

PRIMJER DOBRE PRAKSE

Osmisli i odigraj digitalni kviz – Medni dan

Tina Cvijanović

Ideja

- Pub kvizovi
- Loomen zadatak

Domena

- Digitalna pismenost i komunikacija

Izrada i dijeljenje digitalnih sadržaja

Idealno za izbornu nastavu



Projekt med



Učitelj/nastavnik prepoznaje mogućnost korištenja projekta Med za obilježavanje Školskog mednog dana 2019. ostvarivanjem odgojno-obrazovnih ishoda kurikuluma nastavnog predmeta Informatika. Osmišljava, planira i opisuje kviz pitanja i aktivnosti na temelju kojih će provesti projekt u svom razredu koristeći projekt Med. Trajanje edukacije: 4 sata - od 16. studenoga do 31. prosinca 2019.

Projekt Podrška provedbi
Cjelovite kurikularne
reformе (CKR)

Lidija Kralj, prof.
Pomoćnica Ministrice



Projekt je sufinancirala Europska unija iz Europskog socijalnog fonda.

Izrada i dijeljenje digitalnih sadržaja

Odgojno- obrazovni ishodi

- A.1. 2 primjenjuje principe hijerarhijske organizacije mapa u računalnim memorijama te razlikuje formate datoteka
- A.1. 3 analizira i primjenjuje sažimanje datoteka
- C. 1. 1 pronalazi podatke i informacije, odabire prikladne izvore informacija te uređuje, stvara i objavljuje/dijeli svoje digitalne sadržaje
- C. 1. 3 u online okruženju surađuje i radi na projektu.

Očekivanja međupredmetnih tema

UČITI KAKO UČITI

- 2. 1. 1. Uz podršku učitelja ili samostalno traži nove informacije iz različitih izvora i uspješno ih primjenjuje pri rješavanju problema.
- 2. 1. 3. Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.

OSOBNI I SOCIJALNI RAZVOJ

- A 2. 3. Razvija osobne potencijale
- B 2. 2. Razvija komunikacijske kompetencije.

UPORABA IKT

- A 2. 1. Učenik prema savjetu odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za izvršavanje zadatka.
- A 2. 2. Učenik se samostalno koristi njemu poznatim uređajima i programima.
- A 2. 3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
- D 2. 3. Učenik sam ili u suradnji s drugima preoblikuje postojeća digitalna rješenja ili stvara nove sadržaje i ideje.

ODRŽIVI RAZVOJ

- A. 1. 1. Razlikuje pozitivne i negativne utjecaje čovjeka na prirodu i okoliš.

Korelacija, trajanje i oblici rada

Povezanost s nastavnim predmetima

- Biologija, Hrvatski jezik, Engleski jezik, Likovna umjetnost

Vremensko trajanje aktivnosti i oblici rada

- 4-6 školskih sati (Može i tjedni zadatak za domaći rad)
- individualano ili u timu

Opis aktivnosti

- Učeniku ili grupi učenika zadatak je napraviti digitalni kviz na zadanu temu
 - Prezentirati ga razredu
 - Odigrati i podijeliti priznanja
-
- Kviz može biti rađen u bilo kojem digitalnom alatu za izradu kvizova
 - Kahoot, Socrative, Testmoz, Quizlet, Spiral, Quizsnack....
 - Prezentacijski alati (idealni za domenu)

Potrebni digitalni sadržaji

Kviz treba biti multimedijски i sadržavati sljedeće elemente:

- najmanje 12 pitanja
- **osmisliti minimalno 5 različitih pitanja za kviz** (npr. nadopuni, točno-netočno, memori, vizuali, višestruki izbor, asocijacije...)
- slikovna pitanja
- najmanje jednu zvučnu datoteku
- najmanje jednu video datoteku
- mozgalicu
- list za odgovore
- pravila za igru
- priznanje pobjedniku – izrađeno digitalno

Vrednovanje za učenje

SASTAVNICE	RAZINE OSTVARENOSTI KRITERIJA		
	U potpunosti	Djelomično	Potrebno doraditi
Sadržaj i vrste pitanja	Sadržaj je potpun i točan, sva pitanja su korištena	Sadržaj je većim dijelom točan, korištena je većina traženih pitanja	Sadržaj je manjim dijelom točan, korišteno je minimum traženih pitanja
Multimedijalni sadržaji	Korištene su svi multimedijalni sadržaji	Korištena je većina multimedijalnih sadržaja	Korišteni su poneki multimedijelni sadržaji
Prezentacija kviza	Kviz je vođen jasno i razumljivo, ostvaruje kontakt s publikom,	Kviz je vođen uglavnom razumljivo, djelomično ostvaruje kontakt očima, povremeno gleda u bilješke, govori tiho	Kviz je vođen tiho i nerazumljivo, ne razumije sadržaj u potpunosti, ne ostvaruje kontakt s publikom.
Priznanje	Kreativno i sadržajno, odlično urađeno	Manja odstupanja od zadanih postavki	Sadržaj nije potpun, nedostaje kreativnosti

Primjer odrađenih kvizova – Medni dan

- Kviz
- Točni odgovori
- List za odgovore i pravila
- Priznanje

Još neke radove učenika pogledajte na:

http://informatika.ssploce.hr/?page_id=218

[Učenici 3b – IT kviz](#)

Prednosti

- Istraživačko učenje
- Aktivno učenje
- Socijalne vještine
- Prezentacijske vještine
- Kritički odabir
- Korelacija i međupredmetne teme
- Zabavno učenje
- Natjecateljski duh
- Kreativnost
- Multitasking
- Škola za život...

Hvala na pažnji! 😊