

Digitální wellbeing ve škole

Bořivoj Brdička

[Spomocnik.net](https://spomocnik.net)

bobr@cesnet.cz

[Spomocnik.cz](https://spomocnik.cz)

JŠI, SKAV, NPI

důchodce z Ráje



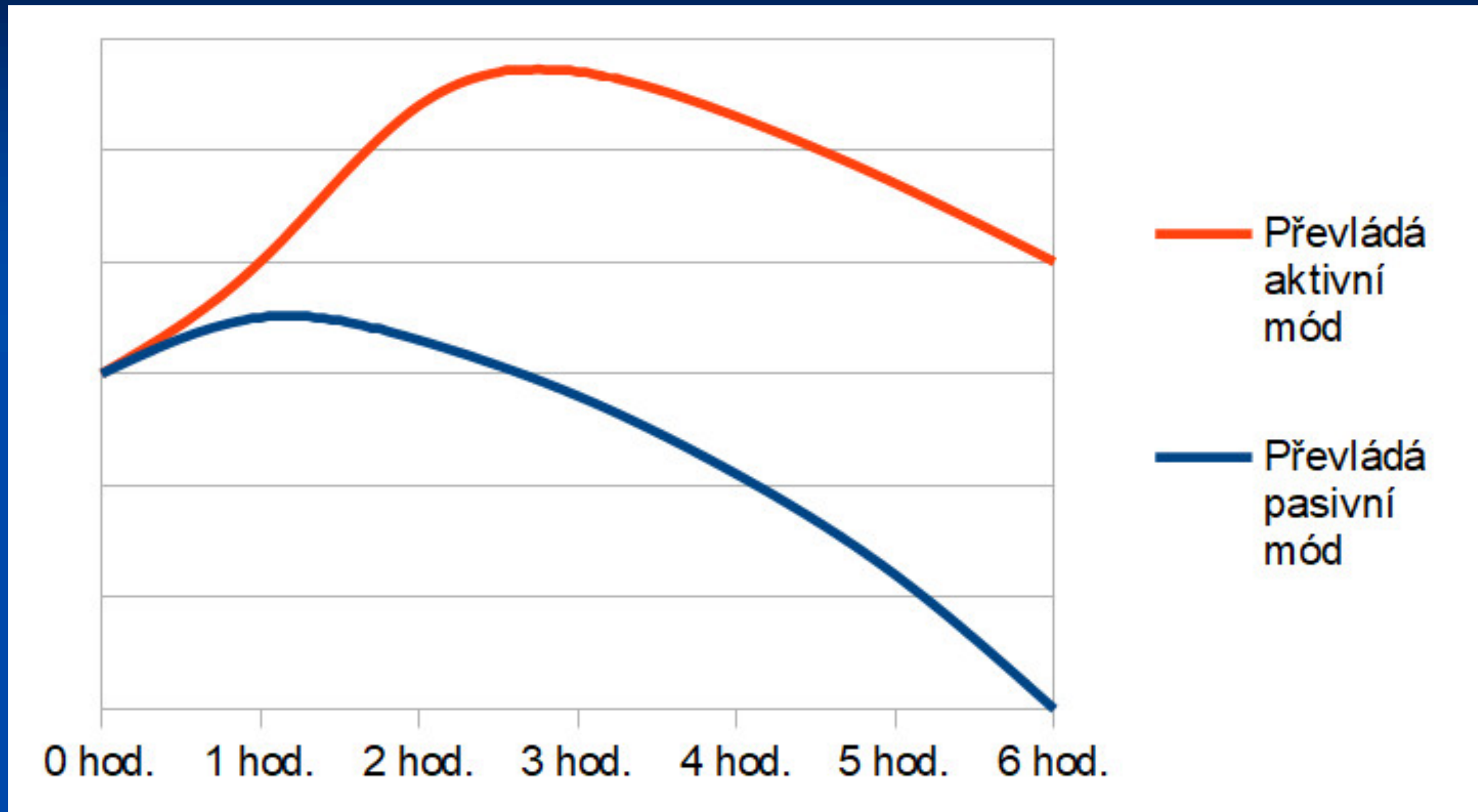
@bobr_cz



@spomocnik



Jak může způsob využití technologií ovlivnit wellbeing



Hypotetický vliv módu využití digitálních technologií na wellbeing v závislosti na čase (hod./den)

Digitální wellbeing pro Strategii 2030+



Podstatné je, CO!

Dopad (screen time) na wellbeing	
<i>pasivní mód</i>	<i>aktivní mód</i>
sledování videa, bezcílné surfování, hraní stupidních her	čtení s porozuměním, bádání, řešení problému, tvorba
NEGATIVNÍ	POZITIVNÍ

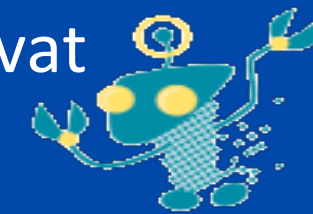


Beth Holland

post-doktorandka University of Rhode Island, ředitelka Digital Equity Project CoSN, navigátorka mezi vědou a praxí

behaviorismus/konstruktivismus
instruktivní/konstruktivní aktivita

Neřešte zda, ale co děti s přístroji dělají.

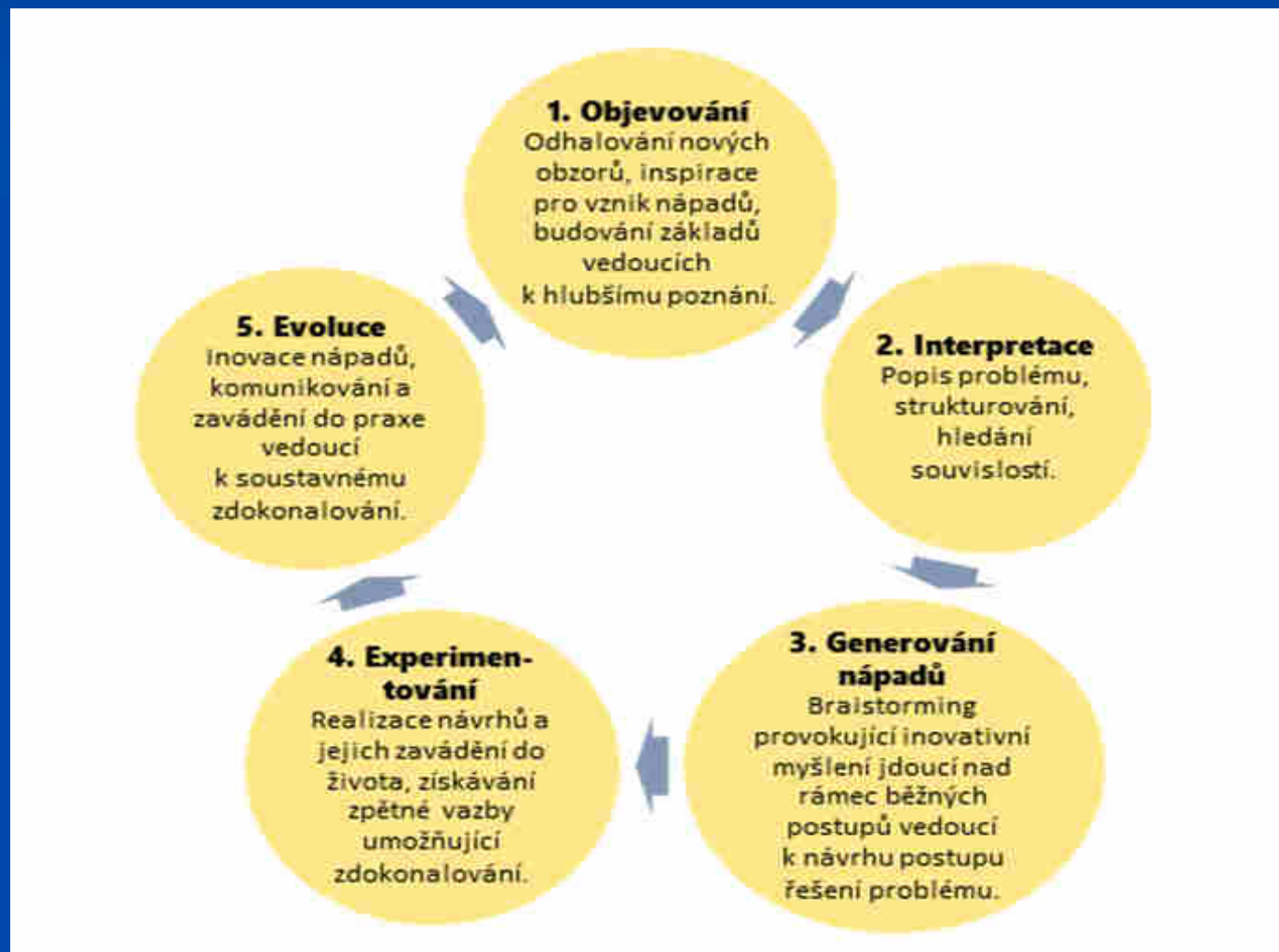


Tvořivé myšlení

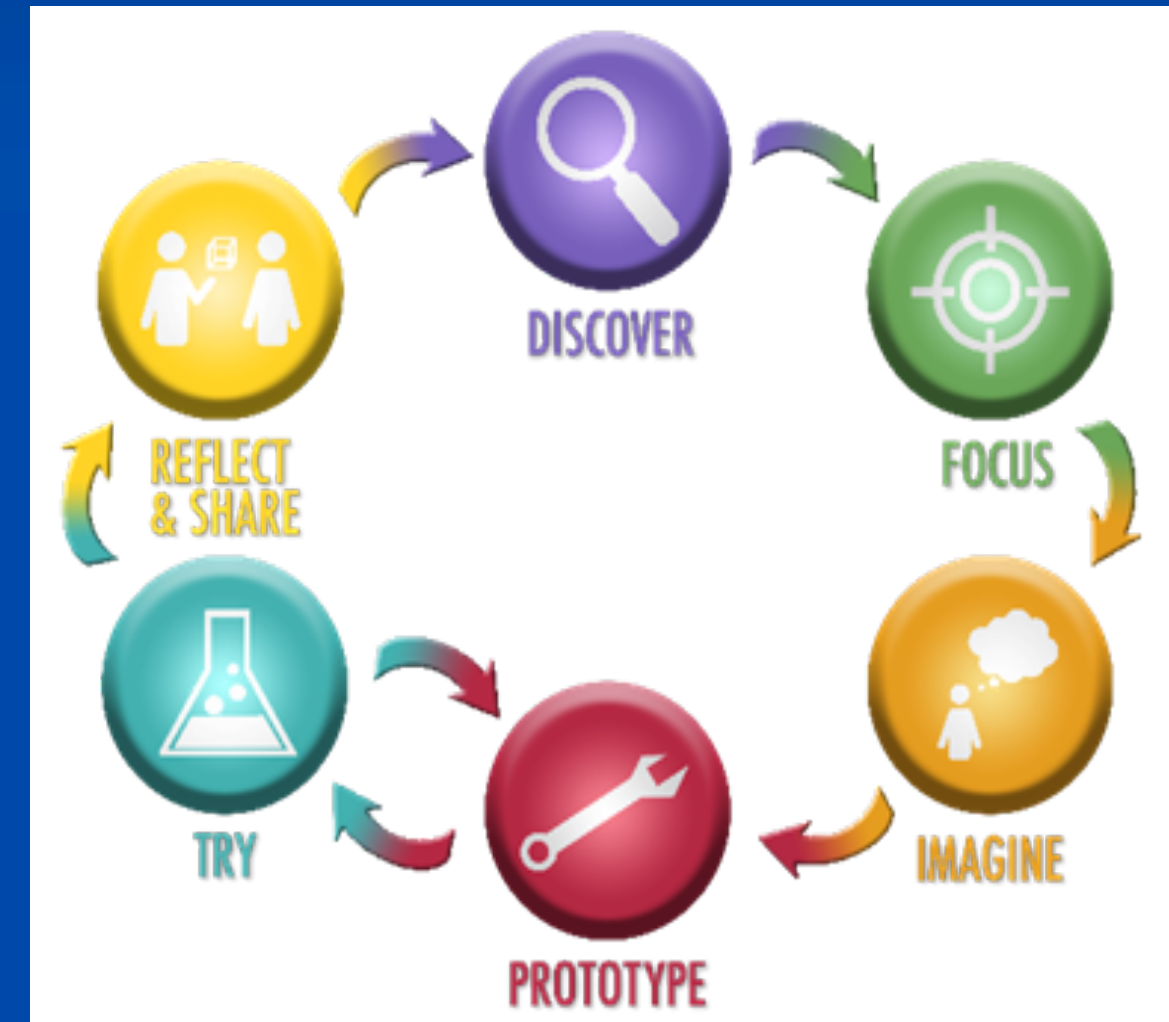
K získání znalostí je třeba si vyhrnout rukávy, zamazat si ruce a dát se do práce.

Seymour Papert (profesor MIT, žák Piageta, autor Loga), The Children's Machine, 1993

Model tvořivého myšlení IDEO (Stanford)



Model tvořivého myšlení MIT



Resnickovy
mýty o
kreativitě

Osobní tvořivost jako mezinárodní hnutí transformující školství

Do it yourself

Hodina géniů podle A. J. Julianiho



Tvorba
součástí
obsahu
Stephen Downes,
E-Learning 3.0,
2018

Propast tvořivosti (creative chasm)

<i>konzum</i>	<i>tvorba</i>
sledování videa 158/160	tvorba a editace videa 4/160
poslech audia 160/160	tvorba a editace audia 3/160
hraní počítačových her 153/160	tvorba počítačových her 0/160

SPENCER, John T. 4 Stages of Personalization (Music Metaphors Included). 2011.

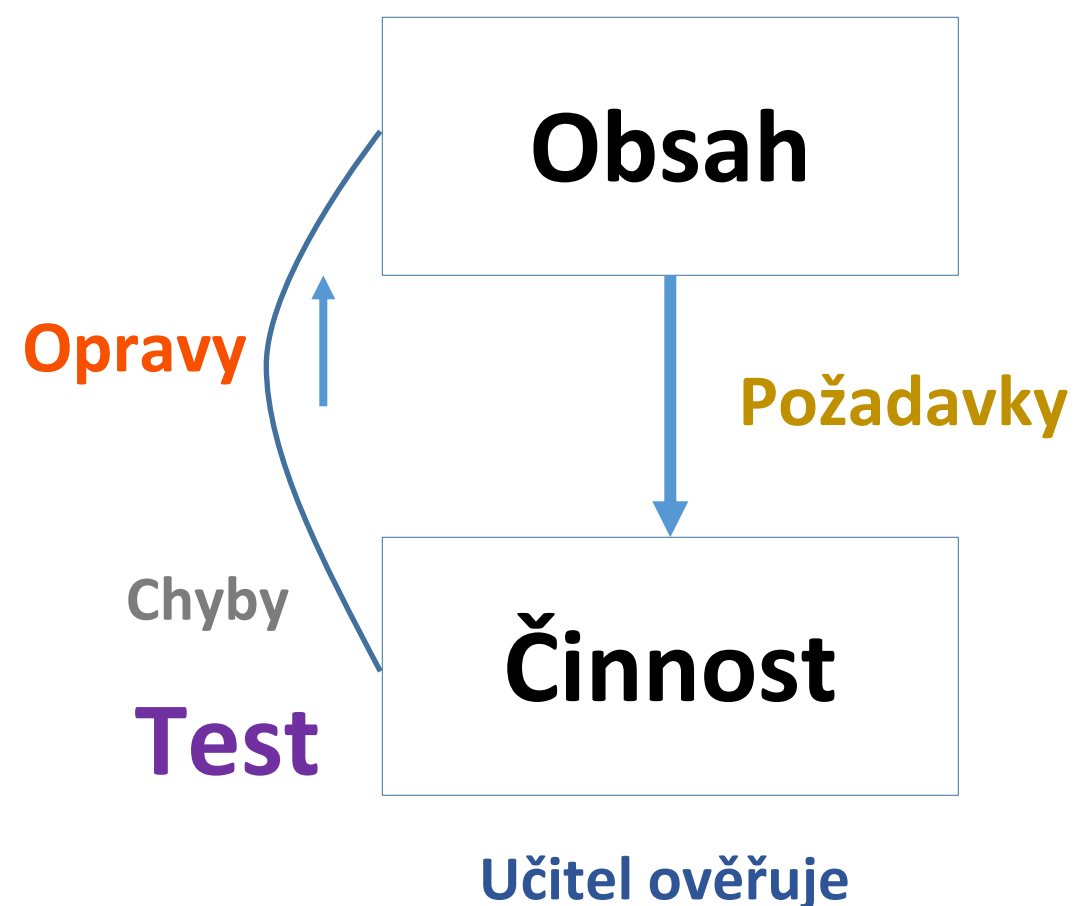


Personalizované vs. personální

Orientace

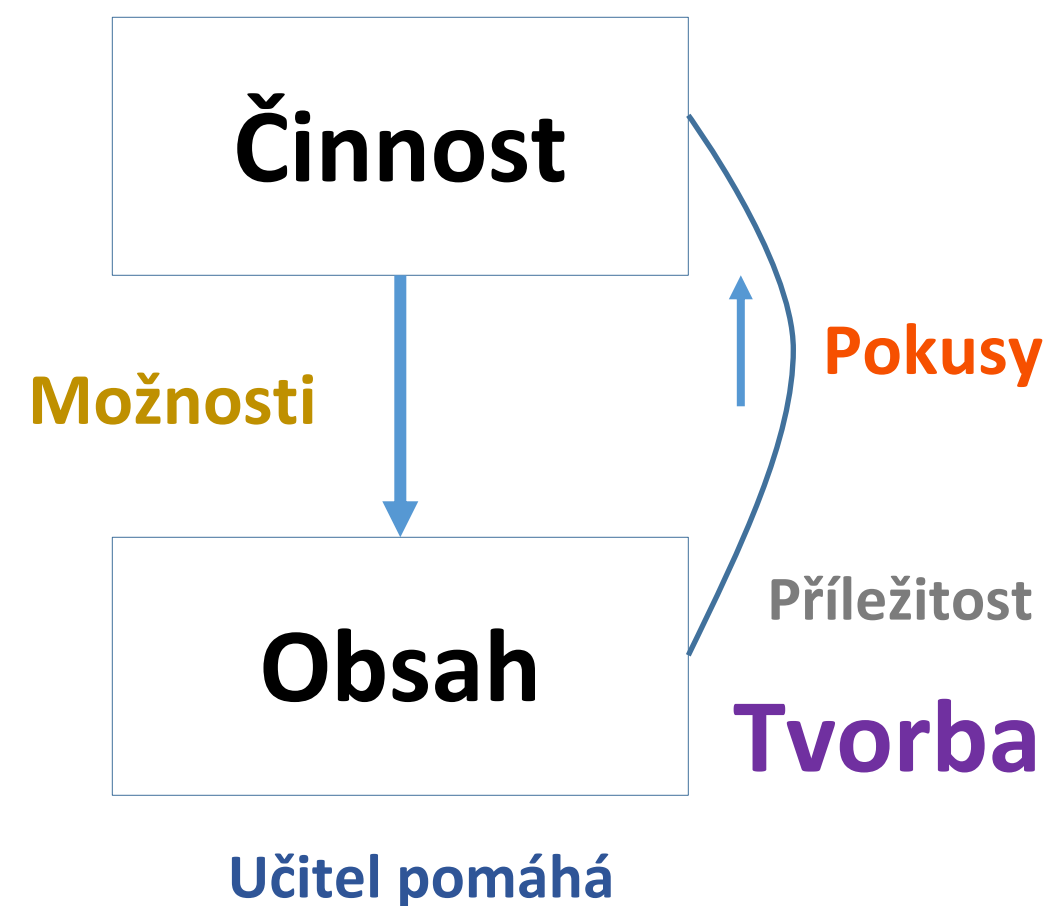
Na učitele

Definován ideální cíl



Na žáka

Definován žádaný cíl



Stephen Downes - *Personal and Personalized Learning*, 2017.



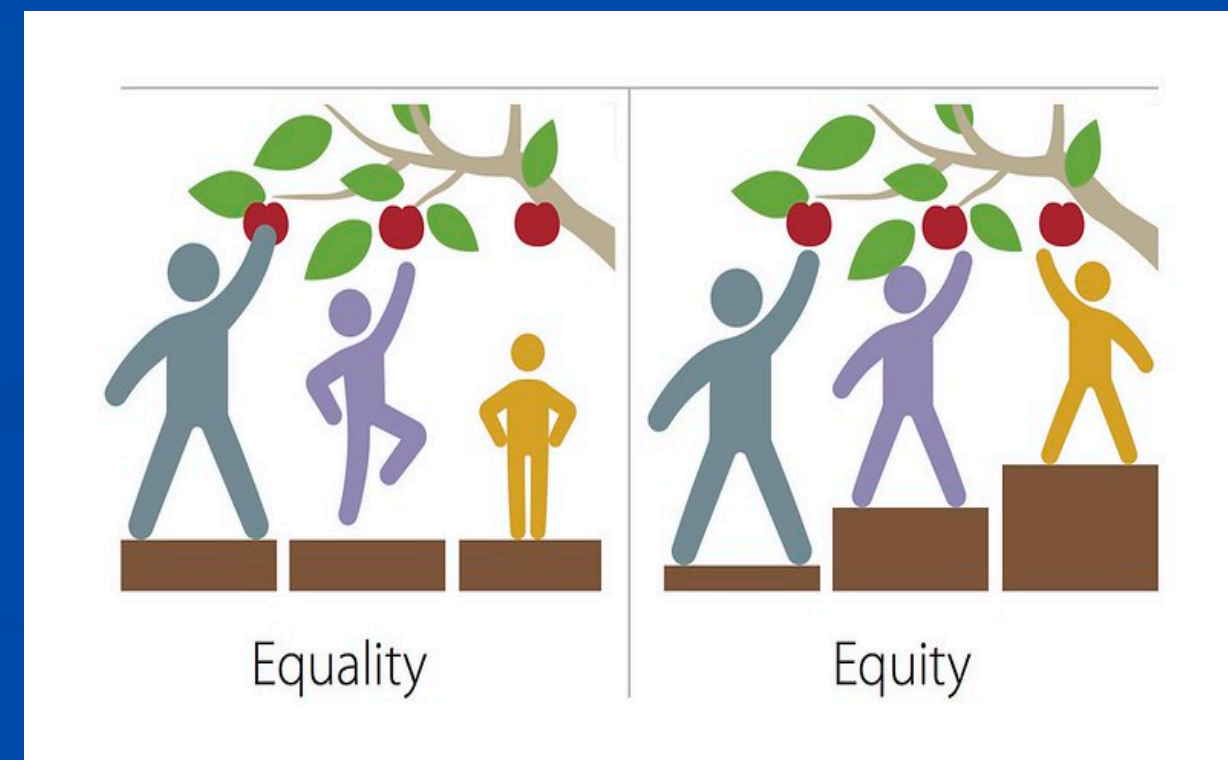
Jak vypadá na kompetence orientovaná výuka?

1. Žáci jsou soustavně vedeni k tomu, aby dělali důležitá rozhodnutí ohledně svého učení – co se budou učit, jak budou aplikovat a demonstrovat výsledky.
2. Hodnocení je smysluplná, pozitivní a posilující zkušenost žáků s učením, jež přináší včasné, relevantní a motivující důkazy.
3. Žáci dostávají včasnou a diferencovanou podporu podle svých individuálních vzdělávacích potřeb.
4. Žáci postupují na základě důkazů o mistrovství, nikoli v závislosti na době ve škole strávené.
5. Žáci se aktivně učí různými způsoby a různou rychlostí.
6. Strategie k zajištění rovnosti všech žáků jsou zakořeněny v kultuře i ve struktuře a pedagogice škol včetně celých vzdělávacích systémů.
7. Očekávané výsledky učení (znalosti, dovednosti) jsou jasně definované, transparentní, měřitelné a přenositelné.

Personalizace podle
EdTechTeacher

Matoušův efekt:

"Kdo má, tomu bude dáno,"
(Mt 13,12)



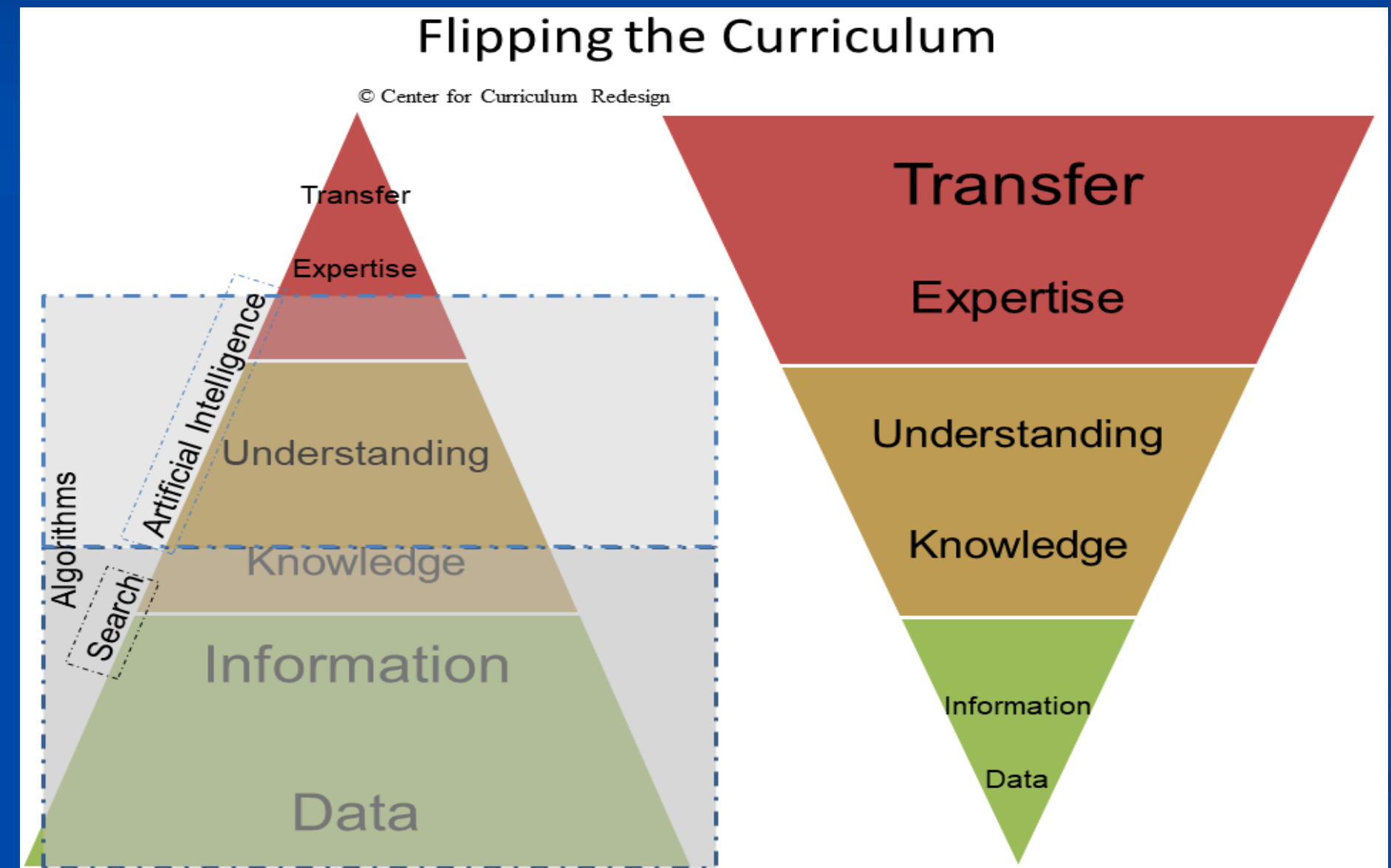
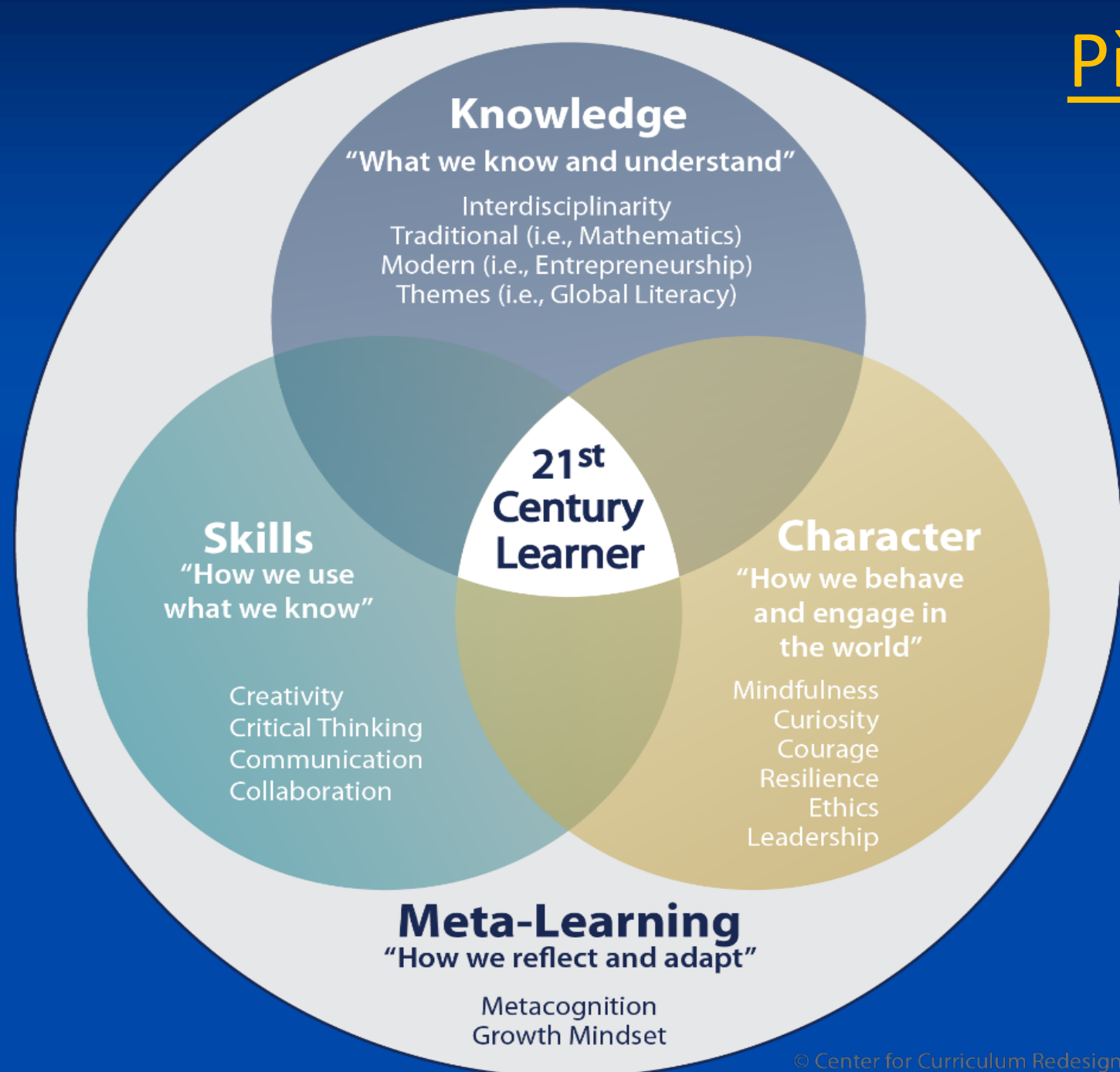
Mýtus meritokracie podle
Education Elements

Christensen Institute



Velká revize RVP ZV 2023

Převrácené čtyřrozměrné kurikulum



<https://curriculumredesign.org/>





Děkuji všem lidem, kteří mi stále pomáhají hledat a nacházet!

