

Postupci, elementi i metode vrednovanja u predmetu Informatika

Postupci vrednovanja realiziraju se trima pristupima vrednovanju:

- vrednovanjem za učenje,
- vrednovanjem kao učenje te
- vrednovanjem naučenoga.

Vrednovanje za učenje

Provodi se kontinuirano tijekom procesa učenja i poučavanja. Vrednovanje za učenje ne rezultira ocjenom, već kvalitativnom povratnom informacijom o tijeku procesa učenja.

Metode vrednovanja:

- ljestvice procjene pomoću kojih učenik sam prati realizaciju i uspješnost
- e-portfolio ili mapa učenika koju učenik izrađuje tijekom školovanja
- praćenje tijekom rada

Vrednovanje kao učenje

Doprinosi aktivnom uključivanju učenika u proces vrednovanja uz stalnu podršku učitelja.

Vrednovanje kao učenje ne rezultira ocjenom, već se temelji na ideji da učenici vrednovanjem uče.

Metode vrednovanja:

- samorefleksija i samovrednovanje
- vršnjačko vrednovanje
- ljestvice procjene
- interaktivne lekcije, zadatci ili simulacije
- digitalni dnevnički učenja
- izlazne kartice (exit ticket) – učenici daju sebi i učiteljima jednostavnu povratnu informaciju

U vrednovanju za učenje i vrednovanju kao učenju koriste se i digitalne značke, koje predstavljaju domene ili pojedina postignuća s točno definiranim aktivnostima koje učenik mora odraditi i kriterijima za dobivanje značke. Učenik pohranjuje prikupljene značke u svojem e-portfoliju.

Vrednovanje naučenoga

Rezultira brojčanom ocjenom od 1 do 5, a svrha mu je procjena ostvarenosti odgojno-obrazovnih ishoda koji su definirani kurikulumom nakon određenog razdoblja učenja, npr. nakon obrađene nastavne teme ili obrazovnog razdoblja.

Metode vrednovanja:

- usmena provjera znanja – provodi se tijekom svakog nastavnog sata (učenik može biti ocijenjen i ukoliko kroz nastavni sat točno i često odgovara na postavljena pitanja)

- pisana provjera i/ili provjera znanja na računalu – provodi se jednom u polugodištu zadacima objektivnog tipa (zadaci s kratkim odgovorima; zadaci višestrukog izbora; zadaci alternativnog izbora (točno/netočno); zadaci povezivanja, sređivanja, dopunjavanja, ispravljanja ili otkrivanja pogrešaka; zadaci pojašnjavanja i interpretacije)

Bodovna ljestvica:

%	ocjena
0 – 49%	nedovoljan (1)
50 – 59%	dovoljan (2)
60 – 74%	dobar (3)
75 – 89%	vrlo dobar (4)
90 – 100%	odličan (5)

- rad na računalu – vrednuju se pojedini radovi koje učenici spremaju u svoj e-portfolio ili mapu učenika prema zadanim ishodima učenja te napredovanje učenika tijekom školske godine
- učenički projekti – vrednuje se sudjelovanje učenika, razine aktivnosti, komunikacije i suradnje, projektna dokumentacija te krajnji rezultati projekta i njihovo predstavljanje
- uporaba online provjera koje su dio unutarnjega ili hibridnoga vrednovanja

Elementi vrednovanja:

- usvojenost znanja
- rješavanje problema
- digitalni sadržaji i suradnja

Element „usvojenost znanja“ uključuje ocjene za činjenično znanje, razumijevanje koncepata, analiziranje, opisivanje, objašnjavanje, poznavanje pravila.

Element „rješavanje problema“ uključuje ocjene za analiziranje i modeliranje problema, korake rješavanja, pisanje algoritama, provjeravanje ispravnosti algoritama, strategije pretraživanja i prikupljanja, istraživanje, konstrukciju logičkoga sklopa, samostalnost u rješavanju problema.

Element „digitalni sadržaji i suradnja“ uključuje ocjene za odabir primjerenih programa, vještina uporabe programa, komuniciranje u timu, suradnju na projektu, argumentiranje, predstavljanje svojih radova, odgovornost, samostalnost i promišljenost pri uporabi tehnologije te kvalitetu digitalnoga uratka.

Pri zaključivanju ocjena svi navedeni elementi vrednovanja promatraju se ravnopravno te jednako utječu na formiranje zaključne ocjene. Zaključna ocjena ne mora biti aritmetička sredina upisanih ocjena, već odraz cijelokupnog rada, zalaganja, učenja i odnosa prema radu kroz cijelu školsku godinu.