

# HODOGRAM NATJECANJA

za kategoriju Digitalne kompetencije 5 i 6 - Županijsko natjecanje

---



### 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 Županijskog povjerenstva koja je u sustavu označena kao odgovorna osoba**).

## 6. korak

Nakon predaje testa, član Županijskog povjerenstva 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, Županijsko povjerenstvo treba napraviti zapisnik i poslati ga na e-mail Državnog povjerenstva [dp-informatika@azoo.hr](mailto: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

