**Kurikulumsko područje: ERASMUS + (KA229)\* „**Soft Skills for a better life“

**1. Ciklus:** od 1. do 4. razreda

**2. Cilj: Razmjena primjera dobre prakse**

**Želimo:**

* mobilnosti učenika i učitelja
* razvijati emocionalnu inteligenciju kod učenika
* razvijati europsku dimenziju škole
* poticati međukulturnu osviještenost nastavnika i učenika
* poticati motivaciju i zadovoljstvo poslom i učenjem
* formirati timove unutar škole koji će surađivati na različitim razinama

(međupredmetna, međurazredna (vertikalna i horizontalna), međunarodna)

* učinkovito koristiti IKT u našoj školi
* motivirati učitelja, koji će bez straha (bez zadrške) komunicirati na engleskom jeziku (njemačkom, talijanskom) i samostalno surađivati s drugim učiteljima EU
* motivirati učitelja koji će koristiti eTwinning kao podlogu za informiranje, komuniciranje i stručno usavršavanje.

**3. Obrazloženje cilja:**

Soft Skills for a better life je projekt u sklopu ERASMUS+ programa Ključna aktivnost 229 u svrhu suradnje za inovacije i razmjene dobre prakse. Partnerstvo uključuje 5 osnovnih škola iz Španjolske, Italije, Rumunjske, Mađarske i našu školu iz Hrvatske. U projekt su uključeni učenici od 5 do 10 godina. Cilj projekta je razvoj emocionalne inteligencije kako učenika tako i učitelja. Projektom želimo istaknuti potrebu za razumijevanjem našeg unutarnjeg svijeta emocija kao i prepoznavanjem i uvažavanjem emocija drugih i važnost emocija za naš život.

Projektom želimo kod učenika probuditi znatiželju, razvijati kritičko mišljenje, kreativnost i suradništvo. Želimo da putem različitih STEAM aktivnosti učenici budu izloženi problemskim situacijama povezanih sa svakodnevnim životnim situacijama putem kojih će poboljšati vještine donošenja odluka, interpersonalne i komunikacijske vještine, vještine timskog rada i pozitivnog pristupa. U skladu s razvojnom dobi učenika nećemo koristiti kompleksne pojmove i situacije, već ćemo putem priča i bajki i književnih djela koje su učenicima bliski kreirati ozračje i situacije u kojima će učenici samostalno ili uz pomoć učitelja razvijati kritičko mišljenje, kreativnost i suradništvo.

**4. Očekivani ishodi:**

* mobilnosti učenika
* mobilnost učitelja
* uspješno izvođenje svih projektnih aktivnosti
* aktivnije sudjelovanje u životu i radu škole
* prepoznavanje vrijednosti EU-e
* razvoj jezičnih kompetencija
* veća međukulturalna osviještenost
* poboljšavanje komunikacije i timskog rada unutar naše škole
* usavršavanje IKT kompetencija
* osposobljenost naših učitelja za primjenu suvremenih metoda i pomagala u nastavi i učenju na daljinu s ciljem osiguranja veće uključenosti svih kategorija učenika u procese stjecanja znanja, vještina i kompetencija koje su u skladu s društvenim i tehnološkim napretkom
* razmjena iskustava i dobre prakse
* **stvaranje poticajne radne klime i kulture suradnje i snošljivosti, partnerstvo u odgoju i obrazovanju**
* **inovativnost i usklađivanje s EU standardima te jačanje nacionalne kulture i svijesti o pripadnosti europskom kulturnom krugu**
* nove metodologije i pedagoški pristupi, s naglaskom na ključnim kompetencijama
* poboljšanje jezičnih kompetencija učitelja koji će bez straha (bez zadrške) komunicirati na engleskom jeziku (njemačkom, talijanskom i samostalno surađivati s drugim učiteljima EU
* korištenje eTwinninga kao podlogu za informiranje, komuniciranje i stručno usavršavanje.

**Učenici i učitelji će:**

Koristeći STEAM i „Storytelling“:

* surađivati: produktivno timski raditi sa svojim prijateljima u razredu kao i prijateljima iz partnerskih škola
* razvijati komunikacijske i međuljudske vještine: predstavljati ideje na logičan način, kako bi znali upravljati različitim situacijama u svom budućem životu, govoriti - slušati - razumijevati i suosjećati s drugim i drugačijim gledištima;
* rješavati probleme: razmišljati izvan okvira i izražavati svoje razmišljanja, zamišljati, predviđati i maštati, razvijati sistematizirane metode za rješavanje zadataka;
* upravljati vremenom
* upravljati situacijama, biti u mogućnosti raditi u grupi bez sukoba i dijeliti uspjehe i neuspjehe na istoj razini
* koristiti IKT za prikaz aktivnosti i rezultata
* sudjelovati u Transnacionalnim sastancima kao i aktivnostima učenja (Learning, teaching and training activities)
* sudjelovati u video konferencijskim susretima

**5. Način realizacije:**

Kroz priče i bajke djeci ćemo pružati siguran način istraživanja svijeta koji ih okružuje u kojem će razvijati svoje osjećaje samopoštovanja i vrijednosti. Priče također nadahnjuju znatiželju, kreativnost i rješavanje problema, što ih čini prirodnim predloškom za STEAM aktivnosti (STEM + umjetnost) i pripovijedanje priča pomaže učenicima da razviju „meke“ vještine. Jednako tako dječja igra je od ključne važnosti za socijalno, emocionalno, kognitivno, i tjelesno blagostanje djece. Čitanje bajki djecu poziva na kreativnu igru koja je snažno povezana s razvojem vještina rješavanja problema.

Učitelji će kombinirati početno čitanje i pisanje sa STEAM-om tako što će čitati djeci bajke i pitati ih rješenja (na tragu inovativnih i konstrukcijskih, poput „malih inžinjera“) za spašavanje likova pomoću različitih materijala, nestrukturiranih i strukturiranih. Sve će aktivnosti biti suradničke: učenici će dijeliti svoje ideje s partnerima iz različitih zemalja kroz različite aktivnosti koje smo planirali. Oni zajedno mogu pronaći rješenje put ili učiti jedni od drugih kako će pronaći mnogo različitih rješenja istog problema.

**Oblik:**

- nastavne, dodatne, izvannastavne aktivnosti i izvanškolske

**Sudionici:**

* učenici i učiteljice razredne nastave
* roditelji
* učenici i učitelji iz osnovnih škola: Španjolske, Italije, Rumunjske, Mađarske i naše škole iz Hrvatske.

**Način učenja:**

- grupni, individualni, rad u paru, učenje kroz igru, problemsko učenje, učenje otkrivanjem, učenje kroz igru

**Metode poučavanja:**

- samostalno učenje, učenje otkrivanjem, suradničko učenje (kreirati okolinu u kojoj će učenici istraživati i samostalno i uz pomoć učiti)

**Trajanje izvedbe:**

Od 2019. do 2021. godine

**6. Potrebni resursi/moguće teškoće:**

Projekt je sufinanciran od strane Agencije za mobilnosti i programe EU.

**7. Način praćenja i provjere ishoda:**

Provode se evaluacijski upitnici nakon svake godine realizacije za učenike, učitelje i roditelje. Postignuća će se mjeriti intervjuima, anketama, u diskusiji fokusne grupe, kontrolnim popisima promatranja, analizom sadržaja i izvještaja.Tijekom i nakon navedenih aktivnosti predviđena je učinkovita diseminacija rezultata i stečenih znanja provođenjem radionica i prezentacija te objavljivanjem na web sjedištu škole i društvenim mrežama.

*Trajna vrijednost:*

Razmatrat ćemo kao pokazatelj postignuća

Kvalitativni uspjeh učenika

1) korištenje vještina kritičkog i kreativnog razmišljanja i/ili procesa

- korištenje vještina planiranja (npr. formuliranje pitanja, fokusiranje istraživanja, organiziranje projekta)

- korištenje vještina obrade (npr. analiza, procjena, zaključivanje, tumačenje, formiranje zaključaka)

- uporaba procesa kritičkog/kreativnog razmišljanja (npr. rješavanje problema, promišljanje, razrada)

2) prijenos značenja kroz različite oblike:

- iskazivanje i organizacija ideja i informacija (npr. jasan izraz, logična organizacija) u

usmeni, vizualni i pisani oblik

* komunikacija s različitim publikama (npr. za informiranje, uvjeravanje) u usmenoj, vizualnoj i pisanoj formi
* uporaba konvencija, vokabulara i terminologije discipline/pravila u usmenom, vizualnom i pismenom/pisanom obliku

3) korištenje znanja i vještina za povezivanje unutar i između različitih konteksta:

* primjena znanja i vještina u poznatim kontekstima
* prijenos znanja i vještina u novi kontekst
* uspostavljanje veza unutar i između različitih konteksta

Kvalitativna postignuća za učitelje

1) koriste li novu metodologiju i inovativan način za uključivanje učenika u učenje poput:

* istraživanja i primjene STEAM metodologije
* primjene digitalnih aktivnosti u organizaciji okruženja za učenje
* povezivanje učitelja i partnera
* kreiranje okruženja koje potiče i podržava inovacije učenika pri kreiranju ideja
* pružanje mogućnosti za razvijanje vještina crtanja i modeliranja za komunikaciju i istraživanje dizajna ideje

2) poboljšanje jezičnih vještina i digitalnih kompetencija

* primjena digitalnih aktivnosti u organizaciji okruženja za učenje
* korištenje platforme eTwinning za postavljanje drugih projekata i eventualno sudjelovanje u događanjima na mreži putem interneta u organizaciji Nacionalne eTwinning agencije

Kao kvantitativna dostignuća:

- veliki broj mobilnosti učenika i nastavnika gdje će učenici i nastavnici kroz putovanja imati priliku upoznati svoje partnere i raditi zajedno na poboljšanju jezičnih vještina i kulturne svijesti

- očekujemo smanjenje broja poteškoća u učenju

- povećanje uključenosti roditelja i predstavnika zajednice u život i rad škole

- dodanu vrijednost škole na lokalnoj, nacionalnoj i europskoj razini na primjerima dobre prakse generiranih projektom

8. Odgovorne osobe:

***Ivana Križanac, koordinator ERASMUS+ aktivnosti***