

**Plan izvođenja cjeline**

*WP3: Obučavanje učitelja za autentično i rodno uključivo informatičko obrazovanje*



|  |  |
| --- | --- |
| OPĆE INFORMACIJE | |
| Modul | ***Modul 6: Dizajn učenja i vrednovanja za niže razrede srednje škole temeljen na TINKER okviru*** |
| Jedinica | *6.3: Online alati za poučavanje i vrednovanje* |
| Ciljna skupina | Učitelji koji poučavaju učenike starosti 10 do 12 godina |
| Trajanje | 60 minuta (uključeno vrijeme za individualno učenje) |
| Preduvjeti | Koncepti vezani uz autentično i inkluzivno učenje |
| ECTS bodovi | 0,04 |

|  |  |
| --- | --- |
| ISHODI UČENJA | |
| 1 | **Prepoznati i opisati digitalne alate za poučavanje informatike:** Istražiti alate kao što su sustavi za odgovor publike, H5P i igre kodiranja. |
| 2 | **Objasniti kako digitalni alati poboljšavaju angažman i učenje učenika:** Raspraviti o utjecaju interaktivnih alata na ishode učenja. |
| 3 | **Usporediti različite online alate za procjenu informatičkih kompetencija:** Analizirati alate kao što su Moodle kvizovi, Kahoot i chatbotovi. |
| 4 | **Podijeliti najbolje prakse korištenja digitalnih alata:** Doprinesite TINKER zajednici primjerima iz vlastitog iskustva |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| METODE POUČAVANJA (označite sve što se primjenjuje) | | | | |
| √ | Učenje kroz djelovanje |  | Učenje od vršnjaka |
| √ | Učenje temeljeno na projektima |  | Praktično učenje |
| √ | Strategije aktivnog učenja |  | Suradničko učenje |
| √ | Kombinirano učenje |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| MATERIJAL ZA UČENJE | |
| Potreban materijal | * PowerPoint prezentacija * Materijal s usporednom tablicom digitalnih alata - [poveznica](https://drive.google.com/drive/folders/1gX6GBciQjxmJk5bTV8TNJL-EbI5MGIUJ?usp=drive_link) * Smjernice okvira TINKER ([projekt TINKER](https://tinker-project.eu/wp-content/uploads/2025/02/TINKER_WP2_Framework-and-Toolkit_CR_FV.pdf)) * Online platforme: Moodle i Kahoot |
| Dodatni resursi | Linkovi na tutorijale za korištenje H5P-a i Moodlea za izradu vrednovanja:   * Gilje, Ø. (2024.). Digital pedagogy in educational chronotopes – didactical choices for teaching, learning, and assessment. Pedagogies: An International Journal, 19(3), 439–455. <https://doi.org/10.1080/1554480X.2024.2379789>. * Abid Haleem, Mohd Javaid, Mohd Asim Qadri, Rajiv Suman, Understanding the role of digital technologies in education: A review, Sustainable Operations and Computers, Volume 3, 2022., Pages 275-285, ISSN 2666-4127, <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>. * H5P Quiz (Question Set) Tutorial Video: <https://www.youtube.com/watch?v=-t8vC25bGI4&pp=ygUkcHJhY3RpY2FsIHVzZXMgb2YgaDVwIHF1aXogcXVlc3Rpb25z> * Moodle 4.1 - Embed interactive quiz questions (Video): <https://www.youtube.com/watch?v=TeZbOTszyCQ&pp=ygUncHJhY3RpY2FsIHVzZXMgb2YgTW9vZGxlIHF1aXogcXVlc3Rpb25z> |

|  |  |
| --- | --- |
| SADRŽAJ CJELINE | |
| Uvod | Digitalni alati danas igraju ključnu ulogu u informatičkom obrazovanju, poboljšavajući iskustva poučavanja i učenja. Za dublje razumijevanje, istražit ćemo:  ● Značaj digitalnih alata u nastavi informatike i njihov doprinos učinkovitijem učenju. ● Povezivanje ove teme s prethodnim iskustvima sudionika kroz razmišljanje o korištenju internetskih alata za poučavanje i njihovu primjenu u praksi. ● Naglašavanje usklađenosti digitalnih alata s TINKER okvirom, koji potiče autentično i uključivo učenje za sve učenike.  Ova će rasprava pružiti vrijedan uvid u promjenjivu ulogu tehnologije u obrazovanju, osiguravajući pritom uključenost i angažman u okruženju za učenje. |
| Aktivnosti | 1. Istraživanje digitalnih alata za poučavanje informatike (15 minuta)  * **Prikaznice:** Koristite prikaznice 5-10 iz priložene prezentacije. * **Korak po korak:**   1. **Zašto koristiti digitalne alate (3 minute):** Objasnite kako digitalni alati mogu biti korisni (prikaznice 5-8)   2. **Interaktivna demonstracija (3 minute):** Predstavite tri alata: H5P (interaktivno stvaranje sadržaja), Kahoot (kvizovi uživo) i Igre kodiranja (npr. CodeCombat) - (prikaznice 9-10)   3. **Rasprava (5 minuta):** Raspravite kako svaki alat podržava angažman, kreativnost i vrednovanje. * **Obrazovni ishodi:**   1. Identificirajte ključne značajke i funkcije H5P-a, Kahoota i igara za kodiranje.   2. Procijenite kako različiti digitalni alati poboljšavaju angažman, kreativnost i vrednovanje u informatičkom obrazovanju.   3. Razmislite o osobnim preferencijama za integriranje digitalnih alata u vlastitu nastavnu praksu. |
| 2. Izrada kviza pomoću online alata (20 minuta)  * **Prikaznice:** Predložak za izradu kviza potražite na prikaznicama 13-24. * **Korak po korak:**   1. **Odabir alata (5 minuta):** Ukratko opišite H5P (prikaznica 18) i Moodle alate za kvizove (prikaznica 21).   2. **Praktična vježba (10 minuta):** Sudionici osmišljavaju kviz od 5 pitanja na temu informatike (npr. „Uvod u algoritme“) koristeći H5P.   3. **Vrednovanje (5 minuta):** Sudionici međusobno provjeravaju kvizove i daju povratne informacije. * **Obrazovni ishodi:**   1. Pokazati razumijevanje alata za izradu online kvizova (H5P i Moodle) odabirom odgovarajućeg alata.   2. Primijeniti principe dizajna kviza stvaranjem kviza od 5 pitanja na neku temu iz informatike.   3. Razviti vještine kritičkog vrednovanja kroz međusobno vrednovanje i pružanje povratnih informacija o dizajnu kviza. |
| 3. Dijeljenje najboljih praksi i iskustava (10 minuta)  * **Korak po korak:**   1. **Rasprava (5 minuta):** Sudionici dijele primjere digitalnih alata koje su uspješno koristili u svojim učionicama.   2. **Objava na TINKER forumu (5 minuta):** Sudionici objavljuju svoja iskustva na TINKER forumu. * **Obrazovni ishodi:**   1. Sintetizirati osobna iskustva s digitalnim alatima u informatičkom obrazovanju kroz grupnu raspravu.   2. Doprinijeti zajednici za suradničko učenje dijeljenjem uvida na TINKER forumu.   3. Razmisliti o najboljim praksama korištenja digitalnih alata za poboljšanje ishoda učenja učenika. |
| Vrednovanje | * Prikupite kvizove sudionika za pregled. * Tema za raspravu za procjenu razumijevanja ključnih koncepata iz sesije. |

|  |  |
| --- | --- |
| ZAKLJUČAK | |
| Razmišljanje i zaključak | **Sažetak:** Istaknite prednosti korištenja digitalnih alata za poučavanje i vrednovanje.  **Pitanja za refleksiju:**   1. Koji digitalni alat najviše volite koristiti u učionici? 2. Kako digitalni alati podržavaju različite stilove učenja? 3. S kojim se izazovima možete susresti prilikom upotrebljavanja ovih alata? |
| Domaća zadaća/Dodatni zadaci | **Doprinesite raspravi na TINKER forumu:** Podijelite primjer digitalnog alata koji ste koristili u učionici i objasnite njegov utjecaj na učenike i njihovo učenje.  **Dodatna vježba:** Istražite web stranicu TINKER i stvorite dodatnu interaktivnu aktivnost za svoje učenike.  Službena web stranica projekta TINKER: <https://tinker-project.eu/hr/>  Moodle projekta TINKER (za rasprave): <https://tinkerlms.ucd.ie/> |