

Digitální wellbeing pro Strategii 2030+

Bořivoj Brdička

[Spomocnik.net](https://spomocnik.net)

bobr@cesnet.cz

[Spomocnik.cz](https://spomocnik.cz)

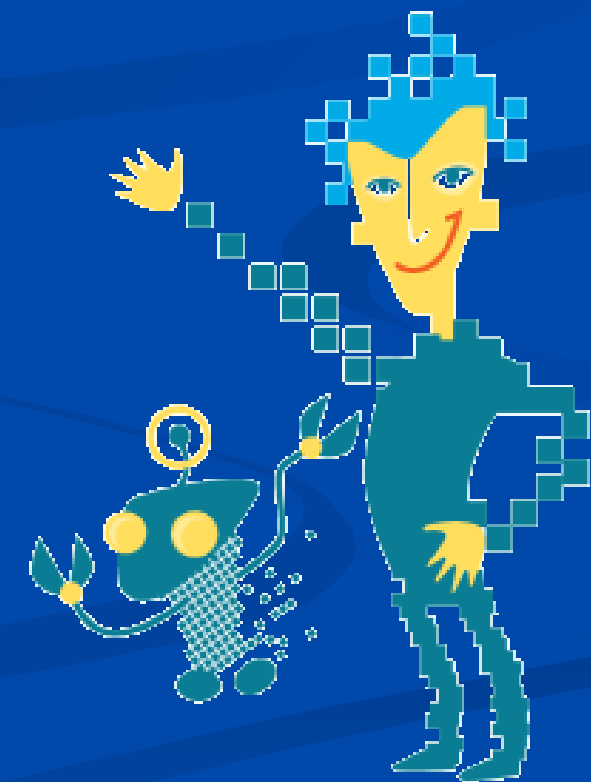
JŠI, SKAV, NPI



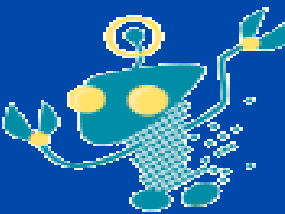
@bobr_cz



důchodce z Ráje



@spomocnik



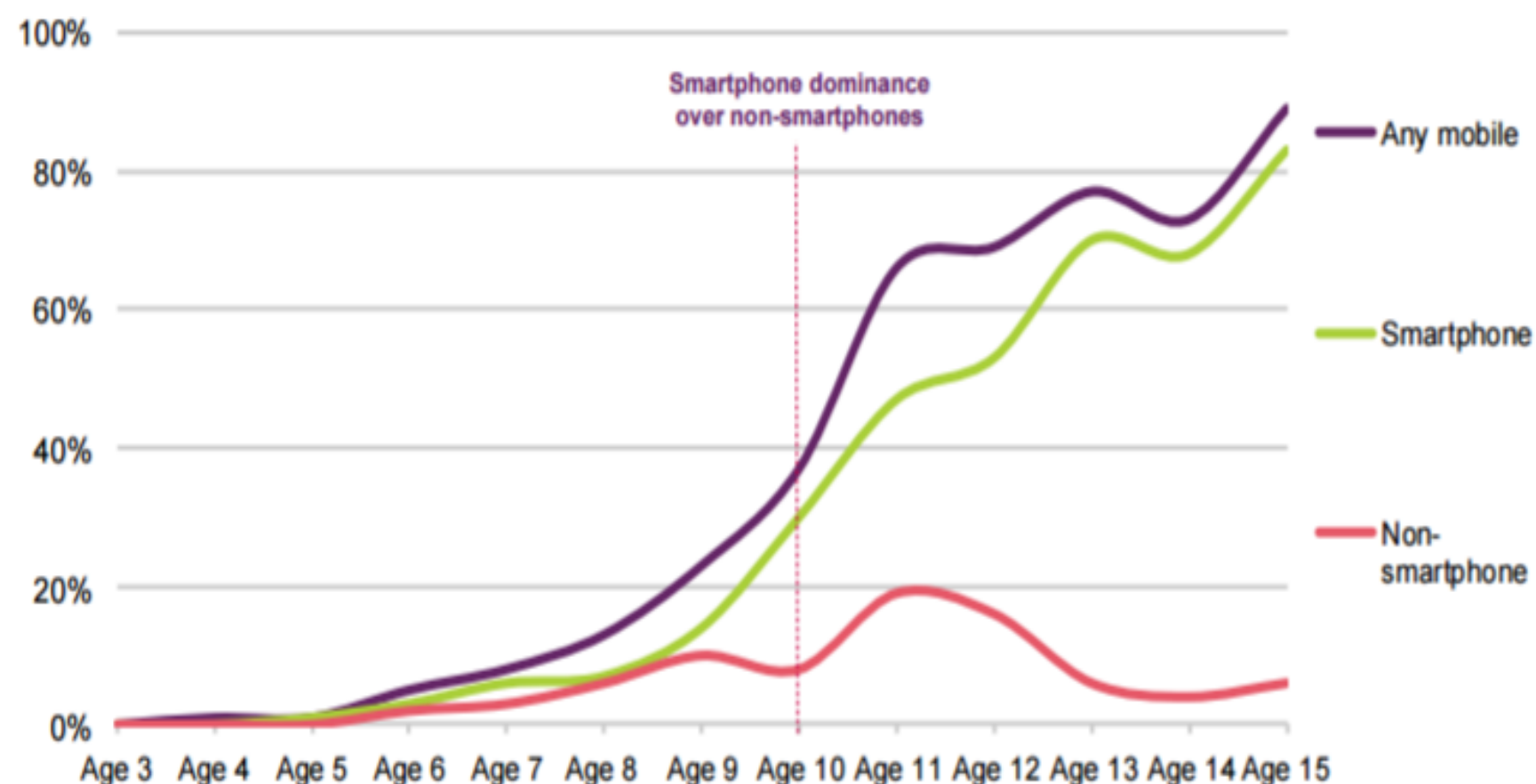
Vliv technologií na děti prudce roste

Čas denně strávený na internetových stránkách nebo aplikacích v telefonu



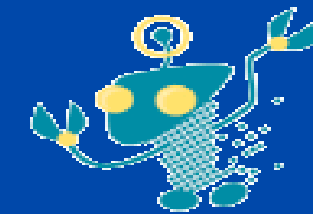
Zdroj: ČSÚ

Figure 12: Smartphone ownership, by age of child: 2015



Využívání informačních a komunikačních technologií v domácnostech a mezi jednotlivci - 2018

Children and parents: Media use and attitudes report 2015



Digitální wellbeing

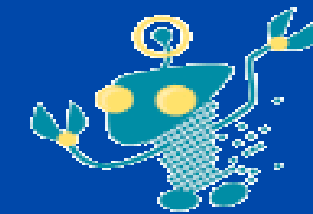
Schopnost zabývat se vlastním zdravím, bezpečností, vztahy a životní rovnováhou v digitálních souvislostech.

Building digital capabilities: The six elements defined, JISC, 2017

Digitální wellbeing na Future Learn

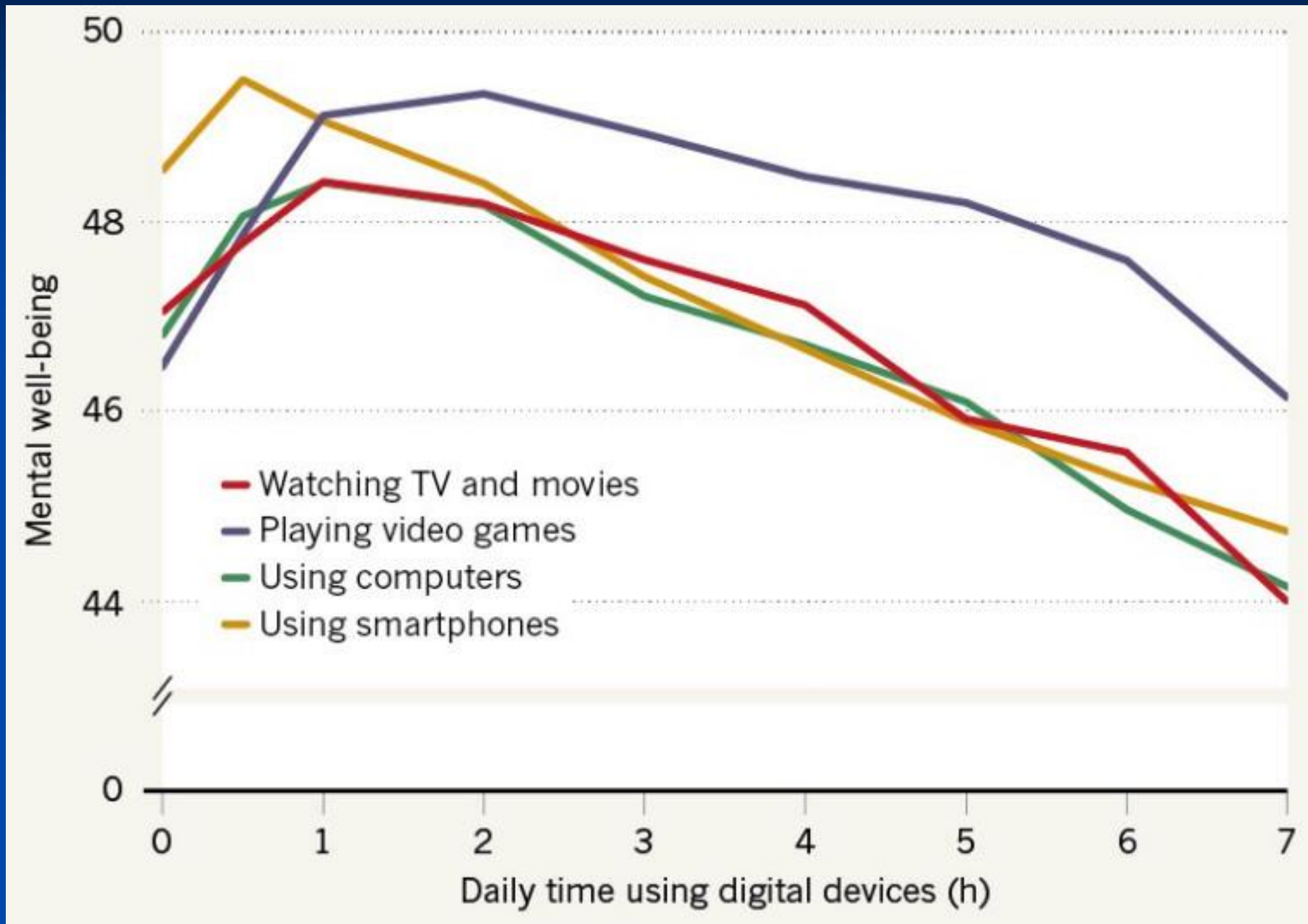


Georgie Powell – Defining Digital Wellbeing, 2019



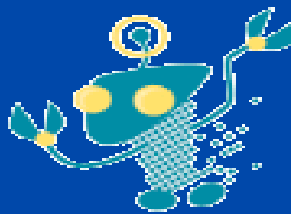
1. Candice L. Odgers

profesorka psychologie, University of California, Irvine (Adaptlab)



Za určitých podmínek lze dosáhnout pozitivního vlivu digitálních technologií na duševní zdraví.

Vliv digitálních technologií na mládež podle Przybylského a Weinsteina



Students, Computers and Learning

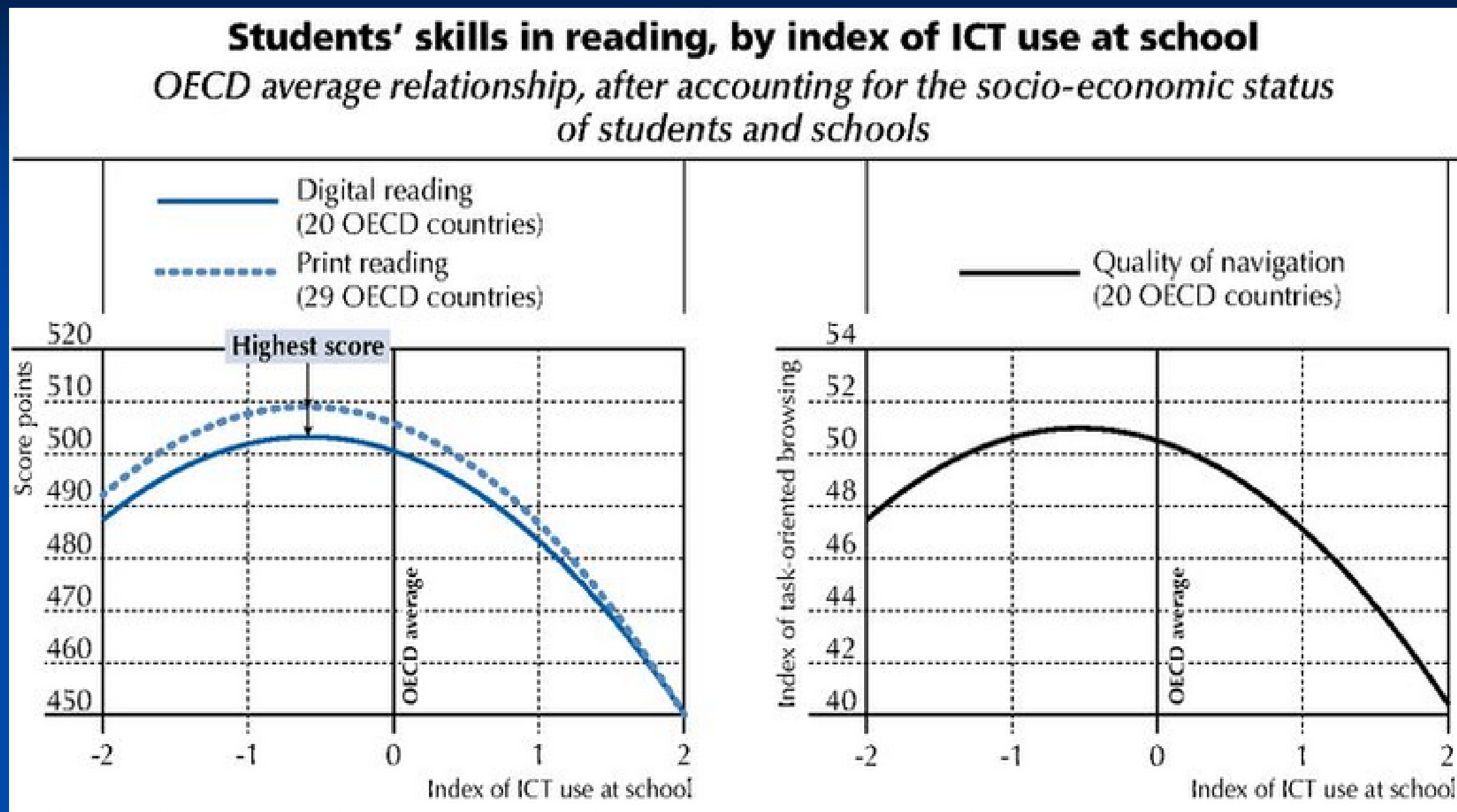
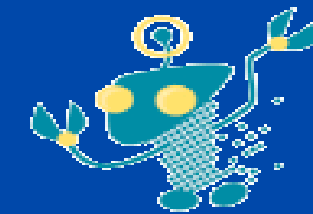


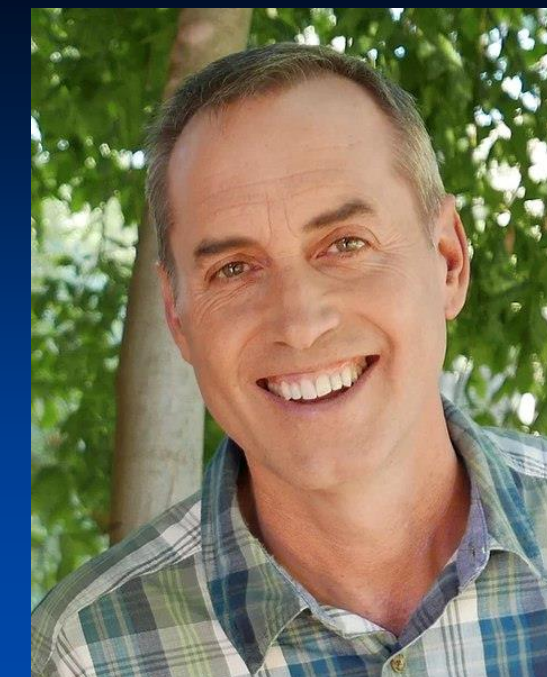
Figure 6.5, p. 153

OECD, (2015) Students, Computers and Learning: Making the Connection



2. BJ Fogg

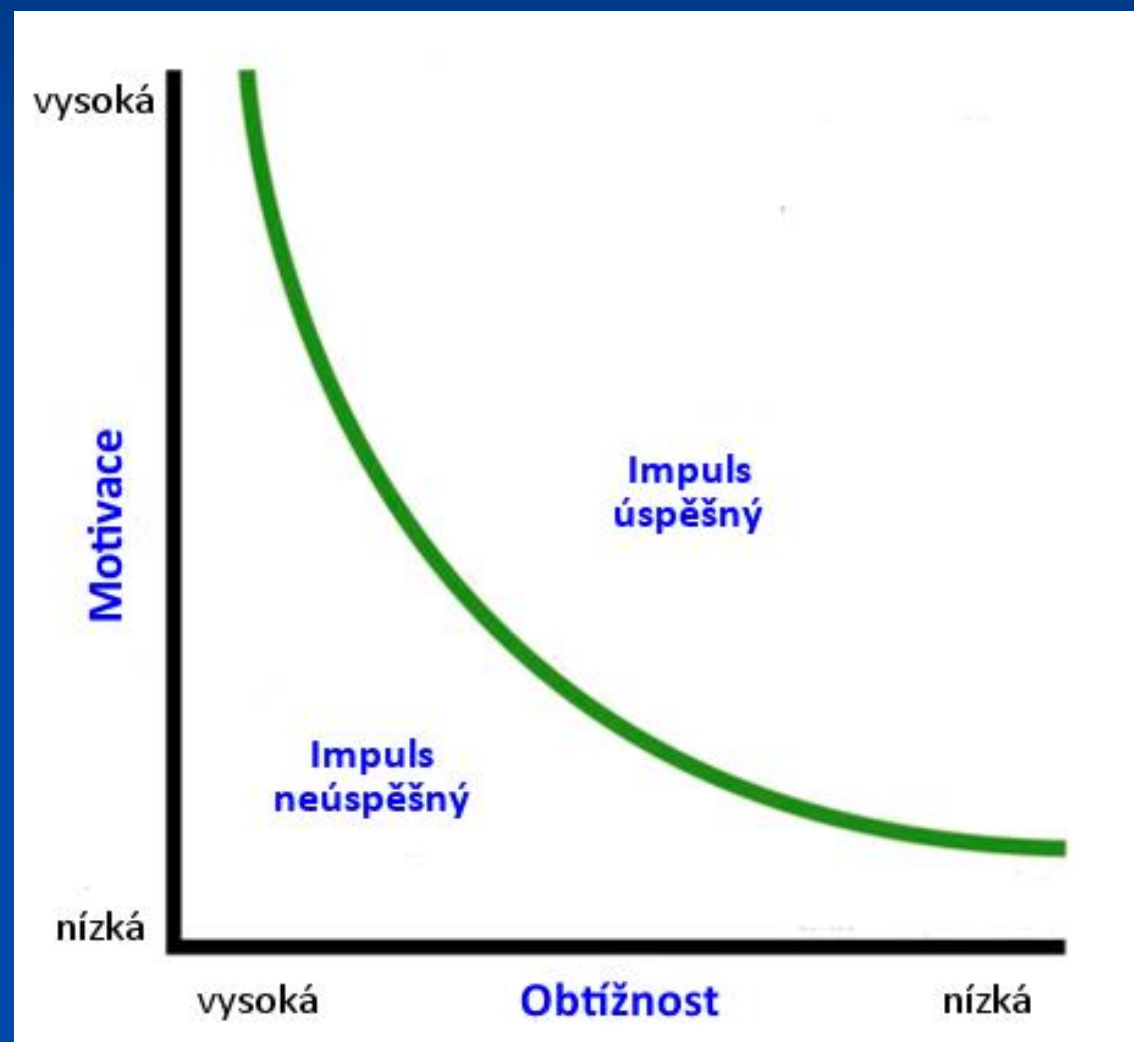
profesor persvazivních technologií, Stanford University



Behaviorální model ovládání lidí technologiemi

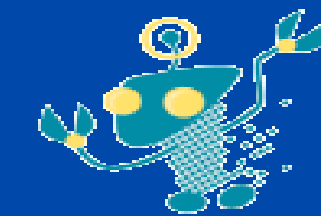
B=MAT (Motivation+Ability+Trigger)

Foggův model ovládání lidí technologiemi



Motivátory	Usnadňovače	Impulsy
Potěšení/trest	Čas	Jiskra
Naděje/obavy	Peníze	Usnadnění
Uznání/vyloučení	Úsilí	Signál
	Úroveň myšlení	
	Sociální odlišnost	
	Rutina	

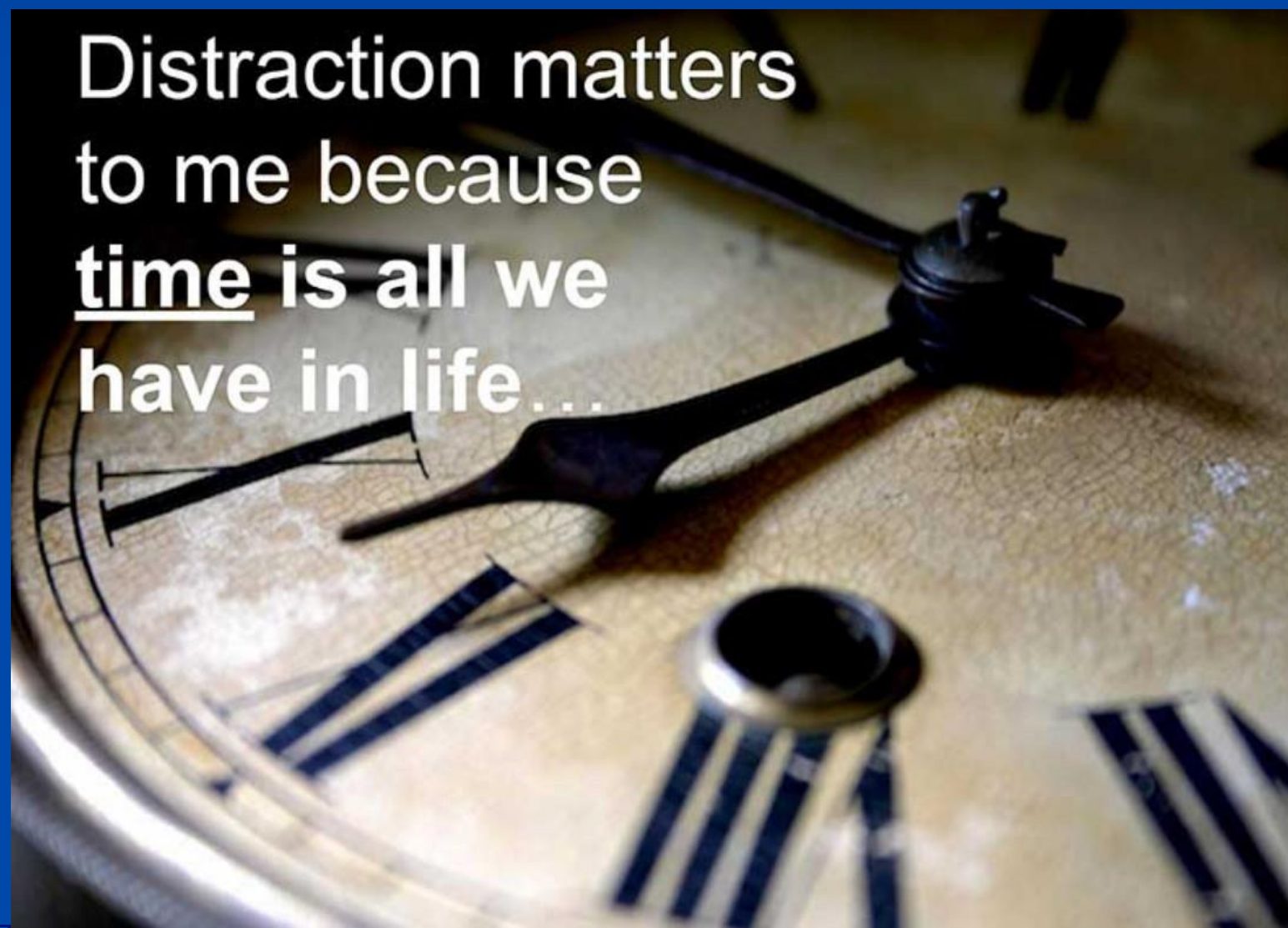
Úroveň možného ovlivňování chování se zvyšuje s délkou pobytu v rizikovém prostředí.



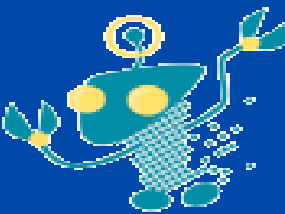
3. Tristan Harris

aktivista, zakladatel hnutí Time Well Spent, Center for Humane Technology, Common Sense Media

Další neregulovaný rozvoj technologií znamená existenční riziko pro lidstvo.



Dobře strávený čas podle Tristana Harrise



Aktivisté bojující za přínosné využití technologií

James Williams

Vědec Oxford University.

Odpor vůči ovlivňování lidí online podle Williamse

Analogie podle Diogena - Bodové světlo; Světlo hvězd; Denní světlo.

Juval Noach Harari

Profesor historie z Hebrew University of Jerusalem.

Mark Pesce

Futurista, autor, vynálezce a mág z Austrálie.

Stává se svobodná vůle pouhou iluzí?

Pesceho hypermimesis Démonologie podle Marka Pesceho

Sherry Turkle

Psycholožka MIT.

Spojení, ale sami!

Mluvme spolu

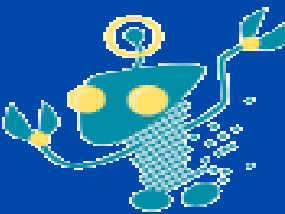
Douglas Rushkoff

profesor teorie médií a digitální ekonomiky, City University of New York.

Program or Be Programmed
Ovládej, abys nebyl ovládán!

Survival of the Richest

Team Human



4. Beth Holland

post-doktorandka University of Rhode Island, ředitelka Digital Equity Project CoSN, navigátorka mezi vědou a praxí

Dopad (screen time) na wellbeing	
<i>pasivní mód</i>	<i>aktivní mód</i>
sledování videa, bezcílné surfování, hraní stupidních her	čtení s porozuměním, bádání, řešení problému, tvorba
NEGATIVNÍ	POZITIVNÍ



Navigátorka Beth Holland

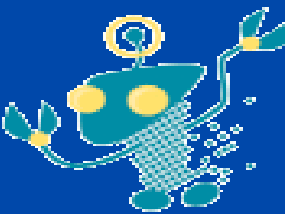
Proč mobily ve škole používat

Digitální wellbeing pro Strategii 2030+

behaviorismus/konstruktivismus
instruktivní/konstruktivní aktivita

Neřešte zda, ale co děti s přístroji dělají.

EdTech Researcher – Design Thinking

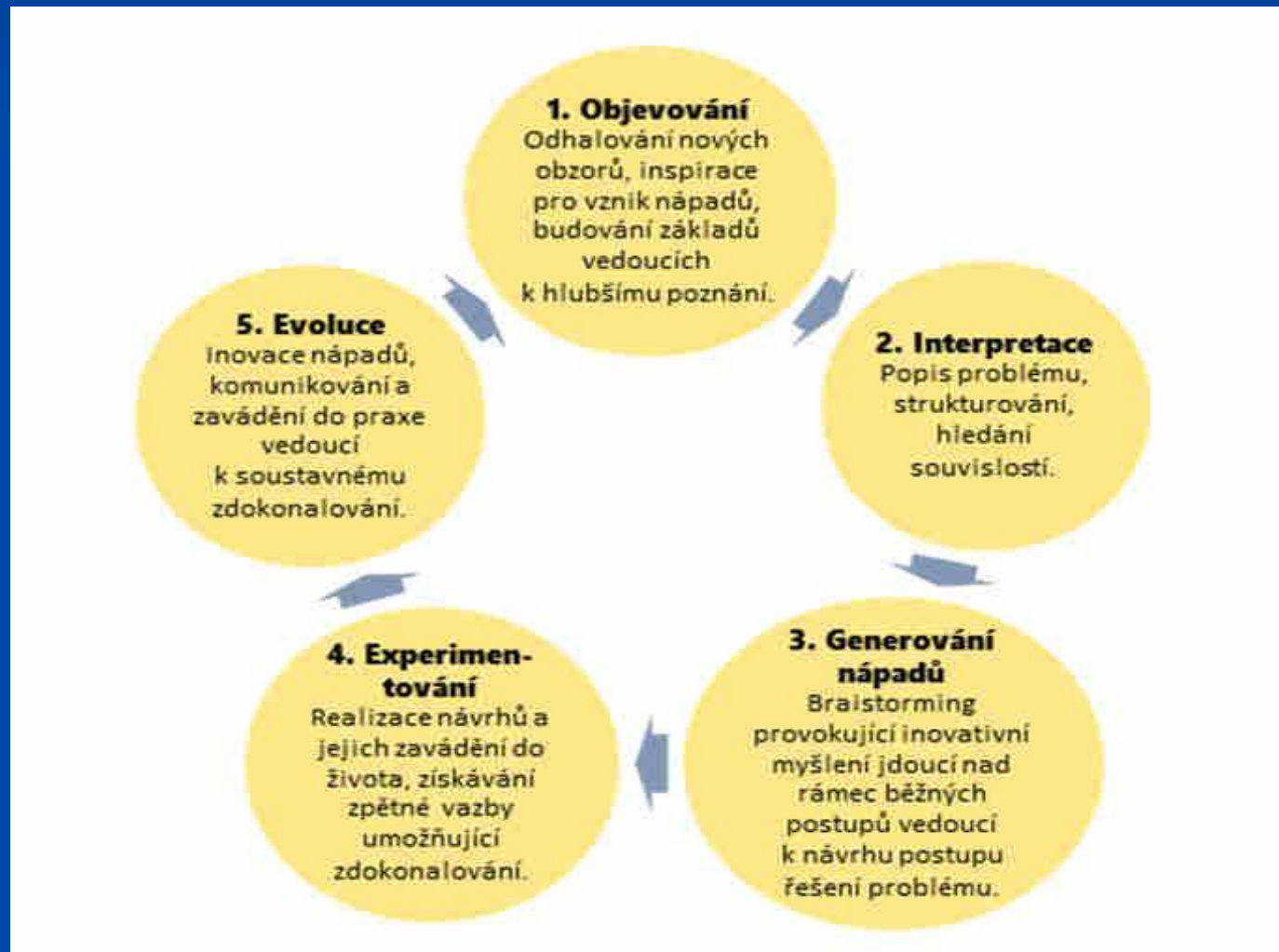


Tvořivé myšlení

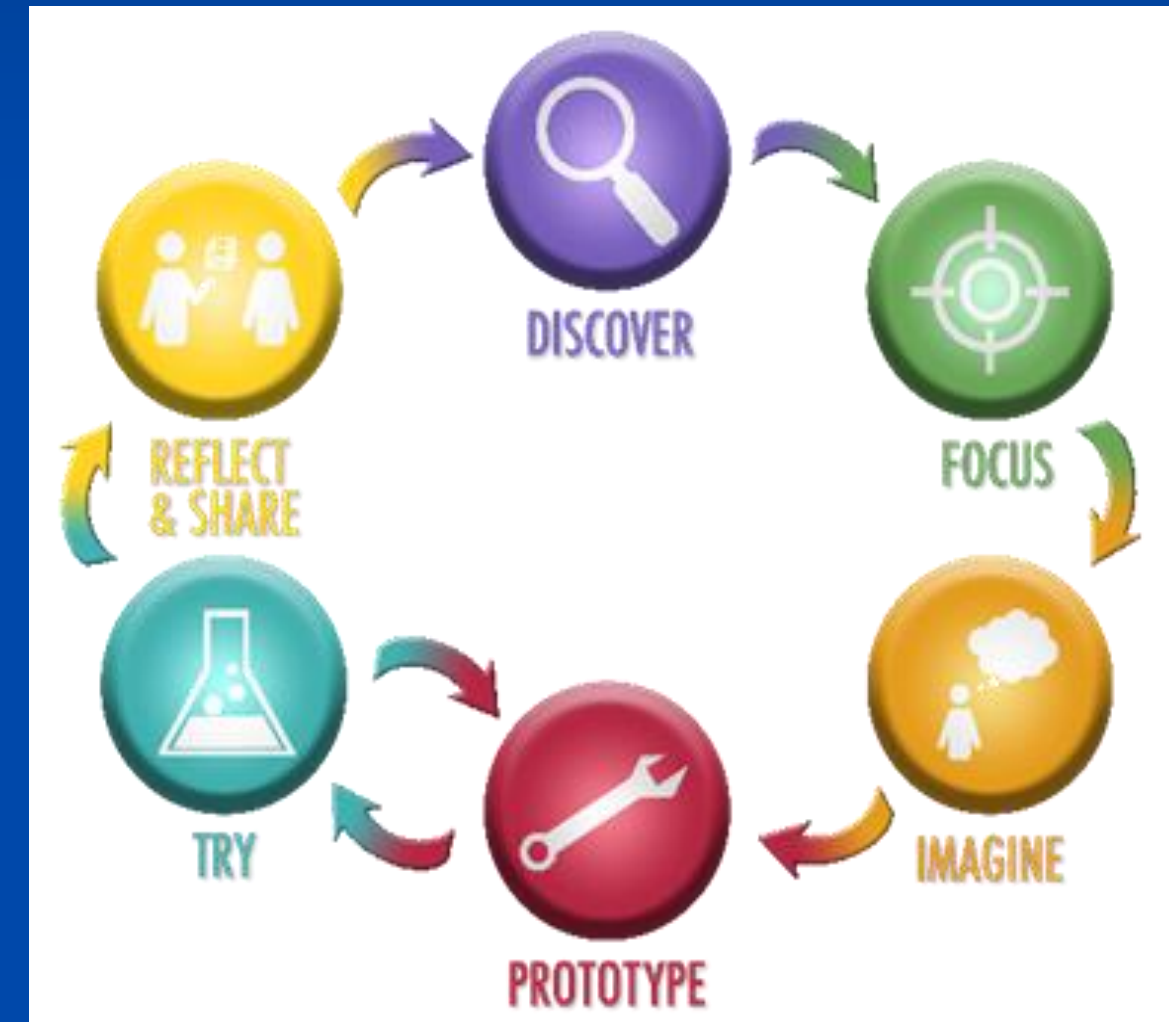
K získání znalostí je třeba si vyhrnout rukávy,
zamazat si ruce a dát se do práce.

Seymour Papert (profesor MIT, žák Piageta, autor Loga), The Children's Machine, 1993

Model tvořivého myšlení IDEO (Stanford)



Model tvořivého myšlení MIT

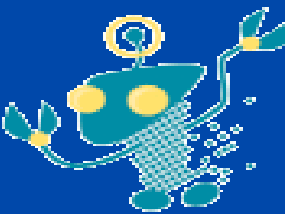


Resnickovy
mýty o
kreativitě

Osobní tvořivost jako mezinárodní hnutí transformující školství

Do it yourself

Hodina géniů podle A. J. Julianiho



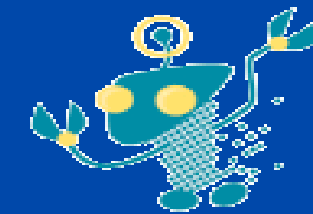
Tvorba
součástí
obsahu
Stephen Downes,
E-Learning 3.0,
2018

Strategie 2030+



**"snížit objem celkového učiva (obsaženého v ŠVP)
minimálně o polovinu"**

Hlavní směry vzdělávací politiky ČR 2030+



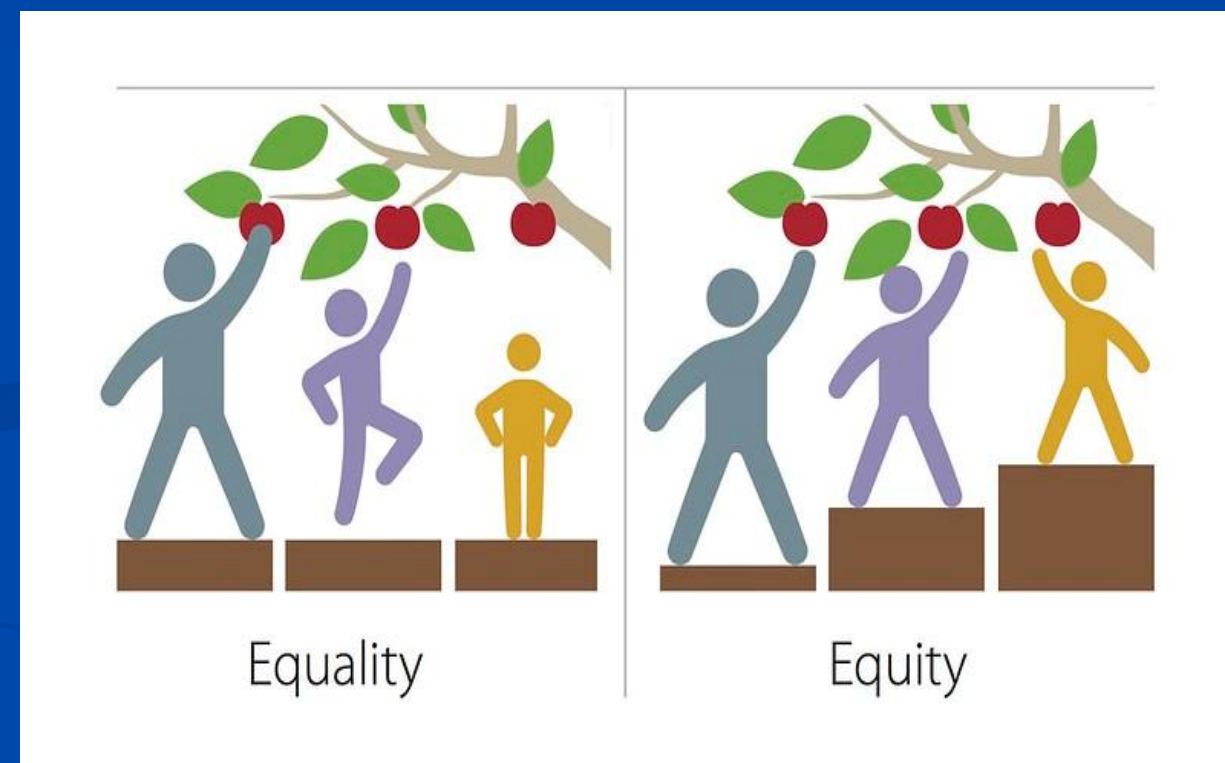
Jak vypadá na kompetence orientovaná výuka?

1. Žáci jsou soustavně vedeni k tomu, aby dělali důležitá rozhodnutí ohledně svého učení – co se budou učit, jak budou aplikovat a demonstrovat výsledky.
2. Hodnocení je smysluplná, pozitivní a posilující zkušenost žáků s učením, jež přináší včasné, relevantní a motivující důkazy.
3. Žáci dostávají včasnou a diferencovanou podporu podle svých individuálních vzdělávacích potřeb.
4. Žáci postupují na základě důkazů o mistrovství, nikoli v závislosti na době ve škole strávené.
5. Žáci se aktivně učí různými způsoby a různou rychlostí.
6. Strategie k zajištění rovnosti všech žáků jsou zakořeněny v kultuře i ve struktuře a pedagogice škol včetně celých vzdělávacích systémů.
7. Očekávané výsledky učení (znalosti, dovednosti) jsou jasně definované, transparentní, měřitelné a přenositelné.

Personalizace podle
EdTechTeacher

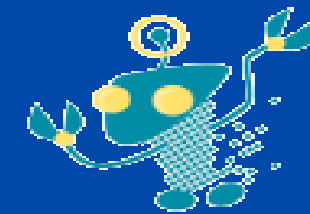
Matoušův efekt:

"Kdo má, tomu bude dáno,"
(Mt 13,12)



Mýtus meritokracie podle
Education Elements

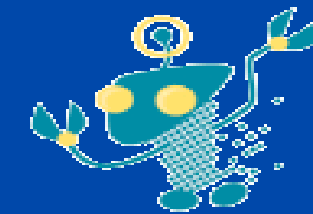
Christensen Institute



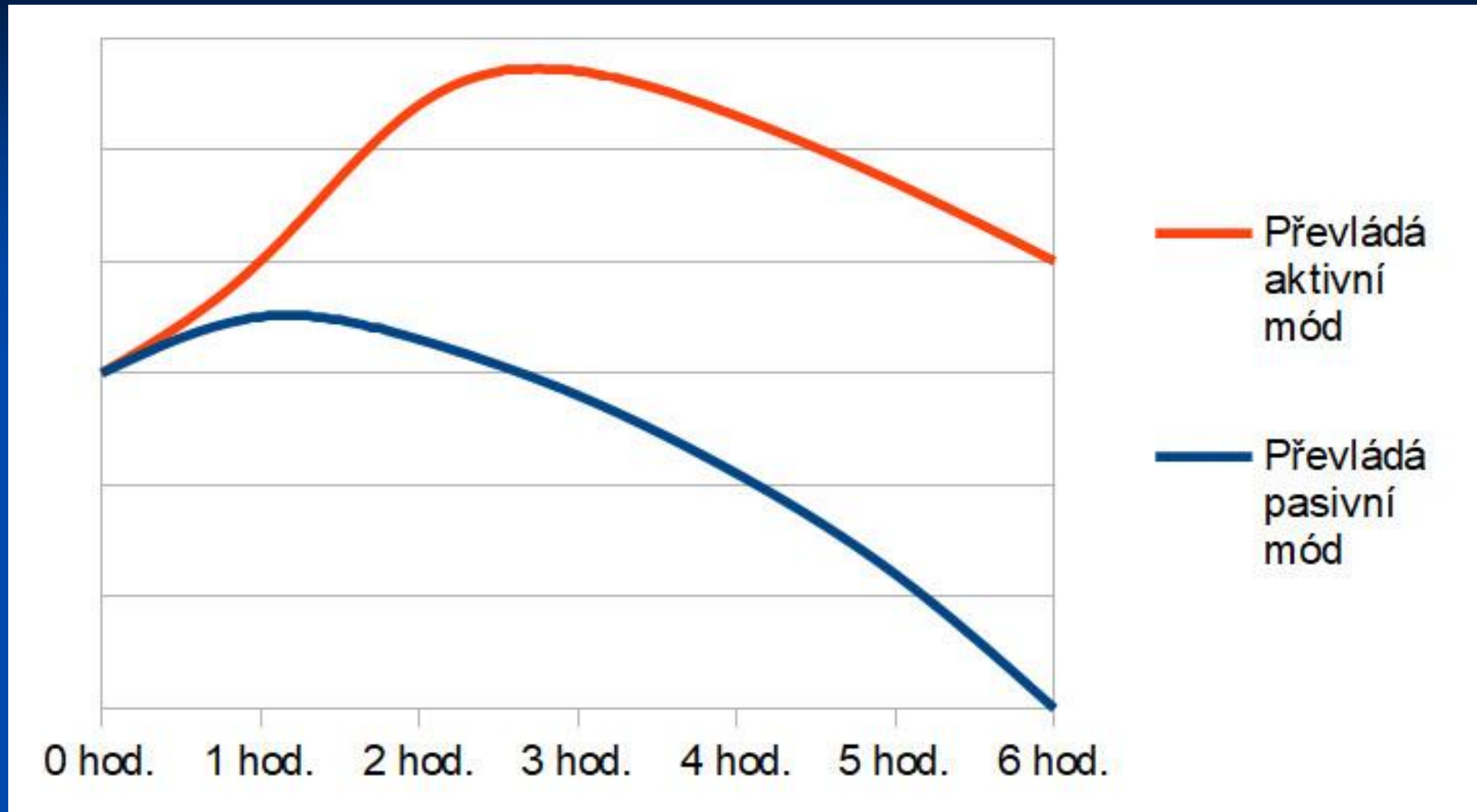
Propast tvořivosti (creative chasm)

<i>konzum</i>	<i>tvorba</i>
sledování videa 158/160	tvorba a editace videa 4/160
poslech audia 160/160	tvorba a editace audia 3/160
hraní počítačových her 153/160	tvorba počítačových her 0/160

SPENCER, John T. 4 Stages of Personalization (Music Metaphors Included). 2011.

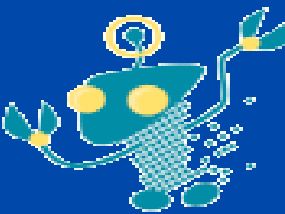


Jak může Strategie 2030+ zlepšit wellbeing



Hypotetický vliv módu využití digitálních technologií na wellbeing v závislosti na čase (hod./den)

Digitální wellbeing pro Strategii 2030+





Děkuji všem lidem, kteří mi stále pomáhají hledat a nacházet!

