

Závěrečný úkol KPI55

1. Vyberte si a vytvořte jeden vzdělávací objekt z nabídky ze seznamu (případně pokud máte nápad na jiný vhodný nástroj, po konzultaci lze vybrat i ten), který byste použili ve vámi navržené lekci.
2. Uveďte, pro jaký účel vzdělávací objekt tvoříte, zvolte si cílovou skupinu a časovou dotaci lekce.
3. Zamyslete se nad tím, jakých výstupů z učení dosáhnete při použití daného objektu.
4. Popište, o jaké teoretické koncepty vzdělávání se v průběhu designu lekce opíráte.
5. Následně uveďte, jak bude lekce prakticky probíhat.
6. Nakonec se krátce zamyslete nad zkušeností se zvoleným nástrojem.
7. Jak se vám s ním pracovalo?
8. Uveďte zdroje se kterými jste pracovali. Citujte v normě, která je pro Váš obor relevantní.

Výstupem bude:

- teoretický návrh lekce a zamyšlení nad zvoleným digitálním vzdělávacím objektem a jeho využití ve vzdělávání (rozsah 3-5 NS)
- vlastní digitální objekt vztahující se k lekci (s dodržáním specifických požadavků rozsahu viz seznam)

Vzdělávací objekty a možné nástroje pro jejich tvorbu:

Chatbot – *Snatchbot/Xenioo*

Průchod by měl studentům zabrat alespoň 5 minut, optimální je využití cca 20-25 interakcí. Zkuste využít pokročilejší funkce nástroje (přidání obrázku, gifu, zopakování zadaného výrazu/jména). TIP – na YouTube kanále Snatchbot je spousta tutoriálů! Chatbota odevzdejte buď ve formě odkazu (lze snadno najít v nastavení), příp. lze využít embedovanou podobu (např. na web Vašeho portfolia, pokud to platforma umožňuje).

Interaktivní příběh - *Twine/Storyboardthat/Scratch*

Twine: Vytvořte interaktivní příběh, jehož průchod zabere studentům min. 5 minut. Zkuste vytvořit nelineální průchod, tj. příběh nebude mít pouze jeden děj. Studenti mají rádi možnosti volby! Přidejte do vlastního příběhu fotografie, videa či hudbu. Odevzdejte odkaz na výsledný příběh a screenshot navrženého schématu.

Storyboardthat: Vytvořte komiks o min. 6 dějových situacích (= 6 okýnek komiksu). Zkuste využít různých postav či scén, vyzkoušejte maximální možnosti nástroje. Při tvorbě se zkuste zamyslet nad tím, jak by měl vzdělávací komiks vypadat. Dejte si např. pozor na perspektivu jednotlivých objektů nebo množství textu. Dejte také důraz na to, aby ze samotného komiksu byl jasný Váš záměr. Hotový výsledek (odkaz, obrázek, screenshot) vložte do odevzdávacího.

Scratch: Pokud budete mít informaticky zaměřenou vzdělávací lekci, je Scratch dobrou volbou! Jedná se o jednu z nejrozšířenějších platform pro výuce, která učí informatické myšlení, programování apod. Výstupem by měl být krátký animovaný příběh - použijte pozadí, pohyb, zvuk, a více než jednu postavičku. Můžete vytvořit například příběh rozvíjející obsah vaší lekce či příběh s procvičovací charakterem. Kreativně se meze nekladou!

Podcast – *Audacity/Anchor/Podomatic/Spreaker/Podbean*

Minimální délka podcastu je 5 minut. Nemělo by se jednat o pouhý hlasový podklad, zkuste přidat podkladovou hudbu nebo mezihudbu mezi jednotlivými bloky. V případě potřeby užíjte pokročilejší funkce odstranění šumu, jiného ruchu nebo třeba vlastních přechodů či jiných kvalitativních nedostatků. Součástí podcastového artefaktu přikládáte i prostý vzdělávací text, který byl následně zhotoven do mluvené podoby.

Vzdělávací hra – Gamefroot

Tutoriály pro tuto platformu jsou skvěle zpracovány přímo v rozhraní tvorby, není se tak čeho bát. Při tvorbě můžete využít buď dostupných šablon (např. Gamefroot Classic Template), případně (pokud se na to cítíte) můžete vytvořit vlastní hru od samého začátku (New Blank Game). Fantazii se meze nekladou, hra může mít různou podobu. Měla by však obsahovat minimálně dva levely. Uvědomujeme si jistou specifickou této platformy, pokud hra nebude úplně vzdělávací (ale stále by měla být vhodná pro využití v edukačním procesu, odůvodnění prosím zohledněte v teoretické části úkolu), i tak je možné se uchýlit k tomuto formátu. Do odevzdávacího vložte odkaz na hru (vygenerovaný přes možnost Publish Game).

Infografika - Infogr.am/Piktochart/Easel.ly

Vytvořte sadu, alespoň tři vzdělávacích infografických materiálů, které budou tematicky zakomponovány do vaší vzdělávací lekce. Může se jednat například o shrnující výkladové materiály, upozorňující na důležité informace či různé doplňkové a zajímavé formáty. Charakter infografik může být v závislosti na potřebách vzdělávací lekce kombinovaný. U infografik je však více (než při jiných formátech) důležité ukotvit teoretický základ a hodnotový význam/přínos edukační aktivity. Materiály v Canvě nejsou pro tento typ úkolu povoleny.

Sketchnote – Powtoon/ručně

Vytvořte sketchnote video – buď ručně, psáno přímo Vaší rukou, nebo za využití nástroje Powtoon. Minimální délka je 3-5 minut, video by mělo obsahovat přiměřené množství textového materiálu a hudbu v pozadí. Zkuste udělat video originální! Přidání mluveného slova či grafických prvků je velkou výhodou! Výsledek odevzdejte formou odkazu (Powtoon, YouTube). Prosíme, dbejte na to, aby video bylo alespoň pro účely zpětné vazby veřejné, v případě vložení do odevzdávacího volte takový způsob, aby šlo video snadno otevřít.