



★Октаедар са
капијама★

Презентација пројекта

★Октаедарна игрица за разгибавање младих
умова на сајту *Врата без кључева*★

Шта је на менију на сајту [★Врата без кључева★](#)?

★Врата без кључева★

★Креативна радионица за разна интелектуална босла★

★Добар дан, средина маја★ ★Звездана кутија★ ★Октаедарна игрица за разгибавање младих умова★Механизам игре★

★Књига са 8 капија и 40 врата★ ★Генеза декодирања књиге са 8 капија и 40 врата★

★Декодирана књига са капијама★458 кључева у новом механизму★ ★Фид, страна са свим постовима★

★Креативни фото изазови у Дигиталној комуни★ ★Фото и видео радови Дигиталне комуне★ ★Квизови★



•Подршка и поздрав професорке

•Звездана кутија са позивима, поздравима и креативним задацима

•Игрица Октаедар са капијама и њен механизам

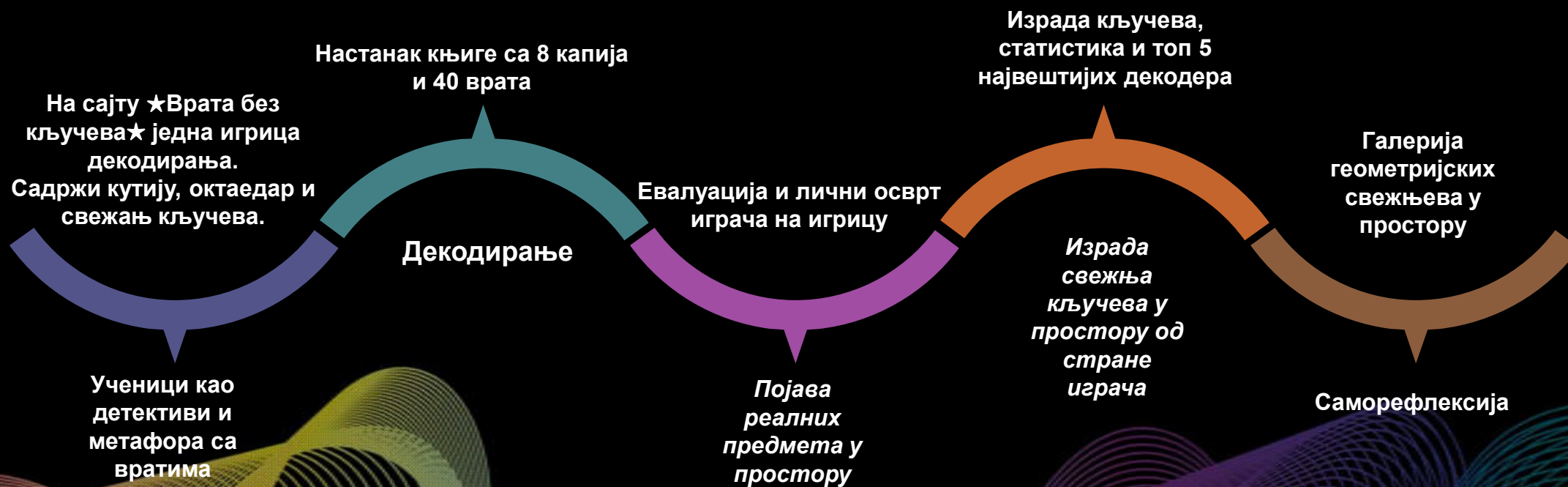
•Нелинерална књига кратких прича

•Генеза садржаја креативног процеса

•Страна за израђеним кључевима, подаци у новом контексту

•Ликовни аспект пројекта

Генеза и механизам игрице



★Добродошли, драги моји ученици★

★★Сусретајући се са разним садржајима и креативним изазовима, ви ћете овде бити **детективи** који ће отворати и затварати разна *ВРАТА*. Тако ћете осећати радост самосталног истраживања и задовољство у *Тексту, Бојама и Звуцима*. Отуд и оваква метафора, јер професори могу само да отворе врата, али ви сте ти који кроз њих пролазе сами. Тако каже древна кинеска пословица.★★



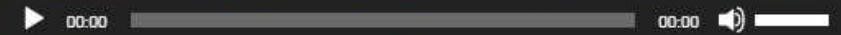
★ВАША ПРОФЕСОРКА, ЈЕЛЕНА МАРКОВИЋ★

Концепт дигиталне учионице

- Кинеска пословица као методолошко полазиште
- Врата као метафора
- Детективско истраживање

★Добар дан у мају!★

- ★Добродошли у месец декодирања!★
- ★Честита вам професорка на огромном напретку!★
- ★Само напред, драги моји детективи!★
- ★Чувајте ми се и останите креативни и прецизни у мислима.★



★ЈЕР СМО ОТВОРИЛИ СВЕ КАПИЈЕ★

Поздравни говор професорке на почетку месеца маја



Игра почиње отварањем персонификоване звездане кутије која позива играче.

У њој се налази:

Мелодија

Два квадрата на којима се налазе две иконице (слика путника на монохромној позадини и геометријска апстракција)

Три речи. (Врата без кључева) тј. два мотива (врата и кључ).



•Пример дигиталне звездане кутије која ће се током игре појавити као реални предмет

Она нуди иницијално вођење, али за узврат тражи девет реченица које имају мирис, боју и звук.

Такође нуди прву устаљену реченицу из бајки са својим МОТИВОМ.

Била су то врата....

Инструкције за процес од стране водитеља игре се огледају у сугестијама за стварање амбијента у коме ће се одиграти креативни процес.

Пусти се мелодија, гледа се у два квадрата, замисли мотив врата без кључева и затворе очи. Сlike које се виде касније се преточе у 9 реченица уз употребу синестетичких украса и обавезне поенте.

Водитељ игре у кореспонденцији даје сугестије, указује на смернице и на крају врши обраду података.

Структура приче је једноставна: дескрипција врата и пролаз, кратка сцена и на крају поента.

★О игрици★

Октаедар са капијама је психолошка игра креативног писања и тумачења прочитаног која играче најпре увлачи у уметнички процес креације, а касније и анализе, рада са подацима, раздвајања и понирања у суштину самог текста. Намењена је младим детективима који се кроз партиципацију игре баве унутрашњом археологијом.

Основно полазиште за игру је појам кључних речи, лапидарно изражавање, потрага за адекватним речима и прецизност у описивању.

Устаљеним почетком се отвара бајковит карактер текста и тиме он добија архетипску снагу.

Приче добијају бројеве како пристижу у имејл кореподенцији, те се објављују под одређеним бројем.

Свака прича носи назив Девет реченица за мелодију, два квадрата и три речи плус један број.

★ Настанак књиге са 8 капија

и 40 врата ★

Главне операције на којима почива ова игра јесу процес конверзије и аналогије.

Број приче тако постаје број врата иза којих је прича смештена.

Водитељ игре на крају добија 40 прича које смешта иза 40 врата на 8 капија.

Анализом података, мотива и кључних речи, он их тематски их развстава на осам капија којима даје поетичне називе према упечатљивим мотивима из прича.

Они додатно акцентују универзалност, али и оснажују на рад при анализи.

Свака врата тематски добијају своју иконицу, а капије своје боје.

★ Девет реченица за Мелодију, Два квадрата и Три речи ★ Шеснаеста прича ★



Jelena

15 априла, 2020

★ Девет реченица за Мелодију, Два квадрата и Три речи ★

два квадрата, девет реченица за мелодију, шеснаеста прича

Уреди

★ Била једном једна Врата ★



★ Врати без кључева ★



★Почетак декодирања★

Водитељ игре играче смешта у митлошки оквир са питањем да ли заиста желе да читају ову књигу тј. да ли заиста желе да отворе 8 капија.

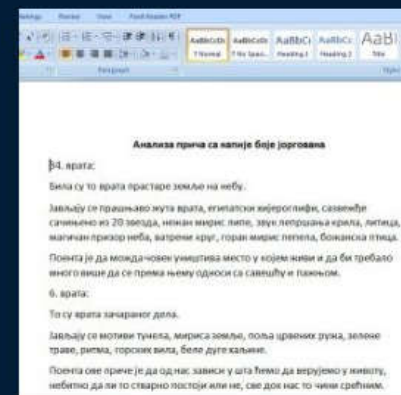
Називи капија:

1. Прва капија = Рефлексије на време (Сликарев кист, радионица и стари мајстор)
2. Друга капија=Универзум и антика (Медитеран, течни кристали и светлосни витез)
3. Капија = Књиге и катарзични сусрети (Енденски врт, стара воденица и златокљуне птице)
4. Капија = Зачарана шума (Гозба, снага ветра и светлозелене очи)
5. Капија = Манастирска светлост и мрачне дубине (короне, подсвести) (Богиња мрака, нада и поновно рођење)
6. Капија = Нимфе и феникс (Аурора Бореалис, дрвеће плавих крошњи и магијска снага песме)
7. Капија = Мистична партиципација и повратак у детињство (Успаванка, музичка кутија и стари радио)
8. Капија = Исцељење и обнова (Мудрост старице, вера у потомство и даске које живот значе)

★Декодирање, развставање података★

Анализа прича је класично развставање податка и тумачења прочитаног. Прати се структура приче.

Изглед врата, мотиви, поента.



★Ова прича почиње старом митолошком потком о Тезеју и лавиринту.★

★Ова Тако се једна комуна отискује на путовање у потрази за кључевима који су расути у разним епохама.★

★Они ће отворити 40 различитих врата да склопе мозаик мудрости и победе Минотаура.★

★Враћајући се на прастара места, они успевају да добију одговоре који леже у камену, извору, ватри, ветру, вилама, богињама.★

★Ово није прича о Алибаби и 40 разбојника, ово је прича о 40 врата без кључева разних боја, облика, величина са мирисима, звуковима и рефлексијама.★

★Да ли сада заиста желите да отворите 8 капија?★

★НЕ, ХСАДА★

★ДА, ВЕОМА★
















На почетку процеса декодирања водитељ игре отвара клонове 8 капија са називима боја.

1. Капија = Капија боје трешње
2. Капија = Капија боје наранџе
3. Капија = Капија боје лимуна
4. Капија = Капија боје смарагда
5. Капија = Капија боје тиркиза
6. Капија = Капија боја јоргована
7. Капија = Капија боје детињства
8. Капија = Капија боје малине.

Клониране капије служе за процес затварања и напретка кроз путовање.

Сваки играч након проверене анализе добија зелено светло од водитеља игре да затвори капију кључним

То служи играчима да могу да бирају сопствени темпо напретка кроз капије.

-  Jovana
Срећа, 34. Лишница, 6. Уверење, 30. Матијска снага, 18. Посвојање, 7. Пријаднос
пре 1 недеља   1 особи се ово свиђа  Свиђа ми се  Одговори  Уреди
-  Petar Djokic
Дула 34. Сазвежђе 6. Тунел 30. Језеро 18. Пшичији дој 7. Злашне рибице
пре 1 недеља   1 особи се ово свиђа  Свиђа ми се  Одговори  Уреди
-  Nevena
Мелодија, 34. Пејео, 6. Венац, 30. СвеШлосШ, 18. Месец, 7. Вога
пре 1 недеља   1 особи се ово свиђа  Свиђа ми се  Одговори  Уреди
-  Sanja
1. Искра, 34. Боје, 6. Плес, 30. ЛевиШација, 18. Димензија, 7. ЕкШпаза

Водитељ игре такође креира имејлове са називма капија како би лакше могао да се креће кроз густину података.

kapija_boje_tresnje@jelenaetcetera.com

kapija_boje_narandze@jelenaetcetera.com

kapija_boje_limuna@jelenaetcetera.com

kapija_boje_smaragda@jelenaetcetera.com

kapija_boje_tirkiza@jelenaetcetera.com

kapija_boje_jorgovana@jelenaetcetera.com

kapija_boje_detinjstva@jelenaetcetera.com

kapija_boje_maline@jelenaetcetera.com




Кроз напредак анализе и смену капија, играчи размишљају о великом броју универзално људских тема, доносе закључке, апстрахују на основу података.

Ово је, за водитеља игре, фаза у којој може да прати механизам напретка и трансформације код играча. Смена парадигме се огледа у одвајању од устаљеног школског начина размишљања и преласка на сопствено донесене закључке.

Играчи се, радећи са подацима, разврставајући их по колонама, баве механизмом анализе да би у формулацији поенте прибегли синтези података које су рашчланили.

Само девет реченица је изазов иза једних врата, а богатство мотива и доношења закључка велико.

Ова фаза рада је за наставника тј. водитеља игре најдрагоценија.

Од  kapija_boje_detinjstva@jelenaetcetera.com 
За Давид Ђорђевић 
Датум 2020-05-08 19:43

Дана 2020-05-08 18:56, Давид Ђорђевић написа:

Draga profesorka,
Šaljem Vam kapiju boje detinjstva, nadam se da je dobro uradjeno.
S poštovanjem,
David.

Deli se iz aplikacije Word za Android
<https://office.com/getword>

Dragi Davide,

Čestitam na još jednom veoma uspešnom dekodiranju kapije!

Donela ti je vredne uvide i ključeve.

Sada možeš da je zatvoriš ključnim rečima.

Znaš pravilo.

Čitamo na finalnoj Kapiji boje maline.

Srdačan pozdrav od profesorke!

★Евалуација и лични осврт играча на игру★



★Затва рање игрице ★

★Овде се декодерско
путовање завршава★

★9 реченица пута 40
врата=8 кapiја★

★8 Кapiја у простору
=Октаедар★

★Шта сће научили из рага на декодирању Кapiја?★

★Која сће знања и вештине ђонели?★

★Које ће сће кључеве за живиш ђонеши?★

★Да ли осећате да вас је ова "Октаедарна игрица
декодирања" некако променила?



★Врата без кључева★ jlenaetcetera@jelenaetcetera.com [преко tempo.superhosting.rs](https://tempo.superhosting.rs)
коме jlenaetcetera ▾

сре 13. мај 18:10 (пре 3 дана) ☆ ↩ ⋮

Научила сам да из свачијег рада пронађем квалитет, да усвојим и да прихватим различитости код других. Научила сам да разумем труд и креативност коју је неко изнео у свом раду. На тај начин могу да пронађем суштину било ког текста.

Пре свега, како ја тако и сви остали, постали смо много више дигитално писмених за време ове игре. Поред тога што је било веома занимљиво, било је и итекако поучно за све нас. Највећа вештина је та, да смо постали своји људи који умеју да изнесу сопствене ставове.

Ова међусобна сарадња нам је допринела и допринеће доста тога кроз наше даље постојање. Захвалност према професорки Јелени је огромна због уложеног труда и проведеног времена са нама које ће нам значити у даљем школовању. Понајвише нас је научила да се придржавамо искључиво свог мишљења, да не представљамо себе са туђим издањима, као и да верујемо у себе, и наше моћи.

★Упишите ваш искрен одговор овде★

★Предмети у простору★

На кораку евалуације појављују се зелена кутија и октаедар са осам обојених капија у простору као реални предмети. Водитељ игре може да их направи од картона, боја и старе књиге.



★Израда кључева★

Пратећи анализу играчевих радова, водитељ игре сакупља разне универзалне закључке у посебним документима названим према именима капија.

Након прикупљених кључева следи фаза конверзије.

Име играча се трансформише у број врата и одговарајућу иконицу.

Играчи тако отварају различита врата кључевима које су начинили.

Кроз мултимедијални садржај, подаци се приказују тако што се смењују иконице испод којих се налазе разни закључци у виду кључева.

Тако настаје број кључева које су декодери начинили за одређена врата, али број свеукупних кључева.



★11 кључева за Врата број 26 на Капији боје наранџе★

★Кључ број 6★ ★Кључ број 2★ ★Кључ број 32★ ★Кључ број 10★ ★Кључ број 28★ ★Кључ број 13★ ★Кључ број 16★ ★Кључ број 7★ ★Кључ број 27★ ★Кључ број 24★ ★Кључ број 30★

★За Врата број 26★



★Када решавамо неки проблем, треба ствари да погледамо из више углова јер истина је негде између.★



★Кључ са врата број 10★

★Навике нам одмажу да боље сагледамо свет.★



★Кључ са врата број 24★

★Обичне ствари које свакодневно виђамо су пуне порука уколико се дубље у њих загледамо.★



★Кључ са врата број 13★

Свежањ кључева се у простору појављује у
тиангуларној форми као мала књига.

Водитељ игре их објављује као мултимедијални
садржај.



★Статистика и топ 5

највештијих декодера★

Преглед статистике указује и на то која је капија добила највећи, а која најмањи број кључева, затим која су врата добила највећи број кључева, а која су остала најзагонетнија. Могуће је да се догоди и да декодери остану без иједног кључа уколико су занемарили учешће у игри. Водитељ игре у осврту на податке може закључити које то теме које више, а које мање заокупљују младе умове, на којим је местима постотак начињених закључака највећи, а на којим најмањи.

★Израда свежња кључева у простору од стране играча★



Последњи финални корак је израда реалног предмета у простору од стране играча.

Они одлазе до својих врата, сакупљају кључеве које су им други декодери оставили и записују руком на припремљене папире, увезавши их иглом и концем.

★Галерија геометријских свежњева у простору★

★23
геометријска
свежња у
простору★

★Рукама
декодера
начињени★



★СВЕЖАЊ НА РОМБОИДУ★

★Свежањ на ромбоиду направљен руком победице Октаедарне игрице★



★ Саморефлексија ★

★ Разговори Николе Тесле и Милорада

Павића ★

★ За игру потребна наизменична струја и горски кристал ★



★ Јер крај је увек нови почетак на
безграничном пољу Креације ★

