





Team Belgrade/Serbia

thistimeinvoting.eu



Пројектна настава - 3Д Лого



1 - УЧЕСНИЦИ ПРОЈЕКТА : **НАСТАВНИЧКИ ТИМ + УЧЕНИЧКИ ТИМ + СПОЉНА ПОДРШКА**



2 - Гимназија Патријарх Павле, школска година 2019/2020 **НАСТАВНИЧКИ ТИМ:** Љиљана Петровић, Мирослава Николић, Зорана Матићевић



*З - Љиљана Петровић, Грађанско васпитање, наставник, сарадник, ЗУОВ а, члан и председник Школског одбора
Гимназије Патријарх Павле*



4 - Мирослава Николић, Информатика и рачунарство, наставник, сарадник Oracle academy, Microsoft educator, Scientix educator, STEAM, STEM educator



Lola

thistimeimvoting.eu



5 - Зорана Матићевић, Социологија, Устав и право грађана, Грађанско васпитање, наставник, педагошки саветник, спољни сарадник Министарства просвете, сарадник ЗУОВа, ЗКВИО, ССД-а, ANEX YU.

Наставнички тим чине 3 наставника који су учествовали на курсу мобилности - "Benchmarking / Finish and Estonian schoolsystem, best practices", у мају месецу 2019 године, у оквиру KA1 пројекта мобилности програма ERASMUS +.

Ова Пројектна настава је интегрални део дисеминационих активности и инспирисана је оним што су ове наставнице тамо виделе, приметиле, научиле и препознале као пример добре праксе која би се могла примењивати и у нашој школи. Пројектна настава је иначе модел наставе на којој се и Стратегијом образовања 2020 инсистира јер пружа одличне могућности за развој не само кључних предметних већ и међупредметних активности.

Ученички тим: ће бити одабран према договору с наставницима и у препоруку одељенских старешина. Први избор су два информатичка одељења другог разреда.

Спољна подршка: Предузећа која поседују 3Д штампаче и баве се или продајом ових штампача или 3Д штампањем а виде сарадњу са школама као вид одговорног пословања и специфичног пословног рекламирања.

НАЗИВ ПРОЈЕКТА: 3Д ЛОГО ШКОЛЕ

ЦИЉ ПРОЈЕКТНЕ НАСТАВЕ: Упознавање нових технологија, стицање вештина примене нових технологија и развој афирмативног, предузетничког, односа према њиховој примени у непосредном окружењу.

ИСХОДИ ПРОЈЕКТНЕ НАСТАВЕ:

- ученици ће бити у стању да планирају, реализују и евалуирају пројектне активности и да примене иницијативу и предузетнички дух у свим фазама пројекта
- ученици ће бити у стању да користе дигиталне програме дизајнирања
- ученици ће бити у стању да овладају вештинама тимског рада и сарадње кроз пројектне активности
- ученици ће бити у стању да развијају афирмативни однос према транспарентном, слободним, и равноправним условима надметања, применом ових услова у току конкурса за најбоље ликовно решење

МЕЂУПРЕДМЕТНЕ КОМПЕТЕНЦИЈЕ: Дигитална, Предузетничка, Компетенција за тимски рад и сарадњу

ЦИЉ ПРОЈЕКТА: Упознавање програма за дизајнирање и упознавање и савладавање вештине 3д штампања подстицањем ученичке иницијативе а кроз реализацију пројектних активности: Креирање Логоа-а школе, у недигиталним и дигиталним верзијама, избор најбољег ликовног решења и његова производња путем 3Д штампе и пласирања производа.

ИСХОДИ ПРОЈЕКТА:

- ученици ће бити у стању да упореде све предности и недостатке метода пројектне наставе, кроз активно учешће у свим фазама пројекта
- ученици ће бити у стању да испланирају, припреме и реализују пројектне активности
- ученици ће бити у стању да активности обављају тимски, уз поштовање свих принципа тимске сарадње и асертивне комуникације унутар тима

- ученици ће бити у стању да дизајнирају лого школе, коришћењем различитих ликовних техника и програма за дизајнирање као што је Corel Draw, Corel Photo Paint, Photo shop, Glimp, Impress
- ученици ће бити у стању да изаберу најбоље идејно решење, поштовањем принципа транспарентности, једнакости, равноправности, афирмације.
- ученици ће бити у стању да програмирају штампање логоа на 3Д штампачу и да штампају лого
- ученици ће бити у стању да процене свој учинак, учинак наставника, учинак пројекта
- ученици ће бити у стању да представе резултат свог рада у ужем и ширем друштвеном окружењу, путем медија и сл.

ПРОИЗВОД ПРОЈЕКТА: ЛОГО ШКОЛЕ одштампан у 3Д технологији, у форми привеска за кључеве, играчке, зидне апликације, украса, налепница за мајице, беџеве, капе, наруквице за школска дешавања, школска документа и сл.



6 - Производ ученичке 3Д штампе у гимназији А.Густав , Талин, Естонија

МЕЂУПРЕДМЕТНА КОРЕЛАЦИЈА: Рачунарство и информатика, Грађанско васпитање, Социологија, Православни катехизис, Ликовна култура, Историја, Српски језик и књижевност,

АКТИВНОСТИ:

1. Окупљање пројектног тима, мождана олуја, подела улога и задатака. Планирање пројекта
2. Припремне активности: Дефинисање услова конкурса за најбоље идејно решење, објављивање Конкурса

3. Конкурсне активности: Дизајнирање ликовних решења на часовима Ликовне културе
4. Конкурсне активности: Обука на часовима Информатике и рачунарства за програм Corel Draw, Corel Photo Paint, Photo shop, Glimp, Impress
5. Конкурсне активности: Креирање дигиталне верзије ликовних решења
6. Конкурсне активности: Посета предузећу кое се баве 3Д штампањем, обука на штампачу и проиводња свог решења
7. Конкурсне активности: Прикупљање конкурсних материјала (ликовно решење, дигитални приказ и лого предмет), гласање и одлука о избору од старне конкурсне комисије
8. Објављивање резултата, награђивање најбољих радова,
9. Проиводња лого предмета, пласман
10. Изложба за св Саву - roll up презентација пројекта. Свечана додела награда ученицима.



7 - Изложба посвећена узгоју маслиновог уља у гимназији Кањаци, Алтамура, Пуља, Италија



8 - Изложба посвећена узгоју маслиновог уља у гимназији Кањаци, Алтамура, Пуља, Италија



9 - Roll ups у образовању за едукативне, репрезентативне и промотивне циљеве



10 - Roll ups у образовању за едукативне, репрезентативне и промотивне циљеве

УЛОГЕ И ОДГОВОРНОСТИ:

НАСТАВНИЧКИ ТИМ - има улогу да надзире, модерира, коригује, интегрише, организује, и сл. Дакле, прати реализацију активности, контролише поштовање правила и договора, поштовање услова рада, даје сугестије, предлоге, идеје, смернице, предузима мере у случајевима када је то неопходно, обезбеђује реализацију пројекта како је предвиђено, спроводи праћење, вредновање, евалуацију, рефлесију.

УЧЕНИЧКИ ТИМ: учествује у активностима пројекта, поштује правила и договоре и услове пројекта, спроводи самопроцену и евалуацију.

СПОЉНА ПОДРШКА. обезбеђује обуку 3Д штампања, материјал за штампање и производњу логоа

РЕСУРСИ:

Интернет, рачунари, програми,

Материјал за ликовна решења

3Д штампач, сировина за 3Д штампач, мајице, беџеви, папири, - донатор предузеће

Roll ups, 4 /6 комада - донатор предузеће

ВРЕМЕНСКА ДИНАМИКА:

- септембар - Окупљање. Подела улога и одговорности. Планирање. Подршка Управе школе. Договор наставника.. интеграција у курикулум.
- октобар - Објављивање конкурса. Ликовна решења. Обука Corel draw, Corel Photo Paint, Photo shop, Glimp, Impress
- новембар - 01.-15. новембра Дигитални дизајн. 15.-30. новембра 3Д штампање
- децембар - Прикупљање материјала. Гласање. Одлука. Објављивање. Награде.
- јануар - производња лого предмета. Пласман. ПКреирање плаката за изложбу на roll ups
- 27.јануар.2020 - изложба, презентација пројекта на rollups. Свечана додела награда ученицима.

ПРАЋЕЊЕ И ВРЕДНОВАЊЕ:

А)Праћење обухвата:

- критеријум активности- да ли ученик учествује у активностима, у смислу квантитета и квалитета
- критеријум оперативности - да ли ученик поштује временску динамику и договорене услове рада
- критеријум скооперативности - да ли ученик поштује тимског рада, остале чланове тима, одговоран је према тимском раду и поштује правила асертивне комуникације

- критеријум предузетништва- да ли ученик показује иницијативу, предузимљивост , покреће акције, активности, организује рад и сл.
- критеријум креативности - да ли ученик показује идејну оригиналност у раду на пројекту, даје естетска решења, креативне, оригиналне идеје

Б.)Вредновање обухвата: Уколико ученик испуњава 4 односно 5 критеријума, његов ученик се може вредновати одличном оценом. Уколико ученик задовољава мање од 4 односно 5 критеријума, његово постигнуће се може оценити врло добром, добром, довољном и недовољном оценом.

В.)Рефлексија и евалуација: Евалуациони упитник ће на крају пројекта у електронској форми, припремити чланови наставничког тима, објавити их и учинити доступним свим учесницима пројекта. Резултати ће бити објављени и на школском сајту и представљени на седници Наставничког већа. Питања у евалуационом упитнику ће се односити на више области:

- процену методе пројектне наставе
- процену пројекта и резултата пројекта
- самоевалуацију ученика - процену властитог учинка у пројекту
- процену наставника и њихов улоге и учинка у пројекту
- процену треће стране - донатора, фирме, колега, управе школе



11 - Обука наставника за дизајнирање 3д штампе,Талин, Естонија. Обуку реализује ученик 6.разреда основне школе.



12 - У градској библиотеци Оди, у Хелсинкију, у којој се на лицу места, можете обучити за овладавање вештином 3Д штампања



13 - Пример учења ван учионице, у новим едукативним амбијентима или "све може бити простор за учење" - 3Д штампач у градској библиотеци