

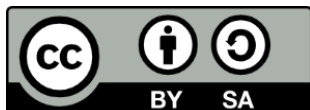


Pracovný list pre aktivitu Spoločný návrh - časť 2: Návrh ideí projektu pre zmiešané vzdelávanie

Maria Tzelepi, Kyparisia Papanikolaou, UNIWA
a skupina FERTILE

Revízia: Úvodná stránka

Dátum: 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

Podpora Európskej komisie na vydanie tejto publikácie nepredstavuje schválenie jej obsahu,
ktorý vyjadruje len názory autorov, a Komisia ani grécka národná agentúra nenesú
zodpovednosť za akékoľvek použitie informácií, ktoré sú v nej obsiahnuté.



1. AKTIVITY ZMIEŠANÉHO VZDELÁVANIA TÝKAJÚCE SA MYŠLIENKY PROJEKTU

Ako skupina si dôkladne prečítajte pridelený projekt (Nápad na projekt, časť 1). Identifikujte všetky oblasti v rámci projektu, ktoré by mohli mať prospech z komponentov kombinovaného vzdelávania. Zvážte potenciálne úpravy, ako napríklad začlenenie online aktivít, využitie simulátorov ER alebo zavedenie asynchrónneho zapojenia.

Pri práci s týmto pracovným listom:

- Identifikujete konkrétne oblasti vášho projektu, ktoré možno optimalizovať prostredníctvom online interakcie.
- Efektívne spolupracujte v rámci svojej skupiny a navrhnete online aktivity, ktoré výrazne zlepšia skúsenosti s učením v rámci vášho projektu.
- Získate praktické poznatky o implementácii zmiešaného vzdelávania, ktoré je v súlade s cieľmi vášho projektu.

1. Názov projektu *

2. Mená a odborné znalosti pedagógov/spoluriešiteľov *

V skupine diskutujte o tom, ako môžete pridelený projekt obohatiť o online aktivity.

Zvážte nasledovné:

3. Ako môžeme efektívne integrovať simulátory v rámci prezenčného aj online prostredia, aby sme zlepšili praktické cvičenia a oboznámili sa s programovaním?
4. Ako môžeme vytvoriť príležitosti na asynchrónne zapojenie pomocou simulátorov ako domácich úloh v rámci online aktivít?
5. Akým spôsobom môžeme využiť nástroje WEB 2.0 na podporu diskusií, medziodborových interakcií a uľahčenie spoločného vzdelávania v rámci online aktivít?
6. Ako by sme mohli implementovať model obrátenej triedy, aby sme optimalizovali efektivitu vzdelávania a zároveň začlenili prezenčné aj online vzdelávanie prostredníctvom metodiky Fertile Design?
7. Aké konkrétne nástroje, platformy alebo simulátory je možné zapojiť?
8. V súlade s vyššie uvedenými informáciami navrhnete online aktivitu, ktorá spĺňa ciele projektu.