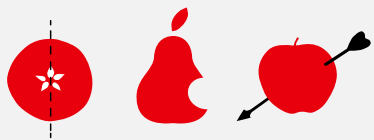


Gramotnosti.pro život

Učíme v souvislostech

Letní škola
19.–22. srpna 2019





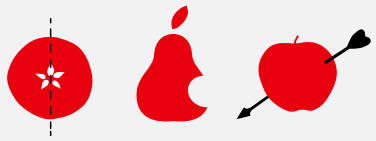
Gramotnosti.pro život

Učíme v souvislostech

Vítejte na workshopu
digitální gramotnost
na 1. stupni ZŠ



obrázek: Scott Maxwell licence CC-BY-SA-2.0



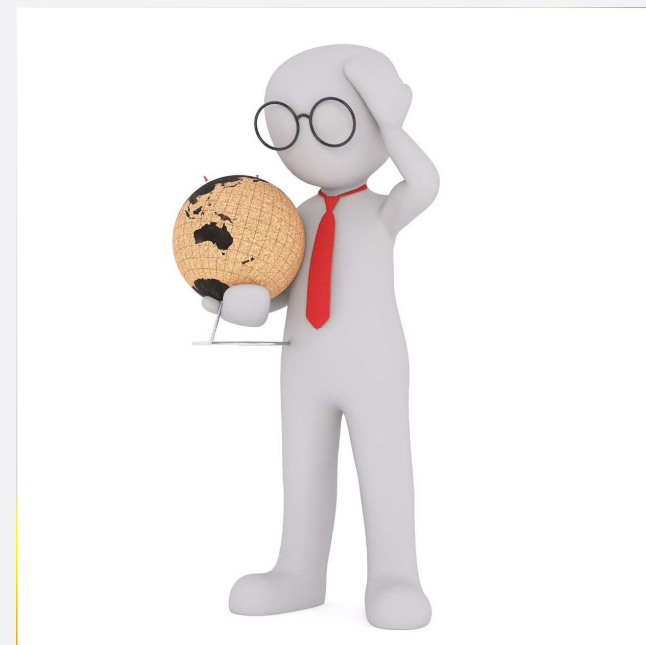
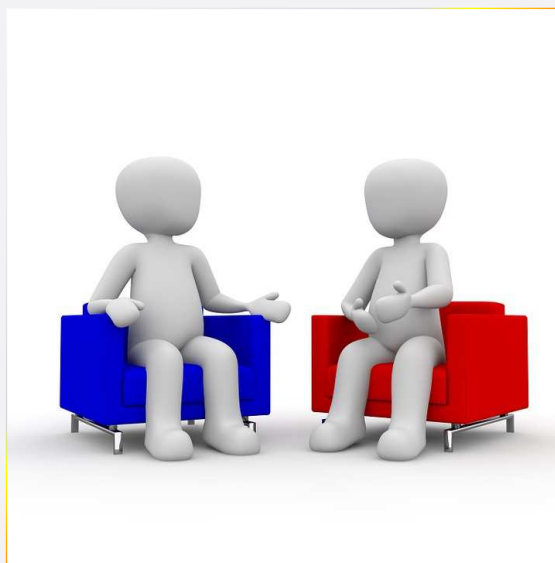
Gramotnosti.pro život
Učíme v souvislostech

Vítejte na workshopu digitální gramotnost na 1. stupni ZŠ

Eva Fanfulová
Daniela Růžičková
Lenka Urbanová
Hana Havlínová

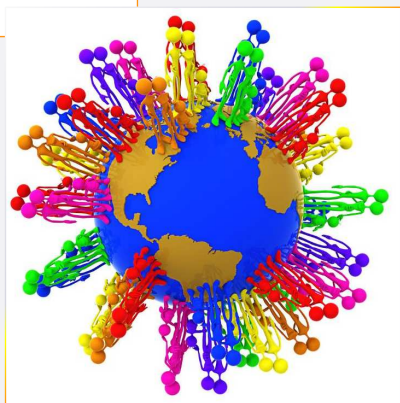
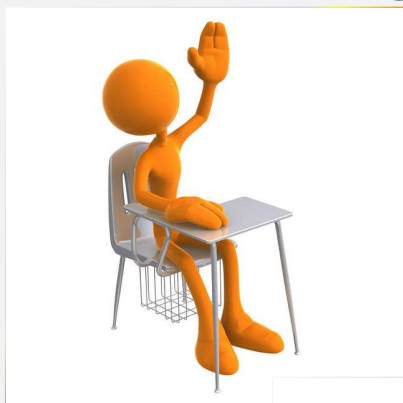
Co nás dnes čeká?

- krátké připomenutí některých pojmů
- tvorba digitálního medailonku
- ukázky rozvoje digitální gramotnosti
- reflexe, diskuze

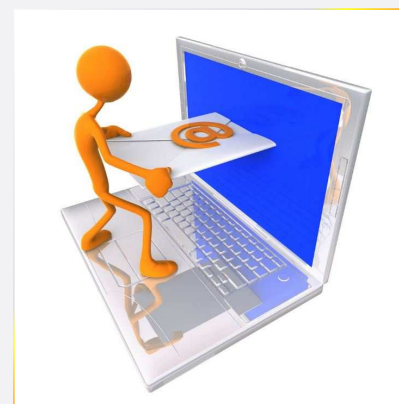
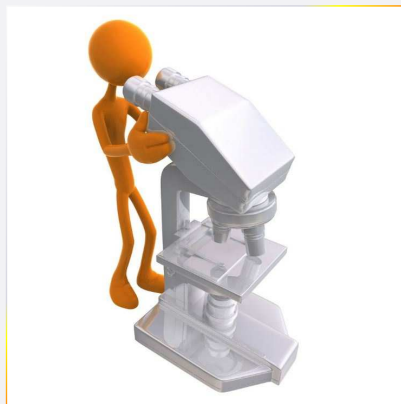
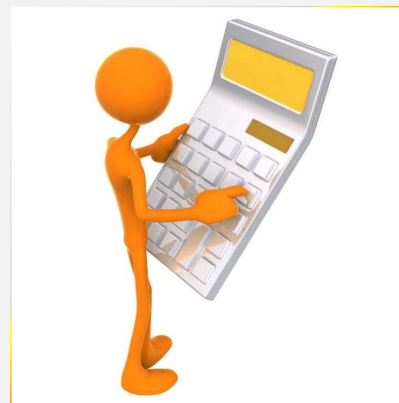
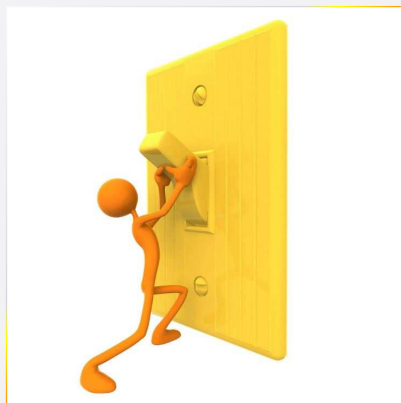


seznamka

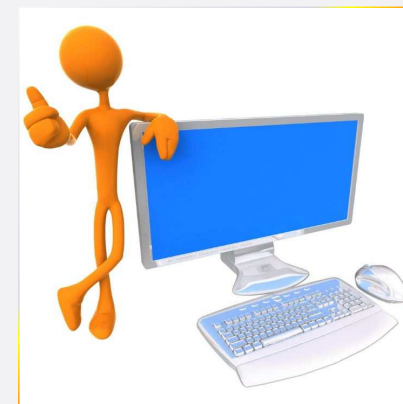
- kdo jsem, odkud jsem



- já a digi

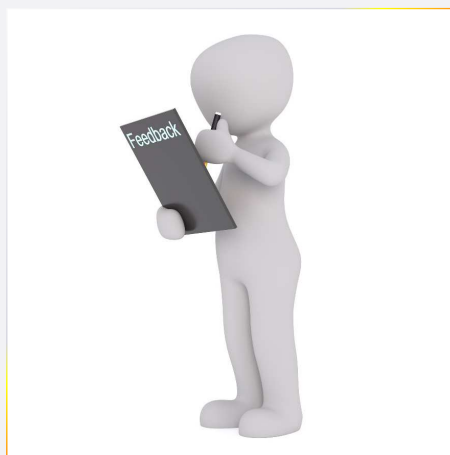
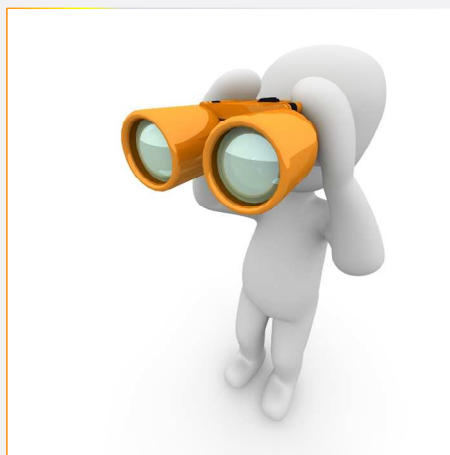


- co čekám



Co nás dnes čeká?

- cíl(e) workshopu
- jak budeme pracovat?
- co bude výstupem?



úvodní připomenutí pojmů

- využití digitálních technologií ve výuce
- důležité pojmy



využití digitálních technologií ve výuce



- DT jako **didaktická pomůcka**



- využití DT k **rozvíjení digitální gramotnosti žáků**



- využití DT k **rozvíjení informatického myšlení žáků**



využití digitálních technologií ve výuce

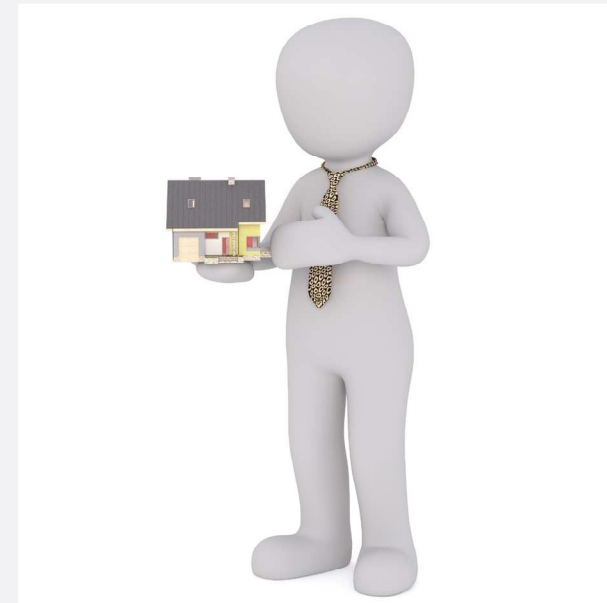
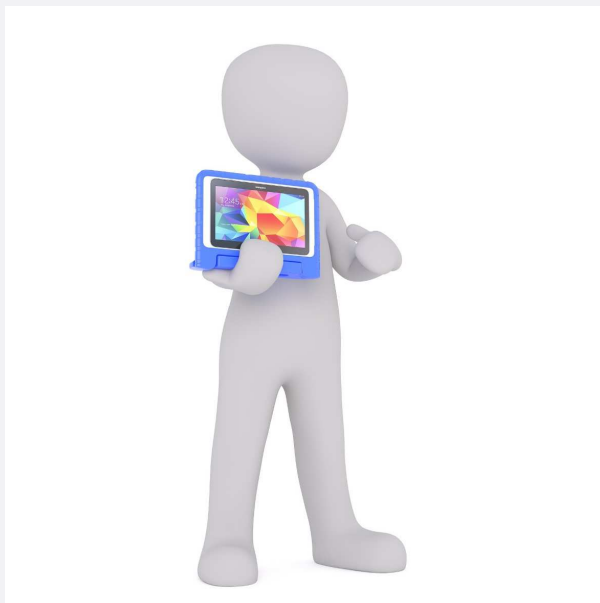
- DT jako **didaktická pomůcka**
 - využití dataprojektoru, IA tabule, počítače, hlasovátek, laboratorních a jazykových systémů, aplikací, videa... ve výuce
 - DT jsou využity jako **didaktický prostředek**, tj. prostředek k dosažení **oborových** vzdělávacích cílů



obrázek: licence CC0

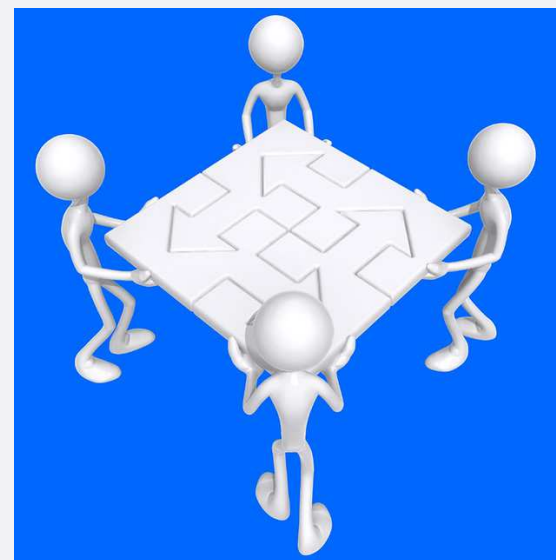
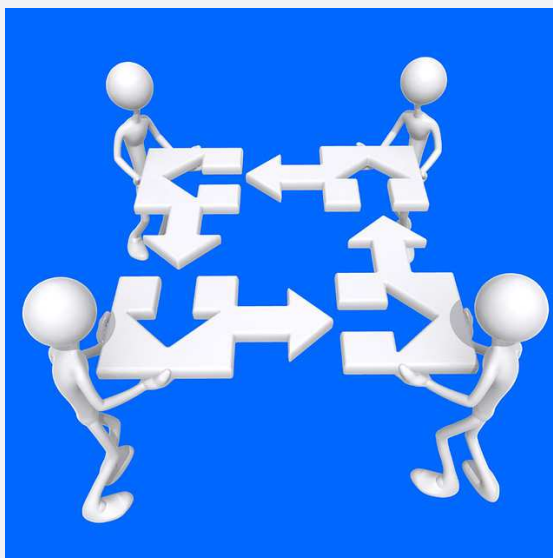
využití digitálních technologií ve výuce

- využití DT k **rozvíjení digitální gramotnosti žáků**
 - DT ovlivňují vzdělávací obsah a oborové vzdělávací cíle
 - DT jako nositel změny – reagujeme na nové podmínky a výuku jim přizpůsobujeme



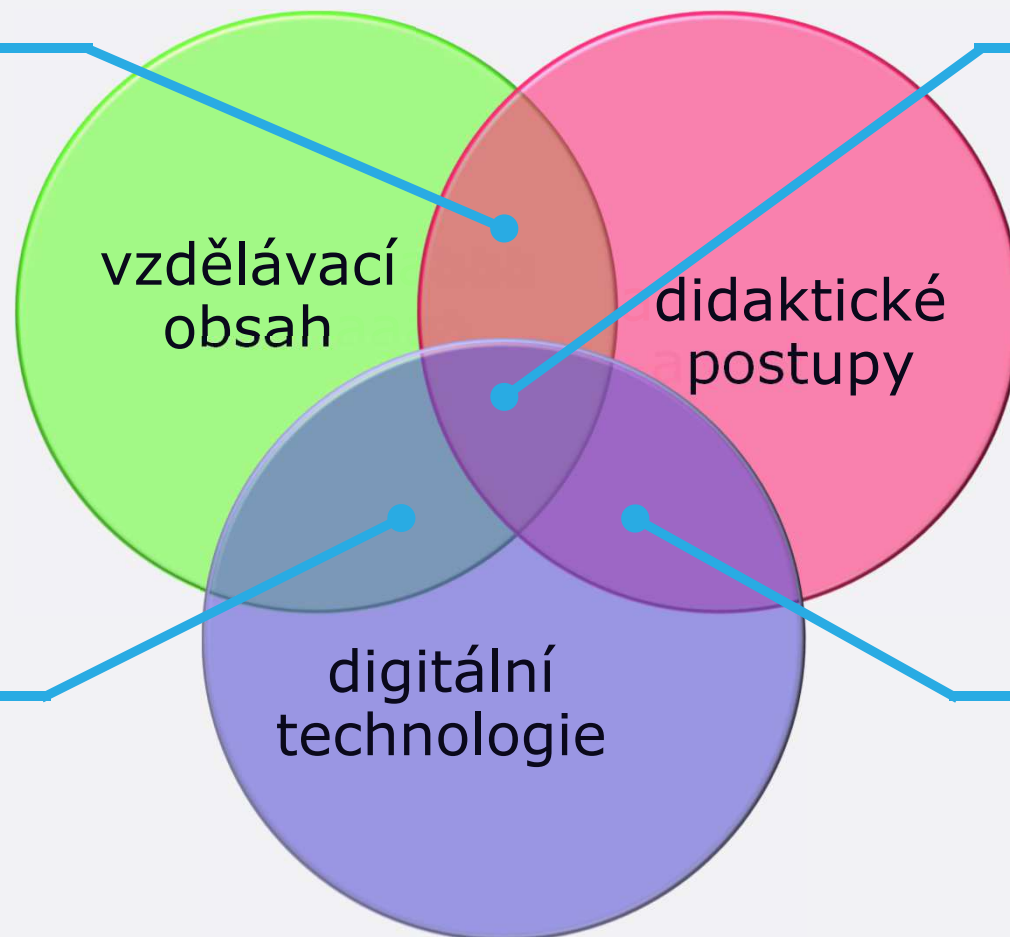
využití digitálních technologií ve výuce

- využití DT k **rozdíjení informatického myšlení žáků**
 - informatické myšlení = schopnost problém rozložit na dílčí kroky, zanalyzovat, popsat a vyřešit



důležité pojmy

volba učiva a způsobu, jak ho zprostředkovat žákům, s ohledem na jejich možnosti a vytčený vzdělávací cíl



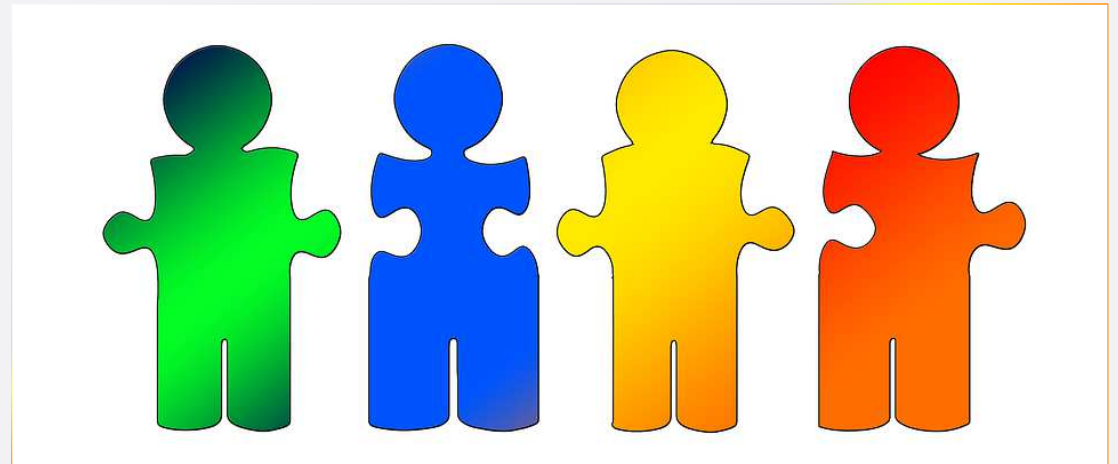
výběr učiva, vyučovacích metod, forem a prostředků (DT), které společně vedou k efektivnímu naplňování vzdělávacích cílů

volba DT podporujících zprostředkování konkrétního učiva

volba DT podporujících plánované postupy, nebo naopak volba postupů vhodných pro užití plánovaných DT

rozdělení do skupin, společná tvorba digitálního medailonku

- losujeme obálky
- tvoříme skupiny
- vytváříme medailonek skupiny
- storyboardthat.com
- Vytvoření příběhu ve Storyboardu
- (název týmu, představení členů, vztah členů k digi, v čem je Váš tým silný)



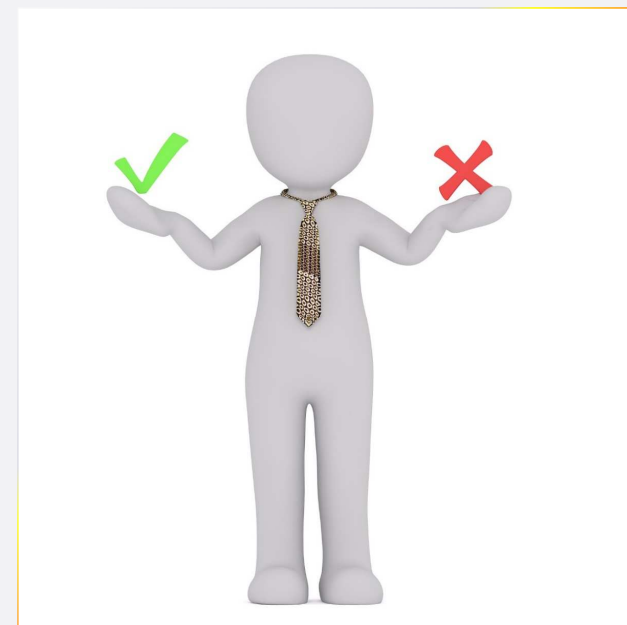
Storyboardthat.com

- Log In
- Account Settings – Language Preferences (dole na stránce, uprostřed) – Čeština
- ...
- ...
- Prezentace týmu



Storyboardthat – reflexe

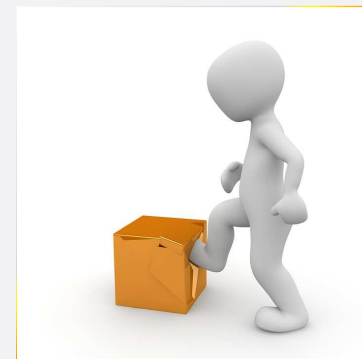
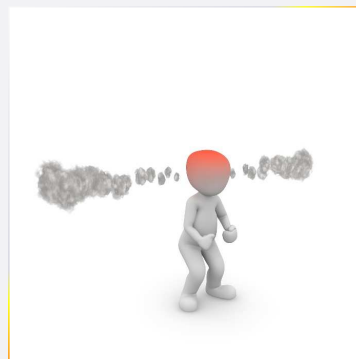
- Je digitální „tvorba příběhu“ ve Vaší škole použitelná? (Pro mladší žáky existují i jednodušší aplikace.)
- V jakých tematických oblastech digitální gramotnosti bude při digitální tvorbě příběhu žáky rozvíjena DG?
- Jaké výhody a nevýhody spatřujete?



obrázek: licence CC0

představení ukávek rozvíjení digitální gramotnosti

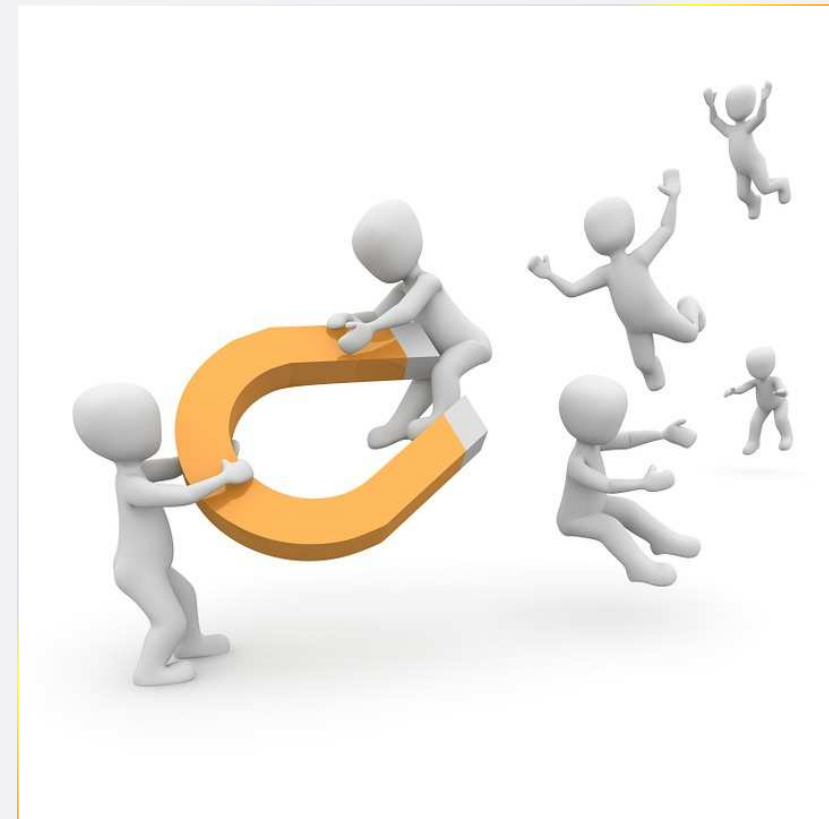
- diskuze ve skupině
- prezentace aktivit
- popis aktivity
- cíl aktivity
- jak aktivita probíhala, objevily se potíže?, úskalí?
- Jak byla rozvíjena DG žáků?
- Podařilo se naplnit cíl? Jak jste to zjistili?
- doporučení, postřehy, otázky



tematická, projektová výuka

- tematická x projektová výuka – podklad (kolegyně Hanka Havlíková)
- Přednosti:
 - mezipředmětové vztahy
 - chápání v souvislostech
 - příprava na řešení problémů a problémových situací v každodenním životě
 - poznatky spojené s prožitkem a smyslovým vnímáním
 - zohlednění individuálních potřeb a možností žáka
 - výrazná aktivace a motivace žáka k učení
 - úzký vztah k realitě života
 - umožnění práce v týmu a rozvoj pocitu odpovědnosti

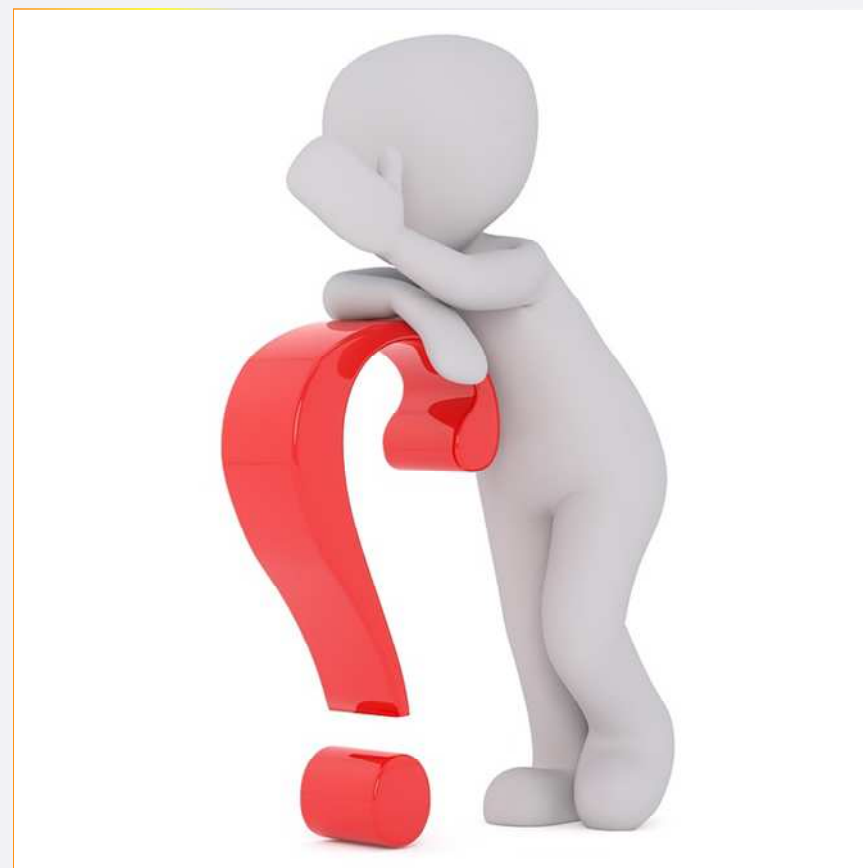
PPUČ, Eva Fanfulová



obrázek: licence CC0

tematická, projektová výuka

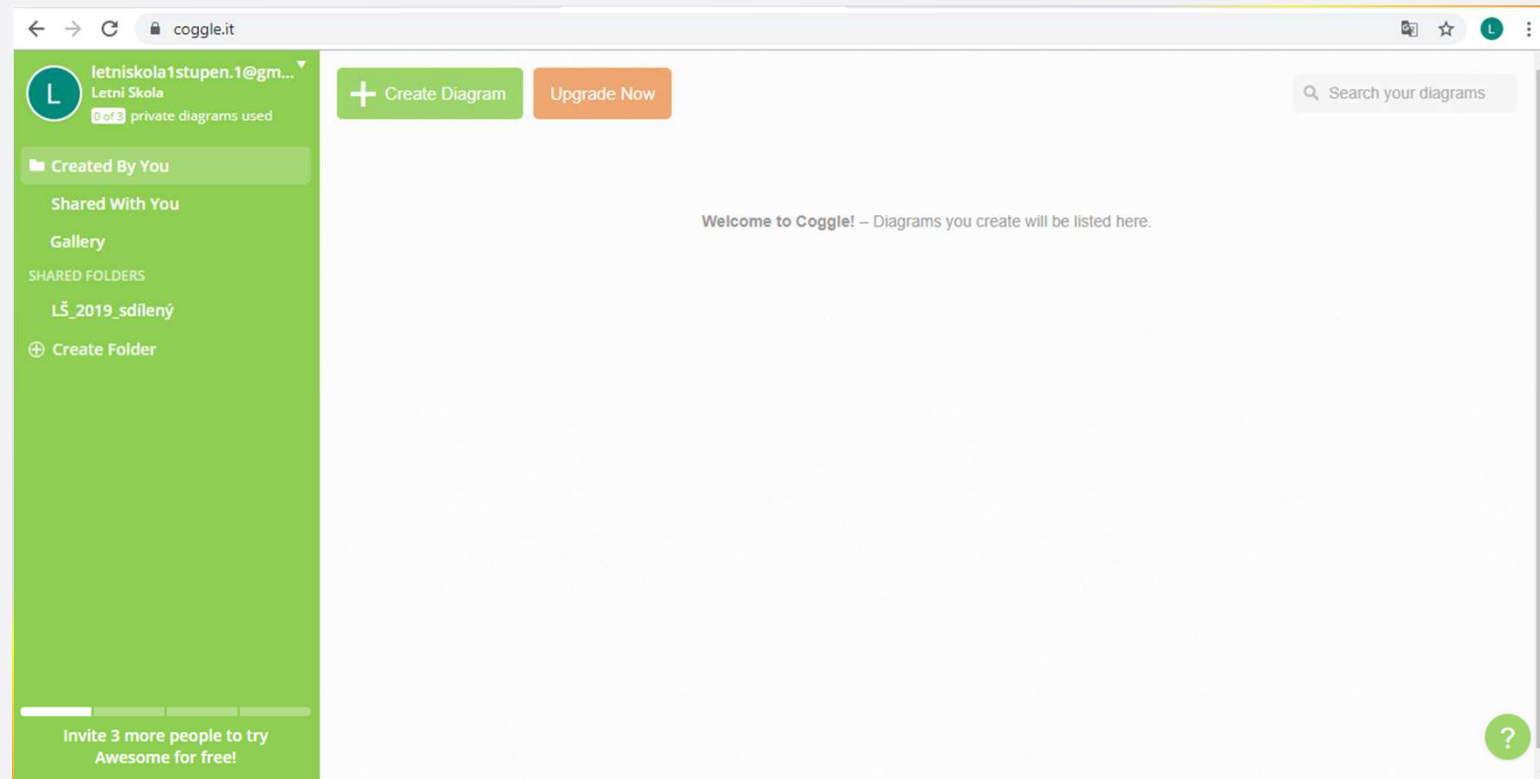
- Omezení:
 - při nepromyšlené práci učitele mohou být práce na projektech z časového hlediska neefektivní
 - jsou velmi náročné na přípravu učitele, na kvalitu jeho didaktických dovedností



obrázek: licence CC0

tematická, projektová výuka

- popis aktivity
- coggle.it



- práce ve skupině: **Jaké digitální kompetence žáků jsou aktivitou rozvíjeny?**

PPUČ, Eva Fanfulová

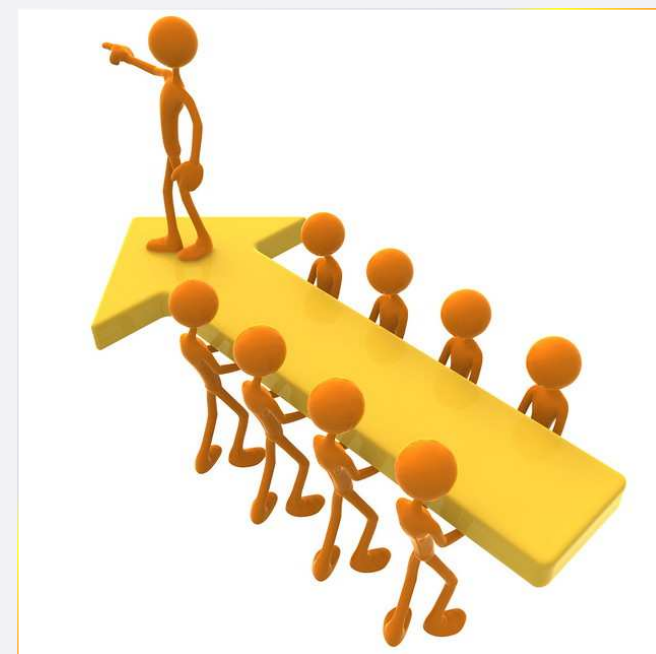
tematická, projektová výuka

- shrnutí



můj plán na rozvíjení digitální gramotnosti žáků v mojí třídě (v naší škole)

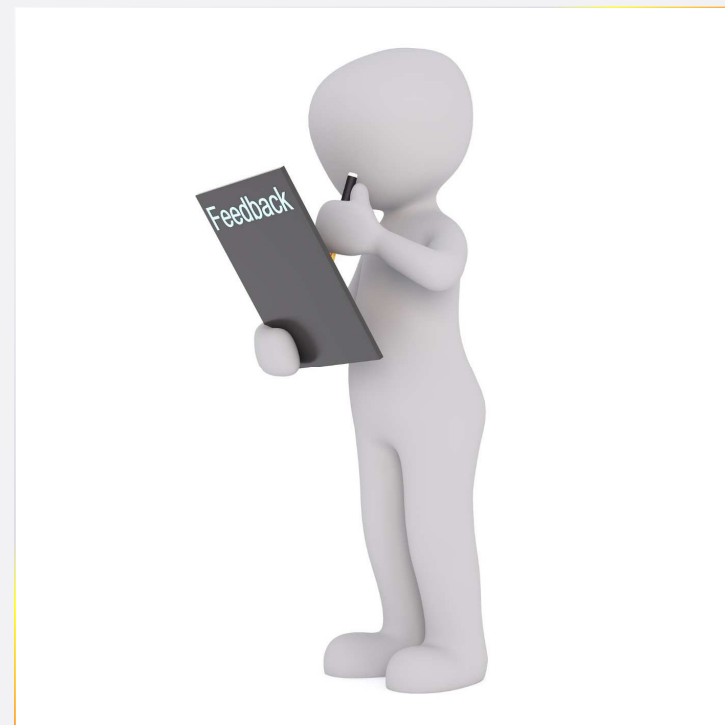
- cíl pro příští školní rok / 1. pololetí / měsíc září
- co musím pro naplnění tohoto cíle udělat
- rizika, která by mohla naplnění cíle ohrozit
- jak poznám, že jsme se žáky cíl naplnili
 - co budu sledovat



obrázek: licence CC0

shrnutí, zhodnocení

- jedna věta
- evaluační dotazník



odkazy, zdroje

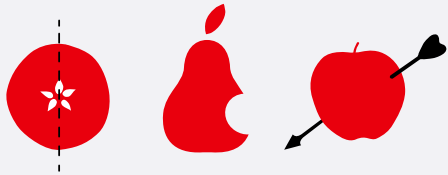
1. NÚV, divize VÚP, autor Mgr. Daniela Růžičková, 2011: Rozvíjíme ICT gramotnost žáků – metodická příručka
2. Bořivoj Brdička: Dejme se do vyprávění digitálních příběhů!, 4. dubna 2007, dostupné na <http://www.ceskaskola.cz/2007/04/borivoj-brdicka-dejme-se-do-vypraveni.html>
3. Pavla Sýkorová: StoryBoardThat: Komiksy ve škole – licence CC BY-NC-SA
4. obrázky, kde není uveden zdroj nebo licence – vlastní tvorba Eva Fanfulová, 2018

odkazy, zdroje

1. <https://www.storyboardthat.com/>
2. <https://cs.padlet.com/dashboard>
3. <https://www.thingiverse.com/>
4. <https://www.guruveskole.cz/>
5. <http://www.cojsemvyzkousela.cz/>

odkazy, zdroje

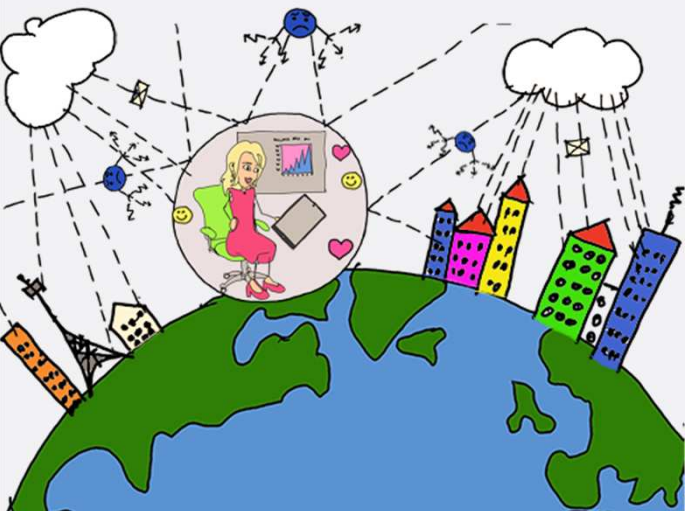
6. <http://pages.pedf.cuni.cz/digitalni-gramotnost/dvm/>
7. <https://gramotnosti.pro>



Gramotnosti.pro život

Učíme v souvislostech

Děkujeme za pozornost.



Eva Fanfulová, eva.fanfulova@nuv.cz



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Podpora budování kapacit pro rozvoj základních pre/gramotností v předškolním a základním vzdělávání - Podpora práce učitelů (PPUČ) je financován Evropskou unií.