A close up of a logo

Description automatically generated

(IO1) Úvod do vzdělávání rodičů

Plán lekcí

Workshop 3:

Využití sady nástrojů projektu WOWSA v rodinném učení

# Téma

* Vzdělávací zdroje projektu WOWSA pro rodinné učení a kde je najít
* Sada nástrojů pro rodinné učení projektu WOWSA
* Komiksy pro děti ve věku od 8 do 12 let
* Praktické tipy pro použití komiksů v rodinném učení
* Interaktivní digitální časopisy pro teenagery a mladé dospělé ve věku od 13 do 20 let

# Plán lekce – Využití sady nástrojů projektu WOWSA v rodinném učení

## Výsledky učení

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Po úspěšném absolvování tohoto workshopu budou mít účastníci následující znalosti, dovednosti a postoje** | **Znalosti** | **Dovednosti** | **Postoje** |
| **Použití sady nástrojů projektu WOWSA** | * Základní znalost projektu WOWSA. * Pochopení tří skupin zdrojů, jmenovitě komiksů, digitálních časopisů a audioknih. | * Najít na internetu vzdělávací zdroje projektu WOWSA. * Stručně popsat tři skupiny výukových zdrojů, konkrétně komiksy, digitální časopisy a audioknihy. * Doporučit výukové zdroje projektu WOWSA ostatním rodičům. | * Pozitivní přístup k rodinnému učení. * Uvědomění si důležitosti role rodičů v rodinném učení. |
| * Znalost toho, která konkrétní témata pokrývají komiksy projektu WOWSA. * Pochopení fungování tohoto učebního nástroje v rodinném učení. | * Vysvětlit, jak komiksy pomáhají při rodinném učení dětí ve věku 8 až 12 let. * Efektivně používat komiksy WOWSA v rodinném učení. | * Povědomí o vzdělávacích potřebách dětí ve věku 8 až 12 let. * Pozitivní přístup k využívání moderních učebních pomůcek ve výchově dětí. |
| * Znalost toho, která konkrétní témata pokrývají interaktivní digitální časopisy projektu WOWSA. * Pochopení fungování tohoto učebního nástroje v rodinném učení. | * Stručně popsat, jak interaktivní digitální časopisy pomáhají při rodinném učení teenagerů a mladých dospělých ve věku 13 až 20 let. * Využít interaktivní digitální časopisy WOWSA efektivně při rodinném učení. | * Povědomí o vzdělávacích potřebách teenagerů a mladých dospělých ve věku 13 až 20 let. * Pozitivní přístup k využívání moderních učebních zdrojů ve výchově mládeže a mládeže. |
|  | * Znalost toho, jaká konkrétní témata pokrývají audioknihy projektu WOWSA. * Pochopení fungování tohoto učebního nástroje v rodinném učení. | * Vysvětlit, jak audioknihy pomáhají při rodinném učení starších dospělých studentů a prarodičů. * Využít audioknihy WOWSA efektivně při rodinném učení. | * Povědomí o vzdělávacích potřebách starších dospělých studentů a prarodičů. * Pozitivní přístup k využívání moderních výukových zdrojů ve vzdělávání dospělých seniorů. |

## Plán lekce – Workshop 3

Cílem tohoto prezenčního workshopu je dosáhnout výsledků učení definovaných ve výše uvedeném textu. V závislosti na místním implementačním plánu partnerů lze workshop v případě potřeby rozdělit na kratší školení. Lektor nastavuje přestávky na kávu během workshopu dle potřeb účastníků.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Obsah - popis | Návod/  Úkoly | Doba trvání | Potřebné materiály/vybavení | PPT snímek | Hodnocení/hodnocení | Další čtení / Odkaz na zdroje |
| Úvod/ Zahájení workshopu | Přivítání účastníků.  Lektor představí téma workshopu: Použití sady nástrojů pro rodinné učení projektu WOWSA.  Lektor prezentuje účastníkům výsledky učení. | 15 min | Počítač, projektor; | 1,2 | N/A |  |
| Aktivita 1: Identifikace potřeb účastníků | Tato aktivita má za cíl povzbudit účastníky, aby diskutovali o úrovni kompetencí v oblasti digitální gramotnosti v jejich rodinách. Pomocí této aktivity lektor ujasní potřeby jednotlivých účastníků v oblasti rodinného učení.  Lektor žádá účastníky, aby zhodnotili úroveň digitální gramotnosti svých dětí a jejich rodičů. Účastníci používají hodnotící stupnici od 1 do 10, přičemž 1 znamená žádné digitální dovednosti, 5 průměrné a 10 vynikající digitální dovednosti. | 30 min | Počítač, projektor; | 3 | N/A |  |
| Aktivita 2:  Prezentace webových stránek projektu WOWSA s důrazem na to, aby rodiče mohli najít vzdělávací zdroje projektu | Lektor účastníkům představí web projektu WOWSA a ukáže jim, co jednotlivé sekce obsahují a kde mohou najít vzdělávací zdroje pro rodinné učení.  Lektor odpovídá na dotazy účastníků na toto téma. | 30 min | Počítač, projektor; | 4 | N/A | Web projektu WOWSA:  [www.wowsa.eu](http://www.wowsa.eu) |
| Aktivita 3:  Sada nástrojů pro rodinné učení projektu WOWSA | Lektor vysvětlí, co je sada nástrojů pro rodinné učení, proč byla vytvořena a co obsahuje.  Lektor odpovídá na dotazy účastníků na toto téma. | 20 min | Počítač, projektor; | 5,6 | N/A | Web projektu WOWSA:  [www.wowsa.eu](http://www.wowsa.eu) |
| Aktivita 4:  Komiksy pro děti ve věku od 8 do 12 let | Lektor předá účastníkům dva následující komiksy:   * Závislost na videohrách – kolik je příliš mnoho * Cizinec Nebezpečí   Účastníci je čtou a diskutují o nich.  Lektor následně představí všech 12 témat, která pokrývají komiksy určené pro děti. | 30 min | Počítač, projektor; Dva komiksy; | 7 | N/A | Sada nástrojů pro rodinné učení na webových stránkách projektu WOWSA:  [www.wowsa.eu](http://www.wowsa.eu) |
| Aktivita 5:  Praktické tipy pro použití komiksů při rodinném učení | Lektor předkládá praktická doporučení týkající se používání komiksů v rodinném učení dětí ve věku 8 až 12 let.  Rodiče si vyměňují praktické zkušenosti ohledně zvyšování digitální gramotnosti dětí. Tuto diskuzi usnadní položením následujících otázek:   * Co se vám osvědčuje při výchově vašich dětí? * Jaké osvědčené postupy byste doporučili ostatním rodičům? * Která témata digitální gramotnosti jsou pro děti nejužitečnější? * Jaké vzdělávací aktivity preferují vaše děti? * Jaké jsou podle vás přednosti a přednosti komiksu? | 50 min | Počítač, projektor; | 8 | N/A | Sada nástrojů pro rodinné učení na webových stránkách projektu WOWSA:  [www.wowsa.eu](http://www.wowsa.eu) |
| Aktivita 6:  Využití komiksových stripů WOWSA v rodinném učení | Lektor žádá účastníky, aby bez pomoci našli komiksy WOWSA na internetu pomocí svých počítačů nebo mobilních telefonů. Jejich úkolem je podívat se na všech 12 komiksů a vybrat dva komiksy, které použijí při výchově svých dětí. Lektor poté požádá některé účastníky, aby ukázali, které komiksy si vybrali, a vysvětlili, jak je plánují použít při rodinném učení. | 30 min | Počítač, projektor; | 9 | N/A | Sada nástrojů pro rodinné učení na webových stránkách projektu WOWSA:  [www.wowsa.eu](http://www.wowsa.eu) |
| Aktivita 7:  Interaktivní digitální časopisy pro teenagery a mladé dospělé studenty ve věku od 13 do 20 let | Lektor ukazuje účastníkům následující interaktivní digitální časopis:   * Digitální stopa a identita   Účastníci o tom diskutují.  Lektor poté představí všech 5 témat, která pokrývají interaktivní digitální časopisy určené pro teenagery a mladé dospělé. | 30 min | Počítač, projektor; | 10,11 | N/A | Sada nástrojů pro rodinné učení na webových stránkách projektu WOWSA:  [www.wowsa.eu](http://www.wowsa.eu) |
| Závěr workshopu | Lektor workshop ukončí a pozve účastníky na další workshop. | 5 minut |  | 12 | N/A |  |

**Celková doba trvání: 4 hodiny**

A close up of a map

Description automatically generated