

Stručni rad

# **Međunarodni eTwinning projekt koji povezuje generacije i kulture kroz igru**

Jasna Colnerič

Osnovna škola Ferda Vesela Šentvid pri Stični, Slovenija

## Sažetak

U vremenu kada su djeca sve više vezana za digitalne uređaje, mnogi se s nostalgijom prisjećaju dječjih igara na dvorištu, improviziranih igrališta od krede, kamenčića, užadi ili tek uz pomoć mašte. Upravo je u tom duhu nastao međunarodni eTwinning projekt "Old Games – Builds Bridges Between Past and Today" (na turskom: *Eski Oyunlar – Geçmiş ve Bugün Arasında Köprüler Kuruyor*), čiji je glavni cilj oživljavanje i istraživanje starih igara kao kulturne baštine, ali i kao učinkovitog alata za obrazovanje, povezivanje i kreativnost. Koordinator projekta, koji su bili iz Turske, ovoga su puta povezali male škole i pomoću jednostavnih igara povezali međunarodnu zajednicu u projektu.

**Ključne riječi:** eTwinning, kulturna baština, dječje igre, međunarodna suradnja, povezanost generacija

## 1. Uvod

U suvremenom vremenu, kada su digitalni uređaji postali gotovo neizostavan dio dječjeg odrastanja i svakodnevnice, mnogi roditelji, učitelji i bake i djedovi s nostalgijom se osvrću na prošlost – na dane kada su se djeca igrala na otvorenom, sama smišljala pravila i s minimalnim pomagalima stvarala svjetove igre i mašte. Krede na asfaltu, kamenčići za igru skrivača, preskakanje užeta ili igre skrivača iza ugla – sve su to bile igre koje nisu zahtijevale ekrane, aplikacije niti električnu energiju, a ipak su pružale bogata iskustva učenja, suradnje i kretanja. Svijest o važnosti tih igara, ne samo kao zabave, nego i kao dijela kulturne baštine te kao alata za poticanje socijalnih vještina, kreativnosti i međugeneracijskog povezivanja, dovela je do nastanka međunarodnog eTwinning projekta *"Old Games – Builds Bridges Between Past and Today"* (na turskom: *Eski Oyunlar – Geçmiş ve Bugün Arasında Köprüler Kuruyor*). Projekt je zamišljen kao most između prošlosti i sadašnjosti – između generacija, kultura i škola koje nastoje sačuvati vrijednosti djetinjstva koje se ne temelji na tehnologiji, nego na iskrenoj ljudskoj povezanosti, suradnji i igri. Kroz projekt učenici i učitelji istražuju, dokumentiraju i obnavljaju stare igre svojih krajeva, predstavljaju ih vršnjacima iz drugih zemalja te pritom uče poštovanju različitosti i važnosti zajedničke europske kulturne baštine. Projekt tako nije samo obrazovno iskustvo, nego i omaž djetinjstvu kakvo smo nekada poznavali – razigranom, kreativnom i povezivanju.

## 2. eTwinning i njegov značaj za školstvo

eTwinning je europska platforma koja omogućuje školama, učiteljima i učenicima iz različitih zemalja da zajedno rade na zajedničkim projektima koristeći digitalne alate i tehnologiju. Cilj eTwinninga je potaknuti međunarodnu suradnju u obrazovanju, razmjenu ideja, iskustava i kulturnih vrijednosti, te razvijati ključne kompetencije učenika poput komunikacije, kreativnosti i timskog rada. [1]

Suradnja s drugim školama putem eTwinninga pruža brojne prednosti: učenici imaju priliku upoznati vršnjake iz različitih kultura, proširiti svoje vidike i razviti

međukulturnu osjetljivost. Za učitelje je to prilika za profesionalni razvoj, razmjenu dobrih praksi i zajedničko kreiranje inovativnih nastavnih sadržaja. [1]

Takva međunarodna suradnja ne samo da obogaćuje obrazovni proces, nego i jača osjećaj zajedništva i pripadnosti globalnoj zajednici. Projekti poput *Old Games – Builds Bridges Between Past and Today* sjajan su primjer kako eTwinning može povezati škole i generacije, istovremeno čuvajući tradiciju i potičući inovativnost. [1]

eTwinning je zajednica za škole, online prostor gdje škole mogu surađivati. eTwinning pruža sigurnu i besplatnu platformu za učitelje i učenike diljem Europe da zajedno rade na projektima, razgovaraju u online grupama, razmjenjuju dobre prakse i razvijaju svoje profesionalne vještine. [1]

eTwinners mogu umrežavati se, dijeliti i surađivati koristeći prilagođene alate:

**-Rooms** su male, ad hoc grupe koje omogućuju eTwinnerima sudjelovanje u video konferencijama, uz podršku foruma i arhive datoteka.

**-Groups** su diskusijski forumi gdje se eTwinners mogu sastajati i raspravljati o određenim temama, predmetima ili drugim područjima interesa. Postoje i istaknute grupe koje vodeiskusni eTwinners.

**-eTwinning projects** omogućuju učiteljima provođenje aktivnosti na različite teme i ključne kompetencije, uključujući dva ili više učitelja i njihove učenike. Svaki projekt ima svoj TwinSpace, sigurnu platformu dostupnu samo članovima projekta, odabranim gostima i odabranim učenicima. eTwinning projekti i njihovi TwinSpaceovi mogu se dizajnirati prema vašim željama i potrebama.

**-My eTwinning** je vaše osobno područje gdje možete upravljati svojim eTwinning aktivnostima i pratiti najnovije vijesti iz svojih grupa, projekata i nacionalne podrške. [1]

Prijavom na međunarodne suradničke projekte jedna od zadaća škole i vrtića te školskog projektnog tima je da odabranu projektnu temu smisleno i prikladno uključe u redovne školske sate. Projekt nije dodatni posao i opterećenje za učitelje i odgajatelje koji aktivno sudjeluju u provedbi međunarodnih aktivnosti, već sredstvo

koje dodatno oplemenjuje redovan, već ustaljen pedagoški rad i obrazovanje u školi ili vrtiću.

Iskustva su pokazala da međunarodni suradnički projekt, koji je uklopljen u redovne školske sate različitih predmeta škole ili kurikulum vrtića, ne samo da obogaćuje nastavu novim inovativnim pristupima poučavanja, npr. u obliku projektnog rada na daljinu, nego omogućuje motiviranije, aktivnije, autentičnije i neposrednije iskustvo učenja učenika i najmlađe djece. Uključivanje međunarodnih eTwinning aktivnosti u nastavu nedvojbeno zahtijeva od učitelja visoku razinu prilagodljivosti i istraživačkog duha. No trud uložen u drugačiji pristup u vašem razredu nipošto neće biti uzaludan – rezultat će biti prije svega motivirani, znatiželjni i oduševljeni učenici koji će s veseljem iščekivati početak sljedećeg projekta koji im omogućuje stjecanje novih znanja i vještina na razigran i zanimljiv način. [2]

## **2.1. Značaj inovativnih obrazovnih okruženja za digitalno doba**

Digitalizacija je nedvojbeno prodrla u sve pore obrazovanja. Mladi je doživljavaju kao nešto sasvim normalno, jer ih prati gotovo na svakom koraku. No, u posljednje se vrijeme sve glasnije javljaju brojni upitnici – jesmo li zaista spremni za život u razdoblju u kojem se ubrzano razvija umjetna inteligencija, u kojem roboti zamjenjuju ljude u rutinskim i teškim poslovima, te u kojem se mnoge korporacije »igraju« s našim podacima. Uz sve prednosti koje donosi nova tehnologija, mlade je potrebno pripremiti da znaju upravljati podacima, kritički ih vrednovati, prepoznavati lažne informacije i nositi se s rastućim pritiscima »da moraju biti vidljivi«. Morat ćemo uravnotežiti rad s visokom tehnologijom s razvojem sposobnosti mladih za suradnju, kreativnost, povezivanje i drugih kompetencija koje će im omogućiti kvalitetno uključivanje u društvo. Suvremeno društvo možemo definirati kao društvo znanja, u kojem će biti potrebno staviti veći naglasak na suradnju. Veliki potencijal mogao bi predstavljati "trokut razvoja društva", koji bi u planiranju uvođenja novosti činile tri skupine: obrazovanje, poslodavci te istraživanje i razvoj. Odgojno-obrazovne ustanove morat će staviti veći naglasak na timski rad, kreativnost, kritičko razmišljanje, emocionalnu pismenost i kognitivno razmišljanje.

Na tehničkoj razini bit će potrebno intenzivnije obrazovati mlade za nove tehnologije, ali istovremeno i za vrijednosti, jer nove tehnologije sa sobom donose i brojne zamke. [3]

## 2.2. Međunarodni projekt Old Games Builds Bridges Between Past and Today

U vremenu kada su djeca sve više vezana za digitalne uređaje, mnogi se s nostalgijom prisjećaju dječjih igara na dvorištu, improviziranih igrališta od krede, kamenčića, užeta ili jednostavno mašte. Upravo u tom duhu nastao je međunarodni eTwinning projekt "Old Games – Builds Bridges Between Past and Today" (na turskom: *Eski Oyunlar – Geçmiş ve Bugün Arasında Köprüler Kuruyor*), čiji je glavni cilj oživljavanje i istraživanje starih igara kao kulturne baštine, ali i kao učinkovitog alata za obrazovanje, povezivanje i kreativnost. [4]

Glavni cilj projekta je stvoriti poveznicu između prošlosti i sadašnjosti kroz istraživanje, isprobavanje i digitalno predstavljanje tradicionalnih igara. Ovim projektom se:

- potiče kulturna baština,
- povezuju generacije,
- jača međukulturni dijalog,
- razvijaju socijalne vještine i
- unapređuje digitalna pismenost učenika.

Učenici iz različitih zemalja uspoređuju igre iz svojih sredina te otkrivaju koje su zajedničke, koje jedinstvene i kako se značenje igre mijenjalo kroz vrijeme. [4]

Projekt se odvija putem platforme eTwinning i podijeljen je u više pažljivo planiranih faza u kojima sudjeluju učitelji i učenici iz različitih zemalja. Svaka partnerska škola doprinosi sadržajem, organizira aktivnosti i vodi dio zadataka u okviru zajedničkog cilja:

**-Istraživanje tradicionalnih igara**

Učenici prikupljaju podatke o igrama koje su igrali njihovi roditelji, djedovi i bake te drugi članovi zajednice. Uključeni su i intervjui, sjećanja te istraživanje lokalnih izvora.

**-Radionice i isprobavanje igara**

Odabrane igre izvode se u školskom okruženju – na otvorenom, u učionicama ili dvoranama. Učenici pritom upoznaju pravila, razvijaju timski rad i pritom se zabavljaju.

**-Digitalna transformacija**

Učenici dokumentiraju svoja iskustva igranja fotografijama, videozapisima i zapisima. U okviru projekta nastaju e-knjige, internetske prezentacije, video upute, infografike pa čak i novi prototipovi igara inspirirani klasičnim igrama.

**-Međunarodna suradnja**

Grupe učenika iz različitih zemalja međusobno dijele svoja otkrića, igre i proizvode putem platforme TwinSpace. Sudjeluju u videokonferencijama, anketama i forumima gdje uspoređuju svoja kulturna iskustva.

**-Završna prezentacija i evaluacija**

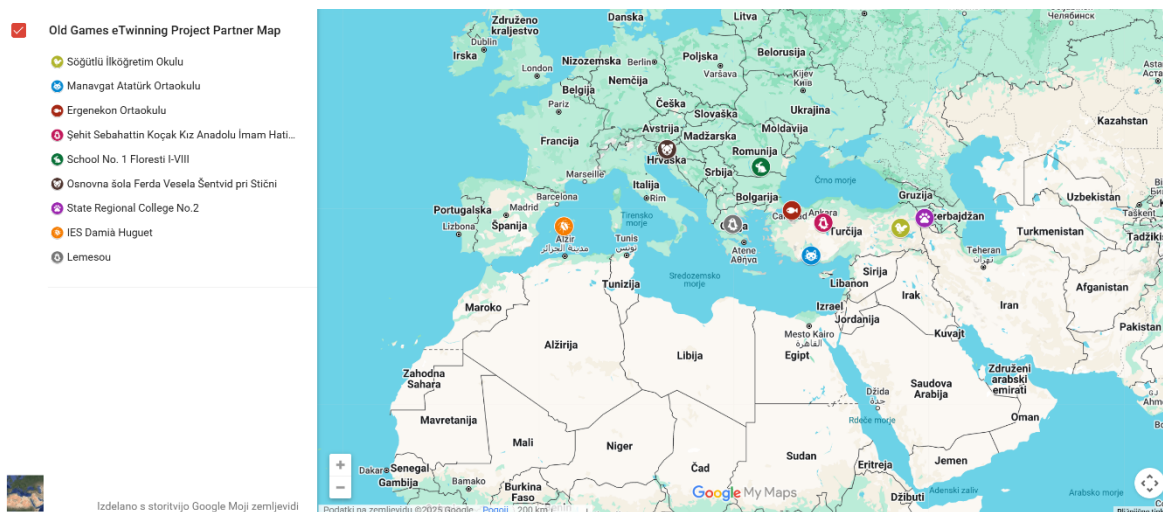
Projekt završava evaluacijama, predstavljanjima u školama i lokalnim zajednicama te širenjem rezultata putem digitalnih kanala. [4]

Projekt se ističe po tome što uspješno povezuje obrazovne, kulturne i društvene komponente. Učenici nisu samo pasivni slušatelji, već aktivni istraživači, stvaratelji i ambasadori kulturne baštine.

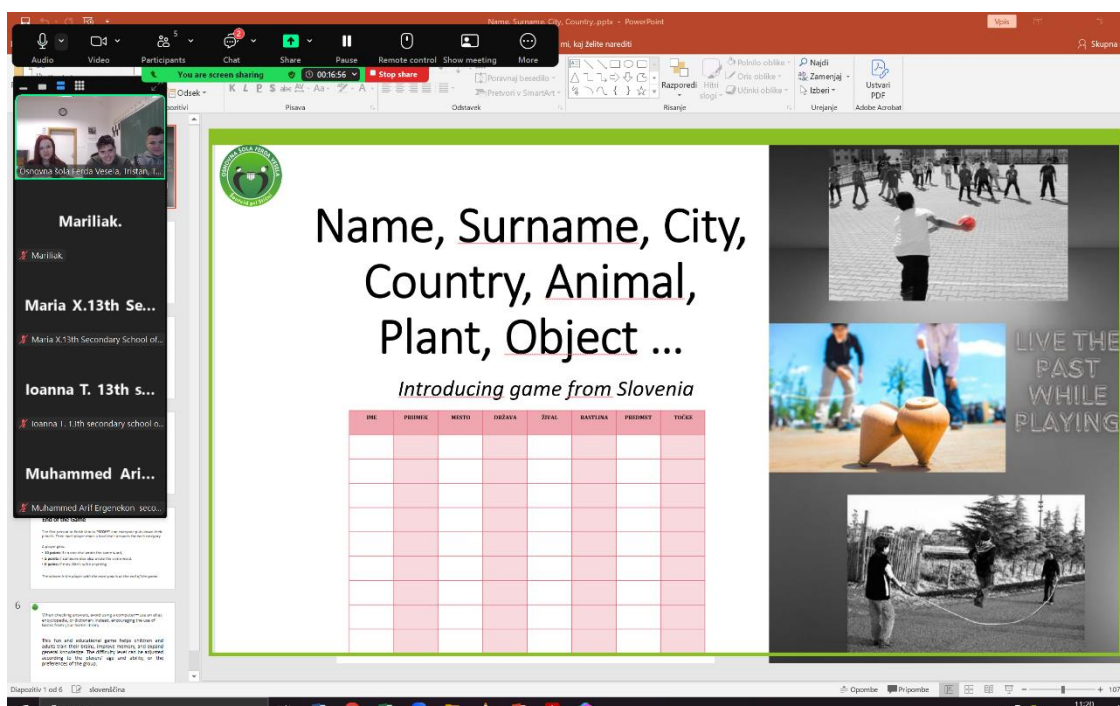
Kroz izvođenje igara u školskom okruženju:

- razvijaju socijalne vještine (suradnja, poštivanje pravila, komunikacija),
- jačaju međugeneracijsku povezanost (kroz intervjue i suradnju sa starijima),
- stječu digitalne kompetencije (uređivanje videozapisa, prezentacije, rad u virtualnim učionicama),
- razvijaju kreativnost i inovativnost (preoblikovanje igara, izrada novih pravila igre).

Učenici također uče kako su igre nekada poticale tjelesnu aktivnost, suradnju i spontanost, te razmišljaju kako bi ih mogli uključiti u suvremeni svakodnevni život, i to kao protutežu digitalnom svijetu. [4]



Slika 1: Sudjelujuće zemlje u projektu.



Slika 2: Upoznavanje djece iz drugih zemalja u projektu.

### 3. Zaključak

Projekt "Old Games – Builds Bridges Between Past and Today" predstavlja cjelovitu pedagošku i kulturnu inicijativu koja kroz istraživanje i oživljavanje tradicionalnih igara učinkovito povezuje povijesne vrijednosti s aktualnim obrazovnim pristupima. Kroz interdisciplinarnu suradnju učenika različitih generacija i zemalja, projekt potiče razvoj ključnih kompetencija poput socijalnih vještina, međukulturnog razumijevanja, digitalne pismenosti i kreativnog mišljenja.

Projekt dokazuje da baština tradicionalnih igara može poslužiti kao dragocjen alat za jačanje međugeneracijske kohezije i uključivanje u suvremeni obrazovni proces. Istovremeno doprinosi očuvanju i prijenosu kulturnih praksi, što ima značajan utjecaj na identitetsku svijest i održivi razvoj obrazovanja. Time projekt ne samo povezuje prošlost i sadašnjost, već postavlja temelje za inovativne pedagoške prakse koje mogu značajno doprinijeti cjelovitom razvoju učenika i njihovih zajednica.

### 4. Popis literature

[1] eTwinning. URL: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/about> (15.6.2025.)

[2] Učne ure z eTwinningom. URL: [https://www.cmepius.si/wp-content/uploads/2021/07/CMEPIUS\\_ETWINNING\\_UCNE\\_URE\\_Z\\_ETWINNINGO M.pdf](https://www.cmepius.si/wp-content/uploads/2021/07/CMEPIUS_ETWINNING_UCNE_URE_Z_ETWINNINGO_M.pdf) (15.6.2025.)

[3] Sodobni pogledi na izobraževanje v prihodnosti. URL: <https://spip.splet.arnes.si/files/2019/05/Bilten-2019.pdf> (15.6.2025.)

[4] Old games builds bridges between the past and today. URL: <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/eski-oyunlar-gecmis-ve-bugun-arasinda-kopruler-kuruyor/twinspace> (15.6.2025.)