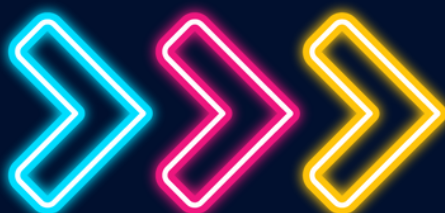




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

OLYMPIÁDA DIGITÁLNÍCH NÁSTROJŮ

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	60 minut
Věk:	18-30 let
Velikost skupiny:	4-6 studentů v týmu
Záměr:	Představit různé vzdělávací digitální nástroje.
Cíle:	• Rozvíjejte dovednosti učících se v oblasti digitálních nástrojů • Rozvíjet time management a týmovou práci • Podporujte experimentování s technologií
Potřebný materiál:	• Připravené úkoly pro každou „olympiádu“ • Zařízení (telefon, notebook, tablety) pro každý tým

Týmy 4–6 učících se soutěží v řadě časově omezených výzev, jejichž cílem je představit a otestovat jejich dovednosti s různými vzdělávacími digitálními nástroji. Každá „olympijská událost“ se může zaměřit na konkrétní nástroj nebo platformu, například vytvořit prezentaci v Canva, vytvořit nástěnku nálady v Miro nebo spolupracovat v Google Docs. Týmy, získávají body za přesnost, rychlost a týmovou práci.



Struktura workshopu



11. Úvod (10 minut):

- Přivítejte účastníky a rozdělte je do týmů po 4-6 členech.
- Stručně představte Olympiádu digitálních nástrojů, její účel a nástroje, které budou používat.
- Vysvětlete systém bodování a způsob udělování bodů.

2. Provedení výzvy (40 minut):

- Každý tým střídá připravené výzvy a na každém stanovišti stráví 8-10 minut. K udržení tempa se používá časovač. (Potřebujete tolik aktivit, kolik je týmů. Například pokud 4 týmy, pak 4 rotující aktivity.)

Příklady výzev:

- Výzva Canva: Vytvořte vizuálně přitažlivý snímek prezentace na téma „Můj jedinečný nápad na videohru“ a vytvořte prezentaci. Používejte šablony, obrázky a textové nástroje.
- Miro challenge: Vytvořte si návrh nálady videohry pro svůj nápad na videohru. Použijte jakékoli inspirativní obrázky, grafické prvky, barvy atd.
- Výzva Dokumentů Google: Spolupracujte na napsání a formátování odstavce popisujícího hypotetický „scénář videohry“. Zahrňte správné nadpisy, tučný text a odrážky.
- Výzva Trello: Uspořádejte týmové úkoly na nástěnkách Trello, dohodněte se na úkolech, termínech atd.

Nebo použijte jiné digitální nástroje jako Jamboard, Notion, Padlet, Kahoot!, Prezi, Slack, Airtable, Figma, Mentimeter

3. Shrnutí a shrnutí (10 minut):

Vyhlašujte skóre a oslavujte úspěchy. Přemýšlejte o aktivitě pomocí otázek, jako jsou:

- „Co jste se o těchto nástrojích dozvěděli?“
- Jak váš tým přistupoval ke každé výzvě?
- Který nástroj byste chtěli dále prozkoumat?“
- Sdílejte zpětnou vazbu o jejich zkušenostech, abyste zlepšili budoucí sezení.



Zdroje



- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88.
https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study
- Ascend Education. (2024). A teacher's guide to gamification.
<https://ascendededucation.com/a-teachers-guide-to-gamification/>