



Pokyny pro učitele

Milí učitelé,

níže uvádíme několik informací o výukových pilulkách "Life skills" vytvořených v rámci projektu "4G Didactic Pills", Dohoda č.: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

Cílem projektu "4G Didactic Pills" je bojovat proti fenoménu předčasného ukončování školní docházky pomocí agilních výukových metod a digitálních nástrojů blízkých světu studentů. Používání mobilních zařízení je faktorem, který může příznivě ovlivnit výuku i ve vztahu k žákům se speciálními potřebami, více než u jiných subjektů, ohrožených předčasným ukončením školní docházky. Odpovědně a správně využívané technologie poskytují studentům inovativní příležitosti ke zvýšení jejich kultury.

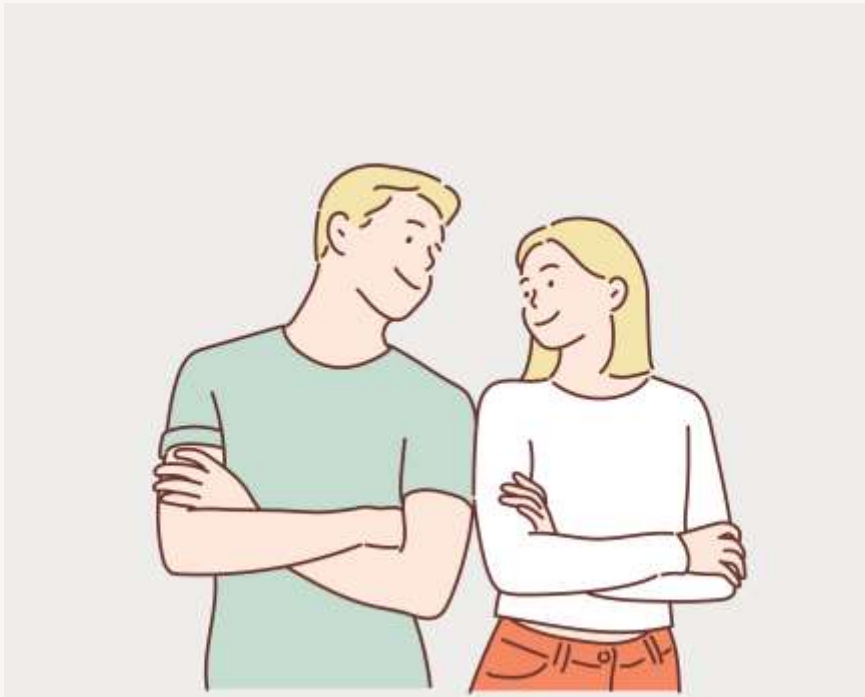


Didaktické pilulky "Životní dovednosti"

Didaktické pilulky mohou, jak je cílem projektu, pomáhat učiteli při realizaci aktivit, zaměřených na osvojení tzv. Životních dovedností, které podle definice WHO (Světové zdravotnické organizace) představují ...*"všechny dovednosti nezbytné pro navazování vztahů s ostatními a pro zvládání problémů, tlaků a stresů každodenního života"*. Nedostatek těchto sociálně-emočních dovedností může, zejména u mladých lidí, způsobit vznik negativního a rizikového chování v reakci na stres: pokusy o sebevraždu, drogová závislost, kouření cigaret, alkoholismus atd."

Navrhované pilulky lze používat prostřednictvím digitálních zařízení, jako jsou osobní počítače nebo chytré telefony, notebooky apod.

Pilulky byly vytvořeny na základě **10 životních dovedností**: Tvořivost, Kritické myšlení, Rozhodování, Efektivní komunikace, Empatie, Zvládnání emocí, Řešení problémů, Sebepoznání, Efektivní vztahy, Zvládnání stresu.



Digitální vyprávění příběhů

Metodou, která se používá k usnadnění výuky životních dovedností, je digitální vyprávění příběhů. Digitální vyprávění příběhů neboli narace vytvořená pomocí digitálních nástrojů (webových aplikací, webového softwaru) spočívá v uspořádání obsahu prostřednictvím narativní struktury s cílem nabídnout "podnětný příběh". Tento typ komunikace zaručuje učení se životním dovednostem:

- fascinace, plynoucí z pohádkového charakteru příběhů. Jedná se o příběhy, zabývající se každodenními problémy a dynamikou, které studenti s největší pravděpodobností považují za "skutečné".
- zapojení, které je dáno způsobem vyprávění, jenž umožňuje snadno zprostředkovat studentům abstraktní a zdánlivě složitý obsah a aktivovat procesy, jako je identifikace, umožňující příjemné a zajímavé učení.
- silná kontextualizace, protože každý problém je zasazen do příběhu, který má velmi jasný význam a účel
- stručnost obsahu výuky, na kterou jsou dnes mladí lidé stále více zvyklí

- snadné používání učebních pomůcek, technologických zařízení, které lze používat kdekoli a které děti zvládají s mimořádnou lehkostí. Tyto pomůcky dnes představují jeden z hlavních nástrojů pro kontakt s okolním světem.

Jsme přesvědčeni, že chytrý telefon (nebo tablet) by se jako učební nástroj mohl stát účinným inkluzivním zařízením pro žáky se speciálními potřebami. Technologická zařízení, jako jsou chytré telefony nebo tablety (samozřejmě spolu s notebooky), jsou totiž na rozdíl od technologií, specificky používaných pro tuto cílovou skupinu, k nerozeznání od zařízení, která používají ostatní žáci..



Řízení výuky životních dovedností prostřednictvím příběhů projektu 4G

K výše uvedeným 10 životním dovednostem se vztahuje 10 didaktických pilulek.

Každá pilulka se zaměřuje na jednu životní dovednost a skládá se v průměru ze 3 příběhů.

Pilulky a související příběhy lze získat po přihlášení se **jako host** na následujícím odkazu:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=13>

(Platforma, na které jsou didaktické pomůcky nahrány, vás požádá o uživatelské jméno a heslo, ale vy se přihlásíte jako host a nebudete se muset registrovat, abyste mohli didaktické pomůcky používat).

Na stránce, která obsahuje pilulky, najdete také soubor, který vám umožní zaznamenat, zda jste zvolili nejefektivnější způsob a měli v paměti provedené volby.

Každý příběh obsahuje:

- **název** a **podnázev** (např. Název: "Vzpomínky na prarodiče", Podnázev: "Jak proměnit problém v příležitost");
- **příběh**, který představuje problematickou situaci;
- 2 možné **scénáře/řešení** v reakci na předloženou problémovou situaci, vypracované tak, aby nebyly hned "správné" nebo "špatné";
- po výběru preferovaného řešení, mezi oběma návrhy, **epilog** příběhu a související komentář.



Didaktické pilulky může student využívat jak přímo ve třídě, tak vzdáleně, samostatně, mimo školní prostředí.

Po výběru životní dovednosti z deseti nabízených se žák "setká" s příběhy, které jsou navrženy jako součást zvolené didaktické pilulky. Příběhy si musí nutně přečíst v navrženém pořadí (příběh 1, příběh 2, příběh 3 atd.).

Při čtení každého příběhu si student může dělat poznámky pomocí příslušné funkce vpravo nahoře.

Je nezbytné, aby na konci cesty týkající se každého příběhu byli studenti vyzváni k zahájení fáze diskuse o navržených řešeních, o zvolených možnostech a o návrzích/podnětech uvedených na okraj samotných možností.

Pro vedení debaty je nezbytné vést studenty při této diskusi budováním nehodnotícího kontextu, v němž jsou vztahy založeny na přijetí a empatii, nikoli na soutěžení a výkonu. Cílem srovnávání je identifikovat důvody, proč je právě konkrétní volba označena jako nejlepší.

Na konci porovnání může být vystaven certifikát o jednotlivých Životních dovednostech.

Certifikát vydává platforma pouze po použití všech příběhů souvisejících s jednotlivými životními dovednostmi.

Učitel vyplní certifikát vydaný platformou tak, že po vytištění ručně zadá jméno a příjmení studenta a absolvovanou životní dovednost.

Další možnosti využití Platformy

Projekt 4G poskytuje architekturu Didactic Pills a softwarovou strukturu Genially pro vytváření nových příběhů.

Tvorbu nových příběhů může učitel provádět samostatně nebo i ve spolupráci se studenty.

Pár poznámek

Přístup k platformě, obsahující výukové pilulky, nevyžaduje předchozí přidělení uživatelského jména. K využití poskytnutých didaktických materiálů se tedy stačí připojit na odkaz:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=13>

System sleduje přístupy, ale v souladu s právními předpisy o ochraně osobních údajů neumožňuje rozeznat vztah mezi přístupem a uživatelem. Přístupy nejsou platformou ukládány. Proto je možné použít stejné didaktické pilulky několikrát.





4G Didactic Pills

je evropský projekt financovaný v rámci programu ERASMUS+. KA2 Spolupráce pro inovace a výměna osvědčených postupů.

Strategická partnerství pro školní vzdělávání

DOHODA č.: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

WEB-STRÁNKA: <https://www.4gdp.eu/>

Partners



Podpora Evropské komise při vydání této publikace nepředstavuje schválení jejího obsahu, který odráží pouze názory autorů, a Komise nenese odpovědnost za jakékoli použití informací v ní obsažených.