Stručni rad

GLAGOMATIKA KAO E-SPORT U NASTAVI

Silvija Šafran
OŠ Visoko

Sažetak

Ovaj rad prikazuje implementaciju inovativnog projekta i natjecanja "Glagomatika" unutar odgojno-obrazovnog procesa u drugom razredu osnovne škole koji broji svega 11 učenika, analizirajući ga kroz prizmu e-sporta. Spajanjem matematičkih vještina, prepoznavanja glagoljskih brojeva i elemenata natjecateljskog igranja, učenici razvijaju brzinu računanja, koncentraciju i digitalnu pismenost. Rad opisuje metodologiju pripreme kroz tri online natjecanja, plasmana šest najboljih učenika na završno natjecanje I izniman uspjeh osvajanja prvih pet mjesta na završnom natjecanju Uz to, rad ističe cjeloviti interes razreda za glagoljsku baštinu kroz osvajanje posebne nagrade Staroslavenskog instituta za kreativnu čestitku napisanu glagoljicom. U radu je spomenut izniman društveni odjek koji je rezultirao uvrštavanjem projekta među nacionalne primjere dobre prakse, višednevnom udarnom popraćenošću u medijima te viralnim uspjehom službenih županijskih objava na društvenim mrežama.

Ključne riječi: Glagomatika, e-sport, igrifikacija, drugi razred, učenje kroz igru, Staroslavenski institut, Školske novine, prijem kod župana, društvene mreže, me

1. Uvod

Suvremeni odgojno-obrazovni sustav suočava se s izazovom motivacije digitalne generacije učenika, a to zahtijeva uvođenje inovativnih nastavnih metoda i odmaka od tradicionalnih oblika poučavanja. Jedan od najučinkovitijih načina za podizanje angažmana i interesa učenika u primarnom obrazovanju jest primjena elemenata igre u nastavi, poznatija kao igrifikacija. Kroz takav pristup, zahtjevni nastavni sadržaji transformiraju se u poticajno okruženje blisko dječjem iskustvenom svijetu. Projekt i natjecanje "Glagomatika" predstavlja izvrstan ogledni primjer takve prakse jer na jedinstven način povezuje hrvatsku kulturnu baštinu, odnosno učenje glagoljice, s matematičkim vještinama brzog računanja i jezičnim vještinama brzog čitanja. Dinamična organizacija, struktura i sama platforma ovog natjecanja poprimaju sve ključne značajke modernog e-sporta unutar školske okoline. Učenici se ne suočavaju samo sa suhoparnim zadatcima, već sudjeluju u kompetitivnom digitalnom okruženju koje od njih zahtijeva maksimalnu koncentraciju, strateško razmišljanje i brze motoričke reakcije. Uvođenjem ovakvih digitalnih natjecanja u svakodnevni rad potiče se zdrav natjecateljski duh, ali i duboko poštovanje prema nacionalnom identitetu i bogatoj povijesnoj baštini. Ovaj stručni rad analizira metodologiju pripreme i ostvarene rezultate učenika drugog razreda, naglašavajući važnost povezivanja obrazovnih postignuća s društvenim priznanjem, institucionalnom podrškom te iznimnim odjekom u lokalnoj i široj zajednici.

2. Glagomatika kao školski e-sport

E-sport podrazumijeva natjecanje u digitalnom okruženju koje zahtijeva brze reakcije, strategiju i visoku koncentraciju. Glagomatika savršeno preslikava taj model u obrazovni kontekst:

2.1. Dinamika i brzina: Učenici se natječu na digitalnoj platformi gdje u što kraćem vremenu moraju prepoznati glagoljske brojeve i riješiti matematičke zadatke. Pročitati riječi napisane glagoljicom i napisati ih latinicom.

2.2. Natjecateljski duh: Bodovne ljestvice koje se osvježavaju uživo stvaraju atmosferu pravog sportskog turnira, što kod učenika potiče želju za napretkom.

3. Prikaz primjera iz prakse, metodologija i društveni odjek

Projekt je uveden i proveden s učenicima drugog razreda osnovne škole u razrednom odjelu od svega 11 učenika. Cijeli natjecateljski ciklus i priprema organizirani su u nekoliko faza:

3.1. Faza pripreme i treninga: Učenici su kroz digitalne alate najprije usvojili glagoljska slova koja predstavljaju i brojeve. Vježbali su kroz dvije igre: Igru brojeva – matematičke zadatke i Igru riječi – jezične zadatke.

3.2. Internetska natjecanja: Završnom natjecanju prethodila su ukupno tri online natjecanja kroz koja su učenici kontinuirano usavršavali svoje vještine u natjecateljskom okruženju.

3.3. Završno natjecanje i ostvareni rezultati: Čak šest učenika iz razreda (više od polovice odjela) izborilo je plasman na Završno državno natjecanje u starom gradu Ozlju. Pozvani su kao prvih šest od deset najboljih u državi. Tamo su osvojili prvih pet mjesta u državi i uvjerljivo potvrdili da su najbolji. Uz to, jedna učenica iz istog razreda osvojila je prestižnu nagradu Staroslavenskog instituta za oblikovanje čestitke na glagoljici.

3.4. Službeno priznanje, medijski odjek i viralni uspjeh na mrežama: Staroslavenski institut uvrstio je ovaj projekt u rubriku "Primjeri dobre prakse". Odmah nakon pobjede, o trijumfu su izvijestili mediji u šest županija. Školske novine u Zagrebu objavile su rezultate u petak, a vijest je bila udarna kroz cijeli vikend, sve do nedjelje do 15 sati. Izniman uspjeh prepoznat je na najvišoj regionalnoj razini i nagrađeni učenici pozvani su na prijem kod župana.U petak 17. srpnja organiziran je svečani prijem za male državne prvake kod župana, što je pokrenulo novi val izvještavanja regionalnih medija u osam županija kroz petak, subotu, nedjelju i ponedjeljak. Službene objave Varaždinske Županije na mrežama (tekst, slike i video) imale su preko 50 dijeljenja, preko 40 komentara, više od 1000 oznaka odobravanja, preko 20.000 pregleda videa u nekoliko dana.

4. Zaključak

Povezivanjem Glagomatike i koncepta e-sporta, rad u ovako poticajnom digitalnom okruženju u malim razrednim odjelima dokazano podiže motivacija učenika. Ostvareni plasman, nagrada Staroslavenskog instituta, svečani prijem kod župana te odjek u medijima i na društvenim mrežama pokazuju da učenici kroz igru razvijaju napredne kognitivne vještine, dok istovremeno ponosno njeguju hrvatsku kulturnu baštinu.

5. Literatura

[1.] Beronić T. GlagoMatika – Edukativna igra i mrežna aplikacija, Dostupna na: https://glagomatika online

[2.] Beronić T. Glagoljska učilica (Prema knjizi „Misal kneza Anža)

[3.] Glagoljska azbuka (Priručni nastavni materijal u PDF formatu)

6. Prilozi



