

Noć muzeja 2025.

Odmak od tradicionalnog pristupa poučavanju danas postaje jedan od osnovnih ciljeva u promjeni pedagoške paradigme. Ona se često temelji na uključivanju tematsko raznovrsnih i interdisciplinarnih projekata u redovnu nastavu. Oni doprinose osiguravanju aktivnog sudjelovanja učenika u procesu učenja i razvoj njegovih istraživačkih, prezentacijskih, komunikacijskih i socijalnih vještina. Projekt “Gamifying Heritage” nudi kompleksnu i zanimljivu sliku primjera implementiranja projektne nastave u predmetne kurikulume četiriju različitih predmeta kroz interdisciplinarno poučavanje i vertikalnu suradnju između triju škola različitih stručnih profila i dvije institucije koje indirektno sudjeluju u odgoju i obrazovanju. Projekt „Gamifying heritage- Igrom kroz baštinu“ se temelji na izradi iOS i Android igrice metodom *treasure hunt* kroz koju igrač upoznaje kulturnu baštinu Makarskog primorja. Projekt se provodi u sklopu redovne i dodatne nastave predmeta Informatike, Povijesti, Povijesti hrvatske kulturne baštine, Hrvatskog jezika, Njemačkog jezika i Engleskog jezika u Osnovnoj školi dr. Franje Tuđmana, Brela, Srednjoj strukovnoj školi, Makarska i Srednjoj školi fra Andrije Kačića Miošića, Makarska u suradnji s Gradskim muzejom Makarska.

Projekt su u razdoblju od rujna 2023. do 31. kolovoza 2024. godine mentorirale profesorice Matea Maslač, Anđelina Mršo, Maja Brzica, Anita Zelić Tomaš i dr.sc. Valentina Lasić a kao rezultat ove suradnje nastala je mobilna igrica. Na slijedećoj poveznici možete je besplatno preuzeti i provjeriti svoje znanje o kulturnoj baštini grada Makarske - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stellarprime.gamifyingheritage>.

U školskoj godini 2024./2025. projekt je nastavljen te je trenutno u fazi realizacije uz nadogradnju sadržaja i prijevod na njemački jezik pod vodstvom prof. Ivone Ibrahimkadić, a obuhvaća istraživanje područja Donjeg Makarskog primorja. Učenici kroz istraživanje povijesnih lokacija od Brela do Velikog Brda stvaraju interaktivne mape s informacijama, izrađuju multimedijски sadržaj putem pripovijedanja lokalnih priča i legendi, uključujući njihovo predstavljanje kroz kreativno pisanje ili crteže. Isto uključuje interdisciplinarni pristup i korištenje suvremenih tehnologija.

Njihove radove možete pogledati u audiovizualnoj knjizi u alatu Bookcreator koja je u suradnji s Gradskim muzejom Makarska pripremljena za Noć muzeja 2025. pod naslovom Muzeji - vidljivi i nevidljivi:

https://read.bookcreator.com/UGIjqf6uKdiB1-cIXNQDY6BI7NL965r1IW2NN_5L1Dk/bzd-gl-aRnOtfz6Ypsasog/lcc4r6tGRUaHuNztvzNDhw

Poticanje učeničke svijesti o kulturnoj baštini kroz kreativne aktivnosti u nastavi ključan je način povezivanja učenika s njihovim identitetom, poviješću i širim kulturnim okruženjem. Kreativne aktivnosti učenike motiviraju da bolje razumiju i cijene kulturnu baštinu. Istovremeno, razvijaju vještine istraživanja, kritičkog razmišljanja i izražavanja. Isto uključuje interdisciplinarni pristup i korištenje suvremenih tehnologija. Poticaj učeničke svijesti o kulturnoj baštini kroz kreativne aktivnosti ne samo da obogaćuje njihov obrazovni proces već i doprinosi očuvanju i promicanju lokalne i nacionalne baštine. Učenici razvijaju duboko razumijevanje svoje kulture i postaju svjesni svoje uloge u očuvanju bogate baštine za buduće generacije, čime nevidljivo postaje vidljivo.