

# Oblikovanje edukativne igre "365 dana"

---

**Fiket, Ella Kristina**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2019**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:294471>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-28**

*Repository / Repozitorij:*

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU UČITELJSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**

**ELLA KRISTINA FIKET  
DIPLOMSKI RAD**

**OBLIKOVANJE EDUKATIVNE IGRE „365  
DANA“**

**Zagreb, veljača 2019.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU UČITELJSKI FAKULTET**  
**ODSJEK ZA UČITELJSKE STUDIJE**  
**(Zagreb)**

**DIPLOMSKI RAD**

Ime i prezime pristupnika: Ella Kristina Fiket

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Oblikovanje edukativne igre „365 dana“

MENTOR: izv. prof. art. Luka Petrač

**Zagreb, veljača 2019.**

## SADRŽAJ:

<b>Sažetak</b> .....	2
<b>1. UVOD</b> .....	3
<b>2. Teorijska razrada</b> .....	5
2.1. Znanstvena utemeljenost edukativnih igara.....	5
2.2. Edukativna igra .....	12
<b>3. Edukativna igra „365 dana“</b> .....	15
3.1. Obilježja i sastavnice edukativne igre „365 dana“ .....	15
3.2. Tijek i interakcija igre i igrača u edukativnoj igri „365 dana“ .....	20
<b>4. Analiza sadržaja edukativne igre „365 dana“</b> .....	24
4.1. Izmjena i obilježja godišnjih doba .....	24
4.2. Blagdani, praznici i važni datumi .....	32
4.3. Aktivnosti ljudi tijekom godine .....	49
<b>5. Testiranje prototipa edukativne igre „365 dana“</b> .....	52
5.1. Opis tijeka testiranja prototipa.....	52
5.2. Analiza tijeka testiranja prototipa .....	68
<b>6. ZAKLJUČAK</b> .....	72
<b>7. Literatura</b> .....	74
<b>PRILOZI</b> .....	76
<b>Izjava o samostalnoj izradi rada</b> .....	95

## Sažetak

Jedna od posljedica tehnološkog napretka i pojava mnogih novih medija jest očigledno otpadanje djelotvornosti klasičnih, sokratskih metoda poučavanja i pojava generacija mladih ljudi čije je potrebe za količinom podražaja potrebnih za usvajanje informacija sve teže zadovoljiti. Edukativne igre stoga zauzimaju sve bitniju ulogu u obrazovanju predstavljajući spoj djeci najprirodnijih aktivnosti – igre i učenja. Primarno obrazovanje svojim karakteristikama predstavlja prijelazno razdoblje: djeca u vrtićima svoje vrijeme provode igrajući se, dok se u razdoblju sekundarnog obrazovanja susreću s određenim oblikom nastave. Poučavateljima djece u osnovnim školama tako postaje gotovo moralni imperativ osmišljati edukativne igre i provoditi igrive aktivnosti kako bi i ona sama primarno obrazovanje doživjela kao snažno poduprt most između razdoblja igre i razdoblja provedenog u općeobrazovnim i strukovnim školama. U ovome radu predstavljen je i analiziran prototip edukativne igre namijenjen usvajanju odabranih sadržaja predmeta Priroda i društvo.

Ključne riječi: igra, igranje, učenje, edukativna igra, Priroda i društvo

## Summary

*One of many repercussions of technological advancement and the appearance of numerous new media is the apparent deterioration of classical, socratic teaching methods and the phenomenon of a vast majority of new generations indicating a need for strong and plenty of stimuli needed to acquire information. Therefore, educational games are gaining popularity in teaching circles: being a compound of play, which is one of the innate activities of every child, and learning. Primary education, for its characteristics, resembles a transitional period: children in kindergartens spend their time playing while in the period of secondary education they are confronted with a specific, concrete style of teaching and class. Teachers, especially those working with children in primary education are consequently given the moral imperative to engage in carrying out playful activities and inventing educational games, so the children themselves could perceive primary education as a well-supported bridge between the period of play and the period spent in general-education and vocational schooling systems. In this thesis, a prototype of an educational*

*game purposed for the internalization of chosen content from the subject Nature and Society is presented.*

*Key words: game, play, learning, educational game, Nature and Society*

## **1. UVOD**

Promatrajući djecu u igri i igru kao fenomen, pogrešno je zaključivati da se radi o trivijalnoj, svakodnevnoj aktivnosti djece. Mnoge znanstvene spoznaje potkrepljuju ovakvu tvrdnju. Igra je alat kojim djeca spoznaju svijet oko sebe, a takve zaključke možemo donijeti sa sigurnošću, budući da se fenomen igre pojavljuje i zauzima veliku ulogu u brojnim razvojnim teorijama i teorijama učenja. Spoznaje o uzročno-posljedičnim vezama između igre i učenja dovele su do razvoja niza procesa kojima je cilj učenje učiniti kvalitetnijim i učinkovitijim. Na temelju spoznaja o razvoju djeteta i igre, raznih spoznaja o učenju te povezanosti između njih nastao je i koncept edukativne igre.

Edukativne igre – igre koje uz svoju primarnu funkciju imaju i funkciju posredovanja obrazovnih sadržaja, tema su koja se ne pojavljuje često u stručnoj literaturi, ali svoje temelje pronalazi na spoznajama znanstvenih disciplina poput razvojne psihologije, psihologije ponašanja, antropologije, sociologije i filozofije, koje svojim karakteristikama promatraču omogućuju opisivanje obilježja i funkcija edukativne igre. U ovom radu iznesena je teorijska razrada znanstvene utemeljenosti edukativnih igara osvrćući se na osnovne antropološke, filozofske, sociološke i psihološke spoznaje o igrama kao fenomenu i njihovoj funkciji u razvoju individue i kulture. Zaključci su izvedeni iz spoznaja utjecajnih znanstvenika u navedenim poljima (Huizinga, Caillois, Piaget, Vygotsky, Pavlov, Skinner) i primjenjeni na konkretnom primjeru pri opisivanju obilježja i funkcije edukativnih igara. Teorijska razrada znanstvene utemeljenosti edukativnih igara proces je koji čini temelj praktičnom dijelu ovoga rada, a istovremeno opravdava izbor oblikovanja svih njegovih sastavnica, pružajući uvid u njegova obilježja i funkciju.

Teorijska razrada ovoga rada stoga čini samo uvod u razradu temeljne ideje ovoga rada: razvijanju prototipa edukativne igre namijenjenog usvajanju sadržaja predmeta Priroda i društvo. Temeljne ideje o oblikovanju prototipa edukativne igre „365 dana“ iznesene su u trećem poglavlju ovoga rada, poduprte spoznajama iznesenim u teorijskoj razradi s naglaskom na njezina osnovna obilježja. Prototip edukativne igre pretpostavlja se djelotvornim alatom za usvajanje odabranih sadržaja iz predmeta Priroda i društvo. Sadržaji koje posreduje edukativna igra odnose se na ciklus jedne godine, a odabrani su na temelju sadržaja određenih Nastavnim planom i programom za osnovnu školu s naglaskom na prvi i drugi razred osnovne škole. Prototip edukativne igre kao cjelina predstavlja ciklus jedne godine, podijeljen je na četiri manje cjeline (godišnja doba), a tijek igre definira pomicanje po poljima koja su označena važnim datumima.

Četvrto poglavlje ovoga rada namijenjeno je analizi obrazovnih sadržaja posredovanih u prototipu edukativne igre s detaljnim opisom svih njegovih sastavnica kroz tri osnovne teme koje čine njegovu cjelinu. U analizi prototipa, on se rasčlanjuje na najosnovnije sastavnice koje su zatim individualno razrađene i definirane. Četvrtim poglavljem tako se upotpunjuje uvid u oblikovanje navedenog prototipa edukativne igre i otvara mogućnost opisivanja prototipa kao jedinstvene cjeline. Obilježja prototipa edukativne igre i njihova znanstvena utemeljenost tako su objedinjene u petom poglavlju ovoga rada.

Predstavljanjem prototipa u cjelini svakako se pojavljuje prostor za kritiku, pa predmetom interesa petog poglavlja postaju i mogući nedostaci (uz prednosti) u prototipu edukativne igre, izvedeni iz analize testiranja prototipa edukativne igre na uzorku od četiri igrača. Zaključci o pretpostavljenim nedostacima u prototipu upotpunjeni su prijedlozima o mogućim rješenjima. Takvim pristupom osigurano je da je analiza sastavnica prototipa edukativne igre bila uspješna, a samom prototipu otvara mogućnost modifikacije i prilagodbe kako bi njegova funkcija bila što djelotvornija i kvalitetnija.

Rad završava šestim poglavljem zaključcima izvedenim o uzročno-posljedičnim vezama igre i učenja, edukativnim igrama i prototipu edukativne igre „365 dana“, objedinjujući sve sastavnice rada predstavljajući ih kao jedinstvenu cjelinu. U zaključku se navode svrha i motivi razvijanja navedenog prototipa edukativne igre. Zaključkom

rada dodiruje se i tematika problema načina poučavanja današnjice, a rad se u tom kontekstu ističe kao primjer pokušaja pronalaska djelotvornog načina usvajanja (odabranih) obrazovnih sadržaja koji je izvan okvira „sokratskih“ načina poučavanja, a što atraktivniji i bliži djetetovim prirodnim impulsima.

Na kraju rada nalazi se popis literature korištene za izradu pisanoga dijela diplomskog rada, a zatim i materijala korištenih za izradu prototipa edukativne igre.

## **2. Teorijska razrada**

### **2.1. Znanstvena utemeljenost edukativnih igara**

Koncept igre stariji je od same kulture (Huizinga, 1938, str. 9), što sa sigurnošću možemo govoriti uzevši u obzir činjenicu da su sva osnovna obilježja igre prisutna i u životinjskoj igri – ona je ponajprije slobodan čin koji je vremenski i prostorno ograničen (Huizinga, 1938, str. 14), nalazi se izvan područja stvarnoga života, ponovljiva je, ispunjena ritmom i harmonijom i sadrži element napetosti (Huizinga, 1938). Igra je čak u najjednostavnijem, životinjskom obliku, mnogo više od fiziološkog fenomena ili refleksa. Igra nadilazi ograničenja isključivo fizičkih ili isključivo bioloških radnji što je čini bitnom i svrsishodnom funkcijom. Posljedično zaključujemo da igra ne može počivati na racionalnim temeljima budući da bi je to ograničilo isključivo na čovječanstvo.

Igra je tako prisutna od samih početaka čovječanstva i predstavlja jedan od najstarijih oblika ljudske socijalne interakcije, čini sastavni dio svake kulture čije ideje i svjetonazor preuzima i postaje sredstvo prenošenja istih na buduće generacije. Izraz „element igre u kulturi“, prisutan u tumačenjima Johana Huizinge ne odnosi se na činjenicu da među različitim djelatnostima kulturnog života igranje zauzima važno mjesto ili da igra s vremenom evoluirala u kulturu, već tim izrazom ističe da kultura nastaje iz igre. Huizinga napominje da se kultura već u početku „igra“ (lov), odnosno da se kultura svojim oblikom i raspoloženjem pojavljuje kao igra. Huizinga igru određuje kao polazišnu pretpostavku za razvoj složenijih ljudskih radnji poput jezika, filozofije, umjetnosti, prava i rata.

Huizinga igru smatra dobrovoljnom radnjom ili djelatnošću koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica (Huizinga, 1938, str. 14) prema



dobrovoljno prihvaćenim, ali i beziznimno obaveznim pravilima, (što znači da se ona odvija u vidljivom redu), kojoj je cilj u njoj samoj (igra se odvija izvan područja materijalne nužde ili korisnosti), a prati je osjećaj napetosti, radosti i ushićenja, svijest da je ona „nešto drugo“ nego „obični život“, te ona sama donosi vedrinu i opuštanje.

Stavove Johana Huizinge dijeli i Roger Caillois koji kritičkim pristupom Huizinginim spoznajama pruža razumljiviji i bogatiji pregled iste problematike. Caillois dijeli svoje spoznaje na dva dijela pri čemu u prvom dijelu razrađuje pregled igre i utvrđuje klasifikaciju igara i njihove funkcije unutar društva, a u drugom dijelu istražuje veze između vlastito utvrđenih vrsta igara te pruža opsežan pregled varijacije istih u modernom društvu.

Caillois utvrđuje postojanje četiri oblika igre čijim varijacijama je moguće opisati bilo koju postojeću igru: agon, alea, ilinx i mimicry (Caillois 1958). Igra može pripadati samo jednoj kategoriji, ali može biti i kombinacija više kategorija.

Agon, kategoriju natjecateljskih igara karakterizira veliki angažman igrača: glad za superiornošću, održavanje pažnje, promišljena primjena i želja za pobjedom (Caillois, 1958, str. 22). Kod djece školske dobi u kategoriju agon, osim konvencionalnih natjecateljskih igara i nekih elementarnih igara, možemo svrstati i improvizirana, neobična dječja natjecanja poput natjecanja u što duljem kontaktu očima bez treptanja ili natjecanja u sposobnostima kontinuiranog, što duljeg i intonativno jednoličnog glasanja određenog samoglasnika.

Alea čini potpunu suprotnost agonu (Caillois, 1958, str. 73), ona je kategorija igara koju karakteriza potpuna pasivnost igrača i gotovo nikakav angažman, a o pobjedi odlučuje sama sudbina (Caillois, 1958, str. 17). Potražujemo li dječju igru u kategoriji igara na sreću, u učionicama ćemo pronaći barem nekoliko, a većinu su djeca prisvojila kao alat rješavanja sukoba i dvojbi među sobom. To su dakako igre kamen-škare-papir ili par-nepar.

Inlix je kategorija igre u koju svrstavamo igre koje naglo i kratkoročno poremećuju stanje uma i/ili tijela (Caillois, 1958, str. 12). Igre u kategoriji ilinx karakterizira želja za naglim snažnim podražajem koji će igrača na trenutak iz realnoga prebaciti u svijet „nerealnoga“ odnosno igre. Primjere dječje igre kategorije illinx najlakše ćemo pronaći na dječjim igralištima – djecu koja s namjerom vrtuljak okreću što brže mogu, ili kada isto pokušavaju vrteći se oko svoje osi (najčešće raširenih ruku).

Mimicry, najprepoznatljiviju i najistraživaniju od kategorija igara, čiju srž čine igre preuzimanja uloga (Caillois, 1958, str. 21), čine dramatične i sociodramatične igre. Budući

da djeca veliki dio svojeg igranja posvete upravo igrajući igre kategorije mimicry (posebice u ranijem djetinjstvu), postoji mnoštvo primjera za njih, a najpopularniji je zasigurno oponašanje života odraslih. Mimicry uskoro pronalazimo i kao pojam socio-dramatične igre koji je igrao veliku ulogu u razvoju teorije kognitivnog razvoja Jeana Piageta.

Jean Piaget svojim je pristupom problematici fenomena igre, koji čini sastavni dio njegove teorije kognitivnog razvoja, stvorio teoretsku okosnicu istraživanja igre i kognitivnog razvoja. Piaget teoriju igre temelji na ideji da je za adekvatan kognitivni razvoj potreban set okolišnih podražaja i doživljaja prikladnih dobi djeteta. Razvoj djeteta karakterizira stvaranje shema za pojedinačne doživljaje i informacije (znanje) koje je steklo, a koristi ih kao uputu za rukovanje sličnim ili istim doživljajima u budućnosti koje zatim obogaćuje novim iskustvima (Piaget, 1977). Setovi usvojenih shema su alat koji ljudi koriste za interakciju s njihovom okolinom, stoga Piaget što bogatiju igru u djetinjstvu smatra ključnom za razvoj što kvalitetnijih shema. Piaget definira kognitivni razvoj kao proces koji se pojavljuje uslijed biološke maturacije i interakcija s okolinom, a dijeli ga u četiri faze: senzomotorno razdoblje, predoperacionalno razdoblje, razdoblje konkretnih operacija i razdoblje formalnih operacija (Piaget, 1977).

Senzomotorno razdoblje traje od rođenja do otprilike druge godine života. Početak razdoblja karakterizira isprva nerazvijeno dugoročno pamćenje i reakcije neuvjetovanim refleksima (Piaget, 1977, str. 8). Tijekom senzomotornog razdoblja dojenčad usvaja prve sheme i postavlja temelje istraživanja sebe i svoje okoline, uskoro prepoznaje i odnose između vlastite percepcije i akcija, a pred kraj razdoblja i početkom novog, predoperacionalnog razdoblja, djetetu je zahvaljujući do sad razvijenih shema omogućeno usvajanje koncepta stalnosti objekata i stvaranja mentalnih slika.

Tijekom senzomotornog razdoblja dojenčad pokazuje senzomotornu aktivnost koju nazivamo funkcionalnom igrom. Iako dojenčad još nema razvijene motoričke sposobnosti, repetitivnom fizičkom aktivnošću poput istezanja udova, posezanja za predmetima i istraživanja, dojenčad potpuno samostalno uči (Piaget, 1977, str. 59).

Predoperacionalno razdoblje traje od druge do sedme godine života (Piaget, 1977), a početak faze uglavnom je obilježen početkom djetetova usvajanja govora. Kod djeteta početkom predoperacionalnog razdoblja primjećujemo pojavljivanje imitacije kao sredstva usvajanja novih shema, a kao osnovna obilježja mišljenja pojavljuju se animizam,

egocentrizam, konkretnost i ne razumijevanje načela konzervacije. Sredinom predoperacionalnog razdoblja djeca počinju pokazivati interes za suradničku igru.

Tijekom predoperacionalnog razdoblja pojavljuje se simbolična, dramatična i sociodramatična igra koja svoje karakteristike povlači iz djetetova rastućeg vokabulara. Sociodramatične igre djece u predoperacionalnom razdoblju često karakterizira set situacijskih pravila prema kojima se provode što nam poručuje da su djeca usvojila temelje koncepta igara s pravilima (Piaget, 1977, str.63).

Dijete također usvaja konstruktivnu igru, koncept koji zahtjeva korištenje kreativnosti, kognitivnog procesuiranja i usvojenih sposobnosti kako bi stvorili privremene strukture od različitih elemenata. Djeca se kroz konstruktivnu igru uče rješavanju problema, kooperaciji i kreativnosti.

Razdoblje konkretnih operacija uglavnom se proteže od sedme do jedanaeste godine života, a Piaget ga smatra prekretnicom u kognitivnom razvoju budući da se tijekom razdoblja pojavljuje prijelaz sa fizičke na internalnu analizu predmeta i situacije. Sheme koje je dijete stvorilo do ove faze temelj su razvoja mogućnosti konkretnog logičkog razmišljanja. Razvojem logičkog razmišljanja nestaju neka od obilježja mišljenja prisutna u predoperacionalnom razdoblju – egocentrizam i konkretnost mišljenja, a dijete tijekom razdoblja konkretnih operacija usvaja koncept načela konzervacije.

Razdoblje formalnih operacija započinje oko jedanaeste godine života i traje do osamnaeste godine (ili dulje), a karakterizira ga nastojanje mlade osobe da koristi iskustva i usvojene sheme kako bi razvila logično razmišljanje i apstraktno rasuđivanje koje će koristiti tijekom života. U razdoblju formalnih operacija razvija se sposobnost razmišljanja o vlastitim procesima mišljenja i sposobnost njihove analize i nadziranja – metakognicija.

Piagetova teorija zagovara da kroz navedena četiri razdoblja sa postupnim građenjem i razvojem dječje igre dolazi do razvoja kognicije, razumijevanja uzročno-posljedičnih veza, razvoja mogućnosti rasuđivanja o različitim akcijama i njihovoj primjeni u različitim situacijama. Ishodi procesa pretežito ovise o prigodnosti podražaja i okoline u danom trenutku djetetova razvoja.

Nedovoljna prisutnost sociokulturološke dimenzije u Piagetovom pristupu otvorila je mogućnost daljnjeg istraživanja i ispitivanja teorije kognitivnog razvoja, a kao dominantna ličnost u takvim nastojanjima pokazao se Lev Vygotsky, čija se teorija razvoja

pojaviła kao općeprihvaćena alternativa Piagetovoj. Vygotskyjeva teorija kognitivnog razvoja uvelike se razlikuje od Piagetove po izostanku kategorizacije djece kroz nekoliko univerzalnih faza razvoja i Vygotskyjevom stajalištu o socijalnom učenju kao čimbeniku koji prethodi kognitivnom razvoju (Vygotsky, 1983.). Vygotsky smatra da na individualne i socijalne funkcije utječu sustavi vrijednosti i uvjerenja kulture u kojoj se osoba razvija, odnosno da socio-kulturološko okruženje oblikuje djetetov kognitivni razvoj.

Vygotsky odbacuje Piagetovu kategorizaciju kroz četiri faze kognitivnog razvoja tvrdeći da je kognitivni razvoj djeteta kompleksan, a zbog mnogih čimbenika (izostavljenih u Piagetovoj teoriji) ne postoji mogućnost njegove strogo linearne kategorizacije.

Dok Piaget u svojoj teoriji kognitivnog razvoja opisuje nekoliko vrsta igara (funkcionalne, konstruktivne, sociodramatične) i njihovu funkciju u razvoju kognitivnih sposobnosti djeteta kroz četiri faze razvoja, srž Vygotskyjeve teorije čini pojam zone proksimalnog razvoja djeteta, iako protkana samo kroz koncept sociodramatične igre. Prema Vygotskyju zona proksimalnog razvoja djeteta je udaljenost između činjeničnog razvojnog stupnja djeteta određenog mogućnošću samostalnog rješavanja problema i razine potencijalnog razvoja određenog rješavanjem problema pod nadzorom ili u suradnji sa kompetentnijim osobama. Vygotsky smatra da su djeca u procesu igre ujedno i u zoni proksimalnog razvoja, a igru konceptom koji sadrži sve razvojne tendencije u kondenziranom obliku pa je i ona sama izvor razvoja (Vygotsky, 1983.). Vodeći se tom pretpostavkom Vygotsky opisuje razvoj igre umjesto kategoriziranja iste kroz nekoliko razvojnih razdoblja.

Vygotsky smatra da djeca igru započinju stvarajući imaginarne situacije koje su u samim počecima vrlo bliske stvarnim, a čak bi se moglo govoriti i o reprodukcijama stvarnih situacija (Vygotsky, 1983., str.49). Sociodramatičnu igru u svojim počecima karakterizira translacija stvarne situacije u nestvarnu, imaginarnu, maštovitu, a uobičajeno je da takva pojava nastupa netom nakon završetka radnje realne situacije u kojoj je dijete sudjelovalo. U izvornim situacijama dječje igre pravila djeluju u sažetim, kompresiranim oblicima. Uzevši u obzir navedene činjenice donosimo zaključak da je vrlo malen udio „imagirarnoga“ u imaginarnim situacijama početaka sociodramatične igre budući da je ona sudionicima shvatljiva samo uz kontekst stvarne situacije koja se dogodila. Igra je u svojim počecima gotovo samo sjećanje na situaciju koja se zbila s vrlo malo elemenata koji bi

upućivali na to da se zaista radi o mašti. Vygotsky tada igru smatra primjenom sjećanja nego imaginarnom situacijom.

Kako razvoj igre uznapreduje, Vygotsky primjećuje pomak u poimanju igre prema svjesnijoj realizaciji njezine svrhe. Svrha određuje igru i opravdava aktivnosti tijekom igre, a kao glavni cilj, svrha igre određuje djetetov afektivni (emocionalni) stav prema igri.

Prema Vygotskyju, kraj razvoja igre karakterizira pojava pravila. Što su pravila igre krutija, to su potrebe za dječjom primjenom pravila veća, kao i regulacija dječje aktivnosti, što u konačnici rezultira sve intenzivnijom i napetijom igrom. Djecu prestaju zanimati igre bez pravila i svrhe jer ne pružaju dovoljno podražaja za zadovoljenje potreba djeteta, a percipiraju ih kao nezanimljive i neprivlačne. Posljedično primjećujemo da skupine isprva nerazvijenih značajki igre, odnosno značajki koje su do sada igrale sekundarnu ulogu ili se pojavljivale slučajnošću, pred kraj razvoja igre počinju zauzimati središnje pozicije.

Imaginarne situacije djeci služe kao sredstvo razvoja apstraktnog razmišljanja (Vygotsky, 1983., str.151), a odgovarajući razvoj pravila vodi do pojavljivanja radnji koje omogućuju razlučivanje između rada i igre, podjele koju djeca susreću u školi u obliku osnovne činjenice.

Vygotski, osvrćući se na problematiku istraživanja odnosa igre i učenja ističe da, porvšno gledajući, igra sadrži malo sličnosti sa složenim, posredovanim oblikom misli i upotrebi volje kojoj vodi (Vygotsky, 1983., str.152), no da samo dubinskom internalnom analizom možemo odrediti smjer promjene i ulogu igre u razvoju.

Pojavljujući se kao poprilično nova struja u psihologiji, Bhurrus Frederic Skinner biheviorizmom je omogućio sasvim novu perspektivu na ljudsko ponašanje i uzorke učenja, a psihologija kakvu je Skinner zamišljao, koja je bila mnogo drugačija od Piagetove ili Vygotskyjeve, postavila je temelje za mnoge spoznaje o učenju.

Bihevioristički svjetonazor temelji se na pretpostavci da se sva ponašanja od trenutka rođenja oblikuju pozitivnim ili negativnim potkrepljenjem, odnosno da su pozitivna i negativna potkrepljenja glavni čimbenici u procesu učenja. Velika prednost biheviorizma je činjenica da se temelji na ponašanju koje je moguće promatrati, što znatno podiže vrijednost takovih istraživanja budući da je vjerodostojne informacije lako sakupiti i organizirati.

Biheviorizam se temelji na pretpostavci da je učenje samo promjena u ponašanju izazvana podražajima (negativnim ili pozitivnim potkrepljenjima) iz okoline (Pavlov,

Skinner), odnosno da promjena ponašanja ukazuje na učenje. Bihevioristi cjelokupno oblikovanje ponašanja i stjecanje navika svode na jednostavan mehanizam: uzročno-posljedičnu vezu potkrepljenja i odgovora (na potkrepljenje). Takav mehanizam učenja nazivamo uvjetovanjem, a kao okosnica biheviorističke teorije i pojam koji je opisan kao sveopći proces učenja dijelimo ga na klasično i operantno uvjetovanje.

Klasičnim uvjetovanjem nazivamo pojavom kada prirodan refleks reagira na određen podražaj, dakako, najomiljeniji i najopisivaniji primjer je onaj Pavlovog psa treniranog uvjetovanim podražajima i odgovorima, pri čemu je pas naučio sliniti kada čuje zvuk zvonca, a isti prirodan refleks više nije pokazivao kao reakciju na hranu (Skinner, 1969, str. 66). Klasično uvjetovanje je učenje putem asocijacija – podražaji se interpretiraju isključivo na temelju prijašnjeg iskustva i izazivaju predvidive, refleksivne reakcije.

Za razliku od klasičnog, operantno uvjetovanje je svjesno učenje, a temelji se na sustavu nagrađivanja i kažnjavanja: na pretpostavci da se nagrađivanjem nekoga za određeno ponašanje takvo ponašanje i potiče, isto tako, kažnjavanjem nekoga za određeno ponašanje takvo će ponašanje obeshrabriti što u konačnici rezultira učestalijim ili rijedim pojavljivanjem ponašanja ili uzoraka ponašanja (Skinner, 1969). Ključnu ulogu u učenju putem operantnog uvjetovanja igraju eksterni, vanjski čimbenici – potkrepljenja i kazne (Skinner, 1969, str. 66). Potkrepljenjima se manipulira na četiri moguća načina: pozitivnim poticanjem, negativnim poticanjem, pozitivnom kaznom i negativnom kaznom.

Učenje putem pozitivnog poticanja provodi se dodavanjem motivatora i temelji se na pretpostavci da će se vjerojatnost ponavljanja već postojećeg poželjnog ponašanja povećati ukoliko takvo ponašanje nagrađujemo ugodnim podražajima (Skinner, 1969, str. 94).

Negativnim poticanjem, prema Skinneru, nazivamo uvjetovanje ponašanja oduzimanjem već postojećeg neugodnog, averzivnog podražaja uslijed poželjnog ponašanja kako bi se povećala vjerojatnost ponavljanja poželjnog ponašanja.

Operantno uvjetovanje može se provoditi i putem prakse pozitivne kazne, odnosno kažnjavanjem ponašanja uvođenjem neugodnog podražaja kao odgovora na nepoželjno ponašanje.

Negativnom kaznom smatra se oduzimanje ugodnog podražaja prilikom pojave nepoželjnog ponašanja, a temelji se na pretpostavci da će se vjerojatnost ponavljanja postojećeg ponašanja smanjiti.

Biheviorizam, kao pravac psihologije ima značajnu ulogu u razumijevanju usvajanja novih obrazaca ponašanja, odnosno učenja, čemu svjedoči i njegov velik utjecaj na poljima povezanim s poučavanjem. Ciljevi učenja uobičajeno se izražavaju biheviorističkim pojmovima, a u suštini se temelje se na prepoznavanju određenog poželjnog ponašanja i nagrađivanju istoga. Osim što ga njegove karakteristike čine spretnim sredstvom manipulacije ponašanjem.

Bihevioristički pristup očigledan je element koji povezuje učenje i igru, što možemo zaključiti iz mnogobrojnih Skinnerovih pokusa, no vjerojatno najočigledniju poveznicu s konceptom igara možemo učiniti sa pokusom „Skinnerove kutije“, čiji je cilj bio pokazati proces učenja kroz potkrepljenja u kontroliranim uvjetima – odnosno proces operantnog uvjetovanja. Subjekti u pokusu bili su štakori, a cilj pokusa naučiti ih pritisnuti dugme. Subjekti pokusa bili su zatvoreni u kutiju u kojoj se nalazilo dugme pritiskom na koje bi se pokrenuo mehanizam izbacivanja hrane, predvidjelo se da će subjekti isprva slučajno stati na dugme, ali kasnije će to novo naučeno, u ovom slučaju poželjno ponašanje ponavljati, znajući da će ono biti nagrađeno (pozitivno potkrijepljeno).

## 2.2. Edukativna igra

Pokus Skinnerove kutije svakako podsjeća na koncepte nekih igara – učeći pravilan odgovor na pravilan podražaj igramo igru, učimo igrati igru i napredujemo u njoj. Igre koje funkcioniraju na principu operantnog uvjetovanja najčešće imaju obilježja natjecateljskih igara, a mnoge pripadaju žanru edukativnih igara. Vjerojatno prvim primjerkom edukativne igre možemo smatrati Skinnerovu „mašinu za poučavanje“ – mehanički uređaj koji je funkcionirao na principu operantnog uvjetovanja. Skinnerov uređaj prezentirao je subjektima (učenicima raznih dobnih skupina) njima prilagođene, nepoznate, nove sadržaje, a oni bi neposredno nakon točnog odgovora bili potkrijepljeni nagradom. Subjekti su pokazali interes i pozornost, a učenje se pokazalo djelotvornim i brzim. Biheviorističke teorije tako su postavile temelj oblikovanja mehanizama edukativnih igara i cijeli niz pokreta koji povezuju igru i učenje.

Edukativne igre funkcioniraju na principu operantnog uvjetovanja – subjekt uči ponavljajući i usavršavajući obrasce koji su rezultirali pozitivnim povratnim informacijama (nagradama), stoga možemo zaključiti da se subjekt (igrač) vodi kroz edukativnu igru

isključivo ekstrinzičnom motivacijom, odnosno da su naučeni sadržaji produkt isključivo ekstrinzičnih čimbenika, kakvu tvrdnju zagovara i bihevioristička teorija. Uzevši u obzir da edukativne igre funkcioniraju na principu operantnog uvjetovanja zaključujemo da u njezinu strukturu dakako mora pripadati sustav pravila, ishoda, povratnih informacija i ciljeva te sadržaj koji je izveden kroz takav sustav zajedno s problematikom koju nosi.

## Sadržaj

Za edukativne igre uobičajeno je da imaju sadržaj, odnosno određene elemente priče koji posreduju informacije o samom tijeku igre, ali i informacije koje imaju obrazovnu vrijednost. Edukativne igre u suštini predstavljaju problem ili izazov izveden kroz prigodnu tematiku (Prensky, 2001), čijim rješavanjem igrač napreduje u igri, a usavršavanjem u njoj repetitivno, prema Vygotskyjevoj teoriji, dolazi i do usvajanja učenicima novih sadržaja, odnosno do učenja konkretnih informacija obrazovne vrijednosti. Element izazova u edukativnim igrama čini njihovu srž i služi kao motivator za iniciranje igranja, ali i usvajanje obrazovnih sadržaja. Već kod Huizinge i Calloisa među antropološkim spoznajama o igri pronalazimo Agon – kategoriju natjecateljskih igara kao dominantnu s obzirom na angažman igrača potaknut snažnom željom za pobjedom i superiornošću, pa nije začuđujuće da edukativne igre često imaju sadržaje koji iziskuju natjecateljski pristup igri.

## Interakcija

Važan čimbenik strukture igre je i interakcija. Interakciju u edukativnim igrama možemo shvatiti kao način mjerenja vlastitog napredovanja prema cilju igre: igra će pružiti neposrednu povratnu informaciju o ispravnosti igračevih odluka (poteza) – najčešće u obliku potkrepljenja (napredovanje u igri – najčešće stjecanjem bodova) ili kazne (kratkoročno uskraćivanje mogućnosti napredovanja u igri). Interakcija između igrača i igre uvjetovana je njezinim pravilima. Pravila predstavljaju granice i otežavaju dostizanje cilja, a istovremeno služe kao alat koji osigurava da je svim igračima cilj jednako dostižan i da je tijekom igre jednak za sve igrače (Prensky, 2001). Poštivanje ili nepoštivanje pravila pokrenuti će mehanizam interakcije igre s igračem – igra će odluke koje su u skladu s pravilima nagraditi, a one koji nisu – kazniti. Ovakva interakcija svakako podsjeća na operantno uvjetovano učenje – igrači će izbjegavati odluke koje su spriječile napredovanje u igri, a uzorke ponašanja koji su se pokazali uspješnima za napredovanje u igri – igrači će učestalije ponavljati. Takvim procesom dolazi do stjecanja kompetencije igranja same igre i razvoja



vlastitih strategija, a budući da je riječ o edukativnim igrama i do usvajanja obrazovnih sadržaja.

## Cilj

U edukativnim igrama cilj je čimbenik koji motivira igrače. Ambicija i trud koji karakteriziraju tijekom edukativnih igra svoje izvore pronalaze u želji za dostizanjem cilja igre. Dostizanje cilja kao konačne nagrade igre i završnog oblika interakcije igre i igrača zaokružuje strukturu igre i čini je cjelovitom. Cilj igre objedinjuje sve njezine elemente u jednoj završnoj točki, što znači da ga dostižu oni igrači koji su imali bolju interakciju s igrom, odnosno kvalitetniju interakciju sa sadržajima igre. Govoreći o edukativnim igrama, dostizanje cilja uglavnom ovisi o usvojenosti obrazovnih sadržaja, a radi se o proporcionalnom odnosu: stupanj usvojenosti obrazovnih sadržaja je proporcionalan stupnju ostvarivosti cilja.

Primarna funkcija edukativne igre je posredovanje obrazovnih sadržaja, a edukativne igre najčešće su oblikovane tako da služe kao alat za usvajanje, produbljenje ili usvajanje koncepata obrazovnih vrijednosti ili kao alat za uvježbavanje određene kompetencije. Sadržaj edukativne igre u smislu teme, ali i informacija koje posreduje prilagođen je karakteristikama igrača i usvaja se postupno i linearno, a nositelj je njezine obrazovne funkcije i određuje raspon informacija obrazovne vrijednosti koje je moguće usvojiti igrajući igru. Obrazovna funkcija edukativne igre, međutim, nije jedina njezina funkcija.

Edukativne igre, osim očigledne funkcije posredovanja sadržaja obrazovnih vrijednosti imaju i mnoge druge, odgojno relevantne funkcije. Edukativne igre uglavnom su organizirane, natjecateljske igre (ponekad s elementima igara na sreću) s pravilima, a ovakve karakteristike potiču razvoj kompetencija poput samoregulacije ili usvajanja socijalnih koncepata poput kooperativnosti i kompetitivnosti. Edukativne igre od igrača traže interakciju u skladu s pravilima kako bi mogli sudjelovati u igri, što je raspravljeno u opisanju interakcije kao dijela strukture igara. Interakcija između igrača i igre koja je uglavnom regulirana nizom pravila pogoduje razvoju kompetencija poput kompetencije samoregulacije. Interakcija u edukativnim igrama, međutim, postoji i u obliku socijalne interakcije među igračima, a ovakva vrsta interakcije pogoduje razvoju socijalnih koncepata

poput kooperativnosti i kompetitivnosti. Postojanje pravila u edukativnim igrama pogoduje razvitku njezine odgojne funkcije: igrači poštujući pravila uče kontrolirati impulzivne nagone, a međusobnom komunikacijom i natjecanjem počinju usvajati socijalne koncepte kooperativnosti i kompetitivnosti.

Smatrajući igru najprirodnijim načinom učenja, mnogi poučavatelji osvrću se edukativnim igrama umjesto klasičnim sokratskim metodama poučavanja (majeutika, heuristika). Takav svjetonazor podupiru spoznaje mnogih utjecajnih znanstvenika poput Huizinge, Cailloisa, Piageta, Vygotskog, pa čak i marginalno radikalnih znanstvenika poput B.F.Skinnera i Pavlova. Naglasak na edukativnim igrama u dvadeset i prvom stoljeću sve je jači budući da uslijed rapidnog razvoja tehnologije učenici postaju manje angažirani ukoliko im nedostaje mnogo kvalitetnih podražaja i motivatora. Učenje kroz igru zauzima i sve veće mjesto u stručnoj literaturi za poučavatelje, a oblikovanje edukativnih igara i uključivanje igrih aktivnosti u nastavu polako postaje imperativ kako bi se zadovoljili učenički apetiti za podražajima koji će ih posljedično i motivirati za usvajanje sadržaja.

### **3. Edukativna igra „365 dana“**

#### **3.1. Obilježja i sastavnice edukativne igre „365 dana“**

Edukativna igra „365 dana“ prototip je edukativne igre čije su područje interesa sadržaji predmeta Priroda i društvo koji se odnose na cjelovitu strukturu jedne godine uključujući njezin linearni tok, važne datume tijekom godine, izmjenu godišnjih doba i njihove karakteristike te aktivnosti ljudi tijekom godine. Sadržaje vezane s tijekom i ritmom godine nadopunjuju sadržaji vezani s protokom vremena. Edukativna igra „365 dana“ natjecateljska je igra s elementima igre na sreću. Budući da je riječ o natjecateljskoj igri, kako bi se osiguralo da su svi igrači u jednakoj poziciji igra je definirana pravilima, a kako bi se održao balans između angažmana i pasivnosti igrača dodana je komponenta igre

na sreću (kocke). Edukativna igra „365 dana“ interakciju s igračima ostvaruje putem povratnih informacija koje se odnose na same obrazovne sadržaje, ali i na napredovanje u igri: igračima se omogućuje dobivanje neposredne povratne informacije o točnosti rješenoga zadatka, a istodobno se utvrđuje i nagrada ukoliko je zadatak izvršen točno. Interakcija je regulirana pravilima, a kršenje pravila ima i svoje posljedice. Cilj igre je odgovaranjem na pitanja i napredovanjem kroz polja steći što više iskustva i do kraja igre postati igrač ili ekipa sa najviše iskustva. Igra se unaprijed utvrđenim redom, a igrači pomiču svoje figurice za količinu mjesta na ploči koja odgovara broju dobivenom nakon bacanja kocke.

Edukativna igra „365 dana“ izvedena je u obliku društvene igre s pravilima na ploči ili podlozi, a dobnoj skupini kojoj je namijenjena ovakve karakteristike igre su prihvatljive s obzirom da je većina djece te dobne skupine u razdoblju konkretnih operacija, u kojemu, prema Piagetu, usvajaju pojam igre s pravilima i u mogućnosti su takvu kompetenciju aplicirati. Djeca i u ranijoj razvojnoj fazi – predoperacionom razdoblju, tijekom sociodramatične igre osjećaju potrebu za postavljanjem pravila kako bi mogli zauzeti uloge koje su odabrali pa im takav koncept nije nepoznanica. Igre s pravilima su iz navedenih razloga prigodne za djecu mlađe školske dobi, a predstavljajući ograničenja, djecu uče kontroli impulzivnih nagona. Takva praksa mogla bi pogodovati razvoju kompetencije odgode darivanja. Karakteristika edukativne igre „365 dana“ kao društvene igre također je oblik primjeren odabranoj dobnoj skupini igrača, a komunikacija kojom su prožete društvene igre, socijalna je komponenta koja igrače postavlja u situaciju koja iziskuje kooperativnost kao i kompetitivnost kako bi se dostigao cilj igre.

Obrazovni sadržaji koje posreduje igra su opsežni i mnogobrojni s obzirom na dob učenika. Razlog odabira takvog opsega i količine sadržaja je da igra za nove igrače ne predstavlja preveliki, a igračima koji su je već igrali premali izazov. Koncept igre novi igrači će shvatiti lako, a stariji igrači će svakim igranjem sve više napredovati u igri. Igranjem edukativne igre „365 dana“ pretpostavlja se usvajanje i buduća primjena osnovnih informacija o važnim razdobljima i datumima u jednoj godini, kao i aktivnosti ljudi tijekom jedne godine.

Edukativna igra „365 dana“ društvena je igra za dva do četiri igrača ili dvije do četiri skupine igrača, a namijenjena je učenicima drugog razreda osnovne škole uključenih u dodatnu nastavu predmeta Priroda i društvo. Igra se sastoji od: igračih polja, šesnaest figura

za igru, ure, dvije kocke, karata i bodova iskustva, pravila igre, mape kretanja i priručnika „365 dana“.

„Sučelje“ igre se sastoji od ure u centru ploče i obojenih polja. Polja su raspoređena kružno oko ure, a zasebne boje predstavljaju godišnja doba (proljeće, ljeto, jesen, zima).



Polja su fotografije obojanog presjeka grane drveta s dodanim elementom teksta. Polja sadrže brojčano ispisane datume blagdana, praznika, važnih razdoblja u godini.

Igrač vjerodostojnost odgovora, ukoliko je odgovor potrebno potvrditi, provjerava pronalaskom željene informacije u priručniku uz igru.

Tekst nije potrebno čitati tijekom igre, no ovakva praksa se ohrabruje, a očekuje se da će igrači intrinzično motivirani iskazati volju za čitanjem nekih od tekstova. Igrači tijekom igre ili naknadno, u bilo kojem trenutku, mogu konzultirati priručnik „365 dana“. Ovakva praksa omogućava dinamiku igre, ali i ima svrhu potaknuti intrinzičnu motivaciju u okruženju koje je uvjetovano ekstrinzičnim čimbenicima: pretpostavlja se da će igrači prilikom percepcije nekih ilustracija iskazati interes za konzultacijom priručnika ili čitanjem teksta izravno s polja. Repeticijom primanja vizualnih informacija s polja, pak, igrači će s vremenom početi povezivati upamćene ilustracije sa značenjem i tekстом te stvoriti niz mentalnih slika koje će tvoriti strukturu priče igre.



Šesnaest figura za igru raspoređeno je u četiri seta od četiri figurice, a boje figurica odgovaraju bojama koje predstavljaju godišnja doba na ploči (proljeće – zelena, ljeto – crvena, jesen – smeđa, zima – plava).



Igra sadrži dvije kocke: jedna obilježena brojevima od jedan do šest, a druga s dvije dvojnoboje, a četiri jedno obojene strane (zelena, crvena, smeđa, plava).



Igra sadrži četrdeset i osam različitih „karata iskustva“, podijeljenih na četiri seta karata – Proljeće, Ljeto, Jesen, Zima. Karte su otisnute na recikliranom papiru, pravokutnoga su oblika s zaobljenim rubovima, a sadržaj im je tekst vezan uz određeno iskustvo – ovisno o godišnjem dobu. Obrazovna svrha karata je istaknuti aktivnosti ljudi tijekom godine. Kompozicija igračih karata je jednostavna: prigodna ilustracija, kratak opis aktivnosti ili doživljaja i broj bodova na dnu karte. Svaka karta predstavlja doživljaj ili iskustvo u određenom godišnjem dobu (poput pronalaska prve visibabe ili berbe cikle). Igrači čitanjem iskustvenih karata međusobno dijele informacije obrazovnih sadržaja.

Bodove u igri predstavljaju setovi krugova obojeni u četiri različite boje (zelena, crvena, smeđa, plava) i obojeni krugovi na kartama iskustva.



Priručnik „365 dana“ je rekvizit igre u obliku slikovnice, a sadrži najbitnije podatke o svim važnim razdobljima, datumima, praznicima i blagdanima kroz jednu godinu. Stranice priručnika oblikovane su tako da prikazuju igrača polja i sadržaje igračih polja, a sadrži i dodatne informacije. Priručnik kroz godinu ujedno je i rekvizit na koji se igrači oslanjaju kako bi provjerili vjerodostojnost suigračevih ili svojih odgovora.

Pravila igre su naputci i smjernice za igranje podložna su promjenama i prilagodbama u kolektivnom dogovoru suigrača ili organizatora igre. Organizatori igre mogu iskoristiti polja koja oni smatraju primjerenima za svoje igrače, odnosno odbaciti polja koja smatraju neprimjerenima, a i igrači sami imaju takvu slobodu prilikom sastavljanja edukativne igre. Količinom obrazovnih sadržaja na taj se način može manipulirati, što igru čini fleksibilnom i prilagodljivom.

### 3.2. Tijek i interakcija igre i igrača u edukativnoj igri „365 dana“

Interakcija igre i igrača započinje pri samom postavljanju igre. Za postavljanje igre potrebno je provjeriti prisutnost svih materijala i prema mapi koja predstavlja umanjenu, sastavljenu inačicu igre posložiti. Igrači već prije same igre dobivaju uvid u neke od njenih sadržaja, a sastavljanjem igre stvaraju prvu mentalnu sliku o nekim od sadržaja. Praksa sastavljanja igre svojevrsno je „mentalno zagrijavanje“, a osigurava dinamičnije i tečnije igranje.

Igra se postavlja na željenu podlogu, kazaljke sata i minuta na uri se postavljaju u položaj 00.00 sati. Setovi karata (datumi početka godišnjih doba proljeće, ljeto, jesen, zima) se promješaju (svaki zasebno) i naličjem polažu uz stranu igrača ploče kojoj odgovara sadržaj karata (Proljeće uz stranu ploče sa zelenim poljima, Ljeto uz stranu ploče sa crvenim poljima, Jesen uz stranu ploče sa smeđim poljima i Zima uz stranu ploče sa plavim poljima). Figurice za igru se postavljaju na polja Proljeće (zelene figurice), Ljeto (crvene figurice), Jesen (smeđe figurice) i Zima (plave figurice). Bodovi se polažu uz stranu igrača ploče kojoj odgovara boja bodova (zeleni krugovi uz proljeće, crveni krugovi uz ljeto, smeđi krugovi uz jesen i plavi krugovi uz zimu). Mapa kretanja postavlja se na vidljivo mjesto. Na igračkoj podlozi mora biti dovoljno mjesta za bacanje kocke.

Igra sa najmanjim mogućim brojem igrača (četiri) organizirana je tako da svaki igrač baca obojenu kocku, a boja koja se okrene na kocki predstavlja poziciju na ploči koju zauzima igrač ( proljeće, ljeto, jesen, zima). Ako se ista boja okrene idućem igraču, ponovo baca kocku. Posljednji igrač preuzima poziciju koja je preostala.

Sastavljanje ekipe u igri sa više od četiri igrača organizirano je na način da se prethodno što ravnomjernije formirane četiri skupine učenika dogovore oko vođa ekipa koji zatim bacaju obojenu kocku koja odlučuje o poziciji na ploči koju će zauzeti ekipa (datumi

početaka godišnjih doba: proljeće, ljeto, jesen, zima). Ako se ista boja okrene idućem vođi ekipe, ponovo baca kocku. Posljednji vođa ekipe preuzima poziciju koja je preostala.

Igra započinje bacanjem obojene kocke. Svaki igrač smije tri puta baciti obojenu kocku, a u jednom od tih pokušaja na kocki se mora okrenuti boja koja predstavlja osnovnu poziciju ili ekipu igrača kako bi igrač mogao započeti igru. Ukoliko igrač ne uspije u tri pokušaja baciti boju koja ga predstavlja, igrač ne može izaći na ploču, čeka svoj red i ponovo pokušava baciti boju na kocki koja predstavlja njega ili njegovu ekipu. Igrač koji je izašao na igraču ploču zatim baca kocku obilježenu brojevima. Nakon što baci kocku, igrač prvo pomiče kazaljku sata na uri za toliko sati koliko odgovara bačenom broju, a kazaljku minuta za pet minuta, tek tada pomiče svoju figuricu za količinu mjesta (polja) na ploči koja odgovara bačenom broju, poštujući smjer kretanja (smjer kretanja unaprijed je određen i obilježen na Mapi kretanja, koja je izložena na svim igračima vidljivom mjestu, a može se konzultirati u bilo kojem trenutku igre).

#### *Snalazimo se u prostoru*

Ključni pojmovi: položaj u prostoru.

Obrazovna postignuća: odrediti položaj predmeta u prostoru, snalaziti se u prostoru prema zadanim odrednicama (lijevo, desno, gore, dolje, ispred, iza, naprijed, natrag)

Tema Snalazimo se u prostoru u edukativnoj igri „365 dana“ obuhvaćena je u pravilima, ali i samim tokom igre. Učenici se na igračoj ploči orijentiraju prateći unaprijed utvrđen smjer kretanja (označen i u mapi kretanja), a za takvu kompetenciju od učenika se očekuje da je usvojio pojmove: lijevo, desno, gore, dolje, ispred, iza, naprijed, natrag. Smjer kretanja u edukativnoj igri „365 dana“ zmijolik je i složen što ga čini potencijalnim alatom za usvajanje navedenih pojmova.

Ukoliko igrač stane na polje koje sadrži datum, igrač prvo usmeno iznosi osnovne podatke o polju na kojemu se nalazi: datum i vrijeme (npr. 7. travnja, 20 sati i 45 minuta). Zaboravi li igrač iznijeti osnovne podatke o poljima s datumima, propušta red bacanja kocke.

#### *Ura (sat)*

pojmovi: ura, jedinice za vrijeme.

Obrazovna postignuća: upoznati i imenovati jedinice za mjerenje vremena na uri-satu, minuta, sekunda; očitati vrijeme na uri (satu).



Elementi teme nastavne jedinice *Ura (sat)* očituju se u sastavnici igre koja predstavlja uru. Ura se nalazi u centru igraće ploče, a njezina je uloga manipuliranje impulzivnog ponašanja. Zaboravi li igrač iznijeti osnovne podatke o poljima s datumima, propušta red bacanja kocke. Propuštanje reda bacanja kocke negativno je potkrepljenje (kratkoročno onemogućuje napredovanje u igri) koje je nastupilo kao odgovor na nepoželjno ponašanje u igri (nepoštivanje pravila) pa se pretpostavlja da će igrači s vremenom naučiti kontrolirati impuls prelaženja na sljedeći zadatak (npr. određivanje značenja datuma) prije izvršenja trenutnog zadatka definiranog pravilima igre.

Ura je jedina komponenta igre koja ima potencijal negativnog potkrepljenja, ostatak interakcije igrača i igre provodi se pozitivnim potkrepljenjima, opravdano razlogom da igre nisu osmišljene kako bi „kažnjavale“ i pretpostavkom da će mnoga pozitivna potkrepljenja s obzirom na prirodu ljudske reakcije na njih, imati jači utjecaj na usvajanje sadržaja edukativne igre od negativnih. S obzirom da ura kao komponenta igre u većini slučajeva predstavlja ograničenje, njezina je uloga također povezana s razvojem kompetencija regulacije impulzivnog ponašanja.

#### *Mjesec, godina*

Ključni pojmovi: mjesec, godina, datum (nadnevak).

Obrazovna postignuća: imenovati mjesece u godini, odrediti redni broj mjeseca; odrediti broj dana u mjesecu pomoću kalendara, čitati kalendar, napisati datum (nadnevak)

Obrazovna postignuća teme nastavne jedinice *Mjesec, godina* jedna su od temeljnih pretpostavka za igranje edukativne igre „365 dana“. Zadatak igrača je, naime, ukoliko stane na polje s datumom, taj datum znati pročitati navodeći redni broj dana u mjesecu i naziv mjeseca prije nego li prijeđe na osnovni zadatak igre – određivanje značenja datuma na polju. Slično kao i element ure u igri: funkcija ovakvog mehanizma je regulacija impulzivnog ponašanja, ali i repeticija i internalizacija igračima poznatih sadržaja.

Zadatak igrača nakon iznošenja osnovnih podataka je pogoditi naziv blagdana/praznika koji se obilježava na datum kojim je obilježeno polje. Ukoliko je odgovor točan, igrač uzima jedan bod odgovarajuće boje sa strane igraće ploče, netočni odgovori ne donose bodove. Vjerodostojnost odgovora provjerava se otvaranjem vratašca na poljima s datumima ispod kojih se nalazi odgovor na zadatak uz dodatne informacije, ujedno je to i sustav interakcije igre s igračem u smislu davanja neposredne povratne informacije o

ispravnosti poteza. Pretraživanje informacija o datumima provodi se pretraživanjem priručnika „365 dana“.

Ukoliko igrač stane na prazno, obojeno polje, baca obojenu kocku i ako se na kocki okrene boja koja odgovara boji polja, igrač uzima kartu iskustva i pročita je na glas svim suigračima. Svaka karta iskustva nosi dva iskustvena boda.

Kada se dogodi da se dva ili više igrača sastanu na jednom polju, otvorena je odlična prilika za razmjenu iskustva. Susretanje s drugim igračima na poljima omogućuje razmjenu karata iskustva ukoliko igrači imaju „duplice“ karata koje mogu ili žele međusobno razmjeniti. Razmjene karata iskustva su poželjne budući da posjedovanje iste dvije karte ne donosi i udvostručen broj iskustvenih bodova.

Uobičajena praksa u igrama sličnih karakteristika jest poništiti napredovanje drugoga igrača odbacujući ga na početna polja igre. Postupci koji su određeni pravilima igre „365 dana“, a odnose se na situacije sastanka više igrača na jednom polju, istovremeno omogućuju imterakciju među igračima, ali samoga igrača i igre. Interakcija između igrača nosi odgojnu vrijednost i potiče razvoj kompetencije kooperacije. Kooperacija, pak, u slučaju igre „365 dana“ ima više od jedne, njoj svojstvene karakteristike. Igrači će razvijati kompetenciju razrade strategije analizirajući karte koje mogu zamijeniti kako bi stekli što više bodova. Dobro razrađenom strategijom, igrači će uskoro biti u mogućnosti od takve kooperacije i „profitirati“.

Kraj igre predstavlja povratak na početnu poziciju (Proljeće, Ljeto, Jesen, Zima). Na početnu poziciju moguće se vratiti samo ukoliko se na kocki s brojevima okrene broj koji odgovara broju polja potrebnih da se pomakne do početne pozicije, a polja se zaključavaju kada se svaki igrač vratio na svoju početnu poziciju. Zaključavanje polja vrši se tako da vođe ekipa bacaju obojenu kocku (tri pokušaja), ukoliko se na kocki okrene boja koja predstavlja ekipu polje je zaključano i ekipa je završila s igrom. Kada su svi igrači ili ekipe zaključali svoja polja, svaki igrač ili ekipa zbraja bodove. Prvo se izbroje iskustveni bodovi u obliku krugova, a zatim im se pribroje iskustveni bodovi sa karata iskustva.

Pobjednik je ekipa ili igrač s najviše prikupljenih iskustvenih bodova. Pobjednik ili pobjednička ekipa pomoću prikupljenih karata iskustva i podataka prikupljenih kroz igru ukratko prepričava svoja iskustva kroz godinu, poštujući pravilo da svaka radnja ima uvod, zaplet, vrhunac i rasplet. Pobjednik ili pobjednička ekipa ima pravo birati početnu poziciju za sljedeću igru „365 dana“.

## 4. Analiza sadržaja edukativne igre „365 dana“

Sadržaj edukativne igre „365 dana“ oblikovan je prema zahtjevima nastavnog plana i programa i uključuje elemente tema nastavnih jedinica povezanih s tokom vremena, tokom godine, izmjenom godišnjih doba i njihovim karakteristikama te važnim datumima tijekom godine. Teme nastavnih jedinica čije elemente sadrži igra preuzete su iz Nastavnog plana i programa za osnovnu školu (2006.) koji donosi Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta.

### 4.1. Izmjena i obilježja godišnjih doba

#### Proljeće

Elementi tema nastavnih jedinica *Priroda se budi* i *Proljeće u zavičaju* odgovaraju sastavnicama edukativne igre „365 dana“ koje se odnose na proljeće: obojenih polja s datumima i nazivima te praznih obojenih polja zelene boje. Početna pozicija ekipe Proljeće obojano je polje naziva Proljeće ispod čijeg mehanizma otvaranja vratašca igrači pronalaze tekst uz ilustraciju koji posreduju osnovne informacije o godišnjem dobu proljeću.

#### *Priroda se budi – proljeće*

Ključni pojmovi: proljeće, vjesnici proljeća.

Obrazovna postignuća: imenovati tipične vjesnike proljeća; uočavati i pratiti promjene u prirodi i njihov utjecaj na život; razlikovati jesen, zimu i proljeće.

#### *Proljeće u zavičaju*

Ključni pojmovi: promjene u prirodi.

Obrazovna postignuća: uočiti glavna obilježja proljeća; povezati vremenske promjene i njihov utjecaj na biljni i životinjski svijet i rad ljudi (selo/grad).

Tekst posredovan na polju edukativne igre:

Dvadeset i prvog ožujka (21.3.) obilježavamo prvi dan proljeća. Toga datuma su dan i noć jednako dugi. Nakon 21.3. dan se produljuje, a noć se skraćuje. Proljeće traje od 21. ožujka do 21. lipnja, a obuhvaća mjesec: ožujak, travanj, svibanj i lipanj. Vremenskih prilika poput magle, snijega, susnježice, mraza i inja sve je manje, a sunce grije snažnije i postaje sve toplije. Vremenske prilike pogoduju rastu mladih biljaka, a drveće i grmlje započinje cvjetanje.

Tekst koji je posredovan na polju edukativne igre, u proširenom, sadržajno i slikovito bogatijem obliku može se pronaći u priručniku uz igru „365 dana“. Uloga priručnika je da igraču, ukoliko pokaže interes vezan uz neko novostečeno saznanje, posreduje još informacija o području njegova interesa. Postojanje priručnika osigurava zadovoljavanje igračevih potreba ukoliko je intrinzičnom motivacijom iskazao potrebu za usvajanjem sadržaja izvan direktnih okvira igre.

Tekst posredovan u priručniku uz igru:

U proljeće se vraćaju ptice selice, kukci izlaze na površinu, a životinje se bude iz zimskog sna i dobivaju mlade. Početak proljetnog razdoblja najavljuju vjesnici proljeća. Vjesnicima proljeća nazivamo biljke koje cvatu pred kraj zime i tako obilježavaju početak proljeća. U prirodi ćemo prvo primijetiti visibabe koje se javljaju već u mjesecu veljači. Visibaba je prepoznatljiva po bijelom obješenom cvijetu, a od tuda dolazi i njezino ime. U Hrvatskoj, visibaba je zakonom zaštićena biljka što znači da nije dopušteno brati je.

Nakon visibaba, na travnjacima, livadama i šumarcima primijetiti ćemo šafran – cvijet žutih, ljubičastih ili bijelih latica. Jaglac je vjesnik proljeća kojega prepoznajemo po cvjetovima koji su najčešće jarko žute boje i listovima koji su posloženi poput rozete. Jaglac cvate od kraja veljače do svibnja. Vrba Iva ili Cica maca je biljka koja raste poput grma ili manjeg drveta, a cvate u razdoblju od kraja ožujka. Vrba Iva prepoznatljiva je po debelim, valjkastim, sivozelenim izbojcima. Na Velebitu raste Kitajbelov jaglac koji je strogo zaštićena vrsta. Livade i travnjake u proljeće krasi razno šareno cvijeće. Pojavljuju se tratinčice, ivančice, maslačci, šumske potočnice, crvena i bijela djetelina, čičak, smrdljiva rutvica, kopriva i mnoge druge. U proljeće cvatu i razne voćke pa ćemo prilikom promatranja voćaka jabuka, krušaka, trešanja, višanja, bresaka, šljiva i sličnih uživati u pogledu na njihove cvjetove. Proljeće je idealno razdoblje za sadnju raznih voćki. Voćke se

moгу posaditi ukoliko tlo nije zamrznuto. U proljeće se priroda budi pa dolazi i vrijeme prvih radova u vrtu, povrtnjaku i voćnjacima.

U rano proljeće ljudi pripremaju tlo za sadnju i sjetvu: obrađivanjem zemlje i gnojenjem. Rano proljeće nam još ne donosi vrijeme pogodno za sjetvu, no u zaštićenim prostorima vrijeme je sadnje presadnica krastavca, paprike, rajčice, patlidžana, korabice i celera. Ukoliko tlo nije zamrznuto, na otvorenim prostorima ljudi siju ciklu, grašak, pastrnjak, mrkvu, peršin, šparoge, blitvu, rotkvu, rotkvicu, šinat, kupus, kelj i salatu. U gradu i selu, ljudi se posvećuju čišćenju i uređenju zelenih površina, cesta, ulica, trgova, okoliša kuća i stambenih zgrada.



Ilustracije prikazuju cvat trešnje i visibabu. Uloga ilustracija je poticanje igrača na razmišljanje o povezanosti teksta i slike, odnosno otvaranje mogućnosti stvaranja raznih mentalnih slika, ali i kreiranja vlastite priče. Pretpostavlja se da će visibabu igrači povezati s početkom godišnjeg doba proljeća, budući da je prepoznaju kao vjesnika proljeća. Ilustracije su prigodne za razgovor i stvaranje mentalnih slika o tijeku godišnjeg doba proljeća, o promjenama u prirodi i sudjelovanju čovjeka u aktivnostima povezanim s godišnjim dobom proljećem.

## Ljeto

Elementi tema nastavnih jedinica *Bliži se ljeto* i *Ljeto u zavičaju* odgovaraju sastavnicama edukativne igre „365 dana“ koje se odnose na ljeto: obojenih polja s datumima i nazivima te praznih obojenih polja crvene boje. Početna pozicija ekipe Ljeto obojano je polje naziva Ljeto ispod čijeg mehanizma otvaranja vratašca igrači pronalaze tekst uz ilustraciju koji posreduju osnovne informacije o godišnjem dobu ljeto

### *Bliži se ljeto*

Ključni pojmovi: ljeto, ljetovanje, godišnja doba.

Obrazovna postignuća: uočavati i pratiti promjene u prirodi i njihov utjecaj na život; razlikovati godišnja doba prema najvažnijim obilježjima (načelo zavičajnosti)

### *Ljeto u zavičaju*

Ključni pojmovi: promjene u prirodi, turizam.

Obrazovna postignuća: povezati vremenske promjene i njihov utjecaj na biljni i životinjski svijet i rad ljudi

Tekst posredovan na polju edukativne igre:

Dvadeset i prvog lipnja (21.6.) obilježavamo prvi dan ljeta. Toga datuma dan je najdulji, a noć je najkraća. Nakon 21.6. dan se polako skraćuje, a noć se produžuje. Ljeti su dani dugi, a noći kratke. Ljeto traje od 21. lipnja do 23. rujna, a obuhvaća mjesec: lipanj, srpanj, kolovoz i rujna. Vrijeme je ljeti sunčano, uglavnom suho i toplo ili vruće, s manje naoblake i manje promjenjivim vremenom nego u proljeće. Ljeti biljke koje su cvale u proljeće dobivaju plodove, a životinje othranjuju svoje mlade.

Tekst koji je posredovan na polju edukativne igre, u proširenom, sadržajno i slikovito bogatijem obliku može se pronaći u priručniku uz igru „365 dana“.

Tekst posredovan u priručniku uz igru:

Ljudi ljeti vode brigu o vrtovima i voćnjacima: obraćaju pozornost na to da površine za uzgoj i biljke nisu suhe, ali i na očuvanje od nepogodnih vremenskih prilika poput ljetnih nevremena s tučom. Ljeti se ubiru prvi plodovi. Ljeto je najtoplije godišnje doba i donosi nam vruće i suho vrijeme.

Ljeti su moguća nevremena – uglavnom ljetni pljuskovi s grmljavinom, a ponekad i tučom. Sunce naj snažnije grije ljeti. Ponekad ljeti postoji manjak padalina pa dolazi do sušnog razdoblja čija je posljedica sušenje raznih biljaka. Ljeti se na travnjacima, vrtovima, povrtnjacima, voćnjacima i oranicama obavljaju radovi, ali i ubiru prvi plodovi.

U vrtovima se početkom ljeta još sije cikla, grah, mrkva, peršin, kupus, kelj, cvjetača, radič, salata, rotkva, poriluk, brokula. Ljudi održavaju vrtove i obrađuju tlo kako bi biljke što bolje rasle. Tijekom ljeta dozrijevaju salata, rajčice, krastavci, mrkva, tikvica, špinat,

blitva, luk, patlidžan, kupus, trešnje, višnje, maline, kupine, šljive, borovnice, ribiz, nektarine, breskve, marelice, lubenice.

Ljeti na oranicama dozrijevaju žitarice. Ljudi najčešće siju i žanju žitarice pšenice, ječma, zobi i raži.

Prilikom dobivanja povratne informacije o ispravnosti odgovora u igri „365“ dana, učenicima su prezentirane informacije o godišnjim dobima (mehanizmom otvaranja vratašca na poljima). Kako bi internalizacija sadržaja bila što efikasnija, tekst je praćen prigodnim ilustracijama.



Ilustracije prikazuju lavandu i čovjeka tijekom žanja pšenice. Uloga ilustracija je poticanje igrača na razmišljanje o povezanosti teksta i slike. Igrači će prepoznati ilustracije kao karakteristične za godišnje doba ljeto, a osim povezivanja pojmova prisutnih na ilustracijama s pojmovima u tekstu, ključnim za godišnje doba ljeto, igračima se otvara i mogućnost razgovora o tematici bez čitanja teksta. Igrači također mogu dodavati nova značenja ilustracijama i stvarati jedinstvene priče.

Jesen

Elementi tema nastavnih jedinica *Priroda se mijenja* i *Jesen u zavičaju* odgovaraju sastavnicama edukativne igre „365 dana“ koje se odnose na jesen: obojenih polja s datumima i nazivima te praznih obojenih polja smeđe boje. Početna pozicija ekipe Jesen obojano je polje naziva Jesen ispod čijeg mehanizma otvaranja vratašca igrači pronalaze tekst uz ilustraciju koji posreduju osnovne informacije o godišnjem dobu jeseni.

*Priroda se mijenja (jesenske promjene)*

Ključni pojmovi: jesen.

Obrazovna postignuća: uočiti jesenske promjene u neposrednoj okolini i njihov utjecaj na život.

*Jesen u zavičaju*

Ključni pojmovi: promjene u prirodi, listopadno drveće, zimzeleno (vazdazeleno) drveće. Obrazovna postignuća: učiti glavna vremenska obilježja jeseni u zavičaju; razlikovati listopadno i zimzeleno (vazdazeleno) drveće u zavičaju; povezati vremenske promjene i njihov utjecaj na biljni i životinjski svijet i rad ljudi (selo/grad).

Tekst posredovan na polju edukativne igre:

Dvadeset i trećeg devetog (23.9.) obilježavamo prvi dan jeseni. Nakon 23.9. dani postaju sve kraći, a noći sve dulje. Jesen traje od 23. rujna do 21. prosinca, a obuhvaća mjesec: rujna, listopad, studeni i prosinac. Vrijeme u jesen je promjenjivo: sunčano, oblačno, kišovito, maglovito. Dani su topliji, a noći su hladnije. U jesen se priroda priprema za zimu, pa listopadnom drveću lišće mijenja boju i otpada (zimzeleno drveće ne mijenja boju i ne odbacuje lišće). U jesen ipak dozrijeva i mnogo plodova: grožđe, jabuke, šljive, kruške, lješnjaci, kesteni, cikla, kupus, krumpir.

Ptice selice (rode, lastavice) odlaze u tople krajeve, a vjeverice, medvjedi, žabe, šišmiši se pripremaju za zimski san. Jesen nam donosi hladnije i promjenjivije vrijeme. U jesen prevladava oblačno i kišovito vrijeme. Priroda i čovjek prilagođavaju se promjenama koje donosi jesen kako bi što uspješnije prezimili.

Tekst koji je posredovan na polju edukativne igre, u proširenom, sadržajno i slikovito bogatijem obliku može se pronaći u priručniku uz igru „365 dana“.

Tekst posredovan u priručniku uz igru:

U jesen, kako ne bi smrzele, mnoge vrste drveća odbacuju svoje lišće. Drveće koje odbacuju lišće u jesen nazivamo listopadnim drvećem. Listopadno drveće koje možemo primijetiti u našoj okolini je hrast, bukva, kesten, vrba, lijeska, topola, orah, breza, klen,



drijenak, jablan, jasen. Biljke koje ne odbacuju lišće u jesen i ostaju zelene čak i kroz zimu nazivamo zimzelenim ili vazdazelenim biljkama. Vazdazeleno drveće i grmlje koje možemo uočiti u našoj okolini su borovi, borovice, smreke, jele. U jesen dozrijeva: grožđe, jabuke, šljive, kruške, lješnjaci, kesteni, cikla, kupus, krumpir.

U jesen kukci, koji su hrana mnogim pticama polako nestaju (neki spavaju zimski san), pa su ptice primorane odletjeti i privremeno se nastaniti u toplijim krajevima. Takve ptice nazivamo pticama selicama. Ptice selice u Hrvatskoj već početkom jeseni spremaju odlazak, a radi se o: lastavicama, rodama, kukavicama, čapljama, pupavkama, prepelicama, ševama, patkama..

Životinje koje ostaju prezimiti se pripremaju na zimski san. Žabe, gušteri, zmije, ježevi, puhovi, jazavci, medvjedi i vjeverice snivaju zimski san. Neke životinje poput medvjeda, vjeverica i puhova sakupljaju plodove i mnogo jedu kako bi se pripremili na zimski san.

U jesen dozrijevaju mnogi plodovi, ljudi obavljaju posljednje berbe i radove u vrtovima, povrtnjacima, voćnjacima i travnjacima. U jesen se priroda i ljudi pripremaju za zimu. Ljudi u jesen obavljaju posljednje berbe kasnih voćaka (jabuka, krušaka, šljiva, grožđa) i povrća: cikle, kupusa i krumpira. Priprema se zimnica. Vrtovi, povrtnjaci i voćnjaci se gnoje, kopaju, a zemlja u njima kvalitetno obrađuje kako bi bila spremna za novu sadnju i sjetvu u proljeće. Ljudi u jesen održavaju ulice, ceste, trgove, okućnice i parkove urednima i čistima otklanjajući otpalo lišće.



Ilustracije prikazuju krušku i vjevericu. Uloga ilustracija je poticanje igrača na razmišljanje o povezanosti teksta i slike. Igračima se tako otvara mogućnost razgovora o tematici bez čitanja teksta. Igrači povezuju ilustraciju kruške i ilustraciju vjeverice s pojmom jeseni na mnogo načina: prisjećaju se jesenskih plodova, što otvara mogućnost razgovora o prirodi u jesen, a ilustracija vjeverice potiče razgovor o životinjskom svijetu u jesen: o pripremi životinja za nadolazeće godišnje doba i slično.

## Zima

Elementi tema nastavnih jedinica *Zima* i *Zima u zavičaju* odgovaraju sastavnicama edukativne igre „365 dana“ koje se odnose na zimu: obojenih polja s datumima i nazivima te praznih obojenih polja plave boje. Početna pozicija ekipe Zima obojano je polje naziva Zima ispod čijeg mehanizma otvaranja vratašca igrači pronalaze tekst uz ilustraciju koji posreduju osnovne informacije o godišnjem dobu zimi.

### *Zima u zavičaju*

Ključni pojmovi: promjene u prirodi.

Obrazovna postignuća: uočiti glavna obilježja zime u mjestu u kojem živimo; povezati vremenske promjene i njihov utjecaj na biljni i životinjski svijet i rad ljudi (selo/grad).

### *Zima*

Ključni pojmovi: zima, snijeg.

Obrazovna postignuća: uočavati promjene u prirodi i njihov utjecaj na život; razlikovati zimu od jeseni.

Tekst posredovan na polju edukativne igre:

Dvadeset i prvog prosinca (21.12.) obilježavamo prvi dan zime. Zimi su dani najkraći, a noći najdulje. Sunčeve svjetlosti ima najmanje i najslabija je. Padaline i pojave su najčešće kiša, susnježica, snijeg, magla, inje i mraz. Kako bi se zaštitili od niskih temperatura, zimi oblačimo toplu odjeću, zimske jakne, kape, šalove i rukavice a obuvamo toplu i nepromočivu obuću.

Tekst posredovan u priručniku uz igru:

Dok su breze, bukve i hrastovi odbacili svoje lišće u jesen i stoje ogoljenim granama, smreka, jela i bor zelene se kao i ostatak godine. Zimzelene biljke nisu odbacile svoje lišće. Ostalim biljkama i tlu pogoduje snježni prekrivač koji ih štiti od niskih temperatura.

Lastavicama, rodama, kukavicama, čapljama, pupavkama, prepelicama, ševama, patkama i još nekim pticama zimi je prehladno u našim krajevima pa sele u toplije, to su ptice selice. Neke životinje poput medvjeda, puha, vjeverice, ježa i šišmiša snivaju zimski san: veći dio zime spavaju, a preživljavaju zaliha hrane sakupljenih u jesen. Životinje koje ne snivaju zimski san i ne odlaze u toplije krajeve teže pronalaze hranu zimi, a ponekad njihovo preživljavanje ovisi o hranilištima koja postavljaju ljudi.



Ilustracije prikazuju medvjeda i srnu u šumi. Uloga ilustracija je poticanje igrača na razmišljanje o povezanosti teksta i slike, odnosno otvaranje mogućnosti stvaranja raznih mentalnih slika, ali i kreiranja vlastite priče. Pred igrače se u navedenom slučaju postavlja zadatak – razmisliti o povezanosti pojmova medvjeda i srne s godišnjim dobom zimom. Ilustracije također pomažu pri lakšem usvajanju teksta, budući da ga obogaćuju i nadopunjuju.

## 4.2. Blagdani, praznici i važni datumi

Elementi teme nastavne jedinice *Blagdani i praznici* u prototipu edukativne igre „365 dana“ integrirani su u istome, a sam tijek igre je u suštini određen napredovanjem kroz polja obilježena važnim datumima. Osim blagdana, praznika i važnih datuma u Republici

Hrvatskoj, u edukativnoj igri „365 dana“ prisutni su i odabrani međunarodni blagdani, praznici i važni datumi priznati od strane UN-a.

*Blagdani i praznici*

Ključni pojmovi: blagdan, praznik.

Obrazovna postignuća: obilježiti blagdane i praznike u RH; upoznati tradicionalne običaje obilježavanja blagdana.

*Blagdani*

Ključni pojmovi: blagdan

Obrazovna postignuća: sudjelovati u obilježavanju blagdana; Čestitanje blagdana.

Zadatak igrača je određivanje značenja važnog datuma odnosno navođenje naziva blagdana, praznika ili važnog datuma koji je određen datumom na polju. Igrač će, ukoliko stane na polje s datumom koji mu je nepoznat, otvoriti vratašca polja koja će otkriti naziv i nekoliko osnovnih podataka o obilježavanju određenog važnog datuma, najčešće uz prigodnu ilustraciju. Ukoliko je igrač upoznat s nazivom važnog datuma, vratašca svejedno otvara postoje li nedoumice oko vjerodostojnosti igračeva odgovora među njegovim suigračima. Igrači su na taj način primorani prihvaćati barem vizualnu informaciju sa ilustracije i auditivnu informaciju o nazivu važnog datuma. Pretpostavlja se da će ponavljanjem prihvaćanja takvih podražaja doći do djelotvornijeg usvajanja sadržaja koje posreduje edukativna igra „365 dana“. Čitanje teksta koji je posredovan na polju izborna je u tijeku same igre, no može poslužiti kao pomagalo pri shvaćanju i lakšem upamćivanju značenja i naziva nekih od važnih datuma.

Priručnik uz edukativnu igru posreduje iste obrazovne sadržaje kao i sama igra uz detaljnije opise. Priručnik je namijenjen igračima koji se žele informirati apriori ili aposteriori samoj igri, a pretpostavlja se da će igrači koji su konzultirali priručnik imati prednost pred igračima koji to nisu učinili.

Igra sadrži ukupno četrdeset i četiri (44) polja obilježena važnim datumima ili nazivima blagdana, praznika odnosno važnih razdoblja u jednoj godini. Budući da je jedna od karakteristika igre da je vrlo prilagodljiva, taj broj može varirati, a organizator igre

odabire obrazovne sadržaje koje smatra najprihvatljivijima za igrače i njihove specifične potrebe.

Sadržaj posredovan na poljima igre i u priručniku uz edukativnu igru:

Nova godina – 1. siječnja

„Prvog siječnja (1.1.) početak je nove kalendarske godine. Postoje mnogi običaji vezani uz obilježavanje odlaska stare i dolaska nove godine. Mnoštvo ljudi završetak stare i dolazak nove godine obilježava vatrometom.

Nova godina – odnosi se na 1. siječnja  
nova godina – odnosi se na cijelu novu godinu“

Ilustracija:



Ilustracija br.1

Ilustracija prikazuje novogodišnji vatromet.

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Sveta tri kralja – 6. siječnja

„Šestog siječnja (6.1.) obilježavamo kršćanski blagdan Sveta tri kralja su kraljevi ili mudraci koji su se došli pokloniti Isusu nakon rođenja u Betlehemu. Sveta tri kralja: Gašpar, Melkior i Baltazar su prateći betlehemsku zvijezdu pronašli mjesto rođenja Isusa. Mudraci su Isusu poklonili tri dara – plemenitu mast, zlato i tamjan.“



Ilustracija br.2

Ilustracija prikazuje Sveta tri kralja na devama

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint

Poklade

„Fašnik/Poklade su razdoblje između Nove godine i uskršnjega posta. Poklade su razdoblje za zabavu i razdoblje kada su dopuštena neobična ponašanja i prerušavanje.

Tijekom Poklada često se organiziraju fašničke povorke u kojima sudjeluje mnogo maškara – maskiranih ljudi. U Hrvatskoj se Poklade obilježavaju različito ovisno o lokalitetu – najpoznatiji su Riječki karneval, Samoborski fašnik, Međimurski fašnik, Baranjske buše i Novaljanski mesopust. „



Ilustracija br.3

Ilustracija prikazuje venecijanske maske

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

### Korizma

„Korizma ili korizmeno razdoblje započinje na Pepelnicu ili Čistu srijedu. Korizma je kršćanima razdoblje pokore i pripreme za najveći kršćanski blagdan – Uskrs.

Pepelnica ili Čista srijeda je kršćanski blagdan koji se obilježava 40 dana prije Uskrsa. Kršćani na pepelnicu poste, a tijekom euharistijskog slavlja svećenik ih posipa pepelom. Kršćani tada promišljaju o prolaznosti ovozemaljskog života i pripremaju se na razdoblje odricanja i požrtvornosti – razdoblje pokore.

Tjedan dana prije Uskrsa, kršćani slave završetak Korizme - Nedjelju Muke Gospodnje ili Cvjetnicu.“

### Valentinovo – 14. veljače

„Četrnaestog veljače (14.2.) dan je zaljubljenih ili Valentinovo. Valentinovo se obilježava na dan Svetog Valentina. Sveti Valentin bio je talijanski biskup koji je prema legendi, u tajnosti vjenčao parove. U nekim krajevima Hrvatskeroditelji djeci ostavljaju peciva u obliku ptica u dvorištu. Prema tradiciji se tako obilježava dan kada ptice imaju svadbu, odnosno dan kada se „ftičeki ženiju“.“



Ilustracija br.4

Ilustracija prikazuje poljubac dva vrapčića

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Međunarodni dan materinskog jezika – 22. veljače

„Dvadeset i prvog veljače (21.2.) s ciljem poticanja promišljanja o važnosti očuvanja, učenja ili unaprjeđenja materinskoga jezika, obilježavamo Međunarodni dan materinskoga jezika.

Na dan materinskoga jezika osim o vlastitom ali i drugim jezicima: ljepoti i bogatstvu koju donosi njihova raznolikost i doprinosu vlastitog materinskog jezika toj ljepoti i bogatstvu.

Jezik je potrebno očuvati i njegovati zato što bi izumiranje nekog jezika značilo i osiromašivanje cjelokupnog čovječanstva. Na Međunarodni dan materinskog jezika se zato podsjećamo i na jezike koji su u izumiranju ili ugroženi (jezici koje gotovo nitko ili rijetko tko koristi).“

#### Međunarodni dan žena – 8. ožujka

„Osmog ožujka (8.3.) na Međunarodni dan žena slavimo postignuća žena kroz povijest, a pozornost pridajemo utjecajnim ženama današnjice, ali i ženama u našoj okolini – našim majkama, bakama, tetama, ujnama, susjedama...“

#### Međunarodni dan očeva – 19. ožujka

„Devetnaestog ožujka (19.3.) obilježavanjem Međunarodnog dana očeva slavimo očeve i očinstvo, zahvaljujemo očevima na njihovom utjecaju u našim životima i slavimo zajedništvo s očevima. U nekim državama Međunarodni dan očeva obilježava se 19. ožujka, na blagdan Sv. Josipa – Isusovog oca.“

#### Svjetski dan voda – 22. ožujka

„Dvadeset i drugog ožujka (22.3.) pažnju posvećujemo pitkoj vodi. Pod motom „Voda za život“ u razdoblju od 2005. do 2015. proglašeno je desetljeće voda. Voda je sastavni dio čovjekovog tijela, što je čini neophodnom za život. Naš „vodeni planet“ većim je dijelom sastavljen od vode, ali je vrlo mali dio te vode pitak, Čak više od dvije milijarde ljudi živi bez sigurne pitke vode, zato je važno osvijestiti da je vodu potrebno čuvati, a upravo tome služi Svjetski dan vode.“

Međunarodni dan kazališta - 27. ožujka

„Dvadeset i sedmog ožujka (27.3.) je Svjetski dan kazališta. Taj dan obilježava se raznim događajima u kazalištima diljem svijeta. Na svjetski dan kazališta pozornost se skreće na važnost kazališta u našim životima: kazalište osim zabave pruža mnogo prilika za učenje, rast i razvoj. Kazalište nas uči kreativnosti i izražavanju, a pruža nam jedinstven i neponovljiv doživljaj.“



Ilustracija br.5

Ilustracija prikazuje zgradu Hrvatskog narodnog kazališta u Zagrebu

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word i Microsoft Paint

Veliki tjedan

„Na Cvjetnicu vjernici donose maslinove grančice na euharistijsko slavlje gdje ih blagoslivlja svećenik, a blagoslovljene grančice donose kući i tradicionalno ih čuvaju do iduće Cvjetnice.“

Cvjetnica obilježava početak Velikog tjedna.

Veliki tjedan razdoblje je od Cvjetnice do Uskrsa. Veliki četvrtak vjernicima obilježava razdoblje prisjećanja na Posljednju večeru Isusa i njegovih učenika. Na Veliki petak obilježava se sjećanje na Isusovu muku i smrt na križu. Velika subota obilježava se kao dan tišine i kao dan uskršnjega bdijenja. Veliki tjedan završava Uskrsom.

Uskrs obilježava kraj Velikog tjedna, a to je dan na koji kršćani slave Isusovo uskrsnuće. Uskrs obilježava kraj Isusove muke i pobjedu dobrote.“





Ilustracija br.6

Ilustracija prikazuje Isusa razapetog na križu

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

## Uskrs

„Uskrs je najveći kršćanski blagdan, a obilježava se 40 dana nakon Pepelnice, odnosno prvu nedjelju poslije prvog proljetnog punog mjeseca.

Na Veliku subotu ili rano ujutro na blagdan Uskrsa, običaj je nositi košarice s hranom na blagoslov u crkvu. Na blagoslov se donosi hrana koja će se jesti na Uskrs, pa tako košarice obično sadržavaju jela poput šunke, mladoga luka, i tradicionalnih uskršnjih jela poput pince, rožate, sirnice, kuglofa, šunke pečene u kruhu i pisanica.

Pisanice su ukrašena jaja. Jaja se tradicionalno ukrašavaju prije Uskrsa, a simbol su Isusovog uskrsnuća odnosno novoga života. U nekim krajevima Hrvatske na uskršnje jutro djeca igraju igru traženja sakrivenih pisanica u kući ili dvorištu.“



Ilustracija br.7

Ilustracija prikazuje uskršnje pisanice

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

## Međunarodni dan dječje knjige – 2. travnja

„Drugog travnja (2.4.), na dan rođenja poznatog bajkopisca Hansa Christiana Andersena obilježavamo Međunarodni dan dječje knjige. Taj dan slavimo radost čitanja. Cilj obilježavanja Međunarodnog dana dječje knjige je poticanje čitanja i druženja s knjigom po vlastitom izboru.

U sklopu održavanja manifestacije Međunarodnog dana dječje knjige često se predstavljaju novi naslovi i autori za djecu i mlade. Hrvatska udruga školskih knjižničara

Međunarodni dan dječje knjige obilježava u prostorima Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu, gdje se svake godine održavaju druženja s knjigom i razni projekti.“



Ilustracija prikazuje omotnicu knjige *Bijeli jelen*.

Ilustracija je bila tiskana koristeći vlastito, već postojeće rješenje u programu Adobe Photoshop, a izdala kolegija *Likovna kultura*.

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Međunarodni dan zdravlja – 7. travnja

„Sedmog travnja (7.4.) obilježavamo Svjetski dan zdravlja. Svjetska zdravstvena organizacija organizira obilježavanje Svjetskog dana zdravlja kako bi svake godine skrenula pozornost na određene teme vezane uz zdravlje na koje je te godine potrebno obratiti više pažnje.

Na svjetski dan zdravlja se tako provode aktivnosti primjerene temi. Cilj obilježavanja svjetskog dana zdravlja je isticanje važnosti zdravlja i skretanje pozornosti na mjere koje treba poduzeti kako bismo očuvali naše zdravlje.“

Dan planeta zemlje – 22. travnja

„Dvadeset i drugog travnja (22.4.) obilježavamo Dan planeta Zemlje. Dan planeta Zemlje obilježava se s ciljem usmjeravanja pozornosti k važnosti očuvanja prirodnih bogatstva (tlo, voda, vjetar, kišne šume, mora..)

Svake godine Dan planeta Zemlje obilježava se temama trenutno najopasnijih problema za naš planet, pa je tako Dan planeta Zemlje 2018. obilježen kroz temu onečišćenja plastikom.“



Ilustracija br.9

Ilustracija prikazuje planet Zemlju.

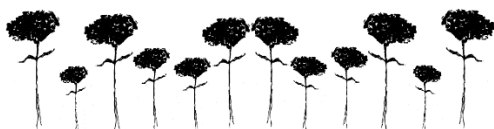
Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

## Međunarodni praznik rada – 1.svibnja

„Prvog svibnja (1.5.) na Međunarodni praznik rada/Prvi maj odajemo počast svim osobama koje su zaposlene (osobe koje rade), njihovom trudu i požrtvovnosti. U Hrvatskoj, Međunarodni praznik rada najčešće se obilježava mirnim okupljanjima uz jelo i glazbu, na zelenim povešinama. Svake godine, u Parku Maksimiru u Zagrebu, Praznik rada se obilježava objedovanjem graha i druženjem.“

## Majčin dan

„Drugu nedjelju mjeseca svibnja pažnju dajemo majkama obilježavajući Majčin dan. Taj dan slavimo naše majke, bake, ali i majčinstvo općenito. Običaj je na taj dan majkama poklanjati čestitke i cvijeće. U mnogim zemljama majkama se na taj dan poklanjaju ručno izrađeni pokloni. U nekim krajevima Hrvatske običaj je majkama na taj dan pokloniti crveni ili bijeli karanfil.“



Ilustracija br.9

Ilustracija prikazuje karanfile

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

## Međunarodni dan Crvenog križa – 8.svibnja

„Osmog svibnja (8.5.) obilježavamo Međunarodni dan Crvenog križa. Crveni križ skupina je od otprilike 17 milijuna volontera diljem svijeta osnovana s ciljem zaštite ljudskog života i ljudskog dostojanstva. Temeljna načela Crvenog križa su: humanost, dobrovoljnost, jedinstvo, neovisnost, nepristranost, neutralnost i univerzalnost. Međunarodni dan Crvenog križa obilježava se na dan rođenja osnivača Crvenog križa – Henryja Dunanta.

Međunarodni dan Crvenog križa obilježava se kako bi se proslavilo volonterstvo i naglasila njegova vrijednost, kao i kako bi se zahvalilo brojnim volonterima Crvenog križa čitavog svijeta.“

## Međunarodni dan obitelji – 15. svibnja

„Petnaestog svibnja (15.5.) naglašavamo važnost obitelji i zajedništva obilježavajući Međunarodni dan obitelji . Taj dan obilježavamo kako bi osvijestili vrijednost braće i sestara, očeva, majka, baka, djedova i svih koji su oduvijek bili uz nas, koji nam pomažu da rastemo i da se razvijamo. Na tome im zahvaljujemo na Međunarodni dan obitelji.“



Ilustracija br.10

Ilustracija prikazuje sjenu peteročlane obitelji

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

## Međunarodni dan muzeja – 18. svibnja

„Osamnaestog svibnja (18.5.), kako bi upozorili na ulogu muzeja u našim životima, obilježava se Međunarodni dan muzeja.

Muzeji su institucije koje sakupljaju predmete povijesne, kulturne, znanstvene ili umjetničke vrijednosti, brinu o njima i izlažu ih kako bismo mogli naučiti o njima ili iz njih. Budući da u muzejima možemo mnogo toga vrijednoga upoznati, zabrinjavajuća je činjenica da gotovo svake godine posjećenost muzeja otpada. Zbog toga Međunarodnim danom muzeja skrećemo pozornost na ove zaboravljene institucije i na vrijednost.“



Ilustracija br.11

Ilustracija prikazuje muzej Mimara

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

## Tijelovo

„Devet tjedana nakon Uskrsa slavimo Tijelovo. Tijelovo je kršćanski blagdan kojim se slavi ustanovljenje Euharistije na Posljednjoj večeri (veliki četvrtak prije muke Isusa Krista)“



Ilustracija br.12

Ilustracija prikazuje ruke koje drže komad kruha i kalež

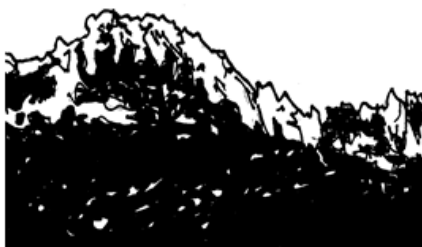
Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Međunarodni dan zaštite okoliša – 5. lipnja

„Petog lipnja (5.6.) obilježavamo Međunarodni dan zaštite okoliša, kako bismo skrenuli pozornost na važnost zaštite okoliša i potaknuli što više ljudi na poduzimanje mjera zaštite i očuvanja okoliša.“

#### Dan zaštite planinske prirode u Hrvatskoj – 8. lipnja

„Osmog lipnja (8.6.) je Dan zaštite planinske prirode u Hrvatskoj. Taj datum obilježavamo kako bi naučili više cijeniti i brinuti o našoj planinskoj prirodi koja je iznimno bogata (ljepote Velebita, Biokova, Dinare, Risnjaka..).“



Ilustracija br.13

Ilustracija prikazuje dio Velebita

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Međunarodni dan glazbe – 21. lipnja

„Dvadeset i prvog lipnja (21.6.) obilježavamo Međunarodni dan glazbe. Toga dana ljude se potiče na stvaranje glazbe i uživanje u glazbi. U nekim državama stanovnicima je dopušteno izaći na ulice i stvarati glazbu u susjedstvu: na ulicama, cestama, trgovima.“



Ilustracija br.14

Ilustracija prikazuje raznolike instrumente

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Dan antifašističke borbe – 22. lipnja

„Dvadeset i drugog lipnja (22.6.) je Dan antifašističke borbe, koji je državni praznik. Ovaj datum značajan je zbog nastanka prve postrojbe tadašnje okupirane Hrvatske protiv zloglasnog njemačkog vođe Adolfa Hitlera.“

Dan državnosti – 25. lipnja

„Dvadeset i petog lipnja (25.6.) slavimo Dan državnosti (Republika Hrvatska). Dan državnosti državni je blagdan koji se obilježava na dan kada je donesena odluka o samostalnosti i neovisnosti Republike Hrvatske (25.6.1991.) od Jugoslavije.“



Ilustracija br.15

Ilustracija prikazuje zastavu Republike Hrvatske

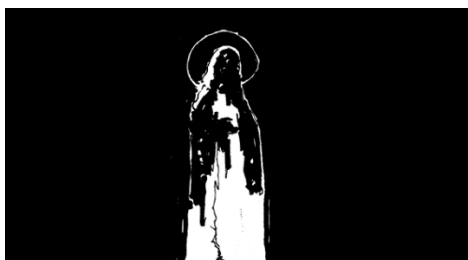
Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Dan pobjede i domovinske zahvalnosti – 5. kolovoza

„Petog kolovoza (5.8.) obilježavamo državni praznik Dan pobjede i domovinske zahvalnosti i Dan hrvatskih branitelja u spomen oslobođenja okupiranog Knina 5.8.1995. Dan pobjede i domovinske zahvalnosti i Dan hrvatskih branitelja slavimo u čast pobjede u Domovinskom ratu.“

Velika gospa – 15. kolovoza

„Petnaestog kolovoza (15.8.) kršćani obilježavaju blagdan Velike gospe, to je ujedno i državni blagdan. Blagdan Velike Gospe kršćani obilježavaju u spomen Uznesenja Blažene Djevice Marije na nebo. Na taj dan vjernici hodočaste u Marijina svetišta.“



Ilustracija br.16

Ilustracija prikazuje Veliku Gospu

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Međunarodni dan mira – 21. rujna

„Dvadeset i prvog rujna (21.9.) Međunarodni je dan mira. Taj dan obilježavamo kako bi obratili pozornost na priliku svakog pojedinca da čini dobra djela i promiče mir u svijetu. Međunarodni dan mira ljudi u svijetu obilježavaju raznim značajnim aktivnostima poput radionica na temu mira, povorka mira ili jednostavnih značajnih aktivnosti poput minute šutnje.“



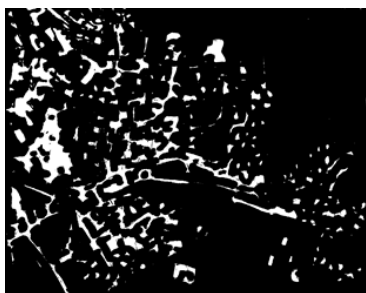
Ilustracija br.17

Ilustracija prikazuje simbol mira - golubicu

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Svjetski dan ljudskih naselja – 1. listopada

„Prvog listopada (1.10.) obilježava se Svjetski dan ljudskih naselja. Naselja su mjesta u kojima žive i rade ljudi. Ljudi izgrađuju naselja, razvijaju ih i rastu s njima. Na Svjetski dan ljudskih naselja pridajemo pozornost životu u naseljima, radu ljudi u naseljima i njihovim međusobnim odnosima.“



Ilustracija br.18

Ilustracija prikazuje naselje iz ptičje perspektive

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Svjetski dan zaštite životinja – 4. listopada

„Četvrtog listopada (4.10.), zbog skretanja pozornosti akciji zaštite prava životinja i njihove dobrobiti obilježava se Svjetski dan zaštite životinja. Svjetski dan zaštite životinja obilježava se 4.listopada, na dan Sv. Franje Asiškog, zaštitnika životinja. Cilj obilježavanja Svjetskog dana zaštite životinja je osvijestiti ljudima da su životinje

misaona bića, podići njihov status u zajednici i omogućiti im život u uvjetima povoljnim za njihovu dobrobit.

Na Svjetski dan zaštite životinja možeš početi od vlastite okoline – volontiranjem u lokalnom skloništu za životinje i boljim odnosom prema vlastitim kućnim ljubimcima.“



Ilustracija br.19

Ilustracija prikazuje mačku

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

Svjetski dan učitelja – 5. listopada

„Petog listopada (5.10.) obilježava se Svjetski dan učitelja. Taj dan pozornost dobivaju učitelji. Svjetski dan učitelja obilježavamo kako bismo iskazali zahvalnost učiteljima ali i skrenuli pozornost na mogućnosti poboljšanja unutar toga zanimanja i učiteljima omogućili što bolje uvjete rada kako bi svoje znanje što kvalitetnije prenosili.“

Dan neovisnosti – 8. listopada

„Osmog listopada (8.10.) državni je praznik Dan neovisnosti. Dan neovisnosti slavimo u spomen raskida svih veza sa ostalim državama Jugoslavije.“

Dan zahvalnosti za plodove zemlje – 10. listopada

„Desetog listopada (10.10.) obilježavamo Dan zahvalnosti za plodove zemlje kako bi osvijestili vrednote hrane koja nam je dostupna. Taj dan iskazujemo zahvalnost za hranu koju nam je podarila zemlja.

Dan zahvalnosti za plodove zemlje često obilježavamo uz Dane kruha, kako bi se podsjetili da i kruh dolazi iz zemlje. Toga dana, uz zahvale za plodove zemlje, promišljamo o prehrani i o proizvodnji namirnica koje konzumiramo: od kuda dolaze i kako su proizvedene. U Hrvatskoj, Dan zahvalnosti za plodove zemlje obilježava se prigodnim aktivnostima poput izrade tradicionalnih kruščića i pogača i njihovim darivanjem potrebitima (dječjem ili staračkom domu i sl.)“





Ilustracija br.20

Ilustracija prikazuje klas kukuruza

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Svi sveti – 1. studenog

„Prvog studenog (1.11.) kršćanski je blagdan Svih Svetih. Na taj dan odajemo počast svim svecima, pa i onima koji još nisu prozvani svetim. U Hrvatskoj je običaj na dan Svih Svetih otići na groblje i zapaliti svijeću svojim pokojnicima. U Hrvatskoj blagdan Svih Svetih je prilika razmišljati o pokojnicima i odati im počast.“



Ilustracija br.21

Ilustracija prikazuje lampaše

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Međunarodni dan tolerancije - 16. studenog

„Šesnaestog studenog (16.11.) obilježavamo Međunarodni dan tolerancije kako bismo skrenuli pozornost na brojne negativne posljedice netolerancije. Tolerancija je spremnost da prihvatimo nekoga bez obzira na izgled, navike ili uvjerenja. Tolerancija je spremnost da prihvaćamo.“



Ilustracija br.22

Ilustracija prikazuje internacionalno prijateljstvo

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Dan sjećanja na Vukovar – 18. studenog

„Osamnaestog studenog (18.11.) obilježavamo Dan sjećanja na Vukovar. Na taj dan zahvaljujemo se žrtvi Vukovara u Domovinskom ratu i prisjećamo se izgubljenih

ljudskih života u ratu. Počast Vukovaru i vukovarskim i hrvatskim junacima daje se u zajedništvu i molitvi.“



Ilustracija br.23

Ilustracija prikazuje vodotoranj u Vukovaru

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

#### Međunarodni dan muškaraca – 19. studenog

„Devetnaestog studenog (19.11.) Međunarodni je dan muškaraca. Taj datum obilježavamo kako bi proslavili postignuća utjecajnih muškaraca kroz povijest, ali i kako bi se istaknuli i naglasili problemi koji zahvaćaju muškarce i dječake diljem svijeta.“

#### Međunarodni dan djeteta – 20. studenog

„Dvadesetog studenog (20.11.) obilježavanjem Međunarodnog dana djeteta slavimo dijete i djetinjstvo. Tijekom Međunarodnog dana djeteta promišljamo o djeci, problematičnim životnim uvjetima u kojima neka provode djetinjstvo te o načinima očuvanja i poboljšanja života djece diljem svijeta.

Na Međunarodni dan djeteta ponekad se organiziraju druženja i akcije darivanja djece koja žive u domovima, akcije sakupljanja sredstava za potrebitu djecu i slično.“

#### Sveti Nikola – 6. prosinca

„Šestog prosinca (6.12.) slavimo kršćanski blagdan Svetog Nikole. Blagdan Svetog Nikole obilježavamo u čast Svetom Nikoli, kršćanskome biskupu jednog grada antičke Grčke. Sveti Nikola zaštitnik je trgovaca, mornara, strijelaca, djece... Osim po mnogim čudima, poznat je po tajnom darivanju potrebitih.

U Hrvatskoj blagdan Svetog Nikole obilježava se darivanjem djece. Djeca običavaju počistiti čizmice i postaviti ih na prozor kako bi ih Sv. Nikola posjetio i ostavio poklon u čizmici. Sveti Nikola djeci donosi sitne darove poput čokolada ili mandarina koje djeca pronađu u čizmicama ujutro.“

### Međunarodni dan prava čovjeka – 10. prosinca

„Desetog prosinca (10.12.) obilježavamo Međunarodni dan prava čovjeka kako bismo osvijestili prava svakoga čovjeka na život, slobodu i sigurnost. Međunarodni dan prava čovjeka obilježavamo na dan kada je potpisana Opća deklaracija o ljudskim pravima kojom su priznata prava svih ljudi na slobodu, sigurnost i život bez ikakvih razlika.“

### Sveta Lucija – 13. prosinca

„Trinaestog prosinca (13.12.) kršćanski je blagdan Svete Lucije. Sveta Lucija zaštitnica je ratara, slijepaca, slabovidnih, trgovaca, kovača, krojača, staklara..

Sveta Lucija obilježava nadolazak božićnog razdoblja. U Hrvatskoj se na dan Svete Lucije sije božićna pšenica. Božićna pšenica i vođenje brige o njoj simbolizira život i plodnost. Božićna pšenica se na blagdan Badnjak postavlja ispod božićne jelke.“



Ilustracija br.24

Ilustracija prikazuje božićnu pšenicu.

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

### Badnjak – 24. prosinca

„Dvadeset i četvrtog prosinca kršćanski je blagdan Badnjak. Badnjak je dobio ime po drvu koje se na ognjištu pali za Badnjak. Badnjak je dan kada se kuća uređuje za Božić – dan rođenja Isusa Krista.

Običaji vezani uz Badnjak, uz uređenje i ukrašavanje kuće božićnim ukrasima su pečenje posebnih božićnih kolača – poput božićnoga kruha i odlazak na euharistijsko slavlje (misu). Na euharistijskom slavlju pale i blagoslivljaju svijeće voštanice, koje vjernici tada donose u svoje domove.

Najpoznatiji običaj vezan uz Badnjak je kićenje jele. Na grane božićne jele stavljaju se razni ukrasi. Ispod jele postavljaju se jaslice i božićna pšenica (posijana na blagdan Sv. Lucije).“



Ilustracija br.25 i Ilustracija br. 26

Ilustracija br. 25 prikazuje ukrasnu kuglu na grani božićne jelke

Ilustracija br. 26 prikazuje voštanu svijeću

Ilustracije su za potrebe priručnika dodatno uređivane u programu Microsoft Paint

### Božić – 25. prosinca

„Dvadeset i petog prosinca (25.12.) obilježavamo kršćanski blagdan Božić – dan rođenja Isusa Krista. Kršćani obilježavaju Božić odlaskom na misu, obilnim objedima, pjevanjem božićnih pjesama, darivanjem, čestitanjem i posjećivanjem bližnjih.

Dan nakon Božića (26.12.) slavi se dan Sv. Stjepana. Na taj dan odaje se počast svetom Stjepanu i slave imendani, a božićni običaji i tradicije se ponavljaju i tada, pa i Dan Sv. Stjepana obilježava odlazak na misu, obilni objedi, pjevanje božićnih pjesama, darivanje, čestitanje i posjećivanje bližnjih.“



Ilustracija br.27

Ilustracija prikazuje Mariju i Josipa s malim Isusom

Ilustracija je za potrebe priručnika dodatno uređivana u programima Microsoft Office Word, Microsoft Paint i Zoner Photo Studio 10.

### 4.3. Aktivnosti ljudi tijekom godine

Prototip edukativne igre „365 dana“ sadrži četrdeset i osam različitih „karata iskustva“. Karte su podjeljene na četiri seta karata – set karata Proljeće, set karata Ljeto, set karata Jesen, i set karata Zima. Karte „Iskustvo“ su otisnute na recikliranom papiru, a pravokutnoga su oblika sa zaobljenim rubovima. Sadržaj karata iskustva je tekst vezan uz

određeno iskustvo u određenom godišnjem dobu, a cilj posredovanja ovakvih sadržaja je potaknuti igrače na razmišljanje o aktivnostima ljudi tijekom jedne godine i upoznati ih s procesima vezanim uz razdoblje (godišnje doba) - specifično obrađivanje zemlje, promjenama u vegetaciji i životinjskom svijetu tijekom jedne godine te interakcije čovjeka s istom. Obrazovna svrha karata je istaknuti aktivnosti ljudi tijekom godine.

Karte iskustva obrazovni sadržaj posreduju putem prigodne ilustracije i kratakog opisa aktivnosti ili doživljaja. Broj bodova na dnu karte označen je obojanim krugovima. Svaka karta predstavlja doživljaj ili iskustvo u određenom godišnjem dobu (poput pronalaska prve visibabe ili berbe cikle). Igrači čitanjem iskustvenih karata međusobno dijele informacije obrazovnih sadržaja.

Primjer sadržaja odabranih karata iskustva iz seta Zima:



Igrači kroz karte iskustva spoznaju aktivnosti koje je moguće provoditi u godišnjem dobu zimi, a posreduje im se općenita slika o promjenama u biljnom i životinjskom svijetu tijekom navedenog godišnjeg doba. Pretpostavlja se da će igrači pokazati interes za provođenjem nekih od navedenih aktivnosti i imati bolje razumijevanje o prirodi tijekom godišnjeg doba zime.

Primjer sadržaja odabranih karata iskustva iz seta Proljeće:



Igrači kroz karte iskustva spoznaju aktivnosti koje je moguće provoditi u godišnjem dobu proljeću, a posreduje im se općenita slika o promjenama u biljnom i životinjskom svijetu tijekom navedenog godišnjeg doba. Pretpostavlja se da će igrači pokazati interes za provođenjem nekih od navedenih aktivnosti i imati bolje razumijevanje o prirodi tijekom godišnjeg doba proljeća.

Primjer sadržaja odabranih karata iskustva iz seta Ljeto:



Igrači kroz karte iskustva spoznaju aktivnosti koje je moguće provoditi u godišnjem dobu ljetu, a posreduje im se općenita slika o promjenama u biljnom i životinjskom svijetu tijekom navedenog godišnjeg doba. Pretpostavlja se da će igrači pokazati interes za provođenjem nekih od navedenih aktivnosti i imati bolje razumijevanje o prirodi tijekom godišnjeg doba ljeta.

Primjer sadržaja odabranih karata iskustva iz seta Jesen:



Igrači kroz karte iskustva spoznaju aktivnosti koje je moguće provoditi u godišnjem dobu jeseni, a posreduje im se općenita slika o promjenama u biljnom i životinjskom svijetu tijekom navedenog godišnjeg doba. Pretpostavlja se da će igrači pokazati interes za provođenjem nekih od navedenih aktivnosti i imati bolje razumijevanje o prirodi tijekom godišnjeg doba jeseni.

## 5. Testiranje prototipa edukativne igre „365 dana“

### 5.1. Opis tijeka testiranja prototipa

Prototip edukativne igre „365 dana“ testiran je na uzorku od četiri igrača. Igrači su učenici 3. razreda osnovne škole. Testiranje je provedeno u kontroliranim uvjetima uz organizatora koji preuzima ulogu promatrača i zapisničara.

Testiranje se provodi koristeći cjelokupni materijal edukativne igre „365 dana“, odnosno prototip u svojoj najopširnijoj varijaciji. Zbog vremenskog ograničenja, organizator potpomaže dinamičnijem tijeku igre na način da upozorava pravovremeno na pravila igre kako bi se izbjegla kršenja pravila koja „usporavaju“ igrače u napredovanju u igri, budući da se testiranje prototipa provodi prvenstveno s ciljem analize djelotvornosti obrazovnih sadržaja koje posreduje edukativna igra.

Igračima je podijeljen radni listić sa zadatkom određivanja značenja određenih datuma. Igrači su prije testiranja ispunili radni listić. Igračima nisu posredovane informacije o rješenjima zadataka. Po završetku inicijalnog dijela testiranja igračima je dodjeljeno

petnaest minuta da samostalno promotre pravila prototipa edukativne igre „365 dana“ uz mogućnost postavljanja pitanja vezana uz njih. Igrači su pravila i priručnik promatrali trinaest minuta i odlučili započeti igru. Igračima je dana uputa da se obrate organizatoru igre ukoliko postoje nejasnoće vezane uz sam tijek igre.

Igrači su započeli bacanjem obojene kockice. Igrač 1 baca kockicu, a okreće se plava boja. Igrač 1 postavlja plavu figuricu na polje označeno s „Zima“. Nakon toga Igrač 3 baca kockicu te nakon okretanja crvene boje na kockici preuzima poziciju naziva „Ljeto“. Igrač 2, iz drugog je pokušaja uspio zauzeti poziciju „Proljeće“, a Igrač 4 preuzeo je preostalu poziciju: „Jesen“.

Procjenjeno je da, ukoliko će igrači zbog vremenskog ograničenja preskočiti inicijalno trostruko bacanje kockice (ili do okretanja broja šest), neće biti utjecaja na rezultate testiranja, stoga je ta stavka izostavljena.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 5 sati i 5 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Zima. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „22.3.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Svjetski dan voda“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 12 sati i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za jedno polje i dolazi na obojeno polje s datumom „23.9.“ Igrač je upoznat sa datumom na polju i navodi prvi dan jeseni kao značenje



datuma, zatim samoinicijativno otvara vratašca i pokazuje suigračima naslov teksta. Igrač uzima bodove, ali tek na poticaj (podsjetnik organizatora).

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 15 sati i 25 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Proljeće. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 23 sata i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „25.6.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Dan državnosti“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 4 sata i 40 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Jesen. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 45 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom i crvenom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 14 sati i 50 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s nazivom „Majčin dan.“ Igrač se obraća organizatoru s molbom pojašnjenja zadatka. Igrač je upućen da provjeri informaciju u priručniku ili pravilima. Igrač pronalazi traženu

informaciju u pravilima igre. Igrač je upoznat s razdobljem obilježavanja Majčinog dana i navodi kao rješenje drugu nedjelju mjeseca svibnja. Na inzistiranje suigrača, igrač otvara vratašca i pokazuje suigračima dio teksta koji se odnosi na razdoblje obilježavanja Majčinog dana. Igrač uzima dva iskustvena boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 18 sati i 55 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom i crvenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Ljeto. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom i crvenom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 5 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno smeđom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 7 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na obojeno polje s datumom „18.5.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Međunarodni dan muzeja“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Ljeto. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 17 sati i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom

„19.11.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježnog datuma „Međunarodni dan muškaraca“. Igrač nije stekao bodove. Igrač iskazuje iznenađenje jer mu je činjenica da se obilježava dan muškaraca nepoznata, naglašava kako zna da se obilježava Dan žena, ali ne i muškaraca.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 23 sata i 25 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „27.3.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježnog datuma „Svjetski dan kazališta“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „5.6.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježnog datuma „Međunarodni dan obitelji“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „23.9.“ Igrač je upoznat sa datumom na polju i navodi prvi dan jeseni kao značenje datuma. Igrač otvara vratašca i pokazuje suigračima naslov teksta. Igrač uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 12 sati i 40 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „10.12.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježnog datuma „Međunarodni dan prava čovjeka“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 13 sati i 45 minuta. Igrač pomiče figuricu za jedno polje i dolazi na obojeno polje s nazivom „Veliki tjedan“. Igrač nije upoznat s obilježavanjem toga razdoblja u godini. Igrač samoinicijativno otvara vratašca i iznosi na glas informaciju o obilježavanju navedenog razdoblja u godini. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 18 sati i 50 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na obojeno polje s datumom „21.6.“

Igrač je upoznat sa datumom na polju i navodi prvi dan ljeta kao značenje datuma. Igrač otvara vratašca i pokazuje suigračima naslov teksta. Igrač uzima dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 0 sati i 55 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „5.10.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Svjetski dan učitelja“. Igrač nije stekao bodove. Igrač predlaže čestitanje Svjetskog dana učitelja svojoj razrednici, budući da se obilježava za nekoliko dana.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 6 sati i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Zima. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 5 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 17 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 22 sata i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Jesen. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom

„1.1.“ Igrač ushićeno poviče: „Sretna Nova godina“. Igrač je upoznat sa datumom na polju i navodi da se datum odnosi na Novu godinu. Igrači se jednoglasno slažu da nema potrebe za otvaranjem vratašca. Igrač 1 inzistira na otvaranju vratašca zbog interesa za mogućom ilustracijom.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 25 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „18.5.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma, navodeći kao jedini razlog tome ponovo otvaranje istoga polja. Igrač navodi „Dan muzeja“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „15.8.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma. Igrač navodi „Veliku gospu“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 15 sati i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „1.11.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma. Igrač navodi „Sesvete“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 40 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Zima. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 0 sati i 45 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „8.6.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Dan zaštite planinske prirode u Hrvatskoj“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 1 sat i 50 minuta. Igrač pomiče figuricu za jedno polje i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom i crvenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Ljeto. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 3 sata i 55 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na obojeno polje s datumom „16.11.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Međunarodni dan tolerancije“. Igrač nije stekao bodove

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na obojeno polje s datumom „21.2.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Međunarodni dan materinskoga jezika“. Igrač nije stekao bodove

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 14 sati i 5 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom i zelenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Ljeto. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 0 sati i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno smeđom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Jesen. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 1 sat i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za jedno polje i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Jesen. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 6 sati i 25 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 17 sati i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „24.12.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma. Igrač navodi „Badnjak“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 40 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom i zelenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Proljeće. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 23 sata i 45 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom i smeđom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 0 sati i 50 minuta. Igrač pomiče figuricu za jedno polje i dolazi na obojeno polje s datumom „16.11.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma, suigrači ga podsjećaju da je naziv datuma već otkriven, a igrač se uspjeva prisjetiti da je obilježeni datum „Dan tolerancije“. Igrač uzima dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 6 sati i 55 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „6.1.“ Igrač je upoznat sa značenjem datuma. Igrač navodi „Tri kralja“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na obojeno polje s nazivom „Veliki tjedan“. Igrač je upoznat s obilježavanjem toga razdoblja u godini. Igrač smješta Veliki tjedan u razdoblje između Pepelnice i Uskrsa. Igrač otvara vratašca i iznosi na glas informaciju o obilježavanju navedenog razdoblja u godini. Igrač uzima dva boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 5 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „1.10.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma. Igrač otvara vratašca i navodi naziv „Svjetski dan ljudskih naselja“ za obilježeni datum. Igrač ne osvaja bodove.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 16 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno smeđom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Jesen. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „14.2.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma. Igrač navodi „Valentinovo“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.



Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „22.4.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma. Igrač navodi „Dan planeta Zemlje“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda. Igrač je upoznat s datumom zbog školske priredbe prilikom obilježavanja Dana planeta Zemlje u kojoj je sudjelovao.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 23 sata i 25 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno smeđom i plavom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Jesen. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 1 sat i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „10.12.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Međunarodni dan prava čovjeka“. Igrač nije stekao bodove. Igrač se naknadno prisjeća da je tom datumu njegov suigrač već odredio značenje.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 7 sati i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s datumom „22.3.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma i navodi „Dan vode“ kao naziv datuma na polju. Igrač zatim otvara vratašca i potvrđuje vjerodostojnost svojeg odgovora. Igrač uzima dva boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 40 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „15.5.“ Igrač nije upoznat sa datumom na polju. Igrač otvara vratašca na polju i navodi da se 15.5. obilježava Međunarodni dan obitelji. Igrač nije osvojio bodove.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 16 sati i 45 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na obojeno polje s datumom „19.11.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma i navodi „Međunarodni dan muškaraca“

kao obilježen datum. Zahvaljuje Igraču 4 na prethodnom otvaranju ovoga polja. Igrač osvaja 2 boda.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 18 sati i 50 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na obojeno polje s datumom „21.12.“. Igrač je upoznat s značenjem datuma i navodi prvi dan zime kao obilježen datum. Igrač otvara vratašca da potvrdi odgovor. Igrač osvaja dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 19 sati i 55 minuta. Igrač pomiče figuricu za jedno polje i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom i zelenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Proljeće. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 1 sat i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno plavom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 5 sati i 5 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno četiri polja da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 7 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na obojeno polje s datumom „24.12.“ Igrač je upoznat s značenjem datuma. Igrač navodi „Badnjak“ kao naziv obilježenog datuma. Igrač otvara vratašca da potvrdi vjerodostojnost odgovora i uzima dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 11 sati i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Proljeće. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 16 sati i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom i crvenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Proljeće. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 22 sata i 25 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno četiri polja da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „1.1.“ Igrač je upoznat sa datumom na polju i navodi da je riječ o Novoj godini. Igrač osvaja dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na obojeno polje s nazivom „Majčin dan.“ Igrač navodi da se Majčin dan obilježava prve nedjelje mjeseca svibnja. Suigrači ga ispravljaju. Igrač otvara vratašca i navodi točnu informaciju. Igrač nije osvojio bodove.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 14 sati i 40 minuta. Igrač pomiče figuricu za šest polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom bojom. Igrač nije stekao pravo izvlačenja karte iskustva.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 16 sati i 45 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na obojeno polje obilježeno datumom „10.12.“ Igrač navodi da se prisjeća da se taj datum obilježava „nešto vezano uz prava ljudi“. Točan odgovor je „Međunarodni dan prava čovjeka“. U dogovoru sa suigračima i organizatorom Igraču 1 se priznaje odgovor i on osvaja dva boda.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 20 sati i 50 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri mjesta i dolazi na obojeno polje s nazivom „Poklade“. Igrač je upoznat s tradicijom i običajima vezanima uz Poklade, točnu informaciju o obilježavanju Poklada iznosi nakon otvaranja vratašca. Igrač nije osvojio bodove.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 0 sati i 55 minuta. Igrač pomiče figuricu za četiri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „15.5.“ Igrač je upoznat sa datumom na polju i navodi da „misli da se radi o danu obitelji“. Igrač otvara vratašca na polju i navodi da se 15.5. obilježava Međunarodni dan obitelji. Igrač osvaja dva boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom i crvenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Ljeto. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 5 sati i 5 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno dva polja da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 10 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na obojeno polje obilježeno datumom „14.2.“. Igrač navodi „Valentinovo“ kao naziv obilježenog datuma. Suigrači ne inzistiraju na otvaranju vratašca. Igrač osvaja dva boda.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 12 sati i 15 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno zelenom bojom. Igrač je stekao pravo izvlačenja karte iskustva i izvlači jednu kartu iskustva iz seta Proljeće. Igrač čita sadržaj karte na glas, a zatim uzima dva iskustvena boda.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 15 sati i 20 minuta. Igrač pomiče figuricu za tri polja i dolazi na obojeno polje s datumom „21.9.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Međunarodni dan mira“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 21 sat i 25 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno dva polja da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 23 sata i 30 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na obojeno polje s datumom „8.3.“ Igrač nije upoznat s značenjem datuma i otvara vratašca. Igrač na glas čita naziv obilježenog datuma „Međunarodni dan žena“. Igrač nije stekao bodove.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 1 sat i 35 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na prazno obojeno polje. Igrač baca kocku s bojama i otkriva se polje obojeno crvenom bojom. Igrač ne osvaja bodove.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 3 sata i 0 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na svoju početnu poziciju.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 5 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno dva polja da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 13 sati i 10 minuta. Igrač pomiče figuricu za pet polja i dolazi na svoju početnu poziciju.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 19 sati i 15 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno jedno polje da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 23 sata i 20 minuta. Igrač nije u mogućnosti „zaključati poziciju“.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 1 sat i 25 minuta. Igrač pomiče figuricu za dva polja i dolazi na svoju početnu poziciju.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj pet (5). Igrač pomiče kazaljke sata na 6 sati i 30 minuta. Igrač nije u mogućnosti „zaključati poziciju“.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 10 sati i 35 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno jedno polje da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 4: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 16 sati i 40 minuta. Igrač zaključava svoju poziciju.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj dva (2). Igrač pomiče kazaljke sata na 18 sati i 45 minuta. Igrač nije u mogućnosti „zaključati poziciju“.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 22 sata i 50 minuta. Igrač nije u mogućnosti „zaključati poziciju“.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj četiri (4). Igrač pomiče kazaljke sata na 2 sata i 55 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno jedno polje da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 1: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 8 sati i 0 minuta. Igrač zaključava svoju poziciju.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 9 sati i 5 minuta. Igrač nije u mogućnosti „zaključati poziciju“.

Igrač 3: baca kocku i otkriva se broj tri (3). Igrač pomiče kazaljke sata na 12 sati i 10 minuta. Igrač ne može nastaviti igru jer mu je potrebno točno jedno polje da se vrati na svoju početnu poziciju. Igrač ne pomiče figuricu.

Igrač 2: baca kocku i otkriva se broj šest (6). Igrač pomiče kazaljke sata na 18 sati i 15 minuta. Igrač zaključava svoju poziciju.

Igrač 3: baca kocku dok ne dobije broj jedan (1). Igrač pomiče kazaljke sata na 19 sati i 20 minuta. Igrač baca kocku četiri puta do okretanja jedinice i prelazi u svoju početnu poziciju. Igrač zatim baca kocku dva puta do okretanja šestice kako bi i on zaključao svoju poziciju.

Po završetku igranja igrači prikazuju svoje karte i usmeno iznose tijekom vlastite igre kroz karte iskustva dodajući nove informacije.

Igrači zbrajaju bodove. Određuje se pobjednik. Pobjednik je Igrač 3. Igrač 3 bira poziciju „Ljeto“, kao željenu poziciju za iduće igranje, koja je ista sa koje je igrao tijekom testiranja prototipa.

Igračima je ponovo podijeljen isti radni listić, s datumima drugačijim redoslijedom. Igrači ispunjavaju radni listić i predaju ga. Igračima su dobili usmenu zahvalu za suradnju i najavljen je kraj testiranja prototipa edukativne igre „365 dana“.

## 5.2. Analiza tijeka testiranja prototipa

Testiranje prototipa edukativne igre „365 dana“ provodilo se u okviru od 160 minuta, od čega je jedanaest minuta iskorišteno za upoznavanje i predstavljanje prototipa edukativne igre, osam minuta iskorišteno za ispunjavanje radnog listića koji je prethodio igranju edukativne igre, trinaest minuta iskorišteno za promatranje posredovanih materijala, sto i jedanaest minuta iskorišteno je za tijek igre, devet minuta za ispunjavanje radnog listića nakon igranja igre i minuta za zaključivanje testiranja. Testiranje se provelo u trajanju od ukupno sto pedeset i tri minute.

Subjektima su podjeljeni radni listići s uputom da bez pritiska napišu rješenja onih zadataka koje znaju, a da zadatke koji im nisu poznati ostave neriješenima. Subjektima je omogućeno da pišu napomene i upite na radne listiće. Niti jedan subjekt nije koristio navedenu mogućnost.

Kocka je bačena ukupno devedeset i šest puta, a igrači su zajednički stekli osamdeset bodova, od kojih je Igrač 1 osvojio dvanaest bodova, Igrač 2 osvojio je dvadeset i dva boda, Igrač 3 osvojio je dvadeset i šest bodova, a Igrač 4 – dvadeset bodova. Četiri od dvanaest osvojenih bodova, Igrač 1 osvojio je rješavanjem osnovnog problema igre. Igrač 2 je osvojio dvadeset od ukupno dvadeset i dva boda rješavanjem osnovnog problema, dok je Igrač 3 u istoj stavci osvojio dvanaest od dvadeset i šest osvojenih bodova, a Igrač 4 osam od ukupno dvadeset osvojenih bodova. Ostatak bodova igrači su osvojili prikupljanjem karata iskustva. Igrači su ukupno trideset i šest puta stali na polju označenom datumom ili nazivom važnog razdoblja u godini, od toga je na istih devet polja stalo barem dva igrača.

Igrači su stajali na sljedećim označenim poljima: 1.1., Poklade, 14.2., 21.2., 8.3., 22.3., 27.3., Veliki tjedan, 22.4., 15.5., Majčin dan, 18.5., 5.6., 8.6., 21.6., 25.6., 15.8., 21.9., 23.9., 1.10., 5.10., 1.11., 16.11., 19.11., 10.12., 21.12., 24.12. Dva igrača su stala na polje 24.12, dva igrača stala su na polje 16.11., dva igrača stala su na polje 23.9., dva igrača stala su na polje 18.5., dva igrača stala su na polje 19.11., a tri igrača stala su na polje 10.12. Igrači su osvojili bodove određujući točno značenje datuma ili naziva na poljima: 1.1., 14.2., 22.4., Majčin dan, 21.6., 15.8., 23.9., 1.11., 21.12. i 24.12. Niti jedan igrač nije inicijalno uspješno odredio značenje polja: Poklade, 21.2., 8.3., 22.3., 27.3., Veliki tjedan, 15.5., 18.5., 5.6., 8.6., 25.6., 21.9., 23.9., 1.10, 5.10., 16.11., 19.11. i 10.12.. Prilikom ponovog stajanja drugog igrača na isto označeno polje, igrači bi se u većini slučajeva prisjetili rješenja zadatka koje je pročitao igrač prilikom stajanja na istom polju. Tako je značenje datuma 10.12. – datuma obilježavanja Međunarodnog dana prava čovjeka, polja koje je posjećeno od ukupno tri od četiri igrača služilo kao odlična demonstracija jednog od mehanizama učenja prisutnog u prototipu edukativne igre „365 dana“. Pretpostavljeno je da će igrači učiti iz „pogrešaka“ drugih igrača i motivirani željom za osvajanjem bodova obraćati pozornost na rješenje zadataka i pohraniti tu informaciju kao potencijalno unosnu. Igrač koji je prvi stao na polje 10.12. i nije uspješno izvršio zadatak, otkrivanjem značenja datuma omogućio je drugom igraču da se (uz pomoć) prisjeti naziva obilježenog datuma. Igrač koji je posljednji posjetio polje bez poteškoća izvršio je zadatak. Sličan fenomen mogao se promatrati i prilikom dolaska igrača na polja: 18.5., 19.11. i 15.5. nakon što su već posjećena i otkrivena.

Igrači su bili oslobođeni određenih ograničenja tijekom igre. Igračima se umjesto penaliziranja usmeno ukazivalo na kršenje pravila ili upozoravalo na pridržavanje istih. Igrači su uglavnom kršili pravilo koje određuje da se figurice ne pomiču prije kazaljke na



uri/satu i pravilo usmenoga iznošenja podataka o polju prilikom stajanja na polje označeno datumom. Igrač 1 je ukupno četiri puta tijekom igre upozoren na pravila. Igrač je dva puta upozoren na pravilo pomicanja kazaljka sata koje prethodi pomicanju figurice po poljima. Igrač 1 je dva puta upozoren na pridržavanje pravila vezanog uz iznošenje podataka o polju prilikom stajanja na polju označenom datumom. Igrač 2 je ukupno tri puta tijekom igre upozoren na pridržavanje pravila. Igrač je jednom upozoren na pravilo pomicanja kazaljka sata koje prethodi pomicanju figurice po poljima. Igrač 2 je dva puta upozoren na pridržavanje pravila vezanog uz iznošenje podataka o polju prilikom stajanja na polju označenom datumom. Igrač 3 je ukupno dva puta tijekom igre upozoren na pravila. Igrač je dva puta upozoren na pravilo pomicanja kazaljka sata koje prethodi pomicanju figurice po poljima. Igrač 4 je ukupno pet puta tijekom igre upozoren na pravila. Igrač je dva puta upozoren na pravilo pomicanja kazaljka sata koje prethodi pomicanju figurice po poljima. Igrač 4 je tri puta upozoren na pridržavanje pravila vezanog uz iznošenje podataka o polju prilikom stajanja na polju označenom datumom.

Subjekti su pokazali veću motiviranost za rješavanjem radnog listića nakon igranja igre, a njihovi rezultati u određenim stavkama pokazali su da postoji utjecaj igranja prototipa edukativne igre „365 dana“ na učenje odabranih sadržaja. Promjena se pokazala u zadacima određivanja značenja datuma: 22.4., 15.5., 15.8., 1.11., 19.11., 10.12., 24.12.. Navedeni zadatci u slučaju nekoliko igrača uspješno su riješeni tek nakon igranja prototipa edukativne igre „365 dana“.

Jedan subjekt značenje datuma 14.2. u radnom listiću koji je prethodio igri odredio je kao „Valentinovo“, a u radnom listiću nakon igranja igre nije upisao rješenje, no vjerojatnost je velika da se radi o čimbenicima koji nisu povezani s obrazovnim učinkom prototipa edukativne igre, primjerice umoru, iscrpljenosti, slabijoj koncentraciji, itd.

Subjekti su igru procijenili „dugom ali zabavnom“. Znakovi iscrpljenosti subjekata prepoznavali su se nakon otprilike šezdeset minuta igranja igre (u obliku brzopletosti), no i dalje su pokazivali motiv za igranjem igre. Subjekti su kao nedostatak igre naveli bacanje obojene kocke prilikom stajanja na prazna, obojena polja i predložili uzimanje karata iskustva prilikom svakog stajanja na prazno, obojeno polje, bez prethodnog bacanja kocke. Također, unatoč pozitivnim reakcijama na uru i njezinu ulogu u igri, dva od četiri subjekta predložila su naknadno pomicanje kazaljka na uri za toliko sati koliki je broj okrenut na

kocki, samo ukoliko igrač stane na polje označeno datumom. Subjekti obrazlažu da bi igra tako bila „brža“ i „zabavnija.“

## 6. ZAKLJUČAK

Oblikovanje prototipa edukativne igre „365 dana“ namijenjene usvajanju odabranih sadržaja predmeta Priroda i društvo, provedenog kroz teoretsku analizu i praktičnu izvedbu, nastojanje je obogaćivanja vlastitih učiteljskih kompetencija aktivnim sudjelovanjem u otkrivanju i analizi medija koji omogućavaju što kvalitetniji transfer znanja, pritom zadovoljavajući potrebe djetetove prirode.

Pridržavajući se osnova čija su okosnica temeljne pretpostavke Huizingine i Cailloisove filozofije, antropologije i sociologije igre, Piagetovske, Vygotskyjeve razvojne psihologije i Skinnerovog biheviorizma, odabrani su sadržaji i određena je struktura prototipa edukativne igre „365 dana“. Koncept je zatim prilagođavan situacijski: modificiran prema potrebama i mogućnostima, kako bi u konačnici gotov produkt prošao posljednju etapu kreiranja prototipa – testiranje u kontroliranim uvjetima. Pretpostavke o kategorijama igre i njihovoj prirodi (prisutne u djelima Huizinge i Cailloisa) uz Piagetove i Vygotskyjeve pretpostavke razvojne psihologije opravdavaju izbor kategorije igre (natjecateljska edukativna igra), dobnu skupinu kojoj je namijenjena (3. razred osnovne škole) pa tako i njoj prilagođene sadržaje. Sadržaji su bili birani poštujući zahtjeve Nacionalnog okvirnog kurikulumu i obuhvaćajući odabrane teme Nastavnog plana i programa za osnovnu školu. Regulacijski procesi u prototipu edukativne igre „365 dana“ koji nose ponajviše odgojnu svrhu, temelje pronalaze u Skinnerovoj psihologiji ponašanja, odnosno biheviorizmu. Praktičnu izvedbu oblikovanja prototipa edukativne igre „365 dana“ karakterizira, uz ručni rad, sinergetično djelovanje fotografije i nekoliko računalnih programa.

Prototip je testiran prvi puta na subjektima koji zadovoljavaju kriterije koje postavlja igra kao posljednja etapa procesa izrade prototipa kako bi bili uočeni potencijalni nedostaci karakteristični za tijek igre u stvarnim situacijama i kako bi se provelo promatranje (barem) kratkoročne djelotvornosti odabranih sadržaja. Testiranjem je ukazano na duljinu igre kao potencijalan problem, no budući da je jedna od karakteristika edukativne igre „365 dana“ fleksibilnost pri odabiru sadržaja, duljinom tijeka igre može se manipulirati vrlo spretno i lako. Kratkoročna djelotvornost odabranih sadržaja već je dokaziva u samom tijeku igre, u situacijama suočavanja igrača s poljem koje je bilo već otkriveno. Igrači su pokazivali tendenciju prisjećanja na odgovor prethodnoga igrača i uglavnom nudili ispravna rješenja

takovih zadataka. Rješavanjem radnoga listića nakon testiranja pokazuje se pozitivna promjena i veći postotak rješenosti zadataka. Budući da je testiranje provedeno samo jednom i obuhvaćalo uzorak od četiri osobe, nije pouzdano oslanjati se na vjerodostojnost rezultata i analize, ali oni čine dobar temelj za provođenje daljnjih istraživanja.

Oblikovanje edukativne igre „365 dana“ iz navedenih razloga procijenjeno je kao uspješno. Prototip edukativne igre „365 dana“ ima sva obilježja natjecateljske edukativne igre koja su u sinergiji s komponentom igara na sreću (kocka, karte), prilagođen je dobnoj skupini kojoj je namijenjen, a postoje dokazi, barem minimalnom i kratkoročnom prijenosu obrazovnih sadržaja, što prototip čini pogodnim za daljnja istraživanja.

Prototip edukativne igre „365 dana“ namijenjen usvajanju odabranih sadržaja predmeta Priroda i društvo tako predstavlja produkt nastojanja istraživanja i otkrivanja djeci prihvatljivijih i prirodnijih metoda poučavanja koje će uz to zadovoljiti sve veće apetite za podražajima nadolazećih generacija. Harmoničan odnos slikovnih i tekstualnih elemenata, elementa pokreta i mentalnoga rada tako je objedinjen u obliku edukativne igre „365 dana“, stvarajući djeci prihvatljivo i ugodno okruženje za usvajanje sadržaja, pritom poštujući temeljne potrebe koje proizlaze iz dječje prirode. Zadovoljavanjem potrebe za igru djeci omogućujemo ponašanja u skladu s prirodom: prirodom u kojoj igra postoji i dulje od same ljudske vrste, koja seže mnogo dublje, prirodom u kojoj igra posjeduje bitnu ulogu u procesima učenja.

Za igrom kao alatom učenja češće posežu odgajatelji, a gotovo je alarmantno odsustvo igre u nižim razredima osnovne škole. Učitelji bi, poštujući i razumijevajući razvoj djeteta, igri trebali posvetiti značajnije mjesto među prakticiranim metodama poučavanja, a istodobno bili kompetentni tim medijem vješto manipulirati. Prototip edukativne igre „365 dana“ tako je osmišljen s ciljem stvaranja mogućnosti što veće integracije igre u nastavi.

## 7. Literatura

Knjige:

1. Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe, Inc.
2. Hermann, U. (2006). *Neurodidaktik: Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen*. Basel: Beltz Verlag
3. Huizinga, J. (1992). *O podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed
4. Piaget, J. (1977). *Psihologija inteligencije*. Beograd: Nolit
5. Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill
6. Skinner, B.F. (1969). *Nauka i ljudsko ponašanje*. Cetinje: Obod
7. Vygotskij, L.S. (1983). *Mišljenje i govor*. Beograd: Nolit

Časopisi:

1. Blake B. i Pope T. (2008). Developmental Psychology: Incorporating Piaget's and Vygotsky's Theories in Classrooms. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education*, May, str. 59 – 67.
2. Nacke L. et al. (2010). Methods for Evaluating Gameplay Experience in a Serious Gaming Context. *International Journal of Computer Science in Sport*, August, str. 40-51.

#### On-line izvori:

1. Gudjons H. (2003). Didaktik zum Anfassen: *Lehrer/in Persönlichkeit und lebendiger Unterricht*. Dostupno na: [https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=7IupEywq9S4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=spiele+unterricht&ots=1YLCnv\\_sQT&sig=hzm4ZR3z3nE3lM1Y0dHAdjqTag&redir\\_esc=y#v=onepage&q=spiele%20unterricht&f=false](https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=7IupEywq9S4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=spiele+unterricht&ots=1YLCnv_sQT&sig=hzm4ZR3z3nE3lM1Y0dHAdjqTag&redir_esc=y#v=onepage&q=spiele%20unterricht&f=false) [17.8.2018.]
2. Gudjons H. (2003). Spielbuch Interaktionserziehung: *185 Spiele und Übungen zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Dostupno na: [https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=2bDkRbJhlsAC&oi=fnd&pg=PA3&dq=spiele+unterricht&ots=nrmJ2\\_fBj&sig=NE8BtwA9McMSHzJxX7nbiEW3eaM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=spiele%20unterricht&f=false](https://books.google.hr/books?hl=hr&lr=&id=2bDkRbJhlsAC&oi=fnd&pg=PA3&dq=spiele+unterricht&ots=nrmJ2_fBj&sig=NE8BtwA9McMSHzJxX7nbiEW3eaM&redir_esc=y#v=onepage&q=spiele%20unterricht&f=false) [24.8.2018.]
3. Kiili et. al. (2012). The Design Principles for Flow Experience in Educational Games. Dostupno na: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050912008228> [13.6.2018.]
4. McFarlane A. et. al. (2002). Reports on the educational use of Games: *An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the educational process*. Dostupno na: [http://consilr.info.uaic.ro/uploads\\_lt4el/resources/pdfengReport%20on%20the%20educational%20use%20of%20games.pdf](http://consilr.info.uaic.ro/uploads_lt4el/resources/pdfengReport%20on%20the%20educational%20use%20of%20games.pdf) [3.7.2018.]

#### Dokumenti:

1. Narodne novine (2006). Nastavni plan i program za osnovnu školu. Zagreb: Ministarstvo znanosti, obrazovanja i športa

## PRILOZI

### Ilustracije:

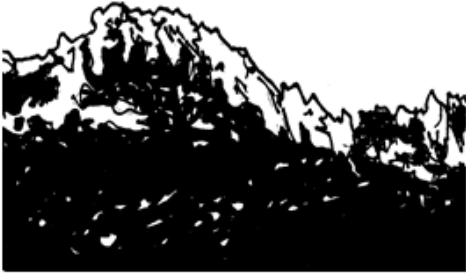
Ilustracije korištene u dizajnu prototipa edukativne igre i priručnika uz njega izrađene su na način da su obrisne linije osmišljenih motiva nacrtane olovkom na bijelome papiru formata A4, zatim obrubljene i ispunjene crnim markerom. Ilustracije su za potrebe oblikovanja edukativne igre skenirane i uklopljene u dizajn edukativne igre (polja i karte) i stranica priručnika uz igru.







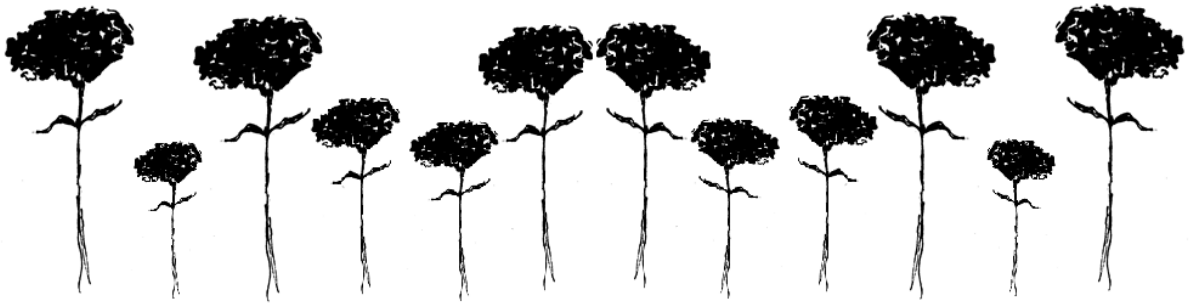


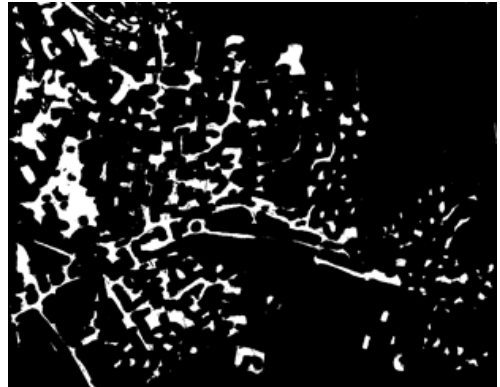












## Karte:

Karte iskustva izrađene su kombiniranjem teksta i ilustracije u računalnom programu *Bojanje* i *Microsoft Word*.







#### PATIDŽAN

Danas si posijao/la patlidžan u vrtu, bravo!



#### LUK

Posijao/la si luk u svojem vrtu, bravo!



#### SJEME LUKA

Vremenske prilike ti dopuštaju da već zimi posadiš luk u svojem vrtu, uhvati priliku!



#### CIKLA

Danas je izvršno vrijeme za sjetvu cikle u vrtu.



#### CELER

Posadio/la si celer u svojem vrtu, bravo!



#### LUBENICA

Ovo proljeće nas je počastilo toplim vremenom i omogućilo ti sjetvu lubenice!



#### KUKURUZ

Ove godine svoju si oranicu odlučio/la obogatiti kukuruzom, dobar potezi!



#### SADNICA JABUKE

Svi uživaju u jabukama, a ti si odlučio/la posaditi jednu u svojem voćnjaku. Jesen je idealno doba za sadnju jabuka, dobra odluka!



#### SADNICA TREŠNJE

Odlučio/la si svoj voćnjak obogatiti trešnjama, sadnicu ćeš posaditi danas, bravo!



#### MASLAČAK

Na livadi si ubrao/la mnogo žutih maslačaka. Uz malo vode i šećera napravio/la si ukusan sirup od maslačaka, svaka čast!



#### CVAT TREŠNJE

Tvoja trešnja je procvatila! Uživaš u pogledu i veseliš se budućim plodovima.



#### LAVANDA

u cvjetnjaku je procvatila lavanda, razmišljaš o izradi eteričnog ulja.



#### VJEVERICA

Tijekom jesenje šetnje šumom opazio/la si vjevericu koja sprema zalihe za zimski san.



#### SRNA

Tijekom zimske šetnje šumom opazio/la si srnu u potrazi za hranom.



#### PRVA VISIBABA

Iz snijega provirila je glava jednog vjesnika proljeća – visibabe.



#### NOVE RUKAVICE

Na poklon si dobio/la nove rukavice!





#### ŽETVA PŠENICE

Vrijeme je za marljiv rad na oranici! Došlo je vrijeme za žetvu pšenice!



#### BERBA KELJA

Vrijeme je za berbu kelja! Uživaj u plodovima svojeg rada u povrtnjaku.



#### BERBA CVJETAČE

Vrijeme je za berbu cvjetače! Uživaj u plodovima svojeg rada u povrtnjaku.



#### BERBA BROKULE

Vrijeme je za berbu brokule! Uživaj u plodovima svojeg rada u povrtnjaku.



#### BERBA RAJČICE

Vrijeme je za berbu rajčice! Uživaj u plodovima svojeg rada u povrtnjaku.



#### BERBA PAPIRIKE

Vrijeme je za berbu paprike! Uživaj u plodovima svojeg rada u povrtnjaku.



#### BERBA CIKLE

Vrijeme je za berbu cikle! Uživaj u plodovima svojeg rada u povrtnjaku.



#### IVANČICE

Uz šumski put opazio/la si ivančice. Diviš se cvjetovima.



#### BERBA LUBENICE

Uspio ti je vrlo zahtjevan uzgoj lubenice, uživaj u plodovima svojeg rada!



#### BERBA KUKURUZA

Vrijeme je za odlazak na oranicu i berbu kukuruza!



#### BERBA KRUŠAKA

U tvom voćnjaku dozrijevaju kruške. Vrijeme je za berbu!



#### BERBA TREŠANJA

U tvom voćnjaku dozrijevaju trešnje. Vrijeme je za berbu!



#### BERBA JABUKA

U tvom voćnjaku dozrijevaju jabuke. Vrijeme je za berbu!



#### BERBA CELERA

U tvom povrtnjaku dozrio je celer. Vrijeme je za berbu!



#### TIJELOVO

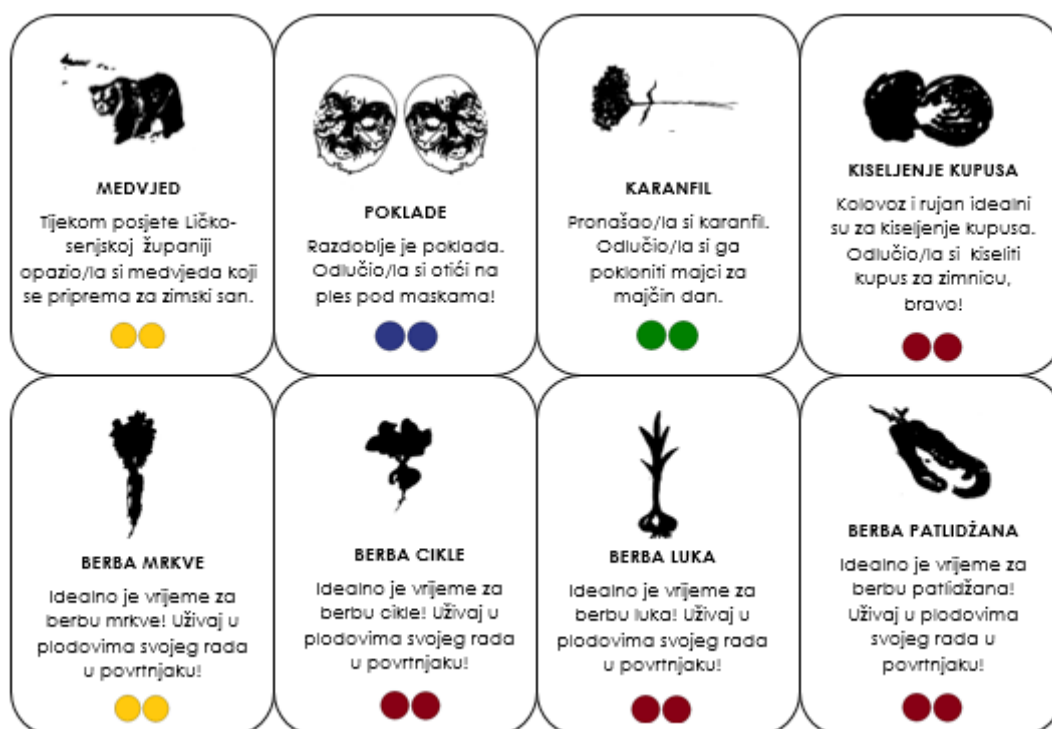
Prošao je devet tjedana od Uskrsa i obilježavamo kršćanski blagdan Tijelovo.



#### VELIKI TJEDAN

Obilježavamo kršćanski blagdan Veliki tjedan.





Testiranje prototipa edukativne igre provelo se uz pomoć četvero djece i njihovih roditelja. Suglasnosti roditelja djece koja su sudjelovala u testiranju prototipa edukativne igre „365

dana“:

## SUGLASNOST

Suglasan/na sam da moje dijete sudjeluje u testiranju prototipa edukativne igre „365 dana“ u svrhu izrade diplomskoga rada studentice Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Elle Kristine Fiket.


Potpis roditelja: \_\_\_\_\_



## SUGLASNOST

Suglasan/na sam da moje dijete sudjeluje u testiranju prototipa edukativne igre „365 dana“ u svrhu izrade diplomskoga rada studentice Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Elle Kristine Fiket.

Potpis roditelja: \_\_\_\_\_



## SUGLASNOST

Suglasan/na sam da moje dijete sudjeluje u testiranju prototipa edukativne igre „365 dana“ u svrhu izrade diplomskoga rada studentice Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Elle Kristine Fiket.

Potpis roditelja: Šimković Danijela

## SUGLASNOST

Suglasan/na sam da moje dijete sudjeluje u testiranju prototipa edukativne igre „365 dana“ u svrhu izrade diplomskoga rada studentice Učiteljskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Elle Kristine Fiket.

Potpis roditelja: Andreja Šimković

Usporedbe radnih listića rješavanih prije i nakon testiranja prototipa edukativne igre „365 dana“. Na radnim listićima crvenim točkama su označene stavke koje su igrači riješili drugačije nakon igranja edukativne igre „365 dana“:

**A**

Određi značenje datuma koji su ti poznati.

1.1. Novi godina

6.1. \_\_\_\_\_

14.2. Valentinovo

21.2. \_\_\_\_\_

8.3. \_\_\_\_\_

19.3. \_\_\_\_\_

21.3. Prvi dan profeta

22.3. \_\_\_\_\_

27.3. \_\_\_\_\_

24. \_\_\_\_\_

7.4. \_\_\_\_\_

22.4. \_\_\_\_\_

1.5. \_\_\_\_\_

15.5. \_\_\_\_\_

**A**

18.5. \_\_\_\_\_

5.6. \_\_\_\_\_

8.6. \_\_\_\_\_

21.6. Prvi dan ljeta

22.6. \_\_\_\_\_

25.6. \_\_\_\_\_

5.8. \_\_\_\_\_

15.8. \_\_\_\_\_

21.9. \_\_\_\_\_

23.9. Prvi dan jeseni

1.10. \_\_\_\_\_

4.10. \_\_\_\_\_

5.10. \_\_\_\_\_

10.10. \_\_\_\_\_

1.11. \_\_\_\_\_

**A**

16.11. \_\_\_\_\_

18.11. \_\_\_\_\_

19.11. \_\_\_\_\_

20.11. \_\_\_\_\_

6.12. \_\_\_\_\_

13.12. \_\_\_\_\_

21.12. \_\_\_\_\_

24.12. \_\_\_\_\_

25.12. Božić

**A<sub>p</sub>**

Određi značenje datuma koji su ti poznati.

1.1. Novi godina

6.1. \_\_\_\_\_

14.2. \_\_\_\_\_

21.2. \_\_\_\_\_

8.3. \_\_\_\_\_

19.3. \_\_\_\_\_

21.3. Prvi dan profeta

22.3. \_\_\_\_\_

27.3. \_\_\_\_\_

24. \_\_\_\_\_

7.4. \_\_\_\_\_

22.4. \_\_\_\_\_

1.5. Prosveta Linda •

15.5. \_\_\_\_\_

**A<sub>p</sub>**

18.5. \_\_\_\_\_

5.6. \_\_\_\_\_

8.6. \_\_\_\_\_

21.6. Prvi dan ljeta

22.6. \_\_\_\_\_

25.6. \_\_\_\_\_

5.8. \_\_\_\_\_

15.8. \_\_\_\_\_

21.9. Prvi dan jeseni

23.9. \_\_\_\_\_

1.10. \_\_\_\_\_

4.10. \_\_\_\_\_

5.10. \_\_\_\_\_

10.10. \_\_\_\_\_

1.11. \_\_\_\_\_

**A<sub>p</sub>**

16.11. \_\_\_\_\_

18.11. \_\_\_\_\_

19.11. \_\_\_\_\_

20.11. \_\_\_\_\_

6.12. 1. Krsto Nikola •

13.12. \_\_\_\_\_

21.12. Prvi dan zime •

24.12. Štorkinja •

25.12. Božić

Određi značenje datuma koji su ti poznati.

- 1.1. *Nova godina*
- 6.1. \_\_\_\_\_
- 14.2. \_\_\_\_\_
- 21.2. \_\_\_\_\_
- 8.3. \_\_\_\_\_
- 19.3. *Badnje*
- 21.3. *Badnje*
- 22.3. \_\_\_\_\_
- 27.3. \_\_\_\_\_
- 24. \_\_\_\_\_
- 7.4. \_\_\_\_\_
- 22.4. \_\_\_\_\_
- 1.5. \_\_\_\_\_
- 15.5. \_\_\_\_\_

B

- 18.5. \_\_\_\_\_
- 5.6. \_\_\_\_\_
- 8.6. \_\_\_\_\_
- 21.6. *Ljeto*
- 22.6. \_\_\_\_\_
- 25.6. \_\_\_\_\_
- 5.8. \_\_\_\_\_
- 15.8. \_\_\_\_\_
- 21.9. \_\_\_\_\_
- 23.9. *jesen*
- 1.10. \_\_\_\_\_
- 4.10. \_\_\_\_\_
- 5.10. \_\_\_\_\_
- 10.10. \_\_\_\_\_
- 1.11. *zimski*

B

- 16.11. \_\_\_\_\_
- 18.11. \_\_\_\_\_
- 19.11. \_\_\_\_\_
- 20.11. \_\_\_\_\_
- 6.12. \_\_\_\_\_
- 13.12. \_\_\_\_\_
- 21.12. *Zima*
- 24.12. *Badnje*
- 25.12. *Badnje*

B

Određi značenje datuma koji su ti poznati.

- 1.1. *Nova godina*
- 6.1. \_\_\_\_\_
- 14.2. \_\_\_\_\_
- 21.2. \_\_\_\_\_
- 8.3. \_\_\_\_\_
- 19.3. \_\_\_\_\_
- 21.3. *Badnje*
- 22.3. \_\_\_\_\_
- 27.3. \_\_\_\_\_
- 24. \_\_\_\_\_
- 7.4. \_\_\_\_\_
- 22.4. \_\_\_\_\_
- 1.5. *Prvi rad*
- 15.5. \_\_\_\_\_

B

- 18.5. \_\_\_\_\_
- 5.6. \_\_\_\_\_
- 8.6. \_\_\_\_\_
- 21.6. *Ljeto*
- 22.6. \_\_\_\_\_
- 25.6. \_\_\_\_\_
- 5.8. \_\_\_\_\_
- 15.8. \_\_\_\_\_
- 21.9. \_\_\_\_\_
- 23.9. *jesen*
- 1.10. \_\_\_\_\_
- 4.10. \_\_\_\_\_
- 5.10. \_\_\_\_\_
- 10.10. \_\_\_\_\_
- 1.11. *svi Sveti*

B,

- 16.11. \_\_\_\_\_
- 18.11. \_\_\_\_\_
- 19.11. *Dan mrtvih*
- 20.11. \_\_\_\_\_
- 6.12. \_\_\_\_\_
- 13.12. \_\_\_\_\_
- 21.12. *Zima*
- 24.12. *Badnje*
- 25.12. *Badnje*

B,

Odredi značenje datuma koji su ti poznati.

- 1.1. Nova godina
- 6.1. \_\_\_\_\_
- 14.2. Velebitinovo
- 21.2. \_\_\_\_\_
- 8.3. \_\_\_\_\_
- 19.3. \_\_\_\_\_
- 21.3. Prvi dan proljeća
- 22.3. \_\_\_\_\_
- 27.3. \_\_\_\_\_
- 2.4. \_\_\_\_\_
- 7.4. \_\_\_\_\_
- 22.4. \_\_\_\_\_
- 1.5. \_\_\_\_\_
- 15.5. \_\_\_\_\_

C

- 18.5. \_\_\_\_\_
- 5.6. \_\_\_\_\_
- 8.6. \_\_\_\_\_
- 21.6. Prvi dan ljeta
- 22.6. \_\_\_\_\_
- 25.6. \_\_\_\_\_
- 5.8. \_\_\_\_\_
- 15.8. \_\_\_\_\_
- 21.9. \_\_\_\_\_
- 23.9. \_\_\_\_\_
- 1.10. \_\_\_\_\_
- 4.10. \_\_\_\_\_
- 5.10. \_\_\_\_\_
- 10.10. \_\_\_\_\_
- 1.11. \_\_\_\_\_

C

C

- 16.11. \_\_\_\_\_
- 18.11. \_\_\_\_\_
- 19.11. \_\_\_\_\_
- 20.11. \_\_\_\_\_
- 6.12. sveti Nikola
- 13.12. \_\_\_\_\_
- 21.12. \_\_\_\_\_
- 24.12. \_\_\_\_\_
- 25.12. Božić

Odredi značenje datuma koji su ti poznati.

- 1.1. Nova godina
- 6.1. \_\_\_\_\_
- 14.2. Velebitinovo
- 21.2. \_\_\_\_\_
- 8.3. \_\_\_\_\_
- 19.3. \_\_\_\_\_
- 21.3. Prvi dan proljeća
- 22.3. \_\_\_\_\_
- 27.3. \_\_\_\_\_
- 2.4. \_\_\_\_\_
- 7.4. \_\_\_\_\_
- 22.4. \_\_\_\_\_
- 1.5. \_\_\_\_\_
- 15.5. Dan dječiji

C

- 18.5. \_\_\_\_\_
- 5.6. \_\_\_\_\_
- 8.6. \_\_\_\_\_
- 21.6. Prvi dan ljeta
- 22.6. \_\_\_\_\_
- 25.6. \_\_\_\_\_
- 5.8. \_\_\_\_\_
- 15.8. \_\_\_\_\_
- 21.9. Prvi dan jeseni
- 23.9. \_\_\_\_\_
- 1.10. \_\_\_\_\_
- 4.10. \_\_\_\_\_
- 5.10. \_\_\_\_\_
- 10.10. \_\_\_\_\_
- 1.11. \_\_\_\_\_

CP

CP

- 16.11. \_\_\_\_\_
- 18.11. \_\_\_\_\_
- 19.11. \_\_\_\_\_
- 20.11. \_\_\_\_\_
- 6.12. sveti Nikola
- 13.12. \_\_\_\_\_
- 21.12. \_\_\_\_\_
- 24.12. Božić
- 25.12. Božić

Odredi značenje datuma koji su ti poznati.

- 1.1. Nova godina
- 6.1. \_\_\_\_\_
- 14.2. Velebitinovo
- 21.2. \_\_\_\_\_
- 8.3. \_\_\_\_\_
- 19.3. \_\_\_\_\_
- 21.3. Prvi dan proljeća
- 22.3. \_\_\_\_\_
- 27.3. \_\_\_\_\_
- 2.4. \_\_\_\_\_
- 7.4. \_\_\_\_\_
- 22.4. \_\_\_\_\_
- 1.5. \_\_\_\_\_
- 15.5. \_\_\_\_\_

D

- 18.5. \_\_\_\_\_
- 5.6. \_\_\_\_\_
- 8.6. \_\_\_\_\_
- 21.6. Prvi dan ljeta
- 22.6. \_\_\_\_\_
- 25.6. \_\_\_\_\_
- 5.8. \_\_\_\_\_
- 15.8. \_\_\_\_\_
- 21.9. Prvi dan jeseni
- 23.9. \_\_\_\_\_
- 1.10. \_\_\_\_\_
- 4.10. \_\_\_\_\_
- 5.10. \_\_\_\_\_
- 10.10. \_\_\_\_\_
- 1.11. Svi sveti

D

D

- 16.11. \_\_\_\_\_
- 18.11. \_\_\_\_\_
- 19.11. \_\_\_\_\_
- 20.11. \_\_\_\_\_
- 6.12. \_\_\_\_\_
- 13.12. \_\_\_\_\_
- 21.12. \_\_\_\_\_
- 24.12. Božić
- 25.12. Božić



Određi značenje datuma koji su ti poznati.

- 1.1. 1. Novembar
- 6.1. \_\_\_\_\_
- 14.2. 14. Oktobar
- 21.2. \_\_\_\_\_
- 8.3. \_\_\_\_\_
- 19.3. \_\_\_\_\_
- 21.3. 21. Oktobar
- 22.3. \_\_\_\_\_
- 27.3. \_\_\_\_\_
- 24. \_\_\_\_\_
- 7.4. \_\_\_\_\_
- 22.4. 22. Oktobar
- 1.5. \_\_\_\_\_
- 15.5. \_\_\_\_\_

D<sub>p</sub>

- 18.5. \_\_\_\_\_
- 5.6. \_\_\_\_\_
- 8.6. \_\_\_\_\_
- 21.6. 21. Oktobar
- 22.6. \_\_\_\_\_
- 25.6. \_\_\_\_\_
- 5.8. \_\_\_\_\_
- 15.8. 15. Oktobar
- 21.9. \_\_\_\_\_
- 23.9. 23. Oktobar
- 1.10. \_\_\_\_\_
- 4.10. \_\_\_\_\_
- 5.10. \_\_\_\_\_
- 10.10. \_\_\_\_\_
- 1.11. 1. Oktobar

D<sub>p</sub>

D<sub>p</sub>

- 16.11. \_\_\_\_\_
- 18.11. \_\_\_\_\_
- 19.11. \_\_\_\_\_
- 20.11. \_\_\_\_\_
- 6.12. 6. Oktobar
- 13.12. \_\_\_\_\_
- 21.12. \_\_\_\_\_
- 24.12. 24. Oktobar
- 25.12. 25. Oktobar

## **Izjava o samostalnoj izradi rada**

Izjavljujem da sam diplomski rad „Prototip edukativne igre namijenjen internalizaciji odabranih sadržaja predmeta Priroda i društvo“, pod mentorstvom izv. prof. art. Luke Petrača, izradila samostalno. Pri izradi rada poštivala sam etička pravila znanstvenog i akademskog rada.

**Ella Kristina Fiket**