

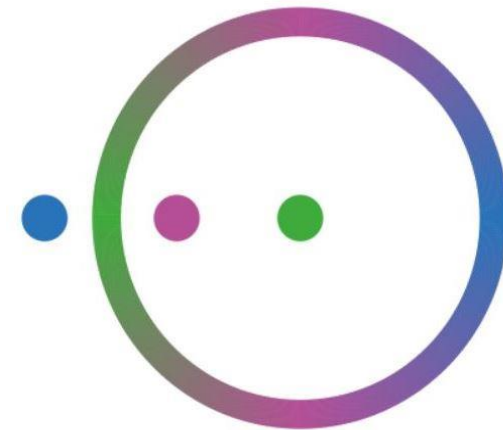
# Dizajn budućnosti

mr.sc. Tamara Ređep, izvrstan savjetnik, I. OŠ Varaždin

Tomislav Leček, učitelj savjetnik, III. OŠ Varaždin

26.-28. travnja 2023.

**CUC 2023**



**Era digitalne  
zrelosti**

# Projektna nastava\*

- oblik problemske nastave u kojoj učenici kroz određeni vremenski period (samostalno) istražuju dogovoreni problem
- naglašena je aktivna uloga učenika
- *Kako osmisliti projektni zadatak? Koji je cilj projektnog zadatka? Koliko je optimalno trajanje projekta? Koje digitalni alate primijeniti? Koje metode rada primijeniti? ....*

- \* Prema: Primjena scenarija poučavanja, digitalnih alata i obrazovnih trendova

# Projektni zadatak – Dizajn budućnosti

## Cilj projektnog zadatka:

- Korelacijom nastavnih tema iz područja *informatike* (programiranja) te područja matematike (geometrije) i *tehničke kulture* (tehničko crtanje) stvoriti **učionicu budućnosti**
- Primjenom stečenih znanja iz raznih područja (predmeta) poticati razvoj kreativnosti kod učenika, ali i koristiti IKT na odgovoran i učinkovit način u učionici i izvan nje te primijeniti računala za obavljanje svakodnevnih životnih potreba

## Metode rada:

- *Suradničko učenje* - učenici su bili podijeljeni u grupe od tri do pet učenika te je jedan od ciljeva bio suradnja u grupi kao i podjela zadataka (izrada/razrada programskog koda, digitaliziranje nacrtanog, manipulacija 3D modelima)

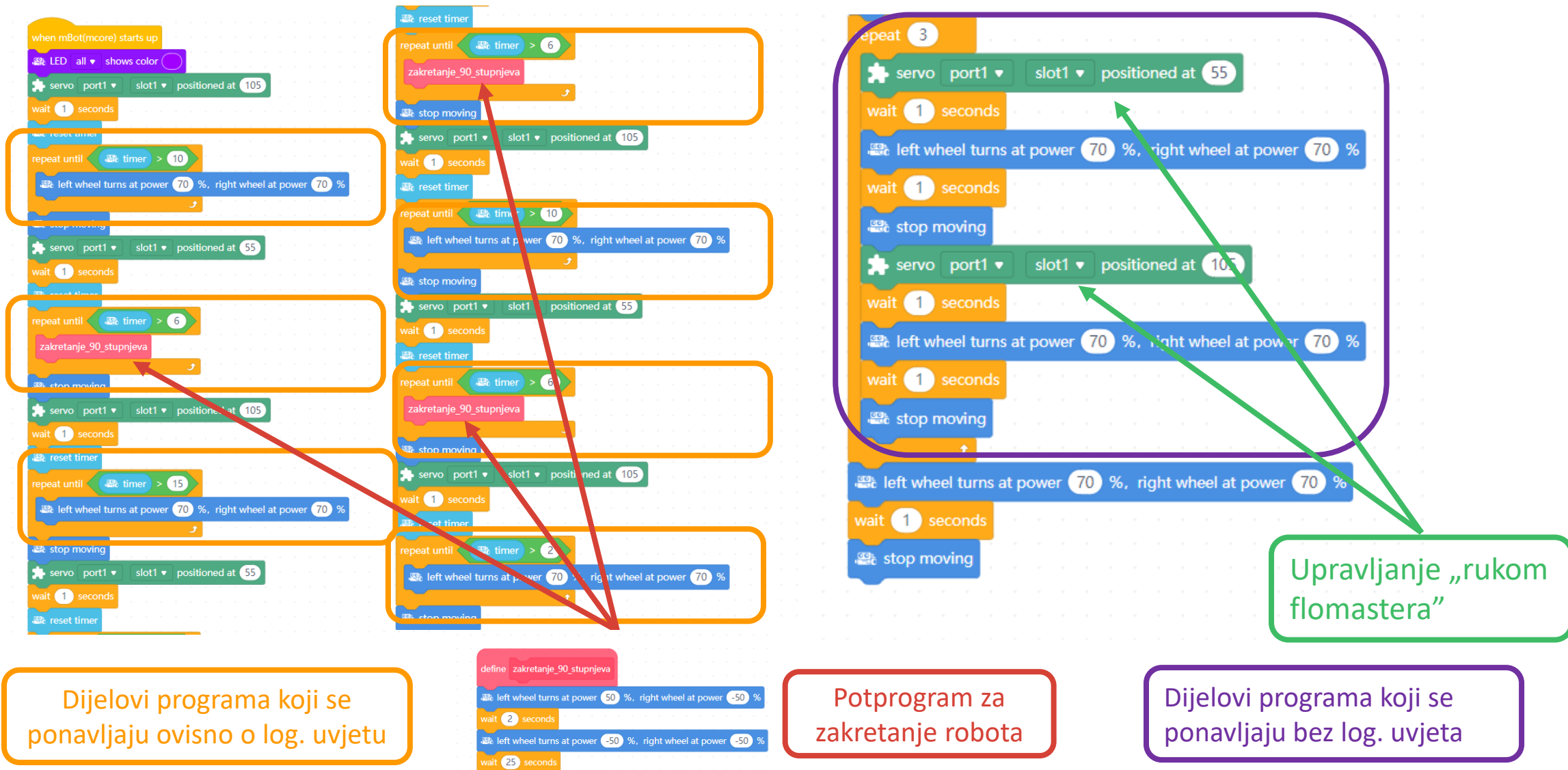
## Trajanje zadatka:

- Projektni zadatak odrađen je s pedesetak učenika 6. razreda **tijekom tri blok sata nastave informatike** tek nakon što su učenici potrebno gradivo obradili na svim prethodno spomenutim predmetima.

## Izbor i primjena digitalnih alata

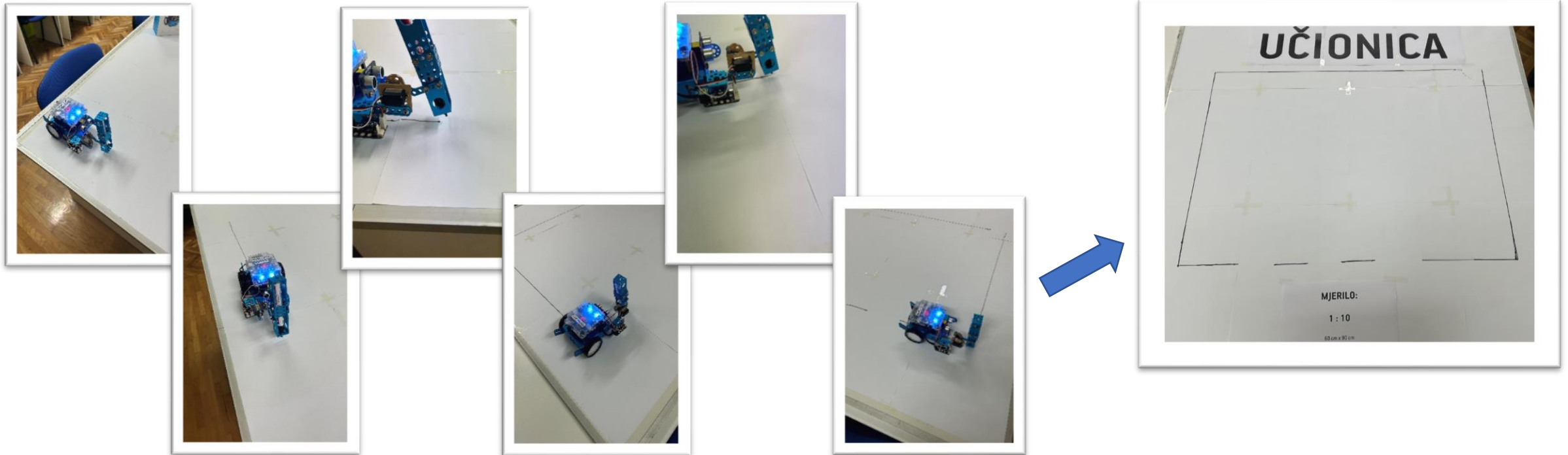
- mBot roboti i 3D modeli koji stvaraju opipljivu stvarnost

# Crtanje tlocrta – programiranje



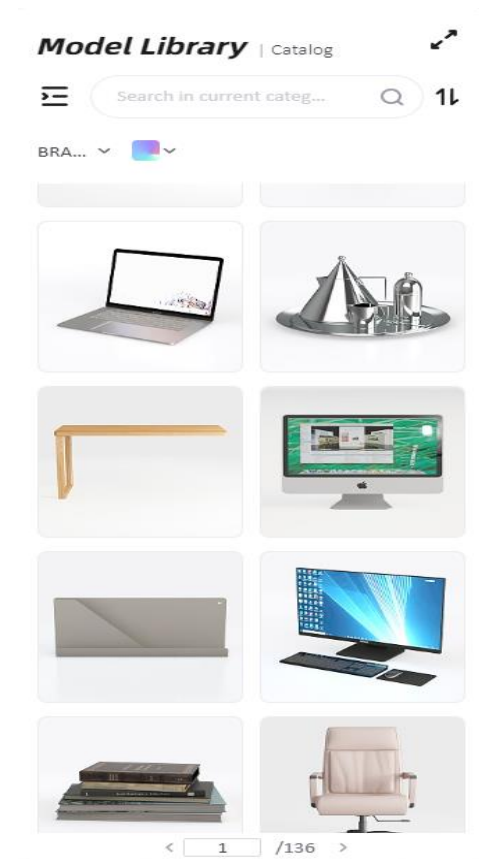
# Crtanje tlocrta

- Na početku su pomoću napisanog programskog koda i mbot robota na papiru iscrtali tlocrt svoje zamišljene učionice vodeći pri tome računa o zadanoj površini koju nisu smjeli prekoračiti kao i omjeru.

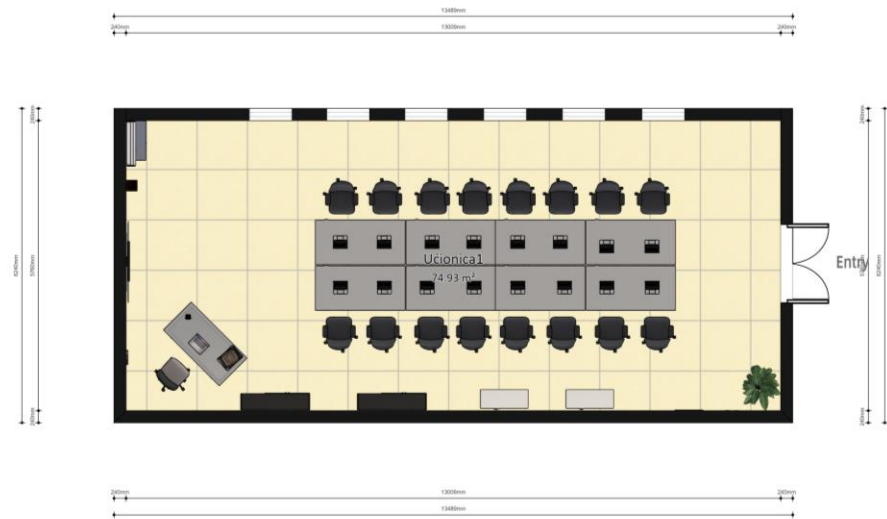


# Homestyler – dizajn interijera

- Nacrtani tlocrt su zatim pomoću tablet računala digitalizirali i implementirali u program za dizajn interijera - **Homestyler** (<https://www.homestyler.com/>).
- Završni dio zadatka sastojao se od uređenja i upotpunjavanja interijera željenim 3D modelima.



# Prezentiranje rezultata





# Zaključak- Rezultati

---

Ovim projektnim zadatkom kod učenika se potiče spajanje teorijskih znanja s praktičnim kroz ponavljanje dosadašnjih znanja, ali i učenja te savladavanja novih vještina na inovativan i zabavan način.

---

Učenike se osposobljava i priprema za upotrebu novih tehnoloških dostignuća i trendova.

---

Obzirom da su učenici bili visoko motivirani za rad, a zadatak je bio sveopće prihvaćen uz vrlo pozitivne komentare, namjera je nastaviti s njegovom redovitom provedbom.



Hvala na pažnji!

?