

# Магија је у рукама наставника

Марко Краљевић: друштвена игра у дигиталном облику

Школа: ОШ „Петар Лековић”, Пожега

Наставник: Олгица Спасојевић

Мај 2020.



# Инспирација

---

Током обраде наставних теме из књижевности у условима онлајн наставе јавило се неколико изазова:

- Како ученике мотивисати да прочитају књижевна дела, посебно дела народне књижевности?
- Како проверити оствареност исхода?
- Како обезбедити трајност знања?

## Идеја:

- Искористити предности учења кроз игру и пројектне наставе
- Ангажовати ученике кроз неколико различитих активности у заједничком креирању видљивог продукта рада, што ће довести до унутрашње мотивације да проуче предвиђене садржаје и активно учествују у раду
- Спојити елементе друштвене игре, онлајн квизова, стрипа и организовати активности у којима ће ученици повезивати знања, развијати вештине, испољити креативност и учествовати у креирању садржаја уз чију помоћ ће увежбати и проверити научено





# Продукт рада

- Као резултат пројекта настала је друштвена игра у онлајн формату, креирана помоћу алата *Genially*.

<https://view.genial.ly/5ea56466075c7c0dc0172c93/game-marko>

Табла за игру је у препознатљивом формату друштвене игре

На почетку игре описана су правила

Као у свакој друштвеној игри, ту је коцкица

Линк за приступ игри



Ликови су у улози фигурица које се померају по табли

На сваком пољу отвара се питање на које учесник мора одговорити како би наставио игру

Ту су и поља са изненађењима, која могу учеснику помоћи или га успорити



# Начин и ток рада

---

„Виртуелна учионица” за потребе онлајн наставе организована је помоћу платформе за учење Мудл. У учионици се одвијала комуникација између ученика и наставника, ученицима су омогућена упутства, објашњења и приступ другим алатима коришћеним за сарадњу. Учионица на Мудлу била је полазна тачка одакле су водиле путање ка другим платформама.

За директну комуникацију и снимање прилога коришћена је платформа Зум.

Ток рада обухватио је уобичајене фазе пројектне наставе: припремање, подела задужења, истраживање, сарадња, креирање, представљање, евалуација. Комбиновани су индивидуални и групни облик рада.

Корелација је успостављена са наставом историје, ликовне културе и информатике.

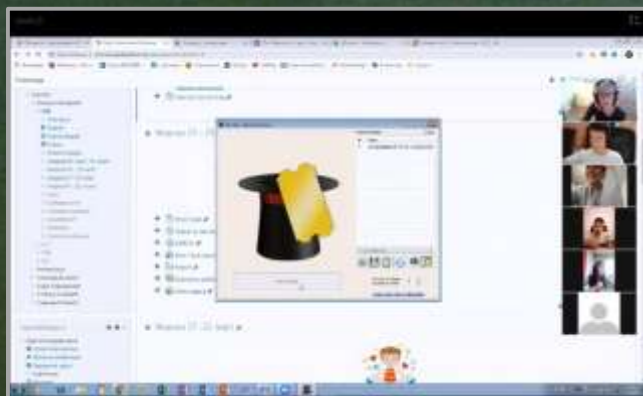
Активности су биле усмерене како на програмске садржаје, тако и на развој међупредметних компетенција (сарадња, комуникација, решавање проблема, естетичке, дигиталне, компетенције за учење).



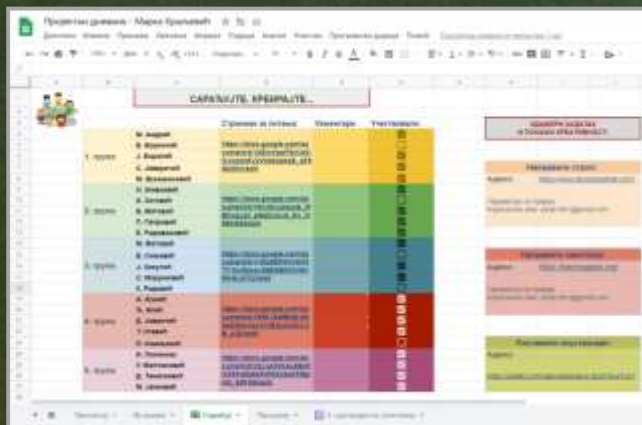


# Припреме

Након упознавања са циљевима наставе направљен је план рада, подела задужења и дефинисани су рокови.



- Подела на групе направљена је током Зум састанка, коришћењем апликације *Hat*, методом случајног избора (из шешира се извлаче имена чланова група).



- Ученици су добили приступ пројектном дневнику, организованом помоћу Гугл табела. У дневнику су добили упутства, пратили задатке, бележили своје активности, ток рада, коментарисали свој рад и рад група.

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WucpCrE\\_7Ytr5-sOKJg3BckzHkqpf1ukSkULit1Xas/edit#gid=643850899](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WucpCrE_7Ytr5-sOKJg3BckzHkqpf1ukSkULit1Xas/edit#gid=643850899)









# Креативан рад

- Да би се игра направила, морали смо питања “пребацити” у дигиталну форму. Да би игра била занимљивија и допадљивија, биле су потребне илустрације.
- У овом делу ученици су сами бирали у којој групи ће радити, зависно од својих афинитета и креативних потенцијала.
- За коришћене апликације направљени су заједнички налози којима су сви ученици имали приступ, како би лакше сарађивали, а наставник имао увид и контролисао ток рада.

- Једна група ученика израђивала је дигитална квиз - питања уз помоћ апликације *Learning Apps*.



- Једна група ученика илустровала је сцене из песама правећи стрипове помоћу алата *Storyboard That*.



- Ученици који су мање вешти у коришћењу дигиталних алата илустровали су сцене из песама цртежима. Њихови скенирани радови такође су се нашли у игри.



<https://padlet.com/olgicas/pasojevic/j2a310uv7yw7>



# Завршни задатак и провера

- Мања група ученика имала је задатак да уз помоћ наставника провери тачност свих задатака, исправи материјалне и правописне грешке, допуни питања која недостају, све елементе повеже и сложи у целину и да тестира игру.



# Представљање пројекта

- Група ученика представила је пројекат кроз видео, сниман уз помоћ Зум платформе:

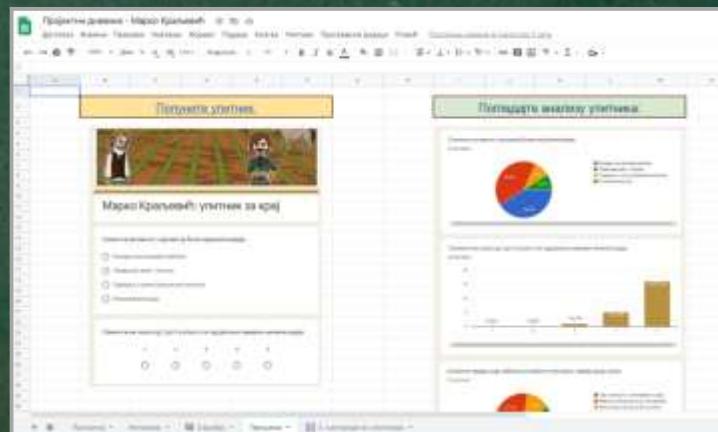
<https://www.youtube.com/watch?v=JljFQNzs02k>



# Евалуација

- Уз помоћ Гугл упитника ученици су процењивали свој рад и рад група.
- Анализу упитника могли су видети у пројектном дневнику.

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WucprE\\_7Ytr5-sOKJg3BckzHkqpf1ukSkULit1Xas/edit#gid=803117542](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WucprE_7Ytr5-sOKJg3BckzHkqpf1ukSkULit1Xas/edit#gid=803117542)



*„ Уз овакав начин рада сматрам да смо научили више него иначе.“*

*„ Мислим да је ово био једини пут да су сви стварно прочитали лектуру.“*

*„ Много ми се допада овакав рад. Мислим да смо сви научили много више. Игрица коју смо направили је занимљива и корисна за обнављање.“*

*„ Идеја да направимо игрицу мени се веома допала. Мислим да ће и други ученици лакше запамтити песме о Марку Краљевићу тако што уче кроз игру.“*

*„ Желела бих да има више оваквих часова. Лакше бисмо запамтили оно што учимо.“*

