

1. Šta je softverski praktikum u kontekstu obrazovanja vaspitača i koja je njegova uloga u razvoju digitalnih kompetencija?
2. Definiši pojam STEM obrazovanje i objasni njegov značaj u radu sa decom predškolskog uzrasta.
3. Koje su osnovne komponente STEM pristupa u ranom obrazovanju?
4. Na koji način softverski alati mogu podržati razvoj logičkog mišljenja kod dece?
5. Objasni razliku između digitalne pismenosti i informatičke pismenosti.
6. Koje su ključne kompetencije vaspitača za primenu STEM aktivnosti uz pomoć softvera?
7. Navedi primere obrazovnih softvera koji se koriste u radu sa decom predškolskog uzrasta.
8. Kako ScratchJr doprinosi razvoju algoritamskog razmišljanja?
9. Objasni pojam algoritma kroz primer prilagođen deci.
10. Šta je blokovsko programiranje i zašto je pogodno za rani uzrast?
11. Koja je uloga igre u STEM učenju?
12. Kako softverski alati mogu podržati razvoj kreativnosti kod dece?
13. Objasni koncept učenja kroz istraživanje (inquiry-based learning) u STEM kontekstu.
14. Koje su prednosti korišćenja digitalnih alata u vrtiću?
15. Koji su potencijalni rizici prekomerne upotrebe tehnologije kod dece?
16. Kako Tinkercad može biti korišćen u STEM aktivnostima?
17. Objasni značaj razvoja matematičkih veština kroz digitalne igre.
18. Kako softver može pomoći u učenju osnovnih pojmova iz fizike (npr. kretanje, sila)?
19. Koje metode evaluacije se mogu koristiti u STEM aktivnostima?
20. Šta je projektno učenje i kako se primenjuje u STEM okruženju?
21. Objasni interdisciplinarni pristup u STEM obrazovanju.
22. Kako koristiti Kahoot! u evaluaciji znanja dece?
23. Koja je uloga simulacija u učenju prirodnih nauka?
24. Kako digitalni alati podržavaju kolaborativno učenje?
25. Šta su edukativne aplikacije i po kojim kriterijumima se biraju?
26. Objasni značaj vizuelizacije u učenju uz pomoć softvera.
27. Kako koristiti digitalne priče (digital storytelling) u STEM aktivnostima?

28. Koje su faze razvoja softverskog projekta u obrazovanju?
29. Objasni osnovne principe dizajna korisničkog interfejsa za decu.
30. Kako GeoGebra može pomoći u razumevanju matematičkih pojmova?
31. Koja je razlika između simulacije i animacije u obrazovnom softveru?
32. Kako STEM aktivnosti utiču na razvoj kritičkog mišljenja?
33. Objasni ulogu robotičkih igračaka u STEM obrazovanju.
34. Kako softverski alati mogu pomoći u individualizaciji nastave?
35. Šta je digitalna bezbednost i zašto je važna u radu sa decom?
36. Koje su etičke smernice pri korišćenju tehnologije u vrtiću?
37. Kako Code.org podržava rani razvoj programerskih veština?
38. Objasni pojam računalnog razmišljanja (computational thinking).
39. Koje su osnovne faze rešavanja problema u STEM pristupu?
40. Kako se može integrisati matematika u svakodnevne aktivnosti dece uz pomoć softvera?
41. Koji su primeri dobrih praksi u implementaciji STEM-a u vrtiću?
42. Kako koristiti multimediju u edukativne svrhe?
43. Koja je razlika između pasivnog i aktivnog učenja uz pomoć tehnologije?
44. Kako softver može pomoći u razvoju komunikacionih veština kod dece?
45. Objasni značaj refleksije u procesu učenja.
46. Kako planirati STEM aktivnost koristeći digitalne alate?
47. Koji su kriterijumi za procenu kvaliteta obrazovnog softvera?
48. Kako integrisati umetnost u STEM (STEAM pristup)?
49. Koja je uloga vaspitača kao facilitatora u digitalnom okruženju?
50. Kako meriti uspešnost STEM aktivnosti kod dece predškolskog uzrasta?