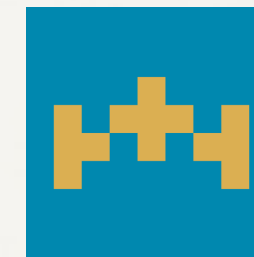




Prijave uskoro



**DIGITALNA
DALMACIJA**

Ne uči samo kodirati. Nauči stvarati rješenja.

Besplatna škola primijenjenog programiranja i digitalnih vještina za učenike osnovnih i srednjih škola u Splitsko-dalmatinskoj županiji.

Osnovnoškolci ove godine uče kroz **EDIT Quest** - novi pristup rješavanju stvarnih problema, a srednjoškolci kroz **EDIT CodeSchool**, od početnika do naprednih.

Osnovna škola - EDIT Quest



Poveži Dalmaciju. Stvori budućnost.

Evolucija EDIT Code Schoola (Sezona 2026./2027.)



DIGITALNA
DALMACIJA

Prijave uskoro



Ne uči samo kodirati. Nauči stvarati rješenja.

Besplatna škola primijenjenog programiranja i digitalnih vještina za učenike osnovnih i srednjih škola u Splitsko-dalmatinskoj županiji.

Osnovnoškolci ove godine uče kroz **EDIT Quest** - novi pristup rješavanju stvarnih problema, a srednjoškolci kroz **EDIT CodeSchool**, od početnika do naprednih.

Osnovna škola - EDIT Quest

Poveži Dalmaciju. Stvori budućnost.

Evolucija EDIT Code Schoola (Sezona 2026./2027.)

Zašto uvodimo novi pristup?

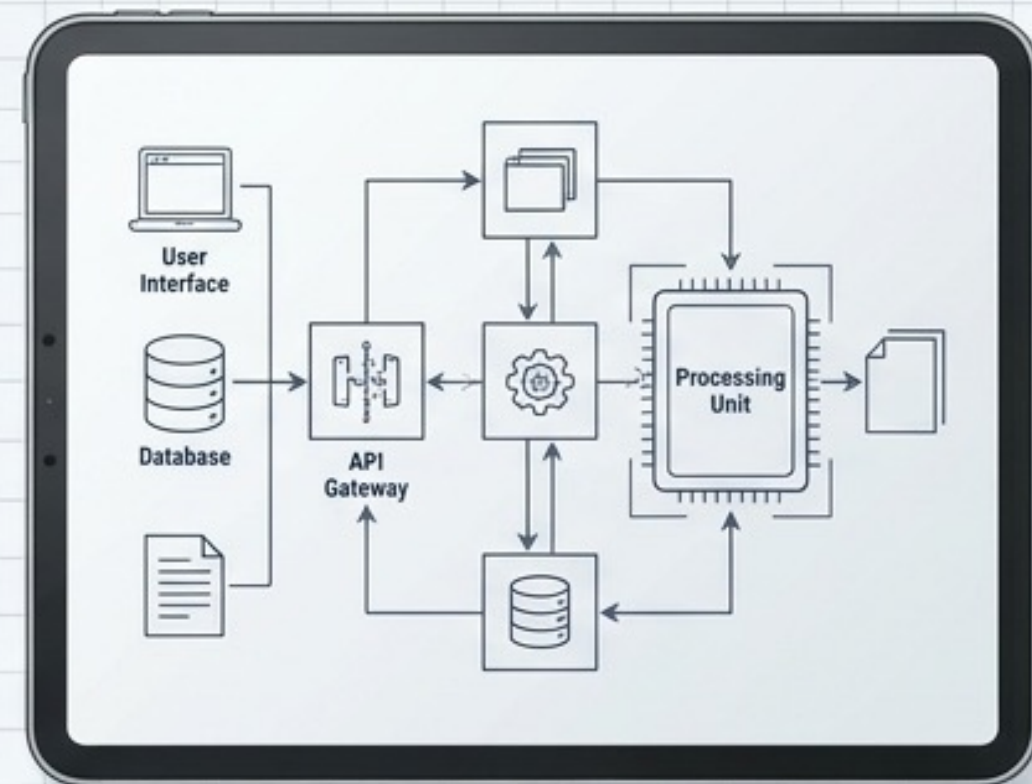
Stari problem



Generativna umjetna inteligencija mijenja način na koji nastaju digitalni proizvodi. Vrijeme je ograničeno, a klasično bubanje sintakse napamet gubi smisao.

Fokus prelazi s alata na rješavanje problema i arhitekturu sustava (System Thinking).

Novi imperativ



Djeca više ne trebaju učiti pisati svaki redak koda. Trebaju naučiti osmisliti sustav koji rješava stvarne probleme.

Sadržaj programa ostaje isti. Mijenja se način učenja.



Polazište postaje stvarni korisnik i svrha rješenja, a ne programski jezik. Tehnologija služi ljudima.

Nova uloga: Mentor kao vodič (ATLaS Okvir)



Promatrač: Prati dinamiku tima.



Ispitivač: Postavlja pitanja (Što još niste istražili?), ne daje gotove odgovore.



Učenički tim

Kustos: Otkriva materijale prema spremnosti tima (Just-in-Time Discovery).

“

Vaša uloga nije dati rješenje. Vaša uloga je pomoći timu da sam pronade sljedeći korak.



Omotnice:

Dramaturški otvaraju faze.
Ne otvaraju se po satu,
već po spremnosti.

Dosje & Karta:

Daju stvarni kontekst, problem
i prostornu komponentu misije.

Kartice:

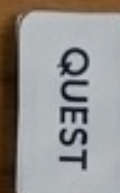
Otvoraju pitanja i služe kao
alat za dizajn sustava.

Kartice:

Otvoraju pitanja
i služe kao alat za
dizajn sustava.

Bilježnice:

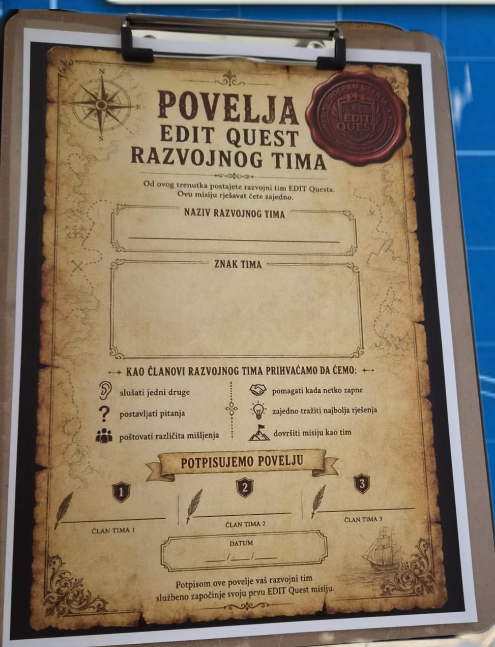
Fizički čuvaju
razmišljanje
(osobno i timsko)



Fizički artefakti nisu dekoracija. Oni strukturiraju pažnju i smanjuju pritisak na mentora da sam izmišlja korake.

Početak misije: Stvarni kontekst prije tehnologije

1. Upoznaj misiju:
Tim ulazi u lokalni kontekst
(npr. Dosje Kalafat -
očuvanje tradicije).



2. Pronađi tragove:
Materijali sadrže
specifične dokaze i izazove
na karti Dalmacije.

EDIT QUEST
DOSJE OT - KALAFAT

PISMO RAZVOJNOM TIMU

— TRAGOVI VODE DO LJUDI —

Dneći razvojni tim,
s proljeć ste nmetnici došli potku. Krenite letjelivci.
I krenite ste.

Premetite ste, trećiti tragere, pregledajte recitaze,
pregledajte recitaze i krenite ono što bi vam moglo
pomoci a misli.

Sada pogledajte šta ste prenat: Neki tragari grešo
a grešine, krenite a protinutina, potpisite se tehnologije.
A emage tragere najviše ćete razumjeti kada uponeste
jahte ponekone s problemom.

Nišu sidi ves klijat berbis C - KOBISNIK. One vem
neće deli gataw odgerer. Pomeši že vem da preblem
pagledeta is oclukiko butovo i pretvorite nepacnata
u dobre pitanga.

Otkredite kartice jedan po jedan i segrconate.
Isid neidate na raditi že ne snate, pretvorite to
u pitanga šije molate inctili.

Zapišite oobe ili skupine povezane a problemom.

PRIKUPITE PRVE SLICNEŠE KORAAR.

- Siga kreni tugi opocert
- Oa pe rentas oclia
- 2. A pitanga ce oge nabiio odgerer

*Ne radite jati pitanga.
Aza chare nabiio tedi pitanga nabiio jati,
vela oclukiko odgerer.*

Elgledite kreni oclia na kreni.

Krenite na misli.

IZOT Oclia kreni



3. Upoznaj korisnika:
Identifikacija stvarnih ljudi
čije probleme tehnologija
treba riješiti.

Rješenje ne nastaje iz mašte.
Nastaje iz dokaza prikupljenih
iz stvarnog svijeta.

EDIT QUEST - ČUVAR TRADICIJE.
GRADITELJ BUDUĆNOSTI.



Ritam otkrivanja: 7 Omotnica, 10 Projektnih ploča

Otkrivaju faze prema spremnosti tima.

**Makro-struktura
(7 Omotnica)**



**Mikro-proces
(10 Projektnih
koraka)**



Vizualiziraju trenutni radni zadatak tima.

**Nikada ne otvarajte materijale prema krutom satu.
Zlatno pravilo: Jesu li prikupili dovoljno dokaza za sljedeći korak?**



1 OMOTNICA 1 – DOBRO DOŠLI

Ne otvarajte Omotnicu 2 dok mentor ne kaže.

1 DOBRO DOŠLI

NE OTVARATI

PISMO MENTORU

Dragi mentore,

Čestita vam i želimo vam dobrodošlicu u našu zajednicu. Ovim putem vas informiramo da ste dobili paket s materijalima za provedbu programa. Sretno na misiji!

Razvijeni tim SDŽ

PISMO RAZVOJNOM TIMU

Dragi razvojni tim,

Ovim putem vas informiramo da ste dobili paket s materijalima za provedbu programa. Sretno na misiji!

Razvijeni tim SDŽ

PRAVILA MISIJE

- Slušajte i poštujte jedni druge
- Budite kreativni i hrabri
- Testirajte svoje ideje
- Učite iz pogrešaka
- Stvarajte rješenja za stvarna ljudska

UVODNI VIDEO

Skenirajte i pogledajte uvod u misiju.

2 OMOTNICA 2 – UPOZNAJTE DALMACIJU

Inspirirajte se i otkrijte ljepote našeg kraja.

2 UPOZNAJTE DALMACIJU

NE OTVARATI

5 KRATKIH PRIČA

5 ZANIMLJIVIH ČINJENICA

3 OMOTNICA 3 – TERENSKI ZADATAK

Izadite na teren i prikupite informacije.

3 TERENSKI ZADATAK

NE OTVARATI

PLAN INTERVJUA

- Koga ćemo intervjuirati?
- Gdje ćemo razgovarati?
- Koja pitanja postavljamo?
- Što želimo saznati?

KARTICA INTERVJUA

Ime i prezime: _____

Mjesto: _____

Datum: _____

Pitanja:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

POPIS PITANJA

1. Što volite na ovom mjestu?
2. Što bi trebalo poboljšati?
3. Koja priče su važne?
4. Što posjetitelji najviše traže?
5. Postoji li nešto što turisti ne vide, a trebalo bi?

DODATNI IZVORI

Skenirajte za korisne materijale i savjete.

4 OMOTNICA 4 – DOKAZI

Pregledajte materijale i otkrijte što je važno.

4 DOKAZI

NE OTVARATI

Dalmacija – priče koje vrijedi ispričati

INTERVJU

BICIKLISTIČKE RUTE

DPG MARINOVIC

5 OMOTNICA 5 – NEOČEKIVANI IZAZOV

Prilagodite se novim okolnostima.

5 NEOČEKIVANI IZAZOV

OD TURISTIČKE ZAJEDNICE

Projekt je odličan, ali mora biti koristan i osobama koje prvi put dolaze u Dalmaciju. Kako ćete prilagoditi svoje rješenje?

VAŠ PLAN PRILAGODBE

6 OMOTNICA 6 – PROTOTIP

Izradite prvi prototip vašeg rješenja.

6 PROTOTIP

WIREFRAME PRIMJER

HTML KOSTUR

PODACI (JSON PRIMJER)

PRIMJER JS FUNKCIJE

GITHUB REPO

7 OMOTNICA 7 – DEMO DAY

Predstavite svoje rješenje svijetu.

7 DEMO DAY

NE OTVARATI

POSTER CANVAS

PITCH CANVAS

RUBRIKA

CHECKLISTA

PREDAJA PROJEKTA

ŠTO JE NA STOLU TIJEKOM MISIJE?

- Velika karta SDŽ
- Foto kartice
- Kartice iz Core Kita
- Bilježnica tima
- Marker i naljepnice

CORE KIT – ISTI ZA SVE MISIJE

DESIGN THINKING

SYSTEM DESIGN

AI INTERACTION

TESTIRANJE

TIM

PRESENTACIJA

Kartice

Planovi

Bilježnica

Bečevi

Naljepnice

QR pristup platformi

KAKO MISIJA NAPREĐUJE?

EDIT QUEST – UČIMO STVARATI DIGITALNU BUDUĆNOST SVOJE ZAJEDNICE.

Više informacija na: editquest.hr

Alati za razmišljanje: Dizajniranje odluka

BILJEŽNICE



**EDIT Notebook
(Osobni prostor):**
Skice, lude ideje, kaos.
Svaki član ima svoj.

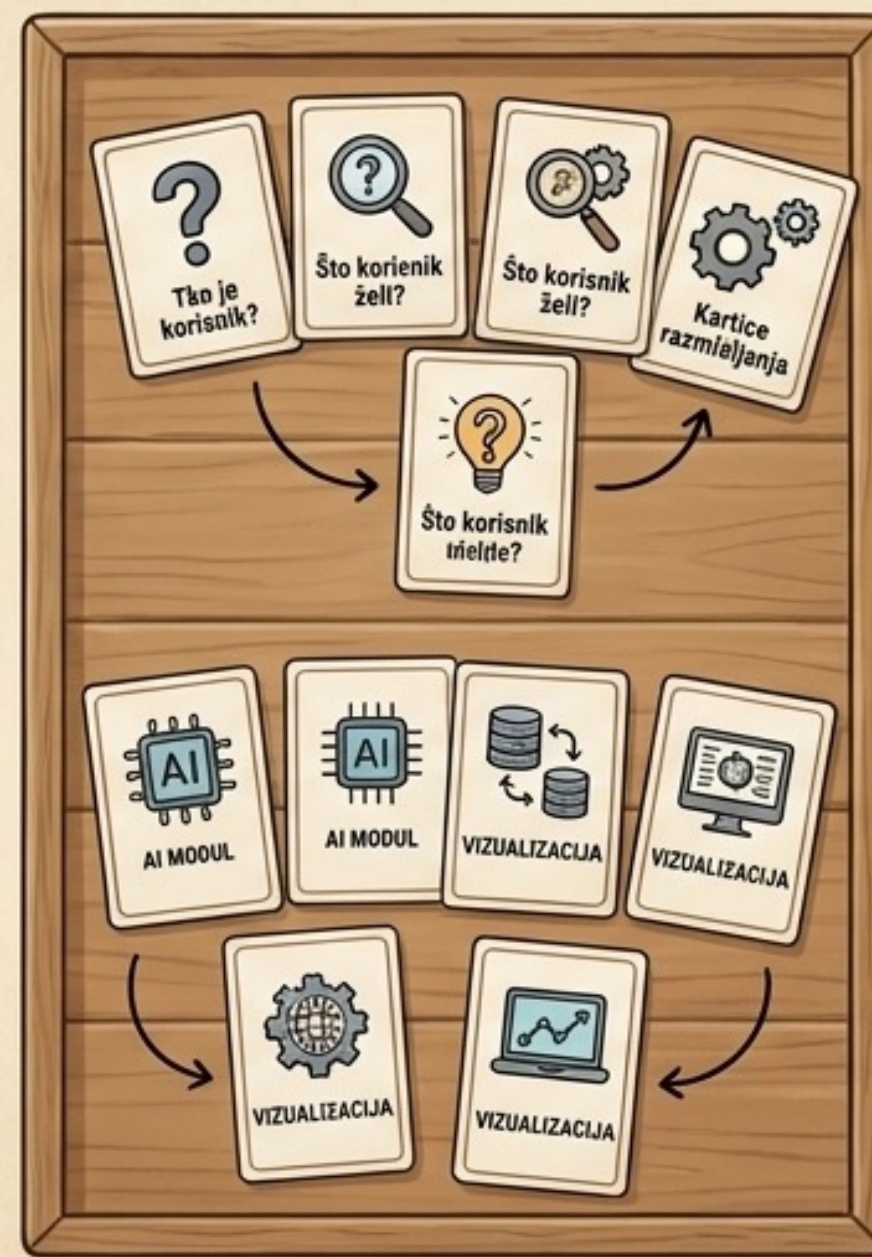


Razvojna bilježnica (Službeni zapis):

Argumentirane
odluke, planovi.
Jedna po timu.
Osobne ideje ovdje
postaju zajedničke.



KARTICE



Kartice razmišljanja:
Pomažu otvoriti nova
pitanja, promijeniti
perspektivu i propitivati
pretpostavke o
korisniku.

Kartice sustava:
Pomažu pretvoriti
ideje u funkcije,
tehnologiju i jasnu
strukturu rješenja.



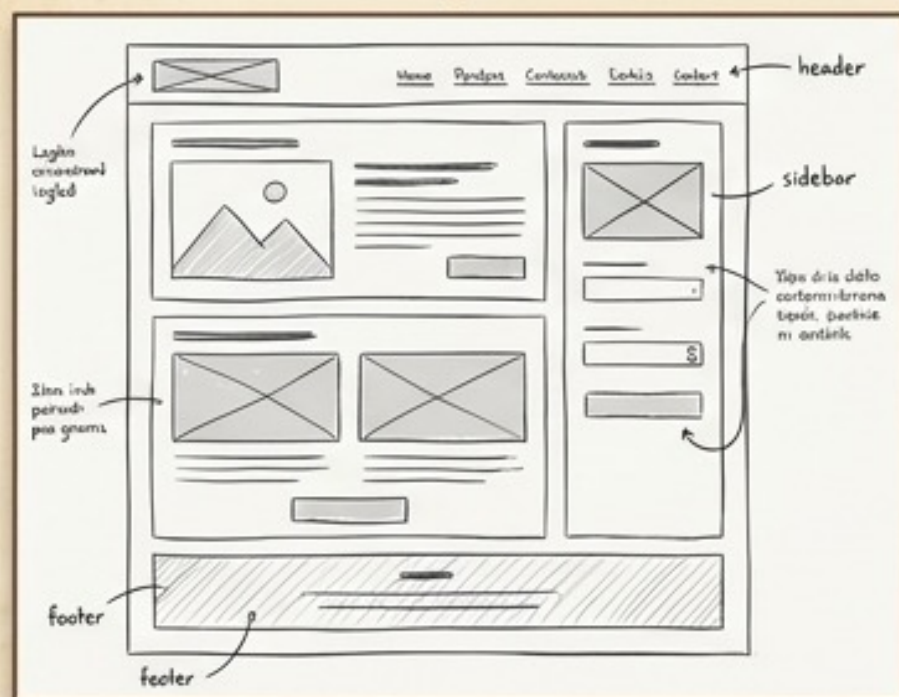
Istraživanje i dizajn sustava (Bez ekrana)



Prije nego što upalimo računala, dizajniramo logiku sustava rukama.

Tehnološka faza: Prvo plan, onda generator

1. Skica na papiru



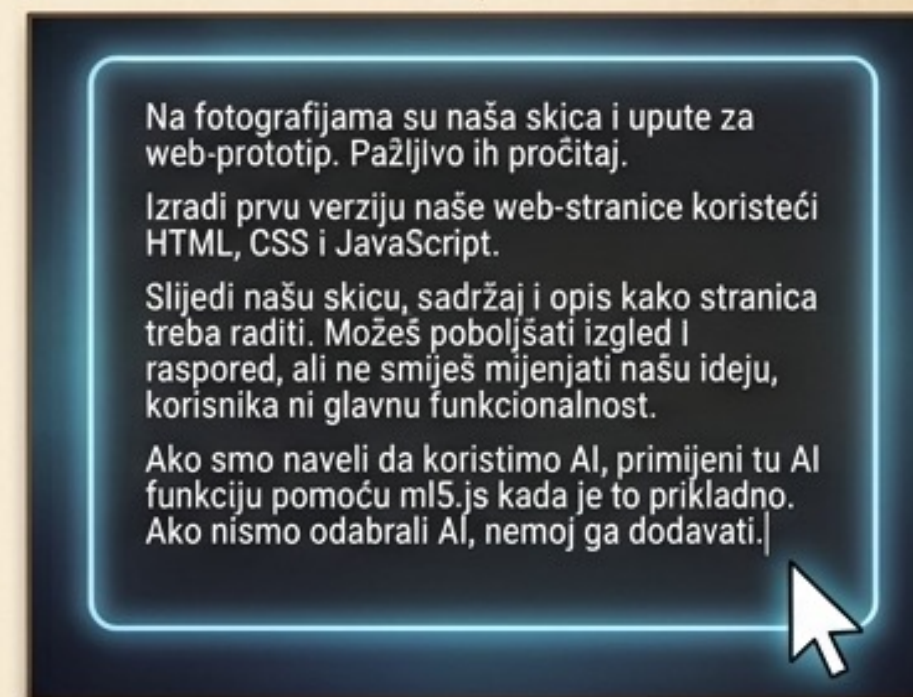
Tim crta vizualni izgled i definira interakcije.

2. Arhitektura u bilježnici



Označavanje ključnih HTML elemenata (ulaz, obrada, izlaz) i opis ponašanja stranice (Recept za prototip).

3. AI Generator

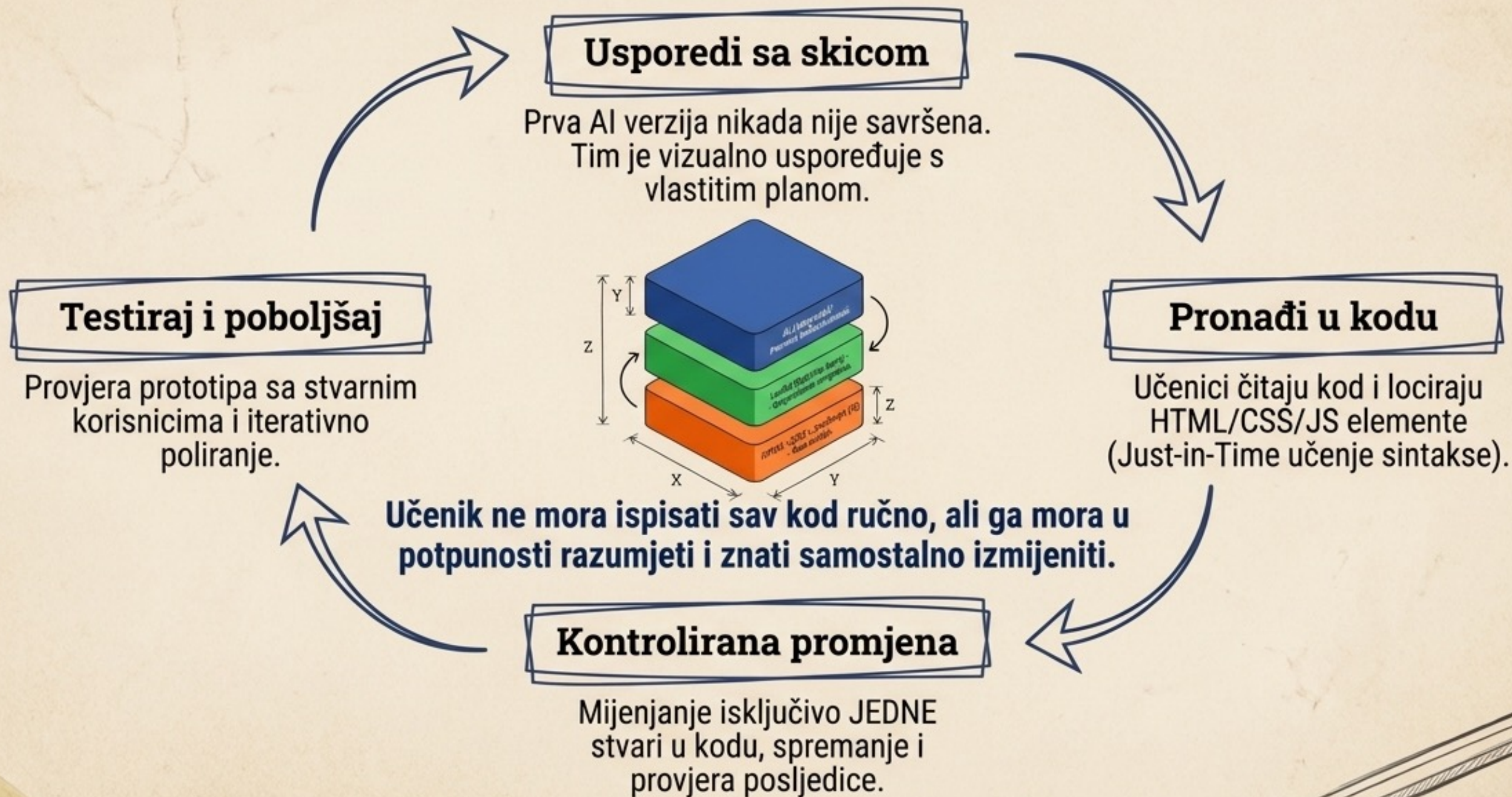


Struktura se pretvara u precizan opis koji se predaje modelu (LLM) za generiranje prve verzije.

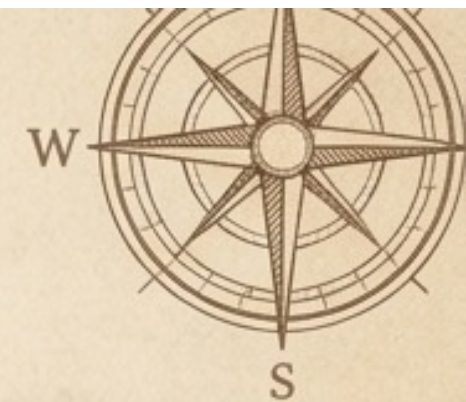
PAZI: AI ne smišlja projekt umjesto učenika!
Ako AI vodi projekt, tim je izgubio kontrolu nad misijom.



Od prve verzije do funkcionalnog rješenja



Kruna ciklusa: Demo Day i javna obrana



Anatomija 3-minutnog Pitcha

1. Korisnik i Problem

Tko su stvarni ljudi kojima aplikacija pomaže?

2. Demo Uživo

Prikaz funkcionalnog HTML/CSS/JS prototipa.

3. Uloga AI-ja

Tehničko objašnjenje kako umjetna inteligencija pogoni rješenje.

4. Utjecaj

Kakvu razliku ovo rješenje čini u lokalnoj zajednici (Dalmaciji)?

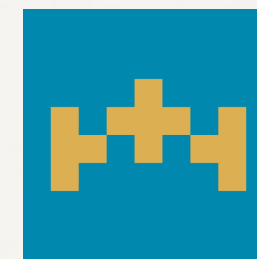
Završetak nije samo kod – to je argumentirano, testirano i predstavljeno web rješenje obranjeno pred žirijem.

-

[illegible]



Prijave uskoro



**DIGITALNA
DALMACIJA**

Ne uči samo kodirati. Nauči stvarati rješenja.

Besplatna škola primijenjenog programiranja i digitalnih vještina za učenike osnovnih i srednjih škola u Splitsko-dalmatinskoj županiji.

Osnovnoškolci ove godine uče kroz **EDIT Quest** - novi pristup rješavanju stvarnih problema, a srednjoškolci kroz **EDIT CodeSchool**, od početnika do naprednih.

Osnovna škola - EDIT Quest



Poveži Dalmaciju. Stvori budućnost.

Evolucija EDIT Code Schoola (Sezona 2026./2027.)