



## Plán výuky ve VR - DEBATUJME!

### Obecné informace

Jméno učitele/školy	Sonia Bianchi, Antonella Vecchio, Rosanna Milano ITT G. Marconi (Itálie)
Studijní program	Angličtina pro ICT
CEFR - úroveň	B2
Věk studentů	17-18
Jak velká je skupina vašich žáků ve třídě?	19

### Cíle učení

<b>Cíl lekce</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• debata o aktuálním tématu, tj. o umělé inteligenci.</li><li>• rozvíjet dovednosti kritického myšlení, logického uvažování, veřejného vystupování, týmové práce a vedení.</li></ul>	
<b>Jazykový cíl</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• mluvení/poslouchání</li><li>• slovní zásoba a výrazy pro debatu na dané téma.</li></ul>	
	<b>Příprava před výukou</b>	<b>Čas min.</b>
<b>Příprava učitelů</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Příprava lekce TED-ED (video + otázky)</li></ul>	20
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Příprava <u>DEBATNÍHO NÁVRHU</u>: "<i>Je umělá inteligence existenční hrozbou pro lidstvo?</i>"</li></ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Předběžná výuka slovní zásoby k tématu debaty (AI) a jazyka pro debatování ve třídě</li></ul>	15
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Předběžné seznámení se základy "<i>Jak vést debatu</i>" (formát a pravidla debaty, řeč těla atd.).</li></ul>	15
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Příprava plánu Immerse <i>Let's Debate</i></li></ul>	10
<b>Příprava studentů</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Video TED-Ed + otázky: <a href="#">Turingův test: Může se počítač vydávat za člověka?</a></li></ul>	15
	<ul style="list-style-type: none"><li>• slovní zásoba k tématu debaty</li></ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Materiál pro studenty</a>: Průvodce debatním jazykem pro souhlas, nesouhlas a protichůdné</li></ul>	25

	<p>názory a tabulka pro/proti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>vyhledávání a shromažďování zdrojů a důkazů na podporu týmových argumentů a vyvracení argumentů.</li> </ul>	50
<b>Aktivita</b>	<b>Popis</b>	<b>Čas min (2 hodiny po 50 min)</b>
Rozdělte studenty do týmů	3+3 a otevření aplikace VR a přihlášení	5
Popište	<p>Seznamte se s prostředím. Nacházíte se v místnosti Immerse <b>DEBATE</b>. V soutěži jsou 2 týmy po 3 studentech: navrhující tým a tým soupeře.</p> <p>Je vhodné přidat interaktivní prvky, které vzbudí zvědavost a motivují studenty k používání jazyka.</p> <p><b>Interaktivní prvky:</b></p> <p><b>1. BACKSTAGE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vložená výzva (spin carousel) - Návčik debaty</li> <li>Grafický organizér - Jazyk pro debatu</li> </ul> <p><b>2. ETAPA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Promptní karty (vedle mikrofonu) - Tělo Jazyk a pravidla rozpravy</li> <li>Aktivovaná výzva (publikum) - Zpětná vazba k prezentaci</li> <li>Vícenásobná volba: hlasování o nejlepší prezentaci</li> </ul>	3-4 minuty (15 minut)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Zkouška prezentace	Studenti si po jednom zkoušejí svou roli v kulisách.	30
Prezentace	<p>Studenti prezentují svůj <b>DEBAT</b> na pódiu.</p> <p><b>První řečník:</b> definuje téma a představí tým. argumenty.</p> <p><b>Druhý řečník:</b> Druhý řečník bude pokračovat v předkládání dalších argumentů na podporu názoru týmu. případ. Druhý řečník může rovněž využít příležitosti k vyjádření a kritice bodů, které přednesl řečník. tým soupeře.</p> <p><b>Třetí řečník:</b> Úkolem třetího mluvčího je shrnout argumenty týmu a kritizovat jeho argumenty.</p>	20

	<p>argumenty námitky prostřednictvím vyvracení. Vyvracení argumentů spočívá v poukazování na nesrovnalosti v argumentech.</p> <p>argumenty týmu soupeře. Třetí řečník musí velmi pozorně naslouchat protistraně, aby mohl účinně vyvrátit její argumenty. <b>Hostitel/předseda:</b> Hostitel (učitel) vede debatu. Představí název debaty a jednotlivé řečníky.</p> <p>Každý řečník má na přednesení svých argumentů přibližně tři minuty, přičemž tato doba je flexibilní. Řečníci by měli být upozorněni krátce před vypršením svého času.</p> <p><b>Dotazy publika/posuzovatele (nepovinné):</b> Po skončení vyhrazeného času řečníků, může existovat příležitost pro otázky, které mohou být zahrnuty do části celkového skóre podle toho, jak jsou zodpovězeny.</p> <p><b>Výsledek debaty:</b> O vítězném týmu obvykle rozhoduje učitel, nezávislý rozhodčí nebo soudce. podporu publika.</p>	
Video	Nahrajte prezentaci. Podívejte se na video a analyzujte prezentaci. Zpětná vazba	10
Zpětná vazba a shrnutí	Podělte se o osvědčené postupy a o to, co je třeba zlepšit. Vyhodnoťte debatu pomocí příslušné rubriky.	20
<i>Práce navíc (pro rychlé finišery) volitelná</i>	//	
<b>Výukové objekty</b>		
Text		
Aplikace/pokoj pro VR	Ponořte se - <b>DEBATNÍ MÍSTNOST</b>	
Video VR (360°)	Nepoužívá se	
Venkovní video	<a href="#">"Může se počítač vydávat za člověka?" - Turingův test</a>	
PPT/grafika	Před hodinou studenti sdílejí odkazy na své prezentace/vizuální materiály. Učitel shromáždí prezentace v jedné prezentaci Google, která bude promítána během hodiny VR.	
<i>Odkazy na externí text</i>	<a href="#">Materiál pro studenty</a> : Průvodce debatním jazykem pro souhlas, nesouhlas a protiklad	
<i>Externí zdroje</i>	<i>TED TALKS/EDPUZZLE</i>	
Plán výuky v jazyce immerse	Plán s názvem <b>"LET'S DEBATE"</b>	
	<b>Reflexe</b>	

Co se jako učitel naučíte?	VR není možné/doporučuje se používat po celou dobu výuky. Studenti se musí seznámit s prostředím a všemi jeho funkcemi.	
Zpětná vazba od studentů	Studentům se celkově líbila, ale potřebovali čas, aby si zvykli na sluchátka/ovladače. Pomohlo jim to soustředit se na prezentaci / jazyk, aniž by se cítili příliš úzkostně, a cítili se jistěji při mluvení.	
<b>Klady (co můžete opravdu doporučit)</b>	Žáci komunikují v poměrně "přirozeném" prostředí.	
<b>Nevýhody (co nefungovalo) a učitelé by se tomu měli vyhnout</b>	Technické problémy (wifi, aktualizace, nabíjení baterie....)	
<b>Možné problémy</b>	Při pokusu o aktualizaci na novější verzi se vyskytly určité problémy, pro jejichž odstranění jsme museli požádat o technickou podporu.	