

U školskoj godini 2025./2026. provode se 3 eTwinning projekta, stručna suradnica knjižničarka Vlatka je suautorica projekta (Interclass), a u ostala dva projekta smo partnerska škola:

1. [INTERCLASS - Identifying The future Classroom#skillsforlife](#)

In this project, we can focus on the applications of special technologies in Education. Here are some raw ideas about our new project activities: Use AI Text to image for better acquisition of school subjects. History: Ancient Greece, Ancient Rome, medieval times. Renaissance, local history etc.. Art: Learning painting styles of famous painters, Biology: Dinosaur types Physics: Planet Mars: The surface, a fantastic creature, exploring etc. Ecology: Friendly to the environment houses, villages, cities in different countries. Geography: The city we live in the past and future. Recreate folk costumes and dances from different countries. Augmented reality Create ARLOOPA videos to describe the planets/parts of the cell. Challenging AR video: Describe the 7 miracles of the ancient world

2. [Eco-Friends and Green Superheroes](#)

Eco Friends and Superheroes is an international project that creatively combines English (A1 level), Science, and Environmental Education. Throughout the school year pupils aged 5 – 11 will explore themes such as local flora and fauna, recycling, water conservation, and eco-friendly traditions. Through playful and hands-on activities, the project aims to motivate children to protect the environment, practice English in real-life contexts, and share cultural experiences with peers from other countries.

Cilj projekta je razviti jezične vještine i ekološku svijest kod učenika u dobi od 9 do 12 godina kroz suradničke aktivnosti primjerene dobi usmjerene na smanjenje ekološkog otiska uzrokovanog potrošačkim načinom života i promicanje održivog razvoja. Učenici iz različitih zemalja surađuju s nastavnicima na rješavanju različitih ekoloških izazova, koji se provode uz pomoću web alata i prezentiraju tijekom video konferencija. Projekt kombinira ekološko obrazovanje s razvojem jezičnih vještina, pridonoseći izgradnji odgovornog pristupa okolišu uz promicanje međunarodne suradnje.

3. [Mindful Minds, Language Lines](#)

Cilj projekta je povećati emocionalnu otpornost kod učenika uz razne projektne zadatke koristeći se raznim metodama.

Knjižničarka provodi još i projekte:

BrAln (u suradnji s Carnetom):

Nositelj projekta je Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNET.

Mjerodavno tijelo koje je nadležno CARNET-u je Ministarstvo znanosti, obrazovanja i mladih, kojemu je nadležna Vlada RH.

Cilj projekta

Cilj projekta je doprinijeti kvaliteti i duljini vremena koje učenici provode u odgojno-obrazovnom procesu kroz integraciju digitalnih tehnologija za uspostavu personaliziranog pristupa učenju i poučavanju te kroz razvoj kurikuluma i digitalnog obrazovnog sadržaja iz područja digitalnih tehnologija u nastajanju.

Specifični ciljevi projekta

- Razvojem kurikuluma i obrazovnog programa te istraživanjem kontinuirano usmjeravati i pratiti utjecaj digitalnih tehnologija na obrazovanje s ciljem podizanja digitalnih kompetencija učenika i nastavnika.
- Razviti sustav pametnih preporuka koji će omogućiti bolji uvid u postignuća učenika i pridonijeti personaliziranom pristupu razvoju svakog učenika
- Automatiziranim sustavom nadzora i upravljanja osigurati visoku dostupnost digitaliziranih obrazovnih usluga kroz efikasnije, dostupnije i održivije upravljanje mrežom i kibernetičkom sigurnošću.

Trajanje projekta

Od 1. rujna 2023. godine do 31. kolovoza 2029. godine.

Budi internet genijalac (Udruga Suradnici u učenju):

Budi internet genijalac poučava djecu osnovama digitalnog građanstva i sigurnosti kako bi mogli pouzdano istraživati internetski svijet.

Umjetna inteligencija u obrazovanju (u suradnji s Udrugom Suradnici u učenju):

Kroz projekt učenicima se nude informacije i savjete o korištenju umjetne inteligencije u stvaranju dinamičnog i prilagodljivog okruženja za učenje na odgovoran način i prijedloge rješenja za rizike i probleme koji umjetna inteligencija donosi.

Projekt za darovite “Širimo radoznalost”

Ministarstvo znanosti i obrazovanja sufinanciralo je projekte za rad s darovitim učenicima u osnovnim i srednjim školama tijekom školske godine 2023./2024., dodijelivši više od 370 tisuća eura za 146 škola. Cilj ovog natječaja bio je pružiti financijsku podršku projektima usmjerenim na razvoj darovitih učenika u različitim kompetencijskim područjima.

Projekti su uključivali razne aktivnosti poput izrade otvorenih programa rada, suradnje s drugim ustanovama i korištenja tehnologije za pristup specifičnom znanju. Također, podržan je i mentorski rad s darovitim učenicima.

Financiranje projekta “Širimo radoznalost” u OŠ Đurmanec – projekt traje do 2026. godine

Osnovna škola Đurmanec dobila je financijsku potporu u iznosu od 1.770 eura za projekt “Širimo radoznalost”, koji je osmislila stručna suradnica knjižničarka Vlatka Antolić. U projektu sudjeluju učitelji koji pokrivaju STEM, likovno i jezično područje, a uključuje učenike od 1. do 8. razreda s interesom, talentom ili darovitošću u navedenim područjima. Ciljevi projekta uključuju neposredni rad s učenicima kroz problemsku i istraživačku nastavu, poticanje viših kognitivnih procesa kroz zahtjevnije zadatke, razvoj kreativnosti kroz kreativne zadatke, aktivno uključivanje učenika u proces učenja i vrednovanja, usmjerenost na konceptualno mišljenje i razvoj motivacije i ljubavi prema učenju korištenjem različitih resursa izvan škole. Dugoročni cilj projekta je edukacija učitelja i pružanje visokokvalitetnog programa za darovite učenike, koji nadilazi redovni obrazovni sustav, te razvoj kulture inovativnosti među učenicima. U suradnji s Krapinsko-zagorskom županijom, organizirano je testiranje učenika radi identifikacije darovitosti, kao i predavanja za djelatnike na temu darovitosti.

Aktivnosti u projektu

Stručna suradnica knjižničarka izradila je Plan rada za darovite te uspostavila kutak za darovite na web stranici škole. Održane su istraživačke radionice za učenike, vježbajući njihovu motoriku, preciznost, koncentraciju i samostalnost kroz izvođenje pokusa, korištenje mozgalica i zagonetki, te izradu novih proizvoda od otpadnih materijala. Učenici su također smišljali vlastite priče koristeći nove digitalne alate i sudjelovali u eTwinning projektima.

Učitelji matematike uključili su visoko motivirane učenike u radionice 3D modeliranja gdje su osmislili i isprintali društvenu igru Đurđopoli, kreativno pristupali rješavanju matematičkih zadataka i vježbali za natjecanja.

Učiteljica informatike upoznala je učenike s programskim jezicima, algoritmima i programom Makecode, razvijajući njihove logičke i istraživačke sposobnosti.

Učiteljica likovne kulture izrađivala je murale s učenicima, interpretacijom poznatih umjetničkih djela na zidovima škole.

Svi učitelji trudili su se integrirati više igara u nastavu, provodeći istraživački usmjerenu nastavu i proširujući teme učenjem kroz igru, kako u redovnoj, tako i u dodatnoj nastavi s darovitim učenicima. Organizirali su obilježavanje Dana darovitih učenika u ožujku održavajući radionice za potencijalno darovite ili visokomotivirane učenike.

Sve ove aktivnosti omogućene su zahvaljujući financiranju projekta, a škola planira nastaviti s osmišljavanjem i provođenjem raznih aktivnosti za uključivanje učenika u budućnosti.

*** Te projekti za poticanje čitanja (opširnije o njima možete pronaći pod ikonom Knjižnica):** [Knjižnica](#)
[| Osnovna škola Đurmanec](#)