



Isusov život

Nastavni plan za nedeljne škole

Uputstvo

Sadrži 24 biblijskih lekcija za decu i bazirane su na digitalnoj igrici **Čuvari Ankore**.

Sadržaj uputstva

- Šta su Čuvari Ankore?
- Kako igrati Čuvare Ankore
- Kako koristiti nastavni plan „Isusov život“
- Spisak lekcija

Naslov originala: Guardians of Ancora – The life of Jesus

Čuvari Ankore www.cuvariankore.com je projekat *Scripture Union England and Wales*.

Copyright © Scripture Union 2020

Glavni urednici: Maggie Barfield, Gemma Willis, Alex Taylor, Tim Charnick

Prevod: Amanda Vučković

Sva prava su zaštićena. Daje se dozvola za preuzimanje i štampanje ovih resursa samo za ličnu, nekomercijalnu upotrebu. Osim ove dozvole, nijedan deo ove publikacije ne sme biti reprodukovan, niti smešten u sistem za pretraživanje ili transmitovan u bilo kom obliku, elektronski, mehanički, fotokopiranjem, snimanjem ili na drugi način, bez prethodnog odobrenja Udruženja „Skripta“.

Za citate iz Biblije korišćen je prevod Svetog pisma Savremeni srpski prevod, izdavač Međunarodna biblijska liga.



Udruženje Skripta deluje u Srbiji već oko 20 godina. Skripta je udruženje građana koje služi crkvama putem edukacije osoba za rad sa decom i mladima i organizacijom hrišćanskih susreta za sve uzraste.

Lekcije možete besplatno da preuzmete na našem veb-sajtu: www.skripta.org.

Sadržaj

Šta su <i>Čuvari Ankore</i> ?	5
Kako igrati <i>Čuvaru Ankore</i>	6
Kako koristiti nastavni plan <i>Isusov život</i>	7
Koliko ima lekcija?	7
Šta sadrži svaka lekcija?	7
Starosne grupe i radni listovi	8
Planiranje rasporeda vaših časova	8
Uvodna Potraga (Tutorijal)	9
Odgovor i molitvene aktivnosti	9
Kostimi i scenografija	9
Korišćenje <i>Čuvara Ankore</i> sa projektorom ili spoljnim ekranom	11

Raspored lekcija	(Deo Potrage u igrici)	Biblijski odlomak
1. Isus i ribari	1. poglavlje	Luka 5:1-5
2. Isus i ribari	2. poglavlje	Luka 5:6-10
3. Isus i ribari	3. poglavlje	Luka 5:11
4. Poruke od anđela	1. poglavlje	Luka 1:26-38; 39-56 i Matej 1:18-23
5. Poruke od anđela	2. poglavlje	Matej 1:24,25 i Luka 2:1-7
6. Anđeli i pastiri	1. poglavlje	Luka 2:1-7
7. Anđeli i pastiri	2. poglavlje	Luka 2:8-15
8. Anđeli i pastiri	3. poglavlje	Luka 2:16-21
9. U kući Simona Petra	cela potraga	Mark 1:29-31
10. Isus oprašta i isceljuje	cela potraga	Luka 5:17-26
11. Isus oprašta i isceljuje	cela potraga	Luka 5:17-26
12. Isus i rimski kapetan	1. i 2. poglavlje	Luka 7:1-3
13. Isus i rimski kapetan	3. poglavlje	Luka 7:4-10
14. Isus i Jair	1. poglavlje	Luka 8:40-42
15. Isus i Jair	2. i 3. poglavlje	Luka 8:42-50
16. Isus i Jair	3. poglavlje	Luka 8:51-56
17. Isus hrani mnoštvo	1. i 2. poglavlje	Jovan 6:1-4
18. Isus hrani mnoštvo	3. poglavlje	Jovan 6:5-15; Jovan 6:22-59
19. Kako razgovarati s Bogom	cela potraga	Luka 11:1-4
20. Kako razgovarati s Bogom	cela potraga	Luka 11:1-4
21. Na putu do krsta	1. poglavlje	Luka 22:47-71; 23:1-25
22. Na putu do krsta	2. poglavlje	Luka 23:26-56
23. Isus je živ!	1. poglavlje	Jovan 20:1-10
24. Isus je živ!	2. poglavlje	Jovan 20:11-18, 19-31; Dela 1:6-11

Šta je **Čuvari Ankore**?

Čuvari Ankore je digitalna igrica u vidu aplikacije, dizajnirana da deci pruži bezbedno, zabavno i pozitivno mesto za igru u kome biblijske priče oživljavaju. To je mesto gde oni mogu da se zabave i istraže svoj odnos sa Bogom i Biblijom.

Kada igraš *Čuvare Ankore*, preuzimaš ulogu čuvara. Tvoj posao je da pomogneš u pronalaženju priča i da ih vratiš u grad, donoseći svetlost koja će osvetliti svet. („Priče“ su iz Biblije.)

Priče ćeš pronaći u „biblijskim Potragama“: trčiš, preskačeš, skačeš i kliziš svuda po biblijskim gradićima; istražuješ, skupljaš, nalaziš blaga i svetlosne kugle i posmatraš šta se događa; tako postaješ deo priče. U igrici postoji 11 potraga koje istražuju srž velike priče iz Biblije – Isusov život.

Na kraju biblijske potrage vraćaš se u grad Ankoru gde možeš da radiš mnogo drugih stvari: pročitaš priču iz Biblije; proveriš svoje znanje u kvizu; gledaš video; fotografišeš se; promeniš kosu i odeću; vidiš svoje trofeje i još mnogo toga ...

Sve ovo ti je dostupno na besplatnoj aplikaciji koju možeš da preuzmeš i instaliraš na svom mobilnom uređaju (tabletu ili pametnom telefonu)!

Gde mogu da pronađem *Čuvare Ankore*?

Čuvari Ankore je aplikacija za mobilne uređaje (pametne telefone i tablete), dostupna u Apple App Store (iPhone i iPad), Google Play (Android telefoni i tableti) i Amazon Appstore (Amazon Fire Tablets).



BESPLATNA za preuzimanje

Stvar??? Da! *Čuvari Ankore* je igrica u vidu aplikacije i besplatna je i za preuzimanje i igranje.

I „besplatna“ zaista *znači* besplatna.

Reklame se ne pojavljuju u aplikaciji, niti plaćanje unutar aplikacije.

Vrste uređaja na kojima možete da je igrate....

Igrica *Čuvari Ankore* napravljena je za srednje i visokokvalitetne iOS (Apple) i Android tablete i pametne telefone. Za najbolje iskustvo igrajte *Čuvare Ankore* na pametnom uređaju sa najmanje 2 GB RAM-a koji radi na najnovijem operativnom sistemu (OS) koji je dostupan za taj uređaj. Preporučene minimalne verzije OS-a: Android 6 ili novija; Amazon Fire 7 ili noviji; iOS 10 ili noviji.

Kako igrati **Čuvare Ankore**

Ne morate da budete stručnjak za igrice da biste održali lekciju *Čuvara Ankore*, ali biće vam lakše ako ste upoznati sa osnovnim elementima igrice.

Preuzmite i igrajte **Čuvare Ankore**. Ova igrica je osmišljena da u toku samog igranja učite kako da je igrate. I ne brinite, u ovom nastavnom planu vam je na raspolaganju mnogo objašnjenja.

Idite u prodavnicu aplikacija za svoj uređaj i ukucajte „**Guardians of Ancora**“. Sledite uputstva za instaliranje aplikacije na uređaj.

Kako igrati po prvi put

Igrica *Čuvari Ankore* dostupna je na više jezika: engleski, velški, srpski, albanski i portugalski, tako da prva stvar koju treba da uradite jeste da izaberete jezik na kojem želite da igrate: jednostavno tapnite na određeni jezik i aplikacija će se otvoriti.

Zatim će se učitati i na ekranu će se pojaviti: „Postani čuvar“ i šest različitih likova, gde možete da izaberete kako će izgledati vaš avatar (lik u igrici).

Zatim tapnite na 'Start' i igrica će vas odvesti do Sobe za trening i Tutorijala kako se igra igrica.

Na kraju ovog Tutorijala, bićete pozvani da odete u Ankoru i krenete u avanturu i svoju prvu biblijsku potragu. I opet će vas aplikacija voditi kroz sve šta treba da uradite.

Kako igrati naredni put

Sledeći put kada igrate, već ćete imati lik, pa ne morate opet da ga izaberete. Umesto toga, otvorite aplikaciju, tapnite dugme 'Igraj' ispod svog lika i igra će vas odvesti na ekran „Dobrodošli“ gde će vas pozdraviti Majstor Gilde. Ili ako ste prvi put napravili svoj nalog u igrici, sada možete da koristite opciju Prijava. Tapnite plavi okvir i unesite svoje podatke.

Odgovorite na pitanje Majstora Gilde ili ga preskočite, sakupite svoje svíce i doći ćete do velike slike koja prikazuje mapu Ankore i tu možete da izaberete šta želite dalje da radite.

Idite pravo do Tornja svetlosti, na vrhu grada, ako želite da igrate biblijsku Potragu; ili tapnite znak interpunkcije „!“ kako bi vas stanovnik Ankore poslao u određenu Potragu.

Kako koristiti nastavni plan *Isusov život*

Nastavni plan i program „Isusov život“ sadrži lekcije bazirane na biblijskim događajima iz digitalne igrice *Čuvari Ankore*, zajedno sa podacima i savetima koji će vam pomoći da na najbolji način iskoristite materijale.

Koliko ima lekcija?

Postoji 24 lekcija kroz koje se detaljno obrađuje 11 biblijskih događaja. Svaka lekcija je pojedinačna i predviđena za jedan čas nedeljne škole, a biblijski događaji se obrađuju tokom dva ili tri časa. Razlog tome je da deci pružimo priliku da upiju priču i obrade je, bez pritiska da prebrzo prelaze na sledeću.

Šta sadrži svaka lekcija?

Svaka lekcija pruža obilje materijala u trajanju od **45-60 minuta**, sa glavnim delom i dodatnim idejama.

Izaberite koje će aktivnosti najbolje odgovarati vašoj grupi dece, prostoru koji imate na raspolaganju i vremenskom periodu.

Svaka lekcija sadrži sledeće elemente:

Pregled glavnog dela lekcije

- **Dobrodošlica:** pozdrav, pesme i molitva, prilika za decu da razgovaraju i pokažu šta su uradili za domaći zadatak.
- **Svet Ankore:** svaka lekcija vas vodi u obilazak nove lokacije u Ankori ili upoznajete jednog od likova iz Ankore.
- **Igrajte Čuvar Ankore:** igrajte celu ili deo biblijske Potrage u igrici. U nastavnom planu detaljno su navedene stvari na koje treba obratiti pažnju i pitanja koja će svima pomoći da razmisle o onome što su videli i čuli. Nastavni plan i program osmišljen je za grupe koje imaju npr. samo jedan tablet i ekran za prikazivanje kako bi svi mogli da vide šta se radi u igrici. Ako imate dovoljno tableta, deca će uživati u igranju aplikacije pojedinačno ili u parovima, ali to nije neophodno.
- **Odlomak iz Biblije: „Priča iz Sage“:** odvojite vreme za čitanje reči iz Biblije: u svakoj lekciji imate predloge i za stariju i mlađu decu. U svakoj lekciji postoji i prepričana biblijska priča.
- **Istražite biblijsku priču:** prilika da otkrijete više o biblijskoj priči i njenom značenju, koristeći *Dnevnik Čuvara* za stariju decu i *Priče Čuvara* za mlađu decu (možete i kopirati određene stranice iz radnih listova za svaki čas).
- **Biblijske aktivnosti: izbor kreativnih radionica i igara**
 - Aktivnost ili radionica, zasnovane na temi biblijske priče.
 - Igra ili kviz od 10 pitanja, zasnovani na temi biblijske priče.
- **Odgovor**
 - Aktivnost: način da odgovore na sve ono što su deca videla, čula i doživela tokom časa.
 - Korišćenje igrice: pravljenje „postova“ u delu igrice Srce Zajednice

- **Domaći zadatak:** ideje za decu šta da urade za sledeći čas. Svaki put biće zadati zadaci za decu koja imaju pristup aplikaciji kod kuće i takođe decu koja nemaju.

Dodatne ideje

- **Kreativna radionica sa temom Ankore:** ideje za zauzete Čuvare da prave ili rade.
- **Igra sa temom Ankore:** zabavne igre, smeštene u svetu Ankore.
- **Pretraga Biblije:** nalaženje priče u Bibliji i paralelnih odlomaka u jevanđeljima.
- **Aplikacija Čuvari Ankore:** redovna prilika da nekolicina dece igra igricu.
- **Naučite i zapamtite stih:** da deca nauče divne reči iz Biblije napamet.

Starosne grupe i radni listovi

Postoje dva radna lista koji su ključni deo ovog nastavnog plana za decu: *Dnevnik Čuvara* je za starosnu grupu 10-14 godina, dok je radni list *Priče Čuvara* za starosnu grupu 5-9 godina. Napomena: radni listovi su na latinici, zbog nemogućnosti da određene fontove dizajneri prebace u ćirilicu.

Izaberite radni list koji je najprikladniji za decu u vašoj grupi ili koristite oba. Svaki od njih sadrži sve ključne biblijske odlomke, zajedno sa materijalom za male grupe, zagonetke, slike i još mnogo toga. Radni listovi se koriste na svakom času.

Preuzmite radne listove u PDF formatu na našoj stranici www.skripta.org i odštamajte primerak za svako dete.

Takođe možete da odštamirate samo određene stranice. Na kraju svake lekcije pronaći ćete slike određenih stranica za lakše snalaženje.

Planiranje rasporeda vaših časova

Ne postoji utvrđeni redosled kako da sprovedete nastavni plan „Čuvari Ankore: Isusov život“.

U našem nastavnom planu, predloženo je da prva lekcija bude i prva Potraga „Isus i ribari“, jer ova potraga služi da naučite kako se igra igrica; a ostale Potrage su navedene po onom redosledu kako se događaji pominju u Bibliji.

Više izbora:

Po biblijskom redosledu. Ovo je redosled kako se priče pojavljuju u Dvorani sećanja:

Poruke od anđela; Anđeli i pastiri; Isus i ribari; U kući Simona Petra; Isus oprašta i isceljuje; Isus i rimski kapetan; Isus i Jair; Isus hrani mnoštvo; Kako razgovarati s Bogom; Na putu do krsta; Isus je živ!

Napomena: ako želite da lekcije i Potrage radite po biblijskom redosledu, moraćete da odigrate Tutorijal i Potragu „Isus i ribari“ pre nego što počnete s časovima. Nakon toga ćete moći da uđete pravo u „Poruke od anđela“.

Prednost ovog redosleda je ta što će deca doživljavati priče onim redosledom kako su se dogodile; ali to takođe znači da ćete mnogo ranije igrati neke teže Potrage, što će im možda biti izazov.

Po težini. Ovo je redosled kojim se biblijske potrage pojavljuju u Tornju svetlosti, od najlakših Potraga pa do najtežih:

Isus i ribari; Poruke od anđela; Anđeli i pastiri; Isus hrani mnoštvo; Isus i rimski kapetan; Isus je živ!; Kako razgovarati s Bogom; Na putu do krsta; Isus i Jair; U kući Simona Petra.

Početi od Božića ili Početi od Uskrsa. Veliki hrišćanski praznici predstavljaju uzbudljivu priliku da upoznate decu sa igricom Čuvari Ankore, a da se nakon toga nastavi sa pohađanjem redovnih časova nedeljne škole i ovim lekcijama.

Imajte na umu da, ako želite da započnete sa nekom od ovih prazničnih Potraga, moraćete da odigrate Tutorijal i Potragu „Isus i ribari“ pre svih časova.

Uvodna Potraga (Tutorijal)

Kada prvi put pokrenete *Čuvar Ankore*, igrica će vas odvesti u Tutorijal. Ovo je način da naučite kako da igrate, koristite kontrole i uvežbavate pokrete i skokove, pre nego što budete igrali biblijsku Potragu. Ako niste upoznati sa igranjem igrice, ovo će vam biti vrlo koristan uvod. Tutorijal vodi pravo u biblijsku potragu: „Isus i ribari“. Otkrićete da ste u stanju da primenite svoje naučene veštine u praksi, pri čemu nekoliko novih Potraga uvodi nove elemente i zahtevnije su.

Možete da ponovite Tutorijal tako što ćete otići do menija Podešavanja (tapnite strelicu u gornjem desnom uglu ekrana). Ovo je brz način da deca nauče kako se igra.

Odgovor i molitvene aktivnosti

Deca, bez obzira da li su navikla da budu deo crkve ili ne, su duhovno radoznala. Ne boje se da istraže šta je vera, a to pruža neverovatne mogućnosti. Na svakom času pruža se prilika da deca odgovore na biblijski događaj i, naravno, mi želimo da oni pozitivno odgovore na sve što otkrivaju o Isusu, Bogu i Bibliji.

Istraživanja su pokazala da se deca mole često i iskreno, bez obzira da li su deo verske zajednice ili žive u hrišćanskoj porodici. Odvažno im predstavite ovaj deo lekcije. Svaka lekcija nastavnog plana „Čuvari Ankore: Isusov život“ pruža izbor da deca urade aktivnost pojedinačno i zajedno.

Možda ćete želeći da dodate i formalniju „molitvu“, ako je ovo vaša uobičajena praksa. Nastojte da sve molitve budu jednostavne i prilagođene deci. Podstaknite ih da osmisle sopstvene molitve pomoću sličnih fraza: „Šta želite da kažete Bogu?“ Dajte im dovoljno vremena i trenutak tišine da deca razmisle o onome što su otkrila i da čuju šta im Bog govori.

Kostimi i scenografija

Ukoliko vam prostor i mogućnosti dozvoljavaju, dodajte rekvizite i elemente koji će kreirati svet Ankore u stvarnosti i vaše časove učiniti zanimljivijim. Deca će uživati u tome da se pretvaraju da su „čuvari“ i idu u avanture, uče veštine i donose svetlost Božje reči, priče iz Sage, da bi je podelili sa drugima. I sami preuzmite ulogu čuvara i isto tako i vaši ostali učitelji i volonteri.

Možete da im date jednostavne tkanine ili krep papir i bedževe sa amblemom grada (ili deca mogu da ih naprave tokom časova). Nabavite predmete koje deca mogu da nose na časovima: velike šarene majice (one mogu da čine osnovnu tuniku, koja može dodatno da se ukrašava); duže tkanine koje mogu da se upotrebe kao ogrtači (što šarenije, sjajnije i egzotičnije, to bolje!); široke marama, pašmine i šalovi; i uža marama za trake i pojaseve. Ili možete da kažete deci da dođu obučeni kao čuvari, nakon nekoliko lekcija i upoznavanja se sa svetom Ankore. (Mogli biste da dodelite nagrade za „najšareniji kostim“ ili „kostim sa najviše svitaca“ ili „najsajjniji šešir“ itd.)

Koristite ankoranske izraze kada prelazite na određene elemente vaše lekcije: recite: „Idemo u Dvoranu Sećanja da pročitamo priču iz Sage“, umesto „Hajde da pročitamo biblijske stihove u aplikaciji“. Kada planirate da radite kviz, recite: „Idemo u Gildu, da vidimo da li Majstor Gilde ima u planu novi kviz.“

Možete i da ukasite prostor za sastanke da izgleda kao područje grada. Ako to nije moguće, možete svaki put da donesete nekoliko predmeta koji će pružiti osećaj da ste u Ankori, npr. lampice u velikoj tegli (da imitiraju fenjer sa svicima); poster i sa slikama lokacija ili veliki natpisi koji se mogu brzo da se postave pre časa; vitrine iz muzeja Dvorana Sećanja (jeftine prozirne plastične kutije u kojima su predmeti npr. stare knjige, komadi keramike itd.).

Korišćenje Čuvara Ankore sa projektorom ili spoljnim ekranom

Čuvari Ankore je sjajan alat za grupe, ali moglo bi da vam oteža ukoliko nemate dovoljno uređaja i morate da okupite svu decu oko jednog malog telefona ili tableta. Dobar način za prikazivanje Čuvara Ankore u grupi je korišćenje projektoru ili spoljnog ekrana.

Većina modernih telefona i tableta može na više načina da se poveže sa ekranom visoke rezolucije ili projektorom. Dostupne opcije zavise od mogućnosti vašeg uređaja.

Povezivanje sa projektorom

Postoji nekoliko načina na koje se možete povezati sa projektorom. Trenutno najpopularnije veze za projektore su VGA (standardna veza za video uređaje) i HDMI (audio/video kabl napredne generacije).

Ako vaš projektor podržava HDMI vezu, imaćete više opcija za povezivanje telefona i tableta na njega i možda je potrebno samo da kupite kabl za njihovo povezivanje. Ako se povezujete preko VGA, moraćete da koristite neki oblik adaptera. U oba slučaja, ako koristite Apple uređaj, biće potreban nekakav adapter.

Povezivanje preko VGA

Apple uređaji (iPad, iPhone)

Da biste povezali Apple uređaj sa projektorom pomoću VGA veze, sledite sledeće korake:

1. Kupite Lightning (8-pinski) ili 30-pinski VGA adapter (pogledajte korisnički priručnik za uređaj da biste utvrdili koji vam je tip potreban). Lightning veze su tanke i male, dok su 30-pinske šire i deblje.
2. Uključite projektor i Apple uređaj.
3. Povežite adapter sa portom na dnu vašeg Apple uređaja.
4. Povežite VGA kabl na VGA port na dnu adaptera.
5. Povežite drugi kraj VGA kabla na VGA port na vašem projektoru.
6. Projektor bi trebalo automatski da pronađe vaš uređaj i projektovati vaš ekran. Ako se to ne dogodi, možda ćete morati da pritisnete „source“ dugme na projektoru.
7. Otvorite igricu Čuvari Ankore i počnite da je igrate.



Konektori za iOS uređaje dolaze u dva oblika

Android uređaji (telefoni i tableti)

Mnogi Android uređaji imaju različite mogućnosti. Proverite uputstvo za upotrebu svog uređaja.

Možda ćete otkriti da vaš Android uređaj ima mikro HDMI port (pr. modeli Samsung Nexus 10). Ako vaš uređaj ima mikro HDMI port (za potvrdu pogledajte uputstvo za upotrebu), postupak povezivanja sa projektorom je jednostavan:

1. Biće vam potreban mikro HDMI na HDMI kabl.
2. Biće vam potreban HDMI ženski na VGA muški adapter.
3. Povežite mikro HDMI kabl sa mikro HDMI portom na tabletu.
4. Uključite HDMI kraj kabla u adapter.
5. Priključite drugi kraj adaptera u svoj projektor.
6. Projektor bi trebalo automatski da pronade vaš uređaj i projektovati vaš ekran. Ako se to ne dogodi, možda ćete morati da pritisnete „source“ dugme na projektoru.
7. Otvorite igricu *Čuvari Ankore* i počnite da je igrate.



Mikro HDMI u HDMI kabl

Ako vaš telefon ili tablet nema ugrađeni mikro HDMI port, možda podržava druge tehnologije prikaza kao što su Slimport ili MHL (mobilna veza visoke definicije), pa je u tim slučajevima najbolje da pogledate uputstvo za upotrebu uređaj da biste videli da li su ove tehnologije podržane. Ako vaš uređaj podržava ove tehnologije, moraćete da kupite odgovarajući adapter i HDMI kabl, a zatim nastavite s procedurom od 4. koraka.

Povezivanje preko HDMI-a

Apple uređaji (iPad, iPhone)

Da biste povezali Apple uređaj sa projektorom pomoću HDMI veze, preduzmite sledeće korake:

1. Kupite Lightning (8-pinski) ili 30-pinski za HDMI adapter (pogledajte korisnički priručnik za uređaj da biste utvrdili koji vam tip treba). Lightning veze su tanke i male, dok su 30-pinske šire i deblje.
2. Uključite projektor i Apple uređaj.
3. Povežite adapter sa portom na dnu vašeg Apple uređaja.
4. Povežite HDMI kabl na HDMI port na dnu adaptera.
5. Drugi kraj HDMI kabla povežite sa HDMI ulazom na projektoru.
6. Projektor bi trebalo automatski da pronade vaš uređaj i projektovati vaš ekran. Ako se to ne dogodi, možda ćete morati da pritisnete „source“ dugme na projektoru.
7. Otvorite igricu *Čuvari Ankore* i počnite da je igrate.



Android uređaji (telefoni i tableti)

Ako vaš uređaj ima mikro HDMI priključak (pogledajte korisničko uputstvo za potvrdu), postupak povezivanja sa projektorom je jednostavan:

1. Trebaće vam mikro HDMI na HDMI kabl.
2. Povežite mikro HDMI kabl sa mikro HDMI portom na tabletu.
3. Priključite drugi kraj HDMI kabla u svoj projektor.
4. Projektor bi trebalo automatski da pronađe vaš uređaj i projektovati vaš ekran. Ako se to ne dogodi, možda ćete morati da pritisnete „source“ dugme na projektoru.
5. Otvorite igricu Čuvari Ankore i počnite da je igrate.

Ako vaš telefon ili tablet nema ugrađeni mikro HDMI port, možda podržava druge tehnologije prikaza kao što su Slimport ili MHL (mobilna veza visoke definicije), pa je u tim slučajevima najbolje da pogledate uputstvo za upotrebu uređaj da biste videli da li su ove tehnologije podržane. Ako vaš uređaj podržava ove tehnologije, moraćete da kupite odgovarajući adapter i HDMI kabl, a zatim nastavite s procedurom od 4. koraka.



Povezivanje sa spoljnim ekranom

Postoji mnogo drugih načina kako možete da povežete mobilni uređaj sa spoljnim ekranom, poput televizora. Većina modernih televizora podržava VGA i HDMI veze, pa gore navedena uputstva za povezivanje sa projektorom mogu da se primene i na povezivanje sa spoljnim ekranom/televizorom.

Postoji niz uređaja koje možete direktno da povežete sa spoljnim ekranom ili televizorom da biste bežično projektovali šta se dešava na telefonu ili tabletu na ekran.

1. Google Chromecast može da se koristi za povezivanje Android uređaja sa televizorima i spoljnim ekranima.



2. Apple TV je savršen za povezivanje iOS uređaja sa televizorom pomoću funkcije AirPlay™



3. Za Android uređaje isto se može postići upotrebom Google Chromecast, a za Amazon Fire Tablets Amazon Fire TV Stick™ pruža slične funkcije.

