Nikola Čuraj i Dario Österreicher

II. Gimnazija Osijek

PISMENA PRIPREMA ZA IZVEDBU NASTAVNOG SATA RAZREDNOG ODJELA

Nastavna tema: Društvene nejednakosti

Nastavna jedinica: Društvena stratifikacija

Nastavni materijal je osmišljen i izrađen u sklopu diseminacije Erasmus+ projekta „Empower through non-formal“, nositelj II. Gimnazija Osijek i Europass teacher training course “**Game-Based Learning and Gamification in the Classroom”.**

Nastavna tema: „.Odluka o izboru budućeg zanimanja“

Tip nastavnoga sata: radionica

Odgojno-obrazovni ishodi:

- osr. A.5.1. – Razvija sliku o sebi
- osr. A.5.2. – Upravlja svojim emocijama i ponašanjem
- osr. A.5.3. – Razvija osobne potencijale
- osr. A.5.4. – Upravlja svojim obrazovnim i profesionalnim putem
- pod A.5.1. Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja.
- uku A.4./5.4. Kritičko mišljenje. Učenik samostalno kritički promišlja i vrednuje ideje

Učenik_ca će moći:

- Učenici će moći argumentirano izraziti razumijevanje važnosti karijernog savjetovanja i planiranja buduće profesije.
- Učenici će razviti kritičko razmišljanje prepoznavanjem i analizom veza između karata iz igre Dixit i mogućih budućih profesija.
- Učenici će unaprijediti komunikacijske i timske vještine kroz suradnju u grupama tijekom igre Dixit, istovremeno povezujući svoje interese s odabranim kartama.

Nastavne metode i tehnike: Primjena igre Dixit© u nastavi

Nastavni oblici rada: grupni rad

Nastavna sredstva i pomagala: računalo i projektor

Struktura nastavnoga sata:

Uvodni dio:

- Uvođenje u temu profesionalnog usmjeravanja
- Predstavljanje pravila igre Dixit©
- Formiranje timova

Glavni dio:

- Igranje igre (igra se minimalno jedan krug, poželjno dva kruga ukoliko su učenici podijeljeni u parove)

Završni dio:

- Zaključak

ARTIKULACIJA NASTAVNOGA SATA

Vrijeme (min)	Plan nastavnika	Nastavne metode	Aktivnosti učenika
Uvod (7')	- Učenici se kroz razgovor na temu karijere/budućnosti uvode u temu karijernog savjetovanja i profesionalnog usmjeravanja , te najaviti ovu aktivnost kao dio navedenog. - Profesionalno usmjeravanje u školi je proces koji pruža učenicima informacije, vještine i podršku kako bi bolje razumjeli sebe, svoje interese, sposobnosti i vrijednosti te kako bi donosili informirane odluke o svojim budućim karijernim putevima. Ova praksa pomaže učenicima da istraže različite mogućnosti, razvijaju karijerne ciljeve te planiraju i pripremaju se za uspješan prijelaz iz škole u radni svijet ili daljnje obrazovanje.	Razgovor i diskusija	- zaključivanje i odgovaranje na pitanja - dijeljenje mišljenja i kritičko promišljanje

Glavni dio

Vrijeme (min)	Plan nastavnika	Nastavne metode	Aktivnosti učenika
Glavni dio (30')	**Igranje igre Dixit** (u nastavku je opisana jedna runda igre, uključujući simulaciju runde radi boljega razumijevanja – Igraju se dva kruga kako bi svi učenici stigli biti pripovjedači, nakon čega se zaključuje aktivnost.	Razgovor i diskusija Nastavnik nadgleda rad učenika	- zaključivanje i odgovaranje na pitanja - dijeljenje mišljenja i kritičko promišljanje - igranje igre Dixit©

	Tijek igre: - Učenici (samostalno ili u grupama) izvlače šest karata iz špila i povezuju ih s mogućim profesijama po rundama. - Kroz igru, učenici surađuju kako bi odabrali kartu koja najbolje opisuje određenu profesiju. - Nakon što moderator ili pripovjedač promiješa karte, koje odgovaraju opisu pripovjedača učenici pokušavaju prepoznati odabranu kartu. - Nakon odigrane runde, pripovjedač objašnjava značenje svoje karte – kako je povezana sa zadanom temom. Ostali igrači mogu slobodno komentirati ako su imali drugačiju interpretaciju navedene slike ili nadodati svoju interpretaciju pripovjedačeve karte. A zatim SVAKI igrač objašnjava kartu koji je odabrao na pripovjedačevu temu. - Razgovor o odabirima: Postavite pitanja koja potiču razmišljanje o odabirima karata i njihovoj povezanosti s budućim zanimanjima. Povežite aktivnost s važnošću karijernog savjetovanja i planiranja buduće profesije. - Nakon runde vrši se bodovanje. - Nakon svake runde mijenja se pripovjedač (drugi tim) i izvlači se nova karta. Napomene:		

	- Potaknite raspravu o različitim interpretacijama i povezivanju karata s različitim profesijama. - Potičite diskusiju i argumentiranje unutar i između timova. - Sukladno procijeni nastavnika_ca moguće je modificirati tijek igre – na primjer nakon završenog kruga u kojem su svi igrači se našli u ulozi pripovjedača, nastavnik prijelazi na zaključak aktivnosti, a zatim omogućava učenicima nastavak igre do kraja sata. Primjer jedne runde: - U rundi igraju 4 igrača. - Pripovjedač_ica je odabrao_la kartu koju je povezao_la sa temom: Društveno-humanističke znanosti. - Preostali igrači odabiru kartu za koju smatraju da najviše odgovara. - Nakon miješanja karata, otkrivanja karata i odabira karata kreće razgovor i diskusija. Nastavnik može postaviti neka od idućih pitanja: - Što možete naučiti o različitim karijerama promatrajući slike i asocijacije drugih igrača? - Koje su vam karte bile najteže povezati s temom i zašto? - Koje aspekte društveno-humanističkih znanosti možete prepoznati u odabranim kartama?		

	- Kako se društvene uloge prikazane na kartama mogu povezati s različitim zanimanjima u društveno-humanističkim znanostima? - Koje vještine iz društveno-humanističkih znanosti vidite kao ključne u slikama koje su igrači odabrali? - Koje društvene probleme ili izazove vidite prikazane na kartama i kako bi ih karijere u društveno-humanističkim znanostima mogle riješiti?		

Završni dio

Vrijeme (min)	**Plan nastavnika**	**Nastavne metode**	**Aktivnosti učenika**
Završni dio (8')	Refleksija: - Potaknite učenike da razmijene svoja iskustva i naučene lekcije tijekom igre. - Postavite pitanja poput "Što ste naučili o sebi i svojim preferencijama?" Povezivanje s nastavnim sadržajem: - Razgovarajte o tome kako su vještine razvijene kroz igru povezane s međupredmetnim temama, poput komunikacije i suradnje. Završna riječ: - Zahvalite učenicima na sudjelovanju i naglasite da je razgovor o budućim profesijama kontinuiran proces.	Razgovor i diskusija	- zaključivanje i odgovaranje na pitanja - dijeljenje mišljenja i kritičko promišljanje

IZVORI

- https://boardgamegeek.com/boardgame/39856/dixit (opis igre Dixit© na engleskom jeziku)