Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

SIGE

SOCIAL INCLUSION THROUGH GAMIFICATION IN EDUCATION

PRIRUČNIK



SOCIJALNA UKLJUČENOST KROZ IGRIFIKACIJU U OBRAZOVANJU

OBRTNIČKO UČILIŠTE
OBRAZOVANJE ODRASLIH

Objavila 2022 Comparative Research Network e.V., Berlin

Uredili: Paweł Burzała, Federico Salvati, Martin Barthel & Giulia Amato

Autori i suradnici: Sara Natalini, Giulia Amato, Francesco Tarantino, Serena Sciarrotta, Martina Granata, Hanna Inazemtsava, Isabel Martinez, Natalia Arranz Catediano, Sara Elena Arranz Catediano, Esther Calvo Martínez, Jorge Rodríguez Guzmán, Marco Antonio Remón Rodríguez, Salvador Ortega García, Ana Isabel Tena Santos, Ana María Martínez de Rituerto Martínez, Fernando Ibañez Blanco, Živojin Ivković, Dušan Radovanović, Ivana Stevanović, Ivana Paunović, Olivera Simić, Jovana Simonović, Teresa Bugajska, Marta Górska, Paweł Burzała, Danijel Đekić, Goran Švast, Sara Cigetić, Jelena Bošnjak, Silvia Popovici, Elena-Irina Macovei

Partnerske institucije:
Erasmus Learning Academy (Co-ordinator), Italy
Comparative Research Network e.V.,, Germany
Fundacja MODE, Poland
Obrtničko učilište, Croatia
Osnovna skola Sveti Sava, Serbia
Asociaţia DEMETRIUS, Romania
CFiE de Miranda de Ebro, Spain

Kontakt:
Obrtničko učilište - ustanova za obrazovanje odraslih
Ilica, 10000 Zagreb,
www.obrtnicko-uciliste.hr

ISBN 978-3-946832-34-8 (ebook)

Zadnje ažuriranje: 14.09.2022

Knjiga je uređena i objavljena u okviru Erasmus+ strateškog partnerstva Social Inclusion Through Gamification in Education (SIGE) 2020-1-IT02-KA204-08007

Odricanje

Erasmus Plus financiran je iz Europske unije. Podrška Europske komisije za izradu obe publikacije ne znači odobravanje sadržaja koji održava samo stajališta autora, a komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.
Vanjske veze u e-knjizi daju se kao pogodnost i samo u informativne svrhe; oni ne predstavljaju podršku ili odobrenje od strane projektnih partnera za bilo koji proizvod, uslugu ili mišljenje korporacije ili organizacije ili pojedinca.
Projektni tim ne snosi nikakvu odgovornost za točnost, zakonitost ili sadržaj vanjske strane ili za naknadne poveznice. Obratite se vanjskoj stranici za odgovore na pitanja u vezi sa sadržajem. Slike prikazane u ovoj knjizi vlasništvo su njihovih fotografa ili kreatora.
SLIKE SE NE SMIJU PONOVNO PRIKAZIVATI BEZ DOPUŠTANJA FOTOGRAFA ILI KREATORA.
Obratite se kreatoru ako želite dobiti reprodukciju slike ili ako želite dobiti dopuštenje za ponovno prikazivanje slike na drugoj web stranici. Za informacije o kreatorima obratite se koordinatoru projekta putem gore navedene adrese.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Pronađite nas na

EPALE

Open Educational Resources

CC BY NC SA

TABLICA SADRŽAJA

UVOD 05

POGLAVLJE 1
IGRIFIKACIJA I SRODNI POJMOVI 09

POGLAVLJE 2
IGRIFIKACIJA U OBRAZOVANJU 14

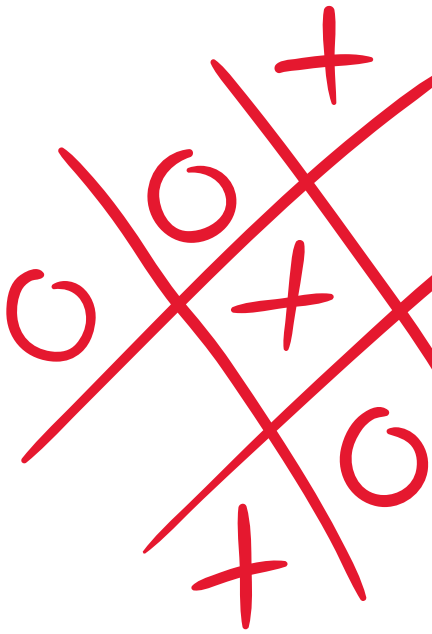
POGLAVLJE 3
IGRIFIKACIJA KAO ALAT ZA SOCIJALNO UKLJUČIVANJE MIGRANATA 27

POGLAVLJE 4
SIGE STUDIJE SLUČAJA 35

POGLAVLJE 5
SIGE KURIKULUM 45

ZAKLJUČCI 87

DODATAK
SIGE INVENTORY 93



UVOD

Uvod

DOBRODOŠLI U OVAJ PRIRUČNIK

DRAGI ČITATELJU...

...dobrodošli u SIGE priručnik za nastavnike odraslih.

Ako radite u području obrazovanja odraslih i znatiželjni ste otkriti kako koristiti i primijeniti igrifikaciju i učenje temeljeno na igrama kao metodologiju za uključivanje i motiviranje niskokvalificiranih učenika, neke ćete odgovore pronaći u ovom priručniku.

Priručnik će vam pomoći razumjeti igrifikaciju i učenje temeljeno na igrama primijenjeno u obrazovnom kontekstu, posebno s niskokvalificiranom ciljanom skupinom. Također možete otkriti namjenski kurikulum, "Upskill trough Gamification" - tečaj osmišljen za niskokvalificirane ljude koji pripadaju manjini, koji trebaju biti uključeni u tržište rada i u društvo.

Naš projekt, SIGE - Social Inclusion Trough Gamification in Education, okuplja sedam partnera, nevladinih udruga i obrazovnih institucija koje rade na području obrazovanja odraslih iz Hrvatske, Njemačke, Italije, Poljske, Rumunjske, Srbije i Španjolske. Konkretno, strateško partnerstvo SIGE sastoji se od Erasmus Learning Academy (IT), Osnovna Skola Sveti Sava (RS), Obrtnicko Uciliste (HR), Asociatia Demetrius (RO), Comparative Research Network (DE), Cfie Miranda De Ebro (ES) and Fundacja Mode - Move and Develop Foundation (PL).

Ciljna skupina kojoj se SIGE obraća obuhvaća niskokvalificirane ljude migrantskog podrijetla (osobito izbjeglice i tražitelji azila, novopridošle imigrante i prve generacije migranata) ili pripadnike manjine (tj. etničke, kulturne, itd.) u opasnosti od društvene isključenosti i marginalizacija zbog nedostatka ključnih kompetencija. Stoga je glavni cilj SIGE-a podržati njihovu društvenu uključenost doprinoseći razvoju fleksibilne, mješovite, igrificirane ponude učenja koja im omogućuje razvoj ključnih kompetencija potrebnih u radnom i društevenom kontekstu.

Kako bi se postigao ovaj cilj, SIGE priručnik za nastavnike odraslih osmišljen je kao podrška nastavnom osoblju i nastavnicima koji rade s niskokvalificiranim odraslim osobama u korištenju elemenata igara, kao i alata za e-učenje, u svojoj nastavi. Priručnik sadrži sam gore spomenuti kurikulum "Upskills trough Gamification" i njegov popratni invetar aktivnosti, razvijen kao intelektualni rezultat projekta.

Sveobuhvatni cilj kurikuluma je pomoći učenicima da razviju vitalne kompetencije koje su im potrebne za uključivanje u tržište rada i društveni kontekst (jezične vještine, digitalne vještine, kulturne vještine i meke vještine).

Glavne faze koje su dovele do stvaranja ovog priručnika bile su sljedeće:

- **Uredsko istraživanje:** kao prvi korak, svi su partneri proveli najnoviju analizu situacije i potreba niskokvalificiranih migranata i ljudi iz nepovoljnog položaja, kako bi razvili bolje razumijevanje konteksta i identificirali potencijalna ograničenja i prilike;

- **Terensko istraživanje:** drugo, analiza potreba provedena je u svakoj zemlji partneru kako bi se istražile specifične obrazovne potrebe kojima se treba pozabaviti u tečaju koji smo željeli razviti;

- **Razvoj tečaja za obrazovanje odraslih:** na temelju rezultata istraživanja partneri su razvili "Definiciju sheme kurikuluma" tečaja; zatim smo pristupili osmišljavanju modula i podmodula, razvoju sadržaja i nastavnih materijala (popis aktivnosti);

- **Interna i vanjska obuka o igrifikaciji:** nakon šro su prošli ntenzivnu obuku o korištenju igrifikacije i e-učenja, članovi tima SIGE su dogovorili i implementirali osposobljavanje za ostale članove osoblja njihovih organizacija i lokalne partnere zainteresirane za testiranje tečaja za obrazovanje odraslih;

- **Lokalni obrazovni tečajevi i faza testiranja:** u suradnji s nastavnicima odraslih koji rade u lokalnim partnerskim organizacijama, organizirali smo testiranja kurikuluma u svih sedam zemalja; na taj smo način dobili vrijedne povratne informacije i mogli smo razgovarati o mogućim izmjenama i poboljšanjima.

STRUKTURA PRIRUČNIKA

Svi ovi koraci (koje treba smatrati primjerima, a ne iscrpnim cijelim procesom) doveli su do stvaranja ovog priručnika, koji je strukturiran na sljedeći način.

U prvom poglavlju bit ćete upućeni u razumijevanje pojma igrifikacija, uz objašnjenje njenih glavnih elemenata i karakteristika.

Drugo poglavlje pokriva primjenu igrifikacije i nekih povezanih koncepata, kao što je učenje temeljeno na igri, u obrazovnom kontekstu. Naš cilj ovdje je dati vam jasnu ideju veze između igara usmjerenih na slobodno vrijeme i ozbiljnije svrhe učenja.

U trećem poglavlju autori se fokusiraju na igrifikaciju kao alat za socijalno uključivanje migranata, izbjeglica i tražitelja azila, kao i osoba manjinskog podrijetla kojima je potrebna podrška u stjecanju kompetencija koje će im omogućiti pronalazak zaposlenja i potpunije sudjelovanje u društvu.

Četvrto poglavlje predstavlja sedam studija slučaja (po jednu za svaku zemlju) koje su napisali nastavnici koji su primijenili tečaj. Ukratko opisuju svoja iskustva i razmišljanja o korištenju kurikuluma.

Peto poglavlje sadrži kurikulum našeg tečaja za obrazovanje odraslih, "Upskill trough Gamification", razvijen kao intelektualni rezultat projekta, koji se sastoji od sljedećih pet modula: "Materinji jezik", "Engleski jezik", "Digitalne vještine", "Meke vještine za tržište rada", "Kulturne kompetencije".

Naposljetku, kao "dodatak" ovog priručnika, pronaći ćete popis koji uključuje detaljno objašnjenje svih igrificiranih i inovativnih aktivnosti spomenutih u "Upskill trough Gamification".

Prije nego što nastavite s čitanjem našeg priručnika, željeli bismo vam dati neke prijedloge o tome kako tumačiti i koristiti njegov sadržaj.

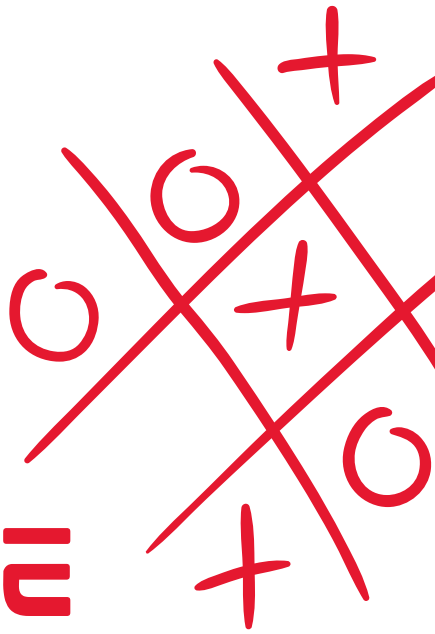
Prva tri poglavlja trebala bi vam pomoći da shvatite ključne koncepte oko kojih je izrađen naš kurikulum, posebno igrifikaciju i učenje temeljeno na igrama te njihovu korisnost u obrazovne svrhe. Ako niste upoznati s ovim idejama, ova će vam poglavlja pružiti referentni okvir i osnovu za razumijevanje kako svi razlilčiti alati i metode uključeni u kurikulum i inventar imaju smisla u kontekstu ciljeva učenja koje smo zamislili.

U poglavljima četiri i pet (i odgovarajućem dodatku) konačno ćete se udubiti u kurikulum tečaja (pogl. 5) i "priče" njegove primjene (pogl. 4).

Naš glavni prijedlog je da ovoj zabavi pristupite fleksibilno - nije potrebno prolaziti kroz svaki modul, podmodul, sadržaj ili aktivnosti, budući da se oni mogu razlikovati po važnosti za vaš kontekst i potrebe vaših učenika. Možete se usredotočiti na određene dijelove ili aktivnosti koje se čine posebno zanimljivima.

Nadamo se da će vam ovaj priručnik dati neke odgovore o tome kako povećati motivaciju niskokvalificiranih učenika i njihov angažman u učenju. Naše je čvrsto uvjerenje da ovdje predstavljeni koncepti, ideje i alati mogu potaknuti vašu znatiželju i potaknuti vas da postavite dodatna pitanja. Nadamo se da će priručnik na taj način doprinijeti vašem vlastitom razvoju kao nastavnika.

JESTE LI SPREMNI ZAPOČETI OVO PUTOVANJE?



POGLAVLJE 1

IGRIFIKACIJA I SRODNI KONCEPTI

IGRIFIKACIJA I SRODNI KONCEPTI

UVOD

U ovom poglavlju nastojimo objasniti što je igrifikacija, te zašto i kako funkcionira. Važno je napomenuti da je koncept razvijen, korišten i raspravljen u različitim kontekstima - ne samo (i, vjerojatno, ne prvenstveno) za obrazovanje. Zbog toga počinjemo s pozivanjem na nekoliko općih definicija i na neke od njihovih specifičnih elemenata.

Zatim, vrlo kratko navodimo nekoliko aspekata koji su relevantni zašto i kako igrifikacija funkcionira. Na ovu temu raste broj znanstvene literature, zajedno sa sve većim brojem neakademskih publikacija i izvora koji opisuju navodne prednosti igrifikacije i mehanizama koji stoje iza nje. Ako ste zainteresirani za više o ovoj temi, popis referenci na kraju ovog vodiča može vam dati neke točke za dublje istraživanje.

IGRIFIKACIJA - ŠTO JE TO?

Danas igrifikaciju opisuju i raspravljaju znanstvenici i praktičari u nekoliko područja, uključujući psihologiju, sociologiju, menadžment, marketing, pedagogiju i informatiku. Jasno je, dakle, da je daleko od toga da planirana ekskluzivno za edukaciju. Pogledajmo nekoliko definicija i razmotrimo njihove karakteristične elemente i naglaske. Kada se sastave, oni će vam dati širu, sveobuhvatniju predodžbu o tome kako se razmišlja o igrifikaciji.

Jedan od najčešće korištenih definicija dolazi iz zbornika čiji je autor multinacionalni tim znanstvenika, koji igrifikaciju opisuju kao "korištenje elemenata dizajna igara u kontekstima bez igre" [1]. To je dobra polazna točka ako želite razumjeti ideju. Definicija je široka i usredotočuje se na osnovni prijedlog koji podupire igrifikaciju: da se određeni aspekti tipični za igre mogu uvesti u druge vrste aktivnosti. Autori spominju i nekoliko drugih srodnih pojmova, kao što su "igrivost", "razigranost", "ozbiljne igre" i "igrifikacijski dizajn" - činjenica koja njihov rad čini dobrim izvorom konceptualnog okvira koji okružuje igrifikaciju.

Drugi zbornik grupe koju vodi isti znanstvenik predstavlja igrifikaciju kao "krovni izraz za korištenje elemenata videoigara [naglasiti originalno] (ne videoigre u potpunosti) za poboljšanje korisničkog iskustva i angažmana korisnika u uslugama i aplikacijama koje nisu igre" [2]. Ovdje postoje dvije točke koje vrijedi istaknuti. Prvo, ova definicija jasno pokazuje da igrifikacija ne znači "korištenje postojeće igre" u drugu svrhu.

Drugo, daje nam uvid u svrhu igrifikacije, a to je učiniti naše iskustvo zanimljivijim i ugodnijim. Imajte na umu da jezik ("user experience", "services", "applications", "video game") jasno ukazuje na to da se o konceptu raspravlja u kontekstu IKT-a. To ne iznenađuje: informatika je iznjedrila neka od pionirskih istraživanja o korištenju igara u različite svrhe, a prije nego što se igrifikacija pojavila kao zasebna pojava. Navedeno područje je dobro za dublja istraživanja ukoliko želite pristupiti temi iz povijesnije perspektive. Motiv veze s gaming industrijom vraća se u definiciji koju je predložila druga skupina znanstvenika. U svom članku objavljenom u Business Horizonsu opisuju igrifikaciju kao "primjenu lekcija iz domene igara za promjenu ponašanja u situacijama koje nisu igre" [4]. Navode i druge istraživače kako bi naglasili da igrifikacija ne podrazumijeva "korištenje stvarnih igara (...) ili teoriju igara u organizacijskim okruženjima". Umjesto toga, oni sugeriraju da se gamificirana iskustva mogu stvoriti primjenom tri međusobno povezana principa: mehanika, dinamika i emocije. Ključna točka ovdje je veza između tri komponente, koje sve utječu jedna na drugu i potrebne su kao cjelina. Na primjer, samo uvođenje pravila (tj. mehanike) ne dovodi nužno do gamificirajućeg iskustva - to se događa samo ako su pravila osmišljena tako da pomažu u stvaranju zanimljivih interakcija (tj. dinamike) između igrača i njihove okoline. Dinamika tada pomaže izazvati emocionalne odgovore, dok određeni skup pravila ili narativi dovode igrače u određeno stanje uma. Finski znanstvenici Juho Hamari i Kai Huotari predstavljaju znatno drugačiji pristup. Oni definiraju igrifikaciju kao "proces poboljšanja usluge s dostupnošću igračkih iskustava kako bi podržali ukupno stvaranje vrijednosti korisnika" [3]. Zanimljivo je da, u njihovom opisu, nedostaje eksplicitno spominjanje "igara" ili "dizajna igre". Zapravo, oni tvrde da igrifikaciju ne treba shvatiti kao korištenje posebno mehanike ili metoda povezanih s igrom, već kao pokušaj generiranja određene vrste iskustva. Ova definicija uzima element emocionalnog odgovora - koji je također prisutan, ali možda ne kao što je istaknuto u drugim definicijama - i čini ga kao srž cijelog koncepta. Izvlači se iz činjenice da igranje dobro dizajnirane igre često čini da se osjećamo i ponašamo na određeni način. Gamificirati znači replicirati (barem u određenoj mjeri) ovu vrstu "iskustva" u drugom kontekstu. Bilo da to postignete kroz opcije izvedene iz igre ili bilo koje druge metode, od sekundarne je važnosti. Na kraju ćemo analizirati kako igrifikaciju opisuje jedan od njezinih pionirskih praktičara, tajvansko-američki poduzetnik Yu-kai Chou: "zanat izvođenja svih zabavnih i zanimljivih elemenata u igrama i njihova primjena na stvarne ili proizvodne aktivnosti". Također ga naziva "dizajn koji stavlja najveći naglasak na ljudsku motivaciju u promatranom procesu. U srži, to je dizajn usmjeren na čovjeka" [original za kapitalizaciju] [5].

Chou stavlja navedeno u suprotnost s "dizajnom usmjerenim na funkciju" koji pokušava maksimizirati učinkovitost procesa, s malo obzira na to kako se njegovi sudionici osjećaju. Budući da je praktičar, a ne znanstvenik, Chou postavlja upotrebu iznesenog u produktivne svrhe. Igrifikacija se može koristiti kako bi inače svakodnevna, neprivlačna, ali potrebna aktivnost bila podnošljivija ili, u idealnom slučaju, čak i ugodnija.

IGRIFIKACIJA - ZAŠTO I KAKO FUNKCIONIRA?

Sada kada imamo predodžbu o tome što je igrifikacija, recimo nešto vrlo kratko o tome kako funkcionira. Budući da se tek početkom 2010-ih pojavio kao donekle dobro definiran fenomen, svijet nije imao toliko vremena secirati svoje unutarnje djelovanje pod mikroskopom odgovarajućeg akademskog ispitivanja. Većina njezinih mehanizama i učinaka postoji samo u maniri svjedočanstva i iskustava praktičara, a ne strukturiranih istraživanja. Međutim, kako dobiva na snazi, igrifikacija je počela privlačiti interes znanstvenika koji je sada pokušavaju staviti pod mikroskop odgovarajućeg akademskog ispitivanja.

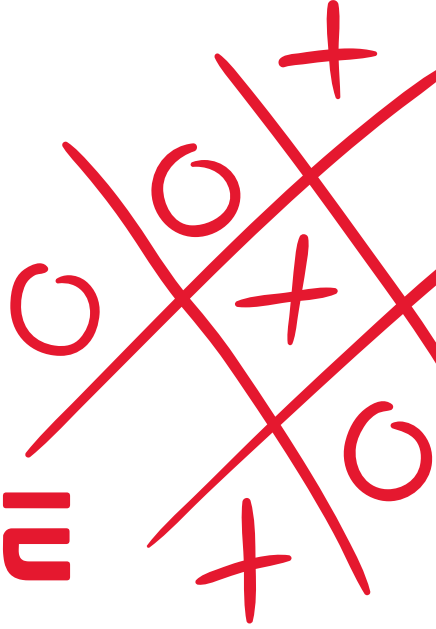
Igrifikacija bi se trebala utjeloviti u psihologiji, osobito biheviorizmu i psihologiji motivacije. Budući da je, kao što smo naveli u prethodnom odjeljku, svrha igrifikacije pružiti određenu vrstu iskustva ili utjecati na ljudske emocije i ponašanje, koncept se vrlo dobro uklapa u raspravu u takvim terminima. Za primjer, mnoge studije pristupaju igrifikaciji kao načinu iskorištavanja intrinzične motivacije ljudi, pri čemu stvaramo aktivnost koju bi netko bio spreman obavljati za svoje dobro - jer je ugodna, zadovoljavajuća ili na drugi način intrinzično korisna. Hamari i Koivisto tvrde da igrificirajuće iskustvo kombinira benefit produktivne aktivnosti ("utilitarni sustav") s užitkom (koji bismo inače postigli kroz "hedonski sustav") [6]. Oni čak idu toliko daleko da povezuju učinkovitost igrifikacije s konceptom "protoka", koji je razvio i popularizirao poznati psiholog Mihály Csíkszentmihályi [7]. Oni sugeriraju da je vjerojatnije da će gamificirano iskustvo generirati stanje protoka ili takozvano autoteličko iskustvo.

Kao što smo naveli, neke studije igrifikacije crpe temelje iz informatike. Iako pojmovi poput "korisničko iskustvo" obično nisu povezani s psihologijom, način na koji se koriste u nekim definicijama koje ističemo u prethodnom odjeljku zapravo ih pozicionira blizu "emocionalnog odgovora".

Kada su Detarding i ostali autori (2011.) govorili o "poboljšanju angažmana korisnika", to se, za naše potrebe, može protumačiti kao da se odnosi na stvaranje impresivnog, ugodnog iskustva.

Psihologija motivacije također je u samom središtu Vizije igrifikacije Yu-kai Choua. Njegova usredotočenost na motivaciju i ponašanje postaje očita ako se pogleda okvir koji je predložio, nazvan "Octalysis" [8]. "Octa" u nazivu odnosi se na osam "osnovnih pokretača", kako ih opisuje Chou. U osnovi, pokretači su povezani s različitim ljudskim potrebama, emocijama i impulsima. Chou tvrdi da je igrifikacija povezana sa svih osam i time uvelike povećava našu motivaciju, a istovremeno utječe na to kako doživljavamo igrificiranu aktivnost. Iako, u cjelini, okvir Octalysis ne slijedi akademska istraživanja, on je prilično sveobuhvatan okvir koji se dotiče mnogih (iako vjerojatno ne svih) mehanizama koje igrifikacija koristi. Ako želite dublje zaroniti u pitanje zašto bi točno igrificirana iskustva trebala biti tako zanimljiva i ugodna, Chouov prijedlog zasigurno je izvrsno mjesto za početak i daljnja istraživanja.





POGLAVLJE 2

IGRIFIKACIJA U OBRAZOVANJU

IGRIFIKACIJA U OBRAZOVANJU

UVOD

U ovom poglavlju prelazimo na raspravu o igrifikaciji i srodnim konceptima – a što je najvažnije, učenju temeljenom na igrama - posebno u kontekstu obrazovanja. Iako su vam definicije na koje ste naišli u prvom poglavlju možda već dale ideju o tome kako bi se igrifikacija mogla primijeniti u pedagogiji, vrijedi preciznije odrediti pojam u okviru obrazovanja.

Istovremeno, proći ćemo kroz nekoliko pojmova koji nam pomažu uspostaviti vezu između ideje igara usmjerenih na slobodno vrijeme i igara usmjerenih na formalno učenje. Zatim, uvodimo koncept učenja temeljenog na igrama koji se, iako naizgled sličan, zapravo razlikuje od igrifikacije, ali je jednako pokriven ovim priručnikom. Pronaći ćete primjere i objašnjenja koje su razlike i kako se svaki od njih može koristiti kao resurs u obrazovne svrhe. Dva sljedeća odjeljka dublje ulaze u igrifikaciju i učenje temeljeno na igrama. Prvo, opisujemo različite moguće oblike koje mogu poprimiti i, što je najvažnije, kako mogu podržati, olakšati, diverzificirati i oplemeniti podučavanje i učenje. Ovaj odjeljak može biti presudan za vaše razumijevanje onoga što vam je na raspolaganju i kako zapravo koristiti ove alate u svom radu.

Zatim prelazimo na suprotstavljanje potencijalnog pozitivnog utjecaja igrifikacije i učenja temeljenog na igri s njihovim limitima i povezanim rizicima. Prvi dijelovi poglavlja, u kojima raspravljamo o različitim konceptima i povezujemo ih kako bi odgovarali našem kontekstu, koristit će nekoliko referenci, kako na definicije o kojima se raspravljalo u prvom poglavlju, tako i na sadržaj koji ranije nije bio naveden. U međuvremenu, posljednji dio poglavlja napisan je više iz perspektive projektnih partnera, koji kao praktičari rade u području obrazovanja.

IGRIFIKACIJA - KAKO SE MOŽE PRIMIJENITI NA OBRAZOVANJE?

Vrlo sažetu i preciznu definiciju igrifikacije koja se primjenjuje na obrazovanje pružili su Erickson i suradnici, koji je opisuju kao "uključivanje elemenata dizajna igre u okruženje učionice" [8]. To je, zapravo, verzija definicije Deterdingovog tima [1], samo kontekstualizirana za obrazovanje. Međutim, ako slijedimo logiku druge definicije navedene u prvom poglavlju, moglo bi se tvrditi da je gore navedeni opis samo djelomično potpun, jer izostavlja svrhu korištenja igrifikacije.

Dodavanjem naglaska Hamarija i Huotarija [3] na generiranje iskustava i točke Yu-kai Choua o korištenju zabave u potrazi za nečim produktivnim [5], mogli bismo reći da je igrifikacija poticanje angažmana učenika strukturiranjem procesa učenja na način koji navodi učenike da ga dožive slično kao što bi mogli kroz iskustvo igranja igre, korištenjem koncepata i metoda često povezanih s (ali ne isključivo) dizajnom igre. Iako ovaj pokušaj definicije nije ni približno tako formuliran ili lako probavljiv kao što predlažu Erickson i suradnici, vjerujemo da je sveobuhvatniji, jer obuhvaća i "što" i "zašto" koncept.

OD ZABAVE DO OBRAZOVANJA - KONCEPTUALNE VEZE

Površinski će možda biti teško odmah zamisliti kako se područje poput dizajna igre odnosi na pedagogiju i obrazovanje. On je naizgled toliko snažno ukorijenjen u zabavi da se, kao odgajatelji, možemo osjećati prestrašeno zbog povezivanja s onim što smatramo vrlo ozbiljnom potragom. Međutim, različiti izvori, uključujući akademsku literaturu, pružaju određeni konceptualni okvir koji možemo koristiti za povezivanje igara, igrifikacije i obrazovanja. U ovom odjeljku ukratko predstavljamo neke od potencijalno korisnih pojmova i uspostavljamo liniju između njih.

Dakle, kako prijeći s "igre" - koju Encyclopædia Britannica opisuje kao "oblik rekreacije općenito uključujući bilo koju aktivnost koja se bavi diverzijom ili zabavom" [9] - na učenje i podučavanje? Prva karika lanca može se izvesti iz drugih definicija igara. U svojoj široko citiranoj knjizi, Marc Prensky navodi da, iako su igre oblik zabave, one također imaju specifična pravila, ciljeve i ishode [10]. Njegova karakterizacija igara sugerira prisutnost strukture i svrhovitosti - osobina koje volimo vidjeti u procesu učenja i poučavanja. Time se otvaraju vrata pitanju: možemo li zamisliti igru u kojoj svrha nije zabava, već razvoj specifičnih kompetencija?

Zapravo, takav pojam već dugo postoji u akademskom govoru. Dobio je prikladan izraz "ozbiljne igre". Nakon D. R. Michaela i S. L. Chena [11], Hanif al Fatta, Mohd Zakaria i Zulisman Maksom opisuju ozbiljne igre kao aktivnosti koje "isključuju zabavu i uživanje iz njihovih važnih ciljeva" [12]. Umjesto toga usredotočuju se na takozvane utilitarne ciljeve koji u našem kontekstu uključuju postizanje ili širenje znanja, vještina i / ili stavova. To ne znači da ozbiljne igre ne bi trebale biti zabavne za igranje. Doista, dodavanje faktora užitka jedan je (iako nipošto jedini) razlog za njihovo uključivanje. To jednostavno znači da je zabavni aspekt u službi utilitarnog cilja, a ne obrnuto - tvrdnja koja odražava liniju razmišljanja Yu-kai Choua.

Ako se jaz između igre i učenja i dalje čini preširokim, možete razmotriti koncept koji je izričito usmjeren na svladavanje: edutainment (obrazovna zabava). Al Fattin tim još jednom se poziva na Michaela i Chena dok objašnjavaju da je edutainment "bilo koji oblik obrazovanja koji također ima zabavnu svrhu" [12]. Ovaj izraz sugerira da uživanje postaje cilj uz (iako možda sekundarno) učenje. To je zato što je poanta obrazovne zabave upravo onakva kakvu joj ime sugerira: spojiti dvije različite vrste aktivnosti. Umjesto odvajanja slobodnog vremena od učenja, može se istovremeno uključiti u oboje. Međutim, jednako se može tvrditi da je "zabavni faktor" koji edutainment nastoji uvesti tu da potakne motivaciju učenika, a ne samo da ih zabavi - u svakom slučaju, možete primijetiti, ideja koja stoji iza edutainmenta teče paralelno s igrifikacijom. Oba su sredstva za poticanje većeg angažmana u procesu učenja.

IGRIFIKACIJA U ODNOSU NA UČENJE TEMELJENO NA IGRI

Iako naslov ovog priručnika sadrži samo jedan od ova dva termina zbog jednostavnosti, on zapravo pokriva i igrifikaciju i učenje temeljeno na igrama. Osobi koja nije upoznata s tim konceptima oni se razumljivo mogu činiti sinonimom. Iako oboje podrazumijevaju korištenje principa dizajna igre, činjenica je da su oni drugačiji. Razumijevanje te razlike učinit će vas svestranijim, fleksibilnijim korisnikom različitih metoda i alata koje dalje opisujemo u ovom priručniku.

Neke od najjednostavnijih definicija učenja temeljenog na igrama (GBL) opisuju ga kao korištenje igara kako bi se olakšalo učenje [vidi npr. 13] ili proces u kojem je učenje ishod igranja same igre [14?]. Što se tiče fraza, ključna razlika između GBL-a i igrifikacije je u tome što se obično kaže da se prva odnosi na upotrebu stvarnih igara (potpuno razvijene aktivnosti), dok druga govori samo o korištenju elemenata dizajna igre. Međutim, po našem mišljenju bolji način da objasnimo razliku je razmotriti na koji se aspekt učenja primjenjuje svaki koncept. Igrifikacija utječe na proces, dok GBL utječe na sadržaj i oblik učenja. Igrifikacija je način pretvaranja procesa učenja (uključujući provjeru i procjenu) u igru ili iskustvo slično igri. U međuvremenu, GBL označava različite oblike u kojima učesnici mogu komunicirati sa sadržajem, istraživati koncepte, primijeniti novo stečena znanja ili steći nove vještine. Evo nekoliko primjera igrifikacije procesa učenja:

- učitelj daje značke za učenje umjesto ocjena;
- učenici dizajniraju vlastite avatare ili likove; njihov napredak odražava se razvoju tih avatara ili likova (npr. avatar dobiva novi odjevni predmet ili lik poboljšava jedan od svojih atributa, kada učenik dosegne prekretnicu u učenju);
- nastavnik koristi Kahoot ili Quizziz umjesto standardnog testa s olovkom i papirom.

Pogledajmo sada primjere GBL-a:

- učenici uče o složenosti upravljanja gradom igrajući SimCity;
- učenici igraju kartaške igre kako bi istražili koncept vjerojatnosti u matematici
- učenici idu u interaktivnu potragu za blagom koristeći Actionbound kako bi naučili o povijesti i kulturnim osobinama svog rodnog grada.

Kao što možete vidjeti iz gornjih primjera, igrifikacija nam omogućuje da oblikujemo kako učenici doživljavaju proces, njihov napredak, način na koji se procjenjuju itd. Umjesto da dobiju ocjene, dobiju značke. Umjesto da im se kaže "upravo ste završili ovaj dio tečaja", dopušteno im je poboljšati svoj avatar. Umjesto da prođu kroz udžbenik, oni prolaze kroz priču.

GBL se, pak, svodi na to kako učenici stječu, komuniciraju, obrađuju i primjenjuju znanja i vještine. Umjesto da riješe neke jednadžbe bez prividnog značenja, oni izračunavaju svoje izglede za osvajanje pokeraške ruke s određenim skupom karata. Nakon što su pročitali o povijesnom događaju u knjizi, ponovno ga izvode u učionici kako bi dobili ideju o tome što su sudionici mogli misliti ili osjetiti. Umjesto da im se kaže koliko je teško uravnotežiti zadovoljavanje energetskih potreba, zabrinutosti za okoliš i proračunskih ograničenja, moraju se okušati u SimCityju.

DIGITALNO ILI ANALOGNO

Prije nego što zaronimo u mnoštvo mogućih oblika i metoda, važno je da se pozabavimo jednom potencijalnom zabludom. Čuvši riječ "igra", mnogi ljudi odmah razmišljaju o računalnim video igrama i/ili igrama na konzolama, odnosno igre su povezane isključivo s digitalnom domenom. Čini se da je to svojstvo automatske percepcije znak našeg doba, u kojem sve više dominiraju informacijske i komunikacijske tehnologije (IKT). Svakako je razumljivo zašto se to pomišlja - posebno u svjetlu posljednjih nekoliko godina, kada je pandemija COVID-19 prisilila obrazovne sustave širom svijeta da usvoje digitalne alate i ICT u daleko većoj mjeri nego ikad prije. Napori prema korištenju računala u kombinaciji s internetskom komunikacijom toliko su mahniti da bi se nastavnicima moglo oprostiti vjerovanje da su videoigre (posebno one temeljene na načinu za više igrača) zaista jedini oblik igranja koji je još uvijek živ - baš kao što se digitalni (posebno internetski) alati mogu činiti jedinim "modernim" načinom podučavanja i komunikacije sa studentima. To, je međutim, vrlo daleko od istine. Iako je svijet videoigara zapanjujuće velik, nipošto nije jedina vrsta igranja igara, niti njihovo korištenje u obrazovne svrhe.

Igre koje nisu temeljene na računalu također čine iznenađujuće raznoliko područje i imaju značajnu zajednicu entuzijasta, od kojih mnogi vjeruju u superiornost navodno staromodnih ili čak zastarjelih formata. Zapravo, neki žanrovi videoigara izvorno su izvedeni iz ne-računalnih oblika zabave. Na primjer, tradicionalne igre uloga olovkom i papirom (RPG-ovi) dale su život računalnim igrama uloga (CRPG). Mnoge društvene i kartaške igre također su prilagođene ili preoblikovane za računala i, u novije vrijeme, mobilne uređaje. Danas postoje, i nastavljaju se paralelno razvijati u obje domene. Elementi dizajna igre tipični za igrifikaciju na sličan se način koriste i u "analognim" i u digitalnim okruženjima.

Sve to ne omalovažava potencijal i korisnost videoigara. Pogotovo u kombinaciji s mogućnostima koje nudi Internet, daju nam impresivan skup formata i pokrivaju fantastično širok raspon tema. Štoviše, IKT omogućuje uključivanje nekih alata jedinstvenih za digitalnu domenu, kao što su virtualna/proširena/mješovita stvarnost (VR, AR ili MR). Povrh toga, internetska komunikacija uklanja nekoliko fizičkih ograničenja (npr. udaljenost ili dostupnost odgovarajućeg prostora) kao prepreke interakciji između igrača - ili, u našem kontekstu, učenika i nastavnika.

Svrha gore navedenih odlomaka je signalizirati važnu točku: koristiti igrifikaciju i učenje temeljeno na igrama ne znači automatski da posjedamo učenike ispred računala ili da stavljamo pametne telefone i VR setove u njihove ruke. Imamo puno opcija ako to želimo učiniti, ali možemo ih jednako tako držati podalje od ekrana. Zapravo, svi oblici igrifikacije i GBL-a koje opisujemo u nastavku na ovaj ili onaj su način usvojeni i/ili prilagođeni za upotrebu u videoigrama, tako da ih možete zamisliti i u analognom i u digitalnom okruženju.

Raznolikost metoda povezanih s igrom je takva da možete odrediti s koliko ICT-a želite dozirati vašu nastavu i u skladu s tim odabrati svoje alate. Doista, uz malo truda i mašte, pronaći ćete bogatu bazu ideja čak i ako se odlučite u potpunosti odreći digitalnih tehnologija. Stoga, nastavnici koji favoriziraju pristupe poput iskustvenog učenja na otvorenom, koji se usredotočuju na interakciju s prirodom, a ne tehnologijom, nipošto nisu isključeni iz korištenja igrifikacije i GBL-a.

OBLICI IGRIFIKACIJE I UČENJA TEMELJENOG NA IGRAMA

U ovom odjeljku uzimamo detaljniji, iako ne iscrpan pogled na različite oblike koje igrifikacija i GBL mogu poprimiti. Pokušavamo ih ukratko opisati i, u nekim slučajevima, dati primjere koji će vam, nadamo se, biti poznati. Održavamo razliku između igrifikacije

i GBL-a, kako bi se ojačalo vaše razumijevanje razlike koju smo prethodno istaknuli. Prvo, obradimo igrifikaciju.

IGRIFIKACIJA

BODOVI

Jednostavan način igrificiranja procjene ili praćenja napretka učenika je uvođenje bodova i pravila za njihovo stjecanje. Bodovi mogu zamijeniti ocjene ili koristiti se paralelno s njima - opcija koja je vjerojatno izvedivija za učitelje koji rade u sustavu formalnog obrazovanja. Korištenje bodova umjesto ocjena ne zvuči kao inovacija. Uostalom, mnoga sveučilišta rade upravo to pri ocjenjivanju radova. Ali zamislite razrađen sustav bodovanja u kojem se važe i broji svaki aspekt rada učenika - aktivno sudjelovanje u nastavi, pravovremeni završetak zadataka, vršnjačko podučavanje, timski rad, predlaganje aktivnosti, održavanje prezentacija, sposobnost izražavanja i obrane mišljenja, kritička analiza izvora, organizacija rada u učionici itd., ali i njihov angažman i doprinos kao članova vršnjačke skupine. Ideja bodova je izuzetno jednostavna, ali prilično moćna, jer vam daje gotovo beskonačnu fleksibilnost. Sustav bodovanja može odražavati važnost koju pridajete svakom aspektu procesa učenja ili potaknuti specifične stavove i ponašanja na mnogo ciljaniji način od standardnog sustava ocjenjivanja.

LJESTVICE S NAJBOLJIM REZULTATIMA

Tamo gdje postoje bodovi i objektivna, poštena pravila za njihovo sakupljanje, mogu postojati ljestvice s rezultatima. Oni su izvrstan motivacijski alat ako radite s učenicima koji pokazuju natjecateljske tendencije i rado se uspoređuju sa svojim vršnjacima.

Njihova prednost također leži u činjenici da možete imati onoliko ljestvica koliko imate kriterija za procjenu. Na primjer, možete imati ljestvicu koja prikazuje najbolje ispitivače, najaktivnije govornike, najkorisnije vršnjake, vrhunske čitatelje, one najbolje u određenoj praktičnoj vještini itd. To znači da možete stvoriti daleko nijansiraniju sliku izvedbe grupe. Naravno, još uvijek možete imati sustav za kombiniranje različitih ljestvica u jednu ljestvicu, pogotovo ako želite nagraditi solidno i svestrano izvršenje.

ZNAČKE

Baš kao i u izviđačkim organizacijama, značke se mogu dodijeliti učenicima koji ovladaju određenom vještinom ili dosegnu određenu prekretnicu u svom procesu učenja. Na primjer, možete predstaviti značku "majstor geometrije" ili "čarobnjak organske kemije", ali također možete podijeliti značku "Vaš prijateljski susjed Spiderman" studentima koji pomažu svojim kolegama u teškim zadacima. Još jednom, sve je u tome koje vrste postignuća ili ponašanja želite nagraditi. Korištenjem znački, mogu se ukloniti neki od

natjecateljskih aspekata - učenici koji imaju istu značku priznati su kao jednaki u kvalifikacijama, jer značka ne kaže tko ju je zaradio "više" ili "brže" (iako možete uvesti tu varijaciju, ako to želite). Značke su izvrstan način za rastavljanje kompetencija ili njihovih skupina na manje dijelove.

STABLA VJEŠTINA

Stablo vještina način je vizualizacije razvoja učenika i jedinstveno briljantan alat koji pokazuje kako stjecanje određenih kompetencija zahtijeva ili omogućuje svladavanje drugih. Zamislite da predajete razredu budućih CNC operatera u strukovnoj školi. Uvođenjem stabla vještina možete im pomoći da razumiju ono što trebaju znati i biti u mogućnosti učiniti prije nego što budu spremni za rad sa stvarnim strojem. Na najnižim razinama stabla vjerojatno biste stavili stvari poput "poznavanja zdravstvenih i sigurnosnih protokola" i "sposobnosti prepoznavanja određene vrste stroja". Iznad, možete staviti "raspored kontrola" ili "operativne postupke" itd. Kada učenik ovlada svim potrebnim kompetencijama, otključava sljedeći čvor ili razinu stabla i stoga im je dopušteno nastaviti učiti naprednije predmete. Stabla vještina mogu se kombinirati s (ili, doista, sastavljenim od) značkama. Na primjer, značka se može dodijeliti za dovršavanje dijela kurikuluma koji predstavlja skupina srodnih vještina unutar stabla.

MISIJE / ZADACI

Ako želite da vaši učenici obavljaju određene aktivnosti ili dovrše određeni skup zadataka, zašto ih ne biste predstavili kao misiju ili potragu? U idealnom slučaju, misije bi trebale biti osmišljene kao dijelovi šireg procesa, pri čemu svaki zadatak vodi i povezan je sa sljedećim, ili na drugi način doprinosi ukupnom napretku. Misije i zadaci prirodno su povezani s storytellingom (vidi dolje za više informacija).

Zbog toga se mogu prožeti nekim narativom. Ipak, ključ dobre misije je jasno izražen cilj i svrha - čak i ako cilj nije lako mjerljiv, učenici moraju razumjeti što se očekuje, zašto se od njih traži da ga dosegnu i kako ga uklopiti u širu sliku njihovog procesa učenja.

STORYTELLING

Prema mnogim praktičarima, uključujući Yu-kai Chou, storytelling kao metoda je ključna za igrifikaciju. Ljudska sklonost dobroj priči znači da je mnogo vjerojatnije da ćemo se baviti aktivnošću ako se ona stavi u kontekst privlačnog narativa. To aktivnosti daje značenje izvan njezine osnovne svrhe, a to značenje je ono što pobuđuje naš interes ili nas motivira da djelujemo. Što ako učenike, umjesto da zamolite da samo riješe nekoliko jednadžbi, stavite u cipele britanskih kripto-analitičara tijekom Drugog svjetskog rata? Jednadžbe koje se od njih traži da riješe otkrit će ispravne postavke za uređaj Alana Turinga koji je dešifrirao njemačke komunikacije. (oprostite na krajnjem pojednostavljivanju,

možete zatražiti pomoć profesora povijesti ako želite priču učiniti točnijom). Možda je u pitanju vremensko ograničenje, baš kao i za tim u Bletchley Parku? Sada, učenici ne računaju jednadžbe - oni pokušavaju spasiti dragocjene konvoje od prijetnje nacističkih podmornica! Nevjerojatna stvar kod pripovijedanja je korištenje za povezivanje i zamatanje gotovo svakog alata i metode koju koristite u jednom, urednom, zamamnom paketu.

Možete osmisliti jednostavne priče oko određenih vježbi ili izaći i izgraditi masivan tok priče koji vaše učenike vodi kroz cijeli kurikulum. Tada cjelina postaje jedna velika avantura. Misije predstavljaju određene zadatke, veći zadaci potiču ustrajnost i dugoročniju predanost, značke ili stabla vještina odražavaju i usmjeravaju razvoj učenika na putu - postoji praktički beskonačan broj načina na koje možete uključiti i kombinirati različite oblike igrifikacije pod okriljem priče.

Možete iskoristiti fascinaciju učenika već postojećim motivima iz popularne kulture. Recimo da imate Marvelove ljubitelje stripova i filma u vašem naprednom razredu fizike – zapravo, potpuno mogući scenarij. Zašto ih ne ohrabriti da teoretiziraju o prostorno-vremenskom i vremenskom putovanju pretvarajući ih u Tonyja Starka i Doktora Strange-a, očajnički pokušavajući preokrenuti štetu koju je učinio Thanos? Ako "obična" fizička geografija ne zvuči baš zabavno za grupu 12-godišnjaka, možda bi bili spremniji proučiti karte ili razne vrste terena i klime kako bi pronašli najbolji put do planine Doom u srcu Mordora, dok vode Froda u njegovoj potrazi za uništenjem prstena?

Alternativno, možete se prepustiti svojoj kreativnoj strani i smisliti originalne ideje. Na taj način ne morate iskrivljavati postojeću priču kako bi odgovarala vašim potrebama, što je ponekad škakljivo i može naići na pomalo umjetno.

Naravno, zahtijeva više rada, ali omogućuje veliki stupanj kohezije, svrhovitosti i učinkovitosti u procesu učenja koji dizajnirate.

AVATARI I LIKOVI

Od učenika se može zatražiti da dizajniraju avatare ili izgrade likove koji će ih predstavljati tijekom cijelog procesa učenja. Avatari su obično usmjereni na vizualni aspekt, a u međuvremenu, mogu se usredotočiti i na druge karakteristike, opisane "atributima" koji mogu uključivati fizičke (npr. snaga, okretnost, izdržljivost) i mentalne (npr. hrabrost, fokus, strpljenje, duhovnost) elemente, ali također mogu odražavati specifične vještine ili njihovo spajanje. Avatari i likovi mogu imati više funkcija. Oni mogu biti način vizualizacije napretka - kada se stekne kompetencija, avatar dobiva ljepši komad odjeće ili lik osnažuje određeni atribut. Uspješan učenik može zaprimiti više zadovoljstva promatranjem da

njihov avatar postaje impresivniji nego što bi to učinio jednostavnim gledanjem niza vrhunskih ocjena pored svog imena. Avatari također mogu poslužiti za isticanje i pojačavanje posljedica uspjeha ili neuspjeha, ali to čine na siguran način, prenoseći ih sa stvarne osobe na virtualni lik. Na primjer, kada učenik pokuša simulirati lukav eksperiment na satu kemije i ne uspije, njegov avatar može opeći obrve od imaginarne eksplozije (koja se, nadamo se, nije dogodila u stvarnom svijetu). Nakon dolaska na B2 na tečaju engleskog jezika, lik učenika poboljšava svoj atribut "komunikacije" i stječe sposobnost razgovora s drugom rasom stvorenja u svemiru temeljenom na fantaziji.

Avatari i likovi kao metoda vrlo se dobro uklapaju u kombiniranje s pripovijedanjem, stabla vještina i značkama. Naravno, oni se također mogu koristiti za dobar učinak bez tih drugih elemenata - ponekad razvoj lika stvara priču samu po sebi. Na taj način još uvijek možete postići svoj cilj angažiranja učenika, a pritom uštedite puno vremena i truda na izgradnji razrađenih konstrukata s narativima, likovima, misijama ili drugim resursima.

UČENJE TEMELJENO NA IGRAMA

DRUŠTVENE IGRE

Suštinski oblik igara "stare škole" ima mnoštvo poklonika. Povremeni promatrač mogao bi prvo pomisliti samo na šah ili možda Monopoly, ali reći da je ovo samo vrh ledenog brijega bilo bi grubo podcjenjivanje.

BoardGameGeek.com, internetski portal za igrače, navodi doslovno tisuće naslova, uredno katalogiziranih po žanru, temi, vrstama mehanike itd. U slučaju da se pitate, da, postoji i kategorija "obrazovnih igara" koja uključuje preko 8500 naslova. Jesu li navedene igre izvori točnog znanja ili su učinkovite u svrhu učenja, vjerojatno je za raspravu – ali na kraju krajeva, svrha web stranice je prije svega zabava, a ne znanost i obrazovanje.

Međutim, ne može se poreći da su mnogi dizajneri igara pokušali uključiti obrazovne elemente u svoje proizvode. Uz malo truda, pronaći ćete i mnoštvo drugih naslova, razvijenih posebno u svrhu podučavanja.

Društvene igre pokrivaju širok raspon tema. Čak i ako svoju potragu ograničite na prilično popularne naslove, naići ćete na neke koji će se odnositi na biologiju, znanost o okolišu, kemiju, povijest, geografiju, ekonomiju, medicinu, politiku ili istraživanje svemira (neki, zapravo, obuhvaćaju više od jednog područja). Na primjer, u visoko rangiranoj igri "Oceani" igrači istražuju morsku biologiju, i igri "Terraforming Mars" kartice se pozivaju na specifične pojave poznate u fizici, kemiji i biologiji ili na tehnologije koje se mogu razviti njihovom uporabom. Još jedna visoko ocijenjena igra, "Brass: Birmingham" je ekonomska strategija, ali smještena u povijesni kontekst ere industrijalizacije. U članku koji je objavio "Nature", tim predvođen profesorom

evolucijske biologije na Sveučilištu u Oxfordu recenzira nekoliko društvenih igara usredotočenih na temu „Darwinove velike teorije“. Autori daju veliku pohvalu za igru "Evolution", objavljenu 2014. Godine, a koja sadrži sofisticiranu biologiju. Ona obuhvaća ključne aspekte evolucijskog procesa i može djelovati kao nastavno pomagalo za idućih deset i više godina" [15].

Kao i neki drugi formati igrifikacije i GBL-a, društvene igre nude značajnu fleksibilnost. Mogu biti vrlo jednostavni, zapanjujuće složeni ili negdje između. Osim ploče, mogu koristiti različite vrste fizičkih komponenti: pijune, minijaturne figure, kartice, žetone, kocke, ploče za igrače itd. Neki se oslanjaju na svoju dinamiku prvenstveno i gotovo isključivo na skup pravila (ili "mehaniku") – nazivaju se još i "Euro" igrama. U međuvremenu, drugi koriste pripovijedanje za pokretanje interakcija i ponašanja - oni se, nasuprot tome, nazivaju "američkim igrama", ili "Amerima“.

KARTAŠKE IGRE

Mnogo o kartaškim igrama i njihovoj potencijalnoj upotrebi u obrazovne svrhe odražava ono što ste upravo pročitali o društvenim igrama. Za one koji se žele držati podalje od računala, kartaške igre nude alternativu koja je, možda, lakše dostupna ili lako dostižna od društvenih igara. Naravno, postoji nekoliko načina za korištenje igara koje zahtijevaju samo standardni špil od 52 karte koji već imate kod kuće - na primjer,

već smo spomenuli kako možete podučavati vjerojatnost u matematici analizom pokera. Međutim, svijet kartaških igara doista se sve više otvara nakon što istražite ideju stvaranja namjenskih špilova koje uopće nemaju poveznicu s "standardnim" kartama.

U svijetu igara, karte se često koriste kao elementi u drugim vrstama igara, zbog čega biste mogli tvrditi da mnoge društvene igre imaju kartaške igre "ugrađene u njih" (spomenuti "Terraforming Mars" je pravi primjer). Međutim, postoje naslovi koji se temelje samo ili gotovo samo na kartama. Na primjer, igre serije "Timeline" izazivaju igrače da povijesne događaje poredaju ispravnim redoslijedom. Postoje i drugi mnogi naslovi trivijalnog tipa, a koji su dobri za testiranje općeg znanja.

Kartama se može lako manevrirati, te su stoga prikladne za predstavljanje odnosa između određenih elemenata, uključujući kronologiju i uzročnost. Oni su također prijenosni. Postavljanje mnogih igara zahtijeva vrlo malo resursa. Povrh toga, lakše je samostalno stvoriti ili prilagoditi špil karata - čak i onaj jedinstven, nego s koristiti drugu vrstu igraćih komponenti (iako ta barijera brzo nestaje s napretkom 3D ispisa).

OSTALE STOLNE IGRE

Društvene i kartaške igre često se opisuju kao podskup šire kategorije - stolne igre. Razlog zbog kojeg ukratko spominjemo kategoriju stolnih igara je zbog ukazivanja na postojanje drugih pod-oblika,

kao što su igre koje koriste minijaturne figure i makete za predstavljanje likova i okoline. Vjerojatno najpoznatiji primjer je „Warhammer“ - sustav ratovanja djelomično temeljen na fantazijskoj literaturi, gdje igrači suočavaju svoju vojsku protiv druge. Stolne igre mogu se koristiti za podučavanje tema gdje je fizički položaj komponenti važan ili gdje želimo istaknuti utjecaj okoline i slučajnosti - obično uključuju bacanje kockica.

IGRE ULOGA (RPG-OVI) I IGRANJE ULOGA UŽIVO (LARP)

U RPG-u igrači preuzimaju uloge određenih likova. To mogu biti povijesne ličnosti, ali i potpuno izmišljeni likovi ili čak zamišljena stvorenja preuzeta izravno iz knjige. Zapravo, za ljubitelje RPG-a, velik dio privlačnosti ove aktivnosti leži u zamišljanju i razvoju njihovih likova. Igrači se zatim upuštaju u avanturu, često pripovijedanu ("facilitiranu" - s aspekta obrazovanja) od strane takozvanog voditelja igre, odnosno „gamemastera“. U svakoj fazi putovanja moraju donositi odluke o tome što njihovi likovi rade ili govore, a te odluke (zajedno s kreativnošću gamemastera) pokreću napredak priče.

Interakcije između igrača u središtu su RPG-ova. To ne znači da ne postoje objektivna pravila - zapravo, postoje takozvani sustavi, odnosno više ili manje potpuni skupovi pravila koja pružaju određeni okvir za priču, ponašanje igrača i rezultate njihovih izbora. Možda ste čuli za "Dungeons & Dragons“ - to je upravo jedan takav sustav, izveden iz stolne igre izvorno objavljene 1970-ih.
LARP uzima aspekt pripovijedanja RPG-ova i dodaje element fizičke glume, stvarni prikaz nečijeg karaktera i njegovih postupaka. U LARP-u igrači ne donose odluke dok samo sjede u krugu – oni se odijevaju, hvataju rekvizite, ulaze u stvarno okruženje i djeluju karakterno. Jednostavnije, zamislite ponovno uprizorenje bitke hobi skupine, samo što ovaj puta u LARP-u ishod nije unaprijed određen. Događaji se još uvijek odvijaju ovisno o odlukama igrača i pravilima. LARP-ovi su zapravo karijeru započeli kao izdanak stolnih igara, ali su se od tada razvili u zaseban, vrlo šaren žanr. Kostimi, rekviziti i gluma uvode potencijalno snažan element umjetničkog izražavanja. Dodajte lijepo mjesto (dvorac, šuma, stara tvornica, ultra moderan laboratorij - što god želite) i ukupni rezultat je vrhunsko impresivno iskustvo.

SIMULACIJE

Glavna svrha ovog žanra je simuliranje određenog okruženja, postavljanje igrača u to okruženje i zadavanje zadataka obavljanjem nekih funkcija ili postizanjem određenih ciljeva. Ovdje ćemo se jednom više pozivati na videoigre, jer je digitalni svijet proizveo neke izvrsne primjere simulacija koje bi lako mogle pronaći upotrebu u obrazovanju. Kroz proces programiranja, u mogućnosti smo

generirati sve točnije i sofisticiranije prikaze različitih okruženja i pojava, posebno u području znanosti, tehnologije, inženjerstva i matematike (STEM).

Kao rezultat toga, neke simulacije izvedene kao video igre stvorene su da približe iskustvo iz stvarnog svijeta ili odražavaju težinu određenog zadatka. Na primjer, "Microsoft Flight Simulator" i nekoliko drugih sličnih igara zaslužni su za visok stupanj preciznosti u kreiranju mehanike letenja avionom. I ne samo to, oni također omogućuju stotinama igrača interakciju u virtualnom okruženju, gdje određeni igraju ulogu kontrolora zračnog prometa. Pomalo jedinstven primjer je "Kerbal Space Program", igra u kojoj igrač dizajnira letjelicu, a zatim je lansira u svemir.

Oba dijela iskustva imaju jasnu obrazovnu vrijednost. Faza dizajna sadrži široku paletu tehnologija i komponenti iz stvarnog svijeta, dok vrlo realističan motor orbitalne fizike znači da zaista morate ispravno napraviti svoj dizajn ako letjelica želi preživjeti let i stići na odredište. Postoje čak i specifične misije koje treba izvršiti, od stavljanja satelita u orbitu sve do slanja ljudi (točnije „Kerbala“) na druge planete. Igra je stoga savršen alat za učenje elemenata inženjerstva i fizike. Još jedna igra s temom svemira koja bi mogla pronaći svoju upotrebu u obrazovanju je „Eve Online“. U ovom slučaju ključ ne leži u tome gdje je igra smještena, već u igračima

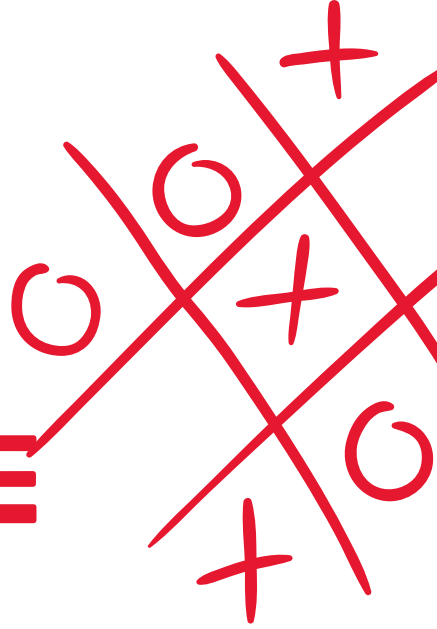
vođenoj ekonomiji. Trgovinski sustav izrađen je po uzoru na NASDAQ. Nagađa se da njegov dizajn, zajedno s inherentno realnim ponašanjem tisuća igrača koji se svakodnevno prijavljuju, čini zastrašujuće točan odraz stvarnih ekonomija. Ponuda i potražnja, usponi i padovi burze, utjecaj geografije i geopolitike na tržišta. Svi ti elementi nisu samo prisutni, već i živopisno slični onome što primjećujemo u stvarnosti.

Kao što je već predloženo, ključ za izradu simulacije kao alata za učenje je točno stvaranje okruženja i/ili ključnih aspekata određene stvarnosti s kojima igrači mogu komunicirati i djelovati u njima. Softver je izvrstan pokretač u tom pogledu, ali simulacije koje nisu temeljene na računalu također su potencijalno atraktivne i korisne kao alat. Jedan od primjera za koji ste možda čuli je „Model Ujedinjenih naroda“ (MUN).

Događaji MUN-a omogućuju mladima da sudjeluju na simuliranim sastancima različitih tijela UN-a, iskuse proces donošenja odluka i razumiju formalna i neformalna pravila, a koji pokreću unutarnje djelovanje organizacije.

Što možemo postići?





POGLAVLJE 3

IGRIFIKACIJA KAO ALAT ZA SOCIJALNO UKLJUČIVANJE MIGRANATA

IGRIFIKACIJA KAO ALAT ZA SOCIJALNO UKLJUČIVANJE MIGRANATA

UVOD

Kao što je objašnjeno u uvodu, naš projekt pristupa obrazovanju i određenim metodama koje se u njemu mogu koristiti kao alat u službi socijalnog uključivanja i pristupa tržištu rada. Stoga se treće poglavlje naše publikacije usredotočuje na skupinu na koju je naš projekt primarno ciljao, tj. niskokvalificirane pojedince s migrantskim podrijetlom (uključujući izbjeglice i tražitelje azila) kojima je potrebna podrška u stjecanju kompetencija koje će im omogućiti pronalaženje posla i potpunije sudjelovanje u društvu.

Za potrebe projekta proveli smo istraživanje manjeg opsega u svih sedam zemalja koje su bile zastupljene u projektu, odnosno Hrvatskoj, Njemačkoj, Italiji, Poljskoj, Rumunjskoj, Srbiji i Španjolskoj. Studija je obuhvaćala dvije glavne komponente: 1) desk istraživanje koje je imalo za cilj dijagnosticirati situaciju migranata u našim zemljama, kako u smislu socijalne uključenosti, tako i, konkretnije, u smislu uključenosti u obrazovanje; 2) istraživanje provedeno među migrantima kojim se željelo ispitati kako oni sami procjenjuju svoje kompetencije i potrebu za njihovim daljnjim razvojem. Sažetak naših otkrića pokriven je u prvom dijelu ovog poglavlja.

U drugom dijelu vraćamo se na korištenje igrifikacije i učenja temeljenog na igrama te razmatramo kako ovi alati mogu pomoći našim obrazovnim naporima usmjerenim na ciljnu skupinu u ovom projektu. Budući da su opće dobrobiti njihove uporabe opširno opisane u prethodna dva poglavlja, ovdje ćemo se usredotočiti samo na nekoliko odabranih aspekata kako bismo istaknuli značajke koje su posebno relevantne u kontekstu rada s učenicima iz ovih specifičnih sredina. Također se pozivamo na radove nekih autora, bilo da podržimo naš argument ili da pokažemo kako pristupaju korištenju igrifikacije u radu prema ciljevima koji bi mogli biti povezani sa socijalnom politikom. Postojeća studija koja razmatra kako igrifikcija, kada se primijeni na obrazovanje migranata, podupire razvoj ponašanja, prijenos znanja i obuku vještina.

POLOŽAJ MIGRANATA - REZULTATI DESK ISTRAŽIVANJA

U sljedećim ćemo odlomcima sažeti nalaze iz uredskog istraživanja koje su partnerske organizacije provele u svojim zemljama. Istraživanje je obuhvatilo i kvalitativne i kvantitativne aspekte, budući da smo promatrali opseg ciljanih populacija u našim zemljama, politike koje su formalno na snazi, neke pokazatelje o tome koliko se učinkvito provode, kao i dostupne mogućnosti obrazovanja, obuke i zapošljavanja ovim skupinama.

Cijelo izvješće ima preko 40 stranica i pokriva svaku zemlju zasebno.

Podaci prikupljeni u svakoj zemlji sudionici naglašavaju kao raznolikost pristupa koje su te zemlje usvojile u pogledu migranata i manjina. Čak i definicije određenog statusa koji se mogu odnositi na pripadnika manjine ili migranta ovise o povijesnom kontekstu i iskustvima svake države. Čini se da je također važno koliko je određena zemlja privlačna ljudima migrantskog podrijetla.

Donedavno su zemlje srednje i jugoistočne Europe, uključujući Hrvatsku, Poljsku, Rumunjsku i Srbiju, bile manje pogođene imigracijom. Istodobno, njihovi pravni okviri priznaju niz manjina koje uživaju ustavna prava. U međuvremenu su Njemačka, Italija i Španjolska desetljećima bile odredište izbora za velike skupine ljudi drugih nacionalnosti, prvenstveno zbog svog gospodarskog krajolika.

Sve analizirane zemlje razvile su politiku i inicijative koje pokrivaju neke ili većinu aspekata uključivanja i integracije. Međutim, stupanj kohezije rješenja koja donosi svaka vlada značajno se razlikuje od zemlje do zemlje. U nekima su pitanja uključenosti uključena u šire strategije u vezi s imigracijom. Druge (npr. Španjolska) imaju decentralizirani sustav u kojem administrativne jedinice (npr. autonomne regije) razvijaju vlastita rješenja. U mnogim slučajevima postoje različiti okviri koji pokrivaju različite skupine: na primjer, situacija tražitelja azila značajno se razlikuje od situacije već nastanjenih migranata. Nekoliko partnera (npr. iz Italije, Poljske i Srbije) izvjestilo je da obrazovni sustavi u njihovim zemljama trebaju prilagoditi svoje pristupe i značajno razviti svoje sposobnosti kako bi bili istinski inkluzivni.

Tipično, postojeće politike obuhvaćaju integraciju tržišta rada, stanovanje, pristup javnim uslugama, obrazovanje itd., te uključuju nekoliko različitih vladinih odjela i agencija. Istodobno, različite nevladine organizacije imaju važnu ulogu u pružanju potpore socijalnoj integraciji migranata - osobito kada je riječ o ljudima koji dolaze u najnovijem valu migracija.

Evidentno je da je uključivanje u obrazovni sustav važan dio strategija ili inicijativa koje su usvojile različita povijesna iskustva (ili donedavni nedostatak istih), upitno je jesu li pojedini obrazovni sustavi doista spremni za takav izazov. Stoga je važno ulagati u kapacitete za odgovor na nedostatke u kvantiteti i kvaliteti nastavnika i odgajatelja kroz posebno osposobljavanje za raznolikost i profesionalni razvoj. Ovo se čini ključnim preduvjetom da obrazovanje postane inkluzivno i sposobno prihvatiti sve veću raznolikost unutar naše populacije.

Priznaje se da inkluzivno obrazovanje može pomoći osobama s migrantskim podrijetlom da se dobro integriraju, kako u društvo općenito, tako i u obrazovni sustav konkretnije.

Ako naše zemlje ne ulažu u postizanje ovog cilja, osobe migrantskog podrijetla neće moći ostvariti svoj puni potencijal u osobnom i profesionalnom životu. Ova zabrinutost, opetovano naglašena na razini EU-a u raznim izvješćima, te reflektirana u akcijskim planovima i politikama, široko je priznata u nacionalnim kontekstima.

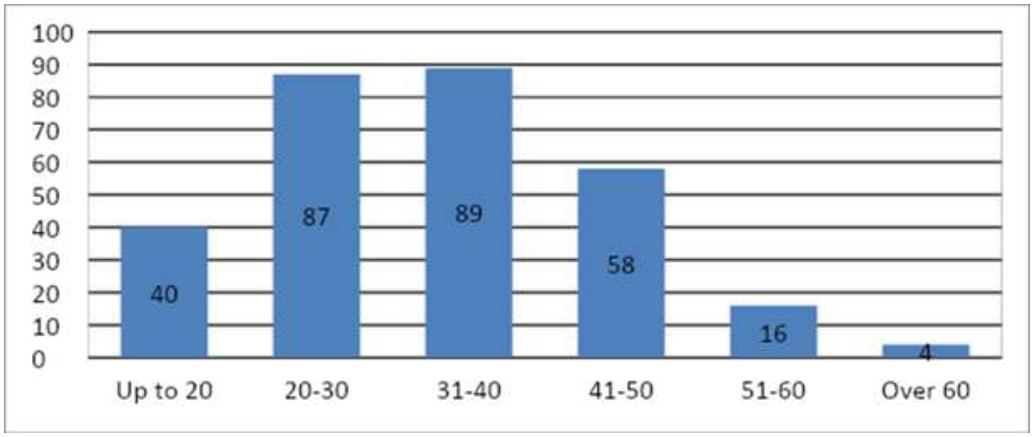
OBRAZOVANJE ODRASLIH MIGRANATA NISKIH KOMPETENCIJA - REZULTATI ISTRAŽIVANJA

U ovom dijelu donosimo sažetak rezultata ankete koju smo proveli među odraslim migrantima u svim zemljama koje sudjeluju u našem projektu.

U prvom dijelu ankete zamolili smo ih da samo procijene (na ljestvici od jedan do šest) svoju razinu kompetencija u nekoliko područja: 1) korištenje govornog jezika i vokabulara zemlje u kojoj žive; 2) korištenje pisanog jezika; 3) poznavanje kulturnih aspekata i navika; 4) vještine potrebne za pronalazak i osiguranje zaposlenja; 5) korištenje osnovnih informatičkih vještina i softvera; 6) primjena elementarnih matematičkih vještina; 7) primjena mekih vještina. Također se od njih traži da izraze koliko snažno misle da se moraju dodatno poboljšati u ovim područjima.

Drugio dio odnosi se na njihove sklonosti u učenju. Ovdje smo im predstavili izjave koje počinju s "Učim bolje...", nakon čega slijedi: 1) "individualno"; 2) "licem u lice"; 3) "uz korištenje informatičkih alata, softvera i podrške"; 4) "kada je nastava popraćena audiovizualnim sredstvima"; 5) "kada je nastava popraćena vježbama samorefleksije"; 6) "kada sam uključen u praktične vježbe i igre". Odgovorili su, još jednom, na ljestvici od jedan do šest, gdje je jedan značio "uopće se ne slažem", a šest "u potpunosti se slažem".

Počnimo s vrlo kratkim socio-demografskim profilom naših ispitanika. Među 294 ispitane osobe, 132 su muškog spola, 161 ženskog spola, a 1 ispitani se nije želio izjasniti o spolu.



Što se tiče dobi, najveću skupinu ispitanika čine osobe u dobi od 31 do 40 godina (89 osoba), a odmah iza njih slijede osobe od 20 do 30 godina (87). Zajedno su činili gotovo 60% svih sudionika. Druge dvije jako zastupljene skupine bile su mlade odrasle osobe do 20 godina (40) i osobe između 41 i 50 (58). Sudjelovalo je 20 sudionika u dobi od 51 ili više godina.

Istraživanjem su obuhvaćeni ispitanici 48 nacionalnosti i jedne nacionalne manjine, koji žive u sedam zemalja zastupljenih u projektu. Najveće skupine su Vijetnamci (14%) i Romi (12%). Ostale nacionalnosti zastupljene u značajnom broju dolazile su iz Hrvatske (8%), Italije (8%), Ukrajine (5%), Maroka (5%), Bjelorusije (4%) i Poljske (4%).

Što se tiče obrazovnih potreba migranata, ispitanici iz svih sedam zemalja naveli su snažan osjećaj želje da poboljšaju svoj govorni jezik, vještine potrebne za pronalazak posla, osnovne IT i softverske vještine, elementarne matematičke vještine i meke vještine - bez obzira na njihove samoprocijenjene razine trenutne kompetencije. Izražena potreba za proširivanjem kulturnih znanja bila je srednje visoka. Činilo se da su sudionici najmanje uvjereni u nužnost poboljšanja svog pisanog jezika.

Kada je riječ o preferencijama učenja, ispitanici su izrazili vrlo jasnu prednost nastave licem u lice: gotovo 42% odgovora bilo je "šestica" na ljestvici ("Slažem se"), dok su "četvorke", "petice" i "šestice" zajedno činile preko 77%. Korištenje praktičnih vježbi i igara također se smatralo velikom prednosti. Sklonost vježbama samorefleksije i audio-vizualnim pomagalima bila je srednje visoka. Prednost IT i softverskih alata ocijenjena je kao srednja, s "tri" kao najčešći odgovor. Jedino područje gdje nije bilo jasnih preferencija bilo je pitanje individualnog proučavanja - ovdje su odgovori bili prilično ravnomjerno raspoređeni po ljestvici.

Ako zasebno razmotrimo rezultate dobivene u svakoj zemlji, samoizražena potreba sudionika za poboljšanjem govornog jezika obično je srednja do visoka, osim u Rumunjskoj i Njemačkoj je srednje niska, a u Hrvatskoj je srednja. Većina sudionika izjavila je da je njihova potreba za poboljšanjem znanja o kulturnim aspektima i navikama srednja ili srednja do visoka u svim zemljama. Što se tiče vještina potrebnih za pronalazak i osiguranje posla, ispitanici navode srednje visoke i visoke potrebe.

Želja za poboljšanjem vještina korištenja osnovnih informatičkih alata i softvera ocijenjena je kao srednja do visoka i visoka, osim za Njemačku, gdje su opet ravnomjernije raspoređeni odgovori.

Izrazitu potrebu za usavršavanjem elementarnih matematičkih vještina imaju ispitanici koji žive u Španjolskoj, Hrvatskoj, Srbiji i Rumunjskoj, dok u Italiji, Njemačkoj i Poljskoj

razina je srednja do niska. U svim je zemljama potreba za poboljšanjem mekih vještina srednje visoka i visoka.

Što se tiče procjene vrijednosti pojedinih metoda, postojale su određene razlike od zemlje do zemlje. Individualno učenje smatra se umjereno korisnim, osim u Hrvatskoj, Srbiji i Španjolskoj. Sklonost nastavi licem u lice, kao i korištenju praktičnih vježbi i igara, bila je prilično jednoglasna u svim zemljama. Sudionici su ocijenili svoju sklonost učenju temeljenom na IT alatima, softveru i podršci srednjom i srednjom do viskom u Italiji, Poljskoj, Srbiji, Rumunjskoj i Hrvatskoj, dok se u Španjolskoj i Njemačkoj ti načini učenja smatraju ne baš korisnima.

Ispitanici iz svih zemalja smatraju audio-vizualna pomagala umjereno ili jako korisnima osim Njemačake, gdje su odgovori ravnomjernije raspoređeni, i Srbije, gdje sudionici smatraju da ovi alati ne doprinose mnogo njihovom učenju.

Većina sudionika u svim zemljama osim Italije i Srbije vjeruje da definitivno bolje uče kada se koriste aktivnosti samorefleksije. Ispitanici iz Italije manje su podržavali ove metode, dok je većina ispitanika iz Srbije priznala da su imale malo pozitivnog učinka.

IGRIFIKACIJA U SLUŽBI SOCIJALNE UKLJUČENOSTI

Kroz prva dva poglavlja objašnjavamo zašto su i kako su igrifikacija i učenje temeljeno na igrama potencijalno i općenito izvrsni obrazovni alati. No, kao što bi tvrdio svaki promišljeni pedagog, moramo biti sigurni da su alati koje koristimo prikladni za konkretne učenike s kojima radimo i njihove ciljeve učenja. Jesu li igrifikacija i GBL pravi alati za ciljnu skupinu ovog projekta? Mogu li doprinijeti poticanju socijalne uključenosti?

U sljedećim paragrafima ukratko iznosimo naša razmišljanja o ovim pitanjima i upućujemo na ono što su neki znanstvenici tvrdili u svojim radovima. Kada smo pisali ovaj odjeljak, pokušali smo usavršiti vrlo specifične razloge koji, po našem mišljenju, čine igrifikaciju i GBL korisnima u ovom kontekstu. Budući da se čini da je trend igrificiranja mnogih aktivnosti u porastu, postoji dobra šansa da će u budućnosti akademska zajednica pronaći zanimljiv materijal za studije slučaja i druga empirijska istraživanja, na primjer specifične igrificirane inicijative usmjerene na migrante ili druge ranjive skupine.

U 1. poglavlju spominjemo kako su neki znanstvenici koji se bave igrifikacijom povezali to s konceptom toka. Njihov argument je da dobro osmišljene igrificirane aktivnosti pokazuju mnoge značajke koje su pogodne za stvaranje autoteličnih iskustava. Učenjak koji je predložio i popularizirao tijek kao koncept, Mihály Csíkszentmihályi, radio je

kako bi identificirali zašto neki ljudi mogu opetovano iskusiti protok. Kako opisuje u jednoj od svojih knjiga, u jednoj fazi istraživanja njegov je tim proveo "preko 8000 intervjua u različitim kulturama - u Japanu, Koreji, Indiji, kao i u Europi i na mnogim drugim mjestima. Uspjeli smo izvući iz svih ovih intervjua određene uvjete koji su uvijek prisutni kada osoba zaista uživa u onome što radi (...)" [17]. Činjenica da se ti uvjeti čine dosljednima u različitim kulturama sugerira da su autotelična iskustva univerzalni fenomen koji nadilazi kulturne, jezične, etničke ili vjerske barijere. Što to znači za nas? Pa, ako nam igrifikacija i korištenje igara mogu pomoći da učenje približimo autoteličnom iskustvu, u njima imamo alate koji su potencijalno korisni bez obzira na to iz kojeg kulturnog podrijetla dolaze naši učenici.

Još jedna karakteristika igrifikacije i GBL-a koju smo istaknuli je njihovo često oslanjanje na različite oblike interakcije između igrača (naših učenika). Ako se slažemo da takve interakcije, ako se njima upravlja na odgovarajući način, mogu potaknuti razvoj društvenih vještina kao što su timski rad, (interkulturalna) komunikacija, asertivnost ili vodstvo, slijedi da nam aktivnosti koje se temelje na igricama omogućuju da procesu učenja dodamo dodatnu vrijednost.

Čak i kada uče teške znanosti kao što je matematika, naši učenici mogu u isto vrijeme raditi na svojim društvenim i mekim vještinama koje, kao što su naši ispitanici priznali u anketi, žele poboljšati. Podsjetimo se da će, ovisno o nacionalnom zakonodavstvu, migranti možda morati proći nekoliko različitih tečajeva ili drugih obrazovnih aktivnosti u procesu dobivanja boravišne i/ili radne dozvole i na drugi način nastanjivanja u novoj zemlji. To je prije nego što uopće započnu usavršavanje s ciljem konkretnih mogućnosti zapošljavanja. Ako su obrazovne aktivnosti koje im stavljamo na raspolaganje bogatije i omogućuju cjelovitiji razvoj, to je svakako prednost.

Igre i aktivnosti slične igrama prihvatile su neformalno obrazovanje spremnije nego institucije uključene u formalno školovanje. Djelomično je to zato što je izvan formalnog sustava uvođenje inovacije lakše jer ima manje ograničenja. Međutim, to je također zato što su edukatori koji rade s neformalnom metodologijom brzo prepoznali da iskustva slična igrama često pomažu u stvaranju prijateljskog, inkluzivnijeg okruženja - nešto čemu treneri i voditelji koji rade u multikulturalnim okruženjima trebaju dati prioritet.

Zajedničko sudjelovanje u ugodnim, sveobuhvatnim aktivnostima postoje iskustvo povezivanja koje zbližava učenike ili, u najmanju ruku, ublažava dio nelagode koja često prati pridruživanje novoj grupi.

Zbog toga se igre obično koriste kao vježbe za probijanje leda i izgradnju tima.

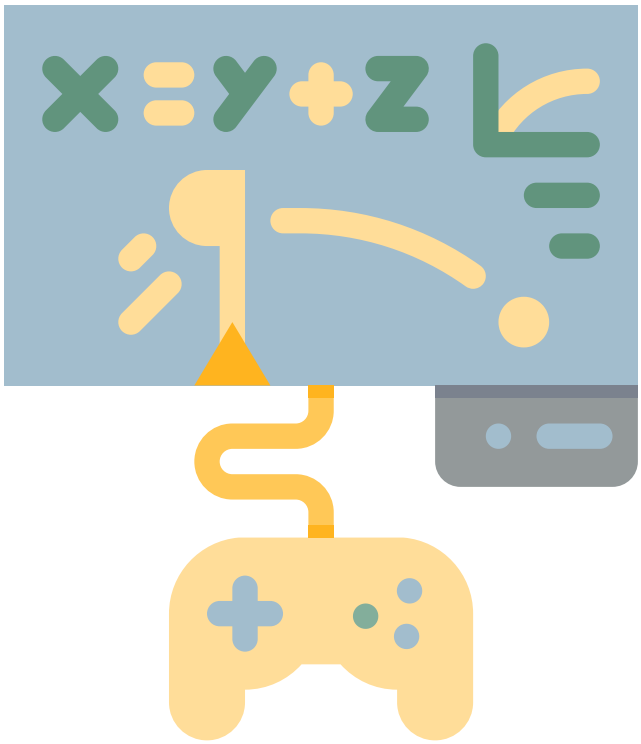
Međutim, njihova korisnost nadilazi ranu fazu sesije - doista, mogu predstavljati vitalne korake u procesu učenja. Čini se da odgovori koje su dali ispitanici u našoj anketi potvrđuju da sami učenici vide veliku vrijednost u korištenju igara kao nastavnih pomagala.

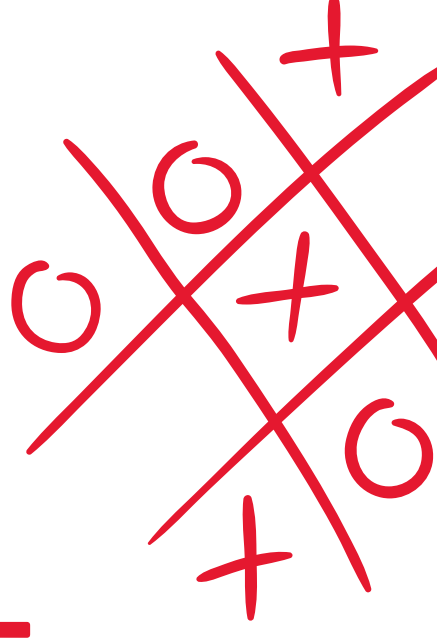
Posljedni aspekt vrijedan spomena vrti se oko tvrdnje da istinska inkluzija zahtijeva rad s društvom domaćinom jednako kao i s migrantima. Ispostavilo se da su neki znanstvenici počeli proučavati kako se igrifikacija može iskoristiti u službi društvenih inicijativa i društvenih promjena. U svom članku, objavljenom kao poglavlje u uređenom zborniku pod naslovom "Transformacija društva i organizacija kroz igrifikaciju", Lobna Hassan i Elyssebeth Leigh predlažu ideju da se igranje igra i sudjelovanje u altruističkim, prosocijalnim aktivnostima može činiti vrlo različitim korištenjem naše energije, oni mogu biti prilično slični u smislu motivacije, iskustva, neposrednih ishoda i mogućeg utjecaja na društvo, iako će ishodi i utjecaj ovih dviju aktivnosti obično biti na različitim individualnim i društvenim razinama".

Oni se pozivaju na radove drugih autora kako bi istaknuli da i igranje i rad na društvenoj promjeni stvaraju osjećaje povezanosti, osjećaj zajednice, postignuća, razvoja i samoaktualizacije [18]. Oni smatraju da igrifikacija nudi obećavajući alat za uključivanje grupa (uključujući društvo) u dugoročno, kontinuirano nastojanje prema društevno korisnom cilju.

Stoga, ako se u svom radu bavite ne samo migrantima i drugim skupinama kojima prijeti isključenost, već i njihovim lokalnim zajednicama koje ih ugošćuju, igre i aktivnosti temeljene na igrama mogu pridonijeti oba ova elementa.

S obzirom na gore spomenutu univerzalnost iskustva u igri, ona se također mogu prikazati kao dobar alat za zbližavanje "većinskog društva" i manjina probijanjem stereotipa, rasno ili vjerski motiviranih tropa i drugih prepreka koje sprječavaju istinsku inkluziju.





POGLAVLJE 4

SIGE STUDIJE SLUČAJA

SIGE STUDIJE SLUČAJA

UVOD

Kao dio projekta SIGE, partnerske organizacije zamolile su nastavnike koji rade s odraslima u našim lokalnim zajednicama da testiraju elemente kurikuluma koji smo razvili. Naravno, svaki edukator mogao je prilagoditi koliko će to točno provoditi, ovisno o kontekstu i potrebama pojedine ciljne skupine. Nakon toga smo pozvali naše "testne pilote" da podijele svoje dojmove i razmišljanja o procesu. Njihove povratne informacije i rasprava među nama koje je uslijedila dali su sadržaj za ovo poglavlje. Na sljedećim stranicama pronaći ćete neke zaključke i najrelevantnija zapažanja iz svakog slučaja.

HRVATSKA

Prije lokalnog testiranja SIGE kurikuluma u Hrvatskoj, edukatori su nam postavili nekoliko važnih pitanja:
Što je igrifikacija? Je li to poput učenja temeljenog na igrama? Kako to integrirati u postojeće nastavne planoce i programe? Postoji li priručnik ili repozitorij nekih aktivnosti? Koliko će vremena biti utrošeno za integraciju elemenata igrifikacije u postojeći kurikulum?
Njihova zabrinutost nije bila neočekivana.

Partnerstvo SIGE-a provelo je neko vrijeme pokušavajući predvidjeti što bi moglo smanjiti želju i motivaciju među nastavnicima da koriste takve metode.

Stoga su naš kurikulum, inventar i priručnik pažljivo razvijeni uz pomoć nalaza iz uredskog istraživanja, zatim testirani kroz pilot događaje i evaluirani.

Prva faza provedbe bila je obuka trenera na kojoj je sudjelovalo 11 odgajatelja iz tri ustanove:
Obrtničke škole, Udruge "Inicijativa za engleski jezik i kulturu" i Isusovačke službe za izbjeglice. Nakon toga, naš interni trener proveo je pilot tečaj - "Priprema za ulazak na njemačko tržište rada" - s 22 niskokvalificirana sudionika. Osim gore navedenih pitanja, i edukatori i učenici kasnije su dali vrlo pozitivne povratne informacije. Nastavnici su predložili određene načine revidiranja ili nadogradnje predloženih aktivnosti, te izrazili želju da se koristi odgovarajući priručnik koji je u toj fazi projekta još bio u izradi. U međuvremenu, učenici su uživali u aktivnostima, izjavivši da su bile zabavne i da su učenje učinile zanimljivijim i interaktivnijim.

Povratne informacije sugeriraju da je nastavni plan i program premašio očekivanja sudionika (a vrlo vjerojatno i naša vlastita). Međutim, dok se činilo da je igrifikacija imala brojne pozitivne učinke, ona predstavljala i određene izazove - prvenstveno za nastavnike, koji trebaju transformirati nastale poteškoće u nešto pozitivno za proces. To se može učiniti pomoću jednostavnih pitanja za razmišljanje koja učenicima omogućuju da potaknu svoju samosvijest, pojačaju svoju metakogniciju i uzmu u obzir različite sklonosti učenja. Potonji je aspekt tim važniji jer neće svi biti motivirani elementima igrifikacije. Neki se učenici boje neuspjeha, povratnih informacija ili natjecanja koje uvodi učenje s igrama. Nastavnici trebaju naučiti kako primijeniti igrifikaciju u svojim učionicama i djelovati kao voditelji koji osiguravaju resurse i smjernice, ali zatim daju učenicima određeni stupanj slobode u oblikovanju vlastitog procesa učenja.

Točke koje treba imati na umu:

- Igra je ključna komponenta kognitivnog razvoja od rođenja do kraja života.
- Učenje kroz igru potiče stjecanje i razvoj različitih tvrdih i mekih vještina, jer potiče rješavanje problema, omogućuje iskustveno učenje i povećava motivaciju.

NJEMAČKA

Tijekom naše faze testiranja odabrali smo 3 aktivnosti koje smo primijenili na kratku radionicu sa sudionicima koji su svi imali migrantsko podrijetlo i tražili su posao u Berlinu. Obuka se sastojala od odabranih aktivnosti plus nekih tehničkih informacija relevantnih za Njemačku i njemačko tržište. Ovo je trebalo pomoći sudionicima da maksimalno iskoriste svoje mogućnosti pronalaska stabilnog posla u gradu.

Nakon inicijalnog upitnika, pripremili smo radionicu o izradi životopisa na temelju europskog životopisa. Primijetili smo da, ovisno o zemlji, životopisi mogu izgledati drugačije. Zbog toga smo odlučili koristiti zajednički model koji se prisutan u cijeloj Europi, a ne model koji je više specifičan za pojedinu zemlju. Tijekom radionice sudionici su dobili kartice s radnim mjestima za koja su se morali prijaviti (bioinženjer, profesor matematike, web developer, fizičar, itd.) kao i nekoliko popisa korisnih pojmova za izradu životopisa. Na primjer, pridjevi za definiranje kvaliteta ili slabosti.

Nakon što su životopisi sastavljeni, podijelili smo sudionike u grupe od po troje. Jedna je osoba igrala ulogu mladog diplomanta koji traži posao. Druga osoba bila je voditelj intervjua, vodeći računa o korištenom vokabularu i provjeravajući jesi li pitanja koje je anketar postavljao točna ("anketari" su dobili list s pripremljenim pitanjima).

Iako su mnogi ljudi završili vježbu na vrijeme, bilo je vrlo zanimljivo da su se mnogi sudionici doista zaljubili u igranje uloga i pod svaku cijenu željeli nastaviti intervju kako bi dobili fiktivni posao. Nakon toga, osoba zadužena za promatranje dala je povratnu informaciju svim sudionicima, ističući pozitivne i negativne pomake koji su se dogodili tijekom intervjua. Zatim smo ponovno prošli intervju, mijenjajući uloge svakog sudionika.

Eksperiment je imao dvostruku svrhu. Prvo smo željeli saznati hoće li sudionici učiti kroz proces, na primjer pamćenjem i primjenom engleskih izraza za opisivanje svojih atributa ili vokabular vezan za STEM polje. Drugo, tu je bio praktični aspekt, u kojem su sudionici ušli u ulogu osobe koja traži posao. Osim toga, zamjenom uloga polaznici su mogli uću u ulogu regrutera, što je za mnoge pružilo jedinstveno i novo iskustvo. Dobili smo vrlo dobre povratne informacije s obuke i mnoge će naše partnerske udruge ponovno koristiti alate koje smo izradili.

Eksperiment je imao dvostruku svrhu. Prvo smo željeli saznati hoće li sudionici učiti kroz proces, na primjer pamćenjem i primjenom engleskih izraza za opisivanje svojih atributa ili vokabular vezan za STEM polje. Drugo, tu je bio praktični aspekt, u kojem su sudionici ušlji u ulogu osobe koja traži posao. Osim toga, zamjenom uloga polaznici su mogli ući u ulogu regrutera, što je za mnoge pružilo jedinstveno i novo iskustvo. Dobili smo vrlo dobre povratne informacije s obuke i mnoge će naše partnerske udruge ponovno koristiti alate koje smo izradili.

Nakon radionice, zamolili smo svakog od naših lokalnih partnera da napravi kratku prezentaciju jednog od svojih koncepata. Mreža za komparativna istraživanja zamoljena je za izlaganje na području matematike. Razgovarali smo o ulozi matematičkih vještina u traženju posla. Zatim smo predložili aktivnost (nazvanu "Uklopiti se u kantu") koja se dotiče vještina određivanja prioriteta, potiče razmišljanje o upravljanju i organizaciji.

Sudionici su raspravljali o zadatku, pokazujući dobre vještine suradnje. Rasprava je bila usmjerena na rješenja, iako je prijedloge i različite inpute morao moderirati nastavnik. Bilo je teško pronaći jedinstveno rješenje s kojim bi se svi složili. Nastavnik je s grupom razgovarao o ideji koja se javila tijekom same radionice, no sudionici su inzistirali na drugačijim prijedlozima. To je preraslo u raspravu o prioritetima i njihovim razlikama od kulture do kulture, kao i o tome kako znanje o ovom aspektu treba stjecati i razvijati.

Za kraj smo proveli još jednu aktivnost ("Glavni pregovarač"), koja je trebala potaknuti strateško razmišljanje i suradnju, te prikazati povezanost ovih dviju vještina. Aktivnost je stimulirala naizmjenično natjecateljsko i suradničko ponašanje. U početku su sudionici morali naučiti i prilagoditi se mehanici igre koja je prilično složena. Nakon što su to uspjeli, stvari su glatko napredovale. Uspjeh aktivosti uvelike se oslanjao na pozornost trenera i sposobnost upravljanja neizvješnošću s kojom su se sudionici u početku suočili.

Sudionici su prilično brzo shvatili da je izgradnja povjerenja temeljni dio aktivnosti, iako to nije naglašeno u uputama. Kako je igra odmicala, postalo je jasno da je jedna grupa osvojila puno više bodova od svih ostalih. Razmišljali smo o dinamici unutar grupa i o tome kako povlačenje konopa između suradnje i izrade strategije može pridonijeti izgradnji povjerenja. Na kraju, razgovarali smo o činjenici da bi potpuno kooperativno ponašanjeomogućilo svim timovima da postignu jednak, daleko veći broj bodova. Zaključak je bio da je uspostavljanje pune suradnje temeljene na povjerenju cilj za koji vrijedi raditi kako bi se maksimiziralo blagostanje.

ITALIJA

Koje su najrelevantnije meke vještine potrebne u talijanskom kontekstu za pristup radnom okruženju? Kakvu ulogu ima igrifikacija u razvoju mekih vještina? Koje nove metode podučavanja mogu pomoći nastavnicima da podrže ulazak skupina u nepovoljnom položaju na tržište rada?
To su bila pitanja koja su vodila naše iskustvo u Italiji s projektom SIGE. Naša suradnja s edukatorima iz FOMAL-a (Fondazione Opera Madonna del Lavoro), institucije koja djeluje u Bologni, navela nas je na razmišljanje o važnosti mekih vještina - asertivna komunikacija, pregovaranje i timski rad samo su neki od onih potrebnih u radnom okruženju 21. stoljeća.

Sudionici nastavnika pitali su se što mogu učiniti da motiviraju svoje učenike i koje su im najbolje metode obuke koje stoje na raspolaganju.

Naravno, takva pitanja signaliziraju određene potencijalne prepreke i probleme. Jedna od njih je neizbježna potreba za upravljanjem promjenama - nešto što uvijek zahtijeva prilagodljivost i značajan napor.

Kao što smo naučili tijekom našeg testa, pristup temeljen na igrama imao je pozitivan učinak ne samo na motivaciju učenika, već i na zadržavanje znanja.

U isto vrijeme, uvođenje igara u učionicu predstavljalo je izazov jer je uvelo novi, znatno drugačiji element u procesu učenja. Nešto što smo primijetili bila je moć debriefinga - kroz dobro izvedene debriefinge učenici se vode da promišljaju i analiziraju svako obrazovno iskustvo, kao i da konceptualiziraju znanje i vještine koje stječu. Ostali zaključci odnosili su se na potencijal igrifikacije za zadovoljavanje različitih vrsta potreba i stilova učenja među našim studentima. Činećи to, dajemo im priliku da se izraze na načine koji prihvaćaju, a ne marginaliziraju, njihovu osobnost.

Što smo naučili? Prije svega, otkrili smo da igrifikacija nije ograničena na "igranje" - ona također uključuje razmišljanje i svjesni rast, ali uz pomoć zanimljivog i zabavnog načina učenja. Drugo, svjedoci smo kako se zadatak prenošenja istog korpusa znanja može prilagoditi različitim potrebama i sposobnostima. Ključ je u pronalaženju optimalnog načina poučavanja određene skupine. Dati učenicima priliku da aktivno sudjeluju u procesu prvi je korak prema dopuštanju da budu vodeći likovi vlastitog obrazovnog puta.

POLJSKA

Unutar poljskog konteksta, Zaklada MODE usredotočila se na testiranje prvog modula kurikuluma, tj. materinskog jezika, kako općeg tako i podmodula vezanog uz rad. Naše iskustvo u poduci jezika za migrante datira iz travnja 2020. i stečeno je u okviru projekta reSTART čiji je cilj podržati državljanje trećih zemalja koji su se odlučili nastaniti u našoj regiji na njihovom putu ka stjecanju znanja poljskog jezika. Nakon što je pažljivo ispitao ciljeve i ishode učenja, naš nastavnik-tester odmah je znao da su u skladu s načinom na koji je osmislila i izvela svoj program za određenu publiku s kojom radimo. Zanimljivo je da je, s obzirom na široko poznavanje predavača jezika o dostupnom softveru u nastavi jezika, ponuda kurikuluma u pogledu izbora aplikacija proširila portfelj alata koji se posebno koriste u nastavi poljskog: Quizlet, Padlet, Bamboozle i Powtoon novi su dodaci.

Sveukupno smo testirali 5 aktivnosti s 11 polaznika tečaja poljskog jezika podijeljenih u 3 grupe u rasponu od A0 do A2 razine znanja poljskog jezika. Odabir aktivnosti prevenstveno se temelji na njihovoj primjerenosti predloženoj u kurikulumu - koliko su točno održavale trenutnu ili nadolazeću temu lekcije, jesu li odgovarale karakteru grupe u smislu intenziteta izazova ili su grafički imali dovoljno privlačnosti za odrasle učenike? Među ostalim kriterijima koje koristi naš pilot tester, mora se istaknuti dugoročna korisnost aktivnosti - hoće li nastavnik moći prilagoditi aktivnost različitim razinama stručnosti, ponovno je koristiti u budućnosti ili u kojoj će mjeri ostati privlačna i napredna uskladiti s najboljom praksom u suvremenoj nastavi jezika u godinama koje dolaze. Povrh toga, opisi aktivnosti uključenih u kurikulum bili su dovoljno precizni da daju pregled onog što očekivati i kako primijeniti određenu stavku.

Budući da je većina materijala pripremljena u verziji na španjolskom jeziku, bilo je potrebno relevantne sadržaje prilagoditi poljskom kontekstu, odnosno prevesti upute na poljski jezik. Osim toga, aktivnosti su testirane "kakve jesu", tj. onako kako su izvorno osmišljene za nastavni plan i program uz minimalna podešavanja, što je značajno smanjilo vrijeme pripreme lekcije. Odabrane aktivnosti koje smo testirali uključuju: "Naruči mi...", "Idemo u kupovinu", "Što radite na svom poslu", "Prijevozno sredstvo". Svima je zajednička moćna prenosivost između razina znanja (A0-A2 u našem slučaju), stoga uz odgovarajuće izmjene u fazi aktivnosti, davanju uputa i postavljanju intenziteta izazova, isti se materijal može uspješno koristiti za poticanje raznolike i učinkovite jezične izvedbe.

Prijem aktivnosti bio je topao, svi su učenici sudjelovali sa znatiželjom i natjecateljskim duhom, što je samo pridonijelo blagotvornom učinku ovog modaliteta učenja. Tijekom pilot testa nisu primijećeni niti prijavljeni nikakvi problemi ili uska grla. Vrijedno je reći da je faza testiranja trajala nekoliko tijedana.

Proširujući ga, ne samo da je nastavnik-tester izbjegao nepotrebno zasićenje radnog opterećenja tečaja tehnologijom, već je također spriječio narušavanje delikatne ravnoteže obrazovanja i zabave u nastavi jezika. Sudionici su cijenili pristupačnost aktivnosti, jednostavnost korištenja, relevantnost i točnost sadržaja. Svi su se složili da se uz potrebne prilagodbe sadržaja novotestirane aplikacije i platforme mogu ponovno koristiti u budućim lekcijama.

Vrijedno je napomenuti da bi za potrebe podučavanja poljskog kao stranog jezika, ovaj kurikulum trebao određeni stupanj revidiranja kako bi oponašao idiosinkrazije poljske sintakse i prirodni slijed prezentacije materijala koji se podučava. Povrh toga, konkretne potrebe i obrazovno okruženje za ovu specifičnu ciljnu skupinu igraju značajnu ulogu u načinu na koji se jezični unos uvodi.

Ne smijemo zaboraviti istaknuti hvalevrijednu odluku partnera na projektu da slijede ciljeve formativnog ocjenjivanja u kurikulumu. Njegova važnost nikada nije dovoljno naglašena, a njegovo širenje pripada svima koji su uključeni u projekt SIGE, bez obzira na njihov kapacitet.

Na kraju, pogledamo li repozitorij aktivnosti i kurikulum iz ptičje perspektive, oni su dosita preporučljivi - mogu se pohvaliti jasno definiranim ciljevima učenja, prikladnošću ciljne skupine, praktičnim i životno usmjerenim pristupom uparenim s prilično uravnoteženim osobnim i poslovnim životnim sadržajem.

RUMUNJSKA

Asociația Demetrius, sa sjedištem u Iași, pokrenula je nastavni plan i program u kaznioničkoj školi za odrasle. Svi moduli su podučavani, jer je nekoliko nastavnika pokazalo interes za isprobavanje naših alata tijekom nastave. Prije testiranja Kurikuluma, nastavnici su sudjelovali u našem treningu trenera koji ih je upoznao s konceptom projekta i njegovim ciljevima te tehnikama igrifikacije primjerenim odraslim polaznicima.

Svaki modul je pilotiran s 20 studenata, u razdoblju od siječnja do ožujka 2022., nakon što su svi materijali (osim onih za modul engleskog jezika, naravno) prevedeni na rumunjski. Nakon toga, i učitelji i učenici spomenuli su kako je rad na kurikulumu bio izazov i radost u isto vrijeme - istaknuo je njihovu kreativnost, spontanost i društvene vještine.

Treba napomenuti da je mjesto održavanja nastave, odnosno kazneno-popravni centar, podrazumijevalo ograničenu upotrebu interneta, dok je softver bio strogo kontroliran. Unatoč tome, nastavnici i organizatori tečajeva uložili su velike napore kako bi aktivnosti bile korisne i ugodne, čak i pod tako restriktivnim uvjetima. Učenici koji su sudjelovali bili su niskokvalificirani odrasli ljudi koji su tijekom pritvora krenuli u program pod nazivom "Druga prilika za obrazovanje".

Modul engleskog jezika naišao je na odličan prijem. Polaznicima se svidjelo igranje uloga kao način vježbanja razgovora u situacijama iz starnog života.

Također su uživali u aktivnostima kao što su "Dvije istine" ili smiješne vježbe sparivanja koje ne samo da su im pomogle da razviju svoje jezične vještine, već su i testirale njihove reakcije, dovele u pitanje njihove sposobnosti rješavanja problema i donošenja odluka. Učenici su pozdravili lekcije kao korisne, ali zabavne. U međuvremenu, nastavnici su primijetili povećani interes za sudjelovanje među svojim učenicima.

Modul o kulturnim kompetencijama također je cijenjen - još više s obzirom na prisustvo dvoje litvanskih polaznika. Sudionici su uživali u aktivnostima kao što su interkulturalna linija History, Hotel Glocal, 8 misija i druge. Predavač je primijetio neke poteškoće koje su učenici imali s pronalaženjem latentnih elemenata kultura, za razliku od manifestiranih elemenata. To upućuje na potrebu uključivanja više vježbi za razvoj analitičkih mišljenja.

Opće povratne informacije i od polaznika i od trenera bile su da je to bilo vrlo dobrodošlo iskustvo koje je potaknulo interes učenika i kvalitetu učenja, poboljšalo odnose među sudionicima i odnos između učenika i nastavnika.

SRBIJA

U Srbiji je proces testiranja nastavnog plana i programa prije svega zahtijevao pažljiv odabir aktivnosti iz Inventara. Cilj nam je bio uvesti igre u program učenja na način koji ne rezultira samo stjecanjem kompetencija, već i stvaranjem ojećaja zajedništva. Grupni rad, liderstvo, suradnja, brainstorming - htjeli smo da svi ti elementi budu snažno prisutni.

Na prilagodbi odabranih vrsta igara radio je tim od pet učitelja. Zašto takav naglasak na prilagodbi? U Srbiji je osnovno obrazovanje odraslih podijeljeno u tri ciklusa. Bilo je potrebno prilagoditi igre koje su uključene u različite nastavne planove i programe kako bi učenici na različitim razinama obrazovanja mogli razumjeti i igrati se s lakoćom, a da pritom ne izgube ideju o funkciji svake aktivnosti. Tri ciklusa sadrže svih osam razreda osnovne škole predviđenih srpskim obrazovnim sustavom. Prvi ciklus obuhvaća razrede od prvog do četvrtog, drugi ciklus peti i šesti razred, a treći sedmi i osmi razred. Igre smo prilagodili ne samo određenom ciklusu i razredu, već i programu zamišljenom posebno za nastavnike odraslih. Aktivnosti koje smo odabrali većim su dijelom odgovarale gore navedenim kriterijima, što nam je ostavilo zadatak da ih prevedemo na srpski jezik.

Povratne informacije iz prve faze testiranja bile su vrlo pozitivne, kako od učenika, tako i od nastavnika. Imali smo korist od velikog uzorka sudionika za testiranje aktivnosti i sveukupno se pokazalo da je to bilo sjajno iskustvo za njih. S obzirom na to da je obrazovanje u Srbiji dosta strogo i da upotreba igara nije uključena u nastavne planove i programe (pa tako ni za obrazovanje odraslih), naš test je bio jedinstvena pojava. Posljednjih godina uvedeni su neki akreditirani seminari za poučavanje o alatima za dizajniranje obrazovnih igara. Međutim, oni ne pokrivaju koncept igrifikacije kao takav.

Kako je glavna dvorana naše škole bila ispunjena angažiranim učenicima, oduševljenje je vladalo jer su imali priliku natjecati se u igrici sa zanimljivom animacijom. Iako ovo nije prvi put da organiziramo takve vrste aktivnosti, prilika je bacila novo svjetlo na njihovu korist. Prepoznali smo entuziijazam, želju i motivaciju kod naših polaznika. Štoviše, osjetili smo to i dok smo se uživljavali u svoje uloge moderatora.

Imali smo slične pozitivne dojmove iz tri različite igre raspoređene kroz različite cikluse obrazovanja. Stoga smo svoja iskustva počeli dijeliti s drugim školama u okolici.

Iako smo prvotno planirali posjetiti tri partnerske škole, nesukladne obveze i rokovi spriječili su nas da radimo s jednom od njih. Dogovorili smo se za realizaciju Nastavnog plana i programa u OŠ Dositej Obradović u Smederevu (obližnji grad) i OŠ Nebojša Jerković u Buđanovcima.

Naš prvi posjet bio je posljednjoj školi. Od kolega koji tamo provode obrazovanje odraslih dobili smo vrlo pozitivne povratne informacije. Naš dojam iz razgovora s njima je da, iako je igrifikacija možda stran koncept (za razliku od korištenja interneta za obrazovanje, koje je postalo prilično rašireno) u njihovom okruženju, oni su s entuzijazmom prihvatili ideju iz SIGE-a, kao i specifične alate koje je ponudio.

Predstavili smo evaluaciju njihovih testova tijekom projektnog sastanka u Španjolskoj, ali ovdje bismo se radije osvrnuli na neke finese koje su iznijeli u razgovoru s nama. Konkretno, uvidjeli su da su mnoge igre u Inventaru dobro osmišljene, ne samo kao koraci prema svladavanju specifičnih vještina, već i za poticanje napornog rada i češćeg sudjelovanja. To je iznimno važno ako se prisjetimo da su naši studenti bili odrasli ljudi koji su imali obitelji i brojne obveze, ostavljajući im ograničeno vrijeme i energiju koju su mogli posvetiti svom obrazovanju.I dok je škola u Smederevu bila, naizgled, jednako oduševljena konceptom SIGE kao i ona iz Buđanovaca, između redaka su se čuli neki signali da neki od smederevskih kolega nisu baš oduševljeni činjenicom da će im promijeniti pristup u radu s učenicima. Ipak, dio osoblja izrazio je veliko odobravanje i svojim stavom omogućio nam je provedbu testa u cijelosti. Rezultati su bili gotovo identični našem iskustvu i povratnim informacijama iz Buđanovaca.

Ukupni dojam koji smo stekli iz faze testiranja bio je da igrifikacija kao pristup podučavanju dobiva podršku kada su joj nastavnici izloženi. Koncept je još uvijek uglavnom stran formalnim nastavnicima - bez obzira na to što se o njemu već neko vrijeme raspravlja u literaturi. No, njegovo vrijeme tek dolazi, a nastavni planovi i programi izrađeni u okviru SIGE-a mogli bi postati temelj za daljnji razvoj i korištenje u obrazovanju odraslih.

ŠPANJOLSKA

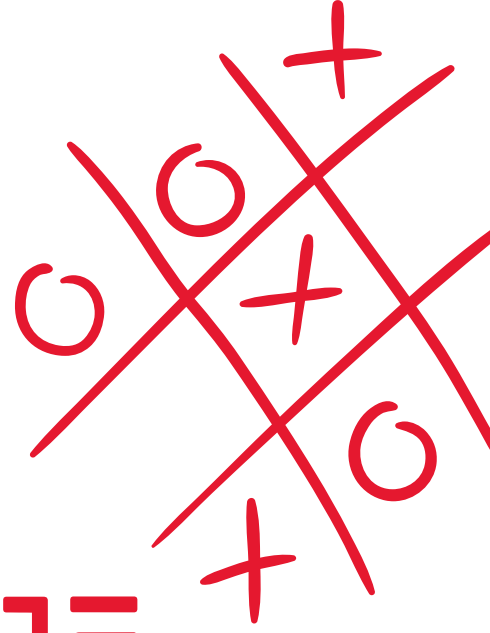
Riječima Esther Calvo Martínez, učiteljice koja radi u Centru za obrazovanje odraslih (CEPA) Real Aquende:
U početku mi je kao učiteljici bio izazov voditi radionicu "Španjolski za strance" jer sam prvi put predavala španjolski kao strani jezik, a i zbog velike raznolikosti zemalja u kojima se nalazimo i porijekla učenika u svakoj grupi. Također sam se osjećala izazovnom biti dio aktivnosti obuke koja je već započela i znati da sam ja zadužena za primjenu programa na kojem sam radila u učionici.

Iznenađujuće, pokazalo se da je ono što se činilo kao izazov koji treba savladati postalo velika prednost. Već je postojao širok spektar prikladno osmišljenih i organiziranih aktivnosti, što mi je znatno olakšalo strukturiranje sadržaja na kojima se radi. Štoviše, korištenje igrifikacije kao metodološkog modela za razvoj sadržaja poklopilo se s mojim načinom rada u učionici na prethodnim kolegijima.

Općenito, studenti su pozdravili ovakav način rada iako je, koliko sam shvatila normalno, bilo i nezadovoljstva, posebno među studentima koji su navikli raditi samo po tradicionalnijim metodologijama. Unatoč tome, sudjelovali su u nastavi sve dok su je mogli pohađati.

Kad se dinamika nastave privremeno promijenila jer smo se pripremali za uvođenje novih igrificiranih aktivnosti, nisam osjetio neku veću nelagodu među učenicima. Jedina je razlika bila u tome što su sesije možda postale malo dosadnije bez elementa igrifikacije.

Dodatna korist koja se pojavila bila je mogućnost da studenti imaju pristup interaktivnim aktivnostima putem vlastitih elektroničkih uređaja (mobitela i/ili računala). Na taj su način mogli nastaviti učiti vlastitim tempom, osobito kada nisu mogli pohađati nastavu zbog posla ili drugih razloga. Najveća poteškoća u tom pogledu bila je to što su neki učenici trebali razviti digitalne vještine potrebne za samostalan rad. U tom smislu, uvođenje igrifikacije kroz digitalne medije pružilo je priliku za rješavanje digitalne pismenosti koja je u današnje vrijeme postala toliko potrebna.



POGLAVLJE 5

SIGE KURIKULUM

VODIČ KROZ KURIKULUM

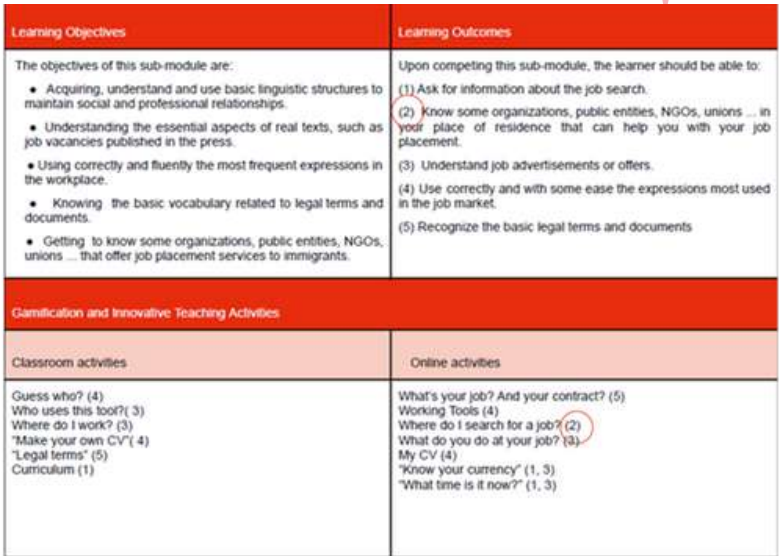
UVOD

Ovo poglavlje sadrži nastavni plan i program koji smo razvili za tečaj pod nazivom "Upskill trough Gamification".

Tečaj traje ukupno 200 sati, uključujući 80 sati tradicionalne nastave i 120 sati e-učenja. Kurikulum se sastoji od pet modula: "Materinji jezik" (sa 2 podmodula; 50 sati), "Engleski jezik" (1 podmodul: 30 sati), "Digitalne vještine" (3 podmodula; 50 sati), "Meke vještine za tržište rada" (3 podmodula; 40 sati), "Kulturne kompetencije" (2 podmodula; 30 sati).

Za svaki podmodul podijelili smo dodijeljeno vrijeme na sate "nastave u učionici" i sate "on-line obuke". Ciljevi učenja, ishodi (što će učenik moći učiniti), indikativni sadržaj (pokrivene teme i ključni pojmovi), metode ocjenjivanja, kao i igrificirane i druge inovativne metode poučavanja koje će se primjenjivati (opet podijeljene na aktivnosti u učionici i online) su također pod uvjetom.

Kako bi se razumjela veza između ishoda učenja i aktivnosti, svih ishoda učenja povezani su s aktivnostima istim brojem.



Learning Objectives	Learning Outcomes
The objectives of this sub-module are: • Acquiring, understand and use basic linguistic structures to maintain social and professional relationships. • Understanding the essential aspects of real texts, such as job vacancies published in the press. • Using correctly and fluently the most frequent expressions in the workplace. • Knowing the basic vocabulary related to legal terms and documents. • Getting to know some organizations, public entities, NGOs, unions ... that offer job placement services to immigrants.	Upon competing this sub-module, the learner should be able to: (1) Ask for information about the job search. (2) Know some organizations, public entities, NGOs, unions ... in your place of residence that can help you with your job placement. (3) Understand job advertisements or offers. (4) Use correctly and with some ease the expressions most used in the job market. (5) Recognize the basic legal terms and documents
Gamification and Innovative Teaching Activities	
Classroom activities	Online activities
Guess who? (4) Who uses this tool?(3) Where do I work? (3) "Make your own CV"(4) "Legal terms" (5) Curriculum (1)	What's your job? And your contract? (5) Working Tools (4) Where do I search for a job? (2) What do you do at your job? (3) My CV (4) "Know your currency" (1, 3) "What time is it now?" (1, 3)

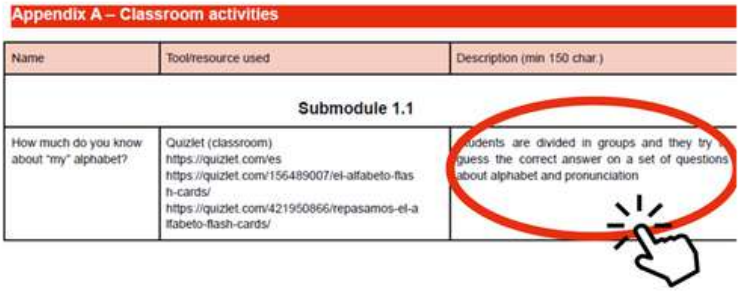
Na kraju svakog modula, sve aktivnosti su sažete i rekapitulirane podmodulom u "dodatku A" (aktivnosti u učionici) i "dodatku B" (online aktivnosti), u kojima se nalazi kratak opis aktivnosti i spomen korištenog alata/resursa (npr. određeni dio softvera ili web stanice).

Appendix A – Classroom activities

Name	Tool/resource used	Description (min 150 char.)
Submodule 1.1		

Na kraju, sve aktivnosti su detaljno navedene u "Popisu aktivnosti", priloženom ovom priručniku kao dodatak. Poveznicu u "Opisu" svake aktivnosti odvest će vas izravno na njezino detaljnije objašnjenje u inventaru.

Konkretno, u dodatku ćete pronaći dugačak opis svake aktivnosti s pregledom povezanog sadržaja, ishoda učenja, korištenog alata za igrifikaciju/e-učenje, kao i više informacije o: prijedlozima korištenja, potrebnim materijalima i resursima, postupak korak po korak, pitanja za završno ispitivanje, savjeti za nastavnika i atribucije/reference.



Appendix A – Classroom activities

Name	Tool/resource used	Description (min 150 char.)
Submodule 1.1		
How much do you know about "my" alphabet?	Quizlet (classroom) https://quizlet.com/es https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/ https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/	tudents are divided in groups and they try guess the correct answer on a set of questions bout alphabet and pronunciation

Kao što je prethodno spomenuto u uvodu ovog priručnika, naš glavni prijedlog za čitanje i razumijevanje kurikuluma i njegov "Popisa aktivnosti" je da slijedite "fleksibilan" modalitet: kada razmišljate o njihovoj primjeni u svom radu, nemojte to smatrati potrebnim točno se pridržavati nastavnih planova i programa, tj. pridržavati se svakog modula i podmodula, svih sadržaja i svake aktivnosti ili ICT alata. Umjesto toga, birajte, miješajte i prilagođavajte sadržaj fleksibilno i neovisno kako bi odgovarao vašim specifičnim ciljevima i potrebama vaših učenika. Na nastavni plan i program treba gledati kao na skup ideja i rješenja. Želja nam je da slobodno pregledavate kurikulum i "razmak" između modula i modula kako biste pronašli personaliziranu primjenu za ovaj tečaj ili njegove različite elemente.



SIGE Kurikulum

PREGLED



SIGE Kurikulum

SHEMA

Kod Modula/Podmo -dula	Naziv modula/pod-modula	Sati nastave u učionici	Sati e-učenja	Ukupan broj sati
MODUL 1	Materinji jezik (IT, RO, DE, ES, HR, RS, PL)			
M1.1	Materinski jezik - osnovna razina	16	24	40
M1. 2	Materinski jezik za tržište rada	4	6	10
	UKUPNO SATI MODULA	20	30	50
MODUL 2	Engleski jezik			
M2.1	Engleski jezik - osnovna razina	12	18	30
	UKUPNO SATI MODULA	12	18	30
MODUL 3	Digitalne vještine			
M3.1	Osnove računarstva (preglednik, e-pošta)	8	12	20
M3.2	Obrada teksta	8	12	20
M3.3	Digitalni alati za pronalaženje posla	4	6	10
	UKUPNO SATI MODULA	20	30	50
MODUL 4	Meke vještine za tržište rada			
M4.1	Priprema za razgovor za posao	6	9	15
M4.2	Vještine prezentaije i komunikacije	6	9	15
M4.3	Rad u timu	4	6	10
	UKUPNO SATI MODULA	16	24	40
MODUL 5	Kulturološke kompetencije			
M5.1	Razumijevanje kulturološkog konteksta	4	6	10
M5.2	Funkcioniranje u međukulturalnom svijetu	8	12	20
	UKUPNO SATI MODULA	12	18	30
UKUPNA SATNICA KURIKULUMA		80	120	200

SIGE Kurikulum

Modul 1 - Materinski jezik

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Materinski jezik	M1	Materinski jezik - osnovna razina	M1.1
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
40	16	24	

Primjedba pod-modula

Učiš jezik za komunikaciju.
Za osmišljavanje programa poučavanja jezika polazna točka trebala bi biti analiza potreba, interesa i očekivanja učenika. Drugim riječima, morat ćemo se zapitati, tko je učenik? S kim će razgovarati? Gdje? Kada? O čemu? Kako? Zašto će to učiniti?
Naši učenici su odrasle osobe koje su, školujući se u našem centru, u izravnom kontaktu s govornicima jezika domaćina i s mogućnostima vježbanja u stvarnim komunikativnim situacijama. Ova imerzivna situacija olakšat će sudionicima da dosegnu visoku razinu općeg znanja u relativno kratkom vremenu. Međutim, rezultati će se značajno promijeniti ovisno o stavu prema učenju jezika i kontaktu s novom kulturom.
Što se tiče potreba ovog učenja, čini se jasnim da će im novi jezik trebati za interakciju, sudjelovanje u različitim zadacima, rješavanje nesporazuma, praćenje objašnjenja njihovih učitelja i obavljanje zadataka i aktivnosti u školi i u svakodnevnom životu.
Gramatika jezika najteži je korak na koji se učenik jezika mora popeti, a primjena zabavnih i atraktivnih resursa znatno olakšava rad. Otuda i ideja stvaranja gramatičkih resursa koji su što zabavniji, temeljeni na pristupu temeljenom na zadacima i pragmatičnoj i društvenoj vrijednosti jezika: usmenoj interakciji učenika, brzini pitanja / odgovora, poštivanju različitosti ili kulturnoj kontekstualizaciji.
Da bi nastava kroz igre bila učinkovita, mora se unaprijed planirati, prilagođavajući sadržaj, metodologiju i vrijeme određenom alatu (na primjer, kartaška igra, videoigra...)

Ciljevi učenja	
Ciljevi ovog pod-modula su: • Pružajući našim sudionicima odgovarajuću komunikativnu kompetenciju na materinjem jeziku koja im omogućuje svakodnevno sudjelovanje u društvenim odnosima. • Razvijanje učinkovite jezične kompetencije na materinjem jeziku koja našim učenicima omogućuje pristup sadržaju različitih kurikularnih područja i nastavak procesa obuke u skladu sa svojim osobnim interesima. • Razumijevanje i korištenje često korištenog vokabulara. • Koristeći uobičajene oblike ljubaznosti za pozdraviti, oprostiti se, predstaviti se, zahvaliti, ispričati se ... • Obučavajte naše učenike da traže i daju osobne podatke, upute i osnovne upute. • Korištenje znanja i prethodnih iskustava s drugim jezicima za brže, učinkovitije i autonomnije stjecanje stranog jezika..	Nakon stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u stanju: (1) Slušajte i razumijte poruke koristeći prenesene informacije za obavljanje zadataka povezanih s njihovim svakodnevnim životom. (2) Izražavajte se usmeno u jednostavnim i uobičajenim situacijama, koristeći verbalne i neverbalne postupke i usvajajući uljudan i kooperativni stav. (3) Napišite jednostavne tekstove s različitim svrhama kao što su pozdraviti, oprostiti se, zahvaliti nečemu, ispričati se ... uz pomoć modela koji rade u učionici. (4) Autonomno koristiti sva sredstva koja su im na raspolaganju, uključujući nove tehnologije, za dobivanje informacija i komunikaciju na stranom jeziku. (5) Postupno se koristi stranim jezikom za afirmaciju i širenje sadržaja već naučenih nelingvističkih područja i za učenje novih.

	(6) Vrednovati strani jezik kao sredstvo komunikacije i razumijevanja među ljudima različitog podrijetla i kultura te kao alat za učenje različitih sadržaja. (7) Očitovati prijemčiv, zainteresiran i siguran stav u vlastitoj sposobnosti učenja i korištenja stranog jezika. (8) Koristiti znanje i prethodna iskustva s vlastitim jezikom za brže, učinkovitije i autonomnije stjecanje stranog jezika. (9) Naizmjenično koristite jezike koje poznajete kao alate za informiranje i učenje, uzimajući u obzir kompetencije koje imate u svakom od njih. (10) Utvrditi aspekte fonetike, ritma, stresa i intonacije, kao i jezične strukture i leksičke aspekte stranog jezika te ih koristiti kao osnovne elemente komunikacije. (11) Razumjeti i aktivno sudjelovati u razgovorima o svakodnevnim pitanjima kao što su pozdravi, oproštaji ...

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivosti	
Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Koliko znaš o "mojoj" abecedi (10) Odakle dolazimo? (6) Naručite mi... (6) Idemo u kupovinu (10) Što biste željeli?(1) Koliko je sati? (8) *Appointment bingo* (2, 11) Prijevozna sredstva (10) Aukcija fraza (3, 7)	Pisma za učenje (10) Naše zemlje i zastave (6, 5) Brojevi memorije (9) Predstavljam se (6, 8) Kupovina (10) Revizija (4)

Metode procjene
Prema CCSSO-u. "Revizija definicije formativne procjene". "Formativna procjena je planirani, kontinuirani proces koji svi učenici i nastavnici koriste tijekom učenja i poučavanja kako bi izazvali i koristili dokaze o učenju učenika kako bi poboljšali razumijevanje učenika o predviđenim ishodima disciplinskog učenja i podržali učenike da postanu samoupravni učenici". Igrificirana procjena ili procjena temeljena na igri vrlo je privlačna procjena. Može se koristiti za pomoć učenicima da uče i vježbaju. Mnoge aktivnosti (kvizovi, infografike, prezentacije...), na modulu Materinski jezik mogu se koristiti kao kratki testovi za procjenu specifičnih vještina (slušanje, čitanje, govor, pisanje) tijekom procesa učenja i poučavanja. Duge igre kao što su Revizija igre, soba za bijeg, mogu se koristiti za sažimanje stjecanja skupine ishoda učenja.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi*
1. Abeceda: 1.1.- Pravopisi. 1.2.- Zvukovi.

2. Zemlje i nacionalnosti:
2.1.- Vokabular zemalja, imena, nacionalnosti.
2.2.- Spolovi: Ženski i muški trening
2.3.- Broj: formiranje množine.
2.4.- Upotreba ser (opis) i estar (lokacija).
2.5.- Boje.
2.6.- Hrana i tipična jela svjetskih kuhinja.

3. Uvodi, pozdravi i oproštaji:
3.1.- Predstavite se, pozdraviti i pozdravite se.
3.2.- Pozdravi: formalni i neformalni stil (vi ili vi).
3.3.- Glagoli „biti“ i „imati“.
3.4.- Izgovor i pravopis: upitna intonacija fraze.
3.5.- Opis i pripovijedanje.

4. Kupovina:
4.1.- Dijalog: kupnja u trgovini.
4.2.- Upute.
4.3.- Zahtjevi.
4.4.- Konjunktiv.
4.5.- Opisi: odjeća, predmeti iz trgovine ...
4.6.- Morfologija:
- Odrednice
- Imenice
- Pridjevi
- Prijedlozi
- Prilozi
- Zamjenice

5. Slobodno vrijeme:
5.1.- Sati: sati, minute i sekunde.
5.2.- Dani u tjednu, mjeseci i godišnja doba.
5.3.- Zakažite sastanak, plan (prijatelji, liječnik, rad).
5.4.- Brojevi: glavni i redni.
5.5.- Glagoli:
- Prisutni drugi glagoli na kojima prethodno nije radio.
- Imperativ (pozitivan i negativan).
- Verbalna perifraza.
5.6.- Različita prijevozna sredstva.

* Jezični specifični elementi naći će se u svakom jezičnom kurikulumu

SIGE Kurikulum

Modul 1 - Materinski jezik

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Materinski jezik	M1	Materinski jezik za tržište rada	M1.2

Nastavni sati od kojih:	Natava u učionici	On-line nastava
10	4	6

Primjedba pod-modula

Kao radnici ili potencijalni radnici, našim sudionicima je potrebno specifično učenje jezika povezanog sa svijetom rada i radnih svrha. Stoga namjeravamo razviti kod naših studenata komunikativnu kompetenciju ograničenu na svijet rada. Stoga ćemo koristiti specijalizirani jezik koji karakterizira niz osobitosti kao što su njegova tema (orijentirana na svijet rada), vrsta sugovornika, komunikativna situacija, namjera govornika, medij u kojem se koristi.

Mnogi naši učenici trebaju naučiti novi jezik kako bi se zaposlili ili sudjelovali u interakcijama vezanim uz onu koju već imaju, kao što su: pregovaranje o radnim uvjetima, traženje pojašnjenja, čitanje uputa ...

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • Stjecanje, razumijevanje i korištenje osnovnih jezičnih struktura za održavanje društvenih i profesionalnih odnosa. • Razumijevanje bitnih aspekata stvarnih tekstova, kao što su slobodna radna mjesta objavljena u tisku. • Pravilno i tečno korištenje najčešćih izraza na radnom mjestu. • Poznavanje osnovnog vokabulara koji se odnosi na pravne pojmove i dokumente. • Upoznavanje nekih organizacija, javnih subjekata, nevladinih organizacija, sindikata ... koji nude usluge zapošljavanja imigrantima.	Nakon stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) Zatražite informacije o traženju posla. (2) Upoznajte neke organizacije, javne subjekte, nevladine organizacije, sindikate ... u mjestu prebivališta koje vam može pomoći u zapošljavanju. (3) Razumjeti oglase za posao ili ponude. (4) Pravilno i s određenom lakoćom upotrebljavajte izraze koji se najčešće koriste na tržištu rada. (5) Priznavanje osnovnih pravnih uvjeta i dokumenata.

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivnosti

Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Pogodi tko? (4) Tko koristi ovaj alat?(3) Gdje radim? (3) “Napravite vlastiti životopis”(4) “Pravni uvjeti” (5) Kurikulum (1)	Čime se baviš? A vaš ugovor? (5) Radni alat (4) Gdje mogu tražiti posao? (2) Što radiš u svom poslu? (3) Moj životopis (4) “Upoznajte svoju valutu” (1, 3) “Koliko je sada sati?” (1, 3)

Metode procjene

Prema CCSSO-u. "Revizija definicije formativne procjene". "Formativna procjena je planirani, kontinuirani proces koji svi učenici i nastavnici koriste tijekom učenja i poučavanja kako bi izazvali i koristili dokaze o učenju učenika kako bi poboljšali razumijevanje učenika o predviđenim ishodima disciplinskog učenja i podržali učenike da postanu samousmjereni učenici". Igrificirana procjena ili procjena temeljena na igri vrlo je privlačna procjena. Može se koristiti za pomoć učenicima da uče i vježbaju. Mnoge aktivnosti (kvizovi, infografike, prezentacije...), na modulu materinjeg jezika mogu se koristiti kao kratki testovi za procjenu specifičnih vještina (slušanje, čitanje, govor, pisanje) tijekom procesa učenja i poučavanja. Duge igre kao što su Revizija igre, soba za bijeg, mogu se koristiti za sažimanje stjecanja skupine ishoda učenja.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi

1. Tržište rada:
1.1. Kurikulum (znajući kako odražavati svoj radni vijek i akademsko znanje).
1.2. Potraga za poslom.
1.3. Vrste ugovora o radu, osnovni pravni uvjeti i dokumenti s tržišta rada.
1.4. Upotreba vlastite državne valute: euro ili druge.
1.5. Sati: sati i dani u tjednu.
1.6. Vrste posla i mjesta na kojima rade.

Modul 1 - Materinski jezik
Aktivnosti u razredu

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
Pod-modul 1.1		
Koliko znaš o "mojoj" abecedi?	Quizlet (učionica) https://quizlet.com/es https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/ https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/	Učenici su podijeljeni u grupe i pokušavaju pogoditi točan odgovor na skup pitanja o abecedi i izgovoru
Odakle dolazimo?	Kahoot/Quizlet (učionica) "https://kahoot.it/ https://quizlet.com/es https://quizizz.com/admin/quiz/5bbab2b38f97a9001b038191/nacionalidades https://quizizz.com/admin/quiz/5dcae5416cdc86001b6579b7/banderas-y-sus-paises https://quizizz.com/admin/quiz/5c88f41a97369d001be6da59/banderas-de-todos-los-paises-del-mundo https://quizizz.com/admin/quiz/60880a8cb1250d001bcc09b8/platos-del-mundo https://create.kahoot.it/details/09c5050a-6b50-4d18-8ca1-06fe615e28cc https://create.kahoot.it/details/d396c15e-ddf4-4cea-b088-e9ea1eb1165c https://create.kahoot.it/details/c33a4769-cb72-4ec9-afcf-1f9a4d4453df	Quiz: sudionici moraju odabrati točne boje zastave prikazane na slikama, ispravne nacionalnosti i zemlje te tipična jela. Mogu se podijeliti u skupine: pobjeđuje najbolji.
Naručite mi...	Padlet (učionica) https://es.padlet.com/ https://padlet.com/feranduva/platos	Stvorite Padlet sa slikama različitih tradicionalnih jela iz zemalja podrijetla učenika, sudionici bi trebali pokušati pogoditi ime jela i zemlju podrijetla i zapisati ga na određeno mjesto. Također se može organizirati da se ne sastoji od slike, već recepta, ali ishod bi trebao biti isti. Na taj način ne samo da učimo materinji jezik, već i poboljšavamo svoje znanje o kulturama kroz kuhinju!
Idemo u kupovinu	Baamboozle (učionica) https://www.baamboozle.com/ https://www.baamboozle.com/game/840846	Koristite način proučavanja Bamboozlea da biste uveli vokabular koji se odnosi na kupovinu. Konkretno, koristit ćemo vokabular vezan uz kupovinu u supermarketu ili trgovini hranom.

Što biste željeli?	Kahoot (učionica) "https://kahoot.it/ https://create.kahoot.it/details/a16e7930-9daa-4bbe-84af-b5dca538d78a https://create.kahoot.it/details/bb5e5020-2aa0-442d-9564-c355ea5b52c5 https://create.kahoot.it/details/999534a2-2be1-4dd7-9217-cdb3d7e083f1 https://create.kahoot.it/details/21ee23f0-b231-4b85-93e4-856cdd712975	Napravite kviz koji prikazuje situaciju s tržnice poljoprivrednika, second hand trgovine itd... s četiri dana odgovora i sudionici moraju mudro odabrati onaj koji je točan, koji prikazuje / odgovara na zadanu sliku s objašnjenjem i pitanjem ispod nje.
Koliko je sati?	Quizlet (učionica) "https://quizlet.com/es https://quizlet.com/640543217/que-hora-es-flash-cards/ https://quizlet.com/es/564361783/las-horas-flash-cards/	Stvorite / Koristite kviz u kojem je pitanje slika sata ili sata i sudionici moraju birati između odgovora točno vrijeme dano slovima.
Appointment bingo	Baamboozle (učionica) https://www.baamboozle.com/ https://www.baamboozle.com/game/929752	Pročitajte tekst s razgovorom u stilu A/B u kojem A i B popravljaju obvezu. Nakon čitanja podijelite klasnu skupinu u timovima i odgovorite na pitanja o Baamboozleu vezana uz tekst koji su upravo pročitali.
Prijevozna sredstva	Baamboozle (učionica) https://www.baamboozle.com/ https://www.baamboozle.com/game/929799	Pomoću načina studija uvedite vokabular prijevoznog sredstva, a zatim način igre (klasična verzija) za igrificiranu reviziju vokabulara.
Aukcija fraza	Slikovne kartice/Canva https://hablamossle.com/paraprofesdeele/la-sub asta-de-frases-en-la-clase-de-ele/ https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/ST l0CGeZWHcI4E7s8UsPwQ/view?utm_content=DAE1auJS2to&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink https://educajcyl-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/09008275_educa_jcyl_es/ElC3iMtt5btBi4ZOO 0PTkegBh_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT	Ova aktivnost sastoji se od dražbe ispravnih i netočnih fraza vezanih uz temu ili jedinicu na kojoj smo radili ili kao revizijska aktivnost modula.Svaki sudionik ima ograničen proračun koji mora koristiti za licitiranje rečenice koje učitelj predstavlja i koje mogu biti točne ili netočne. U igri pobjeđuje sudionik koji kupuje veću količinu rečenica trošeći najmanje novca.

Pod-modul 1.2

Pogodi tko?	Powtoon (učionica) https://www.powtoon.com/ https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fKuJlDQeNP4&mode=movie https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQt2I2kRbd/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=bSQt2I2kRbd&mode=movie https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=cDKjdR65KGq&mode=movie	Učitelj prikazuje Powtoon prezentaciju o tri različita lika. Svaki lik će imati drugačiju priču i životopis. Učenici, podijeljeni u timove, imaju zadatak uskladiti različite dijelove životopisa s pravom osobom.
Tko koristi ovaj alat?	Slikovne kartice (učionica) https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_(AL)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n_profesiones_ku477704kx	Nakon rada na različitim zanimanjima i alatima koji se koriste u svakoj od njih, koristimo slikovne kartice za igranje i pregled onoga što imamo naučeno.
Gdje radim?	Quizziz (učionica) https://quizizz.com/ https://quizizz.com/admin/presentation/61b9aa96f13e2a001d350c54/el-trabajo https://quizizz.com/admin/quiz/5ef5a24efc7e51001b30cab2/la-entrevista-de-trabajo	Učenici, podijeljeni u timove, imaju zadatak uskladiti različite dijelove životopisa s pravom osobom. Oni također moraju naučiti karakteristike razgovora za posao.
"Napravite vlastiti životopis"	Kahoot (učionica) https://kahoot.it/ https://create.kahoot.it/details/772e19ff-382e-4329-960f-663c102cf997	Napravite jednostavan test s više odgovora kako biste vidjeli znaju li polaznici koje su relevantne informacije koje bi trebale biti uključene u životopis i koje su druge informacije potpuno nevažne.
"Pravni uvjeti"	Bamboozle (učionica) https://www.baamboozle.com/game/930015	Izradite skup kartica na kojima bi svaka kartica trebala imati pravni izraz ili neki dio dokumenta o ugovoru i sudionik mora znati objasniti koji je to "pojam" koji je dobio prilikom odabira kartice. Skupina s najtočnijim odgovorima pobjeđuje u igri.
Kurikulum	Canva (učionica) https://www.canva.com/es_es/	Canvu ćemo koristiti za pripremu životopisa, infografika, dokumenata i prezentacija koje će biti korisne u stvarnom životu za stvarno traženje posla.

Modul 1 - Materinski jezik Online aktivnosti

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
	Pod-modul 1.1	
Pisma za učenje	Quizlet (online) https://quizlet.com/ https://quizlet.com/146543710/alfabeto-flash-card s/	Učenici mogu vježbati slova s setom karata s abecedom s jedne strane kartice i njezinim izgovorom s druge strane.
Naše zemlje i zastave	Padlet (online) https://es.padlet.com/ https://padlet.com/mirandadebro/ccwbuds5wwfmr24t https://padlet.com/feranduva/mapa https://exporter.padletcdn.com/v1/UpvvPYP8VEQcNw5I/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&delay=2500&full_page=true&height=2128&url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&width_from=%23wish-list	Učenici koriste Padlet koji je stvorio učitelj kako bi revidirali zastave, boje, zemlje podrijetla učenika, tipičnu hranu zemalja svojih zemalja / regija ... (mora biti personalizirana).
Brojevi memorije	LearningApps (online) https://learningapps.org/view3875251	Kako bi revidirali brojeve, sudionici mogu igrati memorijske igre, otkriti sadržaj dviju karata i pokušati uskladiti sliku broja s ispravnim izgovorom.
Predstavljam se	Jaamboard (online) https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/jamboard/ https://jamboard.google.com/d/1CXAfdzepfe3BYqmvAHxzIV6ZzJYwgU9AWFEm5s1Daqs/edit?usp=sharing	Izradite Jam da biste se predstavili, uključujući slike i tekst. Slijedeći smjernice svog učitelja, učenici će se predstaviti dodajući sve informacije i slike koje smatraju relevantnima.
Kupovina	Baamboozle (online) https://www.baamboozle.com/ https://www.baamboozle.com/game/840846	Koristite način igranja Baamboozlea (klasična verzija) za igrificiranu reviziju vokabulara i interakcija kupovine. Koristite način studija za uvođenje vokabulara koji se odnosi na kupovinu. Konkretno, koristit ćemo vokabular vezan uz kupovinu u supermarketu ili trgovini hranom.

Revision	Soba za bijeg https://view.genial.ly/6249e4f613bf210010375 3b6/interactive-content-escape-game-industrial Genialno	Pomoću nekih tragova učenici će morati riješiti različite enigme vezane uz sadržaje koji su tretirani na modulu i na taj način moći dobiti ključ učionice za izlazak iz sobe.

Pod-modul 1.2

Čime se bavi? A vaš ugovor?	Aplikacije za učenje (e-učenje) https://learningapps.org/watch?v=pu2ro69vt21	Odgovarajuća vježba za učenje posla i vrsta vokabulara povezanog s ugovorom. Tu bi aktivnost trebalo prilagoditi različitim vrstama ugovora u svakoj zemlji.
Radni alat	Kahoot (online) "https://kahoot.it/ https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e https://create.kahoot.it/details/595fc01f-3146-41e4-9119-05158c9c120f	Koristite Kahoot za prelazak preko vokabulara koji se odnosi na različite profesije na temelju opisa dužnosti različitih poslova.
Gdje mogu tražiti posao?	Kahoot (online) https://kahoot.it/https://create.kahoot.it/details/b593124f-036c-416e-8368-60e6f29c5d26 PIN: 9674693	Pomoću Kahoota revidirajte različita mjesta i organizacije koje vam mogu pomoći u zapošljavanju. Ovu aktivnost treba prilagoditi različitim mjestima i organizacijama koje se brinu o tome u svakoj zemlji.
Što radiš u svom poslu?	Quizlet (online) https://quizlet.com/ https://quizlet.com/576523559/profesiones-flash-cards/	Koristite Quizlet da biste znali što svaka osoba radi u svom poslu. Stvorit ćemo kartice s imenom posla s jedne strane i opisom posla s druge strane.
Moj životopis	Canva (online) https://www.canva.com/ Canva će biti stvorena sa stvarnim podacima koje pružaju sudionici.	Canvu ćemo koristiti za pripremu životopisa, infografika, dokumenata i prezentacija koje će biti korisne u stvarnom životu za stvarno traženje posla.
"Upoznajte svoju valutu"	Padlet (online) https://es.padlet.com/ Padlet će se stvoriti sa stvarnim podacima koje pružaju sudionici.	Svaki polaznik mora sudjelovati u stvaranju suradničkog Padleta s vlastitom valutom, primijeniti jednu njezinu sliku i informacije o tome koliko eura vrijedi ...
"Koliko je sada sati"?	Kahoot (online) https://kahoot.it/ https://create.kahoot.it/details/8c71fe1c-047a-4489-943d-ce81c0d33157 https://create.kahoot.it/details/46917008-5584-4769-8f7f-317b8d528b94 https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4bef-8fc4-e444c4d5bdff https://create.kahoot.it/details/e4dda0db-5688-4154-b103-e4943df87e99 https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a	Koristeći kartice, sudionici bi trebali odabrati točan odgovor u pravo vrijeme ili dan u tjednu. Ova se aktivnost može obaviti ili s Kahootom ili velikim satom (tako da ga svi mogu vidjeti) ili karticama.

SIGE Kurikulum

MODUL 2 - Engleski jezik

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Engleski jezik (RO- RS-IT)	M2	Engleski jezik - osnovna razina	M2.1
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
30	12	18	

Primjedba pod-modula
Engleski je najčešće govorni jezik na svijetu. Jedna od pet osoba može govoriti ili barem razumjeti engleski! Engleski je jezik znanosti, računala, diplomacije i turizma. Poznavanje engleskog jezika povećava vaše šanse da dobijete dobar posao u svojoj domovini ili da pronađete posao u inozemstvu. Engleski je službeni jezik 53 zemlje. To je puno ljudi za upoznati i razgovarati s njima. Engleski jezik kao prvi jezik govori oko 400 milijuna ljudi širom svijeta. Engleski je jezik medijske industrije. Ako govorite engleski, više se nećete morati oslanjati na prijevode i titlove da biste uživali u omiljenim knjigama, pjesmama, filmovima i TV emisijama. Engleski je također jezik Interneta. Mnoge web stranice napisane su na engleskom jeziku - moći ćete ih razumjeti i sudjelovati na forumima i raspravama. Engleski se temelji na jednostavnoj abecedi i prilično je brz i jednostavan za učenje u usporedbi s drugim jezicima. Engleski nije samo koristan - daje vam puno zadovoljstva. Napredak je sjajan. Evo početničkog tečaja koji će vas uvesti u engleski jezik. Sretno!

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • Razvijanje studentskog izgovora engleskih zvukova. • Pružajući sudionicima kompetencije za komunikaciju početnika na engleskom jeziku kako bi im se omogućilo svakodnevno sudjelovanje u društvenom životu. • Omogućavanje polaznicima da razumiju i koriste osnovnu razinu rječnika engleskog jezika. • Pružajući sudionicima osnovne vještine čitanja i razumijevanja engleskog jezika. • Osigurati učenicima odgovarajuće vještine slušanja koje uključuju razumijevanje osnovnih informacija. • Razvijanje govornih vještina učenika kako bi im se omogućilo korištenje osnovnog jezika. • Pružajući sudionicima početničke vještine pisanja na engleskom jeziku.	Nakon stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) Pozdravite druge i predstavite se (2) Ispravno zapišite osobne podatke (3) Uspostavite osnovni telefonski kontakt; ostavljanje i razumijevanje poruka (4) Kupujte ili naručite hranu i piće u supermarketu ili pubu; ispravno identificirajte novac (5) Pitajte i razumijete upute u gradu (6) Raspitajte se i razgovarajte o važnim životnim događajima (7) Interakcija u trgovinama (8) Zatražiti i razumjeti informacije o putovanju različitim prijevoznim sredstvima (9) Pitati za vrijeme, razumjeti i reći koliko je sati (10) Raspitati se, razumjeti i razgovarati o poslovima i svakodnevnim rutinama (11) Razumjeti i reći dane i datume, razgovarati o važnim datumima u njihovim životima (12) Zatražiti i razumjeti informacije o obitelji, kućnim ljubimcima, kućama itd. (13) Razumjeti i reći dane i datume, razgovarati o važnim datumima u njihovim životima

	(14)Zatražiti i razumjeti informacije o obitelji, kućnim ljubimcima, kućama itd. (15)Reći što nije u redu i tražite stvari u ljekarni (16)Reći što vole, a što ne vole raditi u slobodno vrijeme; pitati o tome što se drugima sviđa i ne sviđa Razgovarajte o tome što su učinili prošli tjedan

Inovativne nastavne aktivnosti

Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Uvodi(1) Broevi i slova (2) Telefoniranje (3) Hrana i piće (4) Mjesta u gradu i pravci (5) Životna priča (6) Kupovina (7) Putovanje (8) Određivanje vremena (9) Dnevne rutine (10) Dani i datumi (11) Manje fizičke tegobe - kod ljekarnika (12) Voli i ne voli. Boje (13) Aktivnosti u prošlosti (14)	Uvodi (1) Brojevi i slova (2) Telefoniranje (3) Hrana i piće (4) Mjesta u gradu i pravci (5) Životna priča (6) Kupovina (7) Putovanje (8) Određivanje vremena (9) Dnevne rutine (10) Dani i datumi (11) Manje fizičke tegobe - kod ljekarnika (12) Voli i ne voli. Boje (13) Aktivnosti u prošlosti (14)

Metode procjene

Opisne prakse su zaista korisne kada je u pitanju učenje novog jezika. Vizualna memorija ključan je element za oblikovanje mozga učenika koji se tek približava jeziku koji se razlikuje od njegovog / njezinog L1, posebno u odrasloj dobi kada stjecanje novih sadržaja može biti još teže.
Odrasli odgajatelji mogu predložiti aktivnosti poput opisivanja slike, crtanja nečega i objašnjavanja crteža, opisujući okruženje u kojem se nalaze (učionica) kako bi testirali učenike koji simuliraju stvarne životne situacije. Predložene prakse također su namijenjene pružanju mogućnosti za upoznavanje s engleskim leksikonom, elementom koji se mora smatrati temeljnim kako bi se postigla tečnost.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi

- Uvodi (Pozdrav i uvodne formule)
- Brojevi i slova
- Telefoniranje (rječnik telefonskog razgovora i izrazi)
- Hrana i piće
- Mjesta u gradu i pravci
- Životna priča (Pričanje dobi, mjesta rođenja, obitelji, profesionalne pozadine, iskustva.)
- Kupovina (Artikli za kupovinu)
- Putovanje (Mjesta u gradu, Prijevozno sredstvo)
- Određivanje vremena (Sat, traženje vremena, određivanje vremena)
- Dnevne rutine
- Dani i datumi
- Osobni podaci (osobni podaci i vokabular)
- Manje fizičke tegobe - kod ljekarnika
- Voli i ne voli. Boje
- Aktivnosti u prošlosti

MODUL 2 - Engleski jezik Aktivnosti u razredu

Ime	Korišteni alat/resursi	Opis
Upoznavanja	Jamboard	Na temelju Jamboard veze / radnog lista od sudionika se traži da napišu 2 istinite rečenice o sebi i jednu lažnu rečenicu. Ostali bi trebali pogoditi koje su istinite, a koje lažne.
Brojevi i slova	Website ESL game plus https://www.eslgamesplus.com/numbers-cardinal-ordinal/	Učitelji i učenici zajedno biraju brojeve koji će se prakticirati. Svaki sudionik će poslušati i identificirati broj, izgovoriti ga i napisati ga slovima.
Telefoniranje	WhatsApp	Sudionici će vježbati telefonske razgovore u parovima pomoću WhatsAppa. Oni mogu odabrati temu. Kroz ovu vrstu aktivnosti poboljšat će svoje vještine na stranom jeziku, stječući više tečnosti.
Hrana i piće	Website ESL game plus - Vegetables Board Game https://www.eslgamesplus.com/vegetables-vocabu lary-esl-interactive-board-game/	Sudionici moraju uskladiti ono što čuju s imenom hrane ili povrća. Moraju simulirati situaciju u kojoj žele kupiti kg tog povrća na tržnici.
Mjesta u gradu i pravci	Web stranica Učenje engleskog jeziks, British Council https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/ beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1	Sudionici moraju pojedinačno uskladiti slike, zvuk i riječi, a zatim će vježbati svoj vokabular u parovima, tražeći i dajući upute, mijenjajući uloge nakon nekoliko minuta.
Životna priča	Bamboozle	Upotrijebite način igranja Bamboozle (klasična verzija) za reviziju vokabulara i interakcija na igrificirani način. Moraju odgovoriti na neka pitanja vezana uz različite aspekte njihovog života.
Kupovina	Nije primjenjivo	Uvodi se digitalna misteriozna kutija sa slikama koje predstavljaju predmete za kupnju, sudionici moraju imenovati predmete predstavljene na slikama.
Putovanje	Bamboozle https://www.baamboozle.com/game/43158	Pomoću načina studija uvedite prijevozno sredstvo vokabulara, a zatim način igranja (klasična verzija) kako biste igrificirani način revidirali vokabular.
Određivanje vremena	Bamboozle	Napravite papir / digitalni sat i zamolite polaznike da osiguraju točno vrijeme.

Dnevne rutine	Aplikacije za učenje (e-učenje) https://learningapps.org/18403749	Svaki sudionik mora pojedinačno odgovarati zvukovima, pisanim riječima i slikama kako bi naučio vokabular posla. Tada moraju postavljati pitanja i davati odgovore vezane uz njihov posao i jednog od svojih rođaka.
Dani i datumi	Nije primjenjivo	Koristite flash kartice s danima i datumima i zatražite polaznike da postavljaju pitanja i daju odgovore.
Osobni podaci	Web stranica Učenje engleskog jezika, British Council https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-1 https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-2	Sudionici moraju uskladiti slike, zvukove i riječi te vježbati svoj vokabular koji se odnosi na osobne podatke kao što su obitelj, kuća, kućni ljubimci, poslovi itd.
Manje fizičke tegobe - kod ljekarnika	Alati za web stranice za nastavnike - Spaghetti String Worksheet https://www.toolsforeducators.com/spaghettistring/spaghetti-string-worksheet.php?cat=health https://www.toolsforeducators.com/spaghettistring/spaghetti-string-trace.php?cat=health	Pomoću zajedničke veze sudionici se pozivaju ili da pročitaju kratku rečenicu ili odlomak i povežu riječi ili da pročitaju riječ, prate je i povežu s drugima.
Voli i ne voli. Boje	Internet stranica Learnenglish https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/ beginner-to-pre-intermediate/colours	Sudionici moraju uskladiti slike, zvukove i riječi kako bi vježbali svoj vokabular koji se odnosi na različite boje i nijanse.
Aktivnosti u prošlosti	Internet stranica Mes-Games https://www.mes-games.com/past1.php	Koristeći igru, sudionici moraju ili uskladiti zvuk sa slikom, ili s pisanim riječima, ili pisanom riječju sa slikama koje se odnose na razgovor o prošlim događajima ili aktivnostima.

MODUL 2 - Engleski jezik Online aktivnosti

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis
Upoznavanja	Quizlet https://quizlet.com/36849994/english-greetings- flash-card Zemlje https://www.gamestolearnenglish.com/fastphrases/ #countries	Sudionici će vježbati vokabular upoznati se i pozdraviti se pomoću Quizleta. To se temelji na odgovarajućim slikama i pisanim riječima za izradu fraza.
Brojevi i slova	Brojevi - aplikacije za učenje https://learningapps.org/9416478 Pisma - Web igre za učenje engleskog jezika https://www.gamestolearnenglish.com/vocab- game	Sudionici će vježbati vokabular upoznati se i pozdraviti se pomoću Quizleta. To se temelji na odgovarajućim slikama i pisanim riječima za izradu fraza.
Telefoniranje	WhatsApp	Sudionici će vježbati telefonske razgovore u parovima pomoću WhatsAppa. Oni mogu odabrati temu. Kroz ovu vrstu aktivnosti poboljšat će svoje vještine na stranom jeziku, stječući više tečnosti
Hrana i piće	Space game https://www.eslgamesplus.com/food-drinks/	Sudionici ispravno biraju uvjete količine za različite namirnice i pića, koristeći vezu za igru. Nastavljaju pogađati cijenu i raditi popis za kupnju.
Mjesta u gradu i pravci	https://www.gamestolearnenglish.com/fast- phrase s/#places	Sudionici moraju uskladiti slike i pisane riječi kako bi napravili fraze povezane s različitim mjestima. Vokabular prakticiraju dijeleći ono što su jučer učinili i gdje.
Životna priča	Alati web stranica za nastavnike https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo- maker-4x4.php?cat=family	Sudionici biraju ključne riječi i govore o slikama predstavljenim na Bingo pločama, radeći ulogu u većoj skupini. Jedan sudionik volonter postavlja pitanja, a drugi odgovara.
Kupovina	Web stranica Učenje Engleskog jezika, British Council https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/ beginner-to-pre-intermediate/money	Sudionici moraju uskladiti slike, zvukove i riječi te vježbati svoj vokabular koji se odnosi na novac, načine plaćanja i predmete koji se koriste tijekom kupovine.

Putovanje	Web stranica Učenje engleskog jezika, British Council https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/ beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1	Sudionici će učiti mjesta u gradu i o prijevoznim sredstvima koristeći Bamboozle. Zatim igraju klasični način Bamboozla kako bi na igrificirani način revidirali vokabular.
Određivanje vremena	https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases /#time	Sudionici moraju promatrati slike i uskladiti ih s riječima kako bi napravili fraze kako bi ispravno odgovorili na pitanje: "Koliko je sati?"
Dnevne rutine	Web stranica Mes-Games https://www.mes-games.com/dailyroutines.php	Koristeći vezu za igru, sudionici moraju ili uskladiti zvuk sa slikom, ili pisanim riječima, ili moraju uskladiti pisanu riječ sa slikama koje se odnose na dnevne rutine.
Dani i datumi	Web stranica Mes- Games https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time	Koristeći vezu, sudionici moraju riješiti križaljke koristeći pojedinačne slike. Dobrovoljne sudionike potiče se da razgovaraju o važnim datumima u svom životu.
Osobni podaci	Web stranica Više od jedne priče https://www.morethanonestory.org/en	Sudionicima će na ekranu biti postavljena pitanja koja će poboljšati pripovijedanje o sebi i vlastitom osobnom iskustvu. Svi sudionici moraju odgovoriti na barem jedno pitanje.
Manje fizičke tegobe - kod ljekarnika	Igra pretraživanja riječi https://www.vocab1.com/	Od studenata se traži da naprave popis vokabulara i napišu definicije iz rječnika riječi vezanih uz zdravlje i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše, ili riječi koje se koriste kod ljekarnika.
Voli i ne voli. Boje	Aplikacija za učenje (e-učenje) https://learningapps.org/view11303723	Sudionici moraju uskladiti zvuk sa slikama s odgovarajućom bojom kako bi vježbali svoj vokabular koji se odnosi na različite predmete i boje.
Aktivnosti u prošlosti	Web stranica ESL gamesplus Monkey Pirate Game https://www.eslgamesplus.com/irregular-past-tense-esl-grammar-jeopardy-quiz-game/	Sudionici moraju pročitati rečenice i odabrati ispravne riječi koje nedostaju, kako bi mogli govoriti o prošlim događajima ili aktivnostima, ispravno koristeći nepravilne glagole i jednostavno prošlo vrijeme.

SIGE Kurikulum

MODUL 3 - Digitalne vještine

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Digitalne vještine	M3	Osnove računalstva (preglednik, e-pošta)	M3.1
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
20	8	12	

Primjedba špd-modula
Danas je Internet jedan od najučinkovitijih i najdjelotvornijih načina komunikacije. Bilo da se radi o e-mail korespondenciji, društvenim mrežama ili samo u potrazi za informacijama, Internet nam daje priliku da se povežemo s različitim ljudima i čitamo vijesti i informacije iz cijelog svijeta.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • podučavanje korištenja bežičnih mreža za računala i pametne telefone • podučavanje učenika kako učinkovito i sigurno koristiti alate za pregledavanje i pretraživanje interneta • podučavanje učenika postavljanju i korištenju usluga e-pošte	Nakon stjecanja vještina ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) povezivanje računala ili pametnog telefona na bežičnom usmjerivaču ili pristupnoj točki (2) objasniti pojmove Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge i koristiti njihove glavne značajke (3) prikazati pretraživanje interneta i analizirati rezultate (4) korištenje sigurnosnih mjera na internetu konfigurirati korisničke račune i e-poštu te koristiti osnovne značajke programa Outlook i Gmail

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivnosti	
Aktivnosti u učionici	Mrežne aktivnosti
Igra lozinka (1) Otkrivanje alata modula za pretraživanje (2) Dovršavanje okvira (2,3) Slaba ili jaka? (4) Pisanje e-pošte s Gmailom (5) Jig-saw Puzzle: otkrivanje kako napisati formalnu e-poštu (5)	Kako koristiti lekciju Google pretraživanja na EdPuzzleu (2) Online Quizlet Flashcards test na alatima tražilice (2) Kako stvoriti snažnu lekciju lozinke na EdPuzzleu (4) Online Quizlet Flashcards test o korištenju Gmaila (5)

Metode procjene

Metoda procjene predložena za ovaj modul je Formativna procjena, metoda koja prati poboljšanje učenika u stvarnom vremenu, uz pomoć izvješća o napretku, ulaznih/izlaznih karata i razrednih rasprava, nakon individualne i grupne prakse. Trener može koristiti evaluacije u procesu za praćenje postizanja ciljeva učenja i očekivanih rezultata, kroz promatranje učenika i izvještavanje o rezultatima učenja. Predlaže se integrirati formativnu procjenu s kratkim trenucima Sumativne procjene, pokretanjem internetskih kvizova / procjenom igara na IT alatima.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi

- Lokalne ili bežične mreže i postupak zapisivanja
- Web preglednici (Google Chrome, Mozilla Firefox itd.) i njegova korisnička sučelja: izbornici, alatne trake, pretraživanje, favoriti, popis povijesti, preuzimanja, postavke
- Glavni postupci i strategije za analizu rezultata i spremanje podataka s Interneta
- Snažne karakteristike lozinke
- Antivirusni programi i vatrozid
- Glavne značajke Gmaila/Outlooka (slanje/primanje e-pošte, kalendar, dnevnik, adresar, raspored, skice, privici, grupe, filtriranje, arhiviranje, ispis)

SIGE Kurikulum

MODUL 3 - Digitalne vještine

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Digitalne vještine	M3	Obrada teksta	M3.2
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
20	8	12	

Primjedba pod-modula

Obrada teksta je životna vještina koja se može koristiti u školi, kod kuće ili na radnom mjestu. Poznavanje organiziranja informacija u dokumentu omogućuje osobi da učinkovito prenese poruku. Također se može primijeniti na osobne zadatke i zadatke povezane s poslom. Bilo da se radi o stvaranju životopisa ili izradi plakata za promicanje događaja zajednice, većina zadataka koji koriste tehnologiju zahtijeva obradu teksta. To je bitna vještina koju svaka osoba treba savladati, jer se može koristiti danas i daleko u budućnosti.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • objašnjavanje korištenja alata i naredbi za uređivanje teksta • pružanje osnovnih znanja o organiziranju podataka • podučavanje učenika o uređivanju grafika u programu Word • podučavanje učenika kako ispisivati dokumente	Nakon stjecanja vještina ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) koristiti izbornike i naredbe programa MS Word za opisivanje obrade teksta i korištenje alata za uređivanje teksta. (2) upotrebljavati osnovnu organizaciju podataka u tablicama i grafikonima. (3) prepoznati razliku između WordArta, Smartarta, grafikona i oblika te koristiti osnovne naredbe za njihovo stvaranje (4) opisati postupak ispisa dokumenata, koristiti alate za pregled dokumenta i prilagodbu ispisa, ispis dokumenta i pripremu dokumenta za elektroničku razmjenu.

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivnosti

Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Temeljna interaktivna lekcija riječi o Mentimetru (1) Stvorimo - 10 potraga (1) Igra tablice (2) Pronađite svoju grupu (3) Postupak ispisa - *Jigsaw Method* (4)	Kako spremiti lekciju iz dokumenta na EdPuzzle (1) Online Quizlet Flashcards test na Microsoft Word (1) MS Word tablice i grafikoni lekcija na EdPuzzle (2) Online Quizlet Flashcards test na SmartArtu i grafikonima (3) Lekcija o postupku ispisa na EdPuzzleu (4)

Metode procjene

Metoda procjene predložena za ovaj modul je Formativna procjena, metoda koja prati poboljšanje učenika u stvarnom vremenu, uz pomoć izvješća o napretku, ulaznih/izlaznih karata i razrednih rasprava, nakon individualne i grupne prakse. Trener može koristiti evaluacije u procesu za praćenje postizanja ciljeva učenja i očekivanih rezultata, kroz promatranje učenika i izvještavanje o rezultatima učenja. Predlaže se integrirati formativnu procjenu s kratkim trenucima Sumativne procjene, pokretanjem internetskih kvizova / procjenom igara na IT alatima.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni postupci
- MS Word glavne značajke: uređivanje tekstualnih funkcionalnosti (font, stupci, stilovi), uređivanje izgleda (margine, orijentacija, dimenzija papira), spremanje i imenovanje dokumenta. - Stvaranje, popunjavanje i uređivanje stolova. - WordArt, Smartart, Grafikoni i oblici - Postupak ispisa, naredbe i alati

SIGE Kurikulum

MODUL 3 - Digitalne vještine

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Digitalne vještine	M3	Digitalni alati za pronalaženje posla	M3.3
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
10	4	6	

Primjedba pod-modula
Tržište rada promijenilo se do neprepoznatljivosti u posljednjem desetljeću. U ovom modulu učenici će naučiti kako bolje podržati svoj put na radno mjesto digitalnim alatima. Učenici će istražiti osnovne dostupne digitalne alate za karijeru kako bi uštedjeli svoje vrijeme i olakšali im prijelaz na posao. Učenici će naučiti razumjeti moderno tržište rada, iskoristiti digitalne alate za traženje posla i savjetovanje o karijeri te se pripremiti za uspješnu prijavu za posao.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • navođenje načina traženja posla • pokazujući kako izgraditi uspješan životopis • uvođenje alata i strategija za izgradnju digitalnog portfelja	Nakon stjecanja vještina ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) potražiti ponude za posao na internetu. (2) stvoriti i izraditi životopis pomoću mrežnih alata i aplikacija (Europass, Canva, LiveCareer). (3) dizajnirati popratno pismo pomoću internetskih alata i aplikacija (Europass, Canva, LiveCareer). (4) biti svjestan svrhe i koristi izgradnje sveobuhvatnog digitalnog portfelja (5) izgraditi svoj Linkedin profil (6) koristiti strategije umrežavanja kako bi proširio svoju online mrežu

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivnosti	
Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Pretražimo ponude za posao (1) Stvaranje životopisa na Livecareeru (2) Izrada životopisa na Canvi (2) Izrada popratnog pisma na Livecareer (3) Stvaranje popratnog pisma na Canvi (3) Linkedin izazov: točno ili netočno? (4, 5, 6)	Stvaranje životopisa na Livecareeru (2) Izrada životopisa na Canvi (2) Izrada popratnog pisma na Livecareeru (3) Stvaranje popratnog pisma na Canvi (3) LinkedIn izazov: Istinito ili netočno? (4, 5, 6)

Metode procjene

Metoda procjene predložena za ovaj modul je Formativna procjena, metoda koja prati poboljšanje učenika u stvarnom vremenu, uz pomoć izvješća o napretku, ulaznih/izlaznih karata i razrednih rasprava, nakon individualne i grupne prakse. Trener može koristiti evaluacije u procesu za praćenje postizanja ciljeva učenja i očekivanih rezultata, kroz promatranje učenika i izvještavanje o rezultatima učenja. Predlaže se integrirati formativnu procjenu s kratkim trenucima Sumativne procjene, pokretanjem internetskih kvizova / procjenom igara na IT alatima.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi

- Web stranice za nezaposlene osobe, Job nudi bazu podataka i web stranice tvrtke od interesa za posao (odjeljak Rad s nama)
- Web platforme i aplikacije (Europass, Canva, LiveCareer itd.) za uređivanje i prilagodbu životopisa i životopisa (značajke, funkcije i alati)
- Web platforme i aplikacije (Europass, Canva, LiveCareer itd.) za uređivanje i prilagodbu vašeg popratnog pisma (značajke, funkcije i alati)
- Prednosti i mane digitalnog portfelja (npr. LinkedIn), elementi portfelja (fotografija, samoopisivanje, dostupnost, obrazovanje, radna iskustva, kompetencije, jezici, interesi), kako pretraživati i dodavati osobu u svoju mrežu, kako poslati poruku i povezati se s drugim ljudima u mreži, kako upravljati obavijestima (npr. Tko je posjetio vaš profil)

Modul 3 - Digitalne vještine
Aktivnosti u učionici

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
Pod-modul 3.1		
Igra lozinkom	Google pretraživanje, Microsoft Word	Zagonetka koju učenici moraju pogoditi kako bi dobili lozinku i mogli se povezati na WiFi. Tijekom igre učitelj objašnjava postupak zapisivanja i dopušta učenicima da vježbaju.
Otkrivanje alata modula za pretraživanje	Bamboozle	Natjecateljska igra s Bamboozleom u kojoj se različiti timovi izmjenjuju pogađajući pravi odgovor na pitanja vezana uz funkcije i karakteristike najpopularnijih alata tražilice.
Dovršavanje okvira	Ms Word + Google Chrome	Interaktivni zadatak kojim učenici dovršavaju različite okvire tablice MS word pretraživanjem, odabirom, kopiranjem i lijepljenjem informacija s Interneta.
Pisanje e-pošte s Gmailom	Mentimeter	Interaktivna prezentacija s Mentimeterom kako biste saznali kako započeti s Gmailom, uključujući stvaranje računa i pisanje dobre teme za e-poštu. Prezentacija ima neke slajdove sadržaja, slajdove kviz natjecanja za reviziju i ankete kako bi dobila mišljenja publike.
Jig-saw Puzzle: otkrivanje kako napisati formalni e-mail	Nije primjenjivo	Suradnička vježba u kojoj učenici uče kako napisati formalnu e-poštu dijeljenjem objašnjavajućeg teksta u dijelovima i metodom jig-pile.
Slaba ili jaka	Nije primjenjivo	Podudarna vježba za prepoznavanje razlike između slabih, srednje jakih i vrlo jakih lozinki, osnažujući učenike da definiraju 3 najvažnija kriterija za izgradnju jake lozinke.
Pod-modul 3.2		
Temeljna interaktivna lekcija riječi o Mentimeteru	Mentimeter	Interaktivna prezentacija s Mentimeterom kako biste saznali kako koristiti glavne značajke Microsoft Worda. Prezentacija ima neke slajdove sadržaja, slajdove kviz natjecanja za reviziju i ankete kako bi dobila mišljenja publike.
Stvorimo - 10 pitanja!	Google pretraživanje, Microsoft Word	Grupna igra u kojoj sudionici uče uređivati tekst slijedeći popis zadataka. Grupe zarađuju bodove nakon završetka zadataka.
Igra tablice	Google pretraživanje, Microsoft Word	Igra u kojoj sudionici uče kako stvarati tablice slijedeći popis zadataka. Grupe dobivaju neke bodove ispunjavanjem zadataka.
Pronađite svoju grupu	Nije primjenjivo	Igra u kojoj sudionici moraju razumjeti kojoj skupini pripadaju, pokušavajući pronaći ostale članove koji imaju karticu koja je dio iste kategorije (smartart, word art, grafovi, oblici).
Postupak ispisa - Jigsaw method	Nije primjenjivo	Suradnička vježba u kojoj učenici istražuju postupak ispisa i mogućnosti ispisa dijeljenjem objašnjavajućeg teksta u dijelovima metodom jig-saw.

Pod-modul 3.3

Pretražimo ponude za posao	Google pretraživanje, Microsoft Word	Natjecateljska igra s ciljem pronalaženja ponuda za posao. Učenici se natječu u grupama kako bi pronašli najbolje ponude za posao prema i s obzirom na različite kriterije koje je postavio učitelj.
Stvaranje životopisa na Live Career	Live Career	Aktivnost za prakticiranje stvaranja dokumenta životopisa pomoću Livecareera. Značajke, modeli i predložak ove aplikacije koriste se za izradu životopisa s nekoliko jednostavnih koraka.
Stvaranje životopisa na Canvi	Canva	Aktivnost otkrivanja načina korištenja Canve za stvaranje grafičkog životopisa. Učenici će vježbati stvaranje životopisa dokumenta koristeći značajke ove aplikacije i istražujući različite predloške i grafičke elemente.
Izrada popratnog pisma na Live Career	Live Carrer	Aktivnost za vježbanje stvaranja popratnog pisma. Značajke, modeli i predložak ove aplikacije koriste se za izradu životopisa s nekoliko jednostavnih koraka.
Stvaranje popratnog pisma na Canvi	Canva	Aktivnost koja otkriva kako koristiti Canvu za stvaranje grafičkog popratnog pisma. Učenici će vježbati izradu dokumenta popratnog pisma koristeći značajke ove aplikacije i istražujući različite predloške i grafičke elemente.
Linkedin izazov: točno ili netočno?	InLearning (online) + Bamboozle (učionica)	Interaktivni video tečaj "Learning LinkedIn" na InLearningu, platformi za web učenje unutar LinkedIna. Nakon završetka tečaja, nastavnik će raspravljati i produbiti sadržaj počevši od Bamboozle natjecanja u kojem će se učenici, podijeljeni u dva tima, međusobno natjecati za pobjedu.

Modul 3 - Digitalne vještine
Online aktivnosti

Appendix B – Online Activities

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min. 150 znakova)
Pod-modul 3.1		
Kako koristiti lekciju Google pretraživanja na EdPuzzleu	Edpuzzle	Internetska video vježba na Edpuzzleu u kojoj učenici saznaju više o Google pretraživanju uz pomoć pitanja ugrađenih u videozapis.
Online Quizlet Flashcards test na alatima tražilice	Quizlet	Skup Quizlet kartica za pregled koncepata o alatima tražilice putem flashcard.
Lekcija kako stvoriti snažnu lozinku na EdPuzzleu	Edpuzzle	An online video exercise on Edpuzzle where students learn more about how to create a strong password with the help of questions embedded in the video.
Online Quizlet Flashcards test o korištenju Gmaila	Quizlet	Skup Quizlet kartica za pregled koncepata o korištenju Gmaila putem flashcard.

Pod-modul 3.2

Kako spremiti lekciju iz dokumenta na EdPuzzleu	Edpuzzle	Interaktivna video lekcija s Edpuzzleom kako biste saznali kako spremiti riječ za datoteku na radnu površinu. Videozapis s objašnjenjem uključuje više pitanja za procjenu učenja u stvarnom vremenu i dodatne resurse za dublje istraživanje.
Lekcija MS Word tablica i grafikona na EdPuzzle	Edpuzzle	Interaktivna video lekcija s Edpuzzleom kako biste naučili kako koristiti tablice i grafikone u programu Word. Videozapis s objašnjenjem uključuje više pitanja za procjenu učenja u stvarnom vremenu i dodatne resurse za dublje istraživanje.
Online Quizlet Flashcards test na Microsoft Wordu	Quizlet	Skup kartica Quizlet za ponavljanje pojmova o korištenju MS Worda.
Online Quizlet Flashcards test na SmartArt i Graphs	Quizlet	Skup kartica Quizlet za ponavljanje pojmova o SmartArtu i grafikonima MS word.
Lekcija o postupku ispisa na EdPuzzleu	Edpuzzle	Interaktivna video lekcija s Edpuzzleom kako biste naučili korake postupka ispisa. Videozapis s objašnjenjem uključuje više pitanja za procjenu učenja u stvarnom vremenu i dodatne resurse za dublje istraživanje.

Pod-modul 3.3

Izrada životopisa na Live Career	Live Career	Aktivnost za vježbanje izrade dokumenta životopisa pomoću Livecareera. Značajke, modeli i predložak ove aplikacije koriste se za izradu životopisa s nekoliko jednostavnih koraka.
Stvaranje životopisa na Canvi	Canva	Aktivnost otkrivanja načina korištenja Canve za izradu grafičkog životopisa. Učenici će vježbati izradu dokumenta životopisa koristeći značajke ove aplikacije i istražujući različite predloške i grafičke elemente.
Izrada popratnog pisma na Live Career	Live Career	Aktivnost za vježbanje izrade popratnog pisma. Značajke, modeli i predložak ove aplikacije koriste se za izradu životopisa s nekoliko jednostavnih koraka.
Izrada popratnog pisma na Canvi	Canva	Aktivnost koja otkriva kako koristiti Canvu za stvaranje grafičkog popratnog pisma. Učenici će vježbati izradu dokumenta popratnog pisma koristeći značajke ove aplikacije i istražujući različite predloške i grafičke elemente.
LinkedIn izazov: Točno ili Netočno?	InLearning (online) + Bamboozle (učionica)	Interaktivni video tečaj "Learning LinkedIn" na InLearningu, web platformi za učenje unutar LinkedIna. Nakon završetka tečaja, nastavnik će raspravljati i produbiti sadržaj počevši od Bamboozle natjecanja u kojem će se učenici, podijeljeni u dva tima, međusobno natjecati za pobjedu.

SIGE Kurikulum

MODUL 4 - Meke vještine za tržište rada

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Meke vještine za tržište rada	M4	Priprema za razgovor za posao	M4.1
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
15	6	9	

Primjedba pod-modula
Danas je važno pripremiti se za trenutak prelaska na tržište rada. Iz tog razloga, završetkom aktivnosti ovog modula koji je pun simulacija i praksi, sudionici bi trebali poboljšati svoje komunikacijske i izražajne vještine kako bi bili spremni suočiti se s razgovorom za posao i steći pravi pristup kada je u pitanju razgovor sa šefom.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • Objašnjavanje kako učinkovito komunicirati u razgovoru licem u lice • Isticanje različite prirodne profesionalne interakcije koja razlikuje horizontalne i vertikalne interakcije	Po stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) Suočite se s profesionalnim intervjuom koji predlaže koherentan osobni narativ (2) Upravljati u nepredviđenim situacijama i reagirati pod pritiskom (3) Prikupiti informacije o svom poslodavcu kako bi ih iskoristili za bolje promjene kako bi uspjeli na razgovoru za posao (4) Oblikovati kontekstualno informacije kako bi se bolje uklopile u zahtjeve i potrebe poslodavca (5) Interakcija s dužnosnicima ljudskih resursa i povjerenstvima za odabir

Igrifikacija i inovativne nastavne sktivnosti	
Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Sve priče na svijetu... (5) Koja je tvoja priča? (5) Razgovor sa šefom (4) Soba 101 (2)	HR simulacija igra (1) Izgradite svoj profesionalni vokabular (2) Što biste vi rekli? (4, 5) Praksa čini savršenim (1, 4, 5) Prikupite informacije o svojoj aplkaciji (3)

Metode procjene
Pobrinite se da sudionici postanu refleksivni na vlastitim obrascima ponašanja i da ih mogu analizirati i prepoznati. Mogućnosti kritičkog razmišljanja su ključne, stoga se pobrinite da će u procesu povratnih informacija doći do njihovog prikazivanja.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi
Cilj I: -osnovna načela profesionalnog stava -istraživanje u sklopu pripreme za razgovor za posao -praksa intervjua i pregled -Formulirati osobne narative tijekom selekcijskih procesa kako biste na učinkovit način prenijeli profesionalne kompetencije
Cilj II.: -horizontalni u odnosu na vertikalne radne odnose, prilagođavanje jezika i držanja -osjetljivost (kulturna, rasna, rodna, vjerska) kao profesionalna kompetencija

SIGE Kurikulum

MODUL 4 - Meke vještine za tržište rada

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Meke vještine za tržište rada	M1	Prezentacijske i komunikacijske vještine	M4.2
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učiionici	On-line nastava	
15	6	9	

Primjedba pod-modula
Danas je važno pripremiti se za trenutak prelaska na tržište rada. Iz tog razloga, završetkom aktivnosti ovog modula koji je pun simulacija i praksi, sudionici bi trebali poboljšati svoje komunikacijske i izražajne vještine kako bi bili spremni suočiti se s razgovorom za posao i steći pravi pristup kada je u pitanju razgovor sa šefom.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • Analiza i ilustriranje stilova komunikacije • Analiza i prezentacija neverbalne komunikacije • Podučavanje učenika kako učinkovito predstaviti sebe ili svoje stajalište	Po stjecanju vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) Shvatiti razliku između različitih stilova komunikacije (2) Prepoznavati različite stilove komunikacije i koristiti odlučniju komunikaciju (3) Razumjeti razliku između verbalne i neverbalne komunikacije (4) Biti svjesniji važnosti neverbalne komunikacije i znati najvažnije pogreške koje treba izbjegavati (5) Razumjeti osnovna načela strukturiranja govora i društvenih narativa (6) Predstaviti sebe ili svoju sliku o sebi na strukturiran i jasan način

Igrifikacija i inovativne nsstavne aktivnosti	
Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Sve priče na svijetu... (6) Koja je tvoja priča? (6) Riječi i kodovi (2, 3) Nenasilna komunikacija (3, 4) Pronalaženje vaše priče (4) Razgovor sa šefom (1, 2, 5) Soba 101 (2)	Što su stilovi komunikacije? (1) Verbalno ili ne verbalno? (3)

Metode procjene
Pobrinite se da sudionici postanu refleksni na vlastite obrasce ponašanja i da ih mogu analizirati i prepoznati. Mogućnosti kritičkog razmišljanja su ključne, stoga se pobrinite da će u procesu povratnih informacija doći do njihovog prikazivanja.

Okvirni sasdržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi
Cilj I: -stilovi komunikacije -korištenje različitih stilova za određeni kontekst Cilj II.: -ključni elementi neverbalne komunikacije Cilj III.:
-što su društveni narativi i kako su konstruirani -konstruiranje vlastitog narativa o nečijem profesionalnom identitetu -učinkovito projiciranje nečije slike

SIGE Kurikulum

MODUL 4 - Meke vještine za tržište rada

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Meke vještine za tržište rada	M4	Rad u timu	M4.3
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učiionici	On-line nastava	
10	4	6	

Primjedba pod-modula
Danas je važno pripremiti se za trenutak prelaska na tržište rada. Iz tog razloga, završetkom aktivnosti ovog modula koji je pun simulacija i praksi, sudionici bi trebali poboljšati svoje komunikacijske i izražajne vještine kako bi bili spremni suočiti se s razgovorom za posao i steći pravi pristup kada je u pitanju razgovor sa šefom.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • Pokrivanje grupne dinamike i srodne teorije • Ilustriranje produktivne interakcije s drugim članovima tima • Upravljanje resursima i donošenje odluka • Upravljanje sukobima i pregovori	Nakon stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1)Razumjeti i opisati što je grupa (2)Razumijevanje osnovnih ideja na kojima se temelji grupna dinamika u profesionalnom okruženju (3)Produktivno se povezati s drugim članovima tima (4)Shvatiti da se ljudi povezuju zbog zajedničkih ciljeva koji se produktivno povezuju s drugim članovima tima (5)Izgraditi kritičko razmišljanje o shemamaciji resursa i započeti stratešku komunikaciju o odlukama uprave (6)Izgraditi komunikaciju unutar svoje grupe kako bi potaknuli suradnju i usvojili pristup usmjeren na ciljeve (7)Komunicirati u hijerarhijskom odnosu s kolegama i nadzornim tijelima (8)Razviti profesionalne i strateške pregovaračke vještine

Igrifikacija i inovativne nsstavne aktivnosti	
Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Slagalica Upravljanje vremenom i organizacija (6) Sve uklopi u kantu (5) Povratna komunikacija (2) Izgradite najvišu moguću strukturu (4) Prijeđite rijeku (3) Glavni pregovarač (8) Zatvorenik dilema igra (8) Soba 101 (4, 7, 2) Sukob i komunikacija (7) Nasukan na otoku (1)	Napravite vlastitu naciju (1, 2)

Metode procjene
Pobrinite se da sudionici postanu refleksivni na vlastitim obrascima ponašanja i da ih mogu analizirati i prepoznati. Mogućnosti kritičkog razmišljanja su ključne, stoga se pobrinite da će u procesu povratnih informacija doći do njihovog prikazivanja.

Okvirni sasdržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi
Cilj I: -konstitutivni elementi grupe (svrha, identitet itd.) -zadruga protiv natjecateljskih stavova -dijeljenje radnog opterećenja, odjel zadataka, slobodno jahanje -proces donošenja odluka i vodstvo u grupi Cilj II.: -komuniciranje unutar tima, prenošenje vlastitih ideja timu -horizontalni nasuprot hijerarhijskim odnosima u odnosu na grupne uloge i potreba za modulacijom komunikacije i registra jezika upravljanje sukobima u timu

Modul 4 - Meke vještine za tržište rada
Aktivnosti u učionici

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
Pod-modul 4.1		
Sve priče na svijetu.	Nije primjenjivo	Aktivnost je namijenjena razumijevanju i analizi koncepta narativa kao temelja društvene interakcije. Sastoji se od predstavljanja niza priča i njihovog grupiranja prema najčešćim narativnim strukturama (npr. / osnovni zapleti ili junakovo putovanje). To će polaznike naučiti narativnoj analizi i pripovijedanju.
Koja je tvoja priča?	Nije primjenjivo	Ova aktivnost podsjeća na prethodnu i to je njezino prirodno praćenje. Nakon analize narativa, od sudionika će se tražiti da predlože vlastiti narativ.
Razgovarajte sa šefom	Nije primjenjivo	Naučite sudionike kako da se odnose prema nadređenima i hijerarhijskom društvenom okruženju. Potiče sudionike da razmišljaju o komunikacijskim obrascima koje treba koristiti, pozivajući ih da strateški razmišljaju o tome što će reći.
Pod-modul 4.2		
Sve priče na svijetu.	Nije primjenjivo	Aktivnost je namijenjena razumijevanju i analizi koncepta narativa kao temelja društvene interakcije. Sastoji se od predstavljanja skupa priča i grupiranja prema najčešćim narativnim strukturama (npr. / osnovni zapleti ili junakovo putovanje). To će polaznike naučiti narativnoj analizi i pripovijedanju.
Koja je tvoja priča?	Nije primjenjivo	Ova aktivnost podsjeća na prethodnu i to je njezino prirodno praćenje. Nakon analize narativa, od sudionika će se tražiti da predlože vlastiti narativ.
Riječi i kodovi	Nije primjenjivo	Kodiranje komunikacije skupom tajnih riječi kako bi se opisalo da je specifična komunikacija važna za izvedbene svrhe.
Nenasilna komunikacija	Nije primjenjivo	Naučite sudionike pravilnoj komuniciraju s kolegama i vršnjacima. Iako ponekad asertivnost može biti korisna za korištenje nenasilne i učinkovite komunikacije uvijek je prioritet i prva strategija koja se koristi u bilo kojoj razmjeni.
Pronalaženje vaše priče	Nije primjenjivo	Naučite sudionike kako stvoriti poruku koja odgovara njihovom profesionalnom životu. Uklopite koherentnu priču u svoj proces traženja posla s potporom koja će se pamtiti i ostaviti dobar dojam u procesu odabira.
Razgovarajte sa šefom	Nije primjenjivo	Naučite sudionike kako da se odnose prema nadređenima i hijerarhijskom društvenom okruženju. Izaziva sudionike da razmišljaju o komunikacijskim obrascima koje treba koristiti, pozivajući ih da strateški razmišljaju o tome što reći.

Pod-modul 4.3

Jigsaw puzzle Upravljanje vremenom i organizacija	Web stranica Symonds istraživanje https://symondsresearch.com/time-management-activities/	Učenici će moći kritički razmišljati o shematiziranju resursa i preuzeti stratešku komunikaciju o upravljačkim odlukama.
Stavite sve u kantu	maacce.org web-mjesta https://maacce.org/wp-content/uploads/2017/06/Soft-Skills-Learning-Materials.pdf	Učenik će izgraditi komunikaciju unutar svoje grupe kako bi potaknuo suradnju i usvojio pristup usmjeren na ciljeve. To će simulirati timsku komunikaciju, kritičko razmišljanje i vještine upravljanja resursima.
Povratna komunikacija	Materijal tečaja za obuku web stranica https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/back-to-back-communication	Aktivnost koja naglašava ulogu pitanja i jasnih uputa i objašnjenja za učinkovitu komunikaciju. Stvara prostor za vježbanje i razmišljanje o komunikacijskoj mehanici i dinamici
Izgradite najvišu moguću strukturu	Nije primjenjivo	Igra potiče suradnju i preuzimanje uloge kao tima. Zajednička izgradnja nečega zahtijeva koordinaciju i pregovaračke procese. Aktivnost nastoji oboje potaknuti prema zajedničkom cilju.
Prijeđite rijeku	Nije primjenjivo	Igra potiče suradnju i preuzimanje uloge kao tima. Poanta igre nije pobjeda sama po sebi, već razmišljanje o procesima suradnje u rješavanju zajedničkih problema.
Glavni pregovarač	Web stranica s materijalima za tečaj obuke https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/conflict-resolution-influencing-and-negotiation-activities/chief-negotiator	Zabavna i natjecateljska aktivnost vježbanja pregovaračkih vještina, rješavanja sukoba i komunikacijskih sposobnosti. Podsjeća na igre dileme zatvorenika i razrađuje izgradnju svijeta koja je vezana uz to.
Igra zatvoreničke dileme	Nije primjenjivo	Strateška igra uloga koja ima za cilj objasniti odnos suradnje i konkurencije. Natjecanje i suradnja potiču se izgradnjom povjerenja i strateškim ponašanjem. Igra istražuje oboje u kontekstu igrifikacije.
Soba 101	Web stranica Materijal za tečaj obuke https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/room-101	Natjecateljska aktivnost za razvoj i vježbanje utjecajnih i uvjerljivih vještina, kao i asertivnih komunikacijskih vještina sudionika.
Sukob i komunikacija	Nije primjenjivo	Naučite sudionike kako analizirati, upravljati i reagirati na konfliktne situacije. Učinkovito rješavanje sukoba je stvar odabira prave strategije. Da bi se to postiglo, potrebna je duboka svijest.
Nasukan na otoku	Google dokument https://docs.google.com/document/d/1yVCsqwBbJSJx6GxouNndEUaCZDq2pyxsbNu3wH9QCRw/edit	Igra uloga o raspodjeli resursa i timskom duhu. Cilj igre je naučiti sudionike da timska suradnja omogućuje učinkovitije rješavanje problema.

Modul 4 - Meke vještine za tržište rada
Online aktivnosti

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
Pod-modul 4.1		
HR simulacija igra	YouTube https://www.youtube.com/watch?v=L1PSl5DuQY8&ab_channel=TomHaak https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&ab_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness	HR je glavna kontaktna točka za socijalnu dimenziju zaposlenika unutar profesionalnog okruženja. Uspješna interakcije s odjelom ljudskih resursa omogućit će nam da se osjećamo ugodno razgovarajući o svojim problemima i profesionalnim pitanjima.
Izgradite svoj profesionalni vokabular	Google Doc/Google Jamboard/Google Sheet	Aktivnost je namijenjena prikupljanju korisnih obrazaca izražavanja i komunikacije koji se mogu primijeniti tijekom profesionalnih intervjua.
Što biste vi rekli?	Padlet/miroboard	Internetski komunikacijski i simulacijski put voditi sudionike na njihov postupak intervjua. Padlet/miroboard korisni su alati za stvaranje interaktivnog sadržaja koji vodi sudionike kroz proces učenja.
Vježbom do savršenstva	Skype, Zoom ili slični alati https://www.themuse.com/advice/interview-questions-and-answers	Simulacijska igra o treningu intervjua. Dati dobar intervju stvar je prakse, a ne sreće. Ponavljanje daje samopouzdanje i jasno pokazuje koje su slabosti i prednosti na koje se treba usredotočiti.
Prikupljanje informacija o aplikaciji	Baambozle	Naučite polaznike da je važno prikupiti informacije o primijenjenim pozicijama kako bi se poboljšale njihove promjene u uspjehu.
Pod-modul 4.2		
Što su stilovi komunikacije?	https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab_channel=JohnWhitehead	Sudionici mogu koristiti vanjske platforme za prikupljanje informacija o tome što su meke vještine i stilovi komunikacije.
Verbalno ili ne verbalno?	Google Jamboard	Internetska igra koja pomaže polaznicima razumjeti razliku između verbalne, i neverbalne komunikacije. Percepcija komunikacije događa se u isto vrijeme, ali individualizacija različitih dijelova daje više povjerenja unutar komunikacijskog procesa.
Pod-modul 4.3		
Napravite svoju naciju	Miroboard	Podučite sudionike o osnovnim idejama o tome što je grupa i kako funkcioniraju grupni identiteti. Smatra se da aktivnost omogućuje sudionicima da konstruiraju vlastitu određenu skupinu sa svojim kolegama s posla. To će na kraju dovesti do formiranja punopravnog grupnog identiteta s određenim oznakama identiteta.

SIGE Kurikulum

MODUL 5 -Kulturne kompetencije

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Kulturološke kompetencije	M5	Razumijevanje kulturološkog konteksta	M5.1
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line nastava	
10	4	6	

Primjedba pod-modula
Danas na naš kulturni identitet utječu mnogi čimbenici i mogu ići različitim smjerovima, čak i više nego u prošlosti. Ovaj pod-modul ima za cilj omogućiti učenicima da istraže pitanja kulture i kulturnog identiteta, povećavajući njihovu samosvijest i znanje o kulturnoj pozadini zemlje domaćina.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • Istraživanje pitanja kulture i identiteta • Pokazivanje dinamike procesa percepcije • Podizanje znanja o kulturnoj pozadini drugih ljudi	Nakon stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) Identificirati elemente i komponentu kulture (2) Prepoznati i komunicirati vlastiti kulturni identitet (3) Prepoznati prisutnost i važnost različitih perspektiva (4) Biti svjesni kako vlastita kulturna pozadina utječe na vlastitu percepciju (5) Prepoznati glavne kulturne osobine zemlje domaćina (6) Pokazati povećanu razinu interesa za različite kulturne pozadine

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivnosti	
Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Manifest or Latent? (1) Leđa o leđa (3) Stvarnost u 3 kuta (4) Neparno na slikama (5)	Elementi kulture (1) Identity Jam (2) Lonac za kulturu (5) Linija interkulturalne povijesti (6)

Metode procjene
Snažno se predlažu prakse formativne procjene kako bi se procijenili ishodi učenja ovog modula. Mnoge aktivnosti predložene u ovom modulu (posebno one internetske) mogu se lako koristiti za procjenu razumijevanja određenog sadržaja. Procjena na ovaj način postaje zabavna i pojačana je praksa na korisnim alatima za e-učenje. Kako bi se procijenili specifični stavovi i vještine, mogle bi se primijeniti neformalnije metode i rasprave. Odrasli odgajatelji mogu predstaviti razredu scenarij interkulturalnog nesporazuma ili čak sukoba, te potaknuti okrugli stol mišljenja, u kojem svaki učenik može slobodno podijeliti što će učiniti ili kako bi se ponašao u toj specifičnoj situaciji, a najviše kako misli da bi se osjećao. Scenarij sukoba trebao bi osnažiti učenike da promiču okruženje bez osuđivanja i dovesti do otvorenijih pristupa.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi
- -Kultura (Model ledenog brijega; Kulturne osobine zemlje domaćina) -Identitet (Model cvijeta identiteta) -Proces percepcije

Naslov modula	Kod modula	Naslov pod-modula	Kod pod-modula
Kulturološke kompetencije	M5	Funkcioniranje u međukulturalnom svijetu	M5.2
Nastavni sati od kojih:	Nastava u učionici	On-line aktivnosti	
20	8	12	

Primjedba pod-modula

Ovaj pod-modu ima za cilj omogućiti učenicima da se bolje upoznaju s kulturno vođenim obrascima ponašanja i načinom na koji utječu na društvene odnose. Upravo ti obrasci ponašanja mogući su izvor sukoba u međukulturnim okruženjima, ovaj pod-modul ima za cilj osnažiti učenike da prepoznaju, izbjegnu i budu opremljeniji za suočavanje i upravljanje interkulturalnim sukobima.
Ovaj pod-modul ima za cilj omogućiti učenicima s različitim kulturnim, vjerskim i jezičnim pozadinama da postignu susret s poštovanjem i otvorenošću, promičući mirno i obogaćujuće dijeljenje gledišta.

Ciljevi učenja	Ishodi učenja
Ciljevi ovog pod-modula su: • rasprava o mehanizmu stereotipa, predrasuda i diskriminacije • ocrtavanje kako kulturna pozadina utječe na način na koji se odnosimo prema drugima • podučavanje kako vidjeti razlike na pozitivan i produktivan način	Nakon stjecanja vještina iz ovog pod-modula, učenik bi trebao biti u mogućnosti: (1) razumjeti razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije (2) prepoznavanje stereotipnih informacija (3) prepoznati pojavu međukulturnog sukoba i prepoznati izvore (4) identificirati kulturno vođene obrasce ponašanja (5) imati povećanu spremnost na rješavanje problema, uključujući različite doprinose (6) identificirati zajedničke vrijednosti i perspektive i koristiti ih kao sidro za povezivanje s lokalnim stanovništvom

Igrifikacija i inovativne nastavne aktivnosti

Aktivnosti u učionici	Online aktivnosti
Pronađite svoju grupu (1) Naljepnice (2) Pozdrav na konferenciji (3) Hotel Glocal (4) 10 zadataka (5)	S-P-D sortiranje (1) Stereot-istražitelji (2) Igra ponašanja (4) Pronalaženje sličnosti (6)

Metode procjene

Snažno se predlažu prakse formativne procjene kako bi se procijenili ishodi učenja ovog modula. Mnoge aktivnosti predložene u ovom modulu (posebno one internetske) mogu se lako koristiti za procjenu razumijevanja određenog sadržaja. Procjena na ovaj način postaje zabavna i pojačana je praksa na korisnim alatima za e-učenje. Kako bi se procijenili specifični stavovi i vještine, mogle bi se primijeniti neformalnije metode i rasprave/rasprave. Odrasli odgajatelji mogu predstaviti razredu scenarij interkulturalnog nesporazuma ili čak sukoba, te potaknuti okrugli stol mišljenja, u kojem svaki učenik može slobodno podijeliti što će učiniti ili kako bi se ponašao u toj specifičnoj situaciji, a najviše kako misli da bi se osjećao. Scenarij sukoba trebao bi osnažiti učenike da promiču okruženje bez osuđivanja i dovesti do otvorenijih pristupa.

Okvirni sadržaj: Teme (lekcije) i ključni pojmovi

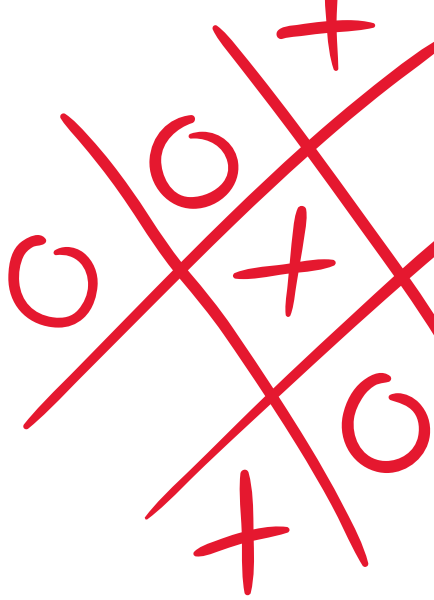
- Stereotipi, predrasude, diskriminacija
- Samoispunjavajuće proročanstvo
- Interkulturalni sukobi
- Bihevioralne komponente kulture
- Empatija i poštovanje

Modul 5 - Kulturne kompetencije Aktivnosti u učionici

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
Pod-modul 5.1		
Manifest or Latent?	Baamboozle	Natjecateljska igra s Baamboozleom u kojoj se različiti timovi izmjenjuju pogađajući predstavlja li neki predmet manifestni ili latentni element kulture.
Leđa o leđa	Nije primjenjivo	Vizualna igra za shvaćanje koliko različite percepcije stvarnosti mogu biti i podizanje svijesti o tome kako proces percepcije oblikuje naše susrete i komunikaciju.
Stvarnost u 3 kuta	Nije primjenjivo	Aktivnost vizualnog otkrivanja za podizanje svijesti o tome kako kultura oblikuje naš proces percepcije. Prikazuje se dvosmislena slika i od učenika se traži da zapišu sve što im padne na pamet, a zatim odluče je li ono što su napisali opisivanje, tumačenje ili ocjenjivanje.
Neparno na slikama	Baamboozle	Natjecateljska igra s Baamboozleom koja učenicima pokazuje zajedničke karakteristike zemlje domaćina (npr. prometni znakovi; trgovine) i upoznavanje s njima na zabavan način.
Pod-modul 5.2		
Pronađite svoju grupu	Nije primjenjivo	Izvanmrežna igra u kojoj se učenicima dobivaju kartice s ispisanim stereotipom, predrasudama ili diskriminacijom i moraju pronaći svoju grupu, znajući da u svakoj grupi postoji primjer stereotipa, predrasuda i diskriminacije povezane s istom situacijom.
Oznaka	Nije primjenjivo	Izvanmrežna igra u kojoj učenici sudjeluju u igri uloga kako bi iskusili aktivnu i pasivnu diskriminaciju. Svima u grupi dodijeljena je oznaka koje nisu svjesni. Tijekom igranja uloga sa svima će se postupa u skladu s očekivanjima (i predrasudama) proizašlim iz toga što je ta oznaka zalijepljena na njima.
Pozdrav na konferenciji	Nije primjenjivo	Simulacijska igra u kojoj učenici međusobno komuniciraju kao da su dio određene zajednice. Svaka društvena skupina dobiva list s očekivanim pravilima ponašanjem sa svoje strane tijekom susreta i očekuje se da će na kraju simulacije pogoditi koja su pravila drugih zajednica.
Hotel Glocal	Nije primjenjivo	Simulacijska igra u kojoj učenici, podijeljeni u parove, moraju simulirati situaciju u kojoj gost hotela ima problem koji recepcionar treba riješiti. Imaju samo nekoliko minuta da riješe problem i ne mogu koristiti bilo koji zajednički govorni jezik.
10 potraga	Nije primjenjivo	Izvanmrežna igra u kojoj učenici moraju ispuniti popis od 10 zadataka koji međusobno surađuju. Tijekom izazova neki će članovi grupe simulirati da imaju posebne potrebe.

Modul 5 - Kulturne kompetencije Online aktivnosti

Ime	Korišteni alati/resursi	Opis (min 150 znakova)
Pod-modul 5.1		
Identity Jam	Jamboard	Vizualni i kreativni zadatak na Jamboardu koji pomaže učenicima da izraze i upoznaju elemente svog identiteta za koje vjeruju da su im najvažniji u njihovom životu.
Elementi kulture	Quizlet	Skup kartica Quizlet za pregled razliks između manifestiranih i latentnih elemenata kulture. Učenici ga koriste za individualnu praksu i daljnje otkrivanje različitih elemenata kulture.
Lonac za kulturu	Padlet	Internetski "lonac za topljenje" koji omogućuje interkulturalnom razredu da integrira informacije koje ima o kulturi zemlje domaćina i podijeli ih s budućim učenicima.
Linija interkulturalne povijesti	Jamboard	Internetska aktivnost kojoj grupa učenika dijeli povijesne trenutke koji su važni u njihovim zemljama. Događaji se koriste za stvaranje međukulturne povijesne linije na Jamboardu i učenje o događajima drugih zemalja.
Pod-modul 5.2		
Stereot-istražitelji	Padlet	Aktivnost u kojoj učenici pretražuju i prikupljaju vijesti, novinske naslove, slike na internetu koje prikazuju ljude iz određenih skupina na stereotipan način. Materijal se prikuplja u Padletu, razvrstan u različite kategorije, a drugi učenici su pozvani da nagađaju o stereotipu koji se predstavlja.
S-P-D sortiranje	Quizlet	Skup kartica Quizlet za pregled primjera stereotipa, predrasuda i činova diskriminacije. Učenici moraju spojiti konkretne primjere s ispravnom kategorijom: stereotipom, predrasudama ili činom diskriminacije.
Igra ponašanja	Quizlet	Učenici stvaraju set kartica Quizlet o uobičajenom ponašanju u njihovoj kulturi, povezujući slike, riječi, objašnjenja na personaliziran način. Tako stvoreni kompleti za učenje dijele se među učenicima za individualnu praksu i otkrivanje normi ponašanja u drugim kulturama.
Pronalaženje sličnosti	Jamboard	Individualna aktivnost razmišljanja kojom su polaznici pozvani da razmisle o tome koje vrijednosti smatraju najvažnijima za njih i zašto. Zatim nastavljaju suprotstavljati svoje izbore vrijednostima kojima je prioritet kultura zemlje domaćina. Individualni rad služi kao osnova za grupnu raspravu u sljedećem razredu.



ZAKLJUČCI

ZAKLJUČCI

U ovom kratkom poglavlju željeli bismo s vama podijeliti najvažnija zapažanja do kojih smo došli prilikom osmišljavanja i testiranja naših nastavnih planova i programa. Naravno, na njih utječu i naša prethodna iskustva s korištenjem igrifikacije i igara kao obrazovnih alata, kao i s radom s ciljanim skupinama koje se razmatraju u ovom projektu. Ipak, budući da su nastavni planovi i programi potpuno novi proizvod razvijen u okviru ovog projekta, njihova primjena u našem radu neizbježno nam je dala neke nove uvide, ne samo zato što, po svojoj prirodi, igrifikaciju i igre tretiraju kao komponente sveobuhvatnog procesa, a ne izolirane alate.

Prvo što bismo željeli istaknuti je da se naši nastavni planovi i programi mogu tretirati kao dobra polazna točka, ali ne kao univerzalna rješenja spremna za korištenje. U mnogim smo ih slučajevima morali prilagoditi specifičnoj skupini: njezinim obrazovnim potrebama, razini poznavanja jezika nastave, ICT pismenosti, sklonosti metodama učenja itd. Utvrdili smo da su neki dijelovi kurikuluma bili relevantniji od drugih (ponekad iz razloga vrlo specifičnih za određene učenike), ili da je potrebno promijeniti ravnotežu između e-učenja i osobnih aktivnosti.

Osim što vodimo računa o učenicima, također moramo biti svjesni okolnosti u kojima ćemo podučavati. Pristup učenika tehnologijama najočitiji je problem. Proliferacija mobilnih uređaja i trend prema responzivnom web dizajnu snižava "ulaznu barijeru" za učenike, ali ne bismo trebali pretpostaviti da svatko ima dovoljno sposoban pametni telefon i spreman pristup internetskoj vezi. Izvan e-učenja, osobne aktivnosti povezane s igricama i igrice ponekad zahtijevaju određenu infrastrukturu ili objekte koje možete, ali i ne morate imati na raspolaganju. Vrijeme je također faktor koji neke aktivnosti čini izvedivijima i korisnijima od drugih.

Druga važna točka blisko slijedi prvu. Na temelju povratnih informacija edukatora koji su testirali naše alate tijekom projekta, prilično je jasno da nastavni planovi i programi moraju biti fleksibilni - to se odnosi i na sadžaj i na metode isporuke, uključujućo komponente igre. Ovako je nastala ideja o inventaru: dok tražite prave prilagodbe, inventar vam daje mnoštvo opcija koje možete kombinirati i uskladiti kako bi odgovarale vašem kontekstu podučavanja i ciljnoj skupini.

Sljedeća lekcija koju smo naučili je da dok uvodimo ove nove alate u vašu nastavu, učenici mogu, smatraju da je to značajna promjena kojom se treba upravljati.

Primjerice, odgajatelji su naišli na određeni stupanj otpora ili bojazni. Neki odrasli učenici smatraju igrificirane aktivnosti i aktivnosti temeljene na igrama "neozbiljnima" i stoga ih smatraju neprikladnima kao metode učenja. U tom slučaju savjetujemo malo upornosti. Važno je da objasnimo barem osnovno razmišljanje iza našeg pristupa i koristiti koje on nosi za učenike.

Osim toga, moramo pustiti da rezultati govore sami za sebe: važno je barem pokušati s grupom. Učenici obično promijene svoj negativan stav nakon što shvate da su zapravo našto naučili, često sami nesvjesno. To je također razlog zašto je element debriefinga, na koji ćemo se dodatno osvrnuti u sljedećem odlomku, toliko važan - bez njega učenici mogu propustiti smisao i dobrobit aktivnosti koju su upravo završili.

Ispitivanje je apsolutno neophodno za pretvaranje igrificiranih aktivnosti i aktivnosti temeljenih na igrama u odgovarajuće obrazovne alate. Ovo je faza u kojoj dopuštamo učenicima da analiziraju, traže uzorke, izvlače zaključke i na drugi način promišljaju o tome što se dogodilo tijekom igre ili tijekom proseca igrificiranja. Naša iskustva samo potvrđuju potrebu konstruiranja sesija za ispitivanje na strukturiran, organiziran način. Na primjer, možemo se zasebno usredotočiti na emocije učenika, specifične stečene kompetencije, transverzalne vještine razvijeni, itd., ili strukturirati sesiju prema temi/aspektu koji je dotaknut tijekom aktivnosti.

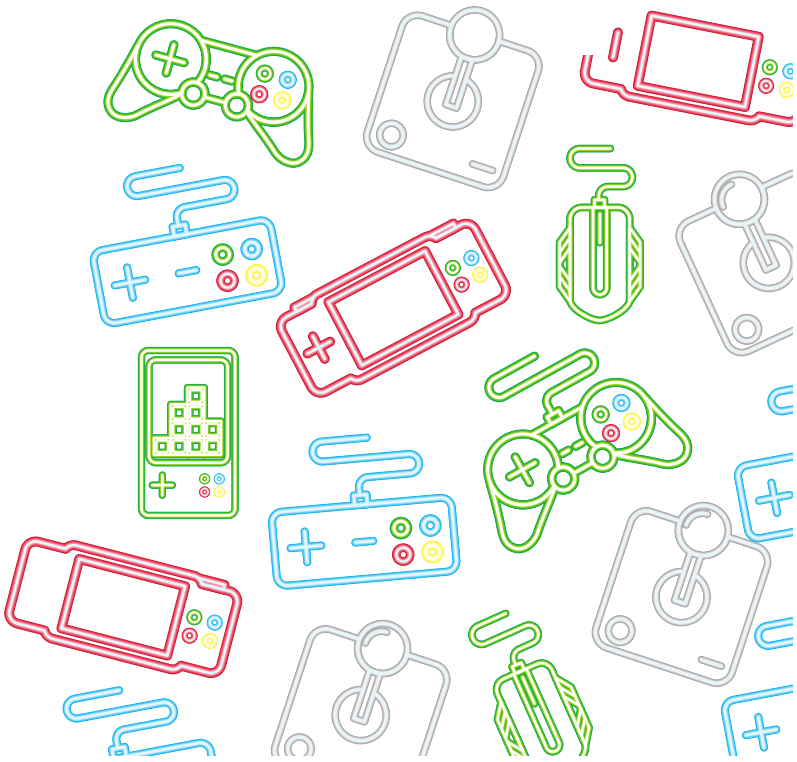
Dobro organizirano ispitivanje važno je ne samo zato što maksimizira ishode učenja, već i zato što signalizira "ozbiljnost" posla koji se obavlja. Kao što je rekao jedan od naših stručnjaka, dobar debrief predstavlja most između igranja i tradicionalnijih metoda podučavanja. Zanimljivo, otkrili smo da prijelaz sa same aktivnosti na ispitivanje može biti prilično izazovan, budući da edukator mora pronaći dobar način da natjera učenike da se pomaknu s načina "igranja" na način "razmišljanja" bez ubijanja radosti igranja ili razvodnjavanje fokusa razmišljanja.

Još nešto što smo također otkrili jest da često postoje ograničenja u tome koliko preokrenute učionice ima smisla uvesti korištenjem igara. U nečelu, aktivnosti koje se temelje na igricama vrlo su prikladne za preokrenuti model - izvrsne su za omogućavanje složene prakse, kao i za pozivanje na rješavanje problema, dublje analitičko i kritičko razmišljanje. Međutim, edukatori koji su testirali naše kurikulume i alate istaknuli su da je prema njihovom iskustvu najbolje koristiti igre u umjerenim količinama, kada su činile približno 20% cjelokupnog vremena nastave. Ovo može biti osobito istinito za skupine koje su skeptičnije prema alternativnim pristupima.

U završnim riječima, željeli bismo još jednom istaknuti da su alati za e-učenje, igrificirane aktivnosti

i aktivnosti temeljene na igrama, po našem mišljenju, sjajni dodaci vašem alatu kao nastavnika. Nisu univerzalna rješenja, niti su jednako primjenjiva u svim situacijama. Oni vam, međutim, daju ogroman raspon opcija koje, kada se promišljeno koriste, ulijevaju vašem podučavanju daleko veću fleksibilnost i drugu vrstu energije. Dok ih budete primjenjivali u svom radu, nedvojbeno ćete naučiti vlastite lekcije i steći perspektivu obojenu vašim kontekstom i vašim poznavanjem ciljne publike.

Iskreno se nadamo da ćete ovaj priručnik pronaći kao izvor ideja i nadahnuća koji će potaknuti vašu znatželju i natjerati vas da dublje zaronite u ovu temu - baš kao što se i mi osjećamo prisiljeni učiniti.



TABLICA REFERENCI

Bloom, S. (2009)
“Game-based learning”
Professional Safety, vol. 54(7)

Chou, Y-k.
“The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design”
available at:
https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/

Csíkszentmihályi, M. (1990)
“Flow: The Psychology of Optimal Experience”
New York: Harper and Row.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011a)
“From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification”
MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments
ISBN: 9781450308168
DOI: 10.1145/2181037
available at:
https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O’Hara, K., Dixon, D. (2011b)
“Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts”
Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems, Extended Abstracts. vol. 6.
Vancouver, BC, Canada, May 7-12, 2011
DOI: 10.1145/1979742.1979575
available at:
https://www.researchgate.net/publication/221518895_Gamification_Using_game_design_elements_in_non-gaming_contexts

“Encyclopædia Britannica”
https://www.britannica.com/topic/game-recreation

Erickson, A., Lundell, J., Michela, E., Pfleger, P. I. (2020)
“Gamification”
in: Kimmons, R & Caskurlu, S. (eds), *The Students' Guide to Learning Design and Research*
EdTech Books
Available at:
https://edtechbooks.org/studentguide

al Fatta, H., Zakaria, M. H., Maksom, Z. (2019)
“Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions”

Hamari, J., Koivisto, J. (2015)
“Why do people use gamification services?”
International Journal of Information Management, vol. 35 (2015), pp. 419–431
available at:
https://www.researchgate.net/publication/274735854_Why_do_people_use_gamification_services

Huotari, K., Hamari, J. (2012)
“Defining Gamification - A Service Marketing Perspective”
MindTrek '12: Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference, pp.17-22.
DOI: 10.1145/2393132.2393137.
available at:
https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective

Jones, L.
“The Student-Centered Classroom”
Cambridge University Press, 2007
International Journal of Simulation: Systems, Science and Technology, vol. 19(6), February 2019
available at:
https://www.researchgate.net/publication/330851012_Game-based_Learning_and_Gamification_Searching_for_Definitions

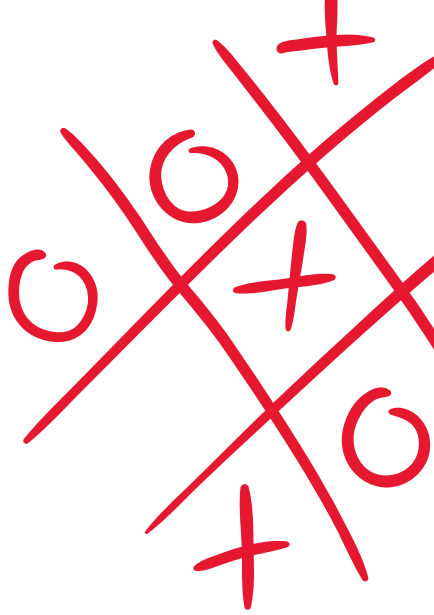
Michael, D. R., Chen, S. L. (2005)
“Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform”
Education, vol. October 31, 2005. pp. 1–95

Prensky, M. (2001)
“Digital Game-Based Learning”
McGraw-Hill Education

Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., Pitt, L. (2015)
“Is it all a game? Understanding the principles of gamification”
Business Horizons, Volume 58, Issue 4, 2015, pp. 411-420
available at:
https://www.researchgate.net/publication/275059704_Is_it_all_a_game_Understanding_the_principles_of_gamification

West, S. (2015)
“Education: How to win at evolution”
Nature 528, 192 (2015)
available at:
https://doi.org/10.1038/528192a





DODATAK

SIGE INVENTORY

MODUL 1

KOLIKO ZNAŠ O "MOJOJ" ABECEDI?



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon.
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za veliki broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Koliko znate o "mojoj" abecedi?" je aktivnost u kojoj su sudionici podijeljeni u grupama i pokušavaju pogoditi točan odgovor na skup pitanja o abecedi i izgovoru. Quizlet pomaže sudionicima da nauče bilo što, bez obzira na to što unaprijed znaju. Uz Quizletove besplatne jedinice za učenje, načine učenja i igre u učionici, sudionici se mogu brzo motivirati. Quizlet nam pomaže da naše sudionike dovedemo na bilo koju razinu s materijalima temeljenim na kurikulumu, interaktivnim načinima učenja i igrama.

ISHODI UČENJA

Identificirati aspekte fonetike, ritma, stresa i intonacije, kao i jezične strukture i leksičke aspekte stranog jezika i koristiti ih kao osnovne elemente komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

ISPITIVANJE

1. Što želimo postići ovom aktivnošću?
2. Što je svaki tim morao učiniti?
3. Kako ste se osjećali tijekom aktivnosti?
4. Jesu li vam testovi ili ispiti bili teški?
5. Jeste li dobro radili u grupi?
6. Što biste promijenili u vezi s aktivnošću?

KOLIKO ZNAŠ O "MOJOJ" ABECEDI?

SAVJETI NASTAVNIKA

- Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, ojačanje ili procjenu sadržaja.
- Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna na Quizletu.
- Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

ETHICS

REFERENCE

https://quizlet.com/es
https://quizlet.com/156489007/el-alfabeto-flash-cards/
https://quizlet.com/421950866/repasamos-el-alfabeto-flash-cards/

MODULE 1

ODAKLE DOLAZIMO?



Alat za igrifikaciju	Kahoot/Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika različitih razina znanja.

AKTIVNOST

Kviz: studenti moraju odabrati ispravne boje zastave prikazane na slikama, točne nacionalnosti i zemlje te tipična jela. Mogu se podijeliti u grupe: najbolji pobjeđuje. Kahoot! je alat za stvaranje testova formata kviza: pitanje je prikazano na ekranu i svaki sudionik (ili grupa sudionika), na svom mobitelu / računalu / tabletu, mora odabrati ispravnu opciju. Koristi se za pregled sadržaja (kao što je pregled prije ispita, na primjer), kako bi se vidjelo koliko znamo o nekoj temi prije uvođenja u razred, za procjenu znanja sudionika ... Može se koristiti i u podučavanju licem u lice i u mrežnom načinu rada. Ovaj format pitanja i odgovora na internetskoj platformi i natjecateljskoj prirodi igre, koja nastoji prikupiti bodove za svaki točan odgovor, potiče vrlo visoku razinu sudjelovanja u razredu, veliki interes za sadržaj pitanja, raznolike emocije, smijeh, ...

Registracija na stranici je potpuno besplatna i možemo stvoriti sve kahoote koje želimo. Osim toga, nudi mogućnost KOPIRANJA igara koje su stvorili drugi nastavnici kako bi ih uredili i prilagodili našim razredima, ispraviti tiskarske ili pravopisne pogreške itd. Korisnici platforme mogu stvarati upitnike, rasprave ili ankete, koje se nazivaju Kahoots, koje, osim toga, mogu imati slike i videozapise koji nadopunjuju akademski sadržaj.

To je vrlo učinkovit alat za nastavnike, budući da je vrlo koristan za dijagnosticiranje razine sudionika, kao aktivnost za konsolidaciju i pregled onoga što su naučili, približavanje različitim kulturnim ili povijesnim temama i, osim toga, mogućnost uključivanja videozapisa o GIFS-u u pitanja čini Kahoot visoko interaktivnom aktivnošću. Najvažnija stvar koju moramo znati je da moramo upravljati dvjema web stranicama: prva, dizajnirati i upravljati upitnikom; druga, da sudionici unesu kod upitnika i pretvore svoj pametni telefon u alat koji sudjeluje i odgovara na pitanja. Quizlet pomaže sudionicima da nauče bilo što, bez obzira na to što unaprijed znaju. Uz Quizletove besplatne studijske jedinice, načine učenja i igre u učionici, naši se sudionici mogu brzo motivirati. Quizlet nam pomaže da dovedemo svoje sudionike na bilo koju razinu s materijalima temeljenim na kurikulumu, interaktivnim načinima učenja i igrama.

ODAKLE DOLAZIMO?

ISHODI UČENJA

Cijenite strani jezik kao sredstvo komunikacije i razumijevanja između ljudi različitih sredina i kultura te kao alat za učenje različitih sadržaja.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet i Kahoot.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti s našim sudionicima.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima prema onome što smo proučavali o zemljama.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom aktivnosti?
3. Što biste promijenili u vezi s aktivnošću?
4. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
5. Što vam se najviše svidjelo u ovoj aktivnosti?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije kreiranja ili odabira određene datoteke uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o jedinici naših sudionika.

REFERENCE

https://kahoot.it/
https://quizlet.com/es
https://quizizz.com/admin/quiz/5bbab2b38f97a9001b038191/nacionalidades
https://quizizz.com/admin/quiz/5dcae5416cdc86001b6579b7/banderas-y-sus-paises
https://quizizz.com/admin/quiz/5c88f41a97369d001be6da59/banderas-de-todos-los-paises-del-mundo
https://quizizz.com/admin/quiz/60880a8cb1250d001bcc09b8/platos-del-mundo
https://create.kahoot.it/details/09c5050a-6b50-4d18-8ca1-06fe615e28cc
https://create.kahoot.it/details/d396c15e-ddf4-4cea-b088-e9ea1eb1165c
https://create.kahoot.it/details/c33a4769-cb72-4ec9-afcf-1f9a4d4453df

MODULE 1

NARUČITE MI...



Alat za igrifikaciju — Padlet
Materijali/Resursi — Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja — Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

Naručite mi... Stvorit ćemo Padlet sa slikama različitih tradicionalnih jela, sudionici bi trebali pokušati pogoditi naziv jela i zemlju podrijetla i zapisati ga na određeno mjesto. Također se može organizirati da se ne sastoji od slike, već recepta, ali ishod bi trebao biti isti. Na taj način ne samo da učimo materinji jezik, već i poboljšavamo svoje znanje o kulturama kroz kuhinju! Padlet je digitalna platforma koja nudi mogućnost stvaranja suradničkih murala. Možemo ga koristiti kao virtualnu suradničku ploču u kojoj nastavnik i studenti mogu raditi u isto vrijeme. Padlet je aplikacija za spremanje i dijeljenje različitih multimedijskih sadržaja. Samo stvaranjem računa možemo započeti s postavljanjem zida aktivnosti istudentima dati poveznicu kako bi mogli pristupiti i početi objavljivati svoje doprinose u formatu po svom izboru: tekst, audio, video ili sliku.

ISHODI UČENJA

Cijenite strani jezik kao sredstvo komunikacije i razumijevanja između ljudi različitih sredina i kultura te kao alat za učenje različitih sadržaja.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Padleta.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

NARUČITE MI...

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom ove aktivnosti?
3. Jeste se ikada igrali s bilo kojom vrstom karata? S kojim? Kakve igre?
4. Što biste promijenili u vezi s ovom aktivnošću?
5. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
6. Je li vam se svidjela aktivnost?
7. Što vam se najviše svidjelo u ovoj aktivnosti?
8. Kako bismo mogli prilagoditi ovu aktivnost radu ...?

SAVJETI NASTAVNIKA

- Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.
- Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja.
- Ponekad možemo pronaći potrebnu aktivnost na Kahootu.

REFERENCE

https://es.padlet.com/
https://padlet.com/feranduva/platos

MODULE 1

IDEMO U KUPOVINU



Alat za igrifikaciju	Baamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za manji broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Idemo u kupovinu" koristit ćemo način proučavanja Baamboozle za uvođenje vokabulara povezanog s kupovinom.Konkretno, koristit ćemo vokabular vezan uz kupovinu u supermarketu ili trgovini hranom. S Baamboozleom možete igrati s jednog uređaja na projektoru, pametnoj ploči ili online. Nisu potrebni studentski računi. Sudionici moraju reproducirati odgovore, a ne ih samo prepoznati. Učenje se odvija u kontekstu, u vrlo atraktivnom i natjecateljskom okruženju.

ISHODI UČENJA

Identificirati aspekte fonetike, ritma, stresa i intonacije, kao i jezične strukture i leksičke aspekte stranog jezika i koristiti ih kao osnovne elemente komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Baamboozle stranici.
2. Biramo vrstu igre koju ćemo koristiti.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njene provedbe?
3. Jeste li dobro radili unutar grupe?
4. Jeste li dobili neku nagradu?
5. Što vam se svidjelo u toj aktivnosti? Što vam se nije svidjelo? Što biste promijenili?

IDEMO U KUPOVINU

SAVJETI NASTAVNIKA

- Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/
https://www.baamboozle.com/game/840846

MODULE 1

ŠTO BISTE ŽELJELI?



Alat za igrifikaciju	Kahoot
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za sudionike iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Što biste željeli?" Napravit ćemo kviz koji prikazuje situaciju s tržnice, second hand trgovine itd... s četiri zadana odgovora, sudionici moraju mudro odabrati onaj koji je točan, koji prikazuje / odgovara na zadanu sliku sa objašnjenjem i pitanjem ispod nje. Kahoot! je alat za izradu testova formata kviza: pitanje se prikazuje na ekranu i svaki sudionik (ili skupina sudionika), na svom mobitelu / računalu / tabletu, mora odabrati točnu opciju. Koristi se za pregled sadržaja (kao što je pregled prije ispita, na primjer), da vidimo koliko znamo o nekoj temi prije uvođenja u nastavu, za ocjenu znanja sudionika ... Može se koristiti i u nastavi licem u lice i u online načinu rada. Ovakav format pitanja i odgovora na internetskoj platformi i natjecateljski način igre, koja nastoji skupiti bodove za svaki točan odgovor, potiče vrlo visoku razinu sudjelovanja u nastavi, veliki interes za sadržaj pitanja, raznolike emocije, smijeh,...

Registracija na stranici je besplatna i možemo kreirati sve kahootove koje želimo. Osim toga, nudi mogućnost KOPIRANJA igara koje su stvorili drugi nastavnici kako bi ih uredili i prilagodili našim razredima, ispravili tiskarske ili pravopisne pogreške itd. Korisnici platforme mogu kreirati upitnike, rasprave ili ankete, koje se nazivaju Kahoots, koje, osim toga, mogu imati slike i videozapise koji nadopunjuju akademski sadržaj.

To je vrlo učinkovit alat za nastavnike, budući da je vrlo koristan za dijagnosticiranje razine sudionika, kao aktivnost za konsolidaciju i pregled onoga što su naučili, približavanje različitim kulturnim ili povijesnim temama i, osim toga, mogućnost uključivanja videozapisa o GIFS-u u pitanja čini Kahoot visoko interaktivnom aktivnošću. Najvažnija stvar koju moramo znati jest da moramo upravljati dvjema web stranicama: jednom, za dizajn i upravljanje upitnikom; drugom, da susionici unesu šifru upitnika i pretvore svoj pametni telefon u alat za sudjelovanje i odgovaranje na pitanja.

ŠTO BISTE ŽELJELI?

ISHODI UČENJA

Slušati i razumjeti poruke, koristeći prenesene informacije za obavljanje zadatka koji se odnose na njihov svakodnevni život.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Kahoot.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njene provedbe?
3. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
4. Je li vam se svidjela aktivnost? Zašto?
5. Što biste promijenili kod nje?
6. Je li vam bilo vrlo teško koristiti platformu?

SAVJETI NASTAVNIKA

- Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja.
- Ponekad možemo pronaći aktivnost koju ćemo trebati na Kahootu.
- Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://kahoot.it/
https://create.kahoot.it/details/a16e7930-9daa-4bbe-84af-b5dca538d78a
https://create.kahoot.it/details/bb5e5020-2aa0-442d-9564-c355ea5b52c5
https://create.kahoot.it/details/999534a2-2be1-4dd7-9217-cdb3d7e083f1
https://create.kahoot.it/details/21ee23f0-b231-4b85-93e4-856cdd712975

MODULE 1

KOLIKO JE SATI?



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika različitih razina.

AKTIVNOST

U "Koliko je sati?" izradit ćemo / koristiti kviz u kojem je pitanje slika sata, a sudionici moraju birati između odgovora točno vrijeme navedeno slovima. Quizlet pomaže sudionicima da nauče bilo što, bez obzira na to što unaprijed znaju. Uz Quizletove besplatne jedinice za učenje, načine učenja i igre u učionici, naši se sudionici mogu brzo motivirati. Quizlet nam pomaže da naše sudionike dovedemo na bilo koju razinu pomoću materijala temeljenih na nastavnom planu i programu, interaktivnim načinima učenja i igrama.

ISODI UČENJA

Koristite znanje i prethodna iskustva s vlastitim jezikom za brže, učinkovitije i autonomnije stjecanje stranog jezika.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa studentima.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom aktivnosti?
3. Što biste promijenili u vezi s aktivnošću?
4. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
5. Što vam se najviše svidjelo u ovoj aktivnosti?

KOLIKO JE SATI?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Quizletu možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://quizlet.com/es
https://quizlet.com/640543217/que-hora-es-flash-cards/
https://quizlet.com/es/564361783/las-horas-flash-kartice/

MODULE 1

APPOINTMENT BINGO



Alat za igrifikaciju — Bamboozle
Materijali/Resursi — Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja — Ova aktivnost je prikladnija za studente iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Appointment bingo" sudionici će čitati tekst s A/B stilom razgovora u kojem A i B dogovaraju termin. Nakon čitanja podijelite razrednu grupu u timove i odgovorite na pitanja na Baamboozleu vezana uz tekst koji su upravo pročitali. U Baamboozleu možete igrati s jednog uređaja na projektoru, pametnoj ploči ili online. Studentski računi nisu potrebni. Sudionici moraju reproducirati odgovore, a ne ih samo prepoznati. Učenje se odvija u kontekstu, u vrlo atraktivnom i natjecateljskom okruženju.

ISODI UČENJA

Usmeno se izražavati u jednostavnim i uobičajenim situacijama, koristeći se verbalnim i neverbalnim postupcima i zauzimajući stav poštovanja i suradnje.
Razumjeti i aktivno sudjelovati u razgovoru o svakodnevnim temama kao što su pozdravi, rastanci ...

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Baamboozle stranici.
2. Biramo vrstu igre koju ćemo koristiti.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom aktivnosti?
3. Što biste promijenili u vezi s aktivnošću?
4. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
5. Što vam se najviše svidjelo?

APPOINTMENT BINGO

SAVJETI NASTAVNIKA

Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.
Pobrinite se da sudionici znaju kako se koristi Baamboozle.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/
https://www.baamboozle.com/game/929752

MODULE 1

PRIJEVOZNA SREDSTVA



Alat za igrifikaciju	Bamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Prijevoznom sredstvu" koristimo način proučavanja Baamboozlea za uvođenje transportnog sredstva vokabulara, a zatim način igre (klasična verzija) za reviziju vokabulara na igrifikacijski način. S Baamboozleom možete igrati s jednog uređaja na projektoru, pametnoj ploči ili online. Nisu potrebni studentski računi. Sudionici moraju reproducirati odgovore, a ne ih samo prepoznati. Učenje se odvija u kontekstu, u vrlo atraktivnom i konkurentnom okruženju.

ISODI UČENJA

Prepoznati fonetske, ritmičke, stresne i intonacijske aspekte, kao i jezične strukture i leksičke aspekte stranog jezika i koristiti ih kao temeljne elemente komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Baamboozle stranici.
2. Biramo vrstu igre koju ćemo koristiti.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom ove aktivnosti?
3. Jeste li ikada koristili ovu platformu? Je li vam se svidjelo? Je li vam bilo jednostavno?
4. Što biste promijenili u vezi s ovom aktivnošću?
5. Što ste naučili iz ove aktivnosti?

PRIJEVOZNA SREDSTVA

SAVJETI NASTAVNIKA

Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.
Pobrinite se da sudionici znaju kako se koristi Baamboozle.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/
https://www.baamboozle.com/game/929752

MODULE 1

AUKCIJA FRAZA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo (slikovne kartice)/Canva
Materijali/Resursi	Slikovne kartice
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika različitih razina.

AKTIVNOST

"Aukcija fraza" sastoji se od aukcije točnih i netočnih fraza povezanih s temama ili jedinicama na kojima smo radili ili kao revizijska aktivnost modula. Svaki sudionik ima ograničen proračun koji mora koristiti za licitiranje za rečenice koje svaki nastavnik predstavlja i koje mogu biti točne ili netočne. Pobjednik će biti sudionik koji "kupi" najveću količinu točnih rečenica trošeći manje novca.

ISODI UČENJA

- Pisati jednostavne tekstove s različitim namjenama kao što su pozdraviti se, oprostiti se, zahvaliti se na nečemu, ispričati se... uz pomoć modela koji rade u učionici.
- Manifestirati prijemčiv, zainteresiran i siguran stav u vlastitoj sposobnosti učenja i korištenja stranog jezika.

KORAK PO KORAK

1. Biramo fraze koje želimo na aukciji s rječnikom koji znamo.
2. Karte pripremamo s frazama koje želimo prodati na aukciji.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom provedbe te aktivnosti?
3. Jeste li dobro radili koristeći aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti? Što vam se nije svidjelo? Što biste promijenili?

AUKCIJA FRAZA

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme igre morat ćemo odabrati sadržaj na kojem ćemo raditi. * Prije početka igranja potrebno je biti siguran da sudionici znaju pravila igre.

REFERENCE

https://hablamossle.com/paraprofesdeele/la-subasta-de-frases-en-la-clase-de-ele/
https://www.canva.com/design/DAE1auJS2to/STl0CGeZWHcI4E7s8UsPwQ/view?utm_content=DAE1auJS2to&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink
https://educajcyl-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/09008275_educa_jcyl_es/ElC3iMtt5btBi4ZOO0PTkegBh_cQfAg1TJqFe4Wz1koDqw?e=pDYsjT

MODULE 1

POGODITE TKO



Alat za igrifikaciju	Powtoon
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika različitih razina.

AKTIVNOST

U "Pogodite tko" nastavnik pokazuje Powtoon prezentaciju o tri različita lika. Svaki lik imat će drugačiju priču i životopis. Sudionici, podijeljeni u timove, imaju zadatak uskladiti različite dijelove životopisa s pravom osobom. Powtoon je vizualna platforma koja vam omogućuje stvaranje profesionalnih i potpuno personaliziranih videozapisa pomoću širokog spektra slika i resursa. Uvjerljive priče mogu se ispričati kroz stotine animiranih likova, predložaka, videozapisa, zvučnih zapisa i još mnogo toga. Uz Powtoon, izrada vlastitih videozapisa ne zahtijeva dizajnerske vještine ili tehnologiju.

ISODI UČENJA

Znati ispravno i s određenom lakoćom koristiti izraze koji se najviše koriste na tržištu rada.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Powtoon .
2. Biramo vrstu videa koji ćemo koristiti.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom aktivnosti?
3. Što biste promijenili u vezi s aktivnošću?
4. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
5. Što vam se najviše svidjelo u ovoj aktivnosti?

POGODITE TKO

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije izrade videa uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o nastavnoj jedinici naših sudionika.

REFERENCE

https://www.powtoon.com/?locale=es
https://www.powtoon.com/online-presentation/fKuJlDQeNP4/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fKuJlDQeNP4&mode=movie
https://www.powtoon.com/online-presentation/bSQt2l2kRbd/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=bSQt2l2kRbd&mode=movie
https://www.powtoon.com/online-presentation/cDKjdR65KGq/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+shsu&utm_source=copy+link&utm_content=cDKjdR65KGq&mode=movie

MODULE 1

TKO KORISTI OVAJ ALAT?



Alat za igrifikaciju	Slikovne kartice
Materijali/Resursi	Slikovne kartice.
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Tko koristi ovaj alat?" Nakon rada na različitim zanimanjima i alatima koji se koriste u svakoj od njih, koristimo se slikovnim karticama za igru i ponavljanje onoga što smo naučili. Koristite različite flash kartice za rad na različitim konceptima ili korištenje platforme kao što je https://es.liveworksheets.com/ za izradu vlastitih interaktivnih radnih listova.

ISODI UČENJA

Budite u mogućnosti razumjeti oglase za posao i ponude

KORAK PO KORAK

1. Biramo vokabular koji želimo pregledati.
2. Pripremamo kartice uključujući vokabular s kojim želimo raditi.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Mislite li da je aktivnost bila teška?
3. Kako ste se osjećali tijekom provedbe aktivnosti?
4. Što vam se svidjelo u vezi aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo? Što biste promijenili?

TKO KORISTI OVAJ ALAT

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije izrade ili odabira određene datoteke uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o jedinici naših sudionika.

REFERENCE

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Ciencias_Sociales/Profesiones/Asociaci%C3%B3n_profesiones_ku477704kx
https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Audici%C3%B3n_y_Lenguaje_(AL)/Vocabulario/Oficios_y_herramientas_fc685612kf

MODULE 1

GDJE RADIM?



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Gdje da radim?" Sudionici, podijeljeni u timove, imaju zadatak uskladiti različite dijelove životopisa s pravom osobom. Također moraju naučiti karakteristike razgovora za posao. Uz Quizlet imate sve što vam je potrebno za savladavanje i predanost. Predstavite koncepte, provjerite svoje razumijevanje, steknite trenutne uvide i još mnogo toga. Možete odabrati savršen upitnik ili stvoriti vlastiti. Odaberite između milijuna besplatnih kvizova koje su stvorili nastavnici ili brzo napravite vlastiti.

ISODI UČENJA

Znati razumjeti oglase i ponude za posao.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom provedbe te aktivnosti?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

GDJE RADIM?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Quizletu možemo pronaći aktivnost koji nam je potreban. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://quizizz.com/
https://quizizz.com/admin/presentation/61b9aa96f13e2a001d350c54/el-trabajo
https://quizizz.com/admin/quiz/5ef5a24efc7e51001b30cab2/la-entrevista-de-trabajo

MODULE 1

NAPRAVITE SVOJ ŽIVOTOPIS



Alat za igrifikaciju	Kahoot
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za sudionike iz različitih skupina.

AKTIVNOST

"Napravite svoj životopis". Napravite jednostavan test s više odgovora kako biste vidjeli znaju li polaznici koji su relevantni podaci koji bi trebali biti uključeni u životopis i koji su drugi podaci potpuno nevažni. Može se koristiti i u nastavi licem u lice i u mrežnom načinu rada. Ovakav format pitanja i odgovora na internetskoj platformi i natjecateljski karakter igre, koja nastoji skupiti bodove za svaki točan odgovor, potiče vrlo visoku razinu sudjelovanja u nastavi, veliki interes za sadržaj pitanja, raznolike emocije, smijeh, ...

Registracija na stranici je potpuno besplatna i možemo kreirati sve kahootove koje želimo. Osim toga, nudi mogućnost KOPIRANJA igara koje su izradili drugi nastavnici kako bi ih uredili i prilagodili našim razredima, ispravili tiskarske ili pravopisne pogreške itd. Korisnici platforme mogu kreirati upitnike, rasprave ili ankete, koji se nazivaju Kahoots, koji, osim toga, mogu imati slike i videozapise koji nadopunjuju akademski sadržaj.

To je vrlo učinkovit alat za nastavnike, jer je vrlo koristan za dijagnosticiranje razine sudionika, kao aktivnost za konsolidaciju i ponavljanje onoga što su naučili, za približavanje različitim kulturnim ili povijesnim temama i, osim toga, mogućnost uključivanja videozapisa o GIFS-u u pitanja čini Kahoot vrlo interaktivnom aktivnošću. Najvažnija stvar koju moramo znati je da moramo upravljati dvjema web stranicama: jednom, dizajnirati i upravljati upitnikom; drugom, kako bi sudionici unijeli kod upitnika i pretvorili svoj pametni telefon u alat za sudjelovanje i odgovaranje na pitanja.

ISODI UČENJA

Znati ispravno i s određenom lakoćom koristiti izraze koji se najčešće koriste na tržištu rada.

NAPRAVITE SVOJ ŽIVOTOPIS

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Kahoot.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo u aktivnosti?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Kahootu možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo poći od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://kahoot.it/
https://create.kahoot.it/details/772e19ff-382e-4329-960f-663c102cf997

MODULE 1

PRAVNI UVJETI



Alat za igrifikaciju	Baamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Pravni uvjeti" Moramo napraviti set kartica gdje bi svaka kartica trebala imati zakonski uvjet ili neki dio ugovora, a sudionici moraju objasniti značenje pojma koji su dobili prilikom odabira kartice. Grupa s najviše točnih odgovora pobjeđuje u igri. S Baamboozleom možete igrati s jednog uređaja na projektoru, pametnoj ploči ili online. Nisu potrebni studentski računi. Sudionici moraju reproducirati odgovore, a ne ih samo prepoznati. Učenje se odvija u kontekstu, u vrlo atraktivnom i natjecateljskom okruženju.

ISODI UČENJA

Prepoznajte osnovne pravne uvjete i dokumente koji se odnose na tržište rada.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Bamboozle stranici.
2. Biramo vrstu igre koju ćemo koristiti.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo u aktivnosti?
6. Što biste promijenili?

PRAVNI UVJETI

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna na Kahootu. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/game/930015

MODULE 1

KURIKULUM



Alat za igrifikaciju	Canva
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za sudionike iz različitih skupina.

AKTIVNOST

Koristit ćemo Canvu za pripremu životopisa, infografika, dokumenata i prezentacija koje će biti korisne u stvarnom životu za stvarno traženje posla. S Canvom imamo intuitivan uređivač s alatima za povlačenje i ispuštanje koji timski rad čini lakšim. Uz Canvu za obrazovanje, sudionici i nastavnici mogu raditi zajedno i uređivati svoje dizajne u stvarnom vremenu. Osim toga, mogu ostavljati komentare, dodavati nove elemente i potpuno promijeniti tekst. Canvina platforma također je optimizirana za upotrebu na više platformi. U Canvi možemo kreirati razrede za obrazovanje. Unutar svog razreda možete dodijeliti predloške dizajna, stvoriti grupe unutar njega i mape s dizajnom. Ali također ima integraciju s Google učionicom, što nam omogućuje da pozovemo naše sudionike. Također možete pozvati polaznike putem e-pošte ili možete pozvati druge nastavnike da sudjeluju u vašem razredu. Još jedna novost koju nalazimo u Canvi su njezini predlošci za obrazovanje. Osim toga, u predloške su uključili "Komplete za učionice", koji su predlošci s istom temom kako bi vaši razredi dobili homogen izgled. Još jedna novost koju Canva uključuje je izrada videozapisa ili prezentacija. Sada je moguće stvoriti prezentaciju u Canvi, a zatim se snimiti kako se u nastavku pojavljujemo mali kako objašnjavamo. Canva ima tisuće besplatnih, visokokvalitetnih obrazovnih predložaka za nastavnike koji podučavaju na mreži i postižu sjajne rezultate. Možemo birati između radnih listova, edukativnih prezentacija, životopisa, kalendara i još mnogo toga! Nastavnici mogu podijeliti zanimljive vizualne zadatke koje naši sudionici mogu dovršiti na daljinu, sami ili u grupi, s bilo kojeg mjesta i bilo kada.

KURIKULUM

ISODI UČENJA

Zatražiti informacije o traženju posla

KORAK PO KORAK

1. Odlučujemo za što ćemo koristiti platformu (stvaranje životopisa, infografika, prezentacija ...).
2. Ulazimo na platformu i registriramo se.
3. Počinjemo stvarati naše infografike, plakate, prezentacije, kurikulum, ...)

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njene provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna na Canvi. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://www.canva.com/es_es/
Canva će se stvoriti sa stvarnim podacima koje pružaju studenti.

MODULE 1

UČENJE SLOVA



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Učenju slova" sudionici mogu vježbati slova sa setom kartica s abecedom na jednoj strani kartice i njezinim izgovorom na drugoj strani. Quizlet pomaže sudionicima da nauče bilo što, bez obzira na njihovo znanje od prije. Uz Quizletove besplatne jedinice za učenje, načine učenja i igre u učionici, naši se sudionici mogu brzo motivirati. Quizlet nam pomaže da naše sudionike dovedemo do bilo koje razine pomoću materijala temeljenih na nastavnom planu i programu, interaktivnih načina učenja i igara.

ISODI UČENJA

Identificirati aspekte fonetike, ritma, stresa i intonacije, kao i jezične strukture i leksičke aspekte stranog jezika i koristiti ih kao osnovne elemente komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njene implementacije?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u vezi s tom aktivnošću?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

UČENJE SLOVA

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna na Quizletu. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://quizlet.com/es
https://quizlet.com/146543710/alfabeto-flash-cards/

MODULE 1

NAŠE ZEMLJE I ZASTAVE



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Quizlet
Računalo, tablet, mobilni telefon
Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika različitih razina.

AKTIVNOST

U "Naše zemlje i zastave" sudionici koriste pločicu koju je izradio nastavnik kako bi revidirali zastave, boje, zemlje porijekla sudionika, tipičnu hranu njihovih zemalja / regija ... (mora biti personalizirano). Padlet je digitalna platforma koja nudi mogućnost stvaranja suradničkih murala. Možemo ga koristiti kao virtualnu suradničku ploču na kojoj nastavnik i sudionici mogu raditi u isto vrijeme. Padlet je aplikacija za spremanje i dijeljenje različitih multimedijskih sadržaja. Samo stvaranjem računa možemo započeti s postavljanjem zida aktivnosti i sudionicima dati poveznicu kako bi mogli pristupiti i početi objavljivati svoje doprinose u formatu po svom izboru: tekst, audio, video ili sliku.

ISODI UČENJA

Cijenite strani jezik kao sredstvo komunikacije i razumijevanja između ljudi različitih pozadina i kultura te kao alat za učenje različitih sadržaja.
Postupno koristite strani jezik za afirmaciju i proširenje sadržaja već naučenih nelingvističkih područja te za učenje novih.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

NAŠE ZEMLJE I ZASTAVE

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njene provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna na Padletu. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://es.padlet.com/
https://padlet.com/mirandadebro/ccwbuds5wwfmr24t
https://padlet.com/feranduva/mapa
https://exporter.padletcdn.com/v1/UpvvPYP8VEQcNw5l/fee3dc9757005cf5fa205f74d86a9e27d5b124d4/png?cd=filename%3Dpadlet-ccwbuds5wwfmr24t.png&delay=2500&full_page=true&height=2128&url=https%3A%2F%2Fpadlet.com%2Fmirandadebro%2Fccwbuds5wwfmr24t%3Flast_updated%3D1642760103%26locale%3Des%26read_only%3D1%26screenshot%3D1%26timezone%3DEtc%252FUTC&width_from=%23wish-list

MODULE 1

MEMORIJSKI BROJEVI



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Aplikacije za učenje
Računalo, tablet, mobilni telefon
Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika različitih razina.

AKTIVNOST

U "Memorijskim brojevima", kako bi obnovili brojeve, sudionici mogu igrati igre pamćenja, otkriti sadržaj dviju kartica i pokušati spojiti sliku broja s ispravnim izgovorom. Različite internetske aplikacije mogu se koristiti za rad i jačanje različitih koncepata. U ovom konkretnom slučaju brojeva, predlažemo upotrebu https://learningapps.org/. LearningApps.org je nekomercijalni alat dizajniran tako da možete kreirati različite vrste aktivnosti za svoju nastavu, na vrlo jednostavan i intuitivan način. Također pruža spremište modula ili malih aktivnosti koje su razvili drugi kolege kako biste mogli ponovno koristiti te materijale i učiniti ih dostupnima svima. Moći ćete ugraditi kôd na svoje stranice ili pristupiti materijalima putem poveznice ili QR koda.

ISODI UČENJA

Koristite jezike koje poznajete kao alate za informiranje i učenje naizmjenično, uzimajući u obzir kompetencije koje imate u svakom od njih.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici aplikacije.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

MEMORIJSKI BROJEVI

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njene provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://learningapps.org/view3875251

MODULE 1

PREDSTAVLJAM SE



Alat za igrifikaciju	Jaamboard
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Predstavljam se" stvaramo Jam kako bismo se predstavili, uključujući slike i tekst. Slijedeći smjernice svog nastavnika, sudionici će se predstaviti dodajući sve informacije i slike koje smatraju relevantnima. Jamboard je pametni zaslon. Omogućuje vam brzi uvoz slika iz Google pretraživača, automatsko spremanje rada u oblak, korištenje lako čitljivog alata za prepoznavanje rukopisa i oblika te crtanje olovkom i brisanje prstom baš kao što biste to radili na white boardu. Možete potaknuti interes svojih sudionika za aktivno učenje, suradnju i interakciju s mobilnom aplikacijom Jamboard koja koristi tehnologiju u oblaku. Sudionici mogu pristupiti opsežnom skupu alata za uređivanje, kako bi surađivali s drugim sudionicima ili nastavnicima.

ISODI UČENJA

Cijenite strani jezik kao sredstvo komunikacije i razumijevanja između ljudi različitih pozadina i kultura te kao alat za učenje različitih sadržaja.
Koristite znanje i prethodna iskustva s vlastitim jezikom za brže, učinkovitije i autonomno stjecanje stranog jezika.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Jamboard stranici.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

PREDSTAVLJAM SE

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja naših sudionika. Provjerite znaju li sudionici kako koristiti Jamboard.

REFERENCE

https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/jamboard/

https://jamboard.google.com/d/1CXAfdzepfe3BYqmvAHxzIV6ZzJYwgU9AWFEm5s1Daqs/edit?usp=sharing

MODULE 1

KUPOVINA



Alat za igrifikaciju	Baamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Kupovini" koristimo način igranja Baamboozlea (klasična verzija) za reviziju vokabulara i kupovnih interakcija na igrificirani način. Koristite način učenja za uvođenje vokabulara koji se odnosi na kupovinu. Konkretno, koristit ćemo vokabular koji se odnosi na kupovinu u supermarketu ili trgovini hranom. S Baamboozleom možete igrati s jednog uređaja na projektoru, pametnoj ploči ili online. Nisu potrebni studentski računi. Sudionici moraju reproducirati odgovore, a ne ih samo prepoznati. Učenje se odvija u kontekstu, u vrlo atraktivnom i natjecateljskom okruženju.

ISODI UČENJA

Identificirati aspekte fonetike, ritma, stresa i intonacije, kao i jezične strukture i leksičke aspekte stranog jezika i koristiti ih kao osnovne elemente komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Baamboozle stranici.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

KUPOVINA

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme igre morat ćemo odabrati sadržaj na kojem ćemo raditi. Prije početka igre potrebno je biti siguran da sudionici znaju pravila igre.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/
https://www.baamboozle.com/game/840846

MODULE 1

REVIZIJA



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Soba za bijeg / Genijalno
Učionica
Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Revizija" je soba za bijeg, igra koja je napravljena genijalno. Temelji se na razvoju mentalnih sposobnosti za rješavanje zagonetki i problema kako bi sudionici u igru unijeli kreativnost i kritičko razmišljanje. Radi se o stvaranju sobe za bijeg u kojoj grupa ljudi mora boraviti određeno vrijeme dok nizom tragova ne riješi enigmu ili problem. Na taj se način aktivira niz kognitivnih mehanizama koji povećavaju sposobnosti igrača. Igra ima priču ili narativ, koji ima veze s načinom na koji je soba za bijeg kontekstualizirana.
Cilj je napustiti prostoriju i za to igrači moraju koristiti sve svoje intelektualne, kreativne i deduktivne sposobnosti zaključivanja.

ISODI UČENJA

Autonomno koristite sva sredstva koja su im na raspolaganju, uključujući nove tehnologije, za dobivanje informacija i komunikaciju na stranom jeziku.

KORAK PO KORAK

Moramo pripremiti neke enigme vezane uz sadržaj koji želimo raditi.

REVIZIJA

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom ove aktivnosti?
3. Jeste li ikada koristili ovu platformu?
4. Je li vam se svidjelo?
5. Je li vam bilo jednostavno?
6. Što biste promijenili u ovoj aktivnosti?
7. Što ste naučili iz ove aktivnosti?
8. Kako biste mogli prilagoditi ovu aktivnost radu ...?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme igre morat ćemo odabrati sadržaj na kojem ćemo raditi. Prije početka igre potrebno je biti siguran da sudionici znaju pravila igre.

REFERENCE

https://view.genial.ly/6249e4f613bf2100103753b6/interactive-content-escape-room-cfie

MODULE 1

KOJI JE TVOJ POSAO? A VAŠ UGOVOR?



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Aplikacije za učenje
Računalo, tablet, mobilni telefon
Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

"Koji je tvoj posao? A vaš ugovor?" je vježba podudaranja za učenje rječnika vezanog uz posao i vrste ugovora. Ovu aktivnost treba prilagoditi različitim vrstama ugovora u svakoj zemlji. Različite internetske aplikacije mogu se koristiti za rad na različitim konceptima i njihovom jačanju. U ovom konkretnom slučaju brojeva, predlažemo korištenje https://learningapps.org/. LearningApps.org je nekomercijalni alat dizajniran tako da možete kreirati različite vrste aktivnosti za svoju nastavu, na vrlo jednostavan i intuitivan način. Također pruža spremište modula ili malih aktivnosti koje su razvili drugi kolege kako biste mogli ponovno koristiti te materijale i učiniti ih dostupnima svima. Moći ćete ugraditi kôd na svoje stranice ili pristupiti materijalima putem poveznice ili QR koda.

ISODI UČENJA

Prepoznajte osnovne pravne uvjete i dokumente koji se odnose na tržište rada.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranicama aplikacija.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

KOJI JE TVOJ POSAO? A VAŠ UGOVOR?

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna u aplikacijama. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije stvaranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://learningapps.org/watch?v=pu2ro69vt21

MODULE 1

RADNI ALATI



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Kahoot
Računalo, tablet, mobilni telefon
Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Radnim alatima" koristimo Kahoot za pregled vokabulara koji se odnosi na različite profesije na temelju opisa dužnosti različitih poslova. Revidirajte različita mjesta i organizacije koje vam mogu pomoći u pronalaženju posla. Kahoot! je alat za izradu testova formata kviza: pitanje se prikazuje na ekranu i svaki sudionik (ili grupa sudionika), na svom mobitelu / računalu / tabletu, mora odabrati točnu opciju. Koristi se za pregled sadržaja (kao što je pregled prije ispita, na primjer), kako bi se vidjelo koliko znamo o nekoj temi prije uvođenja u nastavu, za procjenu znanja sudionika ... Može se koristiti i u podučavanju licem u lice i u online načinu rada. Ovaj format pitanja i odgovora na internetskoj platformi i natjecateljski karakter igre, koja nastoji prikupiti bodove za svaki točan odgovor, potiče vrlo visoku razinu sudjelovanja u nastavi, veliki interes za sadržaj pitanja, raznolike emocije, smijeh, ...

ISODI UČENJA

Moći ćete pravilno i s određenom lakoćom koristiti izraze koji se najčešće koriste na tržištu rada.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Kahoot.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

RADNI ALATI

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u vezi s aktivnošću?
5. Što vam se nije svidjelo?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Kahootu možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://kahoot.it/
https://create.kahoot.it/details/7bb1c6d3-29fd-4636-8f05-aa013462111e
https://create.kahoot.it/details/595fc01f-3146-41e4-9119-05158c9c120f

MODULE 1

GDJE DA TRAŽIM POSAO?



Alat za igrifikaciju — Kahoot
Materijali/Resursi — Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja — Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Gdje da tražim posao?" koristimo Kahoot za reviziju različitih mjesta i organizacija koje vam mogu pomoći u zapošljavanju. Ova aktivnost treba biti prilagođena različitim mjestima i organizacijama koje se brinu o tome u svakoj zemlji. Kahoot! je alat za izradu testova formata kviza: pitanje se prikazuje na ekranu i svaki sudionik (ili grupa sudionika), na svom mobitelu / računalu / tabletu, mora odabrati ispravnu opciju. Koristi se za pregled sadržaja (kao što je pregled prije ispita, na primjer), kako bi se vidjelo koliko znamo o nekoj temi prije uvođenja u nastavu, za procjenu znanja sudionika... Može se koristiti i u predavanju licem u lice i u online načinu rada. Ovakav format pitanja i odgovora na internetskoj platformi i natjecateljski karakter igre, koja nastoji prikupiti bodove za svaki točan odgovor, potiče vrlo visoku razinu sudjelovanja u nastavi, veliki interes za sadržaj pitanja, raznolike emocije, smijeh...

ISODI UČENJA

Upoznajte neke organizacije, javne subjekte, nevladine organizacije, sindikate... u mjestu prebivališta koje vam može pomoći u zapošljavanju.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Kahoot.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

GDJE DA TRAŽIM POSAO?

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
3. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
4. Što vam se nije svidjelo?
5. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, pojačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Kahootu možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://kahoot.it/
https://create.kahoot.it/details/b593124f-036c-416e-8368-60e6f29c5d26
PIN: 9674693

MODULE 1

ŠTO RADIŠ NA SVOM POSLU?



Alat za igrifikaciju — Quizlet
Materijali/Resursi — Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja — Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Što radite na svom poslu?", koristimo Quizlet kako bismo znali što svaka osoba radi na svom poslu. Napravit ćemo kartice s imenom posla na jednoj strani i opisom posla na drugoj strani. Quizlet pomaže sudionicima da nauče bilo što, bez obzira na njihovo znanje od prije. Uz Quizletove besplatne jedinice za učenje, načine učenja i igre u učionici, naši se sudionici mogu brzo motivirati. Quizlet nam pomaže da naše sudionike dovedemo na bilo koju razinu pomoću materijala temeljenih na nastavnom planu i programu, interaktivnim načinom učenja i igrama.

ISODI UČENJA

Znati razumjeti oglase i ponude za posao.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Quizlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili stvaramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

ŠTO RADIŠ NA SVOM POSLU?

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u vezi s aktivnošću?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Quizletu možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://quizlet.com/es
https://quizlet.com/576523559/profesiones-flash-cards/

MODULE 1

UPOZNAJTE SVOJU VALUTU



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Padlet
Računalo, tablet, mobilni telefon
Ova aktivnost je prikladnija za mali broj sudionika iz iste skupine.

AKTIVNOST

U "Upoznajte svoju valutu" svaki sudionik mora sudjelovati u izradi suradničkog Padleta s vlastitom valutom, prenijeti jednu njezinu sliku i informacije o tome koliko eura vrijedi... Padlet je digitalna platforma koja nudi mogućnost stvaranja suradničkih murala. Možemo ga koristiti kao virtualnu suradničku white board na kojoj nastavnik i sudionici mogu raditi u isto vrijeme. Padlet je aplikacija za spremanje i dijeljenje različitih multimedijskih sadržaja. Samo stvaranjem računa možemo započeti s postavljanjem zida aktivnosti i pružiti sudionicima poveznicu kako bi mogli pristupiti i početi objavljivati svoje doprinose u formatu po vlastitom izboru: tekst, audio, video ili sliku.

ISHODI UČENJA

1. Zatražite informacije o traženju posla (plaća, porezi...).
2. Budite u stanju razumjeti oglase ili ponude za posao.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na stranici Padlet.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili kreiramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

UPOZNAJTE SVOJU VALUTU

ISPITIVANJE

1. Što želite postići ovom aktivnošću?
2. Kako ste se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo kod aktivnosti?
5. Što vam se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna na Padletu. Uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti.

REFERENCE

https://es.padlet.com/
Padlet će se izraditi sa stvarnim podacima koje daju sudionici.

MODULE 1

KOLIKO JE SATI?



Alat za igrifikaciju	Kahoot
Materijali/Resursi	Računalo, tablet, mobilni telefon
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je prikladnija za sudionike iz različitih skupina.

AKTIVNOST

"Koliko je sati?" je aktivnost u kojoj polaznici uz pomoć kartica trebaju odabrati točan odgovor u pravo vrijeme ili danu u tjednu. Ova se aktivnost može izvesti pomoću Kahoota ili velikog sata (tako da ga svi mogu vidjeti) ili karticama. Kahoot! je alat za izradu testova formata kviza: pitanje je prikazano na ekranu i svaki sudionik (ili skupina sudionika), na svom mobitelu / računalu / tabletu, mora odabrati ispravnu opciju. Koristi se za pregled sadržaja (kao što je pregled prije ispita, na primjer), kako bi se vidjelo koliko znamo o nekoj temi prije uvođenja u nastavu, za procjenu znanja sudionika... Može se koristiti i u predavanju licem u lice i u online načinu rada. Ovakav format pitanja i odgovora na online platformi i natjecateljski karakter igre, koja nastoji prikupiti bodove za svaki točan odgovor, potiče vrlo visoku razinu sudjelovanja u nastavi, veliki interes za sadržaj pitanja, raznolike emocije, smijeh...

ISHODI UČENJA

1. Zatražite informacije o traženju posla (plaća, porezi...).
2. Budite u stanju razumjeti oglase ili ponude za posao.

KORAK PO KORAK

1. Registriramo se na Kahoot stranici.
2. Biramo vrstu aktivnosti koju ćemo koristiti.
3. Biramo ili kreiramo aktivnosti koje ćemo koristiti sa sudionicima.

KOLIKO JE SATI?

ISPITIVANJE

1. Što želimo postići ovom aktivnošću?
2. Kako smo se osjećali tijekom njezine provedbe?
3. Jeste li dobro radili koristeći te aplikacije?
4. Što vam se svidjelo u aktivnosti?
5. Što ti se nije svidjelo?
6. Što biste promijenili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije pripreme ili odabira aktivnosti koju ćemo koristiti, moramo odlučiti hoćemo li ih koristiti za proširenje, jačanje ili procjenu sadržaja. Ponekad na Kahootu možemo pronaći aktivnost koja nam je potrebna. Prije kreiranja ili odabira određene aktivnosti uvijek ćemo krenuti od prethodnog znanja o temi naših sudionika.

REFERENCE

https://kahoot.it/
https://create.kahoot.it/details/8c71fe1c-047a-4489-943d-ce81c0d33157
https://create.kahoot.it/details/46917008-5584-4769-8f7f-317b8d528b94
https://create.kahoot.it/details/0d31cbe5-1ae0-4bef-8fc4-e444c4d5bdff
https://create.kahoot.it/details/e4dda0db-5688-4154-b103-e4943df87e99
https://create.kahoot.it/details/a4fe7cd3-b4b4-47df-876d-e6c1d4e2ad2a

MODUL 2

UVODI



Alat za igrifikaciju	Jamboard
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza "Dvije istine i jedna laž" brošura
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Sudionici dobivaju poveznicu za Jamboard / radni list i od njih se traži da napišu dvije istinite rečenice o sebi i jednu lažnu rečenicu. Ostali bi trebali pogoditi koje su rečenice istinite, a koja lažna. Od sudionika se traži da podijele svoje dojmove o vježbi, odgovarajući na pitanja za ispitivanje. Mogu raspravljati o tome koje su najzanimljivije "laži" i kako se može stvoriti misterij o tome što je istina, a što laž.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati pozdraviti druge i predstaviti sebe.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici dobivaju poveznicu/radni list za Jamboard.
2. Od njih se traži da napišu dvije istinite rečenice i jednu lažnu rečenicu o sebi.
3. Od ostalih sudionika se traži da pogode koje su istinite rečenice, a koje lažne.

UVODI

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali?
2. Što ste naučili o svojim kolegama iz razreda?
3. Je li bilo teško uočiti laž?
4. A što ste naučili o sebi?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik/ica može predstaviti igru tako da iznese dvije istinite rečenice o sebi i jednu lažnu te pita sudionike koja je lažna, a koja istinita.

REFERENCE

https://jamboard.google.com/d/1AGrpI5eMrZnth1Po3GV2WREHxPTKetBAr5PC_mR3Bt0/ viewer?f=0

MODUL 2

BROJEVI I SLOVA (2)



Alat za igrifikaciju — Internet stranica ESL game plus
Materijali/Resursi — Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja — Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nakon otvaranja poveznice, nastavnik i sudionici se dogovaraju o brojevima koje će vježbati. Sudionicima je rečeno da imaju zajedničku misiju i potiče ih se na suradnju u ovoj igri. Igra počinje, a jedan po jedan od sudionika se traži da slušaju, a zatim identificiraju broj koji su čuli. Moraju pravilno izgovoriti brojeve na svom redu. Za bolje razumijevanje, zadatak im je da broj napišu slovima. Na kraju raspravljaju o poteškoćama i strategijama za bolje učenje brojeva.

ISHODI UČENJA

Sudionik može ispravno zapisati osobne podatke.

KORAK PO KORAK

1. Na satu otvorite poveznicu i odaberite jednu opciju vježbe.
2. Započnite igru i pozovite polaznike, jednog po jednog, da prepoznaju brojeve iz slušanja i ispravno izgovaraju brojeve.
3. Izazovite polaznike da napišu brojeve koje su čuli slovima.
4. Ponovite igru.

BROJEVI I SLOVA (2)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali?
2. Kako ste se snašli?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?
4. Koliko je bilo teško napisati broj slovima?
5. Koje ste strategije koristili za to?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik treba uočiti gdje su poteškoće sudionika u prepoznavanju brojeva i njihovom pisanju slovima.

REFERENCE

https://www.eslgamesplus.com/numbers-cardinal-ordinal/

MODUL 2

TELEFONIRANJE (3)



Alat za igrifikaciju	Whatsapp
Materijali/Resursi	Telefon, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Ova vježba usmjerena je na jednu od najvažnijih vještina vezanih uz učenje stranog jezika, a to je telefonski razgovor. Nakon instaliranja Whatsappa i provjere internetske veze, sudionici se pozivaju da rade u parovima, mijenjajući svoje telefonske brojeve. Trebaju vježbati telefonski razgovor, na temu po vlastitom izboru. Sudionici se potiču da igraju ulogu što prirodnije, kao da pokreću telefonski razgovor s nekim nepoznatim.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u mogućnosti uspostaviti osnovni telefonski kontakt; ostaviti i razumjeti poruke.
Vježbanje telefonskog razgovora.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici međusobno razmjenjuju telefonske brojeve.
2. Provjeravaju jesu li instalirali Whatsapp aplikaciju na svoj mobilni telefon.
3. Podijeljeni su u parovima.
4. Započinju kratke telefonske razgovore.

TELEFONIRANJE (3)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali?
2. Kako ste uspjeli koristeći tu aplikaciju?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao slušati razgovore, bilježi te na kraju dati ispravke i prijedloge.

REFERENCE

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=ro&gl=US#:~:text=Lans%C4%83ri%20noi-WhatsApp%20Messenger,-WhatsApp%20LLC

MODUL 2

HRANA I PIĆE (4)



Alat za igrifikaciju	Internet stranica ESL game plus
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu za igru među sudionicima. Sudionicima je rečeno da imaju zajedničku misiju i potiče ih se na zajedničku suradnju u ovoj igri kako bi došli do gusarskog blaga. Igra počinje, a jedan po jedan od sudionika se traži da slušaju, a zatim identificiraju ime povrća ili hrane koju su čuli. Kada dođu na red moraju pravilno izgovoriti ime povrća ili hrane koje su ćuli. Drugi zadatak može biti vježbanje kako zatražiti kilogram povrća ili hrane na tržnici.

ISHODI UČENJA

Sudionik može kupiti ili naručiti hranu i piće u supermarketu ili pubu; ispravno identificirati novac.

KORAK PO KORAK

1. U razredu otvorite poveznicu za igru.
2. Započnite igru i pozovite sudionike, jednog po jednog, da identificiraju ime povrća ili hrane koju su čuli i pravilno ga izgovore.
3. Izazovite sudionike da vježbaju kako zatražiti kilogram povrća ili hrane na tržnici.
4. Ponovite igre.

HRANA I PIĆE (4)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli u igri?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik mora potaknuti sudionike da ovladaju vokabularom vezanim uz hranu, ali i pitanjima potrebnim za kupovinu.

REFERENCE

Igra na ploči s povrćem
https://www.eslgamesplus.com/vegetables-vocabulary-esl-interactive-društvena igra/

MODUL 2

MJESTA U GRADU I UPUTE (5)



Alat za igrifikaciju	Internet stranica za učenje Engleskog jezika
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno spojiti slike, zvukove i riječi. Radeći u parovima, sudionici moraju vježbati svoj vokabular vezan uz različita mjesta postavljajući pitanja kao da žele pronaći neko mjesto u gradu. Nakon toga, druga osoba će vježbati davanje uputa kako bi pronašla mjesto. Nakon nekoliko minuta mogu promijeniti uloge, kako bi razvili vokabular vezan uz postavljanje pitanja i davanje uputa.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati tražiti i razumjeti upute u gradu.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici otvaraju poveznicu za igru.
2. Slušaju i međusobno spajaju slike, zvukove i napisane riječi.
3. Rade u parovima kako bi razvili svoj vokabular postavljajući pitanja vezana uz pronalaženje mjesta i davanjem uputa nekome.

MJESTA U GRADU I UPUTE (5)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli u igri?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?
4. Koliko dobro uspijevate dobiti upute u drugim zemljama?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik mora potaknuti sve da sudjeluju u raspravi u parovima.

REFERENCE

https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1

MODUL 2

ŽIVOTNA PRIČA (6)



Alat za igrifikaciju — Bamboozle
Materijali/Resursi — Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja — Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Sudionici dobivaju poveznicu za Baamboozle i od njih se traži da razmisle o odgovorima na pitanja koja se odnose na različite aspekte iz njihovog života. Zatim ih se potiče da govore o svom životu, odgovarajući na pitanja u skupinama od četiri do pet sudionika. U većoj skupini nastavnik čita pitanja i traži od sudionika da odgovore na svako pitanje, jedno po jedno, odabirom najzanimljivijih odgovora iz svoje grupe. Završne rasprave temelje se na pitanjima za ispitivanje.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati pitati i razgovarati o sebi.

KORAK PO KORAK

1. Sudionicima su podijeljene poveznice za Baamboozle.
2. Potiče ih se da odgovore na što je moguće više pitanja o sebi u 11,5 minuta.
3. Igra se nastavlja sve dok svi sudionici ne odgovore na pitanja.

ŽIVOTNA PRIČA (6)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bilo zabavno tijekom igre?
2. Kako ste se snašli u igri?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/game/100828

MODUL 2

KUPOVINA (7)



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Slike/digitalne slike
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik daje sudionicima digitalnu misterioznu kutiju sa slikama koje predstavljaju artikle za kupnju. Za svakog sudionika nastavnik odabire sliku i pita ga/nju "Što imam?". Sudionici moraju odgovoriti, s druge strane, dajući što više detalja sa slike, kako bi vježbali vokabular koji se koristi u trgovini. Ostale sudionike se potiče da pomognu razvojem ideja i prezentacija, kao i postavljanjem relevantnih pitanja za poticanje razgovora.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba biti sposoban komunicirati u trgovinama.
Kako bi vježbao vokabular kojim se komunicira u trgovini.

KORAK PO KORAK

1. Studentima se postavlja pitanje "Što imam?"
2. S druge strane, odgovaraju prema prikazanim slikama.
3. Ostali sudionici pozvani su u pomoć.

KUPOVINA (7)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli u igri?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik treba potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://pixabay.com/images/search/shopping/

MODUL 2

PUTOVANJE (8)



Alat za igrifikaciju	Bamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Sudionici se upoznaju s prijevoznim sredstvom pokazujući im relevantne slike, koristeći poveznicu za Bamboozle. Sudionici uče prijevozna sredstva i riječi kojima opisuju njihovo značajke. Nastavnik također predlaže mjesta na koja mogu doći s različitim prijevoznim sredstvima. Zatim, nastavnici dijele među sudionicima poveznicu s klasičnom igrom Bamboozle za ponavljanje vokabulara, pozivajući sudionike da kreiraju kratke rečenice koristeći ove nove riječi.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba biti u mogućnosti zatražiti i razumjeti informacije o prijevozu različitim prijevoznim sredstvima.
Upravljati prijevoznim sredstvima.

KORAK PO KORAK

1. Sudionicima se podijeli poveznica za Bamboozle.
2. Potiče ih se da identificiraju prijevozno sredstvo prikazano na slici.
3. Svaki sudionik pozvan je predstaviti nove riječi u kratkoj rečenici.

PUTOVANJE (8)

ISPITIVANJE

1. Koliko je igra bila učinkovita?
2. Koje ste nove riječi naučili?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/game/43158

MODUL 2

ODREĐIVANJE VREMENA (9)



Alat za igrifikaciju	Bamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza. Sat/digitalni sat/flash kartice.
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik izrađuje papirnate flash kartice sa satovima koji pokazuju različito vrijeme, formira slike prema poveznici sa Bamboozlea. Nastavnik dijeli flash kartice među sudionicima, a zatim im pokazuje neki primjer kako mogu pitati i ispravno reći vrijeme. Zatim nastavnik poziva svakog sudionika da pita i ispravno kaže vrijeme koje je prikazano na njegovoj flash kartici. Svaki sudionik dobiva najmanje tri flash kartice.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati pitati koliko je sati, razumjeti i reći koliko je sati.
Prakticirati vrijeme i vježbati reći koliko je sati.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici su pozvani da kažu vrijeme koje pokazuje sat/slikama sata ili flash karticama s Bamboozle poveznice.
2. Svi sudionici će se izmjenjivati.

ODREĐIVANJE VREMENA (9)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli u igri?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/game/50301

MODUL 2

DNEVNA RUTINA (10)



Alat za igrifikaciju	Learningapps
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno spojiti zvukove, napisane riječi i slike kako bi naučio vokabular posla. Nastavnik zatim dijeli grupu u parove. Sudionici moraju vježbati postavljanje pitanja i davanje odgovora vezanih uz njihov posao i poslove drugih osoba iz obitelji. Svaki sudionik redom postavlja pitanja i odgovara na njih. Sudionici se potiču da koriste fraze s novim naučenim riječima kako bi odgovorili na pitanja.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati pitati, razumjeti i razgovarati o poslovima i svakodnevnim rutinama

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, svaki od njih mora pojedinačno spojiti zvukove, napisane riječi i slike kako bi naučili vokabular kojim se koriste ljudi na radnom mjestu.
2. U parovima sudionici moraju vježbati postavljanje pitanja i davanje odgovora vezano uz njihov posao i poslove drugih osoba iz obitelji. Svaki sudionik redom postavlja pitanja i odgovara na njih.
3. Sudionike se potiče da koriste izraze s novim naučenim riječima kako bi odgovorili na pitanja.

DNEVNA RUTINA (10)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli s igrom?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da koriste nove riječi naučene kako bi odgovorili na pitanja.

REFERENCE

Koji je tvoj posao?
Learningapps
https://learningapps.org/18403749

MODUL 2

DANI I DATUMI (11)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Nije primjenjivo
Slike/digitalne slike
Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik izrađuje flash kartice s danima i datumima kao na slikama s poveznice Quizlet. Nastavnik ih podijeli među sudionicima i traži od njih da razmisle o pitanjima i rečenicama kako bi koristili te riječi. Svaki sudionik pokazuje i govori dan ili datum sa svoje flash kartice. Zatim, sudionik koristi te nove riječi u kratkim rečenicama, jednom kao pitanje i jednom kao odgovor. Svaki sudionik dobiva najmanje tri flash kartice.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati izgovoriti i razumjeti dane i datume, razgovarati o važnim datumima u svom životu.
Za vježbanje dana i datuma.

KORAK PO KORAK

1. Sudionicima se dijele flash kartice kao na poveznici Quizlet.
2. Prikazan im je vokabular dana i datuma koji će redom uvesti u kratke rečenice.

DANI I DATUMI (11)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli u igri?
3. Na koje ste poteškoće naišli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://quizlet.com/mx/497619740/days-and-dates-flash-cards/

MODUL 2

OSOBNI PODACI (12)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet stranica Learnenglish
Računalo, internetska veza
Koristiti pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno uskladiti slike, zvukove i riječi vezane uz osobne podatke kao što su obitelj, kuća, kućni ljubimci, poslovi itd. Zatim nastavnik poziva sudionike da podijele informacije o tim aspektima u kratkim rečenicama koristeći novi vokabular. Od ostalih sudionika se traži da podrže svoje kolege koji dijele informacije postavljanjem odgovarajućih pitanja kako bi dobili više detalja.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati zatražiti i razumjeti informacije o obitelji, kućnim ljubimcima, kućama itd.
Razmjena osobnih podataka.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, oni moraju pojedinačno uskladiti slike, zvukove koji se odnose na osobne podatke kao što su obitelj, kuća, kućni ljubimci, poslovi itd.
2. Nastavnik poziva sudionike da podijele informacije o tim aspektima u kratkim rečenicama koristeći novi vokabular.

OSOBNI PODACI (12)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška ova vježba?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Što ste naučili novo?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/jobs-1
https://learnenglish.britishcouncil.org/vokabular/početnik-do-pred-srednjih/poslova-2

MODUL 2

MANJI FIZIČKI PROBLEM (13)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet alati za nastavnike
Računalo, internetska veza
Pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik stvara aktivnost pomoću poveznice, a zatim je dijeli među sudionicima. Aktivnost je usmjerena na stanja povezana sa zdravljem i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše. Sudionici su pozvani da pročitaju kratku rečenicu ili odlomak i povežu riječi ili da pročitaju riječ, prate je i povežu s drugom. Dobrovoljne sudionike potiče se da u kratkim rečenicama uvedu novi vokabular kako bi opisali situaciju kada s njima nešto nije bilo u redu. Drugi polaznici mogu postavljati relevantna pitanja.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju reći što nije u redu i tražiti stvari u ljekarni.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik kreira aktivnost pomoću poveznice, a zatim je dijeli među sudionicima.
2. Sudionici su pozvani ili da pročitaju kratku rečenicu ili odlomak i povežu riječi ili da pročitaju riječ, pronađu je i spoje s drugima, usredotočujući se na stanja povezana sa zdravljem i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše.
3. Dobrovoljne sudionike potiče se da u kratkim rečenicama uvedu novi vokabular kako bi opisali situaciju kada nešto nije bilo u redu s njima.

MANJI FIZIČKI PROBLEM (13)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška ova vježba?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Što ste naučili novo?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

Radni list:
https://www.toolsforeducators.com/spaghettistring/spaghetti-string-worksheet.php?cat=health
https://www.toolsforeducators.com/spaghettistring/spaghetti-string-trace.php?cat=health

MODUL 2

MANJI FIZIČKI PROBLEM (13)



Alat za igrifikaciju: Internet stranica Vocab1
Materijali/Resursi: Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja: Za pojedinačnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Od sudionika se traži da individualno razmisle o riječima vezanim uz zdravlje i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše ili o riječima koje se koriste u ljekarni, te da naprave popis vokabulara. Sudionici moraju pretražiti riječ u rječniku i zapisati definicije. Tada će svaki sudionik redom pročitati najmanje četiri do pet riječi i njihove definicije s popisa vokabulara. Rezultirat će biti zajednički popis grupnih riječi. Od sudionika se traži da predlože pitanja koja će postaviti ljekarniku u vezi s ovim konačnim popisom vokabulara.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati reći što nije u redu i tražiti stvari u ljekarni

KORAK PO KORAK

1. Od sudionika se traži da individualno razmisle o riječima vezanim uz zdravlje i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše ili riječi koje se koriste kod ljekarnika, te da naprave popis vokabulara.
2. Nakon pretraživanja riječi u rječniku i zapisivanja definicija, svaki će sudionik, zauzvrat, pročitati najmanje četiri do pet riječi i definicije s popisa vokabulara.
3. Od sudionika se traži da predlože pitanja koja će postaviti ljekarniku u vezi s ovim konačnim popisom vokabulara.

MANJI FIZIČKI PROBLEM (13)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška ova vježba?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Što vam se svidjelo, a što nije? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u pronalaženju pitanja koja će se postaviti ljekarniku.

REFERENCE

https://www.vocab1.com/

MODUL 2

SVIĐA MI SE/NE SVIĐA MI SE BOJE (14)



Alat za igrifikaciju	Internet stranica Learnenglish
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno uskladiti slike, zvukove i riječ kako bi vježbao svoj vokabular povezan s različitim bojama i nijansama. Zatim nastavnik poziva sudionike da podijele informacije o tome koje su im omiljene boje, a koje im se ne sviđaju, redom formulirajući kratke fraze. Sudionici moraju motivirati svoje izbore. Mogu postavljati pitanja kako bi dobili više detalja jedni od drugih.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju reći što voli i ne voli raditi u slobodno vrijeme; pitati o tome što se drugima sviđa i ne sviđa

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, svaki od njih mora pojedinačno uskladiti slike, zvukove i riječi kako bi vježbao svoj vokabular povezan s različitim bojama i nijansama.
2. Sudionici dijele informacije o tome koje su im omiljene boje, a koje im se ne sviđaju redom formulirajući kratke fraze i motivirajući svoje izbore.
3. Mogu postavljati pitanja kako bi dobili više detalja jedni od drugih.

SVIĐA MI SE/NE SVIĐA MI SE BOJE (14)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška ova aktivnost?
2. Što je bila najveća poteškoća?
3. Što vam se sviđa ili ne sviđa u ovoj aktivnosti?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/colours

MODUL 2

AKTIVNOSTI U PROŠLOSTI (15)



Alat za igrifikaciju — Internet stranica MES game
Materijali/Resursi — Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja — Pojedinačno u aktivnostima licem u lice.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora igrati igru pojedinačno. U igri moraju ili uskladiti zvuk sa slikom, ili s napisanim riječima, ili moraju uskladiti pisanu riječ sa slikama kako bi naučili pričati o prošlim događajima ili aktivnostima. Nastavnik potiče dobrovoljne sudionike da ispričaju ono što su radili prošlog tjedna koristeći prošlo vrijeme glagola i nove riječi koje su naučili u kratkim frazama.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba govoriti o tome što je radio prošli tjedan.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice za igru među sudionicima, svaki od njih mora ili uskladiti zvuk sa slikom, ili s napisanim riječima, ili moraju uskladiti pisanu riječ sa slikama kako bi naučili pričati o prošlim događajima ili aktivnostima.
2. Nastavnik potiče dobrovoljne sudionike da ispričaju ono što su radili prošlog tjedna koristeći prošlo vrijeme glagola i nove riječi koje su naučili u kratkim frazama.

AKTIVNOSTI U PROŠLOSTI (15)

ISPITIVANJE

1. Koliko je vježba bila smiješna?
2. Kako ste se osjećali tijekom vježbe?
3. Kako ste se snašli?
4. S kojim ste se poteškoćama susreli?
5. Što vam se svidjelo, a što vam se nije svidjelo?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve polaznike da sudjeluju u raspravi, koristeći prošlo vrijeme glagola i riječi koje definiraju prošle aktivnosti ili događaje.

REFERENCE

https://www.mes-games.com/past1.php

MODUL 2

UVODI



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Sudionici dobivaju poveznicu za Quizlet, kako bi vježbali i razumjeli podudaranje slika s napisanim riječima, usmjerenih na pozdrave i uvodne formule. Sudionici se potiču da vježbaju osnovni vokabular susreta i pozdrava, revidiranjem kartica, a zatim i igranjem uživo. Nakon toga mogu raspravljati, koristeći riječi i fraze kako nekoga pozdraviti i predstaviti se s povjerenjem.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati pozdraviti druge i predstaviti se.

KORAK PO KORAK

1. Pobrinite se da sudionici znaju koristiti Quizlet.
2. Sudionicima se dijeli poveznica za pristup Quizletu.
3. Oni revidiraju formule za sastanke i pozdrave na flash karticama.
4. U razredu su pozvani da ponove formule susreta i pozdrave.

UVODI

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom vježbe?
2. Kako ste se snašli?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?
4. Koje se formule susreta i pozdrava možete bolje sjetiti?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://quizlet.com/36849994/engleski-pozdrav-flash-kartice/
https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#countries

MODUL 2

BROJEVI I SLOVA (2)



Alat za igrifikaciju	Learningapps (Brojevi) Internet stranica Igre za učenje engleskog jezika (Pisma)
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Sudionici koriste poveznicu koju je nastavnik podijelio za igranje igre povezane s brojevima na engleskom jeziku. Sudionici mogu igrati nekoliko krugova igre. Moraju uskladiti broj s brojem napisanim slovima. Također, moraju obratiti pozornost na način na koji se brojevi izgovaraju. Sudionike se potiče da prošire vježbu, ponavljajući u parovima složene brojeve poput godina, dana i novca. Svaki sudionik bit će izazvan da vježba najmanje 10 složenijih brojeva.

ISHODI UČENJA

Sudionik može ispravno zapisati osobne podatke

KORAK PO KORAK

1. Pobrinite se da sudionici znaju kako koristiti aplikacije za učenje i web igre za učenje engleskog jezika
2. Sudionicima se dijele poveznice.
3. Revidiraju identifikaciju brojeva.
4. U razredu su pozvani ponoviti složene brojeve, poput godina, dana i novca.

BROJEVI I SLOVA (2)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom vježbe?
2. Kako ste se snašli s vježbom?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?
4. Koliko je teško brojeve prenijeti u njihovom pisanom obliku slovima?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik može potaknuti sudionike da ponove složene brojeve i prepoznaju svoje poteškoće.

REFERENCE

https://learningapps.org/9416478
https://www.gamestolearnenglish.com/vocab-game/

MODUL 2

TELEFONIRANJE (3)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Whatsapp
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Ova vježba usmjerena je na jednu od najvažnijih vještina vezanih uz učenje stranog jezika, a to je razgovor telefonom. Nakon instaliranja Whatsappa i provjere internetske veze, sudionici se pozivaju da rade u parovima, mijenjajući svoje telefonske brojeve. Moraju vježbati telefonski razgovor, na temu po vlastitom izboru. Sudionici se potiču da igraju ulogu što je moguće više prirodno, kao da pokreću telefonski razgovor s nekim nepoznatim.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u mogućnosti uspostaviti osnovni telefonski kontakt; ostaviti i razumjeti poruke.
Vježbajte telefonski razgovor.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici međusobno razmjenjuju telefonske brojeve.
2. Provjeravaju jesu li instalirali aplikaciju Whatsapp na svoj mobilni telefon.
3. Podijeljeni su u parovima.
4. Započinju kratke telefonske razgovore.

TELEFONIRANJE (3)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom vježbe?
2. Kako ste se snašli s vježbom?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao slušati razgovore, bilježi i na kraju dati ispravne prijedloge.

REFERENCE

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&hl=ro&gl=US#:~:text=Lans%C4%83ri%20noi-,WhatsApp%20Messenger,-WhatsApp%20LLC

MODUL 2

HRANA I PIĆE (4)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet stranica ESL game plus
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu za igru među sudionicima. Svaki sudionik, jedan po jedan, treba pravilno odabrati uvjete količine za različita jela i pića. Tako će vježbati vokabular naziva hrane i pića. Nakon toga, da bi dali više dinamičnosti, mogu pogoditi cijenu te količine hrane ili pića u supermarketu. Osim toga, svaki sudionik mora sastaviti popis za kupnju s najmanje 5 različitih namirnica ili pića.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati kupiti ili naručiti hranu i piće u supermarketu ili pubu; ispravno identificirati novac.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici otvaraju dobivenu poveznicu za igru.
2. Započnite igru i pozovite sudionike, jednog po jednog, da ispravno izraze količine za različite namirnice i pića.
3. Od sudionika se traži da pogode cijenu te količine hrane ili pića u supermarketu.
4. Svaki sudionik piše popis za kupnju s najmanje 5 različitih namirnica ili pića.

HRANA I PIĆE (4)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?
4. Je li teško uskladiti količine s hranom i pićima? Razlikuju li se stvari na engleskom više nego na materinjem jeziku?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik mora potaknuti sudionike da razumiju veze između novca, količina i različitih namirnica i pića.

REFERENCE

Svemirska igra
https://www.eslgamesplus.com/food-drinks/

MODUL 2

MJESTA U GRADU I UPUTE (5)



Alat za igrifikaciju	Internet stranica Igre za učenje engleskog jezika
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Poveznica na igru dijeli se među sudionicima. Svaki od njih pojedinačno mora uskladiti slike i pisane riječi kako bi napravio fraze vezane uz različita mjesta iz kuće ili grada i aktivnosti koje se ovdje mogu obavljati. Nakon igranja igre, sudionici mogu raspravljati u grupi i potiče ih se da podijele ono što su učinili jučer i gdje, koristeći kao primjere situacije dane u igri. Sudionici se potiču da postavljaju pitanja kako bi saznali više informacija od osobe koja dijeli.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati tražiti i razumjeti upute u gradu.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici otvaraju poveznicu za igru.
2. Sudionici spajaju slike i pisane riječi kako bi napravili fraze.
3. Zatim raspravljaju grupno i potiče ih se da podijele ono što su učinili jučer i gdje, koristeći kao primjere situacije dane u igri.
4. Ostale sudionike se potiče da postavljaju pitanja kako bi saznali više informacija od osobe koja dijeli.

MJESTA U GRADU I UPUTE (5)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bilo teško dijeliti informacije?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Je li bilo lakše postavljati pitanja ili odgovarati na njih? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnici moraju poticati razmjenu informacija i postavljanje pitanja.

REFERENCE

https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#places

MODUL 2

ŽIVOTNA PRIČA (6)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Alati za nastavnike
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik stvara Bingo ploče koristeći poveznicu, a zatim šalje po jednu za svakog sudionika. Pojedinačno trebaju razmišljati o ključnim riječima i kako bi predstavili slike s Bingo ploče. U većoj skupini sa svim sudionicima dva sudionika dobrovoljno igraju igru uloga. Oni biraju jednu Bingo ploču. Jedan sudionik postavljat će pitanja na temelju ključnih riječi o slikama predstavljenim na Bingo ploči. Drugi sudionik odgovorit će na pitanja. Nastavnik potiče sudionike da uzmu više primjera i odrade što više uloga i razgovora.

ISHODI UČENJA

Sudionik može postavljati pitanja i razgovarati o važnim životnim događajima.
Vježbati pitanja i odgovore o vlastitoj osobnoj priči.

KORAK PO KORAK

1. Nakon što nastavnik podijeli Bingo ploče, sudionici pojedinačno razmišljaju o ključnim riječima i kako bi predstavili slike.
2. Zatim igraju uloge i raspravljaju na temelju slika.

ŽIVOTNA PRIČA (6)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bilo teško ili lagano biti uključen u igranje uloga?
2. Kako ste se snašli?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao poticati sudionike da sudjeluju u igrama uloga i raspravama.

REFERENCE

https://www.to_olsforeducators.com/bingo/bingo-maker-4x4.php?cat=family

MODUL 2

KUPOVINA (7)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet stranica Learnenglish
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno uskladiti slike, zvukove i riječi o novcu i načinima plaćanja tijekom kupovine. Zatim, nastavnik daje primjer o različitim predmetima koji se kupuju i ispituje ih na koji način ih mogu platiti. Sudionici moraju odgovoriti, stvarajući kratke fraze na temelju riječi koje prakticiraju tijekom vježbe. Nastavnik potiče sve sudionike da sudjeluju i pronađu što više načina za plaćanje i razviju fraze vezane uz ovaj predmet.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati kako komunicirati u trgovinama.
Vježbanje vokabulara koji se koristi u trgovinama.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, svaki sudionik pojedinačno mora uskladiti slike, zvukove i riječi o novcu i načinima plaćanja tijekom kupovine.
2. Nastavnik daje primjere o različitim predmetima koji se kupuju i ispituje ih na koji način ih mogu platiti.
3. Sudionici moraju odgovoriti, stvarajući kratke fraze na temelju riječi koje prakticiraju tijekom vježbe.

KUPOVINA (7)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška igra?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Što vam se svidjelo, a što nije? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da uzmu više primjera i odrade uloge i razgovore.

REFERENCE

Novac
https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/money

MODUL 2

PUTOVANJE (8)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet stranica Learnenglish
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno spojiti slike, zvukove i riječi sa mjestima u gradu. Zatim nastavnik poziva sudionike da zamisle da putuju i daju primjere pitanja kako bi dobili informacije o tim mjestima, kao i o odgovarajućim prijevoznim sredstvima za dolazak tamo. Od sudionika se traži da sastave kratke rečenice kako bi ispričali ovo iskustvo, koristeći nove riječi koje su naučili.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati zatražiti i razumjeti informacije o putovanju sa različitim prijevoznim sredstvima.
Za vježbanje o različitim prijevoznim sredstvima.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, moraju pojedinačno uskladiti slike, zvukove i riječi sa mjestima u gradu.
2. Nastavnik poziva sudionike da zamisle da putuju i daju primjere pitanja kako bi dobili informacije o tim mjestima, kao i o odgovarajućim prijevoznim sredstvima za dolazak tamo.

PUTOVANJE (8)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška igra?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Što ste naučili novo?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

Mjesta u gradu
https://learnenglish.britishcouncil.org/vocabulary/beginner-to-pre-intermediate/places-in-a-town-1

MODUL 2

ODREĐIVANJE VREMENA (9)



Alat za igrifikaciju	Internet stranica Igre za učenje engleskog jezika
Materijali/Resursi	Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja	Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora uskladiti slike i riječi kako bi napravio izraze vezane uz ispravno izgovaranje vremena. Dakle, moraju odgovoriti na pitanje: "Koliko je sati?" Svaki sudionik, redom odgovara na ovo pitanje u većoj skupini. Zatim nastavnik govori sudionicima različita vremena i oni moraju nacrtati zidne ili digitalne satove koji pokazuju ta vremena.

ISHODI UČENJA

Sudionik može pitati koliko je sati, razumjeti i reći koliko je sati.
Predstaviti vrijeme i vježbati pitati koliko je sati.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, moraju spojiti slike i riječi kako bi stvorili izraze povezane s ispravnim određivanjem vremena.
2. Svaki sudionik koji je na redu mora odgovoriti na pitanje: "Koliko je sati?"
3. Nastavnik kaže sudionicima različita vremena i oni moraju nacrtati zidne ili digitalne satove koji pokazuju ta vremena.

ODREĐIVANJE VREMENA (9)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Kako ste se snašli?
3. S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da vježbaju izgovarajući točno vrijeme.

REFERENCE

https://www.gamestolearnenglish.com/fast-phrases/#time

DODATAK

SIGE INVENTORY

MODUL 2

DNEVNA RUTINA (10)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet stranica MES game
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora igrati igru pojedinačno. U igri moraju ili uskladiti zvuk sa slikom, ili pisanim riječima, ili moraju uskladiti pisanu riječ sa slikama kako bi naučili nove riječi i rečenice povezane sa svakodnevnim rutinama. Nastavnik potiče dobrovoljne polaznike da podijele svoje dnevne rutine koristeći riječi koje su upravo naučili.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati pitati, razumjeti i razgovarati o poslovima i svakodnevnim rutinama.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, svaki od njih mora igrati igru pojedinačno, bilo da odgovara zvuku s sa slikom, ili pisanim riječima, ili moraju uskladiti pisanu riječ sa slikama koje se odnose na dnevne rutine.
2. Nastavnik potiče dobrovoljne sudionike da podijele svoje dnevne rutine koristeći riječi koje su upravo naučili.

DNEVNA RUTINA (10)

ISPITIVANJE

- Koliko je bilo zabavno tijekom igre?
- Kako ste se snašli u igri?
- S kojim ste se poteškoćama susreli?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sudionike da podijele svoje dnevne rutine koristeći novi vokabular.

REFERENCE

https://www.mes-games.com/dailyroutines.php

MODUL 2

DANI I DATUMI (11)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Izrađivač križaljki
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik stvara križaljke koje se odnose na dane i datume, koristeći poveznicu i dijeli je među sudionicima. Sudionici moraju pojedinačno riješiti križaljke pomoću slika. Nastavnik traži od sudionika da, na dobrovoljnoj osnovi, vježbaju ovaj vokabular i uvedu nove naučene riječi u kratkim rečenicama kako bi razgovarali o važnim danima i datumima u svom životu. Ostali se sudionici potiču da postavljaju pitanja radi pojašnjenja i za dublje uvježbavanje vokabulara datuma i dana.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati razumjeti i reći dane i datume, razgovarati o važnim datumima u svom životu.
Vježbati dane i datume.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik stvara križaljke koje se odnose na dane i datume, koristeći poveznicu i dijeli je među sudionicima.
2. Moraju pojedinačno riješiti križaljke pomoću slika.
3. Dobrovoljne sudionike potiče se da uvedu nove riječi naučene u kratkim rečenicama kako bi razgovarali o važnim datumima u svom životu.

DANI I DATUMI (11)

ISPITIVANJE

- Koliko je bilo teško tijekom vježbe?
- Koja je bila najveća poteškoća?
- Što ste naučili novo iz vježbe?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike na sudjelovanje u raspravi.

REFERENCE

https://www.mes-english.com/toolsforeducators/crossword/crosswordq.php?p=time

MODUL 2

OSOBNI PODACI (12)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Više od jedne priče
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi

AKTIVNOST

Od sudionika se traži da podijele osobna iskustva koristeći pitanja na zaslonu. Započnite kratkom prezentacijom svakog igrača. Najstariji sudionik započinje pritiskom na "novo pitanje" i čita pitanje naglas. Igrač tada priča priču. Ostali aktivno slušaju i mogu potaknuti pripovjedača postavljanjem pitanja. Kada je pripovjedač gotov, igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Možete igrati online baš kao što biste igrali osobno, koristeći bilo koju platformu za video komunikaciju. Dodijelite nekome tko prati tko je na redu i tko dijeli svoj zaslon kako bi prikazao pitanja..

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati zatražiti i razumjeti informacije o obitelji, kućnim ljubimcima, kućama itd.
Razmjena osobnih podataka.

KORAK PO KORAK

1. Sudionik započinje pritiskom na "novo pitanje" i čita pitanje naglas.
2. Drugi sudionik tada priča priču. Ostali aktivno slušaju i mogu poticati pripovjedača postavljanjem pitanja.
3. Kada je pripovjedač gotov, igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Dodijelite nekome tko prati čiji je red i tko dijeli njihov zaslon da bi prikazao pitanja.

OSOBNI PODACI (12)

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom igre?
2. Koja je bila najzanimljivija priča? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://www.morethanonestory.org/en

MODUL 2

MANJI FIZIČKI PROBLEM (13)



Alat za igrifikaciju: Internet stranica Vocab1
Materijali/Resursi: Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja: Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Od sudionika se traži da individualno razmisle o riječima vezanim uz zdravlje i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše ili riječi koje se koriste u ljekarni, te da naprave popis vokabulara. Sudionici moraju pretražiti riječ u rječniku i zapisati definicije. Zatim će svaki sudionik redom pročitati najmanje četiri do pet riječi i njihove definicije s popisa vokabulara. Rezultirat je zajednički popis rječnika grupe. Od sudionika se traži da predlože pitanja koja će postaviti ljekarniku u vezi s ovim konačnim popisom vokabulara.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati reći što nije u redu i tražiti stvari u ljekarni.

KORAK PO KORAK

1. Od sudionika se traži da individualno razmisle o riječima vezanim uz zdravlje i koliko se netko fizički osjeća dobro ili loše ili riječi koje se koriste kod ljekarnika, te da naprave popis vokabulara.
2. Nakon pretraživanja riječi u rječniku i zapisivanja definicija, svaki će sudionik, zauzvrat, pročitati najmanje četiri do pet riječi i njihove definicije s popisa vokabulara.
3. Od sudionika se traži da predlože pitanja koja će postaviti ljekarniku u vezi s ovim konačnim popisom vokabulara.

MANJI FIZIČKI PROBLEM (13)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška ova vježba?
2. Koja je bila najveća poteškoća?
3. Što vam se svidjelo, a što nije? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u pronalaženju pitanja koja će se postaviti ljekarniku.

REFERENCE

https://www.vocab1.com/

MODUL 2

SVIĐA MI SE/NE SVIĐA MI SE BOJE (14)



Alat za igrifikaciju — Learningapps
Materijali/Resursi — Računalo, internetska veza
Prijedlozi korištenja — Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu među sudionicima. Svaki sudionik mora pojedinačno uskladiti zvuk sa slikama s odgovarajućom bojom kako bi vježbao svoj vokabular koji se odnosi na različite predmete i boje. Zatim, nastavnik poziva sudionike da podijele informacije o tome što vole, a što ne vole raditi u slobodno vrijeme, uvodeći ili ne neke od naučenih riječi. Svaki sudionik na redu dijeli informacije i postavlja pitanja o sljedećem sudioniku vezano uz ono što voli ili ne voli raditi u slobodno vrijeme.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati reći što voli, a što ne voli raditi u slobodno vrijeme; pitati o tome što se drugima sviđa i ne sviđa.

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice među sudionicima, svaki od njih mora pojedinačno uskladiti zvuk sa slikama s odgovarajućom bojom kako bi vježbao svoj vokabular koji se odnosi na različite predmete i boje.
2. Sudionici su pozvani da podijele informacije o tome što vole, a što ne vole raditi u slobodno vrijeme, uvodeći ili ne neke od naučenih riječi. Svaki sudionik na redu dijeli informacije i postavlja pitanja o sljedećem sudioniku u vezi s onim što on/ona voli ili ne voli raditi u slobodno vrijeme.

SVIĐA MI SE/NE SVIĐA MI SE BOJE (14)

ISPITIVANJE

1. Koliko je bila teška ova vježba?
2. Što je bila najveća poteškoća?
3. Što im se sviđa ili ne sviđa u ovoj aktivnosti?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve sudionike da sudjeluju u raspravi.

REFERENCE

https://learningapps.org/view11303723

MODUL 2

AKTIVNOSTI U PROŠLOSTI (15)



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Internet stranica ESL game plus
Računalo, internetska veza
Za individualnu upotrebu u online nastavi.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli poveznicu za igru među sudionicima. Sudionici moraju igrati igru pojedinačno. Moraju pročitati rečenice i odabrati ispravne riječi koje nedostaju, prakticirajući nepravilne glagole i jednostavno prošlo vrijeme, kada govore o prošlim događajima ili prošlim aktivnostima. Sudionici moraju koristiti riječi koje definiraju prošle događaje ili aktivnosti, kao i nepravilne glagole i jednostavno prošlo vrijeme, kako bi opisali ono što su učinili prošlog tjedna. Nastavnik potiče dijalog između sudionika tako da postavlja pitanja koristeći i prošle oznake.

ISHODI UČENJA

Sudionik može govoriti o tome što je radio prošli tjedan

KORAK PO KORAK

1. Nakon dijeljenja poveznice za igru među sudionicima, svaki od njih mora pročitati rečenice i odabrati ispravne riječi koje nedostaju, prakticirajući nepravilne glagole i jednostavno prošlo vrijeme, kada se govori o prošlim događajima ili prošlim aktivnostima.
2. Nastavnik potiče sudionike da koriste riječi koje definiraju prošle događaje ili aktivnosti, kao i nepravilne glagole i jednostavno prošlo vrijeme, kako bi opisao ono što su učinili prošlog tjedna.
3. Drugi polaznici trebaju postavljati pitanja koristeći i prošle oznake.

AKTIVNOSTI U PROŠLOSTI (15)

ISPITIVANJE

1. Koliko vam je igra bila zabavna?
2. Kako ste se osjećali tijekom igre?
3. Kako ste se snašli?
4. Koje ste poteškoće uzvratili?
5. Što vam se svidjelo, a što vam se nije svidjelo?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik bi trebao potaknuti sve polaznike da sudjeluju u raspravi, koristeći prošlo vrijeme glagola i riječi koje definiraju prošle aktivnosti ili događaje.

REFERENCE

https://www.eslgamesplus.com/irregular-past-tense-esl-grammar-jeopardy-quiz-game/

MODUL 3

IGRA LOZINKE



Alat za igrifikaciju	Google pretraživanje, Microsoft Word
Materijali/Resursi	Računalo, ploča
Prijedlozi korištenja	Nastavnik mora podijeliti sudionike u različite skupine, obraćajući pozornost na različite karakteristike svakog člana, kako bi se kreirale uravnotežene grupe i promicala međusobna suradnja.

AKTIVNOST

Nastavnik pokazuje sudionicima zagonetku za pogađanje lozinke, koju sudionici podijeljeni u različite skupine, pokušavaju otkriti. Nastavnik pokazuje postupak i traži od svih sudionika da se prijave pomoću lozinke koju su otkrili. Svaki sudionik testira odabranu lozinku da vidi je li ispravna. Nastavnik otkriva koja je ispravna lozinka i traži od svih da se povežu.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati povezati računalo ili pametni telefon na bežičnom usmjerivaču ili pristupnoj točki.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik priprema zagonetku na temelju WiFi lozinke.
2. Nastavnik pokazuje zagonetku i traži od sudionika, podijeljenih u skupine, da pogađaju lozinku. Zagonetka može uključivati pogađanje lozinke slovo po slovo.
3. Sudionici pokušavaju pogoditi lozinku.
4. Nastavnik otkriva ispravnu lozinku.
5. Nastavnik pokazuje postupak prijave.
6. Sudionici se pokušavaju prijaviti nakon objašnjenog postupka.

IGRA LOZINKE

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila vježba?
2. Je li bilo teško pogoditi unutar raznolike skupine?
3. Je li bilo lako slijediti proceduru?
4. Ima li nešto što vam još uvijek nije jasno?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako je WiFi lozinka preteška, promijenite je za igru ili upotrijebite pristupnu točku svog telefona odabirom jednostavne lozinke, koju je lako pogoditi kroz zagonetku.

REFERENCE

/

MODUL 3

OTKRIVANJE ALATA MODULA ZA PRETRAŽIVANJE ("DISCOVERING SEARCH ENGINE TOOLS")



Alat za igrifikaciju	Bamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, ploča
Prijedlozi korištenja	Ova igra je prikladnija za velike skupine sudionika. Koristite fleksibilne i otvorene rasporede sjedenja.

AKTIVNOST

"Discovering Search Engine Tools" je natjecateljska igra s Baamboozlea. Tijekom igre različiti se timovi izmjenjuju u odgovaranju na pitanja prikazana na virtualnoj ploči sastavljenoj od različitih gumba. Svaki gumb sadrži pitanje. Neke posebne značajke (npr. podjela bodova među skupinama, osvajanje dodatnih bodova itd.) uključene su u gumbe kako bi se poboljšalo igrificirano iskustvo. Timovi osvajaju neke bodove ovisno o točnosti odgovora. Na kraju se bira jedan pobjednički tim.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati objasniti pojmove Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge i koristiti se njihovim glavnim značajkama.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik interaktivnom prezentacijom objašnjava kako koristiti alate tražilice.
2. Nastavnik odlazi u https://www.baamboozle.com/games, odabire "igre" i ulazi u igru, PIN 765281.
3. Nastavnik odabire "igru", odabire "bamboozle free to play" i bira na koliko timova želi da se grupa podijeli, odabirom veličine mreže.
4. Nastavnik odabire igrajući način rada "Classic".
5. Nastavnik dopušta sudionicima da igraju: odabire jedan po jedan broj unutar mreže i prepušta riječ jednom po jednom timu za nagađanje.
6. Nakon što su odabrani svi brojevi, nastavnik održava sesiju ispitivanja.

OTKRIVANJE ALATA MODULA ZA PRETRAŽIVANJE ("DISCOVERING SEARCH ENGINE TOOLS")

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila vježba?
2. Je li bilo teško pogoditi unutar raznolike skupine?
3. Koji je bio najteži element za pogoditi? Zašto?
4. Postoji li neki sadržaj koji još uvijek nije jasan?
5. Koje je bilo najteže pitanje? A koje najlakše?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici znaju koristiti Bamboozle. Odradite ovu igru nakon završetka objašnjenja i vježbe teorije. Ova igra je korisna za procjenu i uključivanje vaših sudionika.

REFERENCE

https://www.baamboozle.com/game/765281

MODUL 3

KOMPLETIRANJE KUTIJA



Alat za igrifikaciju	MS Word + Google Chrome
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, internet, brošura „Kompletiranje kutija“.
Prijedlozi korištenja	Za ovu igru nastavnik treba podijeliti sudionike u različite parove. Postavka može biti tradicionalna.

AKTIVNOST

Nastavnik objašnjava kako pretraživati na internetu, kako spremiti neki sadržaj i kako koristiti „funkciju kopiraj/zalijepi“. Kako bi igrali igru "Kompletiranje kutije", sudionici moraju pretražiti neke informacije na internetu i kopirati/zalijepiti sadržaj u MS Word tablicu. Sudionici se mogu podijeliti u parove ili raditi pojedinačno, a nastavnik svakoj skupini daje neko vrijeme da dovrši zadatak. Na kraju, sudionici šalju datoteku nastavniku. Pobjeđuju oni sudionici koji su dovršili kutije na vrijeme i na ispravan način.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba objasniti pojmove Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge i koristiti njihove glavne značajke;
Sudionik treba znati pokazati kako pretraživati internet i analizirati rezultate.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava „funkciju kopiraj/zalijepi" i ponavlja kako pretraživati informacije i materijal pomoću alata tražilice.
2. Nastavnik dijeli sudionike u parove.
3. Nastavnik objašnjava igru: svaki par će imati malo vremena za dovršetak kutija informacija pretraživanjem na internetu.
4. Sudionici će igrati igru.
5. Nastavnik će objaviti pobjednike (one koji su na vrijeme dovršili sve kutije). Nema minimalnog broja pobjednika.
6. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

KOMPLETIRANJE KUTIJA

ISPITIVANJE

1. Kakva vam je bila vježba?
2. Postoje li neki zadaci koji su vam bili preteški ili prelagani?
3. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ovisno o razini sudionika, nastavnik odlučuje da se ova vježba radi pojedinačno ili u paru.
Odredite vrijeme za završetak vježbe ovisno o razini sudionika.

REFERENCE

/

MODUL 3

PISANJE E-POŠTE PUTEM GMAILA



Alat za igrifikaciju	Mentimeter
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Aktivnost zahtijeva tradicionalno okruženje u učionici, a svaki sudionik pojedinačno komunicira s ulazima prezentacije.

AKTIVNOST

Nastavnik prikazuje interaktivnu prezentaciju s Mentimeterom kako bi predstavio koncept Gmail/Outlook i opisao značajke kao što su slanje/primanja e-pošte, kalendar, dnevnik, adresar, planer, skica, privitak, grupa, filtriranje, arhiviranje, ispis. Prezentacija ima slajdove sa sadržajem, slajdove za kviz natjecanja za ponavljanje i ankete kako bi dobili mišljenje publike. Kombinacija slajdova omogućuje dobivanje trenutnih povratnih informacija sudionika i povećanje njihovog angažmana u lekciji.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati konfigurirati korisničke račune i e-poštu te koristiti osnovne značajke Outlook i Gmail.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik otvara poveznicu https://www.mentimeter.com/s/b2cec4ef4f0bfeb3effad97e07445e7f/09d1caec03e2 i prijavljuje se za pristup prezentaciji.
2. Nastavnik započinje prezentaciju, s uputama sudionicima da se prijave u menti.com i unesu kôd prikazan na prvom slajdu.
3. Nakon što se uvjeri da su svi povezani, nastavnik počinje predstavljati niz slajdova. Prije predstavljanja slajdova natjecanja pričekajte da sudionici unesu svoja imena.
4. Na kraju prezentacije preuzmite rezultate.
5. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

PISANJE E-POŠTE PUTEM GMAILA

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila prezentacija?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste otprije znali?
4. Što ste novo otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije početka prezentacije provjerite jesu li svi prijavljeni i vizualiziraju li prvi uvodni slajd na svojim pametnim telefonima.
Obratite pažnju na vrstu slajda koji predstavljate: s slajdovima natjecanja provjerite je li svaki sudionik dodao svoje ime prije predstavljanja; u popularnim vrstama pitanja provjerite odgovara li broj prijavljenih sudionika prikazan u donjem desnom kutu zaslona vašoj stvarnoj veličini publike.

REFERENCE

https://www.mentimeter.com/s/b2cec4ef4f0bfeb3effad97e07445e7f/09d1caec03e2

MODUL 3

JIG-SAW PUZZLE: OTKRIVANJE KAKO NAPISATI SLUŽBENI E-MAIL



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	"Pisanje službenog e-maila" tiskani materijal (koliko i broj timova), škare
Prijedlozi korištenja	Broj članova svake grupe mora odgovarati broju odjeljaka u kojima je podijeljena e-pošta.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli sudionike u skupine, dijeli zadatak u dijelove koji su jednaki broju ljudi u svakoj skupini i daje odjeljak svakom članu.
Polaznici čitaju svoj odjeljak, a zatim diskutiraju s drugom osobom o istom odjeljku iz druge skupine.
Sudionici dijele ono što su naučili i popunjavaju svaku prazninu koja nedostaje zahvaljujući suočavanju s ostalim sudionicima - postaju stručnjaci svog dijela.
Vraćaju se izvornoj skupini i dijele svoja znanja.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba konfigurirati korisničke račune i e-poštu te koristiti osnovne značajke Outlooka i Gmaila.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik ispisuje dva (ili više) službenih pisama i dijeli svaki listić na iste dijelove, označavajući ih brojevima.
2. Nastavnik dijeli sudionike u dvije (ili više) grupa, tzv. „matične grupe“.
3. Nastavnik dodjeljuje sve dijelove službenog pisma članovima grupe, tako da u istoj grupi nitko nema isti numerirani komad papira.
4. Svaki član grupe imat će zadatak objasniti dio koji je dodijeljen njihovoj matičnoj grupi.
5. Da bi se to postiglo, svatko mora pronaći u drugoj grupi osobu kojoj je dodijeljen isti broj papira, kako bi formirali tzv. „stručnu grupu“. Sudionici unutar svake „stručne grupe“ imaju zadatak zajedno čitati i razumjeti sadržaj.
6. Nakon toga, svatko se vraća u svoju matičnu grupu i objašnjavaju sadržaj svog dijela e-pošte.
7. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

JIG-SAW PUZZLE: OTKRIVANJE KAKO NAPISATI SLUŽBENI E-MAIL

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova vježba?
2. Kako je bilo suočiti se s vršnjacima?
3. Koji vam je tekst bio najteži za razumjeti?
4. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
5. Je li bilo sadržaja koji ste otprije znali?
6. Što ste otkrili?
7. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

ETHICS

SAVJETI NASTAVNIKA

Formirajte grupe obraćajući pozornost na razinu sudionika, pokušavajući učinkovito miješati različite razine vještina i znanja za promicanje međusobne suradnje i osnaživanja unutar grupe.

REFERENCE

/

MODUL 3

SLAB ILI JAK?



Alat za igrifikaciju	/
Materijali/Resursi	Tiskano "Slab ili jak?" brošura
Prijedlozi korištenja	Nastavnik mora podijeliti sudionike u različite grupe, obraćajući pozornost na različite karakteristike svakog člana, kako bi se stvorila uravnoteženost grupe i promicala međusobna suradnja.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli sudionike u grupe i svakoj grupi daje set kartica. Grupa će imati zadatak spojiti kartice koje sadrže istu lozinku formuliranu na slab način, na srednji način i na jak način. Nastavnik će dati 5 - 10 minuta. Pobijedit će ona grupa koja je prikupila veći broj kartica. Nastavnik, nakon što je otkrio prave veze, traži od sudionika po grupama da definiraju najbolja 3 kriterija za izradu jake lozinke. Na kraju, nastavnik održava raspravu.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati koristiti sigurnosne mjere na Internetu.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik dijeli sudionike u različite skupine.
2. Nastavnik svakoj grupi daje set kartica s primjerima lozinke.
3. Nastavnik upućuje sudionike da imaju 5 - 10 minuta za spajanje kartica koje sadrže istu lozinku formuliranu na slab način, na srednji način i na jak način.
4. Nakon 5/10 minuta, nastavnici traže od sudionika da pokažu veze koje su pronašli.
5. Nastavnik broji bodove i otkriva pobjedničku grupu.
6. Nastavnik traži od sudionika, još uvijek podijeljenih u grupe, da otkriju 3 kriterija za izradu jakih lozinki.

SLAB ILI JAK?

ISPITIVANJE

1. Što možete naučiti iz ove aktivnosti?
2. Što mislite, koje vrste lozinki su jake?
3. Jeste li znali da je jaka lozinka važna za sigurnost na internetu?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako primijetite da se sudionici bore sa zadatkom, dodajte još nekoliko minuta. Tijekom drugog dijela aktivnosti, nastavnik može pokušati olakšati suradnju unutar grupa, promičući međusobno sudjelovanje.

REFERENCE

/

MODUL 3

WORD TEMELJNA INTERAKTIVNA LEKCIJA RIJEČI O MENTIMETERU



Alat za igrifikaciju	Mentimeter
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Aktivnost zahtijeva tradicionalno okruženje u učionici, a svaki sudionik pojedinačno komunicira s inputima prezentacije.

AKTIVNOST

Nastavnik prikazuje interaktivnu prezentaciju s Mentimeterom kako bi predstavio koncept MS Worda i opisao funkcije i alate. Prezentacija ima slajdove sa sadržajem, slajdove za kviz natjecanja za ponavljanje i ankete za dobivanje mišljenja publike. Kombinacija slajdova omogućuje dobivanje trenutnih povratnih informacija sudionika i povećanje njihovog angažmana u lekciji.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati koristiti MS izbornike i naredbe, opisati obradu teksta i koristiti alate za uređivanje teksta.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik otvara poveznicu https://www.menti.com/6uekgo36x6 i prijavljuje se za pristup prezentaciji.
2. Nastavnik započinje prezentaciju s uputama sudionicima da se prijave u menti.com i unesu kôd prikazan na prvom slajdu.
3. Nakon što se uvjeri da su svi povezani, nastavnik počinje predstavljati niz slajdova. Prije predstavljanja slajdova natjecanja, pričekajte da sudionici unesu svoja imena.
4. Na kraju prezentacije preuzmite rezultate.
5. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

WORD TEMELJNA INTERAKTIVNA LEKCIJA RIJEČI O MENTIMETERU

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila prezentacija?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste novo otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije početka prezentacije provjerite jesu li svi prijavljeni i vizualiziraju li prvi uvodni slajd na svojim pametnim telefonima.
Obratite pažnju na vrstu slajda koji predstavljate: pomoću slajdova natjecanja provjerite je li svaki sudionik dodao svoje ime prije predstavljanja, u popularnim vrstama pitanja provjerite odgovara li broj prijavljenih sudionika prikazanih u donjem desnom kutu zaslona vašoj stvarnoj veličini publike.

REFERENCE

https://www.mentimeter.com/app/presentation/6da4e28a73285d3ec7a9e2d7bbdd5141/ee981c0082e8

MODUL 3

KREIRAJMO - 10 ZADATAKA!



Alat za igrifikaciju	Google pretraživanje, Microsoft Word
Materijali/Resursi	Potrebna postavka je fleksibilna i potrebno je biti u mogućnosti pomicati stolove i stolice kako bi se stvorile različite radne stanice.
Prijedlozi korištenja	Nastavnik mora podijeliti sudionike u različite grupe, obraćajući pozornost na različite karakteristike svakog člana

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli sudionike u različite skupine i svakoj skupini daje datoteku riječi s popisom zadataka koje treba dovršiti. Svaki zadatak povezan je s korištenjem funkcija i alata MS Worda (kopiranje i lijepljenje teksta, promjena veličine fonta, promjena boje fonta, podebljavanje teksta, kurziv ili podcrtavanje itd.). Ispunjavanjem svakog zadatka, skupine dobivaju bodove. Tekst koji skupine trebaju urediti, popis je uputa o tome "kako urediti Microsoft Word tekst". Pobijedit će one skupine koje osvoje veći broj bodova.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba koristiti MS izbornike i naredbe, opisati obradu teksta i koristiti alate za uređivanje teksta.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite polaznike u različite skupine.
2. Dodijelite svakoj grupi brošuru "Kreirajmo - 10 zadataka".
3. Uputite sudionike da će imati ograničeno vrijeme za obavljanje svih zadataka. Prije početka provjerite jesu li svi zadaci na popisu jasni.
4. Sjednite i promatrajte sudionike kako dovršavaju zadatke. Pokušajte što je više moguće ne intervenirati, već potaknuti suradnju vršnjaka.
5. Nakon isteka vremena pregledajte rad svake skupine, dodijelite bodove za svaki dobro obavljen zadatak i proglasite pobjednika.
6. Neka sudionici pročitaju i komentiraju tekst.
7. Održite sesiju ispitivanja.

KREIRAJMO - 10 ZADATAKA!

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova igra?
2. Koji su vam zadaci bili najlakši, a koji najteži? Zašto?
3. Postoji li neki sadržaj koji još uvijek nije jasan i želite li ponovno proći kroz njega?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako primijetite da se sudionici bore sa zadacima, dodajte malo dodatnog vremena. Tijekom aktivnosti, nastavnik bi trebao pokušati olakšati suradnju unutar skupina, promičući međusobno sudjelovanje.

REFERENCE

/

MODUL 3

THE TABLES GAME



Alat za igrifikaciju	Google pretraživanje, Microsoft Word
Materijali/Resursi	Brošura "The Tables Game", računalo, internet
Prijedlozi korištenja	Nastavnik mora podijeliti sudionike u različite skupine, obraćajući pozornost na različite karakteristike svakog člana, kako bi stvorio uravnotežene skupine i promicao međusobnu suradnju.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli sudionike u različite skupine i svakoj skupini dodjeljuje MS datoteku riječi s popisom zadataka koje treba dovršiti. Svaki zadatak povezan je s korištenjem alata za uređivanje tablica. Ispunjavanjem svakog zadatka, skupine dobivaju neke bodove. Pobjeđuje ona skupina koja dobije najviše bodova.

ISHODI UČENJA

Sudionik može koristiti osnovnu organizaciju podataka u tablicama i grafikonima.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u različite skupine.
2. Dodijelite svakoj skupini brošuru "The Tables Game".
3. Uputite sudionike da će imati ograničeno vrijeme za obavljanje svih zadataka. Prije početka provjerite jesu li svi zadaci na popisu jasni.
4. Sjednite i promatrajte sudionike kako dovršavaju zadatke. Pokušajte što je više moguće ne intervenirati, već potaknuti suradnju vršnjaka.
5. Nakon isteka vremena pregledajte rad svake skupine, dodijelite bodove za svaki dobro obavljen zadatak i proglasite pobjednika.
6. Održite sesiju ispitivanja.

THE TABLES GAME

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova igra?
2. Koji su bili najlakši, a koji najteži zadaci? Zašto?
3. Postoji li neki sadržaj koji još uvijek nije jasan i želite li ponovno proći kroz njega?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako primijetite da se sudionici bore sa zadacima, dodajte im još vremena. Tijekom aktivnosti, nastavnik bi trebao pokušati olakšati suradnju unutar skupina, promičući međusobno sudjelovanje.

REFERENCE

/

MODUL 3

PRONAĐITE SVOJU GRUPU



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo.
Materijali/Resursi	Tiskani materijal "Pronađi svoju grupu" (3 kartice za svaku kategoriju: SmartArt, WordArt, grafikoni i oblici).
Prijedlozi korištenja	Svaka skupina treba se sastojati od 3 člana.

AKTIVNOST

Nastavnik miješa kartice i dodjeljuje karticu svakom članu. Svaka je kartica dio kompleta od 3 kartice koje predstavljaju jednu od sljedećih kategorija: SmartArt, WordArt, grafikoni i oblici. Sudionici obilaze sobu pokušavajući pronaći drugu osobu s karticom koja pripada istoj kategoriji. Kada se formira svaka grupa, sve grupe imaju zadatak razumjeti (vježbajući na MS Wordu) kako koristiti Microsoft Word odgovarajući alat i objasniti drugim grupama što su naučili.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba prepoznati razliku između WordArta, SmartArta, grafikona i oblika te koristiti osnovne naredbe za njihovo stvaranje.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u različite grupe.
2. Pomiješajte kartice.
3. Dodijelite svakoj osobi drugu karticu.
4. Objasnite sudionicima igru: moraju brzo pronaći druge 2 osobe u razredu kako bi oformili odgovarajuću grupu: SmartArt grupu, WordArt grupu, grupu grafova i grupu oblika.
5. Provjerite jesu li grupe točne i, ako je potrebno, otkrijte kombinacije kartica.
6. Dajte svakoj grupi 15 minuta da shvati kako koristiti alat svoje kategorije na MS Wordu uz pomoć nastavnika i pretraživanja na internetu.
7. Neka sudionici objasne drugim skupinama upute.
8. Ako je potrebno, dodajte neku teoriju i konkretnije upute.
9. Neka sudionici vježbaju.
10. Održite sesiju ispitivanja.

PRONAĐITE SVOJU GRUPU

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova vježba?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Postoji li neki sadržaj koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Formirajte grupe obraćaju pozornost na razinu sudionika, pokušavajući učinkovito miješati različite razine vještine i znanja kako bi promicale međusobnu suradnju i osnaživanje unutar grupe.

REFERENCE

/

MODUL 3

POSTUPAK ISPISA - JIGSAW METODA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo.
Materijali/Resursi	Tiskani materijal "Proces ispisa" (koliko ima timova), škare.
Prijedlozi korištenja	Grupe trebaju biti sastavljene od broja članova koji je jednak broju odjeljaka na koje je podijeljena datoteka za objašnjenje.

AKTIVNOST

Nastavnik dijeli sudionike u grupe, dijeli zadatak na dijelove koji odgovaraju broju ljudi u grupi i daje svaki dio svakom članu.
Sudionici čitaju svoj odjeljak, a zatim razmišljaju s drugom osobom u istom odjeljku iz druge grupe.
Sudionici dijele ono što su naučili i popunjavaju svaku prazninu koja nedostaje zahvaljujući usporedbi s drugim ljudima - postaju stručnjaci svojeg dijela.
Vraćaju se u izvornu grupu i dijele svoje znanje.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati opisati postupak ispisa dokumenata, koristiti alate za pregled dokumenta i prilagodbu ispisa, za ispis dokumenta i za pripremu dokumenta za elektroničku razmjenu.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik ispisuje dva (ili više) službenih pisama i dijeli svaki listić na iste dijelove, numerirajući ih.
2. Nastavnik dijeli sudionike u dvije (ili više) skupina, tzv. „matične grupe“.
3. Nastavnik dodjeljuje sve dijelove službenog pisma članovima grupe, tako da u istoj grupi nitko nema isti numerirani komad papira.
4. Svaki član grupe imat će zadatak objasniti dio koji je dodijeljen njihovoj matičnoj grupi.
5. Da bi se to postiglo, svatko mora pronaći u drugoj grupi/ama osobu kojoj je dodijeljen isti broj papira, kako bi formirali takozvanu "stručnu grupu". Sudionici unutar svake stručne grupe imaju zadatak zajedno čitati i razumjeti sadržaj.
6. Nakon toga, svi se vraćaju svojim „matičnim grupama“ i objašnjavaju sadržaj svog dijela e-pošte.
7. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

POSTUPAK ISPISA - JIGSAW METODA

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova vježba?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Formirajte grupe obraćajući pozornost na razinu sudionika, pokušavajući učinkovito pomiješati različite razine vještina i znanja za promicanje međusobne suradnje i osnaživanja unutar grupe.

REFERENCE

/

MODUL 3

POTRAŽIMO PONUDE ZA POSAO



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Google pretraživanje, Microsoft Word
Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Ova se aktivnost može obavljati individualno ili u paru. Postavka može biti tradicionalna.

AKTIVNOST

Nastavnik prikazuje različite platforme i web stranice korisne za pretraživanje ponuda poslova. Objašnjava kako tražiti poslove pomoću ključnih riječi, postaviti filtre i kako spremiti oglase za posao. Nakon toga, nastavnik objašnjava igru: sudionici će biti podijeljeni u 3 grupe i natjecat će se u pronalaženju najbolje ponude za posao u odnosu na različite kriterije koje je objasnio nastavnik. Nakon što je definiran profil posla (na primjer zaposlenik pozivnog centra), kriteriji pretraživanja mogu biti: minimalna plaća, dobne granice, potrebna stručna sprema. Nastavnik daje sudionicima 30 minuta za pretraživanje. Na kraju će svaka grupa glasovati o ponudama za posao koje su pronašle druge dvije grupe dajući ocjenu od 1 (loše) do 3 (dobro). Skupina s najvećim rezultatom pobjeđuje.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba biti u mogućnosti pretražiti ponude za posao na internetu.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik pokazuje različite platforme i web stranice korisne za pretraživanje ponuda za posao.
2. Nastavnik dijeli sudionike u 3 grupe.
3. Nastavnik objašnjava igru: sudionici će se natjecati u pronalaženju najboljih ponuda za posao u odnosu na različite kriterije koje je objasnio nastavnik.
4. Nastavnik daje sudionicima 30 minuta za pretraživanje.
5. Svaka grupa glasa za ponude za posao koje su pronašle druge dvije grupe dajući ocjenu od 1 (loše) do 3 (dobro).
6. Nastavnik broji bodove i proglašava pobjednika.
7. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

POTRAŽIMO PONUDE ZA POSAO

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova igra?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan i želite li ga ponoviti?
3. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Tijekom vježbe nastavnik podržava sudionike u obavljanju aktivnosti. Ako se neki sudionici bore, formirajte parove koji pokušavaju uravnotežiti razinu pripreme sudionika.

REFERENCE

/

MODUL 3

KAKO KORISTITI LEKCIJU GOOGLE PRETRAŽIVANJA NA EDPUZZLEU



Alat za igrifikaciju	Edpuzzle
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima interaktivnu video lekciju s Edpuzzleom. Traži od njih da ga prate kako bi naučili koristiti web preglednike Google Chrome, Mozilla Firefox. Videozapis također uključuje više pitanja za procjenu učenja sudionika u stvarnom vremenu i dodatne resurse za dublje istraživanje. Od sudionika se traži da odgovore na pitanja, a zatim nastavnik provjerava jesu li njihovi odgovori točni.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati objasniti pojmove Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti Edpuzzle.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za Edpuzzle videa putem e-pošte.
3. Sudionici će gledati video, komunicirati s bilješkama i pitanjima nastavnika. Nakon što pogledaju video, produbit će sadržaj nekim istraživanjima na internetu, kako bi donijeli svoj doprinos u razredu.
4. Nastavnik dan kasnije održava sesiju ispitivanja.

KAKO KORISTITI LEKCIJU GOOGLE PRETRAŽIVANJA NA EDPUZZLEU

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidio ovaj video?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite znaju li studenti kako koristiti Edpuzzle kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

/

MODUL 3

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST NA ALATIMA TRAŽILICE

Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima test na Quizletu o alatima tražilice. Nastavnik izrađuje test ad hoc pomoću funkcije "flashcards", ili koristiti test koji su već stvorili drugi nastavnici i učitati na Quizlet. Sudionik pokušava naučiti neke pojmove pomoću načina „učenja“. Dan nakon toga, nastavnik može dopustiti sudionicima da se natječu s načinom "uživo".

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati objasniti pojmove Internet, Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti kartice Quizlet.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za flashcard putem e-pošte.
3. Sudionici prakticiraju skup studija isprobavajući različite načine proučavanja.
4. U razredu vježbajte način rada "U nastavi" igrajući igru uživo, prije nego što održite sesiju ispitivanja.

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST NA ALATIMA TRAŽILICE

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Budite sigurni da sudionici znaju kako koristiti Quizlet flashcards kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

https://quizlet.com/163873371/internet-flash-cards/

MODUL 3

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST O KORIŠTENJU GMAILA



Alat za igrifikaciju — Quizlet
Materijali/Resursi — Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja — Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima test na Quizletu o korištenju Gmaila. Nastavnik stvara test ad hoc pomoću funkcije "flashcards", ili koristite test koji su već stvorili drugi nastavnici i su učitati na Quizlet. Sudionik pokušava naučiti neke pojmove pomoću načina "učenja". Dan nakon toga, nastavnik može dopustiti sudionicima da se natječu s načinom "uživo".

ISHODI UČENJA

Sudionik treba konfigurirati korisničke račune i e-poštu te koristiti osnovne značajke Outlook i Gmail.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti kartice Quizlet.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za flashcard putem e-pošte.
3. Sudionici prakticiraju skup studija isprobavajući različite načine proučavanja.
4. U razredu vježbajte način rada "U nastavi" igrajući igru uživo, prije nego što održite sesiju ispitivanja.

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST O KORIŠTENJU GMAILA

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Budite sigurni da sudionici znaju kako koristiti Quizlet flashcards kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

https://quizlet.com/134808394/gmail-flash-cards/

MODUL 3

KAKO STVORITI LEKCIJU O SNAŽNOJ LOZINCI NA EDPUZZLEU



Alat za igrifikaciju	Edpuzzle
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima interaktivnu video lekciju s Edpuzzleom. Traži od njih da gledaju i nauče kako postaviti jaku lozinku. Videozapis sadrži više pitanja. Od sudionika se traži da odgovore na pitanja u stvarnom vremenu. Videozapis također pruža dodatne resurse za dublje istraživanje.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati koristiti sigurnosne mjere na Internetu.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti Edpuzzle.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za Edpuzzle videa putem e-pošte.
3. Sudionici će pogledati video, komunicirati s bilješkama i pitanjima nastavnika. Nakon što pogledaju video, produbit će sadržaj istraživanjima na internetu, kako bi donijeli svoj doprinos razredu.
4. Nastavnik dan kasnije održava sesiju ispitivanja.

KAKO STVORITI LEKCIJU O SNAŽNOJ LOZINCI NA EDPUZZLEU

ISPITIVANJE

1. Sviđa li vam se ovaj video?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite znaju li sudionici kako koristiti Edpuzzle kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

https://edpuzzle.com/media/61950c4b3c8fd24198899d84

MODUL 3

KAKO SPREMITI LEKCIJU DOKUMENTA NA EDPUZZLEU



Alat za igrifikaciju	Edpuzzle
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima interaktivnu video lekciju s Edpuzzleom. Poziva ih da nauče kako spremiti dokument u MS Wordu. U video je ugrađeno više pitanja na koja su sudionici pozvani odgovoriti kako bi procijenili učenje u stvarnom vremenu. Dodatni resursi dostupni su u videozapisu za one koji žele naučiti više.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati koristiti MS izbornike i naredbe, opisati obradu teksta i koristiti alate za uređivanje teksta.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti Edpuzzle.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za Edpuzzle videa putem e-pošte.
3. Sudionici će gledati video, komunicirati s bilješkama i pitanjima nastavnika. Nakon što pogledaju video, produbit će sadržaj istraživanjima na internetu, kako bi donijeli svoj doprinos razredu.
4. Nastavnik dan kasnije održava sesiju ispitivanja.

KAKO SPREMITI LEKCIJU DOKUMENTA NA EDPUZZLEU

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidio ovaj video?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Budite sigurni da sudionici znaju koristiti Edpuzzle kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

https://edpuzzle.com/media/60218e9087280e4256717c7e

MODUL 3

LEKCIJA MS WORD TABLICA I GRAFIKONA NA EDPUZZLEU



Alat za igrifikaciju	Edpuzzle
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima interaktivnu video lekciju s Edpuzzleom. Poziva ih da nauče kako izraditi tablice u Word dokumentu. Video lekcija sadrži više pitanja na koja se od sudionika traži da odgovore kako bi procijenili svoje učenje u stvarnom vremenu. Dodatni resursi dostupni su u videozapisu za one koji žele naučiti više.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati koristiti osnovnu organizaciju podataka u stupcima i tablicama.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti Edpuzzle.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za Edpuzzle video putem e-pošte.
3. Sudionici će pogledati videozapis, komunicirati s bilješkama i pitanjima nastavnika. Nakon što pogledaju video, produbit će sadržaj istraživanjima na internetu, kako bi donijeli svoj doprinos razredu.
4. Nastavnik dan kasnije održava sesiju ispitivanja.

LEKCIJA MS WORD TABLICA I GRAFIKONA NA EDPUZZLEU

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidio ovaj video?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Budite sigurni da sudionici znaju koristiti Edpuzzle kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

https://edpuzzle.com/media/618bd14f5a95124182cf6684

MODUL 3

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST U MICROSOFT WORDU



Alat za igrifikaciju — Quizlet
Materijali/Resursi — Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja — Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima test na Quizletu o Microsoft Wordu.
Nastavnik će izraditi test ad hoc pomoću funkcije "flashcards", ili koristiti test koji su već stvorili drugi nastavnici i učitati ga u Quizlet. Sudionik će pokušati naučiti neke pojmove pomoću flashcards.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati koristiti MS izbornike i naredbe, opisati obradu teksta i koristiti alate za uređivanje teksta.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti kartice Quizlet.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu flash kartice putem e-pošte.
3. Sudionici vježbaju skup studija isprobavajući različite načine proučavanja.
4. U razredu vježbajte način rada "U nastavi" igrajući igru uživo, prije održavanja sesije ispitivanja.

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST U MICROSOFT WORDU

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije dodjeljivanja ove aktivnosti pobrinite se da sudionici znaju koristiti kartice Quizlet kod kuće.

REFERENCE

MS Word: https://quizlet.com/174608589/ms-word-flash-cards/

MODUL 3

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST NA SMARTART I GRAPHS



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik sudionicima šalje test na Quizlet o tome kako dodati WordArt, Smartart, grafikone i oblike u Microsoft Word.
Nastavnik će izraditi testni ad hoc pomoću funkcije "flashcards", ili koristiti test koji su već stvorili drugi nastavnici i učitati ga na Quizlet. Sudionik će pokušati naučiti neke pojmove pomoću kartica.

ISHODI UČENJA

Sudionik prepoznaje razliku između WordArta, SmartArta, grafikona i oblika te koristi osnovne naredbe za njihovo stvaranje.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti kartice Quizlet.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu flash kartice putem e-pošte.
3. Sudionici vježbaju skup studija isprobavajući različite načine proučavanja.
4. U razredu vježbajte način rada "U nastavi" igrajući igru uživo, prije nego što održite sesiju ispitivanja.

ONLINE QUIZLET FLASHCARDS TEST NA SMARTART I GRAPHS

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Postoji li neki sadržaj koji vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije dodjeljivanja ove aktivnosti pobrinite se da sudionici znaju koristiti kartice Quizlet kod kuće.

REFERENCE

Rad s pametnim papirima: https://quizlet.com/548052622/working-with-smartart-flash-cards/
Grafikoni: https://quizlet.com/559317767/graphs-flash-cards/

MODUL 3

LEKCIJA O PROCESU ISPISA NA EDPUZZLEU



Alat za igrifikaciju — Edpuzzle
Materijali/Resursi — Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja — Pobrinite se da svaki sudionik ima kod kuće uređaj za izvođenje ove vježbe.

AKTIVNOST

Nastavnik šalje sudionicima interaktivnu video lekciju s Edpuzzleom. Traži od sudionika da ga pogledaju i nauče kako ispisati dokument iz njega. Video također uključuje više pitanja na koja se od sudionika traži da odgovore kako bi procijenili učenje u stvarnom vremenu. Videozapis također sadrži dodatne resurse za dublje istraživanje.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati opisati postupak ispisa dokumenata, koristiti alate za pregled dokumenta i prilagodbu ispisa, ispisati dokument i pripremiti dokument za elektroničku razmjenu.

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik objašnjava sudionicima kako koristiti Edpuzzle.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu Edpuzzle videa putem e-pošte.
3. Sudionici će pogledati videozapis, komunicirati s bilješkama i pitanjima nastavnika. Nakon što pogledaju video, produbit će sadržaj istraživanjima na internetu, kako bi svoj doprinos donijeli razredu.
4. Nastavnik dan kasnije održava sesiju ispitivanja.

LEKCIJA O PROCESU ISPISA NA EDPUZZLEU

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidio ovaj video?
2. Postoji li neki sadržaj koji je vam još uvijek nije jasan?
3. Je li bilo sadržaja koji ste znali otprije?
4. Što ste otkrili?
5. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?

SAVJETI NASTAVNIKA

Budite sigurni da sudionici znaju kako koristiti Edpuzzle kod kuće prije dodjeljivanja ove aktivnosti.

REFERENCE

https://edpuzzle.com/media/61e53883ee70cf42efc3809b

MODUL 3

STVARANJE ŽIVOTOPISA NA LIVECAREER





Alat za igrifikaciju — Livecareer
Materijali/Resursi — Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja — Ova se aktivnost može obavljati pojedinačno ili u parovima. Postavka može biti tradicionalna.

AKTIVNOST

Aplikacija Livecareer daje vam mogućnost da u vrlo jednostavnim koracima stvorite životopis. Prvo što trebate učiniti je otići na Livecareer i otići u odjeljak životopis. Nakon toga sudionici će kliknuti na "Nastavi primjere" i na "pogledaj sve". Sudionik može odabrati kategoriju (na primjer "kulinarstvo") i koristiti primjere za izgradnju vlastitog životopisa, prilagođavajući odabrani životopis.
Nastavnik će pokazati sudionicima kako se koristi aplikacija i nakon toga će sudionicima omogućiti vježbanje. Zadatak će biti izabrati tri različita predloška i stvoriti tri različita životopisa za tri različita radna mjesta, birajući između različitih opcija (kulinarski, bankarski, administrativni itd.). Ova aktivnost započet će se u učionici i nastaviti kod kuće. Dan nakon toga, svaki će sudionik glasati za jedan od životopisa koji su stvorili njegovi kolege iz razreda (sudionici ne mogu glasati za vlastitu kreaciju). Životopis s najviše glasova će pobijediti.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba biti u mogućnosti stvoriti i izraditi životopis pomoću mrežnih alata i aplikacija (Europass, Canva, Livecareer).

STVARANJE ŽIVOTOPISA NA LIVECAREER

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik sudionicima daje poveznicu za korištenje aplikacije: https://www.livecareer.com/
2. Nastavnik pokazuje proces: kliknite na "Nastavi primjere" i na "pogledaj sve"; odaberite kategoriju; počnite prilagođavati životopis.
3. Nastavnik dopušta vrijeme za vježbanje.
4. Na kraju, nastavnik objašnjava zadatak koji treba obaviti kod kuće: odaberite tri različita predloška i stvorite tri različita životopisa za tri različita radna mjesta, birajući između različitih opcija (kulinarstvo, bankarstvo, administracija itd.).
5. Dan nakon, nastavnik održava glasovanje kako bi odabrao najbolji životopis za svako različito radno mjesto.
6. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Je li vam jasno kako se koristi?
3. Hoćete li ju moći koristiti sami za izradu popratnog pisma?
4. Znate li slične alate koji se mogu biti korisni za kreiranje životopisa?

SAVJETI NASTAVNIKA

Tijekom vježbe nastavnik podržava sudionike u obavljanju aktivnosti. Ako se neki sudionici bore, formirajte parove koji pokušavaju uravnotežiti razinu pripreme sudionika.

REFERENCE

https://www.livecareer.com/

MODUL 3

IZRADA ŽIVOTOPISA NA CANVI





Alat za igrifikaciju	Canva
Materijali/Resursi	Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Prijedlozi korištenja	Ova se aktivnost može obavljati pojedinačno ili u parovima. Postavka može biti tradicionalna.

AKTIVNOST

Canva je platforma za grafički dizajn koja pomaže korisnicima u stvaranju grafika na društvenim mrežama, prezentacija, plakata, dokumenata i drugih vizualnih sadržaja. Vrlo je korisno stvoriti grafički životopis i popratna pisma, počevši od velikog raspona predložaka spremnih za upotrebu. Sudionici će otkriti kako koristiti ovu platformu i vježbat će na stvaranju grafičkog životopisa pomoću značajki i alata Canvas. Sudionici mogu odabrati jedan od tri životopisa stvorena s Livecareer i pokušati ga prilagoditi na stvaralački način na Canvi. Ova aktivnost započet će se u učionici i nastaviti kod kuće. Dan poslije, svaki će sudionik glasati za jedan od životopisa koji su stvorili njihovi vršnjaci. Pobijedit će životopis s najviše glasova.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati stvoriti i izraditi životopis pomoću mrežnih alata i aplikacija (Europass, Canva, Livecareer).

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik sudionicima daje poveznicu za korištenje aplikacije: https://www.canva.com/create/resumes/
2. Nastavnik prikazuje postupak: kliknite na stvaranje vlastitog životopisa, odaberite predložak i počnite stvarati mijenjajući ili dodavajući tekst, elemente, slike itd.
3. Nastavnik dopušta sudionicima da vježbaju: sudionici mogu odabrati jedan od tri životopisa stvorena s Livecareer i prilagoditi ga na stvoreni način na Canvi.
4. Sudionici će nastaviti raditi na Canvi kod kuće.
5. Dan nakon toga, svaki će sudionik glasati za jedan od životopisa koji su stvorili njegovi kolege iz razreda (sudionici ne mogu glasati za vlastitu kreaciju). Životopis s najviše glasova će pobijediti.
6. Nastavnici održava sesiju ispitivanja.

IZRADA ŽIVOTOPISA NA CANVI

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Je li vam jasno kako ju koristiti?
3. Hoćete li moći prilagoditi svoj životopis pomoću Canve?
4. Znate li slične alate?

SAVJETI NASTAVNIKA

Tijekom vježbe nastavnik podržava sudionike u obavljanju aktivnosti. Ako se neki sudionici muče, formirajte parove pokušavajući uravnotežiti razinu pripremljenosti sudionika.
Ova se aktivnost može provesti kao nastavak nakon aktivnosti "Izrada životopisa na Livecareeru"

REFERENCE

https://www.canva.com/create/resumes/

MODUL 3

IZRADA POPRATNOG PISMA NA LIVECAREER





Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Livecareer
Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Ova se aktivnost može izvoditi pojedinačno ili u parovima. Postavka može biti tradicionalna.

AKTIVNOST

Ova aplikacija pruža vam priliku da u vrlo jednostavnim koracima izradite popratno pismo. Prvo što trebate učiniti je otići u Livecareer i ući u odjeljak popratno pismo. Nakon toga sudionik će kliknuti na "stvoriti novo popratno pismo" i započeti stvaranje. Od sudionika će se tražiti da napiše svoje ime i prezime te da odabere predložak. Nakon toga, alat će voditi sudionike ispunjavajući sljedeće odjeljke: Za koji se posao prijavljujete?, Odaberite svoje tri najbolje prednosti, odaberite svoje tri najbolje vještine za radno mjesto, Koliko godina iskustva imate?; Koji je vaš trenutni ili posljednji naziv radnog mjesta?; Imate li prazninu u svojoj radnoj povijest koju želite objasniti u svom pismu?; Kakav je vaš stil rada? Nastavnik će pokazati sudionicima kako se koristi aplikacija i nakon toga će sudionicima omogućiti vježbanje. Zadatak će biti odabrati tri različita predloška i izraditi tri različita popratna pisma pomoću aplikacije.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati stvoriti i izraditi životopis pomoću mrežnih alata i aplikacija (Europass, Canva, Livecareer).

IZRADA POPRATNOG PISMA NA LIVECAREER

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik daje sudionicima vezu za korištenje aplikacije: https://www.livecareer.com/
2. Nastavnik pokazuje proces: idite na odjeljak "popratno pismo", kliknite na "stvori novo popratno pismo" i započnite stvaranje; napišite ime i prezime; odaberite predložak; dovršite odjeljke: Za koji se posao prijavljujete?, odaberite svoje tri najbolje prednosti, odaberite svoje tri najbolje vještine za radno mjesto, Koliko godina iskustva imate?; Koji je vaš trenutni ili posljednji naziv radnog mjesta?; Imate li prazninu u svojoj radnoj povijesti koju želite objasniti u svom pismu?; Koji je vaš radni stil?; izraditi popratno pismo i, ako je potrebno dopuniti ga drugim informacijama; preuzeti popratno pismo.
3. Nastavnik je pustio sudionike da vježbaju.
4. Na kraju, nastavnik objašnjava zadatak koji treba obaviti kod kuće kako bi odabrao tri različita predloška i stvorio tri različita popratna pisma pomoću aplikacije. Sudionici će obaviti ovaj zadatak kod kuće.
5. Nastavnik dan poslije drži sesiju ispitivanja.

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Je li vam jasno kako ju koristiti?
3. Hoćete li ju moći koristiti sami za izradu popratnog pisma?
4. Znate li slične alate koji mogu biti korisni za kreiranje popratnog pisma?

SAVJETI NASTAVNIKA

Tijekom vježbe nastavnik podržava sudionike u obavljanju aktivnosti. Ako se neki sudionici muče, formirajte parove pokušavaju uravnotežiti razinu pripreme sudionika.

REFERENCE

https://www.livecareer.com/

MODUL 3

IZRADA POPRATNOG PISMA NA CANVI





Alat za igrifikaciju
Canva

Materijali/Resursi
Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet

Prijedlozi korištenja
Ova se aktivnost može obavljati pojedinačno ili u parovima. Postavka može biti tradicionalna.

AKTIVNOST

Canva je platforma za grafički dizajn koja pomaže korisnicima u stvaranju grafike, prezentacija, plakata, dokumenata i drugih vizualnih sadržaja na društvenim mrežama. Vrlo je korisno izraditi grafički životopis i popratna pisma, počevši od velikog raspona predložaka spremnih za upotrebu. Sudionici će otkriti kako koristiti ovu platformu i vježbat će stvaranje grafičkog životopisa pomoću značajki i alata Canvas. Sudionici mogu odabrati jedno od tri naslovna pisma stvorena s Livecareer i pokušati ga prilagoditi na stvaralački način na Canvi. Dan nakon toga, svaki će sudionik glasati za jedno od popratnih pisama koje su ponovili njegovi kolege iz razreda (sudionici ne mogu glasati za vlastitu kreaciju). Životopis s najviše glasova će pobijediti.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati dizajnirati popratno pismo pomoću internetskih alata i aplikacija.

IZRADA POPRATNOG PISMA NA CANVI

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik daje sudionicima vezu za korištenje aplikacije: https://www.canva.com/letters/templates/cover-letters/
2. Nastavnik prikazuje postupak: odaberite predložak, kliknite na "prilagodite ovaj predložak" i počnite stvarati mijenjati ili dodavati tekst, elemente, slike itd.
3. Nastavnik dopušta sudionicima da vježbaju: sudionici mogu odabrati jedno od tri popratna pisma stvorena s Livecareer i prilagoditi ga na kreativan način na Canvi.
4. Sudionici će nastaviti raditi na Canvi kod kuće.
5. Dan nakon toga, svaki će polaznik glasati za jedno od popratnih pisama koje su stvorili njegovi kolege iz razreda (sudionici ne mogu glasati za vlastitu kreaciju). Životopis s najviše glasova će pobijediti.
6. Nastavnik održava sesiju ispitivanja.

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ova aplikacija?
2. Je li vam jasno kako se koristi?
3. Hoćete li moći prilagoditi svoje popratno pismo pomoću Canve?
4. Znate li slične alate?

SAVJETI NASTAVNIKA

Tijekom vježbe nastavnik podržava sudionike u obavljanju aktivnosti. Ako se neki sudionici muče, formirajte parove koji pokušavaju uravnotežiti razinu pripreme sudionika. Ova se aktivnost može obaviti kao nastavak nakon aktivnosti "Stvaranje popratnog pisma u Livecareeru"

REFERENCE

https://www.canva.com/letters/templates/popratna pisma/

MODUL 3

LINKEDIN IZAZOV: TOČNO ILI NETOČNO?





Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

InLearning (online) + Bamboozle (učionica)
Računalo, mobilni telefon, tablet, Internet
Ova igra je prikladnija za velike skupine sudionika. Koristite fleksibilne i otvorene rasporede sjedenja.

AKTIVNOST

InLearning je web platforma za učenje koju je kreirao Linkedin za dijeljenje sadržaja i besplatnih tečajeva. Sudionici će na internetu gledati video tečaj "Linkedin Learning" (tečaj traje sat i pol). Idući dan, kada svaki sudionik završi tečaj, nastavnik će raspravljati i produbiti sadržaj počevši od Bamboozle natjecanja u kojem će sudionici, podijeljeni u dva tima, igrati jedni protiv drugih kako bi pobijedili. Tijekom igre, različiti timovi se izmjenjuju u odgovaranju na pitanja prikazana na virtualnoj ploči izrađenoj od različitih gumba. Svaki gumb sadrži pitanje. S klasičnim načinom igranja, neke posebne značajke (npr. podjela bodova među skupinama, osvajanje dodatnih bodova itd.) uključene su u gumbe kako bi se poboljšalo igrificirano iskustvo. Nakon odgovora na svako pitanje, tim osvaja neke bodove ovisno o točnosti odgovora. Na kraju se bira jedan pobjednički tim.

ISHODI UČENJA

Sudionik je svjestan svrhe i prednosti izgradnje sveobuhvatnog digitalnog portfelja; Sudionik je u stanju izgraditi svoj Linkedin profil; Sudionik je u mogućnosti koristiti strategije umrežavanja kako bi proširio svoju online mrežu.

LINKEDIN IZAZOV: TOČNO ILI NETOČNO?

KORAK PO KORAK

1. Nastavnik sudionicima šalje link za online tečaj: https://www.linkedin.com/learning/learning-linkedin-2021?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learning
2. Sudionici prate tečaj kod kuće, dan nakon što nastavnik predstavi igru natjecanja na Bamboozleu
3. Idite na www.baamboozle.com i odaberite "igre". Unesite PIN igre 802412
4. Odaberite "igraj" i odaberite u koliko timova želite podijeliti grupu, odaberite veličinu mreže
5. Odaberite način reprodukcije "Classic"
6. Neka polaznici igraju: odaberite jedan po jedan broj unutar mreže i ostavite riječ jednom po jednom timu za pogađanje
7. Nakon što su svi brojevi odabrani, održite sesiju ispitivanja

ISPITIVANJE

1. Kakav je bio tečaj?
2. Postoji li neki sadržaj koji još uvijek nije jasan i koji namjeravate ponoviti?
3. Hoćete li moći primijeniti naučeno znanje? Kako?
4. Je li bilo teško pogoditi unutar raznolike skupine?
5. Koji je bio najteži element za pogoditi i zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Započnite ovu igru kako biste procijenili i angažirali svoje sudionike, tek nakon što dovršite teoriju o ovom ishodu.

REFERENCE

Tečaj o InLearningu: https://www.linkedin.com/learning/learning-linkedin-2021?trk=course_title&upsellOrderOrigin=default_guest_learning

Natjecanje u Bamboozle: https://www.baamboozle.com/game/802412

MODUL 3

MOJ ŽIVOTOPIS - ISTINA ILI LAŽ?



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Nijedan
Prijedlozi korištenja	Ova se igra može igrati od 2 sudionika do grupe sudionika.

AKTIVNOST

Jedan od izazova intervjua je traženje dokaza o istinitosti ili obmani. Drugačije rečeno, pokušavate utvrditi vjerodostojnost svog sugovornika kako biste u skladu s tim mogli cijeniti dokaze koje vam daju. Govor tijela može biti koristan pokazatelj istinitosti jer je često manje promišljen i proračunat. Većina govora tijela je nedobrovoljna i temelji se na našem autonomnom živčanom sustavu. Naznake ponašanja postaju istaknutije kada pitanja postanu izravnija i poveća se anksioznost sugovornika.

ISHODI UČENJA

Sudionici su u stanju prepoznati verbalne i neverbalne obrasce komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Zatražite od jednog sudionika da stane ispred razreda i djeluje kao sugovornik. Druga dva sudionika mogu djelovati kao anketari, dok su ostali u razredu promatrači (ali su također u mogućnosti postavljati pitanja).
2. Ispitanik mora govoriti o svom životopisu i odgovarati na pitanja sugovornika. Neki dijelovi njegovog životopisa moraju biti realni i istiniti, drugi izmišljeni.
3. Razred mora utvrditi jesu li izjave istinite ili lažne na temelju verbalne i neverbalne komunikacije sugovornika.

MOJ ŽIVOTOPIS - ISTINA ILI LAŽ?

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom ove igre?
2. Kako su drugi prepoznali istinite i lažne izjave?
3. Kako se sugovornik osjećao?
4. Kako govor tijela može pokazati da netko laže?

SAVJETI NASTAVNIKA

Nastavnik podržava razred. Razred ne može postavljati osobna / intimna pitanja, samo ona koja se mogu pojaviti na intervjuu.

REFERENCE

/

MODUL 4

RAZGOVARAJTE SA ŠEFOM



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Materijal "Razgovarajte sa šefom"
Prijedlozi korištenja	Ova je aktivnost prikladna za bilo koju ciljnu skupinu i može se lako prilagoditi različitim rasponima broja sudionika.

AKTIVNOST

Radionicom se nastoji stvoriti situacija sukoba između zaposlenika i poslodavca. Tu situaciju treba riješiti pregovaračkim i kompromitirajućim strategijama. Strategije suočavanja mogu se riješiti različitim mehanizmima i strategijama. Sudionici bi trebali razmisliti o tome kakvu stratešku komunikaciju primijeniti i kada, kako bi ostvarili dnevni red i vodili računa o vlastitim interesima.

ISHODI UČENJA

Sudionik može kontekstualno oblikovati informacije kako bi bolje odgovarao zahtjevima i potrebama poslodavca.
Sudionik razumije razliku između različitih stilova komunikacije.
Sudionik može prepoznati različite stilove komunikacije i koristiti odgovornu komunikaciju.
Sudionik razumije osnovna načela strukturiranja govora i društvenih narativa.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici će biti podijeljeni na "šefove" i "zaposlenike".
2. Šefovi i zaposlenici dobivaju kartice na temelju profesionalnih scenarija.
3. Informacije se odnose jedna na drugu, ali nisu iste za šefove i zaposlenike.
4. Uparite sudionike kako biste razgovarali o scenarijima.

RAZGOVARAJTE SA ŠEFOM

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila dinamika komunikacije?
2. Kakav ste jezik morali koristiti?
3. Kakav je bio konačni ishod rasprave?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako situacija zahtijeva, svakako prekidajte igru ako su osjećaji previsoki.

REFERENCE

/

MODUL 4

SVE PRIČE SVIJETA...



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Materijal "7 osnovnih zapleta". Projektor, flip chart set odabranih narativa.
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je pogodna za bilo koju ciljnu skupinu i može se lako prilagoditi različitim rasponima broja sudionika.

AKTIVNOST

Radionica ima za cilj potaknuti promišljanje o prirodi narativa i informacija. To se radi razmišljajući o prirodi narativne gradnje i proučavajući korisne modele koji se mogu koristiti za predlaganje stvaranja i učinkovitih osobnih poruka. Ova aktivnost bi trebala pomoći sudionicima da razmisle o činjenici da za učinkovito prenošenje informacija postoje strukture koje treba naučiti i vježbati.

ISHODI UČENJA

Sudionik zna kako komunicirati sa službenicima ljudskih resursa i povjerenstvima za odabir. Sudionik treba znati predstaviti sebe ili svoju sliku o sebi na strukturiran i jasan način.

KORAK PO KORAK

1. Predstaviti skup odabranih narativa.
2. Neka sudionici primijete da imaju afinitete i sličnosti.
3. Predstavite različite narativne skupine i teorije.
4. Neka sudionici grupiraju narative prema prikazanim kategorijama.

SVE PRIČE SVIJETA...

ISPITIVANJE

1. Biste li mogli ukazati na dodatne narative koji spadaju u analizirane kategorije? Zašto?
2. Koja je njihova korist u društvu?
3. Kakvu situaciju opisuju ovi narativi?

SAVJETI NASTAVNIKA

Odaberite narative koji omogućuju strukturirano razumijevanje narativne teorije i unaprijed pripremite prezentaciju o različitim narativnim kategorijama (EG 7 osnovne zaplete ili putovanje heroja).

REFERENCE

Sedam osnovnih zapleta
Knjiga Christophera Bookera

MODUL 4

KOJA JE TVOJA PRIČA?



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Materijal "Elementi priče", "Heroji" i "Spletkariti ili ne". Projektor, flip chart set odabranih narativa.
Prijedlozi korištenja	Bilo koja ciljna skupina.

AKTIVNOST

Vježba je namijenjena sudionicima da nauče kako kreirati narative pomoću fiksne strukture. To će poboljšati kohezivnost i dosljednost komunikacije. Najbolja mogućnost za učinkovitu komunikaciju je stvaranje narativa nakon učenja narativnih struktura na prvom mjestu. Prakticiranje narativne konstrukcije na kraju informacije će teći automatski.

ISHODI UČENJA

Sudionik zna kako komunicirati sa službenicima ljudskih resursa i povjerenstvima za odabir.
Sudionik je sposoban predstaviti sebe ili svoju sliku o sebi na strukturiran i jasan način.

KORAK PO KORAK

1. Raspodijelite zrcalne grafikone i oznake.
2. Zatražite polaznike da ispričaju priču o vlastitom životu koristeći analizirane kategorije narativa.
3. Nakon toga sudionici mogu pokušati pogoditi kakav su narativ odabrali.

KOJA JE TVOJA PRIČA?

ISPITIVANJE

1. Koliko je bilo teško razmišljati o vašoj priči?
2. Kako ju je lako predstavljati?
3. Kako je bilo pokušavati protumačiti priču drugih sudionika?
4. Jeste li lako prepoznali zaplete?

SAVJETI NASTAVNIKA

Izbjegavajte osobne traume i teme koje bi mogle biti previše kontroverzne.

REFERENCE

/

MODUL 4

SOBA 101



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Flip Chart, Flip Chart marker, olovke, papir
Prijedlozi korištenja	5 grupa po 3 sudionika

AKTIVNOST

Svrha ove vježbe je vježbanje vaših utjecajnih i uvjerljivih vještina u natjecateljskoj zabavnoj debati s naglaskom na komunikacijske vještine poput odabira pozitivnog jezika, strasti i entuzijazma oko vlastitog slučaja, pokazivanja 'dobrobiti' drugima... itd.

ISHODI UČENJA

Sudionici znaju kako se ljudi povezuju oko zajedničkih ciljeva koji se produktivno povezuju s drugim članovima tima.
Sudionik zna komunicirati u hijerarhijskoj situaciji u odnosu prema nadređenima i nadzornicima.
Sudionik može prepoznati različite komunikacijske stilove i koristiti odlučniju komunikaciju.
Sudionik zna kako upravljati nepredviđenim situacijama i reagirati pod pritiskom.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite grupu u 5 grupa po 3 sudionika.
2. Njihov prvi zadatak u njihovom trojcu je smisliti tri stvari oko kojih se prvo svi mogu složiti da ih treba smjestiti u sobu 101.
3. Uputite ih da je važno da se mogu jednoglasno uvjeriti u svoj trio kako bi uvjerili širu grupu u svoje obrazloženje. Ovo je natjecateljska aktivnost i samo ako se većina šire grupe složi, imat će želju da svoj predmet unesu u sobu 101.
4. Nakon što grupa sastavi svoj popis, recite im da formuliraju svoje obrazloženje / argumente široj skupini.
5. Zauzvrat zatražite od svakog trojca da iznese svoju uvodnu riječ za svoju prvu stavku koja će se staviti u sobu 101.

SOBA 101

6.Pozovite širu grupu na raspravu / argument protiv ovih točaka.
7.Dopustite skupini koja predlaže da brani / uvjeri ostale kao odgovor na argumente.
8.Zatim ih zamolite da daju završnu riječ u kojoj sažimaju svoj slučaj kako bi se predmet smjestio u sobu 101.
9.Održite glasovanje među širom skupinom (osim onih u predloženom trojcu) o tome treba li predmet staviti u sobu
10. Ako se većina složi, stavka ide u sobu 101.
11.Trener označava kvačicu / križić na flipchartu za grupu koja predlaže.
12.To se ponavlja sve dok se sve grupe ne izmjenjuju kako bi argumentirale jednu točku zauzvrat dok se ne rasprave sve tri točke, za svaki trojac.
13.Grupa s najviše stavki smještenih u sobi 101 pobjeđuje.

ISPITIVANJE

1. Kako ste se osjećali tijekom vježbe?
2. Koliko je bilo teško uvjeriti svoje članove tima, a onda i širu grupu?
3. Što čini dobar argument?
4. Jeste li koristili bilo kakvu tehniku uvjeravanja?
5. Što mislite da je najvažnije kada želite uvjeriti druge?
6. Mislite li da je asertivna komunikacija ovdje imala ikakvu ulogu?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako je potrebno, trener može pružiti neke raznolike primjere stvari za koje su se ljudi možda zalagali u prošlosti (to uključuje različite stvari poput komaraca Simonu Cowelu, Marmita do svjetske gladi).
Držite argumente bezbrižnim - grupe će brzo utvrditi da se radi o natjecateljskoj igri i da im je u interesu raspravljati protiv ostalih skupina koje predlažu. Unatoč tome, obično je moguće uvjeriti dovoljno ljudi u svoje stajalište ako ste odabrali dobre stavke i iznijeli dobar argument.

SOBA 101

Ako je potrebno, dodajte neke detalje o asertivnoj komunikaciji.
Također vodite računa o vremenu. U idealnom slučaju ova aktivnost trebala bi biti dovršena u roku od 60 minuta za tipičnu grupu za obuku, tako da ćete možda morati zatražiti od grupa da daju svoje završne izjave i nastaviti igru ako rasprave postanu previše živahne!

REFERENCE

https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/room-101

MODUL 4

RIJEČI I KODOVI



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Listovi papira i tržišta
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost pogodna je za bilo koju ciljnu skupinu i lako se može prilagoditi različitim rasponima broja sudionika.

AKTIVNOST

Radionica ima za cilj potaknuti razmišljanje o tome kako znanje i komunikacijski obrasci mogu odrediti uspjeh unutar profesionalnog okruženja. Glavna ideja je da je bez određenog komunikacijskog znanja teže ostvariti uspješnu interakciju i suradnju. U tom smislu radionica ima za cilj potaknuti sudionike na stjecanje ovakvih znanja kako bi postigli što bolji uspjeh na tržištu rada.

ISODI UČENJA

Sudionik treba prepoznati različite stilove komunikacije i koristiti asertivnu (odlučniju) komunikaciju.
Sudionik razumije razliku između verbalne i neverbalne komunikacije.

KORAK PO KORAK

Radionice se mogu podijeliti u dva stanja:

1. Podijelite sudionike u dvije grupe, jedna grupa traži od druge grupe da obavlja zadatke prema uputama koje sadrže tajnu riječ ili kodirane riječi koje ne znaju svi sudionici druge skupine.
2. Podijelite sudionike u dvije grupe, jedna grupa će biti poslodavci, a druga će biti nezaposlene osobe. Poslodavci nude specifične poslove koji mogu biti više ili manje privlačni. Nezaposleni će se morati potruditi pronaći primamljivije poslove. Samo oni koji znaju tajni kod moći će ići, ostali će se morati zadovoljiti onima manje privlačnima.

RIJEČI I KODOVI

ISPITIVANJE

Važno je govoriti o konceptu čuvanja vrata, profesionalnoj komunikaciji i profesionalno kodiranoj komunikaciji.

SAVJETI NASTAVNIKA

Pokušajte kontrolirati razinu stresa i napetosti koje proizlaze iz mogućih pobjedničkih i izgubljenih situacija.

REFERENCE

/

MODUL 4

NENASILNA KOMUNIKACIJA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Materijal "Nenasilna komunikacija"
Prijedlozi korištenja	Bilo koje

AKTIVNOST

Sudionici će dobiti izmišljene scenarije kako bi se uspostavio profesionalni razgovor o kontroverznim i konfliktnim temama. Sudionici će morati izvoditi scenarije pokušavajući riješiti situacije kroz nenasilnu komunikaciju. U tom smislu postoji mogućnost naglasiti da bolja komunikacijska strategija nije samo poštovanje prema drugim govornicima, već predstavlja i bolju strategiju rješavanja profesionalnih problema.

ISODI UČENJA

Sudionik treba znati razliku između verbalne i neverbalne komunikacije.
Sudionik treba biti svjestan važnosti neverbalne komunikacije i znati koje su najvažnije pogreške koje treba izbjegavati.

KORAK PO KORAK

1. Sudionicima se dijele izmišljeni scenariji o profesionalnim problemima u uredu.
2. Sudionike se promatra kako razgovaraju o situaciji.
3. Sudionici su vođeni i olakšani u nenasilnoj komunikaciji.

NENASILNA KOMUNIKACIJA

ISPITIVANJE

1. Kako je došlo do problema?
2. Kako rješavanje problema doprinosi smirivanju situacije?

SAVJETI NASTAVNIKA

Obavezno pojasnite da nenasilna komunikacija ne znači ne biti asertivan (odlučan) kada je to potrebno.

REFERENCE

/

MODUL 4

PRONALAŽENJE VAŠE PRIČE





Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Nije primjenjivo
/
Bilo koja grupa.

AKTIVNOST

Radionice imaju za cilj potaknuti sposobnost pripovijedanja pokušavajući promišljati prirodu narativne produkcije. Od sudionika se traži da kreiraju koherentne (logički povezane) narative kako bi vježbali svoju sposobnost prenošenja učinkovitih poruka i fokusiranih informacija. U tom pogledu potrebno je mnogo promišljanja i prakse, a ovaj alat namjerava potaknuti oboje nudeći prostor sudionicima da konstruiraju svoj narativ.

ISODI UČENJA

Sudionik je svjestan važnosti neverbalne komunikacije i zna najvažnije pogreške koje treba izbjegavati.

KORAK PO KORAK

Nakon što su govorili o narativnim strukturama, zamolite sudionike da se predstave u profesionalnom okruženju i analiziraju svoj doprinos i pokušaju poboljšati svoje priče koje se odnose na narativne strukture.

PRONALAŽENJE VAŠE PRIČE

ISPITIVANJE

1. Što je srž vaše pripovijesti?
2. Koja je poruka vaše pripovijesti?
3. Koji su likovi vaše pripovijesti?
4. Kakav je odnos između lika i okoline?
5. Je li vaš jezik prikladan za priču?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici razumiju kako primijeniti cjelokupna pravila pripovijedanja na svoja praktična životna iskustva.

REFERENCE

/

MODUL 4

JIGSAW PUZZLE UPRAVLJANJE VREMENOM I ORGANIZACIJA



Alat za igrifikaciju	Web stranica Symonds istraživanje
Materijali/Resursi	/
Prijedlozi korištenja	15 sudionika; 3 grupe po 5 osoba

AKTIVNOST

Slagalica je jedna od onih aktivnosti obuke za upravljanje vremenom koja pomaže sudionicima da shvate koliko je važno znati što žele, prije nego što odluče kako će provesti svoje vrijeme. Aktivnost bi trebala simulirati vrijeme i opće upravljačke vještine.

ISODI UČENJA

Sudionik će izgraditi komunikaciju unutar svoje grupe kako bi potaknuo suradnju i usvojio pristup usmjeren na cilj.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u 3 grupe.
2. Dajte svakoj grupi slagalicu, bez slike s velikom slikom, tako da ne mogu vidjeti kako slika izgleda kada slagalica bude gotova.
3. Nakon otprilike tri minute, zaustavite proces i postavite prva pitanja kako biste razumjeli da je rješavanje slagalice teško jer ne mogu vidjeti širu sliku.
4. Ponudite im velike slike i neka vide razlike.
5. Postavite konačna pitanja i definirajte zaključke.

JIGSAW PUZZLE UPRAVLJANJE VREMENOM I ORGANIZACIJA

ISPITIVANJE

1. Koliko je teško bilo riješiti slagalicu?
2. Što nedostaje?
3. Koristite li određenu strategiju?
4. Mislite li da bi bilo korisno da imate širu sliku slagalice? Zašto?
5. Završna pitanja: Zašto je toliko važno vidjeti širu sliku?
6. Zašto je postavljanje ciljeva tako važno?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici izbjegnu frustraciju.
Pobrinite se da se situacija može poboljšati ako sudionici zapnu.

REFERENCE

https://symondsresearch.com/time-management-activities/

MODUL 4

STAVITE SVE U KANTU



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	5 kanti, 5 boca vode, pijesak, kamenčići, veliko kamenje u odgovarajućoj količini da stane u kantu.
Prijedlozi korištenja	5 skupina od 4-5 osoba

AKTIVNOST

Organizacija i upravljanje resursima vrlo su važne karakteristike učinkovitog timskog rada. Odluka o tome kako to organizirati može zahtijevati mnogo resursa i vremena. Vježbanje ovih vještina čini interakciju učinkovitijom i djelotvornijom. Aktivnost je osmišljena kako bi se pružila mogućnost izrade i prenošenja pojedinačnih ideja grupi koja zajedno s njima raspravlja o strategijama rješavanja problema.

ISHODI UČENJA

Sudionici će moći izgraditi kritičko razmišljanje o prikazivanju resursa i započeti stratešku komunikaciju o upravljačkim odlukama.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u grupe od po 4-5 osoba.
2. Dajte im stvarne predmete: kantu, kamenčiće, pijesak, veliko kamenje, bocu vode (vodu).
3. Zamolite ih da pronađu rješenje za stavljanje svih predmeta u kantu ispravnim redoslijedom kako bi svi mogli stati u kantu.
4. Nakon što su se u grupama odlučili, svaka grupa predstavlja rješenje u široj grupi.
5. Pravilan redoslijed je veliko kamenje, kamenčići, pijesak, boca vode (voda). Pobjeđuje grupa koja je najbliža ispravnom rješenju.

STAVITE SVE U KANTU

ISPITIVANJE

1. Nakon što ste otkrili ispravan poredak, recite im da veliko kamenje predstavljaju važne stvari u vašem životu, Boga, obitelj i prijatelje. Ako ih prvo ne uklopite u svoj život, kasnije za njih neće biti mjesta.
2. Što bi bili kamenčići, pijesak i voda u vašem životu?
3. Koje su vaše vrijednosti i zašto ih je važno poznavati?
4. Naglasite ulogu određivanja prioriteta važnih stvari u životu, kao i u upravljanju vremenom. Poanta je: ako ne stavite veliko kamenje na prvo mjesto, nećete ih uopće dobiti.
5. Drugim riječima: Planirajte vremenske okvire za svoje velike probleme prije svega ili će vam neizbježni problemi s pijeskom i vodom ispunit dane i nećete u njih uklopiti velike probleme (veliki problem ne mora nužno biti radni zadatak - to može biti sportski dan vašeg djeteta ili odmor).

SAVJETI NASTAVNIKA

Pokušajte navesti sudionike da se usredotoče na metodu, a ne na rezultate.

REFERENCE

Materijal pričvršćen u pogonu.

MODUL 4

GLAVNI PREGOVARAČ



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Papir, olovke, tablica kombinacija.
Prijedlozi korištenja	6 grupa bilo koje veličine

AKTIVNOST

Ovo je natjecateljska aktivnost vježbanja pregovaračkih vještina koja ima nekoliko drugih ishoda učenja poput toga kako su timovi u organizaciji odgovorni za stvaranje klime i kulture te kako akcije jednog tima mogu utjecati na druge timove. To je zabavno natjecanje protiv timova gdje svaki tim jednostavno pokušava osvojiti što više novca.

ISHODI UČENJA

Sudionik će razviti profesionalne i strateške pregovaračke vještine

KORAK PO KORAK

1.Sa 6 grupa bilo koje veličine, svaka bi igra trebala trajati 10 krugova. U svakom krugu svaka grupa bira A ili B (ne znajući izbor drugih grupa) i zapisuje svoj odgovor na komad papira. Svi komadi papira iz svih skupina predaju se treneru.
2.Nakon svakog kruga, trener zbraja rezultate i određuje što je svaka grupa osvojila ovisno o kombinacijama izbora u grupama u svakom krugu. Za 6 grupa sedam mogućih kombinacija je sljedeće:

- Svi biraju A: svi gube 2 USD
- Petero bira A; jedan bira B: A osvaja 2 USD; B gubi 10 USD
- Četvero bira A; dvoje bira B: A osvaja 4 USD; B gubi 8 USD
- Troje bira A; troje bira B: A osvaja 6 USD; B gubi 6 USD
- Dvoje bira A; četvero bira B: A osvaja 8 USD; B gubi 4 USD
- Jedan bira A; petero bira B: A osvaja 10 USD; B gubi 2 USD
- Svi biraju B: svi osvajaju 2 USD.

GLAVNI PREGOVARAČ

3.Najavite sudionicima da će se u 5., 8. i 9. krugu održati pregovori između grupa. Stoga svaka grupa imenuje glavnog pregovarača koji će voditi pregovore s drugim grupama.
4.Kako bi igra bila konkurentnija, najavite da ćete udvostručiti ili utrostručiti rezultate određenih rundi.

ISPITIVANJE

1. Ovo je vrlo natjecateljska igra u kojoj se neke stvarne emocije mogu porasti, pogotovo kada neki timovi ne surađuju (rijetko se događa da se sve grupe koordiniraju kako bi svi odabrali B) ili kada neki timovi protestiraju jer su ih drugi timovi prevarili. Važno je zabilježiti ove reakcije koje će zaista obogatiti vaše ispitivanje.
2. Naglasite ponašanja koja su se mogla dogoditi ili proizaći iz timskih pregovaračkih sesija koja bi potaknula povjerenje i suradnju.
3. S timovima koji trpe velike gubitke istaknite da su uvijek igrali ulogu žrtve tijekom pregovaračkih sesija umjesto da su preuzeli odgovornost i shvatili da je na njima da preokrenu svoje bogatstvo.
4. Istaknite koliko pregovori mogu biti učinkoviti kada svaki tim priznaje vlastite potrebe, kao i potrebe drugih timova te budite jasni i izričito recite što im je potrebno i koliko se to može razlikovati od potreba drugih timova na ne okrivljujući način.

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici razumiju strategije i ciljeve kako bi djelovali strateški.

REFERENCE

https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/conflict-resolution-influencing-and-negotiation-activities/chief-negotiator

MODUL 4

POVRATNA KOMUNIKACIJA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Papir, olovke, dva papira s različitim dijagramima.
Prijedlozi korištenja	Aktivnost se odvija u parovima od po dvije osobe.

AKTIVNOST

Radionica ima za cilj potaknuti komunikaciju unutar timova nastojeći stvoriti korisno i produktivno okruženje za povratne informacije i komunikacijsko učenje. Učinkovita komunikacija donosi mirno i produktivno okruženje. Timski rad i produktivnost ovise o učinkovitoj i osviještenoj komunikaciji.

ISHODI UČENJA

Sudionik razumije osnovne ideje na kojima se temelji grupna dinamika u profesionalnom okruženju.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite cijelu grupu u timove od po dvije osobe.
2. Svaki par mora namjestiti stolice i sjesti leđa o leđa.
3. Dajte kopiju prvog dijagrama jednom od svakog para sudionika.
4. Osoba koja drži dijagram ima zadatak objasniti i opisati oblik svom partneru, a slušatelj ne smije vidjeti dijagram i trebao bi ga nacrtati na temelju opisa i uputa svog partnera.
5. Dajte im upute da slušatelj ne smije postavljati nikakva pitanja za pojašnjenje.
6. Nakon 10 minuta zaustavite aktivnost i zamolite svaki par da usporedi ishod i koliko je crtež slušatelja blizak izvornom dijagramu.
7. U drugom dijelu aktivnosti koristite drugi dijagram, zamolite sudionike da zamijene svoje uloge i dajte im upute da mogu razgovarati i postaviti bilo koje pitanje koje žele za pojašnjenje.
8. Nakon 10 minuta se mogu zaustaviti i ponovno usporediti dijagrame.

POVRATNA KOMUNIKACIJA

ISPITIVANJE

1. Koliko je slušatelju bilo teško kad nije smio postavljati pitanja?
2. Koliko je bilo teško sudioniku koji je imao dijagram na jasan način objasniti drugome što treba nacrtati u prvom dijelu aktivnosti?
3. Koliko je bilo drugačije kad im je bilo dopušteno voditi dijalog i postavljati pitanja?
4. Što su naučili o komunikaciji iz ove jednostavne aktivnosti?
5. Kako to može biti korisno tijekom svakodnevne komunikacije na poslu?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pazite da nema neugodnog osjećaja pri kontaktu s tijelom.

REFERENCE

https://www.trainingcoursematerial.com/free-games-activities/communication-skills-activities/back-to-back-communication

MODUL 4

IGRA DILEME ZATVORENIKA



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Nije primjenjivo
Houndout "Igra dileme zatvorenika"
Minimalno 3 sudionika

AKTIVNOST

Radionice uspostavljaju situaciju sličnu dilemi zatvorenika. Igrač će proći kroz različite runde u kojima će morati odabrati najbolju strategiju za igranje i najbolju integraciju s ostalim sudionicima za maksimiziranje bodova na kraju igre. Vježba bi trebala pokazati da je suradnja strateška i te da ju je potrebno uspostaviti i održavati interakcijama.

ISHODI UČENJA

Sudionik će razviti profesionalne i strateške pregovaračke vještine.

KORAK PO KORAK

1. Sudionici će biti podijeljeni u 3 grupe koje ne mogu međusobno komunicirati
2. Svaka grupa će dobiti igru
3. Od sudionika će se tražiti da odaberu svoje strategije
4. Nakon nekoliko krugova sudionicima će biti dozvoljeno da pregovaraju jedni s drugima
5. Na kraju kruga sudionici će brojati bodove

IGRA DILEME ZATVORENIKA

ISPITIVANJE

1. Koja je dinamika koja se odigrala na natjecanju i što vas je navelo na suradnju?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pripremite materijal s natjecateljskom igrom za 3 igrača.

REFERENCE

/

MODUL 4

IZGRADITE NAJVIŠU MOGUĆU STRUKTURU



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Nije primjenjivo
Konstrukcija građevnih blokova
Bilo koja grupa

AKTIVNOST

Dajući građevinski materijal (poput lego kockica) sudionicima, morat će surađivati kako bi razmislili o zajedničkoj strategiji za izgradnju najviše gradnje. Vježba je namijenjena stvaranju zajedničke aktivnosti kako bi se stimulirala i potaknula komunikacija. Zajedničke aktivnosti podrazumijevaju dimenziju grupne radne komunikacije i pregovora koja će proizaći iz mehanizama vježbe.

ISHODI UČENJA

Naučite da se ljudi povezuju zbog zajedničkih ciljeva produktivno se povezujući s drugim članovima tima.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u jednake grupe (4-6 osoba);
2. Dajte svakoj grupi materijala za izgradnju tornja (npr. 10 listova papira);
3. Dodijelite vrijeme (npr. 10 minuta) kako bi se grupi omogućilo da definira strategiju izgradnje tornja, podsjećajući ih da nakon toga neće moći razgovarati;
4. Nakon što se odluči o strategiji, grupa će imati 10 minuta za izgradnju tornja. Pobrinite se da članovi grupe ne razgovaraju jedni s drugima.
5. Pobjeđuje grupa koja izgradi najviši toranj.

IZGRADITE NAJVIŠU MOGUĆU STRUKTURU

ISPITIVANJE

1. Koja je dinamika koja se odigrala u natjecanju i što vas je dovelo do suradnje?
2. Je li bilo lako definirati jedinstvenu strategiju za izgradnju tornja?
3. Nakon što ste odlučili o strategiji, jeste li je mogli pratiti tijekom cijele igre?

SAVJETI NASTAVNIKA

/

REFERENCE

/

MODUL 4

PRIJEĆI RIJEKU



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Listovi papira ili kartona koji se mogu koristiti kao splav.
Prijedlozi korištenja	10 -15 osoba

AKTIVNOST

Sudionici radionica se pretvaraju da postoji rijeka koju treba prijeći. Sudionicima se podijeli nekoliko papirnatih listova koji će se smatrati "splavima". Morat će osmisliti strategiju suradnje kako bi svi zajedno prešli "rijeku". To će stvoriti vodeće uloge i suočiti će sudionike s timskim radom pod pritiskom i neprijateljskim uvjetima.

ISHODI UČENJA

Sudionik se može produktivno povezati s drugim članovima tima.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u grupe.
2. Raspodijelite listove papira sudionicima.
3. Svaki sudionik može stajati samo na jednom listu.
4. Recite sudionicima da s jedne točke moraju prijeći "zamišljenu rijeku" stojeći samo na listovima papira.
5. Prva grupa sudionika koja prijeđe na drugu stranu pobjeđuje.

PRIJEĆI RIJEKU

ISPITIVANJE

1. Koja je dinamika koja se odigrala u natjecanju i što vas je navelo na suradnju?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite je li udaljenost koju treba prijeći dovoljno velika.

REFERENCE

/

MODUL 4

NASUKAO SE NA OTOKU



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Materijal "Island game"
Prijedlozi korištenja	Bilo koji (4-5 osoba u svakoj grupi)

AKTIVNOST

Sudionici radionice se pretvaraju da su nasukani na otoku i od njih nastavnik zahtjeva da surađuju kako bi preživjeli određeno vrijeme. Nastavnik će utvrditi prisutnost određenih uvjeta i određenih stavki koje će pogodovati suradnji te će uspostavit postavljanje situacija u igri uloga. Igra će iznijeti pregovaračke potrebe i odnose snaga. Znanje i komunikacija će igrati određenu ulogu i shvatit će se kao središte vježbe.

ISHODI UČENJA

Sudionik zna i može opisati što je grupa.

KORAK PO KORAK

1. Opišite scenarij u kojem su sudionici nasukani na otoku.
2. Ovisno o tome koliko je sudionika tamo, recite im da imaju samo nekoliko predmeta koje bi mogli koristiti za servisiranje, primjeri ovih predmeta mogu biti svježa voda i vrući nož.
3. Sudionici koji dijele uporabu predmeta i osmišljavaju pravila i uloge kako bi maksimalno povećali šanse grupe za preživljavanje.

NASUKAO SE NA OTOKU

ISPITIVANJE

1. Gdje je dinamika igre?
2. Do kojeg ste rješenja na kraju došli?
3. Kakva se dinamika provodi do konačnog rješenja?
4. Koja je uloga bila pokrivena različitim igračima?

SAVJETI NASTAVNIKA

Moderirati raspravu i po potrebi prekinuti igru uloga kako bi se omogućila učinkovitost vježbe.

REFERENCE

https://docs.google.com/document/d/1yVCsqwBbJSJx6GxouNndEUaCZDq2pyxsbNu3wH9QCRw/edit

MODUL 4

SUKOB I KOMUNIKACIJA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Flipcharts i bilješke
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost je pogodna za bilo koju ciljanu grupu i lako se može prilagoditi različitim rasponima broja sudionika.

AKTIVNOST

Sudionici radionica namjeravaju sastaviti popis strategija rješavanja sukoba koje mogu naučiti i koristiti. Razumijevanje ovih strategija proučavat će se i učiti kroz raspravu o osobnim pričama o konfliktnim situacijama koje dolaze od sudionika. Mehanizmi za rješavanje sukoba ne bi se trebali primjenjivati neselektivno, već bi najvažnija vještina trebala biti prepoznavanje strategije sukoba koju treba primijeniti za najbolje rješavanje situacije.

ISHODI UČENJA

Sudionik zna komunicirati u hijerarhijskoj situaciji u odnosu na kolege i nadređene.

KORAK PO KORAK

1. Pripremite grafikon strategije sukoba koji se nalazi u resursima.
2. Objasnite sudionicima strategije sukoba.
3. Neka sudionici odaberu po 3 priče o sukobu za pisanje na postu.
4. Pokažite grafikon koji sadrži sljedeće strategije sukoba: suočite se, izbjegavanje pregovora o suradnji.
5. Klasificirajte priče prema strategijama i izradite grafikon strategija sukoba.
6. Razgovarajte o pričama prema strategijama grafikona.

SUKOB I KOMUNIKACIJA

ISPITIVANJE

1. Koje ste strategije koristili za vlastite konfliktne situacije?
2. Jeste li mogli odabrati bolju strategiju?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici razumiju da su strategije sukoba samo modeli i da je stvarnost naravno složenija i nijansiranija od toga.

REFERENCE

Emocionalna inteligencija i stilovi upravljanja sukobima.
Cheng Xu Phillip

MODUL 4

IZGRADITE SVOJ PROFESIONALNI VOKABULAR



Alat za igrifikaciju	Google Doc / Google Jamboard / Google Sheet
Materijali/Resursi	Internetska veza i odabrani računi platforme
Prijedlozi korištenja	Što više to bolje

AKTIVNOST

Aktivnost ima za cilj stvoriti dobro kategoriziranu bazu komunikacijskih obrazaca koja će stvoriti opće komunikacijske i društvene obrasce ponašanja koji se mogu koristiti za upravljanje različitim standardnim situacijama tijekom razgovora za posao. Količina dobrih profesionalnih informacija je ključna: što ih više dobiju, to će biti bolje.

ISHODI UČENJA

Sudionik zna kako upravljati nepredviđenim situacijama i reagirati pod pritiskom.

KORAK PO KORAK

1. Unaprijed razgovarajte sa sudionicima o situacijskim kategorijama i predvidivim scenarijima koji se mogu dogoditi tijekom intervjua
2. Navedite i kategorizirajte sve te situacije u zajedničkom obrascu
3. Zatražite od sudionika da osmisle, istraže i prijave korisne jezične izraze koji se mogu koristiti u takvoj situaciji kako bi uspješno upravljali situacijom tijekom intervjua
4. Nakon toga razgovarajte o korištenju različitih kategorija

IZGRADITE SVOJ PROFESIONALNI VOKABULAR

ISPITIVANJE

1. Koje strategije i pojmove smatrate korisnima?
2. Je li vam ova vježba pomogla da naučite komunikativne izraze i izraze korisne za intervju?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite znaju li sudionici kako se koristi Google Jamboard.
Pratite zbirku izraza i provjerite jesu li svi relevantni.

REFERENCE

/

MODUL 4

VJEŽBOM DO SAVRŠENSTVA



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Skype, Zoom ili slični alati
Priključak na računalo i internet
Bilo koja grupa

AKTIVNOST

Ne postoji zamjena za praksu. Vježbanje intervjuiranja s drugim ljudima omogućit će sudionicima da steknu samopouzdanje u intervjuiranju. Vježbanje simuliranih i ponovljenih komunikacijskih obrazaca omogućit će sudionicima da imaju neke komunikacijske alate na koje se mogu osloniti u slučaju da naiđu na poteškoće u stvarnom životu. Biti spreman za pravi intervju proizlazi iz izgradnje čvrstih očekivanja o njemu i zajedničkog relevantnog znanja o tome kako taj proces izgleda.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u mogućnosti suočiti se s profesionalnim intervjuom koji predlaže koherentan osobni narativ.
Sudionik može kontekstualno oblikovati informacije kako bi bolje odgovarao zahtjevima i potrebama poslodavca. Sudionik zna kako komunicirati sa službenicima ljudskih resursa i povjerenstvima za odabir.

KORAK PO KORAK

1. Pošaljite poveznicu sudionicima.
2. Spojite sudionike kako biste međusobno vježbali intervjuiranje.
3. Intervjui bi trebali biti utemeljeni na informacijama koje su ljudi dobili u videozapisima.

VJEŽBOM DO SAVRŠENSTVA

ISPITIVANJE

1. Što mislite da će vam biti izazovno u intervjuima koji slijede?
2. Jeste li uspjeli razviti strategije za održavanje uvjerljivije prezentacije o vama?
3. Jeste li imali neke tihe trenutke koji su ometali komunikaciju?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite znaju li sudionici kako se koristi Skype.

REFERENCE

https://www.themuse.com/advice/interview-questions-and-answers

MODUL 4

ŠTO BISTE VI REKLI?



Alat za igrifikaciju — Padlet/Miroboard
Materijali/Resursi — Računalo
Prijedlozi korištenja — Ova je aktivnost prikladna za bilo koju ciljnu skupinu i može se lako prilagoditi na različite raspone brojeva sudionika.

AKTIVNOST

Ideja je da se sudionici stave ispred situacijskih scenarija i situacijskih pitanja. Simulacija će osigurati sigurno okruženje za vrlo osjetljive teme. Neka od pitanja uključuju i mogućnost i savjete za upravljanje scenarijima koji mogu uzrokovati profesionalno zlostavljanje i pitanja radničkih prava. Važno je da sudionici shvate da komunikacija može dovesti do dobrih rezultata, ali ponekad je također važno biti asertivan kako bi se obranila važna načela.

ISHODI UČENJA

Sudionik može kontekstualno oblikovati informacije kako bi se bolje uklopio u zahtjeve i potrebe poslodavca.
Sudionik zna kako komunicirati sa službenicima ljudskih resursa i povjerenstvima za odabir.

KORAK PO KORAK

1. Kreirajte Padlet ili Miroboard alat kako biste napravili pitanja i situacijski scenarij koji ćete koristiti za učenje o intervjuima.
2. Dodajte neke postove koji stvaraju put kojim se sudionici mogu kretati. (Izbor može zapravo ovisiti o jednom treneru. Moguće je da edukator može odlučiti postaviti put prema gore kao što može ići intervju ili možda grupirati pitanja po temama).
3. Podijelite Padlet s različitim skupinama sudionika i dopustite im da dodaju postove sa slikama, tekstovima, videozapisima i drugim informacijama poput oblaka oko postova. Svatko će dati doprinos kako riješiti situacijska pitanja i druge profesionalne probleme i svi će moći vidjeti doprinose ostalih sudionika za inspiraciju i suočavanje.
4. Pratite postupak i ne zaboravite organizirati ispitivanje na kraju aktivnosti ili tijekom predavanja.

ŠTO BISTE VI REKLI?

ISPITIVANJE

1. Kakav je bio vaš odgovor u usporedbi s ostalima?
2. Što mislite zašto bi strategija koju ste odabrali funkcionirala bolje ili lošije od ostalih?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici znaju kako se koristi Padlet. Pratite doprinose i provjerite jesu li sudionici razumjeli pitanja i situacijske scenarije te dali relevantne odgovore.

REFERENCE

/

MODUL 4

ŠTO SU STILOVI KOMUNIKACIJE?



Alat za igrifikaciju	Youtube/Miroboard
Materijali/Resursi	Priključak na računalo i internet
Prijedlozi korištenja	Ova aktivnost pogodna je za bilo koju ciljnu skupinu i lako se može prilagoditi različitim rasponima broja sudionika.

AKTIVNOST

Sudionici mogu koristiti vanjske platforme za prikupljanje informacija o tome što su meke vještine (soft skills) i stilovi komunikacije. Sposobnost pristupa interaktivnom kontaktu na više platformi važna je vještina cjeloživotnog učenja. Što više sudionici prakticiraju ovu akciju, to će više moći prepoznati profesionalne komunikacijske obrasce i moći će ih ponovno stvoriti u okviru svojih profesionalnih interakcija.

ISHODI UČENJA

Sudionik razumije razliku između različitih stilova komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Pripremite poveznice za naznačene teme (poveznice su samo prijedlozi, možete odabrati one koje želite).
2. Provjerite jesu li svi sudionici vidjeli videozapise na YouTubeu.
3. Pripremite na Miroboard mjesto kako biste poslali neka pitanja o videozapisima.
4. Dajte sudionicima mogućnost da doprinesu s nekim komentarima.
5. Ne zaboravite održati brifing i raspraviti o rezultatima.

ŠTO SU STILOVI KOMUNIKACIJE?

ISPITIVANJE

1. Koje su glavne teme videozapisa?
2. Kako se te ideje mogu primijeniti na vaš radni život?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici znaju kako se koristi Miroboard.

REFERENCE

https://www.youtube.com/watch?v=Al3L6cnCmMU&t=182s&ab_channel=NextLevelLife
https://www.youtube.com/watch?v=Tiy2LONr050&ab_channel=JohnWhitehead

MODUL 4

SIMULACIJSKA IGRA KOMUNIKACIJE S LJUDSKIM RESURSIMA



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Zoom, Skype ili druge slične platforme
Priključak na računalo i internet
Bilo koja grupa

AKTIVNOST

Simulacijske igre su siguran laboratorij za eksperimentiranje sa stvarnim svijetom. Cilj aktivnosti je izazvati sudionike u suočavanju sa zahtjevnim scenarijem koji može stvoriti razmišljanje o tome što znači zalagati se za vlastite interese i stvoriti sigurno okruženje za izražavanje vlastitih potreba.

ISHODI UČENJA

Sudionik se može suočiti s profesionalnim intervjuom koji nudi koherentan osobni narativ.

KORAK PO KORAK

1. Spojite sudionike da komuniciraju jedni s drugima.
2. Dajte im situaciju simulacije u kojoj moraju komunicirati s odjelom za ljudske resurse.
3. Nastavite dijalog prema scenariju.
4. Pobrinite se da tijekom sljedećih sastanaka ispitate sudionike o tome što se događa i iskustvima.

SIMULACIJSKA IGRA KOMUNIKACIJE S LJUDSKIM RESURSIMA

ISPITIVANJE

1. Jeste li uspjeli pomiriti zajedničke interese?
2. Ako ne, zašto ne?
3. Kako ide rasprava?
4. Koje su riječi i ton korišteni?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite znaju li sudionici kako koristiti Skype.

REFERENCE

https://www.youtube.com/watch?v=L1PSl5DuQY8&ab_channel=TomHaak
https://www.youtube.com/watch?v=ev0begDFc20&ab_channel=StanfordGraduateSchoolofBusiness

MODUL 4

PRIKUPLJANJE INFORMACIJA O SVOJOJ APLIKACIJI



Alat za igrifikaciju	Baambozle
Materijali/Resursi	Pristup internetskim platformama za zapošljavanje
Prijedlozi korištenja	Bilo koje

AKTIVNOST

Na radionicama se pokušava pokazati i naučiti resurse za traženje posla. Što više sudionici to rade, to će se više moći upoznati s određenim jezikom i određenim komunikacijskim obrascima koji će rezultirati korisnošću na tržištu rada. Upoznavanje s načinom prikupljanja informacija ne samo da će omogućiti ciljnoj skupini da bude spremnija tijekomprocesa traženja posla, već će im omogućiti da budu uspješniji i u karijeri.

ISHODI UČENJA

Sudionik može prikupiti informacije o svom poslodavcu kako bi ih iskoristio za bolje promjene kako bi uspio u razgovoru za posao.

KORAK PO KORAK

1. Pokažite kako čitati i prikupljati informacije o zainteresiranim slobodnim radnim mjestima.
2. Potaknite sudionike da ponove vježbu.
3. Nastavnik kreira Padlet / Google Jamboard s tri naziva tvrtki.
4. Za svaku tvrtku sudionici moraju pretraživati internet za sve moguće materijale (opis tvrtke, web stranica, Youtube videozapisi, novinski članci, društveni profili itd., i učitati ih na Padlet).
5. Sudionici imaju zadatak proučiti i dokumentirati tri tvrtke zahvaljujući prikupljenim informacijama.

PRIKUPLJANJE INFORMACIJA O SVOJOJ APLIKACIJI

6. Nastavnik će pripremiti kviz na Bamboozleu* tako što će razred podijeliti u dvije grupe i natjecat će se o znanju tvrtki. Na kraju izazova bit će izabrana pobjednička grupa!
7. Nastavnik odlazi na https://www.baamboozle.com/games, odabire "igre" i kreira izazov unošenjem različitih pitanja na temelju informacija prikupljenih na Padletu.
8. Nastavnik odabire "play", odabire "bamboozle free to play" i bira u koliko timova želi podijeliti grupu.
9. Nastavnik odabire način igre "Classic".
10. Nastavnik dopušta sudionicima da igraju: odaberite jedan po jedan broj unutar mreže i neka jedan po jedan tim pogodi.
11. Nakon što su odabrani svi brojevi, nastavnik održava sesiju ispitivanja.

ISPITIVANJE

1. Koje ste alate koristili za traženje informacija o tvrtkama?
2. Je li bilo lako ili teško?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pobrinite se da sudionici znaju koristiti Baambozle.

REFERENCE

/

MODUL 4

VERBALNO ILI NEVERBALNO?



Alat za igrifikaciju: Google Jamboard
Materijali/Resursi: Priključak na računalo i internet
Prijedlozi korištenja: Ova aktivnost pogodna je za bilo koju ciljnu skupinu i lako se može prilagoditi različitim rasponima broja sudionika.

AKTIVNOST

Verbalna i neverbalna komunikacija su dvije strane iste medalje. Važno je da sudionici razumiju i prepoznaju kako ti elementi djeluju te koji je unutar složenosti komunikacije. Neverbalna komunikacija je kodificirani oblik komunikacije i moramo biti obučeni da je savladamo. To je vrlo važna društvena vještina za profesionalni uspjeh.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati razliku između verbalne i neverbalne komunikacije.

KORAK PO KORAK

1. Izradite Jamboard.
2. Zatražite od svakog polaznika da doda neki svoj post: koristit će žutu boju za elemente koji se odnose na verbalnu komunikaciju i plavu boju za elemente koji se odnose na neverbalnu komunikaciju.
3. Dan poslije, nastavnik dijeli sudionike u različite grupe i traži od svake grupe da osmisli različite radne situacije u kojima koriste te elemente (verbalne i neverbalne), te da definiraju kada su korisni, a kada ne.

VERBALNO ILI NEVERBALNO?

ISPITIVANJE

1. Je li ova vježba bila korisna za razumijevanje razlike između verbalne i neverbalne komunikacije?
2. Znate li koje su uobičajene greške koje možemo napraviti s našom neverbalnom komunikacijom?
3. Po vašem mišljenju, je li važnija verbalna ili neverbalna komunikacija? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Provjerite znaju li sudionici kako se koristi Google Jamboard.
Prije ove aktivnosti razjasnite ključne elemente koji definiraju razliku između verbalne i neverbalne komunikacije.

REFERENCE

/

MODUL 4

STVORITE VLASTITU NACIJU



Alat za igrifikaciju
Materijali/Resursi
Prijedlozi korištenja

Miro boards
Miroboard ili slični alati
Najmanje 6/8 ljudi

AKTIVNOST

Aktivnost je namijenjena simulaciji izgradnje procesa formiranja identiteta.
Aktivnost namjerava stvoriti sveobuhvatnu akciju kako bi se iz prve ruke iskusila dinamika koja upravlja formiranjem izgradnje identiteta i koji elementi stvaraju razlike i podjele grupnih identiteta.
Smatra se da su aktivnosti red stvaranja reflektirajućeg procesa koji može analizirati jednu po jednu situaciju bez stvaranja preklapajućih radnji koje mogu stvoriti probleme složenosti.
Naknadna rasprava može se zamisliti kako bi se proces povezao sa složenošću stvarnosti.

ISHODI UČENJA

Sudionik zna i može opisati što je grupa.
Sudionik zna koje su osnovne ideje na kojima se temelji grupna dinamika u profesionalnom okruženju.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite sudionike u različite grupe s najmanje 2 sudionika po grupi.
2. Omogućite sudionicima pristup radnoj sesiji Miroboarda.
3. Miroboard treba biti podijeljena na različita područja (moguće označena markerima u boji ili podijeljena u različite tablice).
4. Svaka grupa radit će u svakom dijelu koji im je dodijeljen. Od sudionika će se tražiti da izgrade svoje male nacije.
5. Dajte sudionicima neke početne savjete o tome što razviti (npr. zastava, himna, povijesna pozadina, hrana itd.).

STVORITE VLASTITU NACIJU

6. Sudionici će pregledati i predstaviti svoj razvoj ostalim sudionicima predstavljajući svoje državljane i stvari koje su razvili.
7. Zamolite sudionike da na Miroboardu dodaju žive slike aktivnosti iz stvarnog svijeta. Na primjer, zamolite sudionike da razviju vlastiti nacionalni ples i zamolite ih da dodaju slike ili kratki videozapis o tome na radnoj sesiji Miroboard.
8. Aktivnost bi trebala biti rad u tijeku koji se može obaviti u nekoliko sesija. Odvojite vrijeme za pregled i prezentaciju rada u razredu i programirajte sljedeću sesiju.
9. Nakon prve sesije zatražite od sudionika da razviju stvarne akcije i zajedništvo među narodima smišljajući priče o trgovini, međukulturnoj razmjeni, migracijama itd.

ISPITIVANJE

1. Koje su stvari koje vas najviše razlikuju?
2. Koji su elementi koji su stvorili sličnosti?
3. Koji su elementi koji su stvorili napetosti?

SAVJETI NASTAVNIKA

Obavezno pregledajte i razgovarajte u razredu o rezultatima i programirajte svaku sesiju s određenim ciljem o tome što stvoriti.

REFERENCE

/

MODUL 5

MANIFEST OR LATENT?



Alat za igrifikaciju	Baamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, whiteboard
Prijedlozi korištenja	Ova igra je prikladnija za velike grupe sudionika. Koristite fleksibilne i otvorene rasporede sjedenja.

AKTIVNOST

"Manifest or Latent?" je natjecateljska igra s upotrebom Baamboozlea. Tijekom igre različiti se timovi izmjenjuju u odgovaranju na pitanja prikazana na virtualnoj ploči izrađenoj od različitih gumba. Svaki gumb sadrži sliku koja predstavlja ili manifestni ili latentni element kulture. Uz klasični način igre, neke posebne značajke (npr. podjela bodova među grupama, osvajanje dodatnih bodova itd.) uključene su u gumbe kako bi se poboljšala natjecateljska priroda igrificiranog iskustva. Nakon odgovora na svako pitanje tim osvaja određeni broj bodova ovisno o ispravnosti odgovora. Na kraju je određen jedan pobjednički tim.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju identificirati elemente i komponente kulture.

KORAK PO KORAK

1. Predstavite grupi model ledenog brijega, objašnjavajući razlike između manifestiranih i latentnih elemenata kulture.
2. Idite na www.baamboozle.com i odaberite "igre". Unesite PIN igre 931278.
3. Odaberite "igraj", odaberite "bamboozle free to play" i odaberite na koliko timova želite da grupa bude podijeljena, odabirom veličine mreže.
4. Odaberite način reprodukcije "Classic".
5. Neka sudionici igraju: odaberite jedan po jedan broj unutar mreže i ostavite riječ jednom po jednom timu za pogađanje.
6. Nakon što su odabrani svi brojevi, održite sesiju ispitivanja.

MANIFEST OR LATENT?

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila vježba?
2. Je li bilo teško pogoditi unutar raznolike skupine?
3. Koji je bio najteži element za pogoditi i zašto?
4. Koji je od predmeta najvažniji za vašu kulturu i identitet?

SAVJETI NASTAVNIKA

Obratite pažnju na grupiranje sudionika na način da se što više miješaju kulture i jezici.

REFERENCE

Model ledenog brijega, Spencer & Spencer 1993.

MODUL 5

LEĐA O LEĐA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Prazni listovi papira, olovke/markeri, materijal za crtanje "Leđa o leđa".
Prijedlozi korištenja	Koristite fleksibilne i otvorene rasporede sjedenja.

AKTIVNOST

"Leđa o leđa" vizualni je izazov za razmišljanje o različitim percepcijama, koji se izvodi u parovima. Koristi se jednostavan format olovke i papira. Kroz ovu igru parovi sudjeluju u natjecanju za "najbolju" reprodukciju crteža koji im se daje u obliku brošure. U svakom paru, onaj koji objašnjava (vidi korak po korak proces za objašnjenje uloge) imat će 5 minuta da opiše crtež osobi koja će crtati. Partneri sjede leđa o leđa, osoba koja objašnjava ne može vidjeti ishod, a onaj koji crta ne može unaprijed vidjeti crtež, niti može postavljati pitanja. Na kraju se odabire najbolji crtež.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju prepoznati prisutnost i važnost različitih perspektiva.

KORAK PO KORAK

1. Podijelite grupu u parove. Odredite uloge: jedna osoba će objašnjavati, a druga crtati (ostavite slobodu unutar parova da odlučuju o ulogama). Naložite svakom paru da sjednu leđa o leđa.
2. Dajte svim sudionicima koji objašnjavaju radni materijal za crtanje i objasnite aktivnost: crtači moraju isporučiti "najbolji" crtež samo na temelju uputa osobe koja je objašnjavala.
3. Ostavite 5 minuta da završite crtež. Pažnja: crtač ne može unaprijed vidjeti sliku, a osoba koja objašnjava može vidjeti što crtač crta tijekom cijelog trajanja aktivnosti. Crtač ne može postavljati pitanja.

LEĐA O LEĐA

4. Nakon što su svi crteži gotovi, prikupite ih sve bez prikazivanja osobama koje su objašnjavale. Zalijepite sve crteže na zid i neka tumač odluči koji je crtež najbolji.
5. Dopustite crtačima da se usporede s izvornikom i rezultatima drugih parova prije nego što prijeđete na pitanja za ispitivanje.

ISPITIVANJE

1. Je li bilo teško opisati sliku? Što ju je tako otežalo?
2. Koje ste strategije koristili da bi vas razumjeli?
3. Jesu li crtačima sve upute bile jasne?
4. Je li bilo nesporazuma?

SAVJETI NASTAVNIKA

Pažljivo dodijelite uloge crtača i osobe koja objašnjava: pobrinite se da formirani parovi mogu razumjeti jedni druge kako ne bi stvorili frustraciju.
Također možete dopustiti crtačima da postavljaju pitanja kako bi pokazali kako čak i ako komuniciramo još uvijek doživljavamo stvari drugačije i možemo imati nesporazume.

REFERENCE

Naočale u boji. Priručnik za interkulturalno i globalno obrazovanje o građanstvu" EEE-YFU, 2016.

MODUL 5

STVARNOST U 3 KUTA



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Flipchart papir i markeri ili ploča i kreda (3 stupca: opis, interpretacija, evaluacija); velike slike prizora iz "druge kulture".
Prijedlozi korištenja	/

AKTIVNOST

"Stvarnost u 3 kuta" je vizualna igra otkrivanja u kojoj se prikazuje dvosmislena slika i od sudionika se traži da zapišu sve što im padne napamet gledajući tu sliku. Nakon toga, grupa razmišlja o svojim dojmovima kako bi analizirala različite procese koji su se odvijali u smislu opisa, tumačenja ili procjene. Ova kategorizacija podiže svijest sudionika o tome kako proces percepcije doprinosi jačanju stereotipa i predrasuda.

ISHODI UČENJA

Sudionik je svjestan kako vlastita kulturna pozadina utječe na vlastitu percepciju.

KORAK PO KORAK

1. Odaberite slike kulturnih scena iz kultura koje nisu kulture sudionika. Najbolje slike su one najdvosmislenije, fotografije koje prikazuju oblik interakcije ili scenu koja nije poznata sudionicima. Zadržat će se opisi slika, jer će sudionici jedva čekati znati "pravi" opis nakon vježbe.
2. Uputite sudionike da zapišu pojedinačno sve što im padne na pamet gledajući slike (jezik je vrlo važan u ovom trenutku aktivnosti: nemojte uputiti sudionika da zapišu što misle o slici, već im možete reći da je to osobno razmišljanje).
3. Recite sudionicima da se okupe u grupe i stave svaku stavku koju su napisali u jednu od tri kategorije. Ukratko objasnite opis, tumačenje, procjenu (Ono što vidim - Što mislim o onome što vidim - Što osjećam u vezi onoga što vidim). Važno je uputiti sudionike da u ovom trenutku ne mogu dodati nijednu stavku, samo moraju sortirati ono što su napisali u početnom razmišljanju.

STVARNOST U 3 KUTA

4. Ponovno sastavite male grupe kako biste podijelili svoje rezultate i održali završnu raspravu i ispitivanje. Svaka grupa će predstavit svoju fotografiju i popis stavki podijeljenih u tri kategorije. Ostale grupe pozvane su da komentiraju samo lokaciju svake stavke, a ne zašto su spomenuli određeni problem. Otkrijte samo na kraju izvorni opis.

ISPITIVANJE

1. Koji je bio najteži dio ove vježbe?
2. Što ga je tako otežalo? Kako se ti aspekti mogu povezati s našim životom i iskustvima?
3. Kako reagiramo na prave situacije/osobe?

SAVJETI NASTAVNIKA

Održite završnu raspravu sa sudionicima o važnosti razumijevanja ova 3 pitanja, a također uspostavite veze između stereotipa i predrasuda (kao i većinu vremena žurimo objašnjavati određene činjenice, a da zapravo nismo sigurni o kojim se činjenicama radi).
Nema ispravnog ili pogrešnog odgovora i slična tendencija će se izbjeći u grupi - cilj aktivnosti nije prosuđivati ljude za tako brze procjene, već razumjeti mehanizme našeg mozga i bolje razumjeti sebe.

REFERENCE

Priručnik o interkulturalnom dijalogu, Service Civil International, 2018.

MODUL 5

NEPAR NA SLIKAMA



Alat za igrifikaciju	Baamboozle
Materijali/Resursi	Računalo, whiteboard https://www.baamboozle.com/game/931327
Prijedlozi korištenja	Ova igra je prikladnija za velike grupe sudionika.

AKTIVNOST

"Nepar na slikama" je natjecateljska igra s upotrebom Baamboozlea. Tijekom igre različiti se timovi izmjenjuju u odgovaranju na pitanja prikazana na virtualnoj ploči izrađenoj od različitih gumba. Svaki gumb sadrži sliku koja prikazuje nešto što je "uobičajeno" u zemlji domaćinu, ali strancima može izgledati kao "čudno" (npr. kuhinjski pribor, trgovine, znakovi itd.). Svaki tim ima priliku pogoditi što slika predstavlja i u skladu s tim steći bodove. Na kraju je određen jedan pobjednički tim. Ova se igra može ponoviti sa stvarnim slikama koje su po susjedstvu snimili sami sudionici.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju prepoznati glavne kulturne osobine zemlje domaćina.

KORAK PO KORAK

1. Pregledajte model ledenog brijega i odaberite nekoliko elemenata za raspravu o nekim kulturnim obilježjima kulture zemlje domaćina.
2. Idite na www.baamboozle.com i odaberite "igre". Unesite PIN igre 931327.
3. Odaberite "igra", odaberite "bamboozle free to play" i odaberite u koliko timova želite da grupa bude podijeljena, odabirom veličine mreže.
4. Odaberite način reprodukcije "Classic".
5. Neka sudionici igraju: odaberite jedan po jedan broj unutar mreže i ostavite riječ jednom po jednom timu za pogađanje.
6. Nakon što su svi brojevi odabrani, održite sesiju ispitivanja.

NEPAR NA SLIKAMA

ISPITIVANJE

1. Kakva je bila vježba?
2. Koja je bila najčudnija slika i zašto?
3. Jeste li koristili neke kulturne reference koje bi vam pomogle u pogađanju?
4. Koja od prikazanih zajedničkih karakteristika vam se najviše sviđa i zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Vrlo relevantan način igranja ove igre je sa stvarnim slikama koje su snimili sudionici. Uputite ih da svakodnevno fotografiraju ono što vide okolo i izgleda "čudno". Svakih nekoliko tjedana prikupite svoje slike i odaberite neke za reprodukciju na Baamboozleu sa svojim slikama.

REFERENCE

/

MODUL 5

PRONAĐITE SVOJU GRUPU



Alat za igrifikaciju	Nije primjenjivo
Materijali/Resursi	Pronađite svoj grupni materijal; škare
Prijedlozi korištenja	Ova igra je prikladnija za velike grupe sudionika, u broju koji je višekratnik 3.

AKTIVNOST

"Pronađi svoju grupu" je offline igra u kojoj sudionici istražuju razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije. Svaki sudionik dobiva karticu s primjerom stereotipa, predrasuda ili diskriminacije. Zadatak je brzo pronaći ispravne grupe, gdje u svakoj grupi postoji primjer stereotipa, predrasuda i čina diskriminacije, a sve je povezano s istom situacijom. Sudionici zatim mogu raspravljati o tome kako eskalacija predrasuda ima tendenciju generirati samoispunjavajuće proročanstvo u umovima onih koji ga gaje.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju razumjeti razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije.

KORAK PO KORAK

1. Uvesti razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije. Stereotip je pojednostavljeno i generalizirano kognitivno uvjerenje o skupini ljudi. Predrasuda identificira obično negativan stav i unaprijed stvoreno mišljenje prema članovima određene skupine. Diskriminacija je bihevioralna manifestacija predrasuda.
2. Predstavite igru koja će pomoći sudionicima razlikovati stereotipe, predrasude i diskriminaciju kroz konkretne primjere.
3. Izrežite materijal za svoju grupu i podijelite svaku karticu rečenicom o grupi sudionika (jedna rečenica po jednom sudioniku). Na svakoj kartici je upisan stereotip, predrasuda ili diskriminacija.

PRONAĐITE SVOJU GRUPU

4. Objasnite igru: sudionici moraju brzo pronaći druge dvije osobe u razredu kako bi formirali ispravnu grupu. U svakoj grupi postoji stereotip, predrasuda, oblik diskriminacije, sve povezano s istom situacijom.
5. Nakon što se formiraju sve grupe, naložite sudionicima da u grupi utvrde što je stereotip, predrasuda i diskriminacija.
6. Ovisno o razini razreda, potaknite sudionike da zajedno razmisle o mogućem samoispunjavajućem proročanstvu koje proizlazi iz situacije objašnjene u njihovom setu kartica.

ISPITIVANJE

1. Je li bilo teško pronaći svoju grupu?
2. Jeste li lako prepoznali razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije?
3. Biste li mogli objasniti razliku vlastitim riječima?
4. Prema vama, je li predloženi primjer uobičajen u današnjem društvu?

SAVJETI NASTAVNIKA

Obratite pozornost na prilagođavanje situacija na temelju ciljne skupine, izbjegavajte korištenje stereotipa koji bi se mogli doživjeti uvredljivima.

REFERENCE

/

MODUL 5

OZNAKE



Alat za igrifikaciju — Nije primjenjivo
Materijali/Resursi — Označite kartice
Prijedlozi korištenja — Ova je igra prikladnija za grupe sudionika kojima je lakši govorni jezik.

AKTIVNOST

"Oznake" je offline igra u kojoj se sudionici uključuju u igru uloga kako bi razumjeli učinak predrasuda i stereotipa na vlastito ponašanje i iz prve ruke doživjeli aktivnu i pasivnu diskriminaciju. Svima u grupi dodijeljena je oznaka koje nisu svjesni. Tijekom igranja uloga, sudionici moraju raspravljati i odnositi se prema drugima prema oznakama i očekivanjima koja se odatle generiraju. Međutim, sudionici ne bi trebali izravno spominjati različite oznake tijekom igranja uloga, tako da na kraju svi imaju priliku pogoditi koja je oznaka zalijepljena na njima.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju prepoznati stereotipne informacije

KORAK PO KORAK

1. Predstavite igru: igra uloga u kojoj će sudionici povećati svijest o ulozi predrasuda i stereotipa o vlastitom ponašanju i što znači doživjeti diskriminaciju.
2. Dajte upute za igru uloga: sudionici će biti članovi studentskog vijeća i od njih se traži da planiraju sljedeći studentski događaj. Oni mogu odlučiti što bi to trebalo biti, tko je odgovoran za što itd.

OZNAKE

3. Svima je dodijeljena oznaka, odnosno karakteristika koja mu je zalijepljena tako da je ne mogu vidjeti, ali drugi mogu. Od njih se traži da pročitaju tuđe oznake i da se prema njima ponašaju u skladu s tim. Međutim, oni ne bi trebali izravno imenovati tu karakteristiku. Može biti jedno od sljedećeg: lijep – bogat – sramežljiv – pesimističan – kreativan – pozitivan – pripovjedač – šaljivđija – tjeskoban – ravnateljev sin – umjetnik – gamer. Na primjer, ako piše "prelijepo", mogu više puta spomenuti kako osoba izgleda zgodno danas tijekom rasprave, sugerirati da će osoba obaviti prikupljanje sredstava, jer će biti lako uvjeriti ljude itd.
4. Ostavite 15 minuta za igranje uloga bez uplitanja.
5. Na kraju se od sudionika traži da pogode što misle koja je bila njihova oznaka. Ako imaju problema, ostatak grupe im može pomoći dajući neke natuknice.

ISPITIVANJE

1. Možete li pogoditi svoju oznaku? Koji su elementi koji su vam pomogli u pogađanju?
2. Kako ste se osjećali? Je li bilo teško odnositi se jedni prema drugima prema oznakama?
3. Je li se netko počeo ponašati onako kako se prema njemu odnose?
4. Kakav utjecaj označavanje ima na naše razmišljanje?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ne intervenirajte tijekom igranja uloge, osim ako sudionici ne pretjeruju s nečijim oznakama i to izmakne kontroli. Način da se izbjegne neugodan ishod je da se ne dodjeljuju oznake koje mogu postati frustrirajuće za sudionike koji će biti predmet stereotipa.

REFERENCE

"Naočale u boji. Priručnik za interkulturalno i globalno obrazovanje o građanstvu" EEE-YFU, 2016.

MODUL 5

POZDRAV NA KONFERENCIJI



Alat za igrifikaciju — Nije primjenjivo
Materijali/Resursi — Listovi s pravilima
Prijedlozi korištenja — Ova je igra prikladnija za grupe sudionika koje su ugodnije s govornim jezikom.

AKTIVNOST

"Pozdrav na konferenciji" simulacija je međunarodne konferencije tijekom koje se susreću i pozdravljaju skupine koje dolaze iz različitih kultura. Sudionici su podijeljeni u kulturne skupine i dobivaju pravilnik koji objašnjava kulturne osobine svoje zajednice, a time i ponašanje koje se očekuje s njihove strane na konferenciji. Nakon susreta, tijekom zajedničke sesije, svaka skupina je pozvana da razmisli o tome što se dogodilo tijekom simulacije i koje su bile osobine ponašanja drugih kultura.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju prepoznati pojavu interkulturalnog sukoba i prepoznati izvore.

KORAK PO KORAK

1. Predstavite simulacijsku igru: uputite sudionike da će simulirati situaciju u kojoj se sastaju na Međunarodnoj konferenciji s grupama koje dolaze iz drugih kultura.
2. Podijelite sudionike u grupe. Raspodijelite po jedan list s pravila svakom članu grupe. Ostavite neko vrijeme različitim grupama da zajedno razumiju pravila i vježbaju kako biste se pripremili za susret.
3. Ostavite 10 minuta za stvarnu simulaciju. Grupe moraju pozdraviti i razgovarati sa što više ljudi.
4. Krenite prema zaključku. Ostavite malo vremena izvornim skupinama da zajedno shvate koje su karakteristike drugih grupa.
5. Neka sve grupe podijele svoja razmišljanja o ponašanju drugih i održe sesiju ispitivanja.

POZDRAV NA KONFERENCIJI

ISPITIVANJE

1. Šta se dogodilo? Kako ste se osjećali kad ste upoznali ljude iz druge grupe?
2. Je li bilo problema/nesporazuma? Koji i zašto?
3. Jeste li promijenili ponašanje tijekom simulacije? Zašto/zašto ne?

SAVJETI NASTAVNIKA

/

REFERENCE

Prilagođeno iz "Obojenih naočala. Priručnik za interkulturalno i globalno obrazovanje o građanstvu " EEE-YFU, 2016.

MODUL 5

HOTEL GLOCAL



Alat za igrifikaciju — Nije primjenjivo
Materijali/Resursi — Kartice s problemima
Prijedlozi korištenja — Ova igra je pogodna za grupu sudionika gdje se govori nekoliko materinjih jezika.

AKTIVNOST

Simulacijska igra u kojoj sudionici, podijeljeni u parove, moraju simulirati situaciju u kojoj gost hotela ima problem koji recepcionar treba riješiti. Oni imaju samo nekoliko minuta da riješe problem i smiju koristiti samo svoj materinji jezik i govor tijela, tako da se tijekom cijele aktivnosti ne koristi zajednički govorni jezik. Svrha je potaknuti razmišljanje o tome kako komunikacija izgleda u nedostatku jezika koji sve strane znaju. Aktivnost također ukazuje na ulogu govora tijela i potrebu traženja jezičnih sličnosti koje mogu pomoći u komunikaciji.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati prepoznati kulturološki vođene obrasce ponašanja

KORAK PO KORAK

1. Predstavite igru: sudionici će se uključiti u igru uloga kako bi razmišljali o međukulturalnim sukobima i utemeljenim obrascima ponašanja. Tijekom simulacije jedna osoba je recepcionar hotela, a druga je gost hotela.
2. Dajte svakom gostu karticu problema na kojoj je napisan problem koji ima. Uputite ih da je njihov zadatak objasniti svoj problem recepcionaru tijekom 2 minute. Dopustite svim gostima da pitaju pojašnjenja o svom problemu, ako je potrebno.
3. Objasnite jasno da se recepcionar i gost mogu koristiti samo svojim materinjim jezikom i govorom tijela. Ne mogu koristiti ni jedan zajednički govorni jezik. Ne mogu razgovarati jedni s drugima prije sastanka.
4. Održite sesiju za ispitivanje.

HOTEL GLOCAL

ISPITIVANJE

1. Koliko je bilo teško razumjeti jedni druge?
2. Kada ne znamo jezik, koliko je važan govor tijela?
3. Koje su sličnosti i razlike između kultura?
4. Jeste li primijetili neko nepoznato ponašanje? Koje?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ako u vašoj skupini sudionika nema široke palete jezika, izazovite ih da koriste različite vrste jezika (govor tijela, crteži itd.)

REFERENCE

/

MODUL 5

10 ZADATAKA



Alat za igrifikaciju — Nije primjenjivo
Materijali/Resursi — Tiskani materijal "10 zadataka"
Prijedlozi korištenja — Koristite fleksibilne i otvorene rasporede sjedenja

AKTIVNOST

"10 zadataka" je igra izazova u kojoj se različiti timovi natječu u izvršavanju 10 zadataka. Grupe dobivaju popis od 10 zadataka koje moraju dovršiti u određenom vremenu. Tijekom cijelog trajanja igre, nekim članovima grupe su "dodijeljene" posebne potrebe koje na njih utječu (npr. slijepi su, gluhi, tjelesno oštećeni). Na kraju igre proglašava se pobjednik ovisno o tome koliko je bodova svaka grupa osvojila. Natjecateljski element čini ga vježbom timskog rada, dok simulacija prisutnosti sudionika s posebnim potrebama ima za cilj potaknuti razmišljanje o tome kako podržati ljude s različitim potrebama i poteškoćama, kako mogu funkcionirati u grupnom okruženju i kakvi su stavovi drugih ljudi prema njima.

ISHODI UČENJA

Sudionik ima povećanu spremnost za rješavanje problema, uključujući različite doprinose.

KORAK PO KORAK

1. Predstavite igru: sudionici će biti podijeljeni u grupe i dodijeljen im je popis od 10 zadataka koje treba ispuniti radeći zajedno.
2. Dodijelite posebne potrebe svakom (ili nekome) članu grupe. Procijenite koje posebne potrebe mogu biti prikladnije za vašu grupu sudionika, neki primjeri mogu uključivati: nekoga tko je slijep, nekoga tko ne može koristiti ruke, nekoga tko ne može hodati na nogama, nekoga tko ne može govoriti itd.
3. Ostavite 20 minuta za dovršavanje svih izazova. Na kraju prođite kroz rezultate svake grupe: pregledajte zadatke koje treba provjeriti, dodijelite bodove, proglasite pobjednika.
4. Održite sesiju ispitivanja.

10 ZADATAKA

ISPITIVANJE

1. Kako je bilo staviti se u situaciju osobe s invaliditetom?
2. Jeste li funkcionirali kao grupa?
3. Je li grupa podržala one koji su imali određene poteškoće?
4. Je li invaliditet značio da ti ljudi također nisu preuzeli inicijativu?

SAVJETI NASTAVNIKA

Zadatke možete personalizirati ovisno o ciljnoj skupini i temama kojima se bavite.
Izbor invaliditeta ne bi trebao biti slučajan. Pažljivo dodijeliti invaliditet obraćajući pozornost na vještine svake osobe na način stvaranja jednako ugroženih timova; izbjegavajte stvaranje frustracije među članovima grupe.
Možete povećati složenost invaliditeta, prema specifičnom cilju koji imate.

REFERENCE

/

MODUL 5

ELEMENTI KULTURE



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalni https://quizlet.com/it/680637478/elements-of-culture-flash-cards/
Prijedlozi korištenja	Ova igra je prikladnija za velike skupine sudionika.

AKTIVNOST

"Elementi kulture" je set Quizlet kartica za pregled razlike između manifestiranih i latentnih elemenata kulture. Od sudionika se traži da razlikuju dvije vrste na temelju određenih primjera. Sudionici moraju uskladiti slike, riječi i objašnjenja koristeći različite načine „učenja“ za individualnu praksu i otkrivanje elemenata kulture. Aktivnost služi kao priprema za završnu grupnu raspravu koju kasnije održava razred.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju identificirati elemente i komponente kulture.

KORAK PO KORAK

1. Pobrinite se da sudionici znaju kako koristiti Quizlet kartice za ponavljanje koncepata.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za set kartica za Quizlet „Elementi kulture“.
3. Sudionici vježbaju prema setu za učenje isprobavajući različite načine proučavanja.
4. U razredu vježbajte način rada „U klasi" igrajući igru uživo, prije održavanja sesija za ispitivanje.

ELEMENTI KULTURE

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela ta aktivnost?
2. Koji je bio najteži element za pogoditi i zašto?
3. Koji je od predmeta najvažniji za vašu kulturu i identitet?

SAVJETI NASTAVNIKA

Potaknite svakog sudionika da koristi način učenja koji je prikladniji za njihovu razinu.

REFERENCE

Model ledenog brijega, Spencer & Spencer 1993.

MODUL 5

IDENTITY JAM

Alat za igrifikaciju	Jamboard
Materijali/Resursi	Računalo
Prijedlozi korištenja	/

AKTIVNOST

"Identity Jam" internetski je vizualni i kreativni zadatak uz korištenje Jamboarda. Omogućuje sudionicima da se bolje upoznaju s konceptom identiteta i shvate da je to složena konstrukcija koja se može sastojati od više elemenata. Sudionici opisuju vlastiti identitet koristeći model "cvijeća". Iako se osnovni dio aktivnosti temelji na samorefleksiji, korištenje zajedničkog radnog prostora (u ovom slučaju, Jama) znači da sudionici mogu ispitati i biti inspirirani kreacijama drugih sudionika. To znači da aktivnost također može potaknuti učenje između vršnjaka, pogotovo ako se podrži dobro osmišljenom sesijom ispitivanja.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju prepoznati i komunicirati vlastiti kulturni identitet

KORAK PO KORAK

1. Pregledajte model cvijeta identiteta. Ovaj model se koristi za predstavljanje identiteta jedne osobe kao da je izrađen od različitih latica, poput cvijeta. Latice predstavljaju elemente s kojima je osoba sastavljena, što može uključivati: spol, etničku skupinu, klasu, jezik, religiju, dobnu skupinu, obrazovanje, sposobnost / invaliditet, seksualnu orijentaciju itd.
2. Izradite prazan Google Jamboard i podijelite ga sa svojom grupom sudionika.
3. Uputite sve da personaliziraju jedan okvir Jamboarda. Pojasnite da je cilj dobiti inspiraciju iz modela Cvijet identiteta kako bi ponovno stvorili vlastiti osobni cvijet identiteta. Ne ograničavajte njihovu maštu, oni mogu koristiti slike, tekstove, ljepljive bilješke, gifove itd.

IDENTITY JAM

3. Omogućite svima pristup osobnim Jamovima koje su stvorili drugi, s namjerom međusobnog dijeljenja zahvalnih i pozitivnih komentara.
4. Održite sesiju ispitivanja u razredu.

ISPITIVANJE

1. Je li model „Cvijet identiteta“ bio koristan za razmišljanje o vašem identitetu?
2. Jesu li vam vizualni oslonci bili korisni za razgovor o vašem identitetu? Kako?
3. Kako je bilo pristupiti tuđem "Identity Jam"?

SAVJETI NASTAVNIKA

/

REFERENCE

Da biste saznali više o cvijetu identiteta: https://educationaltoolsportal.eu/en/tools/flower-identity

MODUL 5

LONCI ZA KULTURU



Alat za igrifikaciju	Padlet
Materijali/Resursi	Računalo
Prijedlozi korištenja	/

AKTIVNOST

"Lonac za kulturu" internetski je zadatak koji omogućuje interkulturalnoj klasi da integrira informacije koje već imaju s novim informacijama o kulturi zemlje domaćina. Značenje "lonac za kulturu" treba koristiti s različitim grupama sudionika, jer informacije koje jedan sudionik otkrije na svom putu mogu biti dragocjene za one koji će u budućnosti krenuti na isto putovanje. Informacije se dijeli i pohranjuje u Padletu podijeljenom u relevantne kategorije koje se mogu proširiti kako sudionici dodaju svoje doprinose.

ISHODI UČENJA

Sudionik je u stanju prepoznati glavne kulturne značajke zemlje domaćina.

KORAK PO KORAK

1. Napravite Padlet s uputama o cilju "Lonac za kulturu". To može biti uvodna poruka poput ove: "Ovaj mrežni alat pružit će vam priliku da integrirate svoje informacije o kulturi zemlje domaćina i podijelite ih s drugim sudionicima. Stvari koje otkrijete na svom putu dragocjene su za one koji kreću na ovo putovanje s vama i za one koji će to učiniti u budućnosti! Stavite sve što već znate i volite o talijanskoj kulturi i onome što otkrijete u zemlji domaćinu."
2. Dodajte nekoliko postova u Padlet, od kojih svaki odgovara kategoriji otkrića (npr. hrana, literatura, glazba itd.).
3. Podijelite Padlet s različitim grupama sudionika i dopustite im da dodaju objave sa slikama, tekstovima, video zapisima itd.
4. Povremeno pratite Padlet komentirajući otkrića s određenim skupinama sudionika.

LONCI ZA KULTURU

ISPITIVANJE

1. Jeste li uživali u nadopunjavanju Padleta?
2. Koja vas je kategorija više zanimala ili vam je bilo lakše otkriti?
3. Jeste li naučili nešto novo iz objava svojih kolega?

SAVJETI NASTAVNIKA

Prije nego što predložite ovu aktivnost, potaknite sigurno okruženje dijeljenja. Jasno stavite do znanja da je cilj aktivnosti "otkriće": ne postoji pravo niti pogrešno otkriće, sudionici moraju slobodno usidriti svoj doprinos zajednici dijeljenja.

REFERENCE

https://padlet.com

MODUL 5

INTERKULTURALNA POVIJESNA LINIJA

Alat za igrifikaciju	Google Doc/Google Jamboard/Google Sheet
Materijali/Resursi	Računalo
Prijedlozi korištenja	Ovu igru najbolje je provoditi s mješovitom grupom sudionika.

AKTIVNOST

"Interkulturalna povijesna linija" internetska je igra koja mješovitoj skupini sudionika omogućuje dijeljenje važnih događaja koji su oblikovali povijest njihove zemlje ili razvoj njihove kulture podrijetla. Zajednička datoteka koristi se za prikupljanje važnih povijesnih događaja iz kulture svakog sudionika. Zatim se od svih traži da stvore interkulturalnu povijesnu liniju pogađajući tko je ušao u svaki događaj. Sudionici dodatno istražuju neke događaje koji su im novi. Sudionici tada mogu podijeliti svoja otkrića i stajališta o važnosti određenih događaja za različite zastupljene kulture.

ISHODI UČENJA

Sudionik može pokazati povećanu razinu interesa za različite kulturne pozadine.

KORAK PO KORAK

1. Izradite novu Google datoteku (to može biti Google Doc, Sheet ili Jamboard) i podijelite je sa svojom grupom sudionika.
2. Uputite sve da dodaju 3 povijesna događaja unutar iste datoteke, tako da svatko može pročitati sve događaje koje su dodali njihovi kolege. Pobrinite se da svi ostanu anonimni.
3. Uputite sve da kreiraju i dijele s nastavnikom samo još jednu datoteku u kojoj moraju poredati sve događaje kronološkim redom i pogoditi tko je unio svaki događaj (ili barem referentnu zemlju / kulturu).
4. Potaknite sudionike da naprave internetsko pretraživanje na popisu 2 događaja za koje prije nisu znali, a koji su im privukli pozornost.
5. Održite sesiju ispitivanja u učionici: pokažite nekoliko rezultata i neka sudionici podijele svoja otkrića i zatraže pojašnjenje od ljudi koji su dodali događaje.

INTERKULTURALNA POVIJESNA LINIJA

ISPITIVANJE

1. Je li vam se svidjela interkulturalna povijesna linija?
2. Je li to promijenilo perspektivu razvoja povijesti u svijetu?
3. Koji su vam događaji najviše privukli pažnju i znatiželju? Zašto?

SAVJETI NASTAVNIKA

Ovisno o ciljevima nastavnika i razini grupe sudionika, povijesni događaji mogu se nadopuniti važnim datumima kako bi se stvorio "tajanstveni interkulturalni kalendar".

REFERENCE

https://www.google.com/docs/about
https://www.google.com/sheets/about/
https://edu.google.com/products/jamboard/

MODUL 5

S-P-D SORTIRANJE



Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalni https://quizlet.com/it/680646173/s-p-d-sorting-flash-cards/?new
Prijedlozi korištenja	/

AKTIVNOST

"S-P-D sortiranje" je set Quizlet kartica za pregled razlike između stereotipa, predrasuda i diskriminacije, na temelju konkretnih primjera. Sudionici moraju uskladiti svaki primjer s ispravnom kategorijom: stereotip, predrasuda ili čin diskriminacije (npr. "Tom misli da su sve žene nesposobne" odgovara "stereotipu"). Aktivnost može poslužiti za isticanje određenih detalja ili usmjeravanje sudionika na moguće obmanjujuće ili dvosmislene slučajeve, koji se zatim raščlanjuju tijekom ispitivanja.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati razumjeti razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije

KORAK PO KORAK

1. Pobrinite se da sudionici znaju koristiti karticu Quizlet za pregled koncepata.
2. Nastavnik šalje sudionicima poveznicu za Quizlet set "S-P-D sortiranje".
3. Sudionici prakticiraju skup studija isprobavajući različite načine proučavanja.
4. U razredu vježbajte način rada "In-class" igrajući igru uživo, prije nego što održite sesiju ispitivanja.

S-P-D SORTIRANJE

ISPITIVANJE

1. Je li vježba bila teška?
2. Koje je primjere bilo teže pogoditi? Zašto?
3. Biste li svojim riječima znali objasniti razliku između stereotipa, predrasuda i diskriminacije?
4. Možete li razmisliti o novom primjeru svakog koncepta?

SAVJETI NASTAVNIKA

S-P-D sortiranje može se koristiti kao dodatna vježba nakon igranja "Pronađi svoju grupu", idealno promjenom primjera.

REFERENCE

https://quizlet.com/it/680646173/s-p-d-sorting-flash-cards/?new

MODUL 5

STEREO-ISTRAŽIVAČI



Alat za igrifikaciju — Padlet
Materijali/Resursi — Računalo
Prijedlozi korištenja — Idealno bi bilo da se radi u razdoblju od tjedan ili dva tjedna.

AKTIVNOST

Stereo-istraživači su aktivnost u kojoj sudionici pretražuju i prikupljaju vijesti, novinske naslove ili slike na Internetu koje prikazuju ljude iz određenih skupina na stereotipan način. Naslovi se zatim skupljaju u Padletu i razvrstavaju u različite kategorije, ovisno o ciljanoj skupini stereotipa. Primjeri kategorija su etnička pripadnost, spol, mladi ljudi, LGBTQ+ zajednica, vjerska pripadnost, osobe s invaliditetom. Mogu se produljiti ovisno o tome koliko se istraga pokaže detaljnom. Ostali sudionici pozvani su da nagađaju stereotipe predstavljene korištenjem značajke komentara Padleta.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati prepoznati stereotipne informacije

KORAK PO KORAK

1. Sjetite se što su stereotipi i kako lako mogu zarobiti ljude u jedinstvenu predstavu o tome tko su oni
2. Izazovite sudionike da postanu stereo-istraživači tijekom nekoliko dana (najmanje tjedan dana): tijekom tog tjedna imaju zadatak usvojiti kritično, "istraživačko" oko prilikom čitanja, slušanja ili gledanja bilo koje informacije / materijala koji su izloženi (to mogu biti vijesti, objave na društvenim mrežama, slike koje vide na internetu, na plakatima, nešto što čuju na radiju i tako dalje... ne postoje ograničenja za "izvor" samog materijala). Ono što trebaju tražiti tijekom ove faze istrage su... "stereotipne informacije": potaknite ih da obrate pažnju svaki put kad čuju, pročitaju ili vide nešto što misle da je stereotipna reprezentacija neke skupine ljudi.

STEREO-ISTRAŽIVAČI

3. Napravite Padlet za pripremu faze dijeljenja. Padlet može dizajnirati nastavnik i sadržavati već naslov za različite kategorije postova. Možda biste trebali uključiti etničku pripadnost, spol, mlade ljude, LGBTQ + zajednicu, vjersku pripadnost, osobe s invaliditetom.
4. Nakon završetka faze istraživanja neka podijele sav materijal u Padletu. Uputite ih da naprave nekoliko objava koliko su stereotipnih informacija pronašli. U slučaju da ne pronađu odgovarajuću kategoriju za objavu informacija, pozivaju se da stvore nove kategorije.
5. Nakon što je sav materijal prikupljen u fazi istraživanja podijeljen, pripremite fazu nagađanja. Potaknite sudionike da ostave komentar ispod svake objave koja sadrži stereotipne informacije kako bi pogodili što bi mogao biti stereotip skriven iza.
6. Nastavnik održava sesiju ispitivanja u učionici zajedno s revizijom ishoda Padleta u razredu.

ISPITIVANJE

1. Koji vam je dio igre bio najdraži: faza istrage, dijeljenje ili komentiranje? Zašto?
2. Je li bilo teško pronaći stereotipne informacije u svakodnevnom životu?
3. Je li bilo teško dati objašnjenje i pogoditi koji su stereotipi zastupljeni u prikupljenom materijalu?
4. Koliko je uobičajeno i jednostavno davati i primati informacije na stereotipni način?

SAVJETI NASTAVNIKA

Svrha igre je potaknuti kritičko razmišljanje sudionika prema načinu na koji se informacije prikazuju i prezentiraju. Dobro je razvrstati vijesti / slike koje prikupljaju u kategorije na početku i voditi ih u ovom sortiranju. Za napredniju uporabu ili za potencijalnu drugu implementaciju, to bi se moglo učiniti bez sortiranja materijala uopće.

REFERENCE

https://intime.uni.edu/activities-promote-understanding-stereotypes-media
https://www.equalityhumanrights.com/en/secondary-education-resources/lesson-plan-ideas/lesson-5-prejudice-and-stereotipi

MODUL 5

IGRA PONAŠANJA

Alat za igrifikaciju	Quizlet
Materijali/Resursi	Računalni https://quizlet.com/it/659263189/behavioural-patterns-flash-cards/
Prijedlozi korištenja	Ovu igru najbolje je provoditi s mješovitom skupinom sudionika.

AKTIVNOST

"Igra ponašanja" internetska je aktivnost kojom se studenti upoznaju sa uobičajenim obrascima ponašanja zemlje domaćina (uključujući pozdravne navike, uobičajene običaje tijekom obroka kod kuće ili izvan, tipične interakcije s trgovcima itd.). Na temelju toga, svaki sudionik stvara vlastiti set kartica Quizlet uobičajenim ponašanjima u svojoj izvornoj kulturi, podudarajući slike, riječi i objašnjenja na personaliziran način. Tako stvoreni skupovi studija dijele se među sudionicima za individualnu praksu i otkrića o normama ponašanja drugih kultura. U završnim fazama o njima raspravlja i cijeli razred.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati identificirati kulturološki vođene obrasce ponašanja.

KORAK PO KORAK

1. Pobrinite se da sudionici znaju kako se koristiti Quizlet karticama za pregled koncepata i stvaranje novog skupa kartica.
2. Nastavnik sudionicima šalje poveznicu kompleta Quizlet "Talijanski obrasci ponašanja". Sudionici pregledavaju skup.
3. Uputite sudionike da sami naprave novi set kartica. Svaki skup mora prikazati nešto o uobičajenim pravilima ponašanja i obrascu u kulturi svakog sudionika. Ostavite slobodu u smislu formata seta za učenje (to može biti slaganje riječi-objašnjenja, slikovnih riječi, slikovnih definicija itd.). Dajte neke savjete u pogledu sadržaja seta za učenje (npr. navike pozdrava, uobičajena pravila ponašanja tijekom obroka kod kuće ili izvana, uobičajeni odnos s trgovcima itd.).

IGRA PONAŠANJA

4. Uputite sudionike da podijele skup studija sa svojim kolegama, kako bi svi mogli pristupiti različitim skupovima i otkrićima o normama ponašanja drugih kultura. Otkriće se može dogoditi putem različitih načina "Studija": počnite od najlakšeg (flashcard) i izazovite ih da isprobaju složenije (podudaranje, gravitacija) kada se upoznaju sa kompletom za učenje.
5. U razredu vježbajte neke od skupova za učenje s načinom rada "U klasi" igrajući igru uživo, prije nego što održite sesiju ispitivanja.

ISPITIVANJE

1. Je li vam ova aktivnost bila zanimljiva?
2. Jeste li naučili nešto novo o talijanskim obrascima ponašanja i drugim kulturama?
3. Postoje li uobičajena ponašanja među kulturama? Koje?
4. Jeste li prepoznali zajedničke društvene norme između vaše kulture i zemlje domaćina?
5. Osjećate li se bolje opremljeni za povezivanje s lokalnim stanovništvom?

SAVJETI NASTAVNIKA

Potaknite svakog sudionika da koriste način studija koji je prikladniji za njihovu razinu.

REFERENCE

/

MODUL 5

PRONALAŽENJE ZAJEDNIČKIH KARAKTERISTIKA

Alat za igrifikaciju	Jamboard
Materijali/Resursi	Računalo
Prijedlozi korištenja	/

AKTIVNOST

"Pronalaženje zajedničkih karakteristika" internetska je aktivnost u kojoj sudionici zajedno razmišljaju o vrijednostima uz korištenje zajedničkog digitalnog prostora. Svaki je sudionik pozvan da pojedinačno razmisli o tome koje vrijednosti smatra najvažnijima za njih osobno i za njihove izvorne kulture. Uz pomoć nekih vizualnih pomagala, očekuje se da će njihovo individualno promišljanje dovesti do identifikacije 5 vrijednosti najvišeg prioriteta. Od sudionika se također traži da navedu razloge koji stoje iza svojih izbora. Nakon toga ih se potiče da utvrde najrelevantnije sličnosti između svojih izvornih vrijednosti i kulture zemlje domaćina. Proces razmišljanja zatim pruža upite za grupnu raspravu u sljedećem razredu.

ISHODI UČENJA

Sudionik treba znati identificirati zajedničke vrijednosti i perspektive i koristiti ih kao sidro za povezivanje s lokalnim stanovništvom.

KORAK PO KORAK

1. Pobrinite se da su svi sudionici dovoljno upoznati s rječnikom vrijednosti/vrlina. Pošaljite im nekoliko kartica s vizualnim vrijednostima, na kojima su najčešće vrijednosti predstavljene kroz objašnjenje ilustracije.
2. Izradite prazan Google Jamboard i podijelite ga sa svojom grupom sudionika.
3. Uputite sve da personaliziraju jedan okvir Jamboarda ispisujući 5 vrijednosti za koje vjeruju da su im najvažnije u životu. Zamolite ih da sami razmisle o razlogu svojih izbora, uzimajući nekoliko bilješki u svoje bilješke.
4. Zamolite sve da istaknu (koristeći drugu boju, kružni okvir itd.) vrijednost među izvornih 5 za koju vjeruju da je najbliža kulturi zemlje domaćina.
5. Održite sesiju ispitivanja u učionici.

PRONALAŽENJE ZAJEDNIČKIH KARAKTERISTIKA

ISPITIVANJE

1. Kako ste odabrali svoje vrijednosti?
2. Je li bilo teško identificirati zajedničku vrijednost? Slažu li se ostali s tvojim izborom?
3. Postoji li vrijednost koja se ponavlja iz izvornih izbora i iz zajedničkih vrijednosti?
4. Kako biste mogli koristiti takve podatke za povezivanje u zemlji domaćinu?

SAVJETI NASTAVNIKA

Vrijednosti i vokabular vrlina mogu predstavljati prepreku za ovu vježbu. Pobrinite se da su sudionici upoznati s vokabularom i koristite kartice s vrijednostima s objašnjenjima kako biste ih bolje upoznali s konceptima. Potaknite slobodan prostor u kojem mogu tumačiti istu riječ/vrijednost prema vlastitom pogledu na svijet. Koristite takve savjete kako biste olakšali ispitivanje u učionici.

REFERENCE

Vrijednosnu karticu za besplatnu registraciju možete preuzeti ovdje:
https://www.viktorcessan.com/value-cards-decks/

All the handouts and external materials mentioned in the section "material and resources needed" is available and downloadable in the Sige website:

https://www.sigeerazmus.org/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



SIGE
SOCIAL INCLUSION THROUGH GAMIFICATION IN EDUCATION

Pronađite nas na

EPALE

Open Educational Resources

CC BY NC SA