

Priručnik za nastavnike

**Učenje jezika usmjereno na zadatke
uz primjenu umjetne inteligencije**



Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Iznesena mišljenja i stavovi odražavaju isključivo stav autora i ne moraju se podudarati sa stavovima Europske unije ili Agencije za mobilnost i programe Europske unije. Ni Europska unija ni tijelo koje dodjeljuje bespovratna sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Projekt br. 2025-1-PL01-KA220-SCH-000358392



Ovaj dokument kreiran je i objavljen 2026. u sklopu AIDED projektnog konzorcijuma pod licencom Imenovanje-Nekomercijalno-Dijeli pod istim uvjetima, Bez daljnjih ograničenja (CC BY-NC-SA). Ova licenca dozvoljava vam da remiksate, prerađujete, mijenjate i distribuirate ovaj rad u nekomercijalne svrhe, navodeći pri tome ime autora pod istom licencom pod kojom je bio i izvornik. Svaka poveznica u ovom radu verificirana je u siječnju 2026.

Sadržaj

Uvod.....	3
I. Prilike i izazovi korištenja UI-e u TBTL.....	4
1. TBTL u školskom obrazovanju.....	4
2. Zašto je UI značajna za TBTL.....	5
3. Mogućnosti korištenja UI-e u TBTL.....	6
4. Izazovi korištenja UI-e u TBTL.....	7
5. Načela oblikovanja scenarija.....	9
6. Pregled pet scenarija.....	9
II. Primjeri TBTL scenarija uz pomoć UI-e.....	11
1. Scenarij poučavanja – UI pomaže školama da postanu zelene.....	11
2. Scenarij poučavanja – Kulturna baština u doba UI-e.....	24
3. Scenarij poučavanja – Razumijevanje digitalne pristupačnosti.....	39
4. Scenarij poučavanja – izazov prepoznavanja sintetičkih medija.....	48
5. Scenarij poučavanja – Digitalni vodič za preživljavanje.....	57
III. Materijali za rad u nastavi.....	67
1. Grammarly.....	68
2. ElevenLabs.....	69
3. Gliglish.....	70
4. MemBot	71
5. Talkpal AI.....	72
6. Duolingo.....	73
7. Mondly	74
8. ELSA Speak	75
9. LanguageTool	76
10. DeepL.....	77

Uvod

Ovaj rad predstavlja pet scenarija podučavanja jezika temeljenog na zadacima (TBLT) koji integriraju umjetnu inteligenciju (UI) u školsko obrazovanje, s naglaskom na srednjoškolce (otprilike u dobi od 15 do 19 godina). Scenariji su namijenjeni za praktičnu upotrebu u nastavi i za domaću zadaću. Scenariji ne predstavljaju teorijske modele, već konkretne primjere koje nastavnici mogu prilagoditi različitim jezicima, razinama i kurikularnim ciljevima.

Središnja pretpostavka je da UI može olakšati primjenu TBLT kada se koristi kao alat unutar jasno definiranog pedagoškog okvira. U tim scenarijima umjetna inteligencija ne zamjenjuje komunikaciju, interakciju ili vođenje nastavnika. Umjesto toga, pruža podršku u odabranim fazama rješavanja zadataka. Zadaci ostaju komunikativni, usmjereni na rezultate i učenika.

Scenariji su predstavljeni u Poglavlju II ovog vodiča. Poglavlje I služi kao uvodni pregled uloge TBLT-a u školskom obrazovanju. Objašnjava zašto je UI značajan u ovom kontekstu i raspravlja o prilikama i izazovima integracije UI-e u nastavu temeljenu na zadacima. Također, predstavlja logiku u dizajnu pet scenarija uključenih u ovaj rad. Poglavlje III je sažet pregled alata UI koje mogu koristiti i nastavnici i učenici tijekom zadataka usmjerenih na razvoj kompetencija u stranom jeziku.

I. Prilike i izazovi korištenja UI-e u TBTL

1. TBTL u školskom obrazovanju

Podučavanje jezika temeljeno na zadacima temelji se na ideji da učenici razvijaju jezičnu kompetenciju korištenjem jezika za postizanje smislenih ciljeva. U kontekstu školovanja, to znači osmišljavanje aktivnosti u kojima učenici trebaju predstavljati ideje, postići konkretne rezultate, razmjenjivati informacije ili rješavati probleme koristeći ciljani jezik.

Zadatak u ovom smislu nije vježba usmjerena na izolirane jezične oblike. Ima komunikacijsku svrhu i vodi do jasnog ishoda. Primjerice, od učenika se može zatražiti da pripreme kratku prezentaciju, napišu objavu za određenu publiku ili surađuju na rješavanju problema. Naglasak je najprije na značenju, dok se usmjerenost na oblik postupno javlja kao dio procesa učenja.

U srednjoškolskom obrazovanju, TBTL također mora biti usklađen sa zahtjevima kurikulumu, vremenskim ograničenjima i načinima vrednovanja. To često zahtijeva dobro isplaniran slijed aktivnosti, scenarije poučavanja, drugim riječima, to podrazumijeva pripremu, uvod prije zadatka, izvedbu zadatka, osvrt/raspravu nakon aktivnosti i vrednovanje. Ovakav pristup omogućuje integraciju alata UI koji mogu pomoći i nastavnicima i učenicima.

Sljedeća tablica sažima ključne karakteristike TBTL-a u školskom okruženju i njihove implikacije za praktičnu primjenu u učionici.

Aspekt	Opis	Implikacije za nastavu
Usmjerenost na značenje	Jezik se koristi za postizanje cilja	Zadaci moraju imati jasnu komunikacijsku svrhu
Definirani ishod	Svaki zadatak dovodi do ishoda ili rezultata	Učenici znaju čemu teže
Aktivnost učenika	Učenici aktivno koriste jezik	Rad u paru/grupi je ključan

Integracija oblika	Usmjerenost na jezik pojavljuje se tijekom ili nakon zadatka	Nastavnik potiče uporabu i usavršavanje jezika
Redoslijed aktivnosti	Faze prije, tijekom i nakon zadatka	Nastava zahtijeva jasno vremensko planiranje i strukturiranje

2. Zašto je UI značajna za TBLT

Iz pedagoške perspektive, UI odgovara nekoliko potreba TBLT-a. Zadaci zahtijevaju ulazne sadržaje, prilike za jezičnu produkciju i povratne informacije. UI može pridonijeti svim trima područjima. Može generirati tekstove ili primjere, pružati podršku učenicima tijekom jezične produkcije i davati povratne informacije koje se mogu iskoristiti za doradu i poboljšanje rada.

Istodobno, UI mijenja uvjete u kojima se zadaci ostvaruju. Ako se njezina uporaba pažljivo ne usmjeri, može smanjiti potrebu da učenici sami proizvode jezični sadržaj. Zbog toga je potrebno jasno odrediti kako se UI koristi i što ostaje odgovornost učenika.

Tablica u nastavku prikazuje glavne razloge za integraciju UI-e u TBLT i s njima povezane čimbenike koje treba uzeti u obzir.

Stavka	Potencijalna vrijednost	Ključna napomena
Ulazni sadržaji	Brz pristup različitim tekstovima i primjerima	Potrebno je provjeriti kvalitetu i primjerenost sadržaja
Podrška jezičnoj produkciji	Pomaže učenicima započeti i strukturirati zadatke	Postoji opasnost od kopiranja umjesto samostalnog stvaranja sadržaja

Povratna informacija	Neposredni odgovori tijekom izrade prve inačice	Učenici trebaju kritički tumačiti povratne informacije
Pristupačnost	Dostupnost i izvan učionice	Za samostalnu i pravilnu uporabu potrebne su smjernice

3. Mogućnosti korištenja UI-e u TBLT

Jedna od glavnih prednosti UI-e u TBLT-u jest mogućnost pružanja fleksibilnih i prilagodljivih ulaznih sadržaja. Nastavnici mogu generirati više primjera određenog tekstnog oblika, prilagoditi njihovu razinu i sadržaj određenim temama. Time se omogućuje diferencijacija bez znatnog povećanja vremena potrebnog za pripremu.

UI također podržava početne faze rješavanja zadataka, osobito kada učenici trebaju osmisliti ideje. Mnogi učenici imaju poteškoća pri započinjanju govornog ili pisanog zadatka. UI može ponuditi poticaje, nacрте ili primjere odgovora koji im pomažu nastaviti s radom. To je osobito korisno učenicima koji imaju manje samopouzdanja i koji bi se inače mogli povući iz aktivnosti.

Drugo važno područje jest povratna informacija. U tradicionalnoj nastavi povratna informacija često kasni i ograničena je raspoloživim vremenom. UI omogućuje učenicima da odmah dobiju povratne informacije o jasnoći, gramatici ili organizaciji teksta. Kada se koristi na odgovarajući način, to podupire doradu rada i potiče učenike da poboljšaju svoj jezični uradak prije nego što ga predstave drugima.

UI se također može koristiti u fazi nakon zadatka kao potpora promišljanju. Učenici mogu usporediti vlastiti rad s inačicama koje je izradila UI, uočiti razlike i raspraviti njihovu vrijednost. Time razvijaju osviještenost o uporabi jezika i jačaju analitičke sposobnosti.

Sljedeća tablica sažima glavne mogućnosti i njihovu pedagošku važnost.

Mogućnost	Kako podupire TBLT	Primjer uporabe u učionici
Prilagodljivi ulazni sadržaji	Pruža više modela za analizu	Usporedba različitih inačica teksta
Generiranje ideja	Pomaže učenicima započeti zadatak	Izrada nacрта prije pisanja
Trenutačna povratna informacija	Podupire doradu tijekom zadatka	Uređivanje nacрта prije dijeljenja s drugima
Podupiranje promišljanja	Potiče analizu jezika	Usporedba učeničkih uradaka i uradaka UI-e

4. Izazovi korištenja UI-e u TBLT

Unatoč svom potencijalu, uporaba UI-e u TBLT-u donosi nekoliko izazova koje treba uzeti u obzir već u fazi oblikovanja zadataka.

Prvi je važan problem pretjerano oslanjanje na UI. Ako učenici ovise o UI-i pri stvaranju sadržaja, zadatak gubi svoju vrijednost kao aktivnost učenja jezika. Naglasak se s uporabe jezika premješta na upravljanje alatom. To se može ublažiti oblikovanjem zadataka koji zahtijevaju osobni doprinos, međusobnu interakciju i donošenje odluka koje se ne mogu prepustiti UI-i.

Drugi je problem kvaliteta i pouzdanost sadržaja koji generira UI. Sustavi UI-e mogu proizvesti netočne ili neprikladne jezične sadržaje, a njihovi odgovori mogu odražavati pristranosti prisutne u podacima na kojima su učeni. Zbog toga je u zadatke potrebno uključiti vrednovanje i provjeru. Učenici ne bi trebali smatrati sadržaj koji generira UI autoritativnim izvorom, već materijalom koji treba analizirati i poboljšati.

Na vrednovanje također utječe uporaba UI-e. Kada UI sudjeluje u izradi tekstova, teže je utvrditi što učenik može samostalno učiniti. Zbog toga je potrebno više pozornosti usmjeriti na proces, a ne samo na konačni proizvod.

Nastavnici će se možda morati više oslanjati na rad učenika tijekom nastave, usmeno izražavanje i vidljive tragove dorade rada.

Etička uporaba još je jedno važno područje. Učenicima i nastavnicima potrebne su jasne smjernice o prihvatljivoj uporabi UI-e, uključujući kada i kako se ona smije koristiti te kako njezinu uporabu treba navesti. Bez jasnih pravila postoji opasnost od nepravilne uporabe.

Naposljetku, potrebno je uzeti u obzir spremnost nastavnika. Nisu svi nastavnici upoznati s alatima UI-e, a njihova učinkovita integracija zahtijeva vrijeme i isprobavanje različitih pristupa. Primjeri scenarija mogu pomoći u smanjenju tog opterećenja jer nude provjerene pristupe koje je moguće prilagoditi.

Sljedeća tablica sažima glavne izazove i moguće odgovore na njih.

Izazov	Opis	Pedagoški odgovor
Pretjerano oslanjanje UI-u	Učenici dopuštaju UI da umjesto njih obavi zadatak	Osmisliti zadatke koji zahtijevaju osobni doprinos učenika
Kvaliteta rezultata	UI može proizvesti netočan ili pristran sadržaj	Uključiti faze vrednovanja i uspoređivanja
Vrednovanje	Teško je procijeniti individualni učinak učenika	Usmjeriti se na proces i rad u učionici
Etička uporaba	Nisu jasno određene granice uporabe UI	Utvrđiti jasna pravila i očekivanja
Spremnost nastavnika	Ograničeno iskustvo s alatima UI	Započeti s uporabom oglednih scenarija koji se mogu prilagoditi

5. Načela oblikovanja scenarija

Pet scenarija u ovom radu temelji se na dosljednom skupu načela oblikovanja. Ta načela osiguravaju da UI podupire, a ne narušava logiku TBLT-a.

- Prvo, svaki scenarij izgrađen je oko jasno definiranih zadataka s komunikacijskim ciljem. UI se uvodi samo ondje gdje pridonosi ostvarivanju zadatka. Ne koristi se neprekidno, već u određenim fazama, primjerice za pružanje ulaznih sadržaja, potporu pri izradi nacрта ili poticanje promišljanja.
- Drugo, scenariji naglašavaju međusobnu interakciju učenika. Rad u paru i skupini ostaje u središtu aktivnosti. Čak i kada se koristi UI, od učenika se očekuje da zajedno raspravljaju, uspoređuju informacije i donose odluke. Time se očuva društvena dimenzija učenja jezika.
- Treće, scenariji uključuju elemente kritičke uporabe. Od učenika se traži da vrednuju sadržaj koji je generirala UI, prepoznaju njegove prednosti i nedostatke te obrazlože svoje odluke. Time se podupiru i razvoj jezika i digitalna pismenost.
- Četvrto, svaki scenarij ima jasno definiran ishod i naglasak na vidljive pokazatelje učenja. Nastavnicima se daju smjernice o tome na što trebaju obratiti pozornost tijekom zadatka i kako pružiti povratnu informaciju.

6. Pregled pet scenarija

Pet scenarija uključenih u ovu publikaciju predstavlja različite vrste komunikacijskih zadataka koji se mogu koristiti u srednjoškolskoj nastavi jezika. Svaki scenarij pokazuje kako se UI može integrirati bez promjene temeljne strukture TBLT-a.

Scenariji obuhvaćaju područja kao što su komunikacija usmjerena na podizanje svijesti, izražavanje i potkrepljivanje mišljenja, obrada informacija, kreativno stvaranje i kritičko vrednovanje. Zajedno pružaju niz primjera koji odgovaraju uobičajenim potrebama u nastavi jezika.

Iako se konteksti razlikuju, temeljna struktura ostaje ista. Svaki scenarij uključuje fazu pripreme, ciklus zadatka i fazu promišljanja. UI se u tu strukturu integrira na kontroliran način.

Naslov scenarija	Opis	CEFR razina i vještine
1. Izazov otkrivanja sintetičkih medija	Razvija sposobnost učenika da kritički analiziraju vizualni sadržaj generiran ili izmijenjen pomoću UI, istodobno razvijajući komunikacijsku kompetenciju na stranom jeziku.	B1+ Čitanje, pisanje, govorenje
2. Razumijevanje pristupačnosti	Unapređuje razumijevanje izazova s kojima se suočavaju osobe s invaliditetom te pruža praktične informacije o uključivom pisanju i pristupačnim digitalnim materijalima.	B1+ Čitanje, pisanje, govorenje, slušanje
3. Kulturna baština u doba UI-e	Potiče učenike na istraživanje kulturne baštine vlastite regije kroz učenje stranog jezika i interakciju uz pomoć UI.	B1 - B2 Čitanje, pisanje, govorenje
4. UI pomaže školama u zelenoj tranziciji	Povezuje učenje jezika s obrazovanjem za okoliš kroz temu „Zelena tranzicija u školama”.	B1 - B1+ Govorenje i pisanje
5. Digitalni vodič za preživljavanje	Vodi učenike od fizičkog prema digitalnom okruženju te ih potiče na kritičku raspravu o digitalnoj transformaciji i opasnostima neistinitih sadržaja u mrežnom okruženju.	B1+ Čitanje, pisanje, govorenje, slušanje

II. Primjeri TBTL scenarija uz pomoć UI-e

1. Scenarij poučavanja – UI pomaže školama da postanu zelene

Ovaj scenarij poučavanja povezuje učenje jezika s obrazovanjem o okolišu kroz temu „Biti zelen u školama“. Primjenom pristupa poučavanju jezika temeljenom na zadacima učenici istražuju pitanja održivosti u svojoj školskoj zajednici, a pritom razvijaju vještine govorenja, pisanja, suradnje i kritičkog mišljenja. Tijekom projekta učenici odgovorno koriste alate UI-e kao podršku aktivnostima poput rasprava, izrade kampanja, vježbanja govora i uvjerljivog pisanja. Istražuju izazove povezane s okolišem, razvijaju praktična rješenja i izrađuju kampanje za podizanje svijesti koje potiču održivije ponašanje u školi.

Do kraja projekta učenici poboljšavaju svoje komunikacijske vještine i digitalnu pismenost, a istodobno postaju aktivniji i odgovorniji sudionici u promicanju održivosti u svojoj zajednici.

Ovaj scenarij prikazuje UI:

- kao sredstvo za generiranje rješenja za probleme povezane s okolišem u školama
- kao praktičnu pomoć pri izradi kampanja za podizanje svijesti o „Zelenoj tranziciji u školama“

Učenici sudjeluju u zadacima koji će im pomoći da:

- pokrenu rasprave o problemima povezanim s okolišem u svojoj školi
- napišu akcijski plan „Biti zelen“
- izrade kampanju „Zeleni korak“ s plakatima i audioporukama
- vježbaju „izgovor“ i tečnost govora
- odgovorno koriste UI i nauče primjenjivati vještine kritičkog mišljenja

Opći pregled

Pristup	Poučavanje jezika temeljeno na zadacima (TBLT)
Razina	B1- B1+
Dobna skupina	11 -18
Trajanje	180 minuta (4 × 45 min) + domaća zadaća
Jezik	Bilo koji strani jezik
Vještine	Govorenje i pisanje
Područje gramatike	Izražavanje mišljenja i davanje jednostavnih prijedloga pomoću modalnih glagola (moći, trebati), osnovnih veznika za izražavanje uzroka i posljedice (dakle, jer) te jednostavnog uvjerljivog jezika za rasprave o okolišu
Alati UI-e	Microsoft 365 Copilot, Leonardo AI, ElevenLabs, Gliglish
Konačni ishod	Učenici izrađuju kampanju „Biti zelen“ za svoju školu

Ishodi učenja

Do kraja projekta učenici će moći:

- identificirati i opisati najmanje tri problema povezana s okolišem u svojoj školi te predložiti praktična rješenja za održivost
- izraziti i obrazložiti mišljenja tijekom grupnih rasprava i usmenih izlaganja koristeći odgovarajući jezik za raspravu
- izraditi kratke materijale za kampanju, uključujući slogane, plakate i jednostavan akcijski plan povezan sa Zelenom tranzicijom
- pravilno upotrebljavati ključni vokabular povezan sa „Zelenom tranzicijom“, školama, recikliranjem, uštedom energije i održivošću u govornim i pisanim aktivnostima
- odgovorno koristiti alate UI-e za generiranje ideja, poboljšanje jezične točnosti te pružanje podrške pri izlaganju i pisanju, uz poštivanje etičkih smjernica

Lekcija 1 – Što znači „biti zelen“~ znači u našoj školi?

Cilj

Učenici razumiju ideju zelene tranzicije i povezuju je sa svakodnevnim životom u školi

Jezično područje

Izražavanje mišljenja

Vjerujem da... / Prema mojem mišljenju... / Slažem se jer... / Ne slažem se jer... / Mislim da je ovo dobra ideja jer...

Razgovor o problemima

Naša škola troši previše energije... / Trošimo mnogo vode... / U školi ima previše plastike... / Recikliranje se ne provodi dovoljno... / Onečišćenje je ozbiljan problem...

Davanje prijedloga

Trebali bismo više reciklirati... / Učenici bi mogli štedjeti vodu i energiju... / Škola bi trebala koristiti manje plastike... / Možemo školu učiniti čišćom i zelenijom...

Područje gramatike

Izražavanje mišljenja i raspravljanje o problemima povezanim s okolišem uz uporabu prezenta jednostavnog, modalnih glagola (trebati, moći) i jednostavnih rečenica za izražavanje razloga s pomoću „jer“.

Ključni vokabular:

recikliranje, onečišćenje, klimatske promjene, energija, rasipanje vode, plastični otpad, javni prijevoz, proizvodi za višekratnu uporabu, zelena

energija, okoliš, održiva škola, ekološki prihvatljiv, štednja energije

Aktivnost prije zadatka

- Započnite sat objašnjavajući učenicima da se „Biti zelen“ odnosi na donošenje boljih odluka o načinu na koji živimo, učimo, putujemo i koristimo resurse kako bismo se bolje brinuli o okolišu. Potaknite ih da razmisle o vlastitoj školi i malim svakodnevnim postupcima koji utječu na planet, kao što su ostavljanje upaljenih svjetala, prekomjerna uporaba papira, plastične boce, bacanje hrane, grijanje ili klimatizacija te način na koji učenici putuju do škole.
- Podijelite učenike u parove i zamolite ih da razgovaraju o trima pitanjima:
Što je u našoj već ekološki prihvatljivo?
Što u našoj školi nije dovoljno ekološki prihvatljivo?
Što bismo trebali prvo poboljšati?
- Potaknite ih da navedu stvarne primjere iz svojega školskog iskustva i razmisle o jednostavnim promjenama koje bi mogle imati učinka.

Zadatak

- Zatražite od učenika da upotrijebe Microsoft 365 Copilot kako bi organizirali svoje ideje o „Zelenoj tranziciji“ u svojoj školi. Najprije im recite da zadaju Copilotu izradu jednostavne tablice prikladne za jezičnu razinu B1 sa sljedećim kategorijama: problem u školi, moguće rješenje, uključene osobe i očekivani rezultat.
- Podijelite učenike u skupine i zamolite ih da zajedno ispune tablicu raspravljajući o izazovima povezanim s okolišem i mogućim poboljšanjima u svojoj školi.
- Nakon rasprave recite svakoj skupini da iz svoje tablice odabere jedan problem u školi i pripremi kratko usmeno objašnjenje. U svojem izlaganju učenici trebaju objasniti o kojem je problemu riječ, zašto je važan i koje rješenje predlažu. Pozovite svaku skupinu da svoje ideje predstavi razredu u jednom minutnom izlaganju.

Osvrt

- Postavite učenicima sljedeća pitanja i budite strpljivi tijekom njihove analize
Koji se problem u školi najčešće spominjao?

S kojim rješenjem je najlakše započeti?

Koje rješenje zahtijeva podršku nastavnika ili vodstva škole?

Je li vam Copilot pomogao organizirati ideje?

Jeste li provjerili jesu li prijedlozi UI-e realistični za vašu školu?

Domaća zadaća

- Zamolite učenike da promatraju svoje svakodnevne navike kod kuće i u školi te utvrde tri postupka koji su prihvatljivi za okoliš i tri postupka koji nisu osobito održivi. Recite im da napišu kratke bilješke koristeći vokabular i izraze za izražavanje mišljenja iz lekcije, primjerice: „Prema mojem mišljenju, kod kuće trošimo previše vode“ ili „Mislim da je uporaba boca za višekratnu uporabu prihvatljiva za klimu.“.
- Zatim zamolite učenike da odaberu jedan problem i napišu kratak odlomak u kojem objašnjavaju zašto je važan i koje rješenje predlažu. Potaknite ih da koriste Microsoft 365 Copilot kako bi im pomogao organizirati ideje, provjeriti vokabular ili izraditi jednostavan popis mogućih rješenja, uz podsjetnik da provjere jesu li prijedlozi UI-e realistični za njihov svakodnevni život.

Lekcija 2 – Izrada kampanje „Zelena škola“

Ciljevi:

- Učenici će prepoznati obilježja učinkovitog uvjerljivog pisanja u kampanjama.
- Učenici će pravilno upotrebljavati ključni vokabular povezan s kampanjama i djelovanjem za okoliš.
- Učenici će kritički promišljati o prednostima i ograničenjima sadržaja generiranog pomoću UI-e.

Jezično područje

Uvjeravajuće pisanje:

Hajdemo... / Trebali bismo... / Pridruži nam se... / Pomozi našoj školi...

Kratki slogani:

Štedi energiju. Smanji količinu otpada. Ponesi svoju bocu. Pješaci do škole.

Gramatički fokus	<i>Pisanje jednostavnih uvjerljivih poruka za kampanju uporabom imperativa, modalnih glagola, kratkih uvjerljivih rečenica i osnovnih izraza za izražavanje svrhe.</i>
Ključni vokabular	<i>kampanja, plakat, slogan, poruka, ciljna publika, djelovanje</i>

Aktivnost prije zadatka

- Pokažite učenicima nekoliko primjera poruka školskih kampanja i usmjerite kratku razrednu raspravu o tome što ih čini učinkovitima. Pitajte učenike jesu li poruke kratke, lako razumljive i potiču li ljude na djelovanje.
- Razgovarajte o tome jesu li upotrijebljene slike uključive, obzirne i primjerene školskoj publici. Potaknite učenike da prepoznaju obilježja koja kampanje čine jasnima i zanimljivima.

Zadatak

Učenici rade u skupinama:

- kako bi izradili slogan kampanje i kratku poruku o važnom problemu povezanom s okolišem u svojoj školi. Potaknite ih da slogan bude kratak, jasan i pamtljiv te da napišu poruku koja objašnjava problem i potiče na pozitivno djelovanje. Primjerice, učenici mogu napisati slogan „Isključi. Štedi energiju.” s porukom „Naša škola može smanjiti rasipanje energije. Isključite svjetla i računala kada napuštate prostoriju.”
- Nakon pisanja teksta učenici koriste Leonardo AI za generiranje slike plakata. Učenicima ponudite uputu poput: „Izradi prijateljski školski plakat kampanje o štednji energije. Prikaži raznoliku skupinu europskih učenika koji gasе svjetla i računala. Stil treba biti pozitivan, moderan i realističan. Nemoj uključivati tekst.” Učenici zatim ručno dodaju vlastiti slogan i poruku na završni plakat kako bi vježbali svoje vještine pisanja.

Osvrt

- Postavite učenicima sljedeća pitanja i budite strpljivi tijekom njihove analize
Odgovara li plakat poruci?
Je li slika jasna svim učenicima?
Postoje li na slici stereotipi?
Je li Leonardo AI stvorio nešto nerealistično ili zbunjujuće?

Zašto bi ljudi trebali provjeriti slike generirane pomoću UI-e prije njihove uporabe?

Domaća zadaća

- Učenici izrađuju individualni plakat mini-kampanje o drugom problemu povezanom s okolišem kod kuće ili u svojoj zajednici, poput recikliranja, štednje vode, smanjenja uporabe plastike ili hodanja do škole. Učenici trebaju napisati jedan slogan i jednu kratku uvjerljivu poruku, a zatim generirati sliku pomoću Leonardo AI-a.
- Također trebaju napisati 3 do 5 rečenica u kojima objašnjavaju zašto su odabrali temu, tko je ciljna publika i kako slika podržava njihovu poruku.

Lekcija 3 – Govor za promjene

Cilj

Učenici utvrđuju strategije prepoznavanja i sastavljaju sažet vodič, pritom vježbajući govor i jezik za davanje preporuka.

Jezično područje

Davanje prijedloga:	Prvo..., zatim..., naposljetku...Zaključno...
Objašnjavanje razloga:	jer... / ovo znači da... / kao rezultat...
Gramatički fokus	Strukturiranje kratkih izlaganja uporabom izraza za redoslijed (prvo, zatim, potom, nakon toga, naposljetku), objašnjavanje razloga s pomoću „jer“ i uporaba budućih oblika s „will“
Ključni vokabular	rješenje, djelovanje, odgovornost, zajednica, utjecaj, budućnost

Aktivnost prije zadatka

- Prije početka zadatka pustite kratki ogledni govor izrađen pomoću ElevenLabs-a. Primjerice: „Pozdrav svima. Naša škola može postati zelenija. Svakoga dana trošimo previše papira. Predlažemo uporabu digitalnih domaćih zadaća kada je to moguće i ispisivanje samo kada je

nužno. Ovaj mali postupak može uštedjeti papir, novac i drveće. Radimo zajedno za zeleniju školu.”

- Nakon slušanja usmjerite učenike da prepoznaju glavne dijelove govora raspravljajući o problemu, predloženom rješenju, razlogu zbog kojeg je rješenje važno i pozivu na djelovanje. Potaknite učenike da uoče kako je govor kratak, jasan i uvjerljiv.

Zadatak

- Učenici rade u skupinama kako bi napisali kratak govor kampanje od 100 do 130 riječi o problemu povezanom s okolišem u svojoj školi. Podsjetite učenike da govor organiziraju prema jasnoj strukturi koja uključuje pozdrav, problem, moguće rješenje, očekivani rezultat i završni poziv na djelovanje.
- Nakon pisanja prve verzije učenici koriste Microsoft 365 Copilot samo kako bi poboljšali jasnoću i tečnost svojega rada, a ne kako bi generirali cijeli govor. Učenicima ponudite uputu poput: „Poboljšaj ovaj govor učenika na razini B1. Zadrži iste ideje. Učini ga jasnim i lakim za usmeno izgovaranje.”
- Učenici zatim koriste ElevenLabs kako bi svoj govor poslušali u zvučnom obliku i prepoznali riječi ili rečenice koje je teško izgovoriti ili razumjeti.

Osvrt

- Postavite učenicima sljedeća pitanja:

Koje je riječi bilo teško izgovoriti?

Je li vam slušanje glasa UI-e pomoglo?

Je li glas UI-e zvučao prirodno?

Koja je razlika između slušanja UI-e i slušanja stvarnog kolege iz razreda?

Kako možemo odgovorno koristiti glasove UI-e?

Domaća zadaća

- Učenici pripremaju i snimaju vlastiti kratki govor za kampanju o okolišu u trajanju od 1 do 2 minute. Govor trebaju samostalno napisati koristeći strukturu uvježbanu na satu: pozdrav, problem, rješenje, očekivani rezultat i poziv na djelovanje. Učenici mogu koristiti Microsoft 365 Copilot samo za provjeru jasnoće i gramatike, a ne za generiranje cijelog teksta.
- Nakon završetka govora učenici koriste ElevenLabs za slušanje i vježbanje izgovora. Zatim trebaju u 4 do 5 rečenica promisliti o tome koje

je riječi bilo teško izgovoriti, je li im glas UI-e pomogao poboljšati tečnost govora i kako glasovi UI-e mogu odgovorno podržavati učenje jezika

Lekcija 4 – Rasprava o zelenoj tranziciji i završno pisanje

Cilj

Učenici vježbaju govornu interakciju i pišu završni akcijski plan.

Jezično područje

Pristojno slaganje i neslaganje	<i>Slažem se s tobom jer... / Razumijem tvoje mišljenje, ali... / Imam drukčije mišljenje.</i>
Pisanje akcijskog plana	<i>Prvo... / Zatim... / Nakon toga... / Naposljetku...</i>
Gramatički fokus	Pristojno slaganje i neslaganje uporabom jednostavnih izraza za raspravu, izražavanje obveze pomoću <i>must</i> i <i>need to</i> te povezivanje ideja prema redoslijedu u akcijskom planu.
Ključni vokabular	<i>osviještenost, upozorenje, savjet, dijeliti, širiti, utjecati, zaštititi, poštovati, odgovoran, neodgovoran</i>

Aktivnost prije zadatka

- Prije početka glavne aktivnosti učenici koriste Gliglish za vježbanje kratkih razgovora o školama prihvatljivima za okoliš. Ponudite im pitanja za govornu vježbu poput: „Što učenici mogu učiniti kako bi škola bila zelenija?“, „Trebaju li škole zabraniti plastične boce?“, „Je li digitalno učenje uvijek bolje za okoliš?“ i „Kako nastavnici mogu pomoći?“
- Učenici vježbaju govor individualno ili u parovima i usredotočuju se na jasno i prirodno odgovaranje. Tijekom slušanja i govorenja potaknite učenike da zapišu korisne izraze, izraze za iznošenje mišljenja i jezik za davanje prijedloga koje kasnije mogu upotrijebiti u vlastitim raspravama i izlaganjima.

Zadatak

- Organizirajte razrednu raspravu oko pitanja: „Koja je najbolja zelena aktivnost koju bi naša škola prvo trebala poduzeti?“ Dajte svakoj skupini dovoljno vremena da predstavi svoju ideju povezanu s okolišem i objasni zašto bi ona poboljšala školsku zajednicu. Potaknite ostale učenike da nakon svakog izlaganja postavljaju pitanja, iznose mišljenja i predlažu poboljšanja. Nakon rasprave svaka skupina zajedno izrađuje kratak akcijski plan pod naslovom „Zeleni akcijski plan za našu školu“. Učenici trebaju organizirati svoje ideje u jasne cjeline tako da objasne problem koji treba promijeniti, djelovanje koje žele poduzeti, osobe koje mogu pomoći, vrijeme potrebno za provedbu aktivnosti te očekivani rezultat ili poboljšanje. Potaknite učenike da se pri izradi realističnih i ostvarivih planova koriste uvjerljivim jezikom i jezikom suradnje.

Osvrt

- Postavite učenicima sljedeća pitanja:

Koja je ideja najrealnija?

Koja bi ideja imala najveći učinak?

Što ste naučili od drugih skupina?

Kako je UI pomogla vašem govoru i pisanju?

Gdje je ljudsko razmišljanje bilo najvažnije?

Završni projekt

Učenici objedinjuju sav rad dovršen tijekom nastavne cjeline u jedan završni projekt kampanje.

- Svaka skupina predstavlja plakat kampanje izrađen pomoću Leonardo AI-a, govor kampanje uvježban pomoću ElevenLabs-a, govorne ideje i vježbe rasprave razvijene pomoću Gliglisha te pisani akcijski plan poboljšan pomoću Microsoft 365 Copilota.
- Organizirajte završni razredni događaj pod nazivom „Sajam zelene tranzicije“, na kojem skupine predstavljaju svoje kampanje razrednim kolegama, nastavnicima ili vodstvu škole. Potaknite učenike da jasno i samouvjereno objasne svoj problem povezan s okolišem, predloženo rješenje, poruku kampanje i akcijski plan te da odgovaraju na pitanja i povratne informacije publike.

Integracija UI-e

Ovaj scenarij poučavanja koristi UI kao pomoćno sredstvo koje učenicima pomaže istražiti temu „Biti zelen u školama“ kroz aktivnosti govorenja, pisanja, suradnje i kritičkog mišljenja. Učenici koriste Microsoft 365 Copilot, Leonardo AI, ElevenLabs i Gliglish za organiziranje ideja, vježbanje komunikacije, izradu materijala za kampanju i odgovorno poboljšavanje jezične točnosti. UI podržava učenje, ali učenici ostaju odgovorni za provjeru informacija, donošenje odluka i stvaranje realističnih rješenja povezanih s okolišem za svoju školsku zajednicu.

Izrada boljih upita korak po korak

Nastavnici bi trebali poticati učenike da poboljšavaju upite tako da ih čine specifičnijima, kontekstualiziranim i povezanim s ciljem lekcije.

Lekcija 1 – Što „biti zelen“ znači u našoj školi?

Alat: Microsoft 365 Copilot

Osnovni upit:

„Navedi ideje o problemima povezanim s okolišem u školama.“

Poboljšani upit:

„Izradi jednostavnu tablicu na razini B1 o problemima povezanim s okolišem u našoj školi. Uključi sljedeće kategorije: problem u školi, moguće rješenje, uključene osobe i očekivani rezultat. Usredotoči se na recikliranje, štednju energije, plastični otpad i rasipanje vode.“

Savjeti za nastavnike:

- Potaknite učenike da uključe stvarne primjere iz vlastite škole.
- Podsjetite učenike da provjere jesu li prijedlozi UI-e realistični i ostvarivi
- Zatražite od učenika da poboljšaju upite dodavanjem više pojedinosti o svojem školskom okruženju.

Lekcija 2 – Izrada kampanje „Zelena škola“

Alat: Leonardo AI

Osnovni upit:

„Izradi plakat zelene škole.“

Poboljšani upit:

„Izradi realističan i pozitivan školski plakat kampanje o štednji energije. Prikaži raznolike učenike srednje škole koji gase svjetla i računala u suvremenoj učionici. Koristi svijetle prirodne boje i ekološki prihvatljivo ozračenje. Nemoj uključivati tekst.“

Savjeti za nastavnike:

- Objasnite da detaljni upiti stvaraju jasnije i preciznije slike.
- Potaknite učenike da provjere postoje li stereotipi ili nerealistične pojedinosti na slikama generiranim pomoću UI-e.
- Podsjetite učenike da slogan i poruku kampanje trebaju napisati sami, a ne UI

Lekcija 3 – Govor za promjenu

Alati: Microsoft 365 Copilot i ElevenLabs

Osnovni upit:

“Poboljšaj moj govor.”

Poboljšani upit:

“Poboljšaj ovaj govor učenika na razini B1. Zadrži iste ideje i strukturu. Učini rečenice jasnijima, kraćima i lakšima za usmeno izgovaranje. Zadrži uvjerljiv i pozitivan ton.”

Primjer zadatka s ElevenLabs :

Učenici slušaju generirani zvučni zapis i prepoznaju poteškoće u izgovoru, nejasne rečenice ili neprirodne stanke.

Savjeti za nastavnike:

- Podsjetite učenike da bi UI trebao poboljšati jasnoću, a ne generirati cijeli govor.
- Potaknite učenike da usporede vlastiti izgovor s glasom UI-e.
- Razgovarajte o tome kako glasovi UI-e mogu odgovorno podržati vježbanje tečnosti govora.

Lekcija 4 – Rasprava o zelenoj tranziciji i završno pisanje

Alat: Gliglish

Osnovni upit:

„Razgovaraj o zelenim školama.“

Poboljšani upit:

„Postavlja mi pitanja za govornu vježbu na razini B1 o školama prihvatljivima za okoliš. Uključi pitanja o recikliranju, plastičnom otpadu, štednji energije i javnom prijevozu. Ispravljaj moju gramatiku i predlaži bolje izraze za iznošenje mišljenja i pristojno neslaganje.“

Savjeti za nastavnike:

- Potaknite učenike da vježbaju prirodnu interakciju, a ne naučene odgovore.
- Zatražite od učenika da zapišu korisne izraze iz razgovora.
- Podsjetite učenike da se govorne vještine poboljšavaju kada su upiti povezani s konkretnim temama lekcije.

Kritička pitanja nakon svake aktivnosti s UI-om

Potaknite učenike da se uvijek pitaju:

- *Is this information realistic for our school?*
- *Is anything important missing?*
- *Does the AI response sound natural and clear?*
- *Did AI help organise ideas, or replace student thinking?*
- *How can we use AI responsibly in school projects?*

Ključna je ideja za učenike da bolji upiti proizvode korisnije odgovore UI-e. Što je upit specifičniji u pogledu školskog konteksta, publike, zadatka i jezične razine, to podrška UI-e postaje učinkovitija.

2. Scenarij poučavanja – Kulturna baština u doba UI-e

Ovaj scenarij potiče učenike da istraže kulturnu baštinu vlastite regije kroz učenje stranog jezika i interakciju uz pomoć UI-e. Osmišljen je tako da bude u potpunosti prilagodljiv: svaki nastavnik odabire lokalitet kulturne baštine – dvorac, povijesnu zgradu, spomenik ili krajolik – koji je značajan u njegovoj zemlji ili regiji.

Scenarij se usredotočuje na UI kao alat za vježbanje i interakciju – pomažući učenicima da se aktivno koriste ciljnim jezikom tijekom istraživanja, raspravljanja, uspoređivanja i predstavljanja sadržaja povezanog s kulturnom baštinom.

UI se u ovom scenariju koristi kao alat koji podržava :

- istraživanje i prikupljanje informacija o lokalnoj baštini na ciljnom jeziku
- vježbanje jezika kroz interakciju sa sadržajem generiranim pomoću UI-e
- zajedničko stvaranje višejezičnog sadržaja o kulturnoj baštini
- kritičko vrednovanje načina na koji UI prikazuje lokalnu i regionalnu povijest

Opći pregled

Pristup	Poučavanje jezika temeljeno na zadacima (TBLT)
Razina	B1 - B2
Dobna skupina	15 -19
Trajanje	180 minuta (4 × 45 min) + domaća zadaća
Jezik	Bilo koji strani jezik
Vještine	Čitanje, pisanje, govorenje
Alati UI-e	Vježbanje i interakcija

Konačni ishod	Višejezično predstavljanje ili objava o kulturnoj baštini uz pomoć UI-e
---------------	---

Ishodi učenja

Po završetku ovog scenarija učenici će moći:

- koristiti opisni i usporedni jezik za raspravu o povijesnim mjestima i njihovom kulturnom značaju (jezične vještine)
- oblikovati učinkovite upite na ciljnom jeziku za istraživanje i usavršavanje kulturnih informacija uz uporabu UI-e (UI pismenost)
- surađivati na izradi kratkog višejezičnog predstavljanja baštine koje objedinjuje vlastiti tekst i pomoć UI-e (suradnja i kreativnost)
- procijeniti sadržaj o lokalnoj povijesti koji je proizveo UI s obzirom na točnost i moguće nedostatke (kritičko mišljenje)
- prepoznati vrijednost lokalne baštine kao dijela zajedničkog europskog kulturnog identiteta (kulturna osviještenost)

Lekcija 1 – Otkrivanje lokaliteta kulturne baštine

Cilj

Upoznati učenike s lokalitetom kulturne baštine koji je odabrao nastavnik. Učenici aktiviraju prethodno znanje, istražuju lokalitet pomoću UI-e i počinju koristiti opisni jezik na ciljnom jeziku.

Napomena za nastavnike: Odaberite lokalitet kulturne baštine koji je značajan i dostupan u vašem lokalnom kontekstu. To može biti zgrada, prirodna znamenitost, dom povijesne osobe ili kulturna tradicija. Što je lokalitet lokalniji i specifičniji, to bolje.

Jezično područje

Opisivanje mjesta i zgrada	<i>Izgrađen je... / Smješten je... / Poznat je po... / Odlikuje se...</i>
Izražavanje povijesnog značaja	<i>U to vrijeme... / Smatralo se... / Predstavljao je... / U usporedbi s...</i>
Izražavanje iznenađenja ili interesa	<i>Ono što je izvanredno jest... / Iznenađujuće... / Ono što ga čini jedinstvenim jest...</i>
Ključni vokabular:	<i>baština / spomenik / znamenitost / obnova / tradicija / arhitektura / identitet</i>

Aktivnost prije zadatka

Predstavite odabrani lokalitet kulturne baštine kratkim nastavničkim izlaganjem (3–5 minuta): naziv, lokacija, osnovna povijest i razlog njegove lokalne važnosti. Prikažite jednu ili dvije slike. Zatražite od učenika da otvore pomoćnika temeljenog na UI-u (ChatGPT, Claude, Gemini ili sličan alat) i upišu sljedeći upit na ciljnom jeziku: „Ispričaj mi o [naziv lokaliteta kulturne baštine] u [država/regija]. Zbog čega je povijesno značajan?”

Učenici pojedinačno čitaju odgovor UI-e i prepoznaju :

- tri činjenice koje smatraju najzanimljivijima ili najiznenađujućima
- jednu stvar koja se čini netočnom, koja nedostaje ili nije jasna

Zadatak

Učenici rade u parovima. Svakom je paru dodijeljen drugi lokalitet kulturne baštine iz iste zemlje ili iz drugog dijela Europe koji će usporediti s glavnim lokalitetom. Koriste UI kako bi saznali:

- Kada je izgrađen ili osnovan i tko ga je izgradio ili osnovao?
- Čemu danas služi?
- Koja je jedna važna razlika u odnosu na glavni lokalitet?

Parovi predstavljaju kratku usmenu usporedbu (2–3 minute) koristeći strukturu poput: „[Glavni lokalitet] izgrađen je... dok je [drugi lokalitet]... Zajedničko im je... Najzanimljivija je razlika...”

Razredna rasprava. Vodeća pitanja:

- Koji biste lokalitet najviše voljeli posjetiti? Zašto?
- Što nam ova mjesta govore o povijesti ove regije?
- Je li odgovor UI-e bio koristan? Što je nedostajalo?

Osvrt

Usmjerite učenike na kritičko promišljanje o odgovorima UI-e:

- Je li UI pružio detaljan i točan prikaz lokalnog lokaliteta?
- Jesu li postojali iznenađujući nedostaci – stvari koje UI nije znao ili je pogrešno naveo?
- Što nam to govori o načinu na koji UI prikazuje lokalnu u odnosu na međunarodno poznatu kulturnu baštinu?

Domaća zadaća

Učenici postavljaju isto pitanje o baštinskoj lokaciji na dva različita jezika (npr. na ciljnom jeziku i materinskom jeziku). Bilježe:

- Jesu li odgovori isti ili različiti?
- Na kojem je jeziku odgovor bio bogatiji i detaljniji?
- Što nam to govori o UI-u i prikazivanju različitih kultura i jezika?

Učenici svoje bilješke donose na sljedeću lekciju

Lekcija 2– Pripovijedanje uz pomoć UI-e

Ciljevi

Učenici koriste UI za zajedničko stvaranje kratkih pripovjednih tekstova o baštinskoj lokaciji te vježbaju vođeno pripovijedanje, oblikovanje upita i jezično uređivanje.

Jezično područje

Pripovjedna vremena	prošla	izgrađen je / bio je / koristio se / tijekom stoljeća...
Izražavanje redoslijeda i vremenski izrazi		<i>Isprva... / Naposljetku... / Do [stoljeća]... / Danas...</i>
Dodavanje ugođaja i pojedinosti		<i>Okruženo... / Uzdižući se iznad... / Poznato diljem regije...</i>
Ključni vokabular		<i>legenda / obnova / ruševine / unutarnje dvorište / izložba / predak / posjetitelj / tradicija</i>

Aktivnost prije zadatka

Učenici u manjim skupinama (3–4 učenika) dijele rezultate domaće zadaće. Svaka skupina raspravlja:

- Koji je jezik dao bogatiji odgovor UI-e?
- Jesu li se neke činjenice pojavile na jednom jeziku, a ne na drugome?

Uvedite pojam pripovijedanja uz pomoć UI-e: UI može pomoći u izradi prve inačice teksta, ali učenik je autor – on odlučuje što će zadržati, promijeniti i dodati..

Zadatak

Svaka grupa odabire jedan lokalitet (glavni otkriven tijekom Lekcije 1) i uz pomoć UI-e izrađuje kratku priču (150–200 riječi) smještenu u povijesno razdoblje po vlastitom izboru. Zajedno oblikuju sljedeći upit na ciljnom jeziku:

„Napiši kratku priču smještenu na [naziv lokacije] u [povijesno razdoblje]. Uključi barem jednog lika, problem s kojim se suočava te objasni kakvu ulogu [lokacija] ima u priči. Piši na [ciljnom jeziku] na razini B1–B2.”

Skupine zatim:

- čitaju priču koju je izradila UI naglas unutar skupine
- označavaju dijelove koji im se sviđaju te one koji im se čine netočnima, nedovoljno razrađenima ili nepotpunima
- zajednički uređuju i poboljšavaju priču – dodajući najmanje tri vlastite rečenice
- daju priči naslov

Svaka skupina čita završnu inačicu svoje priče razredu. Razred glasuje za:

- priču s najboljim ugođajem
- povijesno najuvjerljiviju priču
- najkreativniju uporabu UI-e

Osvrt

Zajednički osvrt cijelog razreda:

- Kako ste se osjećali uređujući tekst koji je izradila UI? Što je bilo lako, a što teško?
- Je li UI točno dočarala ugođaj vašeg lokalnog mjesta?
- Koja je razlika između teksta koji je izradila UI i priče koju je napisao čovjek?

Domaća zadaća

Učenici samostalno dorađuju priču svoje skupine ili pišu novu priču (150–200 riječi) o lokalnom mjestu koje im je osobno značajno. UI koriste kao polazište, ali najmanje polovicu konačnog teksta moraju napisati sami. Tekst čuvaju za 4. lekciju.

Lekcija 3 – Baština i zajednica

Cilj

Učenici učvršćuju strategije prepoznavanja i izrađuju sažet vodič, istražujući pritom živu dimenziju baštine – njezinu ulogu u današnjim zajednicama te uvježbavaju usmenu interakciju, raspravu i razmjenu mišljenja na ciljnom jeziku

Jezično područje

Izražavanje i obrazlaganje mišljenja	<i>Prema mojem mišljenju... / Smatram... / Razlog tomu je... / To je važno zato što...</i>
Raspravljanje o izazovima i rješenjima	<i>Jedan od glavnih problema jest... / Moguće rješenje bilo bi...</i>
Izražavanje slaganja, neslaganja i ublažavanje tvrdnji	<i>To je dobro zapažanje, ali... / Djelomično se slažem... / S druge strane...</i>
Ključni rječnik	<i>očuvanje / financiranje / turizam / zajednica / identitet / održiv / pristupačan / obnova</i>

Aktivnost prije zadatka

Predstavite učenicima stvarnu lokalnu situaciju: odabrana baštinska lokacija suočava se s određenim izazovom – primjerice, potrebna su sredstva za obnovu, vodi se rasprava o njezinu pretvaranju u komercijalni prostor ili postoji opasnost da je mlađe generacije zaborave.

Napomena za nastavnike: *Prilagodite aktivnost lokalnom kontekstu. Ako je moguće, koristite stvarnu vijest, rezultate školskog istraživanja ili raspravu u lokalnoj zajednici – time zadatak postaje autentičniji i smisleniji.*

Zatražite od učenika da pomoću UI-e istraže:

„Koji su glavni izazovi očuvanja [vrste baštinske lokacije] u [državi]? Koja su rješenja bila uspješna u drugim zemljama?”

Učenici bilježe:

- dva izazova koja smatraju najozbiljnijima
- jedno rješenje koje je predložila UI i s kojim se slažu
- jedno rješenje koje žele preispitati ili poboljšati

Zadatak

Učenici rade u skupinama od 3–4 učenika. Svaka skupina dobiva dva opisa iste baštinske lokacije koje je izradila UI – jedan na ciljnom jeziku, a drugi na jeziku koji je skupina odabrala (npr. materinskom jeziku ili nekom drugom jeziku s kojim su se susreli).

Svaka skupina pomoću UI-e izrađuje oba teksta koristeći sljedeće upite:

„Opiši [baštinsku lokaciju] u 100 riječi za mladog posjetitelja. Piši na [ciljnom jeziku].“

„Opiši [baštinsku lokaciju] u 100 riječi za mladog posjetitelja. Piši na [drugom jeziku].“

Skupine čitaju oba teksta i raspravljaju 10 minuta:

- Koje se pojedinosti pojavljuju u jednom jeziku, a ne u drugome?
- Koristi li UI različite riječi, predodžbe ili emocije ovisno o jeziku?
- Koji opis djeluje autentičnije i lokalnije – i zašto?
- Čija perspektiva ili glas nedostaju u oba opisa?

Svaka skupina predstavlja svoju usporedbu razredu u trajanju od 3–4 minute, koristeći konkretne primjere iz oba teksta kako bi potkrijepila svoja zapažanja.

Razred potom zajednički raspravlja:

- Što nam govori činjenica da UI istu lokaciju opisuje različito na različitim jezicima?
- Kako biste jednu rečenicu na ciljnom jeziku preoblikovali tako da bude točnija i više povezana s lokalnim kontekstom?
- Zašto je važno što UI neke kulture i jezike prikazuje bolje od drugih?

Osvrt

Usmjerite učenike na razmišljanje o onome što je usporedba pokazala:

- Koji jezik daje bogatiji i nijansiraniji opis lokalne baštine – i zašto bi to moglo biti tako?
- Što nam ova aktivnost govori o odnosu jezika, kulture i identiteta?

- Je li UI pouzdan izvor za učenje o lokalnoj kulturnoj baštini na ciljnom jeziku? Što bi učenici trebali učiniti kako bi provjerili ili obogatili ono što im UI pruža?

Domaća zadaća

Učenici odabiru jednu rečenicu iz opisa koji je izradila UI, a za koju smatraju da je netočna, previše općenita ili da izostavlja nešto važno. Rečenicu preoblikuju na ciljnom jeziku koristeći vlastito znanje ili dodatno istraživanje. Na sljedeću lekciju donose preoblikovanu rečenicu i kratko objašnjenje (2–3 rečenice) o tome što su promijenili i zašto.

Lekcija 4 – Izrada višejezičnog predstavljanja kulturne baštine

Cilj

Učenici objedinjuju jezične vještine, alate UI-e i kulturno znanje kako bi izradili kratko dvojezično ili višejezično predstavljanje svoje lokalne baštinske lokacije. To je završni ishod scenarija.

Jezično područje

Pisanje za određenu publiku	<i>Jeste li znali da...? / Otkrijte... / Posjetite... / Nemojte propustiti...</i>
Opisni i promidžbeni jezik	<i>Smješten u... / Lokacija koju morate posjetiti... / Vratite se u prošlost... / Potječe iz...</i>
Međukulturna povezanost	<i>Zajednička baština... / Povezani zajedničkom poviješću... / Simbol...</i>
Ključni vokabular	<i>baština / znamenitost / nasljeđe / otkriće / arhitektura / tradicija / itinerar / regija</i>

Aktivnost prije zadatka

Učenici predstavljaju svoje rezultate domaće zadaće (2–3 minute po učeniku, 4–5 učenika). Razred raspravlja:

- Koje su se strategije očuvanja baštine pokazale uspješnima u tim primjerima?
- Može li se neka od tih strategija primijeniti i u lokalnom okruženju?

Predstavite završni zadatak: svaka skupina izrađuje kratko dvojezično predstavljanje kulturne baštine za izmišljenu višejezičnu platformu koja promiče lokalnu kulturnu baštinu u Europi.

Zadatak

Učenici rade u skupinama od 3–4 učenika. Svaka skupina izrađuje kratku objavu ili predstavljanje baštinske lokacije koje sadržava:

- naslov i zanimljivu uvodnu rečenicu
- kratku povijest lokacije (50–70 riječi)
- ono što posjetitelji danas ondje mogu doživjeti (50–70 riječi)
- jedan praktičan savjet ili osobnu preporuku
- opis slike koju bi izradili pomoću UI-e (samo pisani upit)

Objava mora biti napisana na ciljnom jeziku i još jednom jeziku. UI može pomoći u prevođenju, ali učenici moraju pregledati i ispraviti rezultat koji je izradila UI.

Napomena za nastavnike: Potaknite skupine da odaberu različite lokacije kako bi završna zbirka predstavljala raznolikost lokalne baštine. Time aktivnost postaje sadržajnija i učenicima omogućuje da uče jedni od drugih i od svojega lokalnog znanja.

Skupine predstavljaju svoje objave razredu. Vršnjačka povratna informacija temelji se na trima pitanjima:

- Što ste naučili iz ovog predstavljanja, a prije niste znali?
- Što bi se moglo poboljšati?
- Koliko je skupina dobro koristila UI kao alat, umjesto da je prepustila UI-i da obavi cijeli posao?

Osvrt

Završni zajednički osvrt cijelog razreda:

- Kako se tijekom ovog scenarija promijenio vaš pogled na lokalnu kulturnu baštinu?

- U čemu je UI dobra pri istraživanju kulturnih tema, a u čemu su njezina ograničenja?
- Zašto bi moglo biti važno to što UI zna više o poznatim međunarodnim znamenitostima nego o lokalnim baštinskim lokacijama?

Sve objave ili predstavljanja prikupite u digitalnom obliku. Razmotrite mogućnost njihova dijeljenja s lokalnom organizacijom koja se bavi baštinom ili školskom zajednicom kao oblik stvarnog predstavljanja i povezivanja sa širom zajednicom.

Integracija UI-e: praktične napomene za nastavnike

Predloženi alati UI-e

Sljedeći su alati prikladni za uporabu u nastavi:

Generiranje teksta i istraživanje	ChatGPT (chat.openai.com), Claude (claude.ai), Gemini (gemini.google.com)
Vježbanje oblikovanja upita za generiranje slika	DALL-E (via ChatGPT), Adobe Firefly, Leonardo.ai
Provjera prijevoda	DeepL (deepl.com), Google Prevoditelj
Brzo provjeravanje i istraživanje	<i>Perplexity.ai, ChatGPT s imogućenim pretraživanjem</i>

Claude and ChatGPT in the Classroom: A Practical Comparison

Claude (claude.ai) i ChatGPT (chat.openai.com) pomoćnici su temeljeni na velikim jezičnim modelima koji se široko koriste u obrazovanju. Ovaj je scenarij razvijen i ispitan korištenjem besplatnih inačica oba alata, koje su dovoljne za sve aktivnosti opisane u ovom scenariju.

Sličnosti: Oba alata mogu izrađivati tečne tekstove na više jezika, odgovarati na detaljne upite, podržavati prevođenje i uređivanje tekstova te su dostupna putem standardnog mrežnog preglednika bez potrebe za instalacijom.

Ključne razlike

	Claude	ChatGPT
Ton	Obično je precizniji i oprezniji.	Raznolikiji je i može biti kreativniji.
Kulturni sadržaj	Ponekad je manje detaljan kada je riječ o lokalnim i regionalnim temama.	Ima širu bazu općeg znanja.
Generiranje slika	Nije dostupno u besplatnoj inačici	Dostupno putem DALL-E-a u besplatnoj inačici
Ograničenja uporabe	Dnevno ograničenje u besplatnoj inačici	Dnevno ograničenje u besplatnoj inačici.

Nedostatci kojih treba biti svjestan: Oba alata mogu proizvesti netočne ili nepotpune informacije o lokalnim baštinskim lokacijama – to je poznato ograničenje kojemu se kritički pristupa u 3. lekciji. Korisnici besplatnih inačica mogu tijekom duljih nastavnih aktivnosti naići na ograničenja u korištenju. Ako se to dogodi, učenici se jednostavno mogu prebaciti s jednog alata na drugi i nastaviti s radom. Nijedan se alat ne bi trebao koristiti kao jedini izvor informacija.

Praktičan savjet: Činjenica da su oba alata dostupna u učionici zapravo je prednost. Učenici mogu uspoređivati odgovore Claudea i ChatGPT-a na isti upit, čime se u aktivnosti ovog scenarija uvodi dodatna razina kritičkog mišljenja.

Oblikovanje boljih upita: pristup korak po korak

Poučite učenike kako oblikovati učinkovitije upite postupnim dodavanjem pojedinosti.

Osnovni upit (1. lekcija)

„Reci mi nešto o [baštinskoj lokaciji].“

Savjeti za nastavnike

- Prije lekcije sami isprobajte upit s odabranom baštinskom lokacijom kako biste znali što očekivati i mogli sigurnije usmjeravati učenike.
- Ako je odgovor UI-e vrlo dug, zatražite od učenika da pročitaju samo prvi odlomak – time se zadržava fokus na uočavanju onoga što je navedeno i onoga što nedostaje.
- Prikazivanje jedne ili dvije slike lokacije prije korištenja UI-e pomaže učenicima da lakše uoče nedostatke ili netočnosti u odgovoru UI-e.
- Ako učenici imaju poteškoća sa zadatkom usporedbe, na ploči ponudite jednostavan obrazac rečenice: „[Lokacija A] izgrađena je... dok je [lokacija B]...“

Poboljšani upit (2. lekcija)

„Reci mi nešto o [baštinskoj lokaciji] u [državi] u 150 riječi. Usredotoči se na to zašto se smatrala značajnom u [povijesnom razdoblju]. Piši na razini B1.“

Savjeti za nastavnike

- Podsjetite učenike prije početka da je njihov zadatak biti autori – UI piše prvi nacrt, ali učenici donose svaku odluku o tome što će zadržati ili promijeniti.
- Ako skupina ima poteškoća s uređivanjem teksta, postavite samo jedno pitanje: „Postoji li nešto u ovoj priči što bi lokalna osoba smatrala pogrešnim ili što nedostaje?“ To obično potakne raspravu.
- Potaknite skupine da dodaju barem jednu pojedinost koju mogu znati samo oni – nešto iz osobnog iskustva ili lokalnog znanja što UI nije mogla uključiti.
- Kada skupine čitaju svoje priče naglas, zatražite od razreda da obrati pozornost na trenutak u kojem ljudski glas preuzima ulogu od glasa UI-e.

Upiti za usporedbu (3. lekcija)

„Opiši [baštinsku lokaciju] u 100 riječi za mladog posjetitelja. Piši na [ciljnom jeziku].“

„Opiši [baštinsku lokaciju] u 100 riječi za mladog posjetitelja. Piši na [drugom jeziku].“

Savjeti za nastavnike

- Koristite potpuno isti upit riječ po riječ na oba jezika – tako učenici uspoređuju ponašanje UI-e, a ne različita pitanja.
- Ako učenici imaju poteškoća pri odabiru drugog jezika, predložite im da koriste materinski jezik ili jezik koji su prethodno učili – razlika je najvrjednija kada je jedan od jezika usko povezan s baštinskom lokacijom.
- Očekujte da će UI često dati bogatiji odgovor na engleskom nego na manjinskom ili regionalnom jeziku. Iskoristite to kao priliku za učenje, a ne kao problem koji treba izbjegavati.
- Prije lekcije sami isprobajte upite s odabranom baštinskom lokacijom – to vam pomaže predvidjeti što će učenici uočiti i pripremiti se za sigurno usmjeravanje rasprave.

Napredni upit (4. lekcija)

„Napiši promidžbeni tekst od 60 riječi o [baštinskoj lokaciji] za turističku mrežnu stranicu. Ciljna su publika mladi odrasli zainteresirani za povijest i lokalnu kulturu. Koristi zanimljiv i prijateljski ton. Na kraju pozovi čitatelja na djelovanje.”

Savjeti za nastavnike

- Prije aktivnosti pokažite dva ili tri primjera objava iz prethodnih godina ili iz drugih izvora kako bi učenici dobili jasnu predodžbu o tome kako izgleda kvalitetna završna objava.
- Podsjetite učenike da je prijevod koji je izradila UI samo početna inačica – moraju ga pročitati naglas kako bi provjerili zvuči li prirodno prije nego što ga uključe u završnu objavu.
- Tijekom vršnjačke povratne informacije potaknite učenike da budu konkretni: „Druga bi rečenica mogla biti snažnija kada bi...” korisnije je od komentara „Bilo je dobro.”
- Ako vrijeme dopušta, razmotrite mogućnost dijeljenja završnih objava s lokalnom organizacijom koja se bavi baštinom ili njihova izlaganja u školi – stvarna publika potiče kvalitetniji rad.

Ključna spoznaja za učenike: što je upit određeniji i više povezan s kontekstom, to je odgovor UI-e korisniji.

Kritička pitanja nakon svakog odgovora UI-e

Potaknite učenike da uvijek postave sljedeća pitanja:

- Je li ova informacija točna? Kako bismo je mogli provjeriti?
- Nedostaje li nešto važno – osobito lokalna ili regionalna pojedinost?

- Predstavlja li UI ovo mjesto na pravedan način ili se oslanja na općenite tvrdnje?
- Bi li lokalna osoba u ovom opisu prepoznala svoj kraj?

Savjeti za nastavnike

- Podsjetite učenike prije početka da je njihov zadatak biti autori – UI piše prvi nacrt, ali učenici donose svaku odluku o tome što će zadržati ili promijeniti.
- Ako skupina ima poteškoća s uređivanjem teksta, postavite pitanje: „Postoji li nešto u ovoj priči što bi lokalna osoba smatrala pogrešnim ili što nedostaje?” To obično potakne raspravu.
- Potaknite skupine da dodaju barem jednu pojedinost koju mogu znati samo oni – nešto iz osobnog iskustva ili lokalnog znanja što UI nije mogla uključiti.
- Kada skupine čitaju svoje priče naglas, zatražite od razreda da obrati pozornost na trenutak u kojem ljudski glas preuzima ulogu od glasa UI-e.

Prilagodbe za uključivanje svih učenika

- Učenici s nižom razinom jezične kompetencije mogu najprije oblikovati upite na materinskom jeziku, a zatim prevesti zadatak.
- Učenici s višom razinom jezične kompetencije mogu u svoje upite uključiti zahtjeve povezane sa stilom ili jezičnim registrom (formalni, novinarski, pjesnički).
- Zadatak usporedbe u 1. lekciji može se pojednostavniti tako da se učenicima kojima je potrebna dodatna podrška unaprijed ponude oblikovani upiti.
- Strukturirana rasprava u 3. lekciji može se prilagoditi tako da se učenicima koji su manje sigurni u govoru unaprijed dodijele uloge i ponude početne rečenice.

Prijedlozi za vrednovanje

Lekcije 1 i 2 – Formativno vrednovanje

Nastavnik prati kvalitetu usmene interakcije te točnost i raspon korištenog rječnika.

Lekcija 3 - Vršnjačka povratna informacija	Jednostavna rubrika: jasnoća argumenta, uporaba dokaza i jezična točnost
Lekcija 4 – Sumativno vrednovanje	Višejezična objava o kulturnoj baštini vrednuje se prema: točnosti sadržaja, jezičnoj kvaliteti i kritičkoj uporabi UI-e

3. Scenarij poučavanja – Razumijevanje digitalne pristupačnosti

Ovaj scenarij obuhvaća niz nastavnih aktivnosti usmjerenih na digitalnu pristupačnost, osobito u kontekstu demokratskog sudjelovanja. Učenicima ne pruža samo nove jezične vještine, nego im također pomaže bolje razumjeti izazove s kojima se suočavaju osobe s invaliditetom. Učenici dobivaju praktična znanja o pisanju razumljivim i pristupačnim jezikom te o izradi pristupačnih digitalnih materijala.

U ovom se scenariju UI koristi kao:

- alat za prilagodbu nastavnih materijala.
- alat za pristupačnost koji osobama s invaliditetom olakšava pristup sadržaju.
- alat za otklanjanje problema povezanih s pristupačnošću.

Učenici sudjeluju u aktivnostima koje im omogućuju:

- uvježbavanje jezičnih vještina
- upoznavanje s demokratskim sudjelovanjem i aktivnim građanstvom
- bolje razumijevanje izazova s kojima se suočavaju osobe s invaliditetom
- stjecanje vještina potrebnih za prilagodbu digitalnih materijala i njihovu veću uključenost

Opći pregled

CEFR razina	B1+
CEFR vještine	Čitanje, pisanje, govor, slušanje
Dobna skupina	15 -19

Trajanje	180 minuta (4 × 45 min) + domaća zadaća
Jezik	Bilo koji strani jezik
Završni ishod	Pristupačne inačice dokumenata na stranom jeziku

Ishodi učenja

Pri završetku scenarija, učenici će moći:

- pojednostavniti službene dokumente i učiniti ih pristupačnijima
- koristiti čitače zaslona i alate za provjeru pristupačnosti
- jasno i jednostavno izraziti svoje misli na stranom jeziku
- čitati i razumjeti službene dokumente na stranom jeziku
- snalaziti se na mrežnim stranicama na stranom jeziku

Lekcija 1 - Pojednostavljivanje službenog dokumenta

Cilj

Pokazati učenicima važnost jasnog i razumljivog jezika za demokratsko sudjelovanje osoba s invaliditetom.

Jezično područje

Izražavanje razumijevanja ili nerazumijevanja	<i>To je jasno/nejasno.. To je pristupačno/nepristupačno. Možeš li dodatno objasniti / pojasniti...?</i>
Pravila formalnog jezika	<i>Formalni rječnik, npr.: odgoditi, nastaviti, raspitati se, biti koristan... Ostala pravila, primjerice izbjegavanje kratica (u engleskom jeziku).</i>
Davanje uputa i uporaba imperativa	<i>Objasni..., Skrati..., Sažmi...</i>

Ključni vokabular

dokument, zakon, jasno/nejasno, pristupačno/nepristupačno, sažetak, uputa

Aktivnost prije zadatka

Pronađite službeni dokument na jeziku koji poučavate. Dokument bi se trebao odnositi na nešto važno za demokratski život, primjerice na način registracije za glasovanje. Trebao bi biti napisan tipičnim birokratskim jezikom koji je većini učenika u skupini pretežak za razumijevanje.

Zadatak

Zatražite od učenika da pročitaju dokument i u natuknicama zapišu sve što su iz njega razumjeli.

Zatim otvorite alat za generiranje teksta pomoću UI-e, primjerice ChatGPT ili Claude, i podijelite zaslon s učenicima. Zatražite od njih da oblikuju upit kojim bi zadani tekst pojednostavnili i učinili ga razumljivim na razini B1, bez mijenjanja njegova glavnog sadržaja. Jedan učenik dobrovoljac izgovorit će svoj upit, a nastavnik će ga unijeti

Nakon što je pojednostavljeni tekst izrađen, zatražite od učenika da ponovno pročitaju svoje prethodno zapisane natuknice i isprave ih na temelju jednostavnijeg teksta.

Osvrt

usmjerite raspravu sljedećim pitanjima:

- Koji vam je tekst bilo lakše razumjeti?
- Biste li mogli slijediti upute iz prvog dokumenta?
- Koje su posljedice kada ljudi ne mogu razumjeti zakone svoje zemlje?
- Imali ste poteškoća s razumijevanjem teksta zato što niste izvorni govornici jezika na kojem je napisan. Koje bi još skupine mogle trebati pojednostavljene upute?

Objasnite da bi, kad god je moguće, važni dokumenti od samog početka trebali biti razumljivi te da pojednostavljivanje pomoću UI-e ne bi trebalo biti zadano rješenje jer se informacije u sažetku mogu iskriviti.

Domaća zadaća

Učenici pronalaze informacije o jasnom i razumljivom jeziku te osnovnim pravilima pristupačnog pisanja i pripremaju petominutno usmeno izlaganje o toj temi. Izlaganje treba odgovoriti na pitanja:

- Što znači pisati na pristupačan način?
- Koja su glavna pravila pristupačnog pisanja?
- Koje su prednosti njihove primjene?

Lekcija 2 – Snalaženje na mrežnoj stranici pomoću čitača zaslona

Ciljevi

- Pokazati svakodnevnu stvarnost slijepih i slabovidnih osoba.
- Raspraviti o učincima pristupačnosti, odnosno njezina nedostatka, na demokratski život.
- Uvježbati rječnik povezan s internetom i mrežnim stranicama.
- Uvježbati slušanje na stranom jeziku.

Jezično područje

Snalaženje na mrežnoj stranici	<i>Preskočiti nešto, pritisnuti Enter, nastaviti, pomicati sadržaj, prebaciti se</i>
Davanje uputa	<i>Da biste otvorili poveznicu, morate... Da biste pronašli ovo, molim vas...</i>
Ključni vokabular	<i>mrežna stranica, početna stranica, zaglavlje, podnožje, izbornik, odabir jezika, poveznica, gumb, tipkovnica, miš</i>

Aktivnost prije zadatka

Za ovu aktivnost trebat će vam jedno računalo ili tablet s tipkovnicom po učeniku te slušalice kako bi se izbjegla buka koju bi stvaralo istodobno uključivanje čitača zaslona. Provjerite koji operacijski sustav koristite uređaji u vašoj školi i kako se pristupa funkciji čitača zaslona. U sustavu Windows potrebno je otvoriti: **Postavke / Pristupačnost / Pripovjedač**. Microsoftov Pripovjedač, kao i slični alati u drugim operacijskim sustavima, koriste naprednu pretvorbu teksta u govor i poboljšanja pristupačnosti temeljena na UI-u kako bi omogućili nesmetano snalaženje. Ako u rijetkim slučajevima nemate pristup ugrađenim značajkama pristupačnosti ili one nisu dovoljne za ovu aktivnost, možete isprobati vanjski alat, primjerice NV Access. Prije rada s

razredom pročitajte upute i sami uvježbajte korištenje alata. Odaberite mrežnu stranicu kojom će se učenici pokušati služiti pomoću čitača zaslona. Trebala bi biti povezana s aktivnim građanstvom i sadržavati praktične informacije koje bi učenicima u budućnosti mogle zatrebati, primjerice upute za glasovanje, podnošenje zahtjeva za osobnu iskaznicu ili postupanje u slučaju poplave. Odaberite informaciju koju će učenici trebati pronaći na mrežnoj stranici. Trebala bi biti dovoljno lako dostupna, ali ne toliko lako da zadatak više ne predstavlja izazov.

Dodatan prijedlog: Ako imate mogućnost, u sklopu ove lekcije pozovite osobu koja se svakodnevno koristi čitačima zaslona kao pomoćnim alatom za pristupačnost. Automatski alati za provjeru korisni su, ali učinak dijeljenja iskustva iz stvarnog života još je snažniji.

Zadatak

Učenici otvaraju odabranu mrežnu stranicu i uključuju čitače zaslona. Daju si određeno vrijeme kako bi shvatili kako se pomoću njega kretati po mrežnoj stranici. Zatim učenicima dajte upute o tome koju informaciju trebaju pronaći na mrežnoj stranici, bez uporabe miša i bez čitanja teksta. Ako je moguće, prekrijte zaslon ili ga okrenite od učenika kako biste otežali varanje.

Učenici pomoću generiranog glasa čitača zaslona traže informacije i svoje nalaze zapisuju u natuknicama.

Rasprava

Usmjerite raspravu sljedećim pitanjima:

- Je li bilo lako snalaziti se na mrežnoj stranici bez gledanja u nju? Jeste li uspjeli pronaći ono što ste tražili?
- Ako se mrežnom stranicom nije moguće služiti bez gledanja u zaslon, što to znači za osobe koje ne mogu vidjeti?
- Je li moguće aktivno sudjelovati u životu svoje zajednice ako vam informacije o tome kako to učiniti nisu dostupne?

Kako biste pružili dodatne informacije, možete podijeliti zaslon i provesti brzu automatsku provjeru pomoću alata poput Accessibility Checker kako biste učenicima pokazali zadovoljava li mrežna stranica standarde pristupačnosti.

Domaća zadaća

Učenici razmišljaju o pristupačnosti vlastite škole i njezine mrežne stranice. Predlažu što bi se moglo promijeniti kako bi bile uključivije.

3. lekcija – Provjera pristupačnosti

Ciljevi

- Podići svijest o digitalnoj pristupačnosti.
- Osposobiti učenike za praktično poboljšavanje pristupačnosti digitalnih materijala.
- Uvježbati jezične vještine, poput opisivanja slike ili davanja uputa.

Jezično područje

Procjenjivanje situacije i izražavanje mišljenja	<i>Mislim da (...) treba promijeniti. (...) izgleda dovoljno dobro, ali moramo poraditi na (...).</i>
Prvi i drugi kondicional	<i>Ako je netko daltonist, neće moći ovo pročitati. Da se ne mogu koristiti mišem, ne bih mogao/la kliknuti ovaj gumb.</i>
Ključni vokabular	<i>dokument, stranica, gumb, slika, alternativni tekst, veličina fonta, prored, kontrast boja, poravnato (lijevo/desno/središnje)</i>

Aktivnost prije zadatka

Za pripremu ove lekcije najprije pronađite PDF dokument na jeziku koji poučavate, na kojem će učenici raditi. Preporučujemo materijale povezane s aktivnim građanstvom i pristupačnošću.

Pripremite onoliko dokumenata koliko je potrebno – učenici će raditi u skupinama od 3–4 učenika i svaka će skupina pregledati jedan dokument.

Trebat će vam jedno računalo ili tablet po skupini.

Napomena: Ova će aktivnost zahtijevati određenu razinu digitalnih vještina nastavnika i razreda. Prije lekcije preuzmite alat za provjeru pristupačnosti i provjerite razumijete li kako funkcionira. Ako imate poteškoća, razmislite o tome da zatražite pomoć, primjerice od nastavnika informatike. Osim toga, informirajte se o prilagodbi pristupačnosti PDF dokumenata. Preporučeni izvori navedeni su u izvorniku:

- Accessibility.build: [link](#)
- WCAG 2.0 Guide: [link](#)

Na kraju poglavlja možete također vidjeti i naše upute, pod "Integracija UI-e".

Zadatak

Učenici dobivaju popis osnovnih zahtjeva za pristupačan PDF:

- **Dokument sadržava oznake.** Oznake su nevidljive oznake koje objašnjavaju što predstavlja svaki dio dokumenta. Svi tekstualni elementi, poput naslova, odlomaka i popisa, moraju biti označeni odgovarajućim oznakama.
- **Slike moraju imati alternativni tekst.** Alternativni tekst kratak je opis namijenjen osobama koje ne mogu vidjeti sliku..
- **Kontrast boja mora biti dovoljno izražen.** Visok kontrast boja znači da je razlika između teksta i njegove pozadine dovoljno velika da se tekst može lako pročitati.
- **Jezik teksta mora biti razumljiv.** Dokument treba biti napisan jednostavnim i razumljivim jezikom. Trebao bi biti razumljiv na razini B1.
- **Font treba biti jednostavan i odgovarajuće veličine kako bi se mogao ugodno čitati.**

Podijelite razred u skupine od 3–4 učenika. Svaka skupina preuzima alat za provjeru pristupačnosti PDF-a. Preporučuje se PAC by axes4 jer je besplatan, ne sadrži oglase, dostupan je na pet jezika i koristi UI za precizniju analizu. Program možete skinuti na poveznici: pac.pdf-accessibility.org.

Objasnite učenicima kako se program koristi. Učenici provjeravaju pristupačnost dobivenog dokumenta i bilježe svoje nalaze.

Zatim dodaju komentare na temelju vlastitih opažanja:

- Je li dokument vama lako razumljiv?
- Možete li lako vidjeti tekst? Jesu li veličina fonta i kontrast boja odgovarajući?

Rasprava

Učenici iz različitih skupina uspoređuju svoje nalaze. Mogu odabrati najpristupačnije i najmanje pristupačne materijale.

Domaća zadaća

Učenici čitaju kako izraditi pristupačan PDF pomoću programa MS Word. Te će im informacije biti potrebne tijekom sljedeće lekcije.

Neki od izvora koje preporučamo:

- Make Things Accessible: [link](#)

- Microsoft Support: [link](#)

Lekcija 4 – Izrada pristupačnog PDF-a

Cilj

Prevesti postojeće dokumente koje škola koristi i izraditi njihove pristupačne inačice.

Jezično područje

Preoblikovanje uvježbavanje sinonima	i Pronalaženje različitih načina da se nešto izrazi, npr. <i>kupiti nešto</i> umjesto <i>nabaviti nešto</i> .
Opisivanje slika	Slika prikazuje... / U desnom kutu... / U pozadini...
Ključni vokabular	pristupačnost, provjeriti, potvrditi, procijeniti, alternativni tekst

Aktivnost prije zadatka

Odaberite dokumente koje ćete prilagoditi, primjerice Kućni red škole, Pravilnik informatičke učionice i slično. Ako vaša škola ima mrežnu stranicu, možete koristiti i tekst s nje.

Učenici će raditi u skupinama od 3–4 učenika. Možete koristiti više kraćih dokumenata ili jedan dulji dokument podijeljen na poglavlja.

Kako biste mogli odgovoriti na pitanja učenika, pročitajte upute korak po korak i prije početka lekcije sami pripremite pristupačan PDF.

Zadatak

Učenici se podijele u skupine. Svaka skupina dobiva dio teksta koji treba prilagoditi i upute korak po korak:

Prvi korak: Prevedite ovaj dokument u Word datoteku. Možete koristiti automatski prevoditelj, ali tekst morate preoblikovati tako da bude razumljiv osobi na razini B1.

Napomena: Ako je odabrani dokument previše složen za razinu razreda, možete dopustiti učenicima da ga najprije pojednostave na svojem jeziku, a zatim započnu s prevođenjem.

Drugi korak: Dodajte sliku koja prikazuje glavne ideje teksta. Dodajte alternativni tekst slici (Oblikovanje slike → Alternativni tekst).

Treći korak: Odaberite odgovarajuće stilove za svaki naslov i odlomak, primjerice „Naslov 1” za naslov dokumenta i „Normalno” za glavni tekst.

Četvrti korak: Odaberite jednostavan font bez serifa, primjerice Calibri, Arial ili Verdana. Postavite veličinu fonta na 12 i prored na 1,5.

Peti korak: Provjerite pristupačnost dokumenta. Otvorite Pregled → Provjeri pristupačnost. Provjerite postoje li problemi i po potrebi ih otklonite.

Šesti korak: Spremite dokument kao PDF. Otvorite Datoteka → Spremi kao → Dodatne mogućnosti...

U polju „Vrsta datoteke” odaberite PDF. Ispod dodajte naslov dokumenta, predmet i oznake.

Zatim otvorite „Mogućnosti”. Provjerite je li označena mogućnost „Oznake strukture dokumenta za pristupačnost”. Kliknite „U redu”. Sada možete spremiti dokument.

Osvrt

Nakon što sve skupine završe svoje dokumente, usmjerite raspravu pitanjima:

- Želite li podijeliti neka zapažanja o zadatku?
- Je li bilo teško izraditi pristupačan dokument?
- Koji je dio zadatka bio najteži? Koji najlakši?

Zajedno s razredom razmotrite mogućnosti objavljivanja pristupačnih dokumenata koje su učenici izradili i njihove stvarne uporabe. U nekim slučajevima to možda neće biti moguće, ali ako jest, učenicima će pokazati da su izradili nešto korisno te će potvrditi vrijednost njihova rada.

Domaća zadaća

Učenici kod kuće pokušavaju navigirati vlastitim PDF dokumentima pomoću čitača zaslona, koristeći vještine iz 2. lekcije. Zapisat će svoja zapažanja i moguća mjesta za poboljšanje na temelju tog iskustva.

Ako je u razredu osoba koja se zbog invaliditeta svakodnevno koristi čitačem zaslona ili učenici poznaju nekoga tko se njime koristi, preporučuje se provjeriti pristupačnost dokumenta izravno s tom osobom.

Integracija UI-e

UI je uključena u svaku od aktivnosti zasebno. U ovom sažetku pružaju se dodatne tehničke informacije o načinu korištenja prethodno navedenih alata.

Provođenje provjere pristupačnosti

Za pripremu 3. lekcije potrebno je znati kako provesti procjenu pristupačnosti PDF dokumenta :

1. **Preuzmite alat za provjeru pristupačnosti PAC.**
2. Kliknite „**Open document**” i odaberite dokument koji želite procijeniti.
3. Pročitajte rezultate. Program će pokazati je li dokument usklađen s **međunarodnim smjernicama, poput PDF/UA i WCAG-a**. Osim toga, prikazat će rezultate **UI analize** dokumenta..
4. Ako naiđete na nešto što ne razumijete, možete otvoriti detaljne rezultate i kliknuti na upitnik uz stavku koja vas zanima. Bit ćete preusmjereni na mrežnu stranicu s objašnjenjem.

Te se upute odnose samo na PDF dokumente, ali postoje slični alati za provjeru drugih vrsta sadržaja. Za provjeru mrežne stranice možete koristiti accessibilitychecker.org. Za Wordov dokument otvorite ga i odaberite Pregled → Provjeri pristupačnost.

Korištenje čitača zaslona

Važno je znati da za osnovnu pretvorbu teksta u govor na računalu nisu potrebni plaćeni alati. Ova tehnologija postoji mnogo dulje od generiranja teksta, slika i videozapisa pomoću UI-e i ugrađena je u gotovo svako suvremeno računalo kao dio operacijskog sustava. Danas je tehnologija naprednija, s prirodnijim glasovima i dodatnim mogućnostima, poput opisa slike koji pokreće UI.

Na računalu sa sustavom Windows ugrađeni alat naziva se **Pripovjedač**. Za njegovo uključivanje i korištenje slijedite ove upute:

1. Otvorite **Postavke** → **Pristupačnost** → **Pripovjedač** i uključite ga. Ondje možete prilagoditi glas, brzinu i jezik..
2. Nakon uključivanja Pripovjedača prikazat će se vodič **korak po korak** za njegovo korištenje. Uključivat će ključne tipkovničke prečace za navigaciju..
3. Ako nemate poteškoća s vidom, i dalje možete koristiti miš za uobičajenu navigaciju, a Pripovjedač uključiti samo kada vam je potreban za određeni zadatak ili kada želite pomoći učeniku sa slabijim vidom.

4. Scenarij poučavanja – izazov prepoznavanja sintetičkih medija

Ovaj scenarij razvija sposobnost učenika da **kritički analiziraju sintetički vizualni sadržaj** (sadržaj generiran ili izmijenjen pomoću UI-e), istodobno razvijajući **komunikacijsku kompetenciju na stranom jeziku**.

Ključni je naglasak scenarija **odnos između UI-e, uključenosti i raznolikosti**. Sintetički mediji sve se više koriste za pogrešno prikazivanje, ismijavanje ili ciljanje određenih društvenih skupina, čime se učvršćuju stereotipi ili omogućuje govor mržnje. Istodobno se UI može koristiti za otkrivanje štetnog sadržaja i razvoj kritičke svijesti.

UI se u ovom scenariju stoga ne promatra kao neutralan alat, nego kao:

- izvor rizika (pristranost, manipulacija, isključivanje)
- alat za otkrivanje

Učenici sudjeluju u aktivnostima koje im pomažu:

- prepoznati opseg i uvjerljivost simulacije sadržaja izmijenjenog pomoću UI-e
- raspravljati o tim pitanjima koristeći odgovarajući jezik
- razvijati strategije kritičkog odgovora

Opći pregled

Pristup	Podučavanje jezika temeljeno na zadacima (TBLT)
Razina	B1+
Dobna skupina	15 -19
Trajanje	180 minuta (4 × 45 min) + domaća zadaća
Jezik	Bilo koji strani jezik
Završni ishod	Objava na društvenim mrežama za podizanje svijesti

Ishodi učenja

Jezik

- koristiti rječnik specifičan za temu (npr. lažna slika, manipulacija, obmanjujući sadržaj, pouzdano, dokaz)
- izraziti mišljenje i obrazložiti ga („Vjerujem da je ovo lažno jer...”)
- uspoređivati i procjenjivati („Ova je metoda pouzdanija od...”)
- davati savjete („Trebali biste provjeriti izvor...”)

Digitalna i kritička pismenost

- prepoznati znakove manipuliranih slika
- primjenjivati strategije otkrivanja (obrnuta pretraga, nelogičnosti, provjera izvora)
- kritički procjenjivati mrežni sadržaj

Društvena osviještenost

- razumjeti rizike sintetičkih medija (pristranost, govor mržnje, isključivanje)
- promišljati o etičnoj uporabi UI-e

Suradnja

- raditi u skupinama na analizi i predstavljanju nalaza
- zajednički izrađivati nastavne materijale

Lekcija 1 – Sintetički mediji napravljeni pomoću UI-e

Cilj

Uvesti u temu i potaknuti kritičko razmišljanje o sintetičkim medijima i njihovu društvenom utjecaju.

Jezično područje

Izražavanje mišljenja i nesigurnosti	<i>Mislim da je ova slika stvarna/lažna jer... Možda je lažna jer... Nisam siguran/na, ali izgleda...</i>
Navođenje razloga i dokaza	<i>jer, budući da, zbog... Primijetio/la sam da..., postoji..., čini se...</i>
Slaganje i neslaganje	<i>Slažem se s tobom jer... Nisam sigurna da se slažem... To je dobro zapažanje, ali...</i>

Ključni vokabular

lažan / dubinska krivotvorina / sintetički mediji / uređeno / manipulirano / pojedinost / pozadina / osvjetljenje

Aktivnost prije zadatka

- Prije lekcije nastavnik koristi alat za generiranje slika pomoću UI-e (npr. DALL-E ili Midjourney) kako bi pripremio različite primjere sintetičkih fotografija, pritom izbjegavajući štetne stereotipe.
- Na satu nastavnik prikazuje 6–8 slika, kombinirajući autentične i slikama izmijenjene pomoću UI-e.
- Učenici pojedinačno odlučuju: stvarno ili lažno?

Zadatak

- Učenici u parovima ili skupinama raspravljaju na ciljnom jeziku:
 - Koje su slike lažne?
 - Koje ste tragove uočili?
- Rasprava cijelog razreda:
 - Što slike čini uvjerljivima?
 - Mogu li lažne slike biti štetne?

Osvrt

- Usmjeravajuća pitanja:
 - Kako lažne slike mogu nauditi ljudima?
 - Koje su skupine najviše izložene riziku (npr. manjine, migranti, ljudi drukčijih stavova, izgleda i sl.)?)?

Domaća zadaća

- Istražiti slike izmijenjene pomoću UI-e na ciljnom jeziku
- Prenijeti jedan primjer s kratkom analizom u zajedničku mapu u Google Classroomu ili drugoj sličnoj obrazovnoj platformi.

Lekcija 2 – Kako otkriti dubinske krivotvorine

Cilj

Razviti praktične strategije za otkrivanje manipuliranog sadržaja.

Jezično područje

Uspoređivanje vrednovanje metoda	i	Ova je metoda učinkovitija od... / Najbolji je način... jer... / Ovo je manje pouzdano jer...
Opisivanje postupaka		Najprije smo provjerili..., zatim smo analizirali... / Nakon toga smo otkrili...
Izveštavanje o rezultatima		Otkrili smo da... / Naša je skupina utvrdila da je ova slika...
Ključni vokabular		<i>Izvor, dokaz, alat, pouzdan/nepouzdan, provjeriti, potvrditi, analizirati</i>

Aktivnost prije zadatka

Nastavnik predstavlja odabrane metode otkrivanja, primjerice:

- obrnuta pretraga slike
- provjera vizualnih nelogičnosti (ruke, sjene, odrazi)
- provjera konteksta i izvora
- prepoznavanje znakova emocionalne manipulacije

Zadatak

Učenici rade u manjim skupinama:

- Svaka skupina dobiva skup poveznica na slike.
- Analiziraju ih pomoću mobitela ili računala.
- Ispunjavaju jednostavan popis za provjeru:
 - Je li slika lažna?
 - Koja je metoda pomogla?

Osvrt

Skupine predstavljaju svoje nalaze:

- Koje su slike bile lažne?
- Koje su metode najbolje funkcionirale?

Domaća zadaća

- Vježbati metode otkrivanja na stvarnom mrežnom sadržaju (npr. Instagram).
- Ažurirati datoteku u Google Classroomu novim nalazima.

Lekcija 3 – Izrada vodiča za zaštitu u učionici

Cilj

Učenici objedinjuju strategije otkrivanja i izrađuju sažet vodič, pritom uvježbavajući govor i jezik preporuka.

Jezično područje

Strukturiranje ideja	<i>Najprije...zatim....naposljetku... Zaključno...</i>
Davanje savjeta	<i>Uvijek biste trebali provjeriti... Važno je potvrditi... Ne biste trebali vjerovati...</i>
Objašnjavanje važnosti	<i>Ovo je važno jer... Time se pomaže izbjeći...</i>
Ključni vokabular	<i>obrazac / svrha / učinak / posljedica / sumnjiv / uvjerljiv / vjerodostojan / biti svjestan / stereotip / pristranost</i>

Aktivnost prije zadatka

U manjim skupinama učenici uspoređuju rezultate domaće zadaće i dogovaraju:

- 3 najučinkovitije metode
- 1 primjer za svaku

Kratki ishod:

- Skupine pripremaju kratke izjave: „Ova je metoda korisna jer...”

Uloga nastavnika

- pratiti uporabu jezika
- po potrebi preoblikovati izraze

Zadatak

Cijeli razred zajednički izrađuje „Vodič za zaštitu“.

- **Kategorije:**
 - Vizualni tragovi
 - Tehnički alati
 - Provjera konteksta
- Nastavnik pomaže organizirati sadržaj u kratki plakat na zidu ili ploči.

Osvrt

Nastavnik vodi raspravu cijelog razreda:

- Koja je metoda najjasnija?
- Koja je najučinkovitija/najkorisnija?

Domaća zadaća

Pripremiti se za završni zadatak:

- Ponoviti rječnik
- Ponoviti funkcionalni jezik

Lekcija 4 – Pokrenimo vršnjačke mreže

Cilj

Učenici koriste ciljni jezik kako bi napisali objavu na društvenim mrežama kojom će među vršnjacima podići svijest o manipuliranom vizualnom sadržaju, kombinirajući uvjerljivu komunikaciju i praktične savjete

Jezično područje

Davanje savjeta i upozorenja	<i>Trebali biste... / Morate... / Budite oprezni... / Ne vjerujte svemu što vidite...</i>
Podizanje svijesti	<i>Mnogi ljudi ne shvaćaju da... / Važno je razumjeti da...</i>

Uvjeravajući jezik	<i>Ovo je opasno jer... / Moramo biti svjesni...</i>
Ključni vokabular	<i>svijest / upozorenje / savjet/dijeliti/širiti/utjecati/zaštititi/poštivati/ odgovorno/neodgovorno</i>

Aktivnost prije zadatka

Kratak pregled primjera objava na društvenim mrežama koje zagovaraju neki društveni cilj, uz vođena pitanja:

- Koja je objava najučinkovitija? Zašto?
- Koje su fraze korisne?
- Koja je objava obzirnija i informativnija?

Nastavnik izdvaja korisne izraze i izrađuje kratki popis na ploči

Zadatak

Uputa: Napišite kratku objavu na društvenim mrežama kojom ćete podići svijest o lažnim slikama. Vaša publika: vaši prijatelji/vršnjaci. Obavezno uključite:

- jednu rečenicu kojom podižete svijest
- dva praktična savjeta za otkrivanje lažnih sadržaja
- jednu rečenicu o utjecaju na ljude ili skupine
- obziran i uključiv ton

Dijeljenje i vršnjačka povratna informacija

Odabrani učenici čitaju objave naglas ili ih prikazuju. Razred neformalno glasuje o njihovoj jasnoći i mogućem učinku:

- Je li poruka lako razumljiva?
- Sadrži li praktične savjete/upute?
- Je li uvjerljiva?

Domaća zadaća

Doraditi i poboljšati objavu na društvenim mrežama na temelju povratnih informacija vršnjaka i nastavnika. Konačnu inačicu prenijeti u Google Classroom radi vrednovanja, u istu datoteku kao i prethodne zadatke.

Integracija UI-e

Alati UI-e mogu se koristiti u različitim fazama pripreme i provedbe scenarija.

Priprema lokacije	Perplexity za istraživanje područja Midjourney ili DALL-E za generiranje sintetičkih medija
Glavni zadatak	Google Lens ili FakeCatcher za otkrivanje i prepoznavanje slika izmijenjenjih pomoću UI-e
Povratna informacija i vrednovanje	Google Classroom with Gemini , teachers.is , Magic School

U ovom se scenariju detaljnije prikazuje kako UI može podržati povratne informacije i vrednovanje, uz primjer Google Classrooma s Geminijem.

Ključno načelo

- Gemini služi kao pomoćni alat, a ne kao automatski ocjenjivač.
- Nastavnik pregledava, uređuje i donosi odluke o svim povratnim informacijama i ocjenama.

Postupak korak po korak

1. Postavite zadatak

- *Izradite zadatak u Google Classroomu*
- *Dodajte rubriku (npr. jezična točnost, ostvarenje zadatka, jasnoća).*
- *Učenici predaju i ažuriraju rad; preporučuje se Google Docs.*

2. Otvorite učenički rad za pregled

- *Pristupite predanim radovima putem ploče za ocjenjivanje u Classroomu.*
- *Otvorite učenikov dokument u Google Docs.*
- *Aktivirajte Gemini u bočnoj traci*

3. Koristite Gemini za ciljanu publiku

Odaberite dio teksta ili cijeli tekst i zadajte Geminiju upit:

Primjeri:

- *Prepoznaj glavne jezične pogreške i ukratko ih objasni.*
- *Procijeni ovaj tekst na razini B1+/B2 i predloži poboljšanja*
- *Pronađi nejasne ili neprirodne rečenice*

Savjet: Uključite kriterije u upit (npr. gramatika, povezanost teksta).

4. Izradite povratne informacije

Koristite Gemini za pripremu komentara:

- *Napiši dvije dobre strane i jedno područje za poboljšanje*
- *Predloži tri gramatička područja koja učenik treba ponoviti*

Kopirajte, prilagodite i unesite povratne informacije u:

- Privatne komentare u Classroomu
- Komentare izravno u dokumentu

5. Završni pregled i vrednovanje nastavnika

- Kritički pregledajte prijedloge koje je izradila UI.
- Prilagodite povratne informacije tako da:
 - odgovaraju razini učenika
 - osiguravaju obziran i uključiv ton
- Dodijelite ocjene koristeći rubriku.

Konačnu odluku donosi nastavnik.

6. (Neobvezno) Provjera izvornosti

- Koristite izvješća o izvornosti u Classroomu.
- Prepoznajte sličnosti s mrežnim izvorima.

Napomena: Otkrivanje teksta koji je izradila UI ograničeno je i nije u potpunosti pouzdano.

Dobre prakse

- Koristite UI kao podršku, a ne zamjenu.
- Povratne informacije neka budu jasne, sažete i konstruktivne.
- Usredotočite se na učenje (formativno vrednovanje).
- Potičite učenike da na temelju povratnih informacija dorade svoj rad.
- Provjerite jesu li prijedlozi UI-e točni i primjereni.

5. Scenarij poučavanja – Digitalni vodič za preživljavanje

Ovaj scenarij vodi učenike od fizičkog prema digitalnom svijetu, koristeći kritički pristup u raspravi o aktualnom pitanju digitalne transformacije i opasnostima lažnih informacija u mrežnom okruženju. Scenarij je osmišljen kao kombinacija mekih vještina i uporabe alata UI-e kao pomoćnih izvora u kritičkom procjenjivanju digitalne transformacije u obrazovanju mladih. Mladi su svakodnevno izloženi medijskim sadržajima koje primaju putem interneta, a pritom često nemaju dovoljno razvijene vlastite mehanizme kritičkog prosuđivanja.

Stoga ovaj scenarij nudi alate kritičkog mišljenja za analizu takvih sadržaja, kao i interakciju s alatima UI-e koji učenicima omogućuju promatranje tih pitanja iz više perspektiva te zajedničko pronalaženje mogućih rješenja.

U ovom se scenariju UI koristi kao pomoćni alat:

- za razvijanje istraživačkih vještina
- za razvijanje kreativnih vještina

Učenici sudjeluju u aktivnostima koje im pomažu:

- kritički proučiti glavne pojmove povezane s digitalnom transformacijom
- raspravljati o negativnim trendovima i istraživati kako oni utječu na njih
- stvarati novi sadržaj i podizati svijest o problemu, istodobno nudeći vlastita rješenja

Opći pregled

CEFR razina	B1+
CEFR vještine	čitanje, pisanje, govor, slušanje
Dobna skupina	15 -18
Trajanje	180 minuta (4 × 45 min) + domaća zadaća
Jezik	Bilo koji strani jezik
Završni ishod	Digitalni vodič za preživljavanje

Ishodi učenja

Po završetku ovog scenarija:

- ključne pojmove povezane s pismenošću o UI-u i digitalnom transformacijom te ih povezujući sa situacijama iz stvarnog života
- razvijanjem vještina zajedničkog rješavanja problema učenici će promišljati o etičkim pitanjima istine, obmane i autentičnosti te procjenjivati motive koji stoje iza dezinformacija u digitalnom okruženju

- izradom podcasta, kampanja i plakata učenici će razvijati digitalnu pismenost i pismenost povezanu s UI-em, pritom koristeći mrežne metode istraživanja i alate podržane UI-em za prikupljanje i uspoređivanje informacija iz više izvora
- učenici će razviti komunikacijske vještine i objediniti znanja o digitalnoj transformaciji, dezinformacijama, sigurnosti na internetu i digitalnoj dobrobiti u praktične smjernice za odgovorno digitalno ponašanje

Lekcija 1 – Istinito nasuprot nažnom

Cilj

Potaknuti učenike da kritički razmišljaju o uvodnim pojmovima digitalne stvarnosti kroz promatranje i raspravu..

Jezično područje

Izražavanje mišljenja	<i>Prema mojem mišljenju...Mislim da....Vjerujem da</i>
Iznošenje argumenata i dokaza	<i>Mislim tako jer... / Ovo je dokaz da... / Zbog... / Podržavam...</i>
Povezivanje	<i>Ovdje smo stali jer...</i>
Ključan vokabular	<i>istina, lažno, dezinformacije, lažne vijesti</i>

Aktivnost prije zadatka

Nastavnik pokreće kratku raspravu o tome što je istinito, a što lažno, te poziva učenike da definiraju te pojmove. Nakon odgovora učenika postavite dodatna pitanja: Što je istina, a što laž? Što znači biti lažan i ponašati se lažno? Može li postojati samo jedna istina? Kako znamo da je nešto lažno ili da se netko ponaša lažno? Rasprava ne bi trebala trajati dulje od 10 minuta.

Zadatak

Učenici odlaze u šetnju na otvorenom. Svaki učenik dobiva citat o istini, lažnim vijestima, dezinformacijama, digitalnoj dobrobiti i sličnim temama. Citati trebaju biti provokativni i poticati učenike na kritičko razmišljanje. Primjeri: „Umjetna inteligencija potencijalno je opasnija od nuklearnog oružja.” – Elon Musk „Dezinformacije slabe demokraciju.” – Barack Obama. Učenici hodaju u tišini kao skupina i razmišljaju o svojem citatu. Kada u okolini uoče nešto što ih podsjeća na njihov citat, izgovaraju: „**Stop!**”, a skupina se zaustavlja. Primjerice, ako se citat odnosi na opasnosti UI-e, učenik može ugledati prometni znak koji označava opasnost i tada zaustaviti skupinu. Ako citat govori o lažnim vijestima, učenik može proći pokraj kioska s novinama i ondje zaustaviti skupinu.

Učenik čita citat i objašnjava što ga je i zašto podsjetilo na citat. Ostale učenike potiče se da postavljaju pitanja i raspravljaju o citatu, ideji koja stoji iza njega, razlozima zbog kojih je učenik odabrao upravo to mjesto, poveznici između mjesta i citata te drugim mogućim poveznicama. Šetnja završava nakon 15–30 minuta ili kada svi učenici pronađu svoje mjesto. Ovisno o okruženju (urbano, ruralno, prirodno i sl.), nastavnik određuje najbolju rutu i trajanje šetnje. Napomena: Najpoticajnije su šetnje u blizini vode (rijeka, jezero, more), parkova, šuma ili drugih prirodnih staništa.

Osvrt : Nakon šetnje, tijekom kratke rasprave, ovisno o preostalom vremenu, učenici govore što im je tijekom aktivnosti bilo najteže: sama šetnja, razmišljanje o citatu, sam citat, pronalaženje odgovarajućeg mjesta koje ih podsjeća na citat, objašnjavanje zašto su odabrali upravo to mjesto

Lekcija 2 – Igranje uloga

Cilj

Učenici kritički analiziraju kako se identiteti i istine oblikuju te kako se njima može manipulirati na društvenim mrežama i u digitalnoj kulturi.

Jezično područje

Modalni glagoli

možda, mogao/la bi, mora, trebao/la bi

Medijska pismenost	<i>mrežni prostor, utjecajna osoba, oblikovanje priča, Instagram, igre, filmovi</i>
Usporedba	<i>istinито/lažno, stvarno/mrežno</i>
Ključan vokabular	<i>teorija zavjere, utjecajna osoba, sadržaj, priča</i>

Aktivnost prije zadatka

Učenicima se prikazuje kratki video pod naslovom „**Are You Living an Insta Lie? Social Media Vs. Reality**“, koji je besplatno dostupan na internetu na YouTube kanalu Ditch the Label. Nakon videa nastavnik može pokrenuti kritičku raspravu o onome što su učenici vidjeli. Primjeri pitanja: Živate li i vi „Instagram laž“? Zašto ljudi lažu na društvenim mrežama? Možemo li imati koristi od laganja? Može li laganje na društvenim mrežama biti dobro za vas?

Zadatak

Učenici se zatim dijele u nekoliko skupina. Svaka skupina zamišlja da je jedna od sljedećih osoba: političar, YouTuber, utjecajna osoba, glumac, glazbenik. Nakon kratke skupne rasprave, u kojoj pokušavaju zamisliti kako bi bilo živjeti životom dodijeljenog lika, osobito s naglaskom na njegovu prisutnost na internetu i javni imidž, njihov je zadatak izraditi tablicu **Istinито nasuprot lažnom** o životu tih osoba na internetu. Učenici trebaju razmotriti općenite situacije i obratiti pozornost na razliku između njihova privatnog i javnog života, odnosno na to koliko su njihove javne pojave, javni intervjui, uvjerenja i pogled na svijet istiniti.

Nakon kratkog predstavljanja ispunjenih tablica nastavnik postavlja dodatna pitanja: Zašto ti ljudi imaju privatne i javne osobe/identitete? Kako oblikuju svoju javnu sliku? Što istina znači tim ljudima? Zašto lažiraju svoje živote, sadržaj i priče? Zašto ljudi konstruiraju priče? Trebamo li lažnost kako bismo preživjeli ili je istina važnija? Zašto? Što je zajedničko svim tim likovima? Po čemu se razlikuju?

Osvrt

Učenicima se predstavlja citat Michela Foucaulta: „Opasno je govoriti istinu.“ Učenici trebaju objasniti značenje citata i navesti nekoliko situacija u kojima govorenje istine može biti opasno.

Lekcija 3 – Opasnosti digitalnog svijeta

Cilj

Učenici istražuju moguće digitalne opasnosti i koriste alate podržane UI-em za izradu materijala kojima podižu svijest o odgovornoj uporabi digitalnih tehnologija.

Jezično područje

Rasprava	<i>Po mom mišljenju... / Problem je... / Mislim da...</i>
Uvjeravajući jezik	<i>Ostanite sigurni... / Razmislite prije... / Zaštitite... / Nemojte dijeliti... / Budite svjesni...</i>
Suradnički jezik	<i>Slažem se/ne slažem se... / Naša je glavna ideja... / Podijelimo zadatak...</i>
Ključni vokabular	<i>digitalna opasnost, internetsko nasilje, zlonamjerni program, krađa podataka, privatnost, UI, tjeskoba</i>

Aktivnost prije zadatka

Nastavnik postavlja pitanje: Koja je najveća digitalna opasnost s kojom se učenici danas mogu suočiti? Učenici koriste aplikaciju Mentimeter kako bi odgovorili na pitanje. Nastavnik kratko komentira njihove odgovore, raspravlja o odgovorima koji se ponavljaju, uočava sličnosti ili traži od učenika da razmisle o svojim odgovorima i razlozima zbog kojih su ih odabrali.

Zadatak

Nastavnik ističe najvažnije odgovore učenika i zapisuje ih na ploču, pametnu ploču ili plakat. Učenici zatim detaljno istražuju te opasnosti. Njihov je zadatak pomoću interneta, UI-e ili drugih digitalnih medija istražiti: zašto su ti pojmovi opasni, što je u njima posebno opasno, kako bi se te opasnosti mogle prevladati, što bi trebalo učiniti u vezi s njima

Za svaku opasnost navedenu na ploči moraju koristiti više izvora te oblikovati završni uradak u jednom od nekoliko mogućih oblika. Nastavnik učenike dijeli u

skupine. Tijekom nastave mogu izraditi: kratke podcaste, kampanje na društvenim mrežama za podizanje svijesti, digitalne plakate, kratke videosadržaje ili reklame, interaktivne ploče

Svaki uradak treba obrađivati neku od opasnosti koje su učenici naveli na početku. Za ovaj zadatak učenici će koristiti različite alate UI-e, primjerice Perplexity AI, Descript, ElevenLabs, Canva, Midjourney, Desygner, Runway i druge. Budući da zadatak zahtijeva vrijeme i trud, učenici će nastaviti rad kod kuće.

Domaća zadaća

Učenici nastavljaju rad u skupinama i suradnju kod kuće, gdje mogu produbiti istraživanje i pripremiti materijale za svoje podcaste, interaktivne ploče ili kampanje. Bit će upućeni da tijekom završne lekcije trebaju predstaviti svoje nalaze.

Lekcija 4 – Digitalni vodič za preživljavanje

Cilj

Učenici suradničkim radom stvaraju praktične strategije za sigurno sudjelovanje u digitalnom svijetu te kritički procjenjuju ulogu UI-e u oblikovanju digitalne komunikacije.

Jezično područje

Jezični izrazi za davanje uputa	<i>Koristi... / Izbjegavaj... / Poduzmi... / Razmisli... / Ograniči...</i>
Kondicional	<i>Ako to učiniš..., trebao/la bi... / Ako... onda... / Ako ti..., trebao/la bi...</i>
Uspoređivanje mišljenja	<i>Međutim, dok, s druge strane, za razliku od, u usporedbi s...</i>
Ključni vokabular	<i>digitalna sigurnost, dobrobit, ravnoteža, mentalno zdravlje</i>

Aktivnost prije zadatka

Učenici predstavljaju domaću zadaću ostatku razreda. Nastavnik određuje pravila upravljanja vremenom i način na koji će svaka skupina predstaviti svoj rad. Nakon svake prezentacije učenici mogu komentirati rad drugih skupina

Zadatak

U ovom završnom zadatku učenicima se postavlja pitanje: Kako se možemo osjećati sigurnije u doba digitalne transformacije i svih izazova s kojima se kao ljudi suočavamo? Započeli su raspravom o istini, zatim su prešli na izazove života u digitalnoj laži, a potom istražili najveće opasnosti digitalne komunikacije. Sada trebaju imati priliku iznijeti svoje mišljenje o budućnosti digitalne integracije. Učenici trebaju surađivati s UI-em u izradi Digitalnog vodiča za preživljavanje. Vodič treba biti kratak i odgovoriti na neka osnovna pitanja: Kako se možemo zaštititi od dezinformacija? Kako možemo upravljati ovisnošću o ekranima? Što nam pomaže da ostanemo sigurni na internetu? Koje su zdrave digitalne navike? Osim toga, učenici trebaju napisati 5–10 jednostavnih pravila ili savjeta i trikova za digitalno preživljavanje, osobito usmjerenih na tinejdžere. Najprije se dijele u skupine i zajedno rade na svojim vodičima. Kada završe, trebaju koristiti UI i oblikovati upit kojim će od UI-e zatražiti da izradi vlastiti vodič. Za ovaj zadatak mogu koristiti ChatGPT ili bilo koji drugi alat UI-e prema vlastitom izboru.

Osvrt

Učenici sada uspoređuju vlastiti rad s radom UI-e te komentiraju ideje, prijedloge i savjete drugih učenika. Odabiru najbolje prijedloge – i vlastite i one koje je ponudila UI – te ih pretvaraju u jedan Digitalni vodič za preživljavanje za svaku skupinu.

Domaća zadaća

Svaka skupina koristi UI kako bi svoj Digitalni vodič za preživljavanje pretvorila u plakat ili oglasnu ploču. Zadatak je objaviti ga na društvenim mrežama ili ga ispisati i postaviti u školi te podijeliti s vršnjacima.

Integracija UI-e

Učenici koriste UI ne samo za prikupljanje informacija i stvaranje digitalnog sadržaja nego i za promišljanje o etici i utjecaju sadržaja koji je izradila UI. Kroz suradničke aktivnosti UI postaje partner u istraživanju,

kreativnosti, komunikaciji i kritičkom mišljenju, dok učenici uče propitivati i vrednovati rezultate koje proizvodi digitalna tehnologija. U tim scenarijima nastavnici i učenici mogu koristiti **Perplexity AI**. Može se jednostavno koristiti kao alat za istraživanje i stvaranje ideja koji pomaže u istraživanju digitalnih opasnosti, dezinformacija ili zdravih digitalnih navika. Uloga nastavnika jest usmjeravati učenike u postavljanju pitanja, uspoređivanju odgovora i provjeravanju istinitosti informacija.

Nastavnici mogu koristiti **Perplexity AI** za:

- Pokazivanje kako postavljati jasna istraživačka pitanja
- Pokazivanje učenicima kako uspoređivati informacije iz različitih izvora
- Poticanje učenika da provjere je li odgovor UI-e realan, pristran i točan
- Pomoć pri pojednostavljivanju složenih pojmova

Učenici mogu koristiti Perplexity AI za:

- Research digital dangers such as cyberbullying, fake news, screen addiction, and privacy risks
- Search for examples connected to teenagers & social media
- Generate ideas for posters, podcasts, and campaigns
- Summarise long texts into short notes
- Create slogans and campaign messages

Jednostavni primjeri upita:

„Objasni lažne vijesti tinejdžerima.”

„Zašto je internetsko nasilje opasno?”

„Kako učenici mogu ostati sigurni na internetu?”

„Koje su zdrave digitalne navike?”

„Daj nam pet savjeta za suočavanje s dezinformacijama.”

U drugom scenariju učenici mogu istraživati zašto utjecajne osobe ili političari stvaraju lažne identitete i zašto se drukčije ponašaju kada su pod povećalom javnosti. U trećem scenariju skupine mogu istraživati digitalne opasnosti i prikupljati definicije, primjere ili savjete za prevenciju. U četvrtom scenariju učenici će od UI-e zatražiti izradu Digitalnog vodiča za preživljavanje i usporediti ga sa svojim vodičem.

Nastavnici i učenici mogu koristiti i Padlet kao alat s ugrađenim značajkama UI-e. Padlet nastavnicima može pomoći da:

- Postave upute, poveznice ili zadatke
- Prate napredak učenika kroz scenarije
- Učenicima ostavljaju povratne informacije i komentare

Što se tiče učenika, oni mogu koristiti Padlet za:

- Dijeljenje istraživanja i komentara s razrednim kolegama
- Objavljivanje ideja za kampanje, slogana i plakata
- Objavljivanje poveznica, slika ili videozapisa povezanih sa zadacima ili temama skupina
- Uspoređivanje ideja koje je izradila UI s vlastitim radom
- Suradnju u stvarnom vremenu

Za kreativnije zadatke učenici mogu koristiti i Canvu sa značajkama UI-e. Mogu:

- izrađivati plakate o lažnim vijestima ili sigurnosti na internetu
- oblikovati kampanje na društvenim mrežama
- pretvarati istraživanje u infografike
- izrađivati prezentacije s vizualnim sloganima
- koristiti prijedloge UI-e za grafičke elemente, pozadinu i raspored

Ovi se alati koriste kako bi nastavnici povezali suradnju, kreativnost, komunikaciju i učenje uz podršku UI-e. Nastavnici mogu koristiti te alate za organiziranje nastavnih aktivnosti, dijeljenje uputa, postavljanje materijala i praćenje napretka učenika. Učenici ih mogu koristiti za učenje o istraživanju, dijeljenju informacija, suradnji i predstavljanju svojih nalaza. Korištenjem tih alata učenici mogu znatno poboljšati pristup, sudjelovanje i ishode učenja. Ovi alati mogu pomoći u smanjivanju jezičnih prepreka i problema s izražavanjem te povećati samopouzdanje u suradnji i predstavljanju. Uporabom tih alata UI-e nastavnici omogućuju ravnopravnije sudjelovanje učenika različitih iskustava i podupiru alternativne načine istraživanja i učenja. Uz više slušne i vizualne podrške, više suradnje i dijaloške razmjene tijekom rasprava, učenici postaju otvoreniji jedni prema drugima i sudjeluju u okruženju u kojem se kritičko vrednovanje ne temelji na pristranom prosuđivanju, nego na zdravom razumu. Ovi scenariji, zajedno s različitim alatima UI-e, mogu pomoći učenicima u razvijanju motivacije, otvorenosti, istraživačkih vještina, organiziranosti i fleksibilnosti.

III. Materijali za rad u nastavi

U okviru pedagoškog okvira AIDED tijekom cijelog smo se vodiča osvrnuli na niz alata umjetne inteligencije koji mogu unaprijediti poučavanje i učenje stranih jezika, uključujući opće sustave umjetne inteligencije, kao što su ChatGPT ili Claude, te specijalizirane platforme namijenjene upravo učenju jezika. Prva kategorija obuhvaća alate koji se već široko koriste među učenicima i nastavnicima. Zbog toga, kao i zbog nastojanja da ova publikacija ostane pregledna i čitljiva, ovo se poglavlje prvenstveno usredotočuje na specijalizirane alate za učenje jezika. Uključeni su samo oni alati koje projektni tim izravno poznaje na temelju iskustva u njihovoj uporabi ili ih je pažljivo proučio kako bi procijenio njihov obrazovni potencijal i primjenjivost u nastavi.

Svrha je ovog poglavlja predstaviti alate kao praktične resurse za rad u nastavi ili za individualno korištenje izvan škole. Uz osnovne informacije prikazane u tablicama, za svaki alat razmatramo tri ključna pitanja:

- Koje aktivnosti učenja stranog jezika alat može podržati?
- Na koji je način alat značajan za poučavanje jezika temeljeno na zadacima (TBLT)?
- Nudi li obrazovnu inačicu ili druge mehanizme koji pridonose sigurnoj i etičnoj uporabi?

Pitanje sigurnosti posebno je važno. Nemaju svi ovdje navedeni alati obrazovnu inačicu, odnosno prilagođenu verziju programa. To podrazumijeva da alat ima posebne mogućnosti namijenjene nastavnicima ili strože filtre sadržaja u odnosu na komercijalnu inačicu. Obrazovna licencija obično pruža dodatne zaštitne mehanizme osmišljene za uporabu u školama i drugim ustanovama. Međutim, čak i pri uporabi alata s obrazovnom licencijom nastavnici bi trebali izbjegavati dijeljenje osjetljivih osobnih podataka učenika, povjerljivih podataka o vrednovanju ili nepotrebnih podataka na temelju kojih se učenike može identificirati. Nastavnici bi također trebali učenicima pružiti smjernice za odgovornu uporabu umjetne inteligencije.

S obzirom na brz razvoj područja umjetne inteligencije u obrazovanju, ovaj pregled nije zamišljen kao konačan popis svih dostupnih alata. Njegova je svrha prije svega nastavnicima pružiti praktičnu početnu osnovu za promišljeno, pedagoški smisleno i etički odgovorno proširivanje njihova obrazovnog repertoara alata.

1. Grammarly

Vrsta	Alat umjetne inteligencije za pomoć pri pisanju i pružanje povratnih informacija
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 30 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica; napredne mogućnosti zahtijevaju plaćenu Pro ili Education licencijue
Obrazovna inačica	Grammarly for Education
Poveznica	www.grammarly.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- pisanje prvih inačica i dorada tekstova
- uvježbavanje gramatike i vokabulara
- vršnjačko vrednovanje i suradničko pisanje
- parafraziranje i preoblikovanje teksta
- aktivnosti pisanja različitih vrsta tekstova
- višejezično pisanje i podrška pri prevođenju

U poučavanju drugog jezika osobito je koristan za pisanje, doradu tekstova i aktivnosti usmjerene na povratne informacije..

Kako je alat značajan za TBLT?

Grammarly može pružiti podršku učenicima tijekom izvršavanja smislenih komunikacijskih zadataka, a ne samo tijekom izdvojenih gramatičkih vježbi. Može:

- pružiti neposredne povratne informacije tijekom autentičnih aktivnosti pisanja
- poticati samostalnost učenika i samostalno ispravljanje pogrešaka
- podržati ponavljajuće cikluse rada na zadatku (prva inačica → povratna informacija → dorada)
- pomoći učenicima da se usredotoče na jasnoću i učinkovitost komunikacije

2. ElevenLabs

Vrsta	Alat umjetne inteligencije za stvaranje glasa
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 30 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Free version available; advanced features require paid Starter, Creator or Pro licences
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	https://elevenlabs.io

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- aktivnosti slušanja s razumijevanjem
- uvježbavanje izgovora i intonacije
- izrada dijaloga i aktivnosti igranja uloga
- izrada sintetičkih zvučnih materijala
- višemodalne aktivnosti koje povezuju tekst i zvuk
- podrška učenicima s teškoćama u čitanju
- višejezično stvaranje glasovnih sadržaja za komunikacijske zadatke

U poučavanju drugog jezika osobito je koristan za brzu izradu zvučnih materijala koji zvuče autentično te za prilagodbu aktivnosti slušanja različitim razinama znanja.

Kako je alat značajan za TBLT?

ElevenLabs omogućuje učenicima rad sa zvučnim sadržajima i sudjelovanje u komunikacijskim zadacima. Može:

- podržati aktivnosti slušanja i interakcije
- pomoći nastavnicima u izradi zvučnih materijala povezanih s određenim kontekstom
- olakšati aktivnosti igranja uloga, simulacije i scenarija
- izložiti učenike različitim naglascima, načinima govora i brzinama govora

- poticati višemodalnu komunikaciju i kreativnost učenika

Posebno je koristan u pripremi za zadatak i izradi komunikacijskih scenarija bez potrebe za profesionalnom opremom za snimanje.

3. Gliglish

Vrsta	Alat umjetne inteligencije za uvježbavanje govora i izgovora
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 30 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna mogućnost uz ograničenja korištenja ; dostupna je i plaćena Plus pretplata
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	https://gliglish.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- uvježbavanje govorne tečnosti
- uvježbavanje izgovora i naglaska
- igranje uloga i simulirani razgovori
- aktivnosti slušanja i odgovaranja
- aktivnosti pitanja i odgovora
- usmena priprema prije prezentacija ili ispit
- uvježbavanje popravljavanja komunikacije i pojašnjavanja
- situacije svakodnevnice komunikacije
- aktivnosti za razvoj samopouzdanja u govoru

Nastavnicima drugog jezika osobito je koristan jer učenicima pruža mogućnost ponavljane usmene interakcije i uvježbavanja govornih zadataka u okruženju koje izaziva manje nelagode.

Kako je alat značajan za TBLT?

Gliglish je usmjeren na govornu interakciju i ostvarivanje komunikacijskog cilja.

Može:

- podržati izvedbu i uvježbavanje govornih zadataka
- poboljšati izvedbu u aktivnostima temeljenima na interakciji i igranju uloga
- pružiti neposredne povratne informacije tijekom razgovora
- razvijati tečnost kroz ponavljanu komunikacijsku praksu
- pomoći učenicima da sudjeluju u autentičnim svakodnevnim situacijama

Posebno je koristan za pripremu za zadatak, ponavljanje zadataka i samostalno uvježbavanje govora izvan nastave.

4. MemBot

Vrsta	Alat umjetne inteligencije za pamćenje i personalizirano učenje
Podržani jezici	Prvenstveno engleski; podržava višejezične ulazne podatke i obradu bilješki na nekoliko većih jezika, uključujući francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica; napredne mogućnosti zahtijevaju plaćenu pretplatu
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	www.memrise.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- usvajanje i ponavljanje vokabulara
- personalizirano ponavljanje i podrška pri učenju
- priprema za prezentacije i rasprave

U učenju drugog jezika osobito je koristan za poticanje samostalnosti učenika u uvježbavanju govora i pisanja..

Kako je alat značajan za TBLT?

- Podrška prije zadatka: nastavnik može prije aktivnosti na satu učenicima zadati određeni popis vokabulara u Memriseu kako bi uvježbali potrebni leksički sadržaj.
- Ponavljanje i usvajanje jezika: nakon završetka komunikacijskog zadatka nastavnik može učenike uputiti na MemBot kako bi sustavno uvježbavali i ponavljali ključni vokabular povezan s tim zadatkom.
- MemBot može poslužiti kao simulacija usmenog zadatka prije nego što učenici izvedu njegovu stvarnu inačicu u učionici.

5. Talkpal AI

Vrsta	Platforma umjetne inteligencije za konverzaciju, učenje jezika i uvježbavanje govora
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 100 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica s dnevnim ograničenjima; za potpuni pristup potrebna je plaćena pretplata
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	https://talkpal.ai

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- uvježbavanje konverzacije
- igranje uloga i simulirani dijalozi
- razvoj izgovora i govorne tečnosti
- aktivnosti slušanja s razumijevanjem
- razvoj vokabulara u kontekstu
- aktivnosti spontane interakcije
- uvježbavanje svakodnevne komunikacije

U poučavanju drugog jezika osobito je koristan za povećavanje vremena koje učenici provode govoreći i pružanje mogućnosti za ponavljanu komunikacijsku interakciju izvan učionice.

Kako je alat značajan za TBLT?

Talkpal podržava učenike u izvršavanju smislenih komunikacijskih zadataka kroz interakciju. Može:

- olakšati autentičnu komunikaciju i aktivnosti igranja uloga
- podržati aktivnosti informacijskog jaza i rješavanja problema
- razvijati tečnost kroz ponavljaju usmenu praksu
- omogućiti učenicima da uvježbavaju i ponavljaju komunikacijske zadatke
- podržati samostalnost učenika i interakciju vlastitim tempom

Posebno je koristan za pripremu za zadatak, ponavljanje usmenih zadataka i samostalno uvježbavanje komunikacije.

6. Duolingo

Vrsta	Platforma za učenje jezika uz podršku umjetne inteligencije
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 40 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica; napredne mogućnosti zahtijevaju pretplatu na Super Duolingo ili Duolingo Max
Obrazovna inačica	Da, Duolingo for Schools
Poveznica	www.duolingo.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- gamificirano uvježbavanje vokabulara, gramatike i konverzacije
- čitanje i slušanje s razumijevanjem
- vježbe izgovora i govora
- aktivnosti prevođenja i oblikovanja rečenica
- ponavljanje u razmacima i obnavljanje znanja
- mikroučenje i svakodnevne jezične rutine
- samostalno učenje i samoprocjenu

U poučavanju drugog jezika osobito je koristan kao dopuna nastavi, za domaće zadatke, ponavljanje vokabulara i održavanje angažiranosti učenika izvan nastave.

Kako je alat značajan za TBLT?

Duolingo može podržati TBLT kao pripremu za komunikacijske aktivnosti na satu ili kao njihovo nadopunjavanje. Može:

- pomoći učenicima izgraditi vokabular i jezične resurse potrebne za izvršavanje zadataka
- podržati pripremu prije zadatka i ponavljanje ciljanog jezika
- poticati samostalnost učenika i redovitu izloženost jeziku
- pružiti neposredne povratne informacije tijekom aktivnosti uvježbavanja
- učvrstiti jezične oblike koji se pojavljuju tijekom komunikacijskih zadataka
- Međutim, mnoge aktivnosti u Duolingu i dalje su usmjerene na jezične oblike i strukturirane su, stoga nastavnici platformu trebaju nadopuniti autentičnim komunikacijskim zadacima i aktivnostima u učionici koje se temelje na interakciji. Učenici se ne bi trebali oslanjati samo na platformu kada je riječ o razvijanju komunikacijske kompetencije, nego bi učenje putem aplikacije trebali povezivati sa suradničkom interakcijom u učionici i autentičnim zadacima.

7. Mondly

Vrsta	Platforma za učenje jezika uz podršku umjetne inteligencije
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 40 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica s ograničenim pristupom; za potpuni sadržaj potrebna je plaćena pretplata
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	www.mondly.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- uvježbavanje vokabulara i gramatike
- slušanje i čitanje s razumijevanjem
- vježbe izgovora i govora
- dijalozi i konverzijske aktivnosti
- igranje uloga i komunikacija u različitim situacijama
- učenje jezika uz pomoć mobilnih uređaja
- samostalni rad i domaće zadaće
- komunikacijske aktivnosti za početnu razinu

U poučavanju drugog jezika osobito je koristan za dodatno uvježbavanje, ponavljanje vokabulara i proširivanje izloženosti ciljnom jeziku izvan nastavnog vremena.

Kako je alat značajan za TBLT?

Mondly je koristan kao nadopuna komunikacijskim zadacima koji se provode u učionici. Može:

- pomoći učenicima u izgradnji vokabulara i funkcionalnog jezika potrebnog za zadatke
- podržati pripremu prije zadatka kroz tematsko uvježbavanje
- pružiti ponavljanu izloženost komunikaciji u različitim situacijama
- poticati samostalnost učenika i vježbanje vlastitim tempom
- omogućiti ponavljanje jezika potrebnog za zadatak izvan nastave
- uključivati mogućnosti virtualne stvarnosti

Međutim, mnoge aktivnosti i dalje su strukturirane i kontrolirane, stoga nastavnici platformu trebaju nadopuniti otvorenijim komunikacijskim i suradničkim aktivnostima u učionici.

8. ELSA Speak

Vrsta	Platforma umjetne inteligencije za uvježbavanje izgovora i govora
Podržani jezici	Prvenstveno je usmjerena na učenje engleskog jezika
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica s ograničenim pristupom; za više mogućnosti potrebna je plaćena Pro ili Premium pretplata

Obrazovna inačica	Da, https://elsaspeak.com/en/enterprise/schools
Poveznica	https://elsaspeak.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- uvježbavanje izgovora i naglasaka
- razvoj govorne tečnosti
- aktivnosti razlikovanja glasova tijekom slušanja
- usmeno ponavljanje i vježbe oponašanja govora
- aktivnosti za razvoj samopouzdanja u govoru
- priprema za usmene prezentacije i razgovore
- samostalno uvježbavanje govora izvan nastave U poučavanju engleskog jezika osobito je koristan za ciljanu podršku pri izgovoru i povećavanje mogućnosti individualiziranog uvježbavanja govora.

Kako je alat značajan za TBLT?

ELSA Speak može pomoći učenicima u razvijanju samopouzdanja potrebnog za uspješnu izvedbu komunikacijskih zadataka. Može:

- podržati pripremu prije usmenih komunikacijskih zadataka
- pomoći učenicima uvježbati govorne interakcije prije aktivnosti u učionici
- pružiti neposredne povratne informacije o izgovoru tijekom govorne vježbe
- poticati uvježbavanje zadataka
- jačati samopouzdanje učenika u autentičnim komunikacijskim situacijama

Posebno je koristan za pripremu i uvježbavanje zadataka povezanih s usmenom komunikacijom.

9. LanguageTool

Vrsta	Alat umjetne inteligencije za pomoć pri pisanju i provjeru gramatike
Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 30 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski

Besplatno ili uz naplatu	Dostupna je besplatna inačica; za napredne mogućnosti potrebna je plaćena pretplata
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	https://languagetool.org

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- pisanje prvih inačica i dorada tekstova
- uvježbavanje gramatike i vokabulara
- aktivnosti lekture i uređivanja
- parafraziranje i preoblikovanje tekstova
- višejezična podrška pri pisanju

U poučavanju drugog jezika osobito je koristan za podršku procesnom pisanju, samostalnom ispravljanju pogrešaka i aktivnostima usmjerenima na povratne informacije.

Kako je alat značajan za TBLT?

LanguageTool dobro podupire učenike tijekom pisane komunikacije. Može:

- pružiti neposredne povratne informacije tijekom autentičnih aktivnosti pisanja
- podržati faze izrade prve inačice, dorade i uređivanja teksta
- poticati samostalnost učenika i praćenje vlastitog rada
- smanjiti opterećenje nastavnika pri davanju povratnih informacija o pisanju
- podržati ponavljajuće cikluse rada na zadatku (prva inačica → povratna informacija → dorada)
- pomoći učenicima da se usredotoče na jasnoću i točnost komunikacije

Posebno je koristan u fazama promišljanja o radu nakon izvršenog zadatka i dorade tekstova u aktivnostima usmjerenima na pisanje.

10. DeepL

Vrsta	UI alat za prevođenje i pomoć pri pisanju
-------	---

Podržani jezici	Višejezična podrška za više od 30 jezika, uključujući engleski, francuski, njemački, talijanski i španjolski
Besplatno ili uz naplatu	Dostupna besplatna opcija ; napredne značajke zahtijevaju plaćenu pretplatu na DeepL Pro
Obrazovna inačica	Ne
Poveznica	www.deepl.com

Koje aktivnosti učenja stranog jezika može podržati?

- aktivnosti prevođenja
- uspoređivanje vokabulara i izraza multilingual writing and revision
- višejezično pisanje i dorada tekstova
- parafraziranje i preoblikovanje tekstova
- kontrastivna analiza jezika
- podrška pri pisanju
- samostalno ispravljanje i uređivanje tekstova

U učenju drugog jezika osobito je koristan za podršku učenicima tijekom procesa pisanja prve inačice i njezine dorade.

Kako je alat značajan za TBLT?

DeepL može podržati različite aktivnosti pisanja i komunikacije. Može:

- podržati aktivnosti prevođenja
- olakšati izradu i doradu pisanog uratka
- poticati promišljanje o leksičkim i gramatičkim izborima u različitim jezicima
- podržati samostalnost učenika tijekom izvršavanja zadatka

Posebno je koristan za aktivnosti pisanja i dorade nakon izvršenog zadatka. Nastavnici bi, međutim, trebali poticati kritičko vrednovanje prijevoda koje je izradila umjetna inteligencija, a ne njihovo pasivno prihvatanje.

Ovaj vodič za nastavnike o podučavanju jezika temeljenom na zadacima uz podršku umjetne inteligencije predstavlja treći intelektualni rezultat projekta AIDED Europe, dovršavajući početne rezultate istraživanja i pedagoški model nastavnih aktivnosti vezanih uz korištenje umjetne inteligencije u jezicima za podučavanje i učenje. AIDED je Erasmus+ partnerstvo za suradnju u području školskog obrazovanja, provedeno kroz suradnju sljedećih partnerskih organizacija:

[Centrum Edukacyjnej EST, Poland](#)



[Bridge Language Study House, Romania](#)



[Srednja škola Dalj, Croatia](#)



[LogoPsyCom, Belgium](#)



[Valga Gümnaasium, Estonia](#)

