

# „Nosce te ipsum“

Konektivismus, PLE, sebeřízené a seburčené učení, heutagogika, co-curriculum

Učící se společnost

2017

Michal Černý

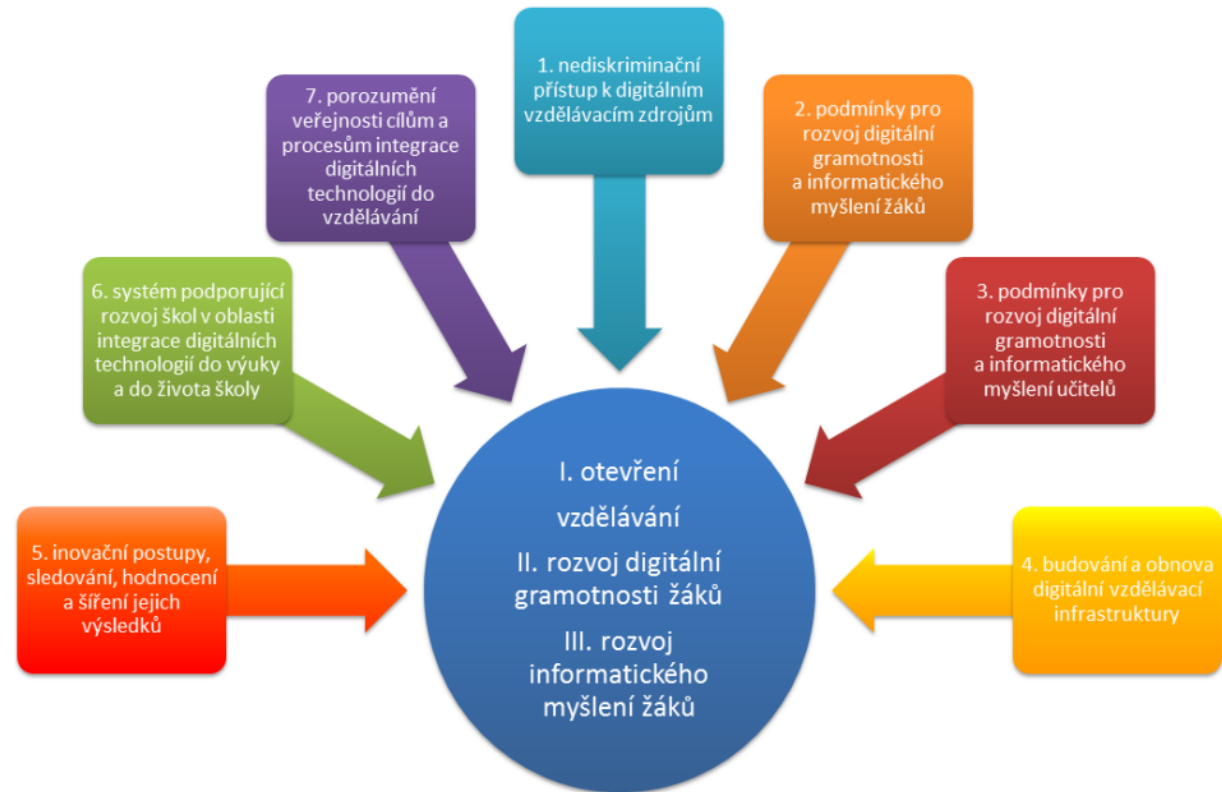
# Motivace v ČR

Digitální vzdělávání 2020

## Digitální vzdělávání 2020 dle MŠMT

Tři základní hodnoty: otevřenost,  
digitální gramotnost, infromatické  
myšlení

Dokument pak obsahuje řadu  
praktických opatření, jak toho  
dosáhnout



# Konektivismus

# Konektivismus (zdroj)

- Učení je proces, během něhož dochází k propojení specializovaných uzlů všeobecné komplexní sítě (sdílení přístupu k informačním zdrojům, znalostí).
- Poznávání je založeno na množství různorodých zkušeností (spojení různých kultur, použití odlišných technologií).
- Schopnost poznávat je vždy mnohem důležitější než momentální skutečné znalosti.
- Navazování a údržba spojení je podmínkou soustavného poznávání (budování komunity).
- Klíčovou kompetencí je schopnost rozeznat souvislosti mezi různými obory, koncepty či ideami.
- Přítomnost (aktuálnost) je důležitým atributem konektivistických vzdělávacích aktivit (nic nemusí být zítra pravda).
- I neživá zařízení jsou schopna učení (formování struktury sítě, způsoby vyhledávání informací).
- Vlastní rozhodování je součástí vzdělávacího procesu (měnící se realita vyžaduje schopnost měnit vlastní postoje).

# Konektivismus

- Konektivista musí být informačně gramotný
- Tento kurz je konektivistický (do jisté míry...)
- Osobnosti:
  - [David Cormier](#)
  - [George Siemens](#)
  - [Stephen Downes](#)

# Konektivismus

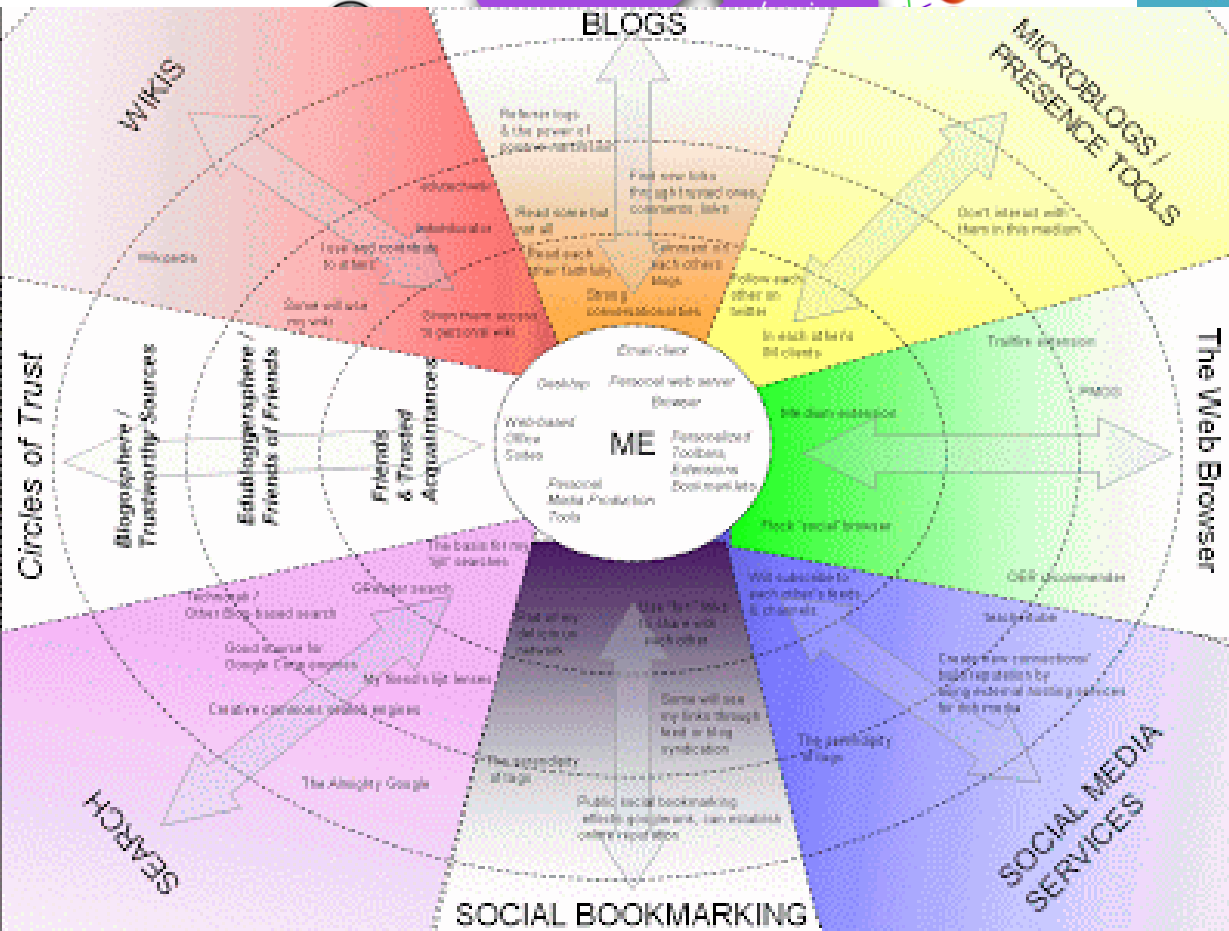
- Kritika
  - Není to teorie
  - Není to efektivní
  - Není to pro každého
  - Relativizuje se pravda
  - Rozbívá se standardizace
  - Je to závislé na technologiích
  - Vede to k informačnímu přetížení a technostressu
  - ...

# Osobní vzdělávací prostředí



# Co je PLE

- *.... To neví nikdo nikdo, možná snad někdo, ale nikdo neví kdo....*
- Soubor nástrojů, prostředků, postupů, které slouží k učení se
- PLE x PLEs
- Jde o individuální záležitost
- Často je PLE spojené se sdílením
- Často je PLE spojené s konektivismem



# A Generic Model

- 1. **Práce a učení se s dalšími lidmi.** Součástí PLE je vytváření sociálních vazeb a struktur, které člověku pomohou se lépe učit nebo provádět praktické činnosti, na kterých se něco učí.
- 2. **Práce se vzdělávacími objekty.** Student by měl být schopen vybírat a hodnotit vzdělávací zdroje, vytvářet v nich systém a kontext. Ze záplavy možností z čeho se vzdělávat, činní vědomý výběr.
- 3. **Řízení činností.** Student umí používat nástroje a metody, které mu umožní stanovit si vzdělávací plán, měřit čas, který věnuje jednotlivým úkonům a plánovat.
- 4. **Integrace** všech zmíněných oblastí do procesu vzdělávání. Student je současně schopný jednotlivé online vzdělávací aktivity vztáhnout k formálnímu vzdělávání nebo ke kurzu.

# Collecting-Reflecting-Connecting- Publishing Model

- 1. **Vytváření sbírek a kolekcí** je činnost, která je pro praktické studium nezbytná. Spadá sem práce se záložkami, zdroji, kurzy, učebními materiály. Student si toto vše ukládá do promyšlené struktury, může se k materiálům vracet a aktivně s nimi manipulovat.
- 2. **Reflektivní učení** přenáší aktivitu ze strany učitele, který by určoval vzdělávací program na stranu studenta. Materiály pro sebou zvolenou část vzdělávání (například podle plánu či smlouvy) sebeurčeně nebo seřízeně hodnotí, volí si vlastní vzdělávací cestu a z materiálů aktivně vybírá, co je pro něj právě podstatné.
- 3. V rámci **propojování** je student aktivně schopný využívat různé sociální sítě a učební platformy, podílet se na řešení společných cílů, problémů či aktivně působit v různých komunitách. Tím dochází k tvorbě sociálního kapitálu, který může být využit pro různé činnosti.
- 4. **Publikování** souvisí s tím, že PLE není jen otázkou hromadění si vlastního know-how, ale také jeho sdílení. V rámci této kompetence dochází k modifikaci stávajících či tvorbě nových digitálních artefaktů a jejich nabízení širší veřejnosti. Může sem ale spadat také sdílení kolekcí, práce s portfoliem, blogem, osobním webem atp.

# The Four C's Model

- 1. **Sbírat** či shromažďovat články, nástroje, data, obrazy a prostředky, které jsou ukládány (typicky do cloudu) anebo organisovány v kolekcích či jiné struktuře.
- 2. **Komunikace** souvisí se schopností sdílet nápady, přenášet informace, ptát se, reflektovat, reagovat, komentovat či diskutovat. Jde o koncept pracující s konektivistickým pojetím a má těsnou návaznost na sociální a komunikační dovednosti.
- 3. **Kreativita**, která se uplatňuje u tvorby nápadů, výzkumných záměrů či projektů, psaní prací s obsahem. Zde se projevují schopnosti kreativního myšlení či kreativní práce s informacemi.
- 4. **Spolupráce** odkazuje na to, že v současném světě není možné být úspěšným solitérem. Součástí PLE je nesporně také schopnost aktivně spolupracovat s komunitou, ať již v oblasti participace na cizích aktivitách nebo v oblasti schopnosti prosadit vlastní pracovní program.

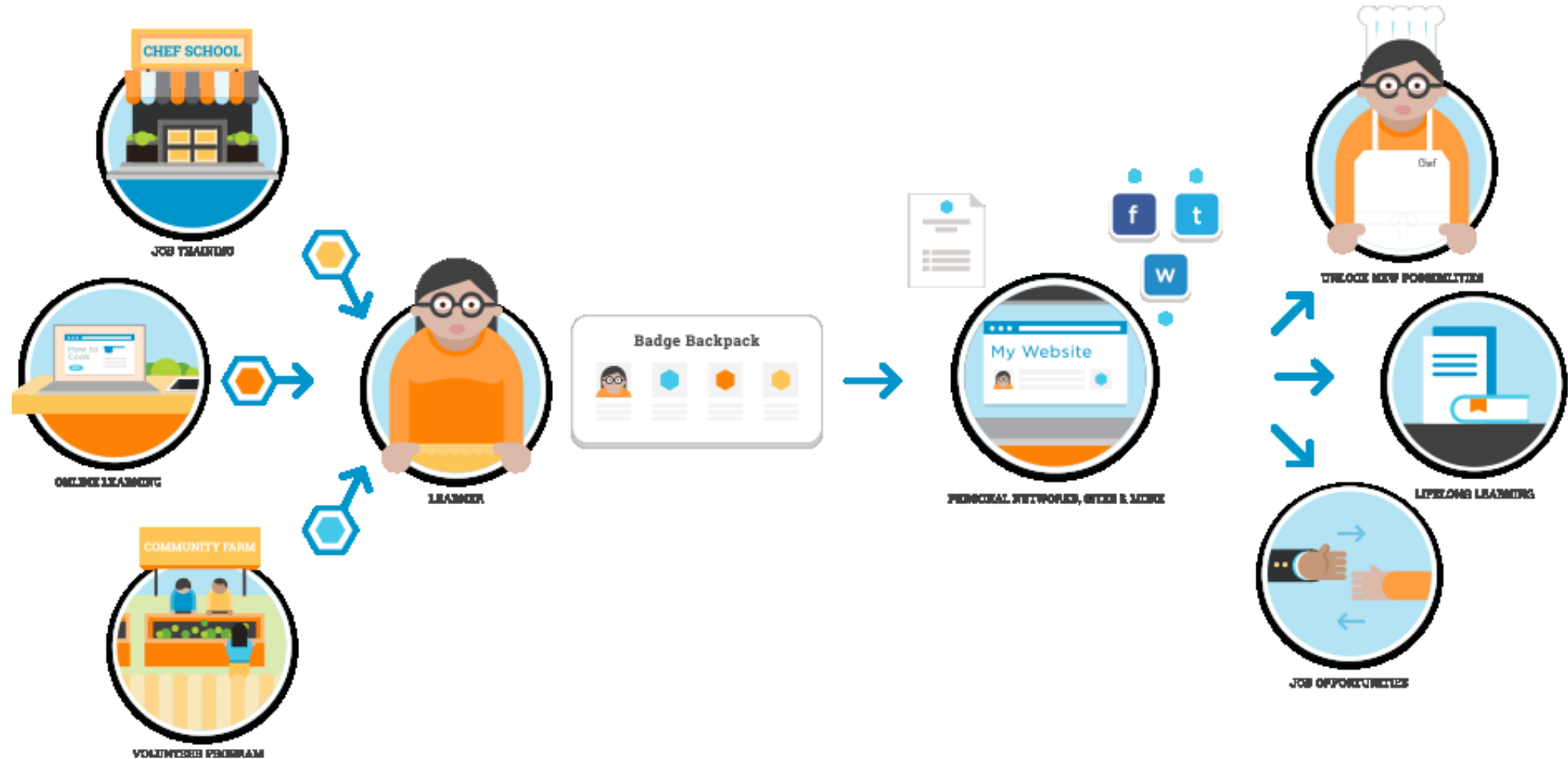
# Co-curriculum

# Open Badgages

- Projekt Mozilla.org
- Certifikační autoritou může být kdokoli, ale odznáčky jsou podpsané
- Odznáčky patří konkrétnímu člověku
- Mohou být přenášené a užívané v různých prostředích
- Uživatel určuje, komu se co zobrazí

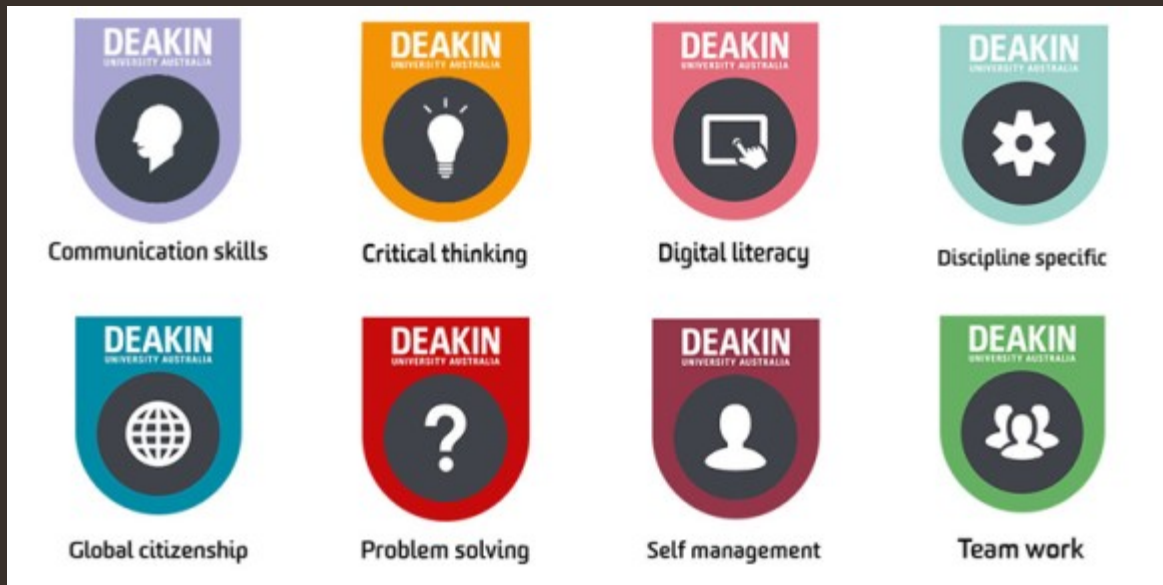


# Open Badgages





# Open Badgages

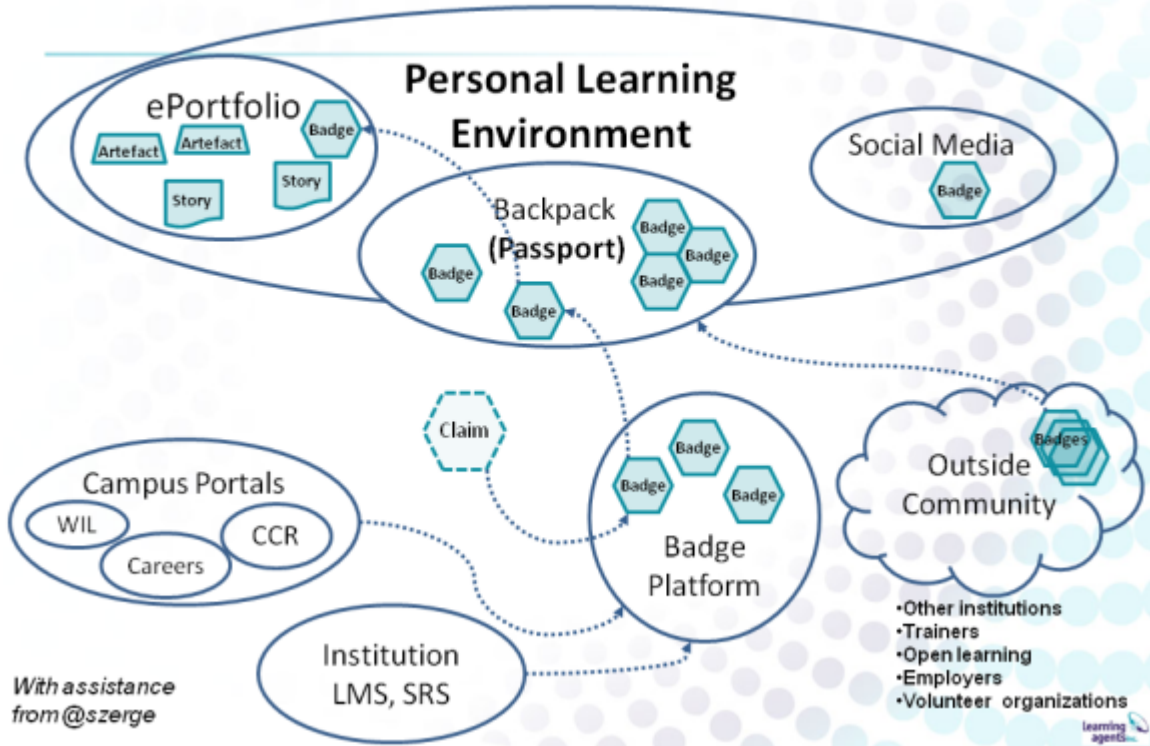


# Co-curriculum

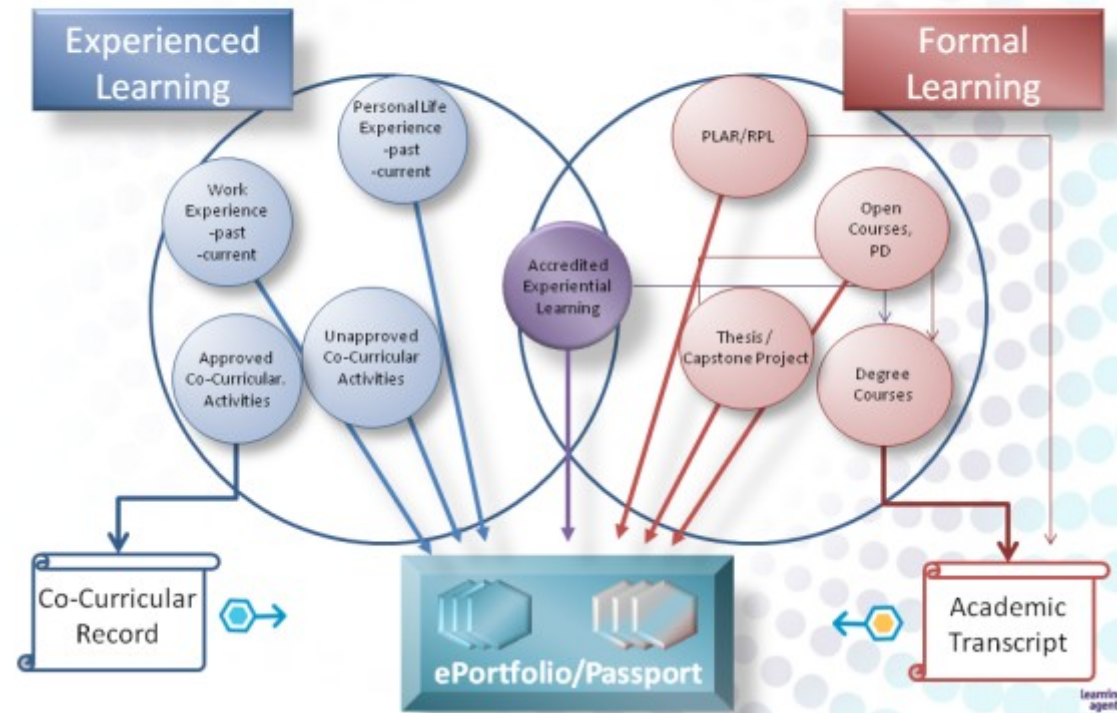
- Některé věci se ve škole učí špatně nebo neefektivě
- Poslouží pro propojení praxe a formálního vzdělávání
- Možnost implementace mimoškolních či zájmových aktivit
- Možnost mentorských konzultací
- Těsný vztah k MOOC, konektivismu
- Portfolia mohou být klíčovou částí celého konceptu co-curricula

# Co-curriculum (zdroj)

## Small pieces...loosely joined



## Open Badges, CCR, ePortfolios Friends...with benefits?



**Děkuji za pozornost**