

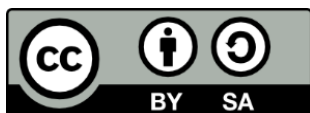


Pracovní hárok na analýzu vzorového projektu Artful ER

Maria Tzelepi a Kyparisia Papanikolaou, UNIWA
a skupina FERTILE

Revision: úvodná

Date: 11/2023



Tento materiál vrátane všetkých jeho častí je licencovaný pod licenciou Creative Commons BY-SA 4.0. Licenčné podmienky nájdete na adrese <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Co-funded
Erasmus+ Program
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission or the Hellenic National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



SPOLOČNÁ ČINNOSŤ: PRACOVNÝ LIST NA ANALÝZU VZORU

V tejto aktivite budete analyzovať vzorový projekt Artful ER, ktorý bol navrhnutý na základe metodiky FERTILE, spája ER s umením, využíva zmiešaný spôsob učenia a rozvíja informatické myslenie. Vzorový projekt uvedený vo videu rozčleníme na päť kľúčových krokov metodiky FERTILE:

Pochopenie výzvy: Identifikujeme výzvu alebo problém, ktorý študenti riešia.

Generovanie nápadov: Preskúmame činnosti, ktoré podporujú tvorbu nápadov a kreativitu.

Formulovanie nápadov: Zameriame sa na to, ako žiaci plánujú a organizujú svoje nápady do projektov.

Vytváranie nápadov: Budeme sledovať prechod od plánovania k tvorbe formulovaného riešenia a skúmať, ako sa umenie a robotika integrujú.

Hodnotenie nápadov: Pozrieme sa na to, ako žiaci hodnotia a premýšľajú o svojich projektoch.

Potom sa zamyslíme nad tým, do akej miery je vzorový príklad v súlade s metodikou FERTILE, a prediskutujeme silné stránky a oblasti, ktoré je potrebné zlepšiť. Získajme spoločne cenné poznatky!

Názov projektu *

Mená a odborné znalosti pedagógov, ktorí spolupracujú *

FERTILE kroky

1. (POROZUMENIE VÝZVY) Ako je výzva prezentovaná alebo formovaná, aby zahŕňala robotiku aj umenie?
2. (GENEROVANIE NÁPADOV) Aký typ aktivít, ktoré pomáhajú žiakom generovať nápady, vidíte vo videu? Ako tieto aktivity rozvíjajú informatické myslenie pre výučbu robotiky a pre umenie?

3. (FORMULOVANIE RIEŠENIA) Ako študenti vo videu postupujú pri formulovaní svojich nápadov do realizovateľných projektov? Aké zručnosti informatického myslenia sú zjavné?
4. (VYTVORENIE RIEŠENIA) Aké kľúčové činnosti zobrazené vo videu demonštrujú vytvorenie a realizáciu nápadov, ktoré boli predtým vytvorené? Ako sú v tomto procese integrované umenie a robotika?
5. (HODNOTENIE RIEŠENIA) Ako študenti na videu hodnotia svoje projekty? Aké kritériá alebo metódy používajú na hodnotenie?

FERTILE rozmery

6. Ktoré stratégie alebo technológie predstavené v ukázkovom videu podporujú **kombinované vzdelávanie** a ako prispievajú ku komplexnejšiemu a pútavejšiemu vzdelávaniu?
7. Ako podľa vás vzorové video rieši potenciálne výzvy alebo obmedzenia pri zavádzaní kombinovaného vzdelávania a aké inovatívne riešenia alebo úpravy môžete navrhnúť na zlepšenie?
8. Ako vnímate začlenenie **zručností informatického myslenia**, ako je dekompozícia problému alebo algoritmické myslenie, do aktivít a diskusií uvedených vo videu? Podel'te sa o konkrétne prípady, ktoré tieto zručnosti zdôrazňujú.
9. Dokážete identifikovať možnosti ďalšieho zlepšenia zručností v oblasti informatického myslenia na základe ukázkového videa? Aké ďalšie aktivity alebo prístupy by sa mohli zaviesť, aby sa efektívne rozvíjalo informatické myslenie?

10. Uved'te príklady z videa, ktoré ukazujú, ako sú študenti podporovaní v spájaní **umeleckej tvorivosti a vedomostí z robotiky**. Ako tieto príklady odrážajú synergiu medzi týmito dvoma disciplínami?

11. Môžete vzhľadom na vzorové video navrhnúť inovatívne prístupy alebo projekty, ktoré by mohli ešte viac posilniť interdisciplinaritu medzi robotikou a umením a zlepšiť tak zručnosti študentov v oblasti informatického myslenia v oboch oblastiach?