



Radni list se koristi za razvijanje Aktivnosti 3 (Pravljenje domino pločica). Treba ga kopirati za pravljenje domino pločica. Svaka pločica je podijeljena na dvije oblasti. Učenici/ce mogu isjeći okvir i napraviti pločice popunjavajući svaki prostor sa:

- imenom predstavljenih elemenata (ako su resursi ili opasnost) ili imenom predstavljene akcije (ako je džoker) do uloge koja im je dodijeljena (resurs, opasnost ili džoker);
- crtežima, fotografijama ili drugim materijalima prikupljenim tokom istraživanja (zalijepiti ih na radni list) da ilustruju jedan element igranja uloga resursa ili opasnosti. Pored džokera ništa se ne lijepi, dok se ne ukaže potreba za akcijom tokom igranja igre.



Ime: <input type="checkbox"/> resursi <input type="checkbox"/> opasnosti <input type="checkbox"/> džoker			Ime: <input type="checkbox"/> resursi <input type="checkbox"/> opasnosti <input type="checkbox"/> džoker
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Ime: <input type="checkbox"/> resursi <input type="checkbox"/> opasnosti <input type="checkbox"/> džoker			Ime: <input type="checkbox"/> resursi <input type="checkbox"/> opasnosti <input type="checkbox"/> džoker
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Ovaj radni list se koristi za sumiranje rezultata kompletne igre u formi agende resursa, opasnosti i akcija za održivi razvoj istraživane oblasti. Treba ga kopirati za sve učenike/ce.

Učenici/ce treba da analiziraju jedan od glavnih elemenata (resurs ili opasnost) i jednu od određenih glavnih akcija koju smo definisali tokom igre domina. Stranica se popunjava sa:

- imenom elementa i njegovom ulogom u igri (resurs ili opasnost) (POLJE 1);
- opisom elementa, naglašavajući razloge zašto je datom elementu dodijeljena uloga resursa ili opasnosti. Fotografije ili predmeti koji se na to odnose, takođe, mogu biti zalijepljeni na stranici. (POLJE 2);
- opisom akcije koja je predložena (kao džoker) tokom igre, u cilju osnaživanja resursa ili za odbacivanje opasnosti (POLJE 3);
- opisom razloga za predlaganje akcije i njenim očekivanim rezultatom u smislu održivog razvoja (POLJE 4).

POLJE 1

Ime elementa

---

[ ] resurs

[ ] opasnost

POLJE 2

**opis elementa (resurs, opasnost)**

POLJE 3

**opis akcije (džoker)**

POLJE 4

**razlozi i ciljevi akcije (džoker)**