

Школа за основно образовање одраслих *Ђуро Салај*

ЕРАЗМУС+ КА1 ПРОЈЕКАТ МОБИЛНОСТИ

ОБРАЗОВАЊЕ МОЋНИЈЕ ОД РЕШЕТКИ

ПРИРУЧНИК ИГРОЛИКЕ НАСТАВЕ

- примењив у основној и средњој школи –



Co-funded by
the European Union



САДРЖАЈ

УВОД	1
ЗАХВАЛНИЦА ФОНДОВИМА ЕВРОПСКЕ УНИЈЕ И ФОНДАЦИЈИ ТЕМПУС	2
УКРАТКО О ШКОЛИ И ПРОЈЕКТУ	3
ЗАШТО БАШ ИГРЕ?	4
ПРИМЕРИ ИГАРА У НАСТАВИ РАЗЛИЧИТИХ ПРЕДМЕТА	5
ИСТОРИЈА, ГЕОГРАФИЈА, МУЗИЧКО, ПРИРОДА И ДРУШТВО, МАТЕМАТИКА..6	
ИСТОРИЈА – ПОГОДИ ВЛАДАРА	6
ГЕОГРАФИЈА – АСОЦИЈАЦИЈА	8
МУЗИЧКА КУЛТУРА – ПАНТОМИМА	9
ПРИРОДА И ДРУШТВО – ПЛАНИРАМ ЖИВОТНО СТАНИШТЕ	10
МАТЕМАТИКА – ОБАРАМО ЧУЊЕВЕ	11
СРПСКИ ЈЕЗИК, ОСНОВНЕ ЖИВОТНЕ ВЕШТИНЕ, МАТЕМАТИКА	12
СРПСКИ ЈЕЗИК – ПРЕМЕТАЉКЕ	12
СРПСКИ ЈЕЗИК – УЛАНЧАВАЊЕ СЛОВА	12
ОСНОВНЕ ЖИВОТНЕ ВЕШТИНЕ – ЗАМЕНА УЛОГА	13
МАТЕМАТИКА – АСОЦИЈАЦИЈЕ У УЧЕЊУ РИМСКИХ ЦИФАРА	13
МАТЕМАТИКА – БИНГО	15
ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК	16
ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – ДОМИНЕ	16
ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – БИНГО	18
ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – ИГРА МЕМОРИЈЕ	20
ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – НЕ ЉУТИ СЕ ЧОВЕЧЕ	21
ИГРЕ У НАСТАВИ СРПСКОГ ЈЕЗИКА И КЊИЖЕВНОСТИ	23
РАЗЛИЧИТЕ ВРСТЕ АСОЦИЈАЦИЈА	23
МАТЕРИЈАЛ ЗА АСОЦИЈАЦИЈЕ ИЗ СРПСКОГ ЈЕЗИКА (ЕТНИЦИ)	25
ДИГИТАЛНЕ АСОЦИЈАЦИЈЕ	26
ПРИМЕР УПОТРЕБЕ ДИГИТАЛНИХ АСОЦИЈАЦИЈА НА ЧАСУ СРПСКОГ ЈЕЗИКА	27

МАТЕРИЈАЛ ЗА АСОЦИЈАЦИЈЕ ИЗ СРПСКОГ ЈЕЗИКА (ВРСТЕ ИМЕНИЦА)	28
КЊИЖЕВНИ ИЗАЗОВ	30
МОЗГАЛИЦЕ У СРПСКОМ ЈЕЗИКУ	31
ЗАЈЕДНИЧКО СТВАРАЊЕ ПРИЧЕ	32
ЗАВРШИ ДЕЛО ДА БУДЕ ЦЕЛО	32
ИСТУМБАНЕ СТРОФЕ	33
РАЗГОВОР ЗА ПОСАО	34
ДИГИТАЛНИ КВИЗОВИ: КАНООТ! И QUIZIZZ	36
СЛИЧНОСТИ И РАЗЛИКЕ ИЗМЕЂУ <i>КАНООТ!</i> И <i>QUIZIZZ</i> КВИЗОВА	37
ПРИСТУП БЕСПЛАТНИМ КАНООТ! КВИЗОВИМА ШКОЛЕ	38
ПРИСТУП БЕСПЛАТНИМ QUIZIZZ КВИЗОВИМА ШКОЛЕ	40
СПЕЦИЈАЛНИ ДОДАТАК: НАСТАВНА ПРИПРЕМА ЗА ПОЛАГАЊЕ ИСПИТА ЗА ЛИЦЕНЦУ СА ПРИМЕНОМ ИГРОЛИКЕ НАСТАВЕ	42
УПИТНИЦИ О ИГРОЛИКОЈ НАСТАВИ	50
РЕЗУЛТАТИ УПИТНИКА ЗА НАСТАВНИКЕ	50
РЕЗУЛТАТИ УПИТНИКА ЗА ПОЛАЗНИКЕ	62
ПРИМЕР УПИТНИКА ЗА ИГРОЛИКУ НАСТАВУ	68
ПРИМЕР УПИТНИКА ЗА ИГРОЛИКУ НАСТАВУ – ЗА НАСТАВНИКЕ	69
ПРИМЕР УПИТНИКА ЗА ИГРОЛИКУ НАСТАВУ – ЗА ПОЛАЗНИКЕ	74
ЗАКЉУЧАК	77
ИЗВОРИ	79
АУТОРИ ПРИРУЧНИКА.....	80
О ДИРЕКТОРКИ ШООО ЂУРО САЛАЈ	85
КОНТАКТ ЗА САРАДЊУ	86

УВОД

Драге колеге и читаоци,

Приручник игролике наставе са примерима игара и материјалом за час настао је као један од резултата¹ Еразмус+ КА1 пројекта мобилности *Образовање моћније од решетки*, чији је носилац Школа за основно образовање одраслих *Буро Салај* из Београда. Више о самом пројекту можете прочитати на сајту наше школе² и на ФБ страници пројекта³.

Пуно љубави и посвећености уложили смо стварајући овај приручник у жељи да он служи и буде на добробит свих учесника наставе, чинећи је динамичнијом и занимљивијом.

Потрудили смо се да приручник буде практичан и примењив у свакодневном раду. Због тога смо одлучили да сваку игру вежемо за одређени наставни предмет и покажемо њену примену у оквиру одређене наставне области или наставне јединице. Наравно, свака од игара примењива је и у другим предметима. Нама је било важно да приручник садржи практичне примере и наставни материјал за реализацију игролике наставе, а наставницима је остављена слобода да тај материјал мењају и обогате у складу са потребама и нивоом знања својих ученика.

Иако је приручник настао као резултат пројекта у области основног образовања одраслих, приказане игре су примењиве и у основној и средњој школи.

Приручник садржи и традиционалне игре без употребе ИКТ – а, као и игре са употребом ИКТ – а. Посебан део посветили смо представљању сличности и разлика између дигиталних квизова Kahoot! и Quizizz, где се налазе и линкови и кодови за приступ дигиталним квизовима из свих предмета ФООО - а⁴. Показали смо и како се

¹ Као један од резултата пројекта настао је и *Приручник о осетљивим темама у настави*.

² <https://djurosalaj.edu.rs/>

³ https://www.facebook.com/profile.php?id=100092233550206&locale=sr_RS

⁴ Функционалног основног образовања одраслих

друштвене мреже попут ФБ - а, Вибера или WA - а могу користити у едукативним играма. Специјални додатак приручника представља припрема из енглеског језика за полагање испита за лиценцу са применом игролике наставе. Захваљујемо се колегиници Јасмини Максимовић, која је ову припрему великодушно поделила са нама и обогатила приручник вредним садржајем. Посебан део приручника представљају резултати упитника које смо спровели у школи о игроликој настави, као и пример упитника који и друге школе у Србији могу спровести у својим установама како би установиле однос наставника и ученика према игроликој настави и изазове са којима се сусрећу.

Велика нам је част и задовољство да својим радом, искуством и овим приручником можемо дати допринос образовном систему Србије.

ЗАХВАЛНИЦА ФОНДОВИМА ЕВРОПСКЕ УНИЈЕ И ФОНДАЦИЈИ ТЕМПУС

Пројекат *Образовање моћније од решетки* (Education more powerful than bars) припада КА1 пројектима мобилности у оквиру Еразмус+ програма. Посебно смо захвални фондовима Европске уније који су подржали и финансирали овај пројекат.

Надамо се да ће још пуно добрих пројеката на глобалном нивоу бити подржано од стране фондова Европске уније, јер су овакве иницијативе неопходне за раст и развој друштва у целини!

Такође, захваљујемо се Фондацији Темпус на свесрдачној подршци коју су пружили нашој установи приликом реализације пројекта.

Више о Фондацији Темпус и Еразмус+ пројектима можете сазнати на следећим линковима: <https://tempus.ac.rs/> и <https://erasmusplus.rs/> .

УКРАТКО О ШКОЛИ И ПРОЈЕКТУ

Школа за основно образовање одраслих *Ђуро Салај* из Београда је најстарија и најбројнија школа за основно образовање одраслих у Републици Србији. Почети рада школе везују се за 1954. годину. Матична школа налази се у улици Немањина 28 и Војводе Миленка 33. Школа организује наставу на више пунктова у околини Београда, а издвојена одељења имамо и у КПЗ – у *Падинска Скела*. Директорка школе је Љиљана Петровић.

Образовање моћније од решетки је први Еразмус+ КА1 пројекат који је наша установа реализовала.

Тим мобилности чине: Љиљана Петровић (директорка школе), Шана Младеновић (координатор пројекта), Јелена Мајић (наставница енглеског језика), Мина Ђоковић (учитељица), Петар Којић (учитељ) и Радован Тешић (андрагог школе).

Главни циљеви пројекта су унапређење компетенција наставника за образовни рад са лицима на издржавању затворске казне и у раду са маргинализованим групама. Унапређење стручних компетенција наставника кроз усвајање нових наставних метода и облика рада: настава кроз игру у раду са лицима на издржавању затворске казне и настава кроз игру уз употребу ИКТ – а код маргинализованих група у редовном раду школе. Унапређење комуникације у методологији рада са осуђеним лицима приликом сусрета са осетљивим темама у наставном процесу. Унапређивање сарадње са специјалним педагогом или васпитачем у затворској установи и прилагођавање осетљивих садржаја индивидуалним потребама полазника. Оспособљавање наставника да остваре и одрже неопходну професионалну дистанцу у настави са осуђеним лицима.

Више о самом пројекту и свим данима мобилности можете погледати на сајту школе⁵ и ФБ страници пројекта.⁶ Тамо можете прочитати и занимљивости о систему *Módulos de Respeto*, по којем је уређен живот у модерном шпанском затвору *Las Palmas II* на Канарским острвима и који даје најбоље резултате ресоцијализације, подстичући развој социјалних и емоционалних вештина неопходних да појединац постане део заједнице и користан члан друштва.

⁵ <https://djurosalaj.edu.rs/>

⁶ https://www.facebook.com/profile.php?id=100092233550206&locale=sr_RS

Образовање јесте и мора бити моћније од сваке околности коју метафорички означавамо „решеткама“. Образовањем се човек васпитава и мења изнутра, стиче нове увиде и могућност да победи самог себе и промени се на боље. Кад се човек промени на боље, он је и свет учинио бољим својим примером. Ми као школа за основно образовање одраслих верујемо да свако заслужује другу шансу и зато предано и посвећено радимо на томе да образовање допре до свих људи, без обзира на околности у којима се налазе.

Иако пројекат припада области образовања одраслих са посебним акцентом на маргинализоване групе и осуђена лица, верујемо да примери добре праксе, иновативних метода, игролике наставе и примене ИКТ – а могу допринети и редовном основношколском и средњошколском образовању.

ЗАШТО БАШ ИГРЕ?

Игре представљају природан начин учења људи свих узраста. Савремена психологија и педагогија непрестано указују на важност учења кроз игру, не само у детињству, већ и у свим животним добима. Игра је занимљив и подстицајан начин долажења до знања и развијања различитих вештина. Осим што подстичу такмичарски дух, тимски рад и мотивацију за учење, игре развијају важне социјалне и комуникационе вештине ученика, зближавају учеснике наставе и доприносе стварању опуштене атмосфере у којој ученици лакше и лепше уче.

Успешна настава у центар своје пажње поставља ученика као активног учесника наставног процеса, пратећи његова интересовања и способности. Применом различитих игара унапређују се методе учења, а настава постаје занимљивија и квалитетнија, јер високо мотивише ученике за рад и ослобађа их могућег притиска, треме и страха од неуспеха.

Да би се играма едукативног карактера остварили исходи учења, као и важни образовни, васпитни и практични циљеви, неопходно је темељно испланирати и припремити њихову употребу у настави. Имплементација игара треба добро да се осмисли, што подразумева јасно дефинисање циљева и исхода наставе, временски

оквир у којем се игра реализује, део часа у којем се имплементира, њену функцију, тј. да ли се користи у служби мотивације за обраду новог градива, вежбања, увежбавања, утврђивања, систематизације, итд.

Примена игролике наставе омогућава ученицима да на природан, креативан и занимљив начин уче и проширују своја знања и способности, као и да развијају важне социјалне и емоционалне вештине, попут сарадње, тимског рада, саморегулације емоција, комуникацијских вештина...

ПРИМЕРИ ИГАРА У НАСТАВИ РАЗЛИЧИТИХ ПРЕДМЕТА

Драги читаоци и колеге,

У наставку ћете пронаћи конкретне примере игара и смернице за њихову примену у одређеним наставним предметима. Наравно, позивамо вас да их прилагодите свом предмету, наставном градиву и капацитетима ученика. Креативност и маштовитост су увек добродошли, посебно у примени игролике наставе. Надамо се да ће вам игре и материјал који смо припремили бити корисни, да ће оплеминити наставни процес и бити на добробит свих учесника наставе.

Волели бисмо да повежемо колеге из целе Србије и да на једном месту објединимо примере игролике наставе. Будите слободни да са нама поделите игре које и сами примењујете како бисмо разменили искуство и примере добре праксе. Можете нам писати на djusalprojekti@gmail.com, а ми ћемо са задовољством објавити ваше примере на ФБ страници нашег пројекта и на Епале платформи, где и их и сами можете поделити. Желели бисмо да мотивишемо што више колега да нам се придруже да заједно и континуирано правимо једну велику базу примера игролике наставе, која ће служити свима.

ИСТОРИЈА, ГЕОГРАФИЈА, МУЗИЧКО, ПРИРОДА И ДРУШТВО, МАТЕМАТИКА

Игре је припремио наставник разредне наставе, учитељ Петар Којић.

ИСТОРИЈА – ПОГОДИ ВЛАДАРА

Назив игре: Погоди владара

Сврха игре: Усвајање или проширивање знања о историјским личностима и њиховим улогама у датој временској епохи.

Где се може користити? Игра се може користити у различитим етапама часа (у уводном делу часа или у завршном делу – систематизација)

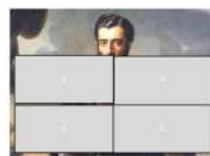
Пример игре:

Припремити презентацију на којој ће се налазити личност, нпр. Михаила Обреновића. Његов лик би требало да буде блурован. Ученицима се читају питања, а сваки њихов тачан одговор би требало да изоштри слику. Чим лик буде јаснији, ученици би требало да погоде о ком владару је реч. Када погоде личност, следи разговор о личности (улога и значај Михаила Обреновића у националној историји. Наставник може да повеже градиво са историјским догађајима пре и после владавине Михаила Обреновића.

Алтернатива презентацији је одштампана фотографија Михаила Обреновића. Потребно је да се прекрије лик Михаила Обреновића са више мањих папира, и то онолико папира, колико има питања.

Пример питања:

1. Овај владар рођен је у Крагујевцу.
2. Дошао је на престо као малолетан, па је трочлано намесништво уместо њега управљало државом.
3. Имао је титулу кнеза.
4. Свргнут је са власти три године од преузимања владарске дужности, буном коју је предводио Тома Вучић Перишић.
5. Његов отац је Милош
6. Био је најобразованији српски кнез. Говорио је три језика.



Линк до фотографије: https://bs.wikipedia.org/wiki/Mihailo_Obrenovi%C4%87

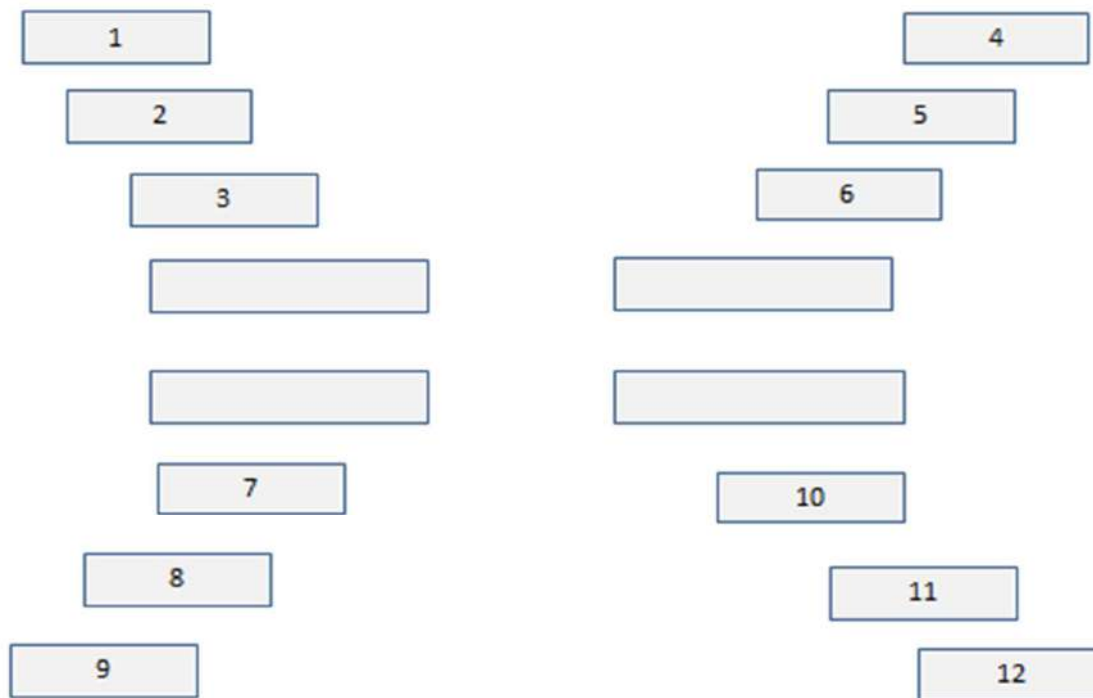
ГЕОГРАФИЈА - АСОЦИЈАЦИЈА

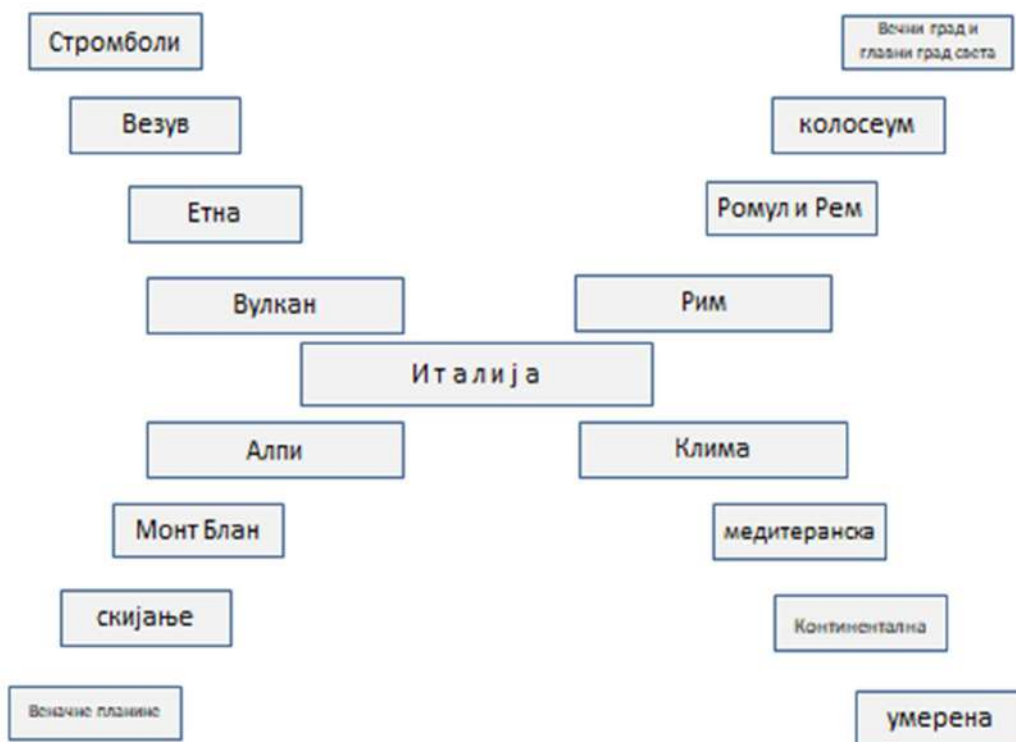
Назив игре: Асоцијација

Сврха игре: Игра се може користити за утврђивање и проширивање знања о било којој земљи.

Где се може користити игра? Игру можемо да користимо у уводном делу часа, када желимо да најавимо наставну јединицу и да поменемо све појмове који ће се користити на часу или у систематизацији када после научене лекције *сумирамо час* и на тај начин добијамо слику колико је градиво блиско ученицима.

Пример игре :





МУЗИЧКА КУЛТУРА - ПАНТОМИМА

Назив игре: Пантомима

Сврха игре: Игра се може користити за обнављање научених песама, али и као наговештај нове песме која ће се учити.

Где се може користити игра? Пантомима је подесна за уводни део часа, када се врши распевавање и обнављање научених песама. Игра се може организовати кроз групни или фронтални облик рада, у зависности шта се жели постићи на конкретном часу.

Пример игре:

Делимо ученике у групе. На листићима папирића можемо да напишемо називе песама. Потом, можемо да их ставимо у једну мању кутију. Ученицима дајемо задатак, да најпре изаберу представника групе, а потом изабраног представника позивамо да изађе испред својих другара и из кутије извади један листић. Када прочита назив песме,

потребно је да покретима тела, тј. мимиком, асоцира своју групу на назив песме. Уколико група не успе да препозна назив песме, показане мимиком, право да погађа има следећа група. Када препознају назив песме, певамо сви уз инструменталну пратњу.

ПРИРОДА И ДРУШТВО – ПЛАНИРАМ ЖИВОТНО СТАНИШТЕ

Назив игре: Планирам животно станиште

Сврха игре: Ученик показује функционално знање повезивања биљака и животиња са стаништем на конкретним примерима.

Где се може користити ова игра? Игра је подесна за часове утврђивања и проширивања знања, у завршној фази часа. Препоручујемо да се организује кроз игру у пару.

Пример игре: Наставник говори ученицима да ће сада у сарадњи са другаром или другарицом из клупе, испланирати како треба да изгледа једно животно станиште. Дели им одштампан лист у боји на коме се налази подлога једног животног станишта, нпр. баре, ливаде, шуме, реке... Потом добијају и коверту у којој се налазе папирџи, али са биљкама и животињама, које припадају стаништима. Дакле, ученици треба да знају које биљне или животињске врсте припадају конкретном станишту.





МАТЕМАТИКА – ОБАРАМО ЧУЊЕВЕ

Назив игре: Обарамо чуњева

Сврха игре: Игра се може користити за вежбање одузимања.

Где се игра може применити? На часовима обраде или утврђивања ова игра добија свој значај. Управо кроз игру и такмичарски дух, ученици ће бити у прилици да схвате практични значај одузимања. Чуњева можемо да обарамо већ у централном делу часа, одмах након наставниковог показивања и демонстрирања. Може се користити и у систематизацији, у зависности од концепта часа и одређивања приоритета.

Пример игре:

Наставник објашњава ученицима да ће обарањем чуњева научити да одузимају. Из сале за физичко донети чуњева, као и мању лопту (за рукомет). Чуњева поставити на један крај просторије, а затим и одредити линију бацања лопте. Када ученик баци лопту, питати га, колико је било чуњева. Колико си оборио? Колико је остало усправних чуњева? Како ћемо то да запишемо? Препорука је да се што већи број ученика укључи у игру, јер ће управо ове игре остати у њиховом искуство.

СРПСКИ ЈЕЗИК, ОСНОВНЕ ЖИВОТНЕ ВЕШТИНЕ, МАТЕМАТИКА

Игре је припремила наставница разредне наставе, учитељица Мина Ђоковић.

СРПСКИ ЈЕЗИК - ПРЕМЕТАЉКЕ

Назив игре: Преметаљке

Сврха игре: Уочавање и проналажење нових речи, преметањем слова у задатој речи.

Где се може искористити? Ова игрица је подесна за часове обраде, утврђивања и у систематизацији.

Пример игре:

Колико се речи може добити преметањем слова у речи **Ј Е Д А Н** ?

Ученици премећу слова и проналазе нове речи, нпр. Дејан, дан, даје, је, да, ја, Неда, једна над....

СРПСКИ ЈЕЗИК – УЛАНЧАВАЊЕ СЛОВА

Наставна тема: Почетно читање и писање

Назив игре: Уланчавање слова

Сврха игре: Појачавање самосталности, радозналости духа, логичког закључивања, подстицање маштовитости и креативности.

Пример игре: Одреди се неколико играча. Први играч изговори једно слово, онда сваки следећи додаје једно слово док се не добије реч која нешто значи. Нпр. Први играч каже слово **К**, други додаје **О**, трећи **М**, четврти **И**, пети **Ћ**. Из игре се искључују они ученици који додају слово, а на питање играча не знају која је то реч.

ОСНОВНЕ ЖИВОТНЕ ВЕШТИНЕ – ЗАМЕНА УЛОГА

Назив игре: Замена улога

Сврха игре: Развијање емпатије према другима, прихватање различитости, неговање позитивних вредности и особина сваког бића. Подстицање слободног и стваралачког истраживања у говорном и сценском истраживању. Неговање правилног изговора.

Пример игре: Решавање насталог конфликта током чекања у реду у пошти.

Испред шалтера налази се велики број људи у колони. Један од корисника ПТТ услуга улази и иде испред свих, не обраћајући пажњу на оне који чекају. Шалтерски радник не реагује на новонасталу ситуацију, па један од људи из колоне гласно протестује вређајући их. Како асертивно решити конфликт?

Настојимо да се изборимо за своја права, а да притом не повређујемо једни друге. Водимо рачуна о осећањима и мишљењу запослених и спремни смо признати грешке које показују прихватање наше одговорности. Прецизно се изјашњавамо о ономе што желимо и проналазимо заједничко решење.




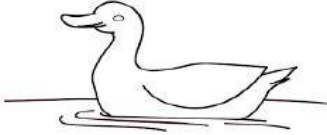



МАТЕМАТИКА – АСОЦИЈАЦИЈЕ У УЧЕЊУ РИМСКИХ ЦИФАРА

Назив игре: Асоцијације у учењу римских цифара

Сврха игре: Мотивисање полазника за креативно учење римских цифара, кроз игру асоцијација.

Пример игре: Припремити табеле у којој ће бити приказане арапске цифре, римске цифре и слике асоцијације на њих .

Задајемо задатак на основу слика асоцијација, нпр. Прича: Трудница је патку отерала штампом. Трудница, патка, штап, асоцијација је број 551. Остали учесници погађају који је задати број на основу слика.

АРАПСКЕ ЦИФРЕ	РИМСКЕ ЦИФРЕ	АСОЦИЈАЦИЈЕ
1	I	
5	V	
10	X	
50	L	
100	C	
500	D	
1000	M	

МАТЕМАТИКА - БИНГО

Назив игре: Бинго

Сврха игре: Ученици кроз игру решавају најједноставније математичке операције.

Пример игре: Сваки ученик има листић са 20 поља (може мање или више) и треба да попуни листић различитим бројевима по жељи. Учитељ задаје различите задатке, ученици рачунају и решење заокружују на свом листићу. Задаци се могу решавати и заједнички. Победник је онај ученик који први заокружи, све бројеве у једном реду, ступцу или дијагонали .

3	4	5	8	7
12	15	1	2	13
10	18	20	30	40
50	19	16	11	22

Пример:

$$3 + 4 = \underline{\quad}$$

$$20 - 7 = \underline{\quad}$$

$$20 + 20 = \underline{\quad}$$

$$30 - 8 = \underline{\quad}$$

ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК

Игре је припремила наставница енглеског језика Јелена Мајић.

ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – ДОМИНЕ

Назив игре: Домине

Сврха игре: Домине се могу користити за понављање наученог градива, за понављање и ширење вокабулара.

Где се може користити? Можемо је користити у завршном делу часа, за рад у пару или у групи, за полазнике трећег циклуса (7. разред).



Пример игре: Пример домина овде приказан у корелацији је са снимком о Лондону који можете погледати на следећем линку и употребити га током часа за усвојање нових речи:

<https://youtu.be/DRMN0zpSr90?si=5AzJRfMH8UZX4X9V>

Домине је потребно исећи хоризонтално, тако да једна домина садржи део реченице и слику. Победник је пар или група која прва састави доmine у два реда, тако да се слике слажу уз реченице које их описују.

the national flag of the United Kingdom.	<p>London</p>  <p><small>(iStock.com - 5522409)</small></p>
opens to let boats pass through.	<p>Today,</p> 

<p>flows through London.</p>	<p>This bridge</p> 
<p>the Crown Jewels at the Tower of London.</p>	<p>In the past,</p> 

<p>is the capital of the United Kingdom.</p>	<p>Tower Bridge</p> 
<p>the Tower of London is a popular tourist attraction.</p>	<p>The River Thames</p> 

<p>is known as Tower Bridge.</p>	<p>You can <u>see</u></p> 
<p>the Tower of London was a fortress and a prison.</p>	<p>This is</p> 

ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – БИНГО

Назив игре: Бинго

Сврха игре: Обнављање наученог градива из граматике на интересантан начин и ширење вокабулара. Путем ове игре полазници могу вежбати садашње време, а такође и личне заменице.

Где се може користити? Можемо је користити у уводном или завршном делу часа, за полазнике другог циклуса (5. разред).

Пример игре:

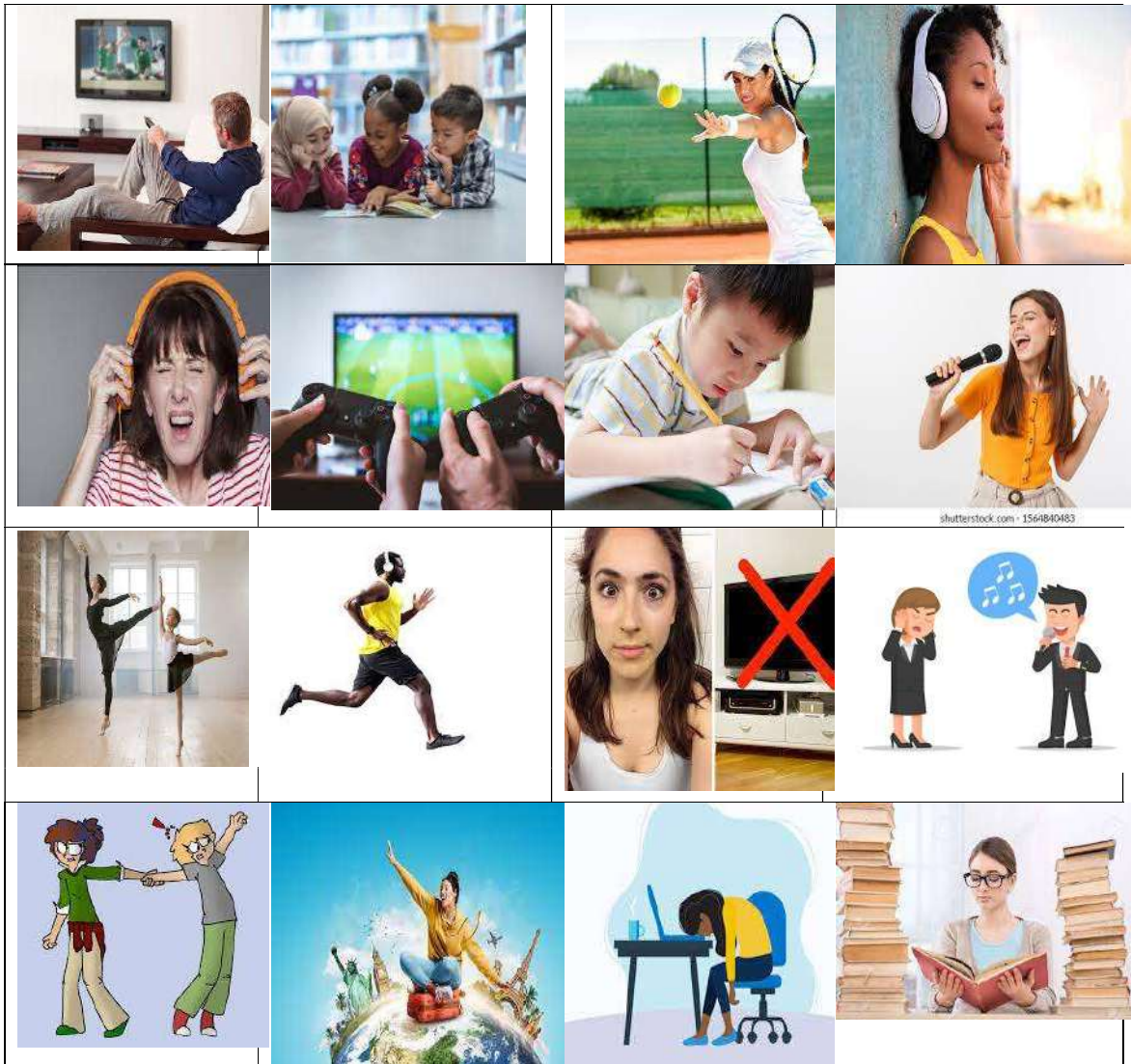
У овом задатку, сваки полазник добија бинго картицу са различитим сликама. Наставник изговара реченице које описују слике, а ученици слушају и обележавају одговарајуће слике. Победник је онај полазник који први обележи све слике у једном низу (хоризонтално, вертикално или дијагонално) и узвикне: „Бинго!“ Полазник који је победио може преузети улогу наставника и изговарати реченице које означавају слике, а остали полазници настављају са игром док не добију новог победника.

Примери реченица:

She doesn't watch TV every day. They often play games. She reads a lot. He watches TV every night. Bingo!

Остале реченице којима можемо описати слике:

They read books in the school library every Friday. She plays tennis twice a week. She listens to music every day. She doesn't like music that's too loud. He writes every day. She sings a new song. They dance beautifully. He runs every morning. He doesn't sing well. She doesn't dance well. She likes travelling. She works long hours.



ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – ИГРА МЕМОРИЈЕ

Назив игре: Игра меморије

Сврха игре: Игра меморије може бити забаван начин да се понове новонаучене речи.

Где се може користити? Можемо је користити у уводном или завршном делу часа, за рад у пару или у групи, за полазнике првог циклуса.

Пример игре: Наставник припрема картице тако што сваку посебно исече. Полазници се поделе у парове или групе, а картице су окренуте на доле, тако да се не виде ни речи ни слике. Сваки полазник окреће по 2 картице и покушава да упари слику и реч која представља назив занимања приказаног на слици, а затим гласно изговара реч из задатог пара. Ако је пар тачно састављен узима га и ставља са стране, односно добија поен и може да настави извлачење парова све док их погађа. Оног тренутка када не извуче пар, наредна особа може наставити извлачење. Победник је играч који сакупи највише парова, односно освоји највише поена.

driver	
hairdresser	
student	
baker	

<p>cook</p>	
<p>teacher</p>	
<p>mechanic</p>	
<p>nurse</p>	

ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК – НЕ ЉУТИ СЕ ЧОВЕЧЕ

Назив игре : Не љути се човече

Сврха игре: Обнављање наученог градива, вежбање читања постављених питања и давања одговора на страном језику путем мотивишуће игре.

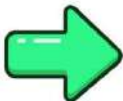










Где се може користити? Може се користити у завршном делу часа, за рад у групи за полазнике трећег циклуса (8. разред).

Пример игре:

Полазници играју ову игру у групама од по троје.

Потребно за задатак: коцкица и 3 различите фигуре које полазници померају по пољима. Када полазник баци коцкицу и стане фигуром на поље, чита питање и даје

одговор. Ако одговор није тачан, мора да се врати на поље са ког је пошао. Победник је онај полазник који први доведе своју фигуру на циљ крећући се кроз редове увек слева на десно.

<p>START</p> 	<p>What is your last name?</p>	<p>Name three professions !</p>	<p>What day is it today?</p>	<p>Move forward 2 spaces!</p>	 <p>What does this sign stand for?</p>
<p>What's the opposite of "happy"?</p>	<p>Miss a turn!</p>	<p>What time is it?</p> 	<p>Where were you born?</p>	<p>Name three parts of a computer !</p>	<p>Go back 2 spaces!</p>
<p>What's the capital of the UK?</p>	<p>When is your birthday?</p>	<p>What's the weather like?</p>	<p>Go back 4 spaces!</p>	<p>Do you like Math?</p>	<p>What's the matter?</p> 
<p>What's his job?</p> 	<p>Move forward 3 spaces!</p>	<p>Were you born in January?</p>	<p>What's this?</p> 	<p>Miss a turn!</p>	<p>What day was it yesterday?</p>
<p>Do you like pop music?</p>	<p>What's this?</p> 	<p>Go back 3 spaces!</p>	<p>What's the matter?</p> 	<p>What's the capital of Serbia?</p>	<p>What's the opposite of "cold"?</p>
<p>What time is it?</p> 	<p>What's her job?</p> 	<p>Was it hot yesterday?</p>	<p>What's your favourite subject?</p>	<p>What makes you happy?</p>	<p>FINISH</p> 

ИГРЕ У НАСТАВИ СРПСКОГ ЈЕЗИКА И КЊИЖЕВНОСТИ

Како је правилницима о плану и програму наставе и учења предвиђен велики фонд часова за српски језик и како је то предмет који је заступљен у свим основним и средњим школама, одлучили смо да направимо специјални додатак игролике наставе за српски језик и књижевност.

Игре је припремила Шана Младеновић, координатор пројекта *Образовање моћније од решетки*.

РАЗЛИЧИТЕ ВРСТЕ АСОЦИЈАЦИЈА

Асоцијације су забавна, интерактивна и едукативна игра која представља одличан начин вежбања, утврђивања и обнављања градива из различитих предмета.

Постоје различите врсте асоцијација, које се могу изводити фронтално, групно или у пару, помоћу папирића или преко смарт телефона (Апликација *Асоцијације* или *Папирићи*). У наставку ћемо приказати неколико начина за извођење асоцијација које се односе на погађање задатих појмова који се објашњавају речима, усменим путем. Дакле, нису у питању асоцијације из познатог квиза *Слагалица*. Такође, припремили смо и материјал за две асоцијације које можете применити у настави српског језика (етници и врсте именица).

Асоцијације у 3 круга

Асоцијације се могу изводити тако да први круг представља објашњавање задатих речи неограниченим бројем речи, други круг представља објашњавање истих речи помоћу само једне речи, а трећи круг представља објашњавање пантомимом. Овај вид асоцијација траје дуже и потребно је испланирати довољно времена за реализацију (барем 30 минута), а може се представити ученицима као предлог занимљиве игре коју могу практиковати са пријатељима или породицом.

Фронталне асоцијације

Асоцијације се могу играти и фронтално, тако што један ученик извлачи папир са појмом и окреће га ка одељењу, али тако да га он сам не види, а остали ученици одговарају на питања која он поставља како би погодио о ком појму се ради.

Шпанске асоцијације

Уместо једне речи која се објашњава већим бројем речи, асоцијације се могу играти и тако да се од ученика тражи да именују одређени појам или појаву чија је дефиниција исписана на папиру и која им се чита. Ово је добро приликом усвајања нових речи и израза, што смо у пракси видели на часовима игролике наставе у Шпанији, на Канарским острвима, у затвору Las Palmas II.

Код ове врсте асоцијација, наставник треба да припреми дефиниције појмова прилагођене разумевању ученика и да их одштампа на папирићима. Пре почетка игре, наставник треба да прочита и разјасни ученицима дефиниције ових појмова, а потом ученике подели у групе. Потом наставник иде од групе до групе и чита им дефиниције појмова које извуку. Сваки пут папирић извлачи нови ученик унутар једне групе. Свака група има исто времена за погађање појмова, нпр. 2 минута по кругу. Победник је група која има највише тачних одговора након што су сви папирићи искоришћени. Игра може бити и захтевнија уколико се поен осваја тек ако су сви чланови групе тачно одговорили и усвојили одређени појам, али за то је потребно да наставник више појмова ишчита сваком ученику понаособ унутар једне групе и да у том једном кругу сваки од ученика да тачан одговор. Нпр. Ако је један од појмова *метаморфоза*, а група има 4 ученика, све четворо би морали да погоде појам када на њих дође ред да би као група освојили поен.

МАТЕРИЈАЛ ЗА АСОЦИЈАЦИЈЕ ИЗ СРПСКОГ ЈЕЗИКА (ЕТНИЦИ)

Пример асоцијација које се могу употребити на часу српског језика ради проширивања фонда речи етницима, тј. називима становника из различитих места.⁷

Београд – Београђанин, Београђанка
Панчево – Панчевац, Панчевка
Краљево – Краљевчанин, Краљевчанка
Ниш – Нишлија, Нишлијка
Ваљево – Ваљевац, Ваљевка
Смедерево – Смедеревац, Смедеревка
Прокупље – Прокупчанин, Прокупчанка
Пожега – Пожежанин, Пожежанка
Пожаревац – Пожаревљанин, Пожаревљанка
Вршац – Вршчанин, Вршчанка
Горажде – Горажданин, Горажданка
Нова Варош – Нововарошанин, Нововарошанка
Нова Градишка – Новоградишчанин, Новоградишчанка
Азија – Азијац, Азијка и Азијат, Азијаткњиња
Америка – Американац, Американка
Европа – Европљанин, Европљанка
Аустралија – Аустралијанац, Аустралијанка и Аустралац, Аустралка
Африка – Африканац, Африканка
Балкан – Балканац, Балканка

⁷ Користили смо *Правопис српског језика*, Митар Пешикан, Јован Јерковић, Мато Пижурица, Матица српска, Нови Сад, 2016.

У наставку је предлог и кратко упутство за играње ових асоцијација као такмичења између парова. Наравно, оне се могу играти и фронтално или групно.

Потребно је пре часа припремити материјал, одштампати га и исећи тако да ученици могу да савију папериће. Ова припремна активност може се урадити и на часу у сарадњи са ученицима.

Након тога одреди се време трајања једног круга, нпр. 1 минут. Први пар погађа један минут, а потом други пар погађа један минут и тако у круг док искористе све папериће. Ученик који објашњава и ученик који погађа смењују се из круга у круг (ако је у првом кругу објашњавао Пера, у другом кругу Пера погађа и тако у круг).

У току тог једног минута један ученик извлачи папирџ и поставља питање свом пару како се зове становник града чији назив види на папиру, нпр. Како се зове становник Београда? Ученик који погађа треба да каже тачан одговор наводећи назив за становника мушког и женског рода, нпр. Београђанин, Београђанка. Ако је тачно одговорио, пар узима папирџ и склања га са стране како би на крају игре могли да преброје колико имају тачних одговора. Победник је онај пар који има више тачних одговора.

ДИГИТАЛНЕ АСОЦИЈАЦИЈЕ

Технички предуслов за извођење дигиталних асоцијација јесте да сваки пар ученика поседује један смарт телефон или било који други дигитални уређај (таблет, лаптоп, рачунар) преко којег приступа игри.

Сам процес преузимања игре *Asocijacija* са Googleplay – а је брз и лак. Важно је нагласити да је за инсталирање апликације неопходан интернет, али када се апликација преузме, примена ове игре у настави не захтева коришћење интернета.

Дигиталне асоцијације посебно су погодне за групно или извођење у пару. Могу се такмичити један на један два ученика која чине пар или парови међусобно. Исто важи и за групни рад.

Време за погађање у дигиталним асоцијацијама може се прилагодити на 60, 90 или 120 секунди. Предност дигиталних асоцијација је што поседују одређени фонд речи из различитих области науке, културе, уметности, спорта, итд, али ова игра омогућава својим корисницима и да сами креирају своје асоцијације, тј. да додају речи које желе и на тај начин праве своју категорију појмова за погађање.

Дигиталне асоцијације су добре за вежбање и усвајање нових појмова и термина из свих предмета, у српском су посебно добре за проширивање фонда речи, у географији за учење држава и главних градова, река, планина, у историји за погађање историјских личности или битака...

ПРИМЕР УПОТРЕБЕ ДИГИТАЛНИХ АСОЦИЈАЦИЈА НА ЧАСУ СРПСКОГ ЈЕЗИКА

Приказаћемо како се дигиталне асоцијације играју кроз рад у пару. Игра се може организовати и кроз групни рад, а у том случају предлажемо да се направи турнир тако да се такмиче парови једне групе са паровима друге групе, како би сви чланови групе били активни.

Наставник треба да припреми подужи списак различитих врста именица, са знаком врсте именице, за ученике који седе лево и за ученике који седе десно, како би се постигла разноврсност примера.⁸ Сваки ученик треба да изабере 10 примера са понуђеног списка које ће унети у *Асоцијације* са знаком врсте именице. Дакле, ако пар игра помоћу једног телефона, онда један ученик уноси својих 10 именица, а други ученик уноси својих 10 именица. Поента је да ученици међусобно не знају шта је њихов пар унео.

⁸ Такође, наставник игру може организовати и тако да позове сваки пар ученика да направе своју асоцијацију, тј. да унесу по два примера за сваку врсту именица, након чега се провера може извршити читањем пред целим одељењем. На овај начин ученицима се даје могућност да стваралачки примене своје знање и креирају игру сопственим примерима.

Након тога игра може да почне, а тачни и нетачни одговори се аутоматски приказују на телефону, притиском на дугме за погођен или непогођен појам, а постоји и опција обртања телефона на доле или на горе, чиме се постиже исти ефекат.

Поштује се правило да се не сме користити корен речи при објашњавању појма. Нпр. Ако је у питању реч *стан*, ученик не сме да каже: *То је место где људи станују*, већ, нпр. *То је место где људи живе, али није кућа, него се налази у згради. Може бити на првом, другом, петом спрату...* Након што ученик погоди која је реч у питању, мора одредити и врсту именице, нпр. стан – заједничка именица. Победник је онај ученик који има највише тачних погодака на крају игре.

МАТЕРИЈАЛ ЗА АСОЦИЈАЦИЈЕ ИЗ СРПСКОГ ЈЕЗИКА (ВРСТЕ ИМЕНИЦА)

У табели је материјал за асоцијације из српског језика са примерима који се могу користити и у основној и у средњој школи јер садрже све врсте именица.⁹ Празна поља остављена су за могућност допуне примерима.

Сунце (властита именица)	Србија (властита именица)	Дунав (властита именица)
брод (заједничка именица)	столица (заједничка именица)	књига (заједничка именица)
камење (збирна именица)	лишће (збирна именица)	дрвеће (збирна именица)
врата (<i>pluralia tantum</i>)	уста (<i>pluralia tantum</i>)	богиње (<i>pluralia tantum</i>)

⁹ Наставници, наравно, сами треба да изузму оне врсте именица које не користе у настави српског језика за одређени узраст.

радост (мисаона, апстрактна именица)	љубав (мисаона, апстрактна именица)	радозналост (мисаона, апстрактна именица)
писање (глаголска именица)	трчање (глаголска именица)	вожња (глаголска именица)
камен (градивна именица)	вода (градивна именица)	злато (градивна)

старење (глаголска именица)	маказе (<i>pluralia tantum</i>)	туга (мисаона, апстрактна именица)
нафта (градивна именица)	телефон (заједничка именица)	деца (збирна именица)
Тара (властита именица)	чаша (заједничка именица)	цвеће (збирна именица)

КЊИЖЕВНИ ИЗАЗОВ

Књижевни изазов је игра која подразумева изазивање пријатеља на Фејсбуку да на свом зиду објаве препоруку за најбоље књиге које су прочитали.¹⁰ Игра може бити и активност поводом обележавања Светског дана књиге. Игру започиње један ученик тако што на свом Фејсбук зиду објави неколико најбољих књига које је прочитао, а потом тагује пар пријатеља које изазива да наставе игру. Ти пријатељи потом објављују своја омиљена остварења и настављају ланац игре таговањем пријатеља које изазивају. На овај начин игра се брзо шири Фејсбуком и подстиче кориснике да се подсети и упознају са најлепшим делима домаће и светске књижевности, чиме се промовишу културни садржаји, праве вредности и љубав према књижевности.

Књижевни изазов може се организовати на различите начине.

Ученици могу на крају сваке школске године написати укратко своје утиске поводом најбољег дела које су прочитали. На овај начин, стварали би кратке препоруке које се могу чувати у библиотеци и користити свим ученицима школе.

Наставник може подстицати ученике, да читајући одређено књижевно дело, деле са својим пријатељима најлепше цитате у виду статуса на Фејсбуку и да на тај начин мотивишу и друге да читају. Применом *Књижевног изазова* развија се способност ученика да активно учествују у ширењу и промовисању културе читања путем друштвених мрежа.

¹⁰ Ова игра *изазивања* не мора се односити само на најбоља књижевна остварења, она се може реализовати у различитим облицима, а њена правила зависе искључиво од креативности наставника и ученика. Нпр. Може се користити у Географији или Одговорном живљењу у грађанском друштву тако што би се ученици подстицали да објављују информације у виду видеа или текстова о природним лепотама Србије или земљама у иностранству које би желели да посете.

МОЗГАЛИЦЕ У СРПСКОМ ЈЕЗИКУ

Различите мозгалице представљају добар начин да се изазове пажња ученика и да се кроз покретање мисаоне активности и решавања проблема уоче и лакше запамте одређена правописна и граматичка правила. Мозгалице су кратки и брзи задаци са занимљивим насловима, који имају за циљ да привуку пажњу ученика, а потом им на примерима из свакодневног живота помогну да усвоје одређена језичка правила. Могу се користити у функцији подсетника, за вежбање актуелног градива, као увод у лекције из граматике, као начин да се оствари акцелерација, и тако даље.

Пример како се мозгалица може користити као увод у употребу зареза:

Може ли зарез да утиче на питање живота једног платана? Уради брзу мозгалицу и сазнај.

Замисли да си градоначелник Београда. Донета је одлука да се посече најстарији платан у граду. Грађани су ти послали захтев за заштиту најстаријег платана. На дан сечења платана, грађани су извршиоцима донели оверену одлуку градоначелника којим је платан заштићен. Пажљиво одабери наредбу коју си издао/ла да би спасио платан:

1. Не сеците га!
2. Не, сеците га!

ЗАЈЕДНИЧКО СТВАРАЊЕ ПРИЧЕ

Игра *Заједничко стварање приче* подразумева да наставник напише почетну реченицу, а потом ученици, по редоследу седења у школи, пишу по једну реченицу и заједно стварају дело.

Уколико се користи обичан папир, могуће су две варијанте игре. Једна у којој играчи виде шта су остали учесници написали и друга, у којој се свака написана реченица прикрије савијањем папира, тако да остали учесници не виде шта је играч пре њих написао.

Игра се може изводити на обичном папиру, али и употребом дигиталне технологије, нпр. помоћу телефона у Вибер или WA групи, на зиду ФБ групе, итд. где би ученици слали наизменично по једну реченицу, стварајући причу. Ова опција омогућава да се игра може реализовати на часу, али и као домаћи задатак или ваннаставна активност.

ЗАВРШИ ДЕЛО ДА БУДЕ ЦЕЛО

Ова игра може се јавити у више варијанти, а подразумева да наставник одабере одређено краће књижевно дело, нпр. кратку причу или приповетку, и позове ученике да напишу свој завршетак. Може се користити и књижевно дело које није у програму. Ова игра јача културу изражавања, имагинацију и подстиче креативно писање ученика.

Пожељно је да наставник ученицима не најави игру, како не би прочитали дело и били вођени пишчевим решењем, а и како би им било занимљивије због изневереног очекивања. На овај начин могу се појачати доживљаји самог уметничког дела, нпр. врло је вероватно да би Кишову кратку причу *Мачке*, из *Раних јада*, ученици покушавали да заврше срећнијим крајем. Завршетак приче, у којем се крије проблемско питање, јесте одличан начин да се започне анализа дела. Игра би могла јако добро да послужи и приликом обраде жанра антибајке.

Завршавање приче може се реализовати и у виду домаћег задатка на друштвеној мрежи, нпр. применом Фејсбука у настави. Постављајући окрњену причу на зид ФБ

групе, наставник позива ученике објаве свој завршетак у коментару. На крају би ученици бирали најбоље решење. На часу би анализа дела могла да започне управо освртањем на резултате игре и упоређивањем са оригиналним крајем приче.

Применом ове игре у настави подстиче се креативност ученика и омогућава им се да се нађу у улози писца и увиде да је могуће направити безброј решења и варијанти једне приче, али да немају све оне исту естетску вредност и функцију. Такође, ученицима се показује да је писање изузетно креативан вид стварања који уједно захтева развијену вештину, осећај и укус.

ИСТУМБАНЕ СТРОФЕ

Игра *истумбане строфе* подразумева измешани редослед строфа једне песме и позивање ученика да пронађу прави редослед строфа. На овај начин ученици кроз игру могу научити да прате развој мотива, нпр. у песми *Долап* Милана Ракића или песми Васка Попе *Очију твојих да није*.¹¹ Игра је одличан начин започињања анализе, јер омогућава ученицима да се опусте, а потом и слободније изнесу своје утиске и активно учествују у тумачењу дела. У наставку је песма Васка Попе у оригиналу, као и пример истумбаних строфа који се може користити у настави.

14

*Очију твојих да није
Не би било неба
У слепом нашем стану*

*Смеха твога да нема
Зидови не би никад
Из очију нестајали*

*Славуја твојих да није
Врбе не би никад
Нежне преко прага прешле*

*Руку твојих да није
Сунце не би никад
У сну нашем преноћило*¹²

¹¹ У збирци *Кора* ова песма нема наслов, већ се налази под бројем 14 у циклусу *Далеко у нама*.

¹² *Песме*, Васко Попа, Драганић, Београд, 2008.

Пример истумбаних строфа:

*Смеха твога да нема
Зидови не би никад
Из очију нестајали*

*Руку твојих да није
Сунце не би никад
У сну нашем преноћило*

*Очију твојих да није
Не би било неба
У слепом нашем стану*

*Славуја твојих да није
Врбе не би никад
Нежне преко прага прешле*

РАЗГОВОР ЗА ПОСаО

Игра има за циљ да развија комуникационе вештине ученика кроз њихово оспособљавање да се усменим путем представе током симулације разговора за посао. Може се повезати и са писањем CV – а у средњој школи.

Наставник треба да припреми актуелне огласе за посао или да, у зависности од техничких могућности, помогне ученицима да пронађу огласе за посао на интернету и одаберу један на који ће конкурисати.

Наставник је у улози послодавца, а ученици одговарају на питања и представљају себе. У зависности од броја ученика, игра се може реализовати тако да се ученици представљају индивидуално или у пару или чак групно, с тим што би се онда сваком члану групе требало поставити макар по једно питање током разговора за посао и сви чланови групе би конкурисали за исти посао.

Игра је корисна јер ће ученици моћи да чују једни друге и на конкретним примерима из усмене комуникације продискутују и уоче који су најбољи начини за личну презентацију.

У наставку су корисни линкови које наставници могу поделити са ученицима, на којима се налазе и најчешћа питања током разговора за посао и савети за успешно представљање.

<https://www.nsz.gov.rs/live/o-nama/razgovor-za-posao.cid260>

<https://startuj.infostud.com/blog/video/5-najcescih-pitanja-na-razgovoru-za-posao-1068>

<https://poslovi.infostud.com/saveti/Predlog-odgovora-na-cesta-pitanja-na-intervjuu-za-posao/219>

<https://poslovi.infostud.com/saveti>

<https://www.youtube.com/@infostudposlovi>

<http://www.razvojkarijere.bg.ac.rs/v-savetnik/intervju-za-posao>

<https://www.it-akademija.com/opsta-pitanja#>

<https://laboro.io/sr/vodic-za-zaposljavaње/9-najcescih-pitanja-na-razgovoru-za-posao-i-kako-da-na-njih-odgovorite>

ДИГИТАЛНИ КВИЗОВИ: КАНООТ! И QUIZIZZ

Један од резултата пројекта *Образовање моћније од решетки* јесте израда Kahoot! и Quizizz квизова из свих предмета ФООО – а ¹³, који су примењиви и у другим основним и средњим школама. У наставку ћемо дати линкове до свих квизова са приступним кодом или пином. Промене кодова или пинова за приступ квизовима редовно ћемо објављивати на сајту школе ¹⁴ и ФБ страници пројекта¹⁵, уколико до њих дође.

Одлучили смо се да квизове из свих предмета на Kahoot! – у и Quizizz – у направимо на јединственом профилу школе ради лакше прегледности и претраге, што саветујемо и другим установама уколико се одлуче да стварају своју базу квизова.

Квизови су одличан начин вежбања, обнављања и утврђивања градива, па чак и провере знања. Они се могу користити и као занимљив начин информисања о различитим темама у циљу мотивације ученика за обраду новог градива. Дигитални квизови приказују статистичке податке о тачним и нетачним одговорима и дају увид у савладаност одређеног градива, како појединачно за сваког ученика, тако и на нивоу читавог одељења, тј. свих учесника квиза.

Постоје различити начини за прављење онлајн квизова. Један од најбољих интерактивних веб алата за израду квизова су *Kahoot!* и *Quizizz*. Помоћу њих се могу правити и лекције, дискусије, упитници, итд, али ми ћемо се у наставку посветити само квизовима.

Поступак примене ова два веб алата у настави врло је лак и занимљив, како за наставнике, тако и за ученике. Креирање игара је једноставно, а наставник игре накнадно може мењати, усавршавати, па чак и делити са колегама који их даље могу прилагођавати својим потребама. Сајтови су професионални и садрже детаљна упутства на енглеском језику, предлоге, примере и упутства како направити квиз. Могуће је пронаћи и примере готових квизова на српском језику, али треба водити рачуна о квалитету квизова и увек проверавати валидност информација. Ми се у наставку нећемо бавити објашњавањем како се квизови праве, већ ћемо указати на

¹³ Функционалног основног образовања одраслих

¹⁴ <https://diurosajaj.edu.rs/>

¹⁵ https://www.facebook.com/profile.php?id=100092233550206&locale=sr_RS

сличности и разлике између *Kahoot!* - *a* и *Quizizz* – *a*, као и шта је неопходно да се приступи бесплатним квизовима које смо направили.

СЛИЧНОСТИ И РАЗЛИКЕ ИЗМЕЂУ *КАНООТ!* И *QUIZIZZ* КВИЗОВА

Технички предуслови за коришћење *Kahoot!* - *a* и *Quizizz* – *a* на часу јесу приступ интернету (квизови се успешно могу играти и ако наставник или неко од ученика подели свој интернет) и дигитални уређаји преко којих ученици играју квиз: паметни телефон, таблет, лаптоп или компјутер. Ученици могу играти квиз у групи или пару, што значи да нема препреке уколико неко од ученика нема технички уређај.

Kahoot! и *Quizizz* постоје као апликације на Гугл плеју (Google Play), али се игри може приступити и без инсталиране апликације, помоћу смарт телефона или било којег другог уређаја који има приступ интернету (рачунар, лаптоп, таблет).

Kahoot! и *Quizizz* могу се покретати на часу као *live* квизови или као домаћи задатак. Пин, код или шифру за приступ квизу ученици добијају од наставника, који код добија када покрене игру на свом уређају.

Ако се квизови покрену као домаћи задатак, онда су око две недеље доступни ученицима и ван школе преко истог пина, кода или шифре, након чега наставник мора да продужи рок за израду домаћег задатка. Ми смо се одлучили за овај начин како би квизови били јавно доступни свима. *Kahoot!* и *Quizizz* се као домаћи задатак могу играти преко телефона и није потребан пројектор! Уколико се *Kahoot!* пусти као *live* квиз, у том случају, наставник мора имати пројектор преко којег ученици виде питања, а телефони им служе као џојстик за давање одговора. Дакле, постоји велика разлика између *Kahoot!* – *a* и *Quizizz* – *a* уколико их наставник покреће преко опције *live* јер се *Quizizz* у том случају може играти без пројектора, пошто ученици питања виде на телефону, а пројектор служи за показивање статистичких података, док се *Kahoot!* мора играти уз помоћ пројектора јер се на њему виде питања, а телефон служи као џојстик за давање одговора. Уколико школа не поседује пројектор, наставник може користити рачунар као уређај са кога ученици читају питања, али се ово препоручује само за мању групу ученика како би сви могли да виде питања. Зато је боља опција да уколико нема пројектора, наставник квиз покреће или пушта као домаћи задатак да би ученици преко телефона могли да виде питања и дају одговоре.

КВИЗ	ПОТРЕБАН ИНТЕРНЕТ	ПОТРЕБНА АПЛИКАЦИЈА	ПОТРЕБА ЗА ПРОЈЕКТОРОМ У ЗАВИСНОСТИ ОД НАЧИНА НА КОЈИ СЕ КВИЗ ПОКРЕЋЕ
<i>Kahoot!</i>	ДА	НЕ, АЛИ ПОСТОЈИ.	ДОМАЋИ ЗАДАТАК: НЕ LIVE: ДА
<i>Quizizz</i>	ДА	НЕ, АЛИ ПОСТОЈИ.	ДОМАЋИ ЗАДАТАК: НЕ LIVE: НЕ, АЛИ МОЖЕ ЗБОГ СТАТИСТИЧКИХ ПОДАТАКА

ПРИСТУП БЕСПЛАТНИМ КАНООТ! КВИЗОВИМА ШКОЛЕ

Базу Kahoot! квизова наше школе можете погледати путем линка:

<https://create.kahoot.it/profiles/b3b5972a-b4e5-4bfa-9da5-5978836820d7>

или тако што у лупу за претрагу на свом профилу Kahoot! – а укуцате *ŠOOO DURO SALAJ*.

Два корака за приступ квизовима:

1. Квизовима приступате преко следећег линка, уносом пина, кода или шифре које се налазе у табели испод.

<https://kahoot.it/>

Такође, можете укуцати у Гугл претраживач: *kahhot pin* и одвешће вас до приступа квизовима или квизове потражите помоћу назива квиза на сајту Kahoot! – а.¹⁶

¹⁶ За претрагу квиза према називу морате бити регистровани, тј. имати профил на Kahoot! – у.

Уколико дође до ажурирања или неких измена, бићете обавештени путем нашег сајта¹⁷ или ФБ странице пројекта¹⁸, где можете проверити валидност пинова.

2. Унесите пин квиза који желите да играте. Табела у наставку садржи пинове и називе квизова онако како се налазе на самом профилу на латиници.

NAZIV KVIZA	PIN
ŠOOO ĐURO SALAJ, ENGLISKI JEZIK – NIKOLA TESLA	08240945
ŠOOO ĐURO SALAJ, ENGLISKI JEZIK - JOBS	03725355
ŠOOO ĐURO SALAJ, OŽGD- PRAVA GRAĐANA I USLUGE SOCIJALNE ZAŠTITE	01258183
ŠOOO ĐURO SALAJ, OŽV – POLNO PRENOSIVE BOLESTI	07530829
ŠOOO ĐURO SALAJ, DIGITALNA PISMENOST – DRUŠTVENE MREŽE	0234954
ŠOOO ĐURO SALAJ, GEOGRAFIJA – KVIZ ZNANJA	01307855
ŠOOO ĐURO SALAJ, BIOLOGIJA – GRAĐA ČOVEKOVOG TELA	05555245
ŠOOO ĐURO SALAJ, PREDUZETNIŠTVO - TERMINI	06990031
ŠOOO ĐURO SALAJ, MATEMATIKA	01063021
ŠOOO ĐURO SALAJ, ISTORIJA – NEMANJICI	03543522
ŠOOO ĐURO SALAJ, FIZIKA – BRZINA	07085054
ŠOOO ĐURO SALAJ, SRPSKI JEZIK – LAV I MIŠ	03823127

¹⁷ <https://diurosajaj.edu.rs/>

¹⁸ https://www.facebook.com/profile.php?id=100092233550206&locale=sr_RS

ПРИСТУП БЕСПЛАТНИМ QUIZIZZ КВИЗОВИМА ШКОЛЕ

Базу Quizizz квизова наше школе можете погледати путем линка:

https://quizizz.com/profile/660d43235ab6e73e29b7ab78?source=profile_share

или тако што у лупу за претрагу на свом профилу Quizizz – а укуцате ŠOOO ĐURO SALAJ.

Два корака за приступ квизовима:

1. Квизовима приступате преко следећег линка, уносом пина, кода или шифре које су у табели.

<https://quizizz.com/join>

Такође, можете укуцати у Гугл претраживач: *Join a Quizziz* или *Quizziz code* и одвешће вас до приступа квизовима, или квизове протражите помоћу назива квиза на сајту *Quizziz- a* .¹⁹

Уколико дође до ажурирања или неких измена, бићете обавештени путем нашег сајта²⁰ или ФБ странице пројекта²¹, где можете проверити валидност пинова.

2. Унесете пин квиза који желите да играте. Табела у наставку садржи пинове и називе квизова онако како се налазе на самом профилу на латиници.

NAZIV KVIZA	KOD
ŠOOO ĐURO SALAJ, OŽGD – MODELI ORGANIZACIJE PORODIČNOG ŽIVOTA	96481154
ŠOOO ĐURO SALAJ, OŽV – ŽIVOTNE SITUACIJE, GRADSKI PREVOZ, MOOVIT	71135107

¹⁹ За претрагу квиза према називу морате бити регистровани, тј. имати профил на Quizizz – у.

²⁰ <https://diurosajaj.edu.rs/>

²¹ https://www.facebook.com/profile.php?id=100092233550206&locale=sr_RS

ŠOOO ĐURO SALAJ, BIOLOGIJA	90904553
ŠOOO ĐURO SALAJ, GEOGRAFIJA – KRETANJE ZEMLJE	69920429
ŠOOO ĐURO SALAJ, DIGITALNA PISMENOST - SISTEMATIZACIJA	85944135
ŠOOO ĐURO SALAJ, PREDUZETNIŠTVO – ISTINE I ZABLUDE	76714656
ŠOOO ĐURO SALAJ, ENGLJSKI JEZIK – BODY PARTS AND HEALTH	94620813
ŠOOO ĐURO SALAJ, PRIMENJENE NAUKE	68897653
ŠOOO ĐURO SALAJ, HEMIJA	69090737
ŠOOO ĐURO SALAJ, ISTORIJA – PRVI SVETSKI RAT	69283821
ŠOOO ĐURO SALAJ, FIZIKA – TRENJE	69621718
ŠOOO ĐURO SALAJ, SRPSKI JEZIK – IMENICE (VRSTE, ROD I BROJ)	68128801

СПЕЦИЈАЛНИ ДОДАТАК: НАСТАВНА ПРИПРЕМА ЗА ПОЛАГАЊЕ ИСПИТА ЗА ЛИЦЕНЦУ СА ПРИМЕНОМ ИГРОЛИКЕ НАСТАВЕ

Одлучили смо се да као специјални додатак приложимо наставну припрему за полагање испита за лиценцу са применом игролике наставе.

У питању је припрема из енглеског језика чији је аутор наставница енглеског језика Јасмина Максимовић, која је у априлу 2024. године успешно положила испит за лиценцу. Њена припрема садржи пример игролике наставе, као и примену групног рада, који се често избегава приликом полагања пред комисијом.

Надамо се да ћемо на овај начин помоћи колегама који се припремају за полагање испита за лиценцу да имају увид у сам изглед припреме, као и да ћемо их мотивисати да користе игру у настави и учине је занимљивијом.

Наставна припрема из енглеског језика за полагање испита за лиценцу са применом игролике наставе

ПРИПРЕМА ЗА ИЗВОЂЕЊЕ НАСТАВЕ

Наставни предмет:	Енглески језик
Назив школе:	ОШ „20. октобар”
Место школе:	Београд
Датум реализације часа:	22.4.2024.
Наставник:	Јасмина Максимовић
Разред и одељење:	VII/2

ОПШТИ МЕТОДИЧКИ ПОДАЦИ

Наставна тема	Unit 5 Our environment
Наставна јединица	English Across the Curriculum: Hurricanes - обрада
Тип часа	Обрада
Време за реализацију :	45 минута
Циљ часа	Ученици ће моћи да описују метеоролошке прилике код нас и у свету,

	акценат на временским непогодама
Образовни задаци	<ul style="list-style-type: none"> - читање и слушање текста о ураганима - разумевање суштине текста и детаља - учење и увежбавање речи и њихових значења
Методe и технике рада	Дијалошка, монолошка, рад на тексту, дискусија, “ледоломци”
Облици рада	Фронтални, индивидуални, рад у пару, групни рад
Наставна и техничка средства	Слике преузете са интернета, уџбеник, аудио запис, звучник, табла и маркер, припремљени материјали, магнети, шешир
Очекивани исходи на крају часа	<ul style="list-style-type: none"> - Ученици именују различите временске појаве - Ученици разумеју описе метеоролошких прилика и географских места - Ученици дају метеоролошке описе
Активности ученика	Праћење, одговарање на питања наставника, учествовање у такмичењу, разговор са наставником, слушање, читање текста, решавање задатака
Активности наставника	Планира и организује активности ученика на часу, прати њихов рад, помаже, даје инструкције, пише на табли, похваљује
Место извођења часа	Учионица
Литература	<ol style="list-style-type: none"> 1. Project 4 Serbian edition Student’s book - Аутор: Tom Hutchinson, Oxford University Press, The English Book, Београд, 2020. 2. https://learnenglishteens.britishcouncil.org/sites/teens/files/weather_exercises.pdf 3. https://www.englishclub.com/ref/Idioms/Quizzes/Weather/ 4. https://dictionary.cambridge.org/ 5. https://www.nationalgeographic.com/
Кључне речи и појмови	Hurricane, typhoon, cyclone, climate change, natural disaster
Корелација	Географија, биологија, екологија
Очекивани проблеми и могућа решења:	Покушавам да што једноставнијим примерима и објашњењима приближим ученицима наставну тему о ураганима, појави која деци можда није у довољној мери позната. Уколико се деси да поједине инструкције нису довољно јасне на енглеском језику, пружам шансу неком од ученика који је разумео да објасни другару, или ће их поновити и на матерњем језику. Такође, уколико проценим да нема довољно времена, изменићу редослед планираних активности.

ТОК ЧАСА

Уводни део (7 минута)	<p>1. Представљање и упознавање (1 минут)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Улазим и поздрављам ученике на енглеском и представљам <i>ce Hello, everyone. How are you? My name is Jasmina and I’m going to be your teacher of English for today.</i> • Дајем ученику да подели папире осталим ученицима и замолим их да на њима напишу своја имена, ради лакше
-----------------------------------	---

	<p>комуникације.</p> <p>2. Уводна активност – асоцијације (6 минута)</p> <ul style="list-style-type: none"> Пишем датум у горњем десном углу табле и питам ученике да ми кажу који је данас датум. Обраћам се ученицима и уводим активност за загревање. <i>Before we begin with today's lesson,, let's break the ice and play a game I am sure you are familiar with – associations.</i> Стављам на таблу хамер папир на коме се налази исцртана игра асоцијација са прекривеним пољима (Прилог 1). Коначно решење асоцијације је <i>време</i> и ова активност представља увод у тему часа.
<p>Главни део (25 минута)</p>	<p>1. Разговор о ураганима (5 минута)</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Today we are going to talk about a very popular topic in Britain – the weather.</i> Питам ученике какво је време данас. <i>What's the weather like today?</i> У зависности од времена питам шта могу и воле да раде по оваквом времену. <i>What can you do on a sunny/rainy/windy day like this?</i> Кажем ученицима да отворе књиге. <i>Open your books on page 65 and look at the photos.</i> Пишем наслов на табли. Говорим им да усмере пажњу на фотографије у књизи и својим питањима и питањима из књиге наводим ученике да покажу знање о овој временској непогоди (задатак 1). Могућа додатна питања: <i>Have you recently heard or read about hurricanes in the news? Do you know any famous hurricanes? What are the causes of climate change?</i> <p>2. Слушање и читање (10 минута)</p> <ul style="list-style-type: none"> Говорим ученицима да погледају текст и усмере пажњу на празнине у њему. Дајем им 30 секунди за ову активност. <i>Please skim the text and focus your attention on the missing words.</i> Објашњавам да треба да слушају и прате текст у књизи како би попунили празнине одговарајућим речима (задатак 2). <i>Now we are going to listen to the text. There are gaps that you need to fill in with the correct words. Listen carefully.</i> Након одслушаног текста ученици у пару проверавају своје одговоре. Насумично одабрани ученици читају по параграф и на тај начин се врши провера да ли су тачно попунили текст. <i>Now we're going to read the text once again. Do I have a volunteer?</i> Тачне одговоре бележим на табли (1. summer, 2. eye, 3. 220, 4. 2005, 5. New Orleans, 6. 80, 7. Japan, 8. many) <p>3. Разумевање текста (5 минута)</p> <p>Читамо питања у 3. задатку (добровољци). Ученици наизменично дају одговоре и на тај начин проверавамо да ли су у потпуности разумели текст. Проверавам још једном да ли је све јасно и да ли ученици имају додатних питања. <i>Do you have any questions?</i></p>

	<p>4. Утврђивање (5 минута) Ученици у паровима раде вежбу број 4 у књизи, повезују делове слике са описима. Проверавам одговоре насумичним прозивањем добровољаца.</p> <p>5. *Додатна активност (ако проценим да има времена) Делим ученицима наставни лист са временским идиомима на једној страни и њиховим значењима на другој страни. Задатак ученика је да споје идиоме са њиховим значењима. (Прилог 2) Разговарамо мало о логици енглеског језика и тражимо прикладне еквиваленте у српском језику.</p>
<p>Завршни део (13 минута)</p> <p>Потенцијални проблем: можда неко од ученика има страх од изласка пред таблу и непознатих активности. Уважити дететово мишљење, охрабрити га да ће бити забавно и да се ништа лоше неће десити ако не освоји поен за свој тим, али не инсистирати превише. Уколико проценим да ученици нису заинтересовани за тај облик рада, активност организовати као рад у пару.</p> <p>Потенцијални проблем: неки ученици ће се можда наљутити јер имају развијен снажан такмичарски дух и теже подносе пораз. Умирити ученика и охрабрити га.</p>	<p>1. Задавање домаћег задатка (1 минут) Задајем домаћи задатак <i>For your homework look up information on the Internet or in science books about the way hurricanes are named and write a paragraph.</i> Пишем на табли <i>Hurricane names.</i></p> <p>2. Завршна активност – утврђивање кроз такмичење (9 минута)</p> <ul style="list-style-type: none"> Делим ученике у 5 тимова од по 5-6 ученика. Сваки тим добија папир са сликом своје групе (облак, сунце, ураган, олуја, киша). Исти такви папири се каче магнетима на таблу и испод њих ћу бележити поене. Такмичење се састоји из пет различитих активности и за сваку од њих ће тимови имати различите представнике. Циљ је да се сва деца једнако укључе и да се покрену у сваком смислу те речи. Вокабулар из текста и са часа је смештен у контексту игре. Објашњавам ученицима да ће за сваку активност имати 30 секунди да је реше. Ученик који први тачно изврши задатак осваја поен за свој тим који бележим на табли. Прва активност је слагање 8 речи на исецканим папирима у 4 пара колокација (прилог 3). Подсећам ученике шта су колокације (речи које иду заједно, нпр. на енглеском кажемо <i>high temperature</i>, а не <i>tall temperature</i>). У другој активности нови круг ученика добија квиз са три питања о временским идиомима (прилог 4). Идиоми су употребљени у реченици и ученици за сваки треба да заокруже тачно од понуђена три значења. Победнички тим осваја поен који бележим на табли. <p>3. У трећој активности нови ученици имају задатак да споје речи везане за временске прилике са сликама (прилог 5). Нови бод се бележи на табли.</p> <p>4. У четвртој активности ученици треба да попуне реченице речима које недостају, а које су им понуђене (прилог 6).</p> <p>5. Последња активност подразумева слагање дијалога у одговарајући редослед (прилог 7). Ученицима је понуђено три пара реченица у различитим бојама ради</p>

	<p>лакшег и бржег организовања. На крају наставница сабира бодове, проглашава победнички тим и честита им, а уједно похваљује и остале због уложеног труда. Све активности ће ученици на крају добити на посебном папиру са решењима (прилози 3-7).</p>
--	---

Прилог 1 - Асоцијације

CLOTHES	WET	HOT	HEAT
JOB	CLOUD	SUMMER	COLD
CLIMATE	UMBRELLA	SHINE	DEGREE
BUSES	DROPS	YELLOW	CELSIUS
CHANGE	RAIN	SUN	TEMPERATURE
WEATHER			

Прилог 2 – Идиоми

IT'S RAINING CATS AND DOGS

SNOWED UNDER

UNDER THE WEATHER

BREAK THE ICE

HAVE YOUR HEAD IN THE CLOUDS

to live in a fantasy world, to be unrealistic

to make people that have not met before more relaxed

something that you say when it is raining heavily

having too much to do

to feel ill



Решење:

IT'S RAINING CATS AND DOGS - something that you say when it is raining heavily
SNOWED UNDER - having too much to do
HAVE YOUR HEAD IN THE CLOUDS - to live in a fantasy world, to be unrealistic
BREAK THE ICE - to make people that have not met before more relaxed
UNDER THE WEATHER - to feel ill

Прилог 3 – Колокације

TROPICAL STORM	CLIMATE CHANGE
NATURAL DISASTER	FLOOD BARRIERS

Прилог 4 – Квиз са идиомима

1. *(it's) raining cats and dogs*

It's raining cats and dogs, so

- a. watch out for falling animals
- b. make sure you take an umbrella
- c. keep your pets inside

2. *have your head in the clouds*

William's head is in the clouds. He needs to

- a. take better care of himself
- b. be a bit more realistic
- c. stop thinking he's better than everyone else

3. *snowed under*

I was so snowed under today that I had to









- a. wear extra warm clothes
- b. see a doctor
- c. cancel a meeting

Решење: 1. b, 2. b, 3. c

Прилог – 5 Спајање слика и речи

Write the correct word in the box below the picture.

rain	warm	cold	cloud	storm	snow
wet	hot	sun	fog	dry	wind

Решење: 1. sun,, 2. storm, 3. cloud, 4. rain, 5. wind, 6. fog, 7. dry, 8. wet, 9. snow, 10. hot, 11. warm, 12. cold

Прилог 6 – Попуњавање празнина

Write a word to complete the sentences – **hurricanes, disasters, climate, flood**

1. After the _____ it took weeks for the water level to go down.
2. _____ pose the greatest threat to residents in coastal areas.
3. Humans are responsible for the _____ change.
4. One of the biggest natural _____ was Hurricane Katrina.

Решење: 1. flood, 2. hurricanes, 3. climate, 4. disasters

Прилог 7 – Поређај дијалог у одговарајући редослед

What is the weather like?

It's rainy today, but they say it's going to be 32°C tomorrow.

Do you really trust the weather forecast?


Well, I do. They normally get it right. At least most of the times.

What do you usually do when it's raining?

I usually read books and listen to music.

Изглед табле

Hurricanes				22 nd April	
CLOTHES	WET	HOT	HEAT	1. summer	Homework: Hurricane names
JOB	CLOUD	SUMMER	COLD	2. eye	
CLIMATE	UMBRELLA	SHINE	DEGREE	3. 220	
BUSES	DROPS	YELLOW	CELSIUS	4. 2005	
CHANGE	RAIN	SUN	TEMPERATURE	5. New Orleans	
WEATHER				6. 80	
				7. Japan	
				8. many	



УПИТНИЦИ О ИГРОЛИКОЈ НАСТАВИ

Упитнике о игроликој настави направио је андрагог *ШООО Буро Салај* Радован Тешић, који је, такође, спровео истраживање у нашој установи и у наставку детаљно анализирао резултате тог истраживања.

Такође, припремили смо за вас и пример упитника који можете спровести у својим установама како бисте испитали однос наставника и полазника према игроликој настави. Уколико вам је потребна подршка при реализацији истраживања, можете се обратити андрагогу наше школе на мејл radovantesic1971@gmail.com.

Анкетирање полазника и наставника обављено је у периоду од 15. до 25. септембра 2023. године и од 20. до 30. маја 2024. године. Пошто је пројектом предвиђено да се обаве анкетирања на његовом почетку и крају, изабрани су термини који омогућују доступност свих наставника и стручних сарадника и што већег броја полазника. Иако сам крај пројекта није у мају 2024. године, полазници осмог разреда су до краја маја доступни за анкетирање. Током године се као део пројекта покушавало са применом наученог на мобилности не само у одељењима у затвору, већ и у издвојеним одељењима, као и у матичној школи. Сасвим је могуће да се одређени позитивни ефекти истраживања могу јавити после завршетка пројекта, али и да се почетни позитивни постепено угасе. Ипак, сматрамо да је најважније да неких помака има у години реализације пројекта, и да они могу бити основа за даље праћење и анализирање наученог на пројекту мобилности.

РЕЗУЛТАТИ УПИТНИКА ЗА НАСТАВНИКЕ

Поштоване колеге,

Познато је да има више могућности приказивања обрађених података. Овом приликом они треба да служе учесницима на мобилности у сагледавању реализације пројекта и његовом извештавању, ширењу стечених знања, вештина и искустава у свом колективу, постепено и у другим образовним установама и на крају колико је то могуће у свим установама чији је рад везан за основно образовање одраслих у редовним околностима и казнено - поправним установама.

Пошто веома мали број запослених познаје уобичајене начине приказивања података у наукама о васпитању и образовању, као и основне термине који се користе у статистичкој обради података (статистичка значајност на више нивоа, стандардна девијација и др), одлучили смо да приказ података буде најпре од користи просечном просветном и неком другом раднику, а то се може једино ако је једноставан и разумљив.

Зато ће приказ изгледати тако да на упитнику одмах испод питања и понуђених одговора дамо коментаре резултата истраживања вредне пажње, на начин који ће бити разумљив почетнику или приправнику у просвети, искусном раднику, али и ономе коме друштвене науке и статистичка обрада података у њима нису познате. Сматрамо да је то практично јер је прегледно, а уједно се може видети и упитник у оригиналу. То отвара могућност да нам се упути сугестија о несавршености упитника, као и о нашим коментарима резултата истраживања. Приказали смо и резултате на крају пројекта. Могуће је да ће неки позитивни ефекта пројекта и даље да се јављају.

Коментари о дистрибуцији одговора по полу испитаних су изостали. Разлог томе је што има веома мало мушких у односу на женске полазнике, 5 према 35. Због тога смо их изоставили јер би се често десило да сви мушки испитаници заокруже један одговор што је 100 %, али њих је у ствари само 5, што је веома мали узорак за анализу. Основни разлог што смо ипак диференцирали испитанике по полу је то што према пројекту треба да обавимо слично анкетирање на његовом крају затим за потребе будућих пројеката, разних истраживања и сл, тако да се никад не зна да ли би ипак у некој ситуацији резултати мушких испитаника били од користи иако их је само 5.

УПИТНИК И РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА

1. Ког сте пола ?

а) мушког	б) женског	укупно
5	35	40

2. Колико година радите као просветни радник ?

а) приправник сам	1
б) 1- 3 године	5
в) 4 – 6	5
г) 7- 10	1
д) 11 – 20	11
ђ) више од 20 година	17

укупно 40

3. На којој позицији радите у школи ?

а) наставник групе предмета из природних наука	11
б) наставник групе предмета из друштвених наука	5
в) наставник групе предмета из филолошких наука	7
г) наставник групе предмета из дигиталне писмености, информатике	2
д) наставник разредне наставе (учитељ)	9
ђ) стручни сарадник	2
е) библиотекар	1
ж) директор, помоћник директора	2
з) андрагошки асистент	1

укупно 40

на почетку пројекта / на крају

4. Како себе процењујете у примени савремених наставних метода ?

а) информисем се о њима и често их примењујем	52,5% / 57,5%
б) информисан сам, али их примењујем понекад	25% ,0 / 27,5%
в) слабо сам информисан, али примењујем све што знам	22,5% / 15,0%
г) слабо сам информисан, али и не примењујем оно што знам	0,0% / 0,0%
	100%

На почетку пројекта највише одговора (52,5%) било је о информисаности и честој примени наставних метода, а онда постепено у наредна два одговора мање (25% и 22,5%) и ниједан у последњем одговору. Вредно је нагласити да су запослени са најмање радног стажа чешће заокружили одговор који се односи на слабију информисаност и примену оног што се зна, што је и логично. Добро је да нема оних који су заокружили одговор „г“ иначе би се могло сумњати у мотивисаност запослених, задовољство на послу и сл.

На крају пројекта видимо да је дошло до благе позитивне промене о информисаности и примени савремених наставних метода.

5. Који је ваш најчешћи проблем у примени савремених информационих и комуникацијских средстава у настави ?
- | | |
|--|----------------|
| а) нема услова у објектима где се налазе издвојена одељења школе | 5,0% / 5,0 % |
| б) сматрам да су класична дидактичка средства често боље решење | 30,0% / 30,0 % |
| в) у фази сам оспособљавања за њихову успешну примену | 0,0% / 0,0 % |
| д) немам никаквих проблема | 57,5% / 60,0 % |
| ђ) нешто друго (напишите на линији) | 7,5% / 5,0 % |

100%

На почетку пројекта око половине испитаних (57,5%) изјављује да нема никаквих проблема. Скоро трећина се одлучила да су класична дидактичка средства често боље решење. Нико није заокружио одговор „в“ што је уобичајено јер су запослени законски обавезни да за посао у школи имају основна знања из Office пакета (Word, Excel, PowerPoint, итд.). Овај одговор је ипак понуђен јер се можда неко осећа веома несигурно у примени савремених техничких средстава и поред формалне оспособљености или се није прилагодио брзим променама у овој области, итд. Одговора „нешто друго“ је било неколико (7,5%) а проблеми су се односили на слаб интернет и слично.

И овде на крају пројекта видимо благу позитивну промену, односно смањење проблема у примени савремених информационих и комуникацијских средстава. То и не чуди, пошто се за једну школску годину не може очекивати да дође до већих промена.

6. Шта вам у образовном раду са осуђеним лицима највише смета ?
- | | |
|---|----------------|
| а) мањак знања због непостојања програма на факултету за рад са осуђеницима | 42,5% / 47,5 % |
| б) неразумевање особља затвора о важности образовања осуђеника | 37,5% / 35,0 % |
| в) приморавање од стране школе да предајем у затвору | 5,0% / 5,0 % |
| г) слаба мотивација осуђеника | 10,0% / 10,0 % |
| д) немам озбиљнијих сметњи | 5,0% / 2,5 % |
| ђ) нешто друго (напишите на линији) | 0,0% / 0,0% |

100%

Највише одговора на почетку пројекта било је везано за мањак знања (42,5%), нешто мање за неразумевање особља затвора (37,5%), најмање за приморавање школе као највећу сметњу 5%. За слабу мотивацију осуђеника као највећу сметњу одлучило се 10%, нема озбиљнијих сметњи 5%, а „нешто друго“ није заокружио ниједан испитаник. Резултати говоре да су образовне потребе изражене, али изненађује релативно висок проценат о нераздевању особља, поготово што није било никаквих примедби на њих. Вероватно се ради о другачијем приступу особља према осуђеницима у односу на наставнике. То је делимично и разумљиво јер особље затвора између осталог води рачуна и о безбедности свих актера у затвору, задовољавања свих осталих потреба затвореника а не само образовних.

На крају пројекта до солидне промене је дошло у одговорима под „а“, односно има повећања освешћености о мањку стицања знања на факултетима о осуђеним лицима и његовом значају.

на почетку пројекта / на крају

7. У циљу унапређења наставе у затвору, кроз сарадњу са васпитачима, шта би вам највише користило ?
- | | |
|---|-----------------|
| а) помоћ у реализацији наставе уопште | 2,5% / 2,5% |
| б) сарадња у реализацији наставе на осетљиве теме (сексуалност, насиље, деца, породица и сл.) | 57,5% / 67,5 % |
| в) сарадња у избору дидактичких средстава, припреме за рад и сл. | 2,5% / 2,5 % |
| г) помоћ васпитача у затвору у успостављању адекватних односа са осуђеницима | 32,5 % / 25,0 % |
| д) нешто друго (напишите на линији) | 5,0% / 2,5 % |

100%

На почетку пројекта више од половине испитаних (57,5%) се одлучило за реализацију наставе на осетљиве теме, следи одговор „г“ (помоћ у односима са осуђеницима 32,5 %). Преосталих 10% скоро једнако је распоређено у осталим одговорима. Објашњење за висок скор везан за осетљиве теме би могао лежати у тешкоћама које наставници имају у реализацији предмета Грађанског васпитања и Предузетништва. Осим тога ради се о осуђеницима на временски дучачке казне, па су можда изгубили осећај за сагледавање неких деликатних ситуација које се односе на

пословање, домаћа и светска дешавања, породичне и родитељске односе, сексуалност и сл.

На крају пројекта код овог питања има значајног позитивног помака у два одговора. Дошло је до повећања броја оних који сматрају да им је најпотребнија сарадња са васпитачима у затвору када су у питању осетљиве теме (одговор под „б“). То би сматрало позитивним. С друге стране има мање оних који сматрају најпотребнијим помоћ васпитача у успостављању адекватних односа са осуђеницима (одговор „г“). Иако сваки наставник треба да буде што самосталнији у раду, ипак је још увек корисна помоћ васпитача око успостављања односа са осуђеницима. Ово нам се чини потребним не само што нема формалног „едуковања едукатора“ за образовни рад у затворима у нашој земљи, већ и због тога што школа реализује образовни рад у затвору пет година.

на почетку пројекта / на крају

8. Шта мислите о примени игре у настави у затвору ?

а) имам отпор као наставник јер предајем у школи за одрасле	5,0% / 2,5 %
б) радо је примењујем, али су одрасли полазници немотивисани за њу	37,5% / 42,5 %
в) немам подршку колега и надређених	30,0% / 22,5 %
г) успешно примењујем игру у настави	25,0% / 30,0 %
д) нешто друго (напишите на линији)	2,5% / 2,5 %

100%

Највише одговора на почетку пројекта (37,5%) се односило на немотивисаност полазника, на непостојање подршке 30%, успешно примењује игру у настави 25%, отпор према игри заокружило је 5%. За одговор „нешто друго“ било је 2,5% одговора који се не могу лако класификовати јер су се кретали од „нећу да се играм ничега у овим годинама“ до „волим да се играм, али ме ја срамота“ и сл. Мора се нагласити да је у затвору у коме реализујемо наставу пракса да се образовне активности одвијају у присуству стражара. То је велика отежавајућа околност пошто је познато да у игри и деце и одраслих присуство особа које не учествују квари уобичајену динамику игре.

Овде видимо да на крају пројекта има позитивног помака у свим одговорима, највише када се односи на подршку колега и надређених. У осталим одговорима је нешто мањи, али овде имамо не тако честу ситуацију да имамо напретка у свим одговорима. Могло би се то протумачити како информисање колектива у више прилика и на више начина о могућностима примене игре у настави у затвору већ даје одређени ефекат. Није то необично после пет година образовног рада у затвору, јер се акумулирало одређеног образовног искуства.

на почетку пројекта / на крају

9. А о примени игре у настави са редовним полазницима школе ?

а) имам отпор као наставник јер предајем у школи за одрасле	5,0% / 2,5 %
б) радо је примењујем, али су одрасли полазници немотивисани за њу	27,5% / 30,0 %
в) немам подршку колега и надређених	25,0% / 17,5 %
г) успешно примењујем игру у настави	42,5% / 50,0 %
д) нешто друго (напишите на линији)	0,0% / 0,0%

100%

И овде је доста одговора било због немотивисаности полазника (27,5%), али ипак мање него код затвореника, знатно више има успешне примене игре са редовним полазницима (42,5% према 25%), отпор као наставника је исти (5% према), мањи је недостатак подршке (25%), „нешто друго“ није заокружио ниједан испитаник. Више је него очигледно да наставницима више лежи уобичајена атмосфера у школи када је примена игре у питању, али то се вероватно односи и на редовне полазнике у односу на затворенике. То асоцира и на решење проблема које је изгледа у томе да се свим актерима у затвору омогући да се осећају слободније, аутентичније. Наш задатак је да укажемо на резултате истраживања, а одлуку о томе ипак на крају доноси руководство затвора. Овде највише мислимо на стално присуство стражара док се одвија настава.

Овде на крају пројекта имамо мањи позитивни напредак него у претходном питању, али то је зато што је било више позитивних ставова на почетку пројекта.

на почетку пројекта / на крају

10. Примена игре у настави али преко коришћења савремених техничких средстава је за вас ?
- | | |
|---|----------------|
| а) тежак образовни задатак | 52,5% / 50,0 % |
| б) прихватљиво али немам могућности за примену | 22,5% / 17,5 % |
| в) нелогично, дидактички неадекватно у школама за одрасле | 5,5% / 2,5 % |
| г) нешто што већ примењујем кад год је корисно за полазнике | 20,0% / 30,0 % |
| | 100% |

Према добијеним резултатима аспект игре у комбинацији са савременим техничким средствима је за већину (52,5%) тежак образовни задатак. Најмање је одговора, (5%) да је то нешто нелогично и неадекватно у школама за одрасле. Да се нема могућности и да се примењује кад год је корисно је скоро исто (22,5% и 20%).

На крају пројекта код овог питања такође има солидног напретка осим у одговору под „а“ који се односи на тежину образовног задатка. То можда значи да није лако за кратко време бити релативно успешан у комбинацији примене игре коришћењем савремених техничких средстава, нарочито за некога коме је то тежак образовни задатак.

на почетку пројекта / на крају

11. Дато вам је неколико тврдњи. Одговорите на њих у складу са степеном слагања са њима

а) јасно постављам границе у интеракцији са полазницима

- | | |
|------------------------------|----------------|
| 1) слажем се у потпуности | 55,0% / 62,5 % |
| 2) слажем се делимично | 5,0% / 7,5 % |
| 3) нисам сигуран | 32,5% / 25,0 % |
| 4) делимично се не слажем | 5,0% / 2,5 % |
| 5) у потпуности се не слажем | 2,5% / 2,5 % |
| | 100% |

Иако се већина слаже да јасно поставља границе у интеракцији са полазницима (55,0%), није мали број оних који није сигуран да ли јасно поставља границе (32,5%). Остали одговори су скоро једнако мање заступљени. Видећемо да ли ће доћи до некакве промене у избору става као и у његовој јачини када се пројекат заврши и

примени нешто што су научили учесници на мобилности и пренели осталим колегама. Свакако да је најбоље да до већих промена у позитивном смеру дође, међутим процену квари несавршеност сваког човека у самопроцени. Овде мислимо на ситуацију у којој неко има сасвим адекватну интеракцију са полазницима, али себе посматра превише строго или обрнуто. Због тога, као и у свим истраживањима овог типа ми коментаришемо добијене податке, а колико они одговарају реалности понекад је дискутабилно. Поновљена истраживања на исту тему, са другачијим инструментом, другим креаторима истраживања су корисна, али то тренутно превазилази потребе пројекта.

На крају пројекта видимо да је дошло до побољшања у свим одговорима, највише код оних који се слажу у потпуности. Мишљења смо да у неким аспектима образовног рада са одраслима који су веома ниског социоекономског статуса, а таквих је у школама попут наше велики број, наставници морају да буду и у улози, тзв. „трећег родитеља“. Сматрамо да та улога може довести до ставова и њихове јачине који се у одређеној мери разликују у односу на наставнике у редовним школама. Отуда, можда другачији резултати код овог, али и код других питања.

на почетку пројекта / на крају

б) мој однос са полазницима је углавном крут, сувопаран и сл.

1) слажем се у потпуности	0,0 % / 0,0 %
2) слажем се делимично	5,0% / 2,5 %
3) нисам сигуран	0,0 % / 0,0 %
4) делимично се не слажем	7,5% / 7,5 %
5) у потпуности се не слажем	87,5% / 90,0 %
	100%

Управо у одговорима на ову тврдњу можемо видети да није лако бити објективан према себи. У веома високом проценту (87,5%) испитаници се у потпуности не слажу да граде крут и сувопаран однос са полазницима. Међутим, пројектом смо предвидели и упитник за полазнике. У њему питање број 6 гласи: „Шта би вама лично највише одговарало у побољшању наставе?“. Интересантно је да се 21,4% полазника одлучило за одговор „да имам боље односе са наставницима и особљем школе“ (видети резултате истраживања везаних за полазнике). Наравно да ово не значи нешто лоше. Један део полазника је вероватно задовољан односом са наставницима, али жели да буде бољи, неким је наставник „трећи родитељ“, нарочито у непотпуним и

дисфункционалним породицама и сл. Најзначајније је у ствари то што је свакоме ко ради у школи тешко да призна да он можда и није тако добар полазницима. Ова тешкоћа је природна, а оно што не ваља је када је непрепозната, када се не ради довољно на властитом усавршавању и сл.

Код овог питања видимо да је на крају пројекта дошло до веома малих промена. У суштини тешко је и да дође до већих јер су наставници око 90 % својих одговора распоредили у један, онај под бројем 5.

на почетку пројекта / на крају

в) често се емоционално вежем за полазнике више него што је потребно

1) слажем се у потпуности	55,0% / 50,0 %
2) слажем се делимично	15,0% / 12,5 %
3) нисам сигуран	25,0% / 20,0 %
4) делимично се не слажем	5,0% / 15,0 %
5) у потпуности се не слажем	0,0% / 2,5 %
	100%

Није сувишно поново нагласити да већину полазника наше школе чине они са веома ниским социоекономским статусом, припадници етничких мањина, Роми, од пре пет година осуђеници на дуже затворске казне. Положај већине полазника је такав да је немогуће не бити претерано сажалјив барем повремено. Ипак, није добро да се већина (55%) слаже у потпуности о честом и јаком везивању за полазнике. Ми смо о себи то знали и пре ових резултата, зато је суштина пројекта учење од других о овом проблему. Чудније је да друго место заузима одговор „нисам сигуран“ (25%). Делимичног слагања је 15%, делимичног неслагања је 5% а потпуног неслагања са тврдњом нема. То практично значи да нико од анкетираних није у потпуности имун на неправилно везивање за полазнике. Може се то тумачити и да су анкетирани психолошки сасвим уравнотежени, јер је уобичајено да што је нечија ситуација тежа, нама је теже да је гледамо сваки дан, поготово ако смо актери у њеном ублажавању.

Нема се шта пуно додати претходном коментару, осим да на крају пројекта има веома малих промена у смеру мањег неправилног везивања за полазнике.

на почетку пројекта / на крају

г) нисам сигуран какав однос треба да изградим са полазницима

1) слажем се у потпуности	0,0% / 0,0 %
2) слажем се делимично	10,0%, / 10,0 %
3) нисам сигуран	15,0% / 10,0 %
4) делимично се не слажем	35,0% / 42,5 %
5) у потпуности се не слажем	40,0% / 37,5 %
	100%

У одговорима на ово питање изгледа да сви знају шта је добро, али не знају како то да постигну, као и супротно, сви знају шта не ваља, али не знају како то да избегну. Једино ако негативна тврдња није збунила неког испитаника. Можда би другачије резултате добили да је гласила „сигуран сам какав однос треба да изградим са полазницима“. А резултати су следећи: 40% у потпуности се не слаже, висок скор је и оних који се делимично не слажу (35,0%), нису сигурни да „нису сигурни“ су заступљени са 15,0%, слагања делимичног је 10,0%, потпуног неслагања нема. Намерно смо на овај начин презентовали податке јер смо можда направили грешку, па ову тврдњу дали као негативну, а свесни тешкоћа постали тек у покушају тумачења резултата. То је наша претпоставка, можда неко објективнији од нас може рећи да ли је боље ову тврдњу креирати као позитивну.

На крају пројекта видимо да је дошло до промене у смислу мањег броја несигурних, када се ради о изградњи односа са полазницима. Промена је мала, али као што смо већ нагласили, у једној школској години не можемо очекивати веће промене у аспектима овог пројекта.

на почетку пројекта / на крају

д) мислим да сам топао и срдчан у односу са полазницима

1) слажем се у потпуности	50,0% / 55,0 %
2) слажем се делимично	30,0% / 32,5 %
3) нисам сигуран	5,0% / 5,0 %
4) делимично се не слажем	10,0% / 5,0 %
5) у потпуности се не слажем	5,0% / 2,5 %
	100%

У потпуности се слаже са тврдњом 50%, слаже се делимично 30% делимичног неслагања је 10%, није сигурно 5% и потпуног неслагања има 5%. Рекло би се да је дистрибуција одговора уобичајена када су у питању просветни радници, али треба имати у виду да се ради о самопроцени. Свакако да је занимљивије тумачење када има неког „искакања“.

На крају пројекта се став о властитој срдчности мало побољшао, али и није логично да буде више пошто су ставови на почетку пројекта већ били прилично позитивни.

на почетку пројекта / на крају

ђ) битно је шта ћу полазнике научити, а не какав однос имам са њима

1) слажем се у потпуности	0,0% / 0,0 %
2) слажем се делимично	10,0% / 2,5%
3) нисам сигуран	10,0% / 10,0 %
4) делимично се не слажем	30,0% / 35,0 %
5) у потпуности се не слажем	50,0% / 52,5 %
	100%

Овде се највећа јачина става који је негативан огледа у слагању у потпуности. Срећом, нема ниједног испитаника са таквим одговором иначе би то било забрињавајуће. Делимичног слагања је било 10%, то би се могло тумачити да увек има просветних радника који значајну предност дају учењу наспрам односа са полазником, али га не искључују као нешто небитно. Несигурних какав став имају према датој тврдњи је такође 10%, делимичног неслагања је 30%, а потпуног 50%. Питање је мало и провокативно, последње је у неколико тврдњи које говоре о односу са полазницима, па је и сугестивно. Када би било прво у низу можда би резултати били другачији. Овако, неколико тврдњи о односу са полазницима испитанику свесно или несвесно сугеришу да је једнако важан однос са полазницима као и научено, да је то нешто нераскидиво и сл. Несавршеност би се нашла и када ово питање не би било на последњем месту. То доказује оно што је познато у друштвеним наукама, а то је да није лако конструисати инструмент који верно показује све аспекте истраживања, да преко једног инструмента сазнамо све што би било корисно итд.

И овде на крају пројекта има малог побољшања. Коментар који смо дали у вези почетка истраживања сматрамо довољним, једино што можемо додати то је да се разни позитивни ефекти пројекта могу јављати и касније, неки од њих можда неколико година.

ЗАКЉУЧАК

Ми смо стекли утисак да имамо разлога да будемо задовољни оним што се постигло од почетка до краја истраживања. Пошто у већини аспеката има благог побољшања и у неким солидног, склони смо да имамо оптимистичан став да ће бити напредовања и у наредном периоду. Незахвално је казати у којим областима и колико. Ипак за задовољавање образовних потреба полазника, како редовних тако и оних који похађају наставу у затвору, најбоље је да највише помака има у главним цртама пројекта, а они се односе на већу примену игре и симулације у настави, и веће коришћење информатичких средстава. Разни аспекти пројекта су у ствари подједнако важни јер једни на друге утичу, тако да је развијање сарадничких и партнерских односа са особљем затвора неопходан услов за побољшање наставе у овим установама, адекватно усавршавање наставника и стручних сарадника за примену игре и симулације у настави и сл.

РЕЗУЛТАТИ УПИТНИКА ЗА ПОЛАЗНИКЕ

Поштоване колеге,

Познато је да има више могућности приказивања обрађених података. Овом приликом они треба да служе учесницима на мобилности у сагледавању реализације пројекта и његовом извештавању, ширењу стечених знања, вештина и искустава у свом колективу, постепено и у другим образовним установама и на крају колико је то могуће у свим установама чији је рад везан за основно образовање одраслих у редовним околностима и казнено - поправним установама.

Пошто веома мали број запослених познаје уобичајене начине приказивања података у наукама о васпитању и образовању, као и основне термине који се користе у

статистичкој обради података (статистичка значајност на више нивоа, стандардна девијација и др.), одлучили смо да приказ података буде најпре од користи просечном просветном и неком другом раднику, а то се може једино ако је једноставан и разумљив.

Зато ће приказ изгледати тако да на упитнику одмах испод питања и понуђених одговора дамо коментаре резултата истраживања вредне пажње, на начин који ће бити разумљив почетнику или приправнику у просвети, искусном раднику, али ономе коме друштвене науке и статистичка обрада података у њима нису познате. Сматрамо да је то практично јер је прегледно, а уједно се може видети и упитник у оригиналу. То отвара могућност да нам се упуту сугестија о несавршености упитника, као и о нашим коментарима резултата истраживања. Приказали смо и резултате на крају пројекта. Могуће је да ће неки позитивни ефекти пројекта и даље да се јављају.

УПИТНИК И РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА

1. Ког сте пола?

а) мушког 27

б) женског 43

укупно 70

2. Колико имате година?

а) 15 – 17 17

б) 18 – 20 2

в) 21 – 25 4

г) 26 – 35 18

д) 36 – 50 24

ђ) више од 50 5

укупно 70

3. Где похађате наставу у школи за основно образовање одраслих?

а) у матичној школи	23
б) у издвојеном одељењу школе	28
в) у Казнено поправном заводу у Београду	19
	укупно 70

4. Који разред похађате ове школске године?

а) од првог до четвртог	17
б) пети и шести	27
в) седми и осми	26
	укупно 70

5. Да ли сте некад похађали редовну основну школу?

а) да	44
б) не	26
	укупно 70

на почетку пројекта / на крају

6. Шта би вама лично највише одговарало у побољшању наставе?

а) више уобичајених средстава за учење (књиге, свеске, школски прибор)	7,1% /	4,3%
б) више савремених средстава учења (компјутери, паметни телефони, брзи интернет и слично)	14,2% /	21,4%
в) да има више тема које ми одговарају	28,5% /	25,7%
г) да настава буде занимљивија	28,5% /	31,4%
д) да имам боље односе са наставницима и особљем школе	21,4% /	21,4%
		100%

Видимо да је на почетку пројекта исти проценат (28,5%) оних којима би одговарало да настава буде занимљивија и да им наставне теме више одговарају. Можда би управо игралика настава, која је била предмет посматрања на мобилности, била решење за оба проблема. За боље односе са наставницима и особљем школе одлучило се 21,4%. У овом проблему један део одговорности лежи свакако и на полазницима, међутим он је најмањи, сви други актери у образовању су заслужнији за

квалитет односа са полазницима. Школа је обезбедила солидна савремена средства учења, па не чуди релативно мали број полазника (14,2%) којима је то најважније у побољшању наставе.

На крају пројекта једини значајнији помак у овом питању је у повећању полазника којима одговара више савремених средстава учења (под „б“). Мишљења смо да је разлог томе низак економски статус полазника, па већина нема „паметне телефоне“ који заиста у настави могу бити од користи да се дође до неких информација. Овај проблем није велики јер савремена информатичка средства бивају доступнија све већем броју грађана. Осим тога, могуће је да постоји и образовни разлог тог повећања, јер смо током другог полугодишта активно користили дигиталне квизове у настави.

на почетку пројекта / на крају

7. Да ли вам одговара примена игре у настави?

а) да, одговара ми	17,2% / 24,3%
б) да, али кад сам био млађи, сада не	31,4% / 28,5 %
в) одговара ми на неким часовима, а на неким не	32,8% / 40,1 %
г) не одговара ми	18,6% / 7,1 %
	100%

На почетку пројекта само 17,2% испитаних одлучно тврди да им одговара игра у настави. Осталима одговара под одређеним условима или им уопште не одговара. Иако се ради о одраслима који су у ситуацији учења надали смо се већем проценту оних којима одговара игра у настави. Оно што је сасвим могуће је да када би се неки полазници чешће налазили у ситуацији игре у настави можда би променили став.

На крају истраживања видимо да је дошло до разних промена. Мало се повећао број полазника којима одговара игра у настави и смањено се број оних којима је одговарала док су били млађи, а сада не. Такође се смањено и број оних који изричито одговарају да им не одговара. То су све позитивни разлози. Међутим има и нешто што би се могло означити и као мали корак уназад. То је одговор под „в“ који се односи на игру на појединим часовима. Можда у другом полугодишту, а нарочито пред крај школске године расте напетост због успеха, изласка на разредни и све друге испите, па је мање мотивације за игром и симулацијом у настави. Ипак, остаје да се види да ли ће ова тенденција постојати у наредним школским годинама.

8. Пошто је школа обезбедила компјутере у учионицама, да ли вам одговара да се учење одвија уз помоћ њих?

а) не, зато што се не разумем у рад са компјутерима	14,2% / 7,4%
б) не, зато што више волим класичан начин учења	5,7% / 5,7%
в) не, из другог разлога (напишите на линији разлог)	4,3% / 0,0%

г) да, зато што тако боље учим	7,1% / 8,5%
д) да, зато што је мени тај начин учења занимљивији	38,6% / 42,8%
ђ) да, зато што тако учим како се ради на компјутеру	28,5% / 32,8%
е) да, из другог разлога (напишите на линији разлог)	1,4% / 2,8%

100%

На почетку истраживања, код овог питања одговори су такви да нам, у односу на претходно, олакшавају не само тумачење, него и деловање у пракси. Мишљење велике већине испитаних полазника је позитивно о употреби компјутера у настави, то одговара савременим схватањима о методама и средствима за рад у школама, и проблем решен. Међутим, да ли је? Било би боље да је мање од 14,2% заокружило одговор о неразумевању у рад са компјутерима. Очигледно је да и поред опремљености школе и обавезног предмета „Дигитална писменост“ код не тако малог броја полазника рад на компјутеру представља проблем. Иако увек један део полазника пружа отпор чак и за оно што би им било од користи, њихова одговорност и овде треба да је најмања.

На крају истраживања видимо да је до значајнијег помака дошло у три одговора, један се тиче занимљивијег начина учења (под „д“), други на учење путем кога се учи и рад на компјутеру (под „ђ“). Код трећег имамо највећи помак, а то је да је мање оних који саопштавају да им не одговара учење уз помоћ компјутера (под „а“).

9. Шта би сте рекли када би на неким часовима било учења путем игре и то уз помоћ компјутера?	
а) било би ми јако занимљиво	38,6% / 45,7%
б) мислим да ми не би одговарало	5,7% / 5,7%
в) сматрам да је тако нешто за децу, а не за нас одрасле	18,6% / 17,1%
г) чини ми се да би тако боље учио	14,2% / 12,8%
д) за мене би то било напорно	7,1% / 5,7%
ђ) не знам шта да мислим о томе	15,8% / 13,0%
	100%

На почетку пројекта је многим полазницима учење уз игру уз помоћ компјутера више у функцији занимљиве наставе (38,6%) него корисности за сам процес учења (14,2%). То је можда „карта“ на коју се може играти у побољшању свега, па и самог учења. Примера ради, на почетку школске године се ради што боље атмосфере и повезаности свих актера у одељењу прибегава разним активностима. Можда више примене игре уз компјутере убрза и олакша процесе стварања групне кохезије. Резултати говоре да вреди покушати, поготово зато што је мало оних који саопштавају да им је то напорно (7,1%) или да им не би одговарало (5,7%).

На крају пројекта дошло је до веће промене само у првом одговору који се односи на занимљивост учења путем игре, али уз помоћ компјутера. Можда је то и очекивано јер се ради о полазницима који су и на почетку пројекта били мотивисани за ову врсту активности. После скоро годину дана разних покушаја да се то спроведе у пракси логично је да су они још мотивисанији. На жалост, није се много успело код оних који су имали негативан и неутралан став. Међутим, сматрамо да је једна школска година мало за битнију промену код полазника са оваквим ставовима. Могуће је да ће се позитивно дејство активности које се крећу ка комбинацији учења путем игре уз помоћ компјутера развијати неколико година.

10. Како би проценили однос наставника и стручних сарадника према вама?	
а) добар је, немам никакву замерку	20,2% / 23,0%
б) имам утисак да превише обраћају пажњу на учење	35,7% / 32,8%
в) увек ми помажу, не само за проблеме у учењу	14,2% / 17,1%

г) волео би да имају више разумевања за мене као особе	21,4% / 24,3%
д) смета ми када је однос превише „другарски“	5,7% / 2,8%
е) нешто друго (напишите на линији)	2,8% / 0,0%
_____	100%

Ако би неки наставник на почетку пројекта добио задатак да одбрани релативно велики проценат дат одговору „б“ вероватно би најбољи аргумент био да је логично да наставници највише обраћају пажњу на учење. Ипак, у одговору који је понуђен стоји реч „превише“. Дакле, трећина испитаних полазника сматра да претерујемо у усмерењу на учење, а премало пажње посвећујемо нечем другом. Наравно да у ту трећину улазе и полазници неосвешћени о значају основних знања, користи од знања енглеског језика и информатике. Ипак, један део те трећине нас с правом упозорава да до истих резултата можемо доћи и заобилазним (занимљивијим) путевима. Резултати нам опет говоре да би више примењивања игре, симулације, информатичких средстава, могли бити од значајне користи у побољшању наставе.

На крају истраживања видимо да већег помака није било ни у једном одговору. Вероватно је разлог томе сложеност односа између оних који уче и оних који поучавају. Сматрамо да у овом аспекту истраживања као и у неколико других, треба више времена да би се јавили значајнији позитивни ефекти.

ПРИМЕР УПИТНИКА ЗА ИГРОЛИКУ НАСТАВУ

Поштоване колеге, пред вама се налазе 2 примера упитника за игролику наставу који смо спровели у нашој установи како бисмо проценили однос наставника и ученика према игри у настави, као и како бисмо таргетирали изазове са којима се наставници и ученици сусрећу у реализацији игролике наставе.

Будите слободни да упитнике прилагодите потребама установе у којој радите.

Андрагог наше школе Радован Тешић, који је осмислио ове упитнике, стоји вам на располагању за консултације и сарадњу, уколико желите да вам помогне да на најбољи могући начин испитате потребе ваше установе. Можете му се обратити на мејл адресу radovantesic1971@gmail.com.

Надамо се да смо целокупним приручником успели да вас мотивишемо да примењујете игру у настави и да су наши примери довољно практични и корисни да обогате методологију вашег рада и подстакну вас да и сами креирате своје игре или прилагодите наше.

ПРИМЕР УПИТНИКА ЗА ИГРОЛИКУ НАСТАВУ – ЗА НАСТАВНИКЕ

Поштоване колеге,

Пред вама је упитник преко кога желимо да сазнамо нешто што ће нам свима помоћи у раду са нашим полазницима. Пошто су они већином припадници мањинских, маргинализованих друштвених група, а од пре 5 година имамо и одељења у затвору, сви осећамо потребу за стицањем знања и вештина из других средина. Упитник треба да омогући ефикасније посматрање на радном месту за учеснике мобилности у оквиру пројекта „Образовање моћније од решетке“, али и примену наученог у оквиру наше школе, временом надамо се и на нивоу целе земље.

Питања се односе на теме које обухвата пројекат, а прва три на ваше карактеристике које су нам важне. Не постоје тачни и нетачни одговори. Веома је важно да ваши одговори буду искрени, због чега је анкетирање анонимно.

Хвала на сарадњи!

1. Ког сте пола ?
 - а) мушког
 - б) женског

2. Колико година радите као просветни радник ?
 - а) приправник сам
 - б) 1- 3 године
 - в) 4 – 6
 - г) 7- 10
 - д) 11 – 20
 - ђ) више од 20 година

3. На којој позицији радите у школи ?
 - а) наставник групе предмета из природних наука
 - б) наставник групе предмета из друштвених наука
 - в) наставник групе предмета из филолошких наука
 - г) наставник групе предмета из дигиталне писмености, информатике

- д) наставник разредне наставе (учитељ)
- ђ) стручни сарадник
- е) библиотекар
- ж) директор, помоћник директора
- з) андрагошки асистент

4. Како себе процењујете у примени савремених наставних метода ?
- а) информишем се о њима и често их примењујем
 - б) информисан сам али их примењујем понекад
 - в) слабо сам информисан али примењујем све што знам
 - г) слабо сам информисан али и не примењујем оно што знам
5. Који је ваш најчешћи проблем у примени савремених информационих и комуникацијских средстава у настави ?
- а) нема услова у објектима где се налазе издвојена одељења школе
 - б) сматрам да су класична дидактичка средства увек боље решење
 - ц) у фази сам оспособљавања за њихову успешну примену
 - д) немам никаквих проблема
 - ђ) нешто друго (напишите на линији)
-

6. Шта вам у образовном раду са осуђеним лицима највише смета ?
- а) мањак знања због непостојања програма на факултету за рад са осуђеницима
 - б) неразумевање особља затвора о важности образовања осуђеника
 - в) приморавање од стране школе да предајем у затвору
 - г) слаба мотивација осуђеника
 - д) немам озбиљнијих сметњи

ђ) нешто друго (напишите на линији)

7. У циљу унапређења наставе у затвору, кроз сарадњу са васпитачима, шта би вам највише користило ?
- а) помоћ у реализацији наставе уопште
 - б) сарадња у реализацији наставе на осетљиве теме (сексуалност, насиље, деца, породица и сл.)
 - в) сарадња у избору дидактичких средстава, припреме за рад и сл.
 - г) помоћ васпитача у затвору у успостављању адекватних односа са осуђеницима
 - д) нешто друго (напишите на линији)
-

8. Шта мислите о примени игре у настави у затвору ?
- а) имам отпор као наставник јер предајем у школи за одрасле
 - б) радо је примењујем али су одрасли полазници немотивисани за њу
 - в) немам подршку колега и надређених
 - г) успешно примењујем игру у настави
 - д) нешто друго (напишите на линији)
-

9. А о примени игре у настави са редовним полазницима школе ?
- а) имам отпор као наставник јер предајем у школи за одрасле
 - б) радо је примењујем али су одрасли полазници немотивисани за њу
 - в) немам подршку колега и надређених
 - г) успешно примењујем игру у настави
 - д) нешто друго (напишите на линији)
-

10. Примена игре у настави али преко коришћења савремених техничких средстава је за вас ?

а) тежак образовни задатак

б) прихватљиво али немам могућности за примену

в) нелогично, дидактички неадекватно у школама за одрасле

г) нешто што већ примењујем кад год је корисно за полазнике

11. Дато вам је неколико тврдњи. Одговорите на њих у складу са степеном слагања са њима

а) јасно постављам границе у интеракцији са полазницима

1) слажем се у потпуности

2) слажем се делимично

3) нисам сигуран

4) делимично се не слажем

5) у потпуности се не слажем

б) мој однос са полазницима је углавном крут, сувопаран и сл.

1) слажем се у потпуности

2) слажем се делимично

3) нисам сигуран

4) делимично се не слажем

5) у потпуности се не слажем

в) често се емоционално вежем за полазнике више него што је потребно

1) слажем се у потпуности

- 2) слажем се делимично
- 3) нисам сигуран
- 4) делимично се не слажем
- 5) у потпуности се не слажем

г) нисам сигуран какав однос треба да изградим са полазницима

- 1) слажем се у потпуности
- 2) слажем се делимично
- 3) нисам сигуран
- 4) делимично се не слажем
- 5) у потпуности се не слажем

д) мислим да сам топао и срдачан у односу са полазницима

- 1) слажем се у потпуности
- 2) слажем се делимично
- 3) нисам сигуран
- 4) делимично се не слажем
- 5) у потпуности се не слажем

ђ) битно је шта ћу полазнике научити а не какав однос имам са њима

- 1) слажем се у потпуности
- 2) слажем се делимично
- 3) нисам сигуран
- 4) делимично се не слажем
- 5) у потпуности се не слажем

ПРИМЕР УПИТНИКА ЗА ИГРОЛИКУ НАСТАВУ – ЗА ПОЛАЗНИКЕ

Поштовани полазници,

Школа жели да у неким областима побољша наставу. За тако нешто потребно је да знамо шта ви о томе мислите јер се настава за вас организује. Због тога је важно да ваши одговори буду искрени, па је истраживање анонимно (не морате да се потписујете). Не постоје тачни и нетачни одговори, већ су сви једнако вредни. Одговори на питања треба да представљају ваше мишљење, а не шта о томе мисли већина људи.

Првих неколико питања се односе на неке ваше карактеристике, а друга за побољшање наставе.

Одговори ће се користити само у циљу побољшања наставе и ни за какве друге сврхе.

Хвала на сарадњи !

1. Ког сте пола ?

- а) мушког
- б) женског

2. Колико имате година ?

- а) 15 – 17
- б) 18 – 20
- в) 21 – 25
- г) 26 – 35
- д) 36 – 50
- ђ) више од 50

3. Где похађате наставу у школи за основно образовање одраслих ?

- а) у матичној школи
- б) у издвојеном одељењу школе
- в) у Казнено поправном заводу у Београду

4. Који разред похађате ове школске године ?

- а) од првог до четвртог
- б) пети и шести
- ц) седми и осми

5. Да ли сте некад похађали редовну основну школу ?

- а) да
- б) не

6. Шта би вама лично највише одговарало у побољшању наставе?

- а) више уобичајених средстава за учење (књиге, свеске, школски прибор)
- б) више савремених средстава учења (компјутери, паметни телефони, брзи интернет и слично)
- в) да има више тема које ми одговарају
- г) да настава буде занимљивија
- д) да имам боље односе са наставницима и особљем школе

7. Да ли вам одговара примена игре у настави ?

- а) да, одговара ми
- б) да али кад сам био млађи, сада не
- в) одговара ми на неким часовима а на неким не
- г) не одговара ми

8. Пошто је школа обезбедила компјутере у учионицама, да ли вам одговара да се учење одвија уз помоћ њих ?

- а) не, зато што се не разумем у рад са компјутерима
 - б) не, зато што више волим класичан начин учења
 - в) не, из другог разлога (напишите на линији разлог)
-
-

- г) да, зато што тако боље учим
- д) да, зато што је мени тај начин учења занимљивији
- ђ) да, зато што тако учим како се ради на компјутеру

е) да, из другог разлога (напишите на линији разлог)

9. Шта би сте рекли када би на неким часовима било учења путем игре и то уз помоћ компјутера

- а) било би ми јако занимљиво
- б) мислим да ми не би одговарало
- в) сматрам да је тако нешто за децу а не за нас одрасле
- г) чини ми се да би тако боље учио
- д) за мене би то било напорно
- ђ) не знам шта да мислим о томе

10. Како би проценили однос наставника и стручних сарадника према вама ?

- а) добар је немам никакву замерку
- б) имам утисак да превише обраћају пажњу на учење
- в) увек ми помажу, не само за проблеме у учењу
- г) волео би да имају више разумевања за мене као особе
- д) смета ми када је однос превише „другарски“
- е) нешто друго (напишите на линији)

ХВАЛА !

ЗАКЉУЧАК

Приручник игролике наставе са примерима игара и материјалом за час практичан је и одмах примењив у настави. Овај приручник намењен је не само наставницима школа за основно образовање одраслих, већ и свим наставницима основних и средњих школа који траже иновативне начине за постизање успешних резултата у образовању и васпитању кроз примену игролике наставе и ИКТ -а. Приказане игре су примењиве у свим предметима и наставници их лако могу изменити, допунити и прилагодити нивоу знања и способностима својих ученика.

Приказали смо различите врсте игара, како традиционалних, тако и савремених уз употребу ИКТ – а. Повезали смо их са одређеним предметима и обогатили материјалом примењивим у настави. Показали смо и како се друштвене мреже попут ФБ - а, Вибера или WA - а могу користити у едукативним играма. Посебну пажњу посветили смо употреби дигиталних квизова *Kahoot!* и *Quizizz*, дајући линкове и кодове за приступ квизовима из свих предмета ФООО - а. Поделили смо пример припреме из енглеског језика за полагање испита за лиценцу са применом игролике наставе. Дали смо пример упитника о игроликој настави који се може спровести у свим школама, као и резултате упитника у нашој установи.

Практичном применом приказаних игара освежавају се методе учења, а настава постаје занимљивија и прилагођена интересовањима ученика. Мотивација је један од предуслова за активно учешће ученика у настави, а игре су одличан начин помоћу којег се ученици свих узраста могу високо мотивисати за рад.

Циљ учења кроз игру је да ученици на иновативан и занимљив начин, кроз интеракцију са другима, путем открића и сарадње, дођу до јасно дефинисаних исхода наставе, тј. вештина и сазнања, због чега се планирање и припремање јављају као предуслови за успешно реализовање едукативних игара у настави.

Игре се на различите начине, поготово уз примену ИКТ – а, могу имплементирати у наставни процес и послужити као делотворно средство за обраду, вежбање, обнављање, утврђивање и систематизацију градива. Технолошки напредак омогућио је примену едукативних игара преко телефона, таблета, лаптопова или рачунара, омогућавајући савременој настави да испрати природан начин учења ученика свих узраста, па и одраслих полазника, у дигиталном окружењу.

Учењем кроз игру ученици се удружују у решавању изазова, зближавају се и развијају различите социјалне и комуникационе вештине неопходне у односима са људима и свакодневном животу. Подстицањем кооперативности и сарадње, код ученика се побуђују врлине попут хуманости, доброте и толеранције. Стварањем опуштене и пријатне атмосфере омогућава се активирање свих учесника наставе, а укључивањем у игру и најстидљивији ученици се ослобађају притиска од јавног наступа. Применом игролике наставе постиже се превенција насиља, јер се подстичу толеранција у комуникацији, једнакост, уважавање различитих мишљења, кооперативност, сарадња и тимски рад, а све то кроз развој истраживачког и здравог такмичарског духа.

Развијањем критичког мишљења, креативности, осећаја радости и самопоуздања приликом успешног решавања задатака кроз игру, настава подржава и подстиче жељу за новим сазнањима, а самим тим позитивно утиче и на мотивацију ученика за доживотно учење, што је један од најважнијих дугорочних циљева наставе.

Овим приручником желели смо да допринесемо образовном систему Србије и надамо се да ће примери наших игара, дигитални квизови и упитник о игроликој настави служити колегама из свих основношколских и средњошколских установа.

Такође, позивамо све колеге да се слободно упусте у реализацију Еразмус+ пројеката, ако до сада нису, како бисмо заједно удружили снаге, размењивали примере добре праксе на Епале платформи и другим мрежама, и малим корацима унутар својих установа правили велике промене унутар самог образовног система Србије. Само континуираним и заједничким радом, удруженим снагама и разменом искустава можемо допринети напретку образовања и васпитања.

Ми искрено верујемо да свака промена почиње од нас самих и надамо се да смо вас својим радом и примером мотивисали да и ви дате свој допринос мењању света на боље. Образовање јесте и мора бити моћније од сваке околности коју метафорички означавамо *решеткама*.

Још једном се захваљујемо фондовима Европске уније који подржавају Еразмус+ програме и захваљујући којима је настао и овај приручник као резултат КА1 пројекта мобилности *Образовање моћније од решетки*.

ИЗВОРИ

1. <https://getkahoot.com/>
2. <http://quizizz.com/>
3. <https://djurosalaj.edu.rs/>
4. https://www.facebook.com/profile.php?id=100092233550206&locale=sr_RS
5. <https://youtu.be/DRMN0zpSr90?si=5AzJRfMH8UZX4X9V>
6. *Правопис српског језика*, Митар Пешикан, Јован Јерковић, Мато Пижурџица, Матица српска, Нови Сад, 2016.
7. *Песме*, Васко Попа, Драганић, Београд, 2008.

АУТОРИ ПРИРУЧНИКА



Šana Mladenović

Координатор Еразмус+ КА1 пројекта мобилности *Образовање моћније од решетки*. Одговорна за успешно спровођење и квалитет свих активности током реализације пројекта и представљање резултата пројекта широј јавности.

Мастер професор језика и књижевности. Завршава докторске студије књижевности на Филолошком факултету Универзитета у Београду, где је завршила и основне и мастер академске студије на студијском програму Српска књижевност и језик. Бави се развојем емоционалних и социјалних вештина кроз наставу српске књижевности и језика.

У ШООО *Ђуро Салај* ради од 2019. године на позицији библиотекара. Посебно је занима примена игролике наставе и ИКТ – а, комуникација на осетљиве теме у наставном градиву, могућности дигиталне наставе и наставе на даљину у основном образовању одраслих.

Као координатор Еразмус пројеката организовала је и пратила квалитет наставних активности током посматрања наставе у Србији за две школе из Шпаније СЕРА San Bartolomé De Tirajana са Канарских острва и СЕА de Yecla из Мурсије, као и за школу из Турске Т.С. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI из Бурсе.

Говори енглески и шпански језик.

Приредила је *Приручник игролике наставе*, организовала га у целину, лекторисала, написала уводне и завршне делове, као и поглавље о играма у настави српске књижевности и језика и дигиталним квизовима Kahoot! и Quizizz. Такође, коаутор је *Приручника о осетљивим темама у настави*. Учествовала је у изради дигиталних квизова. Аутор је и водитељ подкаста школе *ШООО подкасти*.



Јелена Мајић

Десна рука координатора пројекта *Образовање моћније од решетки*. Заслужна за успешно проналажење партнерске установе и остваривање међународне сарадње између ШООО *Ђуро Салај* и школе *CEPA Bartolomé De Tirajana* са Канарских острва.

Учествовала је у организовању наставних активности током посматрања наставе за две школе из Шпаније *CEPA San Bartolomé De Tirajana* са Канарских острва и *CEA de Yecla* из Мурсије, као и за школу из Турске *T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI* из Бурсе.

Професор енглеског језика са 17 година искуства у раду са децом и одраслим полазницима у школским установама.

Посебно је заинтересована за спровођење игролике наставе и ИКТ – а, верујући да ове иновативне методе значајно доприносе ефикасности учења и ангажовању ученика.

Испитивала је могућности примене игролике наставе и у наставном раду са лицима на издржавању затворске казне у КПЗ – у *Падинска Скела*.

Коаутор је *Приручника игролике наставе*, где је приредила део о играма у настави енглеског језика. Учествовала је у изради дигиталних квизова школе.

Говори енглески и шпански језик.



Мина Ђоковић

Рођена је 5. 8. 1989. године у Краљеву. Завршила је мастер академске студије на Учитељском факултету Универзитета у Београду. По струци је професор разредне наставе. Ради као учитељица од 2015. године у ШООО *Ђуро Салај*.

Посебно је занима приступ осетљивим темама у основном образовању одраслих, примена наставе кроз игру и могућности веће мотивације полазника за похађањем наставе, због чега учествује у пројекту *Образовање моћније од решетки* и даје свој допринос кроз рад на *Приручнику игролике наставе* и изради дигиталних квизова. Као коаутор *Приручника игролике наставе*, приредила је део о играма у српском језику, основним животним вештинама и математици.



Радован Тешић

Радован Тешић је мастер андрагог, дипломирао на Катедри за педагогију и андрагогију Филозофског факултета Универзитета у Београду.

Ради у ШООО *Буро Салај* у Београду на радном месту стручног од 2016. године.

Заинтересован је за побољшање наставе у казнено – поправним установама у Србији, чему се нарочито посветио од пре пет година, када је школа почела да реализује наставу у затворској јединици у КПЗ – у *Падинска Скела*.

Увођење у рад наставника са лицима на издржавању затворске казне сматра веома важном фазом, пошто у нашој земљи не постоји формални програм за едукацију наставника који раде у затворима.

Учествовао је у реализацији Еразмус+ КА1 пројекта мобилности *Образовање моћније од решетки* и дао свој допринос кроз израду и анализу упитника за игролику наставу и упитника о осетљивим темама, који се налазе у *Приручнику игролике наставе* и *Приручнику о осетљивим темама у настави*.



Петар Којић

Завршио основне студије на Учитељском факултету Универзитета у Београду 2016. године на смеру Професор разредне наставе. На истоименом факултету завршио и мастер студије 2017. године. Своје радно искуство стицао је у раду са ученицима млађих разреда основне школе од 2016. године, а од 2018. године ради у ШООО *Ђуро Салај*.

Највише искуства има у наставном раду са лицима на издржавању затворске казне у КПЗ – у *Падинска Скела*, због чега је био један од важних чланова Тима мобилности. Своја искуства и упоређивање образовног рада у КПЗ – у *Падинска Скела* и наставе у модерном шпанском затвору Las Palmas II на Канарским острвима представио је студентима андрагогије на предавању на Филозофском факултету Универзитета у Београду.

Посебно га занима унапређивање наставе у раду са лицима на издржавању затворске казне и на који начин образовање може да помогне у ресоцијализацији. Свој допринос пројекту посебно је дао кроз учешће у изради *Приручника игролике наставе* и дигиталним квизовима. Као коаутор *Приручника игролике наставе*, приредио је део о играма у настави историје, географије, музичког, природе и друштва и математике.

О ДИРЕКТОРКИ ШООО БУРО САЛАЈ



Љиљана Петровић

Директорка ШООО *Буро Салај* од 2018. године, председник Актива школа за основно образовање одраслих Србије и председник прве Заједнице школа за основно образовање одраслих Србије, основане у јулу 2024. године.

Има око 30 година искуства рада у области основног образовања одраслих као наставник Физике, Хемије и Предузетништва. Поседује богато искуство у свим образовним концепцијама у основном образовању одраслих, највише у консултативној и инструктивној настави. Била је један од неколико наставника који су радили на увођењу концепције Функционалног основног образовања одраслих у ШООО *Буро Салај*. Као директор школе за основно образовање одраслих и организатор наставе у КПЗ – у *Падинска Скела* у Београду препознала је вредност пројекта *Образовање моћније од решетки* и постала први директор ШООО *Буро Салај* за време чијег је мандата реализован Еразмус+ КА1 пројекат мобилности. О успешности ове сарадње говори и чињеница да је ШООО *Буро Салај* била организација домаћин за две школе из Шпаније (СЕРА San Bartolomé De Tirajana са Канарских острва и СЕА de Yecla из Мурсије) током једнонедељне мобилности, као и домаћин школе из Турске (Т.С. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI из Бурсе), омогућивши једнодневно посматрање наставе.

Као директорка ШООО *Буро Салај* залаже се за иновације у основном образовању одраслих. Тежи да установа напредује кроз реализацију пројеката и нада се да ће добијањем акредитације за КА2 пројекте школа постати видљивија и отворенија за сарадњу са европским земљама у домену ФООО.

КОНТАКТ ЗА САРАДЊУ

Уколико вам се допада начин на који радимо и желите да остварите сарадњу са нашом установом или неким од чланова нашег тима, можете нас пронаћи следећим путем:

Сајт ШООО *Буро Салај*: <https://djurosalaj.edu.rs/>

ФБ страница школе: https://www.facebook.com/?locale=sr_RS

ФБ страница пројекта: https://www.facebook.com/?locale=sr_RS

Љиљана Петровић, директорка школе, мејл: ljiljanaa.68@gmail.com

Шана Младеновић, координатор пројекта, мејл: sanamladenovic@gmail.com

Јелена Мајић, десна рука координатора пројекта и наставница енглеског језика,
мејл: jelenamajic11@gmail.com

Петар Којић, наставник разредне наставе, мејл: petarkojic92@gmail.com

Мина Ђоковић, наставница разредне наставе, мејл: zokamina89@gmail.com

Радован Тешић, андрагог школе, мејл: radovantesic1971@gmail.com

ХВАЛА НА ПАЖЊИ!

НАДАМО СЕ ДА ЋЕТЕ
ПРИРУЧНИК ИГОРЛИКЕ
НАСТАВЕ РАДО
КОРИСТИТИ У СВОМ
РАДУ!



**Co-funded by
the European Union**

