

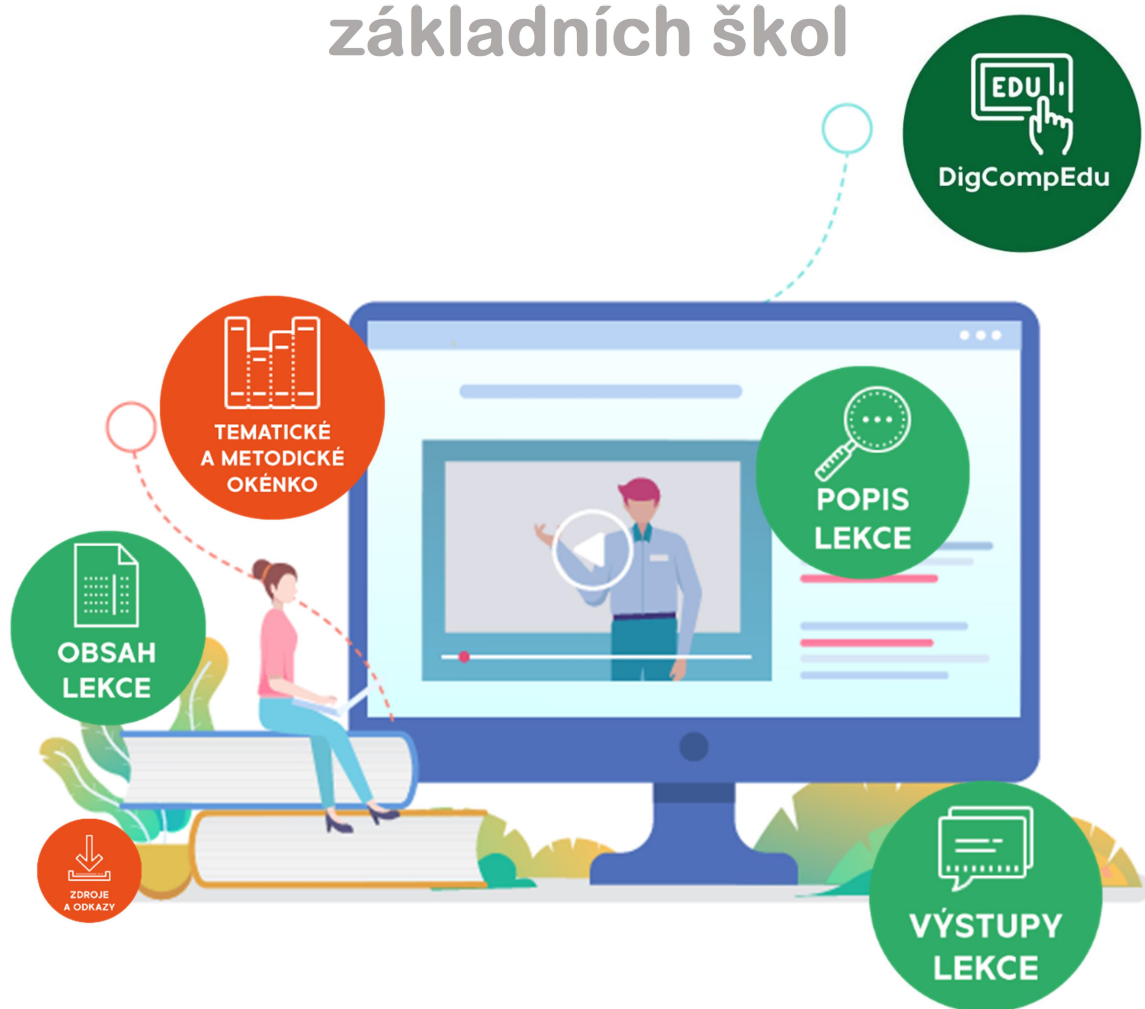


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



LEKTORSKÁ METODIKA

Podpora digitálních kompetencí
pedagogických pracovníků
základních škol



Autoři: N. Vojnovičová, A. Novik, K. Fischerová,
T. Habermann, I. Burjánková, I. Vávrová.



BYOD I – modelová hodina – digitální a infromatická gramotnost + čtenářská gramotnost na I. stupni



60–75 minut



Projektor, samolepicí papírky, jmenovky, psací potřeby, flipchart, fixy, vlastní počítače nebo tablety, 1–2 ideálně starší notebooky.



- Seznámení s metodou BYOD zážitkovým způsobem



- Účastníci dokáží vlastními slovy popsat princip BYOD
- Účastníci mají vlastní postoj k principu BYOD
- Účastníci si vytvoří vlastní pravidla pro využití BYOD ve škole
- Účastníci vytvoří několik námětů na využití BYOD v hodinách se zaměřením na čtenářskou gramotnost a infromatickou a digitální gramotnost



- Vyučování
- Vedení žáka
- Samostatné učení žáků
- Diferenciace a individualizace
- Aktivizace žáků



Evokace:

V rámci evokace zkuste přehrát scénku, ve které budete imitovat přísného a nudného učitele, jenž přichází do hodiny. Můžete říct, že dnes se budeme zabývat vytvářením grafiky na počítačích.

Zeptejte se, zda účastníci vědí, jaké jsou požadavky na počítače pro zpracování grafických návrhů, např. knižních obálek nebo filmových plakátů.

Velmi pravděpodobně někdo ve skupině zmíní, že pro zpracování grafiky je potřeba mít výkonnější počítače.

Stále pouze poslouvejte a zeptejte se, jestli na škole takové počítače mají.

Poté zmiňte, že bohužel máme k dispozici pouze dva starší notebooky. Notebooky rozdejte. Přineste tolik notebooků, aby na jeden notebook připadalo např. 8 a více účastníků.

Nyní řekněte, že tématem dnešní hodiny bude metoda BYOD, ale že byste chtěli, aby si o tom tématu skupina co nejvíce zjistila sama.

Pozorujte skupinu a nedělejte nic. S největší pravděpodobností účastníci začnou vytahovat své počítače nebo mobily a vyhledávat BYOD.

V tom okamžiku do toho vstupte a oznamte skupině, že používání vlastních zařízení je proti řádu vašeho školení a že musí okamžitě přístroje uschovat a pracovat pouze s vámi přineseným starým notebookem.

Uvědomění:

Nyní můžete vystoupit z role a přiznat, že to byla pouze evokace ke skutečnému tématu. Zeptejte se, zda podobnou situaci někdy zažili ve škole a jak by ve skutečnosti reagovali, kdyby pro práci v hodině žáci začali využívat své vlastní zařízení.

Reakce účastníků můžete zapisovat na flipchart.

Nyní se pokuste stručně představit model BYOD (viz Tematické okénko níže).

Poté dejte prostor pro dotazy a krátkou diskuzi.

Nyní vyzvěte skupinu, ať se rozdělí podle toho, kdo si dokáže představit (nebo už tak činí) implementaci BYOD v hodině a kdo je spíše proti.

Zdůrazněte, že žádné stanovisko není ani správné ani špatné. Cílem je pouze poukázat na možná pozitiva i negativa obou přístupů. Rozhodnutí je pak vždy samozřejmě na konkrétní škole a učiteli.



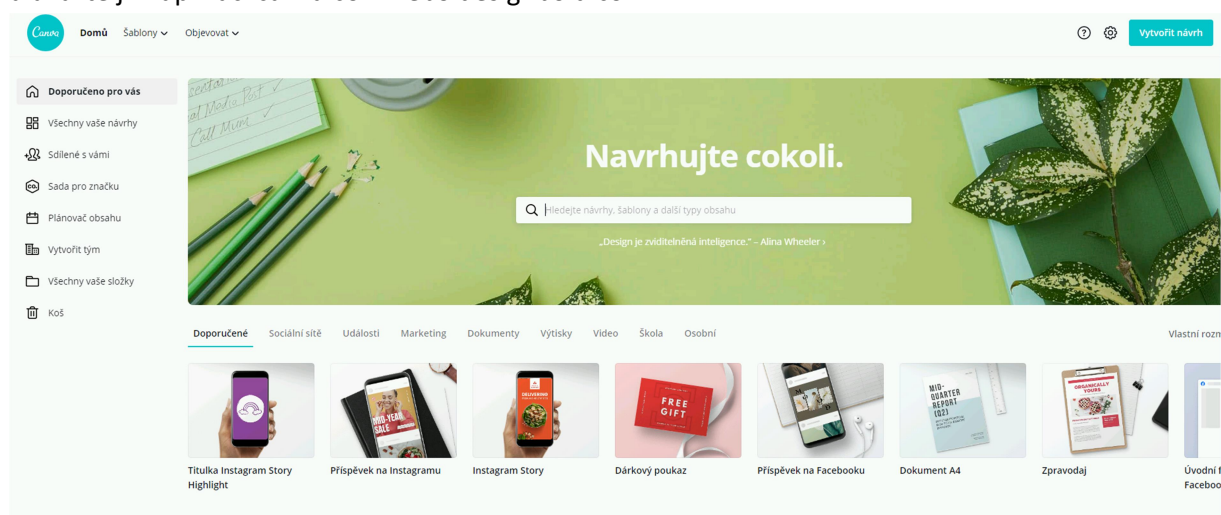
Oznamte zadání pro každou skupinu: během zbylého času (zadejte časový limit) musejí vytvořit:

- Předvolební plakát strany, která bojuje proti BYOD ve školách;
- Předvolební plakát strany, která prosazuje BYOD ve školách.

Plakát musí vypadat co nejvíce profesionálně a musí obsahovat pádné argumenty. Pro vyhledání argumentů musí každá skupina prostudovat alespoň tři internetové zdroje, které považuje za věrohodné.

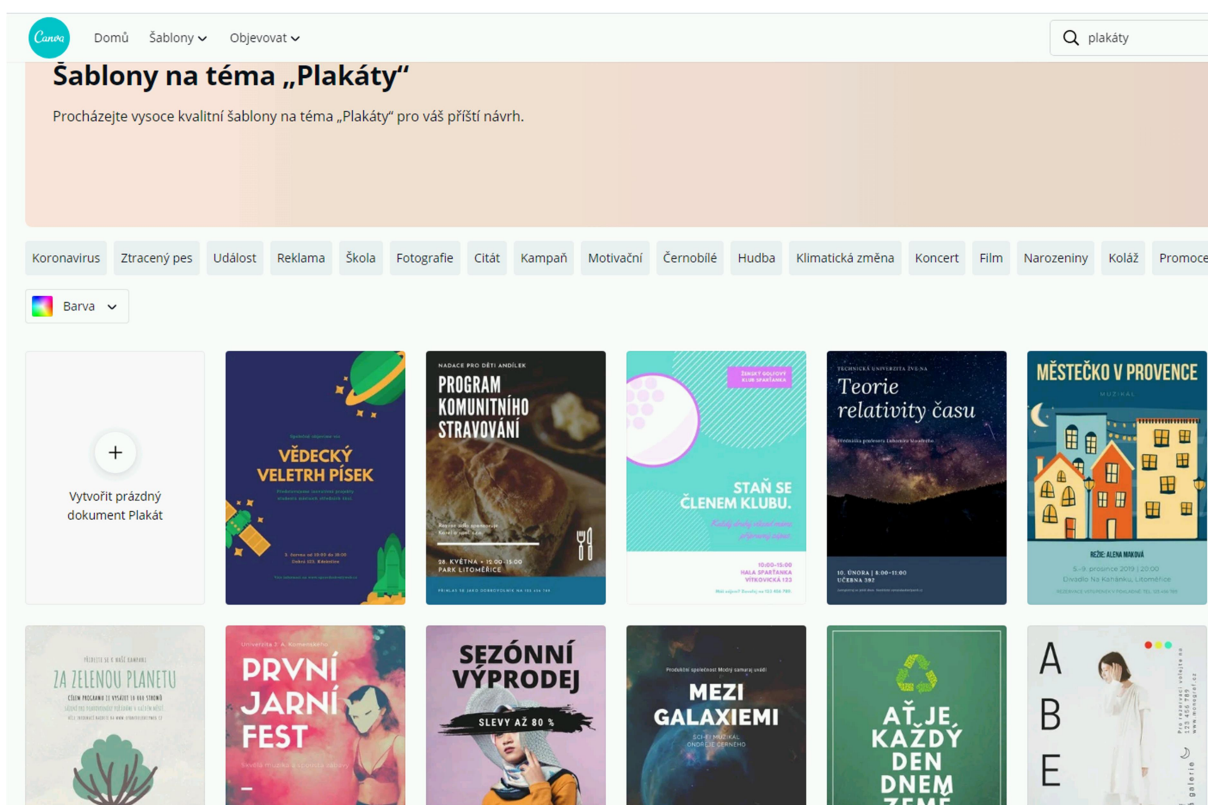
Nechte skupinám trochu času na rozmyšlení a poté se jich zeptejte, zda zadání rozumí a zda vědí, jakým způsobem budou plakát vytvářet. Mohou použít váš starý notebook nebo jakékoli zařízení, které mají sebou.

Pokud skupiny nebudou vědět (velmi pravděpodobně), jak profesionální plakát vytvořit, doporučte a ukažte jim aplikaci canva.com nebo designbold.com



Obr. 22 Úvodní obrazovka programu Canva na desktopu

Pokud sami neznáte prostředí Canva, dostatečně se s ním seznámte ještě před školením. Aplikace Canva nabízí velké možnosti využití (podobně také Designbold). Pro tuto konkrétní lekci nám bude stačit práce se Šablonami:



Obr. 23 Úvodní obrazovka programu Canva na desktopu, sekce Šablony

Dále budeme potřebovat editaci Šablon a převod do formátu pdf.

Nechte skupiny pracovat a sledujte, zda a jak se mění názory na využití BYOD ve škole.

Na konci hodiny nechte skupiny odprezentovat výstupy.

Rozšiřující varianta:

Případně, pokud máte čas a atmosféra ve skupině tomu svědčí, můžete zkusit tzv. arbitráž.

Vyzvěte skupiny, aby prezentovaly své výstupy a své argumenty před arbitrem.

Arbitra můžete hrát buďto vy, nebo někdo další ze školy, koho pozvete.

Obě skupiny musejí v časovém limitu předkládat své argumenty a snažit se přesvědčit arbitra, aby se přidal na jejich stranu.

Reflexe:

V rámci reflexe oceňte práci obou skupin. Připomeňte, že žádný názor není správný. Vždy záleží na konkrétní situaci, škole a žácích. Vaším cílem bylo pouze poukázat na možnosti.

Dejte prostor účastníkům pro vyjádření jejich pocitů a zkušeností.

V rámci reflexe můžete zformulovat pravidla použití BYOD ve škole. V takovém případě je zapisujte na flipchart. Po lekci pravidla vyfotíte, případně upravte v programu Canva tak, aby byla vizuálně atraktivní, a zašlete všem účastníkům.

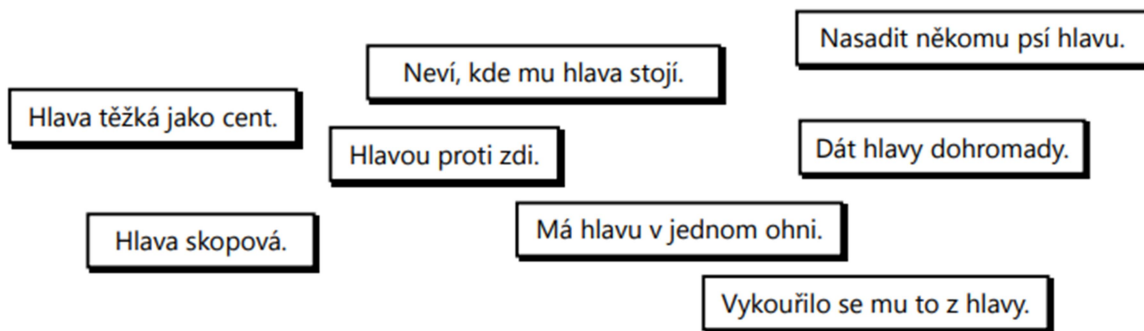


Ve druhé části reflexe vyzvěte účastníky, aby se zamysleli, jak by se dal tento postup využít v hodinách informatiky a případně čtenářských klubech na prvním stupni.

V rámci brainstormingu zkuste vygenerovat několik nápadů. Zapisujte je a opět je po lekci zašlete účastníkům.

Obvyklé nápady zahrnují:

- Žáci čtou úryvek knížky, ale neznají konec. Konec si domýšlejí na základě přečteného úryvku textu a graficky ho zpracují jako filmový plakát.
- Žáci v malých skupinkách dohledávají informace ke kontroverznímu tématu a snaží se přesvědčit arbitra, který posuzuje pouze solidnost argumentů.
- Žáci pracují s frazémy nebo souslovími v textu. Za úkol mají frazémy ve skupinkách zajímavým způsobem ztvárnit (např. jako stylizovanou fotografii nebo video) atd. Příkladem může být práce s větami obsahujícími slovo „hlava“:



Co je to BYOD?

BYOD (Bring Your Own Device) někdy též BYOT (... Technology) je zkratka označující metodu, kdy každý pracuje na svém zařízení, které si přinesl a za které nese zodpovědnost. Původně byl tento princip spojován především se svobodomyšlnými firmami, kde si zaměstnanci přinášeli svá vlastní zařízení, která jim nejvíce vyhovovala, a dostávali na jejich opotřebení příspěvek. V poslední době je ale tato zkratka čím dál tím častěji skloňována v souvislosti se školní výukou. Smartphony a tablety se stávají nezbytnou výbavou každého teenagera a je navíc prokázáno, že používání moderních technologií dělá výuku atraktivnější a děti více motivuje. Byla by proto škoda tohoto potenciálu nevyužít.

Pozitiva

Největší výhodou (a současně negativem) je, že škola téměř nikdy nedokáže držet krok s technologiemi, a tak budou mít žáci vždy o něco lepší a aktuálnější zařízení, než jsou ta, která může



škola dlouhodobě udržovat. V této souvislosti se nabízí protiargument, že různá zařízení můžou prohlubovat sociální rozdíly ve třídě. Považuji jej ovšem za poněkud lichý, protože žáci si svá zařízení stejně porovnají s ostatními o přestávkách. V ideálním případě by pak škola mohla mít několik zařízení pro ty, kteří z jakéhokoliv důvodu žádné nemají, a v rámci výuky jim je zapůjčit.

Negativa

Bohužel, ač se zdá být používání vlastních zařízení pro studenty atraktivní, pro učitele představuje zatím více problémů a negativ. S největší pravděpodobností se vždy najde ve třídě někdo, kdo zařízení mít nebude, ať už kvůli poruše, vybití, nebo proto, že rodiče žákovi takové zařízení nesvěří. Ovšem i tento student musí být plnohodnotně zapojen do výuky a nesmí ho to nijak diskvalifikovat. I taková situace se ale dá otočit ve prospěch výuky, žáci totiž mohou na zařízeních pracovat společně. Nebudete tak závislí na zařízeních všech studentů a spolupráce navíc vede téměř vždy k lepším výsledkům.

/Více viz v článku níže/.



<https://www.modernivyucovani.cz/vlastni-zarizeni-ve-skolni-vyuce-byod/>

<https://zskukleny.cz/akce-skoly-archiv/metoda-byod/>

<https://www.veskole.cz/clanky/10-duvodu-proc-vyuzivat-tablety-a-mobily-zaku-byod>