

Hodnoticí aktivita

Reálie anglicky mluvících zemí v interaktivních plakátech

Anotace

Žáci se seznámí s reáliemi anglicky mluvících zemí pomocí tvorby interaktivních plakátů pro žáky nižších ročníků. Obsahem jsou interaktivní plakáty odhalující reálie anglicky mluvících zemí za pomoci multimediálního obsahu. Cílem je schopnost vystihnout klíčové prvky vybraných zemí, představit je v podobě interaktivních plakátů a získat tak povědomí o reáliích anglicky mluvících zemí pomocí vlastní tvorby určené žákům nižších ročníků.



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

Časová dotace (rozsah výuky)

6 x 45 minut (viz struktura a organizace níže)

Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Schopnost výběru relevantních informací a materiálů pro tvorbu interaktivního plakátu.

Schopnost prezentace dat ve formě interaktivního plakátu.

Schopnost tvorby online kvízu a QR kódů.

Schopnost zhodnotit práci svou a druhých doplněnou o konstruktivní zpětnou vazbu.

Znalost anglického jazyka pro tvorbu interaktivních plakátů.

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Vybraná cloudová platforma pro tvorbu interaktivního plakátu: ThingLink, Genially, Glogster

Vybraný nástroj pro tvorbu kvízu v závislosti na platformě školního vzdělávacího prostředí: Google Formuláře, Microsoft Forms apod.

Cloudová aplikace na tvorbu QR kódu: Unitag.io

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 něj; 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 k učení dle RVP, **kompetence k řešení problémů**, **kompetence sociální a personální**.

Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Kompetence k učení dle RVP

Kritérium: Žák dokáže využít informace z více zdrojů a použít je pro tvorbu interaktivního plakátu

Kompetence k řešení problémů

Kritérium: Žák dokáže využít vhodného nástroje a formy na tvorbu interaktivního plakátu

Kompetence sociální a personální

Kritérium: Žák dokáže diskutovat o své a cizí práci s druhými

Součásti hodnotící aktivity

- Realie anglicky mluvících zemí v interaktivních plakátech – popis aktivity

Struktura a organizace realizace hodnotící aktivity

1. Seznámení s aktivitou, výběr téma a případně týmu (při týmovém způsobu práce), konzultace
2. Příprava podkladů, seznámení s nástrojem na tvorbu interaktivního plakátu
3. Tvorba interaktivního plakátu a první zpětná vazba od učitele
4. Tvorba a vložení QR kódu směřujícího na infografickou hádanku
5. Druhá zpětná vazba od učitele a dokončení interaktivního plakátu
6. Sdílení interaktivního plakátu, zpětná vazba žáků k sobě navzájem i k učiteli, slovní hodnocení, závěrečná diskuse se skupinou

Rozsah hodnocení

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