

**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 | *6.2: Osmišljavanje aktivnosti vrednovanja usklađenih s TINKER okvirom* |
| 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 rodno uključivo učenje |
| ECTS bodovi | 0,04 |

|  |  |
| --- | --- |
| ISHODI UČENJA | |
| 1 | **Prepoznati strategije formativnog i sumativnog vrednovanja:** Razumjeti ulogu formativnog i sumativnog vrednovanja u informatičkom obrazovanju. |
| 2 | Dizajnirati alat za formativno vrednovanje kompetencija iz informatike: Razviti alat za vrednovanje s barem dva praktična zadatka i jednim reflektivnim pitanjem usklađenim s TINKER okvirom. |
| 3 | Primijeniti praktične alate za mjerenje informatičkih kompetencija: Koristiti izazove kodiranja ili aktivnosti rješavanja problema za vrednovanje vještina poput algoritamskog razmišljanja. |
| 4 | **Pružiti neposredne i konstruktivne povratne informacije:** Razviti strategije za pružanje povratnih informacija u stvarnom vremenu kako bi poboljšali ishode učenja. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 * Smjernice TINKER okvira ([projekt TINKER](https://tinker-project.eu/wp-content/uploads/2025/02/TINKER_WP2_Framework-and-Toolkit_CR_FV.pdf)) * Online alati (npr. Google obrasci, Kahoot ili Scratch) |
| Dodatni resursi | * Članci o strategijama formativnog vrednovanja koji se nude učiteljima - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1amdTg7H03vhSHD2CX7zsgMVhSPxUL4Du?usp=drive_link) |

|  |  |
| --- | --- |
| SADRŽAJ CJELINE | |
| Uvod | Vrednovanje ima ključnu ulogu u informatičkom obrazovanju, oblikujući i nastavni proces i ishode učenja učenika. U ovoj cjelini, kako bismo razumjeli njegov utjecaj ćemo:   * Dati pregled formativnih i sumativnih oblika vrednovanja i njihove važnosti u informatičkom obrazovanju. * Povezati temu s prethodnim znanjem raspravljajući o tome kako vrednovanje utječe na ishode učenja. * Naglasiti ulogu TINKER okvira u osmišljavanju rodno uključivih i praktičnih vrednovanja. |
| Aktivnosti | 1. Uvod (10 minuta)  * **Prikaznice:** Koristite prikaznice 5-7 iz priložene prezentacije. |
| 2. Analiza primjera formativnog vrednovanja (15 minuta)  * **Prikaznice:** Koristite prikaznice 8-10 iz priložene prezentacije. * **Korak po korak:**   1. **Grupna rasprava (5 minuta):** Predstavite dva primjera formativnog vrednovanja   2. **Suradnička analiza (7 minuta):** U malim grupama odredite koja su TINKER načela primijenjena u primjerima.   3. **Podijelite rezultate (3 minute):** Svaka grupa ističe jednu jaku stranu i jedno poboljšanje za svaki oblik vrednovanja. |
| 3. Izrada formativnog vrednovanja (25 minuta)  * **Prikaznice:** Predložak dizajna vrednovanja potražite na prikaznicama 11-15. * **Korak po korak:**   + **Pregled predloška (5 minuta):** Objasnite komponente formativnog vrednovanja usklađene s TINKER projektom.   + **Grupni rad (15 minuta):** Svaka grupa osmišljava alat za formativno vrednovanje koji uključuje:     - **Dva praktična zadatka:** npr.       * **Zadatak 1:** Davanje uputa: Vodi prijatelja poput robota.       * **Zadatak 2:** Lov na blago: Slijedite detaljne upute za pronalazak skrivenog predmeta.     - **Jedno refleksivno pitanje:** „Koji je bio najizazovniji dio ove aktivnosti i kako ste pristupili rješavanju?“   + **Predstavljanje rješenja(5 minuta):** Grupe objavljuju svoje primjere vrednovanja na zajedničkoj digitalnoj ploči. |
| 4. Provedba i davanje povratnih informacija (10 minuta)  * **Prikaznice:** Za strategije povratnih informacija koristite prikaznice 16-21. * **Korak po korak:**   1. **Prezentacija strategija pružanja povratnih informacija (3 minute)**: Predstavite strategije pružanja povratnih informacija.   2. **Praktični zadatak (2 minute):** U parovima jedan učitelj provodi vrednovanje, a drugi ga dovršava.   3. **Vježba pružanja povratnih informacija (5 minuta):** Pružite neposredne, konstruktivne povratne informacije koristeći TINKER model povratnih informacija (Specifične, Pravovremene, Djelotvorne, S poštovanjem – STAR). |
| Vrednovanje | * Prikupite oblikovane primjere formativnih vrednovanja i pružite polaznicima povratne informacije o njima. * Doprinesite procesu međusobnog vrednovanja u okviru rasprave. |

|  |  |
| --- | --- |
| ZAKLJUČAK | |
| Razmišljanje i zaključak | * **Sažetak:** Ponovite ključne koncepte (formativno naspram sumativnog vrednovanja) i njihovu usklađenost s TINKER principima. * **Pitanja za refleksiju:**  1. Kolika je vrijednost formativnog vrednovanja u informatičkom obrazovanju? 2. Kako povratne informacije mogu poboljšati ishode učenja? 3. Koji je TINKER princip bio najizazovniji za primijeniti u vašem dizajnu? |
| Domaća zadaća/Dodatni zadaci | * **Usavršite osmišljeni alat za vrednovanje:** Na temelju povratnih informacija od kolega, revidirajte formativno vrednovanje i pošaljite u repozitorij kolegija. * **Dodatno štivo:** Za dodatnu inspiraciju istražite studije slučaja na web stranici projekta TINKER. |