

Temat A

Stwórz lekcję swoich marzeń



Temat dla grup uczniowskich liczących od 3 do 5 osób koordynowanych przez nauczyciela (niekoniecznie informatyki). Zadanie polega na przygotowaniu krótkiego klipu (maksymalnie 5 min.), który opisuje przygotowany temat projektu. Film można nakręcić smartfonem, można dodać przebitki z grafikami, prezentacjami, nie ma tu ograniczeń. W filmie warto także przedstawić zespół i opiekuna, wspomnieć z jakiej szkoły jest zespół.

Dla jury oceniającego projekty istotna będzie zawartość filmu o projekcie, ale jeśli zespół uzna, że warto przesłać oceniającym także materiały, które zostały pokazane w filmie np. prezentacja multimedialna, scenariusz lekcji, można je także załączyć i wysłać wraz z klipem (ale nie jest to obowiązkowe).

Opis zadania na konkurs:

Zadanie polega na przygotowaniu wirtualnego konspektu lekcji w formie krótkiego (maksymalnie 5- minutowego) filmu. Może on zawierać wypowiedzi członków zespołu, fragmenty innych filmów, prezentacje, grafiki itp. Projekt może dotyczyć dowolnie wybranego przedmiotu znajdującego się w programie nauczania danej szkoły (może to być przedmiot ogólny, bądź specjalistyczny), a sama lekcja może zawierać przykłady materiałów multimedialnych.

Film projektowy może zawierać następujące elementy: temat lekcji (zgodny z zakresem danego przedmiotu), cel jej przeprowadzenia (co chcemy uzyskać), przebieg lekcji (kolejne etapy związane z realizacją tematu np. obejrzenie przygotowanego materiału na YT lub zapoznanie się z prezentacją

PowerPoint), wykorzystane środki (np. tablica interaktywna, rzutnik multimedialny itp.) oraz podsumowanie.

Projekt powinien zostać przygotowany z zastosowaniem metodyki Design Thinking (podstawowe założenia tej metody zostaną omówione podczas wprowadzającego mini-wykładu, można oczywiście także korzystać dot. metodyki DT z innych źródeł np. internetu).

Design Thinking to metodyka tworzenia innowacyjnych rozwiązań, której głównym założeniem jest zaspokojenie potrzeb wybranej grupy odbiorców. Projekt podzielony jest na następujące etapy:

- empatyzacja – podczas tego etapu uczestnicy prowadzą badania w formie wywiadów i obserwacji, wybierają grupę docelową, dla której będą w przyszłych etapach proponować przygotowanie lekcji marzeń,
- definiowanie problemu - uczestnicy analizują przeprowadzone badania, na których podstawie definiują problem ze standardowymi lekcjami wg. wybranej grupy docelowej,
- ideacja – w trakcie tego etapu uczestnicy projektu pracując w grupach (burza mózgów), korzystając z wybranych narzędzi i wspólnymi siłami generują możliwe rozwiązania, wybierając w konsekwencji najlepsze z nich,
- tworzenie prototypu - na tym etapie uczestnicy tworzą scenariusz swojej lekcji marzeń. Tworzony prototyp powinien być przygotowany tak, aby jak najlepiej odwzorowywał założenia wypracowanego rozwiązania oraz mógł być jak najłatwiej zaprezentowany odbiorcy,
- testowanie prototypu – to na tym etapie uczestnicy prezentują wypracowane rozwiązanie, zbierając przy tym informacje zwrotną na temat swojego produktu.

4 konkursowe kroki

- **21 października godz. 10.00-10.30** – mini-wykład wprowadzający + sesja Q&A (pytań i odpowiedzi) – link do wydarzenia będzie dostępny na stronie www.lodzkiedniinformatyki.pl/junior
- **18 listopada** ostatni dzień nadsyłania projektów (filmów)
- **24 listopada godz.11.30-12.15** – mini-wykład + prezentacja 3 zwycięskich projektów (filmów) – link do wydarzenia zostanie przesłany do osób zgłaszających zespoły