



Univerzita Palackého
v Olomouci

Moderní technologie ve výuce: Cesta k novým cílům vzdělávání

Jiří Pospíšil

Univerzita Palackého v Olomouci



Nové technologie ve výuce v současnosti

- Současná diskuse již neprobíhá nad otázkou zda, ale spíše
 - Jak? : metodicko-didaktický aspekt
 - Kdy? : organizační aspekt
 - Co? : obsahový aspekt
 - Jak ovlivňují (ovlivnily) nové technologie cíle vzdělávání? : filosofický aspekt
- V oblasti věcného zdůvodnění již neexistuje otázka „Proč ne?“
- Tato otázka nicméně stále zůstává platnou v případě konkrétní osobnosti pedagoga a způsobu jeho konkrétního zpracování vzdělávacích obsahů. Zde je oprávněná otázka „Proč ne?“
- O otázkách „Jak?“, „Kdy?“ a „Co?“ uvažujeme poměrně často, proto se chci zaměřit na otázku:

Jak ovlivňují technologie cíle vzdělávání?



Proměna první: od kalkulace k algoritmizaci

- První proměna nás posouvá z role vykonavatele do role zadavatele
- Vzhledem k charakteru činností řešených v současné společnosti (od administrativních k faktickým) lze stále více uplatnit schopnost počítače velmi rychle provádět připravená řešení
- Musíme sami sebe a žáky (a studenty) naučit způsoby, jak úlohy zadávat ke zpracování, než je sami řešit.
- Dovednost zadat úlohu k řešení samozřejmě předpokládá
 - Samotnou dovednost aplikovat řešení
 - Dovednost analyzovat problém
 - Dovednost vytvořit algoritmus k jeho automatizovanému řešení



Proměna druhá: od kognice k metakognici

- První proměna je vlastně zvláštním případem proměny druhé, mnohem hlubší
- Od prostého poznávání (byť často velmi komplexních jevů) musíme přejít k
 - hlubší reflexi poznávaného
 - podpoře vytváření metakognitivních struktur (vytváření poznání o poznání)
 - podpoře vlastní organizace poznávaného
 - vytváření hodnotových postojů k poznávanému
 - díky tomu je potom umožněno hlubší porozumění světu kolem nás
- Paradoxně děti jsou pro metakognici velmi dobře připraveny díky strategickým počítačovým hrám, které by bez ní nebylo možné hrát – hráč si musí vytvořit komplexní představu o virtuálním světě hry včetně hodnotových přesvědčení



Proměna třetí: od evaluace k autoevaluaci

- Dovednosti získané při předchozích proměnách nám poslouží jako základ pro třetí proměnu: od evaluace k autoevaluaci
- Zatímco proces algoritmizace lze kontrolovat vnějším způsobem prostým zjištěním funkčnosti, u metakognice je nezbytná vnitřní kontrola, protože často jiná ani není možná
- Kvalitní autoevaluace je vždy užitečnější a efektivnější – vede k rychlejší nápravě nedostatků
- Důležitost autoevaluace je v současné době podtrhována
 - Kritikou evaluace (Jsme vůbec schopni hodnotit někoho zvenčí? Jaká jsou kritéria vnějšího hodnocení?)
 - Nutností autoevaluace na úrovni institucí (školy, univerzity, vládní i nevládní organizace – ti všichni provádějí autoevaluaci)
- Autoevaluace je nedílnou součástí (téměř) všech vzdělávacích aplikací



Proměna čtvrtá: od poslušnosti k zodpovědnosti

- Všechny tři předchozí proměny vedou k zásadní proměně chování a změny jeho regulace z vnější na vnitřní
- Poslušnost bychom mohli definovat jako vůli k podřízení se principům, pravidlům či příkazům, která je motivována zejména vnějšími faktory (existují samozřejmě výjimky)
- Naopak zodpovědnost posouvá regulaci chování a jednání do vnitřního prostoru a k vnitřní motivaci každého z nás
- Musíme si klást otázku, zda chceme vychovávat (či vychováváme) k poslušnosti nebo k zodpovědnosti
- Proměnu výchovy od poslušnosti k zodpovědnosti do značné míry ovlivňuje změna myšlení v předchozích třech proměnách



A když proměny neuskutečníme?

Potom jsme naše školy zásobili slušnou dávkou solidního hardware, ale jeho užitečnost nebude v ničem jiném než v náhradě tabule nebo videorekordéru za display s přístupem na Youtube a magnetofonu za digitální přehrávač.

Jedinou výhodou, která fakticky zbude je individuální přístup ke vzdělávacím obsahům.



Univerzita Palackého
v Olomouci

Moderní technologie ve výuce: Cesta k novým cílům vzdělávání

Děkuji Vám za pozornost.