



# Просоцијални Вредности

## Матријали

*од обуките во*

*Ушак (ТР) 25<sup>а</sup> Фебруари 1<sup>а</sup> Март 2019*

*Паневежус (ЛТ) 8<sup>а</sup> – 13<sup>а</sup> Октомври 2019*

Project:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201- 036860]
Output identification:	Об. Курикулум за обука на наставници
Activity leading organisation:	Panevėžio rajono švietimo centras (LT)
Involved organisations:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Uşak İl Millî Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ES), Trakia University, Stara Zagora (BG), Friends of Education (MK)

Информациите и ставовите утврдени во овој документ се на автор (ите) и не мора да го одразуваат официјалното мислење на Европската унија. Ниту институциите и телата на Европската унија, ниту било кое лице што дејствува во нивно име не смеат да бидат одговорни за употребата на информациите содржани во нив.



## Содржина

Како да поставите атмосфера на про-социјални вредности преку дигитални игри меѓу врсниците .....	3
Џунгла е таму.....	30
Сериозно учење преку просоцијалност (3 случаи како да се вметне учењето во училиница со употреба на игри).....	46
Нашиот Предизвик: истакнување на најдоброто во човештвото (Да бидеме подготвени за предизвикот!).....	84
Просоцијална роботика.....	115
Просоцијалноста е игра.....	144
Креативно решавање на конфликти (во училиница).....	162
Да израснеш “жаба”! – Рамки за раскажување приказни за градење стратегии за рефлексивност во ситуации на фрустрација .....	192



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Како да поставите атмосфера на прооцијални вредности преку дигитални игри меѓу врсниците

Ahmet YURDAKUL

Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü

**Usak - First teachers' training**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Резултати од учењето

- Да се разбере концептот на Просоцијални вредности на атмосферата за учење преку дигитални игри
- Да се промовира како да се ослободи емпатијата со дигиталните игри меѓу врсниците во училищата
- Да се промовира како да се ослободи еднаквоста со дигиталните игри меѓу врсниците во училищата
- Да ги води студентите како да придонесат во заедницата со просоцијални вредности и перспектива со користење на дигитални алатки и игри
- Да се промовира вистинскиот контекст во однесувањето
- Да се пренесе reosocial порака во игри
- Виртуелно да се активираат просоцијално однесување
- Да ги измените елементите на насловот на игра што сметаат дека се неправедни





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДЖРИНА ЗА ОБУКАТА

Просцијалното однесување во форма на споделување, помагање и соработка е белег на социјалната компетентност во текот на детството. Од директна важност за школувањето е тоа што однесувањето на социјалното работење е позитивно поврзано со интелектуалните исходи, вклучително и оценките во училищата и стандардизираниите оценки на тестот. се допаднаа од наставниците “(Венцел, 2015: 1).”, Како одговор на сè повеќе меѓусебно зависен свет, наставниците покажуваат поголем интерес за едукација за глобално државјанство. Многу дефиниции за „добриот глобален граѓанин“ ја ценат емпатијата како особено важна диспозиција за разбирање на другите преку националните граници и културни поделби. Сепак, можеби е тешко за луѓето да постигнат емпатија со другите кои се сметаат за психолошки и географски оддалечени. Дали игрите со дигитална симулација можат да помогнат во глобалната емпатија и интересот за глобалното граѓанско учење? “ (Бахен, Хернандез-Рамос, Рафаел, 2012). Одговорот е ДА.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Практика на емпатија

Децата кои ги препознаваат сопствените чувства и чувствата на другите, со поголема веројатност живеат животи со содржини. Обуката за емпатија му помага на детето да научи да препознава чувства - неа / а и другите. Способноста да се видат ситуации од различни гледишта е важна животна лекција. Родителите и наставниците му помагаат на своето дете да развива емпатија. Користете дневни настани за да го научите вашето дете да:

- Остварете контакт со очите со другите. Погледнете го лицето на другата личност кога разговарате.
- Забележете како се чувствуваат луѓето. Дали оваа личност изгледа тажна?
- Етикета чувства. Помогнете му на вашето дете да стави име на неговите / нејзините чувства - тажни, лути, изненадени.
- Смири се и контролирајте ги нејзините импулси. Нека вашите смирувачки зборови бидат пример за позитивно само-разговор. Бидете нежни и љубовни додека ги учите овие вештини. И повеќе...





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## **Просцијално однесување**

**Широка категорија на однесувања што вклучува какво било дејство што им дава корист на другите**

**Следете правила во игра**

**Да бидам искрен**

**Соработка со други во социјални ситуации**





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Мислете на последен пат кога сте помогнале некој друг надвор?







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Сега размислете зошто мислите дека помогнавте во таа  
друга личност?





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Helping someone  
without any greed...**



**...is the real humanity**





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Како можеме да ги научиме децата да бидат просоцијални?



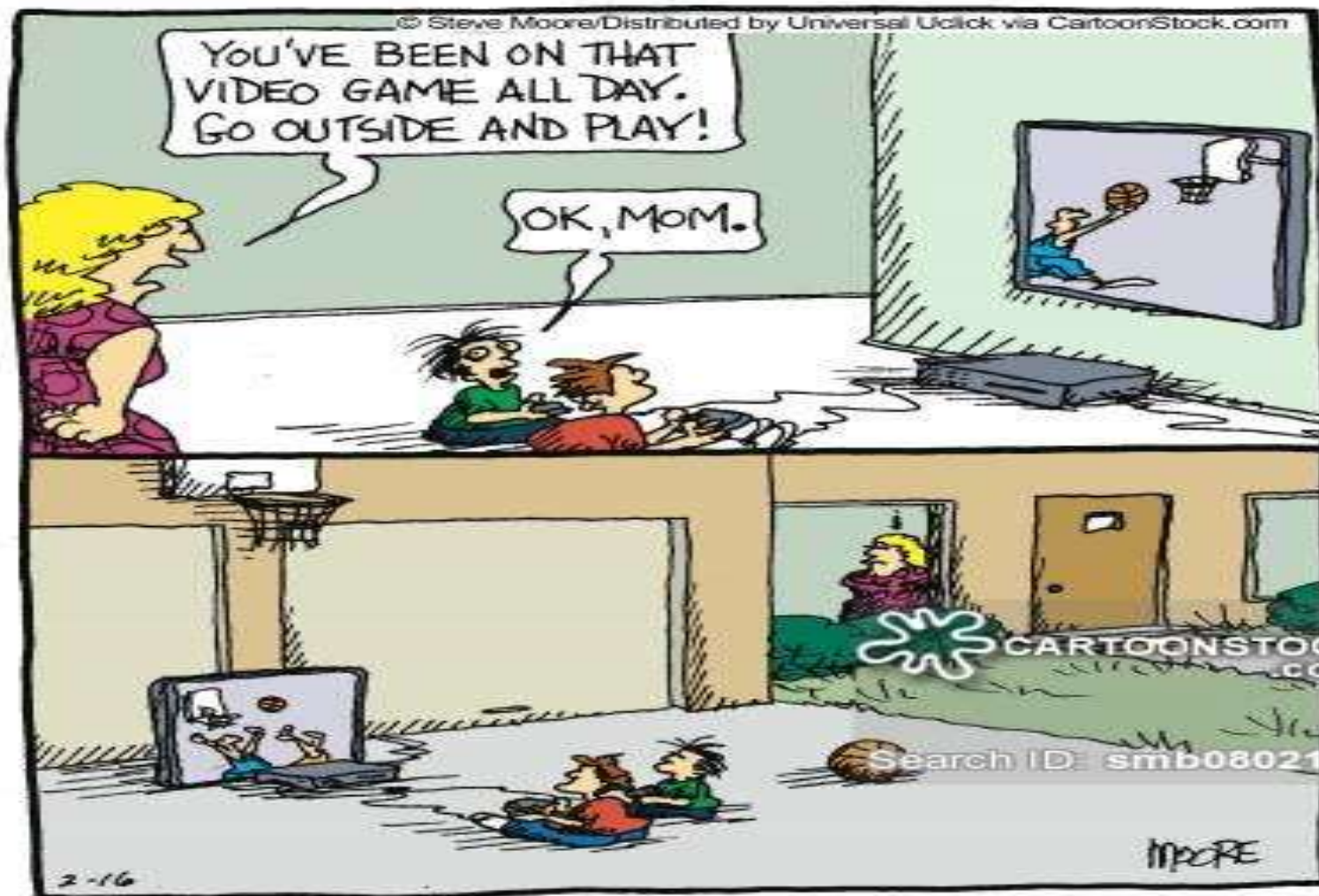




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Играњето видео игри кооперативно со другите може да доведе до широко распространети придобивки со тоа што играчите сметаат дека корисни однесувања се вредни и вообичаени.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Експерименталните докази укажуваат на негативен ефект на насилните видео игри врз социјалното однесување. Со оглед на тоа што достапноста и присуството на видео игри се широко распространети, негативните ефекти од изиграњето имаат потенцијално големи импликации врз јавната политика.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Напротив, играњето просцијална (во однос на неутралната)  
видео-игра го зголемува помагањето на однесувањето.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Видео игри нудат

одлични услови за учење да се случат: Тие истовремено изложувајте го играчот на моделирање, проба и засилување на социјално однесување што е вклучено во темата на играта. Така, постојат добри причини да се претпостави дека играњето видео игри со просоцијална содржина може да го поттикне однесувањето на лицето





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Просцијалното однесување може да игра клучна улога во  
формирањето  
позитивни меѓучовечки односи. Деца кои се прилагодуваат  
социјално за време на училишните години имаат тенденција  
да станат позитивни  
социјално прилагодени возрасни.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Интеракциите меѓу врсниците се разликуваат од интеракциите со  
возрасните затоа што децата можат да комуницираат како еднакви,  
што дозволува  
децата да се тврдат себеси, да презентираат свои идеи,  
и расправаат различни гледишта.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Дизајнот на играта може да влијае на однесувањето на просоцијалното ниво. Ако играта бара две или повеќе деца да работат заедно кога играат, резултатот е повеќе социјална интеракција, во споредба со игрите дизајниран за индивидуално дете.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Кооперативните игри се засноваат на соработка,  
прифаќање, вклученост и забава, децата се слободни  
изложуваат просоцијално однесување без да ја изгубат  
победата.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Исто така, ако играта има некои скриени пораки (емпатија, толеранција, почит итн.) Детето ќе научи да биде просоцијално.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Јасно е дека видео игрите можат да имаат и позитивно и негативно влијание врз однесувањето. Од негативна страна, насилните видео игри можат да доведат до поагресивно однесување во целина. Од позитивна страна, играњето видео-игри може да ги направи луѓето побрзи и поточни во другите поставки за кои се потребни сложени активности.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Во експериментална студија на 161 американски студентски колеџ, оние кои беа случајно назначени да играат просоцијални игри (Чиби Робо и Супер Марио Сончајн) се однесуваа попроцентуално кон друг студент во последователна задача од оние кои играа или неутрално (Чиста Пинбол и Супер Мајмун Бол Делукс) или насилни видео игри (Ty2 или Crash Trinsanity). Оние кои играа насилни игри се занимаваа со поштетни однесувања кон другите студенти.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Насилната содржина во видео игрите може да ги натера луѓето да се однесуваат поагресивно. Спротивно на тоа, просцијалната содржина може да ги натера луѓето да се однесуваат на покооперативно и корисно.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Игри за лични вештини	Игри за релациони вештини	Игри за социјални вештини
Cool School: Where Peace Rules	Against all odds	Build Your Own Hero
Laika	Build Balance	Educamigrant
Liyla and the Shadows of War	Cool School: Where Peace Rules	Laika
Lost in Space	Golden Frontier	Pig Pile
Rock the Boat	Interland (Be Internet Awesome)	Pushy Paddles
School Bullying	Lost in Space	Rock the Boat
Stray Puppy Care	Season's Soup	School Bullying
Swing Fling	The Chase	Season's Soup
The Journey of Elisa	The Journey of Elisa	Swing Fling
	Third World Farmer	The Chase
		Tower Together
		World Rescue







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Џунгла е тоа таму!

Венета Узунова Veneta

DIIT – Универзитет Тракија

**Usak – Прва работилница за наставници**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## ИСХОДИ НА УЧЕЊЕ

- поквалификувани во препознавањето,
- разбирањето,
- прифаќањето и почитувањето на разликите кај луѓето околу нас и
- применувањето на новите вештини при работа во групи и соработка.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА НА ОБУКАТА

Тековните барања кон образовното опкружување одамна се променија бидејќи денешната училишница не само што мора да обезбеди знаење, туку и да спроведува просоцијални вредности, како што се прифаќање на разлики и користење на различноста, како основа за да се изгради заедница / училишница на соработка, да се обезбеди можност за личен развој на наметливи начини. Личноста, способностите, вештините, знаењето, искуствата, потребите и желбите на секој ученик додаваат во целата училишница и „пополнуваат“ во рамките на формите и границите утврдени со системот.

Да се биде во можност да прифатат искуство и да ги користат разликите меѓусебно, им помага на наставниците и учениците да моделираат однесување што е позитивно и проактивно. Со оглед на културните, социоекономските, демографските разлики на секоја земја-партнер, овој курс обезбедува значајни и практични начини за градење на силно чувство за прифаќање, доверба да се биде во можност да работат во различни училишници и да се обезбеди поттикнување на развојот на социјалниот интерес кај секој ученик не и покрај нивната разлика, но со нивните разлики во умот.

Модулот за обука се состои од теорија претставена на интерактивен начин, мултимедијална презентација, активности за мали групи, клипови со медиуми, активности за ритмичка терапија, само-рефлексија и сите се применливи во училишницата со ученици од различни возрасти.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ЦЕЛ

Станете поквалификувани во препознавањето, разбирањето, прифаќањето и почитувањето на разликите кај луѓето околу нас и применувањето на новите вештини при работа во групи и соработка.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Како изгледа да бидеш поинаков - различен

Од цвеќињата од хартија со различни бои на масата, секој учесник избира цвет. Седнува во кругот - погледнува налево и го интервјуира тоа лице. Прашања во врска со неговото име и нешто важно за квалитетот на таа личност / омилено нешто / омилена личност / нешто за што испитаникот е многу горд.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Во вториот дел секоја личност го претставува соседот кој го интервјуирал и го става цветот на флипчартот (прицврстен на ѕидот) - создавајќи букет (водачот на вежбата може да додаде во некои зелени лисја и стебла на цвеќето).

Резимето претставува „начин на кој цвеќињата се со различни бои и букетот ги претставува вообичаените и различните работи меѓу нив: нивните заеднички карактеристики ги обединуваат, разликите ги збогатуваат. Но, за да имаме букет, потребни се заеднички напори од сите: мора да ги прифатиме нашите разлики, да ги цениме и да ги користиме како точка на збогатување (ако следната активност бара групна работа, тогаш луѓето би можеле да се групираат според бојата на нивниот цвет).

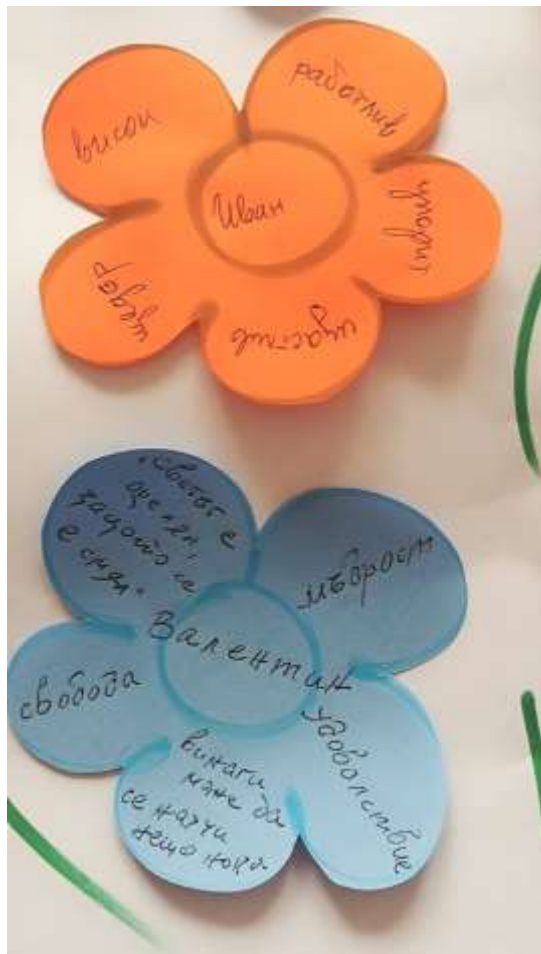




Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Кога се познаваме, треба да ги разбереме другите подобро

Дискусија

за

емпатија,

толеранција,

трпение,

чувство на припадност,

хуманост







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# ИНСТРУКЦИИ

1. Опишете ги чевлите / нивната големина, стил, колку години има, дали долго време се користени /.
2. Дајте му го името на сопственикот на чевли.
3. Колку години има тој / таа?
4. Која е неговата / нејзината социјална улога, тој е оженет?
5. Опишете го сопственикот на чевлите. Како изгледа тој / таа, какви се неговите физички освојувачи?
6. Која е работата на сопственикот - опишете ја неговата / нејзината работа.
7. Каде живее сопственикот и со кого живее?
8. Наведете три особини на личност на сопственикот на чевлите.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# ИНСТРУКЦИИ

9. Што сака сопственикот да направи во своето слободно време / слободно време?
10. Кое е омиленото јадење за сопственикот на чевлите?
11. Која е неговата / нејзината омилена книга?
12. Кој е неговиот / нејзиниот омилен филм?
13. Повикајте една штетна / лоша навика на сопственикот на чевлите.
14. Како се чувствуваат другите во компанијата / во присуство на сопственикот на чевлите?
15. Именувајте достигнување, добро дело што мислите дека сопственикот на чевли го сторил, но малкумина знаат за тоа.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Џунгла е тоа таму!





Групата што го претставува лавот треба да ги наведе задачите за кои лавот би можел да одговара, и во што е најдобар.

Групата што го претставува камелеонот треба да ги наведе задачите за кои лавот би можел да одговара, и во што е најдобар.

Групата што ја претставува желката треба да ги наведе задачите за кои лавот би можел да одговара, и во што е најдобар.

Групата што го претставува орелот треба да ги наведе задачите за кои лавот би можел да одговара, и во што е најдобар.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- Дозволете секоја група да го претстави животното што го избрале пред остатокот од одделението - зошто го избрале ова животно, кои се силните страни и која улога би ја играло животното во селото).





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Сите студенти  
разговараат за тоа  
колку нив им значи  
оваа вежба.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ЗАКЛУЧОК

- Што јас научив за прифаќање на различностите.
- Како се чувствував низ процесот?
- Кои се највредните работи што ќе ги понесам со мене?
- Која ќе биде промената во моето однесување после оваа лекција?







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# СЕРИОЗНО УЧЕЊЕ ПРЕКУ ПРОСОЦИЈАЛНОСТ (3 СЛУЧАИ КАКО ДА СЕ СМЕСТИ ВО ВИСТИНСКА УЧИЛНИЦА СО УПОТРЕБА НА ИГРИ)

Inga Žilinskienė

Panevėžio rajono švietimo centras

**Usak - First teachers' training**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860







## Резултати од учење

- Да може да го посочи спектарот на просоцијални вредности за сериозно учење
- Да може да се применат развиени техники за решавање на конфликти, донесување одлуки и изнаоѓање решенија, за неколку различни сериозни ситуации на учење
- Да може да ги предвиди веројатните решенија и исходи на поставените сценарија / проблеми





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА ЗА ОБУКАТА

За време на сесијата, ќе биде презентирани кратка презентација за 3 различни игри („Кул училиште: Каде владее мирот“, „Необичен“, „Спасување на светот“). Во оваа теоретска точка ќе бидат наведени идејата и структурата на секоја игра. Со цел да се синтетизираат со просоцијалност, ќе започне и кратка дискусија за просоцијалните вредности и просоцијалните вештини.

Сесијата ќе продолжи со практични активности и ќе вклучува презентирани теорија, искуство на учесниците, саморефлексија и нови согледувања како што следува:

Користејќи ја играта „Кул училиште: Каде владее мирот“, секој тим ќе моделира и добро и лошо однесување во училницата. После тоа, ќе истражине и ќе откриеме како да им помогнеме на децата да развијат пакет алатки за техники за решавање конфликти за различни ситуации. Оваа задача ќе ги опфати личните односи / пријателство како главна просоцијална вредност.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА ЗА ОБУКАТА

Користејќи ја играта „Quandary“, секој учесник ќе научи како да донесува подобри одлуки на етички и перспективен начин. Одговорноста и етичкото донесување одлуки се главните просоцијални вредности вклучени во задачата.

Користејќи ја играта „Спасување на светот“ преку соработка на различни тимови, ќе научиме како да дојдеме до најдобри решенија за да решиме некои глобални еколошки проблеми. Фокусот на задачата е да се открие просоцијалната вредност на одговорноста преку решавање на проблеми.

Резултатите од сесијата се двојни: 1) Развиена самодоверба и вештини за сериозно учење засновани на просоцијални вредности: лични односи / пријателство, одговорност и етичко донесување одлуки, решавање на проблеми; 2) Создадени и споделени 3 излезни резултати (планови за лекции) за сериозно учење преку просоцијалност, користејќи игри што можат да бидат применливи во училиницата со ученици од различна возраст.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Главната цел

Развијте доверба и вештини за сериозно учење засновани врз просоцијални вредности:

- лична врска / пријателство,
- одговорност и донесување одлуки,
- решавање на проблем



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Очекувани резултати

Создадени и споделени искуства  
на сериозно учење  
преку просоцијалност  
користење игри  
што би можело да се примени во училиницата со ученици  
од различна возраст



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



# 1-та задача - Проширување на концептите

## World Cafe Game

Бидејќи нашите најрани предци се собраа во кругови околу топлината на огнот, разговорот заедно беше нашето основно средство за откривање на заеднички интереси, споделување знаење, замислување на иднината и соработка за да преживееме и да напредуваме.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## ПРАШАЊА

1. Што значи „сериозно учење“ за вас?
2. Што значи за вас „просоцијалност“?
3. Кои игри ги играат вашите ученици?

## РЕФЛЕКСИЈА

Како овој метод / игра ќе помогне да се научат / поучат  
просоцијалните вредности кај децата?

Наведете неколку од нив.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



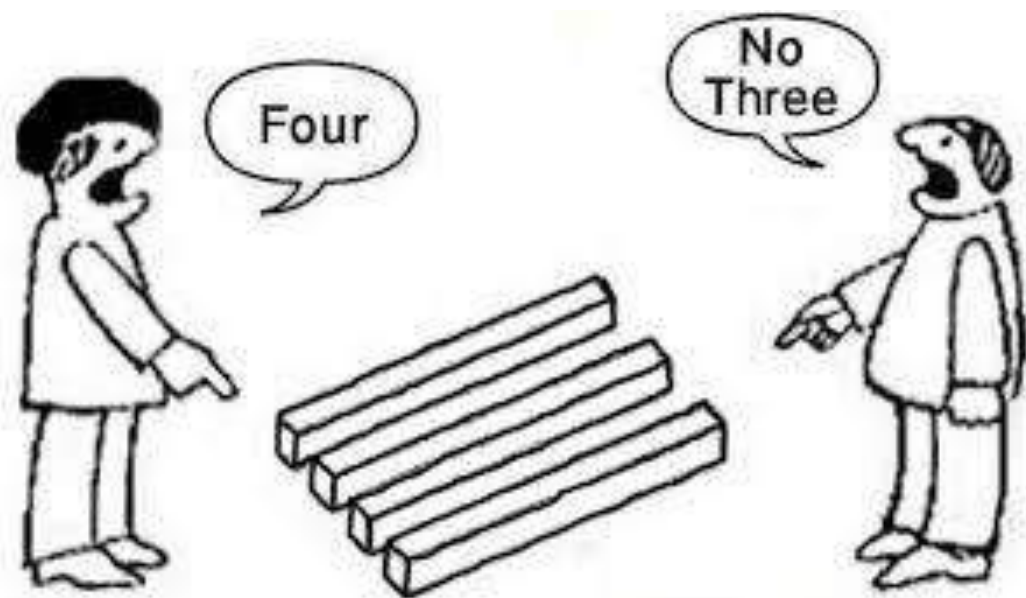
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Една теорија вели:



*„Како човечки суштества,  
нашата величина не лежи толку  
во тоа што можеме да го  
преправиме светот, отколку во  
тоа да се преработиме самите  
себе.“*

~ Махатма Ганди



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

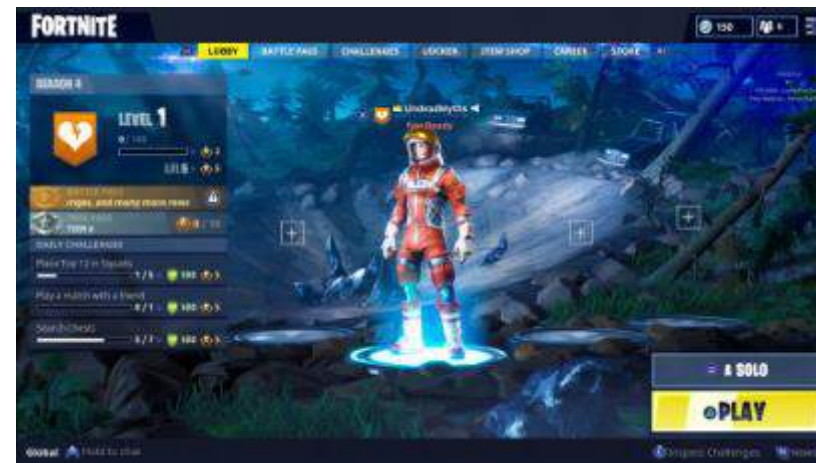
2017-1-IT02-KA201-036860



**Сериозно учење = Дете на игра = Дете на работа**



<https://www.mindmoves.co.za/2017/11/21/play-serious-learning/>



<https://www.usgamer.net/articles/25-06-2018-fortnite-season-4-fortnite-season-4-start-date-battle-pass-price-gear>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Да се нурнеме во онлајн игра

Неодамнешно истражување покажа дека 91  
процент од децата во Соединетите држави на  
возраст од 2-17 години играат видео игри!  
(2016)



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Околу *Fortnite: Battle Royale*

<https://youtu.be/KCW5Hn58EM8>

- *Fortnite* е видео игра за PlayStation 4, Xbox One, Windows, Mac и мобилен телефон што зема елементи од игри за градење песок и додава брза акција на стрелец од трето лице.
- Играчите се исфрлени на картата на играта и мора да се натпреваруваат за да останат последниот кој ќе го убие секој друг играч во играта. За време на играта, играчите собираат оружје, градат безбедни структури и се обидуваат да ја избегнат Бурата што ги оштетува сите играчи надвор од безбедна зона.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Околу *Fortnite: Battle Royale*

- Постојат три начини на игра во битката Ројал: Соло, Дуо и Одред. Во режимот Соло, вие сте паднати во играта сами. Во Дуо, вие сте оставени со партнер. Во режимот „Одред“, играте во тим од четири. Дуелите и Одредите можат да бидат пријатели кои избираат да играат заедно или играчи кои случајно се совпаѓаат. Сите играчи на еден натпревар играат во ист режим.
- Комплекс Сенс го препорачува Fortnite за тинејџери од 13 години и повеќе, пред се поради отворениот разговор и насилното дејствување.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Околу *Fortnite: Battle Royale*

- Играчите во моментов можат бесплатно да го преземат Fortnite: Battle Royale.
- Можен е жив, немодериран разговор помеѓу корисниците во верзиите на конзолата и компјутерите на Fortnite: Battle Royale. И говорен разговор и разговор на екранот се опции.
- Секој натпревар во битката Ројал трае околу 20 минути, иако играчите кои се убиени рано играат помалку врем



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## РЕФЛЕКСИЈА

Како оваа игра ќе помогне да се научат / поучат просоцијалните вредности кај децата?

Наведете неколку од нив.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Училишни предмети вклучени во Fortnite

**1. Математика и физика** (брзина, веројатност, просторно размислување, итн.) <https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20math/Price-Range/Free>

**2. Јазици** (читање, зборување)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20/Price-Range/Free/PreK-12-Subject-Area/English-Language-Arts>

**3. Ликовно** (дизајн на аватари, танцување, слатки чанти, итн.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20arts/Price-Range/Free>

**4. Географија** (мапи, скали, објекти на природата, згради и сл.)

**5. ?**



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Реална ситуација:

Момче на возраст од 10 години игра Fortnite: Battle Royale со неговите соученици како тим. По некое време момчињата започнаа да се натпреваруваат едни со други и завршија со малтретирање на Вибер.

Родителите на едно дете ја видоа целата комуникација преку Интернет и ја информираа наставничката. Што би направиле вие како наставник?

Задача: Размислете, дискутирајте во групи.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Реална ситуација: заклучок

Многу Разговор со сопственото дете: за комуникација преку Интернет (соодветен јазик), злоупотреба, управување со време, странци преку Интернет, безбедност на Интернет, ИТН.

На момчињата им требаше многу време да го повторат пријателството.

Родителите играа Fortnite со своите деца и после тоа донесоа конечни одлуки за играта.

Некаков договор направен во семејството.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





**SUSPEND**

Your own views, opinions and judgements



**ASK**

How does the situation look from the other person's perspective?



**CHECK**

Your understanding of their perspective by asking questions



**AVOID**

Justifying / explaining why they are wrong to see the situation that way



**VISUALISE**

How they feel, given their perspective on the situation



**CONVEY**

Empathy for their situation





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Просоцијалност = Просоцијално однесување

- **Просоцијалното однесување или „Наменето да има корист на друг“, е социјално однесување кое „им користи на другите луѓе или на општеството како целина“, „како што се помагање, споделување, донирање, соработка и волонтирање“.**



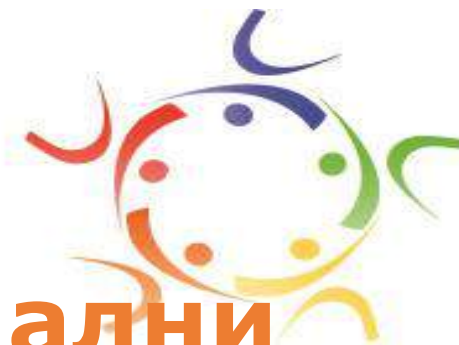
PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Зошто ни се потребни просоцијални вредности?

Преглед на истражување од 2017 година откри дека социјалното и емоционалното учење може

- промовира академски успех и
- зголемување на здраво, позитивно однесување, додека намалување на лошо однесување, злоупотреба на супстанции и емоционално вознемирување кај учениците од основно училиште.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Очекувани ефекти:

- Макс
- на просоцијално однесување (на пример, соодветно однесување на час, допаѓање на училиште и добро присуство)
- во академски достигнувања и задоволство
- Мин
- асоцијално однесување (лошо однесување на час, насилство, малтретирање)  
<https://www.edutopia.org/blog/daniel-goleman-research-supports-sel-betty-ray>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



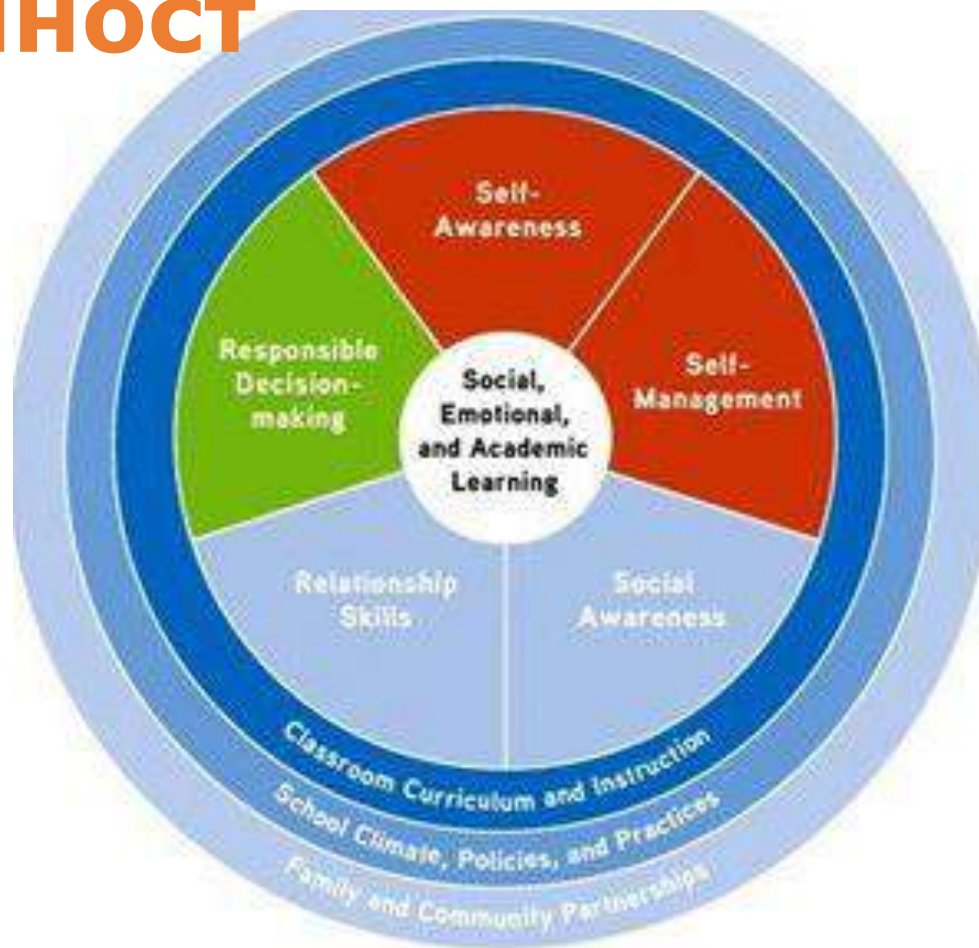
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# Просоцијалност



<https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Самосвест - „ЈАС СУМ“

- Вклучува разбирање на сопствените емоции, лични цели и вредности.
- Ова вклучува точно проценување на нечии јаки страни и ограничувања.
- Високото ниво на самосвест бара способност да препознае како мислите, чувствата и постапките се меѓусебно поврзани.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Самоуправување - „Јас Можам“

- Бара вештини и ставови кои ја олеснуваат можноста за регулирање на сопствените емоции и однесување.
- Ова ја вклучува можноста за одложување на задоволството, управување со стресот, контролирање на импулсите и истрајност преку предизвици со цел да се постигнат лични образовни цели.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Социјална свест - „Се грижам“

- Вклучува способност за разбирање, сочувство и чувство на сочувство кон оние со различно потекло или култура.
- Тоа исто така вклучува разбирање на социјалните норми за однесување и препознавање на ресурсите и поддршката на семејството, училиштето и заедницата.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Вештини ва врска - „Ќе“

- Помогнете им на студентите да воспостават и одржуваат здрави и наградувачки односи и да постапуваат во согласност со општествените норми.
- Вклучете јасна комуникација, слушајте активно, соработувате, давате отпор на несоодветен социјален притисок, конструктивно преговарате за конфликт и барате помош кога тоа е потребно.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Одговорно донесување одлуки

Вклучува учење како да се направи конструктивен избор за лично однесување и социјални интеракции во различни средини.

Потребна е можност за разгледување на етичките стандарди, безбедносните проблеми, точните норми на однесување за ризично однесување, здравјето и благосостојбата на себе и на другите, последиците од дејствувањето.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 2-та задача - продолжување на ИСКУСТВОТО

- **Конголми: Поврзување пред содржината** 😊

<https://youtu.be/K8nhROmK4lw>



<https://www.edutopia.org/article/10-powerful-community-building-ideas>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 2-ра задача

Јас сум / бил

МОЖАМ / МОЖЕВ

Јас се грижам / се грижам

РЕФЛЕКСИЈА

Како оваа игра ќе помогне да се научат  
/ поучат просоцијалните вредности кај  
децата?

Наведете неколку од нив.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 3 начини да се користи учење базирано на игри

- **ИГРИ КАКО ЗАЕДНИЧКО ИСКУСТВО - ИГРИТЕ, КАКО ЕКСКУРЗИИ, ИМ ДАВААТ ЗНАЧЕЊЕ НА СТУДЕНТИТЕ. МОЖЕМЕ ДА ГИ СМЕСТИМЕ СТУДЕНТИТЕ ВО MINECRAFT, FORTNITE И ДА ГИ НАТЕРААТ ДА ГРАДАТ СТРУКТУРИ. КОГА ЌЕ ДОЈДЕ НОЌ И ЌЕ НАПАДНАТ ПОЛЗАВЦИ, ПРЕЖИВУВААТ САМО СТУДЕНТИТЕ КОИ ПРЕСТОЈУВАЛЕ ВО УТВРДЕНИ ГРАДБИ.**
- **ИГРИ КАКО ТЕКСТ - НЕКОИ ИГРИ КОРИСТАТ ИЗБОР НА ИГРАЧ ЗА ДА РАСКАЖАТ ПРИКАЗНА, НА ПРИМЕР, QUANDARY.**
- **ИГРИ КАКО МОДЕЛИ - ИГРИТЕ СЕ ОСОБЕНО КОРИСНИ ЗА МОДЕЛИРАЊЕ НА РЕАЛНИ СИСТЕМИ. МОДЕЛОТ НА ИГРИ ПРЕДИЗВИКУВА ПРИЧИНИ ШТО ИМААТ ЕФЕКТИ, КОИ ИМААТ ПОСЛЕДОВАТЕЛНИ ЕФЕКТИ - ТАКА ИГРАТА ЈА УЧИ ВЕШТИНАТА НА ОТ ВЕК ЗА РАЗМИСЛУВАЊЕ НА СИСТЕМИТЕ, НА ПР. СПАСУВАЊЕ В СВЕТОТ.**



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Да се нурнеме во онлајн игра **World Rescue**

- Наративна, интер и дисциплинарна, видео-игра базирана на истражување.
- Преку брза игра поставена во Кенија, Норвешка, Бразил, Индија и Кина, децата ќе се сретнат и ќе им помогнат на пет млади херои и ќе им помогнат да ги решат глобалните проблеми - како што се раселување, болести, уништување на шумите, суша и загадување - на ниво на заедница .



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Да се нурнеме во онлајн игра **World Resque**

- Наставниците можат да играат Спас на светот со своите ученици за подетално да ги објаснат овие тешки, понекогаш застрашувачки ситуации.
- Тоа несомнено може да им помогне на децата да научат за многу од проблемите со кои се соочуваат луѓето ширум светот денес.
- Целта на играта е да ги едуцира младите глобални граѓани за предизвиците на одржливоста и да им покаже дека и тие имаат своја улога во создавањето на поодржлив свет!



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Да се нурнеме во онлајн игра *Quandary*

<https://youtu.be/yuBB0hNul1c>

- Quandary е бесплатна, просоцијалдисциплинарна игра што ги ангажира студентите во етичко донесување одлуки и развива вештини кои ќе им помогнат да ги препознаат етичките проблеми и да се справат со предизвикувачки ситуации во нивните животи.
- Играчите развиваат вештини како што се:
  - - критично размислување,
  - - земање перспектива и
  - - донесување одлуки.
- Играчите мора да донесат тешки одлуки во кои нема јасни точни или погрешни одговори, но важни последици - на себе, на другите во колонијата и на планетата Браксос.
- Во нивните интеракции со другите доселеници во колонијата, играчите мора да земат предвид факти, мислења и решенија, исто како и во реалниот живот.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Да се нурнеме во онлајн игра *Quandary*

Играта се состои од епизоди што се изградени од 4 различни фази на игра:

- Добијте ги вашите факти правилно Во оваа фаза, играчите треба да разликуваат факти од мислења и решенија.
- Стеснете го Играчот треба да избере две решенија од оние што правилно ги идентификуваше во претходната фаза. Тој понатаму ќе ги испита овие решенија во следната фаза.
- Истражете ги гледиштата Со помош на картички за решенија и факти, играчот се обидува да добие подлабоко разбирање за мислењата на колонистите. Колку подобро ги разбира колонистите, толку повеќе поени ќе добие.
- Совет Во последната фаза, играчот треба да му претстави на советот два и два аргумента против избраното решение. Одлуката на советот зависи од вештините на играчите да разликуваат факти од мислења.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 3-та задача - Пробување игри

1. Пробајте ги **WORLD RESQUE** или **QUANDARY**.
2. Направете краток план, како тој може да се примени во вашата училница.
3. Нагласете неколку просоцијални вредности што ќе ги научите користејќи го подготвениот план.

### РЕФЛЕКСИЈА

Како оваа игра ќе помогне да се научат / поучат просоцијалните вредности кај децата?

Наведете неколку од нив.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## СОВЕТ

Слушајте и разговарајте со вашите ученици  
за тоа што играат  
за да можете да ги разгледате тие игри и  
најдете начини да ја комбинирате вашата содржина  
со нивната страст.



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Референци

1. <http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/conversational-leadership/>
2. <https://www.rwjf.org/en/library/research/2017/04/social-emotional-learning-in-elementary-school.html>
3. <https://www.edutopia.org/sel-research-learning-outcomes>
4. <http://measuringSEL.casel.org/access-assessment-guide/>
5. <http://culturalsynergies.com/strategies-for-overcoming-bias-perspective-taking/>
6. <https://www.edutopia.org/article/3-ways-use-game-based-learning-matthew-farber>
7. <https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>
8. <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/20/fortnite-schools-warn-parents-of-negative-effects-of-video-game-on-students>



PANEVĖŽIO RAJONO  
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Нашиот предизвик: истакнување на најдобрите во човештвото (Да бидеме подготвени за предизвикот!)

David Ruíz Cristóbal  
Noelia María Fernández Gómez  
Leonor María Magaña Campos  
María Antonia Blanco González

Consejería de Educación - Junta de Castilla y León



## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Резултати од учење

- Развијте креативност и критичко размислување со употреба на енигми
- Стекнувајте или развијте ја можноста да ја видите целата, бидејќи студентите треба да развијат рефлексивен процес во ситуацијата што треба да се реши
- Учесниците ќе треба да ги стават во прашање своите лични вештини за комуникација, нивната способност да работат како тим за решавање проблеми
- Подобрување на мотивацијата за учење (на пример, историја)



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА ЗА ОБУКАТА

На презентацијата (дел „теорија“), нашите наставници ќе покажат како тие создадоа училишен проект со цел да развиваат просоцијални вредности на Заедницата преку различни пристапи (вклучувајќи технологии, уметности, музика и други предмети).

Тие исто така ќе предложат континуум за развој на размислување како уште еден начин во рамките на наставните стратегии за да организираат и предлагаат различни предизвици, а потоа учесниците ќе имаат можност да стекнат практично искуство во развивање или предизвици за осветлување на најдобрите на учениците и исто така да развијат начин на размислување за раст за трансформација на наставата и учењето на прецесите како начин да се промовира од училишните години просоцијален подобар свет за живеење. Повратниот момент ќе се прилагоди на потребите на учесниците, може да биде по целата сесија, што е најубаво за нас како што нема да биде магистерска лекција, но можеме да се приладиме.



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación



Panevezys, october 2019

# GAMIFICATION

IN EDUCATIONAL CONTEXTS

P R E S S   S T A R T





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Содржина

1. Геми.. Што!!	5. Динамика	TOOLS
2. Дефиниција	6. Механички	9. Примери
3. “Погршни пријатели”	7. Естетика	10. Прашања?
4. Четири нозе за совршен стол	8. Раскажувачко	Благодарам!



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

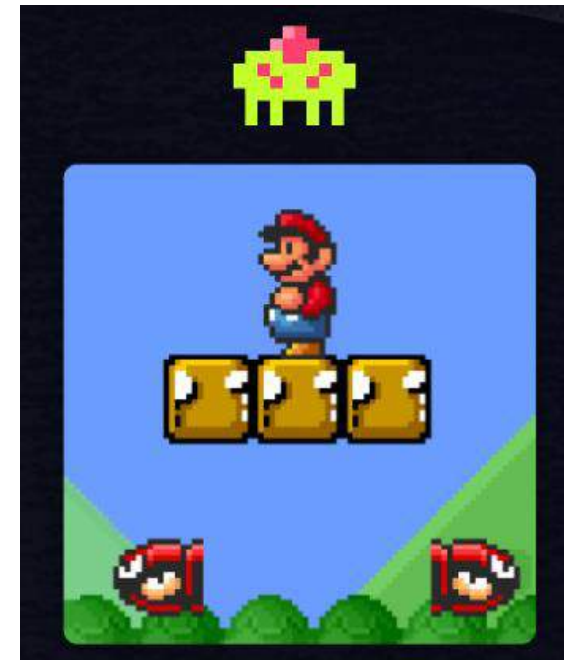
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# 1. Гeми.. Штo!!

- Сите сме слушнале за гејмификацијата. Но ...  
Кое е конкретното значење на овој термин  
што стана толку модерен во последно  
време?



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



# 1. Геми.. Што!! потеклото

- Прво, мора да имаме во предвид дека потеклото на гемификацијата не е во образовниот контекст, туку во бизнисот и маркетингот
- Еве два примери:
  - ✓ Интересна теорија
  - ✓ Играчки семафори



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



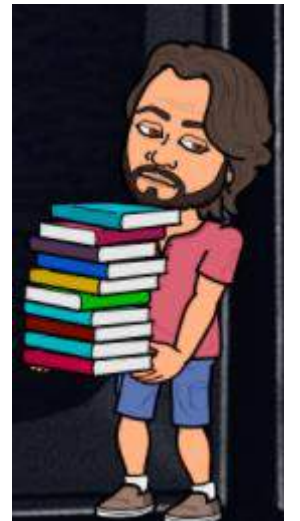
## 2. Дефиниција

Добро библиографско истражување на оваа тема може да нè натера да пронајдеме стотици дефиниции за гејмификација. Тука можете да видите некои од оние што најмногу ми се допаѓаат:

*“примена на метафори за игри во задачи од реалниот живот кои влијаат на однесувањето и ја подобруваат мотивацијата и вклученоста на луѓето” Nick Pelling*

*“Употреба на елементи на игри во не-лудички контексти” Sebastian Deterding*

*употреба на механика на игри, негова естетика и размислување на игри за вклучување на луѓето, мотивирање на дејствување, промовирање на учење и решавање на проблеми” Karl Kapp*



Откако ќе прочитате многу за гејмификација, тука имате своја дефиниција за терминот (добра како и секоја друга ...)

*“Гејмификацијата е уметност да додавате ситуации кои НЕ СЕ ИГРАТЕ некои елементи што ги прави сите да сакаме да играме толку многу.” David Ruiz*



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860

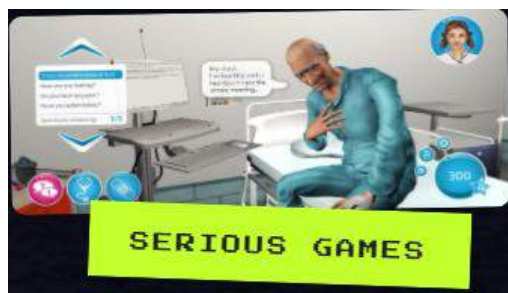


### 3. “Погршни пријатели”

Во овој дел ќе разгледаме термини кои честопати се мешаат со гејмификацијата и некои лажни тврдења за темата. НЕ ЈА МЕШАЈТЕ ГАМИФИКАЦИЈА СО ...



Главната разлика е во тоа што во гемифицираната структура се користат елементи на играта, но НЕ Е ИГРА, а во учењето базирано на игра сè се фокусира на една или неколку игри преку кои учиме



Сериозните игри всушност можат да бидат дел од учењето засновано на игри, бидејќи игрите се користат за учење. Главната разлика е во тоа што, додека во учењето засновано на игри, се користат сите видови игри за учење (табла, видео игри ...), Сериозни игри се игри специјално дизајнирани да научат нешто. Ова видео го прави малку појасно за вас.



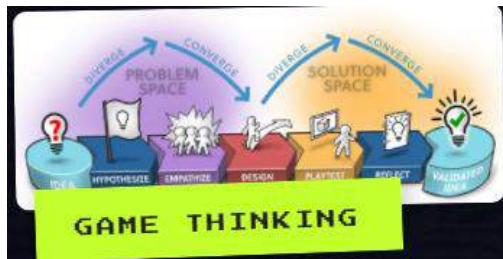
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 3. “Погршни пријатели”

НЕ ЈА МЕШАЈТЕ ГАМИФИКАЦИЈА СО ...



Повеќе поврзан со комерцијалниот свет, терминот Игра размислување е поширок од Gamification. Тоа се однесува на употребата на начинот на размислување и дејствување на дизајнерите на игри за да се примени во други контексти. Тука дури и не зборуваме за елементи на играта (динамика, механика, естетика ...), едноставно (не толку многу ...) се однесува на начин на размислување и организирање. Во ова видео, Ејми Кимо Ким објаснува што е Game Thinking (многу фокусирано на комерцијалниот свет)



Можеби поради грешка во преводот, има луѓе кои го вклучуваат во „поврзаниот со универзумот за игри на учење“ (GBL, Gamification, Сериозни игри, Game Thinking ...) овој термин кој, СЕГА, нема никаква врска со останатите. Во оваа интересна статија (на спанишки јазик) од Пепе Педраз тој пишува за тоа, иако мислам дека е сосема јасно што подразбираме под „Коцкање“.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 4. Четири нозе за совршен стол

За да биде успешна гејмитирана структура, треба да ги надомести следниве четири „нозе“

Механички

Динамика

✓ Естетика

✓ Раскажувачко



Junta de  
Castilla y León

Consejería de Educación





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 5. Динамика

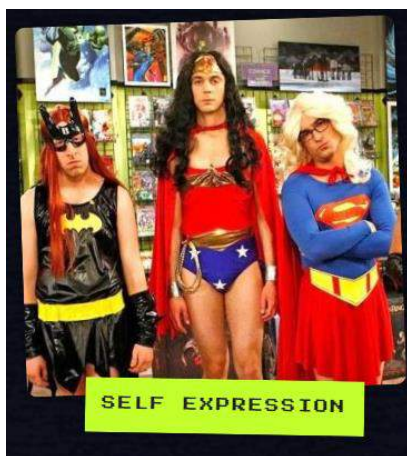
Динамиката на играта е она што играчот го чувствува во развојот на играта.



Наградите се поттик за извршување на задача; играчот ќе биде повеќе привлечен од играта. Наградите треба да бидат добро измерени, бидејќи тие можат да ги натераат учесниците да учествуваат само во зависност од нив и да ја екстраполираат оваа навика во реалниот живот.

Да се биде член на заедницата и да се позиционирате во тоа ве мотивира да продолжите да играте.

Од друга страна, ова е динамика со „две острици“, бидејќи нискиот статус може да обесхрабри многу играчи.



Играчите сакаат да го изразат својот идентитет, нивната автономија, нивната личност и нивната оригиналност пред другите играчи.

Играта е честопати контекст што ја олеснува оваа функција за најсрамените играчи.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



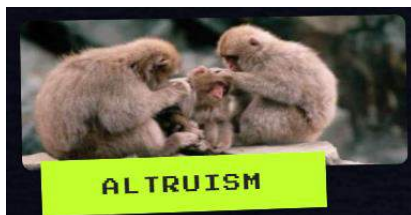
## 5. DYNAMICS



Конкуренцијата е практика на игра што резултира со рангирање на учесниците. Споредбата со другите е извор на мотивација за многу играчи. Овој аспект има свои недостатоци во образовните контексти (иако ова е секогаш спорно).

Тоа се случува кога двајца или повеќе играчи не се натпреваруваат; тие се стремат да ја постигнат истата цел, истата цел.

Во истата игра и двете динамики можат да бидат присутни, т.е. неколку играчи соработуваат за да се натпреваруваат со други групи на играчи.



Играчите сакаат да го изразат својот идентитет, нивната автономија, нивната личност и нивната оригиналност пред другите играчи.

Играта е честопати контекст што ја олеснува оваа функција за најсрамежливи

Една личност се разликува од другите, на пример, играјќи добра стратегија.

Луѓето се чувствуваат вклучени во активности што им даваат признание.

Некои типови играчи се мотивирани само од оваа цел



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 6. Механички

Механиката е она што играчот треба да го стори во играта. Постојат многу различни механички на игри:



Се обидува да го мотивира корисникот со систем на поени со кој може да добие нешто, како што се престиж или награди.

Постигнувањето на одреден број поени може да биде главната цел на играта или не.

Во други случаи тие можат да играат споредна улога.

Играта заснована исклучиво на систем на поени може да генерира дека се завршени потребните задачи за да се добијат без никаков интерес за нив.

Пример за систем на бодови се картичките за лојалност на некои бензински пумпи или супермаркети со кои може да се добијат подароци со додавање поени што се добиваат при секоја набавка.



Се користи хоби за собирање од корисници и можност за покажување пред други играчи или пријатели на овие колекции.

Медалите, маркичките, значките ... кои се добиваат во игри и мобилни апликации можат да бидат добар пример.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 6. Механички

Неколку поразлични механики на игри:



Учеството на секој играч се наградува со доделување на „титула“ што го разликува од оние што уште помалку учествувале и ги охрабрува да се вклучат повеќе. Дobar пример е нивото дадено во Интернет-форумите „Нов човек“ или „Чирак“ до „Магистер“ или „Експерт“.

Во образованието е особено важно ученикот да има повратни информации за сработеното. Ова може да дејствува како позитивно засилување и може да дојде од самата игра, наставникот или од други учесници.

Ако овие повратни информации се одложат, може да предизвика губење на интерес на играчот.

На овој начин се искористува натпреварувачкиот дух на играчите. Во образовни контексти можеби не сме воопшто заинтересирани за овој аспект.

Споредбите можат да бидат индивидуални или меѓу групи. Тие можат да бидат јавни или приватни за секој играч во зависност од тоа што нè интересира.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 7. Естетика

Додека механиката и динамиката ќе се фокусираат на „што“ од нашата гемифицирана структура, естетиката на играта ќе се фокусира на „Како“ од истата. И ова „како“ е исто толку важно како и останатите елементи, па дури и повеќе кога „се натпреваруваме“ со видео игрите што ги играат нашите студенти ... Лошиот дизајн може лесно да го намали интересот на играчот.

Естетската компонента на игрите е поврзана со емоциите и искуствата, така што ќе треба да направиме дизајн заснован на искуството на крајниот корисник и секогаш имајќи ги предвид карактеристиките и интересите на нив. Во многу случаи ќе мора да заборавиме на нашите лични сакања и не сакања.

Иако... сметајте дека ако естетиката на играта не ве мотивира ... Тешко дека ќе ги мотивира вашите ученици.



За среќа, во денешно време не треба да бидете „генијален четка“ за да дизајнирате веб-страници, картички, мапи, карактери ... со професионален изглед. Постојат многу веб-страници и апликации што ќе ви помогнат за тоа.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 8. Раскажувачко

Нема сомнение дека аспектот што најмногу ќе влијае на успехот на гемифицираната структура е неговиот наратив.

Тоа е најуметничкиот и најкреативниот дел од сите, сигурно најсмешниот за дизајнирање и истовремено најтешкиот.

Неколку совети:

Прочитајте авантуристички книги, посетете веб-страници на наставници кои ги играат своите часови, играат табла, видео игри, гледаат серии и филмови ... Бидете свесни за „модата“ што најмногу го привлекуваат вниманието на вашите ученици ... Со добра основа, идеите течат сами по себе. Без него, тоа е многу посложено.

На следните слајдови имате добар број алатки и примери кои можат да ве започнат.

Друга работа што може да ви помогне е да читате за Патувањето на херојот на Josepfoзeф Кембел (исто така наречено Мономит) или за Наративните функции на Проп. Двете теории инспирирале безброј книги, филмови, серии и игри.

Погледнете го ова видео





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. Алатки

Не се потребни дигитални алатки за да се создаде успешна гемифицирана структура.

Како и да е, има многу од нив што можат да ни ја олеснат работата:



Avatarmaker.com е најлесната опција за вас и вашите студенти. Не треба да се регистрирате. Едноставно, креирајте го вашиот аватар и преземете го. Лесно е. Нема толку многу опции како другите мрежи / апликации, но може да биде и повеќе од доволно за почеток.



Ова е најлесната веб-страница што можете да ја најдете за да ги креирате вашите значки. Не е потребна регистрација. Едноставно изменете ја вашата значка и преземете ја.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. Алатки



Создадете убави картички на Warcraft со карактеристиките што ги претпочитате.



Како што можеби претпоставувате, Bitmoji е мојата омилена алатка за создавање аватар. Треба да ја преземете само нејзината апликација iOS или Android и да создадете карактер. После тоа, ќе имате на располагање стотици цртежи со вашиот карактер.

Можеби наједноставната од сите алатки за креирање картички. Отпрвин не знаете каде оди сè, но ќе дознаете по неколку карти. Тоа е одлично!



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. Алатки



Inkarnate е мојот омилен генератор на мапи. По регистрирањето, можете да генерирате фантастична мапа едноставно со влечење елементи и избор на бои, големини, букви ... Резултатот е секогаш кул. Покрај тоа, мапите што ги генерирате се зачувуваат за уредување, удвојување итн.



Time Taco е едноставна и кул алатка. Внесете го датумот на настанот, сликата во позадина што ја претпочитате и готово: имате одбројување и врската во која се наоѓа. Не е потребна регистрација, но ако направите, ќе можете да ги зачувате вашите „timetacos“ и да ги уредувате подоцна.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. Алатки Одбројувачи



Друга многу едноставна алатка. Без регистрација, одбирате дали сакате стоперка, или одбројување, стил, време и тоа е подготвено!

Како замка, би рекол дека е премногу рекламирана. Ако сакате да се ослободите од него, изберете го режимот „супер цел екран“.

И, ако, како и јас, сте презаситени од бројки, пробајте ги „Сензорните тајмери“ подолу и на нејзината веб-страница. <https://www.online-stopwatch.com/>



Ова е најлесната опција. Не е потребна регистрација.

Внесете ги елементите на рулетот и кликнете „оди“. Лесно е.

Постои мал трик за да го зачувате сопствениот рулет со избраните елементи што веќе сте ги избрале. Можете да го прочитате овде.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

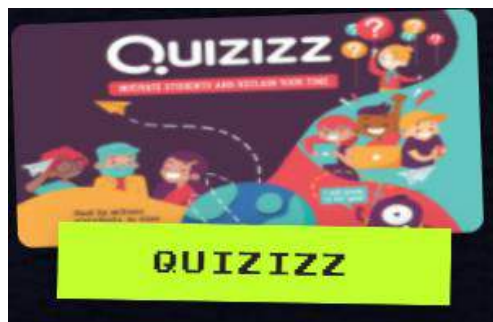
2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. Алатки - Евалуација



Кахот е можеби најпознатата страница за квизови. Во последниве години додава карактеристики за да се натпреварува со други страници. Една од моите омилен е можноста за доделување тестови како домашна, наместо на час.



Квиз е прекрасен алат. Со Quizizz можете да креирате квизови и учениците да ги внесуваат со код. За разлика од Кахот, на секој од нив се одговара самостојно, не е потребно да се гледаат прашањата на голем екран. Една од неговите доблести е дека времето на одговор може да се спречи да влијае на резултатот, што го намалува стресот произведен од други алатки, како што е Кахот.

Подготовката на тестови со Quizizz е супер едноставна, а исто така можете да ги искористите прашањата од тестовите извршени од други професионалци. Конечно, информациите обезбедени од Quizizz за резултатите на секој студент се многу обемни и лесни за гледање.



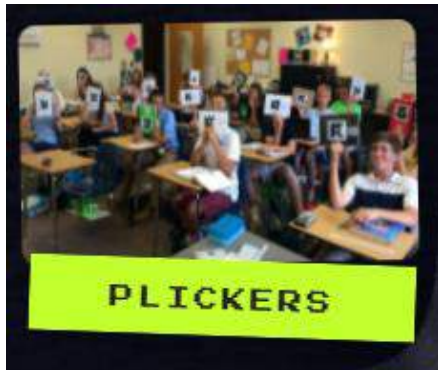
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. Алатки - Евалуација



Многумина од вас можеби помислиле ... „Да, но немам мобилни уреди на час (да не спомнувам како минува wifi-от на центарот ...)“. Па, ние исто така имаме решение за тие ситуации, и тоа се вика Пликерс. Тој е многу поедноставен од претходните, но има голема предност: учениците не реагираат од мобилен уред, туку со печатени QR-кодovi што наставникот ги скенира од неговиот мобилен / таблет уред. Се чини како магија! Јас ве охрабрувам да го пробате.



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## 9. АЛАТКИ- платформи за управување со училница



ClassDojo е бесплатна платформа за управување со училница со веб пристап и апликации за iOS и Android.

Се заснова на создавање училници во кои учениците можат да добиваат значки со позитивна и негативна вредност што собираат и одземаат поени. Сето ова со многу забавна естетика (можеби повеќе насочена кон примарна, иако може да се прилагоди) и со голема леснотија на користење. Еволуцијата на секој студент или час може да се види во извештаите генерирани од самата апликација во реално време, што е многу практично.

Можете исто така да управувате со комуникацијата со студенти и семејства и можете да објавувате вести и работа во класа.

Создадена е од Сем Чадхари и Лиам Дон во 2011 година и моментално ја користат милиони корисници ширум светот.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



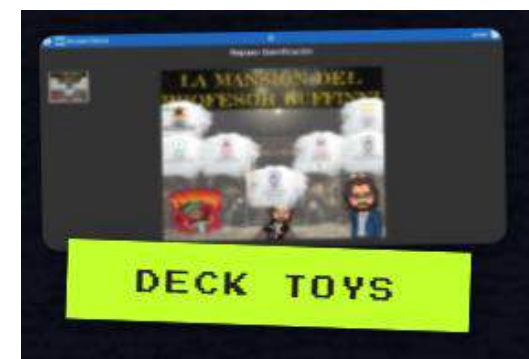
## 9. АЛАТКИ- платформи за управување со училницата



[Genially](#) е повеќенаменската алатка што најмногу би ја препорачал од сите. Големата предност што ја има оваа шпанска веб-апликација (достапна е на англиски и француски јазик) е што можете да ја користите за многу различни работи: можете да направите интерактивни слики, одлични презентации, игри, пробивки, мапи, дигитални наставни единици, инфографици, видео презентации ...

Изгледот на производите е многу професионален, а опциите за споделување, вметнување на веб-страница, преземање (во опцијата за плаќање) ... се многу

DeckToys е една од најмалку познатите алатки на оваа листа и сепак е одлична веб-страница што може да се користи во гемификација. Со DeckToys можете да генерирате еден вид „видео-игра“ со неколку фази што треба да се поминат на патека за патување. Внесувате табели со прашања и одговори и тие стануваат неколку различни типови на игри (меморија, крстозборки, спојување парови ...) Тоа се оние игри што се воведуваат во различните фази на патеката. Студентите играат од своите таблети и од конзолата на администраторот може да се видат резултатите од играчите. Дојдете и пробајте!





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

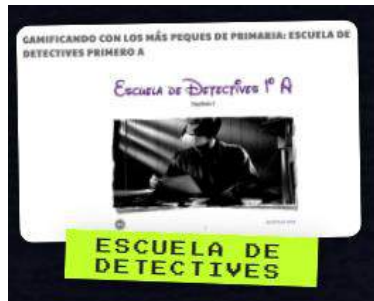
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 10. Примери

Се чини јасно дека добар начин да се започне е да погледнеме што сториле другите. И ние ви предлагаме неколку примери:



Ова е пример за чист наратив (шпански јазик). Всушност, остатокот од гејмификацијата е многу едноставен. Малку технологија, малку компоненти ... Децата уживаа многу и целите беа исполнети.

David Ruiz, from Castilla y León (Spain) ја создаде оваа веб-страница за целодневна работилница во центарот за обука на наставници, во која имаше теоретски дел (се разбира, игран), дигитален лов на богатство и Escaperoom.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## 10. EXAMPLES



[The Mansion of Professor Ruffinni](#) ме придружуваше на обуки за наставници во траење од три до пет сесии и исто така е можно да се посети автономно за секој наставник што сака да го стори тоа (без да биде запишан на кој било курс).

За да се преселите од една во друга просторија во Замокот, треба да решите загатки. Ако сакате да влезете во библиотеката, побарајте ја лозинката во рамката на портретот на професорот ...

David Ruiz, from Castilla y León (Spain) Една година по Суперхеројската школа, со истата група, која веќе имаше искуство со гемификација, го предложивме ова Волшебно училиште (тоа е на шпански јазик) по истата линија, но со многу новини: Интернет наместо блог, Купот на куќата, четири различни типови и картички за колекции, неделните предизвици од Дамблдор што ни ги донесе нашиот був (што ви препорачувам сите да ги посетите) ...







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860

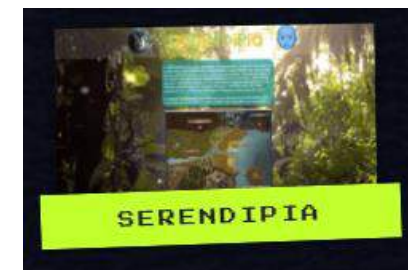


## 10. EXAMPLES



Одлична наративна и мотивирачка естетика во оваа гемификација на Санаториум на д-р Јелинек од Анхел Переја за преглед на научните содржини од 6 одделение.

Оригинален и привлечен наратив (на шпански јазик) и прекрасна естетика во оваа гемификација од Норберто Куартеро за работа на математики.



Проектот се заснова на интеграција на предметите природни науки, општествени науки, технологија и пластично и визуелно образование од курс за 1 средно училиште според истиот гамифициран проект: КЛАС НА КЛАНИ. Од симболичката и естетската рамка од класата на онлајн игри на кланови, студентите стануваат палеолитски суштества кои треба да преживеат и да напредуваат како цивилизација, минувајќи низ различни периоди. Со оваа цел, тие се организирани во кланови и мораат да ги надминуваат задачите и неделните настани, многу од нив се засноваат на употребата на ИКТ. Најзначајни творци се Хавиер Еспиноза, Хаионе Позуело и Карлос Мата (Шпанија)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Ако сакате да креирате сопствена гемификација

(Click on the image)



[www.elblogdelsruiz.com](http://www.elblogdelsruiz.com)



Junta de  
Castilla y León  
Consejería de Educación





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Ова е линк до презентацијата Просторијата за бегство :

<https://view.genial.ly/5d9e2bf9f76bfd0f56998150/presentation-save-the-educacyl-museum>

Ова е линк до интерактивната презентација „Гамификација во образовни контексти“:

<https://view.genial.ly/5d975dc558aaab0f64287333/presentation-gamification-in-educational-contexts-lituania-2019>



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Ви благодариме за вниманието!**



**Junta de  
Castilla y León**

Consejería de Educación



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# ПРОСОЦИЈАЛНА РОБОТИКА

Elena Milli  
Silvia Bianchetto

Polo Europeo della Conoscenza



## ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





## Резултати од учење

- Зајакнување на употребата на иновативни алатки во активности на час
- Спроведување на кооперативни активности за подобрување на однесувањето на луѓето
- Негување на размислувањето за прооцијалните вредности и историскиот развој на овој концепт
- Спречете го развојот на антисоцијални ставови или малтретирање во и надвор од училищата
- Помогнете им на наставниците да ги вклучат учениците во развојот на нивниот сопствен процес на учење
- Користете ги новите технологии за комуникација, читање, разбирање и производство на текстови, подобрување на учење со код, компјутерско размислување, употреба на мали роботи



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА ЗА ОБУКАТА

Новите технолошки алатки можат да се користат како значаен начин за вклучување на учениците во нивниот процес на учење. Иновирајте ги наставните стратегии со воведување на учење со кодови или едноставни работи, го зголемуваат интересот на учениците затоа што темите се изучуваат со активно учество на учениците. Работата со овие алатки во групи им дозволува на учениците да практикуваат релациони вештини, бидејќи тие треба да соработуваат за да решат проблеми или да најдат заедничко решение. Едукативната роботика е прилагодлива методологија за да ги научи просцијалните вредности додека работите на различни теми. Оваа работилница ќе претстави специфична наставна активност заснована на состанокот на мажите и технологијата, разбирајќи ја културата и нејзини промени низ историјата.





## СОДРЖИНА ЗА ОБУКАТА

Одразот на овие теми им овозможува на учениците да разберат различни гледишта и култури, да развиваат лични идеи за почитта на другите и да ја зајакнат нивната способност за работа во групи. Основни концепти на оваа активност и работилница се социјалните компетенции, кооперативната работа, конкретната примена на знаењата во реалниот збор, емпатијата и одговорноста. Наставната активност се заснова на групна работа, така што учениците можат да работат директно на нивно подобрување на стручните вештини, додека тие размислуваат за некоја просоцијална тема. Наставниците ќе бидат активен дел од работилницата додека разговараат и развиваат во групи нови активности за учење засновано врз употребата ако наставната воспитна роботика и наставата н просоцијалните вредности.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## EDUCATIONAL ROBOTICS

- Simple and practical approach
  - Uses robots to stimulate curiosity and logic
- Encourage students in guided discovery and in problem solving



- The students get used to **work in group** to:
  - solve problems
  - find solutions
  - verify the results



Polo Europeo  
della Conoscenza 



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## EDUCATIONAL ROBOTICS

Plays an important role to:

- increase motivation and involvement
- support a learner-centered teaching
- develop problem-solving skills, creativity, and curiosity
- improve teamwork





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Во училищата, според довербата што ја имаат учениците со роботиката, користиме два работи:  
Celentoni DOC и Clementoni MIND.



Polo Europeo  
della Conoscenza 





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Климентони ДОК помага во развој на логички вештини и вештини за решавање проблеми; учи букви, броеви, бои, животни. Може да се програмира да извршува бесплатни патеки или да ги репродуцира траекторите што ги бараат картичките за игри, да се развие логичка смисла и да се решат повите проблеми**



Polo Europeo  
della Conoscenza 





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## КАКО ДА ГО УПОТРЕБИТЕ

- 2 модели: EDU or FREE



Polo Europeo  
della Conoscenza





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Clementoni Mind Designer** го комбинира кодирањето со цртежот. Може да се програмира преку копчиња, апликации и глас  
Развива логички вештини и вештини за решавање проблеми, со специфичен фокус на формите



Polo Europeo  
della Conoscenza





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## КАКО ДА ГО УПОТРЕБИТЕ

- 3 модели: EDU, FREE or app







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## СОВЕТИ ЗА ПРАКТИЧНА ОРГАНИЗАЦИЈА НА КЛАСОТ

a. The classroom organization is a message to the students: space should help to focus the attention, as it can affect feelings



b. The roles should be assigned to give everyone the opportunity to join the group and become aware of his own abilities.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



c. Robotics at school is a group commitment. Groups usually consist of 3/4 students working together



d. While selecting the students in the groups, the teacher has to keep attention to pair those who have more difficulties with the ones with more confidence, or to create balanced groups where all can participate actively.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



e. From one exercise to the other, difficulty and commitment must gradually increase.



f. The rules must be clearly stated in advance: who starts, what are the task of each one, how to talk to each other and to the teacher, etc. During the activity the teacher observe the behaviour and gives rewards or penalties.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



g. The equipment must be adapted to the number of groups/ students and robots used can be of different types depending on the age and level of the target group.



h. It is better to involve the headmaster and the other teachers in the big projects in order to have the institutional and the peer support.

Polo Europeo  
della Conoscenza 



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



Ти си на ред



Polo Europeo  
della Conoscenza 



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Робот, нема типично  
човечки карактеристики,  
фундаментални за  
образовни активности,  
како емоционална  
интелигенција ...

Значи, тој мора да се  
користи во социјален (и  
социјализиран) контекст



Polo Europeo  
della Conoscenza 





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- DOC has a nice shape and physiognomy, which stimulate Luca's care for it

- DOC has colored catchy lights and Luca has fun



- DOC says simple and clear things. The sounds he emits are clearly distinguished, give immediate feedback to Luca

- DOC moves with Luca, goes where he wants, this communicates to Luca that he can control external events





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Luca, with DOC, has:

- refined his motor skills, learning to press the button delicately
  - programmed the movements according to what he wants the robot to perform
- understood the concept of forward, backward, rotate right/left
  - started to identify strategies for creating paths to reach the goal



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## *”Regoliamo”*

### Настава просцијални вредности со роботика

- Цел: Да се развијат вредносни процеси (да се почитуваат другите и околината, да се има критичка мисла, чувство на социјална одговорност).
- Возраст: 10 (5 ° одделение)
- Методологија: соработка за учење, ко-конструктивизам
- Период: 5 недели (3 часа неделно)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Чекор 1: Анализа во училишната регулатива

- Читање и дискутирање за регулативата во училиштата (наставници, студенти, слугистичари).
- Поделбата на учениците во групи (6 групи од 4 деца).
- Секоја група ги избира 3-те најважни правила за учениците што треба да се почитуваат за да се чувствуваат добро за време на училиште.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**  
2017-1-IT02-KA201-036860



## ЧЕКОР 2: Изградување на сопствена регулатива за училиште

- Секоја група ја презентира својата работа за часовник и наставникот ги посочува правилата што ги избра на таблата.
- Заедно, учениците избираат 12 правила о да градат своја регулатива за училиште.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Чекор 3: како да им се претстават правилата на новите ученици

- Разговарај за најефикасниот начин за презентирање на правилата пред новите деца (игра, песна, драма ...)
- Презентација на играта: Право или погрешно?





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Чекор 4: како да им се претстават правилата на новите ученици

- На таблата учениците го поставија цртежот што претставува за секое правило за шушкали ситуација во која детето го почитува и оној во кој тој / таа не го почитува. За да се заврши играта има неколку црвени и зелени рамки
- Децата треба да го водат ДОЦ преку таблата, до постигнување на сите слики
- Откако ќе пристигнат на плоштадот со слика, треба да разговараат за тоа дали дејствието за почитување на едно од правилата на училиштето, ставете ја сликата на ДОЦ, кодирајќи ја за да стигне до точната рамка (црвена ако е измет, зелена ако е правилна ) и ставете ја сликата таму.
- Играта продолжува сè додека не останат слики



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

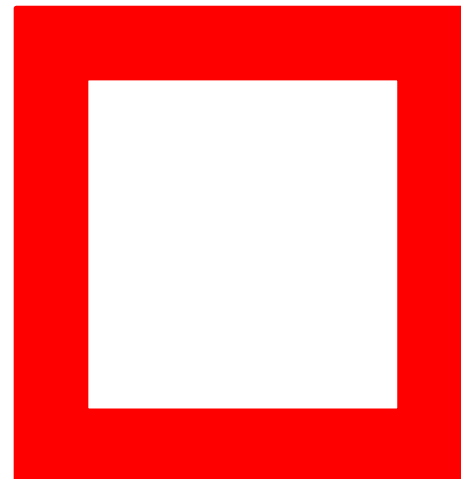
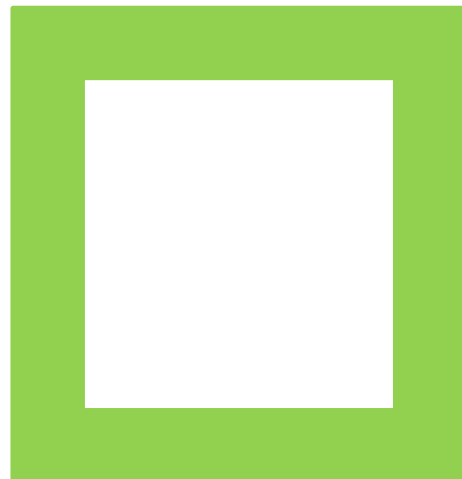
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Чекор 5: Креирање на играта на роботика

- Секоја група извлекува 2 „правила за картички“: за секое правило учениците цртаат ситуација илустрирајќи правилно однесување (сликата се предава со мобилна зелена рамка) и исто така ситуација која илустрира погрешно однесување (сликата е опкружена со црвена рамка).





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



- Студентите се поделени во 3 групи:
- Подготвување постер со правила (слики и списи).
- Подготовка на правилник на играта.
- Создавање активности за затоплување за користење на ДОС.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Чекор 6: Презентирање на играта пред новите студенти

- Некои ученици ја презентираат часот и целта на играта
- Некои други студенти презентираат Док и покажуваат како да го користат.
- Затоплување на активности во групи (постари и помлади ученици заедно).
- Ајде да играме! Помладите студенти се поделени во 4 групи и тие се запознаваат со играта и помогнаа да играат од некој постар студент.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



## Правила на роботика и правила на општеството

**Дизајн наназад (Вигинс и Мектиг): започнувајќи од нашите цели за учење, да го рекреираат патеката за учење до практичните активности што студентите треба да ги извршуваат**





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ЗАКОНИ НА ОПШТЕСТВОТО ЗАКОНИ ЗА РОБОТИКА

1. Роботот не смее да му наштети на човечко суштество или преку неактивност да му дозволи на човекот да му наштети.
2. Робот мора да ги почитува наредбите дадени од човечки суштества, освен кога таквите наредби би биле во спротивност со првиот закон.
3. Робот мора да го заштити сопственото постоење сè додека таквата заштита не е во спротивност со првиот или вториот закон



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# ПРОСОЦИЛНОСТАТА е игра

Elena Milli  
Giulia Martellini

Polo Europeo della Conoscenza

**Panevezys - Second teachers' training**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





## Резултати од учење

- Развијте го разбирањето за важноста на употребата на неформални методи на настава
- Користете креативна роботика за активно вклучување на учениците во процесот на учење
- Спроведување на наставни активности за емпатија, толеранција и почитување
- Подобрете ја можноста децата да работат во групи за да спречат малтретирање
- Подобрете го кај децата капацитет за анализа, синтеза и изложување на информациите за одредена тема



## СОДЖРИНА ЗА ОБУКАТА

Премногу често, креативниот дел поврзан со наставата е запоставен, навистина е фундаментален, особено кога наставниците работат со млади ученици. Со креативни роботски активности учениците можат да се изразат себеси на слободен (сепак регулиран) начин, можат да бараат различни решенија од различна гледна точка, ставајќи во практика решавање на проблемот и подобрување на просоцијалните вештини при работа во групи. Овој вид активности треба да биде радосен и тие се засноваат на гејмификацијата на часовите, со цел да се вклучат учениците и да им се дозволи да го изразат својот талент не само во вообичаените училишни предмети. Особено работилницата ќе ја воведо важноста на гејмификацијата што се користи во час, преку наставниците да создадат несуден амбиент, во кој грешка е дел од патеката за раст и учење. Оваа работилница има за цел да ги подобри вештините на наставниците за да станат олеснувачи за процесот на учење на учениците, придружувајќи ги на патот и споделување на

задоволство од учењето заедно со нив.



## СОДЖРИНА ЗА ОБУКАТА

Практичниот дел од работилницата ќе се фокусира на имплементација на активност за просцијалните вредности. Учесниците ќе треба да разговараат и да најдат заеднички договор за тоа како да претставуваат просцијална вредност без зборови. Потоа, цртежите ќе бидат поставени, покриени, на квадратна табла, каде учесниците ќе преместат мал робот за да стигнат до нив. Активноста ја поттикнува можноста да се најде заедничко решение, дискусијата за значењето на вредноста и да се зајакне соработката: всушност за време на роботската активност целата група учествува, одржувајќи го помалку квалификуваниот учесник. Оваа гејмитирана активност опфаќа неколку комплексни вештини на разигран и ефективен начин.

По овој дел, учесниците на работилницата ќе дискутираат и развиваат во групи нови активности за учење засновани врз употребата на креативната роботика и просцијалните вредности изучени на разигран начин.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Polo Europeo  
della Conoscenza 



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## УПОТРЕБА НА Игрите во КЛАС

- Критично размислување
- Тимска работа
- Креативност
- Позитивни сеќавања на учење
- Активен ангажман
- Одржливо внимание







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Игрите помагаат да се создаде ВКЛУЧЕН КЛАС

- КОНТЕКСТ на социјализација за сите студенти
- слободна околина
- размена меѓу врсници
- место каде сите
- може да најде начин да се изрази
- неговиот / нејзиниот потенцијал и таленти





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Модификација на социјалното опкружување

Активностите на роботиката треба да се користат како групни активности за развој на основни социјални и просоцијални вештини.

За време на едукативни активности засновани на игра, детето може:  
се чувствува себеси во заштитено

околина

Обидете се со различни социјални улоги

Разговарајте за него / неа во а

посредуван и метафорички начин





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

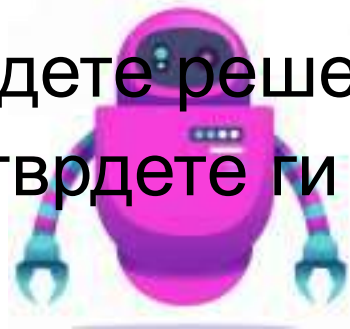
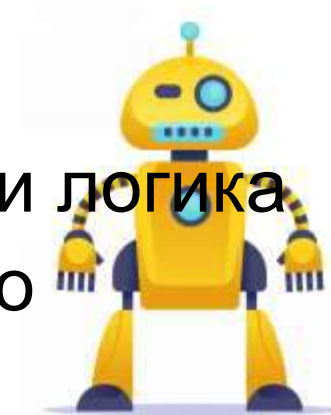
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ОБРАЗОВНА РОБОТИКА

- Едноставен и практичен пристап
- Користи роботи за да стимулира интерес и логика
- Охрабрете ги учениците во водено откритие и во
- решавање на проблем
- Студентите се навикнуваат да работат во група на:
- решавање на проблеми
- најдете решенија
- потврдете ги резултатите







## Бенефити од ОБРАЗОВАНИЕ со РОБОТИКА

- фаворизира развој на супериорни надлежности
- поддршка на учење во центарот на ученикот
- преку претставување во конкретен контекст, го олеснува учењето на апстрактните концепти
- постигнувањето успеси и напредокот во учењето имаат позитивен ефект врз само-перцепцијата, подобрувањето на мотивацијата и образовните резултати





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

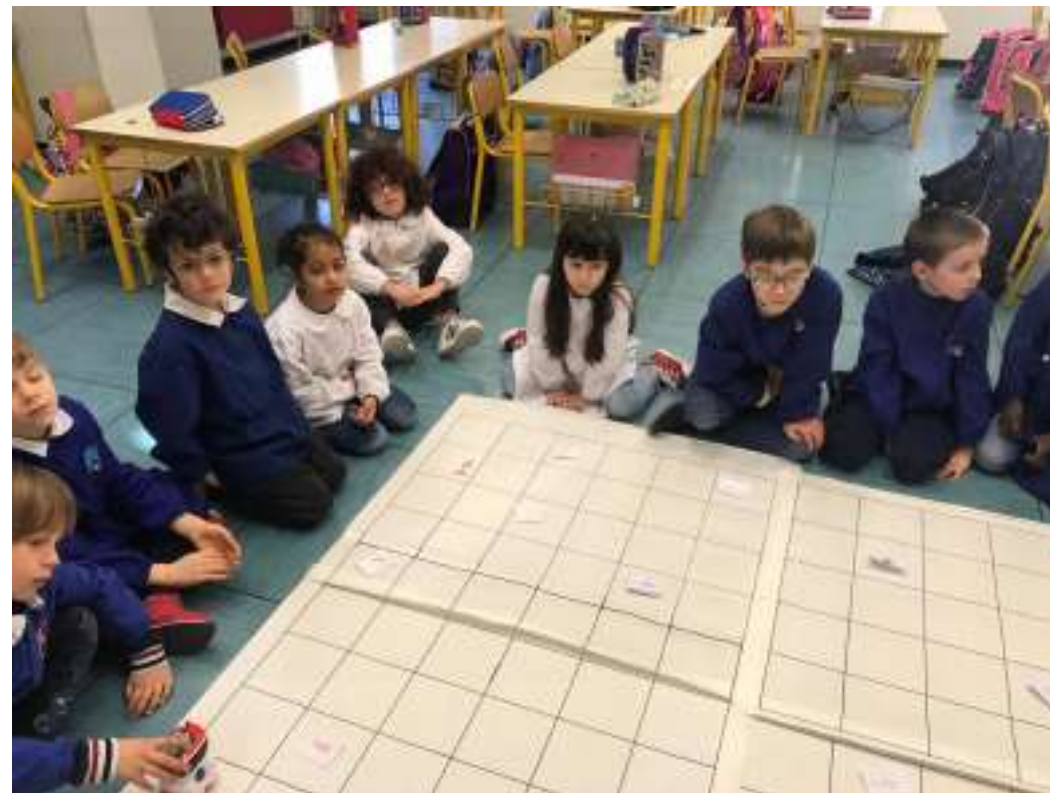
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Робот, нема типично човечки  
карактеристики,  
фундаментални за  
едукативни активности, како  
емоционална интелигенција  
...

Значи, тој мора да се  
користи во социјален (и  
социјализиран) контекст





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Роботот може да биде заедничка едукативна алатка со која целата класа работеше заедно со тоа секој да си го даде својот индивидуален придонес што го прави резултатот поголем од збирот на сите единечни делови.



Polo Europeo  
della Conoscenza 



## ПРЕДУПРЕДУВЊЕ

Децата обично гледаат на играта како на трка, наставникот треба да избегнува рангирање, но промовира заложба кон заедничката цел на победа.

Конкуренцијата се претвора во соработка кога победата се дели, а наставникот не дајте значење на „редот на пристигнување“, но на можноста да работиме заедно (понудената ситуација)







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ПРЕДУПРЕДУВЊЕ

Правилата мора да бидат јасни и споделени, акцентот мора да се стави на важноста на фер игра и правичност. Почитувањето кон групата е почит кон луѓето кои се дел од неа: го стимулира социјалното чувство, припаѓање на групата, емпатија



Наставникот мора да создаде несуден околина, во која грешка како дел од патека за раст и учење





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ПРЕДУПРЕДУВЊЕ

Тешкотијата и кривката на еден од членовите на групата мора да најдат простор во групата и групата мора да научи да дава сила и поддршка, прави тимска работа



Polo Europeo  
della Conoscenza 



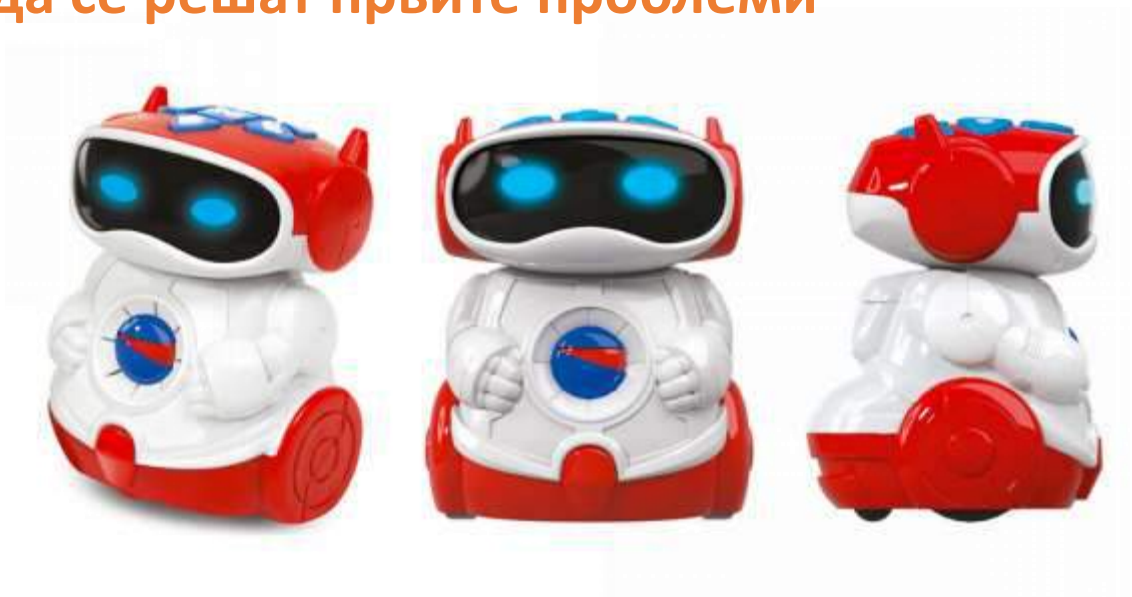
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Климентони ДОК помага во развој на логички вештини и вештини за решавање проблеми; учи букви, броеви, бои, животни. Може да се програмира да извршува бесплатни патеки или да ги репродуцира траекторите што ги бараат картичките за игри, да се развие логичка смисла и да се решат првите проблеми**



Polo Europeo  
della Conoscenza 



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## КАКО ДА ГО УПОТРЕБУВАТЕ

- 3 модели: EDU, GAME or FREE



Polo Europeo  
della Conoscenza 





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



**Ти си на ред!**





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# КРЕАТИВНО РЕШАВАЊЕ НА КОНФЛИКТ (ВО УЧИЛНИЦА)

Marina Tanasoska  
Darko Taleski

Friends of Education

**Usak - First teachers' training**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Резултати од учење

- Истражување на две различни гледишта во конфликт
- Учење како да ја земеме перспективата на друга личност / страна вклучена во конфликтот
- Подигање на свеста на учесниците за различните гледишта во конфликтот
- Промовирање на здраво изразување на чувства
- Поттикнување на сочувство и соработка
- Создавање училница против пристрасност





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДЖРИНА ЗА ОБУКАТА

Почетната рамка на оваа работилница е просоцијалното гледање на природата на човековиот развој. Се смета дека преку активностите е можно да се добие чувство на компетентност и способност за артикулација и обработка на важни внатрешни содржини.

Работилницата ќе им помогне на наставниците во решавањето на конфликтите, ќе станат свесни за стереотипите и предрасудите и ќе развијат емпатија за сите ученици без оглед на нивните разлики.

Просоцијалното учење со своите вредности го подигнува нивото на настава, а исто така и влијанието врз способноста на ученикот да препознае и користи емпатија во нивните животи.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА ЗА ОБУКАТА

Работилницата и игрите се врска помеѓу секојдневниот живот и процесот на учење. Ние ја опишуваме улогата на учење засновано врз традиционалните детски игри во наставниот процес, улогата на ИКТ во „играњето и учењето“, како и придобивките од комуникација ученик-ученик, наставник-ученик, родител-ученик, наставник-ментор. Но, главната цел е да се анализираат социјалните активности на учениците и да се влијае на намалување на бројот на конфликти преку развој на човечки карактеристики и вредности.





Секогаш кога сте во конфликт со некого, постои еден фактор што може да направи разлика помеѓу оштетување на вашата врска и продлабочување. Тој фактор е став.

*William James*

**William James** (1842–1910 ) беше американски филозоф и психолог, и првиот едукатор кој понуди курс за психологија во САД. Jamesејмс беше водечки мислител на крајот на деветнаесеттиот век, еден од највлијателните американски филозофи и беше етикетиран како „Татко на американската психологија.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Што е тоа конфликт?

- Конфликтот е секојдневна појава во меѓучовечките односи, дел од животот, особено.
- Една од широко распространетите дефиниции за поимот вели дека конфликтот е состојба на несогласување, спротивставување или некомпатибилност помеѓу две или повеќе лица.
- Од друга страна, можноста за решавање на конфликтни ситуации е од суштинско значење ако сакаме да го исполниме нашиот потенцијал (а кој не го сака тоа?). Овие ситуации нè тераат поблиску да анализираме што се случува околу нас, како и можностите за креативни одговори и решенија.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# КРЕАТИВНИ ТЕХНИКИ ЗА РЕШЕНИЕ НА КОНФЛИКТ

- Паузирање и дистанцирање
- Гледајќи ја пошироката слика
- Обрнување внимание на невербална комуникација
- Емпатија
- Прифаќање на одговорност
- Комуницирање асертивно
- Фокусирање на она што зависи од вас





# Паузирање и дистанцирање

Вклучувајќи се во паузата, едно лице си дава моќ да избере или да зачекори или да се оддалечи од проблемите во конфликт. Не секој вербален напад или упатен коментар има потреба или треба да биде достоинствено со одговор.

На секое лице треба да му се даде можност да разјасни што зборува. Токму во овој момент влегува во сила моќта на паузата. Едноставно барање за јасност на штотуку кажаното, како на пример „Те молам за помилување...?“ или „Те молам, можеш ли да објасниш што зборуваш“ честопати е милостивиот момент кој завршува што може да стане несреќно и да се избегне распад на односите.

*„The right word may be effective, but no word was ever as effective as a rightly timed pause,,*

MARK TWAIN



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Гледајќи ја пошироката слика

- Замислете да го следите конфликтот од голема далечина и од неутрална позиција. Треба да размислите дали причината за вашата вознемиреност навистина е она за што зборувате во моментот или ве пренасочивте бес од некоја друга ситуација? (Слично на натрупаниот гнев што повеќето од нас го исфрлаат во сообраќај).
- Позитивниот пристап за наоѓање решение со оваа техника е да се обидете да го идентификувате проблемот, но исто така и лицето со кое треба заедно да го решите тој проблем. Заобиколи ситници, обидете се да најдете одговори на големите прашања што треба да се одврзат.



FRIENDS OF  
EDUCATION



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Обрнување внимание на невербална комуникација

Вашите невербални сигнали за комуникација - начинот на кој слушате, гледате, се движите и реагираате - кажете му на лицето со кое комуницираате, без разлика дали ви е гајле, дали сте вистинити и колку добро слушате. Кога вашите невербални сигнали се совпаѓаат со зборовите што ги кажувате, тие ја зголемуваат довербата, јасноста и односот. Кога не го сторат тоа, тие можат да создадат напнатост, недоверба и конфузија.

Ако сакате да станете подобар комуникатор, важно е да станете почувствителни не само за говорот на телото и невербалните знаци на другите, туку и за вашите.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Емпатија

- Покажете дека слушате и разбирате што ви кажува другата страна.
- 
- Обидете се да разберете кој е агол, што е гледна точка. Сите ние велíme дека го правиме тоа, но всушност, ние обично се обидуваме само да го ставиме во прв план она што е важно за нас.
- Не мора да се согласувате и оправдувате, само обидете се да разберете како се чувствува другата личност во тој момент. Ова не ве прави неделно лице. Напротив, ова ќе ви помогне
- станете разбирлива, сочувствителна, силна личност.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Прифаќање на одговорност

- Кога прифаќате одговорност, наоѓате решенија побрзо и на начин што ќе ви овозможи да ги коригирате другите, без да предизвикате раздор во вашите односи.
- Конфликтите се нуспроизвод на неодговорност.
- Неодговорноста резултира со вина. Покажувајќи прст кон другата страна отколку кон себе. Критикувајќи ги другите за да го отргнат вниманието од празнините во вашето однесување. Судејќи ги постапките на другиот да избегнете фокусирање на своето.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Комуницирање асертивно

- Комуницирање наметливо е комуницирање на јасен начин.
- Комуникација што ги изразува вашите мислења и потреби додека ги почитувате мислењата и потребите на другата личност.
- Наметната комуникација може да ги зајакне вашите односи, да го намали стресот од конфликт и да ви обезбеди социјална поддршка кога се соочувате со тешки моменти.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Фокусирање на она што зависи од вас

- Не можеме да контролираме туѓо однесување и не можеме да направиме друго лице да сака или да може да се промени.
- Не можеме да ги менуваме луѓето, но се обидуваме да го смениме нивното однесување - полека, со убов, сочувствително.
- Помогнете им да го променат наративот. Наместо да им дадете совет за промена на однесувањето (симптом), обидете се да им помогнете да ја видат нарацијата (причината).
- Пуштете се. На некои луѓе не може да им се помогне.





## Упатства за предавање на креативна резолуција на конфликти

- Промовирање на здраво изразување на чувствата
- Поттикнување на грижа, сочувство и соработка
- Создавање училница против пристрасност



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Промовирање на здраво изразување на чувствата

- Големините на групите држете ги мали: Децата полесно ќе соработуваат ако групите се мали.
- Парови и групи на натпревари: Кога формирате парови или мали групи, обидете се да им парирате на децата со силни вештини за соработка со други чии вештини штотуку се појавуваат.
- Помогнете му на детето кое е изоставено: Ако има дете со кое никој не сака да биде партнер, поставете ја основата за вклучување велејќи: „Сите учиме како да се вртиме и да слушаме. Јегери е исто така.
- Обезбедете погоден простор: Можете да го модифицирате физичкото опкружување за поддршка и промовирање на активности за соработка.



FRIENDS OF  
EDUCATION





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ЦЕЛИ на РАБОТИЛНИЦАТА

- Учесниците ќе истражат две различни гледишта во конфликт
- Учесниците ќе научат да ја земат перспективата на друго лице / страна вклучена во конфликтот
- Учесниците ќе ја зголемат својата свесност за различните гледишта во конфликтот





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Активност за загревање - Соберете се заедно Роденденска линија НЕВЕРБАЛНА вежба

- 2 минути за да ја завршите активноста.
- Формирајте единствена права линија, според вашите родендени (датуми).
- Лицата со родендени во јануари ќе бидат на почетокот на линијата, (најпрво датумите на почетокот на јануари, проследени со редоследот на подоцнежните датуми).
- Линијата напредува по месеци и денови со родендени во декември на крајот.
- Лицата со ист роденден го делат истото место во редот.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Активност за загревање - Прашања

- Дали ви беше тешко да ја направите оваа активност?
- Зошто?
- Дали би ви било полесно ако можете да комуницирате едни со други?
- Дали имаше недоразбирање меѓу вас додека се обидувавте да ја направите оваа активност?
- Можеме ли да донесеме заклучок за оваа активност?





## Активност за загревање - Соберете заедно Редица за роденден ВЕРБАЛ вежба

- 2 минути за да ја завршите активноста.
- Формирајте единствена права линија, според вашите родендени (датуми).
- Лицата со родендени во јануари ќе бидат на почетокот на линијата, (најпрво датумите на почетокот на јануари, проследени со редоследот на подоцнежните датуми).
- Линијата напредува по месеци и денови со родендени во декември на крајот.
- Лицата со ист роденден го делат истото место во редот.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Активност за загревање - Заклучоци

- Комуникацијата има голема улога во управувањето со конфликтите.
- Лошата комуникација секогаш резултира со недоразбирање и на крајот конфликти.
- Нашата комуникација треба да биде јасна, прецизна и искрена, доколку сакаме да избегнеме конфликти.







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

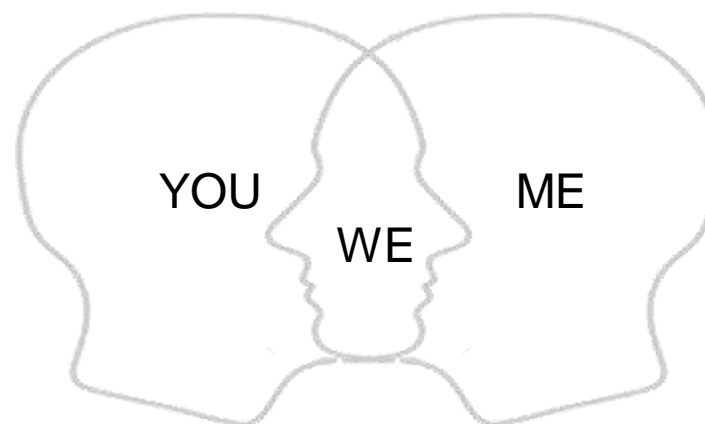


# Главна активност КРЕАТИВНИ ТЕХНИКИ ЗА РЕШЕНИЕ НА КОНФЛИКТ

**Гледајќи ја  
пошироката  
слика**



**Емпатија**



FRIENDS OF  
EDUCATION



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Главна активност - Фокус

- Научете и применете неколку техники за креативни одговори и решенија на конфликтната ситуација.
- Wille се фокусираме на две техники: Гледајќи ја пошироката слика и Емпатија.
- Тое размислиме што значи да се „погледне во пошироката слика“ или да се „види со туѓи очи“ со раскажување приказни.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Заспаната убавица - Филмска приказна





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Главна активност - Прашања

- Дали имаше некој вид на конфликт во приказната?
- Можете ли да ги дефинирате страните вклучени во конфликтот?
- Што мислите, кои се позитивни ликови, а кои негативни ликови во оваа приказна?
- 
- Зошто?





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860



# Maleficent – Филмска приказна



FRIENDS OF  
EDUCATION





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Главна активност - Прашања

- На кои начини се разликуваат двете приказни?
- Кои се твоите чувства кон Малефициент во оригиналната приказна?
- Какви се вашите чувства кон кралот Стефан и самовилите во оригиналната приказна?
- Што мислите, зошто се чувствувавте така во врска со главните ликови во оригиналната приказна?
- Дали вашите чувства кон главните ликови се променија откако првпат ја слушнавте оригиналната приказна и откако сте ја слушнале и гледале другата приказна?
- Зошто да или зошто не?





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Главна активност - ПОВРЗИ НА ПРОГРАМАТА НА ПРОГРАМАТА

- Повеќето литератури претставуваат можност да се истражи гледиштето и нејзиниот однос кон конфликтот. Бајките претставуваат прекрасна можност.
- Пример: „ Вистинската приказна за трите мали свињи “од он Скајска, хумористично ја истражува приказната за трите мали прасиња (Пуф fi н, 1996 г.) од перспектива на волкот. (Оваа книга е достапна и на шпански јазик, La Verdadera Historia de los Tres Cerditos, Викинг, 1991.)
- Пример: „Црвенкапа“





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



# Главна активност - ПОВРЗИ НА ПРОГРАМАТА НА ПРОГРАМАТА

Јазични уметности: Дали децата треба да прават креативни активности за пишување околу гледна точка. Барајте конфликти помеѓу два карактери, каде учениците можат да играат улоги во двете различни гледишта. Децата нека напишат или драматизираат верзија на Јаскек и дршката од грав или друга бајка од перспектива на гигантот.

Уметност: Нека децата прават креативни активности за цртање околу гледна точка.

Социјални студии и историја: Погледнете ги историските настани од гледна точка на сите играчи. На пример, студентите нека размислат за гледиштето на Колумбо пристигнување во „новиот свет“ и гледиштето на домородните Американци што го гледаат како пристигнува во нивниот свет.

Компјутерска наука / ИТ Објаснување: Дали децата треба да направат видео монтажи, анимации, стрипови, постери, презентации, игри, да презентираат приказна за некоја конфликтна ситуација (може да биде и реална приказна) или за креативни резолуција на конфликтот, користејќи компјутер.





## Главна активност - Активност на учесниците

- За што е различно гледиштето вие и некој пријател (или некоја друга важна личност за вас)?
- Споделете време кога сте имале различно гледиште за нешто од вашите пријатели или друга важна личност во вашиот живот.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Да ИЗРАСНЕСИ ЖАБА

Рамки за раскажување со стратегии за  
градење рефлексива во ситуации на  
фрустрација

Иглика Ангелова  
ДИИТ Тракиа Универзитет

**Panevezys - Second teachers' training**



**ProSocial Values**

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## ИСХОДИ ОД УЧЕЊЕ

- Подигање на свеста на наставникот за природата на просоцијалното однесување
- Да се информира наставникот за разликите помеѓу самиот процес на учење и универзално знаење
- Стекнување знаења на наставникот за педагошките чекори за формирање на поглед кон светот кај децата
- Да се фокусира вниманието на наставникот да умее да анализира и процени во кој степен на развој и формирање е детето во моментот
- Да се поттикне наставникот да иницира активности за игра и улоги соодветни за хуманоста и универзалниот поглед на светот
- Да се презентираат методите и развојот на практики за систем на лична вредност заснован на алтруизам, агресивност и врсничка комуникација во поволно опкружување за учење





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



# СОДРЖИНА НА ОБУКАТА

## АДВОКАТИ за формирање на квалитетен и универзален поглед на светот

Светот влегува во 21 век со многу спротивставени гледања: екологија или индустрија, економија базирана на ресурси или економија базирана на знаење (hi-tech технологија за заштеда на ресурси), граници или глобализација, миграција и подвижност или блискост на заедницата, традиционално или нетрадиционално семејство. Опозицијата е елемент на социјалното опкружување во фаза на промена на јавните норми.

Во оваа фаза, градењето „универзален поглед на светот“ подразбира игнорирање на разликите, реализирање на богатството на различностите, обединување околу „универзалните човечки вредности“, како што се животот, разумот, љубовта, хармонијата, заштитата, еднаквоста итн.

Формирањето универзални вредности е еден вид превенција на насилство и е основа на алтруистичко однесување (колку и да бидат контроверзни, тие може да бидат од филозофска и социјална гледна точка). Формирањето „универзален“ поглед на светот е од суштинско значење за младата личност да го усвои менувачкото опкружување и да израсне во позитивно и отпорно на понижувачко однесување.

Светот се формира со развој на концептуалното размислување, лични чувства и искуства и спецификите на социјалната култура. Тоа е поврзано со вештини за рефлексивност и саморефлексивност, лично емоционално искуство и комуникација со возрасни во одредена средина за учење. Секој од наведените елементи може да се формира и помогне со педагошко влијание врз состојба на позитивна одржливост.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА НА ОБУКАТА

Ова предавање и оваа работилница презентираат **педагошки задачи** кои вклучуваат **рефлексивност и само-рефлексивност** преку споделување **мислења, чувства и искуства во имагинарна приказна** што детето и наставникот ги развиваат заедно користејќи ги техниките „**мапа на умот**“, испитувањето и **методите за раскажување приказни** во еден педагошки производ.

Јазикот во училищата е важен, тој звучи како „**многу вообичаен неформален разговор**“ помеѓу **возрасен и дете**, но всушност тоа е дијалог и **нежно испитување на врските** помеѓу емоциите, секојдневните проблеми и мислите што ги води искусниот наставник.

**Наставникот и детето решаваат проблеми занимавајќи се со сопствени чувства на одговорност: тие управуваат со потребните информации и формираат концепт што ги задоволува нив.** Тие го следат сопственото разбирање за соодветна или несоодветна одлука, добра и лоша, убава и грда и, исто така, ги изразуваат своите лични чувства и желби, збогатувајќи ја нивната комуникација и емоции, и тие размислуваат за нивните сопствени одлуки кои им биле важни на крајот на приказна.





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## СОДРЖИНА НА ОБУКАТА

Сесијата вклучува социјална рефлексија. **Детето, поддржано од наставникот, го претставува своето лично искуство во група со деца.** На децата им е дозволено да ги споделат мислите (интимно) и своето емоционално искуство во секој дел од приказната. Тие ги коментираат и збогатуваат сопствените животни искуства со споделување на значајни животни ситуации во кои си помагаат едни на други во разбирањето. Приказната станува индивидуален придонес за групата.

Тимот од возрасни-деца ја прикажува приказната преку илустрациите (слики и сл.) Во приказна, со специфични ликови на свој начин уметнички (може да биде необично многу креативен начин).

**Наставникот е фокусиран на управување со три вида реалност (гледни точки), кои се создадени во принцип.** Точките на гледање се надополнуваат едни со други:

1. **Реалност (гледна точка) на детето (ученикот)**

2. **Реалноста на возрасниот**

3. **Тие создаваат заедничко-виртуелна реалност,** која последователно се претставува во групата и станува заедничка групна (гледна точка) - Група Вредна реалност.

Работилницата завршува со групни изразување и размислување. Може да биде заклучок или продолжено нежно поддржано со помош на наставникот, само ако тоа е потребно.





## Од каде да се започне

- Ајде да се запознаеме со психолошките карактеристики на возраста (Ериксон и Колберг за криза на возраста) <https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>
- Да се потсетиме на можностите за размислување и учење на деца во група, затоа што како што вели Виготски „детето не е социјално изолиран ученик...“ и искуството на групата е клучен момент
- Покажете му на детето начини да прифати и разгледува совети поврзани со животните искуства стекнати од други луѓе (возрасни и врсници), формирајќи сопствен просоцијален поглед на светот
- Научете ги децата да уживаат да слушаат додека доживуваат дел од реална ситуација, како лекција од реалниот живот и за реалниот живот
- Подобрете го капацитетот на класификација, идентитет, реверзибилност, реципроцитет на информациите за одредена тема кај децата







### Erikson's Stages of Psychosocial Development

Approximate Age	Psychosocial Crisis/Task	Virtue Developed
Infant - 18 months	Trust vs Mistrust	Hope
18 months - 3 years	Autonomy vs Shame/Doubt	Will
3 - 5 years	Initiative vs Guilt	Purpose
5 -13 years	Industry vs Inferiority	Competency
13 -21 years	Identity vs Confusion	Fidelity
21- 39 years	Intimacy vs Isolation	Love
40 - 65 years	Generativity vs Stagnation	Care
65 and older	Integrity vs Despair	Wisdom





## Карактеристики на возраста од 3 до 9 години ..

Резимираме врз основа на претходното искуство. Претходно знаење?

<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>

**Класифицирајте** - по еден или повеќе извонредни параметри, верувања, нештата се живи – **анимализъм**

**Прави грешки** во причинско-последични односи - донесува правилни заклучоци. *Дали имаш брат?*

**Креирај серија** (заснована на параметрите 1-6 максимум 6)  
Пеперутката е **голема** и **жолта**.

**Размислува на логичен начин**, но само во конкретни ситуации. Се појавува децентрализација!  
>>> Можност да размислува за повеќе отколку само за еден истовремено!

Почитува правила за да избегне казни;  
Не ја зема предвид туѓата гледна точка,  
не разбира намери ...  
Скршете 3 чинии несакајќи / или искрши  
1 намерно (стари 3-4 години)  
Lawrence Kohlberg

Возрасни кризи - поставува иницијатива  
наспроти чувството на вина.  
Се појавуваат моралните чувства и свеста.  
Детето избира помеѓу раководење со  
работно искуство или чувство на  
инфериорност





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



# Ние исто така се грижиме ...

**Процесот** на формирање на концепти

Потребата од **вештини** за создавање логички врски и вклучување  
На каузални врски (причина-последица) со нештата ...

Потребата да се пренесат **знаења и вештини** во областа на  
**личниот развој, критичко размислување и мудроста на живеење** на позитивен и конструктивен начин.



Iglika Angelova

I don't NEED it, I just WANT it  
They don't NEED it, I just want them to  
They CAN do whatever they want!

Think	Intensity	Feeling	Thought	Feeling	Thought	Feeling	Thought
Need Necessary Demand	High	Anger	Blame	Depression	Shame	Guilt	Resent
Want Prefer Desire	Medium	Frustration Annoyance Disappointment	Concern	Embarrassment	Regret	Disappointment	Respect
Don't Care	Low	Calms	Calms	Calms	Calms	Calms	No nothing

Things don't have out  
as important





# Правила на ..... жабата

## Фази од стратегијата – комплекс на методи

**Рана фаза 1** – Наведете ги вашите потреби и слушнете ги потребите на децата!

**Прв чекор** - Поставете го концептот: Зборуваме за жаба, но мислиме на сите!

**Втор чекор** - Фокусирајте се на потребите на различни од мене и слични како мене! Провокации и драматизација во учителско-детски дијалог кој вродува искуства ..

Грижа - значи  
да стекнеш  
пријател

### Четврт чекор

Завршете ја приказната во избалансиран, позитивен и смешен КРАЈ и земете здив цело одделение заедно!



**УЖИВАЈТЕ !**

### Трет чекор -

Вербализација цело време - Споредете се со вас! - јазик за животниот стил на животната средина, пронајдете ги клучните точки за животот





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



# Да израснеш жаба - Приказна

Знаете што...?

На мојот роден се случи ..... Знаете дека имам сестра, таа е постара од мене и секогаш ми прави трикови, сите ми се смеат, а јас се чувствувам мошне глупаво и ниско ...

Кога сум до неа, секогаш очекувам изненадувања и сум секогаш на штрек.

Па така, ги пречекував гостите за мојот роденден ... И ... сите ми донесо подарок! Беше многу убаво!

Сестра ми доцнесе од училиште и јас тивко се прашував што ли ТАА ќе ми донесе за подарок, бидејќи се подготвував за изненадување ... Не, не, не дека беше лоша, но ... Ме држеше на штрек..

И, таа дојде ....Со прекрасна црвена кутија ... ми ја подари многу љубезно ... А јас ... веднаш ја зедев кутијата за да ја отворам ...

Кога го отворив ... Погодете што ... ?? !!! Внатре имаше подарок ... ЖИВА ЖАБА !!!!

**Запомнете да ја завршите приказната почитувајќи ги принципите дека: сите треба да учествуваат во приказната, дека Вие само го поддржувате сценариото и предизвикувате класификација, размислување, предизвикувате грешки, следите циклус и природно ја поместувате приказната за да ги контролирате тензиите предизвикани од ситуациите приказна во живо!**







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



## Крај на приказната .....

И сфатив/разбрав .....

Кога јас и ти одеднаш сфативме дека ... почнувате навистина да сакате некого кога размислувате за него, кога се плашите дека нешто ќе му се случи .. кога ќе се обидете да направите добро ..

Благодарение на сè што сторивте, станува ваш пријател .. ве чека да се вратите и ви недостасува кога имате време да си кажете нешто заедно, да се забавувате ..

Само тогаш можете да го наречете „милениче“ - што ако е ЖАБА, .. љубовта и пријателството не гледаат на лицето, .. тие гледаат на грижата и срцето!





**Класифицирајте - по еден или повеќе извонредни параметар**





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



# Драматизација - вештини на наставниците

Учење да ја трансформирате мудроста во спротивставувања во една приказна

Поширок поглед на светот



Човекова животна средина?



Животната средина?



Природно? НЕприродно/вештачко?  
Создадено од човек?



Вештачко опкружување



Поволна средина за живеење



Поддршка на животната средина







Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Некои идеи .. За ПОЧЕТОК на приказна..

“Мојот прв ден во градинка ...??”



Еднаш многу одамна.....  
Не е секогаш соодветно ... 😊

*Приказната треба да  
звучи апсолутно  
тривијално и реално.  
Не треба да е далеку од  
реалноста и моментот.*





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Не заборавајте да ги користите (покажете) вистинските димензии на предметите!  
Посочете ги реалните животни циклуси! 😊

Наставникот треба да  
биде добро подготвен!



Да се избегнат грешки заради  
недостаток на искуство



Децата се само мали... и незрели 😊

Тие не се глупави!

Тие веднаш ќе разберат дали нешто не е во ред!

Задача на обуката!

**Сценарио!**

Кој е следен !?

Кој недостасува?

Дали имаме следен ? ..



Голем дел од наставата е базирана на фотографија или компјутер!







## Наставникот е лидер! Нема граници за теми и имагинација од настаниците!

Децата сакаат скрининг и исто така се љубопитни и сакаат да бидат изненадени од едноставни случувања и разбирања во светот на возрасните.

На природен начин емотивно, тие развиваат соработка и емпатија за еластичност, поради широкиот поглед кон светот и стекнати знаења во групи!

Дневен циклус  
на настани -  
весник



Серији на приказни во слики – Комедии на настани во  
слики – Историски стрипови

Серији – должина и висина  
на нотите – музика



Циклус на филмови - серији

Циклус на дела, концерти, откритија во една област!





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

ProSocial Values  
2017-1-IT02-KA201-036860



## Разновидност во хоризонтот - циклуси во развој. возраст, животни кои несат јајца ... итн

Обезбедете необичен фокус/внимание за да изградите заедничко разбирање и знаење за историската или временската линија на приказната 😊



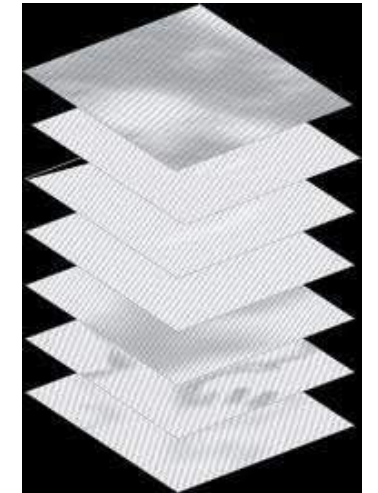
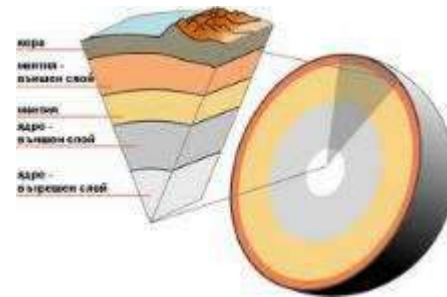
[http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O\\_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post\\_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka\\_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130](http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130)





# Задачи на обуката ..

Обезбедете им на децата однапред идеја за сложеноста на слоевите.  
Информативни слоеви  
Совпаѓање, одредување,  
Шарени, надвор / внатре и... пренесување на духовно - ИТН.



Овој вид лекции бараат естетика и култура на јазик, знаење и сетила во училницата.  
**И не може да се направи без интерпретација/толкувања и фантазија!** ☺







## Водечка табела за промени Од материјализам до вредности

Главни карактеристики	Култура на придобивки	Култура на вредности
<b>Пристап</b>	Ние ја подобруваме функционалната соодветност на детето и неговата способност да живее во одредени услови	Помогнете му на детето да формира став кон светот и кон сам себе
<b>Одделенски јазик</b>	Направено од мене; Постапувајте како што реков, потпрете се на искусен	Пробајте сами; Верувајте си; Експериментирајте; Побарајте поддршка кога е потребно! Не плашете се 😊 Јас сум ТУКА близу до вас!
<b>Главен авторитет</b>	Наставник и родители	Децата или детето

