

Danube-Excursions – Ekskurzija po Dunavu

Edukativna igra za svaku dob

Koncept igre osmislile

Inga Strode i Carmen Stadelhofer



1. Cilj edukativne igre

Cilj je igre *Danube-Excursions* na zabavan način prenijeti starim i mladim igračima osnovna znanja o deset podunavskih zemalja i motivirati ih na razgovor o ovim zemljama. Kombinacija slika i pitanja potiče igrače da pretraživanjem interneta ili drugih izvora informacija pronađu odgovore na pitanja o odabranim pojavama iz područja prirode, kulture ili svakodnevice specifične za svaku od deset zemalja.

2. Koncept

Igra se sastoji od nekoliko nivoa koji se nadovezuju jedan na drugoga:

- Igre s karticama poput igre pamćenja u kojoj treba pronaći 24 para slika,
- Kviz s 5 podnivoa koji na različite načine potiče na rješenje pitanja znanja,
- Dio s informacijama koji sadrži rješenja pitanja i nudi mogućnost da produbite znanje.

3. Načini igranja

Danube –Excursions može se igrati individualno, u dvoje ili u grupama. Igra postoji u dvije izvedbe:

- **Kao online-igra** s maksimalnim brojem bodova, rješenjima i materijalima za preuzimanje (više informacija pod online-igra),
- **kao offline-igra: igra s karticama** s tiskanim materijalima (više informacija pod igra s karticama),

Danube-Excursions online-igra:

Dobrodošli na stranicu Danube-Excursions! Ova stranica nastala je s ciljem da svim zainteresiranima kroz igru prenesemo osnovna znanja o deset podunavskih zemalja i motiviramo igrače na razgovor o ovim zemljama.

Online-verzija igre pogodna je za one koji „putuju“ sami, koji za sebe žele otkriti razne pojave iz područja prirode, kulture i svakodnevne podunavskih zemalja, ali se može igrati i u malim grupama (u krugu obitelji, s razredom, u grupi penzionera, međugeneracijskim susretima). U te svrhe na raspolaganju su mnogi materijali koje je moguće preuzeti i otisnuti (pogledaj podizbornik *Znanje pod Materijali za preuzimanje*).

Pojedini nivoi:

Igra pamćenja

Igru pamćenja možete igrati i na računalu online (individualno) ili na stolu s drugima. U online-verziji broji se koliko ste puta kliknuli da biste otkrili sve parove. Na taj način će na popis najboljih (s najvišim brojem bodova) biti uvršteni oni s najmanjim brojem klikova. U slučaju jednakog broja klikova na popis će biti uvršten onaj igrač, kojemu je trebalo manje vremena za otkrivanje svih parova.

Ako igrate na stolu s drugima pobjednik je onaj tko otkrije najviše parova.

Kviz

Igrajući kviz možete provjeriti svoje znanje koje ste stekli npr. čitanjem sadržaja u podizborniku *Znanje – opisi zemalja*. Imate izbor između pet različitih tipova kviza:

1. **Odgovaranje na pitanja:** Na postavljeno pitanje (u tekstualnom obliku) odgovarate birajući između četiri ponuđena odgovora. Za svaki točan odgovor dobivate jedan bod. Za pogrešan odgovor ne dobijete bod, ali ni negativne bodove.
2. **Odabir prave slike:** Na postavljeno (tekstualno) pitanje morate odgovoriti odabirom prave slike. Za svaki točan odgovor dobivate jedan bod. Za pogrešan odgovor ne dobijete bod, ali ni negativne bodove.
3. **Prepoznavanje značenja slike:** Uz sliku se postavlja i jedno pitanje. Odgovarate odabirom jednog od ponuđenih (tekstualnih) odgovora. Za svaki točan odgovor dobivate jedan bod. Za pogrešan odgovor ne dobijete bod, ali ni negativne bodove.
4. **Pogađanje točnog broja:** Na postavljeno pitanje odgovarate upisivanjem broja koji smatrate točnim. Potom Vam sustav prikazuje u kojem je postotku Vaš odgovor točan. Ukoliko broj koji ste upisali od točnog broja odstupa 50-25%, dobivate jedan bod. Ako je odstupanje manje od 25%, ali ne potpuno točno, dobivate dva boda. Za odstupanje veće od 50% ne dobivate bod, a za točan odgovor igrač dobiva tri boda.
5. **Kviz poznavanja zemalja:** Prikazana je jedna slika, kojoj je potrebno pridružiti sve navedene podunavske zemlje. Ovisno o slici treba pridružiti manje ili više zemalja. Za svaki točan odgovor dobivate jedan bod, ali za pogrešan odgovor oduzima Vam se bod, što znači da je moguće skupiti negativne bodove.

Budući da su kvizovi različiti svaki ima svoj maksimalni broj bodova i popis najboljih igrača. Kod jednakog broja bodova višepozicionirani igrač je onaj koji kviz riješi za manje vremena.

Danube-Excursions kao igra s karticama

Sadrži sljedeće mogućnosti igre:

- Samostalno **slaganje toka Dunava** (dokument „Tok Dunava“ dostupan je na mrežnoj stranici www.danube-excursions.eu u izborniku **Znanje pod Preuzimanja**).
- **Pridruživanje zastava i gradova zemljama** (dostupno u izborniku Znanje pod *Preuzimanja*).
- **Odgovaranje na pitanja uz 24 para kartica** koje se nalaze u kutiji, s motivima prirode, kulture i svakodnevice. Pomoći mogu opisi slika i pretraživanje interneta.
- **Uspoređivanje s rješenjima** za pojedino područje (dostupno u izborniku Znanje pod Materijali za *preuzimanje*).
- **Pretraživati Internet** uz pomoć popisa ključnih riječi, tj. pretraživanje navedenih pojmova s popisa, prezentacija rezultata u grupi.
- **Više (poveznica na >> vidi dolje)**

Objašnjenje Danube-Excursions kao igra s karticama s pojedinim nivoima igre

1. Igra pamćenja

Prvi nivo igre nadovezuje se na koncept igre pamćenja: Igrači sjede za stolom, kartice su poslagane po stolu s motivima okrenutim prema dolje. Prvi igrač okreće dvije kartice. Ako se radi o paru, igrač ga može zadržati i okrenuti dvije nove kartice. Ako kartice nisu parovi, onda igrač okreće kartice opet licem dolje i red je na sljedećem igraču.

Varijacija igre: Igru je moguće igrati i kao igru pamćenja i pecanja, što djeca posebno vole. Prijedlog za izradu ove varijacije nalazi se u kutiji s materijalima. Ovaj nivo igre pogodan je za manju djecu tj. Grupe igrača s malom djecom, ali je pogodan i za učenike kao uvod u temu. Svrha je dati prve dojmove o podunavskim zemljama putem lijepih i izražajnih slika.

1.2 Igra razmjene informacija i poticanja razgovora

Ovaj nivo zamišljen je kako bi igrači zajedno promišljali što predstavljaju motivi na 24 para kartica i koje je njihovo značenje. Kako bi igrači dobili predodžbu o prostoru zemalja dunavskog sliva prvo je potrebno složiti tok Dunava (od papira, trake ili tkanine), imenovati pojedine zemlje uz Dunav i otprilike pridružiti kartice zemalja određenom dijelu Dunava (pogledati pod Kutija s materijalima).

Potrebno je među igračima odrediti voditelja igre, koji pomoću pitanja pomaže odnosno daje poticaj. Voditelj raspolaže listićima s rješenjima (objašnjenjima motiva) koje može konzultirati dok igra traje ili po završetku.

U ovoj fazi igre može se položiti i manje parova. Kartice su okrenute licem prema dolje. Prvi igrač okreće karticu i pokušava odgonetnuti što motiv predstavlja. Ostali igrači također mogu komentirati motiv i pokušavaju naći rješenje. Nakon zajedničkog promišljanja motiva igrač kartici dodjeljuje mjesto na toku Dunava. Zatim je sljedeći na redu i tako dalje, sve dok se ne okrenu svi motivi. Neki se motivi odnose na više zemalja.

Ovaj je nivo igre koncipiran za učenike i međugeneracijske grupe igrača. Pri tome stariji, npr. bake i djedovi, roditelji, svojoj unučadi ili djeci mogu pripovijedati o svojim doživljajima i iskustvima s putovanja.

Varijacija: U sklopu rada s grupama ili razredima mogu se formirati podgrupe, koje dobiju pitanja za kartice koje su izvukli te zajedno pokušavaju pronaći rješenje.

1.3 Pretraživanje i prezentacija

Ovaj nivo igre osmišljen je za razne grupe učenika, primjerice za grupni rad u razredima. Svaka grupa dobije jednu ili više kartica (npr. po grupi tri kartice s tri različita motiva). Sada svaka grupa mora obraditi dodijeljene kartice. Kao pomoć grupe dobiju i pitanja o motivima.

Mogući su sljedeći zadatci:

Varijacija: U sklopu rada s grupama ili razredima mogu se formirati podgrupe, koje dobiju pitanja za kartice koje su izvukli te zajedno pokušavaju pronaći rješenje.

1.3 Pretraživanje i prezentacija

Ovaj nivo igre osmišljen je za razne grupe učenika, primjerice za grupni rad u razredima. Svaka grupa dobije jednu ili više kartica (npr. po grupi tri kartice s tri različita motiva). Sada svaka grupa mora obraditi dodijeljene kartice. Kao pomoć grupe dobiju i pitanja o motivima.

Mogući su sljedeći zadatci:

1. Pretraživanje motiva na internetu i prezentacija rezultata u plenumu
2. Osmišljavanje skeča za prezentaciju motiva
3. Prezentacija motiva drugim grupama pantomimom. Druge grupe pokušavaju pogoditi motiv.

Prezentacije je moguće izraditi i koristeći postojeći materijal (opis motiva i kratki opisi podunavskih zemalja).

Daljnje mogućnosti istraživanja ili poticaji za diskusiju dani su u popisima ključnih riječi uz opise pojedinih zemalja (vidi pod Materijali).

1.4 Tematski Dunav

Za ovu igru potrebno je 24 kartica i 7 tematskih listova. Kartice su položene licem prema dolje. Igrač otkriva prvu karticu. Zatim pokušava pridružiti karticu jednom od praznih mjesta na tematskim listićima i obrazložiti svoj odabir. Potom je sljedeći igrač na redu. Nakon što su pridružili sve kartice igrači zajedno otkrivaju jesu li točno položili kartice. Više je polja nego kartica, tako da se neki motivi mogu koristiti dvostruko. To međutim ne znači da je potrebno iskoristiti sve kartice.

Varijacija: Za vrijeme igre bilježi se broj kartice koju igrač polaže. Na kraju se za svaku točno položenu karticu dobiva jedan bod i bodovi se zbrajaju.