



Co-funded by
the European Union



Project No: 2021-1-FI01-KA220-ADU-000035370

Kulturna ozave ščenost in sposobnost izra žanja

Uporaba aplikacij za upravljanje s časom



Ecological Thinking!

Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, ecofriendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.

Let's protect our environment!

Uporaba aplikacij za upravljanje s časom

Opis: Predlagajte aplikacije ali orodja za upravljanje časa, ki jih lahko učenci samostojno raziskujejo in uporabljajo za izboljšanje svojih spretnosti upravljanja časa. Zagotovite vire ali priporočila za aplikacije, ki so primerne za njihove posebne potrebe.

Vrsta vadbe: Samostojno raziskovanje, razprava, študije primerov, izkusveno učenje

Potrebni materiali:

- Elektronske naprave, kot so računalniki ali pametni telefoni.
- Seznam priporočenih aplikacij in orodij za upravljanje časa (ki ga vnaprej pripravi izobraževalec).
- Gradivo za beleženje.

Trajanje: Približno 30-45 minut

Postopek:

- Učencem najprej predstavite aplikacije za upravljanje časa.
- Na kratko pojasnite namen in funkcije aplikacij ter poudarite, kako lahko pomagajo pri upravljanju časa, produktivnosti, točnosti itd.
- Učence vključite v razpravo o tem, kako so te aplikacije lahko koristne za razvijanje spretnosti upravljanja časa v različnih kulturnih okoljih.
- Spodbudite jih, naj delijo svoja razmišljanja o tem, kako je mogoče tehnologijo in digitalna orodja uporabiti za premostitev kulturnih razlik in prilagajanje različnim kulturnim normam v zvezi z upravljanjem časa.
- Pomagajte jim povezati aplikacije s širšim konceptom kulturne kompetence (npr. razložite, da sta razumevanje različnih kulturnih pogledov na čas in učinkovito upravljanje časa pomembna vidika kulturne kompetence, in se pogovorite, kako jim lahko te aplikacije pomagajo pri krmarjenju in prilagajanju različnim kulturnim pričakovanjem glede časa).
- Zagotovite resnične primere iz prakse ali primere, kjer lahko učenci uporabijo aplikacije za izboljšanje svojih spretnosti upravljanja časa in kulturne ozaveščenosti (npr. s predstavitvijo scenarijev, v katerih morajo učenci sodelovati s posamezniki iz različnih kultur, in s prikazom, kako lahko aplikacije pomagajo pri usklajevanju urnikov, upravljanju rokov in spoštovanju kulturnih razlik v pričakovanjih glede časa).
- Učence usmerjajte, kako učinkovito uporabljati aplikacije in jih vključiti v vsakodnevno rutino.
- Na koncu namenite čas za razmislek in skupinske razprave, kjer lahko učenci delijo svoje izkušnje o tem, kako jim bodo aplikacije pomagale pri učinkovitem upravljanju časa in kako bodo bolje razumeli kulturne razlike pri upravljanju časa.

- Če želite spremljati napredek učencev, jim zagotovite stalno podporo pri uporabi aplikacij, ocenite njihovo znanje, po potrebi ponudite smernice, povratne informacije in vire, da bi zagotovili, da učenci razvijajo potrebne spretnosti.

Primeri APP:

- **Todoist:** Priljubljena aplikacija za upravljanje opravil, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje seznamov opravil, določanje datumov izvedbe in opomnikov ter določanje prednostnih nalog. Ponuja funkcije za sodelovanje, sledenje ciljem in integracije z drugimi orodji za produktivnost.
- **Gozd:** Aplikacija, ki uporabnikom pomaga ostati osredotočeni in se izogibati motečim dejavnikom, uporablja igralni pristop. Uporabniki gojijo navidezna drevesa, če se držijo naloge in se upirajo skušnjavi, da bi uporabili telefon. Spodbuja produktivnost in koncentracijo.
- **Časomer za tehniko Pomodoro:** Preprosta aplikacija, ki temelji na tehniki Pomodoro, metodi za upravljanje časa, ki vključuje osredotočeno delo, ki mu sledijo kratki odmori. Ta aplikacija pomaga uporabnikom, da ostanejo produktivni z določanjem časovnih intervalov za delo in odmore.
- **Habitica:** Aplikacija, ki produktivnost spremeni v igro vlog. Uporabniki ustvarijo virtualne like, določijo cilje in prejemajo nagrade za opravljanje nalog in oblikovanje pozitivnih navad. Združuje upravljanje časa z elementi igranja.



Co-funded by
the European Union

Scan to learn more!



Thank you!

Proj. no: 2021-1-FI01-KA220-ADU-000035370

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.