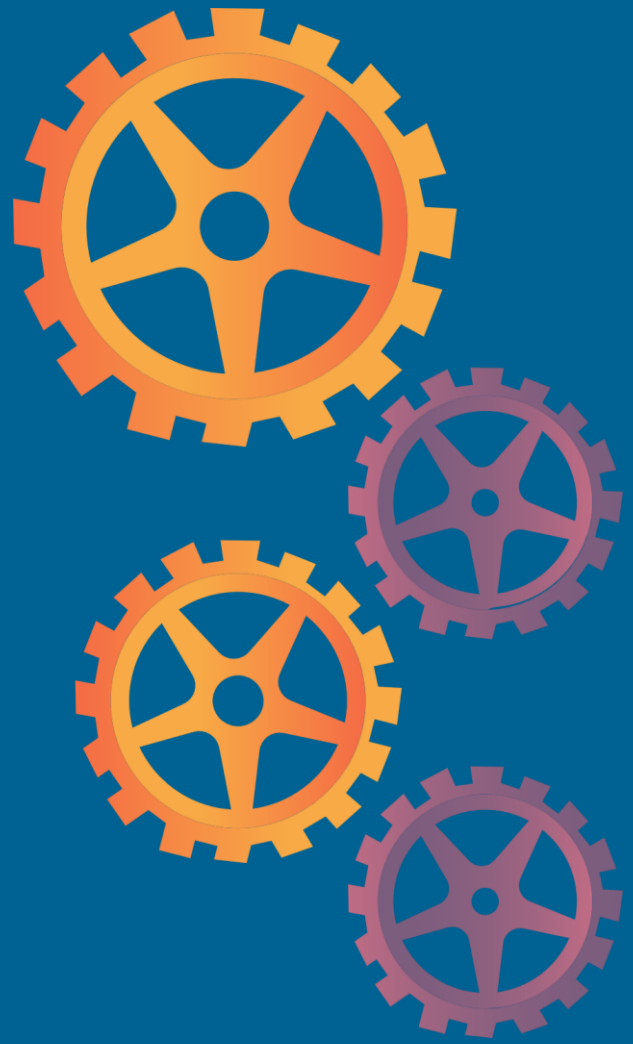
Innovative
Agile Project
Based Learning

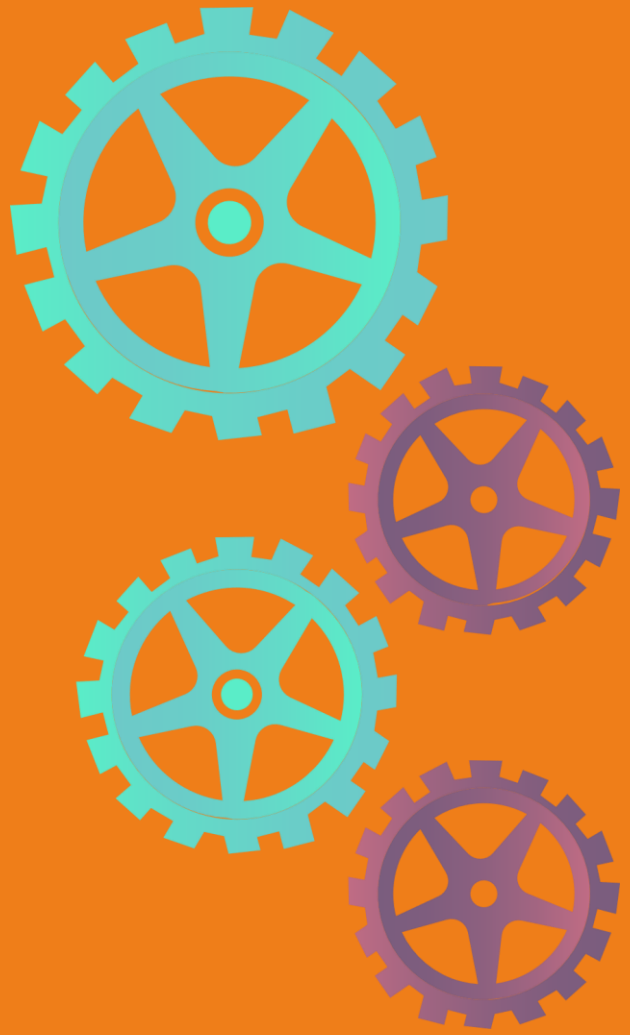
Úvod do modulu: Vytváření a úprava digitálních zdrojů





V tomto modulu mají posluchači možnost získat informace o tom, jak:

- Jak mohou upravovat a stavět na stávajících otevřených zdrojích (zdroje, na které není třeba licence) a dalších zdrojích, kde je to povoleno.
- Jak mohou vytvářet nebo spoluvytvářet nové digitální vzdělávací zdroje.
- Jak mohou při navrhování digitálních zdrojů a plánování jejich využití zohlednit konkrétní vzdělávací cíl, kontext, pedagogický přístup a skupinu žáků.



Modul je strukturován následujícím způsobem:

Část 1:

- *Koncept OER*
- *Vytváření / úprava konceptových map*
- *Kolaborativní (polupracující) výuka s Padletem*

Část 2: *Vytváření / úprava digitálních vzdělávacích materiálů s použitím nástrojů jako jsou např.:*

- *LibreOffice Impress*
- *Edpuzzle*
- *Quizizz*.



Část 1:

- *Úvod do OER (Open Educational Resources / Otevřené vzdělávací zdroje -online zdroje)*



Část 1:

- *Vytváření a upravování digitálních vzdělávacích zdrojů (video)*





Část 1:

- *Nástroje "Cmap " v Cloudu. Jak vytvořit konceptovou mapu (video)*

https://cmapcloud.ihmc.us/





Část 1:

- *Používání Padletu (PPT)*

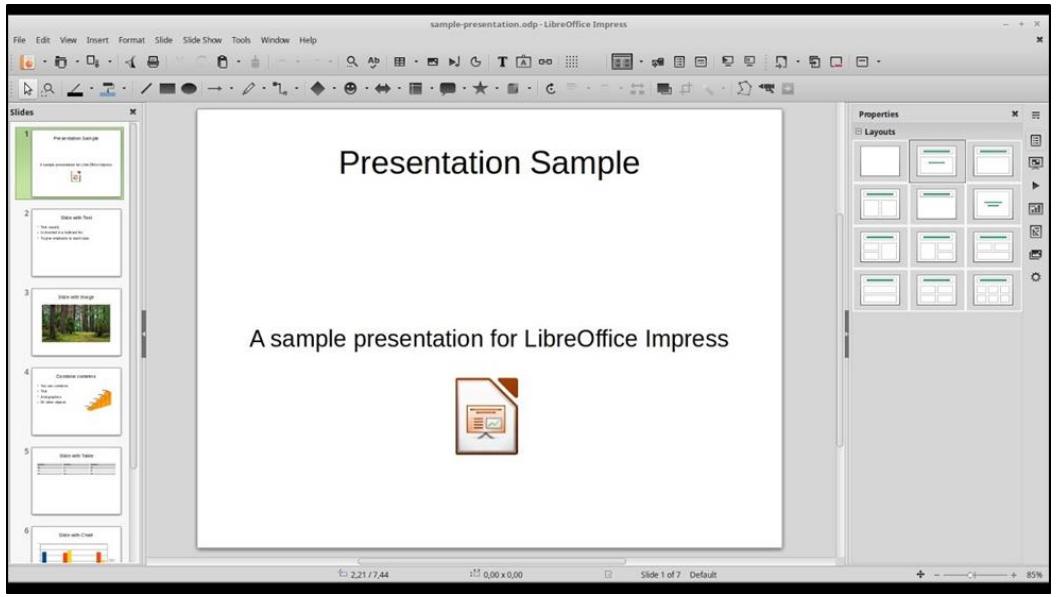
https://padlet.com/





Část 2:

- *Jak vkládat multimédia do "Libreoffice Impress" (PPT)*





Část 2:

- *Jak editovat videa s Edpuzzle (video)*

https://edpuzzle.com/

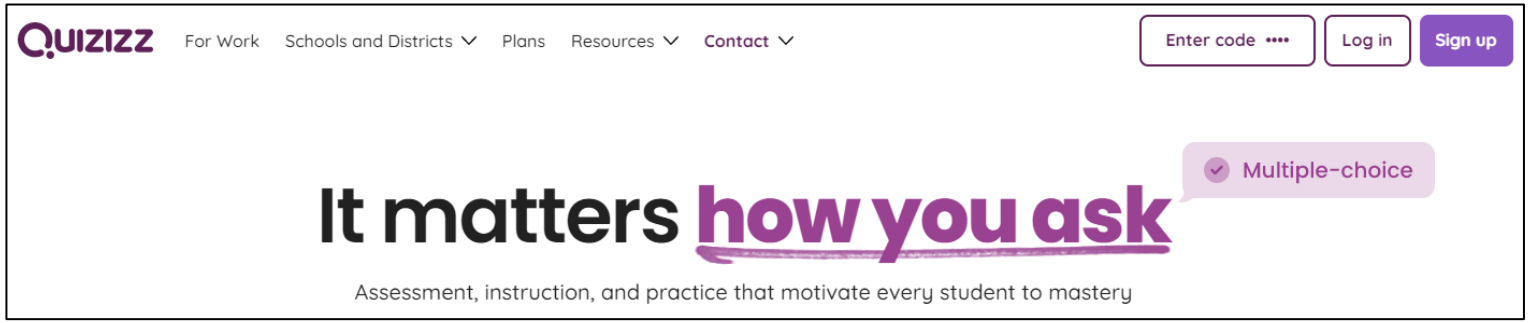
edpuzzle



Část 2:

- *Jak používat "Quizizz" k vytvoření kvízu (video)*

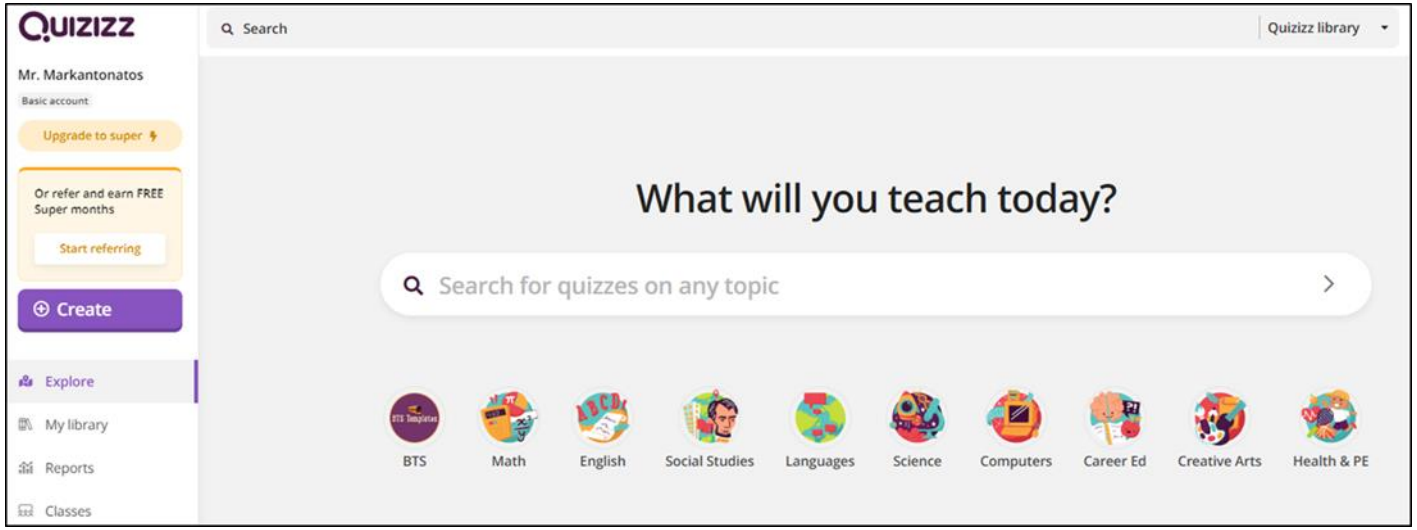
https://quizizz.com/





Část 2:

- *Jak najít kvíz na "Quizizz", nebo video na "Edpuzzle" (PPT)*





Hodnocení

Na konci modulu budou muset žáci vyplnit kontrolní test.



Otázky s výběrem odpovědí:

- Remixová činnost/povolení pro OER znamená…
- S nástroji Cmap v cloudu…
- Příspěvky na Padlet…
- Vkládání mediálních souboru do LibreOffice Impress znamená…
- Editování videí s EDpuzzle znamená…



Otevřené otázky (bez možností výběru odpovědí) - projekty

- *Můžete uvést dvě výhody, které vyplývají z používání OER?*
- *Co znamená právo na zachování, v souvislosti s OER?*
- *Vytvořte jednoduchou pojmovou mapu o vzdělávacím předmětu a podělte se o své zkušenosti s ostatními.*
- *Použijte platformu Padlet a vytvořte příspěvek pro vzdělávací předmět. Můžete uvést některé výhody, které vyplývají ze zapojení tohoto konkrétního digitálního nástroje do vzdělávacího procesu?*



Otevřené otázky - projekty

- *Podělte se s ostatními o další platformy pro vytváření online kvízů, online testů a výukových videí.*
- *Zvládnete vytvořit video na libovolné vzdělávací téma a přidat k němu několik otázek pomocí EDpuzzle? Podělte se s ostatními o své zkušenosti.*
- *Dokážete vytvořit kvíz s alespoň pěti otázkami o libovolném vzdělávacím předmětu pomocí aplikace Quizizz? Podělte se o své zkušenosti s ostatními.*

Innovative Agile Project Based Learning

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

Agile2learn.eu

UNIVERSITY OF THESSALY

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

HELLENIC OPEN UNIVERSITY

Consorzio Roma

HELLIWOOD