

PROJEKTNI KOMPLET

NAZIV PROJEKTA	Putovnica vještina za život <i>#skillsforlife</i>
NASTAVNI PREDMETI / PODRUČJA	Razredna nastava (Hrvatski jezik, Priroda i društvo, Matematika, Likovna kultura, Glazbena kultura, TZK); Međupredmetne teme: Osobni i socijalni razvoj, Učiti kako učiti, Građanski odgoj i obrazovanje, Zdravlje, Poduzetništvo, Uporaba IKT-a
AUTORI PROJEKTOG KOMPLETA	Nataša Ljubić Klemše i Tomislav Pavlović
DOB UČENIKA	6 – 10 godina (1. – 4. razred)
PREPORUČENO TRAJANJE PROJEKTA	fleksibilno, tijekom nastavne godine
KRATKI OPIS PROJEKTA	Projekt je osmišljen za učenike razredne nastave kao zajednička europska pustolovina u kojoj učenici, kroz igru, priču i suradnju s vršnjacima iz drugih škola, razvijaju ključne vještine za život (Skills for Life). Svaki učenik vodi svoju 'Putovnicu vještina' u koju prikuplja pečate (pet pečata – po jedan za svaku temeljnu vještinu), male dokaze učenja i refleksije nakon aktivnosti. Naglasak je na socio-emocionalnim vještinama, komunikaciji, suradnji, otpornosti, donošenju odluka, zdravim navikama i digitalnoj dobrobiti te stjecanju, usavršavanju i zadržavanju životnih vještina. Aktivnosti su kratke, izvedive i prilagodljive i zahtijevaju redovito dijeljenje uradaka na Twinspace-u. Tijekom provedbe projekta potrebno je realizirati najmanje jedan mrežni sastanak partnera.
CILJEVI PROJEKTA	Razvijati digitalnu temeljnu vještinu: osnažiti učenike za sigurno i odgovorno ponašanje u digitalnom okružju (privatnost, lozinke, netiquette, digitalna dobrobit) te svjesno upravljanje vremenom pred ekranom. Unaprijediti pismenost: razvijati čitanje i pisanje funkcionalnih tekstova (poruka/pismo), jasnoću izražavanja i pristojan komunikacijski ton, uz osnovnu brigu o pravopisnoj točnosti i strukturi teksta. Jačati matematičku temeljnu vještinu: osposobiti učenike za prikupljanje podataka, izradu piktograma/grafikona te tumačenje rezultata (najviše/najmanje, usporedbe) i donošenje jednostavnih zaključaka i preporuka. Razvijati STEM temeljnu vještinu: poticati istraživački pristup kroz jednostavne pokuse/izrade (plan – izvedba – opažanje – zaključak), razumijevanje uzroka i posljedice te predstavljanje postupka i rezultata.

	Razvijati temeljnu vještinu građanstva: jačati empatiju, solidarnost i aktivno sudjelovanje u razrednoj/školskoj zajednici kroz “Tjedan dobrih djela”, poštivanje pravila i uvažavanje različitosti. Razvijati ključne životne vještine: poticati samosvijest i emocionalnu pismenost, učinkovitu komunikaciju (aktivno slušanje, ja-poruke), suradnju i timski rad u razrednom i međunarodnom okružju. Poticati otpornost i rast kroz pogreške: razvijati “<i>growth mindset</i>”, strategije suočavanja s neuspjehom i učenje iz povratne informacije kroz kratke refleksije nakon aktivnosti. Razvijati samoregulaciju i učenje kako učiti: osposobiti učenike za postavljanje malih ciljeva, praćenje napretka i refleksiju kroz “Putovnicu vještina” (pečati + dokazi učenja + kratke rečenice). Oснаžiti interkulturalnu komunikaciju i europsku dimenziju: ostvariti suradnju s partnerskim školama, razmjenu uradaka, međunarodne projektne timove i najmanje jedan mrežni sastanak partnera uz dogovorena pravila suradnje. Jačati kulturu dijeljenja i diseminacije: razvijati odgovorno objavljivanje i predstavljanje rada (uz GDPR), redovito dokumentiranje u Twinspaceu i izradu završnog zajedničkog uratka (e-knjiga/video/izložba)
AKTIVNOSTI	1. aktivnost: Upoznajmo se i otvorimo 'Putovnicu vještina' Učenici se predstavljaju avatarom ili kratkom 'razglednicom o sebi' (crtež + 3 osobna podatka). Uradak dijele na TwinBoardu/Forumu. Projektni partneri izrađuju zajedničku kartu škola (npr. u Genially / Google My Maps) i dogovaraju pravila suradnje. Pravila suradnje su navedena na stranici Twinspace-a. Svaki učenik dobiva (digitalnu ili papirnatu) <i>Putovnicu vještina</i> u koju će, tijekom projekta, skupljati pečate (voditelji projekta ju osmišljavaju). Dokumentiranje svih aktivnosti na Twinspace-u. Podjela zadataka između projektnih partnera (voditelji i koordinatori projekta). Kratka početna samoprocjena (smiley skala). 2. aktivnost: Logo i slogan 'Naša škrinjica alata za život' (primjer) Mješoviti međunarodni timovi predlažu ideje za logo i slogan projekta. Učenici crtaju prijedloge, a učitelji ih objedinjuju u zajedničku galeriju. Aktivnost osmišljavanja projektnog slogana.

Za obje aktivnosti učenici glasaju i pobjednički tim izrađuje digitalni logo projekta (npr. Canva) i predstavlja projektni slogan. Uratci se postavljaju na naslovnicu TwinSpace-a.

Dogovor za kriterije dodjele pečata za svaku od pet aktivnosti vezanih uz temeljne vještine: npr. napravljen zadatak, jedna rečenica refleksije (Naučila/naučio sam..., Sljedeći put ću...) – dogovor projektnih partnera. Kriteriji su postavljeni na stranicu Twinspace-a.

Refleksija aktivnosti i dokumentiranje rezultata u Twinspace.

3. aktivnost:

Digitalni superjunaci: sigurno i zdravo online

Učenici uče o privatnosti, lozinkama, pristojnoj komunikaciji i ravnoteži vremena provedenog pred ekranom. Izrađuju zajednička 'Pravila dobrog ponašanja i digitalne dobrote' (netiquette)". Izrađuju strip ili plakat s pravilima (koriste npr. Pixton/Canva). Projektni partneri uspoređuju uratke i dogovaraju zajedničku verziju.

Dokumentiranje na Twinspace-u. Kratki kviz.

1. pečat

4. aktivnost:

Pisma partnerima – pismenost

Učenici uče/uvježbavaju pisanje poruke i pisma pazeći na pravopisnu jasnoću i pristojan ton pisma. Pišu poruke/pisma učenicima iz partnerskih škola (po jednom projektnom partneru) u kojem se predstavljaju kao razredna zajednica, postavljaju tri pitanja i daju pet preporuka za igru, knjigu, naviku i slično. Po završetku pismo se prevodi na jezik projekta i objavljuje se i na materinjem jeziku i na jeziku projekta na Padlet/Linolt /Google Docs i na Twinspace.

Refleksija.

2. pečat

5. aktivnost:

Naše navike u brojkama - matematika

Mješoviti timovi učenika prikupljaju podatke, izrađuju grafikon i/ili piktogram s podacima o navikama, npr. Kako dolazimo u školu?, Koliko sati dnevno spavamo?, Koliko čaša vode dnevno pijemo?, Koliko minuta dnevno se bavimo fizičkom aktivnošću? I sl. – dogovor projektnih partnera. Svaki projektni tim svoje rezultate prikazuje grafikonom (npr. Excel) i dijeli na Twinspace-u. Zadatak je svakog tima komentirati jedan zadani uradak drugog tima (najviše je, najmanje je... preporučujemo...). Refleksija.

3. pečat

6. aktivnost:

STEM aktivnost

Svaki projektni partner provodi u svojem razredu po jednu STEM aktivnost (filtriranje vode, izrada mosta od slamki, programiraju u Scratchu, provode pokuse o stanjima vode i sl.). Kratak plan aktivnosti,

	načine provedbe, fotografije i zaključke svaka skupina postavlja na stranicu na Twinspaceu. Refleksija. 4. pečat 7. aktivnost: Tjedan dobrih djela – građanstvo Učenici svake skupine projektnog partnera odabiru jednu kategoriju dobrih djela (pomoć u razredu, lijepa riječ, uključivanje, briga o prostoru, briga u obitelji, briga za druge, volontiranje i sl.). Tijekom tjedan dana provode aktivnosti i rezultate (pisano i fotografije) postavljaju na svoj Padlet ili podstranicu na Twinspaceu. Učenici ili razredne skupine komentiraju uratke drugih partnera. Refleksija. 5. pečat 8. aktivnost: Sajam životnih vještina (završna aktivnost) Svaka projektna skupina priprema jednu aktivnost unutar životnih vještina, tzv. 'stanicu' sajma (emocije, komunikacija, suradnja, digitalna dobrobit...) i predstavlja je na videokonferenciji. Učenici završavaju Putovnicu vještina: biraju tri vještine u kojima su najviše napredovali i navode primjer. Zajednički završni uradak može biti video kolaž ili e-knjiga razreda. Sumativna evaluacija i zajednička refleksija. Završna evaluacija.
EVALUACIJA	Na početku provedbe projekta, tijekom i po njegovu završetku provodi se evaluacija. • Dijagnostička: kratka početna samoprocjena (smiley skala) i razgovor u krugu. • Formativna: promatranje i bilješke učitelja, mini-rubrike (suradnja, komunikacija), peer feedback ('zvjezdica i prijedlog'), refleksije. • Sumativna: završna samoprocjena i roditeljska povratna informacija, digitalni upitnik (npr. Forms), pregled e-portfolija i završnog uratka. Nakon svake evaluacije provodi se analiza i zaključci se koriste za prilagodbu aktivnosti. Evaluacija i analiza objavljuju se na TwinSpace-u (posebna stranica projekta).
DISEMINACIJA	Diseminacija / širenje projektnih rezultata provodi se od početka do završetka projekta. Uradci i kratka izvješća objavljuju se na školskim mrežnim stranicama i u Twinspace-u (uz poštivanje GDPR-a i privola). Projekt se predstavlja roditeljima (roditeljski sastanak ili izložba u školi), lokalnoj zajednici (školski pano, knjižnica) te putem službenih kanala škole i eTwinning zajednice. Po završetku projekta organizira se digitalna izložba (Padlet/Genially) i dijeli se poveznica na završni uradak.

Privitak 1

Predložak: Putovnica vještina za život – primjer

Privitak 2

Predložak rubrike: Temeljne vještine za život

PUTOVNICA VJEŠTINA ZA ŽIVOT

#skillsforlife

Ime i prezime:

Razred:

Škola:

Država:

Moja brza samoprocjena (na početku i na kraju projekta):

Početak:

Kraj:

MOJI PEČATI (1 pečat = izvršen zadatak + 1 rečenica refleksije)

1. DIGITALNO

Aktivnost: Digitalni superjunaci: sigurno i zdravo online

Pečat:

Datum: _____

2. PISMENOST

Aktivnost: Pisma partnerima – pismenost

Pečat:

Datum: _____

3. MATEMATIKA

Aktivnost: Naše navike u brojkama – matematika

Pečat:

Datum: _____

4. ZNANOST/TEHNOLOGIJA (STEM)

Aktivnost: STEM aktivnost

Pečat:

Datum: _____

5. GRAĐANSTVO

Aktivnost: Tjedan dobrih djela – građanstvo

Pečat:

Datum: _____

MOJI DOKAZI I REFLEKSIJE (kratko)

Naučio/la sam... (što sam novo savladao/la):

Sljedeći put ću... (što ću poboljšati):

3 vještine u kojima sam najviše napredovao/la:

1) _____ Primjer: _____

2) _____ Primjer: _____

3) _____ Primjer: _____

Napomena: Ne objavljujemo osobne podatke i fotografije bez privole (GDPR).

RUBRIKA NAPRETKA – TEMELJNE VJEŠTINE ZA ŽIVOT

Projekt: Putovnica vještina za život #skillsforlife

Učenik/ca:

Razred:

Škola:

Upute: Za svaku temeljnu vještinu označi slovom “P” kako se samoprocjenjuješ na početku projekta i slovom “K” na kraju projektnih aktivnosti. U “Dokaz” upiši naziv aktivnosti ili uratka (npr. pismo, graf, pokus...).

Temeljna vještina	Na početku	U razvoju	Samostalno	Izvršno	Dokaz (aktivnost/uradak)	Refleksija (1 rečenica)
DIGITALNA • Uz pomoć primjenjujem osnovna pravila sigurnosti online. • Znam osnovna pravila (lozinke, privatnost, pristojnost) i ponekad ih primijenim. • Samostalno primjenjujem pravila sigurnosti i pristojne komunikacije. • Primjenjujem i objašnjavam pravila drugima; brinem o ravnoteži ekrana i odmora.						
PISMENOST • Pišem/čitam kratke poruke uz podršku. • Pišem jasne rečenice i pazim na osnovna pravila (pozdrav, kraj, pristojnost). • Pišem razumljivo pismo/poruku i provjeravam pravopisnu jasnoću. • Pišem strukturirano, primjerenim tonom; mogu sažeti i preporučiti.						
MATEMATIKA • Uočavam brojeve/podatke uz pomoć. • Prikupljam podatke i uz podršku prikazujem (piktogram/graf). • Samostalno izrađujem jednostavan graf i tumažim: najviše/najmanje. • Uspoređujem podatke, zaključujem i dajem preporuku na temelju grafa.						
STEM (ZNANOST/TEHNOLOGIJA/INŽENJERSTVO) • Sudjelujem u pokusu/izradi uz puno uputa. • Pratim korake i opisujem što se dogodilo. • Bilježim opažanja/podatke i donosim jednostavan zaključak. • Predlažem poboljšanje, objašnjavam uzrok-posljedicu i dijelim postupak drugima.						
GRAĐANSTVO • Uz podsjetnik poštujem pravila i pomažem drugima. • Sudjelujem u dobrim djelima i uvažavam druge u skupini. • Preuzimam odgovornost, uključujem druge i rješavam nesporazume mirno. • Aktivno doprinosim zajednici; potičem solidarnost i poštovanje različitosti.						

Završna refleksija (1–2 rečenice): Najviše sam napredovala/o u _____
jer _____.