



IGROM DO ZNANJA I ZABAVE

ETWINNING PROJEKT 2020./2021.

Autorice projekta IDZIZ:

Ivana Frančić, magistra primarnog obrazovanja u OŠ Ivana Filipovića, Osijek

Renata Posavec, diplomirana učiteljica razredne nastave u OŠ Oroslavje, Oroslavje

Projekt koji motivira, zabavlja, spaja i veseli - tako su *Igrom do znanja i zabave* opisali učitelji i učenici sudionici projekta.

Ove školske godine 2020./2021. učiteljice Ivana Filipović iz Osijeka i Renata Posavec iz OŠ Oroslavja, pokrenule su međunarodni eTwinning projekt *Igrom do znanja i zabave*. U projekt su se uključili s i iz Hrvatske, Bosne i Hercegovine, Bugarske, Grčke, Italije, Rumunjske, Sjeverne Makedonije, Srbije i Turske.

Zašto igra u nastavi? Višestruka je važnost igre: motivira učenika za aktivno sudjelovanje u nastavnom procesu, razvija dječju znatiželju, poboljšava koncentraciju i pažnju, potiče istraživanje, razmišljanje, rješavanje problema i svakako, kreativnost. Kroz igru učenici lakše ostvaruju svoje osobne potencijale.

Cilj projekta bio je igru implementirati u nastavu. Putem videokonferencija i eTwinninga, učenici su prezentirali i razmjenjivali ideje. Stvarali su nova prijateljstva s učenicima iz partnerskih škola. Učenici su razvijali svoje socijalne vještine, prihvatljivo ponašanje, samopouzdanje i pozitivnu sliku o sebi.

Provođenjem projekta opet smo se uvjerali da djeca uživaju u igri, što ih motivira za aktivno sudjelovanje u nastavi, a pozitivno raspoloženje tako se prenosi i na učenje. Igra je učenicima najzabavniji oblik učenja. Znanje stečeno kroz igru je trajnije od znanja stečenog na neki drugi način.

Tijekom projekta provedene su igre na otvorenom, natjecateljske i dramske igre. Posebnost projekta upotpunila je Wakelet kolekcija starih, zaboravljenih igara koje su naši učenici istražili od djedova i baka, zapisali i sami odigrali i pritom se odlično zabavili. U prosincu nas je sve povezao i nasmijao "Pokvareni telefon". Slali smo skrivenu poruku koju je zadnji u skupini morao odgonetnuti. Provedene su i igre za razvijanje logičkog zaključivanja, pamćenja i učenicima posebno zanimljive, digitalne igre. Sve igre bile su u svrhu učenja, ponavljanja i utvrđivanju gradiva, stjecanju vještina i naravno, radi zabave!

Naši učenici 3.a posebno ističu veselje što su se upoznali, (Slavonija i Zagorje) čak su virtualno birali tajnog prijatelja, darivali se, putem videokonferencija se družili i pisali pisma i čak planirali pravo upoznavanje i druženje u 4.razredu.

Sudionici projekta redovito su objavljivali korisne materijale, prikaze provedenih aktivnosti i iskazivali zadovoljstvo primjene projekta u nastavi.

U Webučionici, Ivana i ja, održale smo i predavanje o projektu i prikazali ga kao primjer dobre prakse u nastavi.

Na kraju školske godine vrijeme je evaluacije te prijava projekta za oznaku kvalitete. Već je jedna učiteljica iz Sjeverne Makedonije prijavila projekt IDZIZ i dobila oznaku kvalitetu za svoje aktivno sudjelovanje. Tako je naš projekt već nagrađen, na što smo jako ponosne.

Zbog odličnog odaziva brojnih sudionika diljem Lijepa naše i šire, pozitivnih i poticajnih poruka učenika koji su aktivno sudjelovali u projektu želja nam je nastaviti projekt i sljedeću godinu.

„Igra je golema, lagana, nježna kroz koju se životni tok ideja i koncepata o svijetu okoline ulijeva u djetetov duhovni svijet. Igra je iskra koja pali iskru radoznalosti i znatiželje. ”

V. A. Suhomlinski

Učiteljica Renata Posavec