CCL Summary Scenario Flipped Classroom

 Evropský strategický projekt zaměřený na využití tabletů ve školách

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

**VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ**

 **PŘEVRÁCENÁ TŘÍDA (FLIPPED CLASSROOM)**

 **SHRNUTÍ**

Cílem tohoto výukového scénáře je vytvořit návrh aktivit, které pro realizaci výukových cílů využívají jak diskusi ve třídách, tak i sdílení a přístup žáků k online obsahu mimo třídu a školní výuku. Tento způsob učení vychází ze skutečnosti, že díky vzrůstajícímu vybavení domácností počítači a tablety se učební proces může odehrávat kdykoli a kdekoli.

V době, kdy pomalu mizí časová a prostorová omezení vzdělávání, je důležité se zamyslet nad cílem výuky a nad tím, zda je nutné realizovat celý vzdělávací proces ve třídě za přítomnosti učitele či zda není možné některé aktivity přesunout mimo ni. Koncept převrácené třídy přesouvá aktivity realizované obvykle v průběhu vyučovací hodiny do oblasti domácí přípravy žáka. Princip převrácené třídy využívá potenciálu digitálních technologií k seznámení žáků s tématem. Učitelé sice mohou prezentovat, ukazovat a vytvářet modelové situace, totéž lze však realizovat i za použití online zdrojů mimo školu (zjednodušeně řečeno lze učení pomocí převrácené třídy popsat jako „domácí sledování videí“). Učitel tak získá prostor pro prohlubování znalostí a komplexnější interakci s žáky v době strávené ve třídě.

 **ROLE ŽÁKŮ**

Tento výukový scénář se zaměřuje na rozvíjení dovedností žáků spočívajících ve vyhledávání informací a kritickém myšlení, a to prostřednictvím spolupráce nebo samostatné práce žáků. Třída je prostorem pro prezentaci výsledků práce žáků, vzájemnou zpětnou vazbu, diskusi o tématech a plánování.

Tento scénář stejně jako jiné výukové scénáře zahrnuje sedm výukových aktivit různé délky trvání: vymysli, pátrej, zmapuj, proveď, zeptej se, předělej, ukaž.

 Shrnutí CCL výukového scénáře Flipped Classroom – Výklad naruby

 **ROLE UČITELE**

Důležitá role učitele spočívá v tom, že definuje předmět a téma (výukový scénář lze uzpůsobit jakémukoliv tématu), cíle, rozhodne, které činnosti jsou pro metodu převrácené třídy nejvhodnější, a pozoruje, kontroluje, motivuje, podněcuje a podporuje žáky – tato role se liší od tradičního vnímání učitele jakožto zdroje informací.

 **POUŽÍVÁNÍ INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ**

Žáci jsou podporováni v tom, aby dle možností využívali tablety a interaktivní tabule. V této metodě výuky se rovněž uplatní nástroje spolupráce, PowerPoint, OneNote, Team Up, Classdojo, Kodu, Scratch a Audacity. Důležitými nástroji jsou rovněž vytváření videí a jejich šíření prostřednictvím YouTube, sociálních sítí, Skype a dalších virtuálních výukových prostředí.

 **KONEČNÝ VÝSTUP**

Výstupem práce žáků může být video nebo jiný typ dokumentu. Tento produkt lze následně použít i v jiných třídách a školách.

 **JAK MÁ METODA „PŘEVRÁCENÉ TŘÍDY“ SPRÁVNĚ VYPADAT?**

* smysluplné, dosažitelné a pedagogicky cenné činnosti mimo školu; převrácená třída není jen módní název pro práci doma nebo sledování videí!
* vhodná kombinace úkolů prováděných ve škole a mimo ni
* činnosti, které vedou žáky ke spolupráci a komunikaci mimo školu
* rozlišení a personalizace úkolů pro jednotlivé žáky, více prostoru k přístupu ke zdrojům mimo školu (i v ní)
* vhodné a ze vzdělávacího hlediska odůvodněné použití tabletů a technologií je přidanou hodnotou
* pomoc žákům, kteří se mimo školu nemohou připojit k internetu, nalezení prostoru a času na práci, atd.
* učitelé vstupují do více rolí a citlivě působí na vzdělávání mimo školu (mohou vyvstat otázky týkající se soukromí a obavy o narušování rodinného života a volného času)
* v metodě převrácené třídy je posílena role rodičů, kteří tak mají lepší přehled o vzdělávání a pokroku svých dětí
* metoda převrácené třídy umožňuje rychlou kontrolu splnění zadání úkolu i jeho pochopení, je prokázáno, že díky metodě převrácené třídy bylo dosaženo hlubšího nebo účinnějšího osvojení si učiva oproti tradičním metodám

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 odrážet stanovisko Evropské komise. Komise nenese žádnou zodpovědnost za jakékoliv užití zde obsažených informací.