



Sufinancira
Europska unija



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

NAZIV PROJEKTA: KOD eTwinninga / CODE@eTwinning

AUTORICE: Alenka Miljević i Arjana Blažić

NASTAVNI PREDMETI: Engleski jezik, Informatika, Likovna kultura, Sat razrednika

DOB UČENIKA: 11 – 15

PREPORUČENO TRAJANJE PROJEKTA: 6 mjeseci

OPIS PROJEKTA:

Sudionici projekta kroz aktivnosti u kojima se primjenjuje i potiče računalno razmišljanje i aplikacije za kodiranje i programiranje stvaraju zajedničke rezultate te komuniciraju u plugged i unplugged aktivnostima. U zajedničkom radu i suradnji služe se engleskim jezikom te razvijaju sve 4 jezične djelatnosti predmetnog kurikuluma. Unutar projektnog kompleta predloženi su različiti zadaci za provedbu projektnih aktivnosti kako bi se naglasio individualni pristup te kako bi se učenicima dao odabir načina rada na zadatku.

CILJEVI: razvijanje kritičkog mišljenja i rješavanja problema

razvijanje jezičnih djelatnosti

razvijanje analitičkog mišljenja kroz rastavljanje zadatka na manje segmente

AKTIVNOSTI:

1. NETIQUETTE

Učenici u forumu na Twinspaceu dijele ideje o pravilima ponašanja na internetu I tijekom provođenja projekta. Kada skupe barem 10 pravila ponašanja učenici u Scratchu programiraju igru u kojoj moraju skupiti točne odgovore koji predstavljaju ispravne upute za ponašanje na internetu odnosno u projektu.

Poveznica na Scratch: <https://scratch.mit.edu/ideas>

2. UPOZNAVANJE UČENIKA

- a. Učenici kreiraju zagonetke koje razmjenjuju sa svojim projektnim partnerima u međunarodnim parovima te međusobno rješavaju zagonetke kako bi došli do informacija o svome paru. Zagonetke se mogu sastojati od računa (dob), vizualnih predložaka (kućni ljubimci, omiljena hrana), kombinacija dvije boje koja daje treću boju koja je omiljena, anagrami, rebusi i slično.

Prijedlog digitalnog alata je Padlet u kojem učenici objavljuju svoje zagonetke, a rješenja pišu u komentarima.

Na kraju učenik koji je zadao zagonetku daje povratnu informaciju o točnosti rješenja koja su napisana u komentarima.

- b. Objavljuje se zajednička fotografija učenika na kojoj je svakom učeniku dodijeljen broj. Uz fotografiju se objavljuju rečenice koje u sebi sadržavaju opis koji se može pripisati jednoj osobi na fotografiji. Na primjer: Moje ime je Mira, a da sam životinja bila bih leopard jer imam takvu majicu. – Moguće rješenje je: Osoba 6 je Mira jer ima majicu s uzorkom leoparda.
- c. Učenici kreiraju svog Chatbota koji daje odgovore na unaprijed dogovorena pitanja. Učenici razmjenjuju Chatbotove, postavljaju im pitanja te u digitalnom alatu Canva kreiraju osobne iskaznice za svoje projektne partnere / parove s informacijama dobivenim od Chatbota.
Poveznica: https://app.pickcode.io/project/local_YQGBUUM1gg0MCZa4iOJwk

3. KREIRANJE LOGA

- a. Učenici programiraju logo, dijele svoje uratke te glasaju za najbolji logo po svom izboru i na demokratski način dolaze do loga projekta. Poveznica na aplikaciju: <https://studio.code.org/s/artist/lessons/1/levels/1>

4. ODAKLE SMO

- a. Učenici pišu tekst kojim daju upute svojim projektnim partnerima da pronađu gdje se nalaze. Ovaj zadatak može ići u nekoliko koraka – otkrivanje države pa mjesta / grada u kojem se nalazi škola projektnih partnera.

Poveznica na primjer zadatka: <https://mindmakers.cc/hourofcode/maps.html?lang=en>

- b. Na isti način učenici pišu upute koje njihove projektne partnere vode do različitih mjesta koje njihovi projektni partneri žele da upoznaju – rijeke, planine, gradovi, nacionalni parkovi i slično. Otkrivajući mjesta učenici izrađuju prezentaciju u formatu po izboru u koju stavljaju fotografije mjesta do kojega su došli, naziv mjesta te pronalaze jednu zanimljivost koju zapisuju u svoju prezentaciju, plakat ili video.

Prijedlog digitalnih alata – Canva, Power Point ili Google Slides.

5. NAŠ SVIJET

- a. Učenici pišu opis svijeta koji će zajednički izgraditi koristeći Minecraft. U opisu svijeta se nalazi nekoliko znamenitosti zemlje iz koje dolaze projektni partneri te učenici na taj način uče o državama projektnih partnera, potiče se zajedništvo, tolerancija i prihvaćanja, a razvija se i svijest o pripadnosti globalnom svijetu u kojemu su svi ravnopravni.

Poveznica na aplikaciju: <https://education.minecraft.net/en-us>

EVALUACIJA:



Sufinancira
Europska unija



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU

Ulazna anketa - na početku projekta provedite anketu o tome koliko učenici znaju o kodiranju i programiranju te koliko učitelji primjenjuju kodiranje i programiranje i koliko su svjesni o razvijanju računalnog razmišljanja koje ne mora uključivati rad na računalu.

Izlazna anketa – na kraju projekta provedite anketu o tome koliko se povećalo znanje o kodiranju i programiranju kako za učenje tako i za poučavanja.

Rezultate ulazne i izlazne ankete prikažite kao usporednu analizu rezultata.

DISEMINACIJA

Uređivanje TwinSpacea i objavljivanje rezultata na TwinSpaceu (odabrati koji će dijelovi biti javni) Prikaz projektnih rezultata u lokalnoj zajednici (poseban kutak u školi, na školskoj mrežnoj stranici, u školskim novinama, u lokalnim novinama), info dan o eTwinningu, na roditeljskim sastancima, na sastancima učiteljskih vijeća, vijeća roditelja i učenika.

Pisanje bloga za Europski tjedan kodiranja: <https://blog.codeweek.eu/>