

Hodnoticí aktivita

Vyprávíme příběhy 10 různými způsoby

Anotace

Žáci vypráví své příběhy pomocí vybrané formy, která jim je nejbližší. Obsahem aktivity jsou vyprávění žáků v různých formách, ve kterých dokážou nejlépe rozvinout svou kreativitu, téma a obsah, který je baví a chtějí jej tvořit, případně sdílet. Cílem hodnoticí aktivity je najít obsah a téma, které žáka zajímají a pomocí formy, která je mu nejbližší, vyprávět svůj příběh rozvíjející dané téma a obsah.

Sledována je kompetence k řešení problémů. 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

Časová dotace (rozsah výuky)

8 x 45 minut (viz struktura a organizace níže)

Znalostní a kompetenční předpoklady žáků

Schopnost výběru tématu, formy a obsahu.

Schopnost vyprávění obsahu pomocí vybrané formy.

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

Znalost nástrojů, ve kterých tvoří.

Prostorové a materiální požadavky na realizaci

Vybraný nástroj pro realizaci příslušné formy:

1. Tumblr, Wattpad
2. Fotor, Unfold, MoShow, Slideshow Creator (Animoto)
3. 1 Second Everyday, Magisto, Filmr, iMovie, Windows Fotky
4. Pixton, StoryBoardThat
5. Canva
6. Paper by WeTransfer, Notability
7. Stop Motion Studio
8. Anchor, Buzzprout
9. GarageBand, SoundCloud

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 řešení 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 řešení problémů.

Podrobnější informace k hodnoceným schopnostem a dovednostem klíčové kompetence

Kompetence k řešení problémů – vybrané aspekty

Analýza problému, vystižení podstaty problému (příprava příběhu).

Plánování a řešení problému (tvorba příběhu).

Formulování závěrů a reflexe celého postupu řešení (vlastní zhodnocení tvorby).

Součástí hodnocení aktivity

- Vyprávíme příběhy 10 různými způsoby – popis aktivity

Struktura a organizace realizace hodnocení aktivity

Fáze 1

- Seznámení s aktivitou, výběr tématu, obsahu, formy, konzultace a schválení, přemýšlení nad tvorbou
- Seznámení s nástrojem pro vlastní vyprávění, příprava vyprávění

Fáze 2

- Úvodní fáze tvorby
- Zpětná vazba od učitele a pokračování v tvorbě
- Pokračování v tvorbě příběhu
- Zpětná vazba od žáků, volitelně od učitele, dokončení tvorby

Fáze 3

- Prezentace vlastní tvorby ve skupině, diskuse v rámci skupiny – část 1.
- Prezentace vlastní tvorby ve skupině, diskuse v rámci skupiny – část 2., zhodnocení aktivity

Rozsah hodnocení

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

