

## Sažetak

Cilj izlaganja je predstaviti korištenje Loomena na projektu zavičajne nastave koja se provodi svake godine u Osnovnoj školi Jurja Dobrile u Rovinju. Zavičajna nastava je projekt pokrenut 2014. godine u Istarskoj županiji koji se provodi u vrtićima, osnovnim i srednjim školama s ciljem da djeca stječu znanje o svom zavičaju, upoznaju njegovu jedinstvenost i grade zavičajni identitet. Tijekom provedbe zavičajne nastave pažnja se posvećuje dijalektima, te lokalnoj i regionalnoj povijesti, običajima i tradiciji radi sprječavanja odumiranja tradicije. Škola svake godine provodi raznolike aktivnosti te surađuje s različitim ustanovama. Ove godine ideja je bila uključiti i informatiku u provedbu projekta, te smo se odlučili uspostaviti e-kolegij gdje bi učenici putem H5P alata mogli izraditi memory igre na različite teme (kućanstvo, odjeća i obuća, hrana i piće, poljoprivreda i ribarstvo, glagoli). Kartice igre su različito definirane, prva sadrži natpis pojma i zvučni zapis na čakavici a druga samo sličicu. Zvučni zapis sadrži pročitani pojam izvornog govornika kako bi se očuvao točan izgovor te je time također omogućeno da igru mogu igrati i mlađa djeca koja još nisu naučila čitati. Učenici su u evaluaciji ocijenili Loomen i H5P alat pozitivno te time je potvrđena opravdanost e-kolegija za daljnje korištenje tijekom budućih aktivnosti na projektu zavičajne nastave.