

# Otevřené vzdělávací technologie

# Princip otevřeného designu

- nadbytek informačních zdrojů vyžaduje transformaci přístupu k výuce a vzdělávání otevřené vzdělávací technologie – nejen otevřené technologie, ale i organizační proces
- problémy s designem a evaluací:
  - problém měřítka: rozsáhlé projekty napříč institucemi
- rozšiřitelnost - souvisí s vlastnictvím, technologie rozvíjeny mezinárodními konsorciemi institucí
- kdo je uživatelem a kdo podílníkem?
- jak je zapojit do designu?
- jak vyvažovat místní a komunitní potřeby, když se rozcházejí? (potřeba uživatele instituce x širší komunity)

# Design vzdělávacích technologií

- open source, přístupnost, vlastnictví
- Protihierarchický přístup
- Kombinace komerčních a open source technologií
- tradičně - kontrolní struktury založené na rolích: instruktor, vyučující, student
- koncept instruktorem vedeného kurzu – omezená možnost přístupu k vnějšímu světu
- moderně: kontinuum napříč učením a výukou – předpřidělené role skupinám uživatelů k individuálním zdrojům: vznik hierarchií a skupin s přiděleným práístupem, část zdrojů přístupná vnějšímu světu
- př. Bodington (Oxford uni.) – open source LMS
- bariéry: týkají se i učitelů – sdílení poznámek, slajdů, seznamů četby
- technické afordance – sdílení výukových materiálů uvnitř a mezi institucemi – podpora málo viditelné komunity vyučování

# Design vzdělávacích technologií

- design pro přístup
- design pro zprostředkování
- design pro vlastnictví
- design pro participaci
- design zkušeností
- vizuální pochopení prostředí
- univerzální vzdělávací design

# Hodnocení efektu technologie na výuku

- nejen tvorba více open source řešení, ale i evidence růstu vzdělanosti aktivitami využívajícími software
- často chybí funkční zachycení a monitoring uživatelských aktivit
- problém s dlouhodobými studiiemi – hodnocení technologií – krátká doba, kdy výsledky relevantní, rychlé vývojové cykly, velké rozdíly v hodnocení výsledků vzdělávání mezi různými uspořádáními institucí – jak adaptace technologie pracuje v různém prostředí, málo zkoumán univerzální efekt

# Faktory překonání bariér

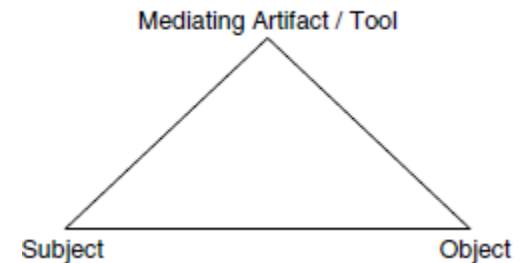
- potřeba více evidence, jaké faktory pomáhají překonat bariéry:
- aspekt viditelnosti
- aspekt sociální interakce
- aspekt tvorby smyslu
- aspekt neomezeného přístupu ke zdrojům
- aspekt kolaborativní participace

# Sociální charakter vzdělávání

- perzistentní konverzace – síť počítačů: konverace a dialogy, nové komunikační situace
- linky vedoucí mimo třídu – extrakurikulární digitální praktiky (imitace, sdílení, kolaborace) – bariéry: generační propast, tradiční učení
- jak pedagogicky strukturovat aktivity?
- jak prosazovat otevřené vzdělávací technologie?
- přístup ke zdrojům = přístup ke vzdělávání
- - chybí sociální charakter vzdělávání
- nejen přenos znalostí a informací
- decentralizovaná sociální produkce obsahu – nejen pasivní konzumace, ale konzumace produktivní

# Sociální charakter vzdělávání

- technologiemi zprostředkovaná činnost v komunitách – norma
- dva soupeřící teoretické koncepty:
- social practice theory – spojení praxe a kontextu v sociální situaci. Jak jedinci v různých společenstvech formují a jsou formováni kulturní atmosférou, jak jsou identita a individuální zprostředkování ovlivněny tvorbou kulturních norem.
- cultural historical activity theory – jak historie ovlivňuje teoretický vývoj, př. svoboda řeči, akademická svoboda
- sociálně situované praktiky a činnosti
- sociální organizace bariér
- ne kdo co zná, ale kdo co dělá?





# Diskuze

- Jaký je nejzákladnější problém českého vzdělání? Co je to kvalitní vzdělání?
- Jakou roli v tom hrají technologie?