



Obsah a inovace předmětu Vývoj výukové aplikace

Jindra Drábková
Jana Kolaja Ehlerová

Osnova

- Informace o předmětu
- Obsah a hodnocení předmětu Vývoj výukové aplikace (VVA)
- Použití nástrojů umělé inteligence
- Inovace předmětu Vývoj výukové aplikace

Informace o předmětu

- zařazení do navazujícího magisterského studia učitelství informatiky pro střední školy a ZŠ
- důvod zařazení
 - tvorba aplikace od začátku do konce
 - testování aplikací vytvořených kolegy

Obsah předmětu VVA

- hodnocení hotových výukových aplikací studenty
- tvorba výukového materiálu pro informatiku
- vytvoření vlastních aplikací

Příklady hotových výukových aplikací

- Umíme informatiku
- Duolingo
- Photomath
- Blockly Games
- Wolfram Alfa

Příklady prostředí pro tvorbu výukového materiálu pro informatiku

- Formuláře Google
- Kahoot
- Quizizz
- Blooket
- Wordwall

Příklady prostředí pro tvorbu vlastní výukové aplikace

- Python
- Java
- C++

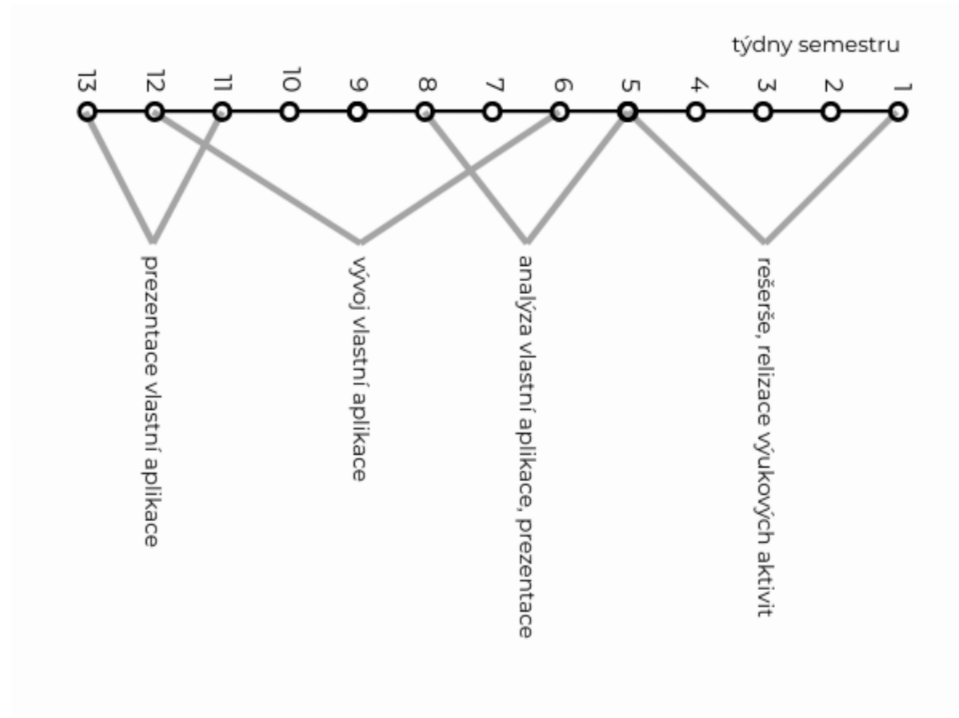
Tabulka hodnocení jednotlivých projektů

Zhodnocení pěti výukových aplikací	5
Vytvoření výukového materiálu pro informatiku	10
Tvorba aplikace základní počty (zkoušení)	20
Tvorba aplikace zkoušení slovíček	20
Tvorba vlastní aplikace	45

Inovace předmětu

- cíl výuky
- metody výuky
- časový harmonogram aktivit
- zpětná vazba

Časový harmonogram aktivit



Shrnutí

- Strmý vývoj digitálních technologií → koncepce předmětů pro budoucí učitele informatiky
- Představení předmětu a vize do budoucnosti
- Důležitost pedagogického a didaktického přínosu předmětu



Děkujeme za pozornost

Jindra Drábková (jindra.drabkova@tul.cz)

Jana Kolaja Ehlerová (jana.kolaja.ehlerova@tul.cz)