

ThingLink työkaluna temaattisten tuntien tuottamiseen: Lissabonin roomalainen teatteri - v1:

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Tekniset työkalut:	ThingLink
Työkalun versio:	
Päivämäärä:	Tammikuu 2024
College:	Escola de Comércio de Lisboa
Tekijä (valinnainen):	Helga Duarte; Marco Rodrigues; Patrícia Videira (liiketoimintatiimi)
Oppitunnin/oppituntien aihe:	# Vähittäiskauppa; #Visual kauppatavara; #Marketing; #Sales edistäminen; # Käy kauppa ja myy; # Hallinta



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

ThingLink/ Lissabonin roomalainen teatteri

Aikomus: Mitä toivot tai toivot tapahtuvan? (Aikomukset eivät useinkaan ole mitattavissa tai konkreettisia, mutta auttavat sinua kehittämään suunnitteluprosessia.)

1. Edistää kulttuuritietoa: Tarjoa matkailuteknikon ammattikurssin 1. vuoden opiskelijoille mukaansatempaava kokemus Lissabonin roomalaisessa teatterissa, rikastuttaen heidän tietämystään alueen historiallisesta ja kulttuuriperinnöstä.
2. Kehitä digitaalisia taitoja: Käytä Thinglink-ohjelmistoa luodaksesi interaktiivisen digitaalisen opintovierailun, jonka avulla opiskelijat voivat tutustua Lissabonin roomalaisen teatterin eri kohtiin kiinnostavalla ja koulutuksellisella tavalla.
3. Kannusta yhteistyöhön: Edistä opiskelijoiden välistä yhteistyötä projektien luomisessa, vastuun jakamisessa ja kollektiivisen kehityksen edistämässä.

Halutut tulokset: Yksi tai useampi mitattavissa oleva ja konkreettinen tavoite, johon opettaja pyrkii tällä oppitunnilla / näillä oppitunneilla.

1. Digitaalisen opintovierailun tuottaminen: Interaktiivisen resurssin luominen Thinglinkin avulla, joka sisältää asiaankuuluvaa tietoa Lissabonin roomalaisesta teatterista, kuten historiasta, arkkitehtuurista ja kulttuurisista yksityiskohdista.
2. Yhteistyötaitojen kehittäminen: Tehokas yhteistyö opiskelijoiden välillä tutkimuksessa, sisällön järjestämisessä ja ohjelmiston käytössä.
3. Tiedon syventäminen: Lissabonin roomalaisen teatterin parempi ymmärtäminen ja kyky välittää tämä tieto tehokkaasti.

Agenda: MITEN aiot saavuttaa tavoitteet? Kuvaus tuntisuunnitelmasta / opetustoiminnasta / työmenetelmistä.

1. Alustava tutkimus:
 - Lissabonin roomalaista teatteria koskevien asiaankuuluvien tietojen tunnistaminen.
 - Aiheiden jakautuminen opiskelijoiden kesken.
2. Käsikirjoituksen kehittäminen:
 - Kerättyjen tietojen järjestäminen.
 - Digitaalisen opintokäynnin avainkohtien määrittely.
3. Thinglink-koulutus:
 - Johdanto Thinglink-ohjelmistoon.
 - Harjoittele interaktiivisen sisällön luomista.
4. Digitaalisen opintokäynnin kehittäminen:
 - Yhteistoiminnallinen luominen Thinglinkissä.
 - Arvostelut ja palaute ikäisensä keskuudessa.
5. Esittely ja arviointi:
 - Loppuhankkeiden esittely.
 - Sisällön ja yhteistyön arviointi.

Roolit: Kuka helpottaa mitäkin? Kuka osallistuu? Mitä odotamme opiskelijoilta?

Opiskelijat:

- Tutkimuksen tekeminen.
- Osallistuminen käsikirjoituksen kehittämiseen.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

- Aktiivinen osallistuminen digitaalisen opintokäynnin luomiseen Thinglinkissä.

Opettaja:

- Ohjeita alustavassa tutkimuksessa.
- Apua käsikirjoituksen kehittämisessä.
- Tukea Thinglink-koulutuksissa.

Säännöt: Säännöissä tai periaatteissa on kyse siitä, miten haluat oppia ja työskennellä yhdessä.

1. Keskinäinen kunnioitus: Jokaisen opiskelijan mielipiteiden ja panoksen arvostaminen.
2. Aktiivinen osallistuminen: Aktiivinen osallistuminen projektin kaikkiin vaiheisiin.
3. Määräajan noudattaminen: Kullekin vaiheelle asetettujen määräaikaisten tiukka noudattaminen.

Aika: Kuvaile aikapolku: Mihin aikaan aloitamme / lopetamme / taukomme? Milloin on pohdinnan aika? Mitä tapahtuu yhteydenottoaikojen välillä?

1. Viikko 1: Esitutkimus (2 tuntia)
 - Lissabonin roomalaista teatteria koskevien asiaankuuluvien tietojen tunnistaminen.
 - Aiheiden jakautuminen opiskelijoiden kesken.
2. Viikko 1: Käsikirjoituksen kehittäminen (4 tuntia)
 - Kerättyjen tietojen järjestäminen.
 - Digitaalisen opintokäynnin avainkohtien määrittely.
3. Viikko 1: Thinglink-koulutus (2 tuntia)
 - Johdanto Thinglink-ohjelmistoon.
 - Harjoittele interaktiivisen sisällön luomista.
4. Viikko 2: Digitaalisen opintokäynnin kehittäminen (9 tuntia)
 - Yhteistoiminnallinen luominen Thinglinkissä.
 - Arvostelut ja palaute ikäisensä keskuudessa.
5. Viikko 8: Esittely ja arviointi (2 tuntia)
 - Loppuhankkeiden esittely.
 - Sisällön ja yhteistyön arviointi.