

Coventry

Igrifikacija, oktober 2019

Coventry je mesto v osrednji Angliji, ki šteje približno 300.000 prebivalcev in je 9. največje mesto v Angliji. Med drugo svetovno vojno je mesto Coventry v enem najhujših napadov na Anglijo skoraj povsem uničilo nemško letalstvo. Po vojni so mesto obnovili. V 1950. in 1960. letih je k pospešenemu razvoju Coventryja bistveno prispevala avtomobilska industrija, po propadu velikih avtomobilskih tovarn v začetku 1980. let pa je bila stopnja nezaposlenosti v Coventryju med najvišjimi v državi. V mesto se je zaradi rastoče industrije v drugi polovici 20. stoletja priselilo ogromno prebivalcev iz angleških kolonij, predvsem iz Indije, Bangladeša, Pakistana.



Katedrala v mestu, ki so jo porušili nemški bombniki med 2. svetovno vojno. Prebivalci prisegajo na spravo in ne maščevanje.

Mesto je na prvi vtis prijazno, umirjeno in multikulturno. Ima zanimivo mešanico arhitekturnih stilov – od srednjeveških ostankov prek viktorijanske dobe do sodobne arhitekture. Najzanimivejši je muzej transporta, ki pokaže zanimivo zgodbo o prvih koles do najhitrejših avtomobilov na svetu.



Dobro ohranjene stavbe iz 13. stoletja – še vedno v uporabi.

Mesto se ponaša s svojo univerzo, kjer imajo še posebej razvito katedro za multimedijske vsebine in igrifikacijo. V tednu dni sem se lahko udeležil treh različnih dogodkov: prva dva dneva smo imeli izobraževanje na temo escaperooms v izobraževanju. Od splošnega opisa in dinamike iger v izobraževanju smo se usmerili k teoriji sob pobega. Jasna, nazorna in zanimiva predstavitev je bila prekratka, da bi se tudi sami konkretno spopadli z izzivom reševanja ali celo ustvarjanja lastnih izdelkov.



»Travnati otok« sredi knjižnice na univerzi v Coventryju z mojimi sošolci iz Belgije in Nemčije.

Tretji dan smo prisostvovali konferenci o različnih vzgojno-izobraževalnih pristopih k trajnostnemu razvoju. NA dogodku so različni predavatelji predstavili predvsem primere dobrih praks z univerz, nekaj so predstavili tudi študentje univerze v Coventryju.

Četrty in peti dan sem imel možnost razgovora s profesorjema na univerzi, ki sta mi predstavila primere dobrih praks igrifikacije, ki jih ustvarjajo njihovi študentje in se dogovorili tudi o možnostih nadaljnega sodelovanja.



Naš prispevek k igrificiranemu pristopu do trajnostnega razvoja.

Takoj po zaključku seminarja sem bil sicer z vsebino malce razočaran – pričakoval sem še več primerov dobrih praks in več različnih pristopov k igrifikaciji, a vendarle moram biti s tednom zelo zadovoljen. Kljub novemu znanju smo navezali dva stika za nadaljnje sodelovanje na področju igrifikacije.

Boštjan Kernc