

e-Škole

Praćenje i vrednovanje nastave uz pomoć digitalnih alata

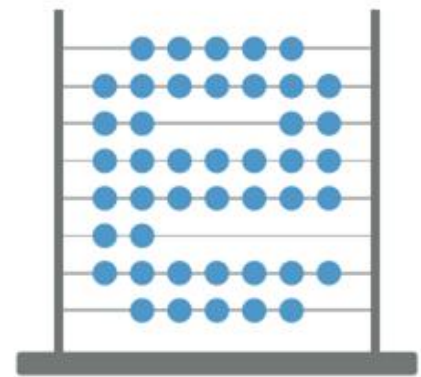
Ime i prezime predavačice i/ili predavača:



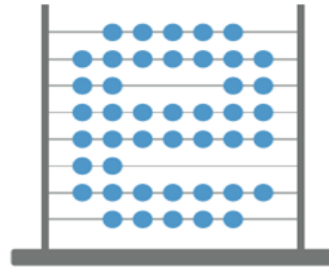
CARNET

„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.

1321 škola
1,3 mlrd. kuna

Sufinancira Europska unija iz europskih strukturnih i investicijskih fondova



infrastruktura



e-usluge



e-sadržaji



edukacija i
potpora

Cilj radionice

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

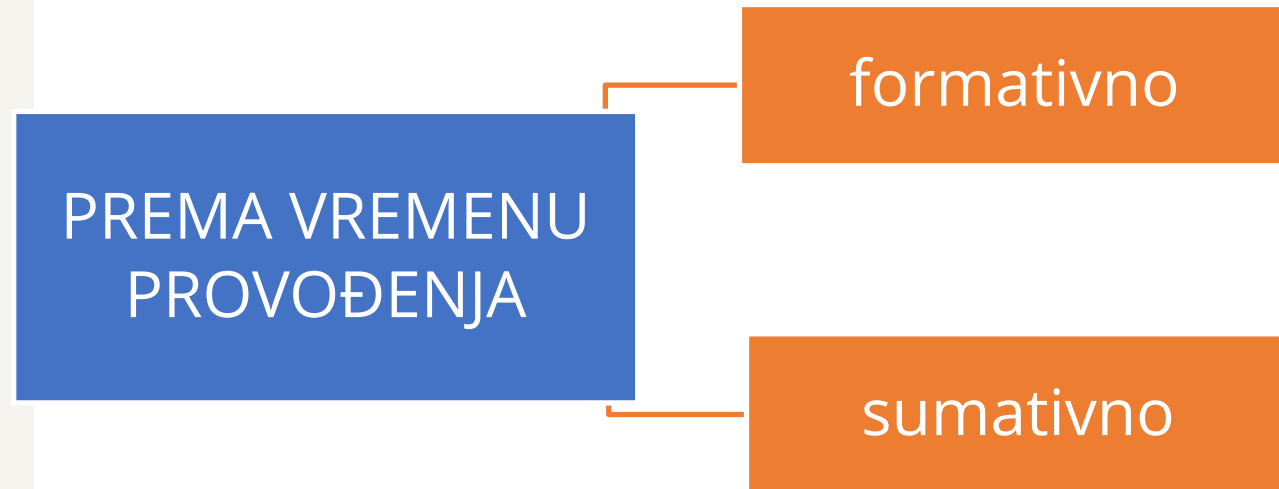
Trajanje	Sadržaj i aktivnosti
5 min	Uvod
15 min	1. Praćenje i vrednovanje učenika u digitalnom okruženju 2. Alati i digitalne tehnologije za prikupljanje i digitalno bilježenje podataka o napretku učenika
30 min	Vježba 1 – Pristupanje odabranim alatima i izrada kviza i <i>Mark the words</i> uratka u digitalnim alatima Quizizz i H5P
10 min	Pauza
25 min	Vježba 2 – Vrednovanje digitalnih uradaka
5 min	Završetak

Praćenje i vrednovanje učenika u digitalnom okruženju



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

VRSTE VREDNOVANJA



RAZLIKA FORMATIVNE I SUMATIVNE PROCJENE

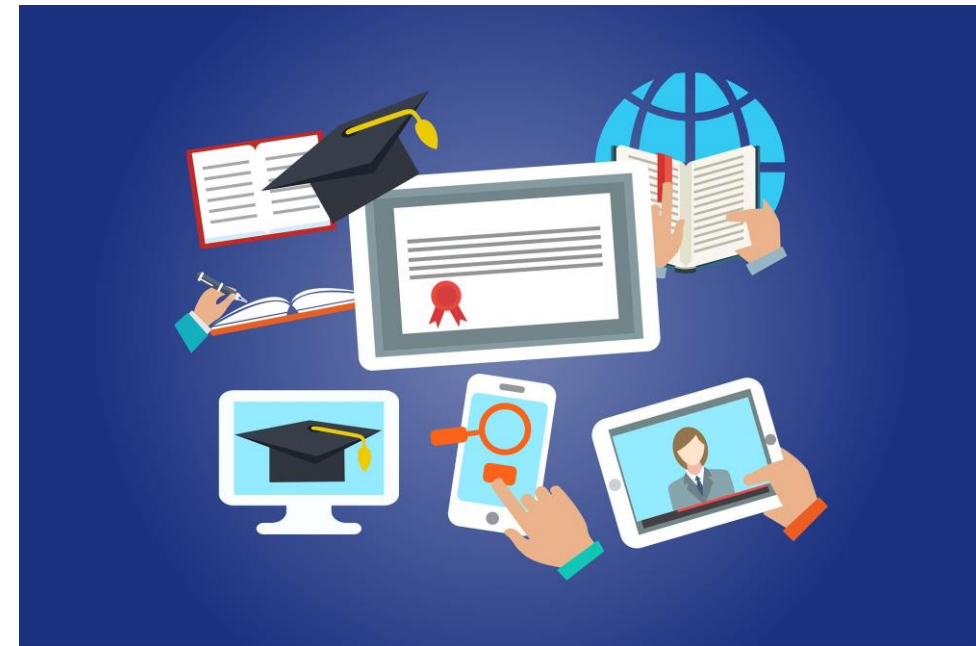
Formativna procjena

- 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

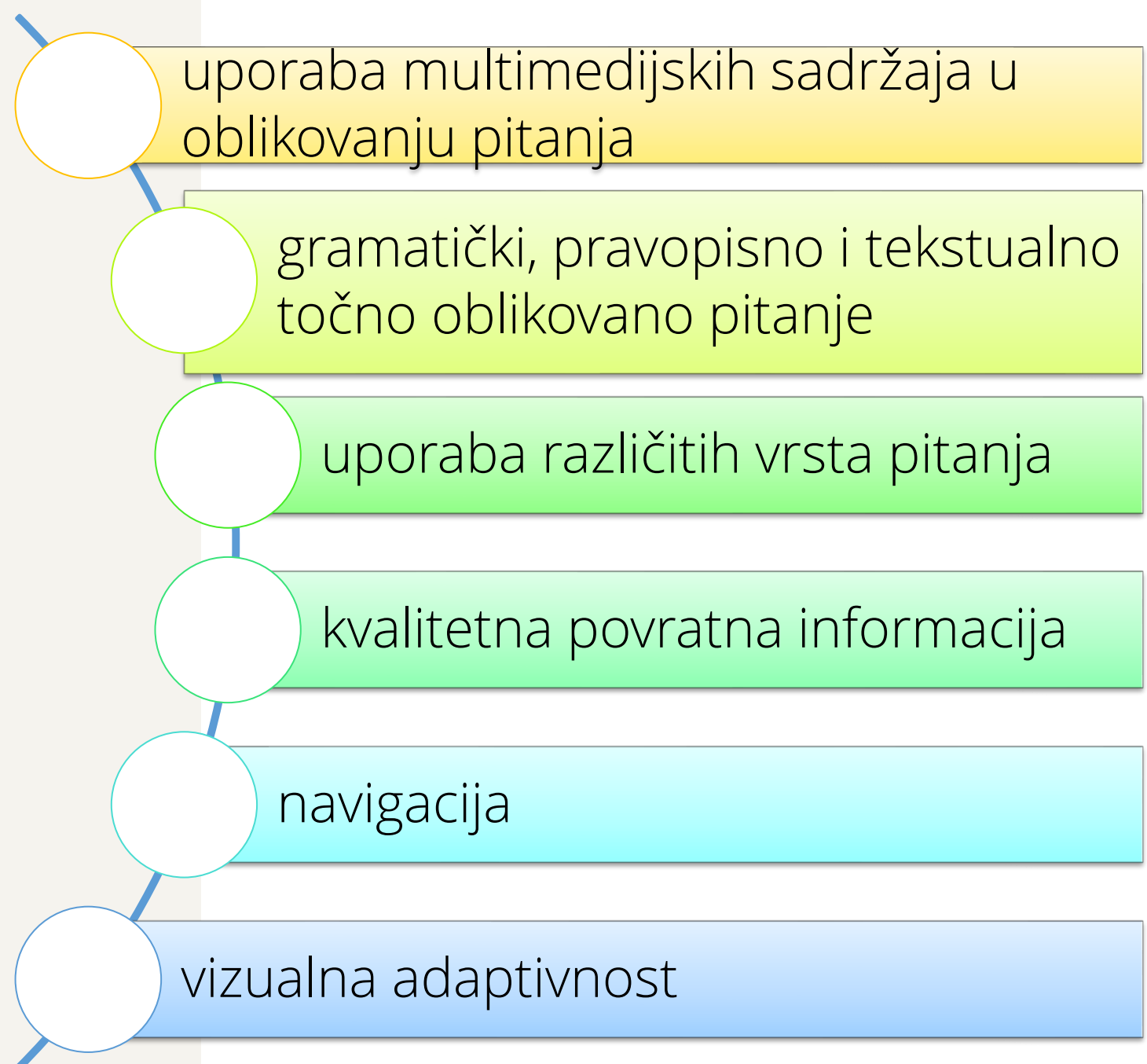
- Mjerenje ili provjeravanje postignuća
- Pozornost je na rezultatu učenja
- Provodi se nakon ciklusa učenja i poučavanja
- Usmjeravaju učitelji
- Strog proces koji nepromjenjivo mjeri ono što su učenici postigli
- Učitelji usvajaju ulogu ispitivača, a učenici pretpostavljaju ulogu ispitanoga
- Učitelji 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.)

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

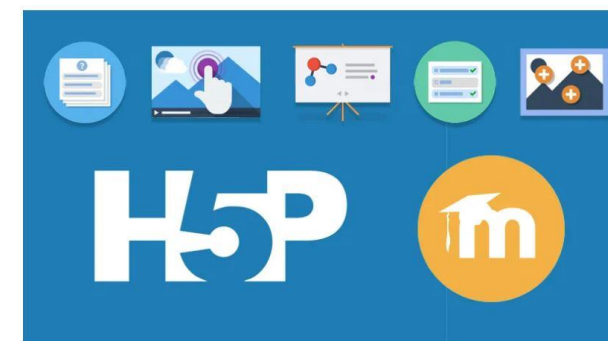
vizualna adaptivnost

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

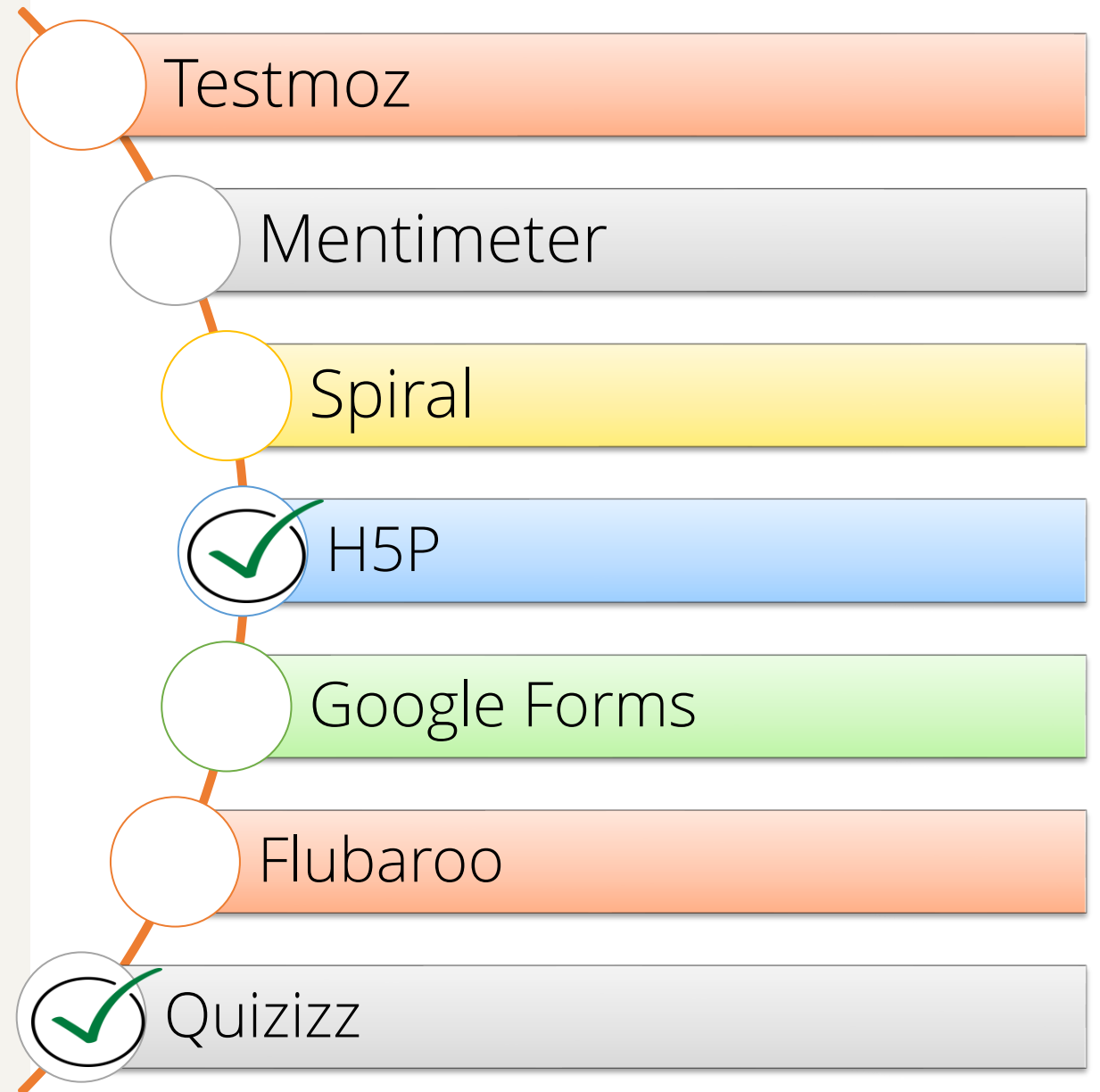




Vrste, funkcionalnosti, oblici i načini uporabe digitalnih alata
<https://e-laboratorij.carnet.hr/>



ALATI IZ E-LABORATORIJA



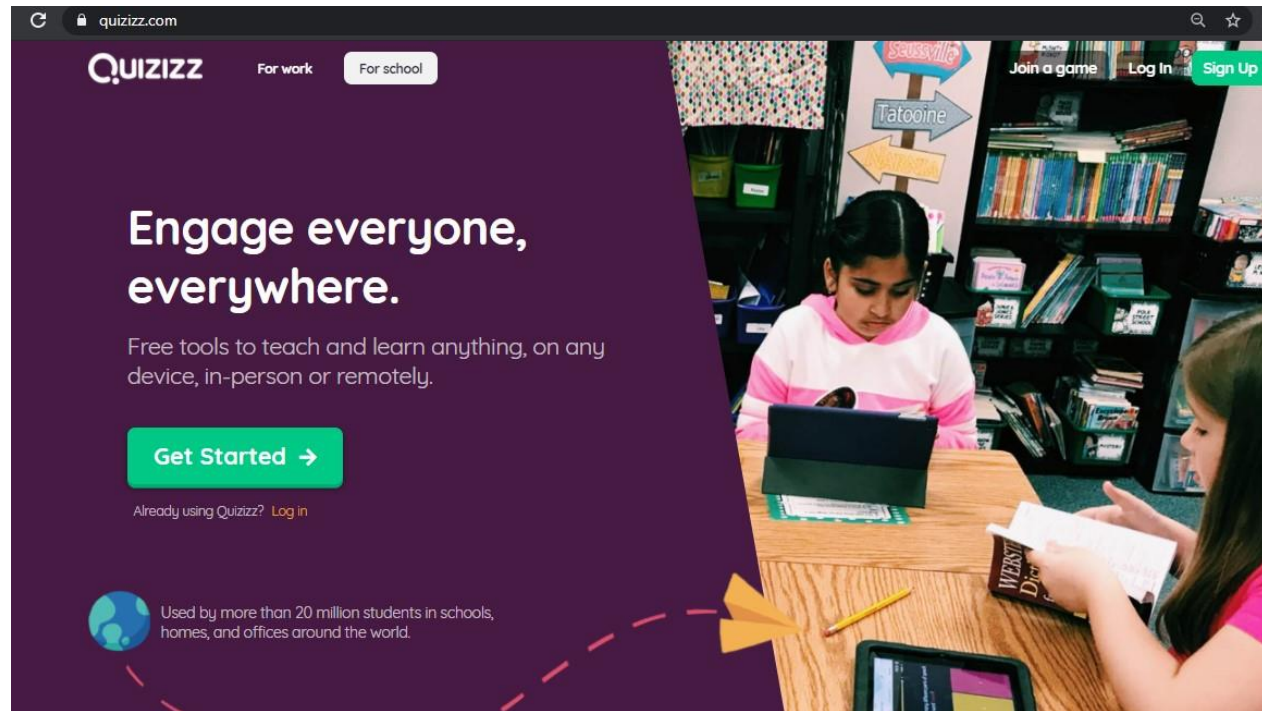
QUIZIZZ

<https://quizizz.com/>

<https://h5p.org>



IZRADA I PRIMJER QUIZIZZA



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

IZRADA QUIZIZZA

QUIZIZZ

Search

Quizizz library

Lessons new

Enter Code

Upgrade to Super

Create

Explore

My library

Reports

Classes

Settings

More

What will you teach today?

Search for quizzes on any topic

★ Recommended for you

See more >



16 Qs168 plays

春节 Chinese Spring Festival



10 Qs168 plays

Louisiana Festivals



10 Qs154 plays

Music Festivals



11 Qs177 plays

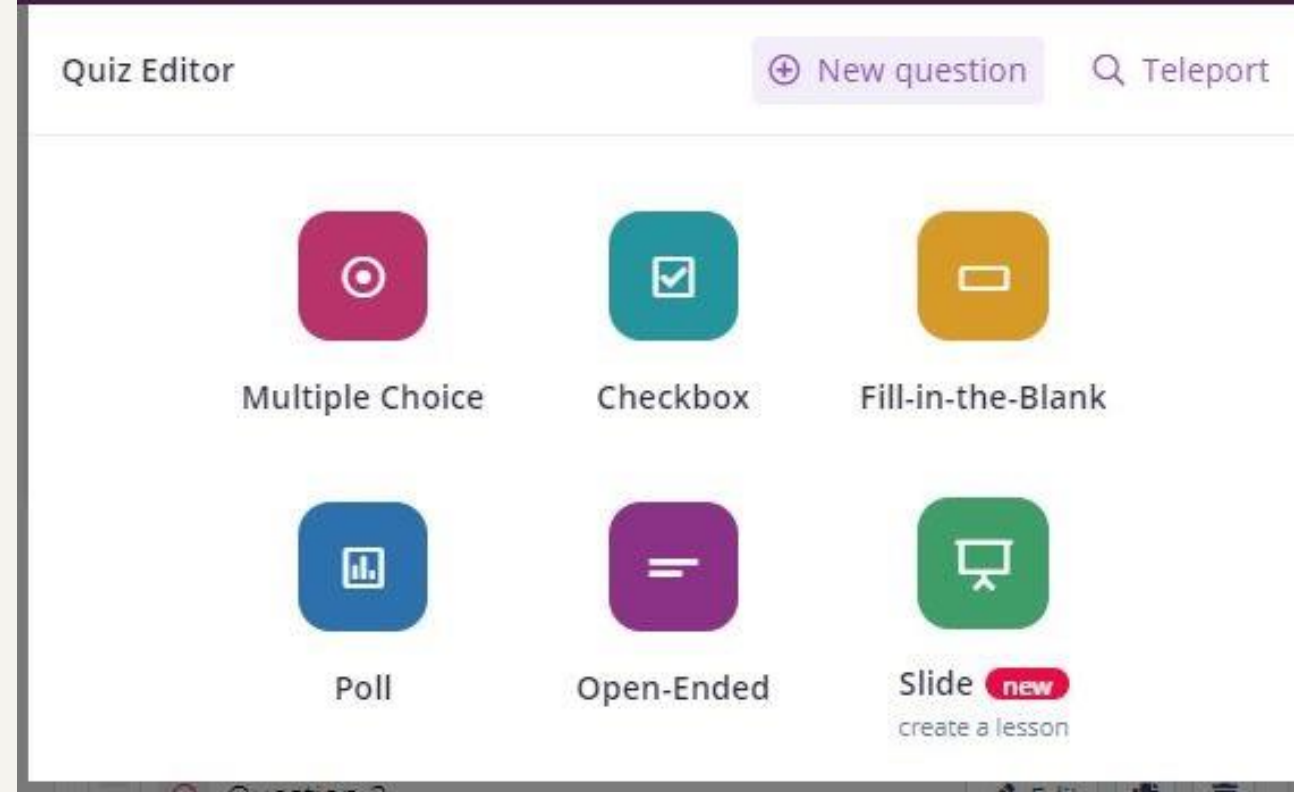
Passport to Work Characters



14 Qs66 plays

Chinese New Year

IZRADA QUIZIZZA



 **Create a quiz**

1. Name this quiz

2. Choose relevant subjects

Mathematics English Physics Chemistry

Biology Science Computers Geography

World Languages History **Social Studies**

Physical Ed Arts Fun Professional Development

[More...](#)

PRIMJER I IZRADA *MARK THE WORDS* U H5P

Select content type

H5P *hub* Mark the Words

 Tutorial  Example

 Copy

 Paste & Replace

Mark the Words

Title 

Used for searching, reports and copyright information

Obrazovni portali

Task description 

Describe how the user should solve the task.

Označi i istakni nazive obrazovnih portala klikom na naziv i riječi u nazivu.

Textfield 

 Important instructions

 Hide

- Correct words are marked with asterisks (*) before and after the word.
- Asterisks can be added within marked words by adding another asterisk, *correctword*** => correctword*.
- Only words may be marked as correct. Not phrases.

Example:

The correct words are marked like this: *correctword*, an asterisk is written like this: *correctword***.

Edu.hr *portal* nam može pomoći u učenju.

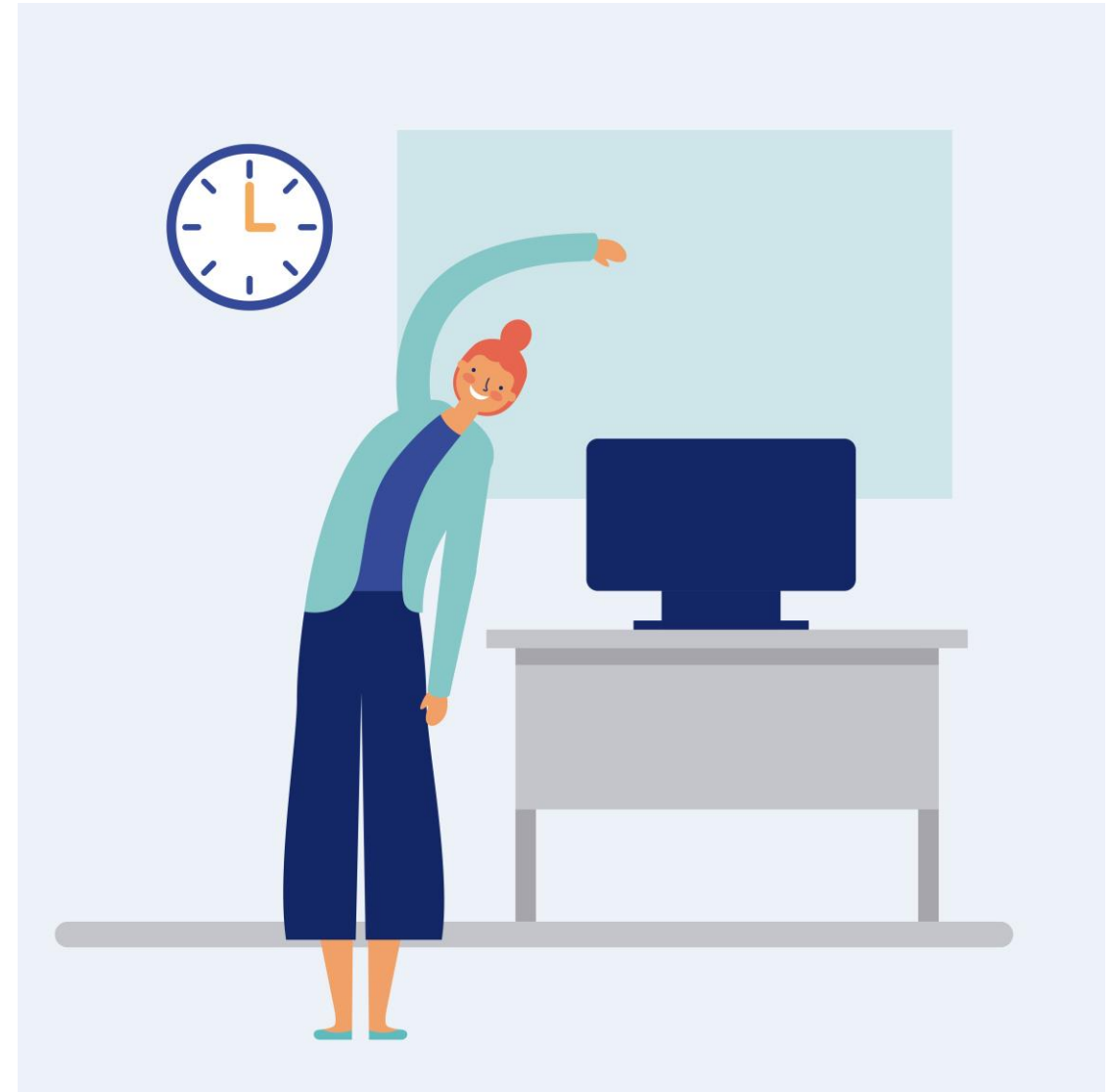
Vježba 1

Izrada kviza i interaktivnih sadržaja

- U alatu Quizizz izraditi *kviz* s pet pitanja
Vrste pitanja: Višestruki odabir (*Multiple Choice*), Popunjavanje praznine (*Fill-in-the-Blank*), Otvoreni odgovor (*Open-Ended*)
- U alatu H5P izraditi *zadatak Mark the words*.
- Na Padlet ploču postavite svoj uradak. U naslovu napišite naziv digitalnog alata koji ste koristili, ime i inicijal prezimena.

poveznica

Pauza
10 minuta



Izvor: www.freepik.com

Vježba 2

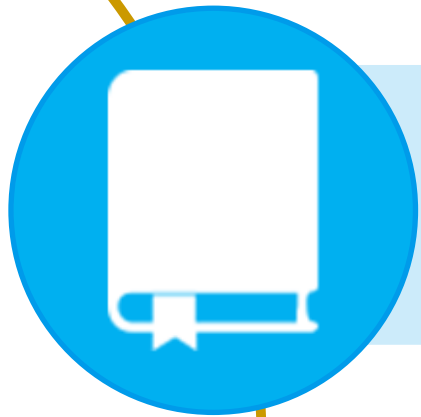
Rješavanje i analiza zadataka
u Quizizzu i alatu H5P

- Na digitalnoj ploči odaberite jedan digitalni uradak namijenjen vrednovanju, koji je izrađen u digitalnom alatu u kojemu vi niste stvarali svoj uradak i riješite zadatke.
- Procijenite oblikovanost provjere znanja u digitalnom okruženju i odredite vrstu vrednovanja.
- Svoju procjenu, komentare i prijedloge za unaprijeđenje postavite kao komentar ispod digitalnog uratka na Padlet ploči.

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.



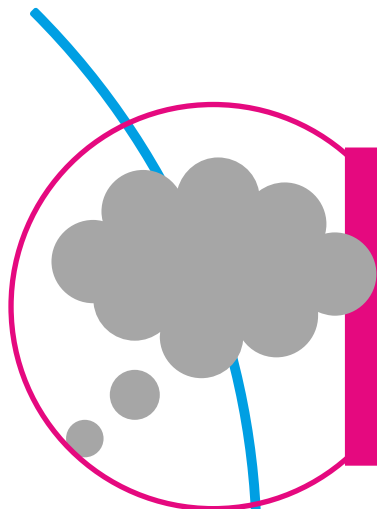
CARNET-ov priručnik

- ❖ "Praćenje i vrednovanje pomoću digitalnih alata"



Multimedijalni sadržaji

- ❖ "e-Laboratorij – mjesto za one koji znaju što, ali nisu sigurni kako"
- ❖ "Primjena digitalnog alata – Zašto učenici vole Quizziz?"



Evaluacija radionice

Poveznica na upitnik



Potvrde o sudjelovanju
u aplikaciji za prijavu
(EMA)

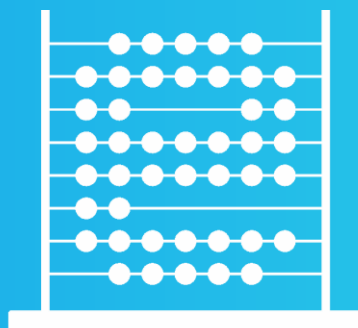
Pitanja?



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

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)

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



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