**Název výukového scénáře: Tvorba výukového obsahu**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Hodinová dotace (počet 60min. vyuč. hodin)** | 1 | 1 | 1 | 3+ | 2 | 2 | 1 |
| **Výukové aktivity** | **vymysli** | **pátrej** | **zmapuj** | **proveď** | **zeptej se** | **předělej** | **ukaž** |
| **Cíl (učební cíle v souladu s učebními osnovami předmětu)** | Cílem je vytvořit interaktivní obsah pro tablety při výuce přírodovědných a technických předmětů, jako je například interaktivní on-line učebnice, krátká výuková série, hra.  Výsledné učební materiály se budou využity v rámci výuky ve třídě. Je proto důležité určit, pro jaký pedagogický účel (např. které kompetence se mají rozvíjet) by vytvořený obsah měl sloužit. To je nutné žákům sdělit hned na začátku, aby znali požadavky a cíle zadání. |  | Cílem je identifikovat nejlepší učební materiály s ohledem na dohodnutý výstup z učení. | Je důležité po celou dobu mít na paměti to, že tvorba a učení jsou spolu navzájem velmi úzce propojené; tj. že během realizačního procesu dochází k učení. |  | Vytvořený obsah má takovou kvalitu, aby mohl být použit pro následnou výuku a učení na školách. |  |
| **Popis jednotlivých učebních činností** | **Učitel:**   vysvětluje zadání;   * učitel a žáci se domluví na konkrétním tématu; | **Žáci:**   prozkoumávají různé typy zdrojů/materiálů;   zdroje/materiály porovnávají s kontrolním seznamem | **Žáci:**   probíhá další výběr zdrojů/materiálů a žáci je zevrubněji zkoumají; | **Žáci:**   vytvářejí digitální zdroj/materiál (učební objekt);   * v případě výroby filmu: scénář; | **Žáci:**   výsledky prezentují v různých fázích ostatním skupinám: | **Žáci:**   zohledňují užitečnou zpětnou vazbu při dalším rozvoji učebního objektu; | **Žáci:**   zveřejňují a distribuují:   vkládají do obchodu s aplikacemi, nahrávají na vzdělávací portál, |

**Země: Vlámsko (Belgie), Itálie**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  žáci si s učitelem konzultují, jak by konečný produkt měl vypadat, a vytvoří plán, jak k tomu dospět;   učitel specifikuje, jaká jsou přesně očekávání a výstupy (má přitom na paměti další fázi vzdělávacích plánů);   * je třeba mít na mysli, že jejich práce je určena určitému publiku: obchod s aplikacemi, portál atd.;   **Žáci:**   definují výzkumné otázky, provádějí brainstorming a sdělují si nápady;   * skupiny lístečky zveřejní a začnou se formovat skupiny podle zájmů; | (který poskytne učitel, nebo si žáci vytvoří seznam kritérií kvality);   dohodnou se, jak na tento seznam přidávat nové položky; |  některé zamítnou a najdou mezery, kde jsou zapotřebí nové zdroje/materiály;   * vytvoří seznam 10 prioritních zdrojů/materiálů;    doladí projektový plán, průběh dalších kroků více konkretizují;   * tato činnost by měla pomoci se správným používáním citačního úzu pro digitální obsah, např. licencovaný autorský materiál společnosti Creative Commons (CC), která se snaží rozšířit množství dostupných autorských děl na internetu; | * v případě výroby hry: typ a scénář; * mezipředmětový přístup: podle používaného jazyka či dostupnosti (pro žáky se zdravotním postižením);    žáci si vytvářejí scénář úkolu, například na blogu nebo v učebním deníku, aby mohli demonstrovat, že porozuměli příslušnému tématu, a doplňují materiál, kterým daný příběh doplňuje;   vrstevníci poskytují zpětnou vazbu, která bude následně znovu zohledněna při vylepšování zdrojů/  materiálů; | 1. Co si o tom myslí  vaše rodina?  2. Co si o tom myslí vaše třída/učitel?  3. Co si o tom bude myslet svět? |  | napíší článek na  Wikipedii…;  Další kroky: vytvořený obsah se použije pro výukové účely (srov. přístup, kdy jsou žáci příjemci obsahu, který sami vytvořili – tzv. „prosumer“, z angl. „producer + consumer“). |
| **Různá učební prostředí**  **(fyzické nebo virtuální prostředí, v nichž dané učení probíhá)** |  školní třída, ale může to být kdekoli: podnětné prostředí pro brainstorming; |  veřejné výukové středisko či školní třída;   * může to být mimo prostory školy (doma, v knihovně, v kavárně…); |  jakékoli prostředí s wi-fi připojením;   * může to být mimo prostory školy (doma, v knihovně, v kavárně…); |  záleží na zvolených úkolech a výstupu;   * může to být mimo prostory školy (doma, v knihovně, v kavárně…); | * formální situace, ve třídě; |  jakékoli prostředí; |  vystaveno před ostatními v rámci třídy;   virtuální platformou pro zveřejnění může být portál, virtuální učební prostředí, Wikipedie, obchod s aplikacemi; |
| **Digitální technologie a nástroje** | * fotoaparát; * nástroje pro vytváření myšlenkových map; * interaktivní tabule na podporu brainstormingu; | * integrované nástroje pro tvorbu multimediálního obsahu; * vyhledávač; * Evernote pro správnou organizaci práce; * Delicious nebo Diigo pro shromažďování stránek a tvorbu anotací; * od této fáze je nezbytné wi-fi připojení; | * Mindmapping – program na vytváření myšlenkových map; * Evernote; * vytváření sdíleného prostoru, například v cloudu (nebo uzavřeném učebním prostředí), který žáků poskytne příležitost publikovat a ukázat své ilustrace, demonstrace, digitální příběhy apod. |  závisí na zvoleném výstupu, např.: film; |  použití blogů, elektronických portfolií, různých wiki systémů, v případě potřeby také ke sdílení průběžných výsledků; |  stejné nástroje v závislosti na zvoleném výstupu; |  v závislosti na zvoleném výstupu;   * obsah je přístupný z řady míst a kontextů a přizpůsobený různým potřebám uživatele (včetně zohlednění potřeb uživatelů se zdravotním postižením); |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Role (učitel, žáci, rodiče, odborníci atd.)** | **Učitel:**  Učitel instruuje a jeho role je především podpůrná, ale měl by mít vždy předem ujasněnou představu o pedagogickém cíli. Cíle by neměly být příliš ambiciózní s ohledem na čas, který lze práci na scénáři věnovat. Menší a méně časově náročné učební zdroje, kombinované s fázemi reflexe a diskusí, budou mít vliv na předvídanější výkon a proces tvorby obsahu bude motivující jen tehdy, pokud nebude příliš složitý.  **Žáci:**  S podporou učitele organizují práci ve skupině, přicházejí s nápady a diskutují. | **Odborníci:**  Jako odborník působí například knihovník nebo středisko informačních zdrojů, pokud existuje. **Učitel:**  Učitel vytváří seznam webových stránek.  **Žáci:** Vedoucí výzkumu klade důraz na projektový charakter výukového scénáře: žáci pracují po delší dobu v menších skupinách, kde jednotlivci jsou odpovědní za různé části učebního procesu a výrobu obsahu. Takže žáci by se měli stát zodpovědnými za výuku druhých ve skupině vrstevníků, co se týká klíčových znalostí a dovedností. | **Žáci:**  Žáci sestavují seznam 10 prioritních informačních zdrojů/materiálů, o kterém nejprve diskutují a odsouhlasí si kritéria pro výběr.  **Učitel:**  Učitel instruuje a monitoruje obsah procesu tvorby, přičemž navrhuje i další informační zdroje/materiály. |  | **Učitel:**  Učitel poskytuje zpětnou vazbu a dohlíží na to, aby vzájemné hodnocení mezi vrstevníky bylo v bezpečném prostředí.  **Žáci:**  Žáci prezentují a poskytují zpětnou vazbu druhým. Berou si také poučení z celého procesu: důležitost vzájemného učení – naslouchají, přijímají kritiku, podávají konstruktivní návrhy, důležitost asertivního chování. | **Žáci:**  Žáci vytvářejí učební objekty. **Odborníci:**  Odborníci v případě potřeby pomáhají.  Technická podpora, pokud se žáci dostanou do úzkých.  **Učitel:**  Učitel instruuje. | **Všechny zúčastněné osoby:**  Všechny zúčastněné osoby poskytují zpětnou vazbu.  **Žáci:**  Žáci tvoří obsah. Ostatní žáci jsou pak příjemci tohoto obsahu vytvořeného jejich vrstevníky.  **Učitel:**  Učitel kontroluje informační zdroje, prověřuje možnost zpřístupnění zdrojů pod licencí OER nebo Creative Commons. |
| **Spolupráce, týmová práce**  **Individuální práce,**  **personalizace** |  formování skupin;   * žáci s podporou učitele rozhodují o rolích a pracovním postupu v rámci skupiny; |  samostatně: vyhledávání zdrojů/materiálů;   ve skupinách: prezentování zdrojů v týmu a provedení reflexe;   * žáci +učitelé pracovali společně na kontrolním sezamu. |  samostatně;   ve skupinách; |  ve skupinách; |  ve skupinách; |  ve skupinách; |  ve skupinách;   odlišné role; |
| **Reflexe (zamyšlení nad stupněm znalostí a učebním pokrokem, i nad stavem a pokrokem prováděné činnosti)**  **Hodnocení (druh, nástroje)** |  učitel s žáky diskutuje důvody, proč dávají některému přístupu přednost před jiným;   úvahy o patřičné úrovni předchozích znalostí by měly být kriticky diskutovány jako součást výukového scénáře; |  porovnávají se zdroje/materiály s kontrolním seznamem   žáci by mohli vytvořit malé „valounky znalostí“ nebo interaktivní kartičky s informacemi, obrázky a videi shromažďovanými za účelem dokumentace procesu učení, sdílené s vrstevníky a | * zhodnocení, které je prováděno vrstevníky:   o žáci vytvoří digitální obsah/ nástroj a dají ho další skupině a tiše skupinu pozorují;  o Rozhlížíme se – sledujeme cestu?; |  dostupnost vytvořeného učebního zdroje/materiálu;   měl by se zaměřovat na způsob myšlení, dovednosti a úroveň znalostí;   * sebehodnocení:   o Využil/a jsem seznam prioritních informačních zdrojů?  o Proč? |  bezprostřední zpětná vazba, která je prováděna vrstevníky během fáze tvorby obsahu, sdílení průběžných výsledků;   * zpětná vazba od třetích osob je velmi důležitá, ale musí být bezpečná; * pamatovat na cílové publikum;    poučení ze zpětné vazby, získané zkušenosti; | * produkt se předělává; | * hodnocení provedené učitelem; * zpětná vazba poskytnutá ve virtuálním učebním prostředí;    zhodnocení, které je prováděno vrstevníky v okamžiku finální prezentace produktu;   shromáždění a uchovávání důkazů o dosaženém výsledku kolektivem i jednotlivcem; |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  učitel musí zohlednit předchozí zkušenosti žáků nejen s tématem, ale i s ICT a týmovou prací. Své instrukce přizpůsobí úrovni žáků;   dohlíží na plánování; jsou ve skupině zastoupené všechny potřebné dovednosti?; | učitelem, který poskytuje odbornou zpětnou vazbu. |  | * místo pro reflexi;    kontrolní seznam pro kontrolu kvality;   žáci dokumentují svůj proces učení vytvářením týdenních souhrnných přehledů, nejlépe za použití elektronického portfolia; |  |  |  |

Práce prezentovaná v tomto dokumentu je podporována Evropskou komisí v rámci Programu celoživotního učení – projekt Creative Classrooms Lab – Výuka s tablety (grantová smlouva 2012–5124/005-001). Výhradní odpovědnost za obsah tohoto dokumentu nesou členové konzorcia. Dokument nemusí odrážet stanovisko Evropské komise. Komise nenese žádnou zodpovědnost za jakékoliv užití zde obsažených informací.