



Podpora OP VVV v oblasti implementace digitálního vzdělávání

Strategie digitálního vzdělávání

Jako rodiče v 21. století máme o jedno dilemma navíc. Jak moc mají naše děti používat počítač, tablet, telefon, internet? Víme, že digitální zařízení mohou být zdrojem problémů. Na druhou stranu víme také, že je často potřebujeme, anebo si jimi usnadňujeme život. Nemusíme do banky, nemusíme do obchodu, nemusíme s sebou nosit hotovost, jsme pořád dostupní svým známým. Můžeme si vybrat z velkého množství muziky, aniž bychom ji měli doma uskladněnou. A můžeme si vybírat z velkého množství dobrých zaměstnání. Čím vyšší úroveň dovedností a schopností pracovat s digitálními technologiemi, tím lépe.

Jak se k tomu ale mám postavit jako rodič? Úplně zakázat dětem digitální technologie není cesta. Před jejími riziky je neuchráníme. A její přínosy pro život jednotlivce jsou čím dál zásadnější. Setkají se s ní stejně, jen budou méně vybaveny znalostmi a dovednostmi pro to, aby rizikové situace dokázaly rozpoznat. Lepší cesta tedy vede postupným vzděláváním a prevencí. Děti obvykle práce s tabletem nebo telefonem baví. Pokusy a omyly je učí velice rychle. Nepotřebujeme je tedy učit ovládat konkrétní program. Potřebujeme je učit, jak digitální technologie a internet fungují, jak se v on-line prostředí chovat ohleduplně, bezpečně, ale také sebevědomě a ke svému prospěchu. S touto vizí vznikla Strategie digitálního vzdělávání, která je státní koncepcí pro smysluplné vzdělávání v oblasti digitálních technologií ve školách i mimo ně. Určuje základní kroky, jež je třeba udělat na úrovni státu pro to, aby děti odcházely ze škol přiměřeně vybavené znalostmi a dovednostmi. Tyto kroky jsou sdruženy ve třech prioritách:

- digitální gramotnost,
- informatické myšlení,
- otevřené vzdělávací zdroje.

Digitální gramotnost je schopnost pracovat s počítačem a pohybovat se v on-line prostředí. Žáci ji mají získávat postupně a průřezově v různých oborech, "předmětech" studia. Digitální technologie mohou obohatit výuku zeměpisu (např. procházka na **Machu Picchu**), biologie (např. **3D animacemi**), samozřejmě jazyků (živou konverzaci



Zdroj fotografie: archiv MMR

s žáky anglické třídy přes **Skype**), ale i třeba výtvarné výchovy (práce s digitální fotografií, výroba animovaného filmu). Ve chvíli, kdy takové propojení výuky s užitečnými technologiemi bude standard, odejde žák už ze základního vzdělávání s představou o tom, jak pro sebe technologie užitečně využít. A bude to umět. Informatické myšlení je nadstavbou nad uživatelskou dovedností při práci s technologiemi. Učí žáky pochopit, jakým způsobem pracuje stroj- počítač. Jak je třeba formulovat zadání- program, aby ho počítač dovedl "přečíst" a jeho provedením pro nás udělal to, co jsme původně zamýšleli. Není ambicí naučit všechny žáky programovat, ale v podstatě (v úvodních fázích vzdělávání) jim vysvětlit, jak funguje velká část světa, digitální svět kolem nás. V dalších úrovních se pak žáci mohou učit příkazy pro počítače sestavit. Umět si představit, jaký potřebují výsledek, podle toho rozložit problém na jednotlivé části, popsat, co po-

třebuji v každé části vyřešit. A nakonec napsat příkaz pro každou jednotlivou část tak, aby to bylo účinné a všechny části dohromady dávaly požadovaný výsledek. Oba tyto znalostně-dovednostní celky by si dítě mělo v budoucnu odnést ze školy. Aby se to mohlo stát, musí se v něčem změnit stávající škola a potřebuje s tím pomoci. Proto byla v OP VVV vyhlášena výzva Implementace Strategie digitálního vzdělávání I. Rozdělí celkem až 250 milionů korun mezi dva projekty, které připraví koncepční materiály pro modernizaci kurikulárních dokumentů, jeden v oblasti digitální gramotnosti, druhý v informatickém myšlení. Výzva je určena vysokým školám, které připravují budoucí učitele. Jejich výstup, který bude vznikat od letošního podzimu tři roky, si můžeme představit jako sadu podkladů, metodik, učebnic v různých formátech (video, text, audio, aplikace). Podklady budou během tří let realizace projektu testovány ve vybraných školách a následně upravovány tak, aby návazně mohly být využity pro úpravu kurikul a pro vzdělávání v každé škole. Součástí projektů bude i popularizace digitální gramotnosti a informatického myšlení. V budoucnu se počítá i s vyhlášením pro školy základní. Implementace Strategie digitálního vzdělávání dále počítá s dotační podporou OP VVV např. pro:

- růst počtu vzdělávacích příležitostí v oblasti ICT pro učitele,
- rozvoj stávajícího metodického portálu RVP,
- rozvoj hardwarového vybavení ve školách apod.

Další z výzev, které podporují digitální vzdělávání je výzva na tzv. Šablony pro SŠ a VOŠ I, která umožňuje škole požádat o dotaci na ICT techniku, který bude k ruce učitelům různých předmětů a bude působit přímo ve výuce.

Věra Ondřichová
popularizace SDV

Již antičtí Řekové pokládali nucené vyučování za ničivé a bezúčelné

Výchova dětí v antickém Řecku nebyla žádný med, pokud jste se narodili ve Spartě, tak jste od narození byli zocelováni vojenskou poslušností, a to až do stáří, tedy pokud jste se stáří vůbec dožili. Sparťané nebyli zastánci genderových rozdílů a stejného vzdělání jako chlapcům se dostalo i dívkám. V Athénách zase lpěli na krásné vizáži a filozofickém duchu, ale pro dívky bylo vzdělávání tabu.

Pamatujete si školní trest formou přepisování jedné věty, která se týkala vašeho prohřešku? Tak poděkujte antickým vyučujícím, kteří tento trest zavedli. Řecké školy byly bez zvláštního vybavení, třídám dominovala pouze velká ozdobná židle pro učitele a malé stoličky pro žáky, kteří vůbec nepotřebovali žádné školní brašny napěchované učením s pomůckami. Do školy si žáci nosili voskovou tabulku s rydly a třtinovými pery a pravítko, které jim pomáhalo psát rovné řádky. K hodnocení žáků nebylo potřeba jako dnes známkování, ale učitelé používali slovní pochvaly a hodnocení studijních výsledků. Učitelé mohli žáky odměňovat hračkami, ale i tím, že umožnili exhibici jejich znalostí na veřejnosti, obzvláště před vlastní rodinou žáka. Učitelé byli motivováni platem, který dostávali od rodičů svěřených žáků. Pokud se u žáků nedostavily výsledky dle smlouvy, usoudili rodiče žáka, že učitel svůj plat nedostane.

»» pokračování na straně 14

Víte, že...

prvním vynálezem Františka Křižíka (1847–1941) byla elektrická železniční signalizace? Což už byl jen krůček k velkému zrození první tramvaje.