

LEKTOŘI A TĚMATA

Mgr. Adam Parma



Adam je scenáristou i režisérem filmu a producentem společnosti FILM21 s.r.o. (člen APA, ASAF). Věnuje se výrobě a využití médií a audiovizuálních děl ve vzdělávání dětí i dospělých. Vyvíjí a realizuje animované i hrané filmy, dabing, audioknihy, hudební videoklipy, vzdělávací filmy a reklamní spoty. Účastní se mezinárodních vývojových filmových dílen a programů (Anomalia, Midpoint). Živil se také jako lektor jazyků, DVPP, překladatel a tlumočnick. Je otcem 6 dětí

Komenského Labyrint jako animovaný seriál aneb Co (ne)najdete na ČTEdu

Labyrint svět a a ráj srdce je celovečerní animovaný film ke 400. výročí od napsání nejznámější knihy J. A. Komenského. Jde o alegorický příběh Poutníka, který se svými průvodci Všudybudem a Mámením hledá své štěstí. Součástí projektu jsou školní projekce filmu v kinech po celé ČR, poutavé lekce k reflexi filmu na různá témata s aktivitami a diskuzí k porozumění Komenského myšlenek s aplikací do dnešní doby.

Více na film-labyrint.cz

Mgr. Ondřej Krahulec a Aneta Tomšíková



Ondřejova vášeň pro herectví a herní design se odráží i v jeho výuce. Pracuje především s teenagery na nižším gymnáziu v Brně. Kromě svých pedagogických povinností vede na Pedagogické fakultě Masarykovy univerzity v Brně kurz věnovaný hraní rolí a simulačním hrám. Rád se také příležitostně dělí o své zkušenosti s ostatními učiteli a stážisty.

Aneta je v současné době v posledním ročníku Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity v Brně a pracuje jako učitelka v soukromé jazykové škole. Se zájmem o herní design vyvíjí řadu herních aktivit typu gamebook role-playing určených pro výuku jazyků.

Agama – nástroj rozvoje komunikace v cizích jazycích

Hledáte výzvu pro své studenty na úrovni B1+ a chcete zlepšit jejich mluvné dovednosti? Připojte se k nám na praktický workshop o využití (nejen) simulačních her z projektu Agama, který sídlí na Masarykově univerzitě v Brně. Tyto hry kombinují technologie, vyprávění příběhů, skupinovou diskusi a autentické materiály z různých období a vytvářejí poutavé a smysluplné mluvné úlohy. Webové stránky a aplikace určené pro konkrétní hry vedou studenty prostřednictvím poutavých scénářů, které podporují komunikaci, kritické myšlení a řešení problémů. Další informace naleznete na adrese <http://agama.ped.muni.cz>.

Mgr. Lukáš Kolek, Ph.D.



Lukáš zakládal a vede herní studio Charles Games, které se zaměřuje na hry se společenským nebo vzdělávacím přesahem, které drží ceny z festivalů a soutěží po celém světě. V minulosti vyvinulo světově uznávané hry o české historii jako *Attentat 1942* a *Svoboda 1945: Liberation*, nedávno se s titulem *Beecarbonize* studio pustilo i do tématu klimatické krize. Vývoji her a výzkumu jejich přínosů pro hráče se prakticky i odborně věnuje přes deset let.

Playing Kafka – jak jdou hry a vzdělávání dohromady

Playing Kafka je nová dobrodružná hra o díle a životě Franze Kafky, kterou studio Charles Games připravuje v úzké spolupráci s odborníky z Goethe institutu. Během přednášky se dozvíte, jaké výhody mohou mít hry ve vzdělávání, tipy na konkrétní tituly i postupy, ale ředitel studia Lukáš Kolek podrobně představí i samotný titul, který vzniká ke stému výročí Kafkova úmrtí. Přijde řeč na zákulisí vývoje, největší pasti, do nichž se tvůrci podobných her chytají, jak se spolupracuje s odborníky z úplně jiného oboru nebo jak takovou hru lze využít ve výuce. Kromě jiného si ale odnesete inspiraci, co, jak a kdy hrát sami nebo s žáky, a přiblížit se tak digitálním trendům 21. století.

Mgr. Bc. Libor Klubal, Ph.D.



Pedagog a lektor se zkušenostmi ze základního středního a vysokého školství. Pravidelně vystupuje na konferencích a akcích týkajících se vzdělávání s využitím moderních technologií. Vyučuje matematiku a informatiku na ZŠ Štítina a působí jako odborný asistent na Pedagogické fakultě Ostravské univerzity. Od roku 2013 je držitelem titulu ADE (Apple Distinguished Educator). Provozuje portál *Moderní výuka* (www.ipadvetride.cz) a aktivně se podílí na školeních učitelů, například i organizováním Letní školy s iPady (www.ipadmoravka.cz).

Chatbot učitelem – pozvěte si umělou inteligenci do vyučování

Situace, kterou každý učitel dobře zná - plná třída žáků se spoustou otázek, každý potřebuje vysvětlit něco jiného a trochu jinak. Ale jak to zvládnout? Příchodem komunikačních nástrojů založených na umělé inteligenci jsme získali zdatného pomocníka. A doslova pro každého žáka. Chatbot umí trpělivě vysvětlovat, zkoušet jiné formulace, poslouchá a reaguje na otázky žáků. A pokud sám něco splete, nechá se poučit. Jak s ním efektivně pracovat a jaké výzvy pro vzdělávání nám tyto nové nástroje přináší? Uvidíme...

Mgr. Michal Urban



Absolvent oboru "Učitelství pro SŠ v oborech Anglický jazyk a geografie" na OU. Působí jako učitel na střední škole prof. Zdeňka Matějčka v Ostravě. Dlouholetá praxe výuky angličtiny také v soukromé sféře. Metodu *Improlingua* aktivně rozvíjí a využívá ve své pedagogické praxi již 6 let. Má štěstí, že jeho práce je zároveň jeho koníčkem. Otec dvou dětí a vášnivý cyklista.

Improvizace a hra ve výuce

Na konferenci Vám představím možnosti využití inovativních technik ve výuce (nejen) cizího jazyka. Ukáži Vám konkrétní nástroje, které umožní realizovat výuku angličtiny v duchu hesla Komenského: „Škola hrou“. Metoda *Improlingua*, kterou jsme společně s kolegy pro Vás připravili, využívá dramatickoimprovizačních technik a vnáší s nimi do výuky řadu pozitivních aspektů. Je aktivizující, motivační, učí žáky efektivně pracovat s chybou, je plná humoru a má jasná pravidla zajišťující bezpečné prostředí. Představím Vám jednotlivá cvičení, pravidla pro jejich využívání i webový portál, na kterém najdete vše jako na dlani.

RNDr. Michal Černý, Ph.D.



Michal Černý působí jako odborný asistent na Katedře informačních studií a knihovnictví v Brně. Dlouhodobě se věnuje tématům digitálních kompetencí a filosofii výchovy ve vztahu k technologické společnosti. Mimo to si hraje s různými vzdělávacími objekty a přemýšlí, jak je co nejlépe využít pro konkrétní cílové skupiny – od webových online kurzů, přes chatboty, virtuální realitu až po nelineární příběhy.

Nelineární příběhy jako edukační nástroj

Vyprávění příběhů je činností, kterou v humanitních vědách provozuje téměř každý učitel. Tvorba nelineárních příběhů v Twine2 umožňuje pracovat s personalizací průchodu, s impresivností příběhu, různými úhly pohledu a především se zážitkem, který žákovi práce s takovým vzdělávacím objektem přináší. Workshop nabídne pohled do tvorby příběhů dostupných na <https://kisk.phil.muni.cz/digikult>, ale také umožní účastníkům vytvořit si vlastní krátký příběh.

Mgr. Hana Gardner



Vyučuje na Jazykovém gymnáziu Pavla Tigrida, lektoruje semináře pro KVIC, překládá a tlumočí. Absolvovala kurz metodiky výuky na anglické univerzitě RHUL. Jazykové metodice a hrám ve vyučování obecně se aktivně věnuje přes 15 let a zkušenosti získávala nejen ve státní ale také v soukromé sféře. Záliba ve vyhledávání nových zdrojů, aktivit a inspirací v ní doposud nevyhasla.

Herní aktivity v běžné výuce

Každý učitel neustále hledá něco, čím by výuku zpestřil. Každý učitel taky dobře ví, kolik to hledání může zabrat času. Často však zapomeneme, že v jednoduchosti je krása, že alternativ na jednu aktivitu je mnoho, a že co jednou připraví, později jako když najde. Společně se podíváme na průřez aktivitami různých délek i složitostí, které zpestří výuku. Řekneme si, jak aktivity přizpůsobit, jak je používat a něco si možná také vyzkoušíme. Věřím, že z širokého portfolia si každý vybere.