

Сазнали на семинару - применили у пракси 2020.

Подаци о аутору/координатору тима

Име и презиме

Јасна Рожина

Установа

ОШ "Деспот Стефан Лазаревић"

Адреса установе

Моме Димића 2
Београд, Звездара

Шифра радног места

1001 наставник разредне наставе

Предмети који/које аутор предаје

Разредна настава

Ауторов имејл

jacarozina@gmail.com

Рад је

дело једног аутора

Подаци о програму на коме се заснива рад

Назив програма обуке:

Веб алатима до интерактивне наставе

Број програма обуке у каталогу:

418

Школске године на које се Каталог односи:

2018/19, 2019/20. и 2020/21.

Област у каталогу:

Математика

Година похађања програма обуке:

2020

Зашто се аутор определио да похађа овај програм обуке:

Чињеница је да данас велики проценат мале деце игра видео игрице на маминим и татиним мобилним телефонима, таблетима и рачунарима јер игре су део одрастања. Да ли игре треба да буду и део основног образовања? Мислим да је учење кроз дигиталне игре неизбежно. Оно што ће мотивисати и активирати данашње генерације ученика су едукативне дигиталне игре које могу да се користе за учење, вежбање, мерење знања и развијање вештина. Са сваком новом генерацијом ученика жеља ми је да будем креативан и иновативан учитељ који унапређује квалитет свог рада. После обуке „Дигитална учионица/дигитално компетентан наставник – увођење електронских уџбеника и дигиталних образовних материјала”, одлучила сам да своје скромне дигиталне компетенције допуним знањем о употреби веб-алата у настави.

Стечена знања/вештине са обуке које је аутор применио у свом образовно-васпитном/васпитно-образовном раду:

На овом семинару сам

Како су стечена знања/вештине са обуке допринеле унапређивању образовно-васпитног/васпитно-образовног рада:

Употреба веб -алата у изради едукативних интерактивних игара има одличну примену у свим наставним предметима. Омиљени веб-алат како за мене, тако и за моје ученике је educaplay. Помоћу овог алата могу се креирати различити интерактивни материјали (загонетка, укрштеница, игра меморије, повезивање појмова, осмосмерка ...) за примену у обради новог градива, за утврђивање градива, организацију групних квизова. Материјали креирани у овом алату погодни су за индивидуалну примену на часу, али и за рад ученика код куће. Користећи различите активности које нуди овај веб-алат направила сам око 50 интерактивних игрица из математике за први и други разред које подстичу ученике на активност, повезивање појмова, размишљање, памћење и брзину, употпуњују знање.

Добит за циљну групу:

Едукативне интерактивне игре у потпуности ангажују ученике током наставног процеса, подстичу размишљање, интересовање, знатижељу ученика, употпуњују знање тако што им дају шансу да погреше без негативних последица, како би учили на грешкама, утичу на развој дигиталних ученичких компетенција, постепено оснажују за самосталан рад и учење.

Подаци о раду**Назив рада:**

Римске цифре

Област:

Математика

Активност је реализована кроз:

час/активност

Активност је реализована са циљном групом:

децом/ученицима

Опис реализованих активности:

Направљене игре сам користила у свим деловима часа:

- У уводном делу часа - Римске цифре око нас
- У главном делу часа - Римске цифре - Бројеви прве десетице

Римске цифре - Десетице прве стотине

- У завршном делу часа - Римске цифре - Бројеви до 100

Сви наставни материјали су лако доступни ученицима за рад и код куће јер се налазе на блогу [www. skolskariznica.wordpress.com](http://www.skolskariznica.wordpress.com)

Прилог*

Прилог је

Максималне величине 5MB

Прилог

- [Римске-цифре-Јасна-Рожина.pptx](#)