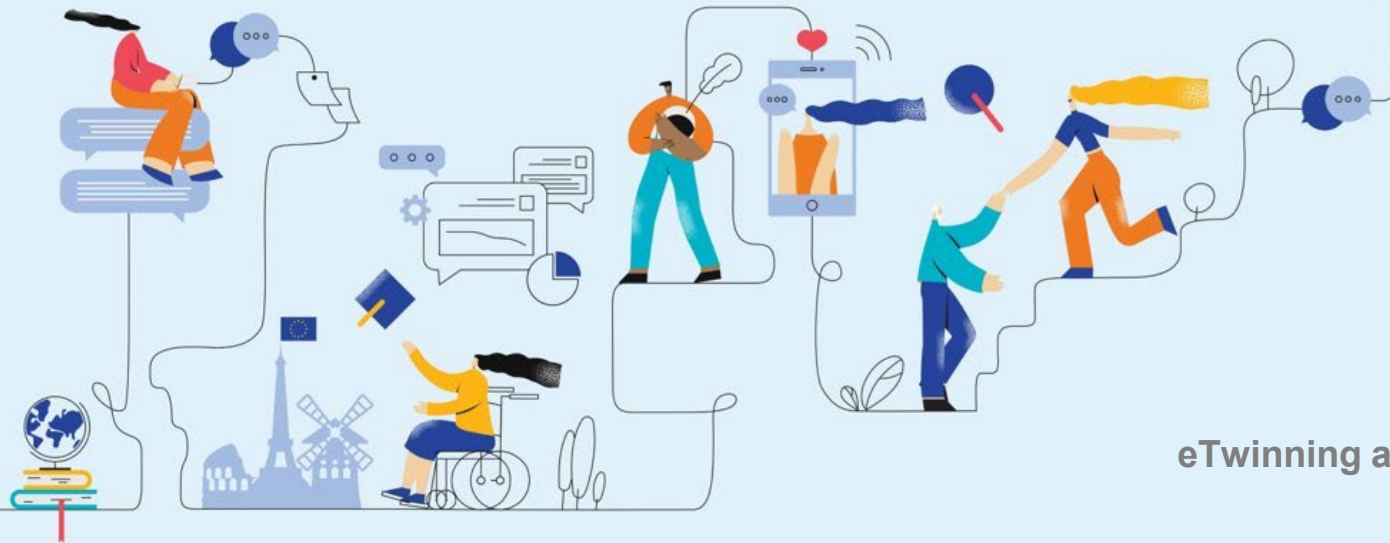


Razvoj digitalnih kompetencija učenika u osnovnim školama: kreativno učenje u eTwinningu



eTwinning ambasadorice:

Suzana Delić
Adrijana Leko



Tijek radionice:

Vrijeme	Aktivnost	Trajanje
13:30 – 13:35	UVOD (pozdrav, predstavljanje, najava tijeka radionice)	5 min
13:35 – 13:40	eTwinning i digitalne kompetencije	5 min
13:40 - 14:00	Alati za kreativno učenje i razvoj digitalnih kompetencija	20 min
14:00 - 14:10	eTwinning i igra	10 min
14:10 - 14:15	Šah u eTwinning projektima	5 min
14:15 - 14:25	Digitalni escape	10 min
14:25 - 14:30	Zaključak, pitanja	5 min



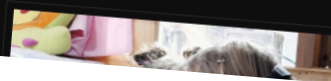
AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Digitalna kompetencija: ključna vještina nastavnika i učenika u 21. stojeću

6 minuta | 17.01.2020 | 242.6K

Obrazovanje i podrška / Okvir za digitalnu kompetenciju

Kakve digitalne kompetencije nam trebaju?



Što mislite da bi učenici i učitelji trebali
znati raditi na računalu?

Okvir za digitalnu kompetenciju

DIGITALNE KOMPETENCIJE



programu

kompetencija u obrazovanju (DIKOBRAZ)

stavnicima u osnovnim i srednjim školama, kao i drugim pojedincima, koji žele steći
vještine.



Sufinancirano sredstvima
Europske unije

Erasmus+ | Europske snage solidarnosti | Obzor Europa



eTwinning i digitalne kompetencije



<https://www.menti.com>

kod: 2536 6264



bit.ly/eTwDKomp

Kreativno učenje u eTwinningu

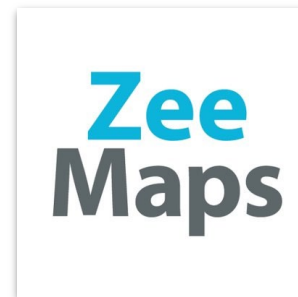
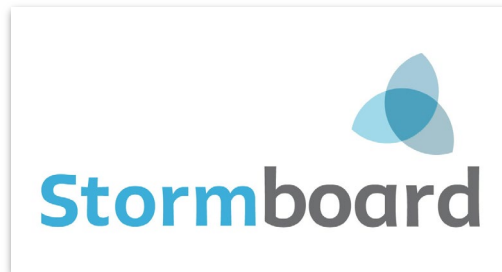
- digitalne kompetencije učenika razvijamo sudjelovanjem u eTwinning projektima
- prijedlog sastavnica projekta na Twinspaceu:
 - upoznavanje
 - predstavljanje škole i mjesta
 - logo projekta
 - projektne aktivnosti
 - evaluacija projekta
 - diseminacija projekta



Ilustracija preuzeta s: www.pixabay.com



Upoznavanje i predstavljanje



<https://bit.ly/3ASW90b>

Logo projekta

Canva

<https://www.canva.com>



<https://www.fiverr.com>

**LO
GO**

<https://logo.com>



<https://www.tricider.com>

wooclap

<https://www.wooclap.com>

 **Mentimeter**

<https://www.mentimeter.com/app>



Projektne aktivnosti



<https://wakelet.com/>



<https://www.thinglink.com>



<https://www.adobe.com/express>



<https://sway.office.com>



<https://www.canva.com>



<https://www.storyboardthat.com>



BOOK CREATOR

<https://bookcreator.com>



A sada vi...



<https://www.menti.com>

kod: 8993 0535

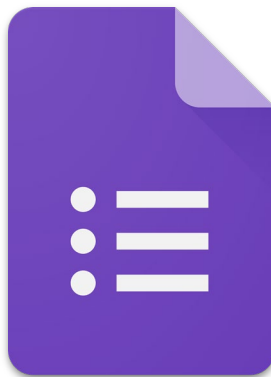
bit.ly/3alatiEV



Evaluacija projekta



<https://forms.office.com>



<https://www.google.com/intl/hr/forms/about>



<https://www.mentimeter.com/app>



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Diseminacija projekta



<https://sites.google.com>

WIX

<https://www.wix.com>

weebly

<https://www.weebly.com>

webnode

<https://www.webnode.com>



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Kreativno učenje igrom u eTwinningu?

- JEDNOSTAVNA
- DOBROVOLJNA
- MOTIVIRAJUĆA
- KORISNA
- EDUKACIJSKA





Kakva mora biti igra?



Igra mora biti primjerena razvojnim karakteristikama djece te lako provodljiva.

Sadržajem mora biti jednostavna, spontana, zabavna, uzбудljiva, ali što je još najvažnije korisna za djetetov razvoj (Lazar, 2007).



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Vještine koje razvijamo igrom

- ☐ kognitivne
- ☐ motoričke
- ☐ govorne
- ☐ socijalne
- ☐ emocionalne





AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Vrste igara

Podjela igara s obzirom na predmete koji se koriste u igri:

- igra na ploči
- igra s kartama
- igra s loptom
- govorna igra
- igra s olovkom i papirom
- igra igranja uloga
- računalna igra
- igra s kockama
- enigmatika





AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Igra na ploči?



Sufinancirano sredstvima
Europske unije

Erasmus+ | Europske snage solidarnosti | Obzor Europa



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

www.menti.com



Mentimeter

Please enter the code

Submit



Možemo reći da je šah igra mentalne koncentracije i
dubokih strateških vještina koje razvijaju um i
povećavaju inteligenciju, a ujedno je i bogata
natjecateljska
igra u kojoj sudjeluju dva igrača.

KAKO JE NASTAO?

18 446 744 073 709 551 625



ŠAH - PRIMJER UKLJUČIVOSTI





AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU



Šah je igra koju oba igrača započinju s jednakim brojem figura, jednakih mogućnosti (osim prednosti prvog poteza), sreća ne igra ulogu.



Šah u eTwinning projektima? ZAŠTO?

- KREATIVNOST
- ORIGINALNOST
- RJEŠAVANJE PROBLEMA
- VJEŠTINA ISTRAŽIVANJA
- PRAVILAN ODABIR
- ANALITIČKO RAZMIŠLJANJE
- ODGOJNE VRIJEDNOSTI
- RAD
- UPORNOST
- STRPLJENJE
- SAMOPOUZDANJE

DOVOLJNI
RAZLOZI?



Šah u eTwinningu? KAKO?

ETWINNING DOGAĐANJE

ETWINNING PROJEKTI



Provedba?



- ŠAHOVSKI MATERIJALI
- PROBLEMSKI ZADACI
- ONLINE IGRANJE
- SUSRET SA ŠAHISTIMA
- ŠAHOVSKI FESTIVAL
- DIGITALNI ESCAPE ROOM





AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Digitalni Escape Room

bit.ly/ETW-SAH1





AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Victory is a State of Mind



Foto: Facebook Cristiano Ronaldo / Instagram Leo Messi



Sufinancirano sredstvima
Europske unije

Erasmus+ | Europske snage solidarnosti | Obzor Europa



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

eTwinning



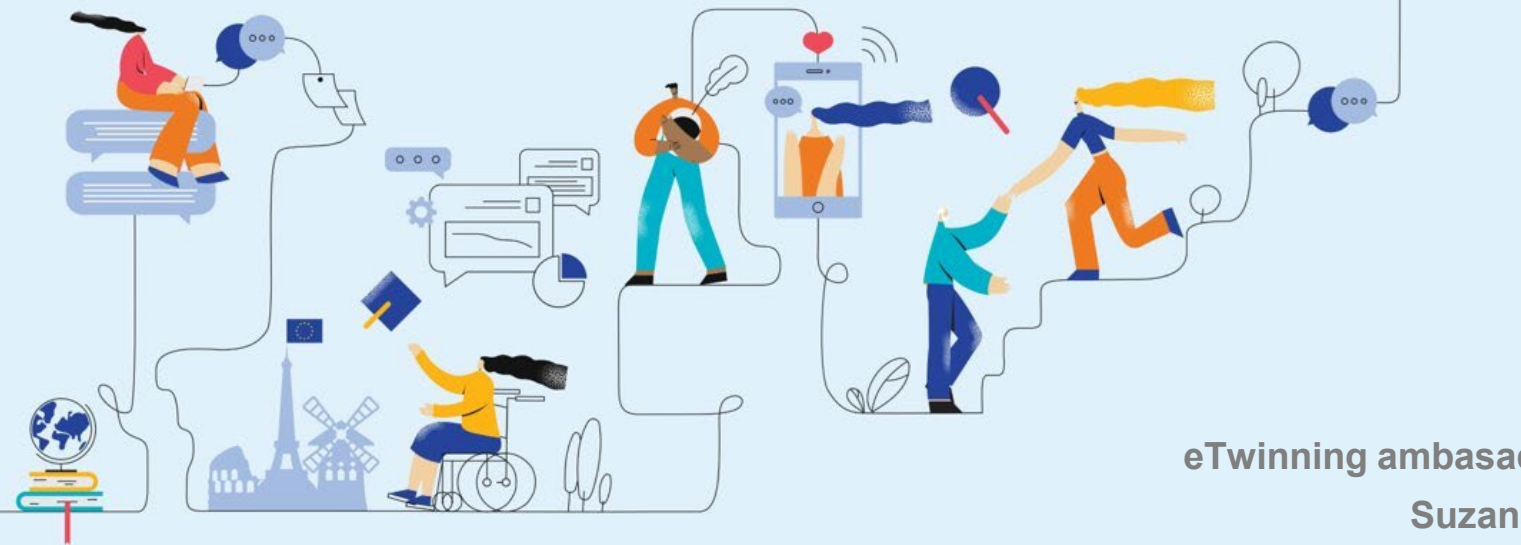
šah



Sufinancirano sredstvima
Europske unije

Erasmus+ | Europske snage solidarnosti | Obzor Europa

Razvoj digitalnih kompetencija učenika u osnovnim školama: kreativno učenje u eTwinningu



HVALA NA POZORNOSTI!

eTwinning ambasadrice:

**Suzana Delić
Adrijana Leko**