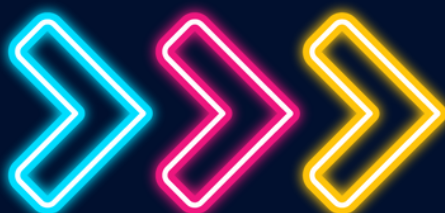




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Idea Pitch

<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 - 90 minut (záleží na velikosti týmu)
Věk:	18 - 30 let
Velikost skupiny:	3 - 5 studentů v týmu
Záměr:	Integrovat projektové učení do rozvoje digitálních dovedností
Cíle:	• Rozvíjejte prezentační dovednosti a kritické myšlení • Naučte učící se používat digitální nástroje pro spolupráci • Podporovat myšlení v oblasti sociálního podnikání
Potřebný materiál:	Platformy digitálních prezentací pro spolupráci (například Google Slides, Microsoft PowerPoint Online, Prezi, Canva, Pitch)

Týmy 3–5 studentů vyvíjejí a prezentují kreativní řešení skutečného problému pomocí nástrojů digitální spolupráce. Poté, co týmy připraví své nápady, předloží svá řešení během 5–7 minut. Po každé prezentaci ostatní studenti kladou týmu otázky a sdílejí své názory za účelem zlepšení řešení.



Struktura workshopu



1. Příprava:

Vyberte si obecné téma nebo nechte účastníky vybrat si vlastní téma, které mohou vyvinout, a prezentovat kreativní řešení skutečného problému pomocí nástrojů pro digitální spolupráci

Příklady:

- „Navržení videohry pro řešení povědomí o změně klimatu“
- „Používání herních platforem k podpoře duševního zdraví“
- „Technický produkt pro zlepšení duševního zdraví“
- „Digitální nástroj pro zlepšení online výuky“

Zajistěte, aby všichni účastníci měli přístup k digitálním nástrojům pro spolupráci, jako jsou Prezentace Google, Prezi, Canva nebo Microsoft PowerPoint Online. V případě potřeby poskytněte stručný výukový program o digitálních nástrojích a zdůrazněte klíčové funkce, jako jsou šablony, přechody snímků a funkce spolupráce. Podporujte používání grafiky, grafů nebo jiných vizuálních prvků na podporu jejich rozteče.

Sdílejte jasné pokyny, co by prezentace měla obsahovat (titulní snímek, popis problému, navrhované řešení).

Pokud aktivita zahrnuje soutěžní prvek, zaveďte bodovací systém jako:
Kreativita a originalita (10 bodů).
Přehlednost a struktura (10 bodů).

2. Úvod (10 minut):

- Rozdělte účastníky do týmů po 3-5 členech.
- Vysvětlete účel aktivity (Rozvíjet prezentační dovednosti, kritické myšlení a spolupráci pomocí digitálních nástrojů).
- Sdílejte téma nebo téma a projděte si pokyny pro výběr.
- Stanovte časový limit na přípravu (30 minut).

3. Fáze přípravy (30 minut):

- Týmy brainstormují a rozvíjejí své nápady, rozdělují úkoly tak, aby maximalizovaly efektivitu (např. jeden člověk se soustředí na obsah, jiný na vizuální stránku).
- Facilitátoři obíhají, poskytují rady, odpovídají na otázky a nabízejí návrhy podle potřeby.

4. Fáze prezentace (5-7 minut na tým):

- Každý tým předloží svůj nápad skupině, vysvětlí koncept, řešení problému a vizuální vylepšení.
- Povzbudte diváky nebo porotce (pokud je to možné), aby po každém prezentaci kladli otázky.

5. Zpětná vazba a reflexe (10-15 minut):

- Poskytněte konstruktivní zpětnou vazbu ke každé prezentaci, zdůrazněte silné stránky a oblasti pro zlepšení.
- Usnadněte skupinovou diskusi reflexními otázkami typu: Co bylo nejnáročnější na přípravě vašeho hřiště? Které funkce digitálního nástroje vám nejvíce pomohly? Jak lze tuto zkušenost uplatnit v situacích reálného světa?

Modifikace:

- Pro skupiny začátečníků zadejte jednodušší téma a prodlužte dobu přípravy.
- Pro pokročilé studenty přidejte složitost vyžadováním dalších prvků, jako je odhad rozpočtu nebo marketingový plán.
- Pokud je čas omezený, přiřadte témata předem, aby týmy mohly začít brainstorming před relací.



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
- Skok, K. (2016). Gamification in education: Practical solutions for educational courses. Polish Journal of Applied Psychology 14 (3). https://www.researchgate.net/publication/324929324_Gamification_in_education_-_practical_solutions_for_educational_courses
- Christopoulos, Athanasios & Mystakidis, Stylianos. (2023). Gamification in Education. Encyclopedia 3(4):1223-1243. https://www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education