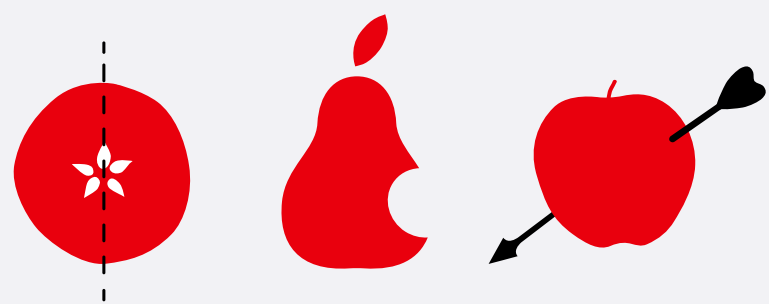




EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

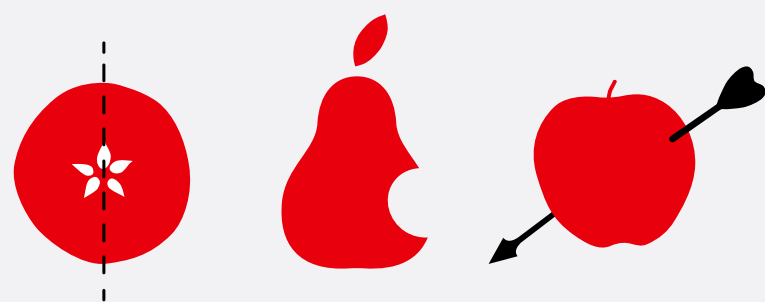


MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



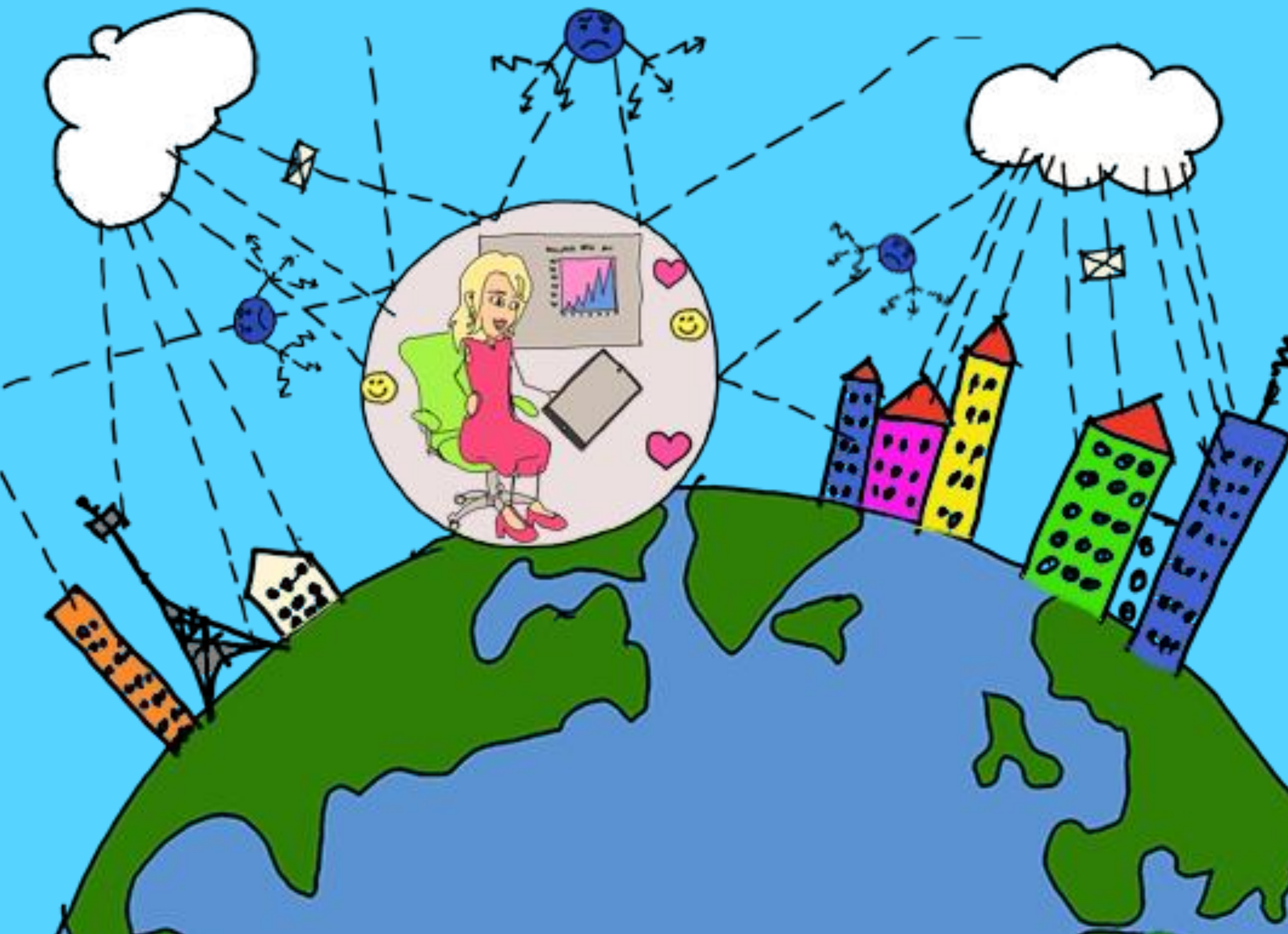
Gramotnosti.pro život
Učíme v souvislostech

webinář
20. března 2019



Gramotnosti.pro život
Učíme v souvislostech

Rozvoj
digitální gramotnosti
pro 1. stupeň ZŠ



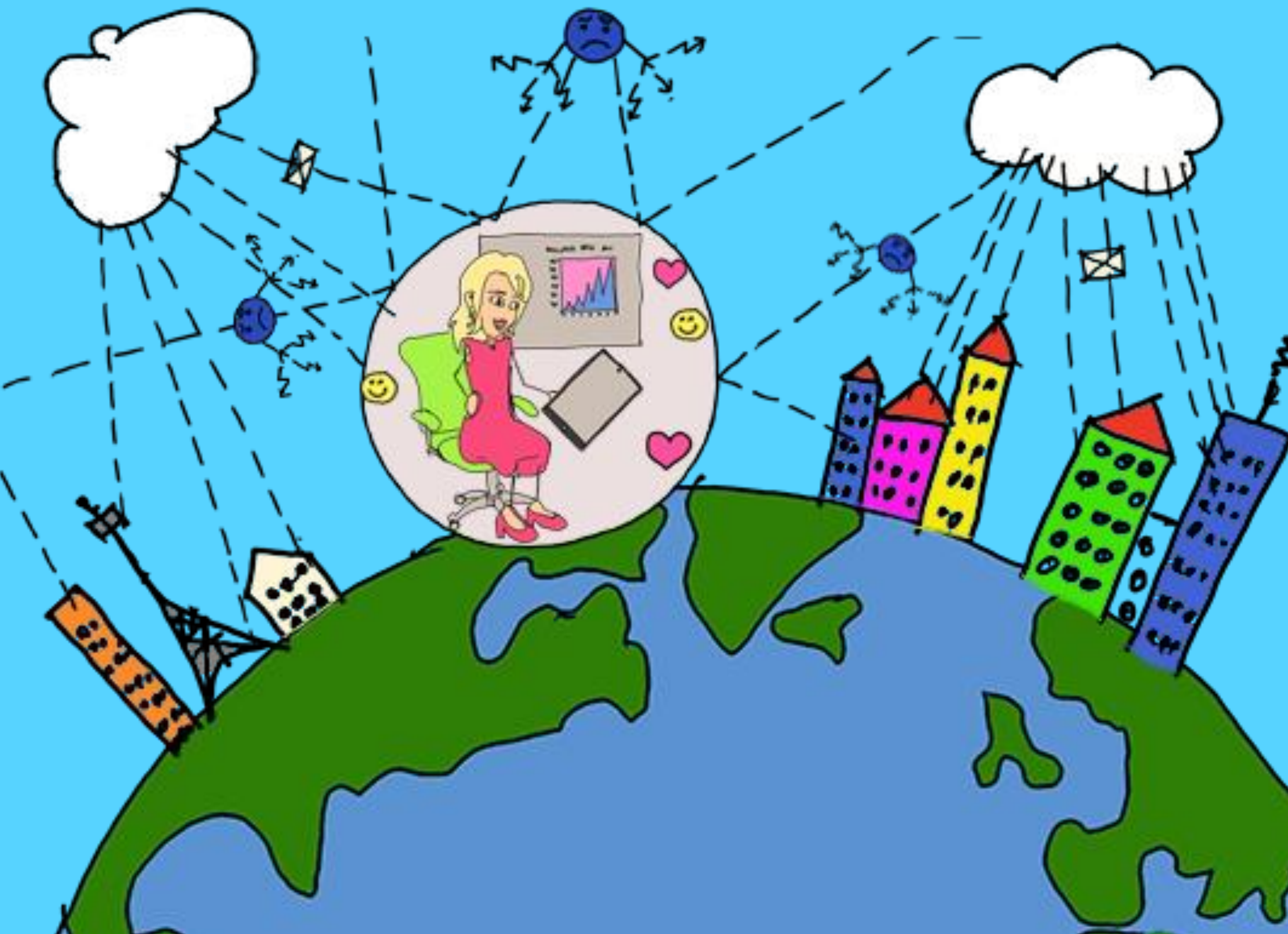
「Vítejte!」



Jmenuji se **Eva Fanfulová**

zkušená lektorka,
dlouholetá učitelka,
celý život pracuji
a učím s moderními
technologiemi

eva.fanfulova@nuv.cz



「Vítejte!」



Jmenuji se **Markéta Čonková**

Pomáhám inovovat školám
online i offline výuku,
aprobace AJ a ČJ pro SŠ
praxe na ZŠ i v lektorování
Zajímá mě zapojování
technologie do výuky
smysluplně.

marketa.conkova@nuv.cz

Co nás dnes čeká?

- co je digitální vzdělávání
- důležité pojmy
- digitální gramotnost napříč předměty na 1. stupni ZŠ
- propojení na RVP
- odkazy, zdroje

digitální vzdělávání

Mnozí učitelé mají z digitálního vzdělávání spíše obavy. 😞

Je třeba si **uvědomit**:

- důležitost tématu – závisí na tom budoucí uplatnění dětí.

Je jistě možné **předpokládat**:

- že to děti baví – učitel může té „zábavě“ dát smysluplný obsah, posunout výuku dál.

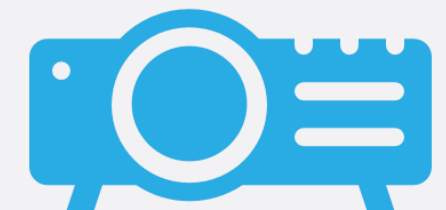
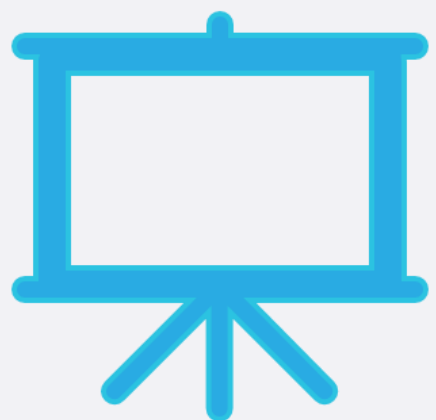
Je třeba **získat jistotu, že to zvládneme**:

- již nyní jsou a vznikají další metodiky, nápady, dobré příklady, semináře, ... nikdo na to není sám.

důležité pojmy

digitální technologie jako **didaktická pomůcka**

- využití dataprojektoru, interaktivní tabule, počítače, hlasovátek, laboratorních a jazykových systémů, aplikací... ve výuce
- digitální technologie jsou využity jako **didaktický prostředek**, tj. prostředek k dosažení **oborových** vzdělávacích cílů



důležité pojmy



digitální gramotnost

- umění pohybovat se v digitálním světě chytře, sebevědomě, bezpečně a ohleduplně
- schopnost najít si spolehlivé informace, kriticky vyhodnotit informace, najít kvalitní on-line kurz, propagovat služby své firmy atd.



rozvoj **digitální gramotnosti**

- digitální technologie ovlivňují vzdělávací obsah a oborové vzdělávací cíle
- digitální technologie jako nositel změny – reagujeme na nové podmínky a výuku jim přizpůsobujeme

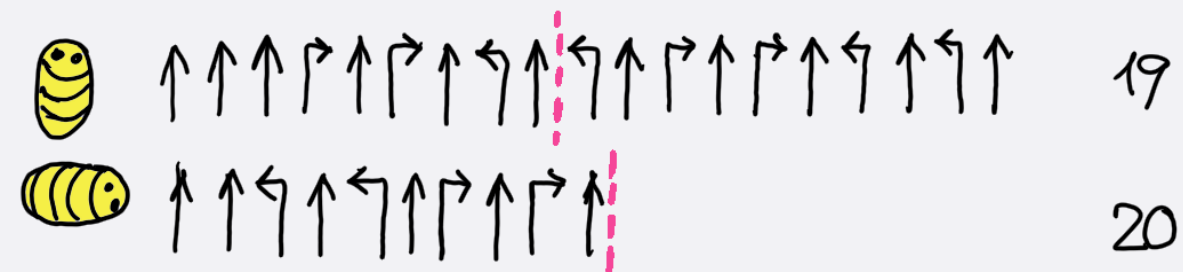
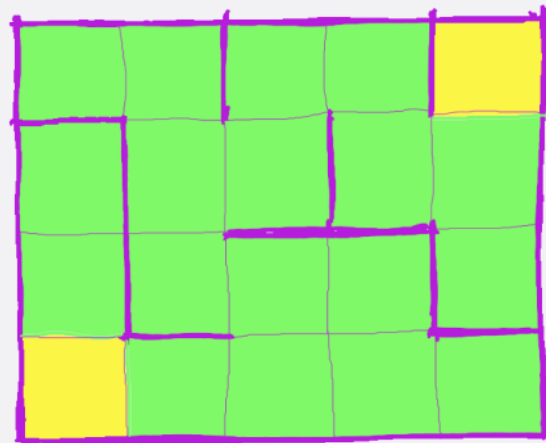


důležité pojmy

informatické myšlení

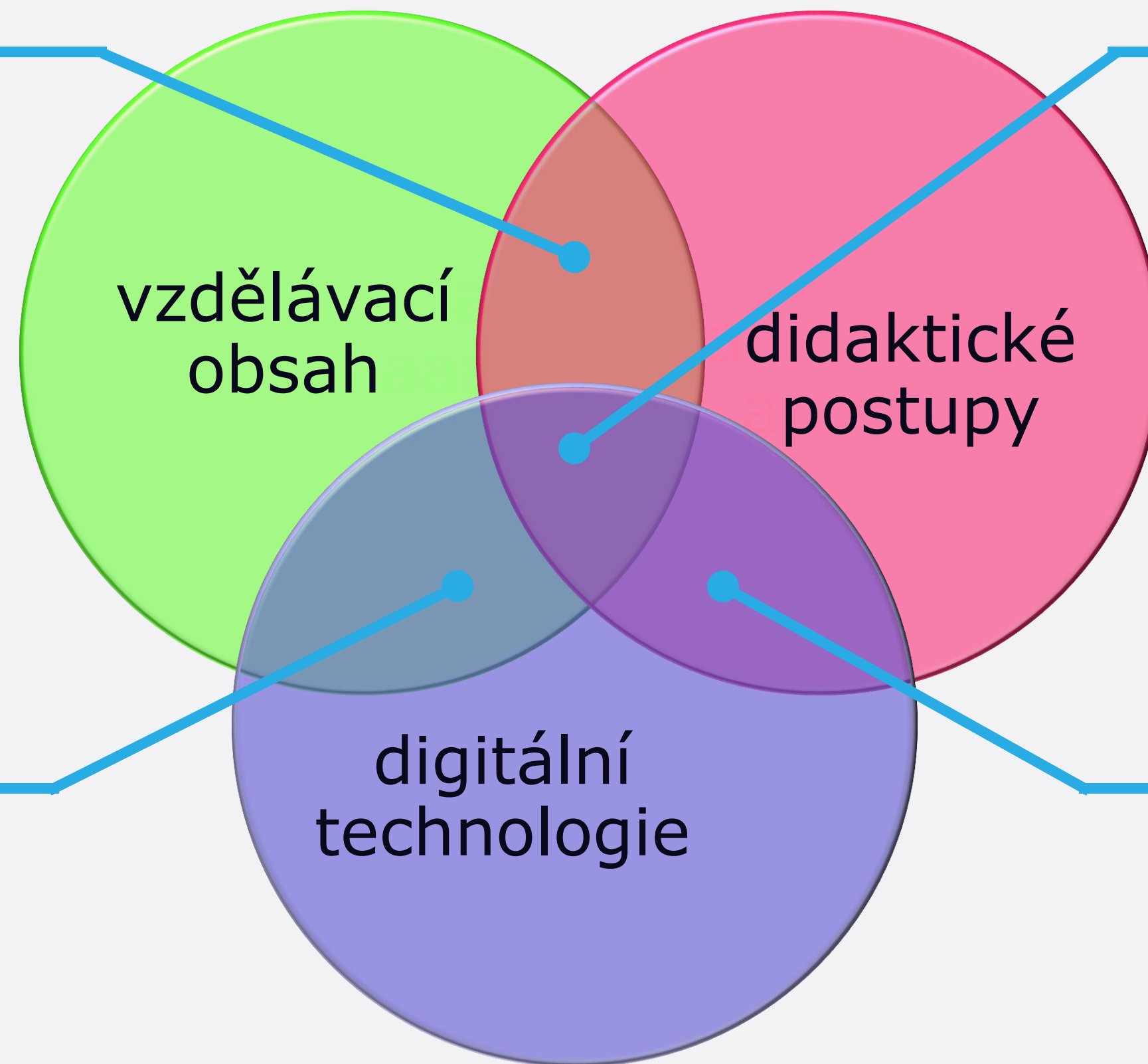


- schopnost problém rozložit na dílčí kroky, zanalyzovat, popsat a vyřešit



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

důležité pojmy

otevřené vzdělávací zdroje – OER (Open Educational Resources)

- možnost vzdělávat se bez placení, bez registrace, z veřejně dostupných zdrojů
- jakékoliv digitální materiály, které jsou určeny pro vzdělávací účely a které jsou zdarma volně dostupné k použití, šíření pod otevřenou licencí (např. Creative Commons) a modifikaci

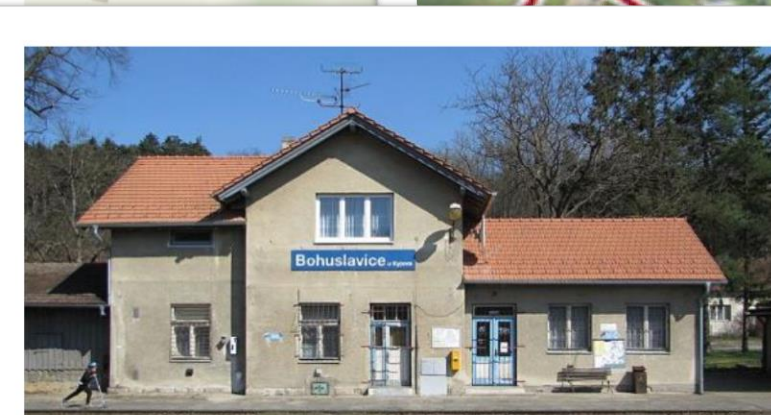
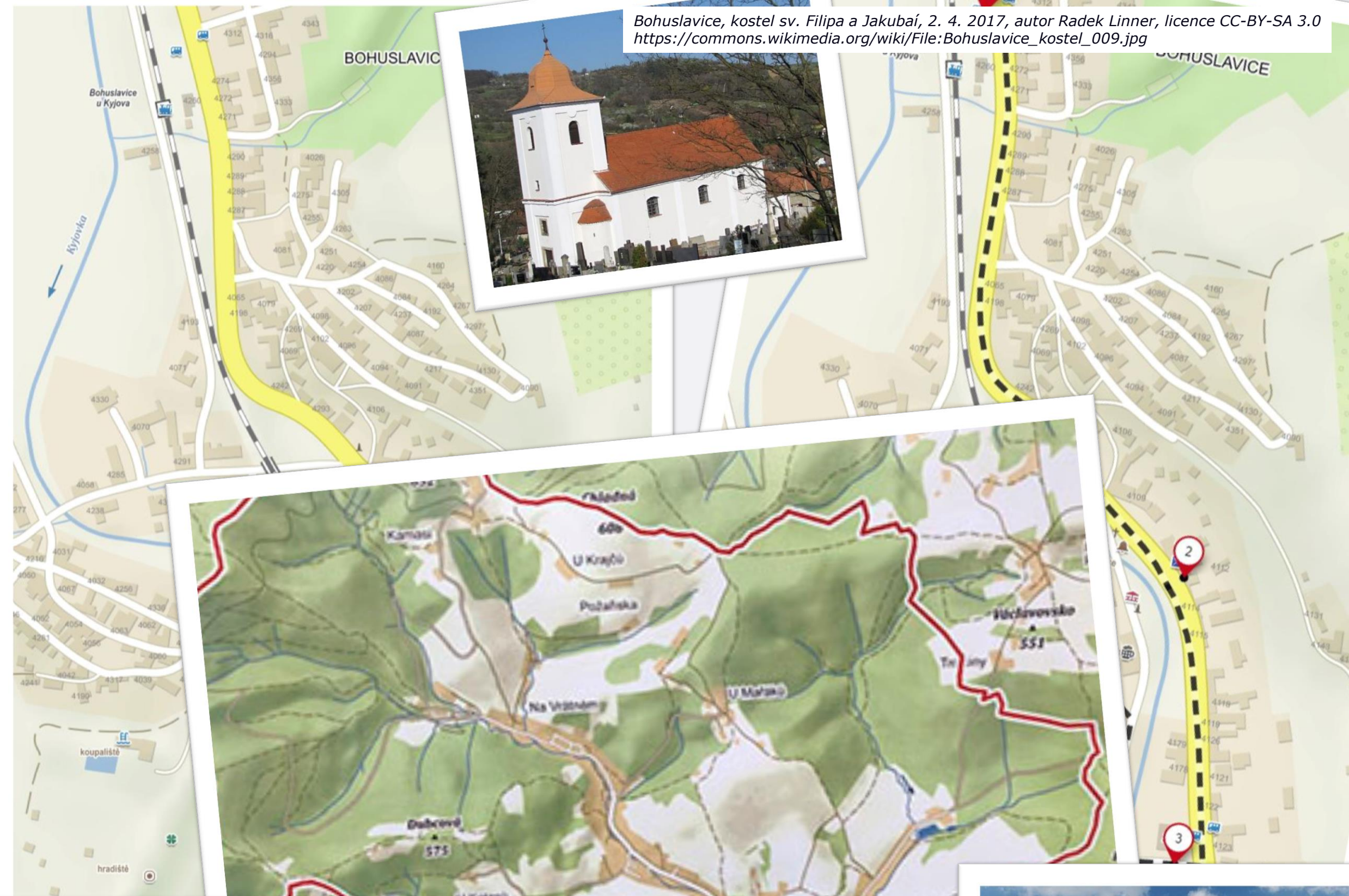
Bohuslavice, kostel sv. Filipa a Jakuba, 2. 4. 2017, autor Radek Linner, licence CC-BY-SA 3.0
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bohuslavice_kostel_009.jpg



Člověk a jeho svět

Znám místo, kde žiji?

5. ročník



Bohuslavice, nádraží, 2. 4. 2017, autor Radek Linner, licence CC-BY-SA 3.0
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bohuslavice_nadrazi_001.jpg



Kateřinice, kostel, 27. 5. 2017, autor Palickap, licence CC-BY-SA 4.0 International
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kateřinice_\(VS\),_kostel_\(1\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kateřinice_(VS),_kostel_(1).jpg)

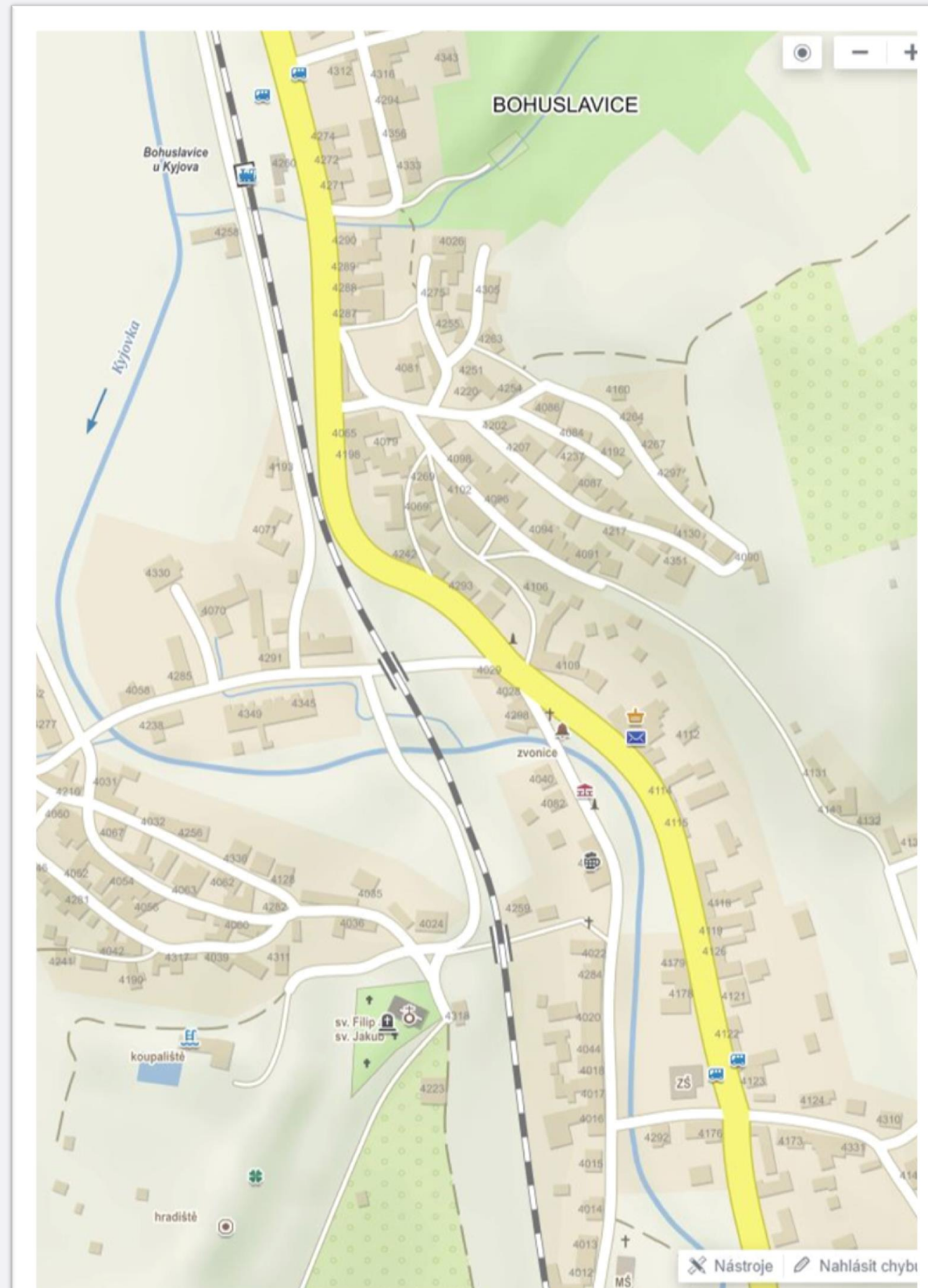


Znám místo, kde žiji?

- **cíl activity:** připravit netradiční prezentaci obce (včetně informací o zajímavých místech)
- **zadání:**
 - připravit pro nového spolužáka, který se přistěhoval k nám do města, procházku městem a jeho okolím se zastávkou u zajímavých míst
 - do mapového podkladu zakreslit návrh trasy tak, aby bylo možné trasu vyzkoušet pomocí ozobota; mapu doplnit typickými fotografiemi navštěvovaných míst
 - ověření trasy (ozobot)

Znám místo, kde žiji?

- **podklady:**
 - mapa



Znám místo, kde žiji? – ověření – ZŠ a MŠ Kateřinice

Ověření aktivity v ZŠ a MŠ Kateřinice, ověřoval p. učitel Mgr. Martin Müller

Upravené zadání:

Žáci budou s využitím OZOBOTa prezentovat obec, v níž žijeme. Na mapě ve formátu A2 vytvoří trasu pro OZOBOTa, na které bude několik zastavení představujících zajímavosti naší vesnice. Za tímto účelem si na internetu najdou vhodné fotografie a informace, které by mohli využít.



Znám místo, kde žiji? – ověření – ZŠ a MŠ Kateřinice



• A jak to dopadlo?

• foto z ověřování



naplnění očekávaných výstupů RVP ZV

- ICT-5-1-01 využívá základní standardní funkce počítače a jeho nejběžnější periferie
- ICT-5-2-01 při vyhledávání informací na internetu používá jednoduché a vhodné cesty
- ICT-5-2-02 vyhledává informace na portálech, v knihovnách a databázích
- ČJS-5-1-03 rozlišuje mezi náčrty, plány a základními typy map; vyhledává jednoduché údaje o přírodních podmínkách a sídlištích lidí na mapách naší republiky, Evropy a polokoulí
- ČJS-5-1-04 vyhledá typické regionální zvláštnosti přírody, osídlení, hospodářství a kultury, jednoduchým způsobem posoudí jejich význam z hlediska přírodního, historického, politického, správního a vlastnického

naplnění očekávaných výstupů digitální gramotnosti (dle připravovaného konceptu)

1.3 Každodenní život s technologiemi

- při školní práci využívá svěřená zařízení a doporučené digitální technologie; uvede příklady využití digitálních technologií

1.8 Právní normy v digitálním prostředí

- odliší vlastní a cizí digitální obsah; používá-li cizí digitální obsah, uvede zdroj

3.1 Získávání dat, informací a obsahu z digitálních zdrojů

- při řešení problému rozpozná potřebu informací; vyhledá je v doporučených zdrojích a posoudí jejich relevanci; ověří jejich spolehlivost v jiných zdrojích

3.2 Správa dat, informací a digitálního obsahu

- ukládá informace tak, aby je znovu našel a mohl použít



Hudební výchova

hudební nástroje

5. ročník

hudební nástroje – návrh a ověření aktivity – ZŠ a MŠ Ludgeřovice

- **návrh a ověření aktivity:** Mgr. Jana Grzychová, ověření s žáky 5. ročníku ZŠ Ludgeřovice
- **zadání aktivity:** Žák vyhledá a zpracuje relevantní informace k danému tématu – HUDEBNÍ NÁSTROJE – a následně je zpracuje do výukového videa pro své spolužáky.

hudební nástroje – návrh a ověření aktivity – ZŠ a MŠ Ludgeřovice

- **zpracování:**
 - Video bylo vytvořeno žáky pátého ročníku v hudební výchově. Měli si připravit výukový plakátek v aplikaci PicCollage, následně jej použít jako pozadí namluveného videa v aplikaci Greenscreen.



naplnění očekávaných výstupů digitální gramotnosti (dle připravovaného konceptu)

1.8 Právní normy v digitálním prostředí

- odliší vlastní a cizí digitální obsah; používá-li cizí digitální obsah, uvede zdroj

2.1 Tvorba nového digitálního obsahu, vhodně zvolený formát sdělení

- vytváří jednoduchý digitální obsah (texty, tabulky, obrázky, audio, video), vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků ke splnění stanovených cílů

3.1 Získávání dat, informací a obsahu z digitálních zdrojů

- při řešení problému rozpozná potřebu informací; vyhledá je v doporučených zdrojích a posoudí jejich relevanci; ověří jejich spolehlivost v jiných zdrojích

3.2 Správa dat, informací a digitálního obsahu

- ukládá informace tak, aby je znovu našel a mohl použít



Vlastivěda

reklama

5. ročník

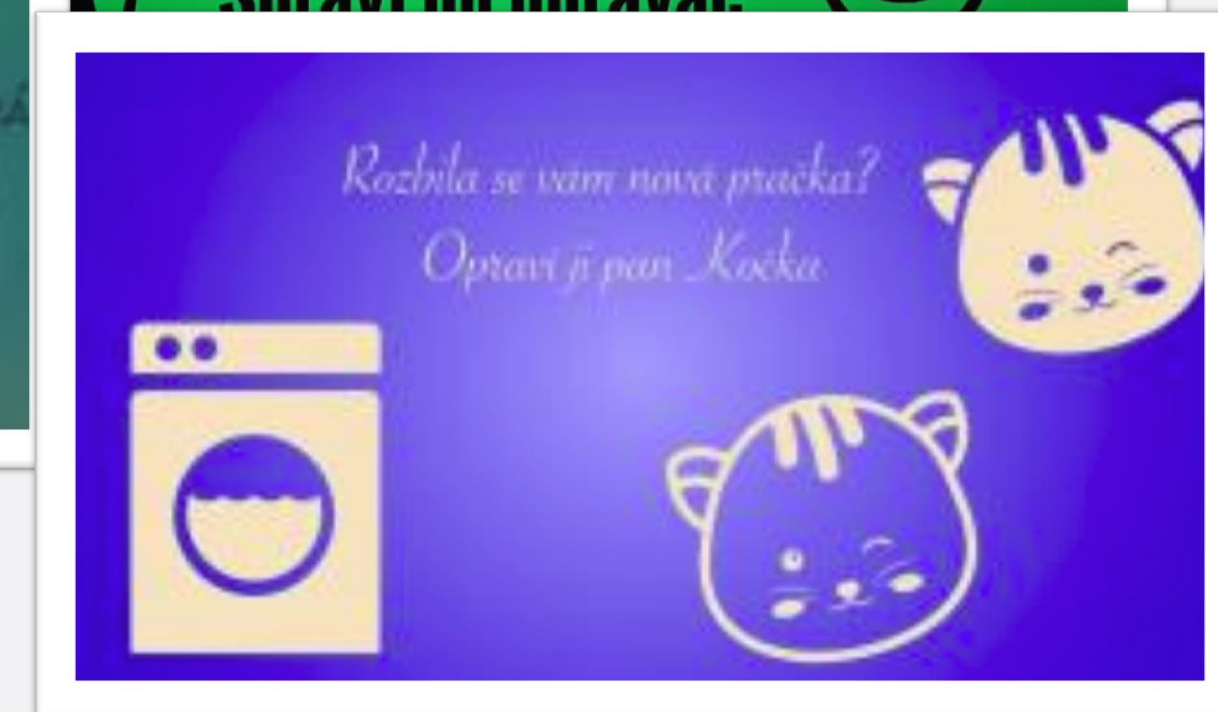
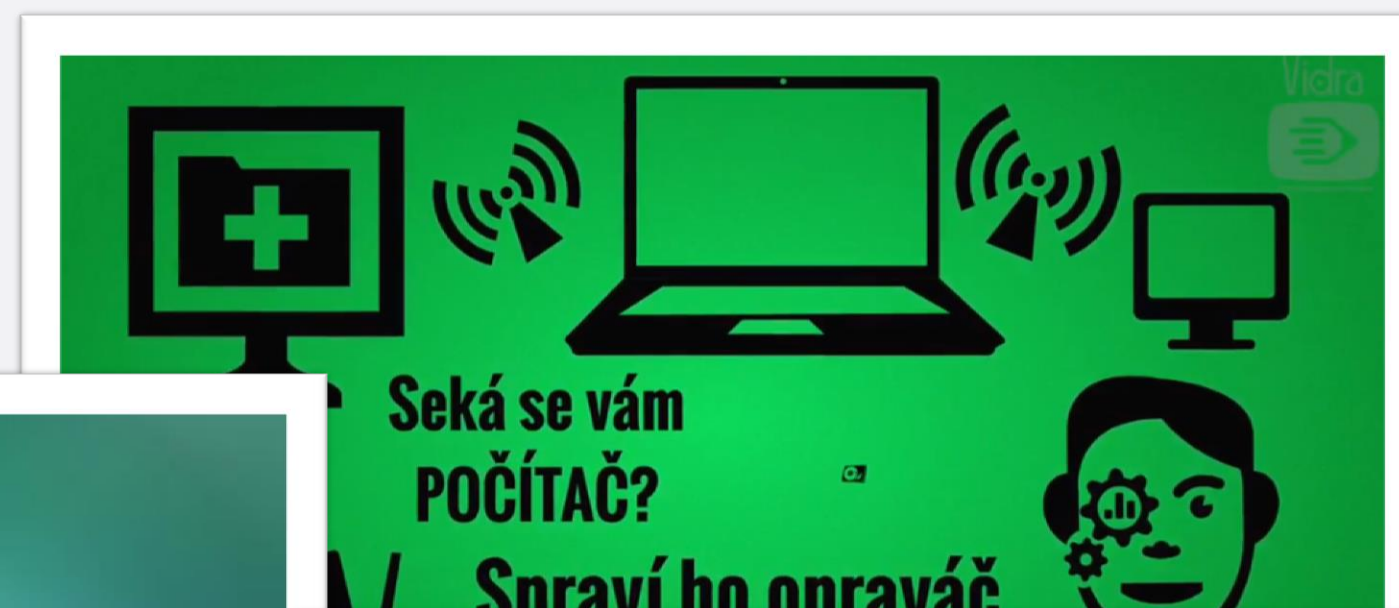
jak páťáci pracovali s reklamou – návrh a ověření aktivity – ZŠ Stráž

- **návrh a ověření aktivity:** Mgr. Hana Pilařová, ověření s žáky 5. ročníku ZŠ Stráž při tandemové výuce
- **popis průběhu aktivity:** Páťáci opět propojili vlastivědu a informatiku. Tentokrát se společným tématem stala reklama. Povídali si o tom, jaká má být a jaká je. Jak reklama působí na naše smysly? Čím se při nákupech řídíme, jak se rozhodujeme.

Vyzkoušeli si natočení vlastní reklamy – rozdělili si úkoly, vymysleli scénář, vyzkoušeli dialogy, natočili, sestříhali, ozvučili a otitulkovali video v iMovie. To vše během 45 minut.

jak páťáci pracovali s reklamou – návrh a ověření aktivity – ZŠ Stráž

- V další hodině zhodnotili svou práci i práci druhého týmu. Zapřemýšleli nad tím, co mohli udělat jinak či lépe, co se naučili a jaké chyby udělali.



<https://www.zsstraz.cz/index.php?a=3918>

jak pátáci pracovali s reklamou – návrh a ověření aktivity – ZŠ Stráž

- naplnění očekávaných výstupů RVP ZV pro vzdělávací oblasti:
 - Člověk a jeho svět
 - Informační a komunikační technologie
 - Český jazyk

naplnění očekávaných výstupů digitální gramotnosti (dle připravovaného konceptu)

1.8 Právní normy v digitálním prostředí

- odliší vlastní a cizí digitální obsah;
používá-li cizí digitální obsah, uvede zdroj

2.1 Tvorba nového digitálního obsahu, vhodně zvolený formát sdělení

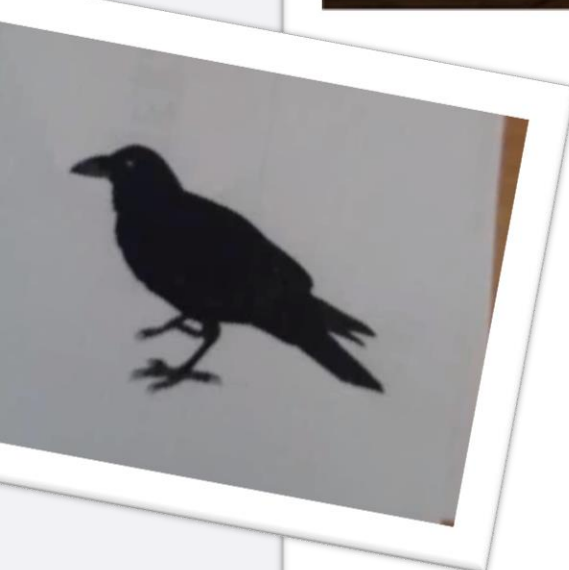
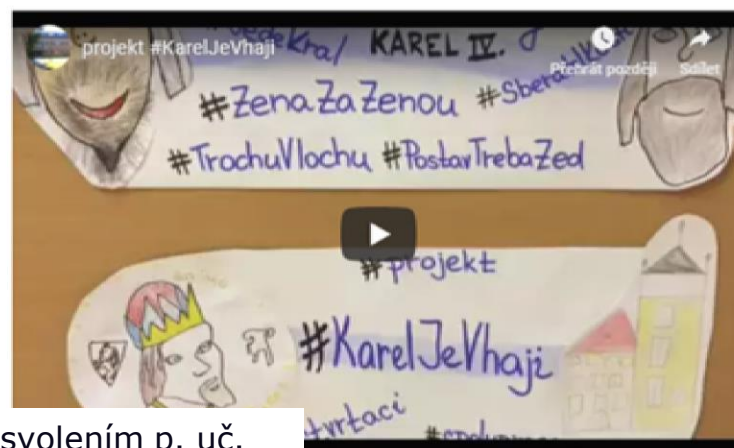
- vytváří jednoduchý digitální obsah (texty, tabulky, obrázky, audio, video), vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků ke splnění stanovených cílů

digitální gramotnost napříč předměty

1. stupeň



K 700. narozeninám jsme Karlovi chtěli popřát a něčím ho i překvapit.
Jenže co dát někomu, koho neznáte?
A tak jsme se o něm museli dozvědět víc....
Zkoumali jsme, hledali a tvořili. A teď se chlubíme.
Všechno nejlepší, Karle. #700 let



Použity obrázky z videí, která vznikla na ZŠ Háj ve Slezsku se svolením p. uč.
Pavlíny Loňkové

y z aplikací Vidra a ChatterKid. Náš úplně první projekt.

digitální gramotnost napříč předměty – Základní škola Háj ve Slezsku – Mgr. Pavlína Loňková

- Projekt zdravá svačina – záznam evokace na tabletu; žáci celou akci dokumentovali (fotili i natáčeli), sami stříhali video a komentovali jej
https://www.youtube.com/watch?v=R7GTo4U_Xd0
- rychlovka v angličtině – třetáci sepsali rozhovor a natočili v SockPuppets
<https://www.youtube.com/watch?v=L07m9nTFmbc>
- reklama jako výstup zpracování videa v 5. třídě
<https://www.youtube.com/watch?v=chq3rgl5vMU>

digitální gramotnost napříč předměty – Základní škola Háj ve Slezsku – Mgr. Pavlína Loňková

- projekt Havran – Společně jsme brainstormovali, co o havranech víme, pak každá skupina dostala jiný text. Četli, vyhledávali k němu informace na netu. Kreslili, popisovali, psali, tvořili mapy. Pak jsme prezentovali své práce a na závěr se vrátili k brainstormigu a zrevidovali ho.

<https://www.youtube.com/watch?v=0SJEOUmzKAQ>

- projekt o Karlu IV. – využili jsme iPady jako stěžejní nástroj ke zpracování výstupů o životě Karla IV., a to v různých aplikacích. Sdíleli informace v Seesaw, vyhledávali informace na webu, vytvářeli prezentace ve Vidře a v ChatterKid, v Grafiu tvořili schémata. A samozřejmě jsme prezentovali.

<https://www.youtube.com/watch?v=IHi5-KII82Y>

Vznikl nám k tomu celý web – <https://kareljev haji.weebly.com/>



Český jazyk

práce s příběhem

1.–5. ročník

práce s příběhem – s využitím komiksů

„Tvorba digitálních příběhů:

- vyvolává zájem a chuť do práce
- podporuje kreativitu a umělecké cítění
- posiluje literární a počítačovou gramotnost
- rozšiřuje slovní zásobu
- umožňuje uplatnit různé druhy nadání
- povzbuzuje k řešení problémů
- usnadňuje akceptování rozdílností
- rozvíjí představivost
- pěstuje týmového ducha
- zvyšuje sebevědomí¹⁾

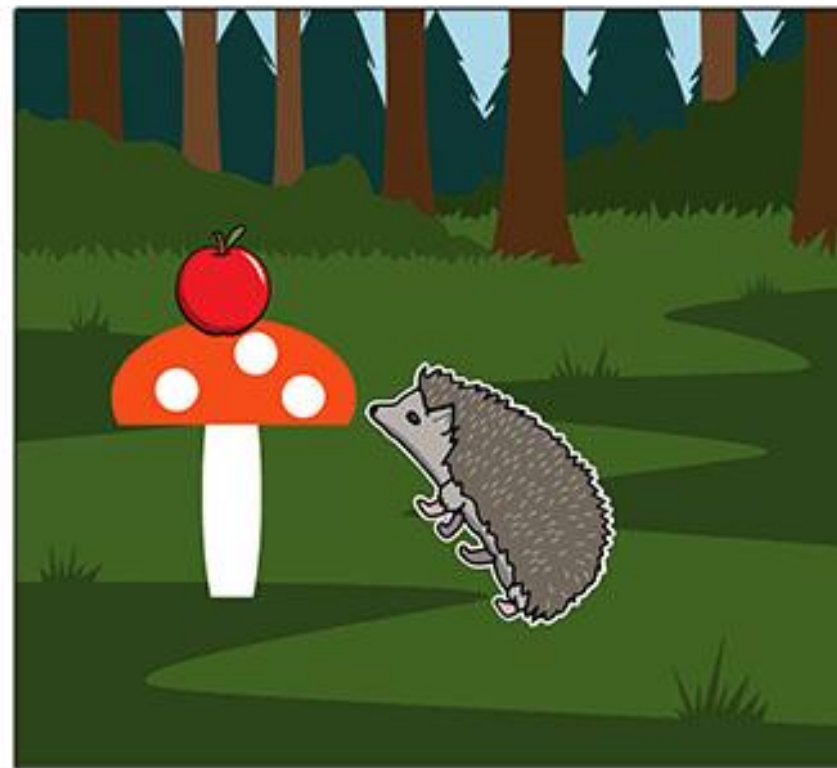
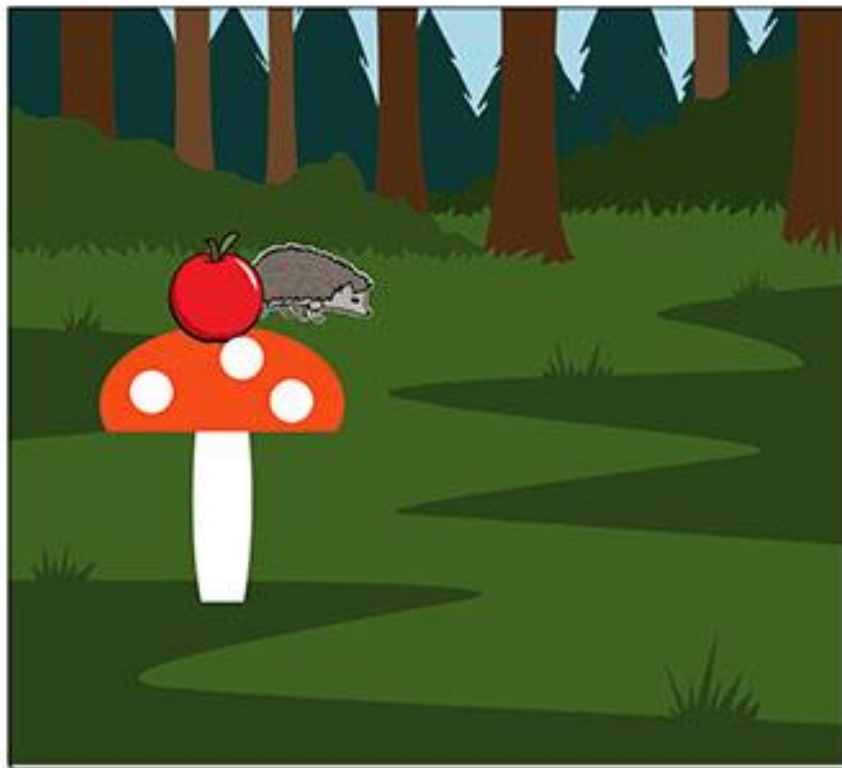
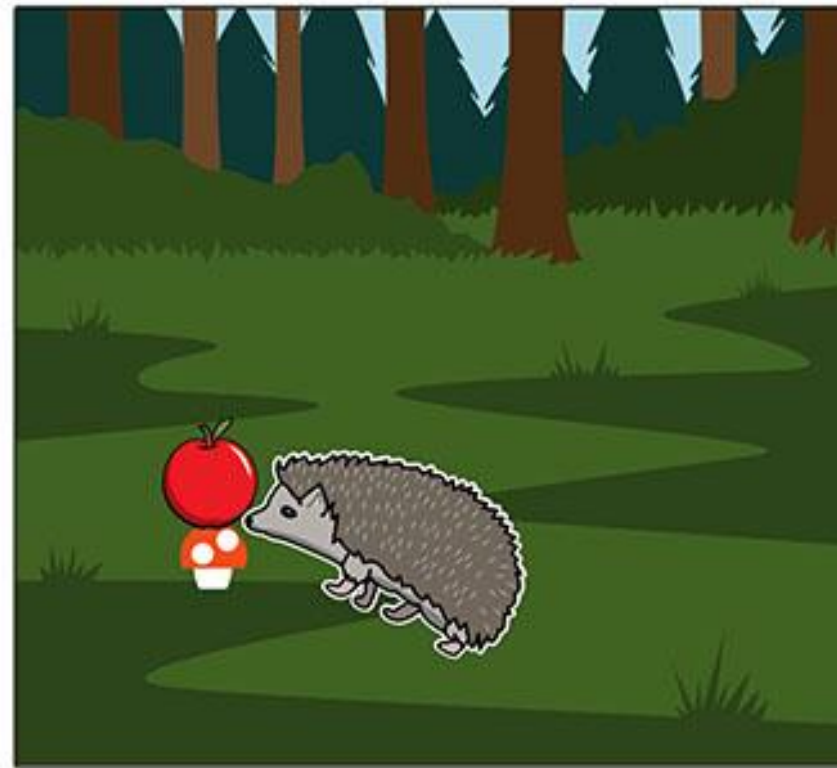
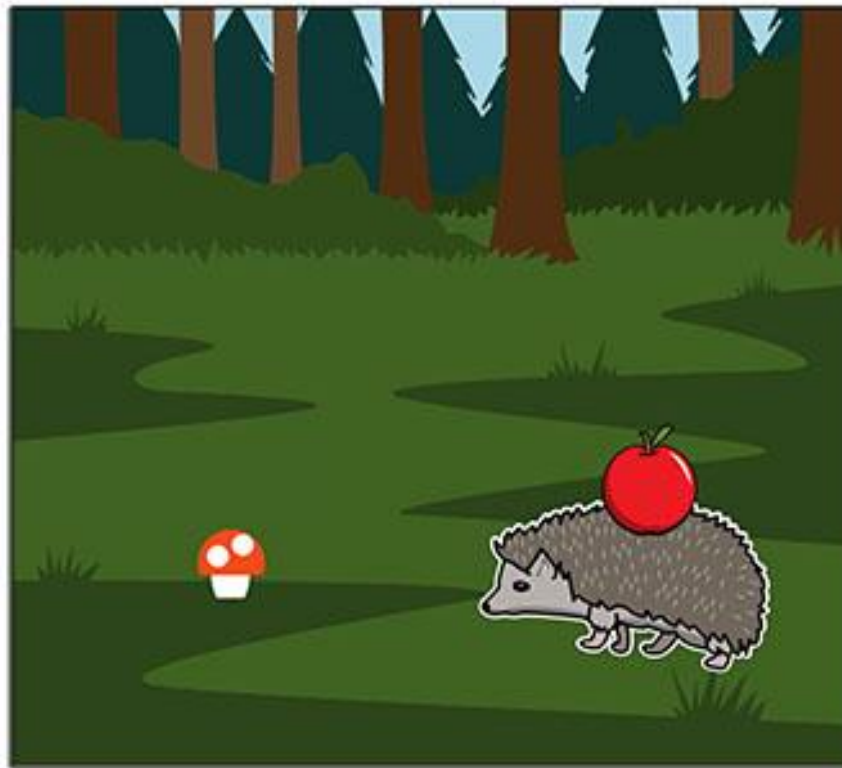
práce s příběhem – s využitím komiksů

- vytváření příběhů ve formě komiksů – využití on-line nástroje
- komiks ve škole¹⁾
 - „vlastní aktivita žáků
 - podpora kreativity, představivosti
 - podpora čtenářské a digitální gramotnosti
 - schopnost vytvářet vlastní příběh
 - rozšiřuje slovní zásobu
 - zvýšení sebevědomí žáků
 - prezentace výsledků (sdílení, webové stránky, ...)

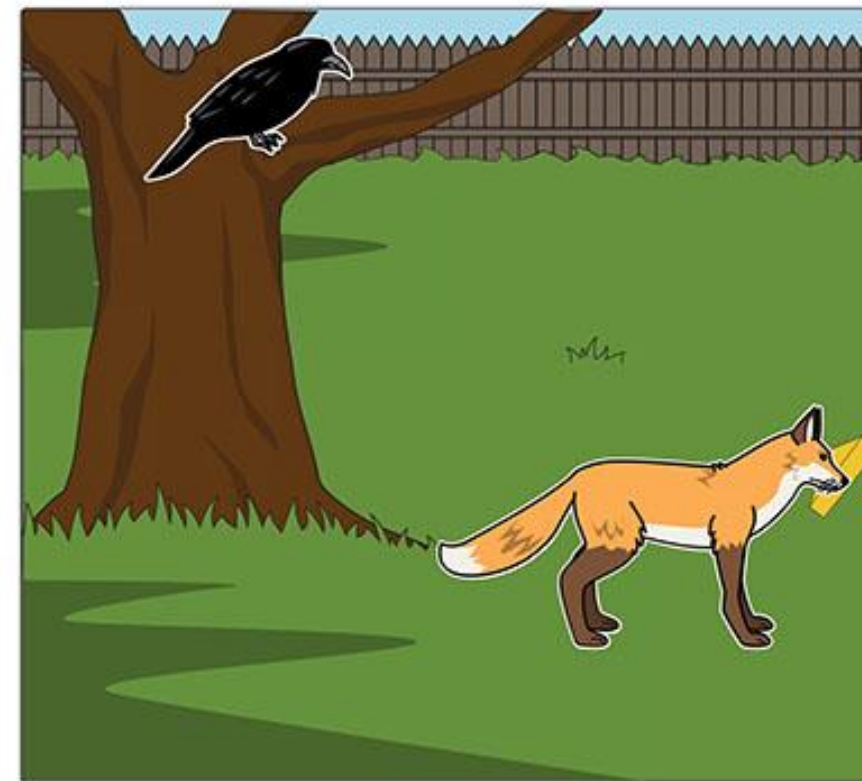
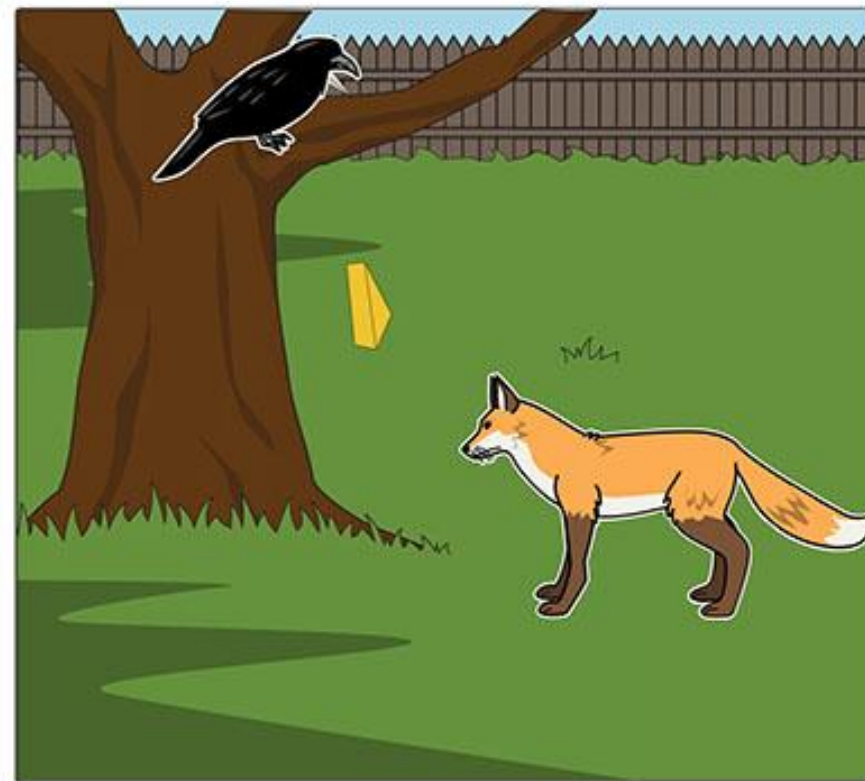
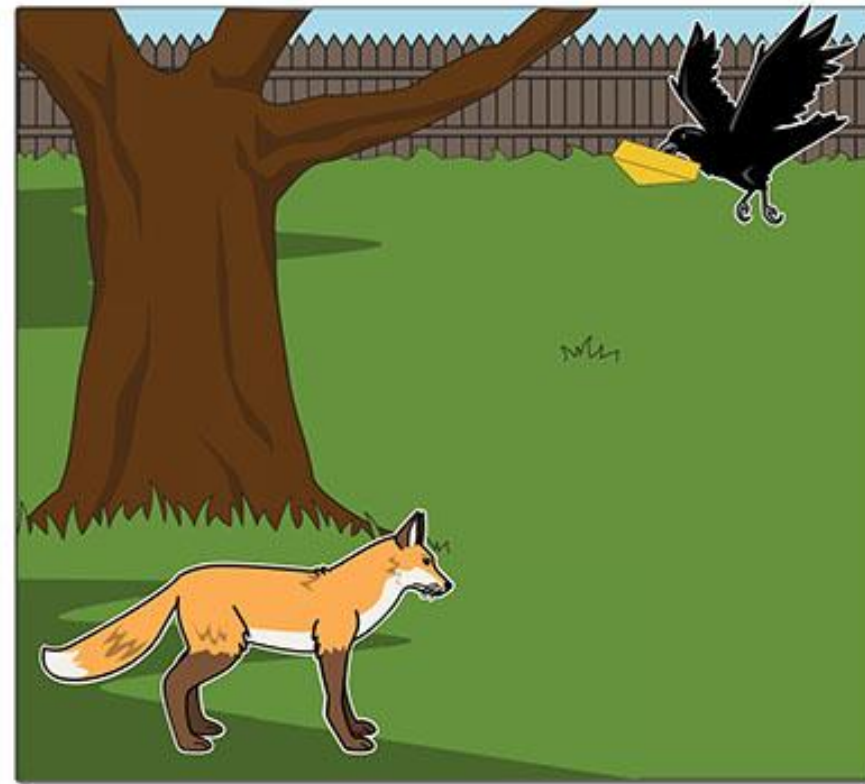
práce s příběhem – s využitím komiksů

- „využití v různých předmětech
- projeví se i ti, kteří ve škole málo mluví, vystupují za postavu, vytvářejí příběh
- žáci se SPU (vady řeči, dyslexie, ...)
- náměty:
 - zpracování příběhu, bajky, pohádky
 - rozhovor v cizím jazyce
 - vysvětlení různých pravidel
 - hádanky¹⁾

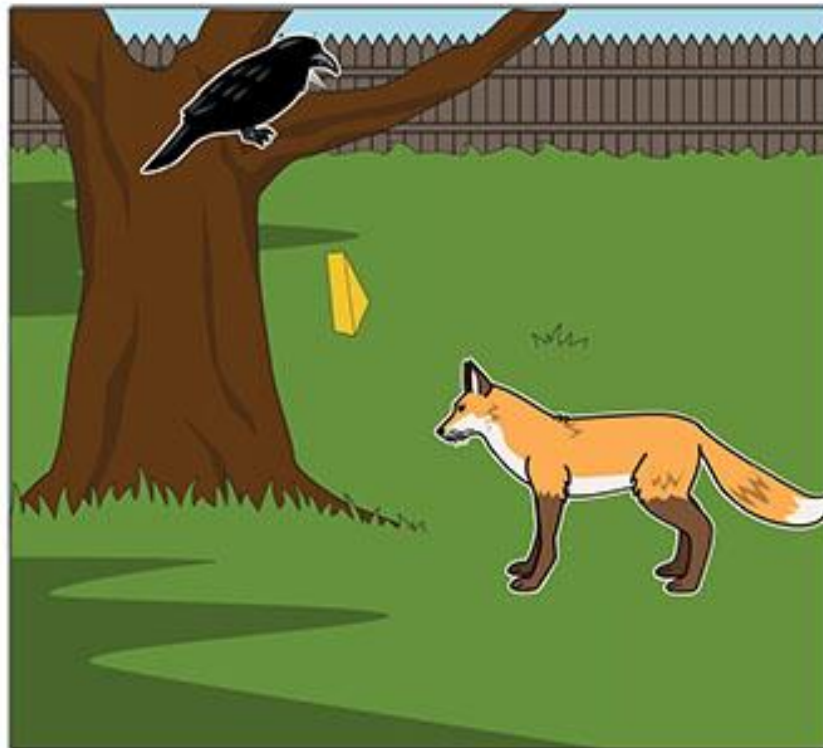
práce s příběhem – s využitím komiksů – inspirace



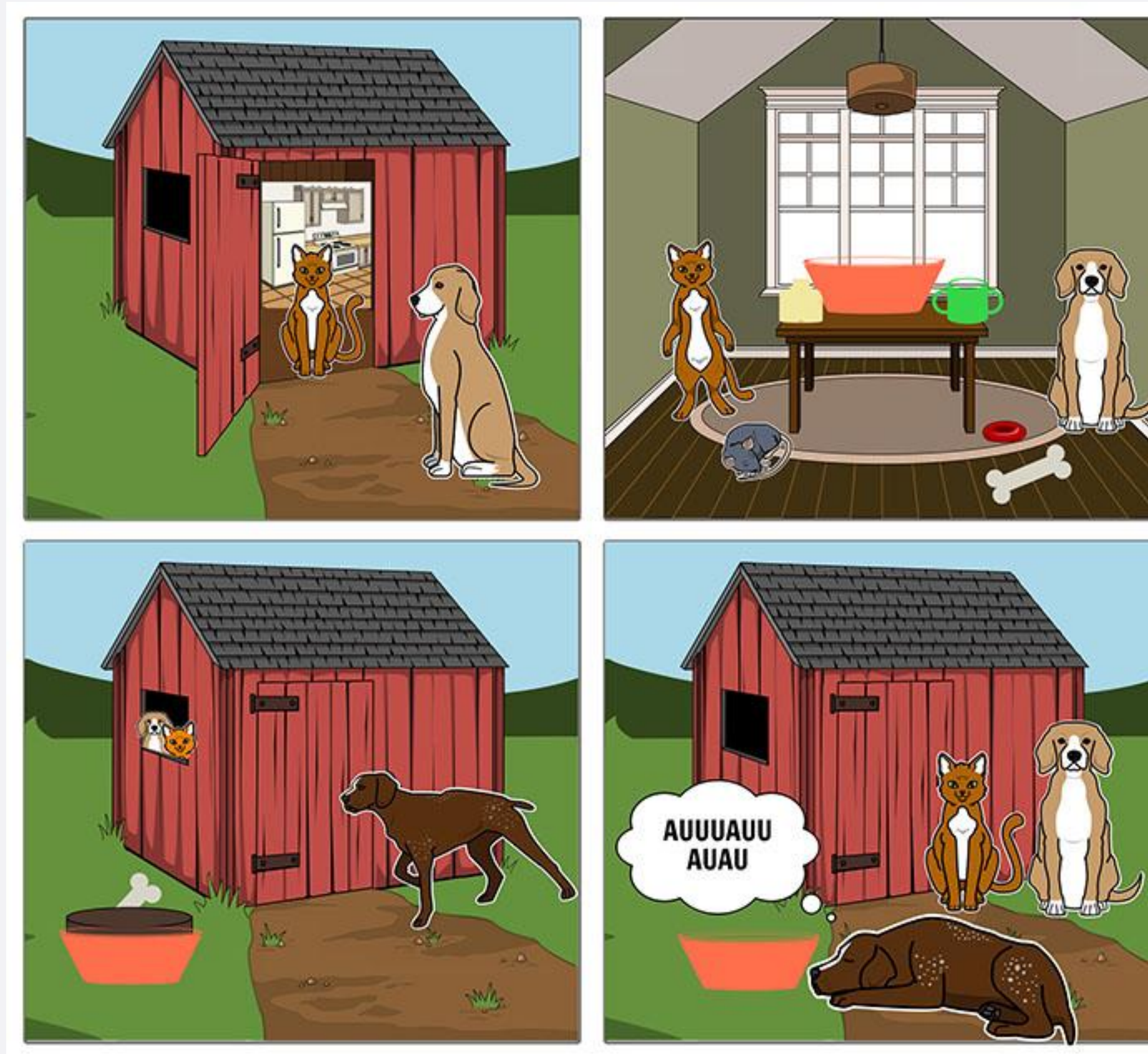
práce s příběhem – s využitím komiksů – inspirace

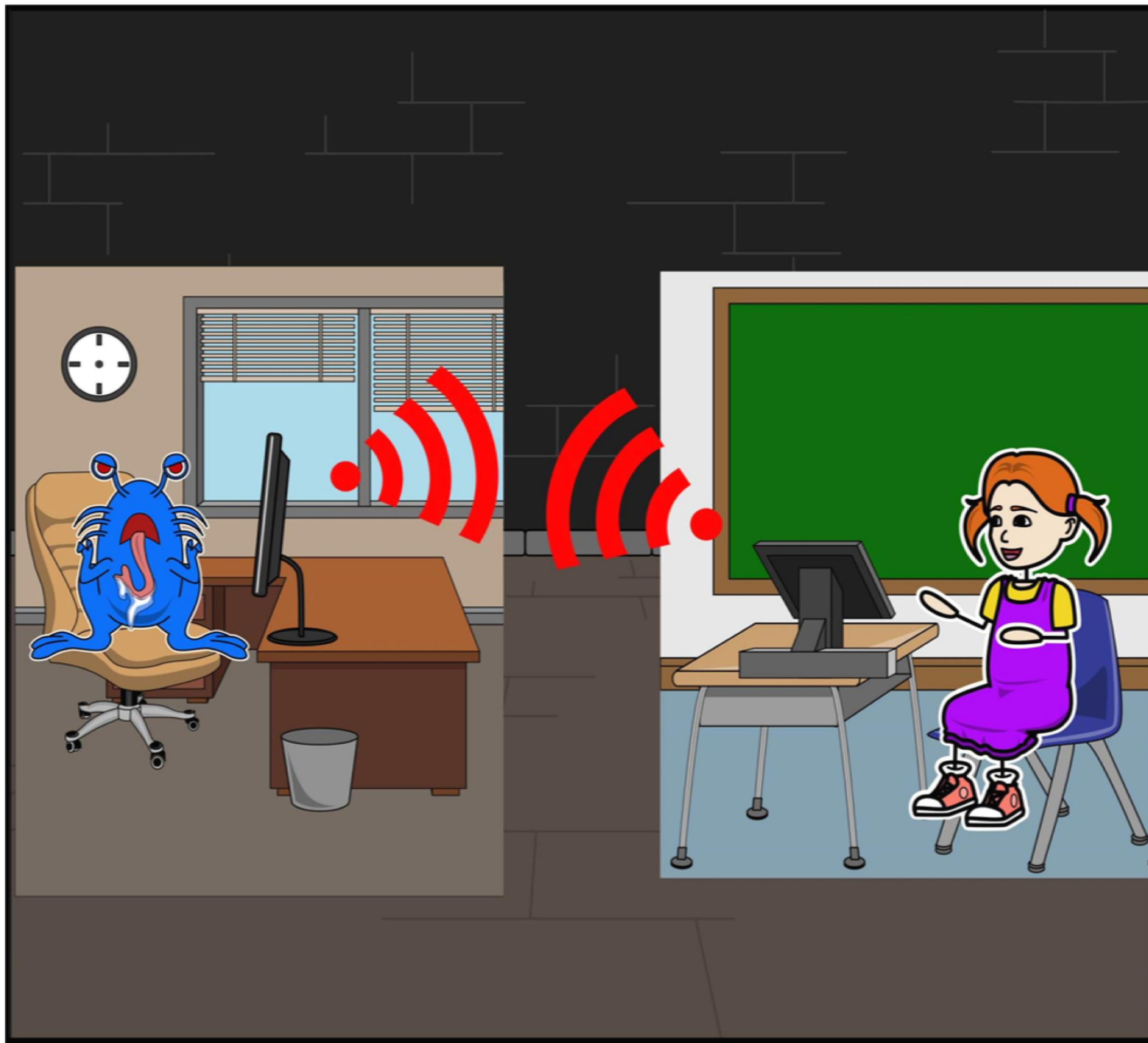


práce s příběhem – s využitím komiksů – inspirace



práce s příběhem – s využitím komiksů – inspirace





Online bezpečnost

práce s příběhem
MŠ a 1. stupeň

online bezpečnost

- děti a přístup k digitálním technologiím
- jdou rodiče vzorem?
- prevence

- **Tematické oblasti očekávaných výstupů digitální gramotnosti** (dle připravovaného konceptu):
- Člověk, společnost a digitální technologie:
 - Správa digitální identity
 - Osobní bezpečí a bezpečnost v digitálním prostředí
 - Ochrana zdraví
 - Právní normy v digitálním prostředí
 - Etika v digitálním prostředí

online bezpečnost s příběhy

- příběh
- bezpečnostní téma
- diskuze s dětmi
- ponaučení, pravidlo

kuřátko Čiky a jeho přátelé

- celý příběh – viz přiložený soubor

online bezpečnost s příběhy – zpětná vazba z ověřování ZŠ Lerchova, Sušice, 3. ročník – Mgr. Lucie Káňová

zápisky paní
učitelky
z ověřování

Kyberšikana
(9. let)

- 3. ročník - 2 vyuč. hodiny, postřehy: 28 žáků
- chlapci neberou internet, přiblíží pochopili okamžitě,
- děvčata mají a nemají přístup na internet
- problém vidím v tom, že jim připadá úplně normální, že nenavštíví svůj web - úmyslně lžou.
- dokonce někteří tvrdili, že lhát se nemá, ale na internetu lhát můžou. Tam to nevadí.
- nebudou tedy uvádět pravdivé informace, ale lžou, protože se to musí a protože si chtějí poslat
- asi polovina žáků má nějakou dohodu s rodiči,
- někteří mají od rodičů zablokované některé stránky a aplikace pro sledování času, jak jsou dlouho na telefonu.

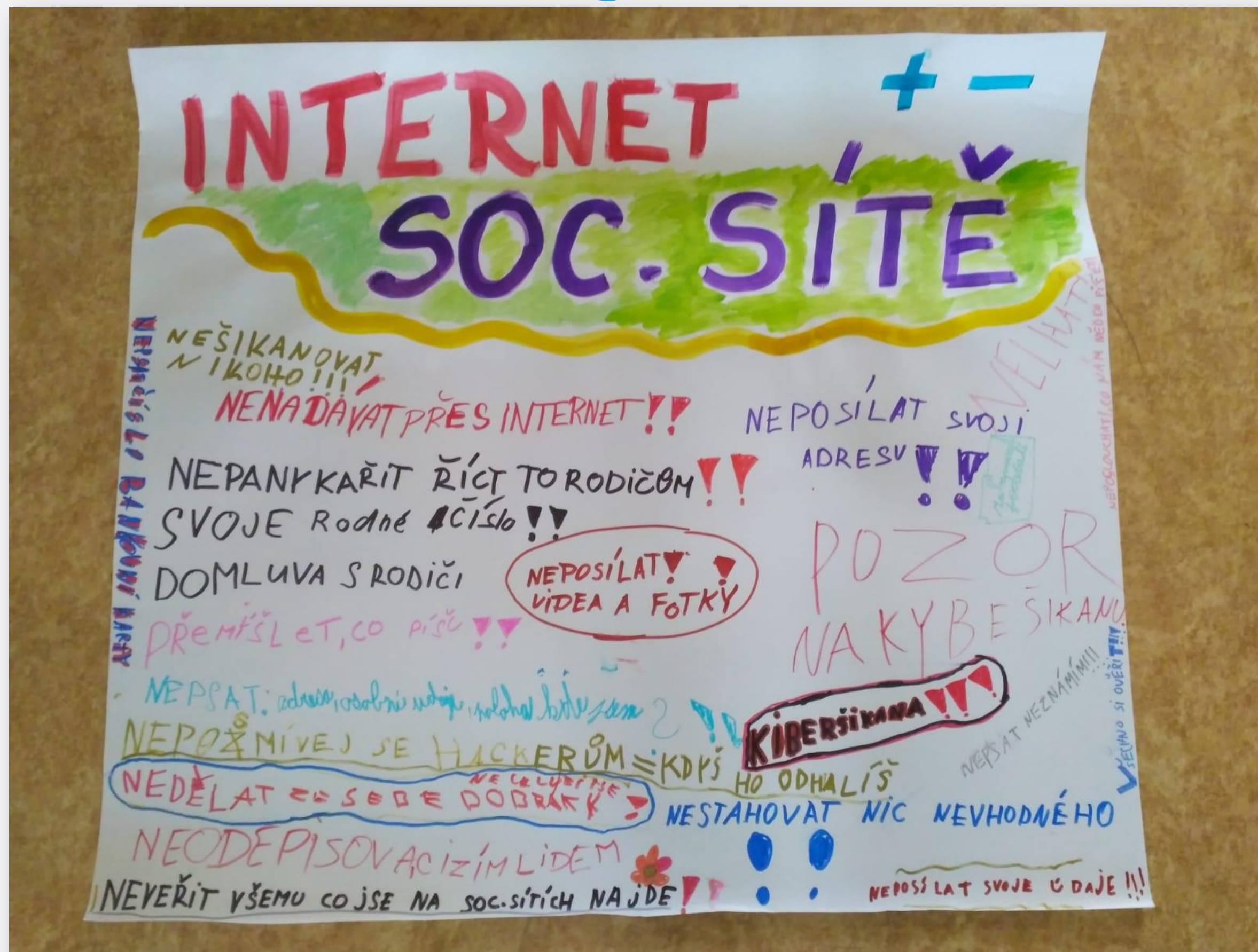
online bezpečnost s příběhy – zpětná vazba z ověřování

ZŠ Lerchova, Sušice, 3. ročník – Mgr. Lucie Káňová

zápisky paní
učitelky
z ověřování –
pokračování

- někdy se přisnali, že mají poc. síť káje (2-3)
- asi Mělimi mi řekla, že rodičům je to jedno a mužem si dělat na internetu cokoli a kdykoliv!
- na začátku jsi diskuse jsme se ale museli domluvit, co to je správně. SMS totiž skoro nikdo už nezná ani nepoužívá, Pouze messenger, instagram
- videa dávají se souhlasem rodičů „jfk tók“ (aplikace)
- problém vidím v rodičích i v sobě – v dospělých – nemáme pořádné zkušenosti – děti nám něco řeknou a my tomu věříme. Např. To nikdo jiný nevidí!
- nikdo nečte „podmínky“ při registraci

online bezpečnost s příběhy – zpětná vazba z ověřování ZŠ Lerchova, Sušice, 3. ročník – Mgr. Lucie Káňová



online bezpečnost s příběhy – zpětná vazba z ověřování

80. MŠ Plzeň, Úslavská 80 – Mgr. Jana Junková

Vážená paní Fanfulová,

dnes jsme s dětmi vyzkoušeli Váš projekt. Pustila jsem se do práce se svojí třídou s 21 dětmi ve věku 4–5 let. A protože mi to nedalo a stále jsem si myslela, že děti předškolního věku by byly lepší na tento "pokus", půjčila jsem si 5 dětí z vedlejší třídy ve věku 5–6 let, abych věděla jak reagují ony.

Domněnky se potvrdily. Nejvíce reagovaly nejšikovnější mladší děti a také všichni předškoláci.

Na tabuli byla projekce obrázků, postupně jsem vlastními slovy k jednotlivým obrázkům vyprávěla daný příběh. Děti byly pozorné, zaujaté, snažily se doplňovat slova vyprávění a příběh rozvíjet (kuřátka tam mají maminku slepičku, jedno kuřátko je jiné než ostatní – Čiky má na obrázku něco na hlavičce apod.). Na obrázku, kde je liška s vlkem ihned poznaly, co se děje a začaly samy povídat, že je něco špatně. Postupnými otázkami jsme se dostali až k tomu, že děti samy řekly, co kuřátko udělalo špatně. Samy začaly mluvit o tom, že to nejsou opravdoví přátelé, že opravdoví přátelé jsou Ti, co mu pomohli. Poté jsem znovu zobrazila postupně obrázky a děti samy odvyprávěly příběh vlastními slovy.

Z příběhu si všichni vzaly ponaučení, že stejně jako si nemají povídat s cizími lidmi a sdělovat jim osobní informace, platí to stejné i ve spojení v komunikaci přes telefon, internet apod.

Závěrem bych to celé zhodnotila velmi kladně. Aktivita krásně pasuje pro předškolní děti. Obrázky a pojetí se zvířátky je skvělý nápad a dá se tematicky rozvíjet ještě více (trénink názvů mláďátek apod.). Pár "technických" poznámek – děti věděly, co je zpráva (prý je posílají rodiče), uměly pojmenovat mobilní telefon. Věděly, že je možné zprávy posílat i na počítači (FB apod. ještě neznají).

Jediný tip z mé strany by byla úprava textu, pokud by ho učitelka chtěla jen číst, nebyl by pro děti tolik zajímavý – nezaujal by je.

V příloze zasílám pár fotografií z práce (moc možné to nebylo, kolegyně zabrala buď děti nebo tabuli, dohromady to fotoaparát nepobral:() a fotografie vybraných výtvorů, které děti nakreslily po převyprávění příběhu.

Děkuji za příležitost vyzkoušet Vaši práci a pokud budete potřebovat, jsem otevřená dalším nápadům :)

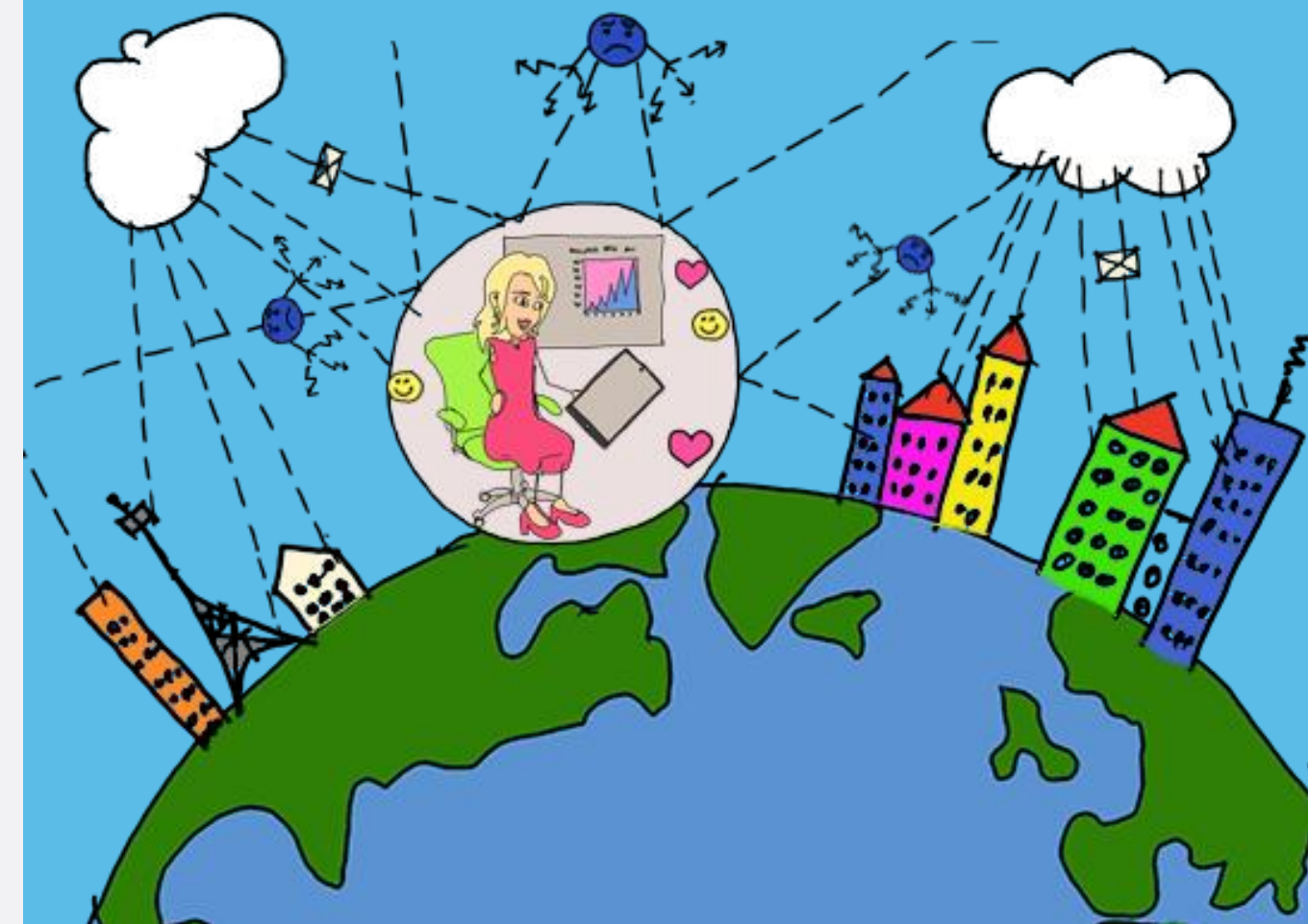
S přátelským pozdravem Junková Jana

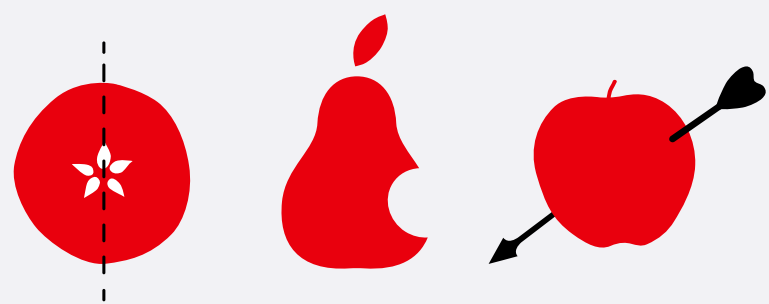
odkazy, zdroje

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 a fotografie bez uvedené specifikace zdroje – vlastní tvorba (EF), 2019

- Děkuji všem, kteří mi byli jakkoliv nápomocni při přípravě webináře.
- Jmenovitě děkuji Janě Junkové, Lucii Káňové a Štěpánce Baierlové za odvahu jít s kůží na trh při ověřování nové aktivity.
- Poděkování za „glosy“ patří Janu Berkimu z Technické univerzity Liberec.
- ...a Lence za moderování webináře 😊

poděkování





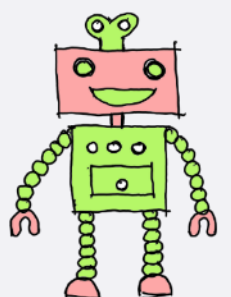
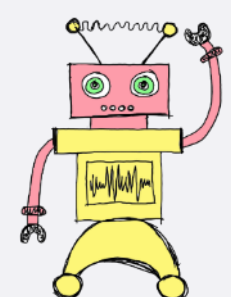
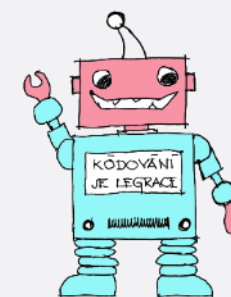
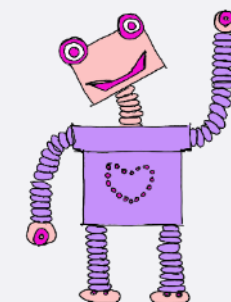
Gramotnosti.pro život

Učíme v souvislostech

Děkuji 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.