**OSNOVNA ŠKOLA „GRIPE“**

**SPLIT, STEPINČEVA 12**

**NOVE TEHNOLOGIJE U OBRAZOVNOM SUSTAVU**

**radni posjet učenika OŠ Braće Radića iz Vrbe**

**OŠ „Gripe“, Stepinčeva 12 u Splitu**

**u utorak 31. svibnja 2016. s početkom u 10:40**

S ciljem poticanja primjene novih tehnologija u obrazovnom sustavu, Microsoft Hrvatska u suradnji sa showcase školom OŠ „Gripe“ iz Splita organizira radni posjet učenika OŠ Braće Radića iz Vrbe, školi „Gripe“ u Splitu.

U događaju će ukupno sudjelovati 19 učenika 3. – 4. razreda, 10 učenika 5. razreda, 8 učenika 6. razreda i 8. učenika 7. razreda: ukupno 45 učenika Osnovne škole Braće Radića, Bračević.

Učitelji/pratitelji učenika Osnovne škole Braće Radića Bračević su:

1. Marin Vuletin, ravnatelj

2. Jovanka Momčilović

2. Alenka Miljević

3. Katica Tot

4. Ines Sedlar

5. Dario Šperkov

Stručna predavanja provodit će stručnjaci iz područja računarstva i interneta te učitelji i stručni suradnici Osnovne škole „Gripe“.

Učenici 3. i 7. razreda Osnovne škole „Gripe“ koji su sudjelovali u projektu Petzanet ugostit će učenike Osnovne škole Braće Radića iz Vrbe.

Učenici će govoriti o svojoj školi i svojim iskustvima korištenja tehnologija u školi, a učitelji o tome što čini showcase školu, koliko korištenje tehnologije znači djeci u mlađoj dobi te o utjecaju na obrazovanje.

Radionice o sigurnosti na internetu upozorit će učenike na izazove u korištenju novih tehnologija, radionice iz fizike i engleskog jezika pokazat će učenicima kako se koristi IKT – interaktivna ploča, tableti u nastavi.

Događaj će fotografijom zabilježiti učitelj Tomislav Ljiljak.

**Program radne posjete:**

|  |  |
| --- | --- |
| 10.30  | Doček gostiju iz OŠ Braće Radića, Vrba |
| 10.40 – 11.00 | Dobrodošlica ravnatelja OŠ „Gripe“ iz Splita, Davor Šimić, prof. Internet tehnologije u OŠ „Gripe“ iz perspektive učenika i učitelja Pozdravne riječi ravnatelja OŠ Braće Radića iz Vrbe, Marin Vuletin, prof. |
| 1. skupina učenika: 3./4. razred – 19 učenikaDomaćin: 3.b razredni odjel, razrednica Vedrana Žaja, dipl. uč. |
| 11.00 – 11.35 | predavanje o kodiranju, Microsoft – Nikola Tandara  |
| 11.40 – 12.15 | Sigurnost na internetu – Pametno odluči, zabavi se i nauči, voditeljica Vedrana Žaja, dipl. uč. |
| 12.20 – 12.55 | Sportski program, Leo Žanko, prof. |
| 13.00 – 13.15 | Interaktivne igre u nastavi engleskog jezika, voditeljica Sanja Ujević, prof. |
| 2. skupina učenika: 5. razred – 10 učenikadomaćin: 5.b razredni odjel, razrednica Jelena Udovičić, prof. |
| 11.00 – 11.35 | Sportski program, Leo Žanko, prof. |
| 11.40 – 12.15 | Predavanje o kodiranju, Microsoft – Nikola Tandara |
| 12.20 – 12.55 | Interaktivna ploča u nastavi matematike, voditeljica Jelena Udovičić, prof. |
| 13.00 – 13.35 | Sigurnost na internetu – Moj autorski rad, voditeljica Jelena Glavurdić, prof. |
| 14.00 | Ručak |
| 3. skupina učenika: 6./7. razred – 16 učenikadomaćin: 7.b razredni odjel, Željan Kutleša, prof. |
| 11.00 – 11.35 | Sigurnost na internetu – Moj autorski rad, voditeljica Jelena Glavurdić, prof. |
| 11.40 – 12.15 | Sportski program, voditelj Leo Žanko, prof. |
| 12.20 – 12.55 | Spajamo strujne krugove – fizika, voditelj Željan Kutleša, mag.educ.phys |
| 13.00 – 13.35 | Predavanje o kodiranju, Microsoft – Nikola Tandara |
| 14.00 | Ručak |

DODATNE INFORMACIJE:

**Predavanje – Kodiranje za početnike**

Neke od najpopularnijih tema današnjice su nove tehnologije, software, development, kodiranje i sve što se oslanja na izradu aplikacija i/ili programa kako bi se korisnicima pružila mogućnost da što efikasnije koriste svoje digitalne uređaje na dnevnoj bazi (PC,laptop,smarthphone).

Međutim kako nastaje jedna takva aplikacija ili program? Sudionici radionice imat će mogućnost, na interaktivni način, upoznati osnovne pojmove iz programiranja odnosno kodiranja te razmišljati „u kodu“ i iskoristiti kodiranje u rješavanju jednostavnijih zadataka.

**Radionica: Pametno odluči, zabavi se i nauči (3./4. r.)**

**Cilj i ishodi:** navesti primjerene online igre, koristiti se primjerenim računalnim igrama za učenje, prihvaćati pozitivne poruke online igara.

**Sažetak:** U uvodnome dijelu sata učenici sa svojim parom iz klupe razgovaraju o primjeni interneta u školi i kod kuće te igranju igara na internetu. Imena najzabavnijih igara zapisuju. U glavnome dijelu sata učenici gledaju crtani film Avantura Lee i Kim i s učiteljicom/učiteljem raspravljaju o opasnostima i posljedicama viđenima u tome filmu. Upoznaju se s oznakama za igre primjerene njihovoj dobi. U završnome dijelu sata učenici igraju poučnu i zabavnu online igru Ponovi melodiju kojom razvijaju svoje glazbene sposobnosti. Nakon toga učenici slušaju jingle o sigurnosti na internetu.

**Radionica – Spajamo strujne krugove (6./7.r.)**

Ishodi učenja: Učenik opisuje i spaja strujni krug. Razlikuje vodiče i izolatore. Upoznaje tablet kao uređaj. Odgovorno koristi IKT.

U virtualnom laboratoriju, koristeći tablet, učenici će upoznati strujne krugove.

**Radionica – Moja autorski rad (5./6./7. r)**

Učenici će u motivacijskome dijelu razgovarati o izrekama A. Einsteina i prisjetiti se svjetskih izuma potaknutih maštom.

U skupinama će odabrati alate za izradu spota, demonstrirati ih i izraditi spot.

Učenici će naučiti služiti se različitim alatima za izražavanje kreativnosti, vrednovati svoje uradke te ih objaviti na netu.

**Radionica – Interaktivne igre u nastavi engleskog jezika (3./4. r.) i matematike (5.r.)**

Interaktivne igre na pametnoj ploči motiviraju učenike za učenje stranog jezika i matematike i olakšavaju proces učenja. Kod učenika se razvija pozitivan stav prema učenju, njihov angažman je veći, a učenje postaje zabavno i dinamično.

Demonstracija korištenja interaktivne ploče u nastavi stranog jezika i matematike pokazat će učenicima mogućnosti novog načina učenja te će imati priliku isprobati neke od igara.

**Kontakti organizatora:**

OŠ „Gripe“ Split: 021/535-122; os-gripe@st.t-com.hr

OŠ Braće Radića, Vrba: **21/**

Microsoft: Goran Pivarski (Smart Flex) <a-gopiva@microsoft.com>