

Hodnoticí aktivita

Interaktivní (ilustrovaný) tematický slovník

Anotace

Hodnoticí aktivita slouží k rozšíření slovní zásoby cizího jazyka interaktivní formou. Sleduje zejména kompetence komunikační, kompetence k řešení problému, kompetence k učení a kompetence sociální a personální, které se promítají ve výsledné podobě výstupu (interaktivního slovníku), určeného mladším žákům. Obsahem hodnoticí aktivity je tvorba interaktivního (ilustrovaného – varianta 3) tematického slovníku s hesly a jejich popisy vybraných částí, doplněnými o další kontextové informace v podobě textu, fotografií, videa a kvízu. Cílem aktivity chápeme, že žák si osvojí vybranou slovní zásobu v cizím jazyce pomocí její vlastní tvorby (hlavní cíl), žák umí pracovat se zdroji a využívat je vhodně ve svých dílech (vedlejší cíl), žák umí vytvářet a sdílet interaktivní či elektronické materiály (vedlejší cíl). Hodnocení kompetence je ponecháno volněji na učiteli. Tuto aktivitu by si měl volit učitel, který již samostatně dokáže použít tabulku aspektů pro hodnocení a určení dané úrovně sledované kompetence.



Komplexní systém hodnocení, CZ.02.3.68/0.0/0.0/15_001/0000751



Věk – cílová skupina

8.–9. třída ZŠ nebo odpovídající ročníky víceletých gymnázií, 1.–2. ročníky střední školy

Časová dotace (rozsah výuky)

90 minut na první tematické heslo vč. úvodního seznámení s aplikací Thinglink (krátká varianta)

3 x 90 minut – pro vytvoření pěti hesel od každého žáka v rámci vybraného zprac. tématu (delší varianta)

pololetní aktivita – tvorba slovníku s více tématy a jejich zpracování do komplexní, ucelené podoby (dlouhá varianta – projektová výuka)

Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Dokáže vyhledat a třídit vhodné informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využít.

Umí vyhledat a zpracovat volně dostupné zdroje a používat materiály pod licencí Creative Commons.

Efektivně využívá vybrané aplikace a ICT k vytvoření zadaného úkolu.

Zvládne splnit všechny úkoly a vytvořit komplexní materiál dle zadání.

Je schopen sdílet svou práci v předem zvoleném prostředí se všemi stanovenými náležitostmi.

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

PC, projektor, internet, uvedené nástroje výše (varianta 1)

iPad, Apple TV, internet, uvedené nástroje výše (varianta 2)

skener, fotoaparát, iPad, stativ (varianta 3)

pozn.: alternativou elektronizace papírových výtvarných návrhů je tvorba v prostředí graf. nástrojů na tabletu (např. s aplikací Paper by FiftyThree and stylus perem Apple Pencil) – není řešeno v tomto návrhu

Aplikace

Thinglink – tvorba materiálu, Padlet – sdílení hesel (varianta 1 – práce v cloudu)

Skitch, This, Book Creator (iOS) – tvorba materiálu (varianta 2 – práce s tabletem)

Použité zdroje:

Online výkladový slovník (výklad slovník. hesla a výslovnosti)

Wikipedie (zákl. informace, tvorba kvízové otázky)

Public Domain databáze (fotografie)

YouTube (video)

další zdroje

Vzdělávací obor

Informační a komunikační technologie

Očekávaný výstup

ICT-9-1-01 žák získá z dat informace, interpretuje data, odhaluje chyby v cizích interpretacích dat.

ICT-9-2-01 žák po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen.

ICT-9-2-02 žák rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení.

ICT-9-2-03 žák vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému.

ICT-9-2-04 žák v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné.

ICT-9-2-05 žák ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu.

Hodnocená klíčová kompetence

Kompetence komunikační, kompetence **k řešení problému**, kompetence **k učení**, kompetence **sociální a personální**.

Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Kompetence komunikační

Žák dokáže vyjádřit dané encyklopedické heslo vhodným multimediálním obsahem či shrnující definicí na základě práce s informacemi, jejich tříděním a vyhodnocením jejich relevantnosti a atraktivnosti.

Kompetence k řešení problému

Žák dokáže vyhledat a analyzovat relevantní informace z důvěryhodných zdrojů pro tvorbu interaktivních slovníkových hesel.

Kompetence k učení

Žák dokáže roztrdit a propojit relevantní informace z důvěryhodných zdrojů pro tvorbu interaktivních slovníkových hesel.

Kompetence sociální a personální

Žák dokáže spolupracovat s ostatními ve skupině při rozvržení úkolů (slovníkových hesel) a jejich propojení do větších celků při finalizaci interaktivního slovníku.

Součástí hodnocí aktivity

- Interaktivní tematický slovník – hodnocí arch
- Interaktivní tematický slovník – obrazová ukázka

Struktura a organizace realizace hodnocí aktivity

A: Výběr tématu a tematických hesel

1. Žáci se seznámí s koncepcí a strukturou tematických ilustrovaných slovníků na vybraných příkladech v tištěné i elektronické podobě (př. [Fraus Ilustrovaný tematický slovník a-č](#) nebo [Visual Dictionary Online](#)).
2. Žáci se dohodnou na společném tématu pro tvorbu slovníkových hesel (např. technologie), které koresponduje s předmětem či tematickým plánem (kontrola učitelem).
3. Každý žák si vybere a stáhne vhodný obrázek z daného tématu, který bude popisovat při splnění licenčních pravidel Creative Commons pro úpravu a sdílení obsahu. Pozn.: V případě varianty 3 daný obrázek nejprve nakreslí a poté zdigitalizují tak, aby jej bylo možné zpracovat v aplikaci Thinglink (Skitch a Book Creator v případě varianty 2).

B: Seznámení se s vybranými aplikacemi a registrace do nich

1. Žáci se zaregistrují do aplikace Thinglink a seznámí se s jejím ovládáním a tvorbou tagů (varianta 1). Pozn.: V případě varianty 2 se seznámí s aplikacemi Skitch či This na iPadech a vytvářením tagů.

C: Tvorba interaktivních hesel

1. Ke každému nahranému obrázku zobrazující vybrané slovníkové heslo žák přidá obecné informace:
 - a. obecnou definici pojmu z výkladového slovníku
 - b. definici pojmu z angl. Wikipedie
 - c. 1–2 fotografie (pod licencí CC) s ukázkou použití daného objektu
 - d. 1 video zobrazující objekt v akci
 - e. 1 krátkou kvízovou otázku k danému heslu (objektu) s volbou odpovědi či s otevřenou otázkou
2. Pomocí tagů a textu stručně popíše v daném cizím jazyce min. 5 částí objektu.

D: Sdílení výsledné práce

1. Žák pojmenuje hotovou práci jménem daného objektu (slovníkového hesla) a přidá své jméno.
2. Žák nasdílí svou práci na společnou nástěnku vytvořenou v aplikaci Padlet (tvorba Padlet nástěnky viz bod F níže).

E: Seznámení se s pracemi ostatních

1. Po nasdílení všech prací se žáci sami seznamují s díly svých spolužáků a řeší zadané kvízové otázky.

F: Tvorba Padlet nástěnky

1. Učitel vytvoří třídní Padlet nástěnku/nástěnky pro sdílení všech hesel nebo požádá vybraného žáka, aby připravil Padlet nástěnky a navrhl způsob rozvržení obsahu na nich.

Poznámky:

1. V případě varianty 2 každý žák vytvoří svůj Book Creator a do něj vloží svá otagovaná hesla s pomocí aplikace Skitch dle bodu C2 a další části dle bodu C1. Úkolem učitele či vybraného žáka je poté vytvořit prostor pro sdílení jednotlivých Book Creatorů. Detailní postup této varianty není součástí popisu této úlohy.
2. V případě varianty 3 je postup obdobný jako u varianty 2, proces digitalizace nakreslených hesel před jejich vložením do aplikace Skitch pro otagování, případně do aplikace Thinglink provedou žáci pomocí skeneru či skenovacích nástrojů (aplikací) v iOS na iPadu. Detailní postup této varianty (zejména tvorba výtvarných děl) není součástí popisu této úlohy.

Rozsah hodnocení

Hodnocení kompetence je ponecháno volněji na učiteli. Ten dokáže použít tabulku aspektů pro hodnocení a určení dané úrovně sledované kompetence.

Obměna hodnoticí aktivity ve výuce

Tvorba interaktivních plakátů v českém jazyce vysvětlující/popisující jednotlivé části vybraných objektů (např. technických součástí apod.) namísto tvorby slovníkových hesel v cizím jazyce.