A picture containing table

Description automatically generated

| Module title: **Digital Content Creation** Designed by: University of Pitești | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aim of the Module** | | tento modul obsahuje 3 hlavní aktivity (or lessons plans): A3.1, A3.2, A3.3. | |
| **celkvoý čas:** | | **Face-to-face** | **hodnocení** |
| **7 hrs** | | **6 hrs 45 min** | **15 min** |
| **Název aktivity A3.1:**  Interaktivní platformy pro vzdělávání: definice, vlastnosti a příklady | | 2 hrs 15 min | 15 min |
| název aktivity A3.2:  **Proč a jak používat interaktivní platformy v základním vzdělávání: vysvětlení, rady a tipys** | | 2 hrs 15 min |
| Title of activity A3.3:  **Praktické příklady, jak vytvořit vzdělávací digitální obsah s interaktivními platformami** | | 2 hrs 15 min |
| **výsledky učení modulu**  Po úspěšném absolvování tohoto modulu budou schopni stážisté (učitelé základních škol).: | | | |
| **znalosti** | K3.1. Definujte interaktivní platformu pro vzdělávání  K3.2. Popište 5 obecných funkcí, díky kterým je platforma pro vzdělávání interaktivní  K3.3. Uveďte alespoň dva příklady interaktivních platforem pro vzdělávání  K3.4. Uveďte klíčové funkcionality alespoň dvou příkladů interaktivních platforem pro vzdělávání  K3.5. Zdůrazněte rady a tipy, jak používat interaktivní platformy v základním vzdělávání  K3.6. Uveďte hlavní kroky, jak používat alespoň jednu konkrétní interaktivní platformu k vytváření vzdělávacího digitálního obsahu | | |
| **dovednosti** | S3.1. Shrňte výhody interaktivní platformy pro vzdělávání  S3.2. Posuďte/analyzujte prostřednictvím vlastního filtru různé interaktivní platformy pro vzdělávání z hlediska jejich hodnoty pro základní vzdělávání  S3.3. Aplikujte předem navržené digitální zdroje nabízené interaktivními platformami pro vzdělávání ve vlastní výuce  S3.4. Vytvářejte vlastní digitální zdroje s interaktivními platformami pro vzdělávání  S3.5. Integrovat do vlastní výuky digitální zdroje, které si sám vytvořil, s interaktivními platformami pro vzdělávání  S3.6. Argumentujte potřebou používání interaktivních platforem pro vzdělávání v době pandemie | | |
| **přístupy** | A3.1. Vyjádřete uznání využívání interaktivních platforem v primárním vzdělávání  A3.2. Propagujte používání vzdělávacích interaktivních platforem mezi kolegy a kolegy  A3.3. Nabídněte kolegům a kolegům rady a tipy, jak používat interaktivní platformy v základním vzdělávání  A3.4. Vytvářejte vzdělávací digitální obsah s interaktivními platformami a používejte je ve třídě samostatně | | |

| **kód aktivity** | **název aktivity** | **Výsledky učení, kterých má být prostřednictvím této aktivity dosaženo** | **Learning Time**  **for this activity**  **(min)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **A3.1** | Interaktivní platformy pro vzdělávání: definice, vlastnosti a příklady | K3.1. Definujte interaktivní platformu pro vzdělávání  K3.2. Popište 5 obecných funkcí, díky kterým je platforma pro vzdělávání interaktivní  K3.3. Uveďte alespoň dva příklady interaktivních platforem pro vzdělávání  K3.4. Uveďte klíčové funkcionality alespoň dvou příkladů interaktivních platforem pro vzdělávání  S3.1. Shrňte výhody interaktivní platformy pro vzdělávání  S3.2. Posuďte/analyzujte prostřednictvím vlastního filtru různé interaktivní platformy pro vzdělávání z hlediska jejich hodnoty pro základní vzdělávání | 2 hrs 15 min |
| **přehled obsahu** | • Zdůraznil, že tento modul je vyvinut v rámci projektu Sticks'n'Stones, stručně modul představuje a oznamuje cíl Modulu 3 (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx, snímky 1-4) (5 minut)  • Školitel představí definici eLearningových platforem (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 1\_f2f – UPIT.pptx, snímky 6-8) (10 min)  • Vysvětlí úkol 1 (snímek 9). Studenti provedou/vyřeší úkol 9.  (5 minut)  • Školitel popisuje funkce, díky kterým jsou interaktivní (snímky 10-26). Během prezentace pokládá drobné otázky a náhodně se ptá účastníků na názory nebo myšlenky na prezentovaná témata (55 min)  • Vysvětlí úkol 2 (snímek 27). Studenti provedou/vyřeší úkol 2. (10 min)  • Lektor pokračuje v přednášce a představuje výhody používání interaktivních platforem pro vzdělávání (snímky 28-30) (20 min)  • Vysvětlí úkol 3 (snímek 31). Účastníci školení provedou/vyřeší úkol 3. (25 min)  Lektor klade důraz na poznatky z této aktivity a reflektuje je zapojením účastníků do diskuse (5 min.  ) | | |
| **způsoby doručení obsahu** (přednáška (pokud je předem nahraný PPT nebo video) nebo četba, přehled literatury, řešení problémů atd.) | | | |
| * Přednáška * Individuální práce * Pracovat v párech * Skupinová práce * Diskuse | | | |
| **požadované didaktické materiály** (Sticks’n’Stones Toolkit, pracovní list, grafy, letáky, didaktická videa, úryvky z knih/příruček, myšlenkové mapy atd.) | | | |
| Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx  jak je uvedeno výše, v části „Přehled obsahu“. | | | |
| **mwtoda hodnocení** | | | |
| Vyhodnocením splnění úkolů vysvětlených na snímcích 9, 27, 31  Absolvováním testu na konci modulu | | | |
| **References** | | | |
| 1. *eLiterate, What is a Learning Platform?,* <https://eliterate.us/what-is-a-learning-platform/> 2. GMOL Solutions, *What are educational platforms for?,* <https://gmolsolutions.com/en/blog/what-are-educational-platforms-for/> ) 3. 6 Must-have Features for Interactive Online Platforms, <https://kitaboo.com/must-have-features-interactive-online-platforms/> 4. Muvi Blogs, Top 5 Features that make an eLearning Platform Interactive, <https://www.muvi.com/blogs/5-features-of-interactive-e-learning-platform.html> 5. Powtoon, <https://www.powtoon.com/> 6. StoryBoardThat: <https://www.storyboardthat.com/> 7. Google Forms: <https://www.google.com/intl/en-GB/forms/about/> 8. Canva: <https://www.canva.com/> 9. KAHOOT: <https://kahoot.com/> 10. LearningApps: <https://learningapps.org/> 11. The Top 15 Benefits of Digital Learning, <https://mussila.com/the-top-15-benefits-of-digital-learning/> | | | |

| **kód aktivity** | **název aktivity** | **Výsledky učení, kterých má být prostřednictvím této aktivity dosaženo** | **čas na učení na tuto aktivitu**  **(min)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **A3.2** | Proč a jak používat interaktivní platformy v základním vzdělávání: vysvětlení, rady a tipy | K3.5. Zdůrazněte rady a tipy, jak používat interaktivní platformy v základním vzdělávání  K3.6. Uveďte hlavní kroky, jak používat alespoň jednu konkrétní interaktivní platformu k vytváření vzdělávacího digitálního obsahu  S3.3. Aplikujte předem navržené digitální zdroje nabízené interaktivními platformami pro vzdělávání ve vlastní výuce  S3.6. Argumentujte potřebou používání interaktivních platforem pro vzdělávání v době pandemie  A3.1. Vyjádřete uznání využívání interaktivních platforem v primárním vzdělávání  A3.2. Propagujte používání vzdělávacích interaktivních platforem mezi kolegy a kolegy  A3.3. Nabídněte kolegům a kolegům rady a tipy, jak používat interaktivní platformy v základním vzdělávání | 2 hrs 15 min |
| **přehled obsahu** | •Školitel oznámí název aktivity (snímek 33);  • Školitel prezentuje potřebu používat interaktivní platformy ve vzdělávání v době pandemie a po ní (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx, snímky 34-35) (10 min)  • Vysvětlí úkol 4 (snímek 36). Studenti provedou/vyřeší úkol 4.  (15 min)  • Trenér pokračuje v prezentaci (snímky 37-39) (10 min)  • Vysvětlí úkol 5 (snímek 40). Účastníci školení provedou/vyřeší úkol 5. (25 min)  • Školitel pokračuje v prezentaci radami a tipy, jak používat interaktivní platformy v primárním vzdělávání, a hlavními kroky k použití interaktivní platformy k vytváření vzdělávacího digitálního obsahu (snímky 41–44). Během prezentace může vyvolat krátké diskuse, aby účastníky zaujal prezentovanými aspekty (30 min)  • Předvede/předvede, jak najít předem navržené (existující) hry Kahoot a šablony pracovních listů Canva (snímky 45–46) (20 min)  • Po předvedení účastníci zopakují kroky, které školitel uvedl jako příklad, aby sami našli zdroje. (10 min)  • Vysvětlí úkol 6 (snímek 47). Studenti plní/řeší úkol 6. (10 min)  Lektor klade důraz na poznatky z této aktivity a reflektuje je zapojením účastníků do diskuse (5 minut) | | |
| **způsoby doručení obsahu** (přednáška (pokud je předem nahraný PPT nebo video) nebo četba, přehled literatury, řešení problémů atd.) | | | |
| * Přednáška * Individuální práce * Příklad | | | |
| **Požadované didaktické materiály (Sticks’n’Stones Toolkit, pracovní list, grafy, letáky, didaktická videa, úryvky z knih/příruček, myšlenkové mapy atd.)** | | | |
| Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx  jak je uvedeno výše, v části „Přehled obsahu“. | | | |
| **metody hodnocení** | | | |
| Vyhodnocením splnění úkolů na snímcích 36, 40, 47  Absolvováním testu na konci modulu | | | |
| **Reference** | | | |
| 1. K-12 Education in the Post-COVID Era, <https://kitaboo.com/k-12-education-post-covid-era/> 2. Digital Agenda, <https://digitalagenda.io/insight/7-tips-on-choosing-edtech-from-a-primary-teacher/> 3. Canopy, <https://www.canopy.education/post/edtech-top-tips-for-teachers> 4. Net Thought, *Six Tips for Creating Great Digital Learning Content*, <https://www.nextthought.com/thoughts/2016/09/six-tips-for-creating-great-digital-learning-content> 5. Kahoot Academy, <https://kahoot.com/academy/study/> 6. Canva, *Worksheet templates*, <https://www.canva.com/worksheets/templates/> 7. Internet Matters, *Discovering digital at Primary*, <https://www.internetmatters.org/resources/discovering-digital-at-primary-school/> | | | |

| **kód Aktivity** | **název aktivity** | **Learning Outcomes to be achieved through this activity** | **Doba praktického učení**  **pro tuto činnost**  **(min)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **A3.3** | Praktické příklady, jak vytvořit vzdělávací digitální obsah s interaktivními platformami | S3.4. Vytvářejte vlastní digitální zdroje s interaktivními platformami pro vzdělávání  S3.5. Integrovat do vlastní výuky digitální zdroje, které si sám vytvořil, s interaktivními platformami pro vzdělávání  A3.4. Vytvářejte vzdělávací digitální obsah s interaktivními platformami a používejte je ve třídě samostatně | 2 hrs 15 min |
| **přehled obsahu** | • Školitel oznámí název aktivity (snímek 49);  • Školitel prezentuje a vysvětluje, jak vytvářet vzdělávací zdroje (průzkumy/kvízy) pomocí Formulářů Google pomocí video a textových výukových programů (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx, snímek 50) (10 min)  • Vysvětlí úkol 7 (snímek 51). Studenti provedou/vyřeší úkol 7.  (20 min)  • Trenér používá video a textové tutoriály k vysvětlení, jak vytvořit výukové video pomocí Powtoon Studio (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx, snímek 52) (10 min)  • Vysvětlí úkol 8 (snímek 53). Studenti provedou/vyřeší úkol 8.  (30 min)  • Školitel představuje video tutoriál Canva a poskytuje vysvětlení, jak používat šablony a zdroje Canva a jak je přizpůsobit (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx, snímek 54) (15 min)  • Vysvětlí úkol 9 (snímek 55). Studenti provedou/vyřeší úkol 9.  (15 min)  • The trainer presents the Kahoot video tutorial and provides explanations on how to use Kahoot to create educational tests/games (Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx, slide 54) (10 min)  • S/he explains Task 10 (slide 55). The trainees performs/solves Task 10.  (20 min)  • The trainer emphasizes on the takeaways from this activity and reflects on them by involving trainees in discussion (5 min) | | |
| **způsoby doručení obsahu** (přednáška (pokud je předem nahraný PPT nebo video) nebo četba, přehled literatury, řešení problémů atd.) | | | |
| * Přednáška * Příklad * Individuální práce * Debata/diskuze | | | |
| **požadované didaktické materiály** (Sticks’n’Stones Toolkit, pracovní list, grafy, letáky, didaktická videa, úryvky z knih/příruček, myšlenkové mapy atd.) | | | |
| Sticks'n'Stones\_IO2\_Module 3\_f2f – UPIT.pptx  Sticks'n'Stones\_IO2\_Module3\_Annex3.1\_UPIT.docx  jak je uvedeno výše, v části „Přehled obsahu“. | | | |
| **metody hodnocení** | | | |
| Vyhodnocením splnění úkolů na snímcích 51, 53, 55, 57  Absolvováním testu na konci modulu | | | |
| **References** | | | |
| 1. How to use Google Forms to create a survey, <https://www.youtube.com/watch?v=fXQDFhKFuTU>  2. How to use Google Forms, <https://support.google.com/docs/answer/6281888?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop>  3. Google Forms, <https://docs.google.com/forms>  4. How to make video online in the Powtoon Studio / Powtoon tutorials, <https://www.youtube.com/watch?v=vkfacjOpTcM>  5. How To Create Cool Animated Presentations In 5 Easy Steps, <https://www.powtoon.com/blog/how-to-create-an-animated-presentation-in-5-easy-steps/>  6. Powtoon, <https://www.powtoon.com/edu-home/>  7. Canva for Teachers, <https://www.canva.com/designschool/tutorials/canva-for-teachers/>  8. Canva, <https://www.canva.com/>  9. How to create a Kahoot - tutorial, <https://www.youtube.com/watch?v=KJgZZQcsSPk>  10. How to create a Kahoot: Step-by-step guide and extra tips for teachers,<https://kahoot.com/blog/2021/01/28/how-to-create-kahoot-tips-teachers/>  11. Kahoot, <https://kahoot.com/> | | | |

**Závěrečný hodnotící test pro Modul 3: Učení založené na výzvách**

**Metodické pokyny:**

**🡺 Každá položka se skládá z prohlášení („sázka“) a 4 možností odpovědi, z nichž pouze jedna je správná.**

**🡺 Pozorně si přečtěte text každé položky a určete správnou možnost.**

**🡺 Zaškrtněte správnou možnost ( ⌧ ). Tato možnost představuje řešení dané položky.**

**🡺 Doporučený celkový čas na test: 15 minut.**

**🡺 Možné maximální skóre = 9 bodů. Každá správně vyřešená položka má hodnotu 1 bod.**

**🡺 KONEČNÁ ZNÁMKA = skóre + 1 bod z moci úřední.**

1. **interatktivní platforma pro vzdělávání**

◻ (a) softwarové řešení, které usnadňuje externí a interní zasílání zpráv mezi učiteli a studenty;

◻ (b) platforma používaná k účtování platby koncovým uživatelům a/nebo poplatku za vzdělávací služby prostřednictvím internetu, elektronických strojů a/nebo fyzických obchodů za poskytování produktů a/nebo služeb školám;

◻ (c) sociální prostor, kde mohou učitelé a studenti sdílet znalosti o problémech komunity;

◻ (d) integrovaný soubor interaktivních online služeb, které poskytují učitelům, studentům, rodičům a dalším osobám zapojeným do vzdělávání informace, nástroje a zdroje na podporu a zlepšení poskytování a řízení vzdělávání.

1. **interaktivní elearningová platforma**

◻ (a) mít řídicí panel pro spolupráci, kde mají studenti/profesionálové přístup ke všem materiálům svého kurzu;

◻ (b) umožňuje jednostranné použití zařízení, protože přístup k eLearningovým kurzům se vždy provádí na počítači;

◻ (c) nespoléhá na techniku gamifikace, protože obsah založený na hře studenty velmi rozptyluje;

◻ (d) stimuluje studenty, aby našli a vybrali vhodný kurz navigací bez pomoci doporučujícího kurzu.

1. **V seznamu výhod používání interaktivních platforem pro vzdělávání najdeme:**

◻ (a) personalizované učení a flexibilita učení;

◻ (b) snadné vzdělávací materiály a zapojení;

◻ c) časově náročné postupy a hodnocení kvality;

◻ (d) tradiční technologie a vysoká motivace

.

1. **V seznamu interaktivních platforem pro vzdělávání najdeme:**

◻ (a) Squarespace;

◻ (b) Amazon;

◻ (c) Microsoft Teams;

◻ (d) Facebook.

1. **Důležitým krokem při používání interaktivních platforem k vytváření vzdělávacího digitálního obsahu je:**

◻ (a) navrhnout výukový obsah na trajektorii formálního k neformálnímu;

◻ (b) neustále měnit pohled na Velký obraz;

◻ (c) usnadňují interakci a hraní;

◻ (d) přihlašujte se každý měsíc.

1. **Kahoot je interaktivní platforma pro vzdělávání, která umožňuje vytvářet:**

◻ a) multimediální cvičení;

◻ (b) výukové hry;

◻ (c) přizpůsobená videa;

◻ (d) storyboardy.

1. **Mezi funkce interaktivních platforem pro vzdělávání patří:**

◻ (a) sebeřízené virtuální učení;

◻ b) nespecifické zdroje;

◻ c) znalostně orientované učení;

◻ (d) průběžný přístup.

1. **Powtoon je:**

◻ (a) online storyboard s jednoduchým rozhraním drag and drop;

◻ (b) platforma vizuální komunikace, která umožňuje vytvářet profesionální a plně přizpůsobená videa;

◻ (c) platforma, která umožňuje vytvářet průzkumy veřejného mínění a analyzovat průzkumy;

◻ (d) platforma, která podporuje procesy učení a výuky pomocí malých interaktivních, multimediálních cvičení.

1. **Po pandemii Covid-19:**

◻ a) školy a učitelé se již nemohou spoléhat na výukovou strategii pouze pro tisk;

◻ (b) očekává se, že školy ukončí dálkové učení/výuku;

◻ (c) učitelé omezili používání nástrojů a platforem ed-tech;

◻ (d) učitelé omezí sociální spojení prostřednictvím online nástrojů.

Correct answers list (for trainers only):

1. d
2. a
3. a
4. c
5. c
6. b
7. d
8. b
9. a

A close up of a device

Description automatically generated