Policy Maker Scenario: Collaboration 2013



Evropský strategický projekt zaměřený na využití tabletů ve školách

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

**VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ CCL**

**PERSONALIZACE**

**Informace o výukovém scénáři**

**PROJEKT:** Creative Classrooms Lab – Výuka s tablety

**TÉMA:** Personalizace

**AUTOŘI:**

Valerie Thompson (e-Learning Foundation, Spojené království)

Pavla Šabatková (DZS, Česká republika)

Kristina Valantinienė (CITE, Litva)

**VYTVOŘENO:** Brusel, 21. května 2013

**REALIZACE:** 1.pilotní fáze (listopad

2013 – duben 2014)

Na prvním workshopu  projektu CCL (Creative Classrooms Lab – Využití tabletů ve školách) konaném v květnu 2013 v Bruselu vznikly čtyři výukové scénáře v oblastech personalizace, spolupráce, tvorba výukového obsahu a flipped classroom („převrácená třída“).

V průběhu workshopu v červnu 2013 pak partneři projektu společně s vedoucími učiteli vypracovali modelové hodiny. Na jejich základě nakonec všichni učitelé zapojení do projektu CCL vypracovali své **vlastní přípravy na vyučovací hodiny.**

Vlastní příprava na vyučovací hodiny byla pro pilotní učitele vodítkem při využívání tabletů během **první fáze** **projektu CCL**, zahájené v listopadu 2013. Tento výukový scénář partnerů projektu tedy slouží jako základ pro modelové hodiny i vlastní přípravy na vyučovací hodiny pilotních učitelů a ovlivňuje využití tabletů při výuce na téma **personalizace**.

**JEDNOTLIVÉ ETAPY PROJEKTU CCL**

**Výukové scénáře**

**Modelové hodiny + výukové aktivity**

**Vlastní příprava učitele na vyučovací hodiny**

**– Detail / kontext**

**+**

První workshop

***květen 2013.***

Vytvoření první sady výukových scénářů a

modelových hodin

***červen* – *září 2013.***

První fáze pilotování výuky založené na vytvořených výukových scénářích a modelových hodinách

***listopad 2013 – duben 2014.***

První výsledky pozorování a konání druhého workshopu

***červen 2014.***

Hodnocení výsledků a monitorovacích návštěv na školách během závěrečného workshopu

***březen 2015***

Druhá fáze pilotování na školách s novou sadou výukových scénářů

***říjen 2014 - leden 2015.***

Vypracování druhé sady výukových scénářů a modelových hodin, které reflektují zkušenosti z první fáze projektu ***květen-září 2014***

**VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ: PERSONALIZACE**

**PROBLÉMY, NA KTERÉ TENTO VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ REAGUJE**

* zohlednění individuální rychlosti a stylu učení jednotlivého žáka
* zohlednění domácího prostředí (podmínek) žáka
* zvýšená podpora poskytovaná některým žákům
* poskytnutí nástrojů, které žákům umožní učení mimo školní třídu

KDO JE DO VÝUKOVÉHO SCÉNÁŘE ZAPOJEN? JAKÉ JSOU FUNKCE JEDNOTLIVÝCH ÚČASTNÍKŮ?

|  |  |
| --- | --- |
| **Učitelé:** | * uzpůsobit na míru učební zdroje/materiály * připravovat podmínky * přivést podporu zvenčí * poskytovat zpětnou vazbu a evaluaci |
| **Rodiče:** |  reagovat na návrhy učitelů |
| **Knihovníci:** |  využít potenciál zdrojů |
| **Odborníci a rádci:** |  poskytnout vstup během interakce, která zahrnuje rádce a žáka |
| **Žáci:** |  zapojit se s pozitivním přístupem do programu, včetně žáků se speciálními potřebami a zvláště nadaných žáků |

JAKÁ TECHNOLOGIE SE V RÁMCI VÝUKOVÉHO SCÉNÁŘE POUŽÍVÁ? JAK SE POUŽÍVÁ?

* individuální mobilní zařízení *(tablety)*

 nástroje pro hodnocení *(podle vlastní volby, volitelné)*

 cloudové prostředí *(např. Google Docs)* nebo školní server

 software a různé aplikace

 vzdálený přístup ke školnímu serveru *(učitelé, studenti a rodiče)*

 interaktivní tabule

 hlasovací systémy

NA JAKÝ HLAVNÍ CÍL SE VÁŠ VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ ZAMĚŘUJE?

 posunout se vzdělávacího přístupu, v němž je **ústřední postavou učitel,** k **přístupu, v němž je v centru pozornosti žák**

 zlepšit individuální **sebeúctu** žáků

 zlepšit **motivaci** žáků a zlepšit jejich **výsledky**

 pomoci každému dítěti, aby vytěžilo co nejvíce ze svého talentu a potenciálu

 tento postup poskytuje všem dětem **stejnou příležitost** prokázat své schopnosti a uspět ve vzdělávání

KDE SE VÝUKOVÉ SCÉNÁŘE KONAJÍ?

Kdykoli a kdekoli by se žáci chtěli vzdělávat, např.:

 ve třídě

* v místní knihovně
* doma
* u prarodičů
* u přátel *(domácí práce, projekty)*
* venku
* na internetu *(samostatně nebo s přáteli)*

KDY SE VÝUKOVÉ SCÉNÁŘE KONAJÍ?

 ve školní třídě, pokud možno práce ve skupinách, které sdílí výstupy

 po vyučování *(jednotlivým žákům mohou být zadány odlišné domácí práce/úkoly)*

JAK SE SCÉNÁŘ REALIZUJE?

|  |  |
| --- | --- |
| **Učitel:** | * **posuzuje** individuální učební **potřeby** žáků, jejich **dovednosti** a také **zájmy**, aby mohl na základě těchto poznatků **utvořit skupiny** * **přizpůsobuje zadávanou práci** těmto faktorům * **zapojuje rodiče** do činností, které se zaměřují na jejich dítěte |
| **Škola:** | * má zařízení, které **pomáhá žákům se speciálními potřebami** (dyslexie, zhoršené slyšení, zhoršené vidění apod.) * vytvoří šablonu elektronického portfolia /deníku |
| **Rodiče:** | * mají **přístup** k **informacím** o svém dítěti * **podporují učební proces** svého dítěte |
| **Odborníci a mentoři:** | * jsou přizváni učiteli |
| **Žáci:** | * **tvoří** zadaný **obsah** |

**GEORGŮV TYPICKÝ ŠKOLNÍ DEN**

George vstane a během snídaně se podívá **pomocí speciální aplikace** na tabletu na **školní rozvrh**. Všimne si připomínky, že nesmí zapomenout e-mailem odeslat sloh, který dostal zadaný minulý týden.

Jde do školy. První vyučovací hodina je **čtení**. Třída se rozdělí **na 4 skupiny** *(které učitelka pečlivě rozdělila na základě jejich schopností)*. Každá skupina má jiný úkol, který odpovídá jejich schopnostem. Georgova skupina si už dříve procvičovala plynulost čtení a George cítí, že ten úkol může splnit, protože ví, že čte stejně dobře jako ostatní v jeho skupině, a nestydí se. Pokud si učitelka všimne, že George má s plněním úkolu problémy, kontaktuje buď jeho rodiče, nebo jeho mentora a navrhne jim, aby s Georgem večer více četli.

Příští vyučovací hodina je Georgova oblíbená **matematika**. George je v nejvyšší skupině, jejímž úkolem je **vyvinout** **aplikaci** pro zbytek třídy.

Učitelka se domnívá, že George by mohl být mírně **dyslektický**. Požádá ho, aby vyplnil **on-line test** a ona si mohla ověřit svoji domněnku. Na základě výsledků testu se ukáže, že měla pravdu. Pošle George za **IT koordinátorem**, který mu na tabletu změní nastavení písma a barvu pozadí.

Když George přijde domů, uloží si vytvořenou **aplikaci** do svého **elektronického portfolia**, aby ji mohl v budoucnu ještě využít.Ukáže ji také mamince, které se aplikace moc líbí.

**PŘÍLOHA 1: ITEC MODEL VYSPĚLOSTI PROCESU INOVACE**

iTEC model vyspělosti procesu inovace vznikl v rámci projektu iTEC ([http://itec.eun.org](http://itec.eun.org/)). Tento model ukazuje několik **postupných fází inovační vyspělosti instituce**, kupříkladu školy. Jak vzdělávací instituce postupují od jedné fáze k druhé ve směru šipky, vyspělost procesu inovace stoupá, např. zavedení výukového scénáře posouvá instituci z fáze „vyměnit“ do fáze „obohatit“ a dalo by se tedy charakterizovat jako inovativní v  kontextu dané instituce. V rámci této **sebehodnotící činnosti** zúčastněné osoby organizace/instituce a/nebo účastníci workshopu určí, kde se na škále modelu vyspělosti daná organizace aktuálně nachází. Cílem tohoto sebehodnocení (jež bylo součástí prvního integračního workshopu k projektu CCL v květnu 2013) je zohlednit záměr zavést nové technologie do škol a zajistit skrze tento proces kvalitu vytvořených výukových scénářů.

Od čeho:

Obohatit

K čemu:

Posílit

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5** | **Umožnit** nově definováno + inovativní používání | o Technologie podporuje nové vzdělávací služby, které jdou nad rámec institucionálních hranic.  o Mobilní a lokační technologie podporují „flexibilní výuku a učení.  o Žák jakožto spolutvůrce výukového procesu s podporou inteligentního obsahu a analytických metod. |
| **4** | **Rozšířit**  přestavba a integrace sítě | o Všudypřítomné, integrované, dokonale propojené technologie podporují žákovu volbu nástrojů a personalizaci za hranicí školní třídy.  o žák stojí v centru distribuce, propojení a organizace výuky a procesu učení  o Žáci přebírají kontrolu nad procesem učení za pomoci technologie, která jim pomáhá proces učení řídit. |
| **3** | **Posílit**  přestavba procesu | o Výuka a učení jsou „přetransformované“ tak, aby mohly zahrnovat nové technologie a staví na výzkumu během učení a poznávání.  o Institucionálně zakotvená technologie podporuje tok obsahu a dat a zajišťuje integrovaný přístup k výuce, učení a hodnocení.  o Žák jakožto „producent“, který využívá síťové technologie k modelování a práci. |
| **2** | **Obohatit**  vnitřní koordinace | o Technologie používaná interaktivně k zajištění diferencovaného přístupu v rámci třídy.  o Technologie podporuje řadu různých výukových směrů.  o Žák jakožto „uživatel“ technologických nástrojů a zdrojů. |
| **1** | **Vyměnit**  omezené používání | o Technologie používaná v rámci stávajících výukových přístupů.  o Výuku řídí učitel a probíhá ve třídě.  o Žák jakožto „konzument“ obsahu výuky a příjemce zdrojů. |

**fáze procesu inovace**

**fáze procesu inovace**

**fáze procesu inovace**

**fáze procesu inovace**

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.