

Takmičenje povodom Međunarodnog dana djevojčica i djevojaka u informaciono-komunikacionim tehnologijama (IKT)

H5P je platforma otvorenog koda koja omogućava stvaranje interaktivnih i obrazovnih sadržaja na webu. Svojim jednostavnim izgledom omogućava korisnicima da kreiraju različite vrste interaktivnih sadržaja poput kvizova, simulacija, prezentacija, interaktivnih videozapisa i još mnogo toga, bez potrebe za programiranjem ili dubokim tehničkim znanjem. H5P je popularan u obrazovnim okruženjima jer omogućuje nastavnicima da personalizuju svoje nastavne materijale i učine ih privlačnijima i prijemčivijim za učenike. Takođe, sadržaji koji se kreiraju putem H5P platforme mogu se lako dijeliti i ugrađivati na različite web stranice, čineći ih dostupnima širokom krugu korisnika.

H5P platforma nije samo korisna u obrazovnom kontekstu, već se može koristiti i u druge svrhe. Na primjer, mnoge kompanije koriste H5P za stvaranje interaktivnih sadržaja za obuku zaposlenih, kreiranje informacionih brošura ili prezentacija proizvoda, kao i za angažovanje publike na web stranicama ili društvenim mrežama kroz interaktivne igre ili ankete.

Link do platforme: <https://h5p.org/>

Opis zadatka za takmičenje "Djevojke i djevojčice u IKT-u":

Cilj takmičenja je promovisanje aktivnog učešća djevojčica u informaciono-komunikacionim tehnologijama (IKT) kroz kreativno korištenje H5P platforme za kreiranje edukativnih sadržaja.

Zadatak učesnica je da koristeći H5P platformu kreiraju pet različitih edukativnih sadržaja na temu koja im je data. Tema će biti iz oblasti IKT-a i obuhvatiće relevantne informacije i koncepte koji se tiču te oblasti.

Učesnice će prvo pročitati edukativni tekst na zadatu temu. Zatim će imati zadatak da zamisle kako bi to znanje najbolje moguće prenijele svojim vršnjacima kroz interaktivne i edukativne sadržaje.

Od tih pet sadržaja, tri moraju biti edukativni i služiti za prenošenje znanja na kreativan i angažujući način. Mogu uključivati prezentacije, infografike, simulacije ili slično, ali treba da budu prilagođeni ciljnoj publici - vršnjacima.

Preostala dva sadržaja moraju biti interaktivni materijali za provjeru znanja, kao što su kvizovi, testovi ili pitanja unutar lekcija. Ovi sadržaji će omogućiti učesnicama da provjere koliko su uspješno prenijele znanje i razumijevanje teme svojim vršnjacima.

Kroz ovaj zadatak, učesnice će imati priliku da pokažu svoje kreativne i tehničke sposobnosti, kao i svoju sposobnost da efikasno komuniciraju i prenesu znanje drugima. Takmičenje će dodatno podsticati želju za učešćem djevojčica u oblasti IKT-a i promovisati važnost inkluzivnosti i raznolikosti u ovoj industriji.

Napomena:

Svim prijavljenim učenicima će biti održana onlajn obuka o korištenju H5P platforme. Ova obuka će im pružiti osnovna znanja o tome kako koristiti platformu za kreiranje interaktivnih sadržaja, pružajući im dodatnu podršku i resurse za uspješno obavljanje zadatka. Ovo će omogućiti svim učesnicima da se upoznaju sa alatima i mogućnostima H5P platforme i osigurati da imaju jednaku šansu da pokažu svoje sposobnosti tokom takmičenja.