



Sufinancira
Europska unija

AI alati u nastavi

Od ideje do nastavne aktivnosti

[Chalkie](#) + [Magic School](#) + [GooseChase](#) · Isprobaj. Osmisli. Primijeni.

Andrea Wawrzynek, Upravna škola Zagreb



Erasmus+



AGENCIJA ZA
MOBILNOST I
PROGRAME EU



Danas nećemo samo gledati.

Danas ćemo isprobati.



Chalkie i Magic School

Upoznajmo alat



Izradi

Vlastiti materijal



Isprobaj

U praksi



GooseChase

Gamifikacija



Odigraj

Kao učenici



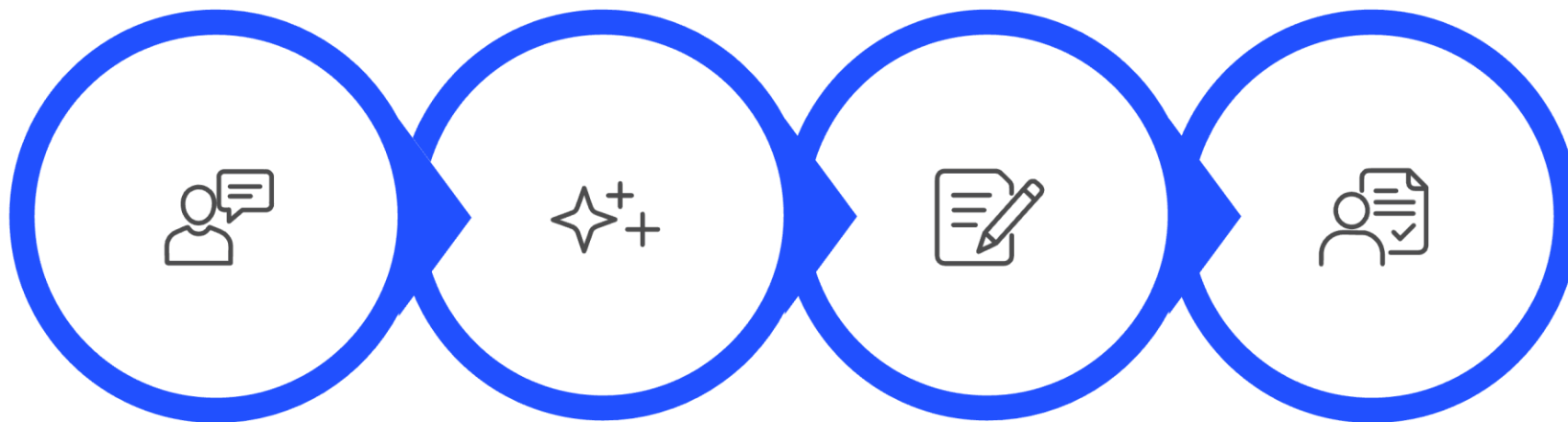
Kreiraj

Vlastitu misiju



 Cilj: otići s barem **jednom idejom** koju možete primijeniti u svojoj nastavi.

Chalkie — AI pomoćnik za pripremu nastave



Tema i
kontekst

AI generira
prijedlog

Nastavnik
uređuje

Materijali za
učenike

Chalkie pomaže nastavniku da od jedne teme brzo dođe do konkretnog nastavnog materijala — ali **odluke i kontrola ostaju kod vas.**



Aktivnosti

Radni listovi, zadaci, kvizovi



Diferencijacija

Prilagodba različitim učenicima



Ideje

Aktivno učenje, suradnja

Brže ne znači automatski i bolje.

☒ Prednosti

- Štedi vrijeme pri pripremi
- Brzo generira ideje i varijante
- Omogućuje različite vrste materijala
- Pomaže u diferencijaciji sadržaja
- Potiče kreativnost nastavnika

Na što paziti?

- AI može pogriješiti — sadržaj provjerite
- Rezultat ovisi o kvaliteti uputa
- Nije svaka aktivnost pedagoški dobra
- Prilagodite dobi i potrebama učenika
- Ne unositi osobne podatke učenika

Generirano ≠ provjereno

Od jedne ideje do gotovog materijala

01

Odaberem temu i razred

02

Zadam cilj i kontekst

03

Chalkie generira prijedlog

04

Doradim i prilagodim

05

Provjerim i koristim u nastavi

 **Primjer:** Tema: Marketing i društvene mreže · Cilj: učenici razlikuju organske i plaćene objave · Aktivnost: analiza primjera + rad u grupama

Što više relevantnog konteksta date Chalkieju — to će rezultat biti korisniji za vašu nastavu.



 VAŠ ZADATAK

Napravite jednu nastavnu aktivnost koju biste stvarno mogli koristiti.

Odaberite

Svoj predmet, stvarnu nastavnu temu, cilj aktivnosti i razinu učenika

Izradite

Materijal u Chalkieju — dajte što više konteksta

Doradite

Zatražite barem jednu izmjenu: zanimljivije, kraće, s elementom igre ili suradnje



Imate **15 minuta**.

Magic School - AI ili magija?

  IEP generator Generirajte nacrt individualiziranog obrazovnog programa (IEP) prilagođenog...	  Sadržaj za učenje Generiraj prilagođeni akademski sadržaj prema kriterijima po vašem izboru.	  Email obitelji Generirajte email komunikaciju obitelji.	  Lektoriranje teksta Lektorirajte bilo koji tekst - ispravljajući gramatiku, pravopis, interpunkciju i dodaju...
  Informativni tekstovi Generirajte originalne informativne tekstove za svoj razred, prilagođene temi po vašem...	  Niveliranje teksta Prilagodite bilo koji tekst kako bi odgovarao razini čitanja/znanja učenika.	  Generator plana jedinice Generirajte plan jedinice na temelju bilo koje teme i akademskih standarda.	  DOK pitanja Generirajte pitanja temeljena na temi ili standardu za svaku od 4 razine dubine...
  Pitanja ovisna o tekstu Generirajte pitanja ovisna o tekstu na temelju bilo kojeg teksta.	  Jeopardy igra za ponavljanje Generirajte Jeopardy! igru za ponavljanje sadržaja s učenicima.	  Šale za učitelje Generirajte šale za svoj razred na temelju bilo koje teme.	  Sažimač teksta Sažmite bilo koji tekst u duljini koju odaberete.
  Društvene priče Generirajte društvenu priču o određenom događaju kako biste pomogli učeniku da...	  Generator popisa vokabulara Generirajte popis vokabularnih riječi na temelju predmeta, teme ili teksta.	  Izgradnja tima / Ledolomac Kreirajte izgradnju tima / ledolomac za virtualna ili osobna okruženja	  Izborna ploča (UDL) Izradite izbornu ploču za zadatak učenika na temelju načela UDL-a.

Isprobajmo ga zajedno!

GooseChase - kada nastava postane misija

GooseChase omogućuje stvaranje interaktivnih misija: sudionici izvršavaju zadatke, prikupljaju bodove i stvaraju sadržaj — sve kroz igru.



Suradnja

Timski rad i zajedničko
rješavanje



Kreativnost

Originalni zadaci i sadržaj



Komunikacija

Usmena i pismena prezentacija



Rješavanje problema

Kritičko i analitičko mišljenje



Digitalne kompetencije

Alati, mediji, tehnologija

Igra ≠ samo zabava

☑ Prednosti

- Visoka razina angažmana učenika
- Učenici su aktivni, ne pasivni
- Učenje izvan učionice
- Povezuje se s različitim predmetima
- Daje učenicima konkretan cilj

⚠ Ograničenja

- Potrebno vrijeme za kvalitetnu pripremu
- Jasna pravila su obavezna
- Natjecanje ne odgovara svakom učeniku
- Potrebni uređaji i internet
- Bodovi ne smiju postati važniji od učenja

📄 🎯 Dobra misija nije ona koja je najzabavnija — nego ona koja ima **jasan obrazovni cilj**.

IZAZOV

Sada ste vi učenici.

Podijelite se u timove i odigrajte pripremljenu GooseChase misiju. Svaki tim dobiva pristup putem QR koda ili linka.



 Odgovor može biti tekstualan, fotografija ili video



Pažljivo čitajte upute u zadatku!

Nakon igre razgovaramo: **Što vas je motiviralo? Što biste promijenili da su igrači učenici?**

Kreirajte vlastitu misiju

1

Obrazovni cilj
Što učenici trebaju naučiti?

2

4–5 izazova
Što učenici trebaju napraviti?

3

Različiti zadaci
Foto / video / tekst / suradnja

4

Pravila i bodovanje
Kako se osvaja rezultat?

5

Završni rezultat
Što učenici trebaju pokazati ili predati?

HR Književni detektivi

GB English around the school

 School Business Challenge

 Law & Order – školski slučaj

 Ne pokušavajte napraviti savršenu misiju. Napravite prvi prototip.

Što ćete isprobati već sljedeći tjedan?

Chalkie ili Magic School
Jedna konkretna nastavna aktivnost

GooseChase
Jedna konkretna misija za učenike

AI → alat, a ne cilj
Vi ste i dalje nastavnik