

# Plan aktivnosti: vremenska lenta Krzyżowa

Autorica: Karolina Osiecka

## TEMA

---

Ovaj plan aktivnosti pruža smjernice za korištenje vremenske lente o Krzyżowi na zabavan način. Fokusira se na ključne trenutke i važne događaje povezane s ovim povijesnim mjestom koji su temeljni za današnju Zakladu Krzyżowa za međusobno razumijevanje u Europi.

## KONTEKST

---

U igri s elementima putovanja kroz vrijeme, učenici/sudionici natječu se u malim timovima. Svaki tim dobiva kartice iz vremenske lente koje trebaju poredati po vremenskom slijedu postavljanjem kartica naizmjenice. Pri tome se može osporiti izbor prethodne grupe, što dovodi do uzbudljivog suočavanja s sadržajem.

## CILJEVI

---

Učenici/sudionici biti će potaknuti igrom da usvoje prezentirane događaje i sadržaje, smjestiti ih u vremenu te da izgrade odnos s poviješću Krzyżowe kroz interaktivne akcije i razgovore.

## METODOLOGIJA

---

Igra i diskusija

## MATERIJAL I POTREBNA OPREMA

---

"Just Now - Vremenska lenta Krzyżowa" i ljepljiva traka

## Pregled aktivnosti (proces)

**Trajanje:** otprilike 45 minutes

---

### **Priprema: 10 minuta**

Potrebno je veća površina na podu ili stolovima. Prije početka aktivnosti, nastavnik-ca/edukator-ica pokriva datume na karticama događaja ljepljivom trakom ili nečim sličnim kako učenici/sudionici na početku ne bi mogli vidjeti datume.

Učenici/sudionici se dijele u male timove (3 - 5 osoba). Kartice se promiješaju i ravnomjerno podijele timovima. Timovi igrača postavljaju svoje kartice ispred sebe. Važno je da barem tri kartice ostanu u općem skupu. Jedna od tih kartica stavlja se u središte igrališta.

### Igranje igre: 35 minuta

Nakon kratkih konzultacija, Tim 1 postavlja jednu od svojih kartica sa slikom okrenutom prema gore po vremenskom slijedu. Ako se taj događaj dogodio ranije u povijesti nego događaj koji je postavljen od strane nastavnika-ce/edukatora-ice, stavlja se lijevo, a ako se dogodio kasnije, stavlja se desno. Grupa mora opravdati zašto su postavili tu karticu na to mjesto. Ovdje su potrebne taktike, tj. ako grupa stvarno ne zna gdje staviti karticu, mogu prevariti druge pretvarajući se da su sigurni.

Zatim je red na Timu 2 da razmotri hoće li kronološki postaviti jednu od svojih kartica događaja u vremensku liniju ili, ako sumnjaju u ispravnost kartice događaja koja je već postavljena, da skinu ljepljivu traku s kartica i provjere datume. Prije nego što se datumi otkriju, tim mora opravdati zašto sumnjaju u ispravnost redosljeda.

Ako su otkrivene kartice događaja zaista sve u kronološkom redu bez grešaka, tim koji je sumnjao mora uzeti karticu iz preostalog skupa.

Međutim, ako postoji pogreška u redosljedu postavljenih događaja, grupa iz koje je posljednja kartica položena mora uzeti dvije kartice.

Nije odlučujuće tko je položio neispravnu karticu događaja. Grupa koja je posljednja položila karticu preuzima odgovornost za sve prethodno položene kartice događaja. Sljedeći tim ima opciju postavljanja jedne od svojih kartica događaja u vremensku liniju ili, ako sumnjaju u ispravnost slijeda, otkrivanja datuma. Nakon provjerenog reda, svi datumi ponovno se pokrivaju, a postavljene kartice se miješaju i stavljaju u opći skup. Zatim se iz tog skupa ponovno izvlači kartica događaja (sa slikom), i tim koji je sumnjao nastavlja igrati.

Cilj je što brže se riješiti svih kartica.

## PRILAGODBA ZA ONLINE OKRUŽENJE

---

Za korištenje ovog plana aktivnosti u online okruženju potrebna je određena prilagodba. Prvo, nastavnika/edukatora treba "sakriti" datume na karticama događaja uz pomoć programa za uređivanje slika te zatim podijeliti PDF dokument na pojedinačne događaje. Na taj način igra se može igrati i online. Razmatranja timova mogu se odvijati u sobama za sastanke, dok se igranje kartica može provoditi u zajedničkoj sesiji uz pomoć Jamboard alata.



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

Sadržaj ovih materijala ne odražava službeno mišljenje Europske unije.  
Odgovornost za informacije i stavove izražene u materijalima u potpunosti leži na autoru(ima).