

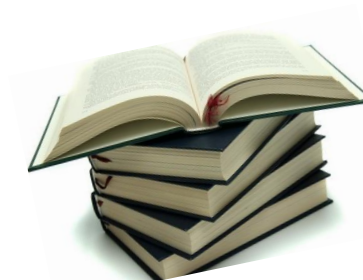
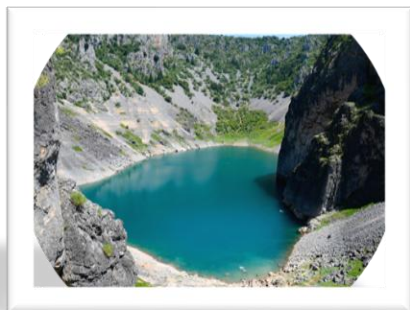


Kreativna primjena tehnologija UI u nastavi: Od naracije do vizualizacije

Alma Šuto

18. veljače 2026

Ponešto o meni...



The background of the slide features a large, glowing blue moon in a dark, starry sky. In the foreground, a line of fairies with translucent wings and flowing white dresses are dancing on a reflective surface. An orange horizontal bar is located in the top left corner.

Sažetak sadržaja:

- Projektni zadatak koji spaja tehnologiju, lokalnu baštinu i učeničko stvaralaštvo te pokazuje kako UI može potaknuti:
 - istraživačko učenje
 - digitalnu pismenost
 - čitalačku pismenost
 - kulturnu osviještenost
- Učenici su, koristeći alate umjetne inteligencije, osmislili i izradili videozapise inspirirane legendom o **Vilama iz Modrog jezera**.

A painting depicting a man and a fairy running through a cave. The man, in the foreground, is seen from the back, wearing a light blue shirt and dark pants, reaching out towards a bright, glowing opening in the cave. The fairy, slightly behind him, has large, translucent wings and is wearing a green dress. The cave walls are textured and brown, and the light from the opening creates a strong silhouette effect on the figures.

Ishodi aktivnosti

- Primijeniti generativne alate umjetne inteligencije za razvoj digitalnih vještina.
- Osmisliti i izraditi originalni digitalni sadržaj koristeći kreativne i inovativne pristupe.
- Interpretirati i predstaviti elemente lokalne kulturne baštine putem digitalnih medija.
- Primijeniti osnovne tehnike produkcije i montaže videa u stvaranju multimedijskog sadržaja.
- Povezati povijesno-umjetničke teme s suvremenim tehnologijama u kontekstu digitalnog stvaralaštva.

Odgojno-obrazovni ishodi

- OŠ. A.1.1. Učenik prepoznaje koncepte umjetne inteligencije i tehnologija u nastajanju.
- OŠ. A.1.2. Učenik prepoznaje alate temeljene na umjetnoj inteligenciji.
- OŠ. A.1.4. Učenik stvara jednostavne digitalne sadržaje uz pomoć umjetne inteligencije.
- OŠ. A.1.5. Učenik istražuje trendove tehnologija u nastajanju.
- OŠ. B.1.3. Učenik primjenjuje autorsko pravo u uporabi umjetne inteligencije.

Tijek aktivnosti projektnog zadatka

Uvod u legendu

- Učitelj predstavlja legendu o Vili iz Modrog jezera i objašnjava važnost legendi.

Planiranje i dizajn scena

- Učenici koriste Copilot/ChatGPT za dodatno istraživanje i osmišljavaju scene koje će prikazati legendu.

Uvod u generativnu umjetnu inteligenciju

- Učitelj objašnjava pojam generativne UI i demonstrira alate: Microsoft Designer, Padlet AI, Canva Magic Media.

Generiranje scena pomoću UI

- Učenici izrađuju vizualne prikaze scena koristeći UI alate, eksperimentiraju i surađuju u grupama.

Izrada videa

- Svaki učenik izrađuje video koristeći ClipChamp, dodaje slike, tekst, zvuk, govor i titlove generirane pomoću UI.

Prezentacija videa

- Učenici dijele videozapise putem digitalne bilježnice. Slijedi zajednička prezentacija i rasprava.

Zaključak i evaluacija

- Učitelj sažima naučeno, potiče razmišljanje o daljnjoj primjeni UI, a učenici dobivaju povratne informacije od učitelja i vršnjaka.

Rubrika za vrednovanje

Rubrika Vrednovanja

Kreativnost (0-5 bodova)

- 5 bodova: Izuzetno kreativno i originalno predstavljanje legende, s inovativnim elementima.
- 4 bodova: Vrlo kreativno predstavljanje s nekoliko originalnih elemenata.
- 3 bodova: Kreativno predstavljanje, ali s manje originalnosti.
- 2 bodova: Osnovno predstavljanje s malo kreativnosti.
- 1 bod: Nedostatak kreativnosti i originalnosti.
- 0 bodova: Nije pokazana nikakva kreativnost.

Timski rad (0-5 bodova)

- 5 bodova: Izuzetna suradnja unutar grupe, svi članovi su aktivno sudjelovali.
- 4 bodova: Vrlo dobra suradnja, većina članova je aktivno sudjelovala.
- 3 bodova: Dobra suradnja, ali neki članovi su manje sudjelovali.
- 2 bodova: Osnovna suradnja, s nekoliko članova koji nisu aktivno sudjelovali.
- 1 bod: Slaba suradnja, većina članova nije sudjelovala.
- 0 bodova: Nije bilo suradnje unutar grupe.

Korištenje AI alata (0-5 bodova)

- 5 bodova: Izuzetno učinkovito korištenje AI alata, s jasnim razumijevanjem njihovih mogućnosti.
- 4 bodova: Vrlo dobro korištenje AI alata, s nekoliko manjih nedostataka.
- 3 bodova: Dobro korištenje AI alata, ali s nekoliko značajnih nedostataka.
- 2 bodova: Osnovno korištenje AI alata, s mnogo nedostataka.
- 1 bod: Slabo korištenje AI alata, s vrlo malo razumijevanja njihovih mogućnosti.
- 0 bodova: Nije korištenje AI alata.

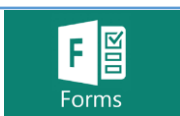
Kvaliteta video produkcije (0-5 bodova)

- 5 bodova: Izuzetno kvalitetna video produkcija, s jasnim i koherentnim prikazom.
- 4 bodova: Vrlo dobra video produkcija, s nekoliko manjih nedostataka.
- 3 bodova: Dobra video produkcija, ali s nekoliko značajnih nedostataka.
- 2 bodova: Osnovna video produkcija, s mnogo nedostataka.
- 1 bod: Slaba video produkcija, s vrlo malo koherentnosti.
- 0 bodova: Nije napravljena video produkcija.

Povratne informacije (0-5 bodova)

- 5 bodova: Izuzetno korisne i konstruktivne povratne informacije od učitelja i vršnjaka.
- 4 bodova: Vrlo korisne povratne informacije, s nekoliko manjih nedostataka.
- 3 bodova: Dobre povratne informacije, ali s nekoliko značajnih nedostataka.
- 2 bodova: Osnovne povratne informacije, s mnogo nedostataka.
- 1 bod: Slabe povratne informacije, s vrlo malo korisnosti.
- 0 bodova: Nisu dane povratne informacije.

Digitalni alati u projektnom zadatku

Faza aktivnosti	Alat		Namjena
Upute i uvodna aktivnost		 Mentimeter	Upute za zadatak, legenda i postavljanje pitanja „Što je umjetna inteligencija?“ i poticanje rasprave
Istraživanje i planiranje	 Copilot	 ChatGPT	Čitanje, istraživanje legende i osmišljavanje scena
Generiranje slika	 Canva AI	 padlet AI-generated Images	Izrada UI-generiranih slika prema opisima scena
Izrada videa	 Clipchamp		Montaža videa, dodavanje slika, teksta, zvuka, generiranje govora i titlova
Refleksija	 Reflect		Samoprocjena i razmišljanje o procesu
Evaluacija	 Forms		Postavljanje pitanja o etici korištenja umjetne inteligencije
Prezentacija	 Sway	 padlet	Prezentacija aktivnosti i učeničkih radova

Učenički radovi



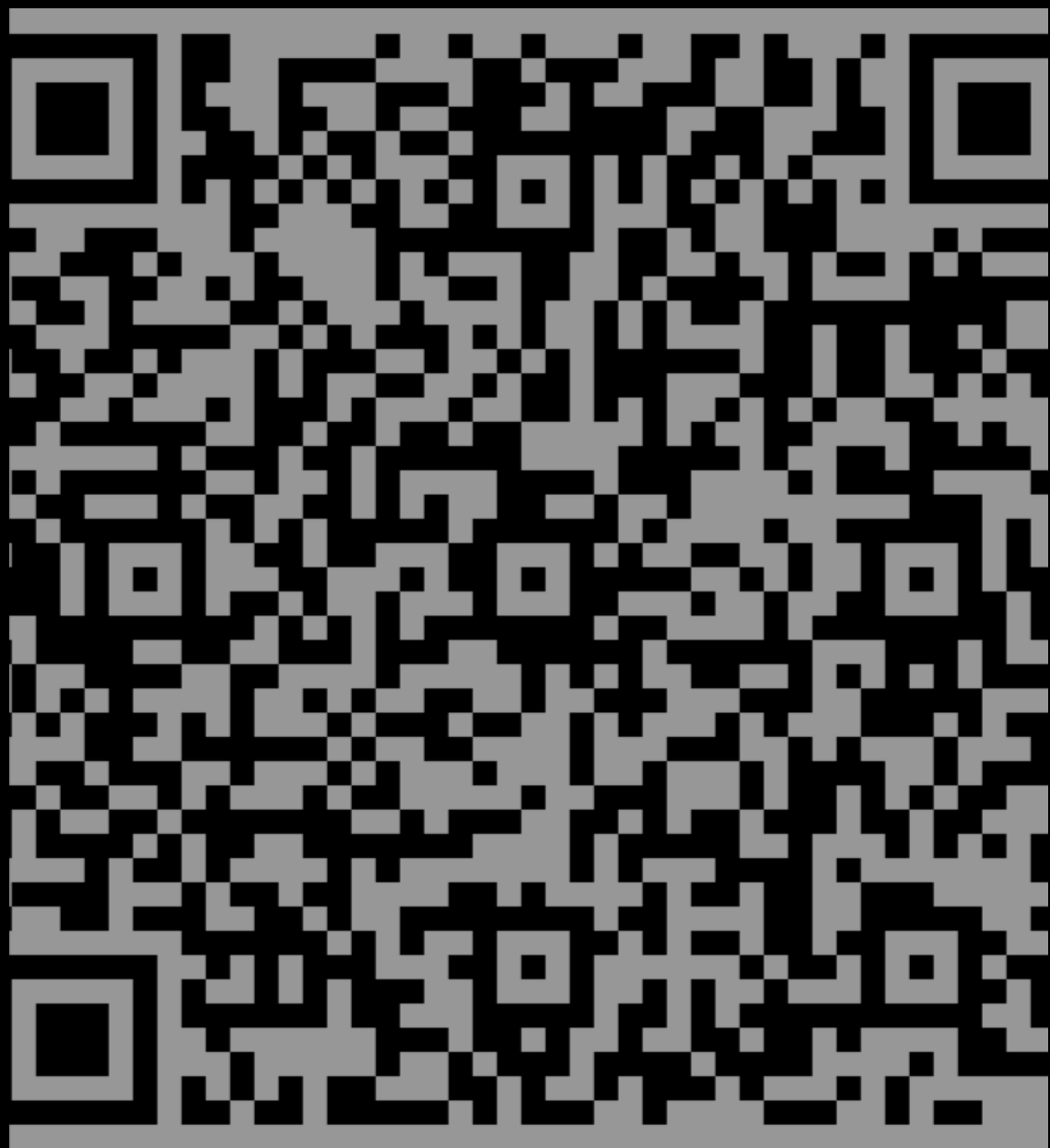
Prikaz aktivnosti



Zaključak

- Ovaj projekt pokazao je kako spoj tehnologije, kreativnosti i lokalne baštine može otvoriti vrata novim oblicima učenja. Kroz korištenje umjetne inteligencije, učenici ne samo da su razvijali digitalne vještine, već su i aktivno sudjelovali u očuvanju kulturne priče na moderan način.

Kreativnost učenika + digitalna tehnologija = obrazovanje budućnosti.



Evaluacija

bit.ly/MJ-AI



Hvala na pažnji!

?