

Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Danijela Naranda
Zvanje	Dipl. informatičar
Naziv škole u kojoj ste trenutno zaposleni	Srednja škola Prelog
Adresa elektroničke pošte	danijela.naranda@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Banner
Predmet (ili međupredmetna tema)	Informatika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. Razred Gimnazija
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	A.1.2 primjenjuje principe hijerarhijske organizacije mapa u računalnim memorijama te razlikuje formate datoteka C.1.1 pronalazi podatke i informacije, odabire prikladne izvore informacija te uređuje, stvara i objavljuje/dijeli svoje digitalne sadržaje C.1.2 istražuje usluge interneta i mogućnosti učenja, poslovanja, budućega razvoja



<p>Tijek nastavnog sata</p>	<p>Uvodi dio:</p> <p>U motivacijskom uvodnom dijelu nastavnik će učenike pitati prate li popuste. Kako znamo da je neki proizvod na sniženju? Gdje sve tvrtke oglašavaju svoje proizvode?</p> <p>Jeste li čuli za banner? Ima li naša škola banner? Banner u digitalnom obliku na screenu, što je to?</p> <p>Glavni dio:</p> <p>Vodeći se prezentacijom nastavnik upoznaje učenike sa zadatkom. https://moodle.srce.hr/eportfolio/artefact/artefact.php?artefact=421799&view=95729</p> <p>Učenici će izraditi oglas koji sadrži kombinaciju slike i teksta. Nastavnik upoznaje učenike sa kriterijima vrednovanja. https://moodle.srce.hr/eportfolio/artefact/artefact.php?artefact=421800&view=95729</p> <p>Oglašavat će proizvode po želji, za svali napisati staru cijenu, postotak sniženja i izračunatu novu cijenu.</p> <p>Programi koji se predlažu za kreiranje animacija su:</p> <p>https://textanim.com/ https://loading.io/animation/text/ http://www.3dtextmaker.com/image_editor.html https://flamingtext.com/</p> <p>Učenici tijekom rada samovrednuju svoj rad prateći smjernice iz kriterija vrednovanja. Isto tako uvidom u radove jedni drugima mogu davati sugestije. Učenici dijaprojeksijom slajda demonstriraju banner.</p> <p>Na banneru, ni jedna animacija nije postavljena na klik, već sve ide automatski.</p> <p>Završni dio:</p> <p>Učenici će ispuniti listić kojim se vrednuje za učenje metodom 3-2-1. Listić služi učenicima da bi još jednom prošli cijeli proces nastajanja oglasa, a nastavniku služi kao povratna informacija koje dijelove bi još trebalo proraditi i/ili izmijeniti. Učenici svoj rad spremaju u e-portfolio.</p>
<p>Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)</p>	<p>Aktivnosti nastavnika:</p> <ul style="list-style-type: none">• Upoznati učenike s pojmom BANNER• Moderirati prezentacijom• Iznijeti kriterije za vrednovanje• Podijeliti linkove za animaciju teksta• Koordinirati radom učenika, poticati ih na kreativnost• Vrednovanje radova <p>Aktivnosti za učenike:</p> <ul style="list-style-type: none">• Otvoriti MS PowerPoint



	<ul style="list-style-type: none">• Osmisliti ideju, definirati proizvode za popust• Raditi u programima za animaciju teksta• Kreirati 3D tekst• Izračunati popust• Izračunati novu cijenu• Dizajn banner• samovrednovanje• Spremanje vježbe u e-portfolio• Vrednovanje metodom 3-2-1
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	<p>Prezentacija za upoznavanje zadatka:</p> <p>https://moodle.srce.hr/eportfolio/artefact/artefact.php?artefact=421799&view=95729</p> <p>Programi koji se predlažu za kreiranje animacija su:</p> <p>https://textanim.com/</p> <p>https://loading.io/animation/text/</p> <p>http://www.3dtextmaker.com/image_editor.html</p> <p>https://flamingtext.com/</p> <p>Sadržaj oglasa:</p> <p>Svaki učenik bira svoj sadržaj po želji, proizvod za sniženje također bira, stara cijena i postotak sniženja su izmišljene vrijednosti u kunama, ali u realnim okvirima.</p>
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	<p>Vrednovanje za učenje:</p> <p>Nastavnik prati i usmeno propituje učenike tijekom cijelog sata. Listić koji služi nastavniku da bi ocijenio svoj rad i dobio smjernice kako dalje raditi je izrađen metodom 3-2-1.</p> <p>https://moodle.srce.hr/eportfolio/artefact/artefact.php?artefact=421801&view=95729</p> <p>Vrednovanje kao učenje:</p> <p>Učenici samovrednovanjem dijaprojeksijom slajda vrednuju svoj rad, a isto tako vršnjačkim vrednovanjem daju sugestije jedni drugima. Listić koji ispunjavaju za nastavnika njima također daje uvid u kojoj mjeri su savladali zadatak.</p> <p>Vrednovanje naučenog:</p> <p>Učenici rade prema unaprijed definiranim kriterijima iz rubrika. Vrednovanje naučenog održat će se drugi sat zbog završetka sata.</p> <p>https://moodle.srce.hr/eportfolio/artefact/artefact.php?artefact=421800&view=95729</p>
Razrađeni	Problemski zadaci:



problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	Učenicima predstavlja problem izračuna cijene koja se umanjuje za određeni postotak. Zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja: Učenici uviđaju važnost dobrog dizajna u poduzetništvu i predstavljanju proizvoda tržištu. Zadaci za poticanje kreativnosti: Prilikom dizajna slajda učenici mogu iskazati svu svoju kreativnost i takve vježbe im pomažu u definiranju njihovog budućeg zanimanja i profesionalnog razvoja. Dobro osmišljen dizajn otvorit će put na tržište mnogim proizvodima. Istraživački zadaci: Učenici osim ponuđenih programa za animaciju teksta mogu istražiti i koristiti druge programe. Mogu istražiti i postupke za animaciju slike.
DODATNI ELEMENTI¹	
Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema	Poveznice na odgojno-obrazovne ishode drugih predmeta: Matematika: MAT SŠ B.1.3. Primjenjuje proporcionalnost, postotke, linearne jednadžbe i sustave. Očekivanja međupredmetnih tema: Osobni i socijalni razvoj osr A.4.3. Razvija osobne potencijale Poduzetništvo Pod A.4.1. Primjenjuje inovativna i kreativna rješenja. Pod A.4.3. Upoznaje i kritički sagledava mogućnosti razvoja karijere i profesionalnoga usmjerenja. pod B.4.3. Prepoznaje važnost odgovornoga poduzetništva za rast i razvoj pojedinca i zajednice. Učiti kako učiti uku A.4/5.1. 1. Upravljanje informacijama Učenik samostalno traži nove informacije iz različitih izvora, transformira ih u novo znanje i uspješno primjenjuje pri rješavanju problema. uku A.4/5.3. 3. Kreativno mišljenje Učenik kreativno djeluje u različitim područjima učenja. uku B.4/5.2. 2. Praćenje Učenik prati učinkovitost učenja i svoje napredovanje tijekom učenja. Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije

¹ Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnog poziva. Nisu obavezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene Metodčkih preporuka.



	<p>ikt D.4.3.</p> <p>Učenik predočava, stvara i dijeli ideje i uratke o složenoj temi s pomoću IKT-a.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	<p>Učenici računaju novu cijenu proizvoda. Račun postotka sastavnica je matematičkih kompetencija, a likovno oblikovanje i dizajn oglasa predstavlja poveznicu sa umjetničkim područjem.</p> <p>Temu oglasa učenici biraju sami te ukoliko izaberu i reklamiraju proizvode iz tehničkog područja, onda je i poznavanje tog područja uključeno u samom radu.</p>
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<p>Učenici s teškoćama će izabrati račun iz vrlo jednostavnog postotka (npr. 10%, 50%). Dovoljno je da za početak iskažu jedan proizvod u banneru, te pokušaju animirati tekst. Pružiti učenicima pomoć asistenta, prijatelja te mu dati više vremena. Ukoliko učenik ne može raditi za računalom, svojim sugestijama drugim učenicima u kreativnom oblikovanju banneru njima će uvelike pomoći. Tako će biti aktivni cijeli sat.</p>
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p>Daroviti učenici mogu na internetu pretražiti bannere i takve uratke usporediti sa svojim radom. Pokušati napraviti ponovo, da budu što vjernija kopija ili čak i bolji od oglednih primjera.</p> <p>Promaći oglase za izradu banneru i istražiti cijene koštanja izrade banneru.</p>
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p>Rubrike za kriterijsko vrednovanje:</p> <p>https://moodle.srce.hr/eportfolio/artefact/artefact.php?artefact=421800&view=95729</p>
Projektne zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<p>Izraditi digitalni oglasni prostor za Učeničku zadrugu u školi.</p> <p>Istražiti koje proizvode proizvodi Učenička zadruga, koji su na akcijskoj prodaji, tj. na popustu.</p> <p>Izračunati nove cijene i izraditi banner.</p> <p>Postaviti ga u hol škole na screen.</p> <p>Izraditi online obrazac kojim će se ispitati učenici jesu li zapazili oglas i kako ocjenjuju njegov dizajn.</p> <p>Vremenski okvir za izradu projekta je tjedan dana.</p> <p>Rezultate istraživanja komentirati sa voditeljem Učeničke zadruge.</p>
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	<p>Sve potrebne sastavnice za izvođenje sata nalaze se na poveznici:</p> <p>https://moodle.srce.hr/eportfolio/view/view.php?id=95729</p>
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	<p>https://www.marketing-odjel.com/banner_oglasavanje</p> <p>https://marketingfancier.com/display-oglasavanje-web-banner/</p> <p>http://www.autoservis-meic.hr/marketing/Meic_letak_oglasavanje.pdf</p>



Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja

