KAKO PLANIRATI KVALITETAN PROJEKT

SADRŽAJ

- 1. dio: Kako planirati eTwinning projekt
  - Šta je eTwinning projekt?
  - Opći savjeti
  - Planirajte svoj projekt
  - Kreirajte Twinspace, račune
  - Prijavite se za onlajn bonton
- 2. dio: Kako raditi na projektu uzimajući u obzir okvir koji se odnosi na Oznake kvaliteta
  - Saradnja
  - Upotreba IKT
  - Pedagoške inovacije i pristupi
  - Integracija kurikuluma
  - Dokumentacija i rezultati
- 3. dio: Kako se prijaviti za Državnu oznaku kvaliteta
  - Kriteriji
  - Prije prijave
  - Aplikacija

1. DIO: KAKO PLANIRATI ETWINNING PROJEKT

ETWINNING PROJEKT

- je onlajn projekt
- uključuje partnere iz različitih zemalja
- uključuje učenike
- fokusira se na **onlajn evropsku saradnju**
- ima mjerljive/opipljive rezultate

OPĆI SAVJETI

- Uključite **ograničen broj partnera** kako biste osigurali stvarnu saradnju. Projekti s 20, 30, 100 i više učesnika se ne preporučuju
- Nemojte učestvovati u mnogo projekata ako želite ostvariti **pravu saradnju**
- Uključite **najmanje 2-3 partnera**. U slučaju da jedan od vaših partnera prestane sa radom / "izgubi se", možete nastaviti svoj projekt.
- U slučaju da radite samo s jednim partnerom i ovaj partner prestane doprinositi, pokušajte **pronaći drugog partnera**. Imajte na umu: ako sami nastavite s projektom, ne može se smatrati da ispunjava uslove za Oznaku kvaliteta kao eTwinning projekt.
- U slučaju da radite na Erasmus eTwinning projektu, **koristite TwinSpace** za nastavak rada sa svojim partnerima u onlajn aktivnostima (prije, tokom i nakon mobilnosti). Prijavite se za Oznaku kvaliteta tek kada vaš Erasmus projekt dođe do kraja. Erasmus+ projekt trebao bi imati **samo jedan** TwinSpace.

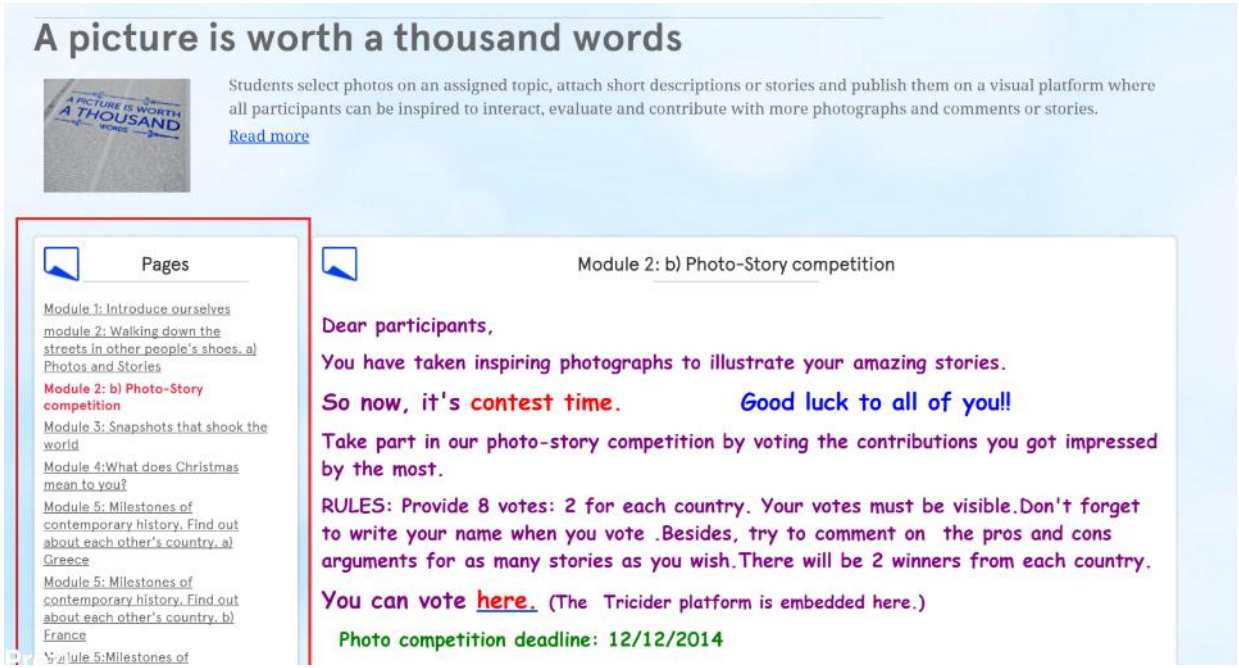
PLANIRAJTE SVOJ PROJEKT

- Odlučite sa svojim **učenicima** o temi na kojoj bi željeli raditi
- Potražite moguće **partnere** na forumu za pronalaženje partnera
- Odlučite se o projektu i nastavniku koji će **prijaviti** projekt
- Ako je riječ o evropskom projektu, dva osnivača bi trebala biti iz **različitih zemalja**
- **Potvrdite**, ako je moguće, sve partnere prije registracije projekta
- Obavijestite učenike i roditelje i provjerite imate li **roditeljski pristanak** za učestvovanje učenika u projektu (uključujući za korištenje fotografija i videozapisa)
- Dogovorite se i **podijelite plan rada i vremenski raspored** sa svim svojim partnerima
- **Objavite** plan rada u svom TwinSpaceu i po potrebi izmijenite plan rada
- Razmislite i razgovarajte o različitim **aktivnostima/pristupima** sa svojim učenicima
- Pažljivo planirajte svoj **TwinSpace**

PLANIRAJTE SVOJ PROJEKT

november tasks

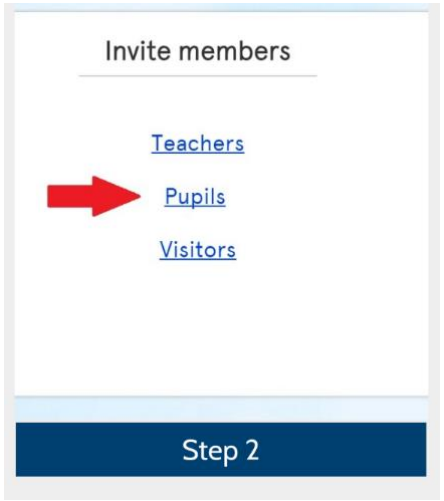
- *The wizards start a new adventure! They write a spooky Halloween story that starts on 31st October. The title of that story is 'On Halloween night'. All their stories are gathered in an ebook. They also draw picures for their partners' stories.* ***Deadline for the stories: 15th November and for the pictures: 30th November.***
- *Then the wizards vote for the best Halloween story which becomes the first chapter of our new book on Bomwriter service. That will have 3 more chapters. The second chapter should be written and uploaded* ***by 7th December****.*
- *The mascots competition begins. Each partner makes a mascot for the Elderly Wizard. All 8 mascots enter a competition and each partner votes for their 3 most favourite mascots. The winner will be our Elderly Wizard who will travel to all partner schools. The other mascots will be the Elderly Wizards' Deputies.* ***Deadline for the creation of the mascots: 23rd November & for the vote: 30th November.***
- *The pupils vote for a name for the chosen Elderly Wizard. They also choose a name for their own Deputy Wizard. This name should be a two-word name and the first word should be the colour of the team (for example Silver Merlin).****Deadline: 16th November.***
- *When the neighbourhoods are ready, we upload them on https://www.thinglink.com/ and each partner should mark 2 questions on each of the other neighbourhoods. Wizards reply to those questions with new markers on their image.*
- *This month's Video Conference can be about the Wizards' school. They can ask questions and try to guess which school subjects they have, what school rooms there are in their schools and what items can be found in their classroom. They try to guess as many as possible!*

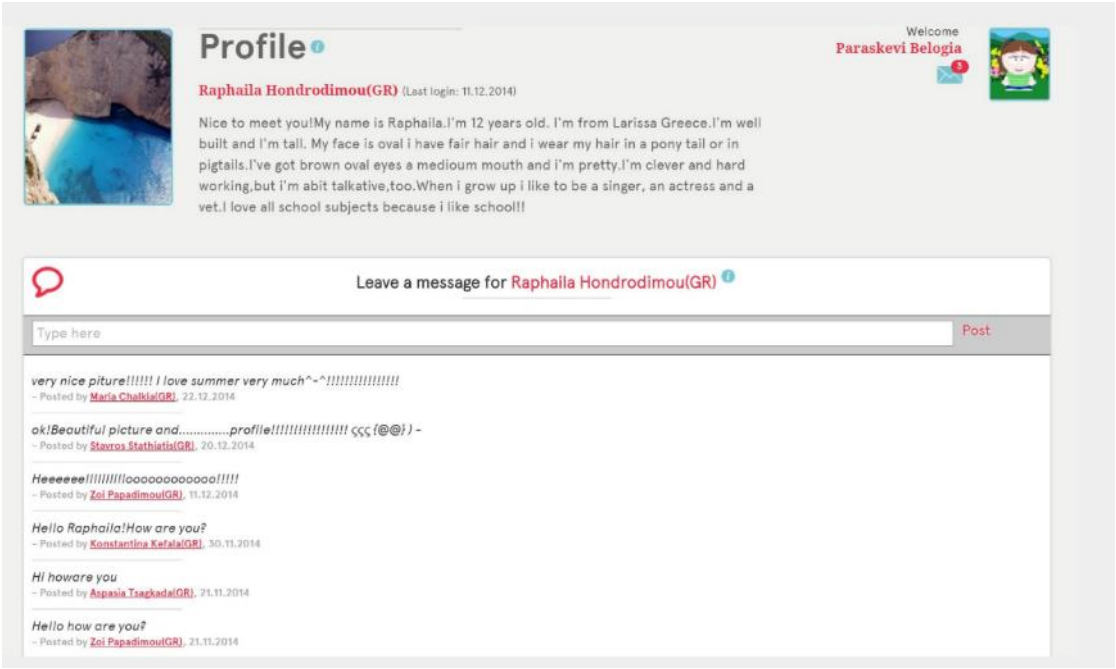


KREIRAJTE TWINSPACE RAČUNE ZA SVOJE UČENIKE (UZRASTA 8 GODINA I VIŠE)

Recite učenicima da:

- Ažuriraju svoje TwinSpace **profile**
- Izaberu **fotografiju** koja ih predstavlja (sport, muzika, avatar), a ne njihovu vlastitu fotografiju
- Počnu **komunicirati** s njihovim partnerima
- Ostave kratke **poruke** na zidovima svojih partnera
- **Redovno se prijavljuju**





PRIJAVITE SE ZA ONLAJN BONTON

Onlajn bonton se odnosi na primjenu ljubaznosti i poštovanja u onlajn okruženju

- **Dogovorite** pravila onlajn bontona zajedno sa svojim projektnim partnerima i učenicima i objavite ih na TwinSpaceu
- Važno je da učenici **shvate** da:
  - je onlajn svijet isti kao i stvarni svijet
  - bi se uvijek trebali ponašati pristojno i s poštovanjem
  - ne bi trebali koristiti velika slova
  - bi trebali biti svjesni kulturnih razlika
  - trebaju koristiti dogovoreni jezik projekta

2. DIO: KAKO RADITI NA PROJEKTU UZIMAJUĆI U OBZIR OKVIR KOJI SE ODNOSI NA OZNAKE KVALITETA

Kriteriji za Oznaku kvaliteta

eTwinning National QUALITY LABEL

COLLABORATION

- Strategije saradnje između nastavnika
- Strategije saradnje između učenika
- Stvaranje zajedničkih proizvoda

SARADNJA IZMEĐU PARTNERSKIH ŠKOLA

- Saradničke aktivnosti **nadilaze komunikaciju**: partneri nisu samo primatelji informacija; oni su članovi tima, koautori i kokreatori.
- Saradnja znači da **obje grupe trebaju doprinos svoje partnerske grupe** kako bi završili aktivnost.
- **Mješoviti – nacionalni timovi** su vrlo učinkovita i najbolja praksa za saradnički rad. (mala grupa iz jednog razreda + mala grupa iz drugog razreda = mješoviti - nacionalni tim)
- **Saradnja nije samo** sastavljanje sadržaja koji je svaki razred stvorio kako bi se proizveo zajednički rezultat poput e-knjige ili e-časopisa. **Saradnja** znači zajednički rad s vašim partnerima na stvaranju različitog sadržaja (npr. članak u časopisu može biti zajednički napor tima mješovitih nacionalnosti).

VAŽNI SAVJETI

- U **procjenjivanju** projekta i tumačenju ovog kriterija uvijek se moraju uzeti **u obzir okolnosti kao što su uzrast, kontekst i obrazovne potrebe učenika**.
- **Stepen posredovanja nastavnika** mora biti primjeren **uzrastu i sposobnostima učenika** i prikladan za promovisanje saradnje učenika čak i među najmlađom uzrasnom grupom.
- To se može učiniti **videokomunikacijom između grupa** u kojoj razgovaraju o temama ili gdje biraju aspekte međusobnog rada koji će biti uključeni u konačne rezultate.

LISTA ZA PROVJERU

COLLABORATION

STRATEGIES FOR COORDINATION AMONG TEACHERS

- ☐ Do you work with your partners to plan the project?
- ☐ Do you organise regular meetings with your partners to organise the next activities and discuss the progress?
- ☐ Do you share a schedule of the activities in the TwinSpace?

STRATEGIES FOR COLLABORATION AMONG STUDENTS

- ☐ Are the students working in international teams with students from their partner countries?
- ☐ Do the students carry out activities designed to communicate, interact, and collaborate to achieve a joint outcome?

CREATING COMMON PRODUCTS

- ☐ Are some products results of the collaboration of students from partner countries?
- ☐ Are the products a result of collaborative and collateral work?

https://www.etwinning.net/eun-files//Criteria%20big/QL_checklist_DEF3.pdf

„PROBIJTE LED“

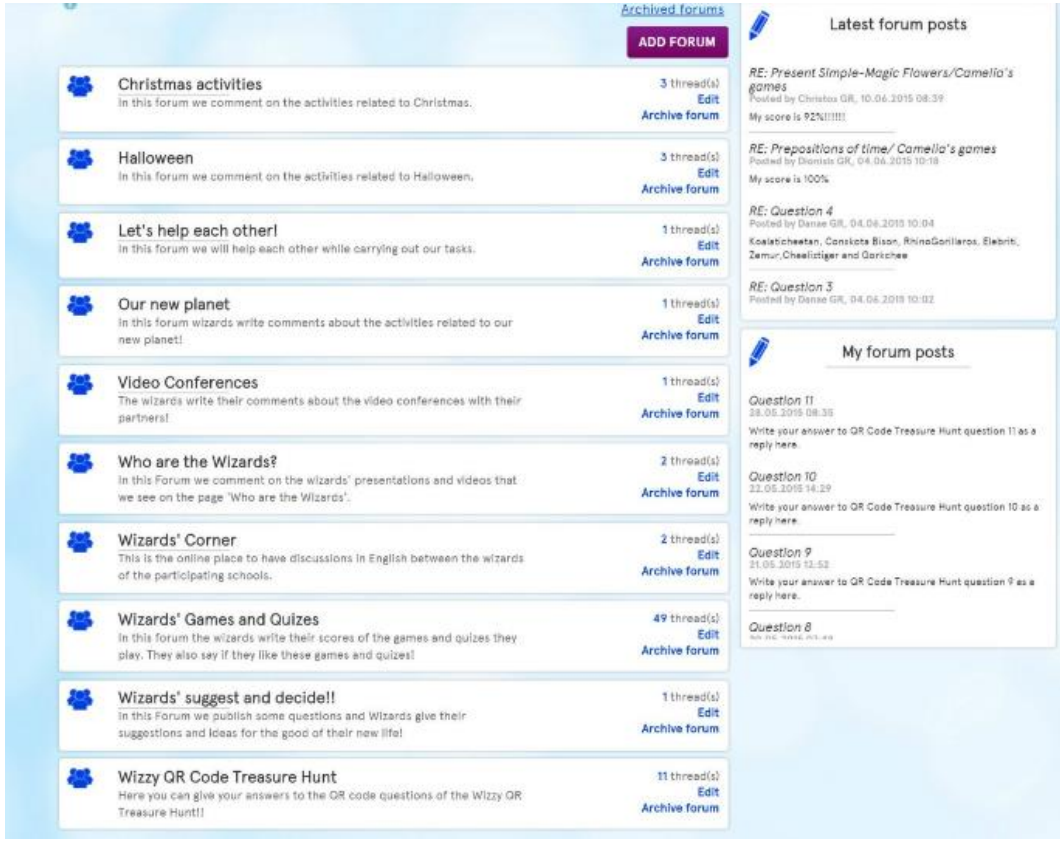
Planirajte aktivnosti za **izgradnju tima i timskih aktivnosti (tim bilding)** na kojim će učenici:

- upoznati jedni druge
- naučiti da rade zajedno
- biti podstaknuti da se međusobno podržavaju
- izgraditi jake odnose i kontakte

KORISTITE TWINSPACE I SARADNIČKE ALATE

Ohrabrite partnere da **koriste TwinSpace alate** za međusobnu komunikaciju. Na primjer:

- koristite eTwinning mail sanduče za slanje važnih informacija učenicima (podsjetnici, pojašnjenja, rokovi)
- koristite eTwinning mail sanduče za komunikaciju sa njihovim kolegama
- pokrenite diskusije na forumima i motivišite učenike da učestvuju
- koristite ankete
- kreirajte TwinBoards kako bi svi doprinijeli radu i idejama



DODAJTE OBIČNI DOGAĐAJ UŽIVO

Sesije uživo pružaju istinsku interakciju učenika i efikasno korištenje vremena između učenika i nastavnika

- Planirajte **vebinare** ili sesije uživo koje uspostavljaju kulturu komunikacije
- Planirajte **sesiju uživo** na **početku** projekta kako biste upoznali svoje partnere
- Planirajte sesije uživo **na kraju svake aktivnosti** kako biste razmišljali/procijenili/dopustili učenicima da podijele svoja razmišljanja i svoja iskustva
- Dajte učenicima **pitanja** za razmatranje/pripremu prije sesije
- Pripremite **kratke zajedničke aktivnosti** (igre, kvizove) ili planirajte manje strukturiran događaj.

INTEGRIŠITE SARADNIČKE AKTIVNOSTI U SVOJE ETWINNING PROJEKTE

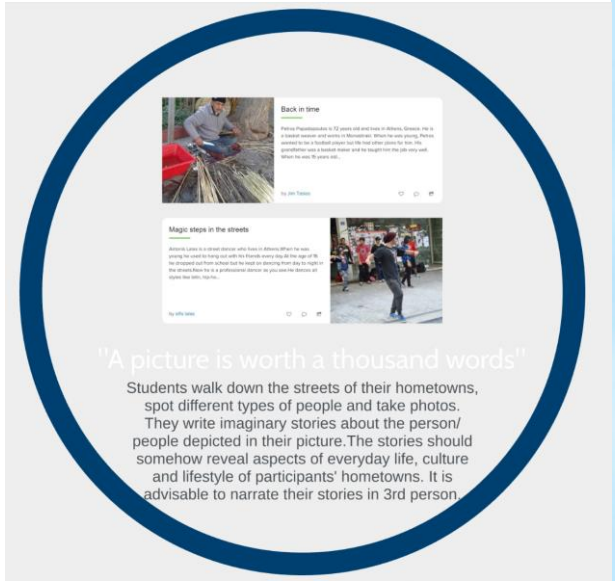
- Udružite svoje učenike u **transnacionalne** timove
- Dodijelite uloge svakom članu grupe ili učeniku u timu prema njihovim interesovanjima/talentima
- Dodijelite ulogu vođe tima ili administratora nekom od svojih učenika

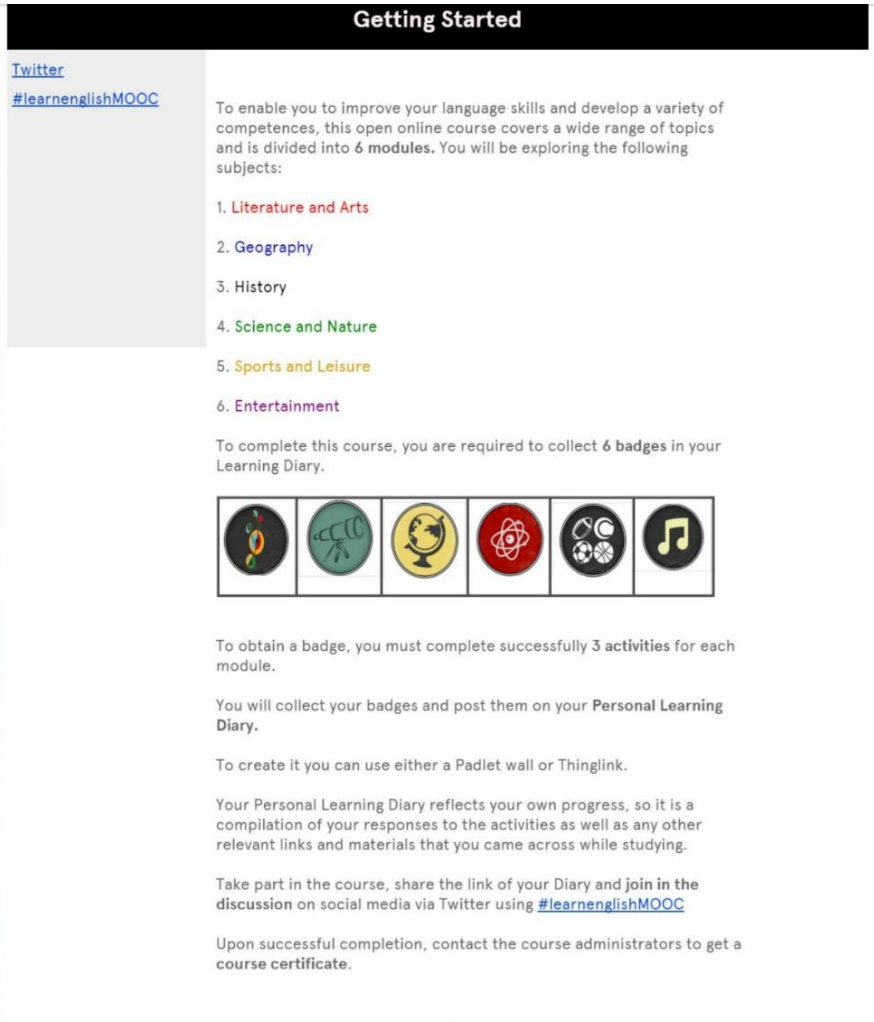
Area	Names of students
Literature and arts Team 1 Team 2	PL 1.Karolina Wawrzonowska, Patrycja Marks,MOnika Polok, Alicja Smołka PL 2.Paulina Herok, Kasia Kotas, Marcin Solich, Patryk Bąk GR 1 Antigoni Kou, Helen La, GR 2 Artemis Ana FR 1 Laura, Maeva, Sonia (team 1) FR 2 Aliette, Sofia, Mathilde (team 2)
Geography Team 3	PL Magda Czopka, Tomek Smutek, Agnieszka Paszek, Kasia Szymik GR Tania M, Aristea FR Marion, Luna, Léa, Océane (team 3)
History Team 4	PL Maciej Czajer, Sylwia Indeka, Jakub Puchałka, Magdalena Fuchs GR Maria Tsa, Katerina Pyr FR Lucas, Martin R, Victor (team 4)
Science and nature Team 5	PL Iwona Pasieka, Monika Kalika, Anna Podbioł, Maria Paszek GR Chris Man, Jim Bou, Fanis Ka, Christos Ava FR Joseph, Inès (team 5)
Sports and leisure Team 6 Team 7	PL 1.Jakub Gazda, Julian Plonka, Sylwia Indeka PL 2.Agnieszka Król, Paulina Dziędziel GR 1 George Pap, Mary Tsi, Efthimis Syr, Constance Saf GR 2 Teo Ax, Nikos Ana, Athanasia De, Xristina, George Dan FR 1 Franck, Marc-Antoine, Julie (team 6) FR 2 Raphaelle, Gaspard, Théo (team 7)

UKLJUČITE UČENIKE U AKTIVNO UČENJE

Učenici treba da budu uključeni u aktivnosti u kojima:

- pronalaze i procjenjuju informacije
- povezuju se i sarađuju
- kreiraju i dijele originalni sadržaj
- planiraju zabavne, kreativne nude samoizražavanje

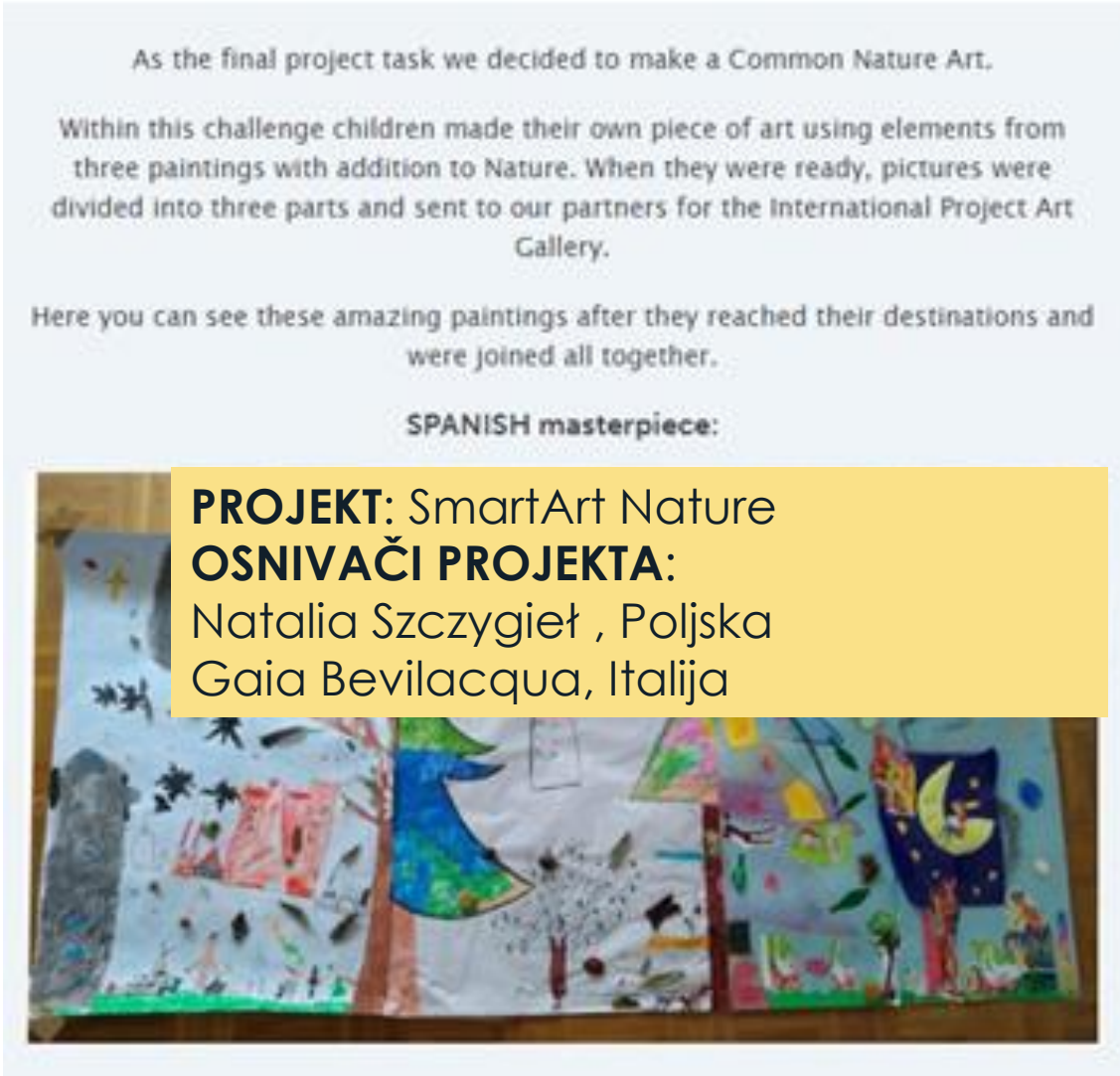




PRIMJER PROJEKTA IZ PREDŠKOLSKE USTANOVE

Učenici svake partnerske škole/predškolske ustanove napravili su dio heroja i napisali zajedničku priču.

PROJEKT: Storytelling leads to robotics
OSNIVAČI PROJEKTA: Murielle DUCROO, Francuska
Romina Baldacchino, Malta

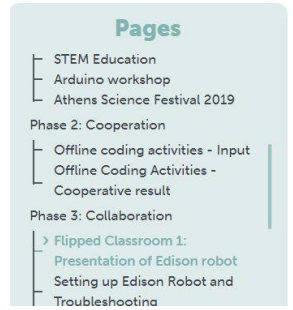


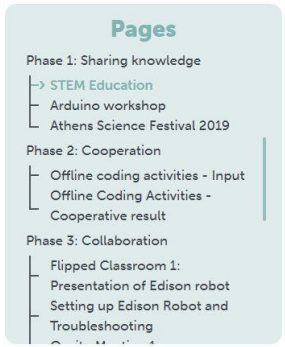
PROJEKT: SmartArt Nature
OSNIVAČI PROJEKTA:
Natalia Szczygieł , Poljska
Gaia Bevilacqua, Italija

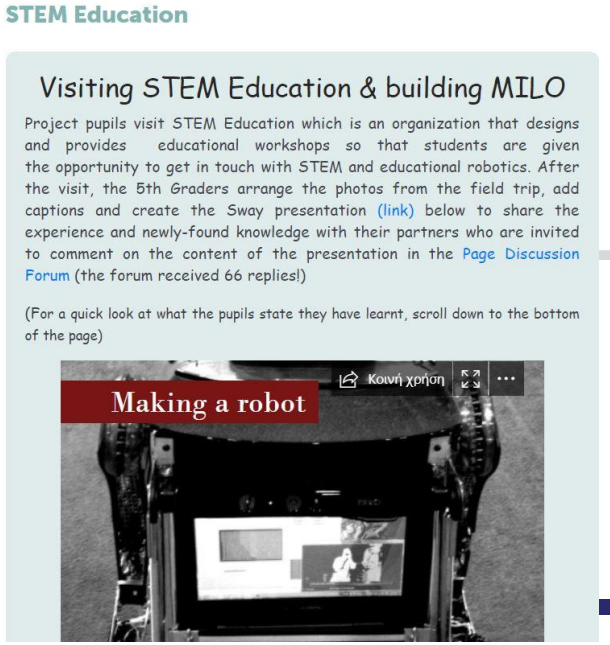
PRIMJER PROJEKTA IZ OSNOVNE ŠKOLE

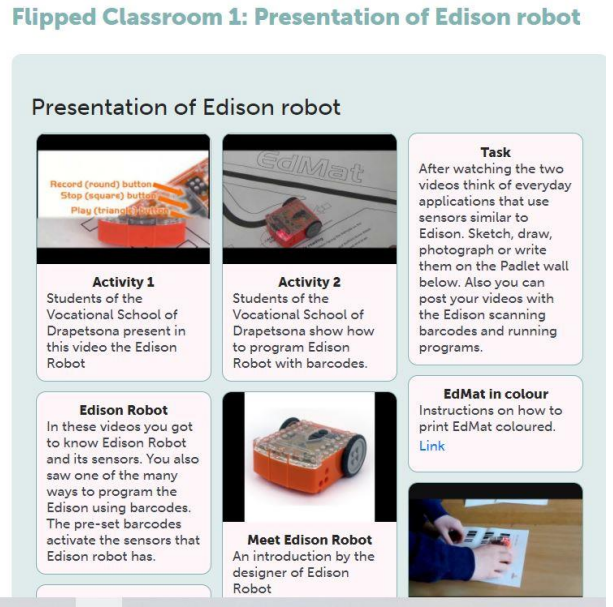
Ovaj STEM projekt fokusira se na inžinjerstvo i kompjutersku nauku koristeći metodologiju preokrenute učionice za poboljšanje znanja učenika o tehnološkim proizvodima Učenici stručnih škola - VET (Grčka) podučavaju djecu osnovnih škola (Poljska i Grčka) kroz kombinovano učenje u obliku vizuelnog materijala koji sami pripremaju.

PROJEKT: Robocode
OSNIVAČI PROJEKTA: Justyna Babiarz-Furmanek, Poland
Kyriakos Kourentzis, Greece









eTwinning

European Commission

PRIMJER PROJEKTA IZ SREDNJE ŠKOLE

Teams:

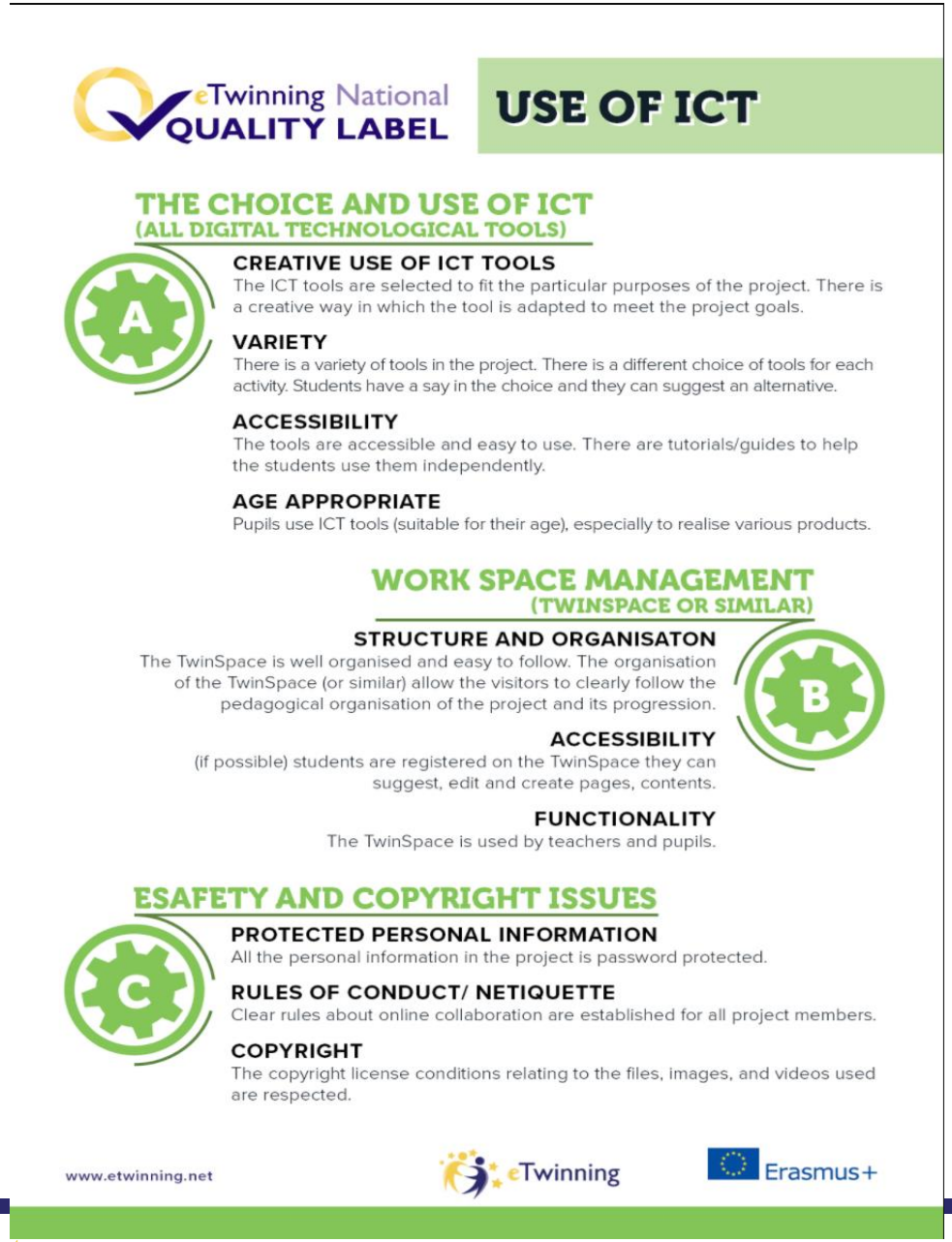
Group 1	Group 2	Group 3	Group 4	Group 5	Group 6	Group 7	Group 8	Group 9	Group 10
Joan Garcia	Tsvetan	Maksymilian	Aarón Poveda	Alejandro Chiquillo	Nikola	Alberts	Ayse Banu	Karol	Óscar Velduque
Adrián Moreno	Gergana	Oskar	Lucrecia Piqueres	Lucía Rodríguez	Sofija	Ilānja	Zeynep Yilmaz	Mateusz Drzewi	Alejandro López
Daniel	Łukasz	Krystian	Jakub Przygodzki	Jana	Kristian	Yagmur Merve	Teréze	Marcel	Eren
Filip	Aleksander	Jakub Wieczorek	Hubert	Darja	Denis Todorov	Neva Selem	Natalja	Filip	Ilayda
Krzysztof Biniaś	Krzysztof Kaczmarc	Vojtech	Bartłomiej	Jekaterina	Tomas	Viktor	Madara	Jakub	Patryk Ryś
Keita	Irem Ates (TR)	Vit	Elif Mermer	Jakub Schubert	Andrej	Denis Takev	Pablo Mora	Radoslav	Mateusz Piechocki
Dita	Yusuf Ozcinar (TR)	Stepan	Begum Kiymet	Jakub Inszczak			Abel Sáiz	Raden	Dominik
		Rubén Martínez		Patryk Beszterda					Jakub Koput
		Marcos Lozano							

In this chart each team can find the forum for discussion as well as the shared document where you can write anything you need for the game creation:

Teams	Discussion forum	Cooperation platform	Results
Team1	discussion	creation process 1	GDrive Folder 1
Team2	discussion	creation process 2	GDrive Folder 2
Team3	discussion	creation process 3	GDrive Folder 3
Team4	discussion	creation process 4	GDrive Folder 4
Team5	discussion	creation process 5	GDrive Folder 5
Team6	discussion	creation process 6	GDrive Folder 6
Team7	discussion	creation process 7	GDrive Folder 7
Team8	discussion	creation process 8	GDrive Folder 8
Team9	discussion	creation process 9	GDrive Folder 9
Team10	discussion	creation process 10	GDrive Folder 10

Ovaj IKT projekt fokusira se na IKT profesiji i kreiranju igara. Učenici su radili u međunarodnim timovima, koji su dva puta mijenjani tokom projekta kako bi se osigurala bolja saradnja. Svi timovi su imali svoj vlastiti forum za diskusiju i google dokument za radni proces. Učenici su radili nekoliko zajedničkih zadataka u međunarodnim timovima. Učenici su se sastali nekoliko puta u podijeljenim zoom sobama.

PROJEKT: Change the game yourslef!
Osnivači projekta: Ana Isabel Merchán Leandro, Španija, Sandra Trošina, Latvija



- Izbor i korištenje IKT
- Uređenje radnog prostora
- eSigurnost i pitanja zaštite autorskih prava

eTwinning

European Commission

- Tehnologija može dati dodatnu vrijednost projektu. IKT alate treba koristiti na način da **osiguraju uspjeh ostvarenja pedagoških ciljeva** projekta i pokažu **odgovornu upotrebu tehnologije**.
- Ovaj kriterij se fokusira na **dobro prilagođavanje tehnologije kao facilitatora autentične interakcije i saradnje** između projektnih partnera, kao i kreiranja sadržaja.
- Sva pitanja vezana za **privatnost, sigurnost i autorska prava** se uzimaju u obzir i **svi partneri citiraju svoj materijal i resurse koje koriste ili proizvode**.
- **Alati koji odgovaraju uzrastu** koriste se tokom cijelog projekta i njegovih aktivnosti.

D USE OF ICT

THE CHOICE AND USE OF ICT

- ☐ Do the tools meet your project goals?
- ☐ Do the students have a say in the selection of the tools?
- ☐ Do you use a variety of tools for the different activities?
- ☐ Do you use tutorials to help students understand how to use the different tools?
- ☐ Are the tools appropriate for the age level of your students?

WORKSPACE MANAGEMENT

- ☐ Do you have your TwinSpace well organised with pages/sub-pages, description at the beginning of each page?
- ☐ Are your students in the TwinSpace (relevant to older students)?
- ☐ Do all partners work in the TwinSpace?

ESAFETY AND COPYRIGHT ISSUES

- ☐ Is all personal information password protected in the TwinSpace?
- ☐ Have you established clear rules of online collaboration with your partners?
- ☐ Are you using copyright-free material?

eTWINNING KODEKS PONAŠANJA I GDPR (ZAŠTITA LIČNIH PODATAKA)

I nastavnici i učenici treba da poštuju eTwinning kodeks ponašanja.

- Budite inkluzivni, imajte poštovanja, tolerantni, pristojni i prijateljski raspoloženi.
- eTwinning ne toleriše maltretiranje ili uznemiravanje. Pobrinite se da komunikacija i saradnja između učenika bude sigurna. Zapravo, pobrinite se da učenici znaju koje korake trebaju poduzeti u slučaju da neko prekrši pravila.
- eTwinning ozbiljno shvata privatnost i sigurnost učenika. Izbjegavajte objavljivanje fotografija učenika na vašem eTwinning Live profilu, TwinSpaceu, grupama, itd. U slučaju da to učinite, provjerite imate li saglasnost roditelja ili da učenici nisu prepoznatljivi.
- Pazite na sadržaj koji objavljujete koji se odnosi na druge. Ne biste trebali javno dijeliti svoje ili privatne podatake drugih eTwinnera – kao što su lični brojevi telefona i adrese, podaci o kreditnoj kartici ili drugi privatni podaci – ili intimne fotografije i video zapisi. Uvijek razmislite prije nego što objavite!
- Kada koristite druge platforme pored eTwinninga, provjerite jesu li sigurne i primjerene uzrastu učenika. U pogledu GDPRa i Politike privatnosti podsjetimo da svi učesnici moraju biti svjesni da neki alati mogu prenijeti njihove lične podatke izvan EU.

PRIMJER PROJEKTA IZ PREDŠKOLSKE USTANOVE

Busy bugs in my bag!

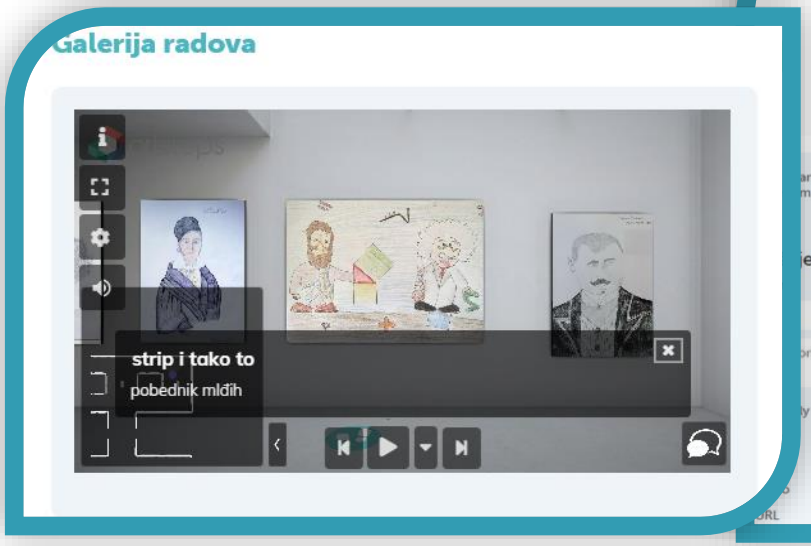
Tokom onlajn sastanka, učenici su koristili svoju tablu da prave crteže koje su učenici partnerskih škola trebali prepoznati i pogoditi.

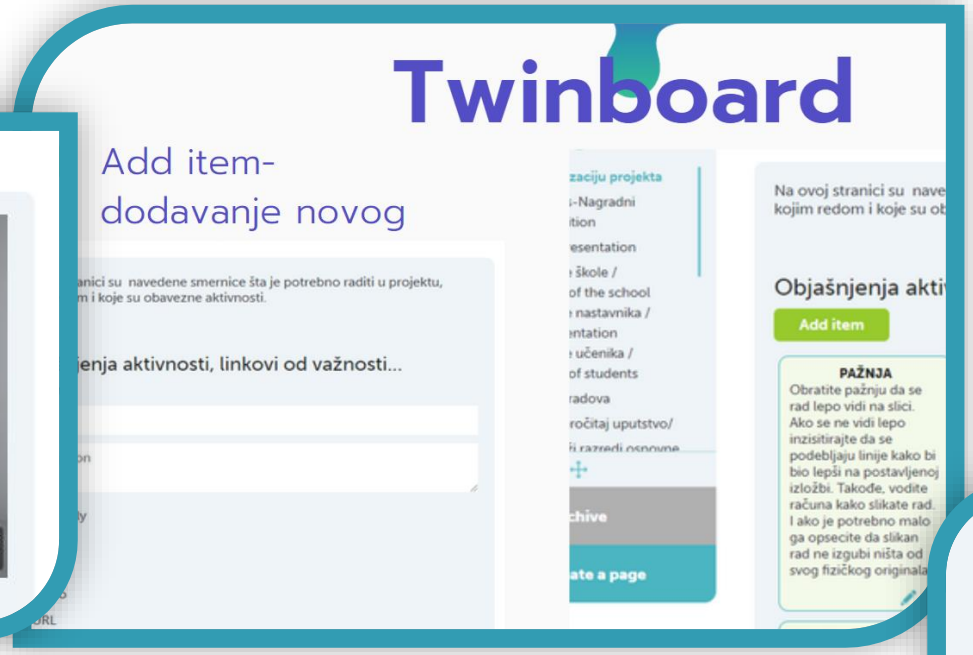
PROJEKT: Busy bugs in my bag!
OSNIVAČI PROJEKTA: Iolanda Moya, Španija
Magdalena Dybizbanska-Klinkosz, Poljska

eTwinning

European Commission

PRIMJER PROJEKTA IZ OSNOVNE ŠKOLE

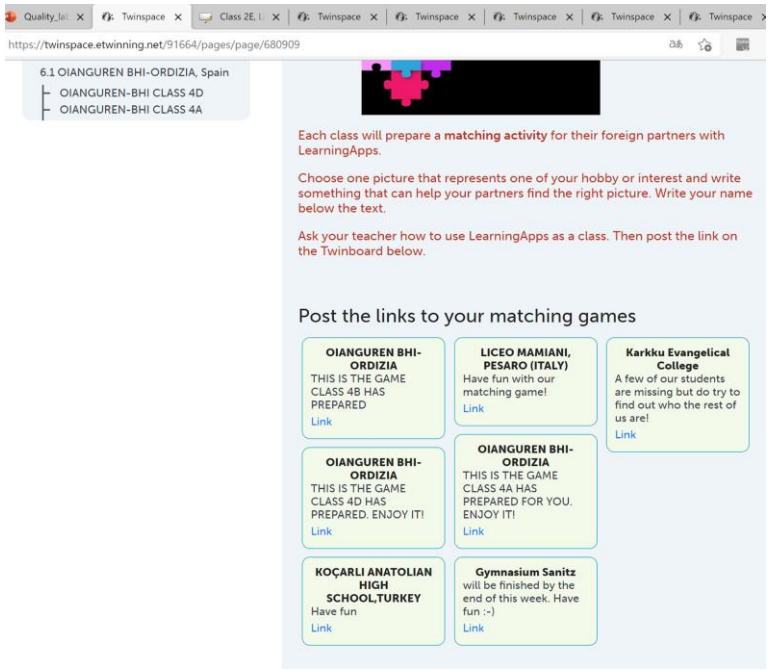




Projekt prikazuje kreativnu upotrebu IKTa. Korišteni su i TwinSpace alati i Web 2.0 alati. Održano je 14 videokonferencija. Učenici su uzeli aktivno učešće.

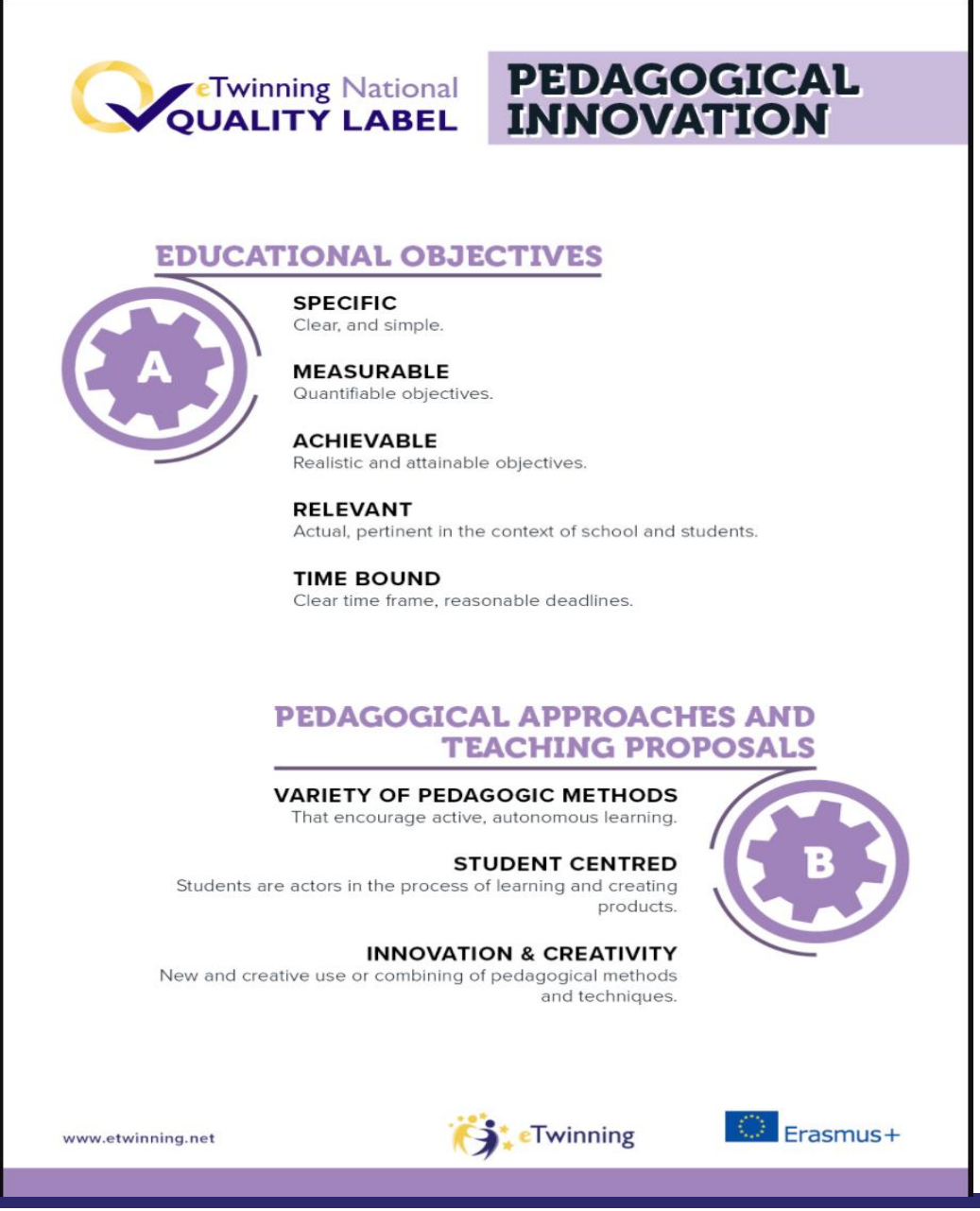
PROJEKT: Matematika kroz strip i karikaturu mArt 2021 (Mathematics through comic and caricature March 2021)
OSNIVAČI PROJEKTA: Marica Brzica, OŠ Visoko, Hrvatska
Gordana Stanković, OŠ "Žarko Zrenjanin", Novi Sad, Srbija

PRIMJER PROJEKTA IZ SREDNJE ŠKOLE



Projekt kreativno koristi IKT kako bi odgovorio na izazove projekta, a to su: pravljenje podkasta, infografike, upitnika, korištenje alata genial.ly., igrica.

Projekt: *Listen to my radio! Breaking news!*
Osnivači projekta: Arantxa Garmendia, Španija
Marie-Hélène Guérin-Hueso, Francuska



- Obrazovni ciljevi
- Pedagošku pristupi i prijedlozi podučavanja

- Nastavnici u projektu su isprobali različite pedagoške metode sa svojim učenicima kako bi postigli svoje ciljeve tokom projekta, kao što je postavljanje pokretačkih pitanja za učenike za istraživanje i analizu, organizovanje zajedničkog timskog rada, omogućavanje učenicima da odaberu načine da pronađu i prikažu informacije itd.
- Ciljevi bi trebali biti mjerljivi, relevantni i ostvarivi, a ne apstraktni
- Planirane aktivnosti podstiču autonomiju učenika, a mnoge kreativne ideje se provode u praksi

A PEDAGOGICAL INNOVATION

OBJECTIVES OF THE PROJECT:

- ☐ Are the objectives clear and simple?
- ☐ Can they be found in the proposed activities as well as in the results of the activities?
- ☐ Are they in direct connection with the topic, the content, activities, and the outcomes of the project?
- ☐ Are they oriented towards building skills and competences?
- ☐ Are the project outcomes quantifiable?
- ☐ Is there an evaluation of the outcomes in the project that reflects the degree the objectives were met?
- ☐ Do they take into consideration the context of your school, age of pupils, time at your disposal and resources allocated?
- ☐ Are the objectives actual and consistent with the age of the pupils involved?
- ☐ Are they a reasonable challenge for you and your students?
- ☐ Are they too hard to achieve or too easy?
- ☐ Do you consider how long your project will engage you and your students?
- ☐ Do you set a deadline for each objective for achieving the goals?

PEDAGOGICAL APPROACHES AND TEACHING PROPOSALS:

- ☐ Is there a variety of meaningful pedagogical methods and techniques?
- ☐ Are they in line with the set objectives?
- ☐ Do they encourage active, autonomous learning (information gathering, comparative work, problem solving, collaborative creation etc)?
- ☐ Are they organised and used in an innovative way?
- ☐ Is there a new creative approach to the topic, content, and activities?
- ☐ Are there any new pedagogical methods and approaches?
- ☐ Is the student at the centre of the project?
- ☐ Do you plan a variety of activities that allows for students' autonomy, decision making?
- ☐ Does the project enable students to be actors in the process of learning and creating products?

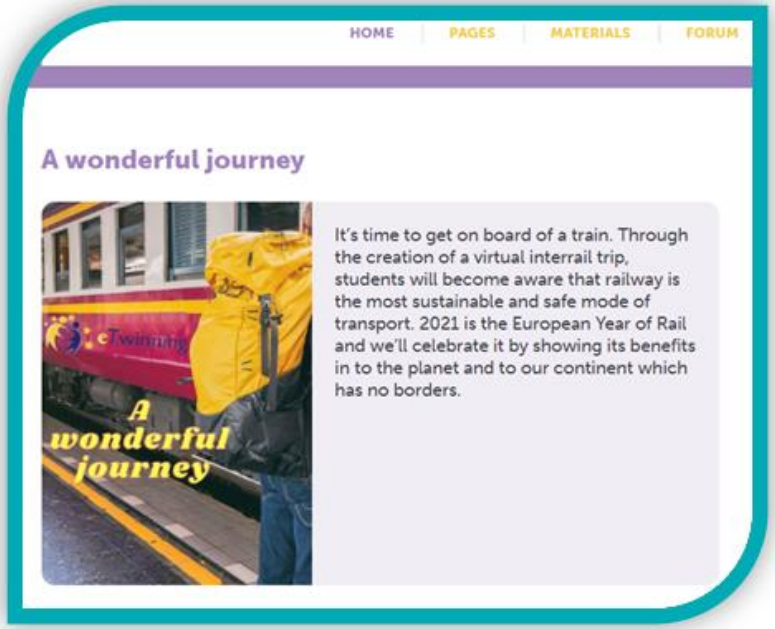
PRIMJER PROJEKTA IZ PREDŠKOLSKE USTANOVE

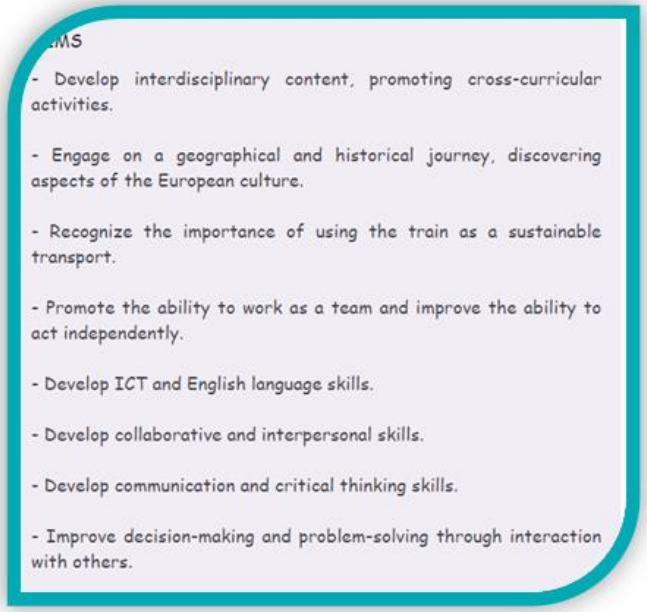
Aims

-gaining and developing literacy competences (expanding vocabulary, to widen speech & communication skills, ability of listening and understanding the meaning and context);
-forming an intellectual abilities in creative thinking, forming links between the story and places in the children's close environment;
-to learn about our environment through outdoor education
-exchanges experiences with others so we can use the local community as a resource to support outdoor education.
-developing symbolic thinking (forming links between real items/characters and symbols/icons);
-learning mathematics concepts (patterns, colors, shapes and numbers);
-developing multisensual experiencing the world (through visual/audio/tactile channels);
-arousing students` initiative and independence;
-supporting the children curiosity, self-confidence and awareness of their abilities;
-gaining the ability of working in teams (among students in classroom teams and international teams, but also among parents and teachers);
-providing the joy and satisfaction with the result of oneself's work;
-using ICT tools and educational platform by children within the project.

PROJEKT: Our Erasmus Cats
OSNIVAČI PROJEKTA:
Juan Carlos Garrido, Španija

PRIMJER PROJEKTA IZ OSNOVNE ŠKOLE

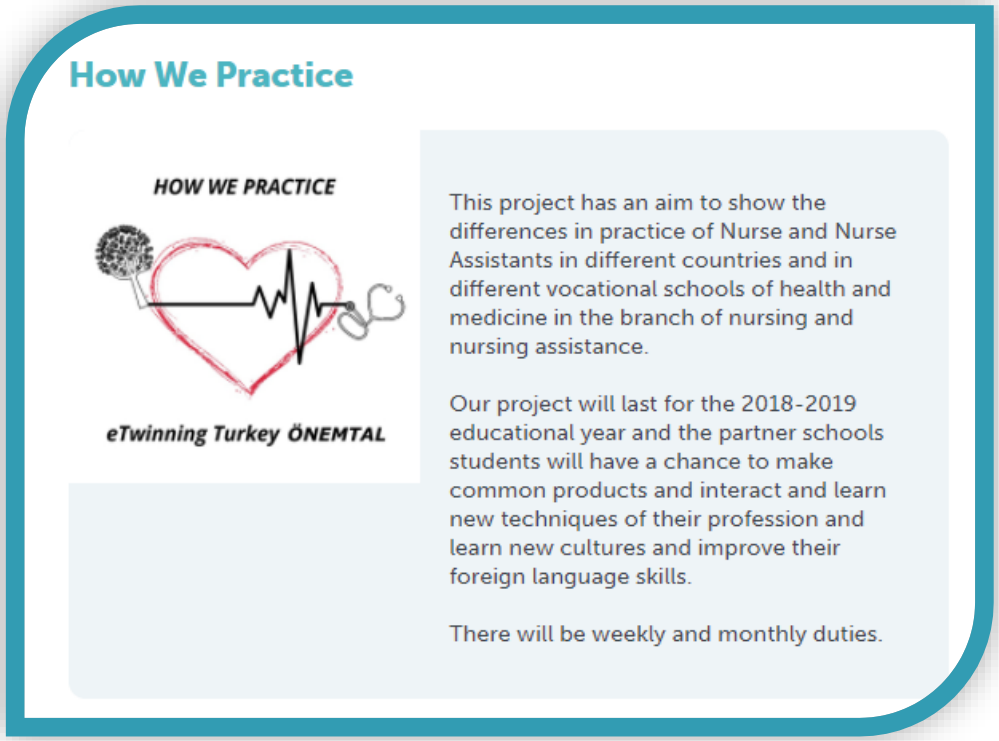




PROJEKT: A wonderful journey
OSNIVAČI PROJEKTA: Alessandro Ruffino, Italija
Isabel Reis, Portugal

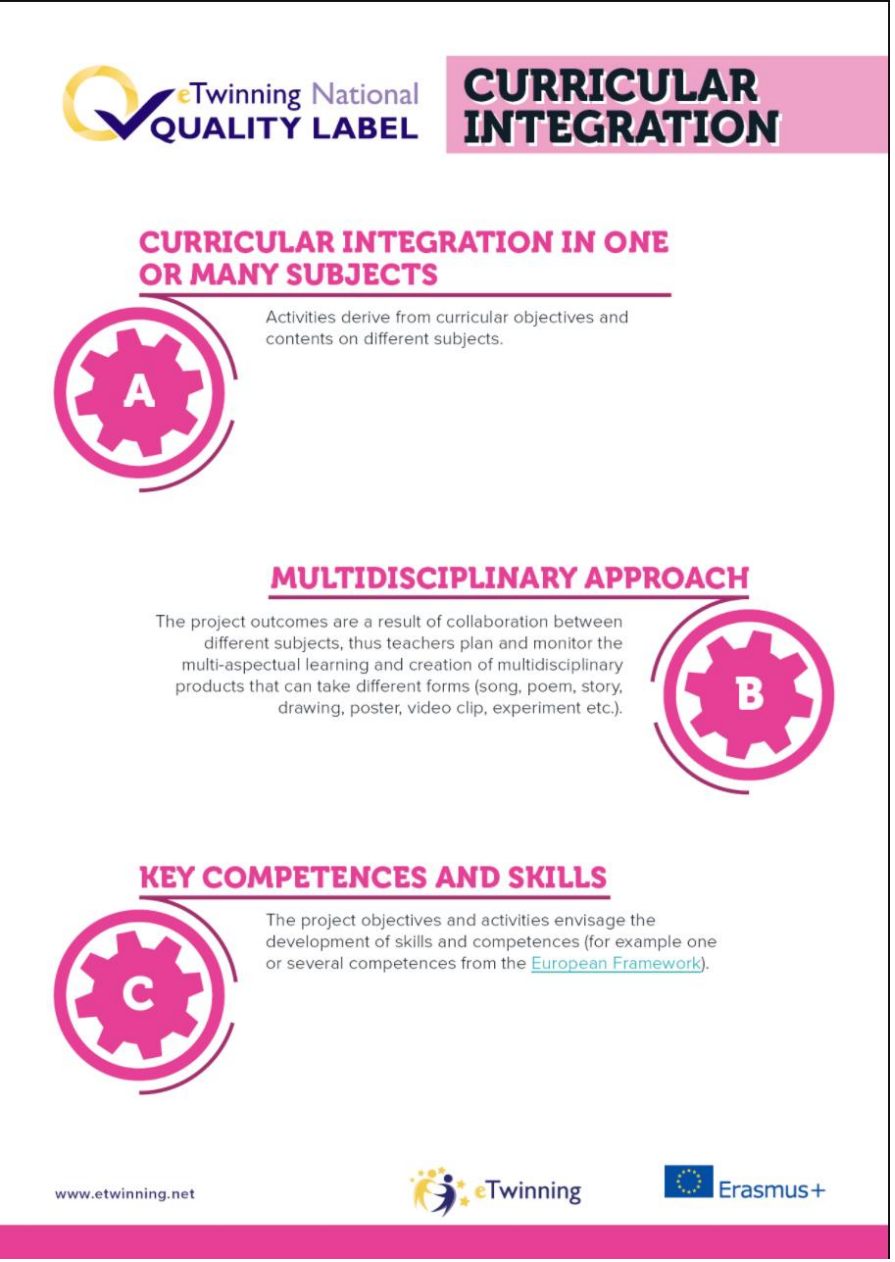
U ovom projektu učenici se dovode u stvarnu životnu situaciju u kojoj ne mogu da ne preuzmu aktivnu ulogu u aktivnostima. Postavke projekta su uređene na kreativan način prema razvoju ključnih kompetencija, kao i raznih obrazovnih ciljeva.

PRIMJER PROJEKTA IZ SREDNJE ŠKOLE



Projekt doprinosi kvaliteti procesa učenja stavljajući učenike u kontekst učenja u kojem mogu uspoređivati nastavne planove i programe u školama za medicinske sestre u nekoliko zemalja u Evropi.

PROJEKT: How we practice
OSNIVAČI PROJEKTA: Emir Korkmaz, Turska
Saša Uljančić, Rijeka, Hrvatska



- Integracija kurikuluma u jednom ili više nastavnih predmeta
- Multidisciplinarni pristup
- Ključne kompetencije i vještine

- Projektni rad temelji se na **školskom kurikulumu i nastavnom programu**. Glavni dio projektnog rada koji izvode učenici vrši se **tokom procesa nastave**.

- Projekt pokazuje **jasne strateške napore** da se pokušaju razviti kompetencije učenika prema potrebi u različitim nastavnim predmetima (npr. povezujući ih sa ciljevima i aktivnostima). **Projektni rad sastavni je dio procesa nastave** u nekom predmetu u školi.

- Projekt slijedi **multidisciplinarni pristup** u kojem jedan ili više nastavnika rade na različitim predmetima. eTwinning aktivnost može uključivati različite predmete, poput muzičke kulture, likovne kulture, geografije, jezika itd.

B CURRICULAR INTEGRATION

CURRICULAR INTEGRATION IN ONE OR MORE SUBJECTS

- ☐ Does the project include curricular objectives and contents?
- ☐ Is the project somehow envisaged as a part of the official educative school or class planning?

MULTIDISCIPLINARY APPROACH

- ☐ Do you collaborate with colleagues of your school for the eTwinning project?
- ☐ What about your partners?
- ☐ Does the project involve different subjects?
- ☐ If yes, is the multidisciplinary approach reflected in the content and objectives of the project?

KEY COMPETENCES AND SKILLS

- ☐ Are key competences and skills a relevant part of your project?
- ☐ If yes, are the project's content, objectives and activities related to the key competences and skills?

PRIMJER PROJEKTA IZ PREDŠKOLSKE USTANOVE

Water - our life

Water is our life. . Because that, we chose it to study, experiment and play. Children will learn through active participation.We will explore sources of water and essential role of water in our life.Also, we will experiment with water and provide STEM activities. We will work on ecology and pollution of our water.We will visit places in our town where we will find water and its purpose.The main goal will be that children realize that without there is no life on our planet. So, we will work on SDG 6 in this project and learn also about Agenda 2030.

PROJEKT: Water – our life
OSNIVAČI PROJEKTA: Nataša Vrapčević, Srbija
Rajna Maras, Hrvatska

Ovaj projekt omogućava integraciju nekoliko odgojnih i obrazovnih ciljeva.

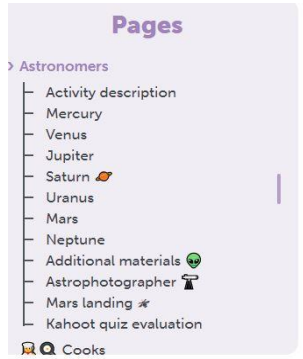
eTwinning

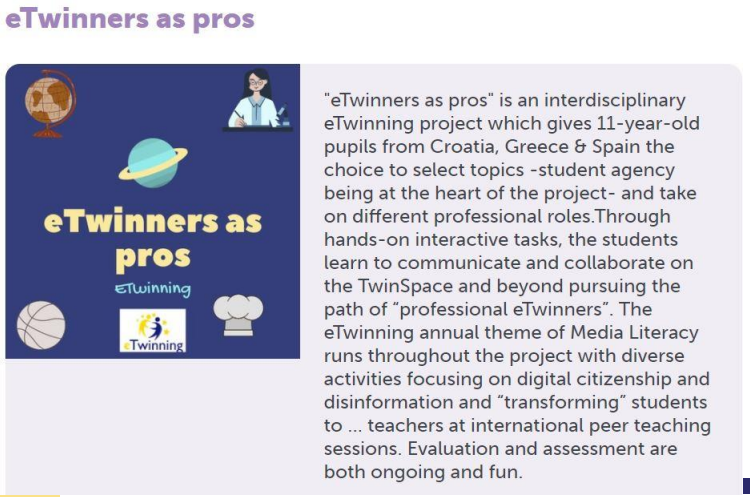
European Commission

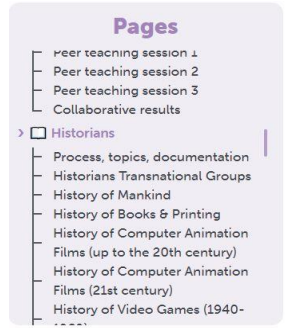
PRIMJER PROJEKTA IZ OSNOVNE ŠKOLE

Nastavnici u projektu integrišu nastavne jedinice svojih državnih kurikuluma za različite nastavne programe, npr. engleski kao strani jezik, IKT-informatika, historija, nauka i tjelesni odgoj i obrazovanje kao i različite kompetencije, nastavni plan namjerava da se razvija u smijeru radoznalosti, razumijevanja nauke, zabrinutosti za etička pitanja i učenje.

PROJEKT: eTwinners as pros
OSNIVAČI PROJEKTA: Natalia Tzitzi, Grčka
Anita Šimac, Hrvatska







eTwinning

European Commission

PRIMJER IZ SREDNJE ŠKOLE

- Interdisciplinarni projekt koji uključuje strani jezik, dramsko obrazovanje, IKT, građansko obrazovanje i obrazovanje u medijima
- Pristup orijentisan na akciju predloženu unutar CERF-a (nivo B2+) putem komunikativnih zadataka na engleskom jeziku

PROJEKT: ImaginAction
OSNIVAČI PROJEKTA: Carmen Mellado, Španija
Claudine Coatanéa, Francuska

ImaginAction

The UN Global Goals are important, world-changing objectives that will require cooperation among governments, international organizations and world leaders (http://www.un.org/sustainabledevelopment/su development-goals/). But what can the average person or students do? We believe that we can have an impact starting from education. Our project ImaginAction will lead students to work together in national groups and transnational teams by exchanging ideas and suggestions on different challenges they will have to face up to 2030. We hope they will also take actions and imagine creative ways to raise awareness. We believe that the participation of the students in sharing and giving their opinion on current global challenges can help fight the threats to stability we are currently witnessing and to be prepared to stand for a better future. Their collaborative e-magazine and radio channel will enable them to share their ideas and opinions with their peers and the world.

- Postizanje postavljenih ciljeva
- Procjena projekta
- Diseminacija i uticaj

- Rezultati eTwinning projekta trebaju biti dokumentirani tako da se daju dokazi o ishodima i organizaciji projekta. U slučaju upotrebe anketa, nastavnici ne bi trebali zaboraviti **objasniti rezultate i izvući zaključke** (npr. kako je to funkcionisalo, nije uspjelo, naučene lekcije itd.)

- **Dokumentacija** uključuje i **opipljive i nematerijalne rezultate** u prostoru projekta (print skrinove sastanaka, evaluacija aktivnosti na različite načine).

- **Diseminacija** projekta može se provesti s različitim načinima i svrha je prikazati širu zajednicu rezultate i različite aktivnosti projekta.

RESULTS, IMPACT AND DOCUMENTATION

ACHIEVEMENT OF THE SET OF OBJECTIVES

- ☐ Have the objectives set out at the beginning of the project been met?
- ☐ Are you clearly documenting the process of achieving your goals?

PROJECT EVALUATION

- ☐ Do you evaluate all the activities of your project?
- ☐ Are the results of the evaluations from students and teachers visible in the TwinSpace?
- ☐ Do you include reflection from all participants?

DISSEMINATION AND IMPACT

- ☐ Are you disseminating the project outside of the classroom?
- ☐ Is there an impact on your students' participation in the project?
- ☐ Is there an impact on your participation in the project?

POVRATNA INFORMACIJA

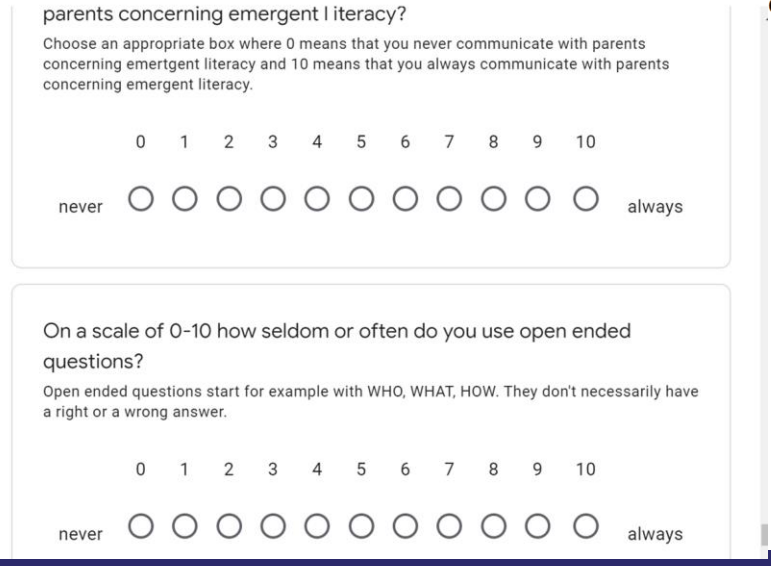
Dobre povratne informacije su uvijek tamo gdje se događa učenje!

- Motivišite učenike da daju komentare o radu jedni drugih
- Ažurirajte javni časopis sa novim aktivnostima koje su radili ili novim vještinama koje su razvili i zamolite ih da komentarišu svoje iskustvo
- Integrišite aktivnosti procjene ne samo na kraju, već u cijelom projektu
- Ankete/kvizovi mogu se koristiti za dobijanje povratnih informacija od učesnika.

PRIMJER PROJEKTA IZ PREDŠKOLSKE USTANOVE

SURVEY 1 teachers (September 2015)

This is an example of our first survey for teachers in English. This 1st survey is to be filled out by teachers in September 2015 and May/June 2017. With the exception of teachers in Spain who are not continuing teaching in Spain. They will be asked to make the survey a second time in June 2016. Please note that this is only an example and not for practical use.



2016 INTERVIEWS WITH CHILDREN

In the middle of the project implementation, in May/June 2016 we decided to do the interview with our children in a matter of dmeocracy and literacy.

Question that we asked the children in little groups:

1. Who makes the decisions in the preschool?
2. Are there anymore making decisions in the preschool, who are they?
3. What do you decide?
4. What would you like to decide?
5. If there is something that we would like to change in the preschool, what could we do?
6. If there is something that we would like to change in our community, what could we do?
7. What do you learn in the preschool?
8. What do you do in the preschool?
9. Is there something special that you would like to do or learn in the preschool?

SURVEY parents

This is an example of our survey for parents in English. Parents answered the survey twice during the project time period, in September 2016 and again in May 2017. Please note that this is only an example and not for practical use.

PROJEKT: Through democracy to literacy
OSNIVAČI PROJEKTA: Anna Krzyżanowska, Poljska, Anna Sofia Wahlström, Island

eTwinning

European Commission

PRIMJER PROJEKTA IZ OSNOVNE ŠKOLE

Ostrvo za evaluaciju:

- ❑ Kreiranje evaluacije učenika sa:
  - Dvorištem za odgovore-answergarden
  - Upitnikom
  - Video zapismo
  - Igrom u lancu-A game in a chain
- ❑ Intervju sa direktorima škola
- ❑ Evaluacija nastavnika
- ❑ Mišljenja roditelja

PROJEKT: Nutrifit
OSNIVAČI PROJEKTA: Angeliki Kougiourouki, Grčka
Fina Vendrell Vila, Španija

Diseminacija projekta:

- ❑ Nutrifit šetnja sa :
  - nastavnicima
  - učenicima
  - roditeljima
- ❑ konferencije
- ❑ Sesije za obuke

eTwinning

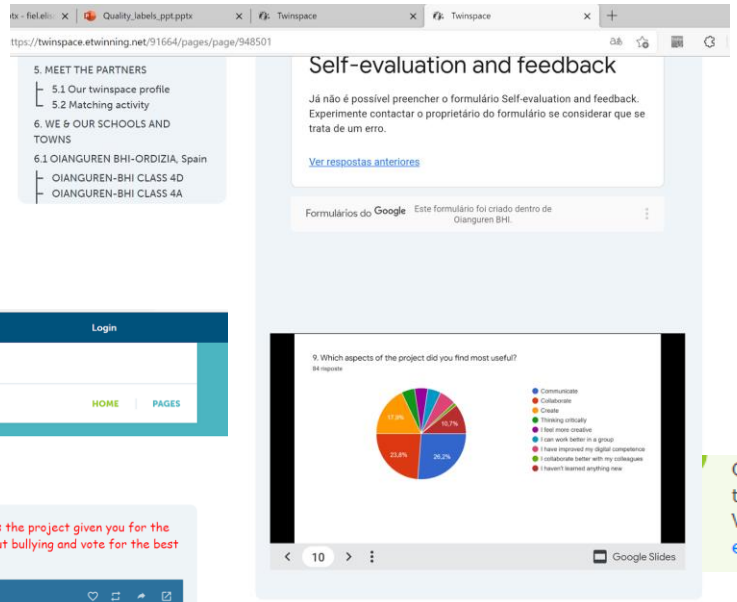
European Commission

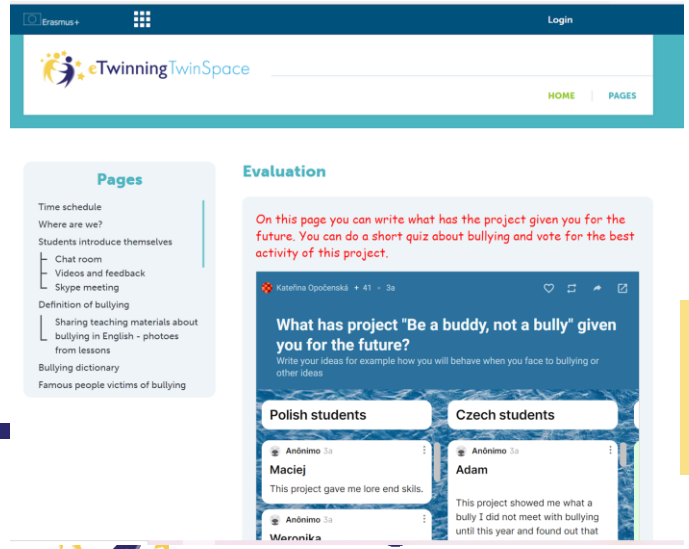
PRIMJER PROJEKTA IZ SREDNJE ŠKOLE

Diseminacija projekta se može uraditi na više načina:

- Blog nastavnika
- Veb stranice partnerskih škola
- Lokalni mediji
- Erasmus projekti

Evaluacija na nekoliko načina: google formulari,, refleksije, oblak riječi





Our eTwinning project is diseminated in the article on the web site of the mobility project of Mechanical Engineering and Traffic School Varaždin https://www.sipsmobility.com/kad-se-struka-zaljubi-u-etwinning-ili-obrnuto/.

PROJEKT: If climate can change, why can't we
OSNIVAČI PROJEKTA: Zvonko Gašparović, ETŠ "Mihajlo Pupin", Novi Sad, Srbija, Ana Claramunt, IES FRANCESC TARREGA, Španija

European Commission

3. DIO: KAKO SE PRIJAVITI ZA DRŽAVNU OZNAKU KVALITETA

KRITERIJI ZA OZNAKU KVALITETA

- Svi se projekti ocjenjuju uzimajući u obzir **5 kriterija**
- **Da biste bili podobni za kvalitetnu oznaku kvalitete (državnu i/ili evropsku), morate postići najmanji minimalni broj bodova postavljenih u svim podkriterijima:**
  - Strategije za onlajn saradnju među učenicima iz partnerskih škola
  - Izbor i korištenje IKTa (svi digitalni tehnološki alati)
  - GDPR, autorska prava i pitanja eSigurnosti.

PRIJE PRIJAVE ZA OZNAKU KVALITETA

- Oznaka kvaliteta (QL) je oznaka koja **procjenjuje rad nastavnika u projektu** na osnovu 5 kriterija. Cilj je dodijeliti QL projektima koji **ispunjavaju kriterije i pružaju smjernice nastavnicima koji trebaju poboljšati svoje prakse** u različitim kriterijima.
- **QL pruža okvir za podršku nastavnicima u osiguravanju kvalitete u svom projektu i na taj način se ne smatra kao oblik nagrađivanja za učestvovanje u projektu.**
- **Svi DOP (NSO) slijede isti okvir evaluacije**
- Evaluacija se odnosi na **refleksiju i rad pojedinih nastavnika i njihovih učenika** koji su uključeni u projekt.

PRIJE PRIJAVE:

Pobrinite se da:

- je projekt završen

i

- da ste značajno doprinijeli projektu

Molimo vas:

- imajte na umu da možete prijaviti **4 projekta** za dodjeljivanje oznake kvalitete u toku jedne godine,
- rok za prijavu projekata za Državnu oznaku kvalitete je **1. 6. 2022. godine**.

U PRIJAVI...

- Opišite kako ste implementirali različite kriterije tako što ćete dati tačne primjere/linkove do vašeg TwinSpacea da biste opravdali svoj rad.
- Opišite svoj pojedinačni doprinos projektu. To znači da su prijave svakog partnera različite, a ne iste.
- Napišite prijavu u Word dokumentu, a zatim kopirajte i zalijepite prijavu na obrazac.
- Provjerite broj znakova koji koristite. Postoji ograničenje.

Kontaktirajte nas

Za sva pitanja, sugestije i poteškoće možete kontaktirati:

- **eTwinning ambasadore**
- **Državnu organizaciju za podršku**

Kontakt imejl: etwinningbih@aposo.gov.ba

Fb stranica: eTwinning Bosna i Hercegovina

Putem telefona: 033/942-855