



*“Vývoj digitálních modulů založených na individuálním organizování vzdělávání pro znevýhodněné skupiny - ModuSOL”*

### DRUHÁ VZDĚLÁVACÍ AKTIVITA V PRAZE

Druhá mezinárodní vzdělávací aktivita projektu ModusSOL se uskutečnila v Praze, České republice, od 3. do 5. prosince 2018. Mezi účastníky byli školitelé a učitelé z Německa (*Lehrbauhof Berlin a RegioVision*), Skotska (*Dundee and Angus College*), Španělska (*Decroly*) a České republiky (*Institut INPRO*). Všichni zúčastnění si vzájemně vyměňovali zkušenosti a spolupracovali na zavádění osvědčených postupů při využívání digitálních technologií ve výuce znevýhodněných skupin studentů. Program vzdělávací aktivity a následné diskuze byly vedeny v anglickém jazyce.

### VÝMĚNA ZKUŠENOSTÍ

Během třídního programu se účastníci věnovali formám a postupům ve vyučování za pomoci informačních a komunikačních technologií a diskutovali jejich využití ve spojitosti se vzděláváním znevýhodněných skupin. Kromě příkladů dobré praxe byly prezentovány i příklady čeho se při používání technologií ve výuce vyvarovat a na co si dát pozor. Účastníci dále hodnotili využitelnost online videí, diskutovali nad vlastními možnostmi tvorby takovýchto videí a řešili formální postupy, jež je nutné dodržovat při užívání volně dostupných aplikací ve školním prostředí v různých zemích.



### GAMIFIKACE

Obsah celého školení byl zaměřen především na tzv. gamifikaci neboli aplikaci herních principů a praktik (např.: kompetitivnost mezi hráči a jejich bodování) do vyučovacích metod. Představeny byly mnohé digitální nástroje a aplikace, které jsou založeny na tomto principu. Prvním příkladem je *Behavera*, behaviorální diagnostický nástroj založený na herní stimulaci. Druhým nástrojem, se kterým byli učitelé seznámeni, je *Second Life* – virtuální svět, ve kterém studenti mohou navštěvovat muzea a galerie skrze vlastního vytvořeného avatara. Ve spojitosti se znevýhodněnými skupinami studentů, jako jsou migranté a etnické skupiny, byly hodnoceny jazykově-herní aplikace jako *Duolingo* a *Memrise*. Nakonec se účastníci naučili jak sami editovat vlastní videa v aplikaci *KineMaster*.

## DIDAKTICKO-PEDAGOGICKÉ KVÍZY

Třetí den školení byl věnován tvorbě kvízů a testů v digitálním prostředí. Účastníci si vyzkoušeli aplikace pro testování znalostí studentů, jako je Kahoot, Quizlet a Mentimeter a byly seznámeni s jejich principy fungování. Následovala diskuze o jejich výhodách a nevýhodách a porovnání jejich funkcí a možností implementace do vyučovacích metod.

Účastníci byli následně rozděleny do malých pracovních skupin, v rámci kterých vytvářeli vlastní test v jedné z výše zmíněných aplikací dle svého výběru. Všechny vytvořené kvízy byly nakonec vyzkoušeny zbývajícími kolegy, kteří dávali autorům zpětnou vazbu.



## NADCHÁZEJÍCÍ UDÁLOSTI

### Projektové jednání v Praze, v České republice, březen 2019

První projektové jednání mezinárodních partnerů se po Novém roce opět uskuteční v Praze (ČR). Během tohoto jednání dojde ke zpětné evaluaci 2. Mezinárodní vzdělávací aktivity a k diskuzi nad průběhem tvorby závěrečné E-Book a zbývajících kroků k jejímu dodělení.

### Závěrečné projektové jednání a Závěrečná konference v Berlíně, srpen 2019

Do konce léta 2019 se uskuteční poslední projektové setkání partnerů projektu a Závěrečná mezinárodní konference. Obě události se budou konat v Berlíně (SRN). Výsledky dvouletého projektu ModuSOL budou spolu s vydanou E-Book prezentovány širší veřejnosti.

## SPOLEČENSKÉ AKTIVITY

Ve volném čase měli učitelé možnost zúčastnit se společenského programu. První den proběhla komentovaná prohlídka historického centra Prahy, která byla zakončena společnou českou večeří. Účastníci viděli mimo dalších historických míst například *Karlův most*, *Klementinum* či *Židovskou čtvrť*. Druhý den si účastníci užili Vánoční trhy na *Václavském náměstí*.

