

IME PROJEKTA	SVET SKOZI MATEMATIČNA OČALA
AVTORJI (ETWINNING AMBASADORJI BIH, HRVAŠKE, SLOVENIJE IN SRBIJE)	Tatjana Gulič Jelena Kenić Fatima Kličić Julijana Novaković Darina Poljak Danijela Takač Benjamin Topalčević
PREDMETI	Matematika, zgodovina, likovna umetnost, materni in tuji jezik, računalništvo, zemljepis, verouk, državljanska vzgoja
STAROST UČENCEV/DIJAKOV	10 - 18 let
PRIPOROČENO TRAJANJE PROJEKTA	Od 3 mesecev do 2 leti
KRATEK OPIS PROJEKTA	Učenci bodo predstavili kulturne znamenitosti svojega kraja med matematiko, in sicer na način, da bodo ugotavljali matematične zakonitosti in geometrične oblike, rezultate pa bodo predstavili s pomočjo različnih spletnih orodij.
CILJI	<p><u>Organizacija:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uvajati učence v faze planiranja projekta 2. Naučiti učence timskem delu, sodelovanju in delu v skupinah (razvijanje organizacijskih sposobnosti) <p><u>Matematika:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Uporaba matematičnih principov v geometriji, ugotavljanje geometričnih oblik v prostoru 4. Klasifikacija geometričnih oblik / računanje površine in obsega/ risanje <p><u>Zgodovina:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Spoznavanje in promocija kulturne dediščine svojega kraja/objekta, ki je predstavljen <p><u>Zemljepis:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Računanje oddaljenosti med mesti na osnovi sorazmernosti <p><u>Računalništvo:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Spoznavanje programa za 3D modeliranje 8. Uporaba različnih spletnih orodij <p><u>Verouk/Likovna umetnost:</u></p>

	9. Spoznavanje sakralne umetnosti
AKTIVNOSTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iz vrste ponujenih aktivnosti izbrati najprimernejšo (npr. uporaba orodij Tricider ali Voki) 2. Ustvarjanje timov, z učenci iz različnih šol, ki bodo skupaj opravljali nalogo (uporaba aplikacij za delo v timu) - Padlet, Google dokumenti, Genial.ly, Sway 3. Fotografiranje i risanje geometričnih oblik na fotografijah – GeoGebra, MS Paint (del MS Officea) 4. Uporaba e-map za računanje oddaljenosti (npr. Zee maps, Google Earth in pdb.) 5. Priprava video navodil ali e-knjige za spoznavanje programa - StoryJumper, Adobe Spark 6. Predstavljanje sakralne umetnosti svojega okolja – Google dokumenti, Genial.ly, Sway
EVALVACIJA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kviz/ vprašalnik o geometričnih oblikah pred in po delu na projektu – Kahoot, Google obrazci 2. Anketa med otroki, analiza podatkov – Google obrazci, SurveyMonkey, Kwik Surveys
DISEMINACIJA (VKLUČEVANJE OSTALIH UČENCEV/DIJAKOV, UČITELJEV, STARŠEV IPD.)	<ul style="list-style-type: none"> • Urejanje TwinSpacea in objavljanje rezultatov na TwinSpaceu (izbrati kateri deli bodo javno dostopni) • Objava e-knjige • Predstavljanje projekta lokalni skupnosti (v šoli, na spletni strani šole, lokalni časopisi in televizijske postaje) • eTwinning informacijski dnevi