

XI. KONGRES NASTAVNIKA MATEMATIKE RH

KORIŠTENJE RAČUNALNIH SOFTVERA I APLIKACIJA U MATEMATIČKOM OBRAZOVANJU

IVANA KATALENAC, PROF.

Korištenje računalnog softvera u matematičkom obrazovanju transformira pasivno učenje u aktivno istraživanje, nudeći alate poput *GeoGebre* za vizualizaciju, *Maplea/MATLAB-a* za rješavanje složenih problema, *Excela* za analizu podataka i igara za angažman, što dovodi do boljeg razumijevanja, kritičkog mišljenja i dubljeg konceptualnog razumijevanja čineći apstraktne ideje vizualnim, interaktivnim i omogućujući učenicima da otkrivaju obrasce i grade vlastito znanje.

UOBIČAJENI SOFTVERI

- ❖ **Softver za dinamičku geometriju:** GeoGebra (vizualizacija geometrije, algebre).
- ❖ **Simboličko i numeričko računanje:** Maple, MATLAB (napredna matematika, diferencijalni račun, modeliranje).
- ❖ **Proračunske tablice:** Excel (analiza podataka, obrasci, osnovne funkcije).

UOBIČAJENI SOFTVERI

- ❖ **Programski jezici:** Python, MSWLogo, Scratch (algoritamsko razmišljanje, napredne aplikacije).
- ❖ **Interaktivni alati:** PowerPoint, online platforme (tutoriali, prezentacije, upravljanje domaćim zadaćama).

KAKO SE KORISTE?

- ❖ **Interaktivne demonstracije:** Učitelji koriste softver za dinamičko prikazivanje koncepata.
- ❖ **Istraživanje i otkrivanje:** Učenici koriste alate za otkrivanje obrazaca (npr. u proračunskim tablicama).
- ❖ **Rješavanje problema:** Primjena softvera za složene izračune ili simulacije (npr. kaotični sustavi).
- ❖ **Procjena:** Sustavi za e-učenje upravljaju zadacima i pružaju trenutne povratne informacije.

KLJUČNE PREDNOSTI

- ❖ **Vizualizacija:** Pomaže učenicima da vide apstraktne koncepte (poput grafova, transformacija) u 2D/3D, čineći ih konkretnima.
- ❖ **Angažman i motivacija:** Interaktivni tutorijali, simulacije i igre potiču znatiželju i čine učenje zabavnim.
- ❖ **Dublje razumijevanje:** Pomiče učenike od mehaničkog pamćenja do aktivnog otkrivanja i istraživanja matematičkih ideja.

KLJUČNE PREDNOSTI

- ❖ **Poboljšane performanse:** Softver pomaže u složenim izračunima i simulacijama, poboljšavajući brzinu i točnost rješavanja problema.
- ❖ **Fleksibilnost i kritičko mišljenje:** Učenici mogu testirati hipoteze, istraživati više metoda i razvijati jače vještine rasuđivanja.

KLJUČNI NEDOSTATCI

Iako računalni softver donosi revoluciju u učenju matematike, njegova primjena nosi i značajne izazove.

Stručnjaci i učitelji u Hrvatskoj i svijetu često ističu nekoliko ključnih nedostataka:

KLJUČNI NEDOSTATCI

- ❖ **Efekt crne kutije** - Ovo je najčešći kritizirani nedostatak. Softver (poput Photomatha ili kalkulatora) često daje rješenje, a da učenik ne razumije kako se do njega došlo.

Problem: Učenik vidi unos i izlaz, ali proces između ostaje nepoznat. To može dovesti do površnog učenja gdje se fokus prebacuje na puko dobivanje rezultata umjesto na razumijevanje matematičkih principa.

KLJUČNI NEDOSTATCI

- ❖ **Gubitak vještina ručnog računanja i pisanja** - Pretjerano oslanjanje na tehnologiju može oslabiti osnovne kognitivne vještine kao što su mentalno računanje i zapisivanje postupaka.

Problemi:

Učenici mogu postati "ovisni" o digitalnim alatima čak i za jednostavne operacije.

Matematika zahtijeva precizno pisanje koraka (npr. kod rješavanja jednadžbi). Rad na računalu često preskače ove korake, što otežava uočavanje logičkih pogrešaka.

KLJUČNI NEDOSTATCI

❖ Tehnološka distrakcija

Računala i tableti u učionici ponekad dovode do pada koncentracije (umjesto zadanog istraživanja ili rješavanja zadatka, učenici lako skrenu na društvene mreže, igre...), a mogu predstavljati i kognitivno opterećenje (ponekad je sam softver toliko kompliciran da učenik troši više energije na učenje alata nego na učenje matematike).

KLJUČNI NEDOSTATCI

- ❖ **Tehnička podrška** - Ako softver ne radi ili "pukne" veza usred sata, gubi se dragocjeno vrijeme koje je trebalo biti posvećeno nastavi.
- ❖ **Osjećaj izolacije** (kod korištenja online platformi) - Učitelj može prepoznati zbunjene izraz lica učenika i prilagoditi objašnjenje, dok softver često nudi samo generičke poruke o pogrešci.

KAKO UBLAŽITI NEDOSTATKE?

Ključ je u hibridnom modelu koji se preporučuje i u hrvatskom kurikulumu:

- ❖ **Pravilo 1 : 2:** Neki učitelji predlažu omjer 1 sat na računalu naspram 2 sata klasičnog rada papirom i olovkom.
- ❖ **Prvo koncept, onda alat:** Softver bi se trebao uvoditi tek nakon što učenik shvati osnovni koncept "pješice".
- ❖ **Provjera postupka:** Inzistirati na tome da se rješenja dobivena softverom moraju moći objasniti ili potkrijepiti ručnim izračunom.



Odabir pravog matematičkog softvera ovisi o tome tražite li alat za izračun, platformu za upravljanje učionicom ili igrifikacijsko okruženje za mlađe učenike.

Na temelju najnovijih trendova i obrazovnih standarda najbolje ocijenjeni softveri i aplikacije, kategorizirane prema njihovoj primarnoj namjeni su:

I. DINAMIČKO ISTRAŽIVANJE I GRAFIČKI PRIKAZ

GeoGebra: Najsvestraniji besplatni alat. Kombinira geometriju, algebru, proračunske tablice, grafički prikaz, statistiku i račun. Njegov 3D kalkulator posebno je koristan za vizualizaciju prostorne geometrije.

Desmos: Poznat po svom intuitivnom grafičkom kalkulatoru. Široko se koristi za podučavanje funkcija i transformacija. Također nudi namjenski alat za geometriju i "Aktivnosti u učionici" gdje nastavnici mogu pratiti napredak učenika u stvarnom vremenu.

I. DINAMIČKO ISTRAŽIVANJE I GRAFIČKI PRIKAZ

Mathigon (**Polypad**): Često nazivan "Matematičkim igralištem", pruža virtualne manipulative (poput pločica, poligona i skala) koji apstraktne koncepte čine opipljivima.

Ovo su "zlatni standardi" za srednjoškolsko i visokoškolsko obrazovanje, koji učenicima omogućuju vizualizaciju složenih koncepata.

MATHIGON

<https://mathigon.org/courses>

Triangles and Trigonometry

<https://mathigon.org/activities>

Factris

<https://polypad.amplify.com/lessons>

<https://polypad.amplify.com/lesson/building-balance-scale-puzzle>

Polypad - <https://polypad.amplify.com/>

2. RJEŠAVANJE PROBLEMA I PODUČAVANJE

Photomath / Symbolab: Omogućuju učenicima skeniranje rukom pisanog zadatka i dobivanje detaljnog objašnjenja. Izvrsne su za učenje vlastitim tempom i pomoć pri domaćoj zadaći.

Brilliant.org: Usredotočuje se na interaktivno učenje temeljeno na logici, a ne na mehaničko pamćenje. Idealna je za razvoj vještina rješavanja problema na visokoj razini od kasne osnovne škole do fakultetske razine.

2. RJEŠAVANJE PROBLEMA I PODUČAVANJE

Khan Academy: I dalje je lider u besplatnom, sveobuhvatnom obrazovanju iz matematike. Njezin sustav temeljen na savladavanju znanja osigurava da učenici ne nastavljaju dalje dok ne shvate koncept.

3. UČENJE IGROM

Prodigy Math: Fantasy RPG u kojem učenici rješavaju matematičke probleme kako bi uspjeli u "bitkama". Vrlo je učinkovita za održavanje motivacije učenika osnovne škole.

SplashLearn: Program usklađen s kurikulumom koji koristi nagrade i igre za podučavanje temeljnih vještina mlađoj djeci (od predškolskog uzrasta do 5. razreda).

5.a ▼

Class code: PCYBUF Password: note66

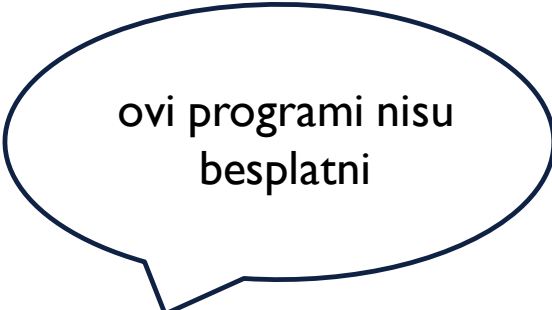
3. UČENJE IGROM

DragonBox: Niz nagrađivanih aplikacija za mobilne uređaje koje potajno podučavaju algebarsko razmišljanje i geometriju kroz zagonetke, često prije nego što dijete uopće zna da se bavi matematikom.

4. PROFESIONALNI ALATI ZA UČITELJE

MathType: Industrijski standard za pisanje profesionalnih matematičkih jednažbi u Wordu, Google dokumentima ili LMS platformama.

EquatiO: Alat koji omogućuje nastavnicima digitalno stvaranje jednažbi, formula i grafova tipkanjem, pisanjem rukom ili čak diktiranjem.



ovi programi nisu
besplatni

4. PROFESIONALNI ALATI ZA UČITELJE

IXL Learning: Pruža analitiku u stvarnom vremenu i tisuće vještina za vježbanje usklađenih sa školskim standardima, omogućujući nastavnicima da točno utvrde gdje učenik ima poteškoća.



stranica nije
besplatna



Prilikom preporučivanja alata za određene razrede, fokus se prebacuje s taktilne igre (razredna nastava) na svladavanje vještina (predmetna nastava) i konačno na složeno modeliranje (srednjoškolsko obrazovanje).

I. RAZREDNA NASTAVA

U ovoj fazi matematika bi se trebala činiti kao igra. Cilj je izgraditi "osjećaj za brojeve" - intuitivno razumijevanje kako brojevi funkcioniraju.

Khan Academy Kids (dob 2 – 8): Potpuno besplatna aplikacija za mobilne uređaje, bez oglasa. Koristi preslatke životinjske likove za podučavanje brojanja, osnovnog zbrajanja i oblika kroz aktivnosti s glasovnom naracijom.

I. RAZREDNA NASTAVA

DragonBox Numbers: Ova mobilna aplikacija tretira brojeve kao znakove (zvane "Nooms"). Djeca uče zbrajanje i oduzimanje slaganjem ili rezanjem ovih znakova, čineći apstraktnu aritmetiku fizičkom.

SplashLearn: Ogromna biblioteka igara usklađenih s kurikulumom. Izvrsna je za svakodnevnu praksu jer nagrađuje učenike virtualnim novčićima za "kupnju" predmeta za njihove digitalne ljubimce.

2. PREDMETNA NASTAVA

Osnovna škola je često mjesto gdje učenici odlučuju "vole li" matematiku. Ovi alati ih drže angažiranim dok prelaze na razlomke, omjere i ranu algebru.

Prodigy Math: Učenici napreduju kroz svijet mašte pobjeđujući u čarobnjačkim bitkama, što čine točnim rješavanjem matematičkih problema prilagođenih njihovoj razini vještina.



I'm a student

Power your creativity or go on an adventure
with Prodigy Math and English games.

Play Prodigy



I'm an educator

Engage students and discover learning insights
with game-based learning.

Prodigy for educators



I'm a parent

Invest in your child's learning journey with
engaging games that make learning fun!

Prodigy for parents



CLASS CODE: 45100A2

Dashboard

Math

English



Students love Prodigy? [Send it home by printing parent letters!](#)



LIMITED TIME

Monthly reward assignment available!

Assign now

Class streak

0 days

of consecutive activity

Questions answered

0

at school this week

0 ⚠️

at home this week

Engagement rate

0%

active this week

In progress Jan 3 — Jan 16

Fractions and Decimals

Students are working on this assignment. Accuracy is currently 100%.

0

students

Not started

0

students

< 70%

1

student

≥ 70%

View progress

[Edit assignment](#)



Motivate your class

Class Challenge

1st

place



0

correct



Present on the big screen and watch your score grow, in real time!

[Present live results](#)

6.a

Dashboard

Assignments

Reports

Students

All classes

Help

Matematika Trns...



Classes

SY 2025-26

↕ School year ↕

+ Create class

6TH GRADE

SY 2025-26



6.a

👤 1 student

Class code: 45100A2

Enter class

Create a new class



Importing your class is the fastest way to get all of your students onto Prodigy.

 Roster with Clever

 Roster with Google Classroom

or

Create class manually

Create a new class



 Create class manually

Class name

5.a

Grade

5th Grade

Cancel

Create class



5.a



 Getting Started 2

 Dashboard

 Assignments

 Reports

 Students

Getting Started

 2/4

 Create class

 Add students

 Create first assignment

 Get students playing

Add students to your class

Quickly set up your students by creating new accounts or connecting existing ones for returning players

Add students manually

 [Roster with Clever](#)  [Roster with Google Classroom](#)



Add students manually



Existing student accounts

Students who already play Prodigy can log in, then join your class with the class code:

 **45100A2**



Present class code

[Printable student instructions](#)



New student accounts

Create new accounts for those students who haven't played Prodigy before.

[+ Create new accounts](#)

Create your free account as a...



Student



Teacher



Parent

Have you played Prodigy before?



Yes

No

I'm a new player

Sign up with

First name

I

First letter of last name

K

Password

4 or more letters

Sign up

or



Apple



Google



Clever



ClassLink

[Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#)

Hi, I K. Choose a look for your Prodigy account.



Continue

Select a game mode



Home

- ✓ Daily prizes
- ✓ Exclusive items
- ✓ Customize character
- ✓ Free to play

Home



School

- 🔒 Limited items
- 🔒 Locked zones
- ✓ Free to play

School

What is your class code?

[Next →](#)

Ask your teacher for your class code and type it here.

[I don't have a class code](#)

Hey teachers! Need help finding your class code? [Learn more](#)

2. PREDMETNA NASTAVA

Zearn: Odličan alat za domenu **Brojevi** (razlomci, decimalni brojevi) jer omogućuju individualizirani tempo rada, što je jedan od ciljeva kurikularne reforme.

ZEARN - UČITELJI

<https://www.zearn.org/>

<https://youtu.be/KR4RtwAgnlc>

Slično kao Matific samo besplatno.

Learning with Zearn
helps math make sense.

Students explore math through pictures, visual models, and real-life examples — and it's free.

[Get to know us](#) →

© Zearn 2026 Terms • Privacy



Email or Username

Password

Sign in

[I forgot my password](#)



Sign In with ClassLink



Sign In with Clever



Sign In with Google

Don't have an account? [Sign Up for Free](#)

Curriculum >

Grade 6

6: Expressions and Equations

GO

Choose Mission

Overview

1: Area and Surface Area

2: Introducing Ratios

3: Unit Rates and Percentages

4: Dividing Fractions

5: Arithmetic in Base Ten

6: Expressions and Equations

7: Rational Numbers

8: Data Sets and Distributions

9: Putting It All Together

Grade 6 Mission 6

Expressions and Equations

In this Mission, students learn about the terms “coefficient,” “solution,” “equation,” “variable,” and “dependent variable.” They work with multiplication symbols without a multiplication symbol.

They learn other situations in which the multiplication symbol can be omitted, e.g., $6 \cdot (3+2)$ can be written $6(3+2)$. They work... [See more](#)

ms “variable,”
t,” “independent
fficients next to variables
nd note that x is $1 \cdot x$. They



[G6M6 Mission Overview](#)



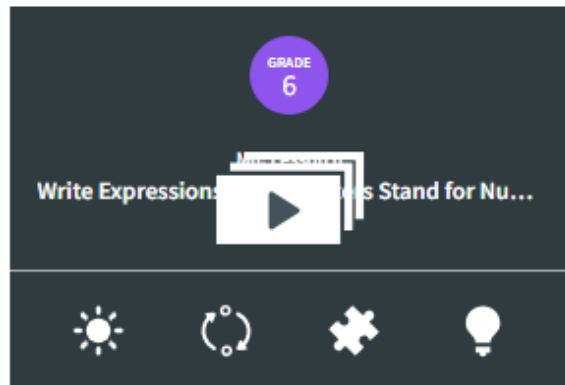
Materials Available in Spanish

Lesson 6 Write Expressions Where Letters Stand for Numbers



Create and solve an equation that represents a situation with an unknown amount by writing equations with variables.

Classroom Presentation



Independent Digital Lesson

Fluency

SPRINT

Guided Practice

MATH CHAT



Independent Practice

TOWER OF POWER

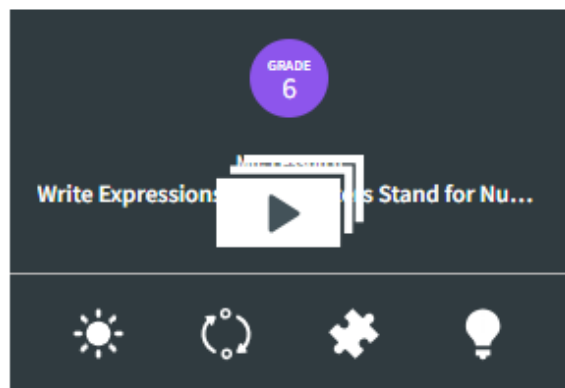
BONUS

Lesson 6 Write Expressions Where Letters Stand for Numbers



Create and solve an equation that represents a situation with an unknown amount by writing equations with variables.

Classroom Presentation

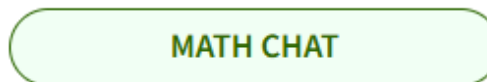


Independent Digital Lesson

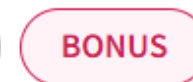
Fluency



Guided Practice



Independent Practice



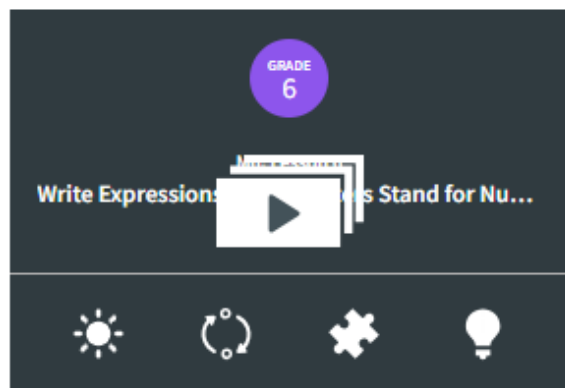
https://www.zearn.org/sprint_fluencies/1191

Lesson 6 Write Expressions Where Letters Stand for Numbers



Create and solve an equation that represents a situation with an unknown amount by writing equations with variables.

Classroom Presentation



Independent Digital Lesson

Fluency

SPRINT

Guided Practice

MATH CHAT



Independent Practice

TOWER OF POWER

BONUS

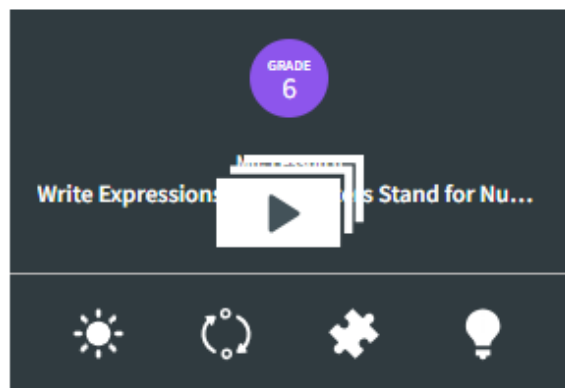
https://www.zearn.org/video_guided_practices/1491

Lesson 6 Write Expressions Where Letters Stand for Numbers



Create and solve an equation that represents a situation with an unknown amount by writing equations with variables.

Classroom Presentation



Independent Digital Lesson

Fluency

SPRINT

Guided Practice

MATH CHAT



Independent Practice

TOWER OF POWER

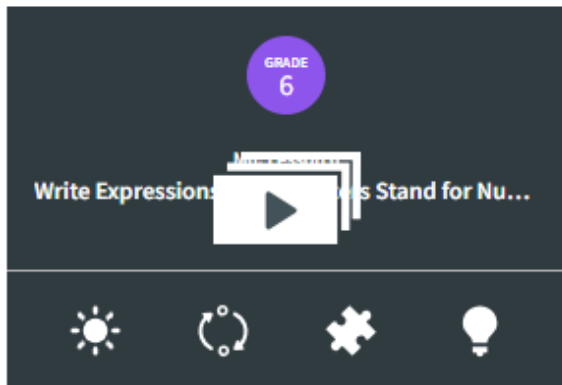
BONUS

Lesson 6 Write Expressions Where Letters Stand for Numbers



Create and solve an equation that represents a situation with an unknown amount by writing equations with variables.

Classroom Presentation



Independent Digital Lesson

Fluency

SPRINT



Guided Practice

MATH CHAT



Independent Practice

TOWER OF POWER

BONUS

<https://www.zearn.org/bonus/1870#/bonus>



Enter Student Names

Individual Accounts are limited to 1 class with up to 35 students. [?](#)

Students already on Zearn?

Have them sign in and join your class using this code:

MD2F3Y

[Learn more about Class Codes](#) [?](#)

One name per line (first and last name separated by a space)

0 names entered

Z EARN - UČENICI

MD2F3Y



Hey, L

Enter your class code

Join Class

If you don't have a class code, ask your teacher

R S

6.a

- 1 GO TO
www.zearn.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: RS34
Password:
- 3 CLICK
Sign In

A V

6.a

- 1 GO TO
www.zearn.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: AV23
Password:
- 3 CLICK
Sign In

M P

6.a

- 1 GO TO
www.zearn.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: MP8
Password:
- 3 CLICK
Sign In

M C

6.a

- 1 GO TO
www.zearn.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: MC15
Password:
- 3 CLICK
Sign In

ZEARN



Hi L

6.a



Next Up

Badges

Sign Out

You're currently working on:
Lesson 1 Tape Diagrams and Equations



MIX AND
MATCH



MIX AND MATCH

MM MIX AND MATCH

Start ▶



Yeah! You're ready for a new Mission
Expressions and Equations
Lesson 1 Tape Diagrams and Equations



ZEARN

M6|L1  Tape Diagrams and Equations

Zeared it!

Lesson 1 complete

MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
29	30	31	1	2	3	4
						



Love it?

Done

ZEARN

Hi Buba

6.a



Next Up

Badges

Sign Out

You're currently working on:
Lesson 2 Truth and Equations

MM

MIX AND
MATCH



MIX AND MATCH

MM MIX AND MATCH

Start ▶



LESSON

2

Lesson Unlocked!

Truth and Equations

Expressions and Equations



Lesson Complete!

Lesson 1 Tape Diagrams and Equations

Expressions and Equations

✓ WATCHED THE VIDEO

✓ CLIMBED THE TOWER OF POWER

TOWER OF POWER

 TAPE DIAGRAMS AND
EQUATIONS

COMPLETED!

Learning LAB

 TAPE DIAGRAMS AND
EQUATIONS

COMPLETED!

Assignments

☐ Buba M

G6

Mission 6: Expressions and Equations 

Topic A: Equations in One Variable

Lesson 2: Truth and Equations

Not Started

4 students have not joined your class yet ☐ M C

G6

Mission 6: Expressions and Equations 

Topic A: Equations in One Variable

Lesson 1: Tape Diagrams and Equations

Not Started

☐ M P

G6 M6 L1 - Tape Diagrams and Equations

☐ R S

G6 M6 L1 - Tape Diagrams and Equations



2. PREDMETNA NASTAVA

DoodleMaths: Ova aplikacija koristi adaptivni algoritam za stvaranje "Proxime" (personaliziranog puta učenja) za svakog učenika. Fokusira se na samo nekoliko minuta vježbe dnevno kako bi se spriječilo izgaranje. Aplikacija nije besplatna.

Photomath: Hrvatski proizvod koji je globalno popularan. U nastavi se koristi za samoprovjeru (ishod: "Učenik kritički procjenjuje točnost rješenja"). Pomaže učenicima da vide postupak rješavanja korak-po-korak.

2. PREDMETNA NASTAVA

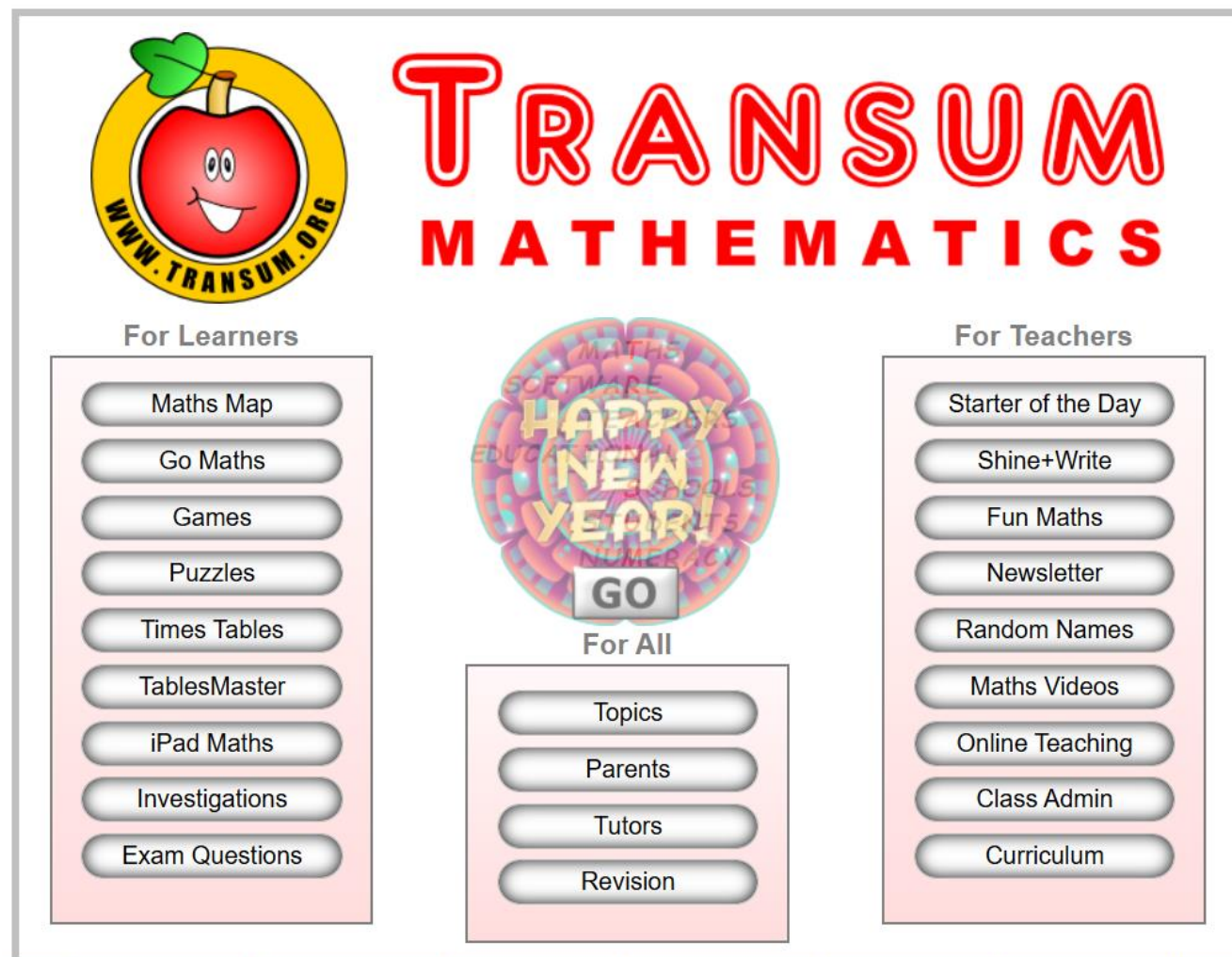
GeoGebra: Nezaobilazan je alat u hrvatskom školstvu. Idealna je za domenu **Geometrija** i **Algebra**.

Primjer: Za ishod "Crtanje grafa linearne funkcije", učenici mogu pomicati klizače i gledati kako se nagib pravca mijenja u realnom vremenu.

<https://www.geogebra.org/search/dos%20autori>

2. PREDMETNA NASTAVA

Transum: besplatne matematičke aktivnosti, zagonetke, problemi, vizualna pomagala, istraživanja i još mnogo toga.



3. SREDNJA ŠKOLA

U srednjoj školi učenici prelaze s "bavljenja" matematikom na njezinu "primjenu". Alati postaju profesionalniji i analitičniji.

GeoGebra (Graphing & 3D): Ključna za vizualizaciju stereometrije (tijela u prostoru) i trigonometrijskih funkcija.

3. SREDNJA ŠKOLA

Desmos: Brži i intuitivniji od GeoGebre za analizu funkcija. Često se koristi za brzu provjeru nultočaka, ekstrema i asimptota.

Brilliant.org: Najbolji za učenike koji traže izazov. Umjesto videozapisa, koristi interaktivne zagonetke za podučavanje koncepata visoke razine poput računarstva, logike i kvantne mehanike.

3. SREDNJA ŠKOLA

Symbolab/Photomat: Napredni "programi" koji mogu riješiti gotovo svaku jednadžbu. Ključno je da pružaju korake koji pomažu učenicima da razumiju "zašto" stoji iza rješenja, a ne samo "što".

Excel / Google Sheets / Python: Prema kurikulumu, u domeni **Podatci i statistika**, učenici trebaju znati obrađivati velike skupove podataka. Korištenje proračunskih tablica ili jednostavnog koda u Pythonu izravno ostvaruje ishode vezane uz digitalnu pismenost i statističku obradu.

AI - UPIT: ZBROJI BROJEVE

30
30
30
30
75
15
20
50
50
5
50
10
15
30
10
20
20
30
40
15
10
10
20
10
20
50
20
10
10
20
30
20

Excel 805

Gemini 815

ChatGPT 805

Perplexity 595

Copilot 830

Claude 806

	A	B	C
1	30		805
2	30		
3	30		
4	30		
5	75		
6	15		
7	20		
8	50		
9	50		
10	5		
11	50		
12	10		
13	15		
14	30		
15	10		
16	20		
17	20		
18	30		
19	40		
20	15		
21	10		
22	10		
23	20		
24	10		
25	20		
26	50		
27	20		
28	10		
29	10		
30	20		
31	30		
32	20		
33			



HVALA!

KATALENACIVANA@GMAIL.COM

Kongres Trideset Tri

6.a

1

GO TO

www.zean.org

2

ENTER YOUR INFO

Username: **KongresTridesetTri**

Password: **bluebear6**

3

CLICK

Sign In

Kongres Trideset Dva

6.a

1

GO TO

www.zean.org

2

ENTER YOUR INFO

Username: **KongresTridesetDva**

Password: **lightcat17**

3

CLICK

Sign In

Kongres Trideset Jedan

6.a

1

GO TO

www.zean.org

2

ENTER YOUR INFO

Username: **KongresTridesetJedan2**

Password: **happyhorse75**

3

CLICK

Sign In

Kongres Trideset

6.a

1

GO TO

www.zean.org

2

ENTER YOUR INFO

Username: **KongresTrideset2**

Password: **bluelion1**

3

CLICK

Sign In

Kongres Dvadeset Devet

6.a

1

GO TO

www.zean.org

2

ENTER YOUR INFO

Username: **KongresDvadesetDevet2**

Password: **zanytiger79**

3

CLICK

Sign In

Kongres Dvadeset Osam

6.a

1

GO TO

www.zean.org

2

ENTER YOUR INFO

Username: **KongresDvadesetOsam2**

Password: **speedylion88**

3

CLICK

Sign In

Kongres Dvadeset Sedam

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetSedam2**
Password: **redwhale64**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset Šest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetŠest2**
Password: **zanymoon46**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset Pet

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetPet2**
Password: **happywolf3**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset Četiri

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetČetiri2**
Password: **bluelion78**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset Tri

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetTri2**
Password: **sillybear31**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset Dva

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetDva2**
Password: **fastcat12**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset Jedan

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadesetJedan2**
Password: **zanymouse2**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvadeset

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvadeset2**
Password: **zanysteel25**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Devetnaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDevetnaest2**
Password: **crazywhale24**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Osamnaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresOsamnaest2**
Password: **lightdog79**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Sedamnaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresSedamnaest2**
Password: **lighthorse61**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Šesnaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresŠesnaest2**
Password: **sillymouse38**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Petnaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresPetnaest2**
Password: **fastfish8**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Četrnaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresČetrnaest2**
Password: **lightmoon32**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Trinaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresTrinaest2**
Password: **fundog29**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dvanaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDvanaest2**
Password: **happysteel37**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Jedanaest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresJedanaest2**
Password: **calmsun95**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Deset

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDeset2**
Password: **zanyun6**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Devet

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDevet2**
Password: **calmmoon14**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Osam

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresOsam2**
Password: **speedymouse95**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Sedam

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresSedam2**
Password: **crazyhorse61**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Šest

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresŠest2**
Password: **bluebear11**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Pet

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresPet2**
Password: **coolshark70**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Četiri

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresČetiri2**
Password: **crazymoon84**
- 3 CLICK
Sign In

Login Cards

6.A

Class code: **MD2F3Y**

Kongres Tri

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresTri2**
Password: **funlion67**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Dva

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresDva2**
Password: **fasttiger94**
- 3 CLICK
Sign In

Kongres Jedan

6.a

- 1 GO TO
www.zean.org
- 2 ENTER YOUR INFO
Username: **KongresJedan2**
Password: **kindsteel60**
- 3 CLICK
Sign In