



Pixeli u pješčaniku

Praktični vodič
za primjenu digitalnih alata
u predškolskom odgoju



Autorice:

Eliana Čavrak Tomac

Matea Babić

Snježana Horvat

Ustanova:

Dječji vrtić Rijeka

Godina:

2026.

Projekt:

Erasmus+ program



Ova publikacija nastala je uz financijsku potporu programa Erasmus+ Europske unije. Sadržaj publikacije isključiva je odgovornost autora i ne odražava nužno stavove Europske komisije.

ISBN 978-953-98248-1-3



SADRŽAJ

UVOD	4
Važnost digitalne edukacije odgojitelja	5
Cilj brošure	5
Europske smjernice za digitalne kompetencije odgojitelja	5
Odgovornost i etika u korištenju digitalnih alata	6
Sigurnost i privatnost	6
Transparentnost i odgovornost	6
Kritičko promišljanje i provjera izvora	7
Poštivanje autorskih prava	7
Uključivost i dostupnost	7
Kako odabrati digitalni alat u odgojno-obrazovnom radu	7
Make beliefs comix – stvaranje stripova	9
Genially	12
Adobe Express – alat za uređivanje	20
Deevid AI	23
Book Creator – izrada digitalnih knjiga	25
Phinsh Photo Collage Maker – stvaranje kolaža od fotografija	30
Puppet Time – igra stvaranja lutaka	32
Suno – alat za stvaranje glazbe	34
Stop Motion Studio – alat za stvaranje animiranih filmova	38
Scratch Jr – uvod u logičko razmišljanje i stvaranje kroz programiranje	42
ChatGPT – digitalni pomoćnik odgojitelja	45
O autoricama	47
Zaključak	48
Literatura	49

UVOD

U svakodnevnom radu odgojitelji se susreću s brojnim izazovima: planiranjem aktivnosti, dokumentiranjem dječjeg razvoja, komunikacijom s roditeljima te stalnim promišljanjem vlastite prakse. Istodobno, digitalne tehnologije sve su prisutnije u društvu u kojem djeca odrastaju i postaju dio njihove svakodnevne.

Digitalni alati u tom kontekstu mogu postati vrijedan saveznik, ne kao zamjena za pedagoški rad, već kao podrška koja olakšava organizaciju, potiče kreativnost i omogućuje nove načine suradnje i učenja (Bers, 2018). Kada se koriste promišljeno i u skladu s razvojnim potrebama djece, oni mogu obogatiti odgojno-obrazovni proces i otvoriti prostor za nove oblike izražavanja, istraživanja i dokumentiranja dječjih iskustava.

U suvremenom društvu djeca se s digitalnim tehnologijama susreću vrlo rano. Ponekad su u tom procesu prepuštena samostalnom istraživanju digitalnih sadržaja, dok se s druge strane tehnologija u odgojno-obrazovnom radu ponekad izbjegava zbog zabrinutosti oko vremena provedenog pred ekranima. Upravo zato važna je uloga odraslih, roditelja i odgojitelja, koji mogu djecu voditi kroz digitalni svijet na promišljen, siguran i kreativan način.

Ova brošura nastala je s ciljem da odgojiteljima približi nekoliko jednostavnih i korisnih digitalnih alata te pokaže kako se oni mogu smisleno uključiti u svakodnevni odgojno-obrazovni rad.

Važnost digitalne edukacije odgojitelja

Suvremeno društvo obilježeno je stalnim tehnološkim razvojem koji utječe na sve aspekte života – pa tako i na odgoj i obrazovanje. Digitalne tehnologije postale su dio djetinjstva, obiteljskih odnosa i komunikacije. U tom kontekstu uloga odgojitelja se proširuje: od posrednika i promatrača dječjeg razvoja prema aktivnom vodiču koji zna prepoznati i usmjeriti kvalitetno korištenje tehnologije.

Digitalna edukacija odgojitelja nije cilj sama po sebi, nego sredstvo za kvalitetniji, učinkovitiji i suvremeniji rad. Ona pomaže odgojiteljima da:

- lakše planiraju i dokumentiraju svoj rad,
- surađuju s roditeljima i kolegama na nov, pristupačan način,
- potiču dječju kreativnost i znatiželju, logičko razmišljanje i rješavanje problema,
- razumiju rizike i prednosti digitalnog okruženja u kojem djeca odrastaju.

Mnogi odgojitelji osjećaju određenu nesigurnost ili otpor prema digitalnim tehnologijama, smatrajući ih složenima, „previše tehničkim” ili udaljenima od dječje svakodnevice. Cilj ove brošure nije dodatno opteretiti, već osnažiti odgojitelje i prikazati jednostavnost, korisnost i inspirativnost digitalnih alata kada se koriste promišljeno i svrhovito.

Digitalna kompetencija odgojitelja danas se smatra dijelom profesionalne kompetencije, jednako važnom kao pedagoška i komunikacijska. Ona ne znači da odgojitelj mora „digitalizirati sve”, već da zna odabrati ono što ima smisla za njegovo okruženje i djecu.

Cilj brošure

Ova brošura izrađena je kao praktičan priručnik i inspiracija za odgojitelje koji žele unaprijediti svoj rad korištenjem digitalnih alata.

Njezin cilj je:

- osnažiti odgojitelje za samostalno, sigurno i kreativno korištenje digitalnih tehnologija,
- približiti digitalne alate kroz kratke i jasne opise, jednostavne upute i primjere iz prakse,
- pokazati kako tehnologija može podržati suradnju, planiranje i dječju kreativnost,
- potaknuti promišljanje o odgovornom i etičkom korištenju digitalnih alata u odgojno-obrazovnom kontekstu.

Brošura ne promovira tehnologiju radi tehnologije, već digitalnu pismenost kao alat za kvalitetniji odgoj i obrazovanje.

Europske smjernice za digitalne kompetencije odgojitelja

Europska unija već više od deset godina sustavno promiče razvoj digitalnih kompetencija kroz dokumente i programe koji se odnose na odgojno-obrazovne djelatnike. U ovom poglavlju polazi se od europskih okvira digitalnih kompetencija, osobito DigComp i DigCompEdu, koji definiraju ključne kompetencije potrebne za odgovorno i kritičko korištenje digitalnih tehnologija u obrazovanju (Redecker & Punie, 2017).

Prema DigCompEdu okviru, digitalna kompetencija odgojitelja obuhvaća šest međusobno povezanih područja:

1. **Profesionalno angažiranje** – korištenje digitalnih tehnologija za suradnju, komunikaciju i profesionalni razvoj.
2. **Digitalni resursi** – pronalaženje, stvaranje i dijeljenje kvalitetnih digitalnih materijala uz poštivanje autorskih prava.

3. **Poučavanje i učenje** – promišljeno uključivanje digitalnih alata u aktivnosti i projekte s djecom.
4. **Vrednovanje** – praćenje i dokumentiranje dječjeg napretka digitalnim sredstvima.
5. **Osnaživanje polaznika** – poticanje djece na aktivno sudjelovanje i kreativno izražavanje uz podršku tehnologije.
6. **Razvijanje digitalnih kompetencija djece** – učenje sigurnog, odgovornog i smislenog korištenja tehnologije od najranije dobi.

Europa tehnologiju vidi kao alat za inkluziju, kreativnost i cjeloživotno učenje - ne kao cilj, već kao sredstvo za razvijanje ključnih kompetencija za 21.stoljeće.

U području ranog i predškolskog odgoja naglasak je na ravnoteži. Tehnologija treba biti promišljeno uključena, kratkotrajna i svrhovita, a dijete uvijek aktivni sudionik, nikada pasivni promatrač.

Odgovornost i etika u korištenju digitalnih alata

Razvoj digitalnih tehnologija donosi mnoge mogućnosti za unapređenje odgojno-obrazovne prakse, ali istodobno otvara i nova pitanja o odgovornosti, sigurnosti i etici. U vrtićkom kontekstu posebno je važno prepoznati da su djeca najranjiviji korisnici digitalnog svijeta. Stoga je uloga odgojitelja dvostruka: s jedne strane poticati kreativno i svrhovito korištenje tehnologije, a s druge štititi privatnost i sigurnost djece te poštovati europske i nacionalne propise.

Europska unija kroz svoje zakonodavstvo i smjernice jasno naglašava važnost etičkog i sigurnog korištenja digitalnih alata. Ključni dokumenti koji se odnose na to područje su:

- Opća uredba o zaštiti podataka (GDPR), koja štiti privatnost djece, roditelja i zaposlenika;
- EU AI Act, koji postavlja pravila o odgovornoj upotrebi umjetne inteligencije;
- te smjernice o autorskim pravima i otvorenim licencama (Creative Commons), koje određuju kako se smiju koristiti materijali s interneta.

U praksi, etično korištenje digitalnih tehnologija u vrtiću ne znači izbjegavanje tehnologije, već svjesno i promišljeno korištenje u skladu s propisima i načelima profesionalne odgovornosti.

U nastavku su prikazana temeljna načela i konkretni primjeri koji pomažu odgojiteljima da digitalne alate koriste sigurno, transparentno i s poštovanjem prema djetetu i obitelji.

Sigurnost i privatnost

Zaštita osobnih podataka djece i roditelja temelj je odgovorne prakse. To znači da se fotografije, video-zapisi i drugi osobni podaci smiju koristiti samo uz pismeni pristanak roditelja i to isključivo u svrhe koje su jasno definirane. Ako se materijali koriste interno, primjerice za dokumentiranje rada skupine ili izradu stručnih analiza, važno je da budu dostupni samo zaposlenicima vrtića te da se čuvaju na sigurnim, zaštićenim platformama. Nikada se ne preporučuje pohranjivanje podataka djece na privatnim uređajima. U javnim objavama, osobito na društvenim mrežama, uvijek treba birati neizravne prikaze djece, primjerice, fotografiju njihovih radova ili zajedničkog projekta, umjesto prepoznatljivih lica.

Transparentnost i odgovornost

Odgojitelj koji koristi digitalne alate treba otvoreno komunicirati s roditeljima i kolegama o tome koji se alati koriste i s kojom svrhom. To znači da se na roditeljskim sastancima ili u planovima rada može jasno navesti kako se koriste, primjerice, Padlet za zajedničku komunikaciju, Genially za prezentacije ili Schoo! Magic za digitalno dokumentiranje rada. Ako se koristi alat temeljen na umjetnoj inteligenciji, poput ChatGPT-a, važno je objasniti da se radi o digitalnom asistentu koji može predložiti ideje, ali ne zamjenjuje stručni pedagoški sud odgojitelja. Takva transparentnost gradi povjerenje i osigurava profesionalnu odgovornost.

Kritičko promišljanje i provjera izvora

Digitalni sadržaji koje koristimo u radu s djecom uvijek moraju biti provjereni, točni i primjereni dobi. Odgojitelj pritom ima ulogu filtra koji bira kvalitetne, pedagoški vrijedne i sigurne materijale. To uključuje provjeru informacija s interneta, izbjegavanje slučajnih online sadržaja te pregled i prilagodbu materijala koje generiraju alati umjetne inteligencije. Na primjer, ako ChatGPT predloži pjesmicu ili tekst za djecu, odgojitelj ga treba pročitati, provjeriti sadržaj i ton te po potrebi preoblikovati da bude prikladan skupini s kojom radi. Na taj način tehnologija postaje pomagalo, a ne izvor rizika.

Poštivanje autorskih prava

Autorska prava su važan dio profesionalne i etičke odgovornosti. Svaki sadržaj preuzet s interneta ima svog autora. Zato je preporučljivo koristiti besplatne biblioteke s otvorenim licencama, poput Pixabay, Pexels, Unsplash ili Free Music Archive, te navesti izvor ako je to propisano licencom. Kada odgojitelj sam izrađuje digitalne materijale, primjerice plakat u Canvi ili prezentaciju u Geniallyju, važno je da navede izvore korištenih materijala i izbjegava sadržaje koji su zaštićeni autorskim pravima. Time pokazuje osobni i profesionalni integritet, ali i daje primjer djeci i roditeljima.

Uključivost i dostupnost

Jedno od temeljnih europskih načela jest osigurati da digitalne tehnologije budu dostupne svima. To znači birati alate koji su jednostavni, besplatni i ne zahtijevaju posebne tehničke vještine. U suradnji s roditeljima važno je imati razumijevanje za različite mogućnosti i digitalne kompetencije. Poželjno je da se uz digitalne kanale komunikacije ponudi i alternativa (tiskane obavijesti, osobni razgovor, oglasna ploča). U radu s djecom, uključivost znači da se tehnologija koristi tako da potpomaže sudjelovanje svih, primjerice, kroz glasovne funkcije, vizualne prikaze, zajednički rad i izražavanje putem slike i zvuka, a ne samo teksta. Na taj način tehnologija postaje sredstvo povezivanja, a ne isključivanja.

Kako odabrati digitalni alat u odgojno-obrazovnom radu

Digitalni alati mogu biti vrijedan izvor podrške u planiranju aktivnosti, dokumentiranju procesa učenja, suradnji s roditeljima i profesionalnom razvoju odgojitelja. Međutim, njihova vrijednost ne proizlazi iz same tehnologije, već iz načina na koji se ona promišljeno i svrhovito koristi u odgojno-obrazovnom radu.

Prije uvođenja određenog digitalnog alata korisno je razmotriti nekoliko važnih pitanja. Ona mogu pomoći odgojiteljima da procijene odgovara li određeni alat potrebama djece, skupine i odgojno-obrazovnog procesa.

Pri odabiru digitalnog alata preporučuje se razmotriti:

- **Pedagošku svrhu**

Digitalni alat treba imati jasnu funkciju u odgojno-obrazovnom procesu. Važno je promisliti doprinosi li on ostvarivanju ciljeva aktivnosti, poticanju dječjeg istraživanja, kreativnosti ili dokumentiranju procesa učenja.

- **Jednostavnost korištenja**

Alat bi trebao biti intuitivan i jednostavan za korištenje kako bi se mogao prirodno uklopiti u svakodnevni rad odgojitelja bez dodatnog opterećenja.

- **Primjerenost dobi djece**

U ranom i predškolskom odgoju digitalni alati trebaju se koristiti promišljeno i u skladu s razvojnim potrebama djece. Važno je osigurati da tehnologija podržava aktivno sudjelovanje djece, a ne pasivno korištenje sadržaja.

- **Zaštitu privatnosti i sigurnost**

Pri korištenju digitalnih alata potrebno je voditi računa o zaštiti osobnih podataka djece i roditelja te koristiti pouzdane i sigurne platforme.

- **Mogućnosti suradnje i dokumentiranja**

Digitalni alati mogu olakšati bilježenje procesa učenja, dijeljenje dokumentacije s roditeljima i poticanje suradnje među odgojiteljima.

Promišljen odabir digitalnih alata omogućuje da tehnologija postane podrška kvalitetnom odgojno-obrazovnom radu, a ne cilj sama po sebi.

MakeBeliefsComix – stvaranje stripova

Što je „MakeBeliefsComix“?

To je digitalni alat koji korisniku omogućuje stvaranje vlastitih stripova i slikopriča na vrlo jednostavan način. Alat se koristi na način da se već osmišljeni likovi, pozadine i objekti klikom miša povlače na ekran, u već ucrtane kvadrate stripa. Osim mogućnosti da se osmisli vlastiti strip, „MakeBeliefsComix“ nudi i mnoštvo već gotovih stripova, slikopriča i interaktivnih dokumenata koji se mogu isprintati.

Web-stranica: <https://makebeliefscomix.com/>

Pristup: moguće je koristiti na mobilnom uređaju, ali je web-stranica preglednija i jednostavnija za korištenje na računalu

Cijena: besplatno i ne zahtjeva prijavu (osim u komercijalne svrhe, gdje se traži dozvola vlasnika); stranica prima donacije i koristi se oglasima

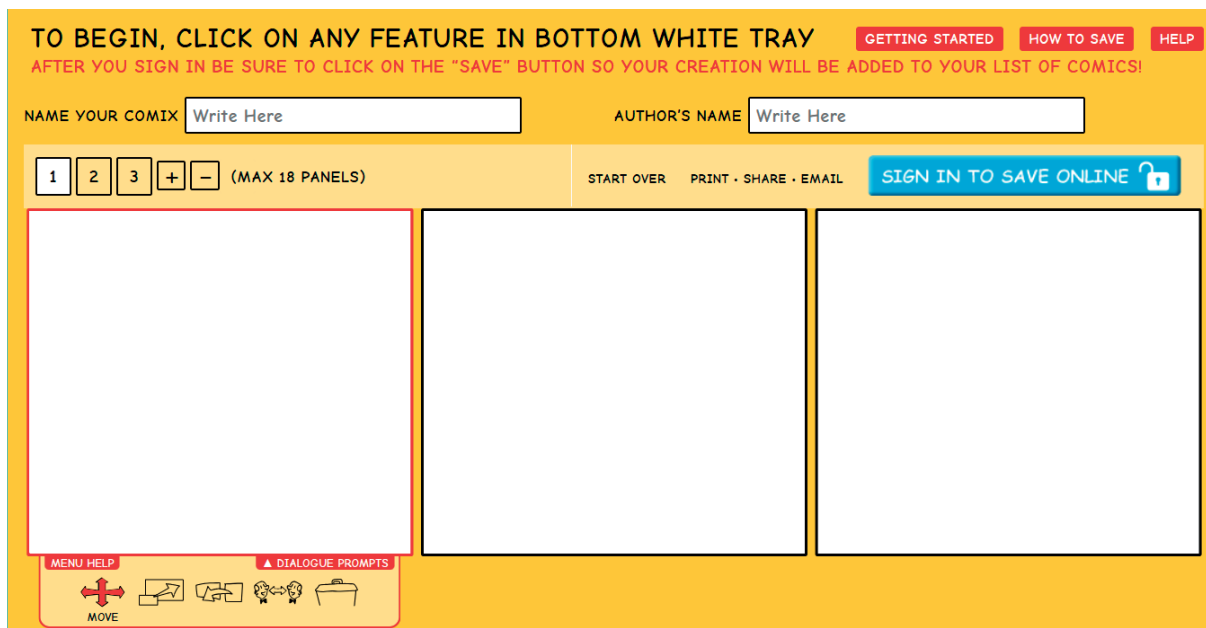
Jezik sučelja: engleski jezik (dostupni su i prijevodi, no nisu gramatički ispravni)

Kako koristiti „MakeBeliefsComix“ – korak po korak:

1. Nakon otvaranja web-stranice pritisnite „Create Comix now!“



2. Klikom će se otvoriti prazan strip u koji se može upisati naziv stripa, ime autora, dodati broj kvadrata (maksimalno 18) te se pomicati iz jednog kvadrata u drugi pomoću alatne trake. Na alatnoj traci označene su sve opcije (pomicanje objekata, okretanje, skaliranje i sl.).



3. Ispod kvadrata nalaze se alatne trake koje omogućuju biranje likova, pozadine, objekata... Na izabrani lik se klikne te se on pojavi u označenom kvadratu. Ako određeni lik želite prebaciti u drugi kvadrat, morate se pomaknuti u idući kvadrat i ponovno kliknuti na željeni lik.



4. Po završetku stripa, može ga se spremiti kao sliku na računalo, isprintati ili poslati e-mailom. Ukoliko strip želite spremiti online potrebno se prijaviti računom.

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Kao poticaj za aktivnost djece mogu se osmisliti različiti stripovi sa jednostavnim tekstom ili slikopriče gdje će djeca sama ispričati priču po slikama
- Također se mogu osmisliti bojanke jer je mnogo dostupnih likova u crno-bijeloj boji
- Alat nudi i predloške razglednica, radnih listova sa zadacima, slikopriča, stripova, nedovršenih crteža itd.
- Odličan je u radu u skupinama za rano učenje stranog jezika

U radu s roditeljima:

- Postoji mnogo gotovih materijala i predložaka koje roditelji mogu isprintati i koristiti kod kuće
- Za određene teme (socio-emocionalni razvoj, empatija, pojam o sebi...) postoje i upute kako koristiti „MakeBeliefsComix“ kod kuće kako bi se poticao razvoj djeteta

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

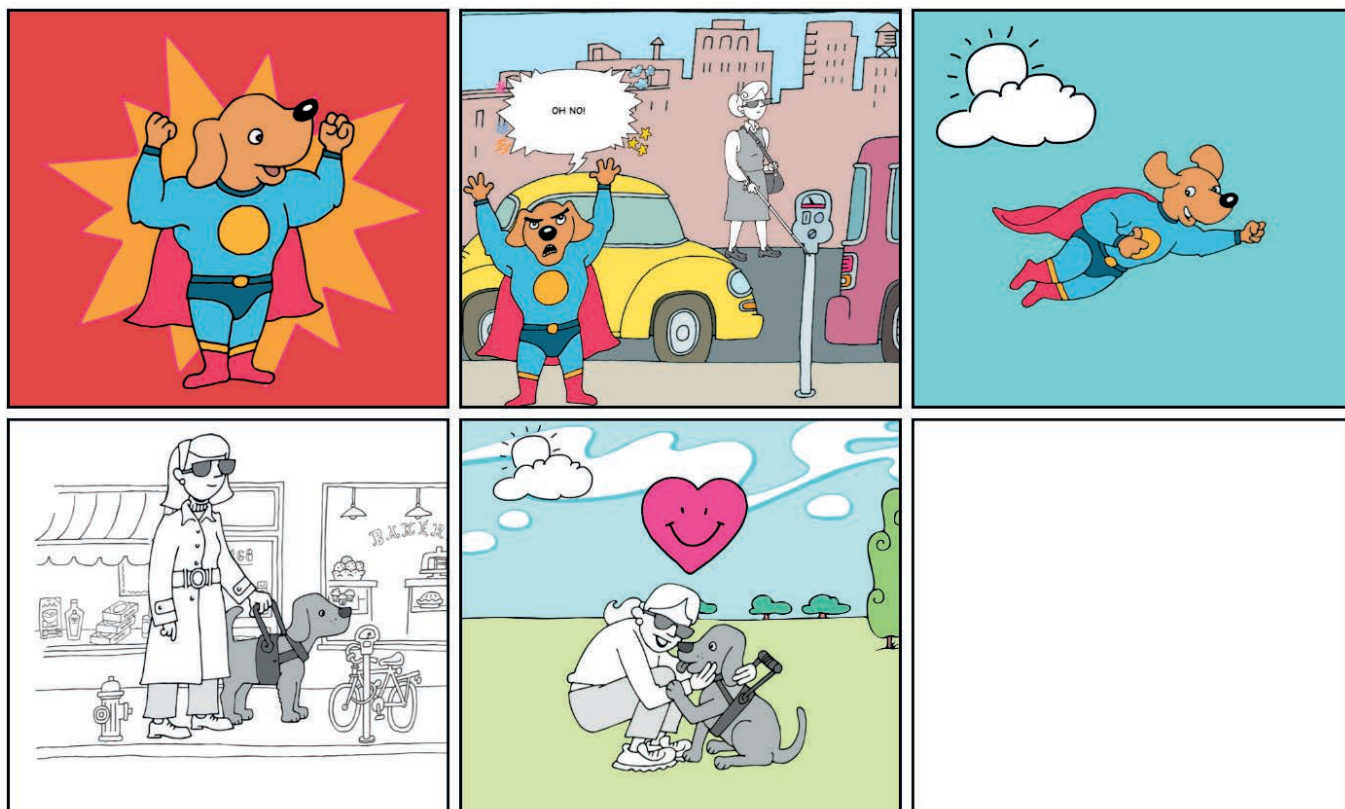
Prednosti:

- Jednostavan, besplatan i ne zahtijeva prijavu na stranicu
- Ima mnogo gotovih materijala koje je potrebno samo isprintati
- Nudi i konkretne upute i članke kako ga koristiti u radu s djecom, uz gotove ideje
- Postoje i kraći članci kako koristiti alat u radu s djecom s teškoćama (za svaku teškoću zasebno) koje su napisali učitelji/odgojitelji/roditelji iz prakse, kao i gotovi primjeri za rad (radni listići emocija i sl.)
- Nudi i opciju digitalnog dnevnika za odrasle i djecu, sa pričama i zadacima

Nedostaci:

- U kreiranju stripova izbor likova, objekata i pozadina dosta je ograničen
- Nije moguće dodavati vlastite fotografije i crteže u strip
- Likovi i objekti ne mogu se prebacivati iz kvadrata u kvadrat, nego se svaki kvadrat treba raditi zasebno
- Alat nije prilagođen djeci predškolske dobi za samostalno korištenje; potreban je nadzor i upute odraslih (najviše radi oglasa i slučajnih online sadržaja)

Primjer slikopriče o „Supersu“:



This comic was created at www.MakeBeliefsComix.com. Go there and make one now

Genially

Što je „Genially“?

„Genially“ je digitalni alat koji služi za izradu prezentacija, interaktivnih slika, igara, kvizova i sl. Ne zahtijeva posebno tehničko znanje i jednostavan je za korištenje te se uglavnom koristi u obrazovanju, marketingu, poslovnim prezentacijama i u izradi materijala za web. Osim vlastite izrade materijala, „Genially“ nudi predloške za sve navedene kategorije.

Web-stranica: <https://auth.genially.com/login>

Pristup: Prijava putem Google računa, Facebooka ili kreiranjem vlastitog računa. Moguće je koristiti na računalu i na mobilnom uređaju (iako su određene značajke promijenjene)

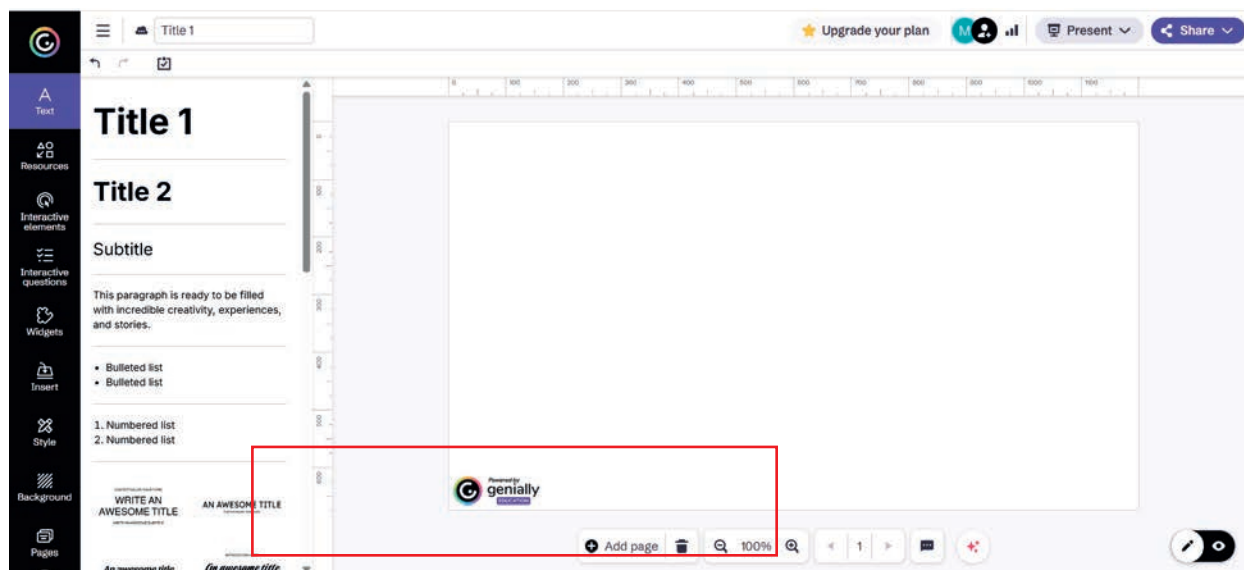
Cijena: besplatna osnovna verzija, dodatne funkcije uz nadoplatu

Jezik sučelja: engleski jezik

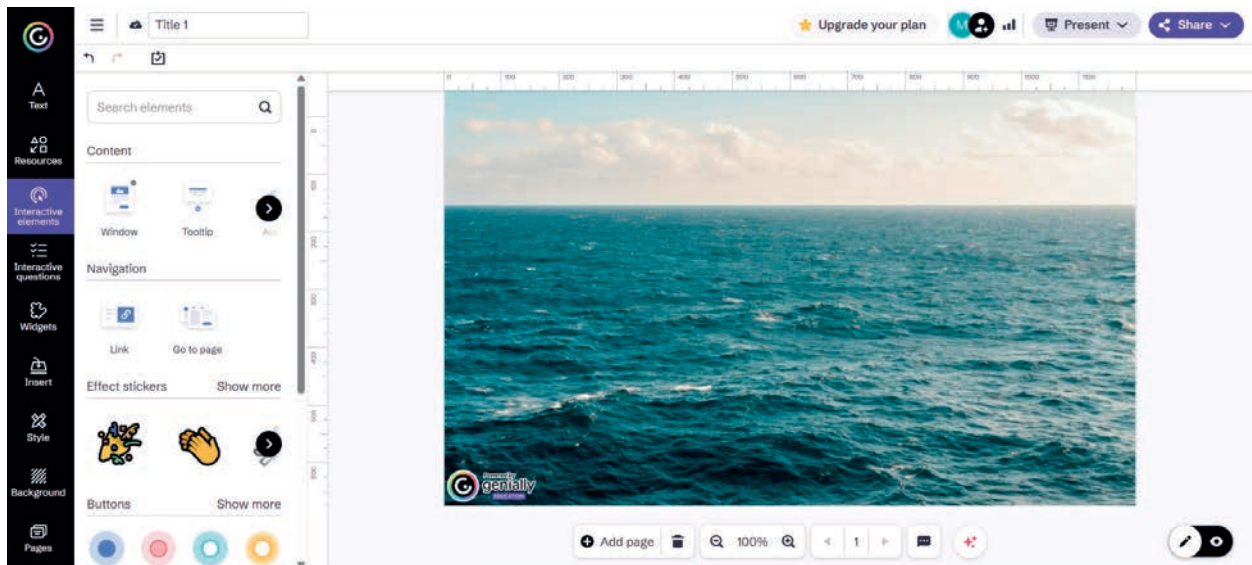
Kako koristiti „Genially“ – korak po korak:

Izrada interaktivne slike:

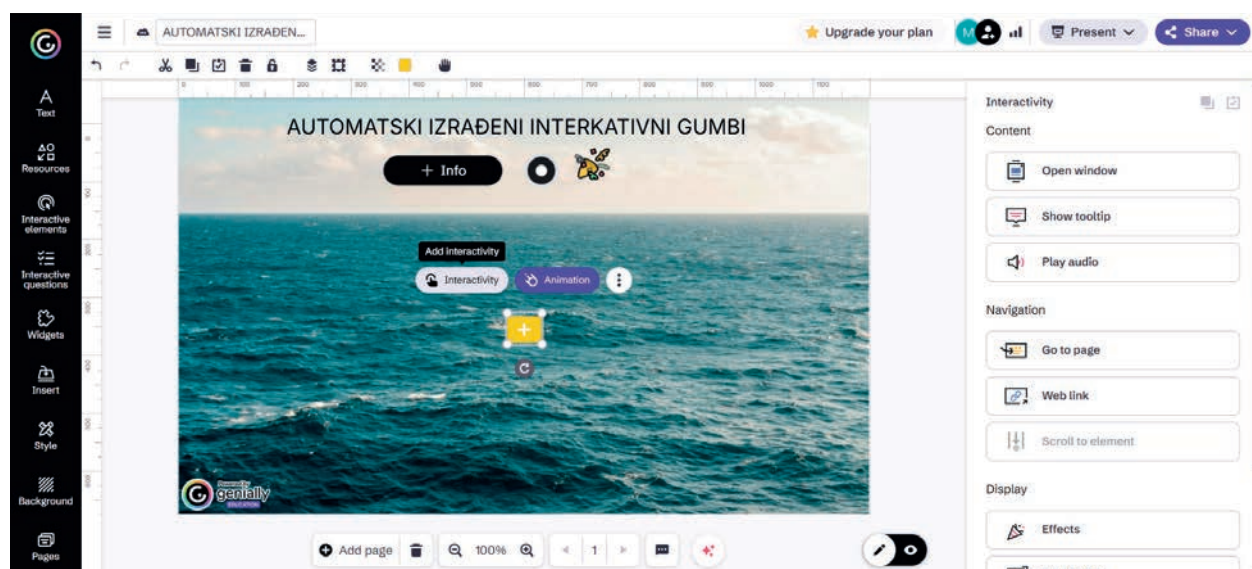
1. Nakon prijave na web-stranicu, kliknite na „Create from scratch“



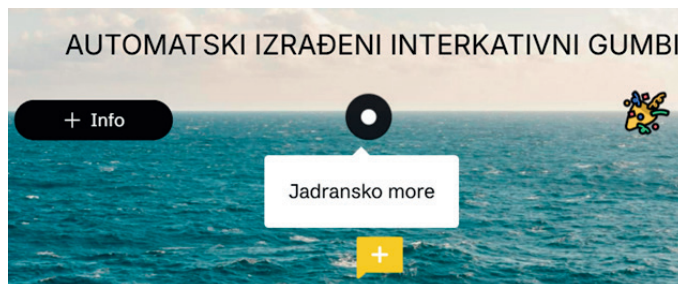
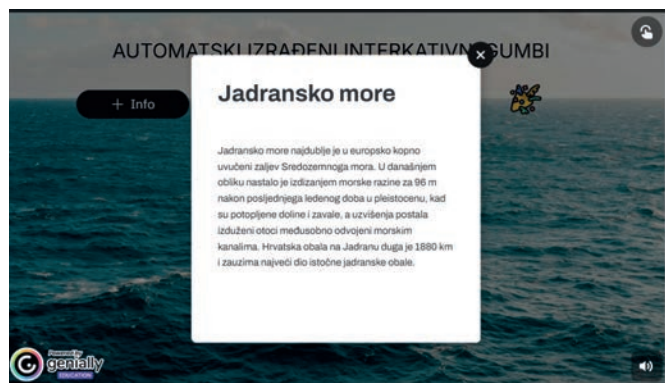
- Na lijevoj strani nalazi se alatna traka sa različitim opcijama. Može se dodavati tekst, interaktivni elementi, interaktivna pitanja, fotografije, ilustracije, igre (kocka za igre, karte...). Kako biste izradili interaktivnu sliku, možete izabrati neku od ponuđenih fotografija u alatu ili dodati vlastitu.



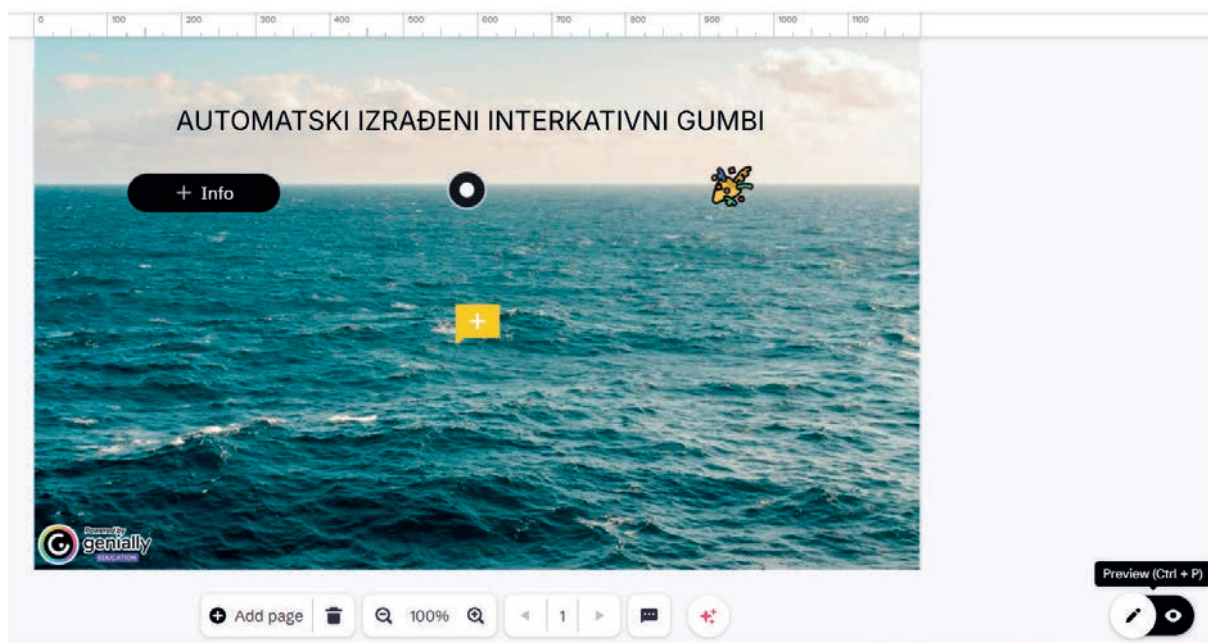
- Nakon dodavanja fotografije, pomoću alatne trake dodat ćete interaktivne elemente po želji:
 - „Content”: Open window (klikom na interaktivni gumb otvara se novi prozor sa novim sadržajem), Show tooltip (klikom na interaktivni gumb otvara se kratka oznaka), Play audio (besplatna verzija omogućuje samo snimanje zvuka i dodavanje istog)
 - „Navigation”: Web link (klikom se automatski otvara web stranica), Go to page (klikom se prebacuje na drugu stranicu u Genially-ju)
 - „Display”: Effects” (klikom se pojavljuje efekt), Full screen (klikom se sadržaj povećava), Reveal (klikom se otvara skriveni sadržaj, Hide (klikom se sakriva označeni sadržaj)
- Možete prvo dodati interaktivni gumb, a zatim odabrati interaktivne elemente ili odmah kliknuti na nešto od ponuđenog (npr. Tooltip) gdje Genially automatski stvara interaktivni gumb. Također, dodavanjem „Effect sticker” automatski mu se pridružuje efekt.



5. Može se dodati više interaktivnosti na jednoj fotografiji, dodavanjem više interaktivnih gumba. Također, može se dodavati i više interaktivnih fotografija zaredom (npr. želite izraditi interaktivnu e-knjigu)



6. Za pregled napravljenog kliknite „Preview“ koji se nalazi u donjem desnom kutu.



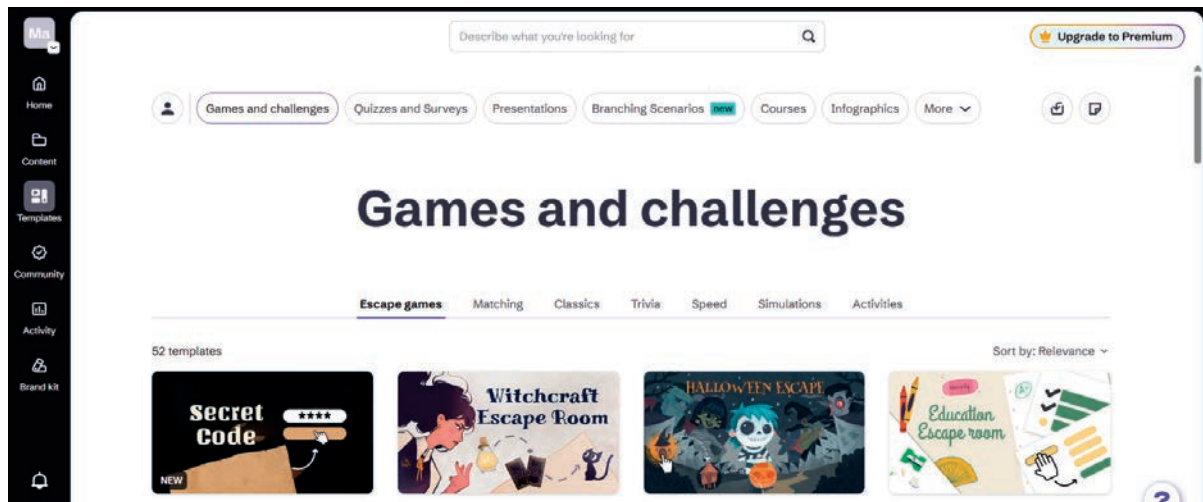
7. „Genially“ automatski sprema napravljene promjene, te je jednom napravljeno moguće ponovno uređivati. Kako bi napravljeno mogli koristiti drugi pritisnite „Share“, a zatim „Link“ koji možete poslati. Link se također može napraviti kao QR kod, ali korištenjem drugih alata.



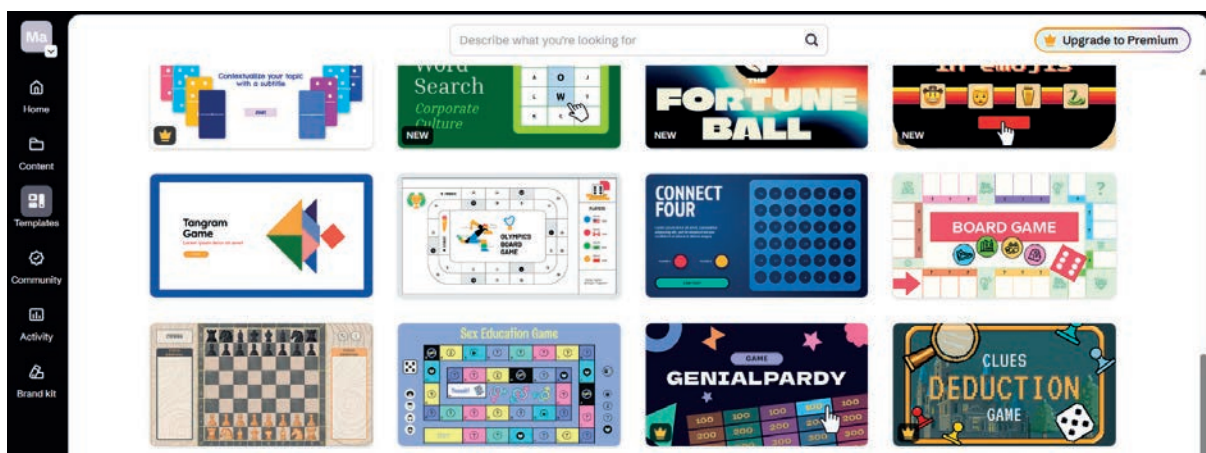
Primjer e-knjige napravljene od interaktivnih slika

Izrada videoigre

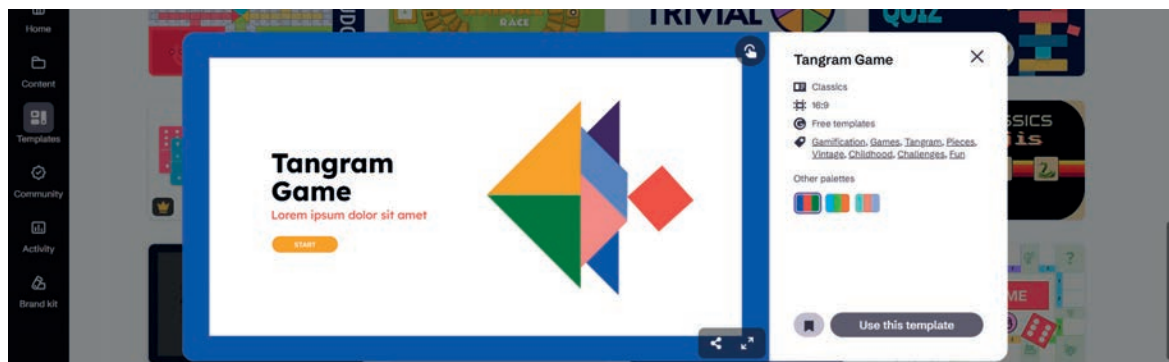
1. Za izradu videoigre postoje dvije mogućnosti- izrada potpuno nove igre s dodavanjem vlastitih elemenata ili korištenje već izrađenih Genially predložaka. Jednostavniji način je korištenje već gotovih predložaka koji se nalaze pod „Templates“, a zatim „Games and challenges“.



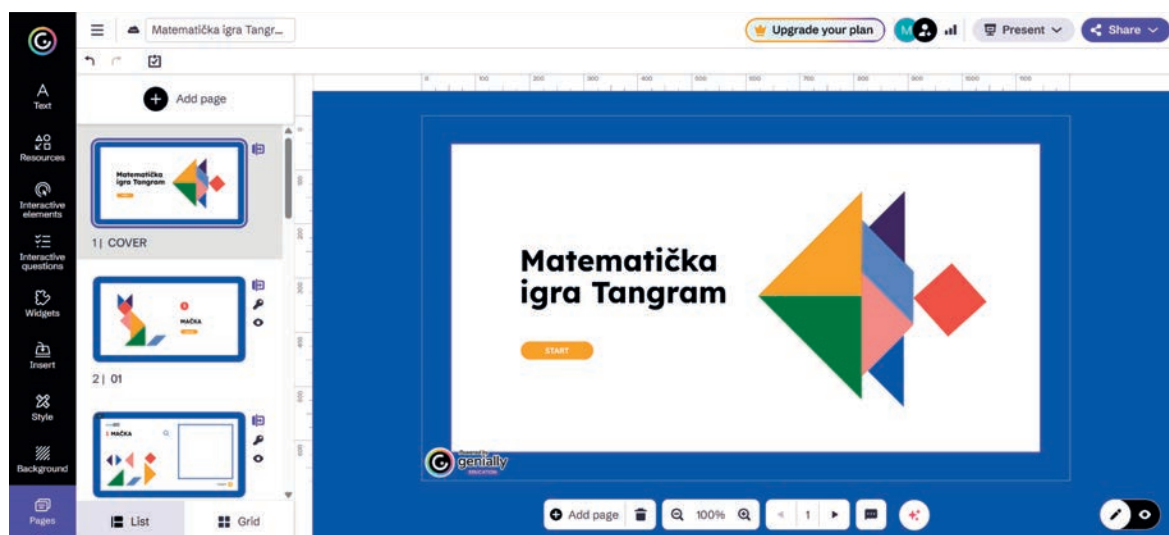
2. Pod „Games and challenges“ nalaze se različite igre popu „Escape rooma“, igara Memory, simulacija i sl. Ovisno o tome za što se koriste, svi predlošci mogu se prilagoditi prema potrebama za koje se žele koristiti. Moguće je potpuno dodavati ili uklanjati sve dodane elemente, slike, animacije i stranice.



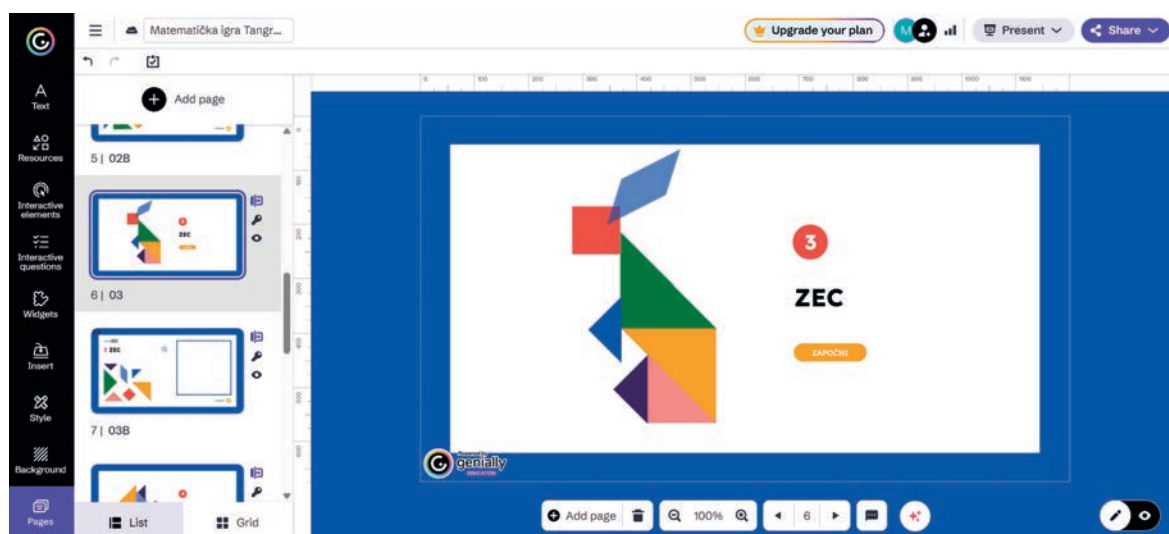
- Kao primjer koristit ćemo igru „Tangram game“ koja se nalazi u „Templates“ i zatim „Classics“. U istom odjeljku nalaze se i igre poput domina, šaha, „Čovječe ne ljuti se“ i „Križić-kružića“. Otvorite predložak igre i pritisnite „Use this template“.



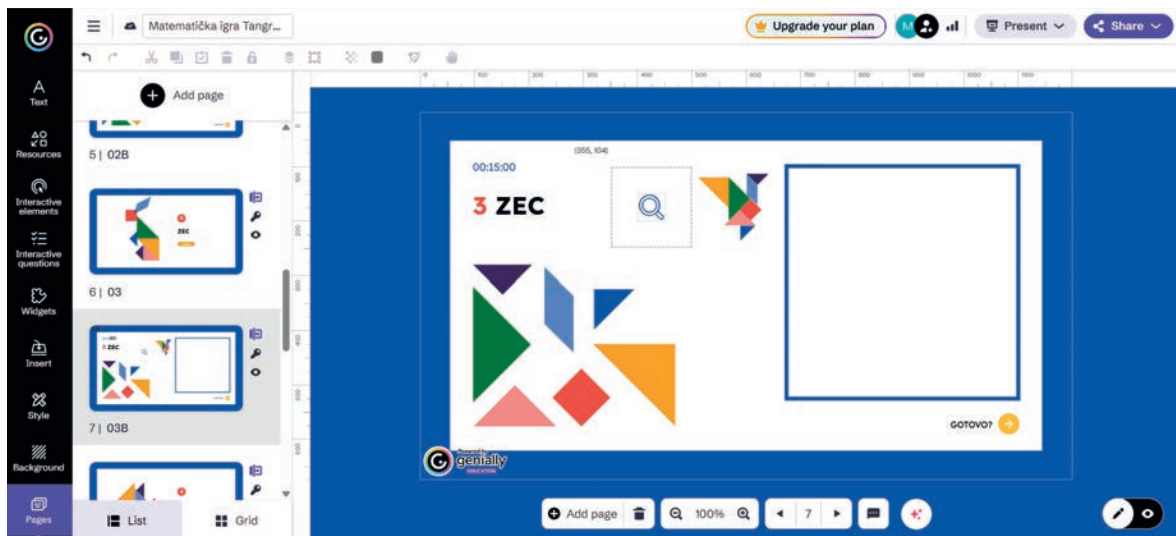
- Kako biste istovremeno mogli vidjeti sve stranice igre, pritisnite „Pages“ koji se nalazi u alatnoj traci. Uredite igru tako da prvo sav tekst na engleskom jeziku prevedete na hrvatski i uklonite nepotrebne tekstualne okvire.



- Na šestoj stranici postojeći oblik za slaganje zamijenit ćete zecom koji se nalazi na slici niže. Već postojeće likove okrećite i pomičite klikom miša dok ne dobijete željeni predložak za slaganje.

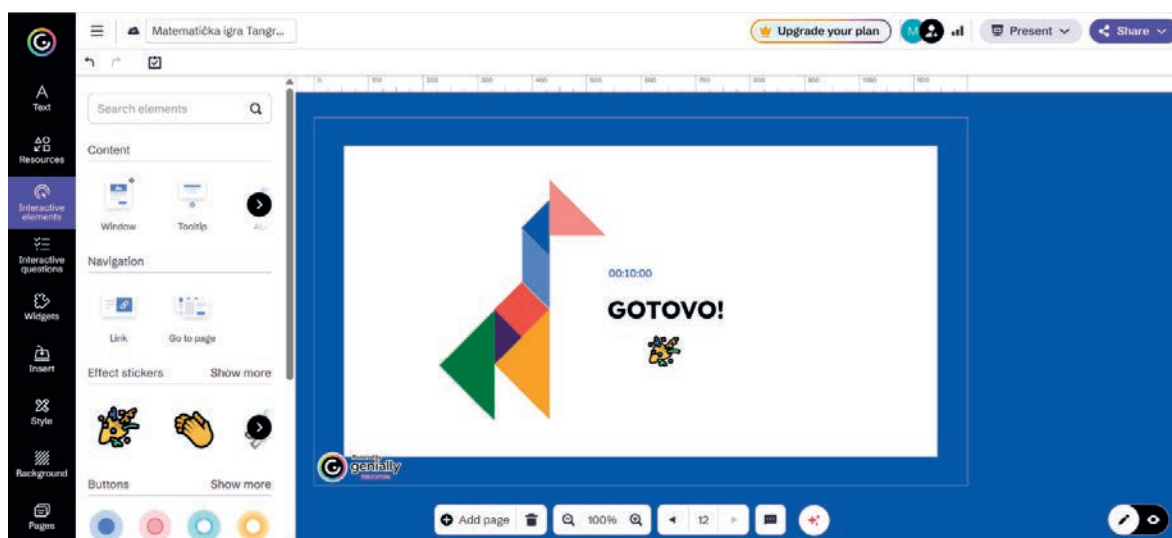


6. Na stranici sedam također je potrebno promijeniti sličicu za pomoć u zeca. Mišem pomaknite gornju sličicu, onu ispod obrišite te kopirajte sličicu zeca koja se nalazi u ovom dokumentu. Desnim klikom miša na sličicu povećala otvarate izbornik na kojem pritisnite „Put in order“ i „Bring to the front“ kako bi sličicu postavili naprijed. Animacija i efekti se ne mijenjaju, već ostaju isti.



Sličica zeca koju je potrebno kopirati na stranicu Genially-a

7. Za kraj, na posljednjoj stranici uklonite interaktivne gumbе koji nisu potrebni te možete dodati „Effect sticker“. Također, brojač vremena možete obrisati ukoliko ste ga obrisali na prethodnim stranicama.



8. Za pregled napravljenog ponovno koristite „Preview“ koji se nalazi u donjem desnom kutu, a za dijeljenje s drugima pritisnite „Share“, a zatim „Link“ koji možete poslati. Svi linkovi mogu se pretvoriti u QR kod, ali korištenjem drugih alata. Promjene se spremaju automatski, no ako su nastale nakon što je link već podijeljen potrebno ih je ponovno „objaviti“. Genially navedeno nudi automatski, te nisu potrebne nikakve dodatne radnje osim prihvatiti.



Matematička igra tangram



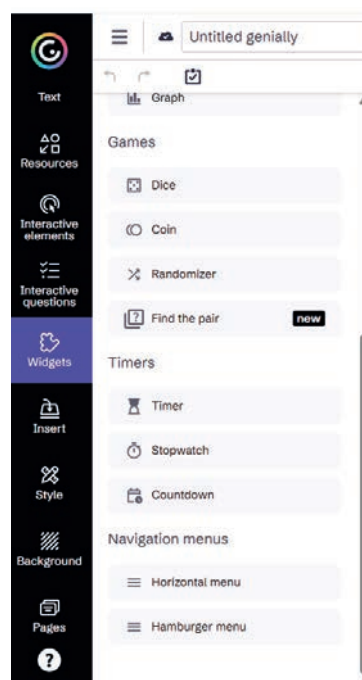
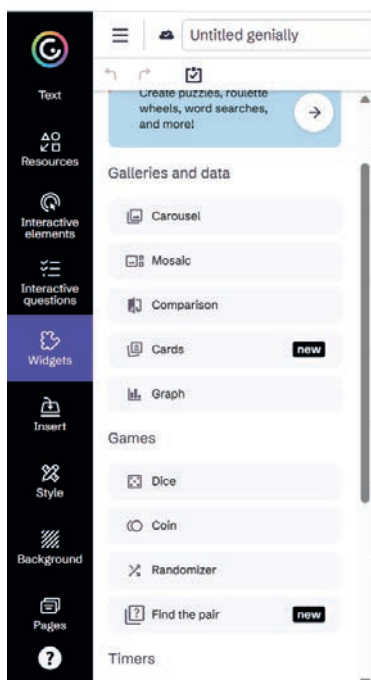
Životinje na farmi



Memory jesenski plodovi

Svi izrađeni materijali nalaze se na Genially panelu kojem možete pristupiti pritiskom na „Home“ koji se nalazi na alatnoj traci. Na panelu se nalazi sve što ste dosad izradili, što je moguće ponovno i uređivati i obrisati i sl. Ukoliko želite obrisati izrađeno, potrebno je na alatnoj traci otvoriti „Content“- tamo se za svaki izrađeni materijal može izabrati opcija brisanja, dijeljenja, prezentiranja i sl.

Ukoliko igru želite izraditi samostalno i bez korištenja predloška, na Genially panelu u gornjem desnom kutu pritisnite „Create genially“, a zatim „Blank creation“. Za samostalnu izradu video-igre možete se koristiti i alatima koji se nalaze u rubrici „Widgets“ sa ostalim prethodno navedenim opcijama u izradi interaktivnih slika.



Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Izrada interaktivnih slika i e-knjiga vezano uz temu kojom se bavimo u odgojno-obrazovnoj skupini (npr. glazbeni instrumenti, kukci...)
- Mogu se izraditi kratke i edukativne videoigre također prema temi koju želimo (memory jesenski plodovi, križić-kružić, puzzle...)
- Odličan je u radu u skupinama za rano učenje stranog jezika

U radu s roditeljima:

- Interaktivne slike mogu poslužiti i kao način slanja obavijesti roditeljima (npr. pozivnica za božićnu radionicu, priredbu...). Također, ako izradimo QR kod moguće ga je staviti i na oglasnu ploču
- Videoigre i interaktivne slike korištene u radu u vrtiću roditelji mogu koristiti kod kuće zajedno s djecom

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Besplatna verzija nudi mnogo mogućnosti te je alat funkcionalan i bez plaćene verzije
- Nudi dovoljno različitih predložaka igara, interaktivnih slika, kvizova, prezentacija...
- Osim za izradu interaktivnih slika i videoigara može služiti i za izradu prezentacija, kvizova i sl. što može pomoći u radu s roditeljima
- Automatski sprema izrađene materijale
- Djeca materijale vrlo lako mogu koristiti i bez verbalnih uputa odgojitelja (npr. interaktivni gumbi svijetle)

Nedostaci:

- U besplatnoj verziji, veliki nedostatak je što nije moguće dodati audio zapise osim izravnim snimanjem u Genially-ju
- Također, besplatna verzija ne nudi mogućnost preuzimanja materijala, te isto nije moguće koristiti bez internetske veze
- S obzirom da nudi opciju umetanja video zapisa sa Youtube-a i linkova na različite web-adrese, potreban je nadzor dok ga djeca koriste (postoji mogućnost otvaranja neprimjerenih sadržaja)
- Predlošci su većinom predviđeni za rad s djecom školske dobi te nisu svi iskoristivi u radu u vrtiću, iako se velika većina materijala može prilagoditi djeci predškolske dobi

Adobe Express – alat za uređivanje

Što je Adobe Express?

Adobe Express je digitalni alat koji korisniku omogućuje izradu vlastitih vizualnih sadržaja na vrlo jednostavan način. Služi za uređivanje fotografija i izradu plakata, letaka, prezentacija, kratkih videozapisa i sl.

Web-stranica: <https://www.adobe.com/express/>

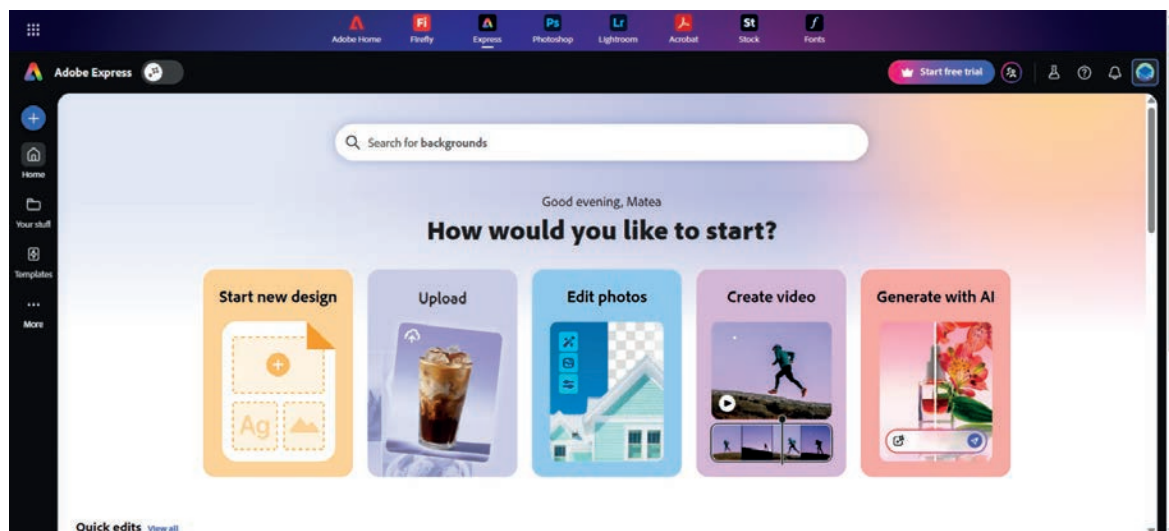
Pristup: Potrebna prijava putem Google računa, Facebooka, Apple računa ili registracijom. Moguće je koristiti na mobilnom uređaju, računalu i tabletu; za mobilne uređaje i tablete postoje aplikacije dostupne u Google i Apple Storeu

Cijena: osnovna verzija je besplatna, ostalo je uz nadoplatu

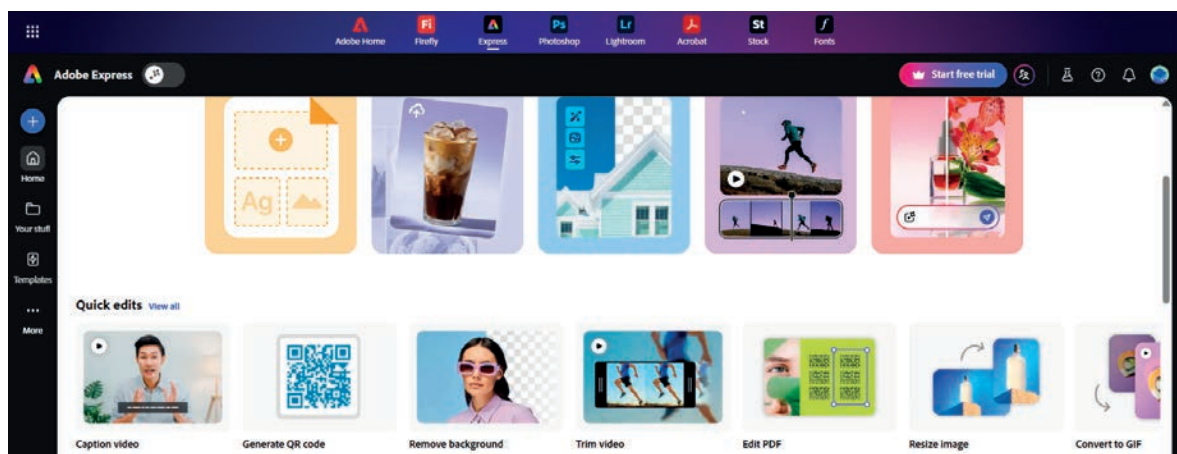
Jezik sučelja: engleski jezik

Kako koristiti Adobe Express – korak po korak:

1. Upisivanjem web-stranice provjerite koristite li Adobe Express, jer Adobe nudi više različitih digitalnih alata. Adobe Express se izdvaja jednostavnošću uporabe i ne zahtijeva napredne digitalne kompetencije.

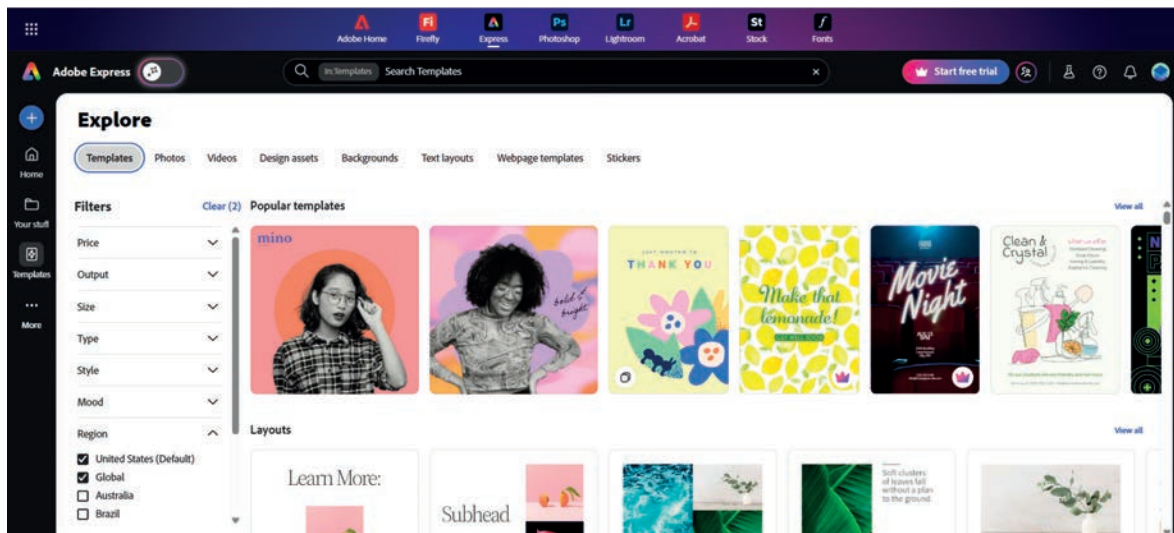


2. Adobe Express nudi brojne opcije za izradu i uređivanje fotografija i videozapisa. Najjednostavnije je koristiti opcije u izborniku „Quick edits“, koje se nalaze na početnom zaslonu.



Neke od opcija koje su navedene pod „Quick edits“:

- Remove background – uklanjanje pozadine fotografije uz mogućnost dodavanja nove pozadine
 - Generate QR code – stvaranje QR koda kopiranjem web-adrese, koji se može preuzeti u obliku fotografije
 - Resize image – promjena veličine fotografije
 - Edit PDF – omogućuje ponovno uređivanje PDF datoteka (npr. teksta u PDF formatu)
 - Animate characters – izrada animiranog lika sa snimkom vlastitog glasa, može se i uređivati
 - Resize video – promjena veličine videozapisa
 - Trim video – skraćivanje videozapisa
 - Remove object – uklanjanje objekta s fotografije; nudi i zamjenu obrisnog objekta nečim drugim ili ga program automatski prekriva ovisno o pozadini
 - Insert object – dodavanje objekata na fotografiju pomoću umjetne inteligencije
3. Uređivanje je moguće i učitavanjem fotografije ili videozapisa klikom na opciju „Upload“, a nakon učitavanja sadržaj se uređuje klikom na „Edit“. Osim prethodno navedenih opcija, moguće je podešavati svjetlinu, boje, dodavati filtre i druge efekte.
4. Svi izrađeni ili uređeni materijali pohranjuju se u mapu „Your stuff“, koja se nalazi na alatnoj traci s lijeve strane, ispod mape „Home“. Promjene se tijekom rada spremaju automatski.
5. Kada ste dovršili uređivanje, u gornjem desnom kutu nalazi se opcija „Download“. Fotografije je moguće preuzeti u nekoliko formata: Transparent PNG, JPG, PDF Standard i PDF Print, a videozapise kao MP4 ili GIF. Alat sam predlaže format koji je najpogodniji za određenu vrstu sadržaja.
6. Na alatnoj traci s lijeve strane nalazi se mapa „Templates“, koja nudi mnoštvo gotovih predložaka za izradu plakata, obavijesti, pozivnica i objava. Predlošci se mogu jednostavno prilagoditi promjenom teksta, boja i slika.



Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Možemo uređivati određene fotografije i ilustracije kako bismo ih mogli koristiti u izradi poticaja (npr. uklanjanje pozadine sa ilustracija iz slikovnice „Ježeva kućica“ kako bismo izradili podlogu za Bee-bota)
- Opcija „Animate characters“ može poslužiti za kreiranje priča i videozapisa gdje glas animiranom liku daju djeca
- Pomaže pri izradi plakata zbog jednostavnosti korištenja (npr. edukativni plakat o morskim životinjama)
- Mogu se izrađivati i digitalne slikovnice
- U predlošcima moguće je pronaći već gotove materijale koje možemo isprintati za korištenje u simboličkoj igri (npr. kino ulaznice, kuharice...)

U radu s roditeljima:

- Pomoću Adobe Expressa mogu se izraditi plakati, pozivnice i letci za roditelje na određenu temu (npr. odvikavanje od pelena, prilagodba...)
- Također, može poslužiti i za izradu obavijesti za oglasnu ploču
- Materijali se mogu slati i u digitalnom obliku (e-mail, Viber, WhatsApp, QR kodovi...)

Osim u radu s djecom i roditeljima, ovaj digitalni alat koristan je za rad na eTwinning i Erasmus+ KA2 projektima.

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Adobe Express je vrlo jednostavan i ne traži posebno dizajnersko i digitalno znanje
- Nudi mnoštvo predložaka za slobodnu upotrebu
- S obzirom da se nudi preuzimanje u PDF Print obliku, sve izrađeno jednostavno je i printati
- Osim fotografija i videozapisa, Adobe Express omogućuje i uređivanje tekstova. Posebno je korisno što se mogu uređivati tekstovi u PDF formatu te ih je moguće prebaciti iz PDF-a u Word dokument
- Automatsko spremanje i dostupnost za ponovnu upotrebu na više različitih uređaja

Nedostaci:

- Besplatna verzija je ograničena, te su naprednije opcije dostupne samo u Premium verziji
- Alat zahtjeva internetsku vezu i baziran je na online korištenju
- Ako se učitavaju fotografije djece, potrebno je paziti na privatnost i poštovati GDPR pravila
- Ponekad automatske funkcije (npr. uklanjanje objekata ili pozadine) ne rade savršeno i zahtijevaju ručnu doradu
- Adobe Express nije namijenjen za izravno korištenje od strane djece, već služi odgojiteljima za izradu edukativnih materijala i poticaja (djeca i dalje mogu biti sudionici procesa izrade uz odgojitelja)

Osim prethodno navedenih i opisanih opcija, Adobe Express nudi i brojne druge opcije, pa je potrebno dodatno samostalno istražiti dostupne funkcije.

Deevid AI

Što je Deevid AI?

Deevid AI je generator videozapisa temeljen na umjetnoj inteligenciji koji omogućuje brzo stvaranje profesionalnog video sadržaja bez potrebe za vještinama montiranja.

Web-stranica: <https://deevid.ai/>

Pristup: moguće ga je koristiti na mobilnom uređaju, ali je web-stranica preglednija i jednostavnija za korištenje na računalu

Cijena: cijena DeeVid AI alata ovisi o odabranom paketu, a platforma koristi sustav kredita za generiranje sadržaja. Prilikom registracije novi korisnici obično dobivaju 20 besplatnih kredita (što je dovoljno za otprilike četiri kratka videozapisa) kako bi isprobali osnovne funkcije.

Jezik sučelja: engleski jezik

Kako koristiti DeeVid AI – korak po korak:

DeeVid AI prilično je jednostavan i proces se uglavnom svodi na tri do četiri ključna koraka. Evo kako možete započeti:

1. **Prijava i pristup:** Prvo se morate registrirati ili prijaviti na službenoj stranici ili putem aplikacije.
2. **Odabir načina rada:** Na početnom zaslonu birate jednu od glavnih opcija ovisno o tome što želite:
 - *Text to Video:* Upisujete tekstualni opis (prompt) onoga što želite vidjeti.
 - *Image to Video:* Učitavate fotografiju koju želite oživjeti.
 - *Video to Video:* Učitavate postojeći video kako biste mu promijenili stil.
3. **Unos detalja i postavki:**
 - Ako koristite sliku, možete dodati i kratak opis pokreta (npr. "model se okreće i smiješi").
 - Možete odabrati i predloške (poput popularnog "AI hug" ili "AI kiss") ako želite specifičan efekt bez puno pisanja.
4. **Generiranje i preuzimanje:** Kliknete na gumb "Generate". AI će obraditi zahtjev (što obično traje od nekoliko sekundi do minute), nakon čega možete pregledati i preuzeti gotov videozapis na svoj uređaj.

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- **Vizualizacija priča:** Dok djeca u krugu izmišljaju priču, odgojitelj može unositi njihove ključne riječi u Text-to-Video. Djeca odmah vide vizualni rezultat svoje mašte, što potiče razvoj govora i logičkog slijeda.
- **Emocionalni razvoj:** Koristite AI za animiranje likova s različitim ekspresijama lica (sretan, tužan, iznenađen). Djeca mogu pogađati kako se lik osjeća i zašto, što je izvrsna vježba za razvoj empatije.
- **Montaža kratkih izvještaja o projektima** (npr. "Kako raste biljka"). Video generiran iz slika faze rasta biljke može biti sjajan materijal za portfelj djeteta.

U radu s roditeljima:

- Oživljavanje radova: Fotografirajte dječje crteže i pomoću opcije Image-to-Video ih "oživite". Roditeljima pošaljite video u kojem dječji likovi plešu ili govore o tome što su djeca taj dan naučila.
- AI Glasnik: Kreirajte kratki video s animiranim likom koji roditeljima najavljuje važne datume ili roditeljske sastanke na zabavan način.

Primjer oživljenog dječjeg rada u Deevide-u:



<https://youtu.be/JndxhRSDgIY>

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Jednostavnost (UI): Sučelje je iznimno intuitivno i prilagođeno početnicima; nema kompliciranih postavki, što omogućuje brzo generiranje videa.
- Svestranost: Podržava stvaranje videa iz teksta, slika, pa čak i transformaciju postojećih videozapisa.
- Brzina obrade: AI vrlo brzo generira rezultate, što je idealno za stvaranje kratkog sadržaja za društvene mreže.
- Kreativni predlošci: Nudi gotove efekte poput "AI zagrljaja" ili "AI poljupca"

Nedostaci:

- Restriktivan besplatni plan: Besplatna verzija nudi vrlo malo kredita (npr. samo 20-ak), što je dovoljno za tek dva ili tri kraća videozapisa.
- Nepredvidiva kvaliteta: Videozapisi ponekad mogu imati vizualne smetnje ili neobične pokrete, osobito kod kompleksnijih opisa.
- Kratko trajanje: Maksimalno trajanje generiranog isječka često je ograničeno na svega nekoliko sekundi (npr. do 8 ili 10 sekundi).
- Cijena: Pretplate mogu biti skupe u usporedbi s količinom dobivenih kredita, a opcije otkazivanja pretplate ponekad su zbunjujuće.
- Alat nije prilagođen djeci predškolske dobi za samostalno korištenje; potreban je nadzor i upute odraslih (najviše radi oglasa i slučajnih online sadržaja).

Book Creator – izrada digitalnih knjiga

Što je Book Creator?

Book Creator je online alat za brzu i jednostavnu izradu e-knjiga. Uz pomoć ovog alata na jednom mjestu mogu se objediniti sve bilješke, upute, dječji radovi, izvještaji, prezentacije i drugi odgojno-obrazovni sadržaji. Osim teksta i slika, ovako kreirana knjiga može se obogatiti i dodatnim multimedijским sadržajem poput videozapisa, audiozapisa i različitih grafičkih elemenata i tako postići interaktivnost i dinamičnost prilikom čitanja.

Web-stranica: <https://bookcreator.com/>

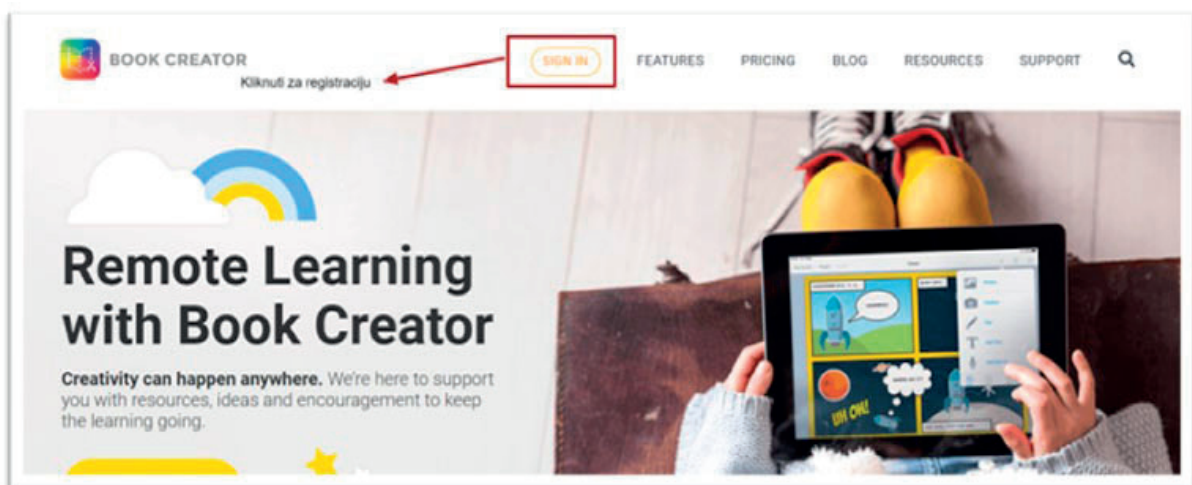
Pristup: moguće ga je koristiti na mobilnom uređaju, ali je web-stranica preglednija i jednostavnija za korištenje na računalu

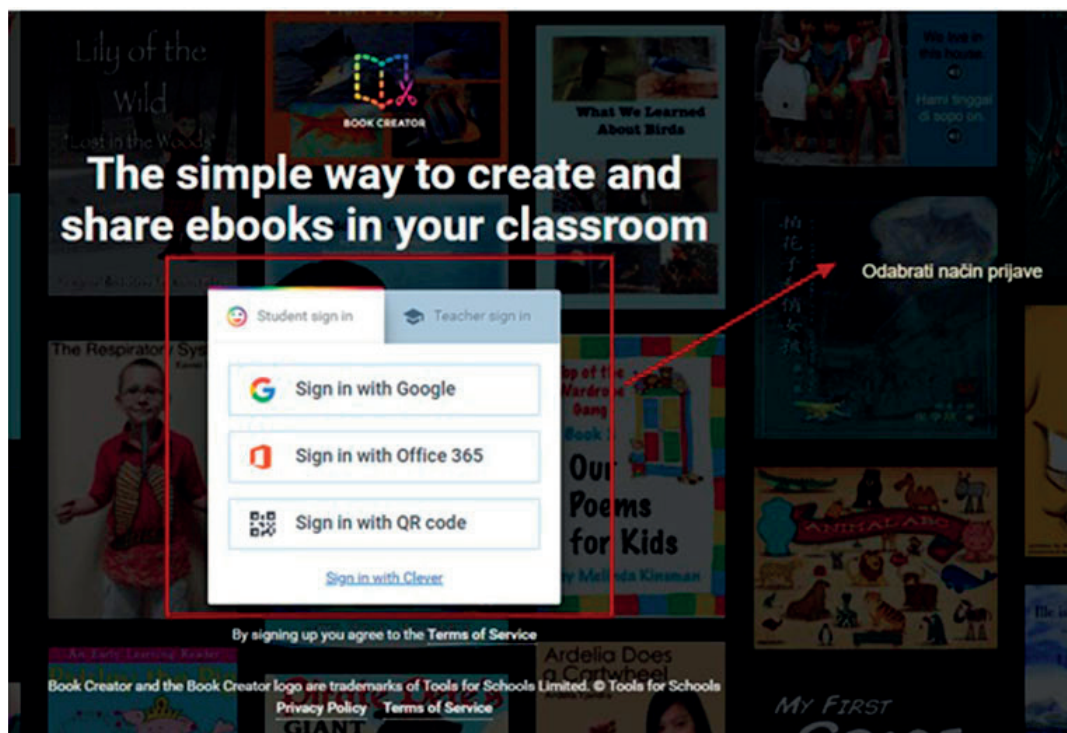
Cijena: Besplatna verzija omogućava izradu do 40 knjiga unutar jedne knjižnice, bez ograničenja u broju stranica i funkcionalnosti. Knjige je moguće naknadno uređivati i brisati, stoga je i navedeno ograničenje sasvim dovoljno za kvalitetnu i dugotrajnu primjenu ovog alata u nastavnom procesu.

Jezik sučelja: engleski jezik (dostupni su i prijevodi, no nisu gramatički ispravni)

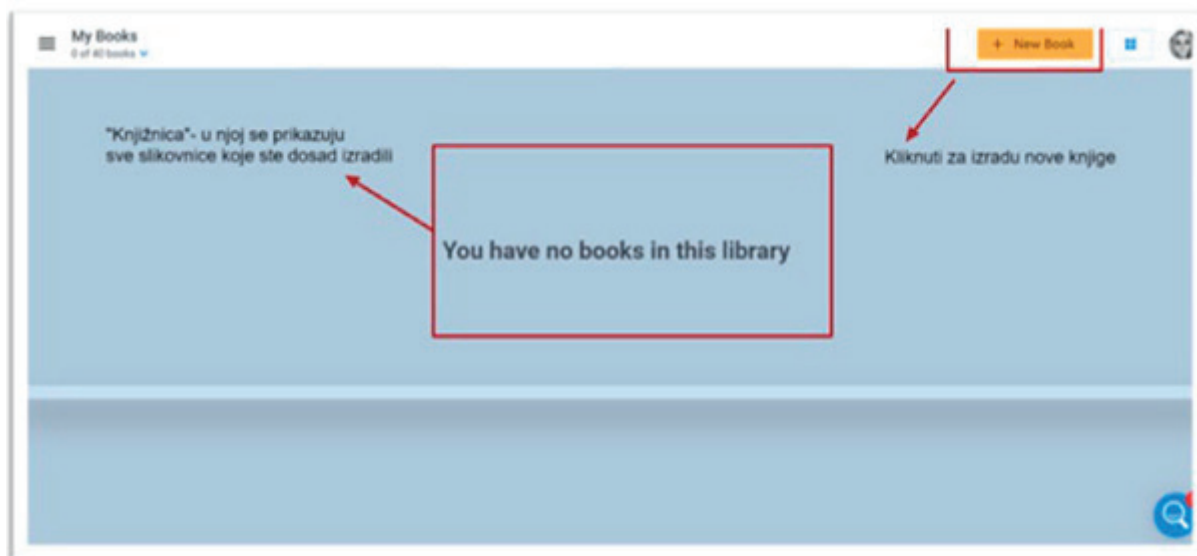
Kako koristiti Book Creator:

1. Registracija/Prijava: Prvo se morate registrirati i prijaviti na Book Creator.

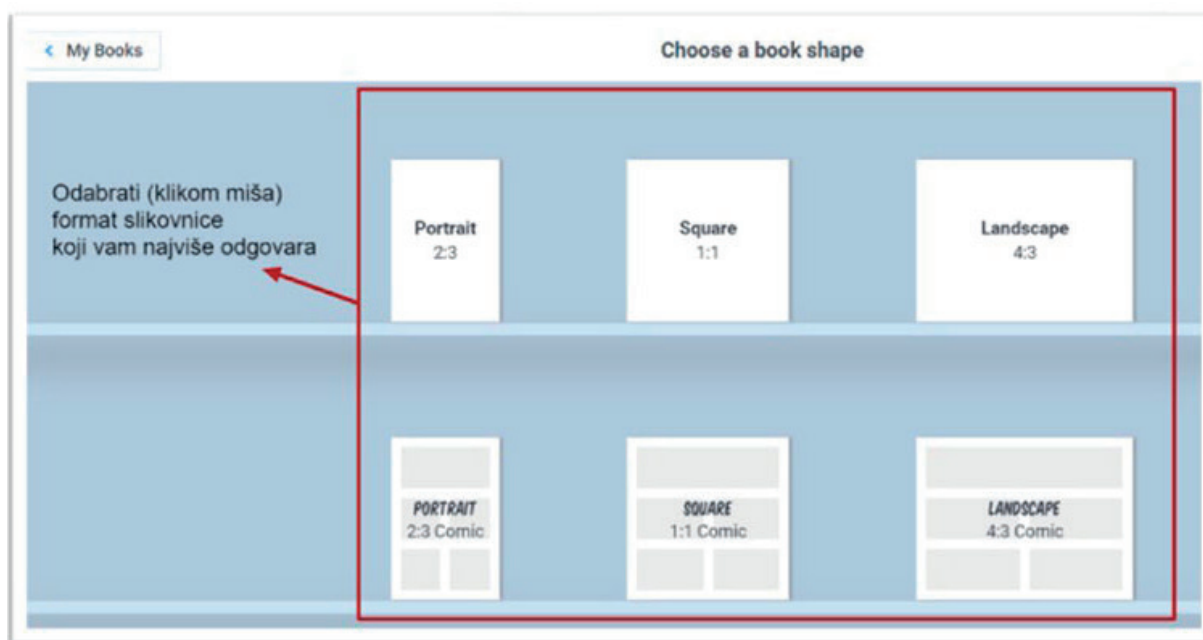




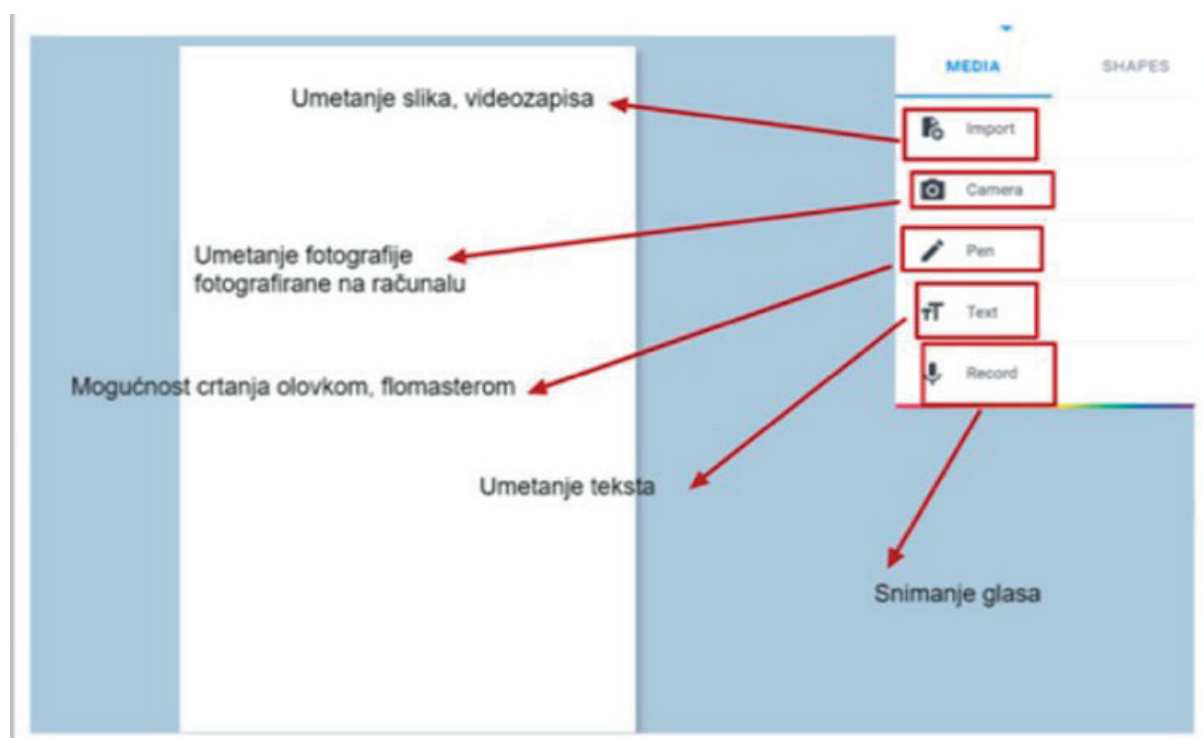
2. Kreiranje nove knjige: U svojoj knjižnici kliknite na gumb "+New Book" (Nova knjiga). Nakon registracije pojavljuje se spomenuta „knjižnica“ u kojoj će se nalaziti sve izrađene knjige. U zaglavlju se nalazi opcija izrade nove slikovnice (+New Book) na koju trebate kliknuti kako biste izradili knjigu.



3. Odabir formata: odaberite željeni format (npr. standardna knjiga, čitač, strip, slikovnica).



4. Dodavanje sadržaja:



- Tekst: Dodajte tekstualne okvire, mijenjajte fontove, boje, veličine.
- Slike: Umetnite slike, fotografije, crteže.
- Audio/Video: Snimate glasovne zapise (naraciju) ili ugradite videozapise (npr. s YouTube) i online sadržaj pomoću koda (Embed).
- Oblici: Koristite ugrađene oblike i alate za crtanje, idealno s olovkom na tabletima.
- Dijagrami/Web-stranice: Umetnite kod s drugih servisa (npr. Google Forms).

5. Uređivanje stranica:

- Pozadine i Teme: Odaberite predložak (template) ili promijenite boje pozadine za cijelu knjigu.
- Grafička obrada: Istaknite dijelove teksta, dodajte okvire, promijenite raspored elemenata.

6. Spremanje i dijeljenje: knjiga automatski se sprema u vašu knjižnicu i može se dijeliti, čitati online ili preuzeti.

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Digitalno pripovijedanje: Djeca mogu crtati likove (opcija *Pen tool*), fotografirati svoje radove od papira ili plastelina te ih uvoziti u knjigu.
- Snimanje glasa: Budući da predškolci često još ne pišu, ključna je funkcija snimanja zvuka kojom dijete samo objašnjava što je nacrtalo ili prepričava događaj.
- Multimedijalni dnevници: Odgojitelji mogu s djecom bilježiti procese poput klijanja biljke ili posjeta muzeju koristeći fotografije i kratke videozapise

U radu s roditeljima:

- Digitalni portfelji: Umjesto fizičkih fascikala, roditelji mogu dobiti poveznicu na digitalnu knjigu u kojoj se nalaze svi radovi djeteta tijekom godine.
- Zajedničko stvaranje: Putem opcije "Collaboration", roditelji i djeca mogu kod kuće zajedno raditi na istoj knjizi koju je započeo odgojitelj u vrtiću.

<https://read.bookcreator.com/Gz7nYid4zAatZZH61V9d05UixBw1/xlwsYgfaTmWiQwKUS4aL0w>

 BOOK CREATOR



Recipes
Matea Babić

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Izrazita jednostavnost korištenja: Sučelje je intuitivno i prilagođeno svim uzrastima i sposobnostima, što djeci omogućuje da se usredotoče na stvaranje, a ne na učenje alata.
- Multimedijalni sadržaj: Omogućuje kombiniranje teksta, slika, crteža, audio i videozapisa, što potiče različite stilove učenja i izražavanja (npr. snimanje glasa za djecu koja još ne znaju pisati).
- Motivacija i angažman: Djeca su izuzetno motivirana kada vide da stvaraju "pravu" knjigu i postaju objavljeni autori, što pojačava njihov angažman.
- Suradničko učenje: Alat olakšava zajednički rad djece u vrtiću, ali i suradnju na relaciji vrtić-obitelj (roditelji i djeca zajedno rade kod kuće).
- Izrada digitalnih portfelja: Služi kao izvrstan alat za dokumentiranje dječjeg napretka i radova tijekom vremena, pružajući roditeljima sveobuhvatan uvid u njihov razvoj.
- Sigurnost i privatnost podataka: Book Creator je usklađen s važnim propisima o privatnosti podataka učenika (COPPA, FERPA, GDPR), što osigurava da su dječji podaci sigurni i da se ne koriste za oglašavanje.

Nedostaci:

- Ograničenja besplatne verzije: Besplatna inačica nudi samo jednu knjižnicu i ograničen broj knjiga (do 40), što može biti nedovoljno za cijelu vrtićku skupinu ili veći broj projekata.
- Potencijalna preopterećenost opcijama: Iako je sučelje jednostavno, za najmlađu djecu (3-4 godine) velik broj dostupnih opcija (dodavanje medija, mijenjanje dizajna) može biti pomalo zbunjujući bez vodstva odgojitelja.
- Potreba za opremom i pristupom internetu: Korištenje alata zahtijeva dostupnost tableta, računala te stabilnu internetsku vezu, što možda nije ostvarivo u svim uvjetima.

Phinsh Photo Collage Maker – stvaranje kolaža od fotografija

Što je Phinsh Photo Collage Maker?

Phinsh Photo Collage Maker je mobilna aplikacija za iOS i Android koja omogućuje izradu fotokolaža u različitim oblicima (srca, slova, životinje) koristeći se neograničenim brojem fotografija. U obrazovnom kontekstu povremeno se spominje kao Web 2.0 alat za rad u digitalnim učionicama.

Web-stranica: <https://phinsh.com/>

Pristup: moguće je koristiti na mobilnom uređaju, ali je web-stranica preglednija i jednostavnija za korištenje na računalu

Cijena: besplatno i ne zahtjeva prijavu

Jezik sučelja: engleski jezik

Kako koristiti Phinish – korak po korak:

1. Odabir fotografija: Nakon pokretanja aplikacije, dodirnite gumb za dodavanje slika. Možete odabrati neograničen broj fotografija (50, 100 ili više) iz svoje galerije.
2. Odabir oblika: Izaberite željeni oblik u kojem želite da slike budu raspoređene. Na raspolaganju je više od 250 oblika, uključujući srca, brojeve, slova, životinje ili karte država.
3. Prilagodba (Customization):
 - Gustoća i razmak: Podesite koliko gusto želite da slike budu posložene i koliki razmak želite između njih.
 - Shuffle: Ako niste zadovoljni trenutnim rasporedom, koristite opciju "Shuffle" za trenutno nasumično preslagivanje svih slika.
 - Pozadina: Odaberite boju pozadine ili jedan od preko 85 gradijenata.
4. Uređivanje pojedinačnih slika: Svaku sliku unutar kolaža možete zasebno pomicati, rotirati, zamijeniti drugom ili izrezati (crop).
5. Spremanje i izvoz: Kada ste zadovoljni, kliknite na ikonu za spremanje. Aplikacija omogućuje spremanje u visokoj rezoluciji (do 6000x6000px), što je idealno za ispis postera ili uokvirenih slika.

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Tematski oblici: Ako djeca uče o moru, upotrijebite Phinish aplikaciju za izradu kolaža u obliku ribe ili kita koristeći fotografije koje su djeca naslikala tokom aktivnosti
- Portret skupine: Na kraju pedagoške godine izradite kolaž u obliku broja (npr. "5" za petu godinu skupine) s fotografijama svakog djeteta, što djeci pomaže u razvoju osjećaja pripadnosti.
- Mozaik emocija: Tijekom radionica o osjećajima, djeca mogu fotografirati jedni druge dok glume različite emocije, a vi ih spojite u veliki kolaž u obliku srca

U radu s roditeljima:

- Personalizirani darovi: Za proslave (poput Majčinog dana ili Božića), djeca mogu uz pomoć odgojitelja izraditi kolaže koje roditelji mogu dobiti u digitalnom obliku ili isprintati kao poster.
- Zajedničko planiranje: Roditelji mogu putem aplikacije slati fotografije od kuće (npr. fotografije svojih kućnih ljubimaca) koje odgojitelji zatim spajaju u veliki "razredni mozaik" u obliku šape, stvarajući most između obiteljskog doma i vrtića

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Jednostavan, besplatan i ne zahtjeva prijavu na stranicu
- Brzina i automatizacija: Za razliku od ručnog slaganja kolaža, Phinish automatski raspoređuje 50+ fotografija u sekundi, što štedi dragocjeno vrijeme odgojiteljima.
- Vizualna atraktivnost: Oblici poput srca, zvijezda ili životinja čine objave roditeljima zanimljivijima od običnih galerija slika.
- Visoka kvaliteta (HD): Omogućuje ispis kolaža na velike formate za ukrašavanje panoa u hodnicima vrtića bez gubitka oštine
- Beskonačan broj slika: Možete spojiti sve fotografije s jednog izleta ili projekta u jednu jedinstvenu sliku.

Nedostaci:

- Preglednost detalja: Kada u jedan oblik (npr. medvjedića) stavite previše fotografija, lica djece postaju vrlo mala i teško uočljiva bez zumiranja.
- Tehnička ograničenja: Aplikacija zahtijeva relativno noviji pametni telefon kako bi obrada velikog broja fotografija tekla glatko.
- Privatnost: Kao i kod svake aplikacije, potrebno je paziti na pohranu fotografija djece i osigurati da su roditelji dali suglasnost za digitalnu obradu materijala.

Puppet Time – igra stvaranja lutaka

Što je Puppet Time?

“Puppet Time” je mobilna aplikacija, za digitalno lutkarstvo za iOS i Android uređaje. U aplikaciji se mogu kreirati vlastiti digitalni likovi i pozadine. Aplikacija koristi senzore pokreta (ili dodir) kako bi oživjela lutke, omogućujući snimanje kratkih animiranih filmova.

Web-stranica: <https://itspuppettime.com/>

Pristup: korištenje na mobilnom uređaju

Cijena: osnovna verzija aplikacije je besplatna

Jezik sučelja: engleski jezik

Kako koristiti Puppet Time – korak po korak:

1. Odabir i prilagodba lutke:

Nakon što otvorite aplikaciju, odaberite jednu od ponuđenih lutaka. Možete je personalizirati dodavanjem različitih dodataka ili učitavanjem vlastitih fotografija koje će služiti kao “naljepnice” na liku.

2. Postavljanje pozadine:

Odaberite pozadinu za svoju scenu. Možete koristiti već dostupne scene u aplikaciji ili učitati vlastitu sliku iz galerije mobitela kako biste stvorili jedinstvenu atmosferu.

3. Upravljanje lutkom:

Lutkom upravljate dodirivanjem i povlačenjem po zaslonu. Različite vrste lutaka imaju različite mogućnosti pokreta (npr. lutke s pomičnim ustima ili lutke s više zglobova za složenije kretnje).

4. Spremanje i dijeljenje:

Kada završite, snimku možete pregledati i spremiti u memoriju telefona ili je izravno podijeliti s prijateljima.



Praktični vodič za korištenje aplikacije:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z7BoNeInR9g>

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- U vrtićkom okruženju, Puppet Time je izvrstan alat za razvoj govora, socijalnih vještina i digitalne pismenosti na kontroliran način.
- "Lutka priča priču" (Razvoj govora): Umjesto da odgojitelj samo čita slikovnicu, djeca mogu pomoću aplikacije postati pripovjedači i u parovima osmisлити kratki dijalog između dvaju likova (npr. zeko i medvjed).
- Emocionalna regulacija - lutke se često koriste za rješavanje sukoba u skupini. Ako se dogodio sukob oko igračke, djeca mogu s odgojiteljem snimiti kratki video u aplikaciji gdje lutke pokazuju kako se ispričati ili dogovoriti za zajedničku igru.

U radu s roditeljima:

- Kao i u vrtiću, mogu se provoditi različiti dijalozi između lutaka.
- Prepričavanje već poznatih priča lutkama zajedno s roditeljima.

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Poticaj za sramežljivu djecu: Djeca koja imaju strah od govora pred drugima često se lakše izražavaju "skrivena" iza digitalnog lika.
- Jednostavnost : Sučelje je toliko intuitivno da ga djeca vrtićke dobi mogu svladati u par minuta, što gradi njihov osjećaj digitalne kompetencije.

Nedostaci:

- Besplatna verzija ne nudi mogućnost preuzimanja materijala te nije moguće koristiti bez internetske veze
- Besplatna verzija je ograničena, te su naprednije opcije dostupne samo u premium verziji
- Alat zahtjeva internetsku vezu i baziran je na online korištenju.

Suno – alat za stvaranje glazbe

Što je Suno?

Suno je besplatni internetski alat koji omogućuje stvaranje originalnih pjesama i melodija pomoću umjetne inteligencije (AI). Korisnik unese tekst (ili samo ideju o temi), a Suno automatski stvori glazbu, melodiju i vokal koji se uklapaju u zadani opis. Moguće je birati stil (pop, dječja pjesmica, country, instrumentalno i sl.), pa čak i dodati emociju (veselo, mirno, razigrano, tiho). Suno može u nekoliko minuta stvoriti potpuno novu pjesmu koju možete koristiti u igri, dramskoj aktivnosti, jutarnjem krugu ili projektu.

Web-stranica: <https://suno.com>

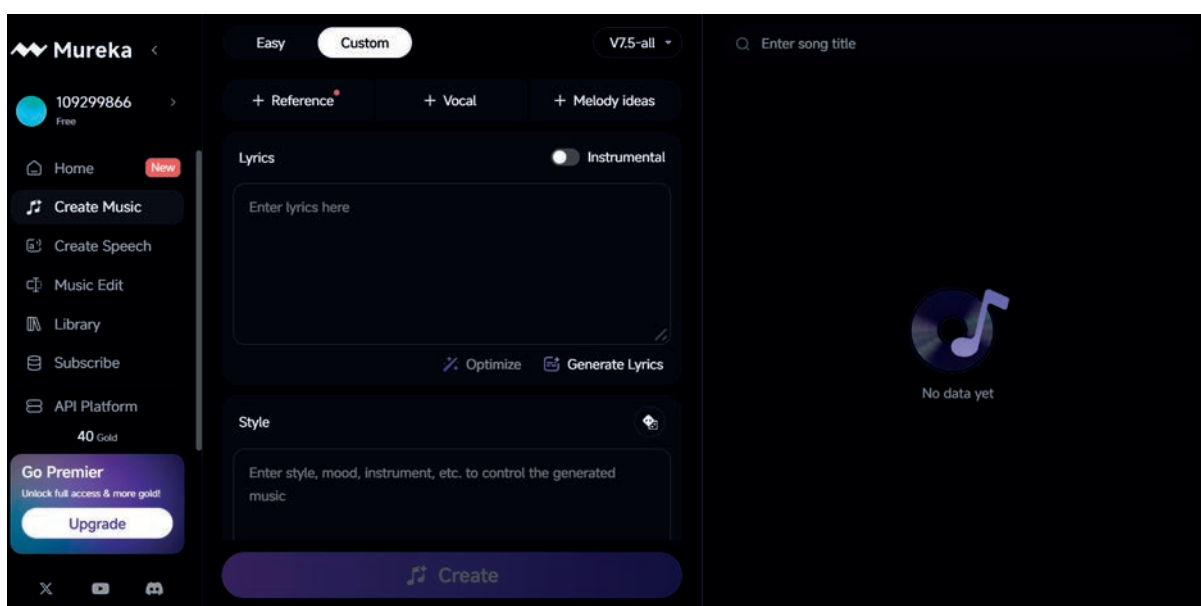
Pristup: na računalu, tabletu ili mobitelu (potreban internet)

Cijena: besplatna osnovna verzija (uz mogućnost izrade besplatnog profila)

Jezik sučelja: engleski jezik

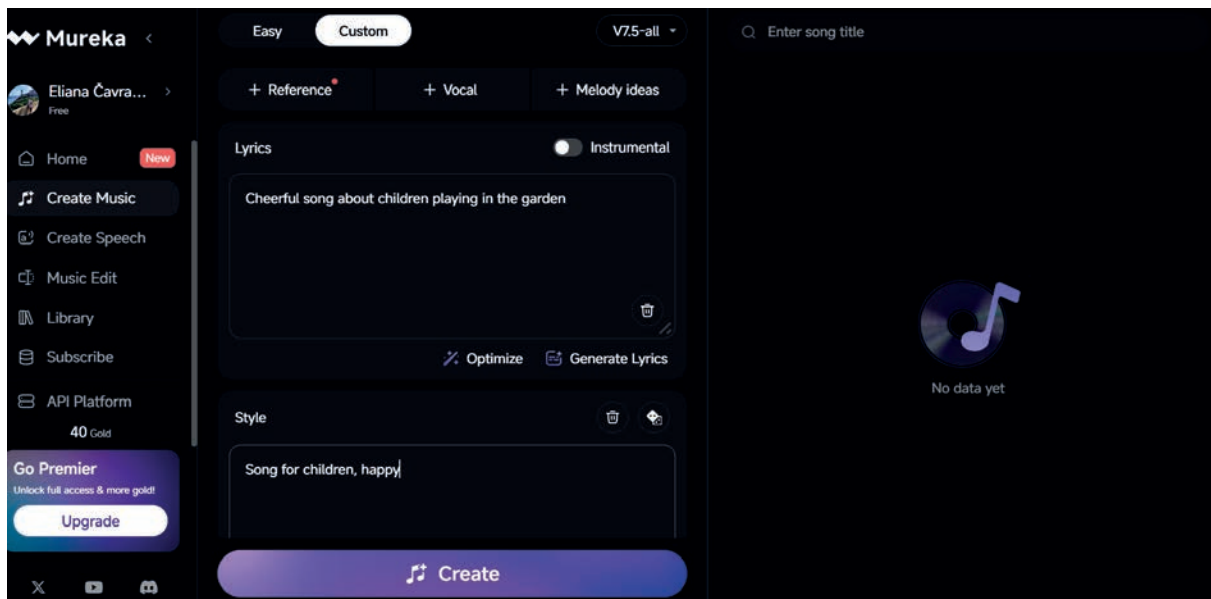
Kako koristiti Suno – korak po korak

1. Otvorite stranicu: <https://suno.com>
2. Registrirajte se ili prijavite – možete koristiti Google račun ili e-mail adresu.
3. Na naslovnici kliknite "Create" (Stvori).



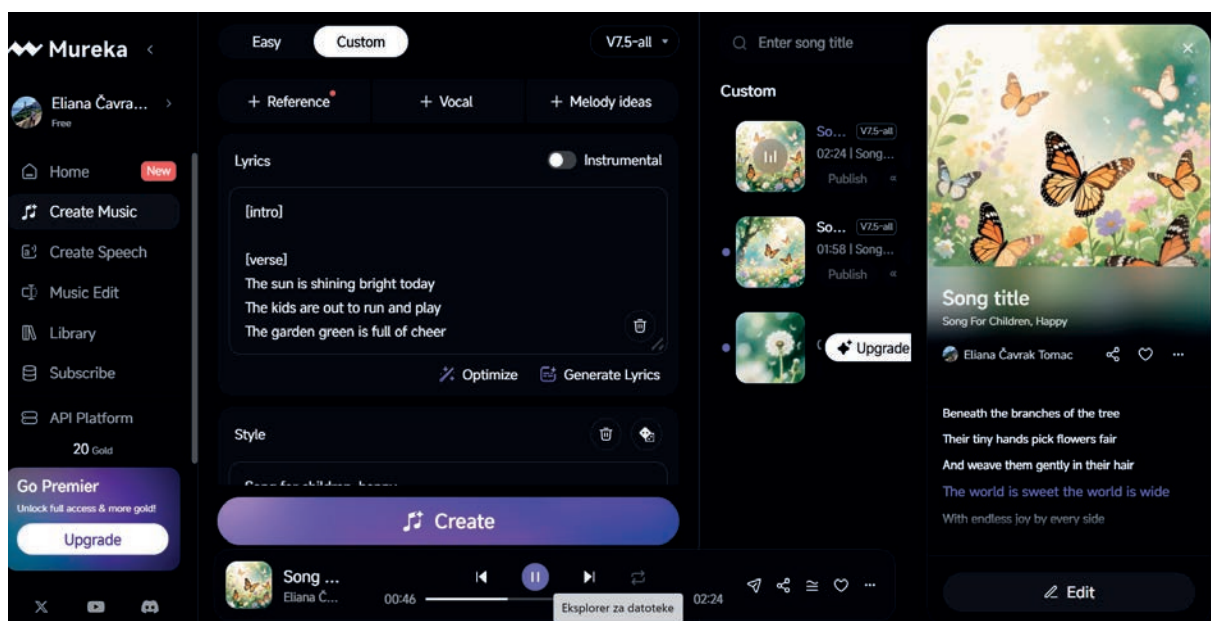
4. U tekstni okvir upišite kratki opis pjesme ili tekst koji želite da Suno uglazbi.
 - Primjer: *"Cheerful song about children playing in the garden"*

5. Odaberite željeni stil glazbe (ako želite – pop, children, acoustic, soft...).



6. Kliknite "Create" i pričekajte nekoliko sekundi dok alat generira pjesmu.

7. Možete poslušati rezultat, preuzeti pjesmu (klikom na „Download“) ili podijeliti poveznicu.



8. Ako Vam rezultat nije po volji, kliknite "Regenerate" – dobit ćete novu verziju s istim opisom.

9. Gotovu pjesmu možete pohraniti i koristiti u vrtiću (npr. kao podlogu u videozapisu, za igru ili priču).

Primjer dječje pjesmice:



https://www.mureka.ai/song-detail/2hqBj3PDtT3ootxJsacxtB?is_from_share=1



https://www.mureka.ai/song-detail/6Qr1sc9HVQzD7RdNEWNtcD?is_from_share=1

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- U vrtićkom okruženju alat može poslužiti kao poticaj za glazbeno, govorno i tjelesno izražavanje te razvoj dječje kreativnosti kroz zajedničko stvaranje.
- „Pretvori priču u pjesmu“ (Razvoj govora i glazbenog izražavanja): Nakon čitanja slikovnice ili razgovora o nekoj temi djeca zajedno s odgojiteljem osmišljavaju kratki tekst koji alat pretvara u pjesmu. Djeca zatim pjevaju, plešu ili izražavaju doživljaj pokretom.
- „Naša projektna pjesma“ (Dokumentiranje projekata): Tijekom rada na projektu djeca prikupljaju ideje, riječi i dojmove koje odgojitelj uz pomoć alata pretvara u kratku pjesmu. Pjesma može biti dio digitalne dokumentacije projekta ili završne prezentacije za roditelje.
- Glazbena pratnja za igru (Dramsko izražavanje): Glazba izrađena pomoću alata može poslužiti kao podloga za lutkarske predstave, dramatizacije ili plesne aktivnosti koje djeca samostalno osmišljavaju i izvode.

U suradnji s roditeljima:

- Roditelji i djeca mogu kod kuće zajednički osmisliti tekst pjesme o obiteljskim događajima, godišnjim dobima ili omiljenim aktivnostima te ga podijeliti sa skupinom.
- Tijekom zajedničkih projekata roditelji mogu zajedno s djecom izraditi pjesmu koja prati fotografije ili videozapise iz obiteljskog života, čime se potiče suradnja između obitelji i vrtića.

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Može biti posebno vrijedan poticaj za razgovor, pokret i kreativno stvaranje. Omogućuje pretvaranje riječi, ideja i opisa u glazbeni sadržaj, čime potiče slušanje, ritam i izražavanje kroz glazbu.
- Trenutno najbolje funkcionira na engleskom jeziku. Upravo zbog toga može biti vrlo koristan alat u dvojezičnim skupinama ili u programima ranog učenja engleskog jezika, gdje glazba pomaže djeci u razumijevanju, pamćenju i motivaciji za govor.
- Dobro reagira na opisne pojmove koji se odnose na raspoloženje, tempo i stil glazbe (npr. mirno, veselo, razigrano, ritmično). Što je opis maštovitiji i precizniji, to je rezultat glazbeno zanimljiviji i raznolikiji.
- Stvara dvije verzije iste pjesme (A i B), koje se često značajno razlikuju. To omogućuje: uspoređivanje različitih zvučnih rješenja, poticanje slušne pažnje i razgovora i uključivanje djece u proces izbora i odlučivanja.
- Generirane pjesme mogu se preuzeti u MP3 formatu te koristiti kao dio dokumentacije, glazbene podloge ili za ponovnu upotrebu u radu.

Nedostaci:

- Ograničena podrška za hrvatski jezik. Iako Suno može prepoznati jednostavne izraze na hrvatskom jeziku, izgovor ponekad može imati engleski naglasak ili blago izmijenjene riječi. Zbog toga je važno koristiti kraće i jednostavnije tekstove na hrvatskom.
- Kao alat temeljen na umjetnoj inteligenciji, Suno ne jamči uvijek očekivani glazbeni ishod. To može biti izazov, ali i prilika za razgovor, prilagodbu i kreativnu interpretaciju.
- U besplatnoj verziji pjesme se ne pohranjuju trajno. Preporučuje se preuzeti pjesmu odmah nakon generiranja.
- Suno ne može zamijeniti ulogu odgojitelja u vođenju aktivnosti. Bez jasnog pedagoškog cilja postoji rizik da se alat koristi samo kao zabava, a ne kao dio smislenog procesa učenja.

Stop Motion Studio – alat za stvaranje animiranih filmova

Što je Stop Motion Studio?

Stop Motion Studio je jednostavan i intuitivan alat (mobilna aplikacija i računalni program) koji omogućuje stvaranje animiranih filmova tehnikom pokretne sličice – tzv. *stop motion animacije*. Koristi se tako da se snima niz fotografija predmeta ili lutaka koje se postupno pomiču, a aplikacija ih zatim spaja u kratki film.

Koristeći se ovim alatom, djeca mogu učiti o slijedu, vremenu, uzročno-posljedičnim vezama, kreativnom izražavanju i suradnji. Stop motion potiče strpljenje, preciznost i timski rad, a rezultat je vrlo motivirajući jer djeca „vide“ kako njihove ideje oživljavaju na ekranu.

Web stranica: <https://www.cateater.com>

Pristup: mobilni telefon, tablet ili računalo s kamerom (Android, iOS, Windows, macOS)

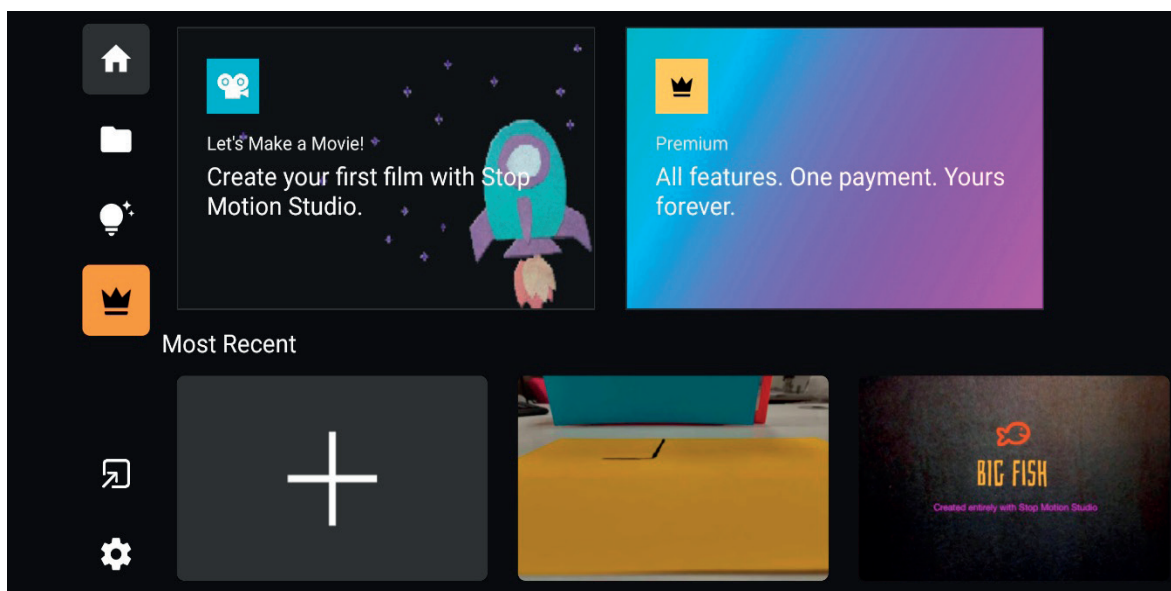
Dostupnost: Android, iOS, Windows, macOS

Cijena: mobilna verzija ima besplatnu osnovnu verziju. Nema besplatne verzije za računalo, aplikacija se kupuje jednokratno.

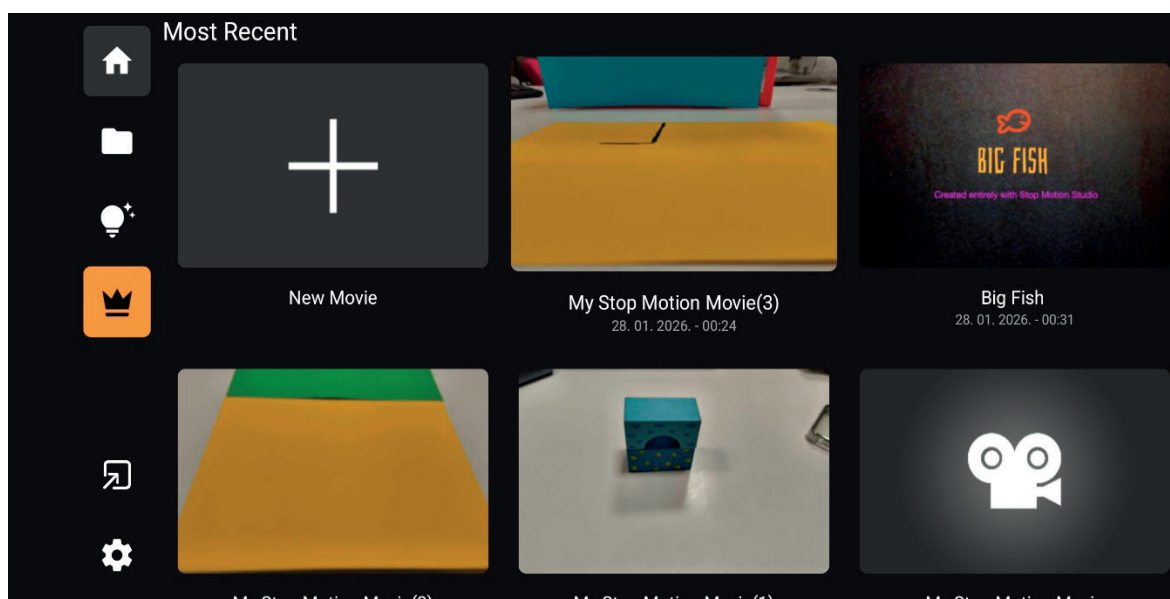
Jezik sučelja: više jezika (uključujući engleski i talijanski jezik)

Kako koristiti Stop Motion Studio – korak po korak

1. Preuzmite aplikaciju s Google Playja ili App Storea (naziv: *Stop Motion Studio*).



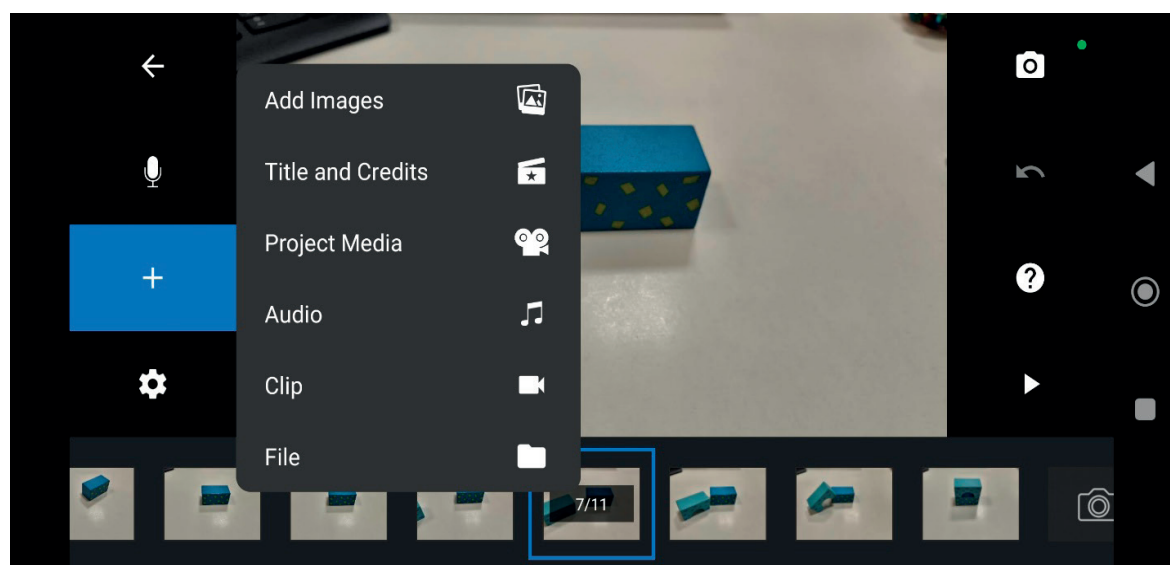
2. Otvorite aplikaciju i odaberite "New Movie" (Novi film).



3. Postavite uređaj na stabilnu podlogu (možete koristiti stalak, kutiju ili knjige).

4. Na scenu postavite figure, lutke, predmete, crteže – sve što želite „oživjeti“.

5. Pritisnite gumb za fotografiranje – svaka fotografija postaje jedan kadar.

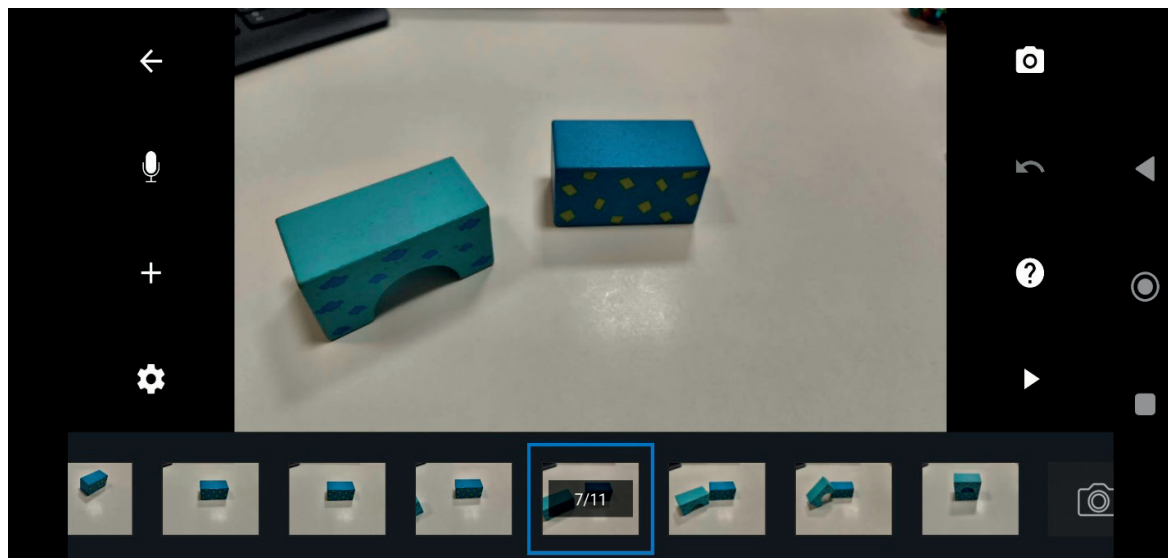


6. Nakon svake fotografije neznatno pomaknite predmet i ponovno slikajte.

7. Kada snimate više fotografija (npr. 20–30), kliknite „play“ kako bi vidjeli animaciju.

8. Po želji dodajte:

- zvuk (snimljen glas djece ili glazbu),
- tekstualne naslove,
- efekte ili boje.



9. Gotov film možete spremiti, preuzeti kao video ili podijeliti s roditeljima.

Primjer fima:



<https://youtu.be/SlqhXbgbwhA>

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Djeca mogu stvoriti animirane priče koristeći crteže, plastelin, figurice ili različite materijale kako bi kroz niz fotografija postupno pomicala likove i stvarala kratke animirane filmove. Na taj način razvijaju razumijevanje slijeda događaja, kreativno izražavanje i suradnju u skupini.
- Djeca mogu fotografirati male promjene u položaju predmeta ili likova te tako stvoriti animaciju pokreta i prikazati promjenu, kretanje ili razvoj neke ideje. Aktivnost potiče pažnju, strpljenje, logičko razmišljanje i razumijevanje procesa.
- Stop motion može se koristiti i za bilježenje različitih faza izrade nekog rada ili projekta. Fotografiranjem pojedinih koraka moguće je prikazati proces nastanka aktivnosti kroz kratki animirani film.
- Djeca mogu sudjelovati u različitim ulogama tijekom stvaranja filma: od osmišljavanja ideje, postav-

ljanja scene, pomicanja likova ili snimanja fotografija. Takav način rada potiče suradničko učenje, komunikaciju, dogovaranje i zajedničko rješavanje problema.

U radu s roditeljima:

- Kratki Stop Motion filmovi mogu se koristiti kao kreativan način predstavljanja dječjih radova i procesa stvaranja. Roditelji tako mogu vidjeti kako je određena aktivnost nastajala, a ne samo njezin završni rezultat.
- Roditelji i djeca mogu zajedno izrađivati jednostavne animacije koristeći igračke, crteže ili različite predmete iz svakodnevnog okruženja. Takve aktivnosti potiču zajedničko vrijeme, kreativnost i razvoj digitalnih vještina.
- Stop motion može biti način bilježenja različitih aktivnosti koje se provode u vrtiću i kod kuće. Roditelji se mogu uključiti fotografiranjem pojedinih koraka ili sudjelovanjem u izradi scenografije i materijala.

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Brzi i vidljivi rezultati potiču motivaciju djece: najjednostavnije je započeti s vrlo kratkim scenama (10–15 sekundi), primjerice crtež koji se „sam nacrtat“, autićem kojim se vozi ili lutkom koja maše. Djeca vole brzo vidjeti rezultat svoga rada, što ih dodatno motivira za nastavak aktivnosti i istraživanje novih ideja.
- Razvija strpljenje, preciznost i razumijevanje procesa: djeca kroz iskustvo uče da manji i precizniji pomaci predmeta dovode do glađe i kvalitetnije animacije. Na taj način spontano usvajaju pojmove slijeda, ritma i uzročno-posljedičnih odnosa.
- Potiče aktivnu ulogu djece u cijelom procesu (omogućuje snimanje glasa, naracije, dijaloga, pjesmica, izradu pozadina od papira, kolaža, prirodnih materijala i lego kocaka te potiče osjećaj vlasništva nad projektom).
- Razvija suradnju i socijalne vještine kod dogovora, raspodjele uloga i zajedničkog donošenja odluka.
- Moguća primjena u programima ranog učenja stranog jezika. Djeca mogu: stvarati kratke priče na stranom jeziku s jednostavnim rečenicama, snimati vlastiti glas, vježbati izgovor i intonaciju u sigurnom i poticajnom okruženju.
- Djeca su često oduševljena činjenicom da se njihova igra pretvara u „pravi film“. Naglasak na procesu, a ne na konačnom rezultatu, jača samopouzdanje, osjećaj postignuća i unutarnju motivaciju.

Nedostaci:

- Kamera tijekom snimanja mora biti potpuno mirna. Svaki pomak uređaja može uzrokovati „podrhtavanje“ animacije. Preporučuje se korištenje stalka ili učvršćivanje uređaja.
- Iako su početne scene kratke, proces snimanja zahtijeva vrijeme, strpljenje i dobru organizaciju, osobito pri radu s većom skupinom djece.
- Bez pedagoškog usmjeravanja postoji rizik da se aktivnost svede na tehničko snimanje, bez dubljeg obrazovnog značenja.
- Osnovna verzija aplikacije je besplatna, ali neke naprednije funkcije (npr. dodatni efekti) dostupne su uz nadoplatu.

Scratch Jr – uvod u logičko razmišljanje i stvaranje kroz programiranje

Što je Scratch Jr?

Scratch Jr je besplatna aplikacija za učenje programiranja posebno dizajnirana za najmlađe korisnike — djecu u dobi otprilike 5–7 godina. Programiranje u ranoj dobi ne podrazumijeva učenje složenog koda, već razvoj logičkog razmišljanja, rješavanja problema i kreativnog izražavanja (Flannery i dr., 2013; Bers, 2018). Djeca umjesto tradicionalnog programiranja kroz pisane kodove, djeca koriste velike, šarene blokove nalik slagalicama kako bi nizom naredbi osmislila interaktivne priče, animacije i igre.

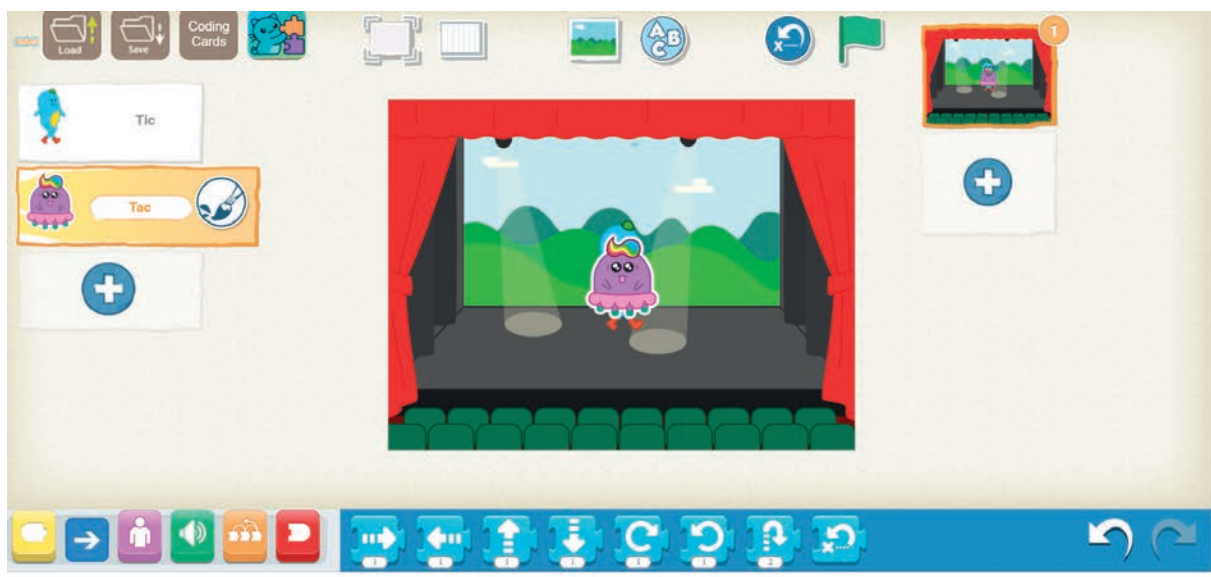
Scratch Jr razvijen je da bude intuitivan i pristupačan djeci koja još ne znaju čitati ili tek uče čitati, koristeći vizualne elemente i jednostavne geste povlačenja i ispuštanja blokova.

Gdje i kako se koristi:

- platforme: Android, iOS, Chromebook/tablet, bez potrebe za registracijom ili internetskom vezom;
- potpuno besplatna aplikacija s osnovnim značajkama dostupnim odmah nakon preuzimanja;

Kako koristiti Scratch Jr – korak po korak

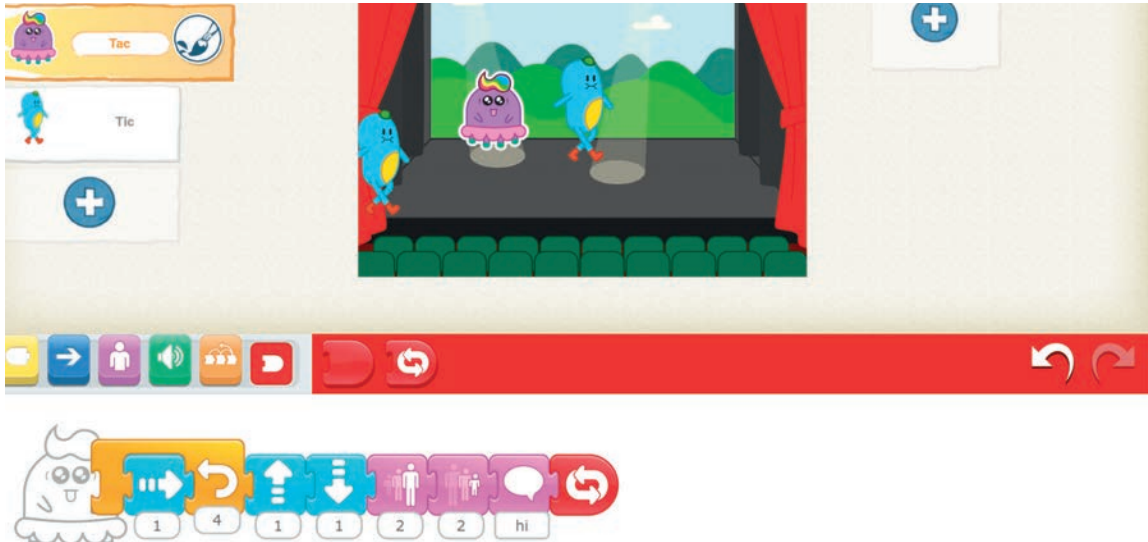
1. Preuzmite i otvorite aplikaciju na tabletu (Android ili iPad).
2. Na početnom zaslonu dodirnite "+ New Project" (Novi projekt) kako bi započeli.
3. Uredite scenu:
 - Odaberite pozadinu (npr. školsko dvorište, plaža, svemir).
 - Dodajte likove ("sprites") dodirivanjem ikone plus (+).



4. Pomičite likove simbolima:
 - U donjem dijelu zaslona nalazi se paleta blokova.
 - Povucite blok "Move" (kretanje), "Wait" (čekanje), "Sound" (zvuk) ili druge blokove prema prostoru za niz naredbi.

5. Spojite blokove lijevo-desno i povežite ih s likovima — na primjer:

- *Move Right 10 steps* (pomakni 10 koraka desno)
- *Play sound* (odsviraj zvuk)
- *Repeat* (ponovi radnju)



6. Dodajte glasovne zapise ili zvukove snimanjem vlastitog glasa

7. Pritisnite Play ► kako bi vidjeli napravljenu priču ili igru.

8. Projekt možete spremiti i ponovno otvoriti kad želite nastaviti.

Na službenim stranicama Scratch Jr dostupni su gotovi nastavni materijali koji objašnjavaju osnovne koncepte programiranja kroz igru, kao i ideje za projekte koji povezuju programiranje s pričanjem priča, glazbom, likovnim izražavanjem i matematičkim pojmovima. Također su dostupni priručnici i vodiči za odgojitelje koji objašnjavaju kako postupno uvoditi djecu u logičko razmišljanje, planiranje i rješavanje problema kroz jednostavne projekte u Scratch Jr-u.

Praktični primjer korištenja aplikacije: [ScratchJr Coding Lesson 1 | How to Make Character Move | Free Programming Lesson1 - YouTube](#)

Primjeri dobre prakse:

U radu s djecom:

- Djeca mogu pomoću likova i pozadina stvarati kratke interaktivne digitalne priče u kojima se likovi kreću, razgovaraju ili reagiraju na određene događaje. Aktivnost potiče razvoj mašte, pripovijedanja i razumijevanje slijeda događaja.
- Korištenjem blokova djeca mogu istraživati kako određena naredba pokreće radnju (npr. kretanje lika, promjenu pozadine ili pojavu zvuka). Na taj način razvijaju razumijevanje logičkih odnosa i osnovnih principa programiranja kroz igru.
- Djeca mogu raditi u manjim skupinama gdje zajedno planiraju što likovi trebaju učiniti i kojim redoslijedom postaviti blokove. Ovaj proces razvija komunikaciju, suradnju i zajedničko rješavanje problema.
- Djeca mogu predstaviti svoje projekte i objasniti kako su ih izradila, čime se potiče refleksija i komunikacija.

U radu s roditeljima:

- Djeca i roditelji mogu kod kuće zajedno osmisлити kratku digitalnu priču koristeći likove, pozadine i jednostavne naredbe u aplikaciji. Dijete može objasniti roditelju kako funkcioniraju blokovi, čime razvija samopouzdanje i digitalne kompetencije, dok roditelji dobivaju uvid u način učenja kroz igru.

Prednosti i nedostaci digitalnog alata:

Prednosti:

- Programiranje je intuitivno i pristupačno. Djeca već bez čitanja mogu stvarati jednostavne „logičke nizove“ i spontano učiti da jedna radnja slijedi drugu.
Na taj se način razvijaju temelji algoritamskog razmišljanja kroz igru.
- Djeca brzo uočavaju da se lik pomiče, govori ili mijenja izgled samo ako su blokovi pravilno povezani. To razvija uzročno-posljedično mišljenje i jača razumijevanje odnosa *ako – onda*, što je temelj kasnijeg logičkog i matematičkog razmišljanja.
- Moguće je snimiti djeci poznate riječi i fraze (npr. boje, brojeve, pozdrave) i uključiti ih u projekt. Time se potiče jezično izražavanje, slušna pažnja i povezivanje govora i značenja u kontekstu igre.
- Najuspješniji projekti nastaju kada djeca zajedno planiraju, dogovaraju i donose odluke o tome što likovi trebaju učiniti. Na taj način se potiče: suradničko učenje, komunikacijske vještine, dogovaranja i zajedničko rješavanje problema.
- Moguće ga je integrirati i povezati s drugim odgojno-obrazovnim područjima (pričama i slikovnicama, glazbenim aktivnostima, matematičkim pojmovima kao što su brojanje koraka, smjerovi, ponavljanje).
- Može biti vrijedan alat za rano učenje engleskog jezika jer mnoge naredbe i ikone koriste engleske nazive a, djeca mogu snimati vlastite glasovne poruke na engleskom i slušati ih u kontekstu priče.

Nedostaci:

Ograničen raspon funkcionalnosti u smislu da ne omogućuje složenije programe, što može ograničiti naprednije projekte, ali je istodobno prednost za mlađu djecu.

Bez podrške odgojitelja, djeca mogu slagati blokove nasumično. Smisljeno vođenje ključno je kako bi se aktivnost povezala s odgojno-obrazovnim ciljevima.

Zbog ograničenog broja uređaja i prirode rada, ScratchJr je najučinkovitiji u radu s manjim skupinama djece.

ScratchJr treba biti nadogradnja stvarnoj igri, a ne njezina zamjena.

ChatGPT – digitalni pomoćnik odgojitelja

Što je ChatGPT?

ChatGPT je chat-bot temeljen na umjetnoj inteligenciji koji omogućuje razgovor s digitalnim sustavom na prirodan način – postavljanjem pitanja i opisivanjem potreba, slično kao u razgovoru s kolegom. Ne zamjenjuje odgojitelja niti donosi pedagoške odluke, već služi kao podrška u planiranju, promišljanju i oblikovanju odgojno-obrazovnog rada.

ChatGPT se može koristiti putem internetskog preglednika, bez potrebe za tehničkim znanjem ili složenim postavkama. Osnovna verzija dostupna je besplatno.

Kako koristiti ChatGPT ?

ChatGPT se koristi postavljanjem pitanja ili zadataka u obliku rečenice. Nema „točnog“ načina pisanja – važno je jasno opisati što vam treba. Kvaliteta odgovora ovisi o postavljenom upitu.

ChatGPT ▾

➤ Nabavi Plus



Koji je današnji plan?

+ | Pitajte bilo što...



Primjeri korištenja digitalnog alata

- pomaže u strukturiranju misli prije razgovora, sastanka ili pisanog obraćanja
- pridonosi oblikovanju jasnih, stručnih i primjerenih poruka
- podržava pronalaženje neutralnog i empatičnog jezika u osjetljivim situacijama
- omogućuje sagledavanje iste situacije iz više perspektiva i pomaže preispitati vlastitu pedagošku praksu
- pomaže formulirati refleksivna pitanja, strukturirati stručne bilješke i osobne zapise
- pruža pomoć u dokumentiranju, doprinosi preglednijoj i kvalitetnijoj dokumentaciji, uz zadržavanje profesionalne odgovornosti odgojitelja.
- u procesu planiranja pomaže potaknuti nove ideje i različite pristupe radu i pomaže u povezivanju različitih područja učenja, pridonosi jasnijem definiranju ciljeva i očekivanih ishoda
- podrška je u područjima profesionalne nesigurnosti (nova tematska područja, provjeravanje razumljivosti vlastitih ideja i objašnjenja te u traženju alternativnih pristupa i dodatnih pojašnjenja)

U svim navedenim područjima vrijedi sljedeće načelo:

- ChatGPT može predlagati, ali odgojitelj je taj koji procjenjuje, odlučuje i snosi odgovornost

Prednosti i nedostaci digitalnog alata

Prednosti:

- ChatGPT može biti vrijedan oslonac u područjima u kojima se odgojitelj ne osjeća potpuno sigurno (npr. prirodoslovni pojmovi, tehničke teme, jezične formulacije). Pomaže u razjašnjavanju pojmova, strukturiranju ideja i pronalaženju primjerenih objašnjenja.
- Alat je posebno koristan za: oblikovanje ciljeva i ishoda, razradu aktivnosti, planiranje projekata i tematskih cjelina
- Može postavljati poticajna pitanja, nuditi drugačije perspektive i pomoći u analizi provedenih aktivnosti.
- Može strukturirati informacije za roditelje, prilagoditi jezik i ton poruke s obzirom na ciljanu skupinu
- Podrška je u dokumentiranju jer može oblikovati opis aktivnosti i povezati ih s načelima kurikulumu
- Alat je vrlo pristupačan i jednostavan za korištenje. Koristi se kroz razgovor, bez potrebe za tehničkim znanjem. Ovaj pristup smanjuje strah od tehnologije i potiče postupno osnaživanje odgojitelja.

Nedostaci:

- ChatGPT nije zamjena za stručnu prosudbu. Alat nudi prijedloge, ali odgojitelj uvijek ostaje odgovoran za donošenje odluka, prilagodbu kontekstu i procjenu primjerenosti.
- Kvaliteta odgovora ovisi o postavljenom upitu. Nejasna ili preopćenita pitanja često rezultiraju površnim odgovorima. Za kvalitetne rezultate potrebno je učiti kako postavljati jasne i svrhovite upite.
- Razumijevanje konteksta je ograničavajuće. ChatGPT ne poznaje stvarne odnose u skupini, individualne potrebe djece ni specifičnosti ustanove.
- Zato je nužno svaki prijedlog kritički promisliti i prilagoditi.
- Uvijek se treba voditi računa o etičkoj i pravnoj odgovornosti. U alat se ne smiju unositi osobni podaci o djeci, roditeljima ili kolegama. Potrebno je poštivati: GDPR, profesionalnu etiku i načela zaštite privatnosti.
- Ako se koristi bez refleksije, postoji opasnost da se kreativnost i profesionalna autonomija smanje. ChatGPT treba biti podrška, a ne zamjena za pedagoški rad.

O autoricama

Autorice ove brošure su ***Eliana Čavrak Tomac***, pedagoginja, te ***Matea Babić*** i ***Snježana Horvat***, odgojiteljice ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja. Sve tri autorice zaposlene su u Dječjem vrtiću Rijeka, Centru predškolskog odgoja Potok.

U svom svakodnevnom radu usmjerene su na razvoj suvremenih pedagoških pristupa, poticanje dječjeg istraživanja i kreativnosti te na promišljeno korištenje digitalnih alata u odgojno-obrazovnom procesu.

Brošura je nastala kao rezultat stručnog usavršavanja i međunarodne suradnje u okviru programa Erasmus+, koji omogućuje razmjenu znanja, mobilnosti i upoznavanje različitih odgojno-obrazovnih praksi u europskim zemljama. Kroz sudjelovanje u Erasmus mobilnostima i projektima odgojno-obrazovni djelatnici imaju priliku upoznati primjere dobre prakse, nove metode rada te načine primjene digitalnih tehnologija i STEAM pristupa u ranom i predškolskom odgoju.

Stečena iskustva i spoznaje poslužila su kao poticaj za izradu ove brošure s ciljem približavanja digitalnih alata odgojiteljima i pružanja podrške njihovoj primjeni u svakodnevnoj praksi.

Edukacije i izrada ove brošure ostvareni su uz potporu sredstava Erasmus+ programa Europske unije.

Zaključak

Digitalne tehnologije sve su prisutnije u suvremenom društvu, pa tako i u okruženju u kojem djeca odrastaju. U tom kontekstu važno je promišljati na koji način digitalni alati mogu podržati odgojno-obrazovni proces u ranom i predškolskom odgoju.

Digitalni alati ne mogu zamijeniti neposrednu igru, istraživanje i odnos između djeteta i odgojitelja, ali mogu biti vrijedna podrška u planiranju aktivnosti, dokumentiranju procesa učenja, razmjeni ideja i suradnji s roditeljima. Njihova najveća vrijednost nalazi se u promišljenoj i odgovornoj primjeni koja je usmjerena na potrebe djece i kvalitetu odgojno-obrazovnog rada.

Umjesto da digitalni svijet djece promatramo kao nešto odvojeno od odgojno-obrazovnog procesa, važno je prepoznati priliku da djecu kroz njega vodimo zajedno – razvijajući pritom kreativnost, kritičko promišljanje i odgovorno korištenje tehnologije.

Iskustva stečena kroz stručno usavršavanje i međunarodnu suradnju u okviru programa Erasmus+ dodatno su potaknula promišljanje o mogućnostima primjene digitalnih alata i STEAM pristupa u radu s djecom predškolske dobi. Ova brošura nastala je s ciljem da odgojiteljima ponudi jednostavan pregled nekih digitalnih alata te ih potakne na daljnje istraživanje i razvoj vlastite prakse.

Literatura

- [1] Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- [2] Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- [3] European Commission. (2020). *Digital education action plan 2021–2027: Resetting education and training for the digital age*. European Commission.
- [4] Bers, M. U. (2018). *Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom*. Routledge.
- [5] Flannery, L., Kazakoff, E. R., Bonta, P., Silverman, B., Bers, M. U., & Resnick, M. (2013). Designing ScratchJr: Support for early childhood learning through computer programming. *Proceedings of the 12th International Conference on Interaction Design and Children*, 1–10.
- [6] Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press.
- [7] Bers, M. U., Flannery, L., Kazakoff, E., & Sullivan, A. (2014). Computational thinking and tinkering: Exploration of an early childhood robotics curriculum. *Computers & Education*, 72, 145–157.

Digitalni alati i mrežni izvori

MakeBeliefsComix. (n.g.).

MakeBeliefsComix.

<https://www.makebeliefscomix.com>

Genially. (n.g.).

Genially: Interactive content creation platform.

<https://www.genial.ly>

Adobe. (n.g.).

Adobe Express.

<https://www.adobe.com/express>

Deevid AI. (n.g.).

Deevid AI video generator.

<https://www.deevid.ai>

Book Creator. (n.g.).

Book Creator.

<https://bookcreator.com>

Phinsh. (n.g.).

Phinsh Photo Collage Maker.

<https://www.phinsh.com>

Puppet Time. (n.g.).

Puppet Time digital puppetry app.

<https://itspuppettime.com>

Suno AI. (n.g.).

Suno AI music generator.

<https://suno.com>

Cateater. (n.g.).

Stop Motion Studio.

<https://www.stopmotionstudio.com>

Scratch Foundation. (n.g.).

ScratchJr.

<https://www.scratchjr.org>

OpenAI. (n.g.).

ChatGPT.

<https://chat.openai.com>