CCL Summary Scenario Flipped Classroom

Evropský strategický projekt zaměřený na využívání tabletů ve školách.

[http://creative.eun.org](http://creative.eun.org/)

**VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ**

**TVORBA VÝUKOVÉHO OBSAHU**

 **SHRNUTÍ**

V tomto výukovém scénáři žáci tvoří interaktivní digitální obsah – například video, hru, prezentaci, učební modul nebo dokonce výukovou aplikaci – který mohou ostatní používat. Žáci se tak stanou tzv. „prosumers“: tedy nejen konzumenty obsahu, ale zároveň i jeho tvůrci a seznámí se s postupy a úskalími navrhování a vytváření obsahu v kontextu řešení autentického problému z reálného světa.

Zatímco tradiční učební obsah je statický a vytváří jej učitelé nebo autoři tištěných učebnic, elektronická komunikace 1:1 a zejména výuka za pomoci tabletu se stává živoucím systémem se soustavně aktualizovanými a proměnlivými vzdělávacími zdroji. Činnosti by proto měly být interaktivní: tvorba obsahu a jeho reflexe se stávají nedílnou součástí rozvoje znalostí a dovedností žáků.

Učitel by měl jasně stanovit téma a s žáky prodiskutovat podrobnosti, zejména co se týče upřesnění očekávaného výstupu, měl by však dbát na to, aby celá diskuse probíhala spíše směrem od žáků k učiteli, a ne od učitele k žákům. Téma projektu i jeho konečný výstup by měly reflektovat znalosti, dovednosti i časové možnosti žáků.

Tento scénář zahrnuje sedm výukových aktivit různé délky trvání: vymysli, pátrej, zmapuj, proveď, zeptej se, předělej, ukaž. Každý krok je v rámci procesu „projektového řízení“ vyhledávání, upřesňování, vytváření, testování a zveřejňování digitálních učebních materiálů/zdrojů velmi relevantní. Například aktivita spočívající v kladení otázek podporuje soustavné získávání zpětné vazby a upřesňování podoby konečného výstupu. Při práci na tomto úkolu si žáci mohou rozvíjet mnohé dovednosti 21. století, ale i hlouběji porozumět danému tématu.

Shrnutí CCL výukového scénáře Tvorba obsahu

**ROLE ŽÁKŮ**

Žáci pracují v různých studijních prostředích optimalizovaných pro práci na jednotlivých úkolech: ve třídě, ve škole nebo doma. Mohou pracovat samostatně, ve skupinách nebo jako celá třída, navíc lze v rámci hodnocení uplatnit soutěžní prvek.

**ROLE UČITELE**

Úlohou učitele je sledovat proces vytváření obsahu, instruovat, ověřovat zdroje nebo navrhovat další výukové zdroje, odkazy nebo materiál, podporovat a motivovat žáky a hodnotit jejich přínos pro práci na projektu.

**POUŽÍVÁNÍ INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ**

Hardware, který má být použit, zahrnuje tablety, videokamery a interaktivní tabule. Příklady konkrétního softwaru jsou software na vytváření myšlenkových map (Mind Mapping Software), Evernote, dále pak blogy, Wikipedie a portfolia pro sdílení průběžných výsledků a podnětné zpětné vazby. Podstatné je rovněž sdílení prostoru v cloudu k ukládání, sdílení a komentování prací.

**KONEČNÝ VÝSTUP**

Předpokládá se, že konečný výstup bude takové technické a pedagogické kvality, aby mohl být zveřejněn na internetu a používán či dále upravován jinými školami nebo třídami, a to učiteli i žáky. Žáci by měli také prodiskutovat otázky ochrany autorských práv a přístup k otevřeným vzdělávacím zdrojům.

 **FORMY PRÁCE NA PROJEKTU**

Mezi kritéria úspěšné tvorby obsahu patří:

* učení prostřednictvím vytváření obsahu: orientace na učení i na mechanismy vytváření obsahu, což vůbec není snadné!
* vhodná kombinace činností ve třídě a mimo ni
* žáci rozvíjí své kritické dovednosti, mediální gramotnost a učí se, v čem spočívá správné učení
* efektivní využívání tabletů
* schválená kritéria „správného obsahu“
* konečný výstup, který vyplní „mezeru na trhu“, je dostupný, vhodně využívá technologie a mohou jej využívat a přizpůsobovat učitelé i žáci

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.