RIDEbi

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

ODYSEA VŠETKY TÉMY



S23
T1–4
D1–12
L5 P1

Účel lekcie:

- Záver projektu
- Sebahodnotenie
- Kreativita
- Digitálne kompetencie

Aktivita	Metóda/Interakcia	Výstup	1. Príprava na prezentáciu
Príprava, nácvik prezentácie Alebo Úprava videa alebo Vytvorenie animácie alebo Vytvorenie koláže, tabuľky alebo fotomontáže alebo Vytváranie prezentácií (PPT, Prezi atď.)	Individuálna a skupinová práca pod vedením člena skupiny Pomoc učiteľa pri prideľovaní úloh a koordinácii, ak je to potrebné	Prezentácia Alebo Animovaný alebo natočený príbeh s robotmi Alebo Film o konštrukcii robotov alebo Fotoalbum alebo Fotokoláž alebo Prezentácia atď.	**Potrebný čas:** 40–60 minút • **Potrebné materiály/vybavenie:** Fotografie robotov Fotografie konštrukcie robotov Video súbory Audio a hudobné súbory Počítač/tablet Alebo Kartón, farebný papier, ceruzky, fixky, farby atď.

Aktivita	Metóda/interakcia	Výsledok	2. Prezentácia
Prezentácia naživo alebo online Alebo Prezentácia videa, animácie, fotomontáže, prezentácie atď. Publikum: spolužiaci, rodičia, učitelia atď.	Prezentácia	Rodičia, učitelia a spolužiaci sa dozvedia o projekte a príbehu Účastnícke deti môžu predviesť svoje nové vedomosti a zručnosti Komunikačné a prezentačné zručnosti zúčastnených detí sa posilnia	**Potrebný čas:** 30–10 minút **Potrebné materiály/vybavenie** • Priestor na prezentáciu • Počítač • Projektor • Online platforma na zdieľanie videí

Aktivita	Metóda/interakcia	Hodnotenie	3. Hodnotenie
Vyplnenie sebahodnotenia Hodnotenie	Individuálna práca Diskusia, spätná väzba od učiteľa	Hodnotenie procesu (pracovný proces, samostatnosť, spolupráca medzi členmi skupiny) Posilňovanie rozvoja zručností – pozitívna spätná väzba – a určenie ďalších potrieb rozvoja	**Potrebný čas:** 25 minút **Výsledok** Učiteľ získa presný obraz o výsledkoch Študenti sa konfrontujú so svojimi silnými stránkami a zručnosťami, ktoré je potrebné zlepšiť

RIDEbi

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

ODYSEA
VŠETKY TÉMY



S23
T1–4
D1–12
L5 P2

Účel lekcie:

- Záver projektu
- Sebahodnotenie
- Kreativita
- Digitálne kompetencie

Možnosti výstupov:

Prezentácia

- Spolužiaci
- Rodičom
- Naživo alebo online

Videofilm

- Video o pohyblivých robotoch
- Video vytvorené zo scénok „hraných“ robotmi (ako bábkami)
- Film o „tajomstvách zákulisia“ konštrukcie robotov
- Stop-motion animácia príbehu, v ktorom sú robotmi postavy (PPT, Prezi)

Fotoalbum/montáž (napr. Word, PPT Publisher)

- Fotografie robotov
- Fotografie konštrukcie robotov
- Fotoalbum (tlačený alebo digitálny)
- Kolláž – papierová reprezentácia príbehu s vytlačenými fotografiami a kresbami

Audio a hudobné súbory

- Zvuky vydávané robotmi
- Rozprávanie v pozadí (rozprávač)
- Dabing robotických postáv



Na uľahčenie skupinovej práce:

- Je dôležité podporovať zdieľanie scenárov v rámci skupín a medzi skupinami
- Zdôrazňujte študentom, že chyby sú prirodzenou súčasťou procesu učenia a nemali by sa kvôli nim cítiť negatívne
- Podporujte realizáciu individuálnych nápadov na prezentáciu



Hodnotenie:

- Venujte dostatok času sebahodnoteniu!
- Najskôr vyplňte spolu s deťmi formulár sebahodnotenia.
- V prípade potreby preberte sebahodnotenie s deťmi individuálne (alebo ho vyplňte spoločne).
- Vytvorte kruh spätnej väzby: každé dieťa by si malo vybrať niekoho zo skupiny a povedať, čo považuje za najdôležitejšiu novú vlastnosť, ktorú táto osoba prejavila počas projektu.
- Poskytnite pozitívnu, ale kritickú spätnú väzbu k práci skupiny (na základe sebahodnotení a spätnej väzby).
- Pri ďalšom zadávaní úloh zohľadnite sebahodnotenia, ako aj individuálne potreby rozvoja.

Pošlite výstupy svojho projektu na adresu roborideproject@gmail.com a staňte sa súčasťou našej vzdelávacej komunity! Podelte sa o svoje skúsenosti s ostatnými učiteľmi z celej Európy!