

Digitální technologie a média ve výuce

Termín konání: 15. května 2015, 9 – 15 hod

Místo konání: Ústav pro studium totalitních režimů, Siwiewcova 2, Praha 3

Lektoři: Vojtěch Ripka, Ph.D., Mgr. Jaroslav Pinkas, Mgr. Čeněk Pýcha, Václav Smyčka, Tomáš Mikeska, Vít Šisler

Kontaktní osoba: Mgr. Anna Macourková, anna.macourkova@ustrcr.cz, 221 008 314

Rozvoj informačních technologií v první dekádě 21. století staví před učitele humanitních předmětů nejednu výzvu. Pod vlivem digitálních technologií se proměňují kognitivní procesy i učební návyky mladé generace. Průzkumy formování historického vědomí shodně považují média za nejvýznamnější faktor vytváření našich představ o minulosti. Jak by na tyto proměny měl reagovat školní dějepis v 21. století? Využívají učitelé digitální učební materiály a aplikace s cílem inovovat humanitní vzdělávání, nebo se digitálním inovacím spíše brání?

9:00–9:30 Výuka v éře digitálních technologií (Vojtěch Ripka)

Úvodní přednáška shrnuje základní rysy současné proměny výuky, ovlivněné digitálními technologiemi. Věnuje se objasnění konceptů digitální gramotnosti a digitální demence. Přiblíží postoj učitelů a vzdělávacích subjektů včetně MŠMT k využití médií a digitálních učebních pomůcek ve výuce. Na příkladech domácích i zahraničních výzkumů a vzdělávacích aplikací (Khanova škola, Duolingo, SimCityEdu aj.) nabízí účastníkům rámec pro reflexi jejich vlastní zkušenosti z praxe.

9:30–10:40 Počítačové simulace jako výuková pomůcka (Jaroslav Pinkas, Vít Šisler, FF UK)

Gamifikace neboli využití herních principů ve vzdělávání za účelem motivace a zefektivnění výuky je výchozím principem nové interaktivní vzdělávací hry *Československo 1939–1989*. Cílem hry není nechat studenta vyhrát či prohrát, ale provést ho předem připraveným strukturovaným procesem, který mu přiblíží klíčové okamžiky československých soudobých dějin a umožní mu rozvíjet dovednosti potřebné pro sběr a analýzu informací o minulosti. Vzdělávací blok je provázen praktickými ukázkami využití hry, která bude v nadcházejícím školním roce distribuována do škol. Na případné dotazy bude odpovídat i vedoucí vývojového týmu Vít Šisler.

10:40–11:10 Přestávka na občerstvení

11:10–11:50 Škola jako spolutvůrce historického poznání v éře digitálních technologií (Čeněk Pýcha)

Digitální aplikace dnes běžně rozšiřují sociální realitu žáků. Jejich výhodou je, že předávání znalostí propojují s konkrétním prostorem v terénu a historickým časem a současně rozvíjejí orientační a pátrací dovednosti uživatelů. Blok se zaměří na představení základních funkčních vlastností a vzdělávacích potenciálů geolokačních aplikací s historickou tematikou.

11:50–13:00 **Wikipedie: vzpomínkové médium i pomůcka učitele (Václav Smyčka, FF UK)**

Zatímco pro studenty představuje Wikipedie oblíbenou pomůcku pro snadné vyhledávání informací, učiteli je mnohdy vnímána jako nepřítel kritické práce s informacemi. Kritizována je pochybná odbornost článků, které neprochází žádnou redakční kontrolou, a dále nízká úroveň citačních zásad. Blok se zaměří na to, jak funguje vytváření dějin na wikipedii a jak z ní lze vytvořit prospěšný pedagogický nástroj dějepisné a mediální výuky.

13:00–13:30 Přestávka na občerstvení

13:30–14:30 **Digitální učební materiály: pokus o “inovaci” výuky? (Tomáš Mikeska, Gymnázium Evolution a Pedf UK)**

Ministerstvo školství s využitím evropských sociálních fondů finančně podpořilo v minulých letech tvorbu tisícovek digitálních učebních materiálů. Blok se bude věnovat jejich odborné evaluaci a s ohledem na zahraniční klíčové vzdělávací koncepty se pokusí odpovědět na otázku, jaká je kvalita českých DUM.

14:30–15:00 **Závěr, diskuze, vyplnění evaluačních dotazníků**