



Erasmus+



FONDACIJA
TEMPUS

Naziv kursa:

There Is an App for That! Exploring the Best Apps for Teaching and Student Learning

Aktivnosti trećeg dana:

1. Uvodna igra za bolje upoznavanje učesnika.
2. Aplikacija GooseChase – nastavnici u ulozi učenika. Ova aplikacija omogućava premeštanje procesa učenja izvan učionice, kao i bolju saradnju među članovima tima i razvija samostalni rad kod učenika.

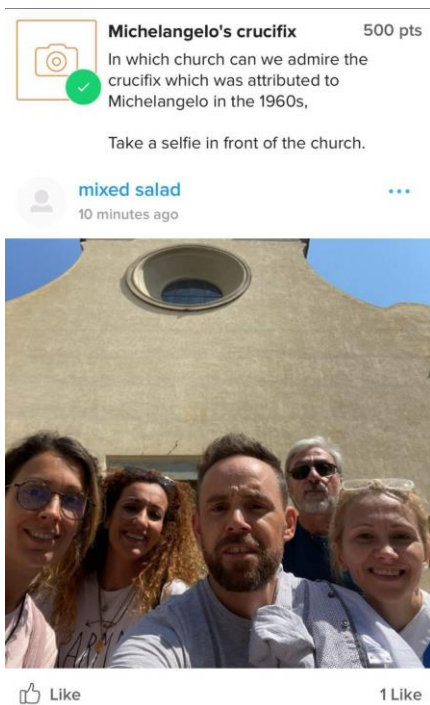
Nakon formiranja mešovitih timova od učesnika iz različitih zemalja, krećemo u tzv. potragu za blagom, koja u ovom slučaju podrazumeva fotografisanje kod manje poznatih znamenitosti grada.



Slika 1: Formiranje tima

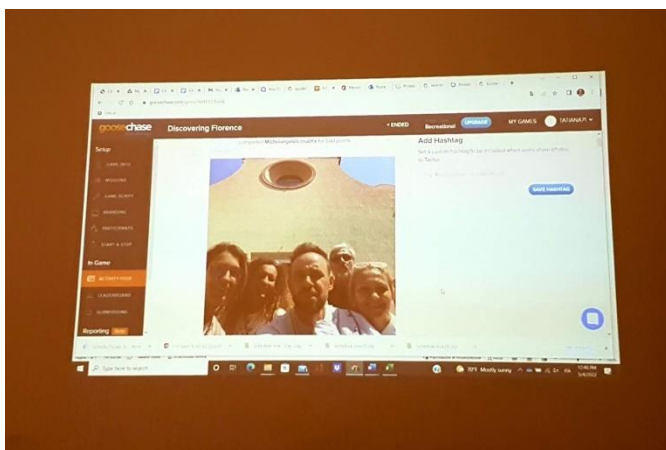


Slika 2: U toku rada

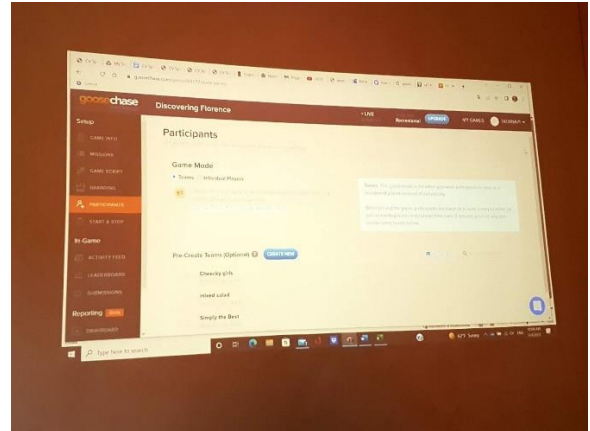
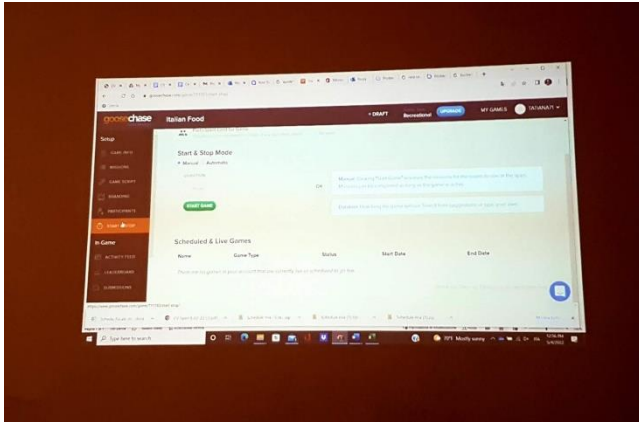


Slika 3: Poslednja destinacija u potrazi za blagom

Nakon izrade zadatka, vraćamo se u učionicu i analiziramo rezultate. Predavač nas upoznaje sa mogućnostima aplikacije i načinima kreiranja zadataka.



Slika 4: Uvid predavača u trenutne aktivnosti tima



Slike 5 i 6: Način kreiranja zadatka i timova

3. Na kraju dana – igra u parovima. Cilj igre je bolje upoznati ostale učesnike.
4. Ručak



Slika 7: Risotto carnaroli ai porcini

Picci alla chianti giana

Gnocchi alla sorrentina



5. Obilazak parka Boboli u kome je smeštena i značajna zbirka skulptura



Slika 8: Dolina kestenova