



0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 **N** **E** **T** 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



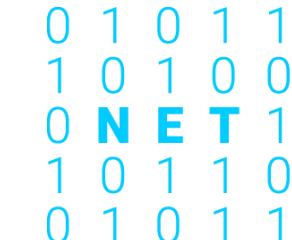
NET - New Approach in Educational Technology

Erasmus + Strategic Partnership

2019-1-SK01-KA201-060658

IO1 - Učebné osnovy a školiace programy





Vzdelávací modul 1: Plánovanie výučby

Inštitúcia: SPU v Nitre

Kurz: Plánovanie výučby

Hodinová dotácia: 5+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5-6

Metódy hodnotenia:

- online učebné materiály
- výstupy triedy
- príspevky, projekty, prezentácie,
- portfólio.

Výsledky vzdelávania:

Teoretickými cieľmi tohto modulu je predstaviť metódy potrebné pri plánovaní a príprave procesu vzdelávania s efektívnym využívaním IKT. Snaží sa to dosiahnuť vysvetlením niekoľkých základných problémov a predložením príkladov osvedčených postupov študentom / stážistom a uvedením ďalších zdrojov čítania, kde je možné nájsť ďalšie pokyny.

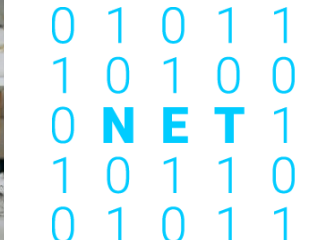
Medzi praktické ciele patrí rozvoj pedagogických zručností ako inštitucionálne a didaktické zručnosti, rozvoj spoločného učenia, zvýšenie motivácie študentov, poskytovanie spätnej väzby, hodnotenie študentov. Tento modul sa týka viacerých oblastí výučby a vyučovania.

Obsah vzdelávacích aktivít:

Jednotky tvoriace osnovu modul:

- Plánovanie a príprava
- Predmetové vyučovanie
- Potrebujem
- Zdroje a technológie





Odporúčané alebo povinné čítanie/odkazy:

1. [https://www.academia.edu/23296572/Complete Guide to Lesson Planning and Preparation - Copie](https://www.academia.edu/23296572/Complete_Guide_to_Lesson_Planning_and_Preparation_-_Copie)
2. Dils, A.K. (2004). The Use of Metaphor and Technology to Enhance the Instructional Planning of Constructivist Lessons. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(2), 214-224. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. Retrieved August 2, 2020 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/21915/>.
3. Willis, B. (1998). Effective Distance Education Planning: Lessons Learned. *Educational Technology*, 38(1), 57-59. Retrieved August 2, 2020, from www.jstor.org/stable/44428449
4. Mobile Web 2.0 tools and applications in online training and tutoring. In Handbook of mobile teaching and learning. Heidelberg : Springer. (2015), s. 437--455. ISBN 978-3-642-41981-2.
URL:http://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-642-41981-2_73-1#page-1.

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Zuzana Palková, Ondrej Lukáč

Garant:

Zuzana Palková

Spätná väzba na hodnotenie:

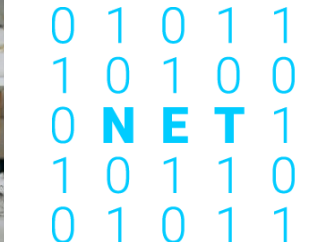
- Online dotazníky
- Spätná väzba od študentov prostredníctvom stretnutí zameraných na skupiny

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Vzdelávací modul 2: Multimediálny plagát a interaktívne zdroje vo vzdelávacom procese

Inštitúcia: ZS Benkova 34

Kurz: Multimediálny plagát a interaktívne zdroje vo vzdelávacom procese

Hodinová dotácia: 10+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5-6

Metódy hodnotenia:

- online učebné materiály
- výstupy triedy
- príspevky, projekty, prezentácie,
- portfólio.

Výsledky vzdelávania modulu:

Teoretickým cieľom tohto modulu je dozvedieť sa o možnostiach použitia určitých interaktívnych zdrojov a multimediálnych plagátov vo vzdelávacom procese, používať online nástroje v rôznych fázach vzdelávacej/ učebnej jednotky, vyvíjať vzdelávacie/učebné materiály.

Medzi praktické ciele patrí rozvoj vyučovacích schopností, ako sú inštitucionálne a prezentačné schopnosti, rozvoj spoločného učenia, zvýšenie motivácie študentov, poskytovanie spätnej väzby, hodnotenie študentov. Tento modul sa týka viacerých oblastí výučby a vyučovania. Vzdelávací modul poskytuje aj niekoľko príkladov osvedčených postupov.

Obsah vzdelávacích aktivít:

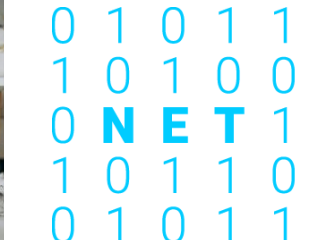
Jednotky tvoriace osnovu modulu:

- Prihlásenie do aplikácie
- Tvorba didaktického materiálu
- Vytvorenie virtuálnej učebne
- Zdieľanie, komentovanie a hodnotenie materiálu
- Použitelnosť učebného materiálu v rôznych fázach procesu vzdelávania / učenia sa

Odporúčané alebo povinné čítanie/odkazy:

1. LABBO, L. D. (2005). Fundamental qualities of effective internet literacy instruction: An exploration of worthwhile classroom practices. (Základné kvality efektívnej výučby internetových gramotností: Prieskum užitočných vyučovacích postupov) In R.A. Karchmer, M.H. Mallette, J. Kara-Soteriou, & D.J. Leu (Eds.). Innovative approaches to literacy education: Using the internet to support new literacies (Inovatívne prístupy na výučbu gramotnosti) (s.165-180). Newark, DE: International Reading Association. RICHARDSON, W. (2010). Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for





classrooms. (Blogy, wiki, podcasty a iné účinné internetové nástroje pre triedy) Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

2. Handsfield, L.J., Dean, T.R., & Cielocha, K.M. (2009). Becoming critical consumers and producers of text: Teaching literacy with Web 1.0 and Web 2.0. *The Reading Teacher*, 63(1), pp. 40–50.
3. Larson, L.C. (2010). Digital readers: The next chapter in e-book reading and response. *The Reading Teacher*, 64(1), 15-22.
4. Zawilinski, L. (2009). HOT blogging: A framework for blogging to promote higher-order thinking. *The Reading Teacher*, 62(8), pp. 650–661.
5. What is Glogster?
6. How to use Glogster?
7. <https://twitter.com/glogster>
8. <https://www.pinterest.com/glogster/>
9. <https://www.facebook.com/Glogster/>
10. <http://blog.edu.glogster.com/>

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Mariana Štangová, Eva Berešová

Garant:

Zuzana Formelová

Spätná väzba na hodnotenie:

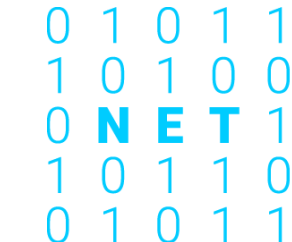
- Online dotazníky
- Spätná väzba od študentov prostredníctvom stretnutí zameraných na skupiny

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Vzdelávací modul 3: Interaktívny robotický hardware

Inštitúcia: VSTE

Kurz: Interaktívny robotický hardware

Hodinová dotácia: 8+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5-6

Metódy hodnotenia:

- online učebné materiály
- výstupy triedy
- príspevky, projekty, prezentácie,
- portfólio.

Výsledky vzdelávania modulu:

Teoretickým cieľom tohto modulu je naučiť učiteľov, ako zdokonaľiť prírodovedné a technické vzdelávanie prostredníctvom nového konceptu (s využitím sily robotiky), ktorý im umožňuje pomôcť pri zábavnej praktickej výučbe základných pojmov klasickej mechaniky. Vďaka robotike majú študenti príležitosť na rozvoj svojich logických schopností a tvorivosti. Modul vychádza z konkrétnych cieľov a zručností rozvíjaných pri činnostiach zvyšujúcich a rozvíjajúcich kompetencie študentov. Učitelia získajú špecifické kompetencie v oblasti teoretickej robotiky.

Medzi praktické ciele patria vzdelávacie postupy využívajúce princíp STEM. Patria sem interaktívne prednášky, na ktorých sú študenti aktívnymi účastníkmi, aktivity spoločného učenia, prístupy prednášok a cvičení a laboratorné skúsenosti, ktoré zahŕňajú realistické vedecké postupy a využitie technológií.

Obsah vzdelávacích aktivít:

Jednotky tvoriace osnovu modul:

- Vymedzenie vzdelávacích cieľov
- Plánovanie obsahu a aktivít so študentmi v triedach
- Interaktívne učenie (hranie rolí, debaty, riešenie problémov, brainstorming)
- Experimentálne učenie (simulácie, laboratorné experimenty, skúsenosti z praxe)
- Nezávislé vzdelávanie (výskumné práce, samoštúdium)

Odporúčané alebo povinné čítanie / odkazy

1. <https://emanual.robotis.com/docs/en/edu/bioloid/stem/>

2. <https://emanual.robotis.com/docs/en/dxl/ax/ax-12a/>

3. http://en.robotis.com/service/downloadpage.php?ca_id=10





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



4. http://www.megarobot.cz/index.php?route=information/information&information_id=9

5. <http://www.robotis.us/steam-edutainment/>

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Milena, Kušnerová, Jan Valíček, Michal Řepka

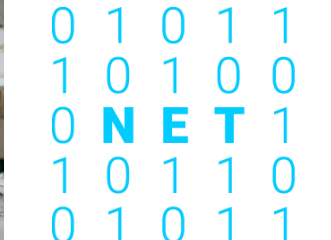
Garant:

Marta Harničárová

Spätná väzba na hodnotenie:

Otvorené otázky





Vzdelávací modul 4: Virtuálne svety

Inštitúcia: UPAT

Kurz: Virtuálne svety

Hodinová dotácia: 5+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5

Metódy hodnotenia:

- online učebný materiál
- praktické cvičenia / kvízy
- projekty
- úlohy

Výsledky vzdelávania modulu:

Učitelia, ktorí sa zúčastnia tohto modulu získajú poznatky o virtuálnych svetoch a ich možnostiach pre vzdelávanie. Budú schopní vytvoriť virtuálny svet pomocou populárnej open source platformy Opensimu a pripraviť v ňom vzdelávacie cesty. Budú schopní používať rozhranie aplikácií 3D Viewer na pripojenie k virtuálnemu svetu a prácu s avatarom. Budú schopní vytvárať alebo importovať 3D objekty alebo iný materiál. Na záver sa dozvedia o skriptovaní a o tom, ako sa dá použiť na plánovanie a implementáciu učebných aktivít.

Obsah vzdelávacích aktivít:

Jednotky tvoriace osnovu modulu:

- Virtuálne svety a OpenSim
- Inštalácia a konfigurácia
- Pohyb a navigácia
- Vytváranie a prispôbovanie objektov
- Skriptovanie LSL / OSSL

Odporúčané alebo povinné čítanie / odkazy

1. http://opensimulator.org/wiki/Main_Page
2. http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Nikolaos Gorgkolis





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 **N** **E** **T** 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



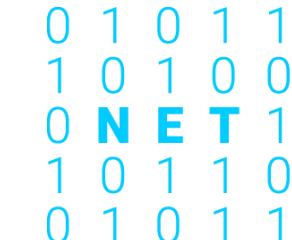
Garant:

Eleni Voyiatzaki

Spätaná väzba na hodnotenie:

- Online dotazníky
- Spätaná väzba od študentov prostredníctvom stretnutí zameraných na skupiny





Vzdelávací modul 5: Nástroje spolupráce a sociálne médiá

Inštitúcia: FOO

Kurz: Nástroje spolupráce a sociálne médiá (MS Teams, Zoom, Google for Education)

Hodinová dotácia: 10+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5-6

Metódy hodnotenia:

- online vzdelávací obsah
- výstupy triedy
- projekty, referáty, prezentácia
- online diskusné kluby

Výsledky vzdelávania modulu:

Teoretickým cieľom tohto modulu je prezentovať možnosti použitia nástrojov spolupráce vo vzdelávacom procese a používať sociálne médiá v rôznych fázach vzdelávacej/výučbovej jednotky.

Praktickými cieľmi tohto modulu je podporiť aktívne zapojenie študentov, spoluprácu a účasť na triednych aktivitách, poskytnúť interaktívne skúsenosti a uľahčiť prácu v skupine.

Tento modul si kladie za cieľ preskúmať, ako sa študenti zapájajú do učenia pomocou sociálnych médií (Facebook, WhatsApp, zoom, Skype ...) na prenos, zdieľanie a budovanie vedomostí medzi rovesníkmi v asynchrónnom a synchrónnom režime. Poskytuje študentom skúsenosti s virtuálnou komunitou, môžu porozumieť obsahu a vytvárať siete z rôznych zdrojov.

Obsah vzdelávacích aktivít:

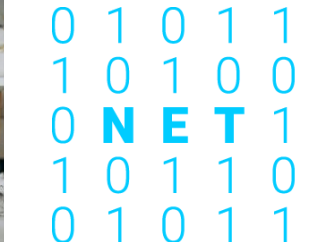
Jednotky tvoriace osnovu modul:

- Vytvorenie virtuálnej učebne
- Vytvorenie interaktivity medzi členmi skupiny študentov
- Vytvorenie spoločného učenia
- Použitelnosť učebného materiálu v rôznych fázach procesu vzdelávania / učenia sa
- Sociálne médiá

Odporúčané alebo povinné čítanie / odkazy

1. <https://www.nextthought.com/thoughts/practical-tips-for-using-social-media-in-the-virtual-classroom>
2. https://www.researchgate.net/publication/268684323_Using_social_media_in_the_online_classroom
3. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/420/1/012110/pdf>





4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1004891.pdf>
5. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
6. https://www.researchgate.net/publication/334083571_Development_of_Teaching-Learning_Materials
7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126307.pdf>
8. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
9. <https://www.semanticscholar.org/paper/Social-media-use%2C-collaborative-learning-and-a-of-Al-Rahmi-Alias/ea52add66c314e1c77df7485014bb5e8c15ddde5>

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Bengü Bozdağ

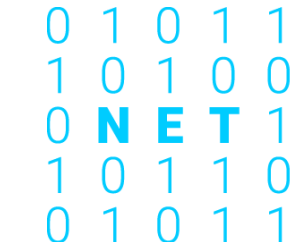
Garant:

Halil Kocatürk

Spätná väzba na hodnotenie:

- Online dotazníky
- Spätná väzba od študentov prostredníctvom stretnutí zameraných na skupiny





Vzdelávací modul 6: Video a spracovanie obrazu, YouTube kanály

Inštitúcia: ARID

Kurz: Video a spracovanie obrazu, YouTube kanály

Hodinová dotácia: 5+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5

Metódy hodnotenia:

- online vzdelávací obsah
- výstupy triedy
- prezentácie
- praktické cvičenia

Výsledky vzdelávania modulu:

Teoretickým cieľom modulu je získať vedomosti o interaktívnych materiáloch, ktoré môžu byť použité vo vyučovacích metódach, dozvedieť sa niečo o spracovaní videa a obrazu a o využívaní kanálov YouTube pri vzdelávaní/výučbe.

Praktickým cieľom kurzu je získať zručnosti pri používaní videí a obrázkov pri výučbe a pri príprave videa pre študentov, získať tipy, ako byť dobrým prezentujúcim a ako upútať pozornosť študentov, naučiť sa používať základné programy na vytváranie filmov.

Cieľom tohto modulu je ukázať učiteľom a študentom, že vzdelávanie/výučba môže byť potešením a že používanie videí a obrázkov zvyšuje dostupnosť a porozumenie učebného obsahu..

Obsah vzdelávacích aktivít:

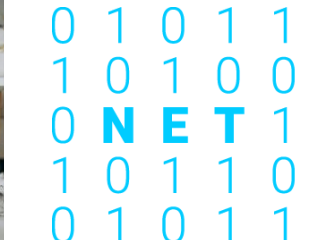
Jednotky tvoriace osnovu modul:

- Ako byť dobrým moderátorom vzdelávacích filmov?
- Ako zaujať pozornosť študenta?
- Aké programy môžeme použiť na zostavenie filmu?
- Používanie filmov a iných zdrojov z Internetu
- Praktický sprievodca tým, ako pripraviť film

Odporúčané alebo povinné čítanie / odkazy

1. Ciechański Ł., 2019. Jak mówić, żeby dobrze mówić, https://www.youtube.com/watch?v=Rnt0NsQi_Vc (accessed 21.09.2020).
2. FlStrefa, n.d.. Czym jest człowiek charyzmatyczny? Co to jest charyzma? Definicja, znaczenie, <https://www.flstrefa.pl/charyzma.html> (accessed 21.09.2020).





3. Kroc K., n.d. Język ciała – komunikacja niewerbalna, autoprezentacja, rodzaje gestów, zależności przestrzenne, <https://portal.abczdrowie.pl/jezyk-ciala> (accessed 21.09.2020).
4. Learn English With Benjamin, 2015. Speak as clearly as an actor, <https://www.youtube.com/watch?v=AQNMCGkVOK0> (accessed 22.09.2020).
5. Lebda D., 2020. Charyzmy można się nauczyć, <https://www.focus.pl/artykul/charyzmy-mozna-sie-nauczyc-cwiczenia?page=1> (accessed 21.09.2020).
6. Rośnijwsiłę, n.d. 10 sprawdzonych wskazówek, jak zwiększyć charyzmę, <https://rosnijwsile.pl/jak-zwiekszyc-charyzme/> (accessed 21.09.2020).
7. StageMilk, 2020. Articulation Exercises for Actors, <https://www.youtube.com/watch?v=8sQoYa8TptI> (accessed 22.09.2020).
8. Bajczyk D., 2019. Sprawdź 20 sposobów na przyciągnięcie i utrzymanie uwagi czytelnika, <https://www.senuto.com/pl/blog/spawdz-20-sposobow-na-przyciagniecie-i-utrzymanie-uwagi-czytelnika/> (accessed 22.09.2020).
9. Bordman, n.d. Profesjonalny orator – czyli jak przyciągnąć uwagę widza i słuchacza, <http://bordman.pl/blog/wystapienia-publiczne-blog/profesjonalny-orator-czyli-jak-przyciagnac-uwage-widza-i-sluchacza/#> (accessed 22.09.2020).
10. Gardynik J., 2018. Jak przyciągnąć uwagę uczniów? 7 faktów o uwadze, które Ci w tym pomogą, <https://proszepani.com/uwaga/> (accessed 22.09.2020).
11. YouTube Creators, 2015. The 10 YouTube Fundamentals, https://www.youtube.com/watch?v=6R6UO_a34FM&feature=youtu.be (accessed 22.09.2020).
12. Giedrys-Majku K., 2014. Edukacja przez filmy, <https://madrzy-rodzice.pl/2014/11/edukacja-przez-filmy/> (accessed 28.09.2020).
13. Górecka D., n.d., Film jako atrakcyjne narzędzie realizacji wymagań podstawy programowej w reformującej się szkole podstawowej, <http://edukacjafilmowa.pl/film-jako-atrakcyjne-narzedzie-realizacji-wymagan-podstawy-programowej-w-reformujacej-sie-szkole-podstawowej/> (accessed 28.09.2020).
14. Mirska-Czerwińska A., n.d. Jak pracować z filmem na zajęciach szkolnych – wybór metod, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Yiri67FKBhYJ:spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/zdjecia/jak_pracowac_z_filmem_na_zajeciach_h_szkolnych.doc+&cd=11&hl=pl&ct=clnk&gl=pl (accessed 28.09.2020).
15. Rewińska E., 2018. Film w szkole – niezbędnik dla początkujących, <http://edukacjafilmowa.pl/film-w-szkole-niezbednik-dla-poczatkujacych/> (accessed 28.09.2020).
16. Kurzak T., 2015. Jak zostać YouTuberem i zrobić to dobrze? 7 porad dla początkujących na YouTube, <https://softonet.pl/publikacje/poradniki/Jak.zostac.YouTuberem.i.zrobic.to.dobrze.7.porad.dla.poczatkujacych.na.YouTube,1422> (accessed 29.09.2020).
17. Łyszkowski J., 2020. Jak zostać YouTuberem? – co trzeba wiedzieć na starcie kanału, <https://lenovozone.pl/blog/jak-zostac-youtuberem/> (accessed 29.09.2020).
18. Maluszyńska B., 2014. 7 BŁĘDÓW, które popełniasz, przygotowując kursy video, <https://filmpoint.pl/blog/7-bledow-ktore-popelniasz-przygotowujac-video-edukacyjne/> (accessed 29.09.2020).





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



19. Sławiec U., 2014. Montaż i postprodukcja,
<http://www.nam.home.pl/foto/index.php/aktualnosci/101-10-pomyslow-na-zastosowanie-filmow-w-edukacji> (accessed 29.09.2020).

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Klaudia Miśkiewicz

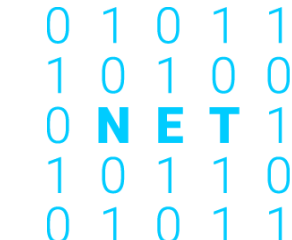
Garant:

Maciej Dymacz

Spätná väzba na hodnotenie:

- Online dotazníky
- Spätná väzba od študentov prostredníctvom stretnutí zameraných na skupiny





Vzdelávací modul 7: Gaming a gamifikácia

Inštitúcia: VITECO

Kurz: Gaming a gamifikácia

Hodinová dotácia: 5+

Spôsob prezentácie poznatkov: Web 2.0

EQF úroveň: level 5 - 6

Metódy hodnotenia:

- online vzdelávací obsah
- výstupy triedy
- prezentácie
- praktické cvičenia / kvízy
- realizácia mini hier

Výsledky vzdelávania modulu:

Tento modul si kladie za cieľ predstaviť koncept gamifikácie, scenár výučby na základe hier a vplyv hier na zvyšovanie zručností študentov. Skúma, ako pomocou gamifikácie dosiahnuť, aby bola výučba chytľavejšia, a to vyvážením teoretickej učebnej látky a praktických cvičení.

Pochopenie rozdielu medzi hrami a hraním hier je zdokonalením vedomostí a technických schopností študentov dôležité. V hernom výučbovom prostredí sa používatelia učia nové koncepty a precvičujú si zručnosti v prostredí bez rizika. Hlavným využitím gamifikácie je zvýšenie retencie študentov integráciou vhodného softvéru s existujúcim učebným obsahom. Seriózne (vzdelávacie) hry sa všeobecne považujú za prostriedky vyvolávajúce pozitívne účinky v oblasti motivácie k učeniu a výtvarným učení.

Na záver bude model ADDIE preskúmaný ako metóda navrhovania vzdelávacích hier. Bude nasledovať fázu implementačnej praxe, kde si študenti prakticky vyskúšajú teoretický koncept získaný s konečným cieľom vytvoriť minihru.

Obsah vzdelávacích aktivít:

Jednotky tvoriace osnovu modulu:

- Vzdelávacie hry vs. gamifikácia. V čom sa líšia?
- Aký vplyv má gamifikácia na študentov odborného výcviku
- Model ADDIE
- Seriózne hry
- Uplatňovanie vzdelávania založeného na hrách (GBL) a gamifikácie vo vzdelávaní.





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Odporúčané alebo povinné čítanie / odkazy:

TEXTOVÉ:

1. J.Högberg, J.Hamari, E.Wästlund: Gameful Experience Questionnaire:an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use
https://www.researchgate.net/publication/331398668_Gameful_Experience_Questionnaire_GAMEFULQUEST_an_instrument_for_measuring_the_perceived_gamefulness_of_system_use
2. J. Findlay: Game-Based Learning Vs. Gamification: Do You Know The Difference?
<https://trainingindustry.com/articles/learning-technologies/game-based-learning-vs-gamification-do-you-know-the-difference/>
3. J. L. Plass <http://orcid.org/0000-0001-5161-6989>; B. D. Homer <http://orcid.org/0000-0002-1832-6784> Foundations of Game-Based Learning <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
4. A.Pagano Blog: Introduzione delle dinamiche “ludiche” nel digital training – translation IT-EN
<https://alessandropagano.net/blog/gamification-e-game-based-learning-ostacoli-e-opportunita/>
5. S.Nteliopoulou, V.Kratidis, A.Krassa: A step-by-step guide to gamify your elearning Kurzs
<https://mathemagenesis.com/gamified-learning/>
6. Serious games as didactic tool for teaching programing. Jože Rugelj Matej Zapušek, Irena Lancovska Šerbec University of Ljubljana Faculty of Education Chair of Didactics of Computer Science.
<https://www.slideserve.com/gene/serious-games-as-didactic-tool-for-teaching-programing>
7. Defining Independent Games, Serious Games, and Simulation. Digital Right Management & Content Development. <https://www.slideserve.com/thuy/defining-independent-games-serious-games-and-simulation-powerpoint-ppt-presentation>
8. K.M.Kapp notes <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
9. University of Waterloo: Gamification in education <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning>

VIDEÁ A HRY:

10. https://www.youtube.com/embed/Uj_8C2L9bXI
11. https://www.youtube.com/watch?v=AQhT8HmQC_Y
12. <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>
13. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-3/story_html5.html
14. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-4/story_html5.html
15. <https://vitecolearning.eu/en/serious-games/>

Jazyk výučby:

anglicky, slovensky, grécky, česky, poľsky, taliansky

Meno lektora:

Luca Porcaro





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1 0
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Garant:

Giuseppe Ursino

Spätaná väzba na hodnotenie:

- Online dotazníky
- Spätaná väzba od študentov prostredníctvom stretnutí zameraných na skupiny

