



REPUBLIKA HRVATSKA
MINISTARSTVO ZNANOSTI, OBRAZOVANJA I
MLADIH

**Prijavni obrazac za provedbu preventivnih projekata osnovnih i srednjih škola te
učeničkih domova u školskoj godini 2024./2025.**

Podaci o školi/učeničkom domu

Naziv ustanove Osnovna škola Vidici	Molimo označite sve što odgovara <input checked="" type="checkbox"/> osnovna škola <input type="checkbox"/> srednja škola <input type="checkbox"/> učenički dom
Poštanski broj i grad 22000 Šibenik	Adresa Ulica 8. dalmatinske udarne brigade
Telefon 022 339 960	Matični broj i OIB 03461971, 05218835730
E-mail osobe za kontakt osvidici@os-vidici-si.skole.hr	Poslovna banka i broj računa Erste banka, HR2324020061844400003
Ravnateljica/ravnatelj ustanove Darko Relja, prof.	

Ispuniti ako ustanova ostvaruje partnersku suradnju u provedbi projekta

Partner 1	Tip partnerske institucije (druga škola itd.)
Adresa	Poštanski broj i grad
E-mail osobe za kontakt	Telefon

Partner 2	Tip partnerske institucije (druga škola itd.)
Adresa	Poštanski broj i grad
E-mail osobe za kontakt	Telefon



Naziv projekta

Bontonom do sreće, igrom do zdravlja

Sažetak projekta (do 250 riječi)

Ovaj preventivni školski program namijenjen je učenicima 4. i 5. razreda osnovne škole s ciljem unapređenja digitalne pismenosti i poticanja fizičke aktivnosti. Program se usredotočuje na podučavanje pravilnog korištenja mobitela, usvajanje digitalnog bontona, podizanje svijesti o cyberbullyingu i važnosti odgovornog ponašanja na internetu. Istovremeno, naglasak je na promicanju zdravih navika kretanja kroz igre i aktivnosti koje potiču djecu na fizičku aktivnost u školi i izvan nje.

Ciljevi programa su:

1. Razviti svijest o sigurnom i odgovornom ponašanju na internetu.
2. Naučiti učenike pravilima digitalnog bontona i zaštititi privatnosti.
3. Podići svijest o cyberbullyingu i pružiti podršku u sprječavanju istog.
4. Potaknuti djecu na fizičku aktivnost i zdravu ravnotežu između online i offline života.

Program će se provoditi kroz interdisciplinarni pristup, uključujući razrednu nastavu, nastavu hrvatskog jezika, likovne kulture, te tjelesne i zdravstvene kulture. Metode uključuju interaktivne radionice, grupne diskusije, kreativne zadatke, praktične vježbe, igre na otvorenom i projektne zadatke.

Vrednovanje programa obuhvaća ankete, upitnike, praćenje ponašanja i analizu radova učenika. Evaluacija će pružiti uvid u postignute promjene i omogućiti daljnji razvoj programa. Kroz suradnju nastavnika i učenika program će doprinijeti boljoj digitalnoj pismenosti i zdravijem načinu života učenika.

Voditeljica/voditelj projekta**Ime i prezime**

Ivana Karađole

Telefon

099 5957989

Zanimanje

Psiholog

E-mailivanakrizanac2993@mail.com

Podaci o učiteljima, nastavnicama i stručnim suradnicima ustanove uključenima u projekt (prema potrebi dodati nove retke)

	Ime i prezime	Zanimanje
1.	Ivana Grubišić	Učiteljica razredne nastave
2.	Duška Stojičević	Učiteljica razredne nastave
3.	Ivana Crnov	Učiteljica hrvatskog jezika
4.	Gordana Kokić Badžim	Učiteljica hrvatskog jezika
5.	Stela Čturić	Učiteljica likovne kulture
6.	Ivana Karadole	Stručni suradnik psiholog

Detaljan opis prijavljenih aktivnosti preventivnog projekta

Cilj projekta povezan s procjenom potreba

Cilj projekta je odgovoriti na uočene potrebe za poboljšanjem digitalnog ponašanja i fizičke aktivnosti učenika 4. i 5. razreda, identificirane kroz procjenu potreba provedenu u školi. Procjena potreba, koja je uključivala analizu ponašanja učenika na internetu, učestalost korištenja mobitela, prisutnost cyberbullyinga i nedostatak fizičke aktivnosti, pokazala je zabrinjavajuće trendove u vezi s nedostatkom digitalnog bontona, neodgovornim online ponašanjem te smanjenom razinom tjelesne aktivnosti među djecom.

S obzirom na te nalaze, specifični cilj projekta je educirati učenike o pravilima digitalnog bontona, podići svijest o sigurnom i odgovornom ponašanju na internetu te potaknuti učenike na više fizičke aktivnosti kako bi se smanjile negativne posljedice prekomjernog korištenja tehnologije. Kroz interaktivne radionice, suradnju s učiteljima različitih predmeta i integraciju tema digitalne pismenosti i zdravog života, program nastoji odgovoriti na ove identificirane potrebe i doprinijeti cjelovitom razvoju učenika.



Opis programa (do 1.000 riječi)

Ovaj program potiče svijest učenika o cyberbullyingu, razvija pozitivne komunikacijske vještine te potiče zdrav način života kroz kombinaciju edukativnih i fizičkih aktivnosti. Program uključuje različite nastavne predmete i stručnjake te se provodi kroz cijelu školsku godinu.

Prvo polugodište

Hrvatski jezik (1. učiteljica)

Učiteljica hrvatskog jezika kroz nastavu obrađuje temu vršnjačkog nasilja na internetu putem analize tekstova. Kroz odabrane tekstove, učenici će istraživati teme koje se tiču cyberbullinga, njegovih oblika i posljedica. Nakon analize, učenici će napisati kratku priču na tu temu kako bi se na kreativan način izrazili o ovoj problematici. Ovaj pristup omogućava da djeca osvijeste kako ponašanje na internetu može utjecati na druge, te razvija njihovu empatiju i svijest o odgovornosti prilikom online komunikacije.

Likovna kultura

Na temelju priča koje su učenici napisali u sklopu nastave hrvatskog jezika, učenici će kroz nastavu likovne kulture osmisliti i izraditi stripove. Ova aktivnost omogućuje da djeca vizualiziraju problem vršnjačkog nasilja na internetu i kreativno ga predstave u formatu stripa.

Hrvatski jezik (2. učiteljica)

Druga učiteljica hrvatskog jezika kroz isto razdoblje također obrađuje temu vršnjačkog nasilja na internetu, ali fokus je na analizi likova i njihovih postupaka u različitim tekstovima o prijateljstvu i nasilju. Osim književnih tekstova, učenici će analizirati internetske članke i komentare, gdje će promatrati kako različiti oblici komunikacije mogu utjecati na međuljudske odnose. Cilj je razviti kritičko mišljenje kod djece, omogućiti im da prepoznaju negativne i pozitivne oblike ponašanja na internetu te nauče analizirati društvene interakcije u digitalnom svijetu.

Psiholog

Školski psiholog će održati interaktivnu radionicu o cyberbullyingu. Tijekom radionice, učenici će sudjelovati u simulacijama situacija u kojima se suočavaju s online nasiljem. Cilj je pomoći djeci da prepoznaju rane znakove cyberbullinga, nauče na koji način mogu



zatražiti pomoć, kako mogu zaštititi sebe i druge te kako se postaviti u situacijama koje uključuju nasilje na internetu. Ova radionica jača samopouzdanje djece i daje im praktične alate za suočavanje s problemima u online okruženju.

Predavanje policije: Sigurnost na internetu i prevencija cyberbullyinga

U ovom predavanju, policijski službenici učenike educiraju o sigurnom ponašanju na internetu. Učenici će naučiti kako prepoznati i izbjeći opasne situacije poput cyberbullyinga, krađe identiteta ili neprimjerenih sadržaja. Policajci će pružiti praktične savjete o zaštiti osobnih podataka, odgovornom korištenju društvenih mreža te kome se obratiti u slučaju zlostavljanja online.

Projektni dan (razredna nastava)

U sklopu projektnog dana, svi učenici razredne nastave obrađivat će temu cyberbullinga i digitalnog bontona kroz integraciju različitih predmeta. Ovaj dan posvećen je multidisciplinarnom pristupu učenju o sigurnom i odgovornom korištenju interneta. Kroz hrvatski jezik, učenici će analizirati tekst na temu vršnjačkog nasilja na internetu, diskutirajući o posljedicama tog problema i načinima kako ga spriječiti. Na matematici, učenici će analizirati podatke dobivene putem ankete o vremenu provedenom na internetu. Podatke će obraditi kroz matematičke zadatke i grafičke prikaze, čime će se upoznati s važnim statističkim informacijama i naučiti kako interpretirati podatke na temu digitalnog života. Tijekom nastave prirode i društva, učenici će obrađivati temu fizičkog i mentalnog zdravlja, naglašavajući važnost fizičke aktivnosti i pravilne prehrane u kontekstu prevencije negativnih posljedica prekomjernog korištenja interneta. Učenici će kroz kreativne radove na temu komunikacije putem interneta izražavati svoje stavove o tome kako bi trebala izgledati odgovorna online komunikacija. Na glazbenom, učenici će naučiti pjesmu o digitalnom bontonu, koja će biti snimljena na video, što omogućuje djeci da kroz zabavu i glazbu usvoje važna pravila ponašanja na internetu.

Drugo polugodište

Hrvatski jezik (1. učiteljica)

U drugom polugodištu, učiteljica hrvatskog jezika usmjerava nastavu na temu komunikacije na internetu. Učenici će analizirati različite načine komuniciranja u online svijetu i uočavati



ključne elemente koji čine komunikaciju primjerenom, pozitivnom i konstruktivnom. Nakon toga, izrađivat će plakate na temu digitalne komunikacije, ističući osnovne principe digitalnog bontona i pozitivnog ponašanja na mreži.

Likovna kultura

Na temelju tih plakata, učenici će kroz nastavu likovne kulture pretvoriti ključne riječi i izraze, koji su bitni za adekvatnu online komunikaciju, u slike. Ova aktivnost omogućuje djeci da na kreativan način izraze apstraktne koncepte poput poštovanja, ljubaznosti i odgovornosti te ih prenesu kroz umjetnički izražaj.

Hrvatski jezik (2. učiteljica)

Druga učiteljica hrvatskog jezika u drugom polugodištu uvodi dramske elemente. Učenici se dijele u dvije grupe – jedna grupa komunicira pozitivno, a druga negativno. Ove dvije skupine prikazat će svoje komunikacijske stilove kroz dramsku izvedbu, koju će zabilježiti učenici iz likovne kulture putem videa. Cilj ove aktivnosti je osvijestiti djecu o utjecaju različitih oblika komunikacije, kako verbalno tako i neverbalno, te kako te interakcije mogu oblikovati međuljudske odnose.

Predavanje HZJZ-a: Mentalno zdravlje i digitalne navike

Stručnjaci iz HZJZ-a će učenicima održati interaktivno predavanje o utjecaju digitalnih navika na mentalno zdravlje. Edukacija će obuhvatiti teme poput balansa između vremena provedenog online i offline, utjecaja ekrana na san i koncentraciju, te načina kako se nositi sa stresom i digitalnim pritiscima.

Lov na blago

Aktivnost "Lov na blago" osmišljena je s ciljem poticanja tjelesne aktivnosti i timske suradnje. Po školi će biti postavljeni QR kodovi s različitim zagonetkama, a svako rješenje vodi do sljedećeg punkta. Učenici će surađivati u timovima kako bi pronašli rješenja i došli do krajnjeg cilja – skrivenog blaga. Ova aktivnost razvija logičko razmišljanje, suradnju i fizičku aktivnost, kombinirajući zabavu i učenje.

Aktivnost „Pokret za zdravlje“

Program završava aktivnošću "Pokret za zdravlje" koji za cilj ima potaknuti učenike na tjelesnu aktivnost te osvijestiti važnost pravilne prehrane i zdravih životnih navika.



Kroz različite igre poput povlačenja konopa, skakanja u vrećama, štafetu i poligon, učenici će uživati u zabavi i tjelesnoj aktivnosti. Kako bi se učenici osvježili nakon fizičkih aktivnosti, bit će organiziran zdravi snack kutak, gdje će se posluživati razne zdrave grickalice, uključujući svježe voće, orašaste plodove, smoothieje i vodu s okusom voća. Ova inicijativa omogućuje djeci da uživaju u zdravim obrocima i da shvate kako oni mogu biti ukusni i jednostavni za pripremu. Nakon tjelesnih aktivnosti, učenici će imati priliku sudjelovati u edukativnom predavanju koje će voditi nutricionist, s ciljem učenja o osnovama zdrave prehrane i kako ona utječe na njihovu energiju, koncentraciju i ukupno zdravlje. Kroz interaktivni dio edukacije, učenici će sudjelovati u zadacima gdje će prepoznati zdrave i nezdrave namirnice, te će imati priliku predložiti vlastite jelovnike koji bi podržali njihov aktivan način života. Nakon završetka natjecanja, proglasit će se pobjednici u nekoliko kategorija (najbrži tim, najbolja suradnja, najspretniji natjecatelj), a pobjednici će dobiti simbolične nagrade.

Trajanje projekta i razina preventivne aktivnosti

Projekt je planiran kao godišnji program koji traje tijekom cijele školske godine. Aktivnosti će se provoditi u nekoliko faza, od inicijalnih edukativnih radionica i predavanja na početku godine, do stalnih praktičnih i timskih aktivnosti kroz cijeli period. Osmišljen je kao primarna prevencija s ciljem sprečavanja neprimjerenog ponašanja učenika u digitalnom okruženju, poput cyberbullyinga, te poticanja zdravih životnih navika kroz fizičku aktivnost. Primarna prevencija usmjerena je na sve učenike 4. i 5. razreda, bez obzira na to jesu li dosad pokazivali problematično ponašanje, kako bi se unaprijed razvile pozitivne navike u digitalnom svijetu i svakodnevnom životu.

Aktivnosti i metode

Radionice i predavanja: edukativne radionice i interaktivna predavanja prilagođena dobi učenika o digitalnom bontonu, sigurnosti na internetu i prevenciji cyberbullyinga.

Igre i simulacije: Kroz igre uloga i simulacije online situacija (npr. primjer cyberbullyinga), učenici će učiti kako reagirati i donositi odgovorne odluke.



Diskusije i grupni rad: Učenici će raditi u malim grupama gdje će analizirati primjere iz svakodnevnog života te raspravljati o ispravnom ponašanju na internetu.

Kreativne aktivnosti: Crtanje stripova, izrada plakata, pisanje kratkih priča o cyberbullyingu, pravilima ponašanja i komunikaciji na internetu, kratka dramska izvedba ponašanja

Sport i kretanje: Organizacija tjelesnih aktivnosti i igara koje se mogu igrati na školskom dvorištu ili u prirodi, uz promoviranje važnosti aktivnog slobodnog vremena.

Opis korisnika

Korisnici programa su učenici 4. i 5. razreda osnovne škole, u dobi od 10 do 12 godina. Riječ je o djeci koja se nalaze u ključnom razvojnom razdoblju kada intenzivno istražuju svijet tehnologije i društvenih mreža te sve češće koriste mobitele, računala i druge digitalne uređaje u svakodnevnom životu. Njihova online prisutnost često nadilazi razinu zrelosti potrebne za odgovorno korištenje tehnologije, što može dovesti do neprimjerenog ponašanja, izloženosti cyberbullyingu i nepromišljenog ostavljanja digitalnog traga.

Učenici 4. i 5. razreda također pokazuju smanjenu razinu fizičke aktivnosti, često zbog dugotrajnog boravka ispred ekrana, što može negativno utjecati na njihovo fizičko i mentalno zdravlje. Oni su u fazi razvoja u kojoj su skloni pratiti vršnjake i trendove što povećava rizik od negativnih utjecaja digitalnog svijeta.

Ova skupina učenika je znatiželjna, sklona učenju kroz igru i interaktivne aktivnosti te ima potrebu za vođenjem i podrškom odraslih u razumijevanju sigurnog i odgovornog ponašanja u digitalnom okruženju. Program im nudi priliku za razvoj ključnih vještina i znanja potrebnih za sigurno i odgovorno korištenje interneta te potiče zdravu ravnotežu između digitalnog i stvarnog svijeta kroz povećanje fizičke aktivnosti i socijalne interakcije.

Očekivani rezultati

Provedbom ovog projekta, učenici 4. i 5. će steći razvijenu svijest o digitalnom bontonu te sigurnom i odgovornom ponašanju na internetu. Naučit će pravila online komunikacije, prepoznati važnost poštivanja drugih u digitalnom okruženju i odgovorno koristiti mobitele i druge tehnologije. Očekuje se smanjenje neprikladnog ponašanja na internetu te veća svijest o etičkom korištenju digitalnih platformi. Projekt će također doprinijeti smanjenju slučajeva cyberbullyinga. Učenici će znati prepoznati znakove digitalnog nasilja, kako reagirati na njega i gdje potražiti pomoć, što će rezultirati boljom zaštitom i podrškom žrtvama. Kroz



aktivnosti projekta učenici će osvijestiti važnost sigurnosti na internetu, posebno u vezi s dijeljenjem osobnih informacija i razumijevanjem koncepta digitalnog traga.

Osim digitalne pismenosti, projekt potiče i povećanje fizičke aktivnosti. Učenici će biti motivirani sudjelovati u igrama i sportskim aktivnostima, što će smanjiti vrijeme provedeno pred ekranima i povećati njihovu tjelesnu aktivnost.

Praćenje i vrednovanje aktivnosti

1. Kontinuirano praćenje provedbe aktivnosti: Tijekom provedbe programa, svaka aktivnost, uključujući radionice, igre i predavanja, bit će redovito praćena putem dnevnika aktivnosti. Učitelji i psiholog bilježit će sudjelovanje učenika, njihove reakcije i napredak. Kroz ovaj alat moći ćemo pratiti kako učenici reagiraju na sadržaje i koliko aktivno sudjeluju u različitim zadacima. Osim toga, povremene kratke refleksije i povratne informacije od učenika omogućit će nam procjenu trenutnog učinka aktivnosti.

2. Ankete za učenike: Na početku i kraju programa provest će se anonimne ankete među učenicima kako bi se procijenilo njihovo početno znanje o digitalnom bontonu, sigurnosti na internetu i važnosti fizičke aktivnosti, te napredak nakon sudjelovanja u programu. Anketa će obuhvatiti pitanja o njihovim iskustvima u online okruženju, razumijevanju sigurnosnih pravila i stavovima prema tjelesnoj aktivnosti. Usporedba rezultata početnih i završnih anketa omogućit će uvid u stupanj postignutih promjena.

Održivost aktivnosti

Održivost aktivnosti unutar projekta "Bontonom do sreće, igrom do zdravlja" održava se kroz nekoliko ključnih aspekata. Prije svega aktivnosti projekta integrirane su u redovnu školsku nastavu čime će se znanja stečena tijekom projekta dugoročno učvrstiti i prenositi na nove generacije. Osim toga digitalni alati i resursi razvijeni kroz projekt, poput plakata, videozapisa i prezentacija, ostat će dostupni u školskoj knjižnici i na online platformama koje koristi škola. Ovi materijali mogu se koristiti kao nastavni resursi u budućim predavanjima ili preventivnim programima čime se osigurava kontinuirano educiranje novih učenika o temama digitalnog bontona i sigurnosti. Povećanje fizičke aktivnosti učenika može se održati uključivanjem sportskih igara i natjecanja u školske programe tjelesnog odgoja. Organizacija redovitih sportskih dana, turnira i igara na otvorenom dodatno će motivirati učenike da se nastave aktivno baviti sportom i izvan nastave potičući ih na zdrav način života. Konačno,



redovito praćenje i evaluacija ponašanja učenika na internetu te njihovog sudjelovanja u fizičkim aktivnostima omogućit će školi da nastavi prilagođavati i unaprjeđivati program prema potrebama učenika osiguravajući njegovu dugoročnu učinkovitost i održivost.

Ukupni troškovi projekta u eurima: 3914,40

Datum 25. rujna 2024.

Potpis ravnateljice/ravnatelja i pečat


Ravnatelj
Darko Relja, prof.





Troškovnik projekta u eurima

Red. br.	Izdatak (npr. pribor, materijal, edukacija)	Cijena jedne stavke u €	Broj stavki	Ukupna cijena u €
1.	Filmsko zeleno platno sa stalkom	425	1	425
2.	Stativ za foto aparat	182,50	1	182,50
3.	Bežični mikrofoni (bubice)	320	4	1280
4.	Mikrofon vokalni, bežični	493	2	987,50
5.	Hamer papir B1, color	11	10	110
6.	Toneri za laserski printer (kompatibilni) C,M,Y,K	38	4	152
7.	Ljepilo za papir	2,39	10	23,90
8.	Nutricionist	200	1	200
9.	Snack bar i pokloni za 60 učenika	800	1	500
10.	Tisak letka A4 mat, preklopni full color	1,07	50	53,50
UKUPNO:				3914,40

Napomena* cijene izražene s PDV-om

