

Blended Learning: Connecting Remote and Face-to-Face Teaching

Zmiešané vzdelávanie: Prepojenie diaľkového a osobného vyučovania

Europass Teacher Academy Verona 06.06.2022 – 11.06.2022

Lektor: Riccardo Manni

Mgr. Renata Szviteková
Gymnázium Milana Rúfusa Žiar nad Hronom





Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
9:00-10:30 Welcome and introductions Warm-ups	9:00-10:30 Let's build our playful lesson with Nearpod	9:00-10:30 Flipped classroom at its finest with TED Education	9:00-10:30 Build your own treasure hunts and games with Goosechase	9:00-10:30 The charm of Claymation technique Stop Motion Studio	Cultural activities
10:30 - 10:45 Break	10:30 - 10:45 Break	10:30 - 10:45 Break	10:30 - 10:45 Break	10:30 - 10:45 Break	
10:45 - 12:15 School presentation and school information	10:45 - 12:15 Manage your classroom with ClassDojo	10:45 - 12:15 OBS pt.1 First steps How to work with different sources Chroma Key	10:45 - 12:15 Outdoor activity: treasure hunt pt. 1	10:45 - 12:15 Let's record a podcast with Anchor	
12:15 - 12:30 Break	12:15 - 12:30 Break	10:45 - 12:15 Break	10:45 - 12:15 Break	10:45 - 12:15 Break	
12:30 - 14:00 Collaborative boards: Padlet Trello	12:30 - 14:00 It's time for a quiz: Quizlet	12:30 - 14:00 OBS pt.2 Let's record a video-based lesson about Verona's mysteries	12:30 - 14:00 Outdoor activity: treasure hunt pt. 2	12:30 - 14:00 Closing ceremony Certificates of Attendance Course Evaluation	

Further information about the cultural activities are available on each location webpage.

Teacher Trainer: Riccardo Manni

 teacheracademy.eu

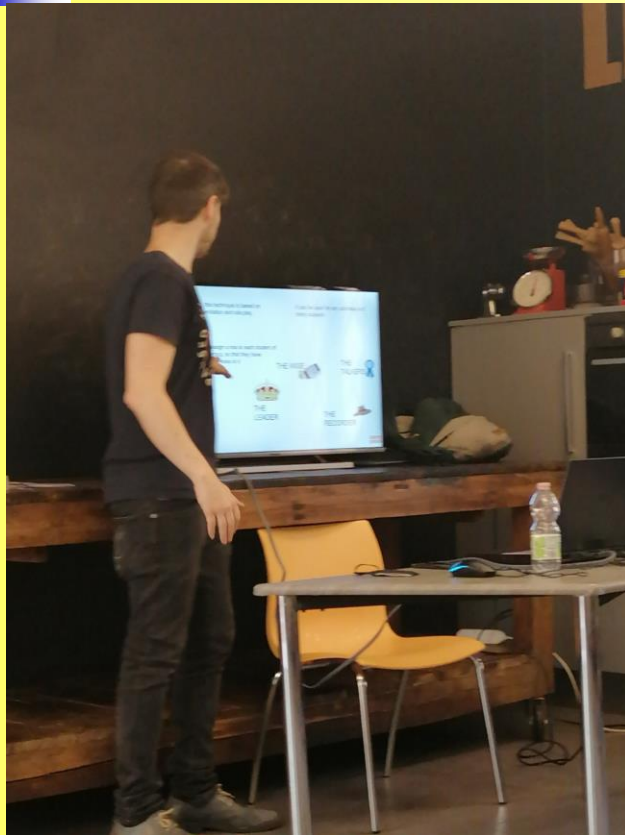
 info@teacheracademy.eu

VERONA



- ❖ talianske mesto v oblasti Benátsko a hlavné mesto provincie **Verona**.
- ❖ Mesto dýchajúce bohatou históriou
- ❖ Mesto plné romantiky
- ❖ Známe najmä vďaka romantickému príbehu Rómea a Júlie.
- ❖ Bola som očarená príjemnou atmosférou a históriou tohto malebného talianskeho mestečka.
- ❖ Najviac sa som bola očarená chrámami a kultúrou krajiny.

Zameranie a ciele kurzu vo Verone



Hlavným cieľom vybraného kurzu bolo osvojenie si zručností v aplikáciách, prostredníctvom ktorých je možné poskytovať študentom kombinované vzdelávanie. Jeho praktické využitie pomôže rozvíjať také kompetencie študentov ako je praktické pochopenie rôznych javov, samostatnosť, spôsobilosť riešiť problémy a rozvíjať ich kritické myslenie.

Pre nás učiteľov bolo prínosné spoznať a naučiť sa ako využívať množstvo užitočných bezplatných digitálnych nástrojov pomocou ktorých môžeme študentom poskytnúť zážitkové učenie a zábavnou formou dosiahnuť konkrétne vzdelávacie ciele v rôznych vyučovacích predmetoch.

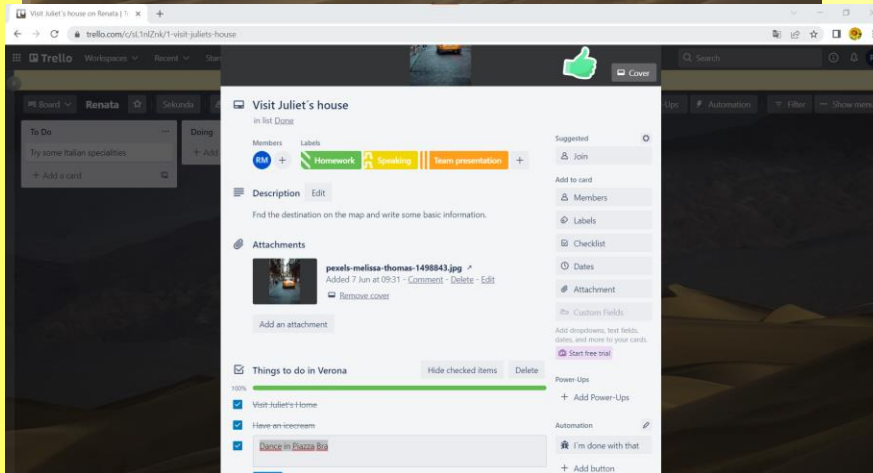
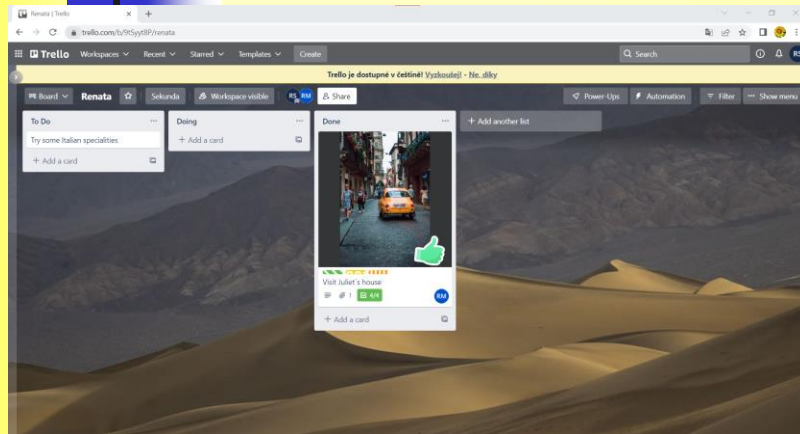
PADLET



- ❖ platforma určená k tvorbe efektných projektov, ktoré je možné jednoducho zdieľať a spolupracovať na nich.
- ❖ Funguje to ako hárok papiera. Vyučujúci poskytne prázdny hárok – **padlet** – a žiaci si môžu naň zavesiť, čo sa im páči: video, nahráť rozhovor, urobiť si selfie, napísať vlastné textové príspevky alebo nahráť nejaké dokumenty s výberom vlastných tapiet a motívov.
- ❖ Padlet sa môže použiť tvorbu portfólií a plánov tématických celkov.

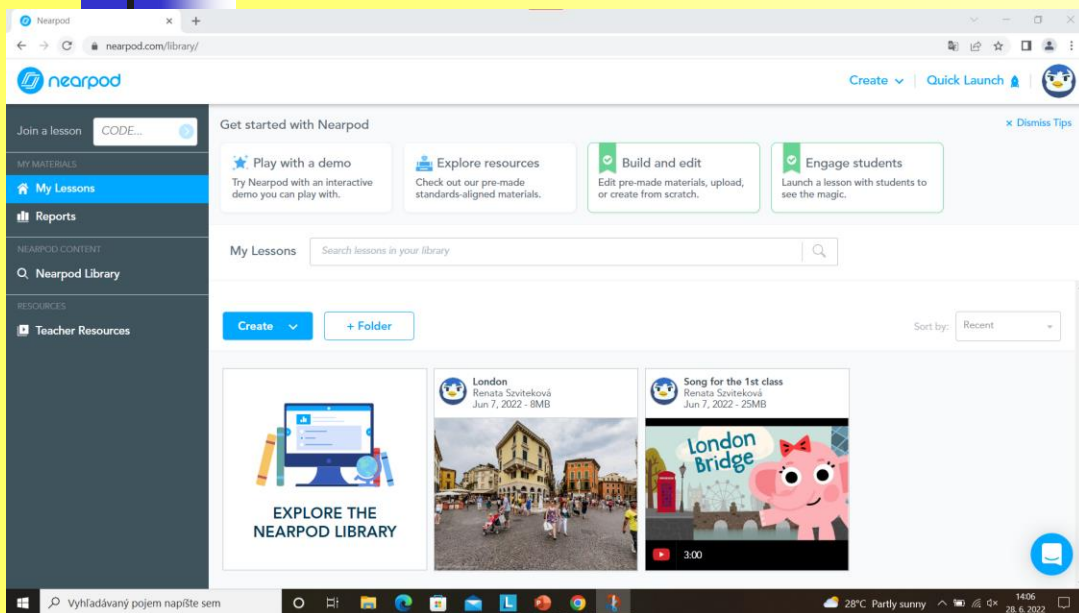
TRELLO

Trello



- Trello sú karty na pracovnej ploche. Sú portálom k organizovanej práci. Každá z nich má svoju funkciu a je možné jednotlivé časti úloh spravovať, sledovať a zdieľať so žiakmi či kolegami. Aktivity sú založené na kontrolných zoznamoch úloh, termínoch, príloh, konverzácií a podobne.
- Naučiť sa používať túto aplikáciu zaberie trochu času, no môže nám pomôcť organizovať pracovný aj osobný život.

NEARPOD



- ❖ Cieľom tejto platformy je oživiť vyučovanie pomocou interaktívnych nástrojov, zdrojov aj obsahu, a to všetko na jednom mieste
- ❖ Učiteľ si vie overiť porozumenie študentov a ich získané zručnosti v reálnom čase prostredníctvom interaktívnych lekcií, interaktívnych videí a rôznych aktivít
- ❖ Táto platforma je vhodná aj na dištančnú formu výučby.

GOOSECHASE



goosechase
Game Manager

Getting Started with GooseChase

Game Info

GAME IMAGE

 [UPLOAD IMAGE](#)

Image should be square and in .png, .jpg or .bmp formats.

GAME NAME

Getting Started with GooseChase

31 / 60 Characters

GAME DESCRIPTION

Use this game as a starting point for creating your very own scavenger hunt! We've included a few mission ideas to help you get inspired. Feel free to modify or delete them if you wish!

185 / 200 Characters

GAME LOCATION (OPTIONAL)

Search for a location...

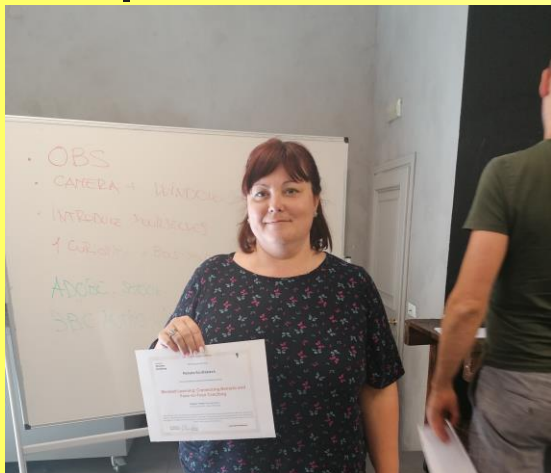
- ❖ Zábavná interaktívna platforma na báze „hľadania pokladu“ v určitom časovom limite
- ❖ Študenti plnia zadané úlohy a poskytujú dôkazy zaslaním fotografií, doplnením odpovede hádanky alebo natočením videa. Pracujú v tímoch a musia spolupracovať
- ❖ Môžu tiež vidieť živý rebríček, ktorý k aktivite pridáva súťažnú zložku.
- ❖ Scavenger Hunts môže byť aktívnym spôsobom, ako zapojiť študentov do poznávania okolia alebo tematiky, najmä na exkurziách alebo koncoročných triednych aktivitách.

OBS

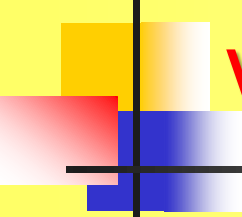


- ❖ Možnosť nahrávať a upravovať si videá a poskytnúť študentom nahratý výklad učiva a zároveň premietiť video či prezentáciu
- ❖ Nahrávať blogy
- ❖ Pre študentov vynikajúci program na získanie digitálnych, projektových a prezenčných zručností

Čo mi umožnil kurz?



- ❖ Spoznať a naučiť sa pracovať s rôznymi internetovými platformami/doménami a tým obohatiť svoju výučbu a zábavnú formu učenia sa žiakov a tým zvýšiť ich motiváciu k štúdiu cudzieho jazyka
- ❖ Inšpirovať sa analýzou príkladov rôznych kombinácií techník a foriem aktivít na rôznych platformách;
- ❖ Naučiť sa spravovať rôzne nástroje, aplikácie a/alebo platformy IKT, vhodné aj na výučbu anglického jazyka a tým zlepšiť svoje kompetencie na hodinách
- ❖ Mnoho príležitostí na reflexiu, diskusiu, skúmanie, hodnotenie praktického použitia úloh a tým prispôbiť a obohatiť výučbu a aj zručnosti študentov.



Využitie získaných kompetencií vo výučbe

V súčasnej dobe je začlenenie moderných mediálnych domén kľúčové pre obohatenie výučby. Touto cestou si študenti hravou a pre nich atraktívnou formou ľahko osvoja učivo a rôzne výučbové javy. Tým získavajú rôzne zručnosti, ktoré vedie využiť v praxi. Navyše, moderné internetové domény:

- ❖ sú zdrojom aktuálnych a autentických informácií
- ❖ texty sú obohatené obrazovým materiálom
- ❖ ponúkajú možnosť komplexný pohľad na realitu
- ❖ sú interaktívne a tým pútavé pre cieľovú skupinu
- ❖ Môžu slúžiť i na skvalitnenie jazykovo-komunikatívnych zručností žiakov
- ❖ Do vyučovacieho procesu sú zapojené zrakové i sluchové vnemy
- ❖ poskytujú priestor pre aktívnu činnosť a vzájomnú komunikáciu, čo v konečnom dôsledku slúži na osvojenie si cudzieho jazyka.



Uplatnenie aplikácií v mojej výučbe anglického jazyka

❖ TERCIA- KVARTA:

- ✓ osvojenie si slovnej zásoby – rôzne tematické celky cez **Quizlet**
- ✓ Videá k témam Cestovanie, Interkultúrne celky v aplikácii **TEDEd**
- ❖ KVARTA: tematický okruh (Cestovanie – dopravné prostriedky, Umenia a kultúra, veľká Británia – reálie) – skupinová a individuálna práca s použitím aplikácií **Quizlet, Trello**

❖ SEXTA:

- ✓ tematické okruhy- Anglicky hovoriace krajiny a Zvyky a Tradície anglicky hovoriacich krajín: práca v skupinách cez aplikácie **Padlet** a **Nearpod**

❖ VŠETKY ROČNÍKY:

- ✓ upevňovanie rôznzch gramatických javov cez aplikácie **Quizlet, Nearpod**
- ❖ V prípade dištančného štúdia poskytnúť študentom výklad učiva pomocou videa vytvoreného v **OBS**