

JAK NA INTERNET

Edutainment – škola hrou

Přístupy ke vzdělávání a učení se v běhu historie mnohokrát změnily. Byla období, která si žádala přísnou kázeň a drill. V jiných dobách se učitel snažil jít svým žákům naproti – tedy formulovat látku tak, aby byla v jejich světě a chápání dobře srozumitelná. V současnosti je obecný trend spíše čerpat z myšlenky učitele národů Jana Ámose Komenského a jeho Školy hrou. Obecně převládá snaha studenty a žáky učení bavit. A přesně tak vzniklo slovo Edutainment – spojením slov „education“ – vzdělávání a „entertainment“ – zábava. Je to tedy označení pro zábavné vzdělávání.

Logickým vývojem je také začlenění moderních informačních technologií do výuky. A to na všech věkových i výkonnostních úrovních. Cestou, jak žáky a studenty nadchnout výukou, je zakomponovat do ní jejich oblíbené nástroje. V hodinách, které sahají po možnostech interaktivní výuky, žáci nejčastěji pracují na počítačích, tabletech anebo chytrých telefonech. Stejně tak může na tabletu anebo na chytré tabuli pracovat pedagog a výuku tak ozvláštnit a zatraktivnit.

Tablet jako hlavní pomůcka

Tablety se využívají jako pomůcka při společných hodinách, ale pomáhají také při přípravě doma. U pedagogů je velmi oblíbené ukládání zadání domácích úkolů a projektů na sdílené úložiště i přímá kontrola nad produktivitou žáků.

Hlavní výhodou nejrůznějších výukových aplikací je interaktivita a okamžité hodnocení i návazná doporučení, kde je potřeba ve výuce přidat. Oblíbenými prostředky interaktivního učení jsou elektronické testy, které poskytují okamžitou zpětnou vazbu o úspěšnosti, slepé mapy, které reagují na správné a špatné odpovědi, grafické znázorňování matematických úloh a tak dále.

Jedním z hlavních lákadel toho způsobu učení je zatažení žáka nebo studenta přímo do procesu. Učení tak přestává být pasivně konzumovaným obsahem, ale každý účastník se na tvorbě spolupodílí. Motivace a zájem o účast na takové aktivitě jsou oproti strohému poslechu odlišné.

Moderní technologie mohou také pomáhat v učení lidem s handikepem. Na tabletech existují například aplikace Logopedie, která pomáhá odstraňovat řečové vady anebo Tablexia, zaměřená na pomoc dyslektikům.

Také hraní her, ať už deskových anebo videoher může mít ve vzdělávání svůj přínos. Existují přímo vzdělávací hry, zatímco jiné mají jisté poznání až jako druhotný cíl. Hráči si mohou osvojovat cizí jazyk anebo pochopit historické události v souvislostech. V jiných hrách jsou vedeni k logickému myšlení anebo strategickému plánování.

V podstatě se dá říci, že když do učení půjdete s chutí, může Vám být internet skvělým pomocníkem. Ale tak daleko, že by se počítače mohly učit místo nás, tak daleko zatím opravdu nejsme. A tak hlavní snaha musí i nadále zůstat na nás.

