

PROJEKTNI KOMPLET

NAZIV PROJEKTA	AI i digitalne vještine za stvarni svijet
NASTAVNI PREDMETI / PODRUČJA	Hrvatski jezik, Informatika, Likovna kultura, Tehnička kultura Međupredmetne teme: Osobni i socijalni razvoj, Učiti kako učiti, Građanski odgoj i obrazovanje, Poduzetništvo, Uporaba IKT-a
AUTORI	Nataša Ljubić Klemše i Tomislav Pavlović
DOB UČENIKA	11-15 godina (5. – 8. razred)
PREPORUČENO TRAJANJE PROJEKTA	Tijekom nastavne godine
KRATKI OPIS PROJEKTA	Projekt AI i digitalne vještine za stvarni svijet osmišljen je kao međunarodni eTwinning projekt u kojem učenici kroz online suradnju, kreativne zadatke i rad s umjetnom inteligencijom razvijaju digitalnu pismenost i AI kompetencije potrebne za suvremeni život. Svaki učenik prikuplja oznake stjecanja vještina u obliku Wakelet portfolija, u koju prikuplja digitalne značke (badges), vidljive rezultate učenja i kratke refleksije. Značke se izrađuju i dodjeljuju pomoću Canva Badge predložaka. Sve aktivnosti provode se isključivo online, uz redovito dokumentiranje i dijeljenje uradaka na TwinSpaceu. Projekt potiče međunarodnu suradnju, kritičko razmišljanje, kreativnost i odgovorno korištenje umjetne inteligencije.
CILJEVI PROJEKTA	Razvijati digitalnu pismenost i AI kompetencije: osnažiti učenike za sigurno, odgovorno i etično korištenje digitalnih alata i umjetne inteligencije. Razvijati sposobnost jasne digitalne komunikacije: pisanje kvalitetnih AI promptova, razumijevanje odgovora i kritičko vrednovanje rezultata. Poticati kreativno korištenje AI alata: izrada slika i videa iz teksta uz razumijevanje procesa i ograničenja tehnologije. Razvijati digitalni identitet i samoregulaciju: praćenje vlastitog napretka kroz digitalni portfolio i refleksiju. Osnažiti interkulturalnu komunikaciju i europsku dimenziju kroz međunarodnu online suradnju i razmjenu digitalnih uradaka. Jačati kulturu dijeljenja i diseminacije uz poštivanje GDPR-a i digitalne etike. SUSTAV PRAĆENJA NAPRETKA Učenici prikupljaju digitalne značke koje predstavljaju razvijenu vještinu, a ne samo izvršenu aktivnost. Značke se izrađuju u Canvi (predložci znački), dodjeljuju nakon svake aktivnosti, pohranjuju u Wakelet portfolio i koriste u završnoj refleksiji i evaluaciji.
AKTIVNOSTI	1. aktivnost: Tko sam ja u digitalnom svijetu? Alati: Wakelet, Canva (avatar) Učenici izrađuju digitalni avatar i kratki opis svojih digitalnih navika i interesa. Otvaraju svoj Wakelet portfolio – digitalnu Putovnicu vještina.

	Projektni partneri dogovaraju pravila online suradnje i objavljuju ih na TwinSpaceu. Vidljivi rezultat: – digitalni avatar – prva objava u Wakelet portfoliju Digitalna značka: Digitalni identitet 2. aktivnost: Vizualni identitet projekta Alat: Canva Međunarodni timovi osmišljavaju logo i set digitalnih znački projekta. Raspravljaju o simbolima, bojama i porukama u digitalnoj komunikaciji. Nakon online glasanja odabire se službeni vizual projekta. Timovi učenika podijeljeni su u međunarodne timove kako bi suradnja među projektnim partnerima bila stvarna. Vidljivi rezultat: – logo projekta – set Canva digitalnih znački Digitalna značka: Vizualna komunikacija 3. aktivnost: Kako razgovaramo s umjetnom inteligencijom – pisanje promptova Alati: ChatGPT / Copilot / Gemini Učenici uče pisati jasne i odgovorne AI promptove. Uspoređuju loše i poboljšane upite te analiziraju razlike u odgovorima. Izrađuju smjernice za pisanje kvalitetnih promptova. Učitelji pripremaju polaznu temu ili pojmove na koju sve skupine učenika pokušavaju pronaći odgovor koji zatim uspoređuju po kvaliteti i određuju razlike do kojih se dolazi zbog korištenja različitih alata. Vidljivi rezultat: – tablica: loš prompt / dobar prompt / razlika u odgovoru Digitalna značka: AI komunikacija 4. aktivnost: AI etika i odgovorno korištenje Alat: Padlet Učenici analiziraju primjere korištenja AI u učenju i svakodnevnom životu. Raspravljaju o privatnosti, poštenju i autorskim pravima. Zajednički izrađuju pravila etične uporabe AI. Korištenje AI alata za stvaranje glazbe može biti polaznišna točka rasprave. Izrađuju set
--	--

	pravila AI koje se očekuje od AI tijekom korištenja. Vidljivi rezultat: – digitalna pravila AI etike Digitalna značka: AI etika 5. aktivnost: Od teksta do slike – AI kreativnost Alati: Bing Image Creator / Craiyon / Chat GPT Učenici pišu tekstualne opise i koriste AI za izradu slika. Uspoređuju kako promjena opisa utječe na vizualni rezultat i raspravljaju o ulozi jezika u AI generiranju sadržaja. Poboljšavanje izrade može se predočiti korištenjem Austinovog leptira (Rona Bergera) koji navodi korake u poboljšanju i napretku. Učitelji pripremaju skupine učenika i svakoj skupini daju sliku koju trebaju dobiti opisivanjem. Nakon svakog rezultata, dobivaju povratnu informaciju što poboljšati. Na kraju trećeg kruga uspoređuju promptove koje su pisali u prvom i trećem krugu i uspoređuju napredak. Vidljivi rezultat: – AI generirane slike – usporedba promptova Digitalna značka: AI kreativnost – slika 6. aktivnost: Od teksta do videa – digitalno pripovijedanje Alati: Canva Video / Sora / Kling / Veo Učenici izrađuju kratki video iz vlastitog teksta koji predstavlja jednu digitalnu ili životnu vještinu. Uče strukturirati digitalnu priču i odgovorno koristiti multimedijske alate. Prilikom izrade - video je ograničen na 8 sekundi kako bi se moglo koristiti besplatne alate. Svi se video uratci pohranjuju na Twinspaceu projekta i uspoređuju promptovi korišteni za njihovo stvaranje. Vidljivi rezultat: – kratki digitalni video Digitalna značka: AI kreativnost – video 7. aktivnost: Završna digitalna izložba – moja kolekcija značaka Alati: Wakelet, TwinSpace Učenici dovršavaju svoj Wakelet portfolio, biraju tri digitalne vještine u kojima su najviše napredovali i dodaju završnu refleksiju. Projekt završava zajedničkom online izložbom.
--	--

	Vidljivi rezultat: – dovršeni Wakelet portfolio – digitalna izložba projekta Digitalna značka: Digitalna refleksija
EVALUACIJA	Na početku provedbe projekta, tijekom i po njegovu završetku provodi se evaluacija. • Dijagnostička: kratka početna samoprocjena u korištenju AI alata od strane učenika (Pripremljen Google Forms). • Formativna: promatranje i bilješke učitelja, vršnjački osvrti, refleksije. • Sumativna: završni upitnik (Google Forms), pregled e-portfolija i broja značaka Evaluacija i analiza objavljuju se na TwinSpace-u (posebna stranica projekta).
DISEMINACIJA	Diseminacija / širenje projektnih rezultata provodi se od početka do završetka projekta. Uradci i kratka izvješća objavljuju se na školskim mrežnim stranicama i u Twinspace-u (uz poštivanje GDPR-a i privola). Projekt se predstavlja roditeljima (roditeljski sastanak ili izložba u školi), lokalnoj zajednici (školski pano, knjižnica) te putem službenih kanala škole i eTwinning zajednice. Po završetku projekta organizira se digitalna izložba (Padlet/Genially) i dijeli se poveznica na završni uradak.