

**SAFE**

*Streamingové přístupy pro Evropu - Zvyšování digitálních kompetencí pomocí streamingových přístupů pro školy k řešení výzev COVID-19*

**O3 LOM**

**Aspekt (2): Streamovací software**

**Modul 5**

**Jennifer Schneiderová**

**Název projektu:** Zlepšování digitálních kompetencí prostřednictvím streamingu pro školy s cílem řešit výzvy COVID-19

**Zkratka:**  SAFE

**Referenční číslo:** ***2020-1-DE03-KA226-SCH-093590***

**Partneři projektu:**   
P2Ingenious Knowledge GmbH (IK), DE

P3TOMAS ROMOJARO (CEIP), ES   
P4KURZY s.r.o. (ZEBRA), CZ

# **Materiál pro učebnu**

## **Aspekt (2): Streamovací software**

**Modul 5: Alternativy k Streamlabs OBS streaming software**

**Matice výsledků učení (LOM)**

Účelem těchto informací a tabulek je znázornit, jak jsou výsledky v souladu s metodami výuky a učení a hodnocením v rámci přístupu SAFE.

V rámci LOM jsou zaměřeny následující obecné ***cíle a úkoly:***

Tato matice výsledků učení je určena k informování o vývoji struktury učebních osnov pro integraci přístupů Streaming a eLearning ve školách.

Zaměření na přístup založený na výsledcích učení usnadňuje přizpůsobení pedagogických úvodních zdrojů. To poskytuje možnost přizpůsobit se specifickým kulturním a společenským hodnotám a zajišťuje, aby se v rámci přístupu SAFE řešily místní problémy a potřebná témata.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Matice výsledků učení SAFE pro**  **učitelé a školitelé ve školách** | | | |
|  | **Výsledek** | **Výukové a vzdělávací aktivity** | **Hodnocení** |
| **Po absolvování tohoto kurzu budou účastníci (učitelé/školitelé) schopni:** | **Účastníci (učitelé/školitelé) se budou učit dosahovat tohoto konkrétního výsledku prostřednictvím následujících vzdělávacích aktivit:** | **Účastníci (učitelé/školitelé) budou hodnoceni z hlediska dosažení tohoto specifického výsledku prostřednictvím následujících hodnotících úkolů:** |
| Nejdůležitější aspekty  a základy na  téma streamování  Platforma | Žáci se seznámí s  informační text  a použijte  znalosti, které se naučili, s  s pomocí  křížovka. | Ústní zpětná vazba a  porovnání  zadaná slova řešení slouží jako základ pro posouzení správného pochopení  Zpětná vazba na streamovací platformy a srovnání zadaných slov řešení slouží jako  základ pro posouzení správného pochopení  Streamovací platformy |
| Nejdůležitější aspekty  a základy na  téma streamování  Software. | Žáci by měli  se naučil od  informační text  uplatnit znalosti  správně  správně. Stejně tak s pomocí  s pomocí vysvětlujícího videa.  je třeba procvičit a upevnit zacházení se streamovacím softwarem. | Ústní  zpětná vazba slouží jako  základ pro  posouzení správnosti  porozumění  Software pro streamování |
|  |  |  |