

Ova je publikacija ostvarena uz finansijsku potporu Europske komisije. Ona izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom pri uporabi informacija koje se u njoj nalaze.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

IZVJEŠĆE S TEČAJA

Introducing Sustainability Through Game-Based Learning and Gamification, Lisabon, Potrugal

21.7.2025. - 26.7.2025.



Olá iz prekrasnog Lisabona prepunog strmih uzbrdica do kojeg me je doveo tečaj ***Introducing Sustainability Through Game-Based Learning and Gamification***. Moj prvi susret s ovim gradom nadmašio je sva moja očekivanja. Uz dosta rada i zanimljivih aktivnosti na tečaju ostalo je i nešto vremena za istraživanje grada. Prvog dana tečaja kroz koji nas je vodio naš mentor Clément Huet imala sam prilike upoznati svoje kolege i kolege iz Italije, Španjolske, Njemačke, Mađarske, Poljske, Grčke i Slovenije. Ukratko smo predstavili svoj rad i škole iz kojih dolazimo a onda pomoću aplikacije *Mentimeter* izrazili svoje ideje i očekivanja od tečaja. Naš mentor odmah nam je napomenuo da će na tečaju biti puno korištenja tehnologije i vrlo malo nastavnih materijala na ispisanim radnim listovima što u potpunosti odgovara i nazivu našega tečaja. Tijekom prvoga dana koristili smo i *Classroomscreen*, digitalnu bijelu ploču koja nudi dosta mogućnosti. Najviše smo se zabavili uz Bingo gdje smo pokušali pronaći osobu koja je upoznala neku zvijezdu, zna svirati neki glazbeni instrument ili, primjerice, žonglirati.



Drugi dan tečaja bio je rezerviran za pojmove *Gamification* i *Game-based learning* te smo najviše vremena posvetili izradi i isprobavanju različitih interaktivnih kvizova koristeći *Slido*, *Mentimeter*, *Kahoot*, *Edpuzzle*, *Plickers* i slično. Koristili smo i *Footprint Calculator* koji je potaknuo dosta rasprava jer smo osvijestili naš vlastiti odnos prema okolišu.

Trećeg dana posvetili smo se detaljnoj analizi sedamnaest *Ciljeva održivog razvoja*. Pokušali smo ih sami nabrojati svih 17 i nismo bili loši. Zatim smo trebali zapisati 5 načina na koje naša škola ili zajednica sudjeluje u ostvarivanju ovih ciljeva te razmijenili najzanimljivije ideje. Za kraj prvog dijela dana zaigrali smo društvenu igru *Sustainable development goals*. U drugom dijelu dana odvezli smo se do muzeja *Palácio Pimenta* gdje smo se podijelili u timove i pomoću aplikacije *Goosechase* istraživali muzej te ispunjavali različite zadatke. Naravno, uz izražen natjecateljski duh jer pobjeđuje grupa s najvećim brojem bodova. Dok smo se mi mučili (i pritom jako zabavili) mentor je pratio naš rad i odgovore u aplikaciji i pio kavu u društvu paunova u kafiću smještenom u prekrasnim vrtovima ove palače.



Četvrti dan tečaj započeli smo uz *Torrance Tests of Creative Thinking*. Naš je zadatak bila konstrukcija slike. Dobili smo mali oblik ili znak koji smo trebali ugraditi u veću, složeniju sliku. Cilj je procijeniti kako pojedinac može nadograditi jednostavan vizualni podražaj i transformirati ga u nešto složenije i kreativnije. U nastavku smo govorili o Thomasu Thwaitesu i njegovom projektu

izrade tostera od nule. Mi smo dobili sličan zadatak, ali ipak znatno jednostavniji. Trebali smo odabrati neki predmet koji svakodnevno koristimo, pronaći materijale od kojih je napravljen te njihov nastanak i odgovoriti na neka od pitanja poput: *Sadrži li proizvod sastojke štetne za zdravlje? Je li metoda ekstrakcije ili stvaranja sastojaka proizvoda štetna za okoliš/životinje itd.? Je li proizvođač neetičan? Ima li proizvod nepotrebnu ambalažu? Može li se reciklirati?* Nakon analize proizvoda pokušali smo pronaći alternativu manje štetnu za okoliš. Proučili smo *The Seven Steps of the Green-Schools programme* a nakon toga i sami predložili ideje za akcije koje možemo provesti u vlastiti školama poput razmjene odjeće, igračkica, knjiga i igara, sadnje povrtnjaka, izrade instrumenata od recikliranih proizvoda i mnogo više.

Peti dan započeli smo slažući *The Carbon Footprint Tower* pomoću LEGO kockica. Naš mentor nabrajao je svakodnevne radnje poput vožnje automobilom na posao, kupovine vode u plastičnim bocama i slično. Za svaku održivu radnju mogli smo ukloniti 2 kockice, za svaku neodrživu dodati 4. Pobjednik je bio onaj s najnižim tornjem. Ostatak dana posvetili smo umjetnoj inteligenciji te načinima na koje nam može pomoći u nastavi i znatno skratiti vrijeme pripreme. Izrađivali smo vlastiti nastavni plan prema zadanim smjernicama te podijelili najkreativnije aktivnosti koje nam nudi AI. Zabavili smo se otkrivajući koje su slike AI, ali i pokušali zaključiti razgovarano li sa stvarnom osobom ili ne. Koristili smo različite alate koji nam mogu olakšati pripremu rad poput glasovnih poruka pretvorenih u tekst, titlova prilikom održavanja prezentacija, digitaliziranja rukom pisanih bilješki i još mnogo toga. Na stranici *Travel & Climate* računali smo najodrživije načine putovanja ovisno o destinaciji ili broju putnika. Za kraj dana ostavili smo kritičko mišljenje i raspravu o tome imaju li danas djeca slabije razvijeno kritičko mišljenje nego prije 100 godina. Dan smo zaključili pisanjem 3 stvari koje smo naučili kroz ovaj tjedan te ono na čemu smo zahvalni. Radni tjedan zaključili smo u pozitivnom ozračju, dobili certifikate te se pozdravili s kolegicama koje su morali otputovati ranije. Mi ostali smo nastavili istraživati grad i njegovu okolicu. Poslijepodne smo proveli u Jeronimitskom samostanu, a subotu u Sintri koja je svojeg romantičarskog krajolika 1995. godine upisana na UNESCO-ov popis mjesta svjetske baštine u Europi. Povratak kući u Split bio je prava avantura, trajao je znatno duže zbog štrajkova i kašnjenja na aerodromima, ali to nije uspjelo pokvariti odlične uspomene koje nosim s ovog putovanja.

