

Title

Playing up to entrepreneurs

Igrom do preduzetnika

Игром до предузетника

Author(s)

Name: Светлана Његомир Organization: Школски центар "Никола Тесла" Role: Наставник

Name: Милан Његомир Organization: Школски центар "Никола Тесла" Role: Наставник

Name: Мирјана Анкић Organization: Школски центар "Никола Тесла" Role: Наставник

Short description/ main idea

Connecting computer graphics, and multimedia and electrical engineering basics through drafting interactive games. Establishment of student companies. Making matching games, the presentation at the public events, market research and familiarization with entrepreneurship.

Povezivanje računalne grafike i multimedije i osnova elektrotehnike preko izrade interaktivne igre. Osnivanje učeničke tvrtke. Izrada igre spajanja, predstavljanje na javnim manifestacijama, ispitivanje tržišta i upoznavanje s osnovama poduzetništva.

Повезивање рачунарске графикае и мултимедије и основа електротехнике преко израде интерактивне игре. Оснивање ученичке компаније. Израда игре спајања, представљање на јавним манифестацијама, испитивање тржишта и упознавање са основама предузетништва.

Learning objectives

Cognitive - Knowledge: Factual, Conceptual, Procedural, Meta □ cognitive

Cognitive - Process: To remember, To understand, To apply, To think critically and creatively

Affective: To form and follow a system of values

Psychomotor: To perform independently, skillfully and precisely

Learning activities

Phase 1: The bridge has two ends

Description of phase: Game "Bridge" is served to students emphasize importance of teamwork, good communication and co-operation, and that practically check their communication skills. Class is being conducted in two of the Department of first and third year at the same time. The Department are located in the two neighboring classrooms. Acceptance of tasks that should be solved in team work. The students should make bridge of carton box. Each team independently from the other building one-half bridge. Team leaders can meet only two times for 3 minutes in "neutral ground". Bridge must to withstand weight glass with water and to be aesthetically harmonized. At the end of class students fill evaluation ballots. Material for drafting a bridge is cardboard boxes, scotch tape, rope, paper in color, glue, scissors, ruler. Game "Bridge" were the basis for launching a series of new activities. It was founded in the first student companies in Vrsac. As a result of work they created two types of games. Here I describe work on one of them. The second part of the video: http://www.youtube.com/watch?v=_pVEd1Sy5tQlist=UUcguWZ32Htj8i3M6rNA6tjg

Activities

1.1: Teacher shares material and tools.

1.2: The students read the task and choose their team captain.

1.3: Captains negotiate on neutral ground.

1.4: Testing the bridge

1.5: Evaluation

Phase 1: Most ima dva kraja (Izgradnja momčadi - Team Building)

Description of phase: Igra "MOST" nam je poslužila da učenicima istaknemo važnost timskog rada , dobre komunikacije i suradnje i da praktično

provere svoje komunikacijske vještine. Čas se odvija u dva odjela prve i treće godine istovremeno . Odjela se nalaze u dvije susjedne učionice . Dobivaju zadatak koji treba zajedno riješiti. Učenici treba da naprave most od kartonskih kutija, ali tako da svaki odjel (tim) pravi neovisno od drugog tima jednu polovinu mosta. Kapiteni timova mogu se sastanu samo dva puta po 3 minute na "neutralnom terenu". Most treba izdržati težinu staklene čaše s vodom i da bude estetski usuglašen. Na kraju sata učenici popunjavaju evaluacione listiće . Materijal za izradu mosta: kartonske kutije, selotejp, kanap, papir u boji, ljepilo, škare, skalpel i ravvalo. Igra Most je bila osnova za pokretanje niza projektnih aktivnosti. Osnovana je prva učenička tvrtka u Vršcu. Rezultat rada su dva tipa igre, a ovdje opisujem nastajanje jedne od njih. Drugi dio videa: http://www.youtube.com/watch?v=_pVEd1Sy5tQ list=UUcguWZ32Htj8i3M6rNA6tjg

Activities

- 1.1: Nastavnik dijeli materijal i alat .
- 1.2: Učenici čitaju zadatak i biraju kapitena svog tima.
- 1.3: Kapiten na neutralnom terenu pregovara sa kapitenom drugog tima.
- 1.4: Ispitivanje izdržljivosti mosta.
- 1.5: Popunjavanje evaluacionih listića.

Phase 1: Most ima dva kraja (Изградња тима - Team Building)

Description of phase: Игра "МОСТ" нам је послужила да ученицима истакнемо значај тимског рада, добре комуникације и сарадње и да практично провере своје комуникацијске вештине. Час се одвија у два одељења прве и треће године истовремено. Одељења се налазе у две суседне учионице. Добијају задатак који треба заједно да реше. Ученици треба да направе most од картонских кутија, али тако да свако одељење (тим) прavi независно од другог тима једну половину mosta. Капитени тимова могу да се састану само два пута по 3 минута на „неутралном терену“. Most треба да издржи тежину стаклене чаше са водом и да буде естетски усаглашен. На крају часа ученици попуњавају евалуационе листиће. Материјал за изradу mosta: картонске кутије, селотејп, канап, папир у боји, лепак, маказе, скалпел и лењир. Игра Most је била основа за покретање низа пројектних активности. Основана је прва ученичка компанија у Вршцу. Резултат рада су два типа игре, а овде описујем настајање једне од њих. Други део видеа: http://www.youtube.com/watch?v=_pVEd1Sy5tQ list=UUcguWZ32Htj8i3M6rNA6tjg

Activities

- 1.1: Наставник дели материјал и алат.
- 1.2: Ученици читају задатак и бирају капитена свог тима.
- 1.3: Капитен на неутралном терену преговара са капитеном другог тима.
- 1.4: Испитивање издржљивости mosta.
- 1.5: Попуњавање евалуационих листића.

Phase 2: Make a pair

Description of phase: Students in previous classes have been introduced to the possibilities of the program for photo editing Gimp (Gimp). To create pictures they can use Gimp or any other photo editing program. Students need to take a photo with an interesting background and it schedules the matching pairs. Pairs of objects in a photograph can be in all areas of their interest. For example. geography, historical places, mathematics, footballers ...

Activities

- 2.1: Teacher shows students a game from the store.
- 2.2: Students choose a topic and start making pictures.
- 2.3: Photo printing and preparation for the substrate with the basic electrical circuit.

Phase 2: Napravi par

Description of phase: Učenici su na prethodnim časovima upoznati s osnovnim mogućnostima programa za obradu fotografija GIMP (Gimp). Mogu koristiti Gimp ili neki drugi alat za obradu fotografija. Treba da naprave fotografiju sa zanimljivom pozadinom i po njoj rasporede odgovarajuće parove. Oblast koja je predstavljena na slici može biti vezana za gradivo koje su učili, slika koju bi pripremili za nekog mladog rođaka ili prijatelja ili za njihov hobi. Treba koristiti slojeve (Layers) da bi lako mogli pomicati elemente slike po njenoj površini. Da bi bolje shvatili ideju igre učitelj im pokazuje gotovu igru.

Activities

- 2.1: Nastavnik pokazuje igru spajanja i daje učenicima da se upoznaju s njom.
- 2.2: Učenici biraju temu i počinju izradu fotografije.
- 2.3: Štampanje fotografija i priprema za podlogu s osnovnim električnim kolom.

Phase 2: Направи пар

Description of phase: Ученици су на претходним часовима упознати са основним могућностима програма за обраду фотографија Гимп (Gimp). Могу користити Гимп или неки други алат за обраду фотографија. Треба да направе фотографију са занимљивом позадином и по њој распореде одговарајуће парове. Област која је представљена на слици може бити везана за градиво које су учили, слика коју би припремили за неког младог рођака или пријатеља или за њихов хоби. Треба да користе слојеве (Layers) да би лако могли померати елементе слике по њеној површини. Да би боље схватили идеју игре наставник им показује готову игру.

Activities

- 2.1: Наставник показује игру спајања и даје ученицима да се упознају са њом.
- 2.2: Ученици бирају тему и почињу израду фотографије.
- 2.3: Штампане фотографија и припрема за подлогу са основним електричним колом.

Phase 3: Establishment of student companies

Description of phase: Students in extracurricular activities (through the work of the section) think of the ways to create platform which will stand below image and serve to close the circuit if the pairs are properly matched. Find solutions for making packages. Make a business plan company. Develop ideas for product promotion. Students present their work at all school events, and other events in collaboration with mentors devise. Run a Facebook page and website. Reports from the blog: Beginnings: <http://skr.rs/H1I> Newer: <http://skr.rs/H1L> Website student companies: <http://etksrbija.weebly.com/>

Activities

- 3.1: Establishment of student companies
- 3.2: Creating practical solutions for games.
- 3.3: Preparation of marketing materials and other promotional activities
- 3.4: Preparing promotion products companies in school and outside school.

Phase 3: Osnivanje učeničke tvrtke

Description of phase: Osnivanje učeničke tvrtke Učenci na izvannastavnim aktivnostima (kroz rad u sekciji) osmišljavaju načine da naprave podlogu koja će stajati ispod slike i služiti da zatvori strujni krug kada se pravilno povežu parovi. Pronalaze rješenje za izradu pakiranja. Prave poslovni plan tvrtke. Razvijaju ideje za promociju proizvoda. Učenci predstavljaju svoj

ra

d na svim školskim manifestacijama i drugim dešavanjima koja u suradnji s mentorima osmišljavaju. Pokreću fejsbuk stranicu i stranica. Izvješća sa bloga :Počeci: <http://skr.rs/H1I> Novije: <http://skr.rs/H1L> Sajt učeničke tvrtke: <http://etksrbija.weebly.com/>

Activities

- 3.1: Osnivanje učeničke tvrtke
- 3.2: Osmišljavanje praktičnih rješenja za odabrane igre.
- 3.3: Priprema reklamnih materijala i drugih promotivnih aktivnosti.
- 3.4: Pripremaju promocije proizvoda za školske i izvanškolske manifestacijama.

Phase 3: Osnivanje učeničke kompanije

Description of phase: Ученици на ваннаставним активностима (кроз рад у секцији) осмишљавају начине да направе подлогу која ће стајати испод слике и служити да затвори електрично коло када се правилно повежу парови. Проналазе решење за израду паковања. Праве бизнис план компаније. Развијају идеје за промоцију производа. Ученици представљају свој рад на свим школским манифестацијама и другим дешавањима која у сарадњи са менторима осмишљавају. Покрећу фејсбук страницу и сајт.Извештаји са блога:Почеци: <http://skr.rs/H1I> Новије: <http://skr.rs/H1L> Сајт ученичке компаније: <http://etksrbija.weebly.com/>

Activities

- 3.1: Osnivanje učeničke kompanije
- 3.2: Osmišljavanje praktičnih rješenja za izabrane igre.
- 3.3: Priprema reklamnih materijala i drugih promotivnih aktivnosti
- 3.4: Pripremaju promocije proizvoda za školске и ваншколске манифестацијаме.

Phase 4: Exit from the classroom, to cooperate with the other schools and connect with the local community

Description of phase: Organizing a quiz for primary school students regarding school glory: "Promotion of work and market research". Participation in the competition "Business challenge". Product promotion student companies during "Museum Night". Participation in the project Youth in Tesla's way and presenting products on "Business baza 2013".

Activities

- 4.1: Organizing a quiz for primary school students regarding school glory: Promotion of work and market research
- 4.2: Preparing for Competition "Business Challenge".
- 4.3: Product promotion student companies during "Museum Night".
- 4.4: Preparing for participation in the project Youth in Tesla's way and presenting products on "Business baza 2013".

Phase 4: Izlazak iz učionice, suradnja s drugim školama i povezivanje s lokalnom zajednicom

Description of phase: Organiziranje kviza za učenike osnovnih škola povodom školske slave: "Promocija radova i ispitivanje tržišta". Odlazak na natjecanje "Poslovni izazov". Promocija proizvoda učeničke tvrtke tijekom manifestacije "Noć muzeja". Učešće u projektu Mladi na Teslinom putu i predstavljanje radova na "Biznis bazi 2013".

Activities

- 4.1: Organiziranje kviza za učenike osnovnih škola povodom školske slave: Promocija radova i ispitivanje tržišta
- 4.2: Priprema za natjecanje "Poslovni izazov".
- 4.3: Promocija proizvoda učeničke tvrtke tijekom manifestacije "Noć muzeja".
- 4.4: Priprema za sudjelovanje u projektu "Mladi na Teslinom putu" i predstavljanje radova na "Biznis bazi 2013".

Phase 4: Излазак из учионице, сарадња са другим школама и повезивање са локалном заједницом

Description of phase: Организовање квиза за ученике основних школа поводом школске славе: Промоција радова и испитивање тржишта. Одлазак на такмичење Пословни изазов. Промоција производа ученичке компаније током манифестације Ноћ музеја. Учесће у пројекту Млади на Теслином путу и представљање радова на Бизнис бази 2013.

Activities

- 4.1: Организовање квиза за ученике основних школа поводом школске славе: Промоција радова и испитивање тржишта
- 4.2: Припрема за такмичење "Пословни изазов".
- 4.3: Промоција производа ученичке компаније током манифестације "Ноћ музеја".
- 4.4: Припрема за учешће у пројекту "Млади на Теслином путу" и представљање радова на "Бизнис бази 2013".

Phase 5: Further plans

Description of phase: Development products. Cooperation with the school that educates children with disabilities. Making games according to their needs.

Activities

- 5.1: Development products.

Phase 5: Daljnji planovi

Description of phase: Usavršavanje igara. Suradnja sa školom koja odgaja djecu s teškoćama u razvoju. Izrada igre u skladu s njihovim potrebama.

Activities

- 5.1: Usavršavanje igara.

Phase 5: Планови за наставак пројекта

Description of phase: Усавршавање игара. Успостављање сарадње са школом која школује децу која образује децу са тешкоћама у развоју. Израда игара у складу са њиховим потребама.

Activities

- 5.1: Усавршавање игара.

Language

English
Croatian
Serbian

Grade & Age

Age: 15 - 16 godina
Age: 15-16 година

Grade: secondary education

Special need

Visual, Auditive, Psychomotor

Visual skills that students can: follow the instructions of teachers, preparing images for the game connection, preparing advertising materials.

They can present their work.

They can make a game.

Vizualne sposobnosti učenika da mogu: prate upute nastavnika, pripreme fotografije za igru spajanja, pripreme reklamne materijale.

Umeju da prezentiraju svoj

ra

d.

Umeju da naprave igru.

Визуелне способности ученика да могу да: прате инструкције наставника, припреме фотографије за игру спајања, припреме рекламне материјале.

Умеју да презентују свој рад.

Умеју да направе игру.

Domain

ICT>Graphics and sounds>Images

Social Studies>Economy>Worker

Science>Physics>Electricity and magnetism>Circuits - generally

Keywords/subject

multimedia, electrical engineering, entrepreneurship, student company, manifestations,

multimedija, elektrotehnika, poduzetništvo, učenička tvrtka, manifestacija,

мултимедија, електротехника, предузетништво, ученичка компанија, манифестација,

Prerequisites

Basic knowledge of electrical circuits.

Basic knowledge of graphical design.

Osnovno znanje strujnim krugovima.

Osnovna znanja o alatima za obradu fotografija.

Основна знања о електричним колима.

Основна знања о алатима за обраду слике.

Difficulty

medium

Learning environment

Computer-based, Field-based, Lecture-based, Work-based

Teaching approach

Behaviourist: Drill and practise

Cognitivist: Direct instruction, Collaborative learning, Inquiry learning, Problem □ based

Constructivist: Experiential learning, Action research, Communities of practice, Design-based learning

Assessment strategy

Phases

1.The bridge has two ends

1.Most ima dva kraja (Izgradnja momčadi - Team Building)

1.Мост има два краја (Изградња тима - Team Building)

Description of phase

Game "Bridge" is served to students emphasize importance of teamwork, good communication and co-operation, and that practically check their communication skills. Class is being conducted in two of the Department of first and third year at the same time. The Department are located in the two neighboring classrooms. Acceptance of tasks that should be solved in team work.The students should make bridge of carton box. Each team independently from the other building one-half bridge. Team leaders can meet only two times for 3 minutes in "neutral ground". Bridge must to withstand weight glass with water and to be aesthetically harmonized. At the end of class students fill evaluation ballots. Material for drafting a bridge is cardboard boxes, scotch tape, rope, paper in color, glue, scissors, ruler. Game "Bridge" were the basis for launching a series of new activities. It was founded in the first student companies in Vrsac. As a result of work they created two types of games. Here I describe work on one of them.The second part of the video: http://www.youtube.com/watch?v=_pVEd1Sy5tQ list=UUcguWZ32Htj8i3M6rNA6tjg

Igra "MOST" nam je poslužila da učenicima istaknemo važnost timskog rada, dobre komunikacije i suradnje i da praktično provere svoje komunikacijske vještine. Čas se odvija u dva odjela prve i treće godine istovremeno. Odjela se nalaze u dvije susjedne učionice. Dobivaju zadatak koji treba zajedno riješiti. Učenici treba da naprave most od kartonskih kutija, ali tako da svaki odjel (tim) pravi neovisno od drugog tima jednu polovinu mosta. Kapiteni timova mogu se sastanu samo dva puta po 3 minute na "neutralnom terenu". Most treba izdržati težinu staklene čaše s vodom i da bude estetski usuglašen. Na kraju sata učenici popunjavaju evaluacione listiće. Materijal za izradu mosta: kartonske kutije, selotejp, kanap, papir u boji, ljepilo, škare, skalpel i ravnalo. Igra Most je bila osnova za pokretanje niza projektnih aktivnosti. Osnovana je prva učenička tvrtka u Vršcu. Rezultat rada su dva tipa igre, a ovdje opisujem nastajanje jedne od njih.Drugi dio videa:

http://www.youtube.com/watch?v=_pVEd1Sy5tQ list=UUcguWZ32Htj8i3M6rNA6tjg

Игра "МОСТ" нам је послужила да ученицима истакнемо значај тимског рада, добре комуникације и сарадње и да практично провере своје комуникацијске вештине. Час се одвија у два одељења прве и треће године истовремено. Одељења се налазе у две суседне учионице. Добијају задатак који треба заједно да реше. Ученици треба да направе мост од картонских кутија, али тако да свако одељење (тим) прavi независно од другог тима једну половину моста. Капитени тимова могу да се састану само два пута по 3 минута на „неутралном терену“. Мост треба да издржи тежину стаклене чаше са водом и да буде естетски усаглашен. На крају часа ученици попуњавају евалуационе листиће. Материјал за израду моста: картонске кутије, селотејп, канап, папир у боји, лепак, маказе, скалпел и лењир. Игра Мост је била основа за покретање низа пројектних активности. Основана је прва ученичка компанија у Вршцу. Резултат рада су два типа игре, а овде описујем настајање једне од њих.Други део видеа: http://www.youtube.com/watch?v=_pVEd1Sy5tQ list=UUcguWZ32Htj8i3M6rNA6tjg

Learning activities

1.1 Teacher shares material and tools.

1.1 Nastavnik dijeli materijal i alat .

1.1 Наставник дели материјал и алат. Resources

Educational objects (as file):

1. Опис часа на коме је грађен мост

1.2 The students read the task and choose their team captain.

1.2 Učenici čitaju zadatak i biraju kapiten a svog tima.

1.2 Ученици читају задатак и бирају капитена свог тима. Resources

Educational objects (as file):

1. Задатак - саградите мост

1.3 Captains negotiate on neutral ground.

1.3 Kapiten na neutralnom terenu pregovara sa kapitenom drugog tima.

1.3 Капитен на неутралном терену преговара са капитеном другог тима.

1.4 Testing the bridge

1.4 Ispitivanje izdržljivosti mosta.

1.4 Испитивање издржљивости моста. Resources

Educational objects (as url):

1. Од моста до компаније (прва 2 минута приказују час израде моста)

1.5 Evaluation

1.5 Popunjavanje evaluacionih listića.

1.5 Попуњавање евалуационих листића. Resources

Educational objects (as file):

1. Evaluacioni list1

2. Analiza evaluacionih listića

Phases

2. Make a pair

2. Napravi par

2. Направи пар

Description of phase

Students in previous classes have been introduced to the possibilities of the program for photo editing Gimp (Gimp). To create pictures they can use Gimp or any other photo editing program. Students need to take a photo with an interesting background and it schedules the matching pairs. Pairs of objects in a photograph can be in all areas of their interest. For example. geography, historical places, mathematics, footballers ...

Učenci su na prethodnim časovima upoznati s osnovnim mogućnostima programa za obradu fotografija GIMP (Gimp). Mogu koristiti Gimp ili neki drugi alat za obradu fotografija. Treba da naprave fotografiju sa zanimljivom pozadinom i po njoj rasporede odgovarajuće parove. Oblast koja je predstavljena na slici može biti vezana za gradivo koje su učili, slika koju bi pripremili za nekog mladog rođaka ili prijatelja ili za njihov hobi. Treba koristiti slojeve (Layers) da bi lako mogli pomicati elemente slike po njenoj površini. Da bi bolje shvatili ideju igre učitelj im pokazuje gotovu igru.

Ученици су на претходним часовима упознати са основним могућностима програма за обраду фотографија Гимп (Gimp). Могу користити Гимп или неки други алат за обраду фотографија. Треба да направе фотографију са занимљивом позадином и по њој распореде одговарајуће парове. Област која је представљена на слици може бити везана за градиво које су учили, слика коју би припремили за неког младог рођака или пријатеља или за њихов хоби. Треба да користе слојеве (Layers) да би лако могли померати елементе слике по

њеној површини. Да би боље схватили идеју игре наставник им показује готову игру.

Learning activities

2.1 Teacher shows students a game from the store.

2.1 Nastavnik pokazuje igru spajanja i daje učenicima da se upoznaju s njom.

2.1 Наставник показује игру спајања и даје ученицима да се упознају са њом. Resources

Educational objects (as file):

1. Primer za uzor

2.2 Students choose a topic and start making pictures.

2.2 Učenici biraju temu i počinju izradu fotografije.

2.2 Ученици бирају тему и почињу израду фотографије. Resources

Educational objects (as url):

1. Photo Collage Max - програм за израду колажа, честитки, календара

2. Гимп - програм отвореног кода за обраду фотографија

2.3 Photo printing and preparation for the substrate with the basic electrical circuit.

2.3 Štampanje fotografija i priprema za podlogu s osnovnim električnim kolom.

2.3 Штампанје фотографија и припрема за подлогу са основним електричним колом. Resources

Educational objects (as file):

1. Fudbaleri

2. Automobili

3. Brojevi

4. Životinje

5. Zastave

Phases

3. Establishment of student companies

3. Osnivanje učeničke tvrtke

3. Оснивање ученичке компаније

Description of phase

Students in extracurricular activities (through the work of the section) think of the ways to create platform which will stand below image and serve to close the circuit if the pairs are properly matched. Find solutions for making packages. Make a business plan company. Develop ideas for product promotion. Students present their work at all school events, and other events in collaboration with mentors devise. Run a Facebook page and website. Reports from the blog: Beginnings: <http://skr.rs/H1I> Newer: <http://skr.rs/H1L> Website student companies: <http://etksrbija.weebly.com/>

Osnivanje učeničke tvrtke Učenici na izvannastavnim aktivnostima (kroz rad u sekciji) osmišljavaju načine da naprave podlogu koja će stajati ispod slike i služiti da zatvori strujni krug kada se pravilno povežu parovi. Pronalaze rješenje za izradu pakiranja. Prave poslovni plan tvrtke. Razvijaju ideje za promociju proizvoda. Učenici predstavljaju svoj

ra

d na svim školskim manifestacijama i drugim dešavanjima koja u suradnji s mentorima osmišljavaju. Pokreću fejsbuk stranicu i stranica. Izvješća sa bloga :Počeci: <http://skr.rs/H11> Novije: <http://skr.rs/H11> Sajt učeničke tvrtke: <http://etksrbija.weebly.com/>

Ученици на ваннаставним активностима (кроз рад у секцији) осмишљавају начине да направе подлогу која ће стајати испод слике и служити да затвори електрично коло када се правилно повежу парови. Проналазе решење за израду паковања. Праве бизнис план компаније. Развијају идеје за промоцију производа. Ученици представљају свој рад на свим школским манифестацијама и другим дешавањима која у сарадњи са менторима осмишљавају. Покрећу фејсбук страницу и сајт.Извештаји са блога:Почеци: <http://skr.rs/H11> Новије: <http://skr.rs/H11> Сајт ученичке компаније: <http://etksrbija.weebly.com/>

Learning activities

3.1 Establishment of student companies

3.1 Osnivanje učeničke tvrtke

3.1 Оснивање ученичке компанијеResources

Educational objects (as file):

1. Projektne aktivnosti (kompletan projekat)
2. Biznis plan

3.2 Creating practical solutions for games.

3.2 Osmišljavanje praktičnih rješenja za odabrane igre.

3.2 Осмишљавање практичних решења за изабране игре.Resources

Educational objects (as file):

1. Prototip
2. Prvi proizvodi
3. Priprema slika
4. Lemljenje
5. Izrada kutije

3.3 Preparation of marketing materials and other promotional activities

3.3 Priprema reklamnih materijala i drugih promotivnih aktivnosti.

3.3 Припрема рекламних материјала и других промотивних активности

3.4 Preparing promotion products companies in school and outside school.

3.4 Pripremaju promocije proizvoda za školske i izvanškolske manifestacijama.

3.4 Припремају промоције производа за школске и ваншколске манифестацијаме.

Phases

4.Exit from the classroom, to cooperate with the other schools and connect with the local community

4.Izlazak iz učionice, suradnja s drugim školama i povezivanje s lokalnom zajednicom

4.Изразак из учионице, сарадња са другим школама и повезивање са локалном заједницом

Description of phase

Organizing a quiz for primary school students regarding school glory: "Promotion of work and market research". Participation in the competition "Business challenge". Product promotion student companies during "Museum Night". Participation in the project Youth in Tesla's way and presenting products on "Business baza 2013".

Organiziranje kviza za učenike osnovnih škola povodom školske slave: "Promocija radova i ispitivanje tržišta". Odlazak na natjecanje "Poslovni izazov". Promocija proizvoda učeničke tvrtke tijekom manifestacije "Noć muzeja". Učeshće u projektu Mladi na Teslinom putu i predstavljanje radova na "Biznis bazi 2013".

Организовање квиза за ученике основних школа поводом школске славе: Промоција радова и испитивање тржишта Одлазак на такмичење Пословни изазовПромоција производа ученичке компаније током манифестације Ноћ музеја.Учешће у пројекту Млади на Теслином путу и представљање радова на Бизнис бази2013.

Learning activities

4.1 Organizing a quiz for primary school students regarding school glory: Promotion of work and market research

4.1 Organiziranje kviza za učenike osnovnih škola povodom školske slave: Promocija radova i ispitivanje tržišta

4.1 Организовање квиза за ученике основних школа поводом школске славе: Промоција радова и испитивање тржишта Resources

Educational objects (as file):

1. Promocija kompanije na kvizu organizovanom za učenike osnovnih škola

2. Kviz i promocija radova

4.2 Preparing for Competition "Business Challenge".

4.2 Priprema za natjecanje "Poslovni izazov".

4.2 Припрема за такмичење "Пословни изазов".

4.3 Product promotion student companies during "Museum Night".

4.3 Promocija proizvoda učeničke tvrtke tijekom manifestacije "Noć muzeja".

4.3 Промоција производа ученичке компаније током манифестације "Ноћ музеја".

4.4 Preparing for participation in the project Youth in Tesla's way and presenting products on "Business baza 2013".

4.4 Priprema za sudjelovanje u projektu "Mladi na Teslinom putu" i predstavljanje radova na "Biznis bazi 2013".

4.4 Припрема за учешће у пројекту "Млади на Теслином путу" и представљање радова на "Бизнис бази2013".Resources

Educational objects (as url):

1. Mladi na Teslinom putu

Phases

5. Further plans

5. Daljnji planovi

5. Планови за наставак пројекта

Description of phase

Development products. Cooperation with the school that educates children with disabilities. Making games according to their needs.

Usavršavanje igara. Suradnja sa školom koja odgaja djecu s teškoćama u razvoju. Izrada igre u skladu s njihovim potrebama.

Усавршавање игара. Успостављање сарадње са школом која школује децу која образује децу са тешкоћама у развоју. Израда игара у складу са њиховим потребама.

Learning activities

5.1 Development products.

5.1 Usavršavanje igara.

5.1 Усавршавање игара. Resources

Educational objects (as file):

1. Novi dizajn igre