

Stručni rad
UDK 371.311.4

Elena Kladarić, mag. prim. educ.

Osnovna škola Horvati,
Horvaćanska 6, Zagreb
elena.kladaric@gmail.com

Stvaralačko učenje i neobične priče kroz eTwinning projekt *Create with dice! (Unusual Europe stories)*¹

Sažetak

Novijim spoznajama o učenju dolazi se do zaključka kako je jedan od bitnih zadataka odgoja i obrazovanja naučiti učenike misliti, tj. naučiti ih kako učiti. Stvarajući na zadanu temu, učenici dolaze do rješenja pojedinih problema, a projektnom nastavom im se omogućuje samostalnost u reguliranju i modificiranju učenja. Nastavnik je onaj koji može učenicima ponuditi metode pomoću kojih mogu bolje pamtit. Jedna od tih metoda, tj. tehnika pamćenja su neobične priče, čijom uporabom se potiče razvoj asocijativnog mišljenja koje je preduvjet kasnijem formiranju funkcionalnog znanja.

Ključne riječi: projektna nastava, stvaralačko učenje, neobične priče, eTwinning.

Uvod

Produženi boravak je posebni oblik odgojno-obrazovnog rada koji se organizira za učenike izvan redovite nastave (URL 2). Prilika je to za učenike da saznaju i nauče nešto novo, u sklopu organiziranog vremena koje osmišljava učitelj. Organizirane aktivnosti mogu biti različite, a jedan od načina njihova provođenja može biti i projektna nastava koja ima svoju strukturu i zadane ciljeve. Pojavom platforme eTwinning 2005. godine, učiteljima u Europi i šire je omogućeno umrežavanje te suradnja na različitim projektima. Navodi se da „eTwinning promiče suradnju među školama u

¹ Hrv. *Stvarajmo kockama! (Neobične europske priče)*

Europi putem upotrebe informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT-a) i pružanjem pomoći, alata i usluga školama“ (URL 1).

Projektom *Create with dice! (Unusual Europe stories)* okupljeni su učitelji i učenici iz šest europskih zemalja koji su predstavili svoje zemlje drugim sudionicima pomoću pet zadanih motiva: država (zastava), lik, životinja, predmet (proizvod), građevina. Učenici su, prvo učeći o svojoj zemlji, a potom i o drugima, bacali napravljene kocke sa spomenutim motivima (na prvoy su kocki zastave država, na drugoy likovi, itd.), a potom pisali i uprizoravali neobične europske priče.

Rad na projektu – stvaralačko učenje

„Projekt je svaki zaokružen, cjelovit i složen podhvat čiji su cilj i dinamika definirani, a ostvaruje se u određenom vremenu te zahtijeva koordiniranje nekoliko ili većeg broja ljudi“ (Maleš, Stričević 2009: 16). Autorice ističu pet faza rada na projektu. Prvi je izbor teme, drugi priprema te izrada plana rada, potom slijedi samo provođenje projekta, zatim njegova prezentacija te na samom kraju vrednovanje, odnosno dobivanje povratnih informacija. Naglasit ćemo i da se „složenije teme raščlane na određeni broj istraživačkih zadataka, mogu se definirati i hipoteze, a zatim odredi način prikupljanja podataka, obrade i prezentiranja“ (Stevanović 2002: 50).

Pod stvaralačkim učenjem podrazumijevamo otkrivanje, razvijanje, upotrebu, adaptiranje i modificiranje (novih) ideja te otkrivanje i formuliranje problema i njihovog rješavanja (Kvaščev 1981). Bitan dio stvaralačkog učenja jest istraživanje koje će dovesti do svega gore navedenog, tj. do ideja i problema.

Stoga je rad na projektu oblik stvaralačkog učenja jer ga neprestano prati istraživačka aktivnost učenika (Stevanović 2002). Stvaralaštvo je, pak, prema revidiranoj Bloomovoy taksonomiji, najviši oblik znanja (Jerčić 2018), tj. kognitivnih procesa. Da bismo došli na najvišu razinu, trebamo krenuti od činjeničnog i proceduralnog znanja koje je „preduvjet razvoja mišljenja višeg reda i metakognitivnog znanja“ (Velički, Toplovčan 2017: 88). Ta znanju su relevantna za rješavanje postavljenih problema (Degmenčić 2017).

Neobične priče: tehnika pamćenja i poticaj razvoju divergentnog (stvaralačkog) mišljenja

„Reproduktivno učenje predstavlja usvajanje znanja u gotovom obliku (...) bez povezivanja činjenica i funkcionalnog znanja“ (Rajović 2017: 117). Danas se zna da mozak ima asocijativni korteks koji mu omogućuje pohranjivanje informacije. „To je jedan od prvih ključnih koraka k poboljšanju pamćenja bilo čega: asociirajući to sa snažnom predodžbom i koristeći jednu ili više mogućnosti svoga mozga“ (Dryen, Vos 2001: 133). Štoviše, Rajović (2017) ističe kako asocijativno učenje predstavlja osnovu za kasnije funkcionalno znanje. U NTC sustavu učenja, kojemu je jedan od začetnika dr. Rajović, ističe se kako se lekcija prvo uči na klasičan način kako bi dijete dobilo potrebne informacije, a potom se, umjesto reprodukcije, savjetuje da dijete memorira lekciju nekom od ponuđenih metoda. Jedna od tehnika je i sastavljanje čudnih/nelogičnih priča od ključnih riječi, što autor svrstava pod tehniku kratkih priča. „U cilju boljeg pamćenja priče trebaju biti što duhovitije, maštovitije, s elementima nemogućeg“ (Rajović 2017: 118).

Kad govorimo o metodama, tj. tehnikama učenja, Jerčić (2018) navodi tri: 1. logično – organizacijske metode; 2. kreativne metode; 3. kratke pomoćne metode. Autorica ističe kako kreativne metode „zahtijevaju preobrazbu osnovnog teksta (neke lekcije) u nešto sasvim drugo“ (Jerčić 2018: 168). Koriste se važni elementi lekcije, a djeca često nemaju osjećaj da uče jer moraju stvarati nešto novo, što će na kraju rezultirati konkretnim (vidljivim i oipljivim) rezultatom.

„Proces stvaranja novih, prije nepostojećih rješenja nekog problema, glavni je element u kreativnom ponašanju“ (Stevanović 2002: 67). Pojedinac prvo stvara i proizvodi mnogobrojna rješenja nekog problema, a potom odabire najbolje. Kako bi bio u mogućnosti stvoriti mnogo rješenja, potrebno je razmišljati divergentno. Divergentno mišljenje se definira kao kreativna vještina, koju je prvi puta opisao američki psiholog J. P. Guilford (1956.). Za razliku od konvergentnog mišljenja, gdje tok misaone aktivnosti „konvergira prema jednom točnom rješenju (...), divergenetno mišljenje je pak takva vrsta aktivnosti svijesti koja se javlja u zadacima u kojima ne postoji jedno točno rješenje, a najčešće ni sam problem nije jasno definiran“ (Stevanović 2002: 67). Divergentnost je spoznajni stil koji ima za cilj proizvesti različite i nove informacije na osnovi danih podataka „gdje se posebno naglašava različitost, originalnost i kvaliteta“ (Kvašček 1977: 332).

Stevanović (2002: 43, 44, 45) navodi nekoliko elemenata stvaralačkog (divergentnog) mišljenja: 1. pronalaženje nečeg novog i neobičnog (originalnost); 2. pronalaženje udaljenih odgovora i rješenja; 3. anticipiranje (otkrivanje) novih ideja; 4. otkri-

vanje novih značenja pojmova i podataka; 5. razvijanje ideje na originalan način (poticati na pronalaženje duhovitih i nesvakidašnjih rješenja); 6. izvođenje novih korelativnih ideja; 7. transformacije (stvaranje novih djela) te 8. sažimanje (otkrivanje skrivenih značenja podataka). Ukratko, razvijajući stvaralačko (divergentno) mišljenje potičemo neobičnost, nesvakidašnjost i originalnost.

ETWINNING PROJEKT: CREATE WITH DICE! (UNUSUAL EUROPE STORIES) (hrv. *Stvarajamo kockama! Neobične europske priče*)

Uvod u projekt

eTwinning projekt *Create with dice! (Unusual Europe stories)* provodio se u razdoblju od 15. veljače do 1. travnja 2021. (sedam tjedana) i okupio šest učitelja iz Europe (Hrvatska, Austrija, Slovačka, Poljska, Rumunjska, Turska) koji su radili s učenicima od 7 do 10 godina. Učitelji su sami birali na koji način će voditi aktivnosti u razredima, a tijek rada su bilježili na platformi eTwinning.

Učenici su:

- kroz prva tri tjedna upoznawali značajke vlastite države i prikladno ih predstavljali partnerima (stvarajući igre i likovne uratke),
- kroz pet dana usvajali značajke drugih država te zajednički oblikovali „kocke pričalice“ (5 kocki s kategorijama: država, lik, životinja, predmet, građevina),
- kroz tri tjedna osmišljavali, izvodili i predstavljali svoje neobične europske priče (motive su dobili bacanjem kocki) drugim partnerima pomoću videopoziva, na materinjem jeziku.

Proces rada na motivima države unutar razreda (primjeri iz Hrvatske)

U prva tri tjedna rada, učenici su trebali upoznati značajke vlastite države pomoću pet motiva: država (zastava), lik (izmišljena ili stvarna osoba), životinja (karakteristična/ rijetka/ najzanimljivija), građevina (simbol zemlje), predmet (proizveden u državi ili vezan uz običaje).

Učenici drugog razreda OŠ Horvati u Zagrebu su se prvo upoznali s oblikom države. Potom su uočili gdje se država nalazi u Europi te koje su Hrvatskoj susjedne zemlje. Nakon što su dali mišljenje o tome na što ih podsjeća oblik država partnerica u projektu, a potom vidjeli i likovno oblikovanje jednog umjetnika, dobili su isprintane granice Hrvatske s pripadajućim otocima te su sami doctavali elemente koji će im pomoći u uobličavanju oblika države.



Crteži 1, 2, 3: Oblik Hrvatske.



Fotografija 1: Hrvatska zastava i kravata.

Drugi dan su učenici radili na zastavi RH. Učiteljica im je prvo pročitala legendu o nastanku šahovnice na hrvatskom grbu, a potom su trebali dovršiti nacrtanu zastavu na velikom hamer papiru. Izrezavši crvene i plave pravokutnike iz kolaž papira, lijepili su ih na vodoravna polja, a grb su bojali flomasterima i bojicama (naučivši koje hrvatske povijesne pokrajine prezentira koji dio štita).

Treći dan su učenici na platnenu oblik koji je predstavljao kravatu, lijepili male platnene oblike (najčešće pravokutnike i kvadrate), prikazavši tako hrvatski proizvod (predmet). Čuli su legendu o hrvatskim vojnicima koji su, služeći u francuskoj vojsci

pronijeli stil vezanja marame koji se Francuzima jako sviđio. Od njihovog naziva za Hrvate, Croata, nastao je i naziv kravata.

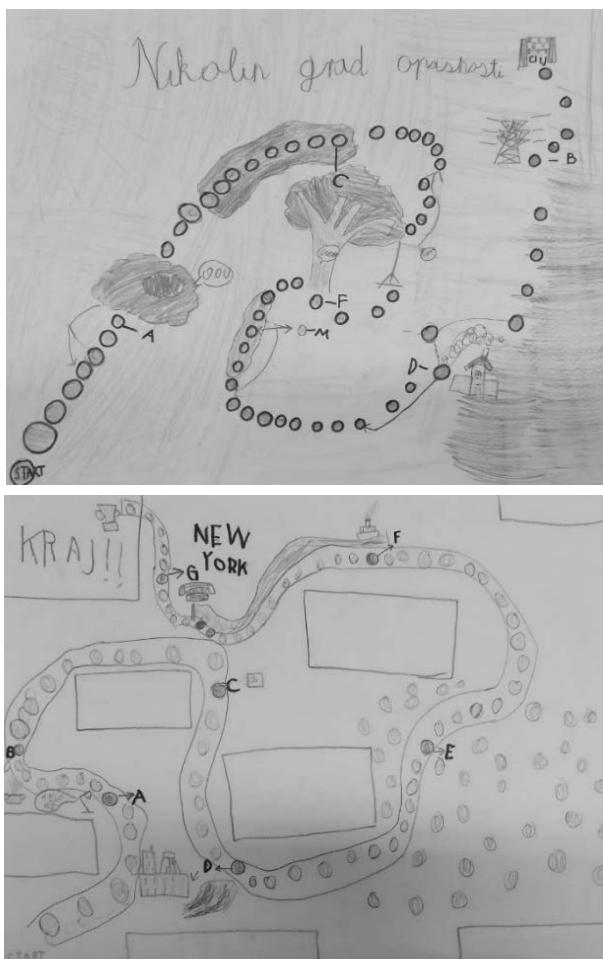
Idući motiv bio je lik. Odabravši izumitelja Nikolu Teslu, učenici su gledali video o prvoj hrvatskoj elektrani na rijeci Krki te razgovarali o struji i njenoj primjeni u svakodnevnom životu. Svaki učenik je potom dobio jednu fotografiju izumitelja, izrezao je na dogovorene dijelove (kosa i čelo, oči, nos, brkovi i usta, brada, vrat, dio trupa, ruka), a potom je na početnu fotografiju lijepio izrezane komadiće. Nastala je rekompozicija Teslinih fotografija.



Fotografija 2, 3: Rekompozicije Teslinih fotografija

Naredni su dan čitali prikladan (skraćeni) tekst, obogaćen primjerima crteža i fotografija, koji im je približio život i rad Nikole Tesle. Tako su naučili npr. da je Nikola začetnik radija, ali i izumitelj daljinskog upravljanja (brodića), vodoskoka te prve izmjenične struje (kako se prenosi, što su dalekovodi i hidroelektrane). O njegovom privatnom životu saznali su da je radio izrazito puno, a između ostalog i u Budimpešti i Parizu kao inženjer za popravke na telefonskim centralama. Živio je u hotelima u New Yorku, a u starosti volio je posjećivati golubove u parku. Nakon čitanja trebali su osmisliti društvenu igru povezanu s Teslinim životom i izumima. Pojedina polja označili su određenim slovima, a na drugi papir napisali su što predstavlja koje polje, ako se na njega stane. Neki od naputaka za igrače (označena polja) koje su učenici pisali bili su: Vodoskok te odbacio na start./ Brodić na daljinsko upravljanje te odveo 6 koraka naprijed./ S hidroelektrane je prvi puta puštena tvoja izmjenična struja! Idi 5 koraka naprijed./ Golub te bockao po glavi. Idi 2 koraka naprijed./ Obnovio si telefone. Odi 2 koraka naprijed./ Svjetlo se ugasil. Moraš se vratiti 2 polja nazad./ Na radiju se odvija

natjecanje. Morate otpjevati svoju najdražu pjesmu (ako je ne otpjevate ostanite na tom polju, ako otpjevate, pomaknite se za jedno polje)./ Vi ste u Parizu. Morate brodom doći u New York. Pomaknite se 5 polja naprijed./ Kad je vrijeme tvog bacanja, odglumi Nikolu Teslu./ Račun za struju se povećao. Idi 2 koraka nazad./ Nikola Tesla se sa svojom Teslom zabio u hotel. Idi 2 koraka nazad./ Hladnjak i usisavač koriste Teslin motor. Idi 2 koraka naprijed.

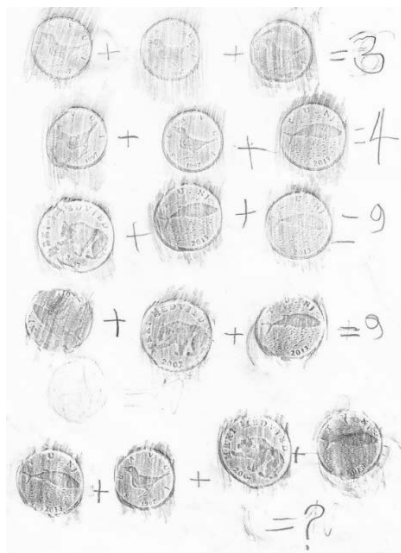


Fotografije 4, 5: Primjeri igara o životu i radu Nikole Tesle.

Četvrti motiv na kojemu su radili bila je životinja. Jedan se učenik sjetio da je reprezentativna životinja Hrvatske kuna zbog toga što se novac zove po njoj. Nakon što su iz primjerene literature (o životinjama, šumama, sisavcima i zvijerima i sl.) pronašli zanimljivosti o kuni, a potom ih čitali, zajednički su izradili „kunin profil“ kako bi je predstavili partnerima. Idući zadatak bio je izraditi matematičku igru s kojom bi učenici u drugim zemljama otkrili koliko kuna vrijedi svaka životinja na kovanci (od 1, 2 i 5 kn). „Preslikavanjem“ kovanica osmislili su zadatke.

KUNA	
	
IME	KUNA
PREZIME	KUNIĆ - BJELIĆ
ADRESA	ŠUMSKI PUT 58, 10 008 KUNČIČAR
ZANIMANJE	LOVAC (lovim ptice, kukce i kradem jaja)
ZANIME ME...	LOV, PENANJE PO DRVEĆU
ZANIMLJIVOSTI O MENI...	<ul style="list-style-type: none"> - Mogu ispustiti otrovnu tekućinu kad me napadnu, - živim sama, - veličine sam male mačke, - težim oko 1 kg.
	<ul style="list-style-type: none"> - MOJE JE KRZNO SLUŽILO KAO NAČIN PLAĆANJA U 13. I 14. ST. PRIJE KOVANOG NOVCA

Fotografija 6: Kunin profil



Fotografije 7: Koliko vrijedi koja životinja?

Posljednji, peti motiv bio je građevina. Pošto je prozvana najmanjom katedralom u svijetu, odabrana je crkva svetog Križa u Ninu. Učenici su dobili fotografije crkvice iz različitih kuteva i trebali su glinom napraviti malu repliku. Za cijelo vrijeme rada gledali su i video izrade male crkve od kamena. Ovim zadatkom učenici su razvijali prostornu percepciju i bilo je jasno jesu li uočili neke detalje poput križnog svoda, niša, zvonika i sl.



Fotografije 8, 9, 10: Crkva sv. Križa u Ninu (glina).

Proces rada na motivima drugih država i izrada kocki

Kroz pet dana su učenici svih država sudionica upoznavali druge države (Austriju, Slovačku, Rumunjsku, Poljsku, Tursku) pomoću prezentacija, igara i ostalih materijala koje su poslali učitelji. Ponekad su u pitanju bile samo prezentacije pa su učitelji mogli odabrati način na koji će učenici učiti o drugim državama. Sve prezentacije poslane su na engleskom jeziku. Učitelji su učenicima prevodili prezentacije na materinji jezik za vrijeme obrade pojedne države.

U Hrvatskoj su učenici o Austriji učili pomoću: izrađivanja „gondola“ za veliki kovač na Prateru u Beču; popunjavanjem profila konja lipicanera i crtanjem; kreiranjem loga Manner-schnitta (napolitanke) i slušanjem Mozartove glazbe. Austrijski motivi:

zastava, Mozart (skladatelj), lipicaner, Manner-schnitte, veliki kotač (na Prateru) u Beču.

Učenici iz Slovačke poslali su igre u digitalnom obliku pa su učenici, osim prezentacijom i videom, kasnije učili stvarajući asocijacije na asocijacije. Slovački motivi: zastava, Peter Sagan (biciklist), bizon, Jaguar (automobil koji se proizvodi u gradu Nitri), dvorac u Bratislavi.

O Rumunjskoj su saznali bojujući rumunjsku zastavu te upisujući riječi koje ih asociraju na državu (prethodno su putem prezentacije vidjeli sve motive). Dovršavali su naslovnu stranicu putovnice – orao na putovnici ujedno je bio i odabrana životinja pa su sa strane pisali asocijacije na orla, a neki su učenici odabrali popuniti profil, tj. podatke na putovnici kipara Constantina Brâncușija. Rumunjski motivi: zastava, Constantin Brâncuși (kipar), orao, privjesak za sreću (koji se u Rumunjskoj tradicionalno poklanja 1. ožujka), stup beskonačnosti (djelo spomenutog kipara).



Fotografija 11: Dovršeni pano nakon učenja o Austriji, Slovačkoj i Rumunjskoj.

Nakon učenja o Turskoj, učenici su za zadatak dobili nacrtati strip koristeći osnovne motive: zastava, Nassredin Hoja (lik iz animiranih filmova poznat po svojim duhovitim i mudrim pitanjima i odgovorima), mačka „Van cat“ (bijela mačka koja najčešće ima dva raznobojna oka – žuto i plavo), set za tursku kavu, most na Bosporu (poveznica između Europe i Azije).



Crteži 4,5: Stripovi o Turskoj

Poljska je poslala motive: zastava, Nikola Kopernik, smeđi medvjed, automobil Fiat 126p, Palača kulture i znanosti u Varšavi. Nakon što su saznali da je Nikola Kopernik otkrio kako se Zemlja okreće oko Sunca, učenici su prvo proučavali literaturu u kojoj su saznali činjenice o svemiru, planetima itd. Potom su dobili stiroporne kuglice u različitim veličinama i trebali su izraditi Sunčev sustav (naglasak nije bio na poretku planeta oko Sunca nego na memoriranju imena planeta i odnosa njihovih veličina).



Fotografija 12: Sunčev sustav (učenje o Poljskoj)

Usporedno s učenjem o državama, učenici su s učiteljicom izrađivali kocke na koje su lijepili motive (prva je kocka bila rezervirana za zastave, druga za likove, treća za životinje, četvrta za predmete, a peta za građevine). Na velikom panou izvan učionice motivi su se lijepili na plašt kocki.



Fotografije 13 i 14: Kocke s motivima Poljske; Plaštvi pet kocki na panou

Stvaranje i izvođenje neobičnih europskih priča

Učenici su imali dvotjedni vremenski period za stvaranje i izvođenje neobičnih europskih priča. Podijeljeni u četiri grupe, učenici su prvo bacali kocke kako bi dobili motive koji će se nalaziti u njihovim pričama. Potom je svaki učenik individualno trebao osmisлити vlastitu neobičnu priču, koristeći podatke i činjenice koje su naučili tijekom proteklih tjedana. Idući dan su u grupama glasovali za najbolju priču ili su mogli odlučiti prepraviti, doraditi ili spojiti nekoliko priča. Slijedilo je prikazivanje scenoslijeda, a zatim rad na uprizoravanju. Učenicima je prezentirano nekoliko mogućih metoda pomoću kojih su mogli izvesti priču: priča na svitku, priča s rekvizitima, stolna predstava (više u: Velički 2013; Gabelica, Težak 2019), kamishibai (oblik japanskog uličnog kazališta koji se izvodi u drvenoj kutiji, tzv. butaju). Naravno, mogli su kombinirati tehnike, dodati kostime i sl. Kako učenici ipak nisu imali dovoljno vremena, odlučili su se za jednostavnije metode pa su, npr. odabравši stolnu predstavu, likove i predmete koji se pojavljuju u priči odlučili izvesti s igračkama (konj, bicikli). Svakako, puno im je vremena trebalo i za samu izradu scena.

Svaki je razred birao želi li uprizoriti jednu ili više priča. Dok su se partneri odlučili za jednu priču koja je trajala do deset minuta, učenici 2.b OŠ Horvati u Zagrebu, odlučili su se za četiri kratke priče, u prosječnom trajanju od dvije minute po priči. U nastavku su priložene dvije priče:

1. priča: *Constantin je izrađivao orla i odlučio ga odnijeti u Hrvatsku da ga prijavi na natjecanje kako bi osvojio napolitanke. Prvo je morao prijeći most između Azije i Europe. Međutim, na tom mostu žive orlovi, a on je baš izradio orla pa se bojao da će ti orlovi pomisliti da je njegov orao pravi i da će ga uzeti sa sobom. Usput se nadao pobjedi jer je jako volio napolitanke pa se sjetio da može ubaciti baterije kako bi orao kojeg je izradio mogao letjeti. Tako može izbjeći orlove! Krenuo je i stigao do mosta. Međutim, zaboravio je da i orlovi mogu letjeti pa je još veća vjerojatnost da pomisle da je to pravi orao pa je smislio što mora učiniti. Mora učiniti da njegov orao postane nevidljiv, ali to je nemoguće! Treba mu čudo da postane nevidljiv pa se sjetio da mu treba hrvatska zastava da ga pokrije. Tako je Constantin prešao most sa svojim orlom. Kraj.*
2. priča: *Jednog dana probudio se konj i probudio se njegov ljubimac Peter Sagan koji ga je pitao: „Kad idemo na konjsko natjecanje na biciklu?“ Konj mu odgovori: „Pusti me da popijem kavu i onda ću razmisliti o tome.“ I konj si napravi tursku kavu. Iza toga ode na natjecanje i dobije 330 zelenih majica. I kako je konj pobijedio išli su do Zgrade kulture i znanosti. Čiča, miča, gotova je priča!*

Nakon uvježbavanja, došlo je na red završno predstavljanje gdje su učenici vidjeli druge učenike, ali i izvodili svoje predstave, na materinjem jeziku. Učitelji su ili pret-

hodno snimili učenike i stavili prijevod na engleski ili su nakon predstave preveli predstavu na engleski tako da ostali učitelji mogu prevesti učenicima u svojim razredima.

Čitav proces, od rada u razredima do završnog predstavljanja, zabilježen je na platformi eTwinning.

Zaključna promišljanja

Radom na projektu moguće je poticati stvaralaštvo u svakoj etapi, a to se postiže: (1) kada nastavnik prihvaća učenika onakvim kakav jest, kad osjeća njegove mogućnosti i kad mu vjeruje; (2) ako nema ocjenjivanja prema nekim vanjskim kriterijima; (3) ako je učenik siguran da ga razumiju; (4) ako učenik ima potpunu slobodu simboličkog izražavanja (Rogers 1985: 270 – 271, prema: Bognar i Matijević 2002). Mnogi autori (npr. Velički, Topolovčan 2017; Maleš, Stričević 2009) slažu se kako je upravo rad na projektu, temeljen na intrinzičnoj motivaciji, lišenoj klasičnog i instrumentalnog uvjetovanja (ocjenama), preduvjet za stvaranje. „Djeca će se stvaralački izražavati i stvaralački će oblikovati uvijek kada im je dana sloboda da budu ono što jesu, da vide na svoj način, da poimaju i misle svojom logikom, drugim riječima da imaju pravo na svoje individualno izražavanje i stvaranje u punom smislu riječi“ (Belamarić 1986: 256).

Spomenut ćemo i istraživanja Jana Piageta početkom 20. st. (Turković 1999; prema: Pivac 2012) na području razvojne psihologije. Ona su utvrdila „razlike u stupnju kreativnih sposobnosti između djece mlađe od deset godina i one iznad deset godina. Mlađa su djeca u nekim kreativnim sposobnostima, poput crtanja, simboličkog istraživanja i spontanosti i kolektivnih aktivnosti bila superiornija od starije djece, što se objašnjava dječjim neposrednim i globalnim shvaćanjem svijeta, pri čemu su za njih sve stvari povezane. Ta dječja *intuitivna sinergija* omogućava im da lakše dolaze do neobičnih i originalnih veza“ (Pivac 2012: 140). Originalnost (Kvašček 1981) je, s druge strane, element stvaralačkog (divergentnog) mišljenja o kojem je bilo riječ.

Stoga se ideje ne odbacuju kao „nemoguće“ jer su upravo takve jedan od najvećih pokretača za razvoj divergentnog mišljenja koje ima vrlo važnu ulogu u formiranju funkcionalnog znanja.

Bibliografija

1. Belamarić, Dobrila. 1980. Paradoks slobode u igri i stvaralaštvu. *Umjetnost i dijete*, Godina XII, broj 69. 7 – 44
2. Bognar, Ladislav; Matijević, Milan. 2002. *Didaktika*. Školska knjiga. Zagreb.
3. Degmenčić, Dunja. 2017. *Kreativni um*. Medicinska naklada. Zagreb.
4. Dryden, Gordon; Vos, Jeannette. 2001. *Revolucija u učenju: kako promijeniti način na koji svijet uči*. Educa. Zagreb.
5. Gabelica, Marina; Težak, Dubravka. 2017. *Kreativni pristup lektiri*. Sveučilište u Zagrebu – Učiteljski fakultet. Zagreb.
6. Jerčić, Maja. 2018. *Učiti se može naučiti: Razvoj vještina učenja u nastavi (priručnik)*. Alfa. Zagreb.
7. Kvašček, Radivoj. 1977. *Kako razviti stvaralačke sposobnosti: proces stvaranja i pronalaženja – vežbe i rešenja*. Beogradski izdavačko – grafički zavod. Beograd.
8. Kvašček, Radivoj. 1981. *Psihologija stvaralaštva*. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva. Beograd.
9. Maleš, Dubravka; Stričević, Ivanka. 2009. *Rad na projektu: izazov za djecu i odrasle*. Udruženje Djeca prva. Zagreb.
10. Pivac, Dunja. 2012. Razvoj dječje kreativnosti u području likovnog izražavanja potaknut prirodnom i kulturnom baštinom. *Sretna djeca – integracijski pristup i učenje kroz kreativnu igru*. Ur. Zaninović Tanay, Ljiljana; Tanay, Emil Robert. Učilište za likovno obrazovanje, kreativnost i dizajn – Studio Tanay. Zagreb.
11. Rajović, Ranko. 2017. *Kako igrom uspješno razvijati djetetov IQ*. Harfa. Split.
12. Stevanović, Marko. 2002. *Škola i stvaralaštvo*. MediaDesign. Labin.
13. Velički, Vladimira. 2013. *Pričanje priča – stvaranje priča: Povratak izgubljenom govoru*. Alfa. Zagreb.
14. Velički, Vladimira; Toplovčan, Tomislav. 2017. Neuroznanost, nastava, učenje i razvoj govora. *Nastava i škola za net-generacije*. Ur. Matijević, Milan. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb.

Internetski izvori:

1. URL 1: *eTwinning je zajednica škola u Europi*. <https://www.etwinning.net/hr/pub/about.htm> (pristupljeno 30. travnja 2021.)
2. URL 2: *Pravilnik o organizaciji i provedbi produženog boravka u osnovnoj školi*. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. NN 62/2019. (pristupljeno 30. travnja 2021.)

Creative learning and unusual stories through the eTwinning project *Create with dice! (Unusual Europe stories)*

Abstract

Recent knowledge about learning leads to the conclusion that one of the important tasks of education is to teach students to think, ie to teach them how to learn. By creating on a given topic, students come to a solution to individual problems, and project teaching allows them independence in regulating and modifying learning. A teacher is one who can offer students methods by which they can remember better. One of these methods, ie memory techniques, are unusual stories, the use of which encourages the development of associative thinking, which is a prerequisite for the later formation of functional knowledge.

Keywords: *project teaching, creative learning, unusual stories, eTwinning.*