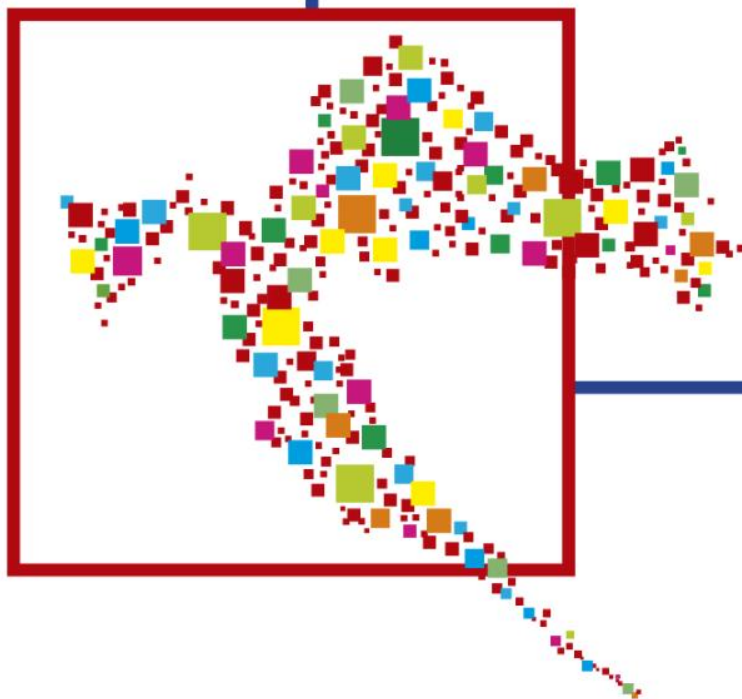


OD 6. DO 13.
SVIBNJA 2018.

DANI OTVORENIH VRATA EU PROJEKATA





Games for Learning
Algorithmic Thinking



Games for Learning Algorithmic Thinking – GLAT Erasmus+

prof. dr. sc. Nataša Hoić-Božić
Sveučilište u Rijeci, Odjel za informatiku

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





GLAT info



- Program: Erasmus+
- Broj: 2017-1-HR01-KA201-035362
- Ključna aktivnosti 2, Strateška partnerstva za područje općeg obrazovanja
- Originalni naziv: Games for Learning Algorithmic Thinking
- Prijevod: Igre za poticanje algoritamskog razmišljanja
- Početak: 02-10-2017 - Završetak: 01-10-2019
- EU dodijeljena sredstva: 90.779 EUR
- glat.uniri.hr





Projektni tim



- Koordinator

- UNIRI - Sveučilište u Rijeci, Odjel za informatiku



- Partneri

- UF - Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci
- TU - Sveučilište u Tallinnu (Estonija)
- UL - Pedagoški fakultet Sveučilišta u Ljubljani (Slovenija)
- UKIM - Sveučilište Sv. Ćiril i Metod u Skopju (Makedonija)
- SWU - Jugozapadno sveučilište "Neofit Rilski" u Blagoevgradu (Bugarska)





Svrha projekta



- Poticanje uključivanja elemenata programiranja i **algoritamskog razmišljanja** u poučavanje različitih predmeta na zabavan i atraktivan način
- Naglasak je na korištenju obrazovnih strategija **učenja uz pomoć igara**
- **Krajnji cilj:** poboljšanje stavova učenika prema programiranju i razvoj algoritamskog načina razmišljanja kod učenika mlađe dobi
 - dugoročno će doprinijeti povećanju interesa za odabir budućih zanimanja iz STEM i IKT područja





Računalno i algoritamsko razmišljanje



- Računalno razmišljanje temeljni je pristup kojim se razvija sposobnost rješavanja problema i programiranja
- Algoritamsko razmišljanje je jedan od koncepata računalnog razmišljanja važan za oblikovanje problema:
 - Predstavlja način dolaženja do rješenja jasno definiranim koracima koje je potrebno napraviti određenim redoslijedom
 - Razvija i potiče kod učenika kreativnost, inovativnost, poduzetnost, preciznost, sustavnost, ...
 - Prikladno je ne samo za probleme koji se rješavaju pomoću računala nego i za primjenu u drugim područjima i svakodnevnome životu





Glavni ciljevi



- Razvijati **algoritamsko i računalno razmišljanje**, kreativnosti i vještina rješavanja problema kod učenika od 1. do 4. razreda osnovne škole
- Upoznati učitelje s različitim inovativnim metodama izvođenja nastave uz uporabu IKT, posebice obrazovnim strategijama **učenja uz pomoć igara (GBL)** ali i **problemskim učenjem (PBL)**, **učenjem propitivanjem (IBL)**,...
- Kreirati **edukaciju** za učitelje u obliku mješovitog e-tečaja u LMS (silabus, materijali za učenje na engleskom i hrvatskom) s tri radionice

11.05.2018.

7

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Sudionici



- **Neposredni sudionici**
 - **Učitelji** razredne nastave okupljeni u fokus grupu sudjelovati će na tri dvodnevne radionice i u razvoju scenarija poučavanja
 - Stručno usavršavanje u suradnji s AZOO
 - **Učenici** od 1.-4. razreda učitelja iz fokus grupe koji će učiti na osnovu pripremljenih scenarija poučavanja
 - Učitelji i učenici će sudjelovati u anketama i intervjuima
- **Ostali sudionici**
 - Svi zainteresirani učitelji iz Hrvatske i zemalja partnera
 - Visokoškolske institucije koje izvode studentske programe za obrazovanje budućih učitelja





Očekivani rezultati



- **Silabus radionica i materijali** (npr. prezentacije, priručnici, primjeri igara i aktivnosti,...) u obliku mješovitog tečaja u LMS Moodle na engleskom i hrvatskom jeziku
- **Scenariji poučavanja** koje su dizajnirali i primijenili u nastavi učitelji uz pomoć i savjete eksperata na projektu (online mentoriranje)
 - Od oko 60-ak scenarija najbolji će biti prevedeni na engleski i uključeni u e-tečaj kao primjeri dobre prakse
- **Povratne informacije** učitelja i njihovih učenika prikupljene anketama i intervjuima

Rezultati projekta moći će se primijeniti ne samo u Hrvatskoj već i u svim ostalim zemljama partnerima kao i širom Europe





Silabus radionica

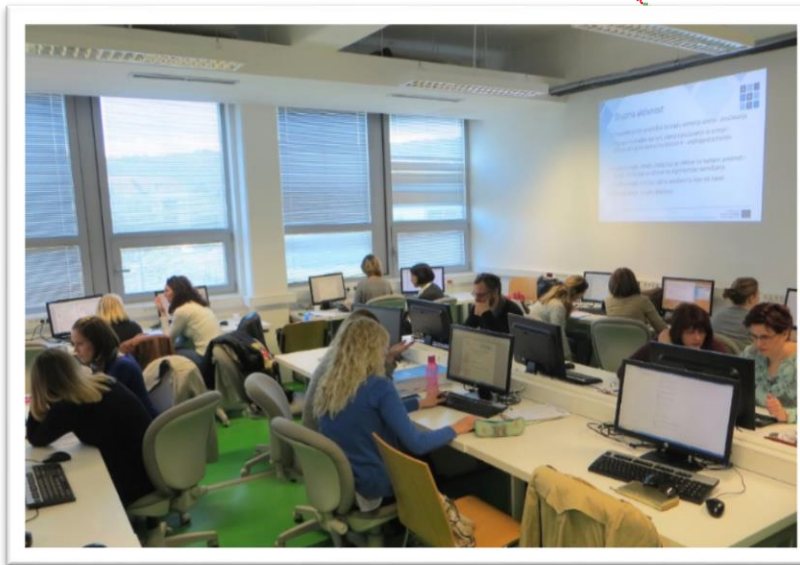


- Tri radionice:
 - **1. radionica:** Učenje uz pomoć igara (GBL) i aktivnosti bez uporabe računala (*unplugged* aktivnosti) - 5. i 6. travanj 2018.
 - **2. radionica:** Problemsko učenje, online kvizovi i logički zadaci - kolovoz 2018.
 - **3. radionica:** Igre i alati za programiranje - siječanj 2019.
- [Detaljan raspored](#)





1. radionica





Održivost



Aktivnosti i rezultati koji će biti dostupni i po završetku EU financiranja

- Web sjediše projekta
- Razvijen e-tečaj – dostupan korisnicima za buduću uporabu → informalno obrazovanje
- Silabus s materijalima i odabranim scenarijima za planiranje programa cjeloživotnog učenja → neformalno obrazovanje
- Uključivanje novih predmeta u studijske programe (UF) i dopuna postojećim predmetima (UNIRI+ostali) → formalno obrazovanje

11.05.2018.

12

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





e-kolegij



LMS Moodle

The screenshot shows the Moodle LMS interface. At the top left is the 'MoD sustav za e-učenje' logo. At the top right is the 'srce University of Zagreb University Computing Centre' logo. A green navigation bar contains links for 'Work on the system', 'Helpdesk', 'My courses', and 'Content', along with a search icon, an email icon, and the user name 'Martina Holenko Dlab'. Below the navigation bar is a breadcrumb trail: 'Dashboard / My courses / Tehničko područje / Games for Learning Algorithmic Thinking'. On the right side of the breadcrumb trail are 'Full screen' and 'Turn editing on' buttons. The main content area is divided into two columns. The left column contains a 'Calendar' widget for October 2017 and an 'Events key' with options to hide global, course, group, and user events. The right column features the GLAT logo and the course title 'Games for Learning Algorithmic Thinking' in a handwritten font. Below this is a section titled 'GLAT project information' with a paragraph describing the project as an Erasmus+ initiative for school education, and another paragraph stating the project's objective of integrating coding and algorithmic thinking into daily teaching.

11.05.2018.

13

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The sole responsibility for the content of this presentation lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union.



Erasmus+ platforma



<https://goo.gl/AKqYsn>

GAMES FOR LEARNING ALGORITHMIC THINKING

5 Participating countries:

[DOWNLOAD AS PDF](#) [VIEW PROJECT MAP](#)

Start: 02-10-2017 - **End:** 01-10-2019
Project Reference: 2017-1-HR01-KA201-035362
EU Grant: 90779 EUR

Programme: **Erasmus+**
Key Action: **Cooperation for innovation and the exchange of good practices**
Action Type: **Strategic Partnerships for school education**

Topics:

- ICT - new technologies - digital competences
- New innovative curricula/educational methods/development of training courses
- Key Competences (incl. mathematics and literacy) - basic skills

Summary

Information and communication technologies (ICT) represent one of the fastest growing fields and the main generator of economic and society developments. However, learning outcomes connected to the ICT and to the development of key digital competences are still underrepresented as parts of the school curricula, especially in primary schools across Europe.

Coordinator

SVEUCILISTE U RIJECI

TRG BRACE MAZURANICA 10
51000
RIJEKA
<http://www.uniri.hr>
Organisation type: Higher education institution (tertiary level)

Nataša Hoić-Božić
natasah@inf.uniri.hr

Partners

- Faculty of Teacher Education University of Rijeka
- TALLINN UNIVERSITY
- UNIVERZA V LJUBLJANI
- Ss. CYRIL AND METHODIUS UNIVERSITY IN SKOPJE
- SOUTH-WEST UNIVERSITY NEOFIT RILSKI

11.05.2018.

14

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The sole responsibility for the content of this presentation lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union.



Facebook



www.facebook.com/glatproject

The screenshot shows the Facebook profile of 'GLAT-project' (@glatproject). The profile picture is the GLAT logo. The page features a post from August 8, 2018, at 8:25 AM. The post text reads: 'GLAT project will be presented at Open Days of EU Projects in Rijeka http://www.uniri.hr/index.php...'. The post includes a graphic with the text 'OD 6. DO 13. SVIBNJA 2018.' and 'DANI OTVORENIH VRATA EU PROJEKATA' above a map of Croatia made of colorful dots. Below the graphic, it says 'Dani otvorenih vrata EU projekata u Rijeci Sveučilište u Rijeci, University of Rijeka UNIRI.HR'. The post has 5 likes and options to like, comment, and share. The right sidebar shows 'Saznajte više' and 'Pošalji poruku' buttons, a list of friends (Natasa Hoic-Bozic, Martina Holenko Dlab), 'Povezane stranice' (Društvo psiholo..., Zajednica tehni..., Plio tips), and 'Stranice koje se sviđaju ovoj stranici' (10 Odjel za inform...). The language menu at the bottom shows 'Hrvatski', 'English (US)', 'Deutsch', 'Español', and 'Português (Brasil)'.

11.05.2018.

15

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



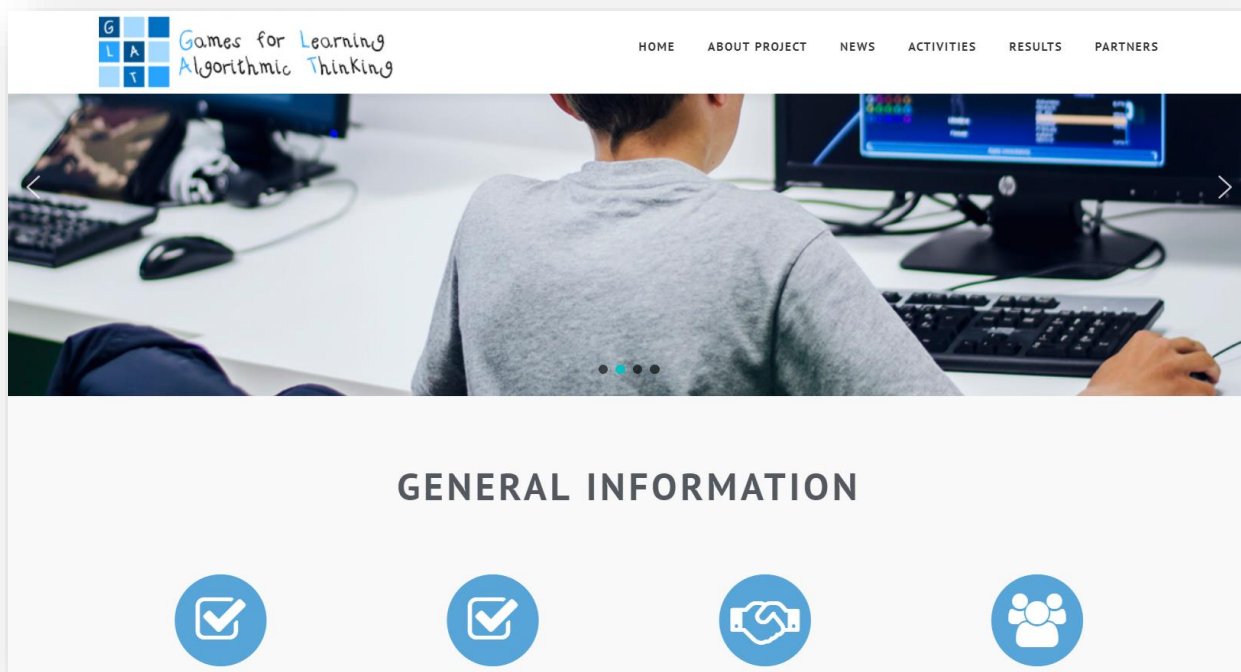
The sole responsibility for the content of this presentation lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union.



Web stranica



glat.uniri.hr



11.05.2018.

16

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The sole responsibility for the content of this presentation lies with the authors. It does not necessarily reflect the opinion of the European Union.



Hvala na pažnji!



Games for Learning
Algorithmic Thinking



glat@inf.uniri.hr

