

M U N I

Design interaktivního multimedialního příběhu jako aplikace kurátorského přístupu k edukaci

Kristýna Kalmárová

Michal Černý

Výběr tématu

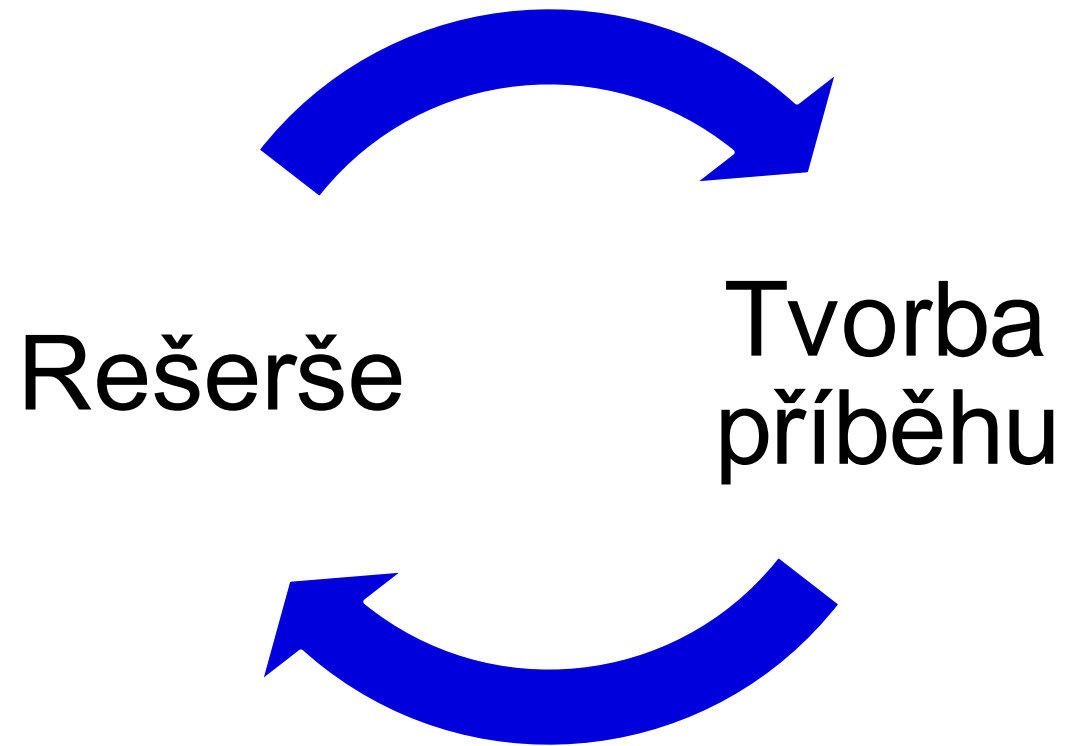
- Výběr 29 témat – projektových 16, další témata nevybraná (ze společného dokumentu), témat nově zvolená členy týmu
- Následná analýza průniků, redukce na 29 témat.
- K nim byly doplněny krátké popisky.
- Dvě oslovené projektové školy (166 dotazníků pro školy – vráceno 154, návratnost 93 %); papírový dotazník s možností volby vlastního tématu.
- Data od dalších 9 učitelů SŠ humanitních předmětů; online dotazník v Google Forms s možností volby vlastního tématu.
- Bylo možné hlasovat pro více témat.
 - Student v průměru zatrhl 9,38 položek (tedy 32 % položek).
 - Učitel v průměru zatrhl 10,11 položek (tedy 35 % položek).

Volba finálního tématu

- Z obecného tématu je třeba provést konkretizaci
- První kontakt s řešerší
 - Jaké jsou zajímavé zdroje?
 - Existují k plánovanému uchopení relevantní materiály?
 - ...
- Důraz je kladen na odbornou část řešerše (nikoliv na digitalizáty, ale na pochopení kontextu daného tématu)

Rešerše a tvorba příběhu: dynamický proces

- Autor vytvoří kostru příběhu a zadá rešerši
- Z výsledku rešerše se upřesňuje příběh a aktivity v něm
- Z upřesňování vyplývají další požadavky na rešerše
- Ty opět mění a doplňují příběh

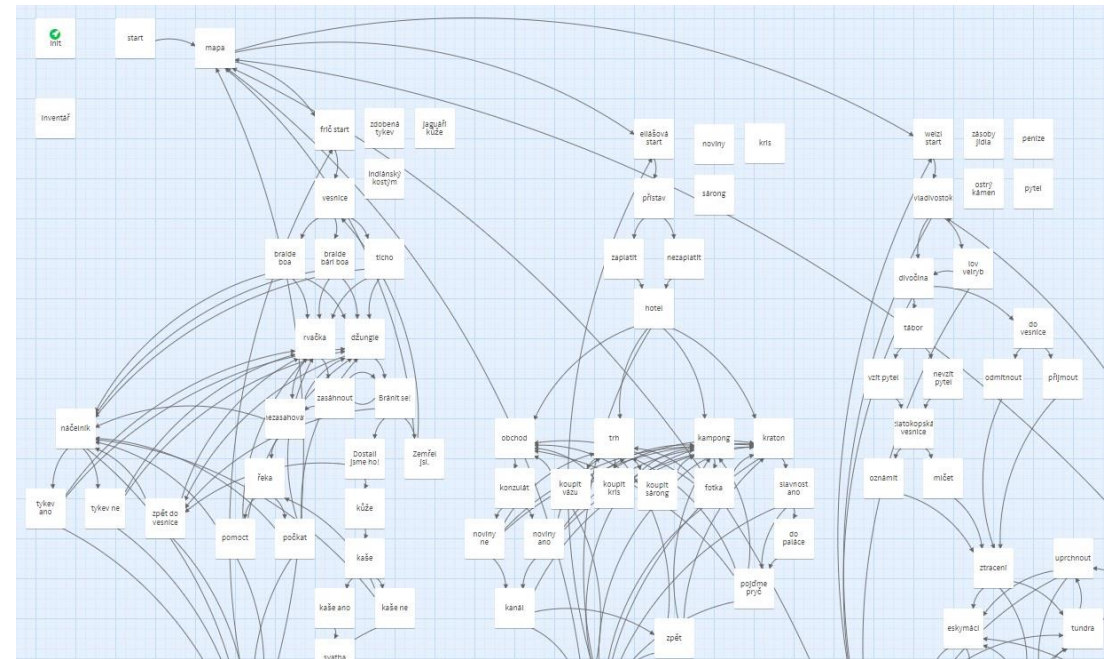


Práce v programu Twine

- Výstupem je nelineární příběh
- Základní kostru je možné mít v hlavně nebo na papíře
- Zásadní možnosti ale nabízí až samotné prostředí Twine2

- Je třeba mít zkušenost s programem, abychom byly schopni tvořit adekvátní zdroj. Tvůrce musí mít dobrou znalost prostředí

- Edukační aktivity jsou často tvořené v H5P



První zpětná vazba a grafický design

- Každý příběh je presentovaný projektovému týmu a na základě zpětné vazby upravován
- První materiály byly testovány ve škole a získaly zpětnou vazbu z jedné třídy a od jednoho učitele
- Takto vytvořený materiál postupuje na grafické zpracování
- Je provedena grafická úprava materiálů

Začněte tím, že si vyberete svého cestovatele:

Alberto Vojtěch Frič

Barbora Markéta Eliášová

Jan Eskymo Welzl

Evaluace

- Každý materiál je evaluován ve třech třídách a třemi učiteli
- Každý student vyplňuje dotazník
- Každý učitel vyplňuje formulář
- Každý učitel uskutečňuje rozhovor s tvůrcem objektu

- Z dat jsou stanované změny materiálu tak, aby byl edukačně kvalitnější



Recenze objektů

- Každý materiál je recenzován dvěma odborníky:
 - Jeden na pedagogiku
 - Jeden na technické aspekty
- Materiál je opět upraven dle požadavků recenzentů a finálně publikován pod otevřenou licencí na webu

Autentický a detailní pohled na dané téma

Skvělou atmosféru. Zavzpomínal jsem na hru dračí doupě, protože i ten projekt byl ve stejném stylu. Rozhodně bych si zkusil i další.

Pár nových názvů různých indických předmětů. Tato aktivita mě bavila.

Nové znalosti o daném tématu, které mi bylo prozatím spíše neznámé

Zajímavý příběh, možná by bylo lepší dostat více informací k období atd.

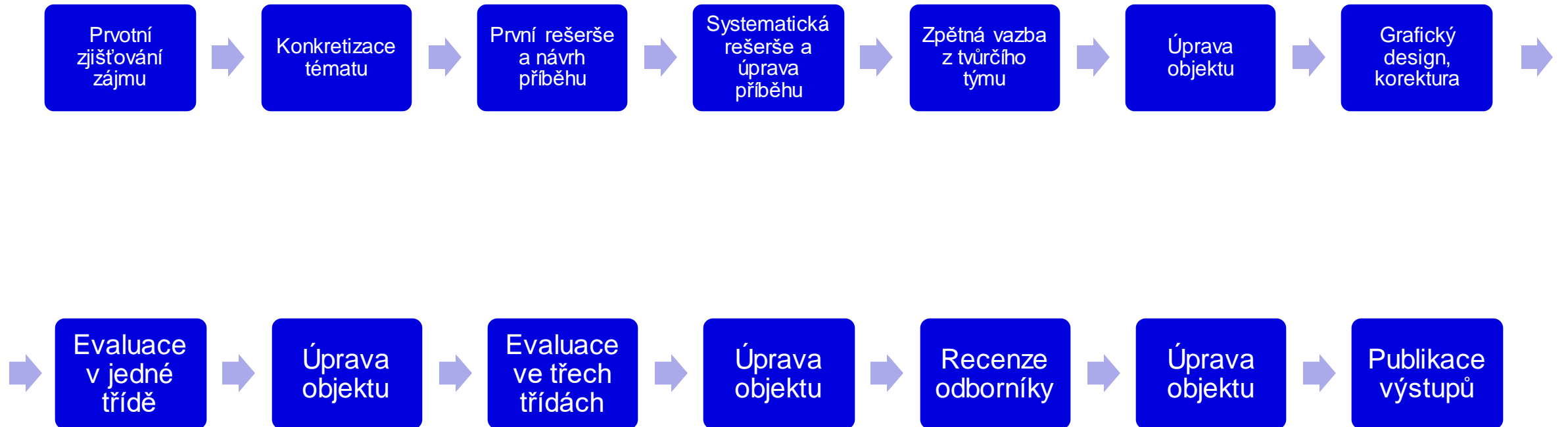
Z hodiny si odnáším nové poznatky.

Zajímavost o ruských eskymácích a jejich rodinách (matka si bere svého syna...)

Dávat si na cestách pozor na divoké jaguáry a medvědy

Znalosti o českých cestovatelích

Celý proces



M U N I

**Děkujeme za
pozornost**