

DRUŠTVENA IGRA „FIZZ – ŠIZZ“

Andreana Kovačević Ćurić¹, Sanja Hajder¹ i Siniša Vučenović²

¹ *Opća gimnazija Katoličkog školskog centra, Banja Luka, Bosna i Hercegovina*

² *Prirodno – matematički fakultet Univerziteta u Banjoj Luci, Studijski program Fizika*

Apstrakt. Cilj društvene igre Fizz – Šizz je ponavljanje i proširivanje znanja iz fizike. Kroz spomenutu igru učesnici mogu da se pripreme za polaganje prijemnog ispita iz fizike kao i za polaganje mature iz fizike. Takođe, igra je izuzetno značajna i u svrhu profesionalnog orijentisanja srednjoškolaca. Igra se realizuje kako kroz jednostavne demonstracione vježbe, pitanja i zadatke iz različitih oblasti fizike (mehanike, termodinamike, optike, elektromagnetizma, oscilacija i talasa i savremene fizike) tako i kroz upoznavanje sa osobama koje su promjenile svijet i doprinijele razvoju nauke i tehnologije koju danas koristimo. Igra je namijenjena za najmanje jednog igrača. Može se igrati na 3 nivoa: osnovni, srednji i teški te je izvrsna kad je u pitanju nastava različitih nivoa složenosti. Igra se sastoji se od 10 figurica koje se kreću po ploči od 100 polja, oktoedra, kartica sa zadacima i pravilima, kutije sa pomoćnim sredstvima za realizaciju eksperimentalnog dijela i knjižice sa upustvima i rješenjima.

Ključne riječi: fizika, prijemni ispit, matura, eksperimenti, mehanika, termodinamika, optika, elektromagnetizam, oscilacije, talasi, savremena fizika