

e-Škole

Praćenje i vrednovanje pomoću digitalnih alata

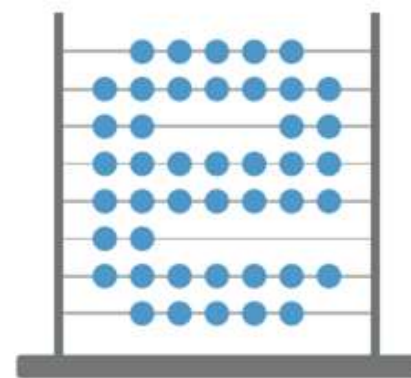
Ime i prezime predavača:



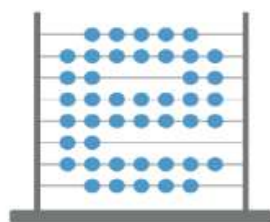
CARNET

„Cjelovita
informatizacija procesa
poslovanja škola i
nastavnih procesa u
svrhu stvaranja
digitalno zrelih škola za
21. stoljeće”

Program e-Škole



Program e-Škole



CARNET



prva faza
2015. - 2018.

(pilot projekt)
151 škola
307 mil. kuna

Partneri



druga faza
2018. - 2022.

1319 škola
1,3 mlrd. kuna

Sufinancira Europska unija iz europskih strukturnih i investicijskih fondova



infrastruktura



e-usluge



e-sadržaji



edukacija
i podrška

Cilj radionice

Cilj ove radionice je omogućiti odgojno-obrazovnim radnicima stjecanje znanja i razvijanje vještina za učinkovito korištenje digitalnih alata u svrhu praćenja i vrednovanja ostvarenosti ishoda učenja.

Ishodi učenja radionice

Polaznici će nakon radionice moći:

- koristiti se alatima digitalne tehnologije za praćenje napretka učenika (napredna razina digitalnih kompetencija iz područja Praćenje i vrednovanje)
- koristiti se digitalnim alatima i digitalnim okruženjem za formativno i sumativno vrednovanje ostvarivanja ishoda učenja (napredna razina digitalnih kompetencija iz područja Praćenje i vrednovanje)

Sadržaj radionice

Trajanje	Sadržaj, aktivnosti
10 min	Uvod
10 min	Vrednovanje i praćenje učenika u digitalnom okružju
50 min	<p>Alati i digitalne tehnologije za prikupljanje i digitalno zapisivanje podataka o napretku učenika</p> <ul style="list-style-type: none">• Načini i oblici uporabe alata i digitalnih tehnologija za primjenu vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje i vrednovanje naučenoga• Vrste, funkcionalnosti, oblici i načini uporabe digitalnih alata• Prednosti i nedostatci alata i digitalnih tehnologija za prikupljanje i digitalno zapisivanje podataka o napretku učenika
10 min	Stanka
30 min	Prezentacija alata Quizziza i H5P
10 min	Vježba 1 – Pristupanje odabranim alatima
30 min	Vježba 2 – Izrada kviza u Quizizzu i izrada interaktivnog sadržaja u H5P
10 min	Stanka
30 min	Vježba 3 – Analiza rezultata
10 min	Završetak

Vrednovanje i praćenje učenika u digitalnom okruženju



https://cdn.openpr.com/S/3/S307985159_g.jpg?_gl=1*1vvjxgr*_ga*YW1wLVgxSDJ5cG03NktUSW42bDJ2VGpoVIE. (21.8. 2020.)

VLASTITA ISKUSTVA

Podijelite iskustva praćenja i vrednovanja u digitalnom okružju.

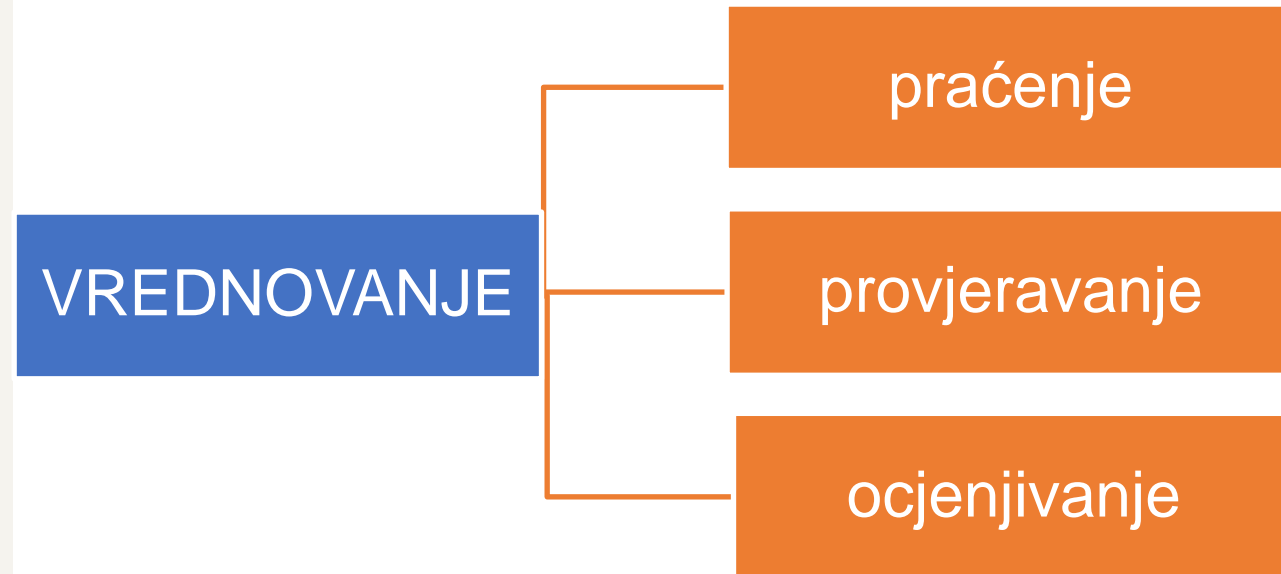
Na koji način pratite i vrednujete učenike u nastavi?

Na koje teškoće nailazite?

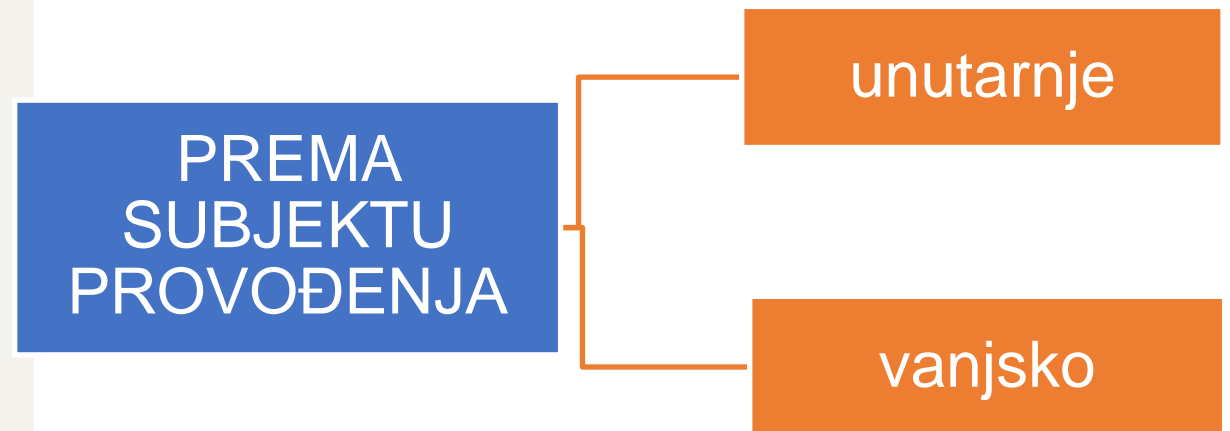
Koje digitalne alate primjenjujete u svrhu praćenja i vrednovanja učeničkih postignuća?

Podijelite iskustva praćenja i vrednovanja u digitalnom okružju.

OPĆE DEFINICIJE POJMOVA



VRSTE VREDNOVANJA



VRSTE VREDNOVANJA

PREMA VREMENU
PROVOĐENJA



```
graph LR; A[PREMA VREMENU PROVOĐENJA] --- B[formativno]; A --- C[sumativno]
```

formativno

sumativno

RAZLIKA FORMATIVNE I SUMATIVNE PROCJENE

Formativna procjena

- Poboljšanje učenja i postignuća
- Provodi se tijekom učenja
- Pozornost je na procesu i na napretku učenja
- Sastavni je dio procesa učenja i poučavanja
- Suradnički odnos – učitelji i učenici
- Stalan proces koji je uvijek u tijeku
- Učitelji i učenici usvajaju uloge u procesu učenja s namjerom
- Učitelji i učenici koriste se materijalima, informacijama i dokazima koje su skupili da bi učinili preinake u svrhu neprekidnoga poboljšanja

Sumativna procjena

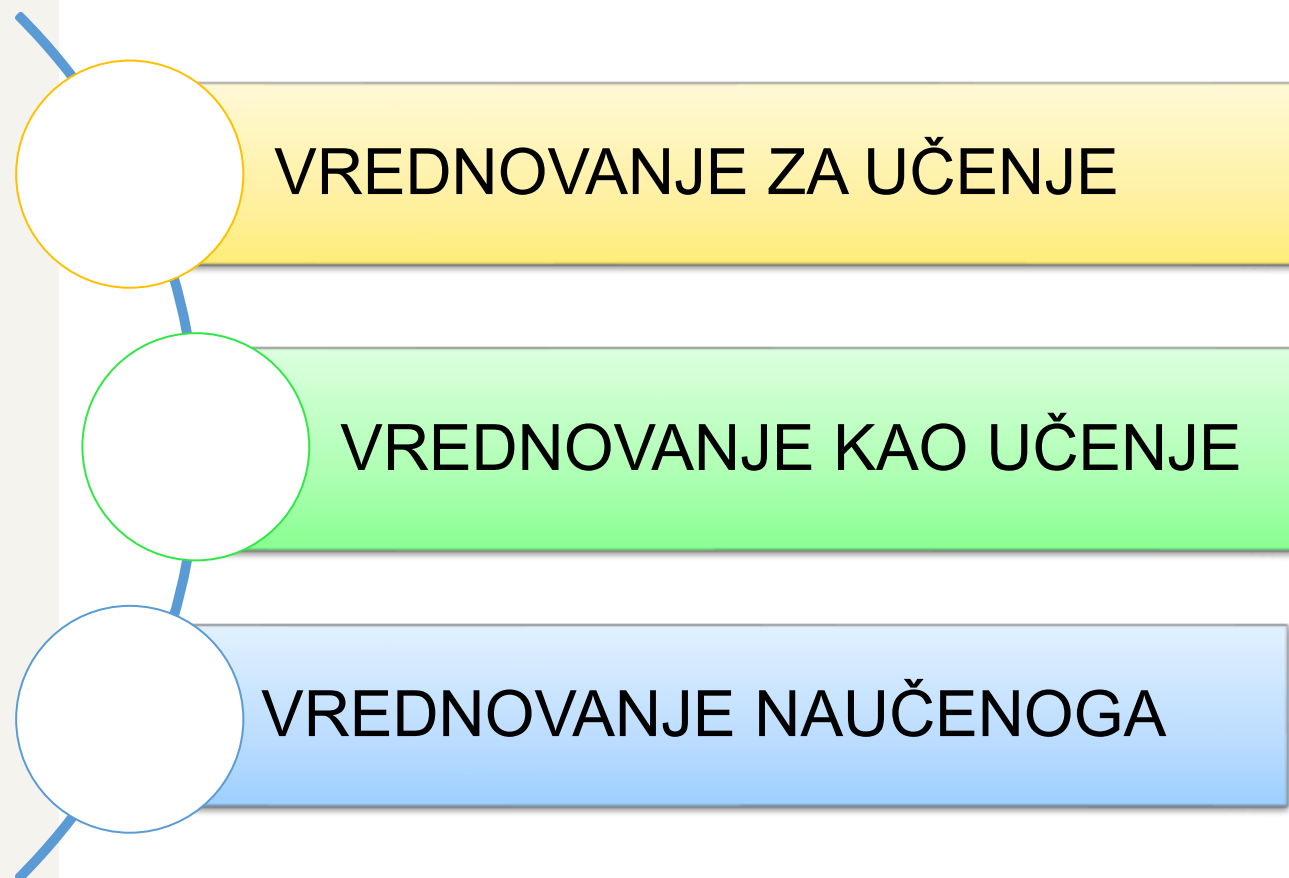
- Mjerenje ili provjeravanje postignuća
- Pozornost je na rezultatu učenja
- Provodi se nakon ciklusa učenja i poučavanja
- Usmjeravaju učitelji
- Strog proces koji nepromjenjivo mjeri ono što su učenici postigli
- Učitelji usvajaju ulogu ispitivača, a učenici pretpostavljaju ulogu ispitanoga
- Učitelji se koriste rezultatima da bi izradili završne procjene uspješnosti

ALATI I DIGITALNE TEHNOLOGIJE ZA PRIKUPLJANJE I DIGITALNO ZAPISIVANJE PODATAKA O NAPRETKU UČENIKA

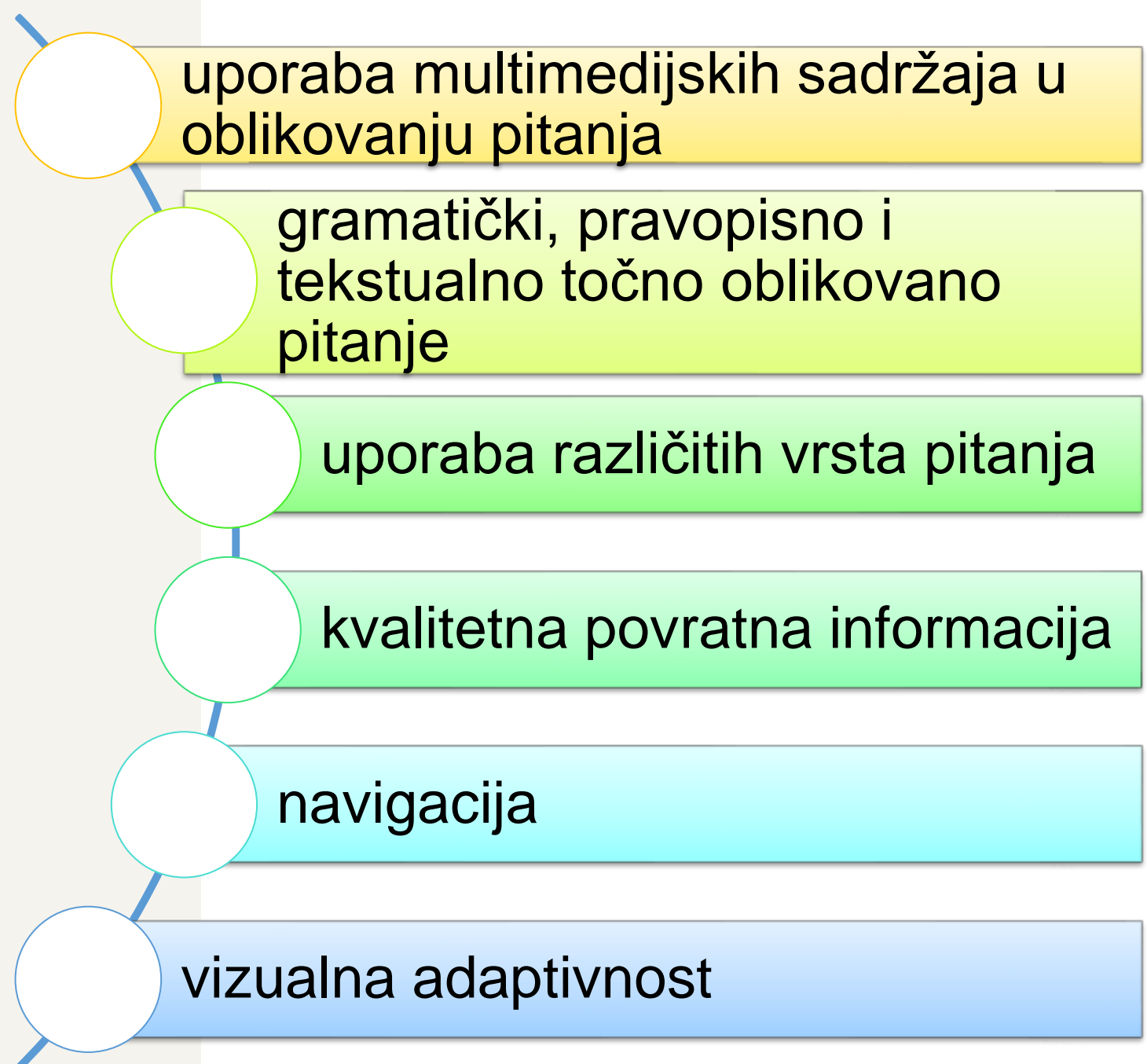


Izvor: <https://pixabay.com/illustrations/online-education-internet-3412498/> (21.8.2020.)

NAČINI I OBLICI
UPORABE ALATA I
DIGITALNIH
TEHNOLOGIJA ZA
PRIMJENU
VREDNOVANJA KAO
UČENJE, ZA UČENJE I
ZA VREDNOVANJE
NAUČENOGA.



OBILJEŽJA DOBRO OBLIKOVANE PROVJERE ZNANJA U DIGITALNOM OKRUŽENJU



uporaba multimedijских sadržaja u oblikovanju pitanja

gramatički, pravopisno i tekstualno točno oblikovano pitanje

uporaba različitih vrsta pitanja

kvalitetna povratna informacija

navigacija

vizualna adaptivnost

PREDNOSTI I NEDOSTATCI ALATA I DIGITALNIH TEHNOLOGIJA ZA PRIKUPLJANJE I DIGITALNO ZAPISIVANJE PODATAKA O NAPRETKU UČENIKA



Zašto, kako i kada
koristiti se digitalnim
alatima?

[https://meduza.carnet.hr/index.php/
media/watch/18554](https://meduza.carnet.hr/index.php/media/watch/18554)

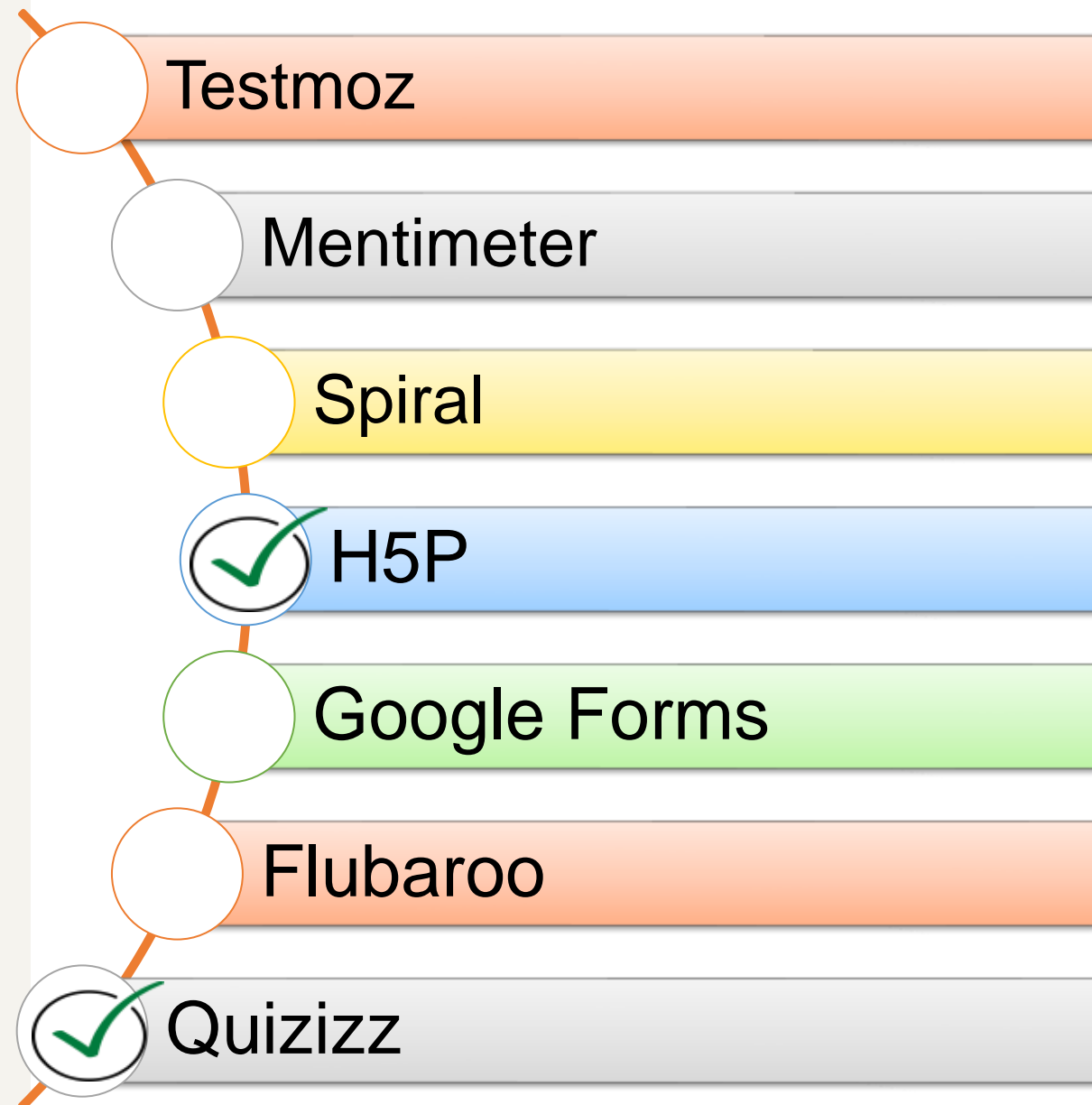


Vrste, funkcionalnosti, oblici i načini uporabe digitalnih alata

<https://e-laboratorij.carnet.hr/>



ALATI IZ E-LABORATORIJA





10 minuta



<https://h5p.org>

<https://quizizz.com/>



REGISTRACIJA NA H5P



The screenshot shows the top portion of the H5P website. At the top is a dark blue header with the H5P logo on the left, a search bar in the center, and navigation links (Examples & downloads, Documentation, Goals & roadmap, Forum, Log in) and a 'Create free account' button on the right. Below the header is a large blue hero section. On the left, white text reads 'CREATE, SHARE AND REUSE INTERACTIVE HTML5 CONTENT IN YOUR BROWSER'. To the right of this text is a 2x3 grid of six white squares, each containing a blue question mark. Below the grid, the text 'try this' is followed by a right-pointing arrow. Further right, a small box displays 'Time spent: 0:00' and 'Card turns: 0'.



A dark purple banner with white text that reads 'We will soon integrate an OER Hub in the H5P Authoring tool'. Below the text is a 'Learn more' button. On the right side of the banner is a small illustration of a globe with several people icons around it.

Welcome to the H5P Community!



H5P empowers everyone to create great interactive content, and we hope you will achieve just that!

Here are some tips on how to get started:

- Try out the [H5P Authoring tool](#)
- Check out the [Tutorial for Authors](#)
- Get started with H5P on your own site
- Join the discussion in the [Forum](#)

Don't hesitate to share in with your opinion, question or feedback in the H5P Community. (Yes, that's how we will grow!)



This is an identical duplicate of the first screenshot, showing the H5P homepage header and hero section with the navigation bar, hero text, question mark grid, and time/spin counter.

User account

[Create new account](#) | [Log in](#) | [Request new password](#)

Username *

Users are allowed: alphanumeric is not allowed except for periods, hyphens, underscores, and underscores.

E-mail address *

A valid e-mail address. All e-mails from the system will be sent to this address. The e-mail address is not made public (will not appear on your profile) and will only be used to deliver a new password or when we need to contact you via e-mail.

Password *

Password strength

Confirm password *

Please re-confirm your new account information. Password must be at least 8 characters.

Disclaimer

PRIMJER I IZRADA INTERAKTIVNOG VIDEOA U ALATU H5P

We will soon integrate an OER Hub in the H5P Authoring tool!

[Learn more](#)

✓ Please check your email to confirm your subscription.
• Further instructions have been sent to your e-mail address.

Create Interactive content

H5P.org provides a free service for trying out H5P before installing it on your own site or signing up for H5P.com. Be aware that all test content created on H5P.org is publicly available.

Select content type








H5P Select content type

Create Content Upload Paste

Search for Content Types

All Content Types (30 results)

Show Popular First Newest First A to Z

	Interactive Video Create videos enriched with interactions	Details
	Course Presentation Create a presentation with interactive slides	Details
	Multiple Choice Create flexible multiple choice questions	Details
	Quiz (Question Set) Create a sequence of various question types	Details
	Fill in the Blanks Create a task with missing words in a text	Details
	Drag the Words Create text-based drag and drop tasks	Details
	Column Organize H5P content into a column layout	Details

H5P Options ☒ Display buttons (download, embed and copyright)

Primjer: Interaktivni video https://h5p.org/node/821571?feed_me=nps

PRIMJER I IZRADA *MEMORY* KARTICA U H5P

We will soon integrate an OER Hub in the H5P Authoring tool!

[Learn more](#)



- ✓ Please check your email to confirm your subscription
- ✓ Further instructions have been sent to your e-mail address.

Create Interactive content



H5P.org provides a free service for trying out H5P before installing it on your own site or signing up for H5P.com. Be aware that all test content created on H5P.org is publicly available.

Select content type

H5P Memory Game

Tutorial Example

Copy

Paste & Replace

Memory Game

Title Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Cards

1. Card

2. Card

+ ADD CARD

Image

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must use H5P.com or host your own website with H5P.

+ Add

Alternative text for image

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

Audio Track (upload limit 16 MB)

An optional sound that plays when the card is turned.
Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger files you must use H5P.com or host your own website with H5P.

Primjer: <https://h5p.org/node/953989>

IZRADA MEMORY KARTICA U H5P

We will soon integrate an OER Hub in the H5P Authoring tool!

[Learn more](#)



- ✓ Please check your email to confirm your subscription
- ✓ Further instructions have been sent to your e-mail address.

Create Interactive content

i H5P.org provides a free service for **trying out H5P** before **installing it on your own site** or signing up for **H5P.com**. Be aware that all test content created on H5P.org is publicly available.

Select content type

H5P Memory Game

Tutorial Example

Copy

Paste & Replace

Memory Game

Title * Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Cards *

1. Card

2. Card

+ ADD CARD

Image *

Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must use H5P.com or host your own website with H5P.

+ Add

Alternative text for image *

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

Audio Track (upload limit 16 MB)

An optional sound that plays when the card is turned.
Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger files you must use H5P.com or host your own website with H5P.

Behavioral settings

Position the cards in a square

Will try to match the number of columns and rows when laying out the cards. Alternatively, the cards will be sorted so fit the container.

Number of cards to use

Setting this to a number greater than 2 will make the game pick random cards from the list of cards.

Add button for retrying when the game is over

Look and feel

Theme Color

Choose a color to create a theme for your card game.

Card Back

Use a custom back for your cards.
Note: To avoid abuse, H5P.org has limited file size on uploads to 16 MB. To use larger images you must use H5P.com or host your own website with H5P.

+ Add

Test overrides and translations

Here you can edit settings or metadata used in this content.

language: English

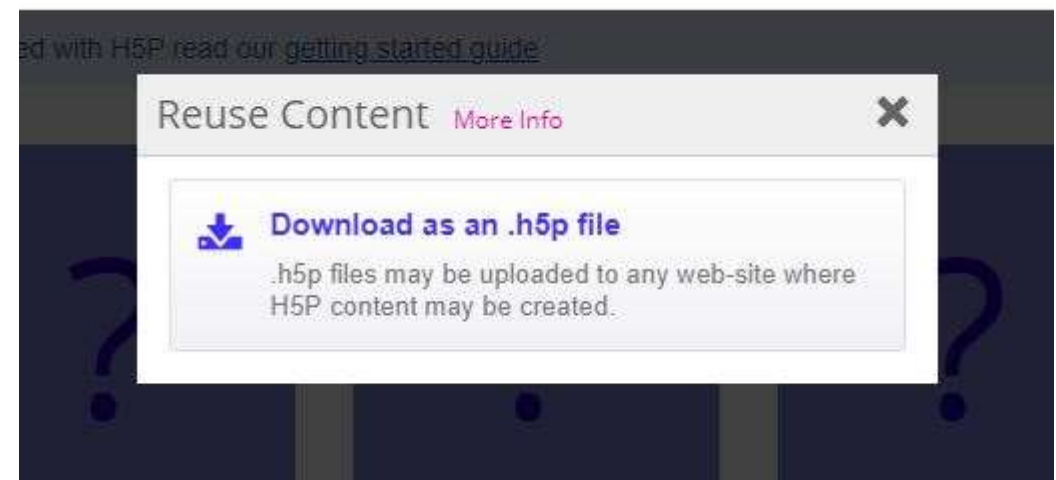
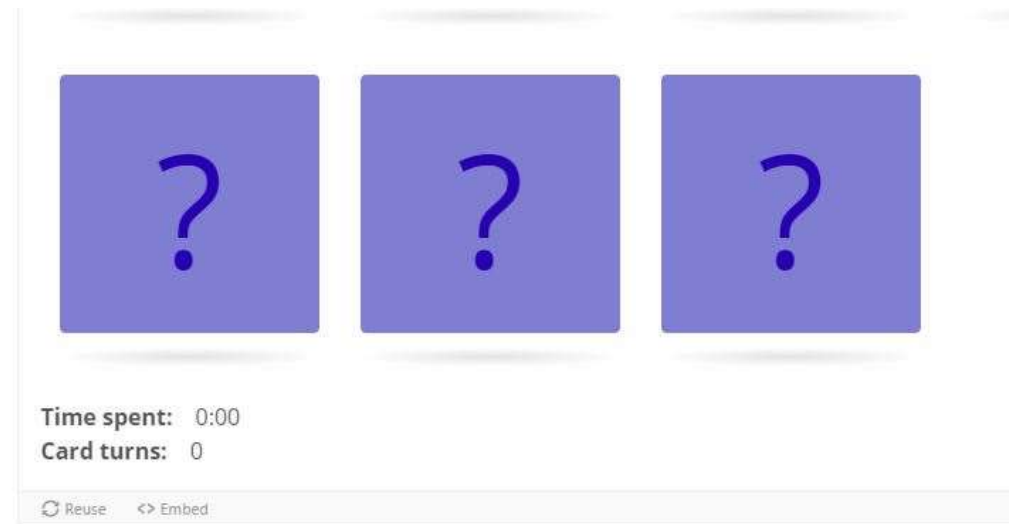
Memory Game

Screen texts

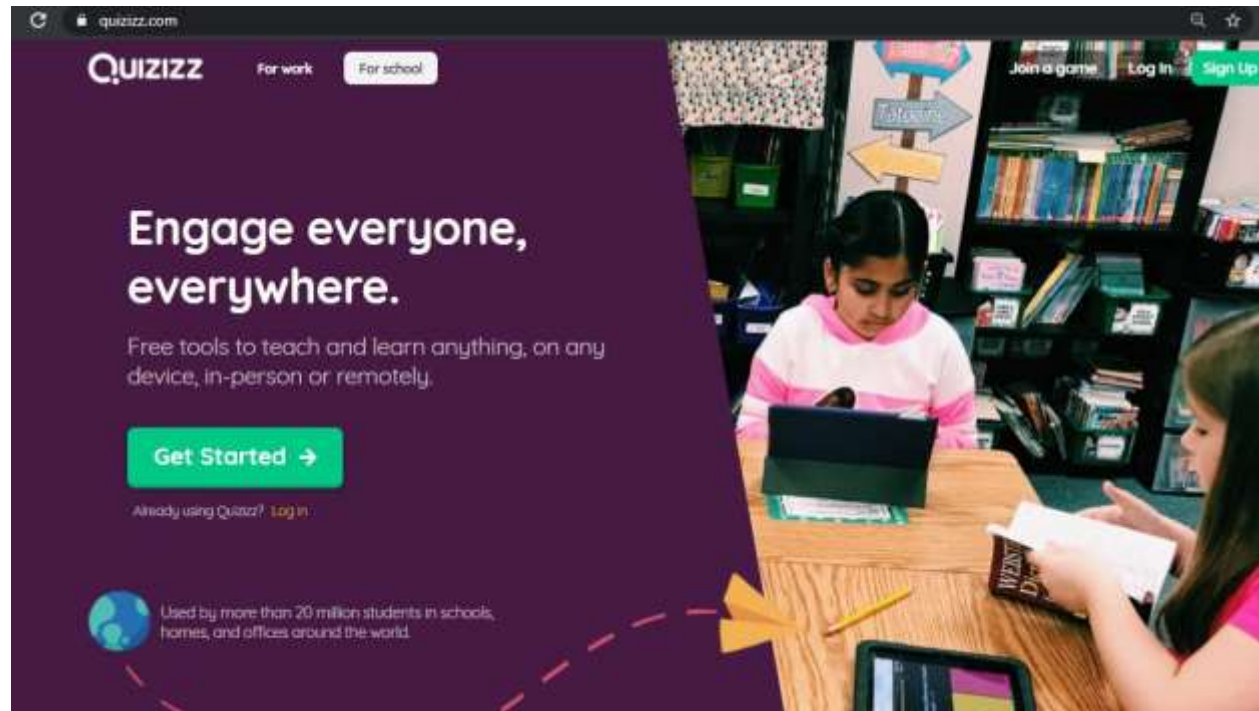
Card turn text *

Okreni kartu

PODIJELA *MEMORY* KARTICA

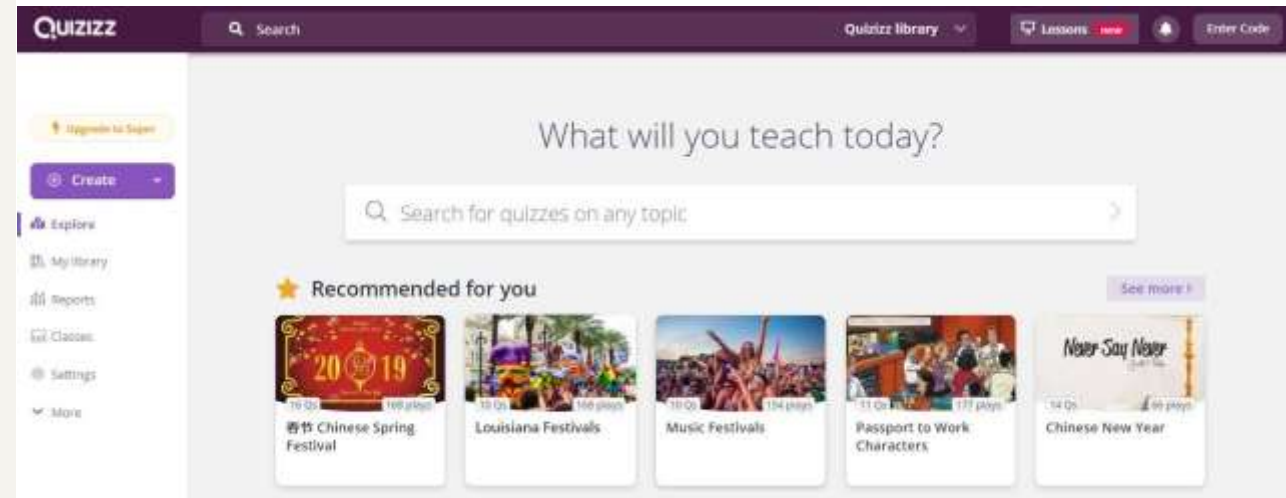


REGISTRACIJA, IZRADA I PRIMJER QUIZIZZA

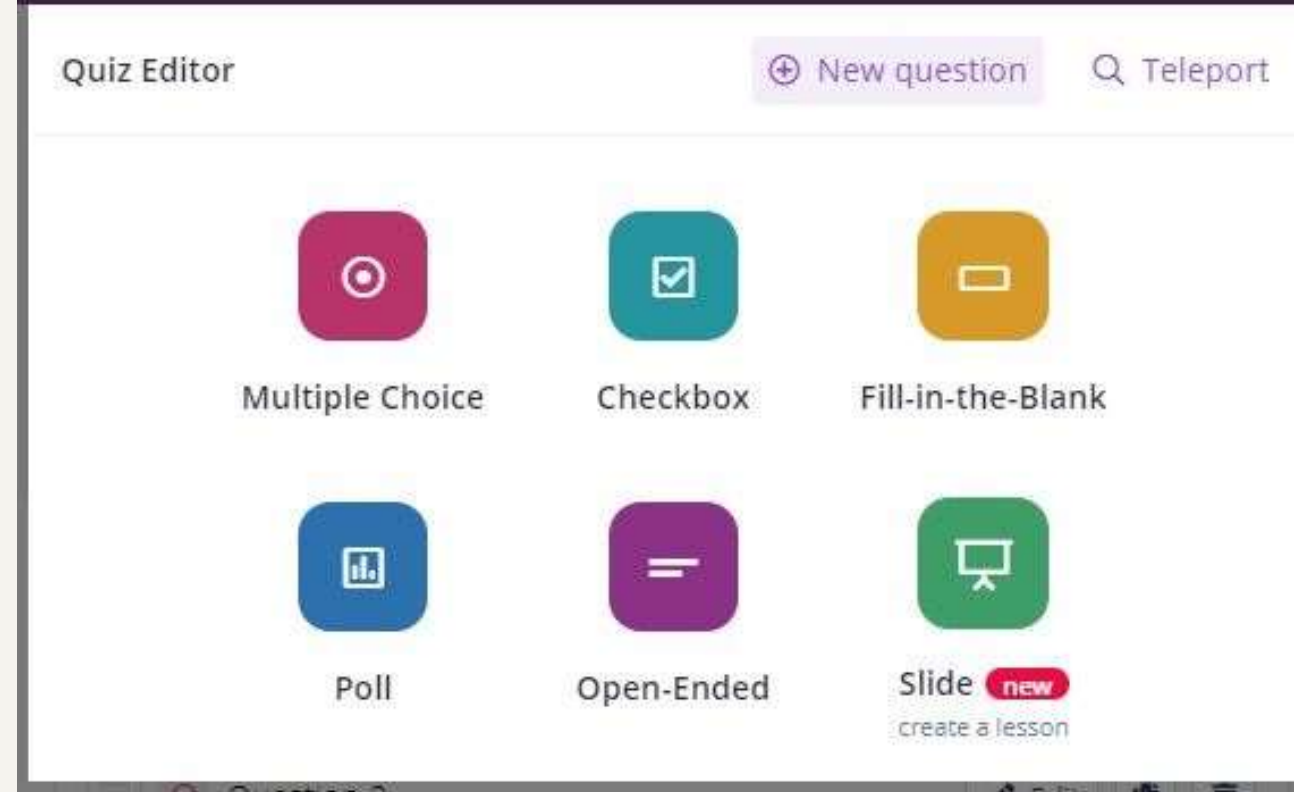


Primjer: <https://bit.ly/primjerquizizz>

IZRADA QUIZIZZA



IZRADA QUIZIZZA



The image shows a 'Create a quiz' form. It has a title 'Create a quiz' with a question mark icon. Below the title, there are two steps:

- 1. Name this quiz**: A text input field containing the text 'Naziv'.
- 2. Choose relevant subjects**: A grid of subject tags. The tags are: Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, Geography, World Languages, History, Social Studies (highlighted in purple), Physical Ed, Arts, Fun, and Professional Development. There is a 'More...' link at the bottom left of the grid.

At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Cancel' and 'Next'.

Vježba 1

Podjela u grupe

Podijelite se u četiri grupe.

Dvije grupe izradit će kviz u Quizizzu.

Dvije grupe izradit će *memory* kartice i interaktivan video u alatu H5P.

Vježba 1

Opis grupa

Podjela polaznika u grupe.

Prva grupa u alatu Quizizz izrađuje kviz s pet pitanja

- vrste pitanja: Višestruki odabir (*Multiple Choice*), Popunjavanje praznine (*Fill-in-the-Blank*), Otvoreni odgovor (*Open-Ended*)

Druga grupa Quizizz izrađuje kviz s pet pitanja

- vrste pitanja: Višestruki odabir (*Multiple Choice*), Višestruki odabir (*Checkbox*), Upitnik (*Poll*)

Treća grupa se izrađuje u H5P Memory.

- kartice se uparuju sa slikom i tekstom

Četvrta grupa izrađuje u H5P interaktivni video.

- dodati tri različite vrste pitanja (aktivnosti) na video

Vježba 2

Izrada kviza i interaktivnih sadržaja

Grupe (Quizizz)

- Izradite kviz u Quizizzu o temi prema osobnom izboru. Primijenite sva pitanja koja su ponuđena u Quizizzu.

Grupe (H5P)

- Izradite *memory* o temi prema osobnom izboru.
- Izaberite jedan video koji ćete učiniti interaktivnim s najmanje dva elementa (pitanja).



10 minuta

Vježba 3

Rješavanje zadataka u Quizizzu i alatu H5P

Odaberite jedan kviz koji je izrađen u Quizizzu i riješite zadatke.

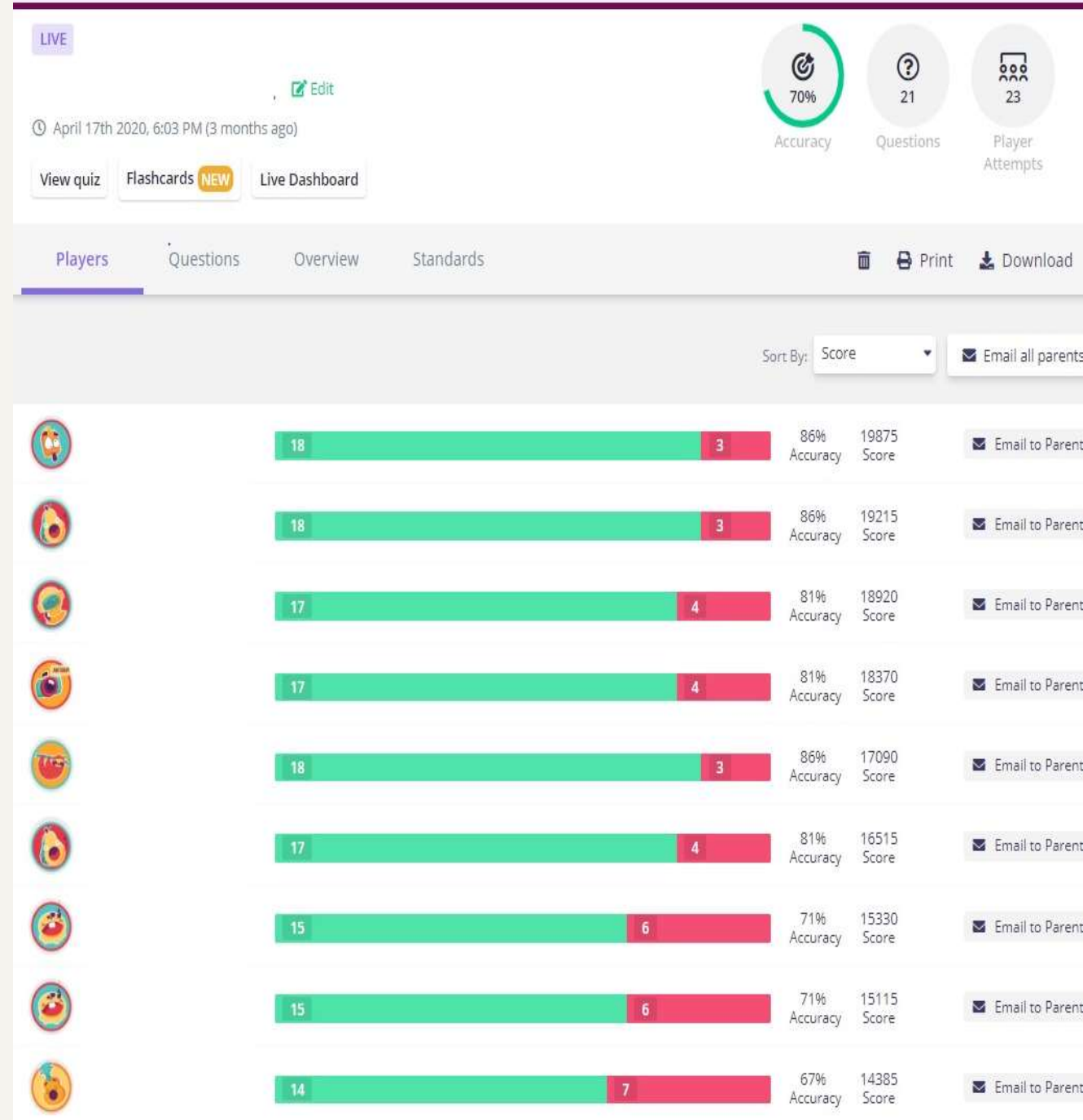
Analizirajte dobivene rezultate.

Odaberite jedan zadatak koji je izrađen u *Memory* i riješite ga.

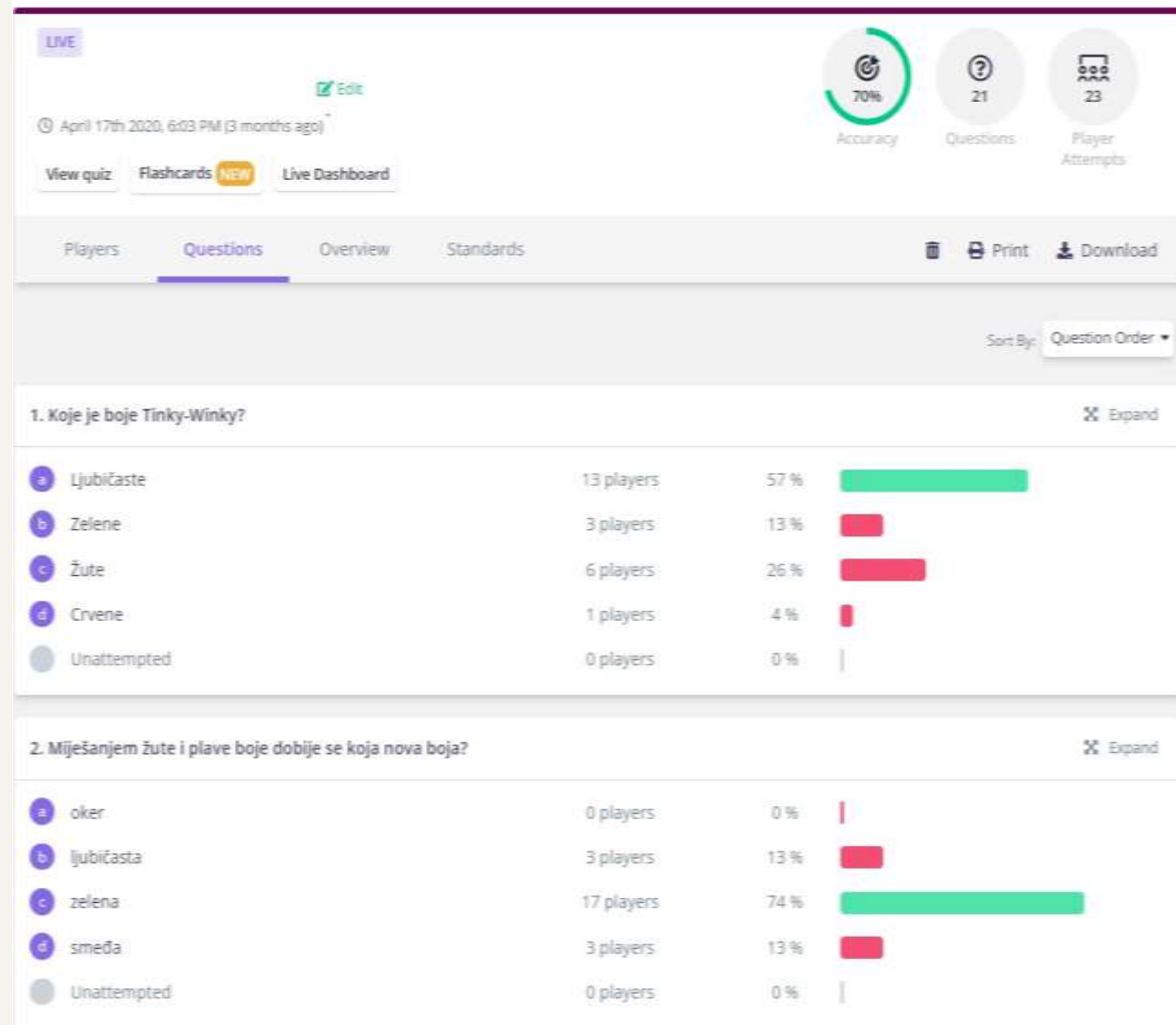
Odaberite jedan interaktivni video i riješite ga.

Analizirajte dobivene rezultate.

PRAĆENJE UČENIKA U QUIZIZZU



IZVJEŠTAJ TOČNIH I NETOČNIH ODGOVORA U QUIZIZZU



IZVJEŠTAJ TOČNIH I NETOČNIH ODGOVORA U QUIZIZZU

LIVE

April 17th 2020, 6:03 PM (3 months ago)

Accuracy 70% Questions 21 Player Attempts 23

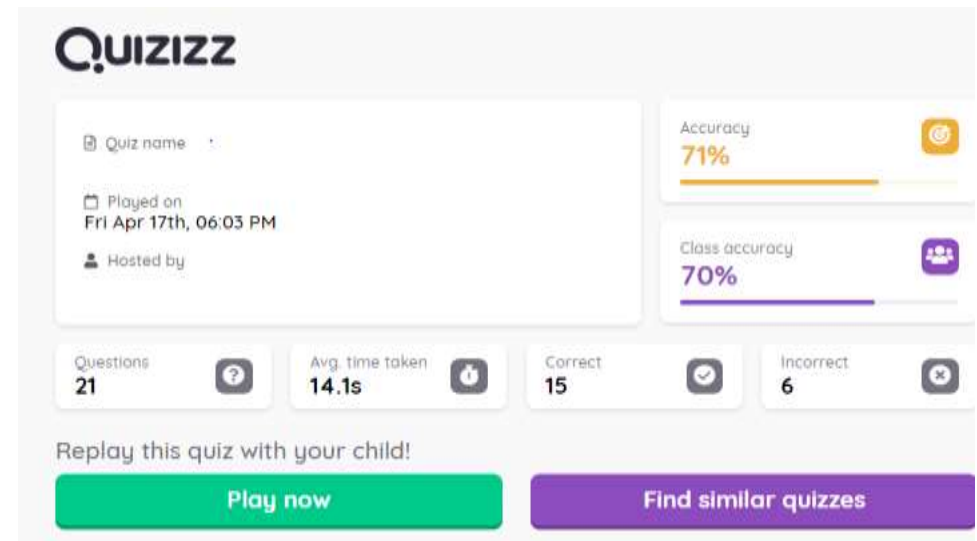
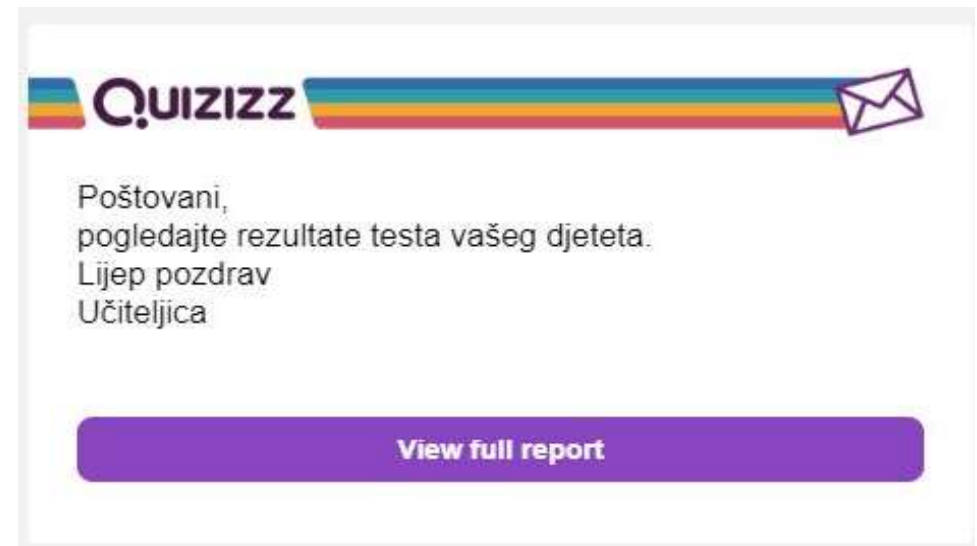
View quiz Flashcards NEW Live Dashboard

Players Questions Overview Standards

Print Download

Player names	Score	Q1 57%	Q2 74%	Q3 96%	Q4 91%	Q5 100%	Q6 87%	Q7 65%	Q8 57%	Q9 43%	Q10 91%	Q11 44%
	19875 (86%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
	19215 (86%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
	18920 (81%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓
	18370 (81%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓
	17090 (86%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
	16515 (81%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	15330 (71%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
	15115 (71%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
	14385 (67%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗
	13810 (71%)	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
	13660 (71%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗
	13625 (67%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗
	13385 (67%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✗

SAVJET



Uključite roditelje tako da im izvještaj o postignućima djeteta pošaljete elektroničkom poštom.

Reakcije učenika nakon primjene digitalnog alata

<https://meduza.carnet.hr/index.php/media/watch/18555>

Ponovimo

Danas ste naučili:

1. Koristiti se digitalnim alatima Quizizz i H5P u svrhu praćenja i vrednovanja.
2. Analizirati dobivene rezultate vrednovanja u digitalnim alatima Quizizz i H5P.

Pitanja?



Izvor: <https://pixabay.com/illustrations/question-question-mark-1500086/> (21. 8.2020.)


Priručnik radionice na Edutoriju u kolekciji


edutorij.e-skole.hr


NASLOVNICA MOJ EDUTORIJ MATERIJALI ▾ NAPREDNO PRETRAŽIVANJE KORISNICI ▾ O EDUTORIJU ▾

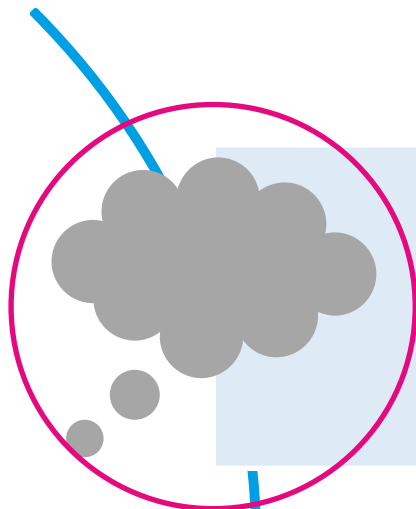
- Unos novog materijala
- Izrada nastavničke pripreme
- Kolekcije**
- Digitalni obrazovni sadržaji - e-Škole
- Scenariji poučavanja - e-Škole
- Svi materijali

Istaknute kolekcije u Edutoriju:

**Korisno o Edutoriju**
Korisni materijali o samom Edutoriju, te mogućnost komunikacije vezano uz Edutorij.

**e-Škole obrazovanje korisnika (pilot projekt)**
Obrazovni sadržaji za provedbu obrazovanja korisnika razvijeni su u sklopu pilot projekta e-Škole (2015. - 2018. g.), u okviru programa "e-Škole: Cjelovita informatizacija procesa poslovanja škola i nastavnih procesa u svrhu stvaranja digitalno zrelih škola za 21. stoljeće" kojeg koordinira Hrvatska akademika i istraživačka mreža - CARNET. Sadržaji su usmjereni na razvoj digitalnih kompetencija odgojno-obrazovnih djelatnika škola.

**e-Škole program obrazovanja (2. faza)**
Obrazovni sadržaji za provedbu obrazovanja korisnika razvijeni su u sklopu druge faze programa "e-Škole: Cjelovita informatizacija procesa poslovanja škola i nastavnih procesa u svrhu stvaranja digitalno zrelih škola za 21. stoljeće" (2018. - 2021. g.) kojeg koordinira Hrvatska akademika i istraživačka mreža - CARNET. Sadržaji su usmjereni na razvoj digitalnih kompetencija odgojno-obrazovnih djelatnika školskih ustanova.



Evaluacija radionice

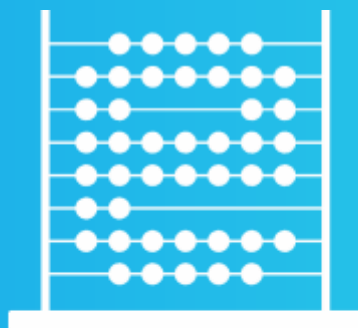
[Poveznica na upitnik](#)



Potvrde o sudjelovanju u
aplikaciji za prijavu (EMA)

Kontakt edukacije u e-Škole projektu:
e-skole-edukacija@skole.hr

CARNET-ova korisnička podrška:
helpdesk@skole.hr



e-Škole

RAZVOJ SUSTAVA
DIGITALNO ZRELIH ŠKOLA
(II. FAZA)



Ovo djelo je dano na korištenje pod licencom Creative Commons
Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima
4.0 međunarodna.

Projekt je sufinancirala Europska unija iz europskih strukturnih i investicijskih fondova.
Više informacija o EU fondovima možete naći na web stranicama Ministarstva regionalnoga razvoja
i fondova Europske unije: www.strukturnifondovi.hr

Sadržaj ovog materijala isključiva je odgovornost Hrvatske akademske i istraživačke mreže - CARNET.

Kontakt: Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNET | Josipa Marohnića 5, 10000 Zagreb
Tel.: +385 1 6661 616 | www.carnet.hr