

CCL Summary Scenario Flipped Classroom

**VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ**

1. **pilotní fáze: PERSONALIZACE**

**SHRNUTÍ**

Hlavním cílem tohoto výukového scénáře je personalizace vzdělávání, tj. navržení aktivit, které odpovídají potřebám, kompetencím, schopnostem a vzdělávacím preferencím jednotlivých žáků – na rozdíl od výuky, kdy je třída považována za ucelenou skupinu směřující ke společnému vzdělávacímu cíli.

Personalizované (osobně zaměřené) vzdělávání je náročné, učitel při něm využije všech svých pedagogických dovedností a zkušeností. Je nezbytné, aby učitelé znali schopnosti i silné a slabé stránky jednotlivých žáků a mohli tak navrhnout vhodné, podnětné a motivující aktivity.

Tématem navrženým ve výukovém scénáři je „tření“, téma, které je ve většině zemí součástí učebních osnov fyziky. Tento scénář stejně jako jiné výukové scénáře zahrnuje sedm učebních aktivit různého trvání: vymysli, pátrej, zmapuj, proveď, zeptej se, předělej, ukaž.

**ROLE ŽÁKŮ**

V tomto výukovém scénáři žáci k vytvoření konečného výstupu – videa, blogu, internetové stránky nebo e‑knihy – postupují vlastní cestou. Od žáků se očekává, že budou vyhledávat informace a rozvíjet svou schopnost využívat různých zdrojů informací. Učitelé i žáci budou diskutovat o problematice autorských práv a postupů při získávání informací na internetu.

 Shrnutí CCL výukového scénáře Personalizace

**ROLE UČITELE**

Učitel by měl usnadňovat a podporovat individuální práci a současně rozhodovat o tom, do jaké míry má být vzdělávání personalizováno, například sjednávat individuální vzdělávací plány a cíle nebo v některých případech volit částečně odlišný přístup nabízející několik způsobů výuky, z nichž každý by byl přizpůsoben širší skupině žáků. Pokud úkol vyžaduje vytváření dvojic, skupin a týmů, mělo by se tak dít na základě osobních zájmů a dosažené úrovně.

**ROLE RODIČŮ**

Rodiče mají v tomto scénáři významnou úlohu, působí jako dohlížitelé i podporovatelé a pomáhají učiteli porozumět zájmům, potřebám, dřívějším zkušenostem a situaci žáků.

**POUŽÍVÁNÍ INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ**

Tento scénář může realizovat vysoce kvalifikovaný učitel za pomoci technologií a digitálních vzdělávacích prostředků – nelze očekávat, že učitel každý den vytvoří 30 odlišných hodin, pro každého žáka jednu. Nabízí se proto použití tabletů, personalizovaných vzdělávacích prostředků (například tutoringu, mentoringu nebo personalizovaných vzdělávacích aplikací a virtuálních výukových prostředí) a personalizovaného učebního prostředí. Účinným pojetím takového výukového scénáře může být rovněž individuální shromažďování zdrojů v personalizovaném učebním prostředí na tabletu, zejména prostřednictvím personalizovaných aplikací, obsahu a/nebo učebních aktivit.

Lze využívat digitální nástroje, zejména nástroje sociálních médií, a výuková prostředí. Software zahrnuje myšlenkové mapy, grafické ztvárnění, tabulky a multimediální aplikace. Pro uchovávání studijních plánů, dokumentace pokroku a výsledků v podobě výtvorů (artefaktů) je vhodné osobní elektronické portfolio nebo deník žáka.

**JAK MŮŽETE POZNAT, ŽE JE UČENÍ PERSONALIZOVANÉ?**

* učitel zná žáky jako osobnosti a je v kontaktu s jejich rodiči
* žák má cíle a učební plán, které jsou mu přizpůsobeny na míru
* kombinují se tablety a řada dalších nástrojů a služeb, což umožňuje a podporuje personalizaci a přináší úspory času a energie učitele!
* doklady dosaženého pokroku a výsledků jsou uchovávány digitálně

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 konzorcia. Dokument nemusí nutně odrážet stanovisko Evropské komise. Komise nenese žádnou zodpovědnost za jakékoliv užití zde obsažených informací.