

Didaktický nástroj: Digitální transformace

Autoři: Thomas Köhler, Robert Kleemann

Digitalizace vede ke změnám ve spolupráci. Výchozí podmínky se rychle mění ve všech oblastech, a to i v Evropě. Jak oslovit cílové skupiny ve vzdělávání? Které z těchto formátů jsou udržitelné a ekonomicky výhodné? Kterým vývojovým trendům se můžeme vědomě věnovat? Učitelé a studenti v současné době získávají zkušenosti s digitální transformací vzdělávání téměř každý den.

O co jde?

Jako první krok by si uživatelé měli přečíst koncepty digitální transformace na webových stránkách projektu DigitClue a podle příkladu a zájmu sledovat nebo poslouchat další formáty. Měli by si poznamenat nejdůležitější aspekty a také se zaměřit na témata, která jsou pro jejich žáky důležitá. Po cvičení bylo třeba rozšířit nebo prohloubit schopnosti v oblasti práce s digitálními nástroji. Dále je třeba ukázat, jak důležitá je účast v procesu výuky a učení a jak podporuje (digitální) inkluzi. Rozvoj a zapojení do digitálních forem výuky a učení by měly vytvářet přidanou hodnotu pro všechny účastníky procesu.

Vyzkoušejte to

Příklad 1

Proces digitální transformace je všudypřítomný a týká se (středních) škol v různých oblastech. Tento pojem či koncept je individuální v různých dimenzích (makro-, mezo- a mikroúroveň) a vyžaduje odpovídající diferencované zohlednění.

- S pomocí časové osy padletu [padlet timeline](#) vypracujte výukovou sekvenci, ve které provedete metodické školení, a tím budete rozvíjet metodické kompetence svých žáků, a to právě s využitím těchto nástrojů.
- Zhodnoťte se svými žáky, kdo a jak ve volném čase používá digitální média, kanály sociálních médií a podobné formáty, a to vytvořením myšlenkové mapy. Například pomocí aplikace [MindMup](#).
- Diskutujte se studenty o tom, do jaké míry ovlivňuje množství jejich používání internetu jejich každodenní život a jaké důsledky, pozitivní i negativní, z toho mohou vyplývat. Všechna zjištění zapište do myšlenkové mapy.

Příklad 2

Škola žije nejen ze svého institucionálního rámce, ale především ze svých studentů. Zejména mladá generace je hnací silou digitální transformace nejen při používání koncových zařízení, ale také při vývoji a účasti na výukových formátech a akcích.

- Rozvíjejte školu budoucnosti se svými studenty pomocí "dílny budoucnosti", kde je možné vše. Využijte aplikace [Miro](#) nebo [Mural](#) pro efektivní zobrazení.
- Poté s nimi vypracujte rámec současné situace a zjistěte, které z dříve koncipovaných konceptů a nápadů jsou nyní možné.
- Společně se zamyslete nad tím, co se musí stát, aby se všechny nápady staly skutečností. Které z nich nelze realizovat a proč?

Řekněte to kolegům

Obecně platí, že sdílení pozitivních i negativních zkušeností s digitální inkluzí, a zejména příkladů jejího využití, pomáhá vzdělávat ostatní a zvyšovat povědomí. Uživatelé by se měli o své zkušenosti podělit s kolegy a zvýšit tak dosah tohoto tématu. Cílem projektu je proto vytvořit platformu pro sdílení, která tyto zkušenosti zviditelní (anonymně) a nabídne možnost výměny projektů, materiálů, nápadů a komentářů z vlastní země, ale i z celého světa. Tato platforma bude k dispozici jako "D.I. mapa" (mapa digitální inkluze – inspirovaná projektem "Queering the Map") na webových stránkách projektu DigitClue.

Přemýšlejte dál

Vývoj však nemusí a neměl by zde končit. Uživatelé jsou vybízeni k vytváření vlastních projektů a přejímání dalších perspektiv, které mohou být libovolně voleny a měněny podle cílové skupiny. Cílem je úplné vzdělávání a soužití bez bariér v rámci (digitální) inkluze.

S (dalším) rozvojem digitálních formátů byl učiněn první krok k efektivnější inkluzi v analogové a digitální sféře. Abychom tento vývoj zviditelnili, vyzýváme vás, abyste se s ostatními podělili o své zkušenosti.

- Napište krátké shrnutí toho, jak to bylo před 20 lety a kde se podle vás nacházíme nyní.
- Co se ještě může stát, aby byl svět (i digitální) inkluzivnější?
- Podělte se o své myšlenky na našich mapách digitální inkluze.