

Web stranica **Ulice Sesame** nudi razne resurse za djecu predškolske dobi, uključujući igre, video zapise i bojanke. Fokusiran je na obrazovni sadržaj osmišljen kako bi pomogao djeci da postanu pametnija, jača i ljubaznija. Stranica prikazuje popularne likove iz serije i nudi aktivnosti koje pokrivaju različite teme učenja kao što su pismenost, računanje i socijalno-emocionalni razvoj.

Web stranica Ulice Sesame bogata je edukativnim sadržajem i zabavnim aktivnostima, ali ima nekoliko **nedostataka**:

1. **Složenost navigacije** : stranica može biti neodoljiva zbog širokog raspona opcija i aktivnosti.
2. **Vremena učitavanja** : Interaktivni elementi i videozapisi mogu imati sporo vrijeme učitavanja, posebno na sporijim internetskim vezama.
3. **Oglasi** : Postoje oglasi i promotivni sadržaji koji mogu ometati djecu.
4. **Pristupačnost** : Neke obrazovne igre i videozapisi možda neće biti u potpunosti dostupni djeci s invaliditetom.

Web stranica Ulice Sesame ima nekoliko **prednosti**:

1. **Obrazovni sadržaj** : Pruža mnoštvo obrazovnih resursa prilagođenih djeci predškolske dobi, poboljšavajući pismenost, računanje i socijalno-emocionalne vještine.
2. **Zanimljive aktivnosti** : sadrži interaktivne igre, videozapise i stranice za bojanje koje učenje čine zabavnim i privlačnim.
3. **Poznati likovi** : koristi omiljene likove iz Ulice Sesame kako bi zaokupili dječju pozornost i učinili učenje pristupačnim.
4. **Roditeljski resursi** : Nudi alate i savjete za roditelje kako podržati učenje i razvoj svoje djece kod kuće.

Sesame Street: Aktivnost za Decu - Učenje Kroz Pesmu i Igranje

Cilj: Deca će naučiti osnovne koncepte kao što su boje, brojevi i slova kroz interaktivnu pesmu i igru inspirisanu Sesame Street likovima.

Potrebni Materijali:

- Računar, tablet ili pametni telefon sa pristupom internetu
- Pregledač interneta
- Pristup Sesame Street sajtu: [Sesame Street](#)

Priprema:

1. **Izbor Pesme i Aktivnosti:**
 - Pretražite Sesame Street sajt i pronađite pesmu koja uči decu određenom konceptu (npr. boje, brojeve, slova).
 - Pronađite prateće aktivnosti ili igre koje podržavaju taj koncept.

Tok Aktivnosti:

1. Uvod:

- Pokažite deci video pesme koja uči određeni koncept. Na primer, "The Color of Me" za učenje boja.
- Pevajte zajedno sa decom i podstaknite ih da prate tekst pesme.

2. Igranje sa Konceptom:

- Nakon gledanja pesme, uključite se u aktivnosti koje podržavaju taj koncept. Na primer, ako je pesma o bojama, pronađite bojanku na sajtu ili igru u kojoj deca mogu uparivati boje.
- Podstaknite decu da imenuju boje ili ih pravilno upare tokom igre.

3. Interaktivne Aktivnosti:

- Iskoristite interaktivne resurse na Sesame Street sajtu koji podržavaju učenje kroz igru.
- Na primer, ako je pesma o brojevima, pronađite interaktivnu igru brojanja na sajtu.

4. Diskusija i Razumevanje:

- Razgovarajte sa decom o onome što su naučila tokom aktivnosti.
- Postavljajte pitanja kao što su: "Koje boje smo učili danas?" ili "Koje slovo smo pronašli tokom igre?"

Završetak:

1. Ponavljanje Koncepta:

- Na kraju aktivnosti, ponovite koncept još jednom. Na primer, ponovno pogledajte deo pesme ili igrajte kratku igru koja ponavlja naučeno.

2. Zahvalnost i Pohvala:

- Zahvalite deci na učešću i pohvalite ih za trud tokom aktivnosti.
- Podstaknite ih da nastave sa istraživanjem i učenjem na Sesame Street sajtu.

Alternativne Ideje:

- **Kreiranje Sopstvene Pesme:** Podstaknite decu da zajedno kreiraju pesmu o određenom konceptu (npr. brojevima, slovima) koristeći likove sa Sesame Street-a kao inspiraciju.
- **Scenska Igra:** Organizujte kratku scensku igru u kojoj deca mogu glumiti likove sa Sesame Street-a i učiti kroz interakciju.
- **Likovne Aktivnosti:** Nakon učenja kroz pesmu, podstaknite decu da stvore svoje likovne radove inspirisane naučenim konceptom. Na primer, crtanje slika boja ili oblika.

Ova aktivnost pomaže deci da kroz pesmu i igru nauče osnovne koncepte na zabavan i interaktivan način, koristeći resurse sa Sesame Street sajta.

2. "Pre-K and K Playground" na Funbrainu nudi razne

obrazovne igre i aktivnosti namijenjene djeci predškolske i vrtićke dobi. Uključuje interaktivne igre koje se fokusiraju na osnovne vještine matematike, čitanja i rješavanja problema, čineći učenje zabavnim i zanimljivim za malu djecu. Stranica je šarena i prilagođena korisnicima, a cilj joj je zabaviti i educirati početnike.

nedostaci

Iako Funbrainovo "Pre-K and K Playground" nudi zanimljive obrazovne igre, ima nekoliko **nedostataka**: 1. **Ograničena dubina**: aktivnosti možda neće biti dovoljno sveobuhvatne za naprednije početnike. 2. **Oglasi**: Prisutnost reklama može ometati djecu. 3. **Navigacija**: Neki korisnici smatraju da je navigacija web stranice zbunjujuća, što otežava pronalaženje određenih aktivnosti. 4. **Kompatibilnost uređaja**: Sigurno

Prednosti Zabava

1. **Privlačan sadržaj** : The gam
2. **Obrazovni fokus** :
3. **Sučelje prilagođeno korisniku** : We
4. **Slobodan pristup** : većina

3. Highlights Kids nudi razne aktivnosti, šale, igre i recepte namijenjene djeci. Sadrži

interaktivni sadržaj kao što su brzalice, zagonetke sa skrivenim slikama i ankete. Djeca mogu dijeliti svoje ideje i kreacije, sudjelovati u zabavnim anketama i istraživati obrazovni sadržaj. Tu su i izvori za roditelje, uključujući poveznice na časopise, klubove knjiga i Highlights shop. Stranica je dizajnirana da bude privlačna i obrazovna, promičući kreativnost i učenje.

Neki potencijalni **nedostaci** web stranice Highlights Kids uključuju: 1. **Ograničena dubina**: Iako je privlačan, sadržaj možda neće nuditi detaljan obrazovni materijal za stariju djecu. 2. **Navigacija**: Mlađa bi djeca mogla smatrati navigaciju web-stranicom pomalo izazovnom bez pomoći odraslih. 3. **Oglasi**: Postoje promotivne veze na proizvode i pretplate koje bi mogle ometati ili dovesti do dodatnih troškova. 4.

Web stranica Highlights Kids nudi nekoliko **prednosti**: 1. **Obrazovni sadržaj**: Pruža zanimljive i obrazovne aktivnosti, uključujući zagonetke, igre i materijale za čitanje koji potiču učenje. 2. **Poticanje kreativnosti**

Osmišljena **Aktivnost za Djecu**: Lov na Skriveno Blago **Cilj**: Poboljšanje sposobnosti rješavanja problema i timskog rada kroz zabavnu i interaktivnu igru. **Potrebni Materijali**: - Karte s tragovima - Mali predmeti kao blago (npr. igračke, slatkiši) - Papir i olovke **Upute**: 1. **Priprema**: - Sakrijte predmete (blago) na različitim mjestima u kući ili dvorištu. - Pripremite karte s tragovima koje vode do blaga. 2. **Igra**: - Podijelite djecu u timove. - Svaki tim dobiva prvu kartu s tragom. - Slijedeći tragove, timovi moraju pronaći sve skriveno blago. 3. **Završetak**: - Prvi tim koji pronađe sve predmete osvaja nagradu. - Diskusija o tome što su naučili i kako su surađivali. Ova aktivnost potiče djecu na suradnju, rješavanje problema i kreativno razmišljanje dok se zabavljaju.

4. Toy Theater je interaktivna platforma namenjena deci, koja nudi različite obrazovne igre i aktivnosti. Glavni sadržaj uključuje:

1. **Obrazovne Igre:**
 - Matematičke igre
 - Igre za razvoj veština čitanja
 - Igre za učenje veština pisanja
 - Igre za vežbanje razumevanja prostora i geometrije
2. **Umjetničke Aktivnosti:**
 - Virtualne boje i bojanke
 - Alati za crtanje
 - Puzzle
3. **Različite Kategorije:**
 - Igre za logičko razmišljanje
 - Igre za razvoj memorije
 - Igre za učenje jezika
4. **Interaktivne Sadržaje:**
 - Animirane priče
 - Alati za kreiranje vlastitih priča i scena
5. **Podrška za Učitelje i Roditelje:**
 - Resursi za obrazovne metode
 - Saveti kako integrisati igre u obrazovanje

Prednosti:

1. **Interaktivno učenje:** Toy Theater koristi igre i aktivnosti koje angažuju decu i čine učenje zabavnim i zanimljivim.
2. **Raznovrsni sadržaji:** Platforma nudi širok spektar igara i aktivnosti, uključujući matematiku, čitanje, pisanje, umetnost i logičko razmišljanje, što pomaže u razvijanju različitih veština.
3. **Pristupačnost:** Sa sadržajem dostupnim online, deca mogu učiti bilo kada i bilo gde, što pruža fleksibilnost.
4. **Podrška za učitelje i roditelje:** Resursi i saveti dostupni na sajtu mogu pomoći učiteljima i roditeljima da bolje integrišu igre u obrazovni proces.
5. **Sigurno okruženje:** Dizajniran je da bude bezbedan za decu, sa sadržajem koji je primjeren njihovom uzrastu.

Nedostaci:

1. **Zavisnost od interneta:** Pristup platformi zahteva internet konekciju, što može biti problematično u područjima sa slabom povezanošću.
2. **Ograničen fizički razvoj:** Iako interaktivne igre mogu razvijati kognitivne i veštine ruku, one ne pružaju fizičku aktivnost koja je takođe važna za decu.
3. **Ekran vreme:** Produženo korišćenje digitalnih uređaja može dovesti do prekomernog vremena provedenog ispred ekrana, što nije poželjno za decu.

PROJEKTNI ZADATAK

4. **Potencijal za distrakciju:** Deca mogu lako izgubiti fokus i koristiti digitalne uređaje za druge, manje edukativne svrhe.
5. **Jednolikost:** Iako su igre raznolike, deca mogu brzo izgubiti interes ako nema dovoljno novih sadržaja ili ako sadržaji nisu dovoljno izazovni.

Kao alat za obrazovanje, Toy Theater može biti veoma koristan, ali je važno balansirati njegovu upotrebu sa drugim oblicima učenja i aktivnosti.

Aktivnost: Matematička avantura sa Gusarskom Potragom za Blagom

Cilj: Deca će vežbati osnovne matematičke operacije (sabiranje, oduzimanje, množenje, deljenje) kroz interaktivnu i zabavnu igru.

Potrebni Materijali: Papir i olovke, Šareni marker ili bojice, Mapa blaga (koju ćete sami napraviti ili isprintati), Mali predmeti za "blago" (npr. male igračke, zlatne novčiće od čokolade, nalepnice), Tajanstvene koverta ili kutijice (za zadatke)

Priprema:

1. **Izrada Mape Blaga:**
 - Nacrtajte mapu sa različitim stanicama (označenim mjestima) koje djeca moraju posjetiti da bi pronašla blago.
 - Svaka stanica treba da bude numerirana i povezana sa zadatkom iz matematike.
2. **Kreiranje Zadatka:**
 - Pripremite različite zadatke iz matematike koje će deca morati da reše na svakoj stanici. Na primer:
 - Stanica 1: Sabiranje do 20 (npr. $8 + 12$)
 - Stanica 2: Oduzimanje do 20 (npr. $15 - 7$)
 - Stanica 3: Množenje do 10 (npr. 3×4)
 - Stanica 4: Deljenje do 10 (npr. $16 / 4$)
 - Stavite svaki zadatak u zasebnu kovertu ili kutijicu i označite ih brojevima stanica sa mape.
3. **Postavljanje Blaga:**
 - Na kraju puta, pripremite kutiju sa blagom koja sadrži male nagrade za decu.

Tok Aktivnosti:

1. **Uvod:**
 - Objasnite deci da će krenuti u gusarsku avanturu kako bi pronašli skriveno blago.
 - Pokažite im mapu i objasnite da će morati da reše matematičke zadatke na svakoj stanici kako bi dobili trag koji ih vodi do sledeće stanice.
2. **Avantura Počinje:**
 - Deca započinju avanturu na prvoj stanici, gde nalaze prvu kovertu sa zadatkom.
 - Kada reše zadatak, pokazuju vam rešenje i, ako je tačno, dobijaju trag koji ih vodi do sledeće stanice.

- Postupak se ponavlja na svakoj stanici.
- 3. **Pronalaženje Blaga:**
 - Kada deca reše sve zadatke, stižu do poslednje stanice gde pronalaze kutiju sa blagom.
 - Svi dobijaju male nagrade kao priznanje za uspešno rešavanje zadataka i pronalaženje blaga.

Završetak:

- Na kraju aktivnosti, pohvalite decu za njihov trud i znanje.
- Možete diskutovati o zadacima i rešiti eventualne nejasnoće ili pitanja koje deca mogu imati.

Alternativne Ideje:

- Možete uključiti različite vrste zadataka, kao što su slagalice ili logički zadaci.
- Ako je vreme lepo, možete organizovati ovu aktivnost napolju, pretvarajući je u pravi lov na blago na igralištu ili dvorištu.

Ova aktivnost pomaže deci da vežbaju matematičke veštine na zabavan način, podstičući ih da rešavaju probleme i rade zajedno.

5.Music Lab, koji je deo Chrome Experiments, nudi niz interaktivnih alata i eksperimenata dizajniranih da pomognu korisnicima da istražuju muziku i zvuk na zabavan i edukativan način. Sadržaj sajta uključuje:

1. **Song Maker:** Alat koji omogućava korisnicima da prave jednostavne pesme kombinovanjem različitih melodija i ritmova. Možete dodavati note, birati instrumente, menjati tempo i deliti svoje kreacije.
2. **Rhythm:** Interaktivni alat za učenje ritma, gde korisnici mogu eksperimentisati sa različitim perkusivnim instrumentima i ritmičkim obrascima.
3. **Spectrogram:** Vizualizacija zvuka u realnom vremenu. Korisnici mogu videti kako različiti zvukovi izgledaju na spektru frekvencija.
4. **Harmonics:** Alat koji pokazuje harmonijske tonove i kako oni utiču na zvuk. Možete eksperimentisati sa različitim frekvencijama i videti kako se harmonici formiraju.
5. **Piano Roll:** Vizualizacija muzičkih sekvenci, gde korisnici mogu dodavati note i videti kako one formiraju melodije.
6. **Oscillators:** Eksperimentisanje sa različitim tipovima oscilatora za kreiranje različitih zvukova. Korisnici mogu podešavati frekvenciju, talasne oblike i druge parametre.
7. **Kandinsky:** Alat inspirisan umetnikom Vasilijem Kandinskim, koji omogućava korisnicima da crtaju i stvaraju muziku u isto vreme. Svaki crtež se pretvara u zvučnu kompoziciju.
8. **Voice Spinner:** Alat za manipulaciju zvukom glasa. Korisnici mogu snimati glas, menjati brzinu reprodukcije i istraživati različite efekte.

PROJEKTNI ZADATAK

9. **Arpeggios:** Eksperimentisanje sa arpeđima, gde korisnici mogu videti i čuti kako se note jednog akorda sviraju u sekvenci.
10. **Strings:** Vizualizacija vibracija žica. Korisnici mogu eksperimentisati sa dužinom, napetošću i drugim karakteristikama žica kako bi videli kako to utiče na zvuk.

Prednosti:

- **Interaktivno učenje:** Pomaže korisnicima da na praktičan način razumeju muzičke koncepte.
- **Edukativni resursi:** Pruža alatke koje su korisne za učenike, nastavnike i muzičare.
- **Kreativnost:** Podstiče kreativnost i eksperimentisanje sa muzikom.
- **Dostupnost:** Besplatno je i lako dostupno putem web preglednika, bez potrebe za instalacijom dodatnog softvera.

Nedostaci:

- **Ograničene funkcionalnosti:** Iako su alati korisni za osnovno učenje, mogu biti ograničeni za naprednije korisnike.
- **Zavisnost od interneta:** Potrebna je internet konekcija za korišćenje.
- **Jednostavnost:** Alati su dizajnirani da budu jednostavni, što može biti manje atraktivno za iskusnije muzičare ili one koji traže složenije opcije.

Music Lab je sjajan resurs za sve koji žele da nauče osnove muzike ili istraže zvuk na zabavan i interaktivan način.

Aktivnost: Kreiranje Pesme sa Song Maker Alatom

Cilj: Deca će naučiti osnove komponovanja muzike, uključujući ritam, melodiju i harmoniju, koristeći alat Song Maker na sajtu Music Lab.

Potrebni Materijali:

- Računar ili tablet sa pristupom internetu
- Web pretraživač (Chrome preporučeno)
- Pristup sajtu Music Lab: Music Lab - Song Maker

Priprema:

1. **Uvod u Alat:**
 - Pokažite deci osnovne funkcije Song Maker-a. Objasnite kako dodavati note, menjati instrumente, i podešavati ritam.
 - Prikazivanje nekoliko primera kako bi deca razumela šta sve mogu da postignu sa alatom.

Tok Aktivnosti:

1. Uvod:

- Objasnite deci da će danas postati mali kompozitori i napraviti svoju pesmu koristeći Song Maker.
- Razgovarajte o osnovama muzike: šta je melodija, ritam i harmonija.

2. Kreiranje Melodije:

- Deca će prvo kreirati jednostavnu melodiju. Pokažite im kako da kliknu na mrežu kako bi dodali note.
- Podstaknite ih da eksperimentišu sa različitim visinama tonova i dužinama nota.

3. Dodavanje Ritam Sekcije:

- Nakon što kreiraju melodiju, deca će dodati ritam. Objasnite kako da dodaju bubnjeve i druge ritmičke instrumente.
- Pokažite kako ritam može pratiti melodiju i kako se različiti ritmički obrasci mogu kombinovati.

4. Eksperimentisanje sa Instrumentima:

- Pokažite deci kako da menjaju instrumente za melodiju i ritam. Podstaknite ih da isprobaju različite zvuke i vide kako oni utiču na pesmu.

5. Podešavanje Tempa:

- Objasnite deci kako da podešavaju tempo pesme. Pokažite kako brži ili sporiji tempo menja osećaj pesme.
- Podstaknite ih da eksperimentišu sa različitim tempima dok ne pronađu onaj koji im se najviše dopada.

6. Snimanje i Deljenje:

- Kada su zadovoljni svojom pesmom, pokažite deci kako da je snime.
- Objasnite kako mogu da podele svoju pesmu sa prijateljima ili porodicom koristeći generisani link.

Završetak: Organizujte malu "muzičku predstavu" gde će deca pustiti svoje pesme ostalima u grupi, Pohvalite ih za kreativnost i trud, diskutujući o tome šta su naučili tokom aktivnosti.

Alternativne Ideje:

- **Kolaborativna Pesma:** Podelite decu u grupe i neka svaka grupa radi na različitim delovima jedne velike pesme.
- **Tematska Muzika:** Zadajte temu (npr. "Proleće" ili "Svemir") i neka deca kreiraju muziku koja odražava tu temu.
- **Muzički Kviz:** Nakon kreiranja pesama, organizujte kviz sa pitanjima o osnovama muzike koje su naučili tokom aktivnosti.

Ova aktivnost pomaže deci da istraže muziku na zabavan i interaktivan način, razvijajući svoju kreativnost i razumevanje muzičkih koncepata.

6.Turtle Diary

Turtle Diary je edukativna web stranica koja nudi niz interaktivnih aktivnosti, igara, lekcija i testova dizajniranih za decu svih uzrasta. Cilj sajta je da pomogne deci da uče različite predmete na zabavan i angažujući način. Sadržaj Turtle Diary obuhvata sledeće kategorije:

1. Matematika:

- Interaktivne igre koje pokrivaju osnovne matematičke koncepte poput sabiranja, oduzimanja, množenja i deljenja.
- Naprednije teme kao što su razlomci, geometrija, algebra i merenje.
- Radni listovi i testovi za vežbanje matematičkih veština.

2. Engleski jezik:

- Igre za učenje gramatike, pravopisa, vokabulara i čitanja.
- Interaktivne priče koje pomažu deci da poboljšaju svoje veštine čitanja.
- Aktivnosti koje razvijaju veštine pisanja i razumevanja pročitano.

3. Nauka:

- Igre i lekcije koje obuhvataju osnovne naučne teme kao što su biologija, fizika, hemija i ekologija.
- Eksperimenti i aktivnosti koje pomažu deci da razumeju naučne koncepte kroz praktičan rad.
- Kvizovi i testovi za proveru znanja.

4. Društvene nauke:

- Lekcije o istoriji, geografiji, ekonomiji i građanskom obrazovanju.
- Interaktivne mape i igre koje pomažu deci da nauče o različitim kulturama i civilizacijama.
- Projekti i aktivnosti koje podstiču istraživanje i razmišljanje.

5. Umetnost:

- Kreativne igre koje razvijaju veštine crtanja, slikanja i dizajna.
- Aktivnosti koje uključuju muziku, ples i dramu.
- Projekti koji podstiču umetnički izraz i kreativnost.

6. Računarske veštine:

- Lekcije i igre koje uče decu osnovama programiranja i rada sa računarima.
- Aktivnosti koje razvijaju veštine korišćenja interneta i različitih softverskih alata.
- Kvizovi i testovi za proveru znanja iz oblasti tehnologije.

Prednosti:

- **Interaktivno učenje:** Pomaže deci da na zabavan način usvajaju nove koncepte i veštine.
- **Širok spektar sadržaja:** Pokriva različite predmete i nivoe obrazovanja.
- **Prilagodljivost:** Aktivnosti su prilagođene različitim uzrastima i nivoima znanja.
- **Pristupačnost:** Lako dostupno putem web preglednika, mnoge aktivnosti su besplatne.

Nedostaci:

- **Potrebna je internet konekcija:** Većina sadržaja zahteva pristup internetu.
- **Neki sadržaji su premium:** Potrebno je platiti za pristup određenim naprednim aktivnostima i lekcijama.

Zaključak:

Turtle Diary je koristan resurs za nastavnike, roditelje i decu koja žele da unaprede svoje znanje na zabavan i interaktivan način. Sa širokim spektrom igara, lekcija i testova, deca mogu učiti i razvijati se u različitim oblastima.

Aktivnost za Decu: Učenje Matematike kroz Igru

Cilj: Deca će naučiti osnovne matematičke operacije koristeći interaktivne igre na Turtle Diary sajtu.

Potrebni Materijali:

- Računar ili tablet sa pristupom internetu
- Web pretraživač
- Pristup sajtu Turtle Diary: [Turtle Diary](#)

Priprema:

1. Uvod u Sajt:

- Pokažite deci osnovne funkcije sajta Turtle Diary. Objasnite kako pronaći matematičke igre i aktivnosti.
- Prikazivanje nekoliko primera kako bi deca razumela šta sve mogu da postignu sa sajtom.

Tok Aktivnosti:

1. Uvod:

- Objasnite deci da će danas učiti matematiku kroz zabavne igre na Turtle Diary sajtu.
- Razgovarajte o osnovnim matematičkim operacijama: sabiranje, oduzimanje, množenje i deljenje.

2. Izbor Igre:

- Pokažite deci kako da pronađu igre koje su prilagođene njihovom uzrastu i nivou znanja.
- Preporučite nekoliko igara koje pokrivaju osnovne matematičke koncepte.

3. Igranje i Učenje:

- Podstaknite decu da igraju odabrane igre, prateći njihove rezultate i napredak.
- Pomozite im da razumeju greške i nauče iz njih.

4. Diskusija i Povratna Informacija:

- Nakon igranja, razgovarajte sa decom o tome šta su naučila.
- Podelite povratne informacije i pohvalite njihov trud i napredak.

Alternativne Ideje:

PROJEKTNI ZADATAK

- **Takmičenje u Matematici:** Organizujte malo takmičenje gde deca igraju igre i skupljaju bodove. Pobedu odnosi dete sa najviše bodova.
- **Kolaborativno Učenje:** Podelite decu u parove ili grupe i neka zajedno rešavaju matematičke izazove.
- **Tematske Igraonice:** Organizujte aktivnosti vezane za određene matematičke teme, poput "Dan sabiranja" ili "Geometrijska avantura".

Ova aktivnost pomaže deci da kroz igru usvoje osnovne matematičke koncepte, razvijajući svoje veštine i samopouzdanje u učenju matematike.

7.Treehouse

Treehouse je deo Corus Entertainment-a koji nudi raznovrsne interaktivne igre, video sadržaje i aktivnosti namenjene deci predškolskog uzrasta. Cilj sajta je da kroz zabavne i edukativne sadržaje podstakne decu na učenje i razvoj različitih veština. Evo pregleda glavnih kategorija i sadržaja dostupnih na Treehouse sajtu:

1. Igre:

- **Edukativne igre:** Igre koje pomažu deci da uče osnovne koncepte iz matematike, čitanja, nauke i društvenih nauka.
- **Kreativne igre:** Aktivnosti koje podstiču maštu i kreativnost, poput bojenja, crtanja i stvaranja muzike.
- **Zabavne igre:** Igre dizajnirane za čistu zabavu, uključujući arkadne igre, slagalice i avanture.

2. Video sadržaji:

- **Crtani filmovi:** Epizode popularnih dečjih emisija koje deca mogu gledati online.
- **Edukativni videi:** Kratki filmovi koji pomažu deci da nauče nove stvari kroz zabavne priče i likove.
- **Muzika:** Muzički videi i pesme koje deca mogu slušati i pevati zajedno.

3. Aktivnosti:

- **Boje i crteži:** Printable materijali za bojenje i crtanje koje deca mogu preuzeti i koristiti kod kuće.
- **Zanati i DIY projekti:** Uputstva za jednostavne i zabavne zanatske projekte koje deca mogu raditi sa roditeljima.
- **Puzle i slagalice:** Interaktivne slagalice koje pomažu u razvoju logičkog razmišljanja i fine motorike.

Prednosti:

- **Interaktivno učenje:** Sadržaji su osmišljeni tako da deca uče kroz igru i zabavu.
- **Raznovrsnost sadržaja:** Pokriva širok spektar tema i aktivnosti, što pomaže u razvoju različitih veština.
- **Prilagođenost uzrastu:** Sadržaji su namenjeni deci predškolskog uzrasta, sa fokusom na njihove razvojne potrebe.

Nedostaci:

- **Potrebna internet konekcija:** Većina sadržaja zahteva pristup internetu.
- **Ograničenost za stariju decu:** Sadržaji su uglavnom prilagođeni mlađoj deci, pa mogu biti manje zanimljivi starijim korisnicima.

Zaključak: Treehouse je odličan resurs za roditelje i vaspitače koji žele da deci pruže zabavne i edukativne sadržaje. Sa širokim spektrom igara, videa i aktivnosti, Treehouse pomaže deci da uče i razvijaju se kroz igru.

Aktivnost: Kreativno Crtanje sa Treehouse

Cilj: Deca će razvijati svoju kreativnost i fine motoričke veštine koristeći alatke za crtanje i bojenje na Treehouse sajtu.

Potrebni Materijali:

- Računar ili tablet sa pristupom internetu
- Web pretraživač
- Pristup sajtu Treehouse: [Treehouse](#)

Priprema:

1. Uvod u Sajt:

- Pokažite deci osnovne funkcije Treehouse sajta. Objasnite kako pronaći kreativne igre i aktivnosti za crtanje.
- Prikazivanje nekoliko primera kako bi deca razumela šta sve mogu da postignu sa alatom za crtanje.

Tok Aktivnosti:

1. Uvod:

- Objasnite deci da će danas koristiti Treehouse alatke za crtanje kako bi kreirali svoje umetničke radove.
- Razgovarajte o osnovama crtanja i bojenja, kao što su izbor boja, oblikovanje i detalji.

2. Izbor Alatke za Crtanje:

- Pokažite deci kako da pronađu i otvore alatke za crtanje na Treehouse sajtu.
- Objasnite osnovne funkcije alata, kao što su izbor boja, četkica i oblika.

3. Crtanje i Bojenje:

- Podstaknite decu da crtaju i boje koristeći različite alatke i opcije.
- Pomozite im da eksperimentišu sa različitim tehnikama i stilovima.

4. Diskusija i Povratna Informacija:

- Nakon crtanja, razgovarajte sa decom o njihovim radovima.
- Podelite povratne informacije i pohvalite njihov trud i kreativnost.

Alternativne Ideje:

- **Takmičenje u Crtanju:** Organizujte malo takmičenje gde deca crtaju na zadatu temu, a zatim se biraju najkreativniji radovi.
- **Kolaborativni Rad:** Podelite decu u parove ili grupe i neka zajedno crtaju jedan veliki crtež.
- **Tematske Radionice:** Organizujte aktivnosti vezane za određene teme, poput "Crtanje prirode" ili "Moj omiljeni crtani junak".

Ova aktivnost pomaže deci da kroz igru razvijaju svoje umetničke veštine i kreativnost, dok istovremeno uživaju u zabavnim i edukativnim sadržajima na Treehouse sajtu.

8.ABCya

ABCya je popularan edukativni sajt namenjen deci od predškolskog do šestog razreda osnovne škole. Nudi širok spektar interaktivnih igara koje pomažu deci da uče kroz igru, pokrivajući različite predmete kao što su matematika, čitanje, umetnost i društvene nauke. Evo pregleda glavnih kategorija i sadržaja dostupnih na ABCya sajtu:

1. Igre:

- **Matematika:** Igre koje pomažu deci da nauče i vežbaju osnovne matematičke veštine, kao što su sabiranje, oduzimanje, množenje, deljenje, geometrija i razlomci.
- **Čitanje i pismenost:** Igre koje razvijaju veštine čitanja, pisanja, pravopisa, fonetike i razumevanja pročitanog teksta.
- **Umetnost i muzika:** Aktivnosti koje podstiču kreativnost kroz crtanje, bojenje, muziku i druge umetničke projekte.
- **Logika i rešavanje problema:** Igre koje razvijaju logičko razmišljanje, rešavanje problema, strategiju i memoriju.
- **Sezonske i praznične igre:** Igre tematski vezane za različite praznike i godišnja doba, koje dodaju element zabave učenja.

2. Video sadržaji:

- **Edukativni videi:** Kratki filmovi koji pokrivaju razne obrazovne teme i pružaju dodatne informacije o konceptima koje deca uče kroz igre.
- **Tutoriali:** Videi koji objašnjavaju kako koristiti različite igre i alatke na sajtu.

3. Aktivnosti:

- **Printable materijali:** Stranice za bojenje, radni listovi i drugi materijali koji se mogu preuzeti i koristiti van mreže za dodatno učenje.
- **Zanati i DIY projekti:** Ideje za zanatske projekte koje deca mogu raditi kod kuće sa roditeljima ili vaspitačima.

Prednosti:

- **Interaktivno učenje:** Sadržaji su osmišljeni tako da deca uče kroz igru i zabavu, što povećava njihovu motivaciju za učenje.

PROJEKTNI ZADATAK

- **Širok spektar igara:** Pokriva razne predmete i veštine, pružajući sveobuhvatan edukativni resurs.
- **Prilagođenost uzrastu:** Igre su prilagođene različitim uzrastima i nivoima razvoja, omogućavajući deci da napreduju svojim tempom.

Nedostaci:

- **Potrebna internet konekcija:** Većina sadržaja zahteva pristup internetu.
- **Ograničena dubina:** Iako su igre korisne za osnovno učenje, možda neće biti dovoljno detaljne za naprednije korisnike ili specifične potrebe.

Zaključak: ABCya je izvrstan resurs za roditelje, nastavnike i vaspitače koji žele da deci pruže zabavne i edukativne sadržaje. Sa širokim spektrom igara i aktivnosti, ABCya pomaže deci da uče i razvijaju se kroz igru.

Aktivnost za Decu: Učenje Matematike kroz Igru

Cilj: Deca će razvijati osnovne matematičke veštine koristeći interaktivne igre na ABCya sajtu.

Potrebni Materijali:

- Računar ili tablet sa pristupom internetu
- Web pretraživač
- Pristup sajtu ABCya: [ABCya](#)

Priprema:

1. **Uvod u Sajt:**
 - Pokažite deci osnovne funkcije ABCya sajta. Objasnite kako pronaći i pokrenuti matematičke igre.
 - Prikazivanje nekoliko primera kako bi deca razumela šta sve mogu da postignu sa matematičkim igrama.

Tok Aktivnosti:

1. **Uvod:**
 - Objasnite deci da će danas koristiti ABCya kako bi vežbali matematiku kroz igru.
 - Razgovarajte o osnovnim matematičkim konceptima koje će vežbati, kao što su sabiranje, oduzimanje, množenje i deljenje.
2. **Izbor Matematičke Igre:**
 - Pokažite deci kako da pronađu i izaberu matematičke igre na ABCya sajtu.
 - Objasnite osnovne funkcije i pravila igre koju su izabrali.
3. **Igranje i Učenje:**
 - Podstaknite decu da igraju odabrane igre, pomažući im da razumeju zadatke i reše probleme.

- Pomozite im da eksperimentišu sa različitim nivoima težine i izazovima.
- 4. **Diskusija i Povratna Informacija:**
 - Nakon igranja, razgovarajte sa decom o njihovim iskustvima i šta su naučili.
 - Podelite povratne informacije i pohvalite njihov trud i postignuća.

Alternativne Ideje:

- **Matematičko Takmičenje:** Organizujte malo takmičenje gde deca igraju matematičke igre i skupljaju poene, a zatim se biraju najuspešniji igrači.
- **Kolaborativno Rešavanje Problema:** Podelite decu u parove ili grupe i neka zajedno rešavaju matematičke zadatke kroz igre.
- **Tematske Matematičke Radionice:** Organizujte aktivnosti vezane za određene matematičke teme, poput "Računanje sa voćem" ili "Geometrijski oblici".

Ova aktivnost pomaže deci da kroz igru razvijaju svoje matematičke veštine, dok istovremeno uživaju u zabavnim i edukativnim sadržajima na ABCya sajtu.