CCL Summary Scenario Flipped Classroom

Evropský strategický projekt zaměřený na využívání tabletů ve školách

<http://creative.eun.org>



**VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ**

**SPOLUPRÁCE**

**SHRNUTÍ**

Výukový scénář Spolupráce staví do centra pozornosti učení důležité dovednosti 21. století zahrnující týmovou práci, kolektivní řešení problémů, sociální učení, interakci mezi vrstevníky i komunikaci a mezilidské dovednosti.

Pro kvalitní naplnění scénáře je nezbytnou podmínkou téma, které budou studenti považovat za podnětné a budou proto ochotně a s chutí shromažďovat informace a samostatně pracovat. Zvolené téma by mělo být součástí osnov a měl by být jasně vymezen jeho vztah k různým vyučovacím předmětům.

Téma a navržené činnosti by měly zdůrazňovat přidanou hodnotu spolupráce v týmech, je zde ale prostor i pro práci samostatnou.

**ROLE ŽÁKŮ**

Zásadním momentem pro úspěch realizace scénáře je zapojení všech žáků. Žáci by měli své úkoly vypracovávat buď samostatně, nebo společně. Učitel by měl moderovat a koordinovat rozdělení práce ve skupině tak, aby skupina efektivně splnila stanovený úkol s ohledem na individuální vzdělávací potřeby každého zapojeného žáka.

Výhodnou při realizaci scénáře je možnost variabilního uspořádání prostoru ve třídě tak, aby podněcoval ke spolupráci.

**ROLE UČITELŮ**

Učitel by měl vystupovat jako rádce, pomocník a pozorovatel – tedy v rolích, které jsou od jeho tradiční funkce poměrně odlišné. Měl by proto pozorovat, radit a pravidelně se s jednotlivými skupinami setkávat a motivovat žáky k dosažení co nejlepších výsledků při plnění úkolu. Žáci by měli být aktivními účastníky těchto setkání především v oblasti sebehodnocení a hodnocení dosažených výsledků.

**POUŽÍVÁNÍ INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ**

Veškerá práce na projektu probíhá v domácím nebo školním prostředí, často za použití internetu. Využití digitálních nástrojů, zejména tabletů a nástrojů a služeb, které podporují spolupráci, by mělo být ze vzdělávacího hlediska odůvodněno. Může se jednat o využití cloudových služeb, například Box, Dropbox, Google Drive, Skydrive, které podporují spolupráci, a dále on-line kalendářů, blogů, Twitteru, webinářů a Skypu.

.

**KONEČNÝ VÝSTUP**

Konečným výstupem může být například webinář nebo video. Konečný výstup by měl být poskytnut škole, rodičům a školní komunitě.

**FORMY PRÁCE NA PROJEKTU**

Mezi kritéria úspěšně realizovaného výukového scénáře založeného na společné práci patří:

* motivovaní studenti, kteří aktivně přispívají k plnění úkolů a jsou si jistější při práci ve skupinách;
* široká škála účelných činností, které zaujmou všechny žáky a budou pro ně výzvou;
* smysluplné využití tabletů, které má určitou přidanou hodnotu a je ze vzdělávacího hlediska odůvodněné;
* účinné využití nástrojů pro spolupráci;
* dobré vztahy mezi žáky; žáci, kteří si navzájem pomáhají – společně se učí a podporují méně zdatné spolužáky;
* zdokumentované úspěchy skupiny i jedinců, kteří ji tvoří;
* rozšíření spolupráce nad rámec projektu směrem k dalším učitelům;
* rodiče, kteří chápou a podporují způsob výuky založený na spolupráci.

Práce prezentovaná v tomto dokumentu je podporována Evropskou komisí v rámci Programu celoživotního učení – projekt Creative Classrooms Lab: Výuka s tablety (grantová smlouva 2012–5124/005-001). Výhradní odpovědnost za obsah tohoto dokumentu nesou členové konsorcia. Dokument nemusí nutně odrážet stanovisko Evropské komise. Komise nenese žádnou odpovědnost za jakékoliv užití zde obsažených informací.