

## Modul 6, cjelina 6.1

## Predložak dizajna scenarija učenja

|  |  |
| --- | --- |
| **Informacije o scenariju učenja** | |
| **Naziv scenarija** | Navedite **kratki naslov** (do 50 znakova) koji odražava fokus aktivnosti učenja. |
| **Dob učenika** | **Razred ili dob** učenika za koji je aktivnost namijenjena. |
| **Trajanje** | Navedite procijenjeno **trajanje** aktivnosti, npr. 45 minuta |
| **Tematska područja informatike** | Navedite **ključna područja informatike** na koja se aktivnost odnosi, na temelju okvira TINKER i Informatics4All (npr. „Algoritmi“, „Programiranje“, „Simulacija“ itd.) |
| **Domena sadržaja (integrirani predmeti)** | Navedite **školske predmete** s kojima se aktivnost učenja može integrirati, prema nacionalnom kurikulumu (npr. matematika, fizika, tehnička kultura, …) |
| **Ishodi učenja** | **Navedite 2-4 ishoda scenarija učenja**. Započnite s glagolom. Opišite konkretno što će učenici dobiti sudjelovanjem u aktivnosti scenarija. Koristite Bloomovu taksonomiju za pisanje ishoda učenja. Bolje je usredotočiti se na ono što bi učenici trebali moći učiniti, a ne samo znati.  Npr. *Nakon završetka aktivnosti, učenici će moći:*   * Primijeniti ovu metodu… * Usporediti ovo s onim… * Navesti primjere o tome… |
| **Opis scenarija** | |
| **Kontekst** | **Zadajte scenarij stvaranjem priče.** Scenarij bi uvijek trebao biti povezan s barem jednim ishodom učenja, **s naglaskom na stvarne probleme s kojima** se učenici mogu susresti u svojoj okolini.   * Navedite kontekst za priču (gdje, tko, u čemu je problem)   + Obratite se izravno učitelju (2. lice množine, Vi).   + Upute formulirajte kao odgovore na pitanja 'Što trebate učiniti?' |
| **(Digitalni) alati** | Navedite sve nastavne materijale i alate potrebne za scenarij. Budite precizni i uključite i fizičke predmete i digitalne alate. |
| **Aktivnosti** | * Pripremite barem jednu aktivnost u trajanju od **20-45 minuta :** * Navedite učiteljima **konkretne korake** koji su potrebni, **ističući procese koje bi trebali slijediti** kako bi uspješno proveli ovu aktivnost. * Koraci aktivnosti uvijek bi trebali biti usklađeni s **ishodima učenja scenarija (treba obraditi barem jedan ishod učenja)** . * Držite se samo **informacija koje se moraju znati** (informacije potrebne učiteljima za održavanje nastave) * Uključite i offline i online aktivnosti:   + **Online aktivnosti:** One će uključivati korištenje digitalnih tehnologija, kao što su Bee Bot, Lego WeDo 2.0, Minecraft ili drugi relevantni alati.   + **Aktivnosti bez upotrebe tehnologije:** Uključite igre, izazove, priče, kinestetički angažman i umjetnička djela kao ključne komponente kako biste olakšali učenje bez upotrebe tehnologije. * Pišite **kratke rečenice i odlomke** koji se mogu čitati bez problema. * Nemojte koristiti **akademsko pisanje.** |
| **Uloge učitelja i učenika** | Definirajte uloge i učitelja i učenika tijekom aktivnosti. Navedite kako će učitelji voditi i podržavati učenike te koje će odgovornosti učenici imati. Na primjer:   * Učitelji: „Moderirati rasprave i pružiti podršku tijekom aktivnosti.“ * Učenici: „Sudjelujte u grupnom radu i predstavljaju rezultate.“ |
| **Vrednovanje/Procjena** | Opišite kako ćete **procjenjivati napredak učenika** tijekom aktivnosti. To može uključivati različite metode kao što su promatranje sudjelovanja i suradnje, kvizovi, prezentacije ili rubrike za procjenu određenih kriterija. |