

**SAFE**

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

**O3 Unterrichtsmaterialien**

**Aspekt (3): Streamovací prostředí**

**Modul 8**

**Jennifer Schneiderová**

**Název projektu:** Zlepšování digitálních kompetencí prostřednictvím streamingu pro školy, aby se vypořádaly s výzvami 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

# Materiály pro učebnu

# **Aspekt (3): Prostředí pro streamování**

**Modul 8: Snadné školní požadavky: Technické a organizační požadavky na školu a učitele**

**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:** |
| Účastníci znají streamovací platformu Twitch. | Vyznají se v platformě a najdou kanál, který je zajímá. | Účastníci si najdou kanál podle svého výběru a diskutují na platformě. |
| **Podle tohoto prostředí pro streamování výukových materiálů účastníci (učitelé):** | **Účastníci (učitelé) se učí dosahovat konkrétních výsledků prostřednictvím následujících vzdělávacích aktivit:** | **Účastníci (učitelé) jsou hodnoceni za dosažení konkrétního výsledku v následujícím hodnotícím úkolu:** |
| Účastníci se orientují na streamovací platformě Twitch a mohou sledovat živé vysílání podle vlastního výběru. | Při sledování vybraného videa mohou popsat, co vidí, proč si myslí, že se daná osoba rozhodla vysílat na dané téma, a zda by to udělali sami. | Pomocí těchto otázek by se účastníci měli zamyslet nad tím, k čemu se živé vysílání používá. Měli by si položit otázku, zda by to dělali, a své rozhodnutí zdůvodnit. O výsledcích by měli diskutovat. |
|  | **Podle tohoto prostředí pro streamování výukových materiálů účastníci (učitelé):** | **Účastníci (učitelé) se učí dosahovat konkrétních výsledků prostřednictvím následujících vzdělávacích aktivit:** | **Účastníci (učitelé) jsou hodnoceni za dosažení konkrétního výsledku v následujícím hodnotícím úkolu:** |
|  | Účastníci se budou moci zamyslet nad výhodami a nevýhodami živého vysílání obecně a ve škole. | Vyplněním dvou tabulek mohou najít argumenty pro výhody a nevýhody. Účastníci se učí zaujímat pozice. | Výhody a nevýhody by měly být prodiskutovány a případně doplněny. |