



# Vodič za pripremu izložbe

V1 – 30. Svibnja 2025.

Autor: ISCTE



Sufinancira  
Europska unija



VLADA REPUBLIKE  
HRVATSKE  
Ured za udruge



REPUBLIKA HRVATSKA  
Ministarstvo znanosti,  
obrazovanja i mladih

Resursi projekta Algowatch – uključujući testiranje alata umjetne inteligencije, postere, interaktivne kvizove, videoigru Eunopia, mogu se učinkovito predstaviti kroz interaktivne izložbe. Naime, projektni tim već je realizirao takve izložbe u partnerskim zemljama u različitim formatima, uzimajući u obzir njihove lokalne posebnosti. Takve izložbe održane su u muzejima, školama i knjižnicama.

Inspirirani svime što smo dosad naučili, u nastavku su predstavljena dva moguća plana: jedan za školsko okruženje i drugi za suradnju s knjižnicama. Oba plana uključuju sudjelovanje učenika i imaju za cilj podizanje svijesti o algoritamskoj pismenosti i pismenosti u području umjetne inteligencije. Za prikupljanje povratnih informacija u oba slučaja predviđeno je korištenje evaluacijskog upitnika (dostupnog u papirnatom ili digitalnom formatu, dio je seta alata).

## 1. Izložba u školi (2 dana)

Ovaj plan predviđa dvodnevnu interaktivnu izložbu u školi koju organizira nastavnik ili školski knjižničar. Poželjno je da u organizaciju uključe učenike.

### Koncept i planiranje

#### **Koncept**

Cilj je stvoriti zanimljivo i interaktivno iskustvo koje vode sami vršnjaci unutar školskog okruženja s naglaskom na podizanje svijesti o algoritmima, alatima umjetne inteligencije i dezinformacijama uz korištenje Algowatch alata.

#### **Publika**

Prvenstveno učenici iz različitih razrednih odjela unutar škole, a potencijalno i zaposleni odgojno-obrazovni djelatnici te roditelji (npr. jedan dan nakon nastave).

#### **Prostor**

Potrebno je iskoristiti odgovarajući veći prostor u školi, poput školske dvorane, knjižnice ili povezanih učionica. Važno je osigurati pristup utičnicama i po mogućnosti internet za digitalne resurse.



Sufinancira  
Europska unija



VLADA REPUBLIKE  
HRVATSKE  
Ured za udruge



REPUBLIKA HRVATSKA  
Ministarstvo znanosti,  
obrazovanja i mladih

## Planiranje rada

Nastavnici ili školski knjižničari koordiniraju cijeli projekt, dok uključeni učenici preuzimaju odgovornost za izložbu. Moguće je formirati timove učenika zadužene za:

- **Sadržaj i dizajn:** odabir konkretnih edukativnih materijala (testiranje alata UI), kvizova, odlučivanje koji će način igre (puna verzija/minigra) biti predstavljen, planiranje rasporeda izložbenih točaka.
- **Postavljanje i logistiku:** pripremu opreme (prijenosna računala, tableti, projektor), raspored namještaja, osiguravanje potrebnih materijala.
- **Promociju:** izradu internih obavijesti i plakata.
- **Vođenje izložbe:** dežuranje na izložbenim točkama, objašnjavanje aktivnosti, pomoć posjetiteljima, usmjeravanje i organiziranje kretanja posjetitelja.
- **Evaluaciju:** dijeljenje i promoviranje evaluacijskog upitnika, vođenje jednostavne evidencije o broju posjetitelja.

Potrebno je uspostaviti jasan vremenski okvir za pripremu, postavljanje, održavanje i završno pospremanje izložbe.

## Promocija i komunikacija

### Najava

Izložbu je potrebno promovirati unutar škole tijekom školskih okupljanja, dnevnih obavijesti, plakata koje su izradili učenici, a bit će postavljeni po školi te objava na internim komunikacijskim kanalima škole (internet/portal).

### Otvaranje

Kako bi se potaknulo početno zanimanje, preporučuje se kratko „otvaranje“ izložbe tijekom velikog odmora prvoga dana. Otvaranje bi mogli predvoditi učenici uključeni u organizaciju.

## Postavljanje izložbe i sadržaj

Odredite različite zone ili stanice unutar predviđenog prostora:

- Doček i aktivnosti testiranja alata UI: učenici dočekuju posjetitelje i provode jednu ili dvije brze, zanimljive aktivnosti koje potiču interes.

- **Kutak s konceptima:** izložite informativne plakate (sažetke ključnih pojmova iz rječnika). Moguće je postaviti i Algowatch PowerPoint prezentaciju za reprodukciju na ekranu.
- **Kutak kviz izazova:** nekoliko prijenosnih računala ili tableta na kojima posjetitelji mogu isprobati jedan ili više Algowatch kvizova. Učenici vodiči mogu biti dostupni za pomoć ili uz računala mogu biti isprintane upute za igranje kvizova.
- **Kutak za videoigru: Eunopia:** prijenosna računala ili računala pripremljena za igranje videoigre Eunopia. Moguće je staviti fokus na kraći minigame način igre ili omogućiti istraživanje glavne igre. Učenici vodiči objašnjavaju osnovne kontrole i ciljeve igre ili uz računala mogu biti isprintane upute za igranje igre.
- **Algowatch info kutak:** stanica koja omogućuje pristup internetskoj stranici Algowatch projekta za daljnje istraživanje. Izložite letke projekta ili QR kodove koji vode do dodatnih resursa.
- **Kutak za povratne informacije:** jasno vidljivo mjesto s uputama kako ispuniti evaluacijski upitnik (dostupni su papirnati obrasci i/ili QR kod koji vodi na digitalnu verziju).

## Završno izvješće i evaluacija

### Prikupljanje podataka

Učenici mogu voditi jednostavnu evidenciju broja posjetitelja koji su sudjelovali na izložbi. Prikupljaju ispunjene papirnatu evaluacijske obrasce i prate pristigle digitalne odgovore.

### Završni izvještaj

Nastavnici ili školski knjižničari nadziru sastavljanje kratkog završnog izvješća. Ono bi trebalo uključivati:

- Ukupan procijenjeni broj posjetitelja.
- Sažetak povratnih informacija iz evaluacijskih upitnika (ključne pozitivne primjedbe, područja za poboljšanje).
- Iskustvo učenika u organizaciji i vođenju izložbe.
- Fotografije ili kratke videozapise (u skladu s politikom škole o dozvolama).
- Dijeljenje unutar školske zajednice (npr. u školskom biltenu, listu ili na školskom okupljanju).

## 2. Izložba u knjižnici

Ovaj plan opisuje izložbu koja se održava u knjižnici, organiziranu kao projekt knjižnice koja u provedbu može uključiti lokalne škole.

### Koncepcija i planiranje

#### **Koncept**

Iskoristiti dostupnost knjižnica za prezentaciju Algowatch resursa i promicanje algoritamske pismenosti i pismenosti u području umjetne inteligencije široj zajednici.

#### **Publika**

Šira javnost koja posjećuje knjižnicu (sve dobne skupine, iako su ključni interaktivni elementi namijenjeni starijima od 13 godina), obitelji, organizirani posjeti školskih grupa te korisničke skupine knjižnice.

#### **Prostor**

Odabrano, vidljivo područje unutar knjižnice (npr. izložbeni prostor, prostorija za aktivnosti, istaknuti dio glavnog kata). Potrebna je koordinacija za elektroničke priključke, internet, namještaj i sigurnost.

#### **Trajanje**

Izložba se može održati tijekom određenog tjedna (npr. u sklopu tjedna podizanja svijesti) ili duže, uključujući vikend kako bi bila dostupna javnosti.

#### **Planiranje rada**

Uspostavite odbor za planiranje koji uključuje ključne djelatnike knjižnice (npr. knjižničara, koordinatora za aktivnosti). Jasno definirajte uloge:

- **Knjižnica:** osigurava prostor, logističku podršku (namještaj, struju, internet), promovira događaj putem javnih kanala, pomaže u koordinaciji posjetitelja tijekom radnog vremena knjižnice.
- **DKMK, nositelj projekta:** pruža temeljno stručno znanje o sadržaju, predlaže raspored izložbe i aktivnosti, dostavlja potrebne materijale.
- Razviti zajednički vremenski plan, uključujući sastanke za zajedničko planiranje, dane postavljanja, vrijeme trajanja izložbe te pospremanje. Osigurati potrebna dopuštenja i procjene rizika.



Sufinancira  
Europska unija



VLADA REPUBLIKE  
HRVATSKE  
Ured za udruge



REPUBLIKA HRVATSKA  
Ministarstvo znanosti,  
obrazovanja i mladih

## Promocija i komunikacija

Zajednička promotivna strategija trebala bi koristiti komunikacijske kanale DKMK-a i knjižnice. Za knjižnicu to može uključivati objave događaja na internetskoj stranici, objave na društvenim mrežama, *newsletter* članovima knjižnice, letke i plakate postavljene unutar knjižnice i u lokalnoj zajednici te eventualno priopćenje za lokalne medije. DKMK može doprinijeti objavama na internetskoj stranici i društvenim mrežama.

### Službeno otvaranje

Planirajte događaj otvorenja izložbe, pozivajući lokalne dužnosnike, škole, članove odbora knjižnice, lokalne medije i članove zajednice kako bi se povećala vidljivost i istaknula vrijednost partnerstva.

## Postavljanje i sadržaj izložbe

- Osigurajte jasnu i istaknutu signalizaciju za svaki kutak izložbe.
- Pružite vrlo jasne i jednostavne upute za kvizove i igru, uzimajući u obzir slabiji nadzor nego u školskom okruženju.
- Razmotrite organiziranje unaprijed zakazanih „vođenih tura“ za grupe ili zainteresirane pojedince.
- Stanice uključuju **aktivnosti testiranja UI alata** (voditi tijekom najposjećenijih sati ili u posebno dogovorenim terminima), plakate s pojmovima, kutak s kvizovima, kutak videoigre Eunopia i **Algowatch info kutak s pristupom internetskoj stranici**.
- Dodajte kutak „**Informacije za ponijeti**“ s tiskanim sažetcima i QR kodovima koji vode do Algowatch internetske stranice i dodatnih resursa.

## Završno izvješće i evaluacija

Za prikupljanje podataka, osoblje knjižnice treba pratiti broj posjetitelja izložbenog prostora i poticati ispunjavanje evaluacijskog upitnika dostupnog u papirnatom ili digitalnom obliku. Što se tiče izvještavanja, zajedničko završno izvješće može sastaviti koordinator izložbe, uključujući statistiku posjetitelja s podacima o ukupnom broju posjetitelja i procijenjenom angažmanu.



Sufinancira  
Europska unija



VLADA REPUBLIKE  
HRVATSKE  
Ured za udruge



REPUBLIKA HRVATSKA  
Ministarstvo znanosti,  
obrazovanja i mladih