



Хуманизам и ренесанса

Дигитална игра бекства (Escape Room)

Јелена Чолић,
наставник српског језика и књижевности
Медицинска школа „Сестре Нинковић“
Крагујевац

Подаци о часу

Наставна јединица: Хуманизам и ренесанса

Тип часа: утврђивање

Разред: први

Облик рада: индивидуални

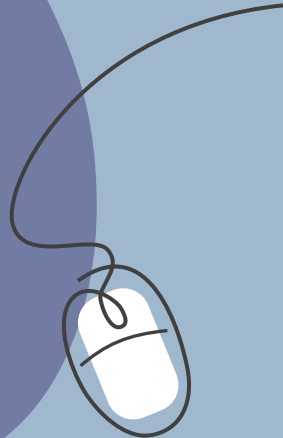
Наставна средства: рачунар, мобилни телефон

Корелација: Ликовна култура

Међупредметне компетенције: Дигитална компетенција, Решавање проблема, Компетенција за целоживотно учење, Естетичка компетенција

Активности наставника: Наставник креира различите типове задатака, упућује ученике на линк ка игри, креира дипломе за победнике.

Активности ученика: Ученици решавају задатке за проверу знања о хуманизму и ренесанси, трагају за кодовима.



Циљеви часа

Образовни:

- ✓ Утврђивање знања о одликама хуманизма и ренесансе.
- ✓ Утврђивање знања о представницима ренесансе у књижевности и ликовној уметности.
- ✓ Утврђивање знања о књижевним делима ренесансе.

Функционални:

- ✓ Оспособљавање ученика за коришћење модерних технологија, апликација и алата.
- ✓ Развијање аналитичког размишљања и закључивања.
- ✓ Оспособљавање ученика за сналажење у новим ситуацијама и решавање проблема.

Васпитни:

- ✓ Развијање интересовања и љубави према ренесансној уметности.
- ✓ Неговање естетског осећања.
Подстицање такмичарског духа.
- ✓ Учење кроз популарну друштвену игру.

Исходи

01

Ученик препознаје књижевне врсте хуманизма и ренесансе.

02

Ученик познаје ауторе и њихова дела.

03

Ученик уочава најважније теме и мотиве.

04

Ученик препознаје најважнија сликарска дела ренесансе.

05

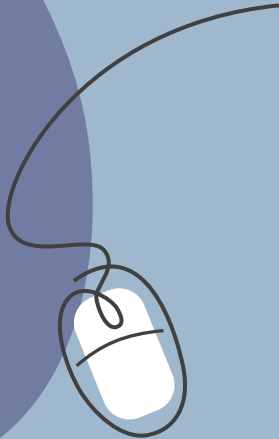
Ученик користи различите дигиталне алате за проверу знања.



Дигитална игра бекства (Escape Room)

Игра бекства (Escape Room) популарна је друштвена игра, чији је циљ да такмичари у одређеном временском року реше низ задатака и загонетки откривајући скривене поруке, путоказе и кодове како би откључали браве и дошли до циља. Игра је добила и своје дигиталне варијанте које су се показале врло занимљивим за примену у школским условима.

Будући да ученичка популација воли квизове и игре овог типа, сматрала сам да је интересантан начин да се у једну целину инкорпорирају различити типови вежби и задатака израђиваних помоћу низа алата за тестирање. Ученици до кодова, односно кључева, долазе употребљавајући и проверавајући своје знање о хуманизму и ренесанси. Уз игру лакше усвајају знања и немају притисак који тестирање носи са собом.

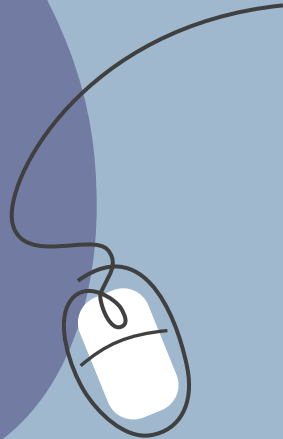


Ренесансно путовање

Креирајући игру, пошла сам од идеје да је усвајање знања о књижевним епохама својеврсно путовање кроз историју књижевности. Ученици су зато позвани на ренесансно путовање са низом препрека које морају прећи да би дошли на крајњу тачку, а то је барок, наредна епоха коју проучавају. Као оквир за игру послужио је Гугл упитник, у који су укључени линкови ка сваком од задатака. Решавајући различите игре, ученици трагају за шифрама које им омогућавају прелазак на следећи ниво задатака. Уколико је шифра погрешна, потребно је да поново одиграју игру и нађу тачан кључ.

Комуникација са ученицима се одвијала на платформи Гугл учионица, где је и постављен линк за игру.

<https://forms.gle/4xf49WNpD6tWyu1n6>



Типови задатака и алати

Хронолошко низање
догађаја у трагедији
Ромео и Јулија.

<https://learningapps.org/display?v=pkutj0vaj20>

Квиз о сликарским делима
ренесансе (Quizizz).

<http://skr.rs/p9u>



Спајање познатих
ренесансних
љубавних парова.

<https://learningapps.org/display?v=p29n2v8za20>

Укрштеница за проверу
знања о делима
ренесансе.

<https://learningapps.org/display?v=pkutj0vaj20>

Аутори и дела ренесансе -
Гугл упитник.

<https://forms.gle/21nuug8jqU6NzzvU9>



Ренесансно путовање – Гугл упитник

Ренесансно путовање - *Escape Room*

Драги мој путнице кроз књижевне епохе и стилове, До сада смо се дружили са ликовним уметницима и писцима ренесансе, као и са њиховим јунацима. Сада је време да својим знањем пронађеш пут из лавиринта ренесансе и закорачиш у нову епоху. Следећа станица је барок. Прва три путника на перону Барок добиће симболичне награде. Решавај задатке и трагај за кодовима који ће ти откључати сва врата до излаза. Срећан пут!

*Обавезно

2. одељак од 8

Љубав у ренесанси

Ренесанса у књижевност уводи незаобилазну тему лепе књижевности - љубав. Пођи на први задатак и провери колико познајеш чувене ренесансне парове. Следи овај линк и добићеш одговор на питање испод.

<https://learningapps.org/display?v=p29n2v8za20>

Ко је остао без љубавног пара? (Одговор пиши великим ћириличним словима) *

Текст кратког одговора

Ренесансно путовање - *Escape Room*

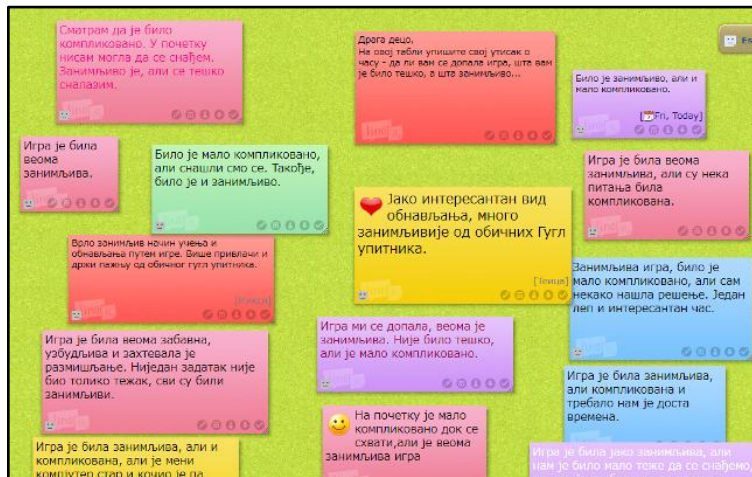
Станица Барок

Драги путнице, Срећан ти улазак у станицу Барок! Путовање је, као и учење, чаробно и изазовно, окрепљујуће и заморно, а стечено знање ти је управо откључало сва врата. Читај, мисли, анализирај, примењуј и неће бити пута и препреке које нећеш прећи.

Добро дошао/ла у барок!



Ученичка евалуација



На крају часа ученици су своје утиске и сугестије о игри оставили на Лино табли.

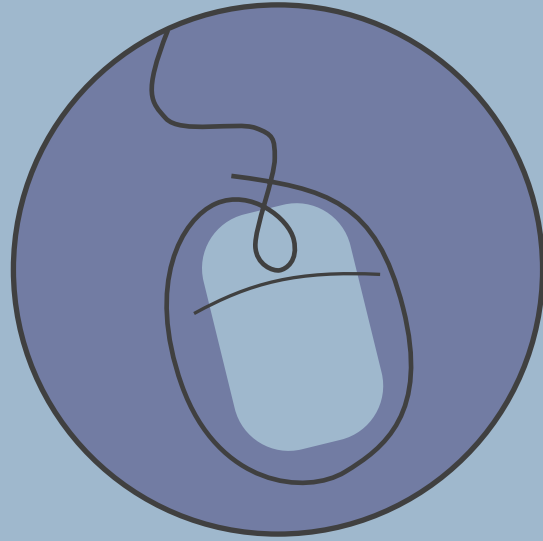
<http://linoit.com/users/jelcolic3/canvases/Esape%20Room>

Награде за најбоље



Најбољи такмичари
добили су симболичне
награде –
дипломе и књиге.
Дипломе су
израђене у алату Canva.

www.canva.com



Крај