

aktivnost / program / projekt		eTwinning projekt <i>Math without frontiers</i>	
nositelj	Aleksandra Brmbota		
ciljana skupina / program zanimanje	2. g i 3. g (Matematika)		
broj učenika	10-15		
cilj / zadaća	Usvajanje matematičkih pojmova, koncepata i vještina kroz timske igre, radionice i kvizove te primjenom AI u nastavi matematike.		
namjena /ishod	Inovativni pristup proučavanju matematike uz interakciju i učenje kroz igru. Povezivanje znanja iz matematike na kreativni način kroz primjere iz života. Pokretačko pitanje projekta: Kako bi svijet izgledao bez matematike? Kako je matematika promijenila način na koji vidimo svijet? Svi rezultati projekta dokumentirat će se primjenom web 2.0 alata.		
način realizacije	Virtualno međunarodnom suradnjom kroz eTwinning plaformu TwinSPACEA		
vremenik provedbe	Tijekom školske godine 2023./2024.		
troškovi	-		
način praćenja / evaluacija	Kroz izradu zadataka s temama aktualnog kurikulumu iz matematike / prezentiranje rezultata projekta		
okvirni program	rokovi	projektne aktivnosti	
	siječanj, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Prijava i dodavanje učenika ✓ Predstavljanje nastavnika i učenika ✓ Ispunjavanje uvodnih upitnika ✓ Online sastanak partnera 	
	veljača, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Izrada logotipa ✓ Obilježavanje Dana sigurnijeg interneta ✓ Rezultati uvodnih upitnika ✓ Virtualni susret svih sudionika projekta 	
	travanj, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Matematička križaljka – izrada i rješavanje u timovima ✓ Kahoot natjecanje ✓ „Tragom našeg plesa“ – rješavanje problema u timovima ✓ E-knjiga: časopisi s citatima iz matematike, matematičke šale, društvene igre kreativnog razreda 	
	svibanj, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Upotreba igara u matematici ✓ Kvizovi ✓ Obilježavanje Međunarodnog dana matematike 	
	lipanj, 2024.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseminacija projekta ✓ E-knjige (rezultati projekta) 	
	srpanj, 2024	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Provođenje završnih anketa ✓ Izrada projektnog časopisa ✓ Prijava za NQL 	