**Назив теме: Kако на најбољи начин искористити могућност дигиталне технологије за игру и учење? - улога родитеља**

**Аутори:**

Наташа Веселиновић, педагог, Школа за машинство и уметничке занате „ТЕХНОАРТ БЕОГРАД“, Београд

Тања Уљаревић, педагог, Електротехничка школа „Михало Пупин“ Нови Сад

Александра Стевановић, психолог, Пета економска школа „Раковица“ Београд

Гордана Миловановић, педагог, Економска школа „Ваљево“, Ваљево

Весна Петковић, педагог, Економско – трговинска школа, Бор

|  |  |
| --- | --- |
| **Исходи, компетенција за циљну групу који се остварују током примене изабране теме:** | * Унапређење родитељске компетенције за препознавање могућности и правилне употребе дигиталних технологија у активностима деце (ученика), игри и учењу;
* Смањење штетних утицаја прекомерног коришћења таблета, електронских уређаја, рачунара;
* Смањење (могуће) анксиозности родитеља поводом употребе дигиталних уређаја;
* Унапређење сарадње и комуникације родитеља и школе.

  |
| **Циљна група:** | Родитељи |
| **Начин приказа теме:** | Презентација теме и дискусија реализује се на некој од интерактивних платформи (предлог ЗООМ) која има могућност активног учешћа већег броја учесника.Пропратни материјал: писани материјал, презентација |
| **Начин укључивања ученика, родитеља и наставника у реализацију теме:** | Информисањем о развојним карактеристикама деце, могућностима које пружају различите платформе, резултатима истраживања и понудом проверених материјала за родитеље и ученике, родитељи ће се лакше укључити у процес подршке и деци, а и наставницима током наставе на даљину. Тако ће родитељи имати већу контролу и праћење свог детета у дигиталном окружењу. |
| **Планирани начини праћења и вредновања примене изабране теме:** | Упитник за родитеље који ће реализовати одељењске старешине[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeyuUWUwICNQos9w5JBn2rpSzytqof-y0xrYel0qH7xMW-lsQ/viewform?usp=sf\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeyuUWUwICNQos9w5JBn2rpSzytqof-y0xrYel0qH7xMW-lsQ/viewform?usp=sf_link" \t "_blank) |

**Савети за родитеље**

Дигитални водич „Деца и интернет – паметно од почетка“ намењен првенствено родитељима/старатељима, васпитачима и учитељима деце узраста 4-8 година, али и деци и свима онима који учествују у васпитању и образовању деце и желе да се информишу о томе на које начине могу да допринесу безбедном и конструктивном коришћењу дигиталних уређаја и интернета код деце предшколског и млађег школског узраста. Водич садржи три секције: **[Теме](https://digitalni-vodic.ucpd.rs/teme/), *[Квиз](https://digitalni-vodic.ucpd.rs/kviz/)*** за проверу знања о безбедности деце на интернету и  ***[Ресурси](https://digitalni-vodic.ucpd.rs/resursi/)***, у којима се налазе четири цртана филма за децу узраста 4-8 година, речник за дигитално доба, брошура за родитеље. (<https://digitalni-vodic.ucpd.rs/>).

**Онлајн активности**

**Друштвене игре за целу породицу:**

**Unlock Escape Adventures** је инспирисана "Escape room" концептом. Unlock је једна велика авантура кроз коју пролазите заједно, удружени са породицом и намењена је узрасту од 10 година +.

**A Parcel of Courage** представља едукативне књиге које, кроз интересантне приче, чланови породице помажу својој баки да се ослободи страха од летења. Књиге су конципиране да деца од 4 до 7 година кроз причање прича боље разумеју њен садржај

и унапреде сналажење у простору, радну меморију, кординацију око-рука, вештине

слушања, решавање проблема.

**Luedu – Научи се, човече!** Табла са јединственом комбинацијом поља и дигитални

квиз развијен путем мобилне апликације, пружа могућност сваком играчу да изабере

квиз питања која одговарају његовом узрасту и интересовању (српски језик, историја, географија, општа култура, спорт, музика, филм, наука, занимљивости за одрасле). Погодна за све узрасте.

Бира се ниво, тежина задатка.

**Mundus** спаја добре старе табле са новим технологијама и представља комбинацију Монопола, Ризика и Квиза знања, на табли која је повезана паметним телефоном.

Најбољи део је што је игра, за разлику од класичних игара знања, погодна за различите узрасте (основце, средњошколце, родитеље... ).

 <https://www.vipmobile.rs/bezbedniklinci/digitalni_roditelji/detalji?slug=igre-koje-unose-smeh-i-zabavu-u-kucu-i-povezuju-vas-sa-porodicom>

Такође, родитељи могу са децом користити и апликација које подстичу креативност, од оних за цртање до „едитора“ за игре у којима родитељи и деца могу заједнички градити сопствене игре и истраживати 3D симулацију. Неке од апликација које се могу наћи на попису Google Play најбољих апликација за креативност :

* Kiloblocks Lite, погодна за све узрасте
* Book Creator, узраст од 4-11 година и од 12-18 година
* Toca Builders, погодна за узраст од 5 д0 11 година
* Sketchbook, 5 + година
* Minecraft Stop Motion Movie Creator, за узраст 8+ година
* Мy Picture Books, погодна за узраст 3+

Пружање подршке деци у учењу од стране родитеља је значајно за напредовање деце, Предлажемо конкретне **алате и сајтове** помоћу којих могу активно да учествују у учењу своје деце од 7 до 18 година:

**Ptable - ПИ- тејбл**

<https://www.ptable.com/?lang=sr>

Периодни систем на овом сајту је интерактиван и омогућује корисницима да забавно и лако сазнају о сваком елементу основне податке. Преведен је на много језика и има, па и на српски језик. Овај сајт је ваома значајан у настави хемије.

**National Anthems - Националне химне**

<http://www.national-anthems.net/>

Сајт са националним химнама и пасошима спада у веб-услуге на којима се брзо упознају земље света. Иако би се по самом сајту рекло да он садржи само податке о химнама и пасошима, на њему су садржани и други основни подаци о земљама: застава, грб, статистички подаци о популацииа по старости, површина по врсти (вода, земља, обала), мапа земље. Химне се могу преузети или слушати у вокалном и инструменталном извођењу. Стихови химне су посебно исписани на службеном језику и писму сваке земље. Овај сајт је одличан за оне ученике основне школе који воле географију и надмећу се у познавању основних података о земљама света. За све остале, одрасле и школарце, сајт је користан као ревија и подсетник. У неколико корака брзо проналазимо  податке о идентитету сваке земље и сазнајемо основне информације о њеном положају и површини на којој се простире, о становништву, а путем химне и грба и о њеној култури.

**MindMup - Мапа ума**

<https://www.mindmup.com/>

Понуђени алат може се користи при систематизацији и понављању градива, изради упутства за коришћење неког веб-алата, изради планова и програма за школу. Ученици могу да покушају  да представе визуелно стечено знање из неког предмета, лако ће се закључити који делови градива им задају највише проблема.

**Kahoot - Каху**

<https://kahoot.com/>

Родитељ може на креативан начин да стекне увид у знање детета.Овај алат одликује једноставност креирања питања без потребног претходног информатичког знања. Питања семогу мењати, допуњавати, обогати фотографијом или видеом. Квиз се дели путем друштвених мрежа или се имејл адресом шаље директно кориснику коме је намењен. Ученици квиз решавају уз помоћ пин-кода који се види на видео-биму или на свом паметном уређају. Извештаји у виду ексел-документа дају пуно могућности за анализу и процену знања ученика.

(<http://vebciklopedija.zajednicaucenja.edu.rs/>)