

---

# KLIMATSKE PROMJENE ZASLUŽUJU BITI U NASTAVNIM PROGRAMIMA ( C.C.D.C )

---



## **Opći cilj projekta**

Integrirati okoliš i klimatske promjene u školske predmete kroz nastavne planove i programe, ne samo kako bi učenici stekli nova znanja o okolišu i klimatskim promjenama, već kako bi se utjecalo na njihovo ponašanje i preferencije, potrošačke navike i stil života, a sve u svrhu borbe protiv klimatskih promjena.

## **Specifičan cilj projekta**

Povećanje profesionalnih kompetencija nastavnika temeljenim na digitalnim igrama i latentnom učenju te o tome kako stvoriti i upravljati digitalnim igrama koje će omogućiti svjesno učenje tema planiranim nastavim planovima i programima te podsvjesno učenje o okolišu i klimatskim promjenama.

## **CILJANE SKUPINE**

---

- nastavnici/osoblje
- učenici

## **Proračun projekta:**

---

60.000,00 €

## **Partneri:**

---

Turska

HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LISESI

Gračka

Gymnasio L. T. Halkis "Socratis Fanurakis"

Portugal

Escola Secundaria Penafiel

Rumunjska

Universitatea Din Pitesti

Hrvatska

Zdravi grad

## TRANSNACIONALNE AKTIVNOSTI

---

### 1. sastanak u Turskoj

\*9.-12. svibnja 2022. (4 dana);

\*8 zaposlenika (2 iz svake zemlje) i 30 učenika on-line (10 iz svake partnerske škole);

\*Ciljevi su provesti seminar o klimatskim promjenama, razmijeniti informacije o tome u kojoj mjeri zemlje partneri uzrokuju klimatske promjene, podijeliti dobre prakse koje se provode u partnerskim organizacijama.



### 2. sastanak u Portugalu

\*10.-14. listopada 2022. (5 dana)

\*8 zaposlenika (2 iz svake zemlje) i 30 studenata on-line (1 dan)

\*Cilj je osposobiti učitelje za učenje i stvaranje podloge za korištenje digitalnih igara kako bi bili sposobni sami razviti digitalne igre o okolišu i klimatskim promjenama. To bi bio „warm up“ za učitelje.



### 3. sastanak u Grčkoj

\*17.-21. travnja 2022. (5 dana)

\*8 djelatnika (2 osobe po partneru - fizički) + 4 djelatnika (1 osoba po partneru - on-line) + on-line posjetitelji (10 nastavnika)

\*Cilj je osposobiti nastavnike za latentno učenje, kako razviti digitalne igre koje omogućuju svjesno učenje ishoda kurikuluma te podsvjesno učenje o okolišu i klimatskim promjenama. Predviđeno je da nastavnici razvijaju digitalne igre.



#### 4. sastanak u Hrvatskoj;

\*11.-15. rujna 2022. (5 dana),

\*12 učenika (4 osobe po partneru - fizički) + 18 učenika (6 učenika iz svake škole – on-line),

\*Cilj je potaknuti učenike da stvaraju digitalne igre na temelju ishoda nastavnog predmeta korištenjem stečenih znanja o klimatskim promjenama.



## **LOKALNE + ONLINE + OFFLINE AKTIVNOSTI**

---

- Aktivnosti diseminacije projektnih rezultata
- E-Twinning projekt s partnerima, zatim njegovo proširenje na druge škole izvan partnerstva
- Anketiranje u svrhu spoznaje koji školski predmeti uključuju okoliš i klimatske promjene u svoje nastavne programe i u kojoj mjeri
- Izvršiti izračun i izvijestiti o ugljičnom otisku u partnerskim organizacijama (na početku i na kraju projekta)
- Webinar/Seminar/Radionica u svrhu širenja projektnih rezultata

## OPIPLJIVI REZULTATI

---

\* E-book 'Okoliš i klimatske promjene u partnerskim zemljama i organizacijama' (sadrži informacije o tome u kojoj su mjeri partnerske zemlje uzrokovale klimatske promjene, dobre prakse koje su tamo preuzete za borbu protiv klimatskih promjena te video o klimatskim promjenama).

\*Priručnik za nastavnike o tome kako integrirati okoliš i klimatske promjene u njihov kurikulum. Priručnik uključuje učenje koje je temeljeno na digitalnim igrama, odgovara na pitanje kako proizvesti digitalne igre o okolišu i klimatskim promjenama, uključuje ogledne igre (10 igara), statistiku o tome koji školski predmeti sadrže teme okoliša i klimatskih promjena te latentno učenje u učionicama. Priručnik će pokazati kako proizvesti digitalne igre koje će se fokusirati na sve ishode učenja iz bilo kojeg kurikuluma, a koje će doprinijeti podsvjesnom učenju o okolišu i klimatskim promjenama (10 igara), te potaknuti stvaranje digitalnih igara učenika na temelju njihovih ishoda učenja korištenjem stečenih znanja o okolišu i klimatskim promjenama (10 igara). U priručniku će se naći prijedlozi kako obogatiti takve igre kombiniranjem drugih okruženja i alata za učenje (koristiti će se orijentacijska igra kao primjer).

\* Testovi procjene i izvješća, uključujući ugljični otisak sudionika

\* Web stranica projekta

\* Grupa na društvenoj mreži

\* Twinspace

\* Video projekta

\* E-brošura

\* Logo