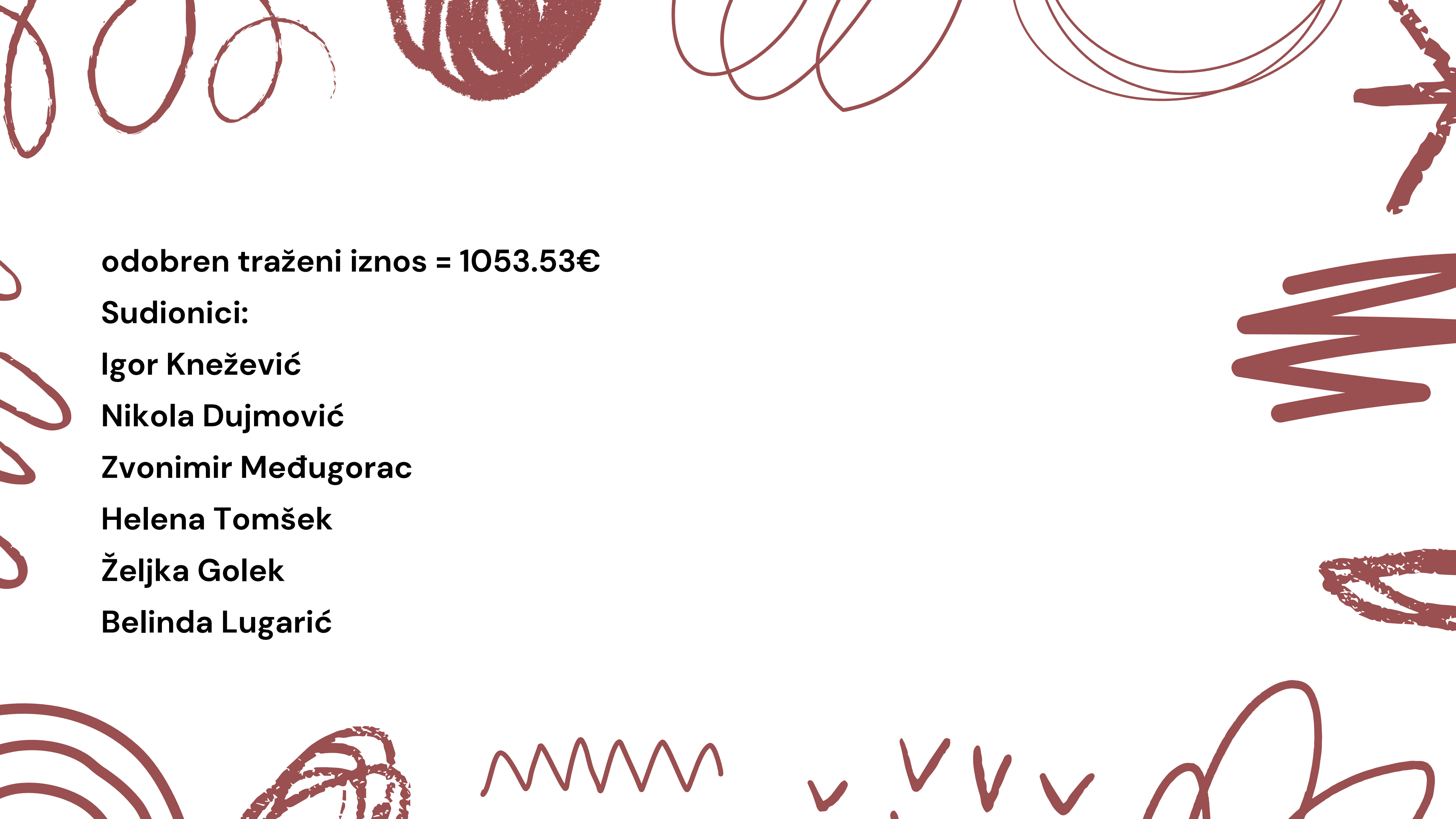


Društvene igre za bolje promjene

preventivni program odobren od
strane Ministarstva znanosti,
obrazovanja i mladih

finalno izvješće



odobren traženi iznos = 1053.53€

Sudionici:

Igor Knežević

Nikola Dujmović

Zvonimir Međugorac

Helena Tomšek

Željka Golek

Belinda Lugarić

Zašto je ovaj projekt nastao?

- prekomjerno korištenje mobitela
- društvene igre → način smanjenja vremena provedenog na mobilnim uređajima, upoznavanje, druženje, zabava
- prevencija poteškoća mentalnog zdravlja ojačavanjem zaštitnih faktora (socijalne vještine, vještine rješavanja sukoba, timski rad, samopouzdanje...)



Faze projekta

01.

Popis društvenih igara koje se mogu napraviti i koje će se kupiti

02.

Nabavka repromaterijala i igara. Početak izrade.

03.

Prezentiranje projekta i pozitivnih efekata društvenih igara.

Dan društvenih igara

Obično se obilježava tijekom travnja. Mi smo odabrali datum 15. travnja jer su bila WSC natjecanja

Što smo napravili?

- tri šahovske ploče i dvije ploče za igru mlin – keramičari 2. k razred pod vodstvom nastavnika Igora Kneževića
- figurice za šah i mlin – 2. b razred – pod vodstvom nastavnika Zvonimira Međugorca i Nikole Dujmovića
- izrada igara: Pogodi što sam?, Memori i Crni nemar – 2. a uz vodstvo nastavnice Željke Golek
- radionice s učenicima na kojima su im se predstavile igre pod vodstvom nastavnika Dujmovića, Lugarić i Tomšek
- radionice na kojima su upoznati s osnovama modeliranja – 2. b i 2. c uz vodstvo nastavnika Lugarić i Dujmović
- izrada plakata, postera i digitalnih materijala pod vodstvom psihologinje Tomšek i Medijske skupine
- rad na 3D printeru za igre za OŠ i vrtić – Dujmović
- statistika, evaluacija, diseminacija – Tomšek, Golek, Knežević

Što smo napravili?

- psihologinja sudjelovala na edukaciji Primjena asocijativnih karata u radu s traumom
- 8. srpnja 2025. – održana radionica s nastavnicima na kojoj su im predstavljene asocijativne karte te načini primjene istih u radu s učenicima u nastavi
- evaluacija radionice – 5 pitanja – 4.98/5



Evaluacije provedenih aktivnosti



Kako biste ocijenili jasnoću prezentacije voditelja aktivnosti? **4.90**

Koliko ste zadovoljni sadržajem radionice/predavanja? **4.92**

Kako biste ocijenili korisnost informacija koje ste dobili tijekom aktivnosti? **4.67**

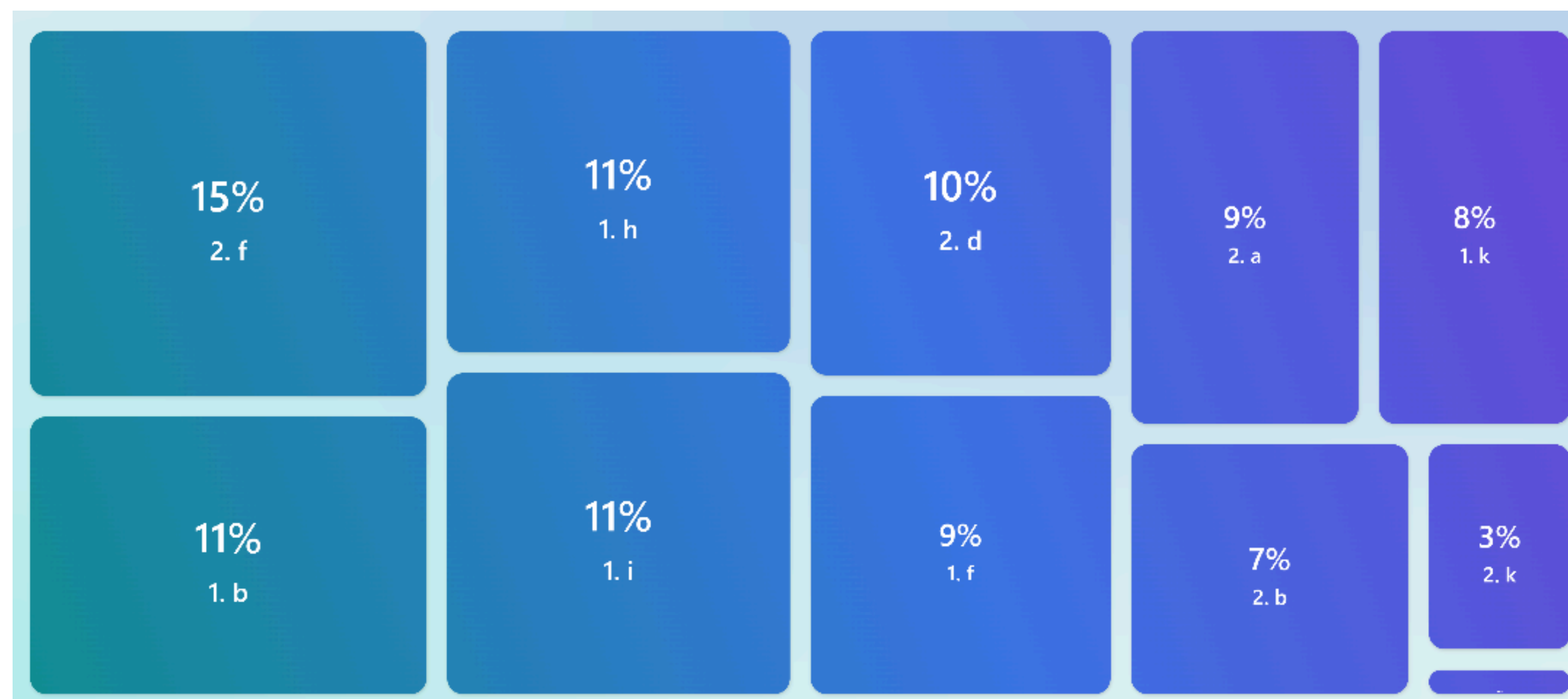
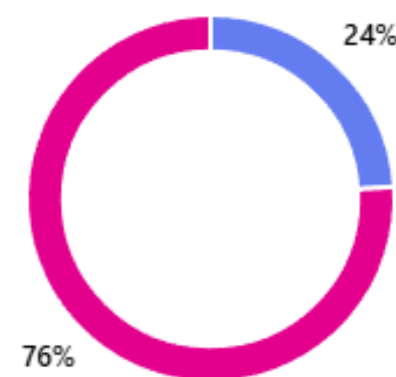
Zadovoljan/na sam svojim doprinosom tijekom aktivnosti? **4.7**

Ovdje napiši ako imaš primjedbu, savjet, preporuku, ideju i slično vezano za projekt u cijelosti ili za provedenu aktivnost.

Mentalno zdravlje – prije vs. poslije

Prije:

ženski 35
muški 111



Mentalno zdravlje – prije vs. poslije

Prije:

- kratka verzija CORE upitnika
- 10 pitanja
- odgovori na skali Likertovog tipa od 1 (nikada) do 5 (gotovo uvijek) – veći rez. = više izražene poteškoće

$M=2.39$

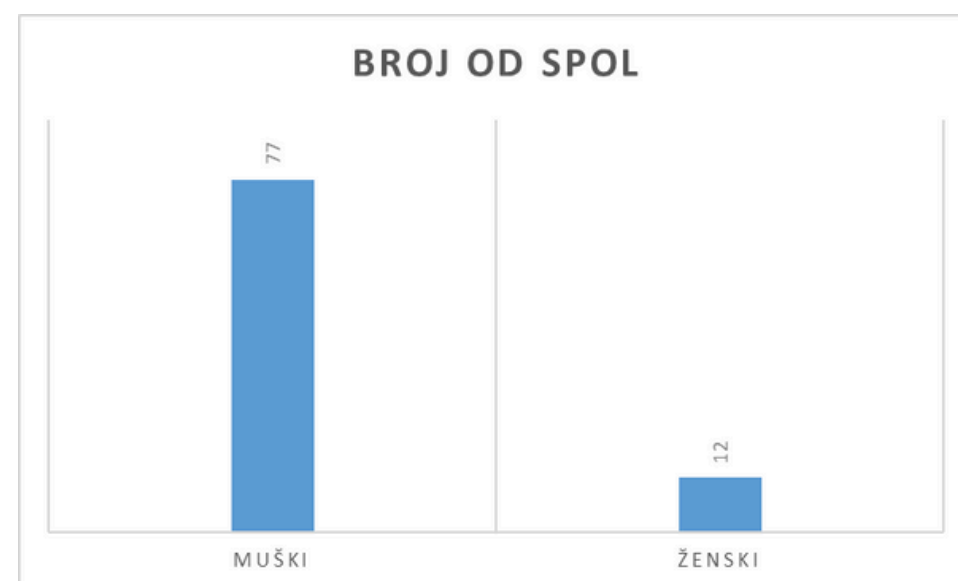
$SD=1.302$

REZULTATI POKAZUJU DA VEĆINA UČENIKA VRLO RIJETKO/PONEKAD DOŽIVLJAVA POTEŠKOĆE VEZANE UZ MENTALNO ZDRAVLJE, ALI U PROSJEKU NISU IZRAŽENE. IPAK, MEĐU UČENICIMA IMA VELIKIH RAZLIKA – NEKI SE OSJEĆAJU JAKO DOBRO, DOK DRUGI IMAJU VEĆE IZAZOVE.



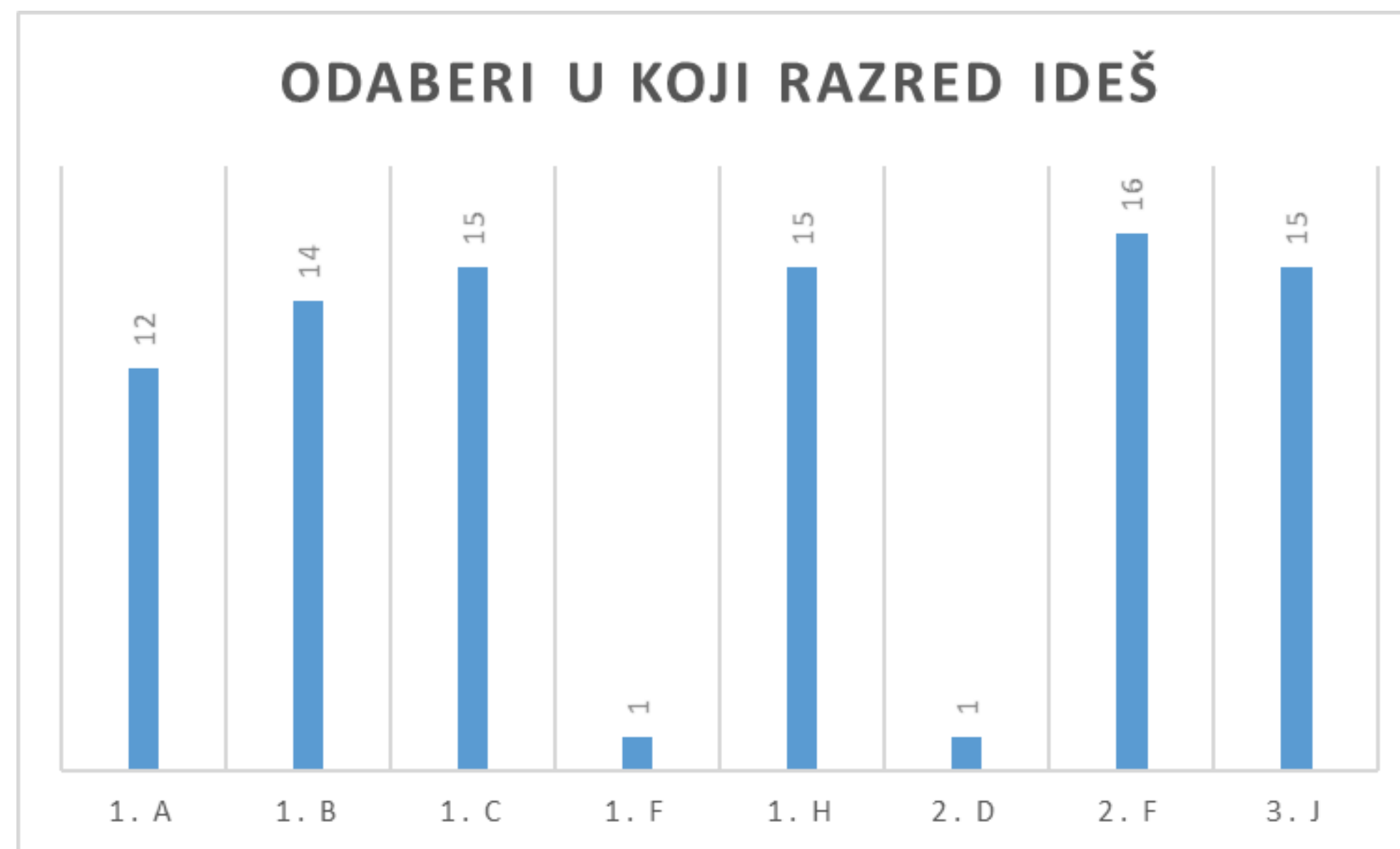
Mentalno zdravlje – prije vs. poslije

poslije



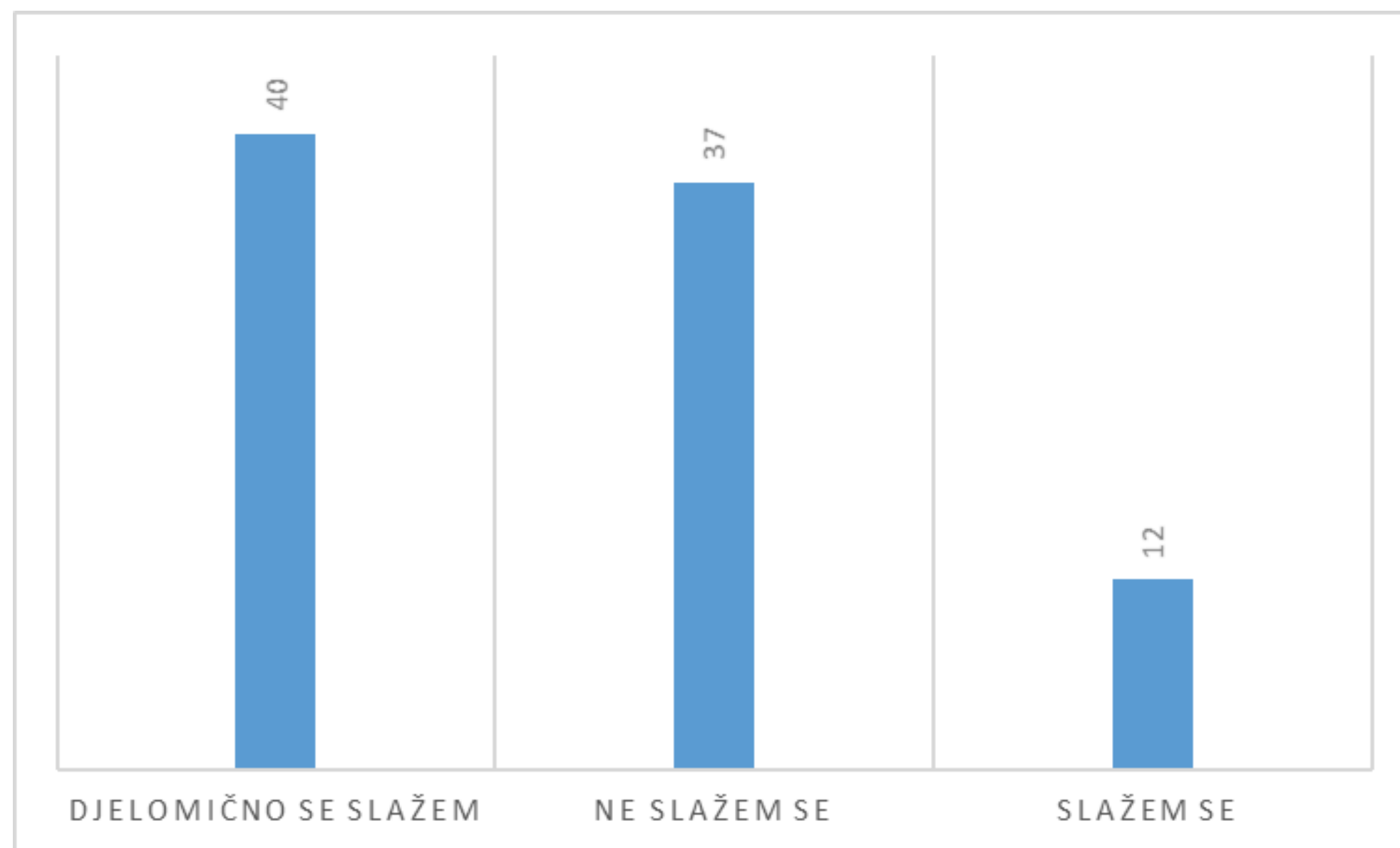
$M = 2.21$

$SD = 1.282$



Mentalno zdravlje – novo pitanje u drugom valu prikupljanja podataka

Mogućnost igranja društvenih igara u školi je dovela do toga da manje koristim mobitel:



Prema mišljenju većine učenika, dostupnost društvenih igara mogla bi doprinijeti smanjenju korištenja mobilnih uređaja.

Dan društvenih igara

- pozvani svi koji su iskazali želju za sudjelovanjem
- 12:20 u učionici
- učenici koji su sudjelovali na radionicama su zajedno s ostalim zainteresiranim i priključenim učenicima igrali društvene igre



Održivost projekta

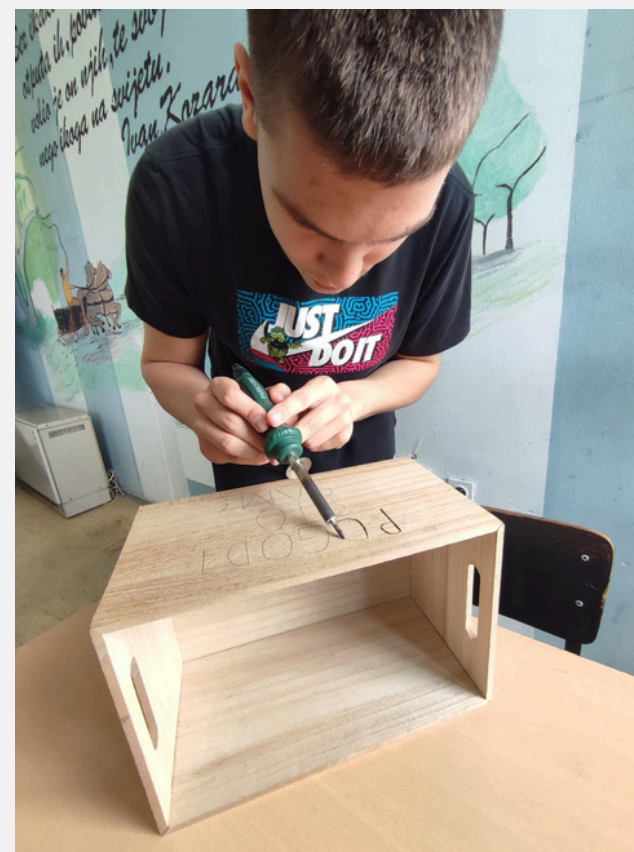
Društvene igre su naručene i napravljene te su dostupne za posudbu.

Pozivali smo sve da ukažu učenicima na važnost čuvanja društvenih igara.

ideja za potencijalnu novu izvannastavnu aktivnost?







Diseminacija projekta

- **naknadno dodana aktivnost → izrada društvenih igara za osnovne škole i vrtić iz lokalne zajednice**

Diseminacija projekta

Međunarodni dan društvenih igara

Autor: [Helena Tomšek](#) · 15. 4. 2025.

Danas, 15. travnja, obilježili smo Međunarodni dan društvenih igara, koji se inače tradicionalno slavi 11. travnja. Zbog sudjelovanja naših učenika na državnom natjecanju WorldSkills, ovaj smo zanimljiv i zabavan dan odlučili obilježiti s malim odmakom.

Osim što smo se sjajno zabavili, današnje događanje ujedno je bilo i jedna od završnih aktivnosti našeg preventivnog projekta "Društvene igre za bolje promjene". Cilj projekta bio je potaknuti učenike na kvalitetno druženje i timski rad, smanjiti vrijeme provedeno na mobitelima, te osnažiti njihove socijalne vještine i sposobnost nenasilnog rješavanja sukoba.

Zahvaljujemo svima koji su sudjelovali i veselimo se daljnjim igrama i druženjima!

U sklopu projekta kupljen je niz zanimljivih igara, a neke su, uz pomoć nastavnika, izradili naši vrijedni učenici. 🎮🌱

U nastavku se nalazi [popis društvenih igara](#) koje učenici i nastavnici mogu posuditi i koristiti tijekom slobodnog vremena u školi – dok čekaju prijevoz, početak nastave ili tijekom satova razredne zajednice:

📌 **Popis dostupnih igara:**

- Crni nemar; Memori; Pogodi što sam? [made by 2. a]
- 100 različitih mogućnosti – komplet igara
- 7 Wonders
- Azul
- Citadels
- Codenames
- Codenames: Pictures
- Dixit
- Exploding Kittens
- Heat
- Jenga
- Mlin
- Ticket to Ride
- Uno

Zahvaljujemo svima koji su sudjelovali i veselimo se daljnjim igrama i druženjima!

Projekt Društvene igre za bolje promjene

Autor: [Helena Tomšek](#) · 5. 2. 2025.

Učenici istraživali svijet 3D printanja

Na jednom od nastavnih sati učenici su imali priliku upoznati osnove 3D modeliranja i ispis kroz zanimljivu radionicu u sklopu preventivnog programa Društvene igre za bolje promjene (financiranog od strane MZOM).

Radionica je započela istraživanjem web stranica koje nude gotove 3D modele. Učenici su tražili i preuzimali modele šahovskih figura i privjesaka, a zatim su uz pomoć nastavnika Dujmovića naučili kako ih pripremiti za ispis koristeći slicer program. Nakon teorijskog dijela, uslijedila je najzanimljivija faza – rad s 3D pisačem!

Učenici su imali priliku vidjeti kako uređaj funkcionira te su sami izrađivali vlastite privjeske i šahovske figure. Ovaj praktični dio bio je iznimno zanimljiv, a učenici su kroz kreativnost i eksperimentiranje razvijali vještine iz područja tehnologije i digitalne izrade.

Kroz ovu aktivnost učenici su stekli dragocjeno iskustvo rada s modernim tehnologijama koje sve više nalaze primjenu u različitim industrijama. Radionica je pokazala koliko je 3D ispis zanimljivo i korisno te kako može potaknuti inovativnost i kreativno razmišljanje kod učenika.

Bravo svima na uloženom trudu i uspješnim radovima!

Priloženi dokumenti:

 [4.2. 25 radionica s 2.b \(11\).jpeg](#) (264.66 KB)

 [4.2. 25 radionica s 2.b \(12\).jpeg](#) (320.68 KB)

 [4.2. 25 radionica s 2.b \(5\).jpeg](#) (863.03 KB)

 [4.2. 25 radionica s 2.b \(7\).jpeg](#) (413.91 KB)

 [4.2. 25 radionica s 2.b \(1\).jpeg](#) (472.16 KB)

 [Povratak na prethodnu stranicu](#)

 [Pošalji prijatelju](#)



Tehnička škola Ruđera Boškovića Vinkovci

Objavljuje Tehnička škola

· 13. lipnja u 13:32 · 🌐

😊😊😊😊😊







Osnovna škola "Antun Gustav Matoš" Vinkovci

13. lipnja u 13:27 · 🌐

U ponedjeljak, 9. lipnja, učenici 1.c razreda dobili su zanimljiv paket. 📦
Naime, došla im je pošiljka iz Tehničke škole Ruđera Boškovića Vinkovci. U pošiljci su bile društvene igre koje su učenici Tehničke škole izrađivali u sklopu projekta "Društvene igre za bolje promjene" čiji je cilj smanjenje provođenja slobodnog vremena pred ekranima. 📱🙋
Hvala Tehnička škola Ruđera Boškovića Vinkovci! 😊

Nema analitike za prikaz ⓘ

Kreiraj oglas



10

1 komentar

Jedanput podijeljeno

U projektu sudjelovali učenici:

2. a

2. b

2. c

2. f

2. k

HVALA SVIMA