

OSNOVNA ŠKOLA EUGENA KUMIČIĆA

Ulica Josipa Pucekovića 4

E – BROŠURA

ERASMUS + PROJEKT „ŠKOLA U DIGITALNOM SVIJETU”



Svibanj 2026.

Današnje škole "žive" u izazovnom, ali i vrlo zanimljivom vremenu digitalnih promjena. Tradicionalni papirnati način rada sve se više zamjenjuje digitalnim alatima i online sadržajima koji nastavu čine suvremenijom i pristupačnijom. Ciljevi projekta bili su implementirati digitalnu tehnologiju i različite digitalne alate u učionice kako bi se unaprijedio način poučavanja i učenja. Poseban naglasak stavljen je na povećanje motiviranosti i angažmana učenika kroz uporabu digitalnih alata i tehnologije u svakodnevnom radu. Korištenjem prezentacija, interaktivnih kvizova, mentalnih mapa i obrazovnih platformi učenici aktivnije sudjeluju u nastavi te razvijaju važne digitalne vještine za budućnost. Učitelji pritom dobivaju mogućnost primjene kreativnijih i inovativnijih metoda rada koje učenicima olakšavaju usvajanje znanja. Iako prijelaz na digitalni način rada otvara brojne mogućnosti za provođenje kvalitetne i modernije nastave te usvajanja znanja, također predstavlja i određene izazove s kojima se potrebno nositi.

MOGUĆI IZAZOVI:

- Nedostatak potrebne tehnologije
- Česti razvoj novih sadržaja
- Prezasićenost tržišta digitalnim alatima
- Nedovoljno filtrirani i nedovoljno stručni alati
- Nedovoljno osposobljeno učitelji
- Manjak motivacije učenika i učitelja
- Manjak vremena

Kao pomoć u realizaciji otklanjanja ili smanjenja spomenutih izazova, naša škola, Osnovna škola Eugena Kumičića je sudjelovala u Erasmus+ projektu. Doskočili smo spomenutim izazovima kroz pisanje projekta i realizaciju ciljeva projekta. U konceptu samog projekta bili su i tečajevi u različitim Europskim gradovima koje su učitelji pohađali te se dodatno na tim tečajevima usavršavali.

DIGITALNI ALATI:

CANVA

Canva je vrlo popularan online alat za dizajn koji omogućuje jednostavno stvaranje vizualnog sadržaja bez naprednog znanja grafičkog dizajna.

Koristi se za:

- prezentacije
- postere i plakate
- objave za društvene mreže
- infografike.

Prednost Canve je velika baza gotovih predložaka (templates) i intuitivno sučelje “povuci i ispusti” (drag-and-drop).

Primjer:



GENIALLY

Genially je alat za izradu interaktivnog sadržaja.

Koristi se za:

- interaktivne prezentacije
- kvizove i igre
- digitalne plakate i escape room aktivnosti.

Posebno je koristan u obrazovanju jer omogućuje dodavanje animacija i interaktivnih elemenata (klikovi, skriveni sadržaj).

MENTIMETER

Mentimeter je alat za interaktivno sudjelovanje publike u stvarnom vremenu.

Koristi se za:

- ankete i glasanja
- kvizove uživo
- prikupljanje mišljenja publike.

Publika odgovara putem svojih mobitela, a rezultati se odmah prikazuju na ekranu — idealno za nastavu i prezentacije.

MINDOMO

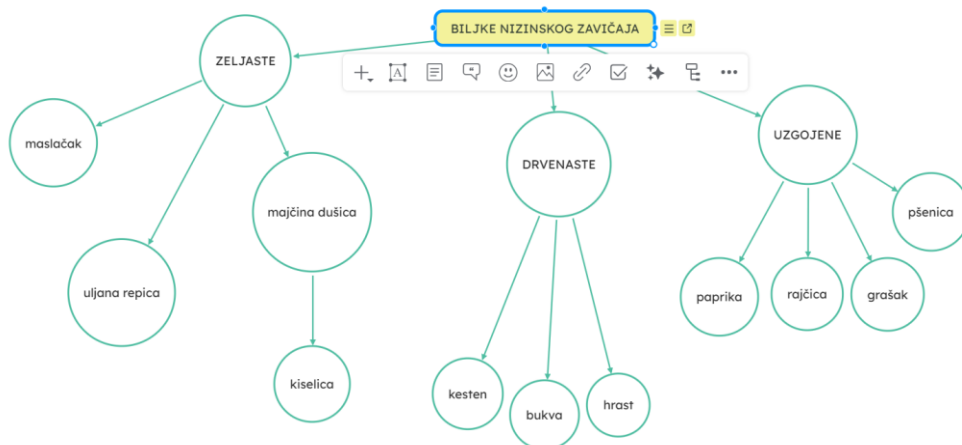
Mindomo je alat za izradu mentalnih mapa (mind maps).

Koristi se za:

- organizaciju ideja
- planiranje projekata
- učenje i ponavljanje gradiva.

Omogućuje povezivanje pojmova, dodavanje slika, linkova i bilješki, što pomaže u boljem razumijevanju složenih tema.

Primjer:



NEARPOD

Nearpod je edukacijska platforma za interaktivno poučavanje.

Koristi se za:

- vođenje prezentacija u učionici ili online
- dodavanje kvizova, zadataka i videa u lekcije
- praćenje napretka učenika u stvarnom vremenu.

Nastavnik kontrolira tijek lekcije, a učenici sudjeluju putem svojih uređaja.

MIRO

Miro je popularna platforma za vizualnu suradnju i virtualna bijela ploča (whiteboard)

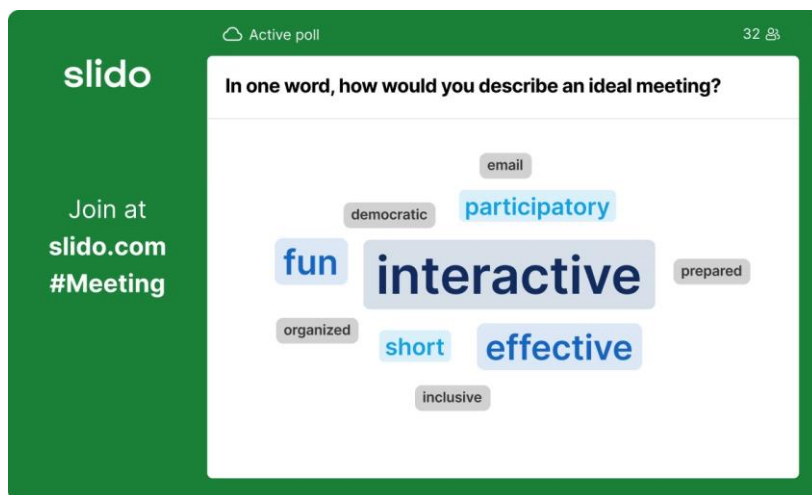
- timski rad
- brainstormanje
- planiranje projekata i mapiranje ideja.

SLIDO

Slido je vodeća platforma za interakciju s publikom (Q&A i ankete)

- povećanje angažmana tijekom sastanaka, događaja, predavanja i webinarâ
- uživo, virtualno ili u hibridnom formatu.

Primjer:



PLICKERS

Edukacijska aplikacija i web alat

- brza i jednostavna provjera znanja ili razumijevanja učenika u stvarnom vremenu
- bez potrebe da učenici imaju vlastite digitalne uređaje (mobitele ili tablete).

STOP MOTION STUDIO

Program

- jednostavno i kreativno stvaranje "stop motion" (stop animacija) videozapisa na mobilnim uređajima (iOS, Android) i računalima (Windows, Mac)

Snimanje kadar-po-kadar: omogućuje fotografiranje objekata (npr. plastelin, LEGO kocke, 3D modeli) u više kratkih sekvenci koje se spajaju u animirani film.

MAKEY MAKEY

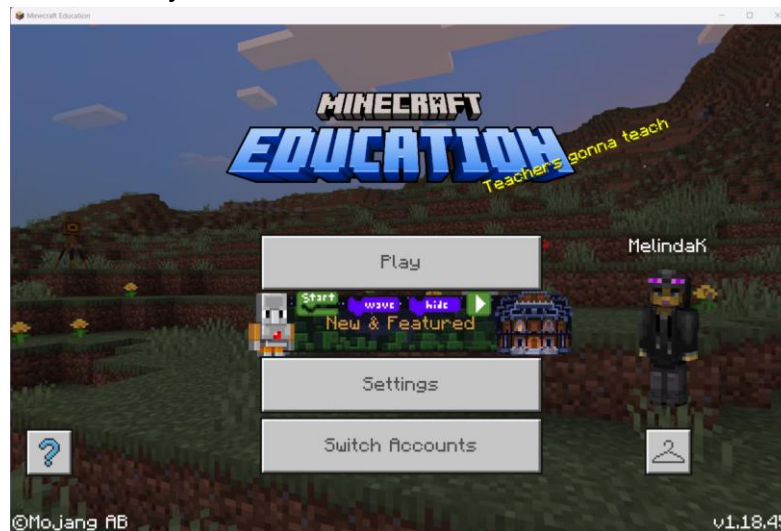
Edukacijski set i elektronički

- služi za pretvaranje svakodnevnih vodljivih predmeta (poput banana, grafita, plastelina ili vode) u tipkovnicu ili miš vašeg računala
- "plug and play" uređaj, što znači da ne zahtijeva instalaciju softvera ili komplicirano programiranje, već se jednostavno spoji USB kabelom.

MINECRAFT EDUCATION

Platforma za učenje temeljena na igri

- za učionice, kampove i okruženja za učenje kod kuće, za podučavanje predmeta poput kodiranja, kemije, matematike, povijesti i digitalnog građanstva
- uključuje specijalizirane alate dizajnirane za učitelje kako bi sigurno vodili i procjenjivali učinke učenja.



UMJETNA INTELIGENCIJA U UČIONICI:

MOGUĆI ODREĐENI DODATNI IZAZOVI:

- nemogućnost kontrole napredovanja i rada učenika
- pristup umjetnoj inteligenciji iz pogrešnih razloga

Aktivnosti tečaja bile su usmjerene na rad u učionici uz pomoć AI – umjetne inteligencije. U središte sadržaja stavlja se razvoj kritičkog mišljenja o korištenju umjetne inteligencije; svrha i pravovaljanost. Kroz praktične radionice potrebno je analizirati sadržaje koje generira umjetna inteligencija te učiti kako prepoznati točne, korisne i pouzdane sadržaje. Poticanje suradnje, kreativnosti i rješavanja problema usmjerenih na razvoj i motivaciju učenika i razreda.

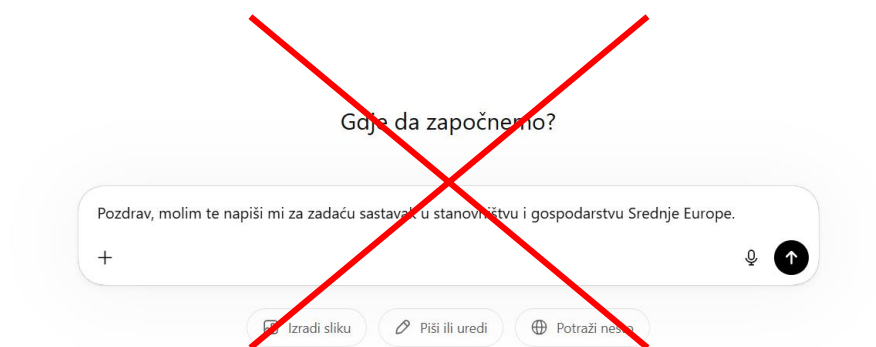
Učenike je potrebno uputiti te poseban naglasak staviti na postavljanje kvalitetnih upita i pitanja kako bi umjetna inteligencija pružila što bolje i preciznije odgovore te im služila kao vodilja, a ne gotovo rješenje.

Učitelji su upućeni u problematiku samog pristupa učenika umjetnoj inteligenciji. Naglasak je stavljen na aktivnosti provjeravanja na satu kako bi učenici pokazali svoj potencijal na "licu mjesta".

PRIMJER NEVALJALOG PRISTUPA UMJETNOJ INTELIGENCIJI:

ChatGPT ▾

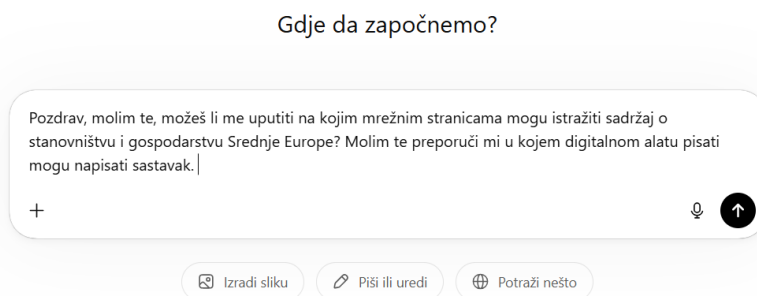
✦ Nadogradi ↻



NPR. UMJESTO TOGA:

ChatGPT ▾

✦ Nadogradi ↻



Iako digitalno doba donosi određene izazove poput brzog razvoja tehnologije, manjka vremena, potrebe za stalnim usavršavanjem i velike količine dostupnih alata, ono istovremeno pruža brojne mogućnosti za napredak i razvoj škole. Upravo zato važno je kontinuirano ulagati u obrazovanje učitelja, razmjenu iskustava i primjenu novih metoda rada.

Sudjelovanje u projektu pokazalo je kako zajedničkim radom, motivacijom i otvorenošću prema promjenama škola može uspješno odgovoriti na izazove suvremenog obrazovanja te učenicima omogućiti kvalitetnije, pristupačnije i poticajnije okruženje za učenje i razvoj.

Tečajevi za učitelje ostvareni su u organizacijama:

Europass Teacher Academy u Dublinu: <https://www.teacheracademy.eu/course/ai-and-critical-thinking/#description>

Europass Teacher Academy u Firenci: <https://www.teacheracademy.eu/course/gamification-in-the-classroom/>

Plus Project European Academy u Malagi: <https://plus-project.eu/courses/new-technologies-in-education/effective-use-of-itc-in-education/>



**Sufinancira
Europska unija**