

HODOGRAM NATJECANJA

za kategoriju Digitalne kompetencije



1. korak

Trideset minuta prije početka natjecanja za kategoriju Digitalne kompetencije razmjestite učenike za računala u učionici.

2. korak

Učenici se prijavljuju u **sustav za natjecanja** (<https://natjecanja.loomen.carnet.hr>) sa svojim AAI@EduHr podacima. Otvaraju kolegij u kojem se održava natjecanje (Digitalne kompetencije 5 ili Digitalne kompetencije 6).

3. korak

Učenici čitaju upute koje se nalaze u opisu računalnog testa.

Učitelj čita dodatne upute učenicima:

- a. dozvoljeno je imati otvoren samo **jedan web preglednik i jednu karticu u pregledniku**
- b. nije dozvoljeno otvarati niti koristiti bilo koji drugi program na računalu
- c. nije dozvoljeno koristiti mobilni telefon, kalkulator, pametni sat ili bilo koju sličnu elektroničku napravu
- d. ukoliko u testu, unutar nekog zadatka, ima negativnih bodova – to je u zadatku navedeno
- e. na pitanja se odgovara **slobodnim redoslijedom** klikom na broj pitanja u gornjem lijevom dijelu prozora ili klikom na gumb Nastavi koji se nalazi ispod svakog pitanja.



- f. navigacija u testu se otvara klikom na gumb koji se nalazi u gornjem lijevom dijelu prozora (ispod alatne trake)



- g. ne koristiti tipke Naprijed/Nazad u pregledniku
- h. u slučaju da se slika ne učita zbog loše internetske veze, potrebno je osvježiti stranicu
- i. pitanja i odgovori na pitanja se pojavljuju **različitim redoslijedom**
- j. nakon što odgovore na sva pitanja, učenici test predaju klikom na gumb **Predaj sve i završi**
- k. u trenutku isteka zadanog vremena, test se **automatski predaje i ocjenjuje**
- l. nakon predaje testa bit će vidljivi samo ostvareni bodovi
- m. nakon prikaza broja bodova za predani test potrebno je pozvati dežurnog učitelja koji će zapisati ostvareni broj bodova

Nakon zatvaranja testa, u 15:40, više nije moguće rješavati test i vidjet će se točni odgovori i povratne informacije u pregledu testa

4. korak

Učitelj učenicima dijeli prazne papire koji će im služiti kao pomoć pri rješavanju zadataka (npr. dva ili tri papira)

5. korak

Učitelj učenicima daje lozinku za pristup testu (pripaziti na kategoriju u kojoj učenici sudjeluju: Digitalne kompetencije 5, Digitalne kompetencije 6)

Lozinke za pristup testu bit će objavljene u Sustavu za natjecanje preko kontrolne ploče sat vremena prije početka natjecanja. Lozinke će biti dostupne samo **osobi Školskog povjerenstva koja je u sustavu označena kao odgovorna osoba (nije dostupna svim mentorima niti članovima Školskog povjerenstva)**.

6. korak

Nakon predaje testa, **učitelj treba zapisati broj bodova za svakog učenika**. Taj broj bodova odgovorna osoba upisuje preko kontrolne ploče u Sustav za natjecanje.

7. korak

Učenici točne odgovore i povratne informacije vide nakon zatvaranja testa (u 15.40) u **sustavu za natjecanja**. Za to je potrebno kliknuti poveznicu Pregled nakon osvježavanja stranice.

Ukoliko za to bude potrebe, pregled testa je moguće vidjeti s bilo kojeg drugog računala nakon prijave učenika u sustav za natjecanja.

U slučaju primjedbe na broj bodova, Školsko povjerenstvo treba napraviti zapisnik i poslati ga na e-mail Državnog povjerenstva dp-informatika@azoo.hr s naznakom kategorije na koju se odnosi najkasnije **do 17 h istoga dana**.

Upute o načinu postupanja u slučaju tehničkih problema s računalom

Povjerenstvo za provedbu natjecanja dužno je osigurati stabilnu internetsku mrežu te nekoliko dodatnih računala ukoliko dođe do tehničkih problema na računalu natjecatelja.

Ukoliko se pojavi problem s računalom na kojem učenik rješava test omogućuje mu se prelazak na drugo računalo. Učenik se prijavljuje u sustav za natjecanje sa svojim podacima i nastavlja rješavati test. Vrijeme trajanja testa se ne produžuje.

Digitalne kompetencije 5 i 6

