# Najava E-twinning projekta

# Igrom do znanja i zabave 2 - Játék a tudás és a szórakozás kedvéért 2

**About the project – O projektu - A projektről**

Uvođenjem igre u nastavni proces želimo ostvariti dinamičnu i zanimljiviju nastavu koja potiče interes učenika i razvoj vještina 21.stoljeća. Cilj je potaknuti učenike na samostalno istraživanje, razmišljanje, rješavanje problema i naučiti ih kako učiti. Kroz igru učenici će razvijati kreativnost i ostvariti svoje osobne potencijale te motiviranije ostvarivati sve planirane ishode nastave. Prezentiranjem svojih igara ostalim učenicima škola partnera na eTwinning platformi učenici će razvijati komunikacijske i digitalne kompetencije, suradnju i poduzetnost.

A játék bevezetésével a tanítási folyamatba dinamikus és érdekesebb tanítást szeretnénk elérni, amely ösztönzi a diákok érdeklődését és a 21. századi készségek fejlesztését. A cél az, hogy a diákokat önálló kutatásra, gondolkodásra, problémák megoldására ösztönözzük, és megtanítsuk őket a tanulásra. A játék során a diákok fejlesztik a kreativitást és felismerik személyes lehetőségeiket, és motiváltabbak az összes tervezett tanulási eredmény elérésében. A diákok az eTwinning oldalon bemutatják játékaikat a partneriskolák többi diákjának és ezzel kommunikációs és digitális kompetenciáikat, együttműködésüket és vállalkozói szellemüket fejlesztik.

By introducing games into the teaching process, we want to achieve dynamic and interesting teaching that stimulates the interest of students and the development of 21st century skills. The goal is to encourage students to independently research, think, solve problems and teach them how to learn. Through the game, students will develop creativity and realize their personal potentials and be more motivated to achieve all goals.

**Aims – Ciljevi - Célok**

Cilj nam je igru implementirati u nastavu. Putem video konferencija i eTwinninga, učenici će prezentirat i razmjenjivati ideje i stvarati nova prijateljstva s učenicima iz partnerskih škola. Kroz igru razvijat će socijalne vještine, prihvatljivo ponašanje, samopouzdanje i pozitivnu sliku o sebi. Kompetencije: komunikacija na materinskom jeziku, komunikacija na stranom jeziku, digitalna kompetencija, inicijativnost i poduzetnost, matematička i kompetencije u tehnologiji, učiti kako učiti, socijalna i građanska kompetencija, kulturna svijest i izražavanje te virtualno putovanje pri čemu će učenici kroz igru spoznavati o znamenitostima krajeva sudionika projekta.

Célunk az, hogy beleépítjük a játékot a tanításba. Videokonferencia és eTwinning segítségével a diákok bemutatják munkáit és eszmét cserélnek, valamint új barátságokat kötnek a partneriskolák

tanulóival. A diákok játék közben szociális készségeket, elfogadható viselkedést, önbizalmat és pozitív énképet fejlesztenek. Kompetenciák: anyanyelvi kommunikáció, idegen nyelvű kommunikáció, digitális kompetencia, kezdeményezőkészség és vállalkozói készség, matematika és technológiai kompetenciák, tanulási mód, társadalmi és állampolgári kompetencia, kulturális tudatosság és megfogalmazás, valamint virtuális utazás.

Our aim is to implement the game in class. Students will present their games through video conferences and eTwinning to other students and in that way exchange ideas and make new friendships with students from partner schools.
Through play, they will develop social skills, acceptable behavior, self-confidence.

**Work process – Tijek rada - Munkafolyamat**

Dvije autorice projekta nadogradit će već postojeću web-stranicu projekta i ostvariti suradnju sa učiteljima i učiteljicama sudionicima projekta na FB grupi istoimenog naziva našeg projekta. Videokonferencijama će timovi učenika prenositi stečeno znanje partnerskim školama kako bi ih potaknuli na suradnju i primjenu njihovih igara u školama partnera. Svaki mjesec tijekom rada na projektu fokusi će biti na drugačijem tipu igre u nastavi.

A projekt két szerzője frissíti a projekt már meglévő weboldalát, és együttműködést alakít ki a projektben résztvevő tanárokkal a projektünk azonos nevű FB csoportjában. Videokonferenciákon keresztül diákcsapatok adják át a megszerzett tudást. A projektmunka során minden hónapban egy másik típusú játékra kerül sor az osztályteremben.

The two project authors will upgrade an existing project website and collaborate with the project participants in the Facebook group of the same name of our project. Videoconferencing will allow teams of students to transfer their acquired knowledge to partner schools to encourage them to collaborate and apply their games in schools. Every month during the project focus will be on different types of games in the class.

**Expected results – Očekivani rezultati - Várható eredmények**

Igre, pravila i način njene primjene, bit će javno dostupni na Twinspaceu, web stranici projekta i FB grupi projekta. Učitelje i učenike će se potaknuti na međusobnu suradnju korištenjem suvremenih tehnologija putem videokonferencija i korištenjem druge digitalne tehnologije. Svaka škola će stvarati svoju mapu igara. Cilj nam je od prikupljenih mapa igara izraditi Wakelet kolekciju sa detaljnim opisom i načinom primjene igara koja će biti javno dostupna u budućnosti.

A játékok, a szabályok és utasítások elérhetőek lesznek a Twinspace-en, a projekt weboldalán és a projekt FB csoportjában. A tanárokat és a diákokat arra biztatják, hogy együttműködjenek egymással a modern technológiák segítségével, illetve videokonferencia és más digitális technológiák használatával. Minden iskola elkészíti saját játékmappáját. Célunk, hogy az összegyűjtött játékmappákból Wakelet gyűjteményt hozzunk létre részletes leírással és a játékok utasításával, amely a jövőben is mindenkinek elérhető lesz.

Games, rules and how it is applied will be publicly available on Twinspace, the project's website and Facebook group. Teachers and students will be encouraged to collaborate with each other using modern technologies through videoconferencing and using other digital technology. Each school will create a map of its games. From all collected game folders (maps), a Wakelet game collection will be created with a detailed description and method of application that will be used by teachers and students in future.

Dijana Palinkaš, mag.prim.educ