



Društvo za pomoć osobama sa intelektualnim teškoćama Osijek

# STEM S TEHNOLOGIJOM I EDUKACIJOM MOŽEMO SVE

UP.04.2.1.10.0102

Modul 1-2



VLADA REPUBLIKE HRVATSKE  
Ured za udruge

Ovaj projekt sufinancira Ured za udruge  
Vlade Republike Hrvatske



Europska unija  
Zajedno do fondova EU



EUROPSKI STRUKTURNI  
I INVESTICIJSKI FONDOVI



UČINKOVITI  
LJUDSKI  
POTENCIJALI



Nacionalna  
zaklada za  
razvoj  
civilnoga  
društva

Projekt je sufinancirala Europska unija iz Europskog socijalnog fonda

Sadržaj prezentacije isključiva je odgovornost udruge „ŽENA”.

Program radionice	Trajanje
Uvod Rad s osobama s poteškoćama Demencija, Alzheimer, Kognicija	90 min
<i>Odmor</i>	10 min.
Vježba CogniFit Mobilne aplikacije	90 min.
<i>Odmor</i>	10 min.
Intelektualne teškoće IKT uređaji, Potpomognuta komunikacija Vježba – vizualni raspored	100 min
<i>Odmor</i>	10 min
Vježba - Cboard	80 min

# Uvod

- ▶ Na kvalitetu života osobe utječu tjelesno i materijalno blagostanje, odnosi s drugim ljudima, socijalne, društvene i građanske aktivnosti, osobni razvoj i ispunjenje, te rekreacija
- ▶ Ostvarenje podrazumijeva mogućnost verbalne i/ili neverbalne komunikacije
- ▶ Različite poteškoće često uključuju mogućnost verbalizacije te dovode do teškoća u komunikaciji
- ▶ Asistivne tehnologije mogu olakšati komunikaciju osobama s poteškoćama te tako utjecati na kvalitetu života cijele obitelji

# RAD S OSOBAMA S POTEŠKOĆAMA

- ▶ Nemogućnost samostalne brige o sebi često je u starijoj dobi uzrokovana djelovanjem raznih bolesti
- ▶ Skrb za osobu oboljelu od demencije opisana je kao najzahtjevniji oblik skrbi
- ▶ Trenutno oko 47 milijuna ljudi boluje od ove bolesti

# Demencija

- ▶ Javlja se većinom kod starijih ljudi
- ▶ To je postupno pogoršanje intelektualnih sposobnosti sve do oštećenja socijalnog i radnog funkcioniranja.
- ▶ Najistaknutiji simptomi demencije:
  - ▶ Teškoće u pamćenju, posebno nedavnih događaja
  - ▶ Loša prosudba
- ▶ Razlozi pogoršanja pamćenja su:
  - ▶ Zdravstveni problemi, bolest i posljedice ozljeda
  - ▶ Emocionalni problemi, stres i depresija
  - ▶ Dob

# Demencija (2)

- ▶ Igranje video igara kao što je Super Mario može:
  - ▶ Unaprijediti kapacitet mozga
  - ▶ Pomoći u sprečavanju razvoja demencije
- ▶ Igranje 3D (trodimenzionalnih) videoigara, slagalica ili logičkih igara povezano je s većom sivom masom u dijelu mozga koji je određen za navigaciju

# Super Mario



Izvor: <https://www.mariowiki.com/Mario>

# Vježba

- ▶ Otvorite video igru Super Mario
- ▶ Isprobajte igricu





# Alzheimerova bolest

- ▶ Teška, neizlječiva i progresivna, degenerativna bolest mozga, koja može uzrokovati smrt
- ▶ Napredovanjem dovodi do demencije, gubitka pamćenja, poremećaja mišljenja, te promjena u ponašanju i osobnosti bolesnika
- ▶ Izlaganje digitalnoj tehnologiji stimulira promjene u mozgu na način da se postupno stvaraju i jačaju novi neuronski putovi
- ▶ Provođenje određene količine vremena za kompjuterom korisno za odrasle osobe (sposobnost rada s informacijama, sprječava kognitivno propadanje)

# Kognicija

- ▶ Spoznajno područje
- ▶ Znanje koje stječemo učenjem ili iskustvom i naše osobne značajke koje nam omogućuju obradu svih tih podataka putem percepcije
- ▶ Uključuje različite kognitivne procese:
  - ▶ učenje,
  - ▶ pažnju
  - ▶ pamćenje
  - ▶ jezik, misao, rasuđivanje, donošenje odluka, itd.

# Kognicija (2)

- ▶ Kognicija se može poboljšati vježbama
- ▶ Vježbanje mozga uz 3D videoigre povećava sivu masu hipokampusa, koji je vitalan za učenje novih vještina
- ▶ Nove tehnologije imaju snažan pozitivan učinak i na emocionalno zdravlje umirovljenika
- ▶ Korištenje društvenih medija je korisno za umirovljenika koji su zbog svoje dobi često izolirani i usamljeni (npr. Facebook)

# Kognicija (3)

- ▶ Stimulaciju kognitivnih procesa trebalo bi provoditi 15 min dnevno, 2-3 puta tjedno.
- ▶ Dobrobit vježbanja:
  - ▶ Bolje shvaćanje,
  - ▶ Bolje funkcioniranje i donošenje odluka u svakodnevnim aktivnostima
  - ▶ Sklad i zadovoljstvo sobom
  - ▶ Usporavanje proces
- ▶ Postoje brojne interaktivne igre koje korisnici mogu koristiti pomoću edukatora

# CogniFit

- ▶ Personalizirani program kognitivnog treninga
- ▶ Različite interaktivne vježbe predstavljene kao zabavne igrice za mozak koje se mogu vježbati na računalu
- ▶ Korisne su za osobe koje se:
  - ▶ ne mogu koncentrirati, rastresene su,
  - ▶ brzo se umaraju od mentalnog rada, novo znanje im je teško,
  - ▶ nezainteresirani su, nedostaje im inicijativa,
  - ▶ ne mogu se sjetiti jednostavnih pravila, ne razumiju ili brzo zaboravljaju zadatke
- ▶ <https://www.cognifit.com/brain-games>

MEMORY

PERCEPTION

REASONING

COORDINATION

ATTENTION

Short-Term Memory



Candy Factory



Numbers line



Naming



Word Quest



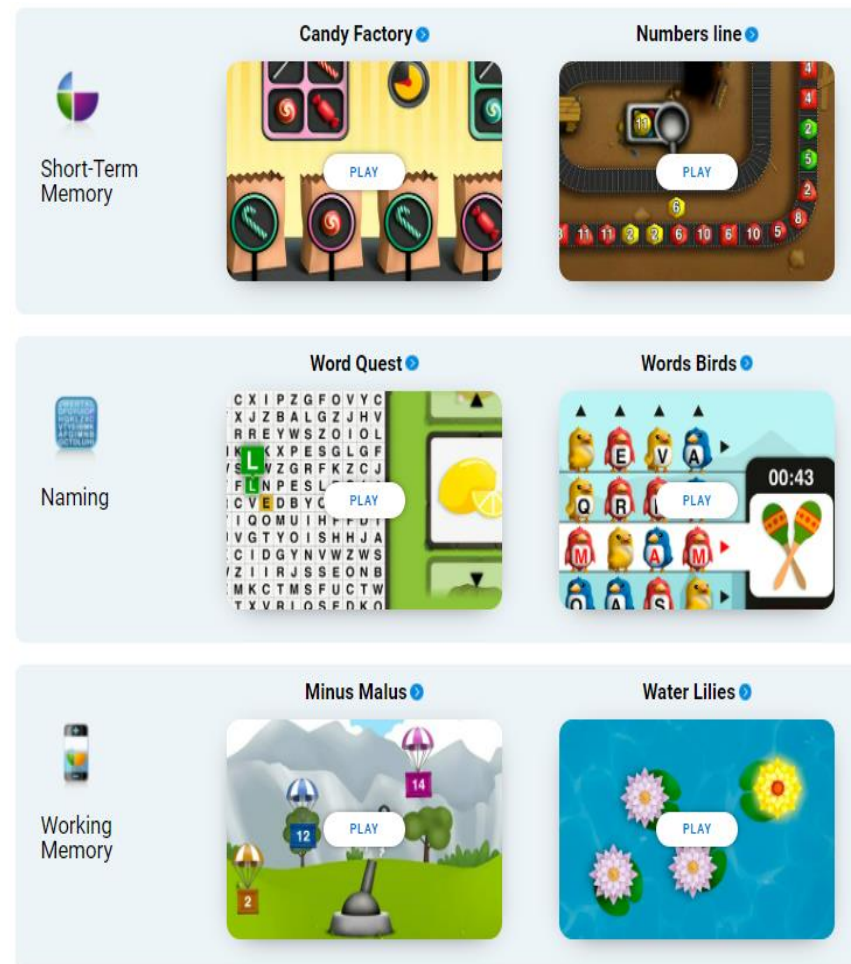
Words Birds



Contact us

## Memory

- Short-Term Memory
- Naming
- Working Memory
- Visual Short-Term Memory
- Non-Verbal Memory
- Phonological Short-term Memory




## How to play

Shoot down the crates falling from the sky by subtracting the values to zero.

Aim at the box and add up the right number of points. Be careful, you have a limited number of bullets to shoot per box.

Press "START" when you're ready.

## Cognitive Skills

 Processing Speed

 Shifting

 Working Memory





# Vježba



- ▶ Otvorit CogniFit
- ▶ U grupi Memory odaberite igricu za jačanje radne memorije
- ▶ Isprobajte igricu

## Percepcija

- Auditory perception
- Visual Perception
- Spatial Perception
- Visual Scanning
- Estimation
- Width of Field of View
- Recognition





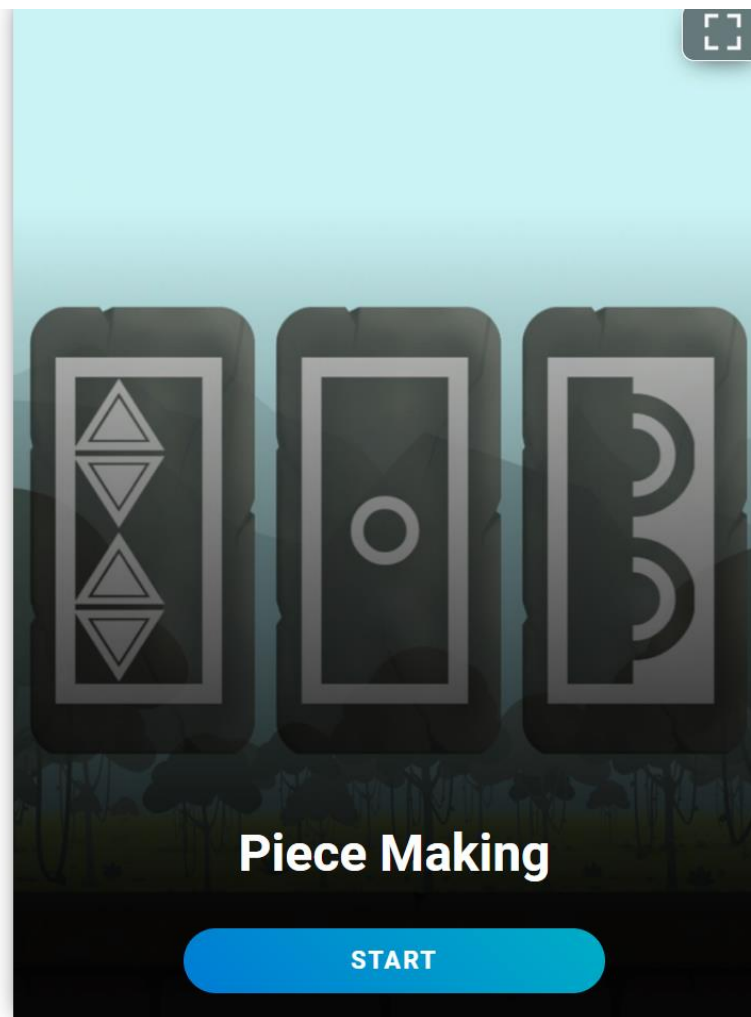
## How to play

There will be totem stones presented. Try to remember the symbols on the totem stones.  
Then, select the image that includes every totem symbol that you saw before.

Press "START" when you're ready.

## Cognitive Skills

-  Recognition
-  Visual Perception
-  Visual Short-Term Memory



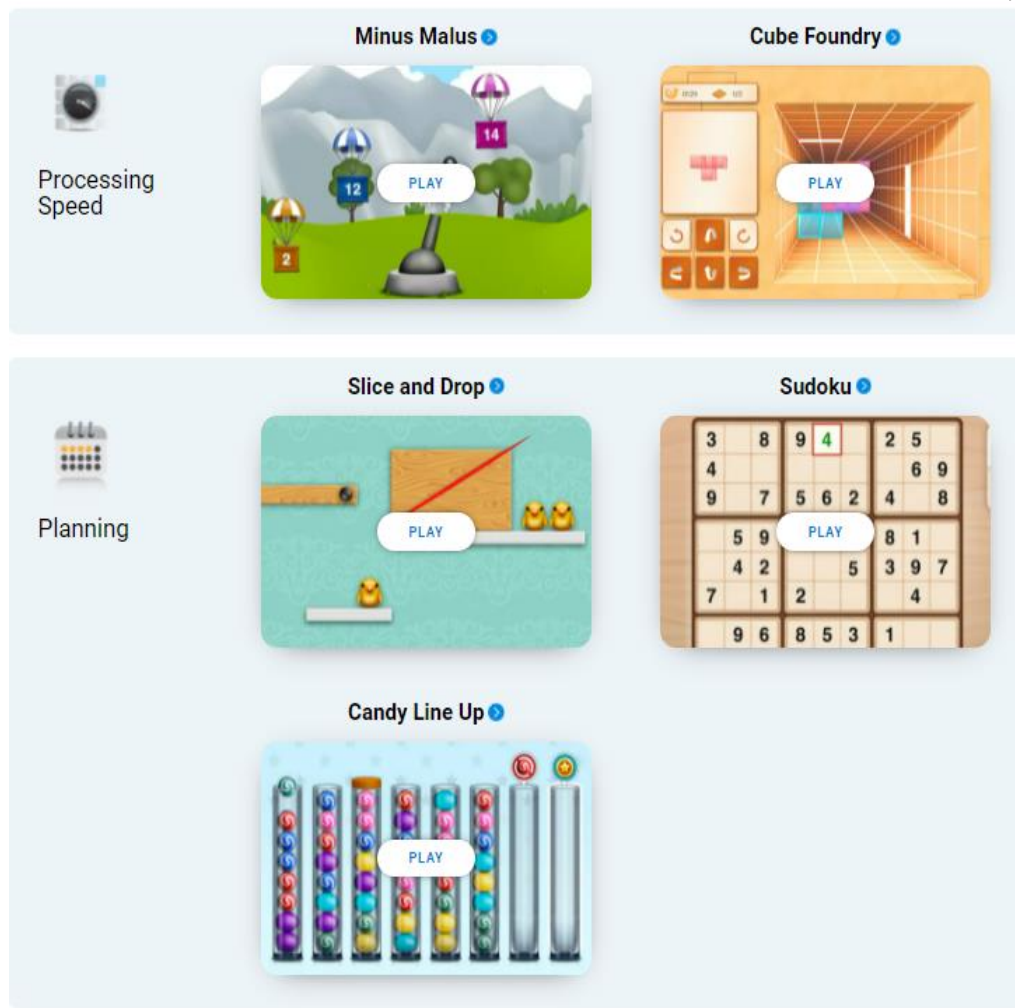
# Vježba



- ▶ Otvorit CogniFit
- ▶ U grupi Perception odaberite igricu za jačanje prepoznavanja (Recognition)
- ▶ Isprobajte igricu

## Rezoniranje

- Processing Speed
- Planining
- Shifting



## How to play

The objective of this game is to lead birds to the floor and keep them away from cats.

To help birds, you can interact with the surrounding such as ropes and screws or slice wooden shelves by drawing a line with your mouse.

However, you cannot slice fixed blocks.

Carefully plan your moves as things might be more complicated than they appear at first glance.

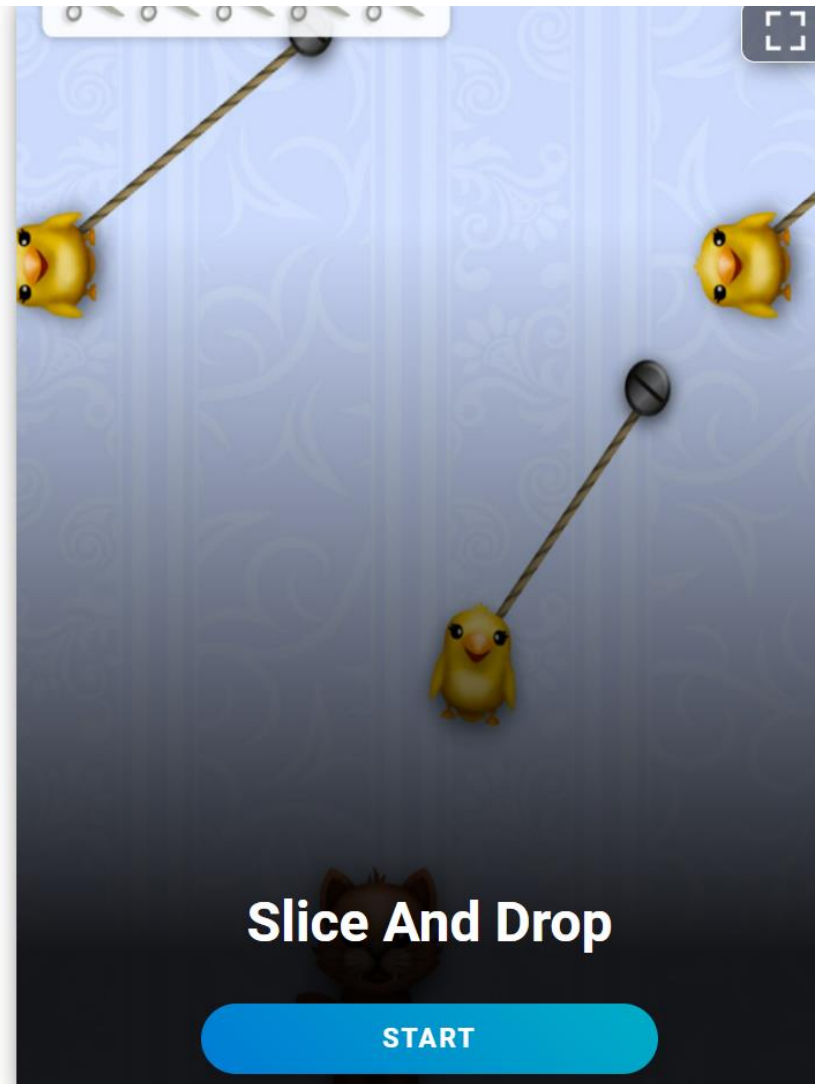
Press "START" when you're ready.

## Cognitive Skills

 Estimation

 Planning

 Spatial Perception



# Vježba

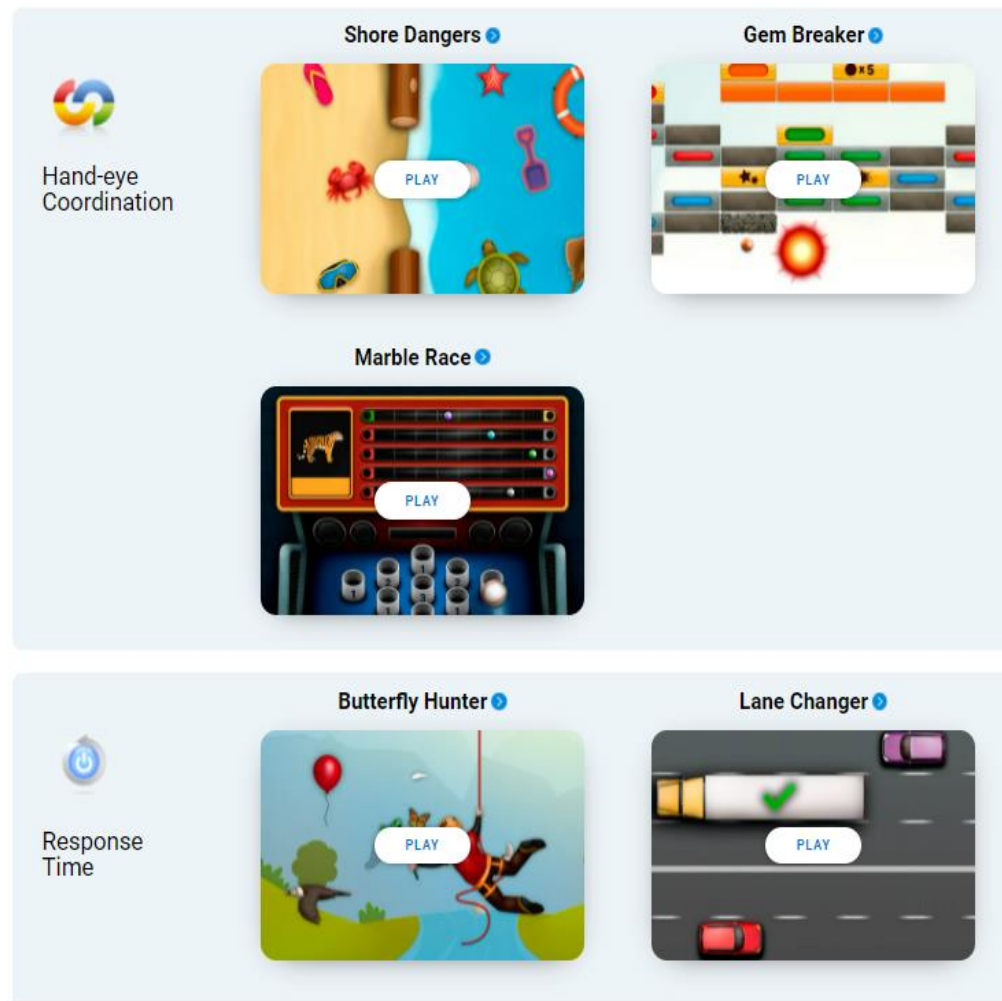


- ▶ Otvorit CogniFit
- ▶ U grupi Rezoniranje odaberite igricu za Planiranje
- ▶ Isprobajte igricu



## Koordinacija

- Hand-eye coordination
- Response Time





Pritisnite **Esc** da biste zatvorili prikaz na cijelom zaslonu



## How to play

You have to hunt butterflies in the sky.  
Catch the butterflies as fast as you can and avoid everything else.  
You can dodge anything by going into the whirlwind.

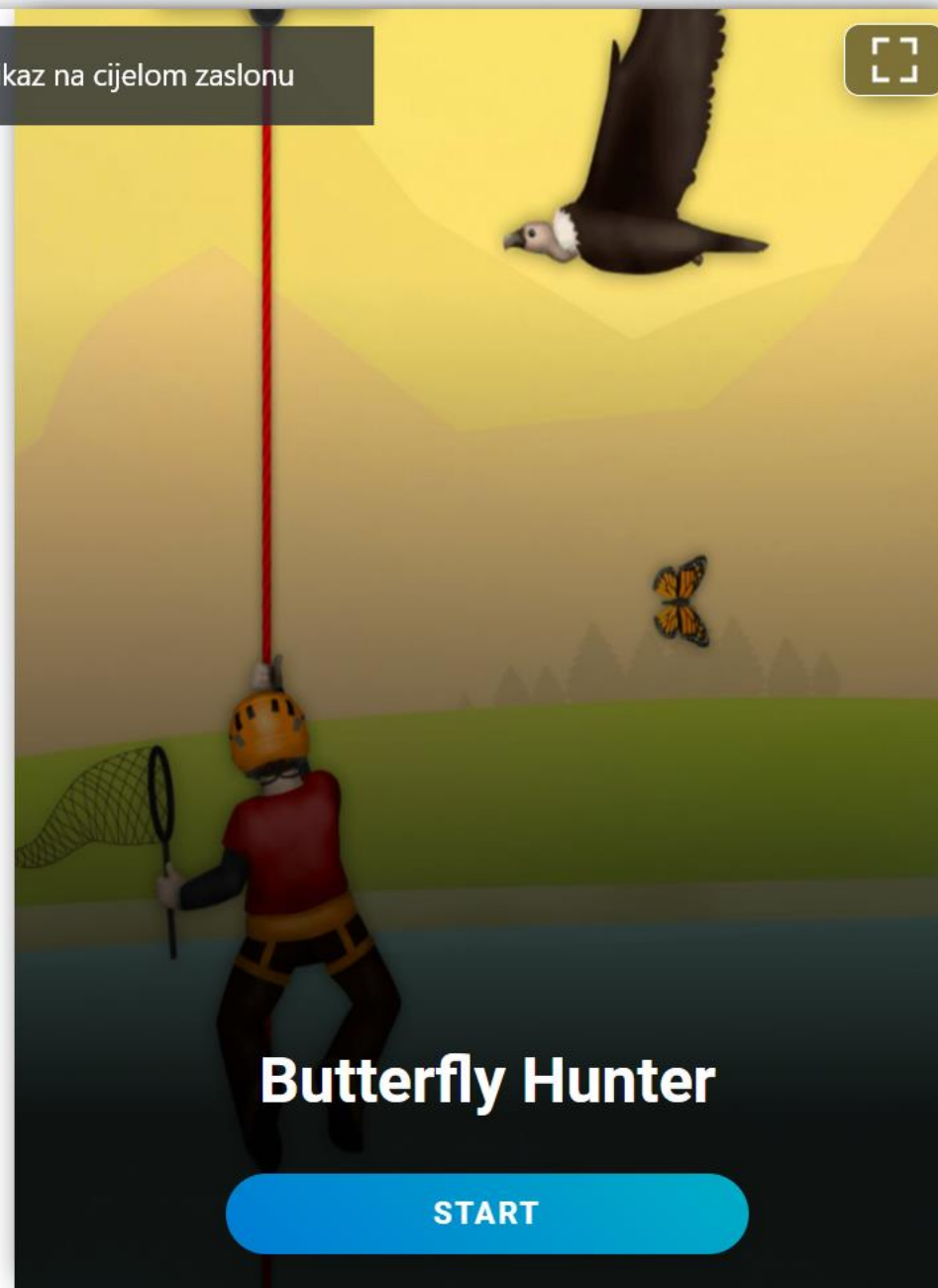
Press "START" when you're ready.

## Cognitive Skills

 Hand-eye Coordination

 Response Time

 Spatial Perception



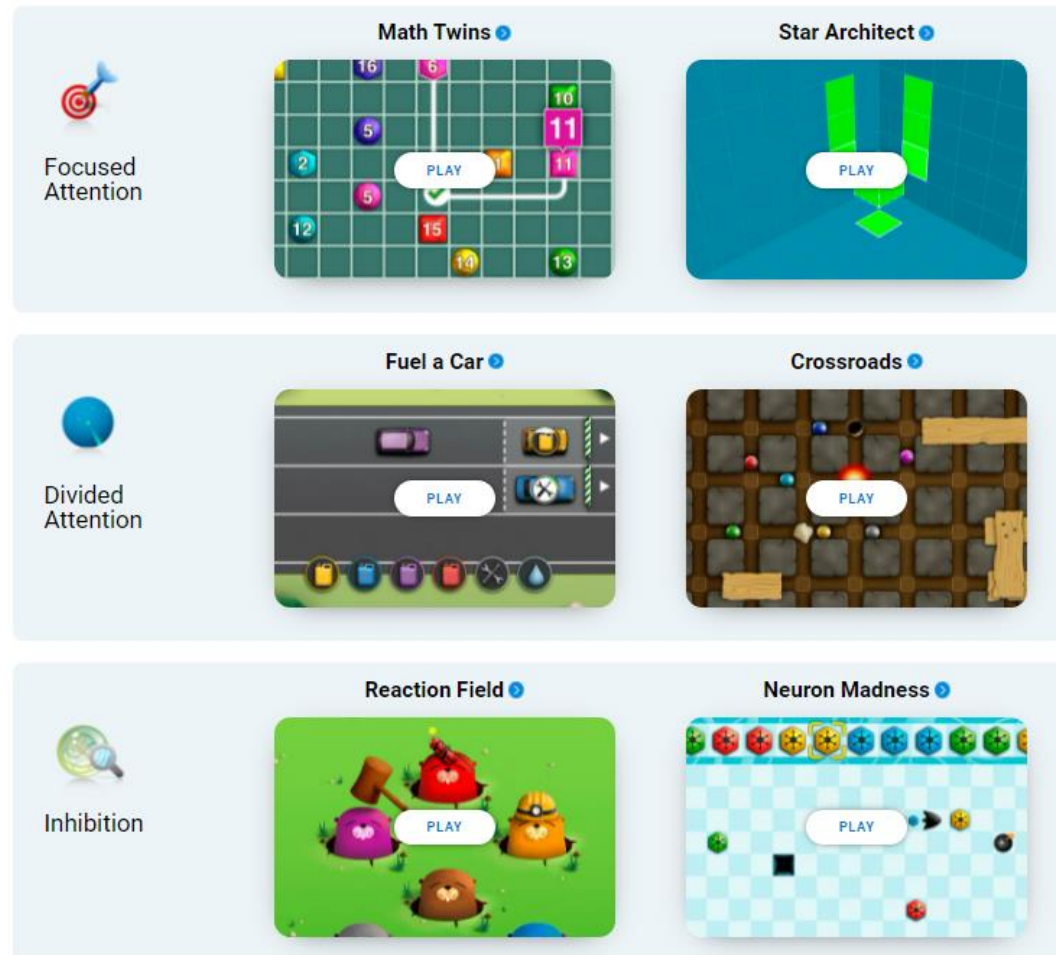
# Vježba



- ▶ Otvorit CogniFit
- ▶ U grupi Coordination (koordinacija) odaberite igricu za jačanje vremena odaziva
- ▶ Isprobajte igricu

## Pažnja

- Focused Attention
- Divided Attention
- Inhibition
- Updating



## How to play

You are managing a gas station. Icons indicate what the cars need.

Press on the corresponding colored equipment to select the service and then press back on the car.


Once the service is complete press on the car for it to go through.

Press as fast as you can to avoid chaos.

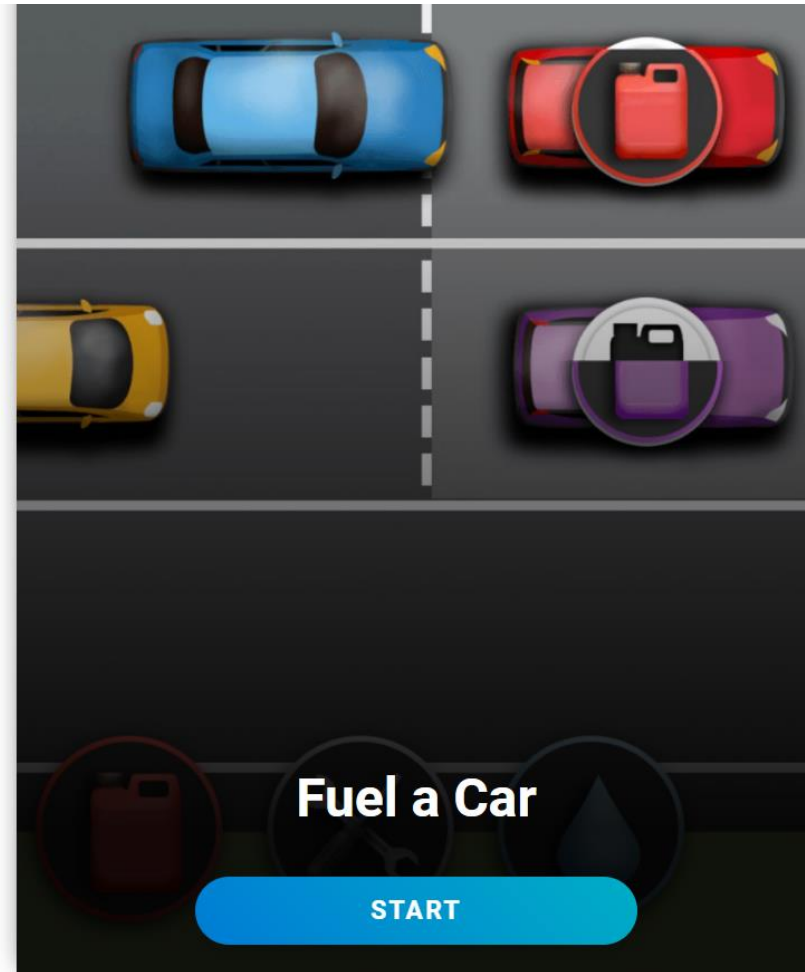
Press "START" when you're ready.

## Cognitive Skills

 Divided Attention

 Processing Speed

 Response Time



# Vježba



- ▶ Otvorit CogniFit
- ▶ U grupi Pažnja odaberite igricu za podjeljenu pažnju
- ▶ Isprobajte igricu

# Mobilne aplikacije

- ▶ Igre za poboljšanje pamćenja za mobitele, mogu se preuzeti s Google Play-a:  
<https://play.google.com/store/apps/dev?id=7914063472596114629&hl=hr&gl=U>

S



# Vježba - mobitel



▶ Otvorit Google Play

▶ Preuzeti igricu

<https://play.google.com/store/apps/dev?id=7914063472596114629&hl=hr&gl=US>

▶ Isprobajte igricu na mobilnim uređajima

# Intelektualne teškoće

- ▶ Intelektualne teškoće su stanje koje se utvrđuje prije 18. godine života i ne može se liječiti.
- ▶ Značajno ograničenje u ukupnom životu osobe, karakterizirano bitnim ispodprosječnim intelektualnim funkcioniranjem koje je istodobno popraćeno smanjenom razinom u dvije ili više adaptivnih vještina
- ▶ Područja adaptivnih vještina su komunikacija, briga o sebi, stanovanje, socijalne vještine, samousmjeravanje, zdravlje i sigurnost, funkcionalna akademska znanja, slobodno vrijeme i rad.
- ▶ Osnovna podjela – Laka IT, Umjerena, Teža i Teška IT.



# Intelektualne teškoće (2)

- ▶ Osobama s intelektualnim teškoćama komunikaciju mogu olakšati:
  - ▶ Jednostavni komunikatori kao što su **QuickTalker ili GoTalk**
  - ▶ Komunikacijski softveri kao što su **Communicator 5 ili Grid 3**
- ▶ Ove softvere moguće je koristiti:
  - ▶ uz pomoć **sklopki** ili
  - ▶ uz pomoć **komunikacije pogledom**.



## *Korištenje računala pomoću žiroskopskog miša*

# *Uređaji informacijsko-komunikacijske tehnologije(IKT)*

- ▶ Omogućiti im što lakše stjecanje funkcionalnih i adaptivnih vještina i znanja što im olakšava integraciju u društvo
- ▶ Moguće je stimulirati (socijalni i kognitivni) razvoj
- ▶ Važna je poticajna okolina za učenje, u čemu se odražava mogućnost primjene IKT-a.
- ▶ Pozitivan utjecaj na znanje učenika, na stav, motivaciju te sam proces učenja

# Uređaji informacijsko-komunikacijske tehnologije(IKT) (2)

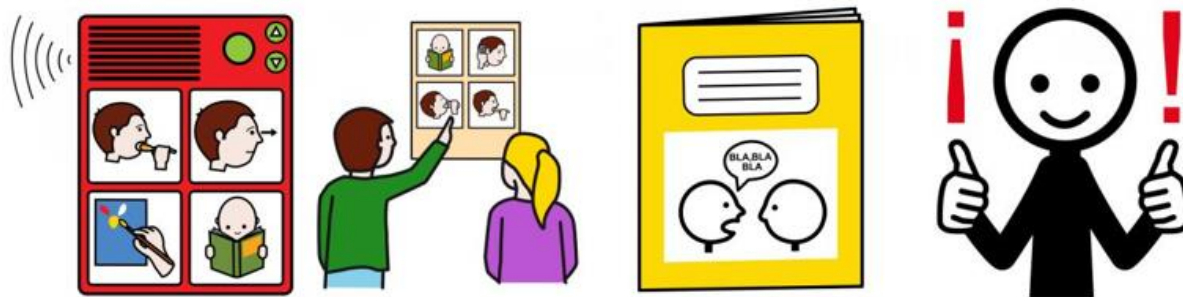
- ▶ Učenje temeljeno na digitalnim igrama može pomoći učenicima s intelektualnim teškoćama u usvajanju novih podataka, usvajanju i razvoju novih vještina, stjecanju (životnih) kompetencija, razvoju socijalnih vještina i formiranju načina razmišljanja
- ▶ Igra djeluje na učenika kroz socijalni, kulturalni, emocionalni (afektivni), kognitivni i tjelesni aspekt
- ▶ Igra ima direktan utjecaj na ponašanje, način mišljenja i percepcije svijeta u kojem osoba živi i djeluje.

# Potpomognuta komunikacija

- ▶ Alternativna i augmentativna komunikacija (AAK) integrirana je skupina sastavnica koja uključuje simbole, pomagala, strategije i tehnike koje korisnici rabe s ciljem jačanja komunikacije
- ▶ Namijenjena je osobama sa složenim komunikacijskim potrebama koje se ne mogu služiti govornim jezikom i/ili imaju teškoće jezičnoga razumijevanja uslijed različitih teškoća:
  - ▶ poremećaja i oštećenja (djeca i osobe s motoričkim teškoćama - cerebralna paraliza, distoni sindrom i sl.),
  - ▶ višestrukim teškoćama, intelektualnim teškoćama, komunikacijskim teškoćama i poremećajem iz spektra autizma, oštećenjem vida, oštećenjem sluha, te s jezičnim i govornim teškoćama.

# Potpomognuta komunikacija (2)

- ▶ **Cilj** upotrebe nekog od oblika potpomognute komunikacije je:
  - ▶ Ostvarenje funkcionalne komunikacije,
  - ▶ Cjelovito sudjelovanje u dobnu primjerenim aktivnostima te
  - ▶ Stjecanje novih znanja i iskustava



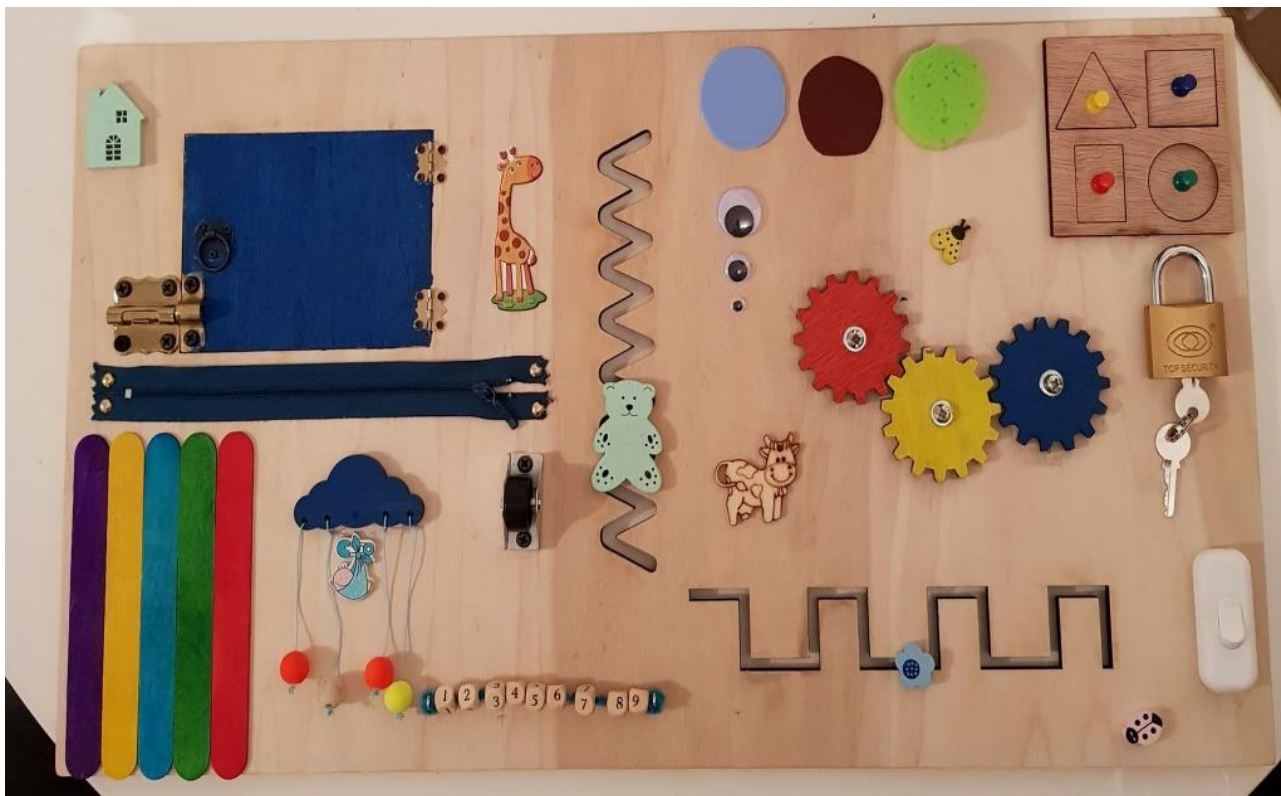
# Niskotehnološka sredstva

- ▶ Sredstva koja ne trebaju električnu energiju da bi se korisnik njima služio
- ▶ Većina njih je ručno rađena i individualno prilagođena svakom korisniku
- ▶ To su razne vrste opipljivih objekata (konkretni predmet, umanjeni objekti ili dijelovi objekata), komunikacijske ploče ili knjige



## *Didaktička ploča*





*Didaktička ploča*



*Senzorička ploča*

# Jednostavni komunikatori

- ▶ Komunikator je uređaj koji **omogućava osobi s komunikacijskim teškoćama lakšu komunikaciju.**
- ▶ Komunikatori,, mogu biti vrlo jednostavni mehanički uređaji, a mogu biti i jako napredni elektronički uređaji.
- ▶ Jednostavniji komunikatori su oni koji govor stvaraju tako da reproduciraju snimljene poruke.
  - ▶ Štipaljke pričalice
  - ▶ Pričajući raspored
  - ▶ Interaktivni zid

# Štipaljke pričalice

- ▶ Idealan motivator za poticanje i razvijanje komunikacijskih i spoznajnih vještina djece s teškoćama, ali i djece redovnog razvoja.
- ▶ Osim što razvijaju komunikacijske i spoznajne vještine, štipaljke pričalice dobar su alat i za razvijanje vještina fine motorike.
- ▶ Idealne su za aktivnosti pričanja priče i redoslijeda radnje, slušanja i prepoznavanja snimljene poruke te razvijanja spoznajnih vještina (npr. učenje sheme tijela).

## Ideje za rad

Štipaljke pričalice na kojima se može snimati savršeni su za igre uparivanja sluha. Snimate zvukove životinja i neka ih polaznici poslušaju, a zatim odaberite i izrežite ispravnu fotografiju/ crtež/ simbol na štipalicu.





# Vizualni raspored

- ▶ Sustav podrške koji pokazuje što će se dogoditi tijekom nekog vremena, redosljed kojim će se stvari odvijati, kada će završiti i što će se sljedeće dogoditi.
- ▶ Svrha vizualnog rasporeda je olakšati osobi prijelaz na sljedeću aktivnost.
- ▶ Dobrobiti vizualnog rasporeda:
  - ▶ Veća predvidljivost
  - ▶ Osjećaj sigurnosti
  - ▶ Osjećaj kontrole
  - ▶ Jasnija očekivanja okoline
  - ▶ Bolja orijentacija u prostoru i vremenu
  - ▶ Veća samostalnost u obavljanju aktivnosti brige o sebi
  - ▶ **MANJE** tjeskobe i nepoželjnih ponašanja

# Vizualni raspored (2)

- ▶ Prilikom individualizacije rasporeda, potrebno je voditi računa o djetetovim mogućnostima, ali i preferencijama.
- ▶ Ono što možete prilagoditi mogućnostima i preferencijama jesu:
  - ▶ Dužina vizualnog rasporeda (u početku kraći, s vremenom uvoditi nove aktivnosti)
  - ▶ Lokacija (važno je da je na vidljivom mjestu).
- ▶ Neke od čestih lokacija su: vrata frižidera ili ormara, komunikacijska knjiga, tablet i slično)



## *Vizualni raspored*



# ICT-AAC

- ▶ **Aplikacija za izradu vizualnog rasporeda:** <http://usluge.ict-aac.hr/vizualni-raspored/>
- ▶ Aplikacija je namijenjena širokom spektru korisnika u svrhu lakšeg, bržeg i učinkovitijeg prijenosa poruke
- ▶ Omogućuje slaganje fraza i rečenica pomoću postojećih simbola iz tri nekomercijalne galerije i nadogradnju vlastitim simbolima ili fotografijama
- ▶ ARAASAC, Mulberry i Sclera

*Kreiraj svoj vizualni raspored...*



### Novi vizualni raspored

Odabirom ove opcije otvara vam se prazan vizualni raspored



### Prijepodne u vrtiću

Odabirom ove opcije otvara vam se predložak vizualnog rasporeda s uobičajenim aktivnostima prijepodneva u vrtiću



## *Sučelje aplikacije za vizualni raspored*

## Dodaj simbol u vizualni raspored

Pretraži simbole...

Učitaj simbol s računala.....



Dodaj simbol u:

LISTU

+ DODAJ SIMBOL



## Vizualni raspored



**Naslov:**

Unesi tekst...



## Vizualni raspored



**Naslov:**

Kupovina



**Opis:**

Uzimanje kolica



**Opis:**

Odlazak na blagajnu



**Opis:**

Pozdravljanje



# Vježba



- ▶ Otvorite aplikaciju za izradu vizualnog sadržaja
- ▶ Isprobajte funkcionalnosti aplikacije
- ▶ Izradite novi vizualni raspore (uz pomoć predavača)
- ▶ Izvadite samostalno novi vizualni raspored

# Interaktivni zid

- ▶ Jednostavni komunikator koji se sastoji od 30 polja
- ▶ U svako polje moguće je umetnuti sličicu i snimiti zvučnu poruku u trajanju od 10 sekundi.
- ▶ Interaktivni zid može poslužiti kao vizualna podrška, na način da organizacija sličica i snimljenih poruka prati korisnikov dnevni raspored
- ▶ Ili da se koraci u aktivnostima prikažu u obliku sličica i zvučnih poruka (npr. oblačenje, pranje ruku, pripremanje jednostavnih obroka i sl.).



### *Interaktivni zid*

## Interaktivni zida (2)

- ▶ Pruža mnoštvo vizualnih, zvučnih i taktilnih doživljaja koje djeca rado istražuju i otkrivaju.
- ▶ Sastoji se od rotirajućeg optičkog valjka, zveckavih lanaca, masažera različitih veličina, blještavih optičkih vlakana, zvučnih tipki, geometrijskih oblika raznih boja.
- ▶ S ovim interaktivnim panelom možete čak snimati i slušati poruke i zvukove.
- ▶ Prednost je što se na jednom mjestu nalaze predmeti koji stimuliraju razna osjetila, tako važna za pravilan rast i razvoj svakog djeteta.





### *Interaktivni taktilni zid*

# Pričajuće trake

- ▶ TalkTrac je malen i praktičan komunikator koji se može nositi poput ručnoga sata
- ▶ Idealan je za djecu i odrasle:
  - ▶ S poremećajima iz spektra autizma kao pomoć u komunikaciji u društvu, s obitelji i prijateljima, te
  - ▶ Za snimanje rasporeda, popisa stvari koje treba zapamtiti, obaviti i slično.



## *Pričajuće trake*

# Visokotehnoška sredstva

- ▶ Sredstva kojima je potrebna električna energija kako bi funkcionirala
- ▶ U to se ubrajaju:
  - ▶ komunikacijski uređaji, tj. komunikatori
  - ▶ sustavi koji se aktiviraju pogledom
  - ▶ uređaji za skeniranje objekata
  - ▶ osobna računala
  - ▶ razne vrste „pametnih telefona“
  - ▶ tableti
  - ▶ prijenosni elektronički organizatori

# Visokotehnološka sredstva (2)

- ▶ Proizvodi za podršku komunikaciji uključuju tehnološke naprave
  - ▶ komunikatore s umjetnim govorom,
  - ▶ osobna računala ili tablete sa specijalnim programima koji dozvoljavaju različite oblike pristupačnosti za ljude s vrlo ograničenom pokretljivošću.
- ▶ Olakšavaju ugradnju različitih sustava piktografskih i ortografskih simbola, kao i jedinice za glasovni izlaz.
- ▶ Mogu uključivati i netehnološka sredstva, kao što su komunikacijske ploče i knjige

# *Sustavi nadomjesne i potpomognute komunikacije (NPK)*

- ▶ Načini izražavanja koji su različiti od govornog jezika, te su usmjereni na povećanje (potpomognuto) i/ili kompenzaciju (nadmjesno) poteškoća u komunikaciji i jeziku mnogih osoba s trajnim mentalnim i/ili tjelesnim teškoćama
- ▶ Sve osobe koje iz nekog razloga nisu razvili ili su izgubili stečenu razinu govorne produkcije potrebne za komuniciranje na zadovoljavajući način, trebaju koristiti AAC.

# *Sustavi nadomjesne i potpomognute komunikacije (NPK) (2)*

- ▶ Razlozi upotrebe i primjene AAC su:
  - ▶ cerebralna paraliza,
  - ▶ intelektualne teškoće,
  - ▶ poremećaji iz spektra autizma (PSA),
  - ▶ neurološke bolesti kao što su amitrofna lateralna skleroza (ALS), multipla skleroza (MS), Parkinsonova bolest, mišićna distrofija, traumatske ozljede mozga, afazije ili
  - ▶ višestruke teškoće različitih oblika, uz imenovane i druge



# *Sustavi nadomjesne i potpomognute komunikacije (NPK) (3)*

- ▶ Augmentativna i alternativna komunikacija uključuje:
  - ▶ sistem simbola,
  - ▶ grafičkih prikaza (slika, crteža, piktograma, riječi ili slova) i
  - ▶ neverbalne komunikacije (mimika, geste i znakovi) te u krajnjim slučajevima podrazumijeva i asistivne tehnologije.
- ▶ Različiti sustavi simbola prilagođavaju se potrebama ljudi neovisno o kronološkoj dobi i neujednačenim motoričkim, kognitivnim i jezičnim vještinama



# *Sustavi nadomjesne i potpomognute komunikacije (NPK) (4)*

- ▶ Starije osobe pate od kognitivnih poremećaja zbog afazije, Alzheimerera, demencije ili drugih psihijatrijskih bolesti zbog kojih je neophodna upotreba sustava potpomognute ili nadomjesne komunikacije sa simbolima koji im omogućuju komunikaciju.
- ▶ Ove vizualne potpore mogu biti privremena ili trajna pomoć.
- ▶ Jedna od najvećih nekomercijalnih galerija simbola je **ARASAAC galerija** s ukupno 12 628 dostupnih simbola koje je moguće pretraživati na hrvatskom jeziku

# Cboard

- ▶ Cboard je besplatna web i mobilna aplikacija za djecu i odrasle osobe s oštećenjem govora i jezika
- ▶ Olakšava komunikaciju sa simbolima/slikama i pretvorbom teksta u govor.

# Komunikacija za svakoga

**Cboard** je AAC Cboard je besplatna web i mobilna aplikacija za djecu i odrasle osobe s oštećenjem govora i jezika koja olakšava komunikaciju sa simbolima/slikama i pretvorbom teksta u govor.

POKRENITE CBOARD

DOWNLOAD

# Welcome to Cboard

Cboard helps users with speech and language impairments to communicate with symbols and text-to-speech.



LOGIN

SIGN UP

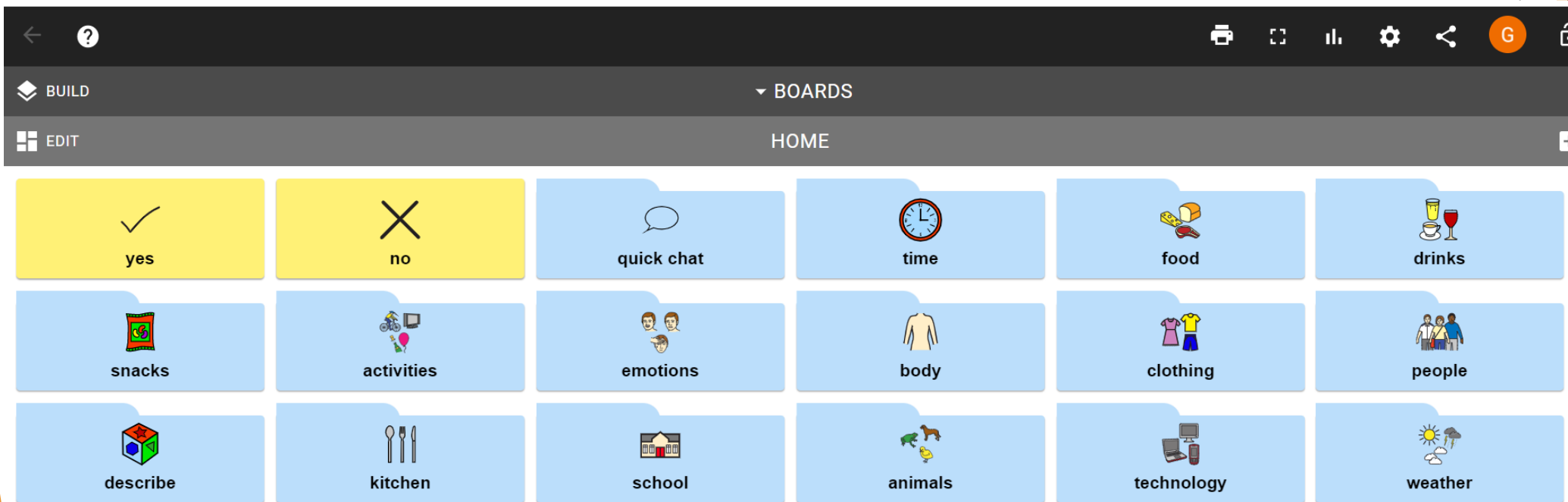


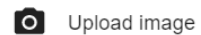
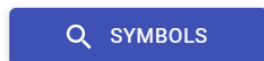
Sign in with Google



Sign in with Facebook

SKIP FOR NOW





Board Name\*

Moja ploča

Vocalization

Moja ploča

Type

- Button  Folder  Empty Board

Color Scheme

Cboard



# Vježba

- ▶ Otvorite aplikaciju
- ▶ Dodajte novu ploču
- ▶ Dodajte novi simbol



BOARDS

PUBLIC BOARDS

ALL MY BOARDS



Nucleo1 Tecnocinesis

45 Tiles

By Melisa Manrique

23/02/2022



Rehactiva

45 Tiles

By Melisa Manrique

23/02/2022

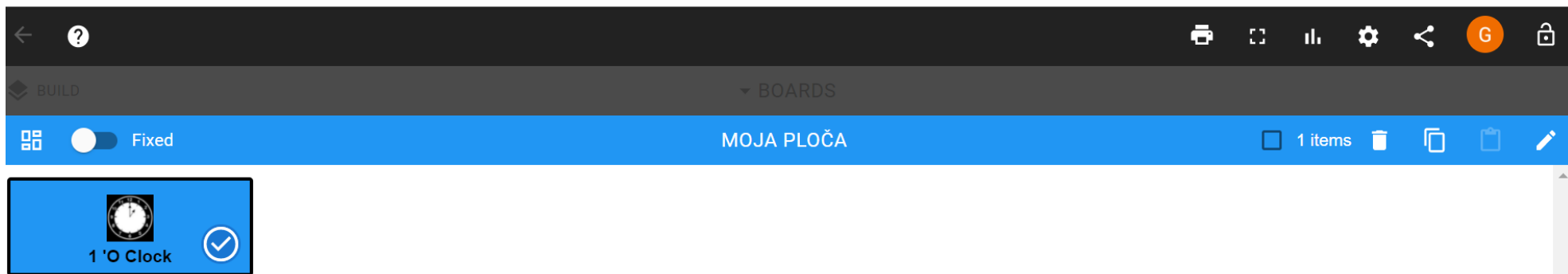


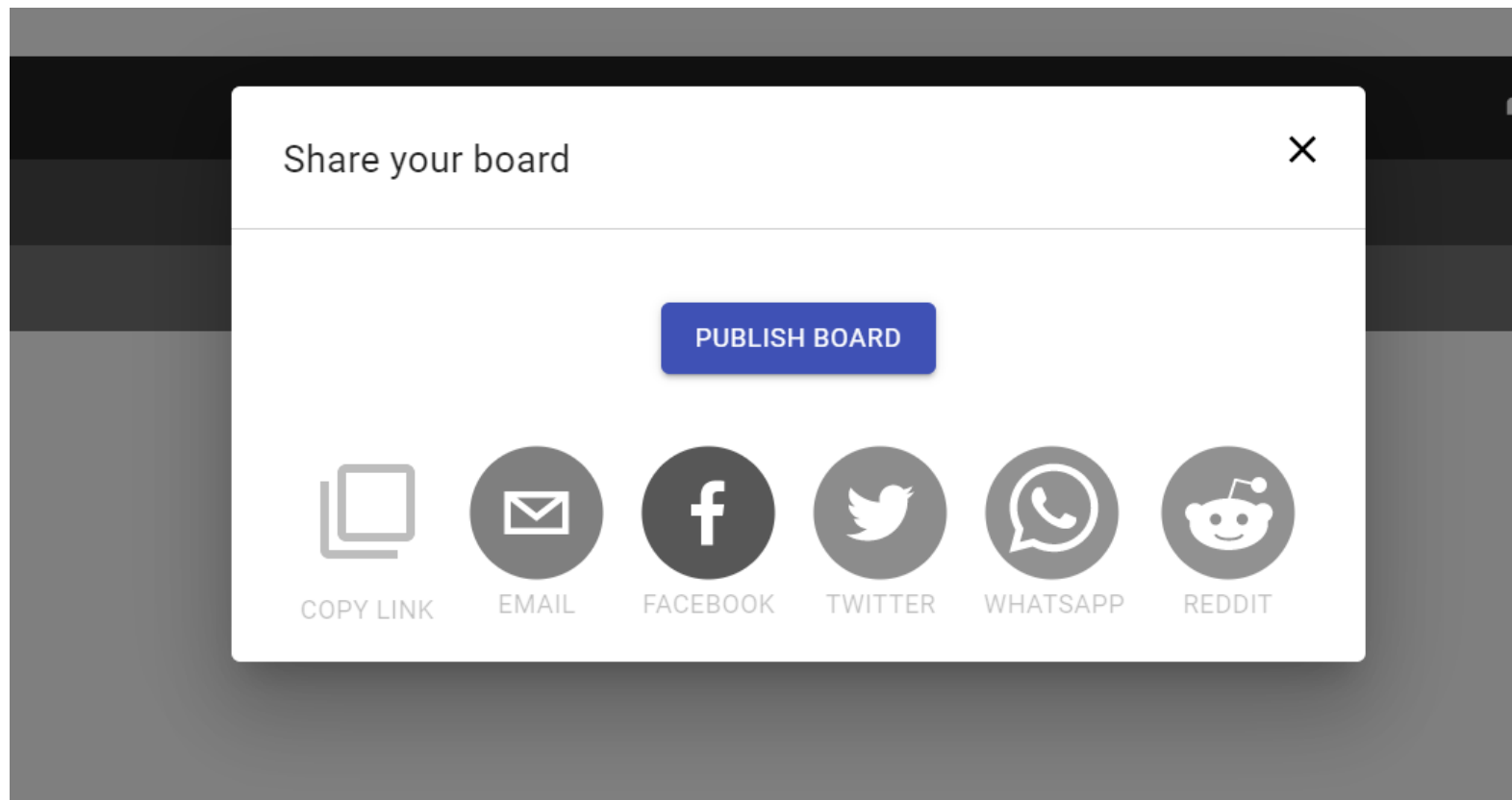


# Vježba



- ▶ Otvorite aplikaciju
- ▶ Personalizirajte postojeću ploču
- ▶ Dodajte potrebne simbole





# Vježba



- ▶ Otvorite aplikaciju
- ▶ Dodajte vlastiti simbol
- ▶ Transformirajte ploču u fiksnu
- ▶ Objavite ploču

# Za više o EU fondovima:

[www.esf.hr](http://www.esf.hr)

[www.strukturnifondovi.hr](http://www.strukturnifondovi.hr)