

**Inovativní agilní
projektové učení**



Agile2Learn

Osnovy odborného vzdělávání a přípravy pro projekt Agile2Learn

Příloha V

Praktická zadání k modulům Dokumenty TB3b

Projekt: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Erasmus+ Program



www.agile2learn.eu



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenesou odpovědnost.

Název projektu:	Inovativní agilní projektové učení
Číslo projektu:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Informace o dokumentu	
Výsledek projektu:	<i>R1 – Agile2Learn Osnovy – Příloha V</i>
Úroveň sdílení:	<i>Veřejné</i>
Autor (Organizace):	<i>Název vedoucí partnerské organizace</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Thessalská univerzita, Řecko (partner)</i> •
Hlavní autoři:	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
Konečná verze:	<i>Organizace, které se podílí na výsledku:</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>EPMA, Česká republika (koordinátor)</i> - <i>Thessalská univerzita, Řecko (partner)</i> - <i>Hellenic Open University, Řecko (partner)</i> - <i>Helliwood, Německo (partner)</i> - <i>Consorzio Ro.Ma, Itálie (partner)</i>

Číslo verze	Datum	Popis
1	08/06/2022	První verze
2	08/11/2023	Revidovaná verze
3	30/11/2023	Konečná verze



Na Modulární osnovy odborného vzdělávání a přípravy pro projekt Agile2Learn včetně všech souvisejících příloh se vztahuje licence Creative Commons Uvedte autora-Neužívejte komerčně–Zachovejte licenci 4.0 International License, pokud není uvedeno jinak. Pro správné citování se řiďte pravidly uvedenými v Příručce pro využití výsledků projektu Agile2Learn (Exploitation Guide), která je k dispozici na adrese www.agile2learn.eu.

Obsah

Zahájení projektu.....	4
Základy agilního přístupu	6
Digitální spolupráce na profesionální a výukové úrovni.....	8
Komunikace	9
Týmová práce	10
Týmy, které se samy řídí (SMT)	11
Agilní artefakty	12
Agilní obřady.....	14
Výběr digitálních zdrojů.....	15
Vytváření a upravování digitálních zdrojů	16
Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů.....	18
Kreativita/Tvořivost	20
Řízení času (Time management)	22
Řešení problémů a rozhodování.....	24
Digitální řešení problémů	25
Jak se vypořádat s nejednoznačností	26
Podnikatelské myšlení	29
Sociální dovednosti.....	31
Aktivní zapojení studentů.....	33
Vytváření digitálního obsahu.....	34

Zahájení projektu

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)				
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Pro vytvoření produktového backlogu použijte nástroj Trello</i>		
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	N/A		
3	Kód části výukové aktivity	<i>Kód výukové aktivity – 1.3a</i>		
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<p><i>Podle Scrum.org je produktový backlog nezbytný, uspořádaný seznam toho, co je potřeba ke zlepšení produktu.</i></p> <p>https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog</p> <p><i>Produktový backlog obsahuje seznam uživatelských příběhů. Pokud máte zájem o větší počet příkladů uživatelských příběhů, jděte na:</i></p> <p>https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example</p>		
5	Jazyk	CZ		
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Aktivita</i>		
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní předmět výuky (praktické zadání)</i>		
		<table border="0"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>		
9	Klíčová slova	<i>Uživatelské příběhy, produktový backlog, nástroje pro spolupráci</i>		
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut10 Vytvořit počáteční produktový backlog pomocí uživatelských příběhů.</i>		
11	Rozšířený popis praktického zadání	<p><i>Úkol je následující:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Navštivte webovou stránku Trello a vytvořte si účet. Trello je online nástroj pro spolupráci agilního typu. Další informace a registraci na tento web najdete na adrese: https://trello.com</i> <i>Můžete použít následující videa na youtube, která</i> 		

		<p>vysvětlují, jak používat Trello Scrumové projekty:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. https://www.youtube.com/watch?v=pFbVxXOvQ8I 2. https://www.youtube.com/watch?v=3ISp-T4Fk5U 3. Ke spolupráci můžete přizvat 2-3 osoby. 4. Na Trello můžete použít šablonu pro vytvoření scrumové nástěnky. Měli byste použít položku z nabídky Šablony a poté vyhledat buď agilní, nebo scrumovou šablonu. 5. Tuto šablonu použijte k vytvoření svého produktového backlogu. <p>Vytvořte 4-5 jednoduchých uživatelských příběhů pro produkt, který si vyberete.</p>
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produktový backlog: https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog 2. Příklady uživatelských příběhů https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example 3. Produktové video Trello https://www.youtube.com/watch?v=pFbVxXOvQ8I https://www.youtube.com/watch?v=3ISp-T4Fk5U
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	5 uživatelských příběhů
14	Příklad odpovědi	<ol style="list-style-type: none"> 4. Příklady uživatelských příběhů https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example

Základy agilního přístupu

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)				
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Užívání nástrojů pro plánování Sprintu</i>		
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	N/A		
3	Kód části výukové aktivity	<i>Kód výukové aktivity 2.1.a</i>		
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<p><i>Podle návodu Scrum_Guide</i> https://scrumguides.org/download.html</p> <p><i>"Dle Plánování Sprintu se Sprint zahajuje tím, že stanoví práci, která má být v jeho rámci provedena. Tento výsledný plán je vytvořen společnou prací celého Scrum týmu."</i> Podrobnější popis najdete na straně 8 příručky Scrum.</p> <p>Během plánování Sprintu musíme odhadnout velikost uživatelských příběhů. Z tohoto důvodu používáme různé techniky. Mezi nimi je jednou z nejoblíbenějších technik plánovací poker, což je nástroj skupinového rozhodování založený na obecné shodě. Umožňuje nám rozhodnout, zda je úsilí potřebné pro uživatelský příběh malé, středně velké, velmi velké atd. Zcela běžně se k tomu používají velikosti triček.</p> <p>Detailní popis plánovacího pokeru můžete nalézt na https://www.atlassian.com/blog/platform/a-brief-overview-of-planning-poker</p>		
5	Jazyk	CZ		
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Aktivita</i>		
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní předmět výuky (praktické zadání)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>		
9	Klíčová slova	<i>Agilita, scrum, plánovací poker.</i>		
10	Výsledky učení (LOut)	LOut5 Umět popsat klíčové principy agilního projektového učení		
		LOut7 Umět prakticky aplikovat 2 agilní principy ve třídě		

11	Rozšířený popis praktického zadání	<p><i>Tento úkol může být proveden následovně:</i></p> <ol style="list-style-type: none">6. Vytvořte si účet pro používání daného nástroje https://play.panningpoker.com7. Pozvěte 2-3 osoby, aby hrály společně. Na následující stránce najdete pokyny, jak hrát plánovací poker https://www.planningpoker.com/faq/8. Použijte 4-5 jednoduchých uživatelských příběhů. Příklady jednoduchých uživatelských příběhů můžete nalézt na Uživatelské příběhy a příklady uživatelských příběhů od Mikea Cohna (mountaingoatsoftware.com) <p><i>Zhodnoťte, jak byl použit plánovací poker a jaké jsou podle vás výhody a nevýhody této metody.</i></p>
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	<ol style="list-style-type: none">5. <i>Průvodce Scrum_Guide</i> https://scrumguides.org/download.html6. <i>Stručný přehled plánovacího pokeru</i> https://www.atlassian.com/blog/platform/a-brief-overview-of-planning-poker7. <i>Jednoduché uživatelské příběhy</i> Uživatelské příběhy a příklady uživatelských příběhů od Mikea Cohna (mountaingoatsoftware.com)8. <i>Co je "plánovací poker" a jak funguje?</i> https://chisellabs.com/blog/planning-poker/
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	200 slov
14	Příklad řešení	<p><i>Co je plánovací poker a jak to funguje?</i></p> <p>https://chisellabs.com/blog/planning-poker/</p>

Digitální spolupráce na profesionální a výukové úrovni

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	Zavádění nástrojů pro spolupráci
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	3.3
3	Kód části výukové aktivity	3.2, 3.3
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Podívejte se na nástroje pro digitální spolupráci a způsob jejich využití, které jsou uvedeny v kapitolách 3.2 a 3.3. Vyberte jeden (nebo více) nástrojů, které lze použít do scénáře výuky/pracovní činnosti na vašem pracovišti. Připravte si implementaci řešení digitální spolupráce pro způsob práce ve třídě/ na vašem pracovišti. Poté shrňte a reflektujte tuto aktivitu v krátké zprávě (max. 500 slov).</i>
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Aktivita
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		Text Dokument
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	N/A
9	Klíčová slova	
10		<i>LOut7: Používat nástroj pro spolupráci a jeho funkce a aplikovat navržené řešení v týmu LOut9: Implementovat vybrané řešení LOut10: Odůvodnit řešení v pilotní fázi</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>

Komunikace

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Agilní komunikační rámeček</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	4.3c
3	Kód části výukové aktivity	4.3a; 4.3b
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Na základě toho, co jste se naučili v oddílech 4.3, se pokuste zjistit, kde je mezera v kontextu a kde by se vám opravdu hodila jedna krátká stránka, která by shrnovala to, co říkáte. Pokuste se to aplikovat na své přednášky.</i>
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Aktivita Esej
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		Text Dokument
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	60 minut
9	Klíčová slova	<i>Agilní komunikace, agilní strategie, naváděcí, kontext, detaily.</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut6: Rozpoznat a vybrat agilní komunikační strategie LOut7: Procvičovat agilní komunikační strategie;</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	<i>Naváděcí myšlenky: Co skutečně potřebuji sdělit? Co chci sdělit? Jaké informace chci, aby příjemce obdržel jako první? Jaké je hlavní sdělení, které chci předat? Co chci, aby příjemce prostřednictvím sdělení pochopil?</i>
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	200

Týmová práce

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Aktivity na výukovém pracovišti</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	
3	Kód části výukové aktivity	
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Podívejte se na metody a činnosti uvedené v kapitolách 5.2a, 5.2b a 5.2c. Vyberte jednu (nebo více) metod, které by bylo možné uplatnit ve výukovém scénáři na vašem pracovišti. Připravte aktivitu pro praktické využití ve třídě. Představte svůj koncept výuky v písemné podobě (max. 500 slov).</i>
5	Jazyk	<i>CZ</i>
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>aktivita</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>30 minut</i>
9	Klíčová slova	
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut7: Vybrat jednu nebo více agilních metod pro praktické použití na základě nastavení individuálního výukového prostředí.</i> <i>LOut8: Připravit realizaci vybrané metody (metod) ve výuce prostřednictvím vytvoření výukového scénáře zahrnujícího jednu nebo více agilních metod týmové práce.</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>

Týmy, které se samy řídí (SMT)

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Rámec samostatně řízeného týmu (SMT)</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	6.3
3	Kód části výukové aktivity	6.1, 6.2
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<p><i>Na základě toho, co jste se naučili v kapitolách 6.1, 6.2 a 6.3, definujte a navrhnete projekt, který bude realizovat samostatně řízený tým v prostředí třídy.</i></p> <p><i>Definujte a podrobně popište: Role (úkoly) pro každého člena třídy, jeho odpovědnosti, povinnosti, práva atd.</i></p> <p><i>Podrobně popište cíl projektu, kdo se ho účastní, jak probíhá, jaké jsou jeho výstupy atd. Odpověď by měla obsahovat zdůvodnění vašich rozhodnutí.</i></p>
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Esej
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	60 minut
9	Klíčová slova	<i>Projekt, vytvoření samostatně řízeného týmu, prostředí třídy</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut8 Prakticky aplikovat scénář samostatně řízeného týmu ve třídě.</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 600 slov.</i>

Agilní artefakty

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Používání nástroje pro Produktový Backlog</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	7.3
3	Kód části výukové aktivity	7.1, 7.2
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<p><i>Na základě toho, co jste se naučili v kapitolách 7.1 a 7.2, definujte a navrhnete produktový backlog pro projekt v prostředí školní třídy.</i></p> <p>9. <i>Pro všechny účastníky vytvořte mapu produktu, abyste získali společnou představu o produktu.</i></p> <p>10. <i>Popište typ a vlastnosti produktu (vizi).</i></p> <p>11. <i>Definujte položky produktového backlogu (prioritizovaný seznam funkcí produktu / uživatelských příběhů).</i></p> <p>12. <i>Podrobně popište proces rozdělení složitého úkolu na řadu dílčích kroků.</i></p> <p>13. <i>Popište jednotlivé role a jejich odpovědnosti v každém vytvořeném uživatelském příběhu.</i></p> <p><i>Např. jako "typ uživatele" chci "nějaký cíl", aby "nějaký důvod".</i></p>
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Esej</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>
9	Klíčová slova	<i>Produktový backlog, agilní artefakty, uživatelské příběhy, prioritizace, prostředí třídy</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut6 Použit produktový backlog ve vzdělávacím/školním projektu</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	

12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	User Stories and User Story Examples by Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com)
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 300 slov.</i>

Agilní obřady

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Rámec agilní třídy</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	<i>8.3</i>
3	Kód části výukové aktivity	<i>8.1, 8.2</i>
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<p><i>Na základě toho, co jste nastudovali v částech 8.1 a 8.2, definujte a navrhnete rámec agilního obřadu pro prostředí třídy. Určete a podrobně popište: agilní role jednotlivých členů třídy, jejich odpovědnosti, povinnosti, práva atd.</i></p> <p><i>U každé agilní akce/obřadu podrobně popište, kdo se jí účastní, jaký je její účel, jak probíhá, jaké jsou její výsledky atd. Odpověď by měla obsahovat zdůvodnění.</i></p>
5	Jazyk	<i>CZ</i>
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Esej</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>
9	Klíčová slova	<i>Agilní obřady, agilní rámce třídy, agilita ve třídě, agilní schůze ve třídě, agilní obřady ve třídě</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>Lout 7 Umět zorganizovat agilní obřady v prostředí školy/třídy</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 600 slov.</i>

Výběr digitálních zdrojů

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)				
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Praktické cvičení</i>		
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	<i>9.4a</i>		
3	Kód části výukové aktivity	<i>9.4</i>		
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Po absolvování všech částí tohoto modulu je nyní čas uplatnit své znalosti v praktickém cvičení, které vás povede k použití nově získaných znalostí o digitálních zdrojích v praktickém scénáři výuky. Vyberte si jeden nebo více digitálních zdrojů z tohoto modulu na základě individuálního nastavení výuky ve třídě. Vysvětlete své rozhodnutí a podrobně popište, jakým způsobem budete vybrané zdroje implementovat do výukového scénáře (max. 500 slov).</i>		
5	Jazyk	<i>CZ</i>		
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Aktivita</i>		
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>		
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%;"><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>30 minut</i>		
9	Klíčová slova	<i>Digitální zdroje, digitální výukové zdroje, digitální vzdělávací zdroje, e-learning</i>		
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut8: Vytvořit výukový scénář a zahrnout do něj digitální zdroj</i>		
11	Rozšířený popis praktického zadání			
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)			
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>		

Vytváření a upravování digitálních zdrojů

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Vytváření a úprava vzdělávacích zdrojů pomocí některých nástrojů uvedených v této části modulu.</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	10.3
3	Kód části výukové aktivity	10.1, 10.2
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	14. <i>Vytvořte jednoduchou pojmovou mapu vzdělávacího předmětu a podělte se o své zkušenosti s ostatními.</i> 15. <i>Použijte platformu Padlet a vytvořte příspěvek pro vzdělávací předmět. Podělte se o své zkušenosti s ostatními.</i> 16. <i>Dokážete vytvořit video o libovolném vzdělávacím předmětu a přidat k němu několik otázek pomocí EDpuzzle? Podělte se o své zkušenosti s ostatními.</i> 17. <i>Dokážete vytvořit kvíz s alespoň pěti otázkami o libovolném vzdělávacím předmětu pomocí aplikace Quizizz? Podělte se o své zkušenosti s ostatními</i>
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Aktivita
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Text</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Dokument</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	
9	Klíčová slova	
10	Výsledky učení (LOut)	<i>Lout5: Vytvářet digitální pojmové mapy a používat digitální nástěnky.</i> <i>Lou4: Vytvářet digitální vzdělávací materiály / zdroje pomocí nástrojů, jako je software pro tvorbu prezentací, platformy pro online kvízy, vytváření vzdělávacích videí atd.</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	<i>Realizace výše uvedených úkolů vyžaduje, abyste si vyzkoušeli konkrétní nástroje představené v tomto modulu. Podstatné je připravit si malé příklady použití, abyste se seznámili s jejich používáním. Poté je můžete prezentovat ostatním kolegům, protože vše je uloženo v cloudu.</i>

12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	<i>Nejdříve je třeba získat účet na příslušných platformách. Poté můžete s pomocí školicích materiálů začít a realizovat jednoduché projekty, abyste se seznámili s možnostmi konkrétních nástrojů.</i>
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	
14	Příklad odpovědi	<i>Uveďte stručnou vzorovou odpověď, ve které popíšete klíčové body témat nebo vět, které by měla správná odpověď obsahovat. Uveďte také všechny běžné nesprávné odpovědi, které by měli školení poskytnout, a zpětné komentáře, které by měli školitelé uvést. Poskytněte jakékoli další informace, které školitel potřebuje k tomu, aby podpořil svou roli a mohl odpověď ohodnotit.</i>

Řízení, ochrana a sdílení digitálních výukových zdrojů

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	Úkoly v této části: Řízení, ochrana a sdílení digitálních vzdělávacích zdrojů
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	11.3
3	Kód části výukové aktivity	11.1, 11.2
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	Vytvořte malou digitální třídu pomocí EDpuzzle nebo Quizizz a sdílejte digitální vzdělávací zdroj (video v EDpuzzle nebo kvíz v Quizizz).
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	aktivita
7	Technický typ (IEEE LOM)	Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)
		Text Dokument Hypertext
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	
9	Klíčová slova	
10	Výsledky učení (LOut)	LOut6: Sdílí vzdělávací obsah ve virtuálních vzdělávacích prostředích nebo jeho nahráním, propojením či vložením např. na webové stránky kurzu nebo na blog
11	Rozšířený popis praktického zadání	Výukový materiál v této sekci zahrnuje základní body, které by měl mít pedagog na paměti a které se týkají ochrany citlivých osobních údajů žáků a učitelů, jakož i správy materiálů, které najdeme na internetu a budeme je používat pro vzdělávací účely. První tři otázky/úkoly poskytují motivaci ke studiu výukového materiálu týkajícího se těchto velmi důležitých otázek. Vaše zapojení do práce s platformami představenými v modulu 10 vám ukáže některé další jejich možnosti, které využijete při plnění dalších dvou úkolů.
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	

13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<p><i>Uved'te stručnou vzorovou odpověď, ve které popíšete klíčové body témat nebo vět, které by měla správná odpověď obsahovat.</i></p> <p><i>Uved'te také všechny běžné nesprávné odpovědi, které by měli školení poskytnout, a zpětné komentáře, které by měli školitelé uvést.</i></p> <p><i>Poskytněte jakékoli další informace, které školitel potřebuje k tomu, aby podpořil svou roli a mohl odpověď ohodnotit.</i></p>
----	------------------------------	---

Kreativita/Tvořivost

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	Praktické zadání na téma Kreativita
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	12
3	Kód části výukové aktivity	12.1
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<p>Odpovězte prosím na následující otázky v textu o maximálním rozsahu 500 slov.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jak byste na základě poskytnutých učebních materiálů definovali pojem kreativita? - Jaké jsou hlavní charakteristiky tvořivosti? - Proč je podle vás kreativita důležitým přínosem pro podnikání? - Vyjmenujte 3 až 5 podmínek, které by měly být splněny, aby byla podpořena kreativita.
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Esej
7	Technický typ (IEEE LOM)	Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)
		<p>ppt, 18. Úvod do pojmu Kreativita (prezentace)</p> <p>pdf 19. Definice pojmu Kreativita (video)</p> <p>doku https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk</p> <p>ment, 20. Pochopení kreativity a jejího měření (pdf)</p> <p>video https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf, Pages 10-12</p> <p>21. Šest věcí typických pro skutečně kreativní lidi (video)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=CqCdsERkqrc&t=401s</p>
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	30 minut
9	Klíčová slova	Kreativní myšlení, divergentní myšlení, kreativní řešení problémů, představivost, vizualizace, inspirace, originalita, užitečnost.
10	Výsledky učení (LOut)	
11	Rozšířený popis praktického zadání	



12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>

Řízení času (Time management)

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Zavádění nástrojů Time Managementu</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	<i>13.3, 13.4</i>
3	Kód části výukové aktivity	<i>13.3, 13.4</i>
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Vaším úkolem je podívat se na aktuální úkoly, které potřebujete zvládnout. Poté si vyberte nástroj, který vám nejlépe vyhovuje (myšlenková mapa, Eisenhowerova matice, ...), a stanovte si priority těchto stanovených úkolů. Snažte dodržovat priority, které jste si určili. Postupujte jeden po druhém.</i>
5	Jazyk	<i>CZ</i>
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Aktivita</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument Hypertext</i></td> </tr> </table>
<i>Text</i>	<i>Dokument Hypertext</i>	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>20</i>
9	Klíčová slova	<i>Nástroje time managementu, Eisenhowerova matice, nástroje pro mapování myšlenek</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut7: Používat nástroje pro řízení času a různé techniky sebeřízení.</i> <i>LOut8: Analyzovat úkoly na základě jejich naléhavosti a důležitosti.</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)

1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Prokrastinace</i>	
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	13.6	
3	Kód části výukové aktivity	13.6	
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Identifikujte žrouty času, kteří vás odvádějí od práce. Sestavte si plán, který vám je pomůže překonat. Nezapomeňte: plán musí být dosažitelný a realistický. Nemusíte si hned stavět vysoké cíle. Stačí začít malými kroky a těšit se z každého vítězství nad prokrastinací.</i>	
5	Jazyk	CZ	
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Aktivita	
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>	
		<i>Text</i>	<i>Dokument Hypertext</i>
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	20	
9	Klíčová slova	<i>Žrouti času, time management</i>	
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut7: Používat nástroje pro řízení času a různé techniky sebeřízení</i>	
11	Rozšířený popis praktického zadání		
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)		
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>	

Řešení problémů a rozhodování

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)				
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Strategie a nástroje pro řešení problémů</i>		
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	14.3		
3	Kód části výukové aktivity	14.3		
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Vzpomeňte si na problém, se kterým jste se v poslední době potýkali ve škole (buď během vyučování, nebo při práci na školních projektech). Vyberte si jeden nebo více z představených nástrojů řešení problémů a pokuste se identifikovat kořeny vzniku problému. Poté tuto činnost shrňte a zamyslete se nad ní v krátké úvaze (max. 500 slov).</i>		
5	Jazyk	CZ		
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Aktivita		
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	N/A		
9	Klíčová slova	<i>Řešení problémů, jádro problému, nástroje pro řešení problémů</i>		
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut1: Stanovit hlavní (kořenovou) příčinu</i>		
11	Rozšířený popis praktického zadání			
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)			
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>		

Digitální řešení problémů

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Rámec agilní třídy</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	15.3
3	Kód části výukové aktivity	15.1, 15.2
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Na základě poznatků z kapitol 15.1 a 15.2 proveďte následující: Vy a vaši studenti chcete ve vaší škole uspořádat akci, která by zvýšila povědomí o změně klimatu. Do akce by se kromě studentů a jejich rodin měla zapojit i místní komunita. Na závěr by měli účastníci akce zhodnotit, aby ji bylo možné v budoucnu vylepšit. Definujte kroky a digitální nástroje, které budou použity na podporu organizace a realizace akce.</i>
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Esej
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<i>Text</i> <i>Dokument</i>
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	60 minut
9	Klíčová slova	
10	Výsledky učení (LOut)	LOut2: Poskytovat řešení LOut3: Používat digitální nástroje pro řešení problémů LOut4: Vybrat správné technologie pro různé typy problémů LOut6: Využívat digitální nástroje pro různé typy problémů ve třídách. Lout7: Analyzovat problémy s pomocí digitálních nástrojů
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	Max. 600 slov.

Jak se vypořádat s nejednoznačností

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)				
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	Činnost na pracovišti		
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	16.3e		
3	Kód části výukové aktivity	16.3		
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Podívejte se na cvičení a aktivity uvedené v části 16.3b. Vyberte jedno (nebo více) cvičení, které lze realizovat ve výukovém scénáři na vašem pracovišti. Připravte si nějakou aktivitu a popište koncept výuky (max. 500 slov).</i>		
5	Jazyk	CZ		
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	Aktivity		
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)			
9	Klíčová slova			
10	Výsledky učení (LOut)	LOut7: Vybrat jedno nebo více cvičení vhodných pro aplikaci ve třídě na základě nastavení individuálního učebního prostředí. LOut8: Použít strategie proti nejednoznačným situacím ve scénáři projektového učení.		
11	Rozšířený popis praktického zadání			
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)			
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 500 slov.</i>		

Kritické myšlení

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Objasnění otázky</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	<i>10.3b</i>
3	Kód části výukové aktivity	<i>10.3a</i>
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Napište krátkou zprávu poté, co jste aplikovali nástroj "objasňující otázka" na téma předmětu, který vyučujete.</i>
5	Jazyk	<i>CZ</i>
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Dokument</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<i>Text</i>
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>
9	Klíčová slova	<i>Agilní kritické myšlení, objasnění otázky; nástroj; dovednosti kritického myšlení.</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut 6: Aplikovat agilní kritický uvažovací přístup na každodenní vyučování</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	<p><i>Podle toho, co jste se dozvěděli v kapitole 10.3a, ved'te aktivitu s objasňujícími otázkami. Vedoucí týmu začne uprostřed tím, že co nejmenším počtem slov napíše, o čem tento projekt je. Poté, počínaje políčkem "jak" a postupujíc proti směru hodinových ručiček, vedoucí týmu zachytí okamžitou odpověď členů týmu na vyplnění jednotlivých políček. Nejedná se o brainstormingovou aktivitu. Rychle zaznamenejte dojmy všech ve zkrácené formě a všechny odpovědi přijměte, aniž byste je hodnotili, nebo o nich diskutovali.</i></p> <p><i>Zapisování odpovědí v pořadí, v jakém byly uvedeny, naznačuje, co je pro danou odpověď nejdůležitější nebo jaká je "míra nadšení". Je zajímavé pozorovat různé odpovědi na podobné otázky, například "rizika" versus "problémy" nebo "výsledky" versus "proč".</i></p>

		<p><i>Důležité je postupovat v pořadí a zachovat zarovnání políček; Tým dokáže rychleji vstřebat vizuální odpovědi v odrážkách než ve formě osnovy.</i></p> <p><i>Budou také schopni porovnat vizuálně zarovnané boxy a vidět nesrovnalosti.</i></p> <p><i>Tento formát je velmi užitečný pro zachycení jednostránkového shrnutí prvních dojmů týmu z projektu, lze ho použít jako výchozí bod pro další, hlubší zkoumání.</i></p>
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Max. 200 slov.</i>

Podnikatelské myšlení

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)				
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Praktické použití podnikatelské hry ve třídě</i>		
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)			
3	Kód části výukové aktivity	18.4		
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Vyřešte problém s novým konkurentem</i>		
5	Jazyk	CZ		
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Řešení problému</i>		
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Text</i></td> <td><i>Dokument</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Hypertext</i></td> </tr> </table>	<i>Text</i>	<i>Dokument</i>
<i>Text</i>	<i>Dokument</i>			
	<i>Hypertext</i>			
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>		
9	Klíčová slova			
10	Výsledky učení (LOut)	<i>Lout9: Použití modelu obchodního plátna (Business Canvas) pro definování obchodních plánů</i> <i>Lout10: Použit podnikatelskou hru ve třídě</i>		
11	Rozšířený popis praktického zadání	<i>Na trh s výrobky vstupuje nový konkurent, který uvádí na trh výrobek s nízkou cenou. Tato část trhu (nízká cena - vysoká hodnota pro zákazníka) je částí, která vaší společnosti přináší největší příjmy. Skutečnost, že nový konkurent má dobrou pověst, vysoké výrobní schopnosti a dobrou finanční situaci, z něj činí hrozbu pro váš podnik. Poskytněte řešení této situace s přihlédnutím k tomu, že zákazník není značce loajální a nebude tedy kupovat váš produkt jen proto, že to tak dělal vždy.</i>		
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	<i>K dispozici bude plátno Business Canvas a další nástroje pro formulaci strategie, jako např. hodnotový řetězec a Porterových 5 sil.</i>		
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Rozsah 300 – 1000 slov.</i>		

14	Příklad odpovědi	<p><i>Řešení mohou být následující:</i></p> <p>22. <i>Snížit cenu a zahájit cenovou válku s novým tržním konkurentem. Vzhledem k tomu, že zákazník neprojevil žádnou loajalitu ke značce, záleží pouze na hodnotě, kterou produkt přináší. Konkurent má také dobré finanční výsledky a "válka" bude dlouhá. Toto řešení je proveditelné, ale konkurent může reagovat také stejnou strategií. Toto řešení tedy nemůže mít v krátkodobém horizontu významné výsledky a může také podnik oslabit.</i></p> <p>23. <i>Obohacení levného produktu, aby měl zákazník za stejnou cenu větší hodnotu. I toto řešení může být proveditelné, ale má důsledky pro sortiment a značku. Nový výrobek s nízkou cenou může "kanibalizovat" zisky výrobků se střední cenou.</i></p> <p>24. <i>Nový produkt. Návrh a výroba nového výrobku vyžaduje čas a peníze. Konkurent může využít tohoto časového horizontu daného společností k získání podílu na trhu. Toto řešení tedy není proveditelné, pokud společnost nemá výrobek již připravený k výrobě nebo nemá výrobní kapacitu.</i></p> <p><i>Preferována je kombinace 1. a 2. řešení.</i></p>
----	------------------	---

Sociální dovednosti

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Vytvořte si vlastní učební plán (plán hodin)</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	<i>19a</i>
3	Kód části výukové aktivity	<i>19.2b 19.3a</i>
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Po prostudování částí 19.2b a 19.3a se pokuste vytvořit lekci podle kroků uvedených v části 19.3a. Sociální dovednost můžete zvolit podle prostředí, ve kterém se nacházíte.</i>
5	Jazyk	<i>CZ</i>
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>Esej</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<i>Text</i> <i>Dokument Hypertext</i>
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>60 minut</i>
9	Klíčová slova	<i>Sociální dovednosti, plán lekce, kontrolní seznam.</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut4 Uvést příklady, jak lze podporovat pozitivní vztahy se studenty LOut5 Vybrat správnou sociální dovednost v různých situacích ve třídě LOut6 Správně aplikovat sociální dovednost v reálném školním prostředí</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	<i>Očekávaným výsledkem tohoto praktického úkolu je vytvoření plánu lekce podle sociální dovednosti, kterou se chce účastník kurzu zabývat.</i>
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	<i>Cca 200 slov.</i>

14	Příklad odpovědi	<i>Popište plán vyučovací hodiny, který jste se učili v rámci jednotky 19.3.</i>
----	------------------	--

Aktivní zapojení studentů

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	Vytvoření průběhu workshopu
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	20.2, 20.3
3	Kód části výukové aktivity	20.2, 20.3
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	Vaším úkolem je vytvořit průběh workshopu/strukturu vyučovací hodiny a najít a použít k tomu příslušné digitální nástroje podle vlastního výběru. Rozdělte si lekci na vhodné fáze, a zkuste si rozmyslet, jaký digitální nástroj byste použili pro každou část nebo pro některé z nich.
5	Jazyk	CZ
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	aktivita
7	Technický typ (IEEE LOM)	Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Text</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Dokument Hypertext</td> </tr> </table>
Text	Dokument Hypertext	
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	30 minut
9	Klíčová slova	
10	Výsledky učení (LOut)	LOut2: Rozpoznat nástroje vhodné pro konkrétní výsledek LOut4: Určit, které nástroje a přístupy vyhovují individuálním potřebám konkrétní skupiny a situaci LOut5: Řešit problémy pomocí tvůrčí spolupráce ve skupině. LOut7: Rozvíjet strategie pro aktivní účast v online i offline skupinové práci s využitím digitálních nástrojů. LOut8: Posoudit, které techniky a nástroje vyhovují individuálním potřebám žáků.
11	Rozšířený popis praktického zadání	
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	Max. 500 slov.

Vytváření digitálního obsahu

TB3b: Výukový prvek (Praktické zadání)		
1	Název výukového prvku (praktického zadání)	<i>Praktické zadání</i>
2	Kód výukového prvku (praktického zadání)	<i>21.4a</i>
3	Kód části výukové aktivity	<i>21.4</i>
4	Popis výukového prvku (praktického zadání)	<i>Po absolvování všech částí tohoto modulu je nyní čas uplatnit své znalosti v praktickém cvičení, které vás vyzve k uplatnění nově získaných znalostí o tvorbě digitálního obsahu. Vyberte si téma podle svých preferencí a vytvořte infografiku, abyste ji mohli prezentovat svým studentům.</i>
5	Jazyk	<i>CZ</i>
6	Typ výukového zdroje (IEEE LOM)	<i>aktivita</i>
7	Technický typ (IEEE LOM)	<i>Definice technického typu (dokument, video, wiki atd.) pro konkrétní výukový objekt (praktické úkoly)</i>
		<i>Obrázek</i>
8	Doba (odhadovaná doba pro vytvoření praktického zadání) (min)	<i>30 minut</i>
9	Klíčová slova	<i>tvorba digitálního obsahu, infografika</i>
10	Výsledky učení (LOut)	<i>LOut7 Vytvořit originální digitální obsah pro školní prostředí</i>
11	Rozšířený popis praktického zadání	<i>Použijte některý z bezplatných nástrojů uvedených v příslušné prezentaci a na základě pokynů k tvorbě v kapitole 21.3b vytvořte infografiku, abyste studentům komplexně představili dané téma.</i>
12	Přípravný / Doplnkový materiál (literatura, další zdroje)	
13	Rozsah odpovědi (počet slov)	



Spolufinancováno
Evropskou unií



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 


Consorzio Roma