



**brainfinity**  
COLLABORATIVE PROBLEM SOLVING CHALLENGE

# Guidebook - Passo a passo para a Competição Nacional



Co-funded by  
the European Union

Projeto: 2022-1-PT01-KA220-SCH-000086691

# ÍNDICE

<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>I O que são as competições nacionais do BRAINFINITY?</b>	<b>4</b>
<b>II Etapas para organização da Competição</b>	<b>6</b>
<b>III Regras da Competição</b>	<b>7</b>
<b>IV Desenvolvimento de Tarefas</b>	<b>10</b>
<b>V Promoção e Recrutamento de participantes</b>	<b>11</b>
<b>VI Criação de Painel de jurados</b>	<b>17</b>
<b>VII Logística para a Competição</b>	<b>21</b>
<b>VIII Avaliação da Competição</b>	<b>28</b>
<b>Parceiros</b>	<b>29</b>

Na sua essência, o Brainfinity apresenta uma metodologia de aprendizagem única e baseada em desafios que combinam conhecimento interdisciplinar, trabalho em equipa e criatividade. Através de tarefas envolventes e desafios no estilo detetive, os alunos são encorajados a pensar criticamente, analisar problemas e desenvolver soluções enquanto colaboram em equipa. Essa abordagem não apenas promove o amor pela aprendizagem, mas também prepara os participantes para as complexidades de futuras carreiras.

### **Objetivos do Projeto:**

- Aumentar a capacidade dos professores de passar de um estilo de ensino tradicional para um estilo de facilitador, motivador e mentor.
- Fortalecer a capacidade dos professores de motivar e envolver os alunos no processo de aprendizagem.
- Ajudar os professores a entender quais as competências necessárias para ensinar aos alunos conceitos de inovação — como pensar, resolver problemas, pesquisar dados e colaborar.
- Motivar os alunos a procurar informações em vez de apenas perguntar aos professores, para que possam avaliar de forma independente as informações recolhidas.
- Ensinar os alunos a expressar livremente as suas ideias sem temer as respostas dos outros.
- Ensinar os alunos a criar equipas, trabalhar em conjunto, usar os seus pontos fortes para beneficiar a equipa e apoiarem-se uns aos outros.

Ao organizar uma competição nacional Brainfinity, estará a contribuir para o crescimento académico dos alunos e também a inspirar uma geração de futuros inovadores e líderes.

Este Guidebook tem como objetivo guiá-lo por cada etapa do processo, do planeamento e preparação à execução e avaliação, garantindo um evento perfeito e impactante.

Vamos começar esta emocionante jornada de capacitação de alunos para desbloquear o seu potencial e moldar um futuro mais brilhante!



# ! O que são as Competições Nacionais do Brainfinity?

Uma parte integrante do Pacote de Trabalho 3 do projeto, são as Competições Nacionais BRAINFINITY, uma Olimpíada de Resolução de Problemas que acontece simultaneamente em Escolas nos quatro países membros. É um desafio colaborativo de resolução de problemas, uma competição única onde alunos do ensino básico, entre o 6º e o 9º ano, resolvem problemas da vida real em equipas, usando todos os benefícios da Tecnologia da Informação.

Isso permite que os alunos vivenciem a aprendizagem baseada em problemas (Problem Based Learning - PBL), o que lhes permite explorar tópicos nos quais estão interessados através de uma abordagem inovadora.

Uma competição de resolução de problemas como esta, ajuda os alunos a fortalecer as suas competências cognitivas, aprender sobre trabalho em equipa, explorar a sua curiosidade e aprimorar as suas competências de pensamento crítico.

## Tema e objetivos da Competição:

A Competição Brainfinity tem como objetivo:

- Desenvolver competências essenciais: incentivar os alunos a usarem o pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipa, promovendo hábitos vitais para a aprendizagem ao longo da vida.
- Promova a aprendizagem interdisciplinar: desafiar os alunos a utilizar diversos assuntos e aplicar os seus conhecimentos para resolver problemas do mundo real.
- Incentivar a colaboração: ensinar aos alunos o valor de trabalhar em equipas diversificadas, compartilhar ideias e aproveitar os pontos fortes de cada um.
- Inspirar inovação: criar um ambiente onde os alunos possam experimentar, falhar e melhorar, ajudando-os a abraçar a criatividade e a resiliência.
- Celebrar o talento: oferecer uma plataforma para que os alunos mostrem as suas competências num cenário nacional e motivar outros a procurarem a excelência.



# II Etapas para a organização da Competição

- Definição das regras da competição: Estabeleça um cronograma e uma estrutura claros para a Competição Nacional Brainfinity que governe a conduta e as expectativas para a competição.
- Desenvolvimento de Tarefas
- Recrutamento e promoção de participantes
- Configuração do painel de jurados
- Planeamento Logístico:
  - a) Selecionar o local ideal
  - b) Fornecimento de Equipamentos
  - c) Serviços de suporte
    - Prémios e Reconhecimento
    - Avaliação da Competição.



# III Regras da competição

## Programação e estrutura da Competição Nacional Brainfinity

### Considerações sobre o timing da Competição:

- A competição é idealmente realizada nos fins de semana para garantir que o local, normalmente uma escola, esteja vago. Essa configuração minimiza distrações como campainhas da escola ou barulho de não participantes, criando um ambiente propício para as equipas competidoras.
- Considerando que as equipas poderão viajar de várias cidades do país, começar a competição mais tarde pela manhã acomoda aqueles que chegam de locais próximos. Equipas de locais distantes podem precisar chegar um dia antes e exigir acomodação durante a noite.

### Duração da competição:

- As equipas terão 2,5 horas para concluir as três tarefas. O evento inteiro, no entanto, acontece das 9h às 17h, conforme descrito na agenda proposta (veja a página 27).

### Ambiente de competição:

- Cada equipa trabalhará numa sala separada para garantir privacidade e foco, com professores e mentores proibidos de entrar durante o período de resolução das tarefas.

### **Detalhes das tarefas:**

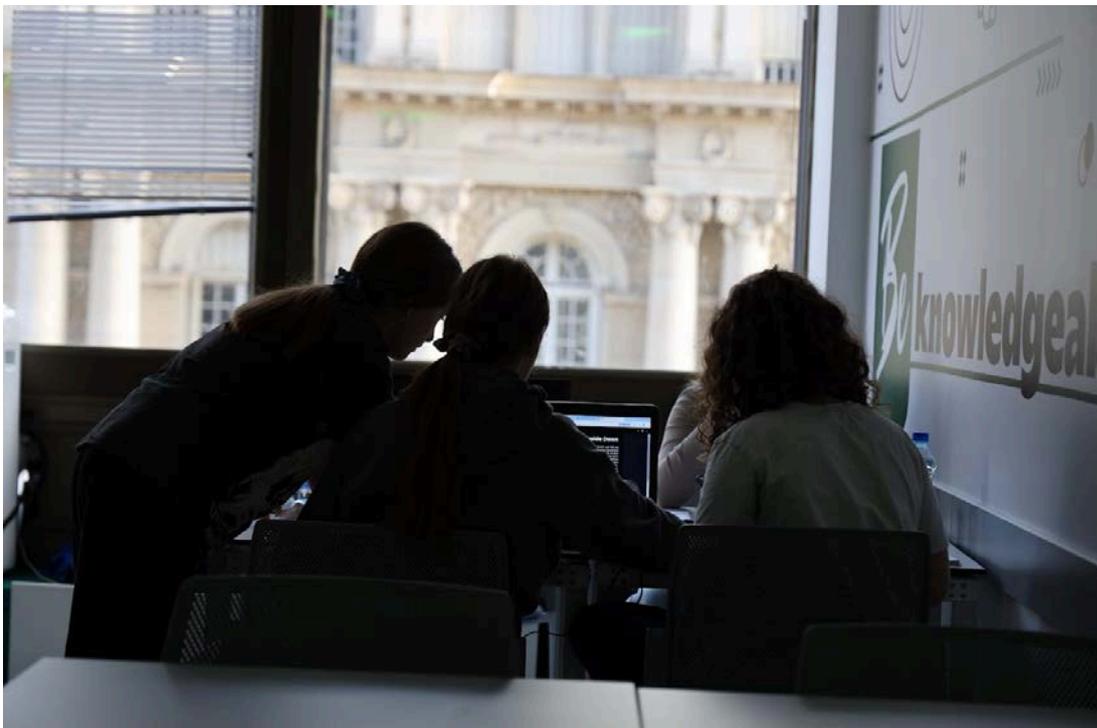
Durante a competição, as equipas enfrentarão três tarefas específicas:

- Um quebra-cabeças lógico
- Um desafio de decifração
- Uma tarefa de detetive aberta

As equipas não devem apenas resolver essas tarefas, mas também preparar apresentações detalhando as suas soluções e as metodologias utilizadas, especialmente para a tarefa aberta.

### **Detalhes técnicos:**

- Os organizadores fornecerão a cada equipa um computador e conexão à internet. As equipas têm permissão para usar os seus próprios equipamentos de TI para auxiliar na resolução de tarefas.
- Ao concluir cada tarefa, as equipas devem nomear os seus arquivos de solução no seguinte formato: nome da equipa-título da tarefa e guardá-los como ficheiros PDF.



## Protocolo de Submissão:

- As soluções devem ser enviadas individualmente para cada tarefa para o endereço de e-mail de um organizador designado (exemplo: brainfinity-srb@gmail.com), que será comunicado a todas as equipas antes da competição.
- Os ficheiros devem estar em formato PDF e não exceder 10 MB de tamanho.
- Os ficheiros devem ser nomeados no seguinte formato: nome da equipa-título da tarefa



# IV Desenvolvimento de tarefas

Para a criação das tarefas Brainfinity, consulte o Booklet “Metodologia de Formação Brainfinity”. Especificamente para a criação de:

- Quebra-cabeças lógicos, consulte as páginas 39-42
- Tarefas de detetive do Brainfinity, consulte as páginas 43-49

## Requisitos das tarefas para a Competição Nacional Brainfinity:

- **Diversidade e relevância:** desenvolva três tarefas distintas para a competição, cada uma abrangendo diferentes áreas de conhecimento e competências adequadas à faixa etária dos participantes.
- **Competições específicas por idade:** embora todas as faixas etárias enfrentem as mesmas três tarefas, os competidores serão julgados apenas em relação aos colegas da sua própria faixa etária, com vencedores declarados para cada categoria.
- **Originalidade das Tarefas:** Garanta que as tarefas para a competição sejam originais e não tenham sido publicadas ou usadas noutro lugar. Isso é crucial para manter a justiça e garantir que todos os participantes tenham oportunidades iguais.
- **Nível de Desafio:** Crie tarefas desafiadoras, mas acessíveis, encorajando os participantes a se envolverem totalmente sem se sentirem sobrecarregados. Considere rever a Coleção de tarefas do Brainfinity Detective do consórcio do projeto para inspiração.

# V Promoção e Recrutamento de participantes

## Quem pode participar na Competição Brainfinity?

- A competição é aberta a estudantes entre o 6º e o 9º ano, organizados em equipas de quatro membros do mesmo escalão. Cada equipa deve ter um Professor/Mentor responsável por orientá-los na preparação, participar na competição e dar suporte aos alunos vencedores na competição internacional.
- Cada equipa deve ter um nome exclusivo, um logotipo e um endereço de e-mail.

## Como registar as equipas?

- Desenvolva um formulário de inscrição para os participantes que inclua os seguintes detalhes:
  1. Nome e logotipo da equipa
  2. Endereço de e-mail da equipa
  3. Nome completo, idade de cada membro da equipa (total de 4 membros)
  4. Detalhes da escola: nome e localização
  5. Detalhes do mentor: nome, endereço de e-mail e número telefone (opcional)
- Certifique-se de que o mentor tenha acesso ao endereço de e-mail da equipa e mantenha as credenciais para aceder à conta caso os membros da equipa se esqueçam da senha ou precisem de informações adicionais.

### **Notas sobre a categoria de registo:**

- Se os membros da equipa tiverem idades diferentes, a equipa será categorizada com base na idade do membro mais novo.

### **Cronograma de inscrição e recrutamento de participantes:**

- Abra inscrições para participantes pelo menos dois meses antes da competição. As inscrições deve incluir um texto que descreva as regras da competição e as instruções para o processo de inscrição.

### **Instruções para os participantes sobre a formação de equipas:**

#### **a) Pensem num nome da equipa**

- Crie uma equipa de quatro membros e pense num nome de equipa original. Se registar um nome de equipa que já existe, também receberá um número. Então, seja o mais original possível!

#### **b) Encontrem um mentor**

- Uma das regras é encontrar um professor que guiará a equipa pela competição. Discutam com os seus colegas de equipa e votem, e verifiquem se o/a professor/a está disposto a embarcar nesta aventura convosco!

#### **c) Criem um logotipo de equipa**

- Pensem no que melhor descreve a vossa equipa, quais são as suas cores favoritas e tentem incorporar todos esses elementos num logotipo da equipa. Usem um editor online para criar uma identidade visual distinta e sejam criativos. Lembrem-se: a criatividade também é avaliada ao conceder pontos às equipas!

#### **d) Façam uma foto da equipa**

Uma foto de grupo representará a vossa equipa durante toda a competição. Aqui esperamos que empreguem inovação e criatividade. Peçam aos vossos pais ou amigos para ajudá-los a tirar a melhor foto. E não se esqueçam – o mentor também faz parte da equipa!

#### **5. Criem um e-mail de equipa**

Sugerimos que nomeiem o vosso e-mail com o nome da vossa equipa. Isso permitirá que se lembrem do vosso e-mail facilmente, e também fortaleçam a imagem da vossa equipa. Certamente sabem que quase todas as empresas do mundo têm um endereço de e-mail oficial?

#### **6. Papel do Mentor**

Os mentores devem garantir que os membros da equipa estejam familiarizados com as operações básicas de documentos e apresentações: procedimentos de criação, nomenclatura e upload.



## Como entrar em contacto com os participantes?

Veja o documento do plano de marketing ([LINK](#)), especificamente a seção VI Esboço do Plano de Marketing.

A abordagem poderia ser alcançar os participantes através dos seus professores ou alcançar os alunos diretamente.

### Abordagem aos participantes através dos professores:

- **Estabeleça presença nas redes sociais:** crie perfis para a competição Brainfinity National no Facebook, Instagram e LinkedIn.
- **Endereço de e-mail dedicado:** crie um endereço de e-mail específico para que os professores possam fazer perguntas sobre a competição.
- **Uso de modelos:** utilize os modelos fornecidos ([LINK](#)) para comunicar cada etapa da preparação da competição.
- **Publicação de tarefas semanais:** publique tarefas anteriores do Brainfinity semanalmente nas redes sociais, ajudando os professores a se familiarizarem com elas e a preparar os seus alunos.
- **Promoção em conferências:** apresente a metodologia Brainfinity em várias conferências e seminários de professores.
- **Inscrição para professores:** convide os professores a inscreverem-se para obter mais informações sobre a competição.
- **Criar lista de e-mail:** desenvolva uma lista de e-mail de possíveis participantes e envie um boletim informativo mensal com atualizações e informações.

## Abordagem direta dos participantes/alunos:

- **Configuração de redes sociais:** crie contas nas plataformas mais frequentadas pelo seu público-alvo, incluindo X, TikTok e Instagram.
- **Projete e divulgue tarefas:** crie designs atraentes para as tarefas e compartilhe-os nas redes sociais quinzenalmente. Utilize a coleção de tarefas Brainfinity usadas anteriormente para esse propósito ([LINK](#)).
- **Envolva Participantes anteriores:** Encoraje os alunos que já se envolveram com tarefas do Brainfinity a registrar as suas experiências positivas. Peça para deixarem depoimentos para convidar os seus colegas a registarem-se para as Competições Nacionais Brainfinity.



## **Consentimento dos pais para a Competição nacional Brainfinity:**

- Desenvolva um Formulário Google para que os pais / encarregados de educação de cada participante menor de idade possam dar consentimento para que os seus filhos sejam fotografados e filmados durante a competição.
- Este consentimento também inclui a permissão para usar o material de foto e vídeo para futuras atividades promocionais relacionadas com a competição.

### **A proposta de texto de consentimento:**

Eu, encarregado/a de educação do/a aluno/a \_\_\_\_\_, declaro que CONCORDO que todas as fotos do meu filho/minha filha, feitas com o propósito de promover a competição Brainfinity, podem ser usadas pelos organizadores da competição Brainfinity (pode nomear o organizador aqui) sem reivindicações mútuas.

### **Campos no formulário:**

Nome e sobrenome da criança; Nome e sobrenome do pai/mãe; Endereço de e-mail do pai/mãe; Número de identificação pessoal do pai/mãe

**EXEMPLO DE CONSENTIMENTO PARENTAL (documento word)**



# VI Configuração do painel de jurados

**Composição:** O painel de jurados é composto por um coordenador, um supervisor e um mínimo de nove revisores. Tanto o supervisor quanto o coordenador devem ser representantes da organização que sedia a competição.

## Perfil dos membros do júri:

- **Imparcialidade:** Todos os membros do júri devem ser independentes das equipas participantes para garantir imparcialidade e neutralidade.
- **Representação diversificada:** O painel deve incluir:
  1. Representantes de instituições educacionais, ministérios e institutos educacionais.
  2. Profissionais do setor empresarial.
  3. Membros de organizações não governamentais do setor da educação
  4. Estudantes do ensino médio ou superior também podem ser incluídos no júri



### **Tarefas do júri:**

Para garantir um processo de avaliação organizado e eficaz para a competição Brainfinity, a seguinte abordagem estruturada é implementada:

### **Designação e distribuição de tarefas:**

- O supervisor organiza o júri em três grupos, cada um composto por um mínimo de três membros.
- Cada grupo é designado para rever as soluções de uma tarefa específica do Brainfinity em todas as faixas etárias.

### **Reuniões pré-competição:**

- Pelo menos três dias antes da competição, o coordenador do júri agenda reuniões preparatórias de cada grupo com o orientador, que podem ser realizadas presencialmente ou online.
- Durante essas reuniões, os grupos são informados sobre as suas respectivas tarefas do Brainfinity e alinham-se com os critérios de avaliação como originalidade, praticidade das soluções e trabalho em equipa.
- Recomenda-se que os membros do júri resolvam as tarefas, como um teste de controlo antes da competição, para identificar e corrigir quaisquer falhas nas tarefas.
- Desta forma, a avaliação das soluções no dia da competição não será demorada.

### **Plataforma de Submissão e Revisão:**

- Se nenhuma plataforma específica estiver disponível para envio e revisão, o coordenador deve criar uma pasta GoogleDrive para cada tarefa.
- Um excel com a listagem de todas as equipas concorrentes é preparada dentro de cada pasta para que os membros do júri registem os pontos concedidos.
- Todas as soluções enviadas por e-mail são carregadas nas respectivas pastas pelo coordenador.

### **Distribuição dos arquivos para avaliação:**

- O coordenador do júri garante que todos os membros estejam presentes na sala designada para o júri pelo menos meia hora antes do término da competição.
- Os membros do júri decidem quem analisará quais arquivos; normalmente, se houver 30 equipas, cada um dos três membros avaliará 10 equipas.
- Os membros do júri inserem as pontuações com base nos critérios pré-acordados no excel.



### **Lidar com Soluções Atípicas:**

- Se a solução de uma equipa se desviar do esperado e os critérios planeados não forem aplicáveis, o membro responsável do júri deve consultar o seu grupo para decidir sobre o método de pontuação apropriado.

### **Finalização e Divulgação dos Resultados:**

- Após a conclusão do processo de avaliação, o grupo de jurados deve informar o coordenador.
- O coordenador compilará uma tabela resumo de todos os resultados da equipa e encaminha-a ao coordenador.
- O Coordenador supervisiona o processo de avaliação, auxilia com quaisquer incertezas e toma decisões finais em casos de não haver consenso.
- Após a verificação final, o Coordenador apresenta os resultados aos membros do júri, e os resultados serão anunciados formalmente.

Essa abordagem estruturada garante uma avaliação justa, transparente e eficiente das soluções dos participantes, contribuindo para o sucesso geral da Competição Brainfinity.



# VII Logística para a competição

## Seleção do local:

Considerando que a Competição Nacional reunirá no mínimo 30 equipas, o local deve fornecer instalações adequadas. Especificamente, o espaço deve incluir:

- Pelo menos 30 salas separadas, alocadas para as equipas.
- Uma sala designada para o painel de jurados.
- Uma sala designada para professores.
- Quatro salas distintas designadas para apresentações de soluções para cada escalão.
- Um grande salão/auditório com capacidade para acomodar pelo menos 200 pessoas para a cerimônia final e anúncio dos vencedores.

É importante observar que salão/auditório deve ser versátil o suficiente para ser utilizado tanto como uma das salas de apresentação quanto como uma sala de equipa, desde que essas atividades sejam programadas em horários diferentes para evitar sobreposições.



## Fornecimento de equipamentos:

Para a competição nacional, são necessários os seguintes arranjos:

- **Salas de equipa:** cada equipa deve receber uma sala equipada com um computador, carregador e conexão Wi-Fi estável.
- **Salas de apresentação:** Cada sala designada para apresentações de soluções deve estar equipada com um computador e um projetor.
- **Painel de jurados:** Cada membro do painel de jurados deve ter acesso a um computador com conexão à internet.
- **Salão da Cerimónia Final:** O salão onde a cerimónia final ocorrerá deve ser equipado com um projetor e equipamento de áudio.
- **Preparação para a avaliação:** Um formulário on-line deve ser preparado e disponibilizado aos membros do painel de jurados pelo menos uma semana antes da competição para permitir tempo adequado para familiarização.
- **Equipamento adicional:** certifique-se de que haja carregadores suficientes para os computadores e telemóveis, bem como cabos de extensão para atender às necessidades de todos os participantes.



### **Material necessário:**

- Cartões de identificação para voluntários e organizadores
- Medalhas
- Certificados para participantes, mentores, membros do júri, voluntários e para as equipas vencedoras em cada faixa etária
- Bolsas para prémios
- Material promocional de organizadores/patrocinadores

### **Serviços de apoio (voluntários e suporte técnico):**

#### **1. Voluntários**

Aproximadamente um mês antes da Competição Nacional Brainfinity, inicie uma campanha de recrutamento para voluntários que ajudarão tanto na preparação quanto na implementação da competição. O nosso objetivo é garantir o apoio de 10 a 15 voluntários.

#### **2. Tarefas de voluntariado para a competição Brainfinity**

##### **Tarefas pré-competição:**

- **Preparação da sala:** Imprima e cole os nomes das equipas nas portas das salas designadas.
- **Distribuição da Agenda:** Imprima a agenda de cada sala para ser exibida na porta. Como alternativa, envie a agenda por e-mail para os mentores para distribuição às suas equipas.
- **Recolha de prémios:** recolha prémios e materiais promocionais de patrocinadores e embale-os adequadamente.

### Tarefas do dia da competição:

- **Preparação da sala:** certifique-se de que cada sala esteja bem ventilada antes do início da competição.
- **Displays promocionais:** instale banners roll-up de patrocinadores e o roll-up Brainfinity.
- **Boas-vindas à equipa:** cumprimente as equipas na chegada e guie-as até as salas designadas.
- **Registo das equipas:** crie um balcão de registo para acompanhar as chegadas das equipas usando uma única lista.
- **Assistência ao painel de jurados:** dê as boas-vindas aos membros do painel de jurados e acompanhe-os até às suas salas.
- **Suporte de Buffet:** Auxiliar na configuração e gestão de serviços de buffet.
- **Cerimónia de prémios:** distribuição de prémios e certificados às equipas vencedoras.
- **Cobertura da média:** designe uma pessoa para filmar e tirar fotos durante a competição, garantindo que todo o conteúdo seja carregado numa pasta designada.
- **Resolução de problemas:** permaneça disponível para ajudar as equipas com quaisquer problemas que surjam durante a competição.
- **Limpeza pós-competição:** Embale todos os equipamentos e materiais restantes após o término da competição.



### Responsabilidades do Suporte Técnico:

- **Assistência de TI:** designe duas pessoas para gerir a conectividade Wi-Fi, solucionar problemas dos computadores e distribuir passwords para as equipas.
- **Suporte ao painel de jurados:** Crie e mantenha a planilha do Excel a ser usada pelo painel de jurados para pontuação.

### Deveres da equipa organizadora:

- Preparação de listas de presença
- **Recolha de consentimento dos pais:** reúna formulários de consentimento assinados de todas as equipas para filmar e fotografar os participantes.
- **Configuração de pasta compartilhada:** crie uma pasta compartilhada no Google Drive para que os voluntários carreguem fotos.
- Lidar com atrasos nas entregas: coordene com o júri para estabelecer um protocolo para gerir as entregas tardias de tarefas pelas equipas.
- Preparação para o anúncio do vencedor: desenvolva uma apresentação em PowerPoint para anunciar os vencedores da competição.



## Prémios e Reconhecimento

### Para participantes:

- Certificados para todos os alunos participantes.
- Medalhas e taças para os melhores desempenhos.

### Para professores/mentores:

- Certificados para todos os professores/mentores.
- Prémios opcionais: 12 itens distribuídos entre 3 professores.

### Para equipa de suporte e parceiros:

- Certificados de agradecimento aos membros do júri, patrocinadores e voluntários.
- Categorias de prémios:

1º lugar: 16 pacotes (4 x 4 itens cada).

2º lugar: 16 pacotes (4 x 4 itens cada).

3º lugar: 16 pacotes (4 x 4 itens cada).

### Prémios adicionais:

- Gadgets de TI, livros, jogos interessantes.
- Vouchers para vários cursos e testes de QI.
- Certificados a serem concedidos para categorias adicionais, como “Melhor Espírito de equipa” ou “Ideia Mais Inovadora”



## Proposta de Agenda

### **Dia antes da competição (sábado):**

- Prepare o local.

### **Dia da Competição (Domingo):**

- 8h00: Reunião dos voluntários.
- 9h00 - 9h45: As equipas chegam e registam-se.
- 10h00 - 12h30: As equipas trabalham na resolução de tarefas. Ao mesmo tempo, um workshop para professores possivelmente apresentando outros projetos Erasmus+.
- 12h00 - 12h30: Intervalo para almoço do júri, oferecido pelo serviço de buffet.
- 12h30 - 13h30: Intervalo para almoço dos participantes, também com serviço de buffet.
- 12h30 - 13h30: O painel de jurados avalia os resultados e insere as pontuações na planilha.
- 13h30 - 14h30: As equipas apresentam os seus resultados ao painel de jurados, que então atribuem pontos diretamente na planilha.
- 14h30 - 15h30: O painel de jurados delibera, finaliza as equipas vencedoras e prepara a apresentação em PowerPoint para o anúncio do vencedor.
- 15h30 - 16h30: Anúncio dos vencedores e entrega dos prémios.
- 17h00: Partida das equipas.

# VIII Avaliação do concurso

Todos os participantes devem receber o formulário de avaliação para recolher o seu feedback e obter as suas propostas para melhorar a experiência Brainfinity.

[Formulário de avaliação de modelo](#)



# Parceiros



Jump in para um Futuro Inovador e Empreendedor



Smart Idea



Institut za  
moderno obrazovanje  
Institute for  
Contemporary Education



**AGRUPAMENTO**  
de **ESCOLAS n.º1**  
de **GONDOMAR**  
código 151993



savremena  
OSNOVNA ŠKOLA



Financiado pela União Europeia. As visões e opiniões expressas são, no entanto, apenas do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia de Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.

[Atribuição, compartilhar na mesma condição](#)



Co-funded by  
the European Union

(CC BY-SA): You are free to Share- copy and redistribute the material in any medium or format and Adapt – remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms under the following terms:  
Attribution – you must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggest the licensor endorses you or your use.

ShareAlike- If you remix, transform or build upon the material, you must distribute your contribution under the same license as the original.

No additional restrictions – you may not apply legal terms.