

Uczniowski smartfon w szkole

- podstawowe narzędzie cyfrowe przydatne w nauce czy przedmiot zakazu regulaminowego?

dr Tomasz Tokarz

Smartfon w szkole

- brak zdefiniowanej roli
- obowiązek wpisania do regulaminu zapisów dotyczących wnoszenia i korzystania przez uczniów ze smartfonów
- zakaz używania w większości polskich szkół (jako inicjatywa rodziców i nauczycieli) - często łamany, brak możliwości egzekwowania w całości
- “zakazany owoc”
- brak umiejętności wykorzystania
- obawa przed brakiem kontroli i niezależnością uczniów
- stereotypowe traktowanie (gry, nagrywanie nauczycieli)

Wyzwania

- Chaos informacyjny
- Upadek autorytetów – każdy jest twórcą
- Uproszczona wizja świata (TLDR = ZDNC)
- Reklama, propaganda, manipulacja
- Fake reality – fałszywa rzeczywistość

KRÓL INTERNETU



Skrajne skrzydła continuum

DLACZEGO SMARTFON?



1. MOBILNOŚĆ

Można z niego korzystać wszędzie: w szkole i poza szkołą. Pozwala na multimedialne lekcje w terenie.

2. PRAKTYCZNOŚĆ

Zapewnia dostęp do tysięcy bardzo sensownych, bezpłatnych programów (aplikacji) edukacyjnych.

3. WIELOFUNKCYJNOŚĆ

Można go używać na różne sposoby. Zastępuje: m.in. notatnik, aparat, kamerę, GPS, słownik itd.

4. KONTAKTOWOŚĆ

Zapewnia szybki przesył informacji oraz łatwy dostęp do innych członków grupy, łączy ludzi.

5. TANIOŚĆ

Przyzwoity smartfon można kupić za kilkaset złotych. Koszty jego utrzymania są niewielkie.

6. INTERAKTYWNOŚĆ

Pozwala każdemu stać się twórcą. Za jego pomocą możemy łatwo oddziaływać na otaczający świat.

7. SZYBKOŚĆ

Uruchamia się sprawnie i szybko - dzięki czemu można z niego korzystać niemal w każdej chwili.

8. WYGODA

Umożliwia pracę w wielu pozycjach. Można go używać siedząc, leżąc, stojąc, idąc, kucając itd.

9. PORĘCZNOŚĆ

Jest lekki, stosunkowo mały a jednocześnie bardzo ergonomiczny. Można go obsługiwać jedną ręką.

10. ADAPTOWALNOŚĆ

Można go łatwo modyfikować i adaptować zgodnie z indywidualnymi potrzebami użytkownika.



DO SZCZĘŚCIA CZŁOWIEKOWI POTRZEBA
OGRODU I BIBLIOTEKI (CYCERON)

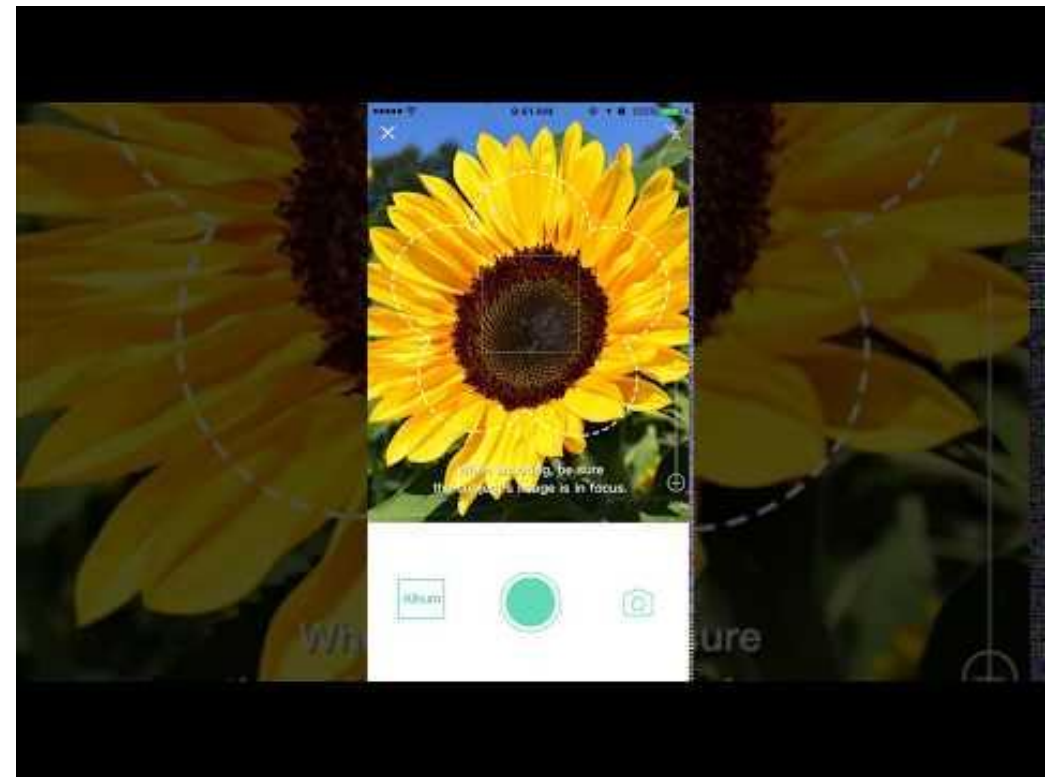


GRA - tinyurl.com/tik111

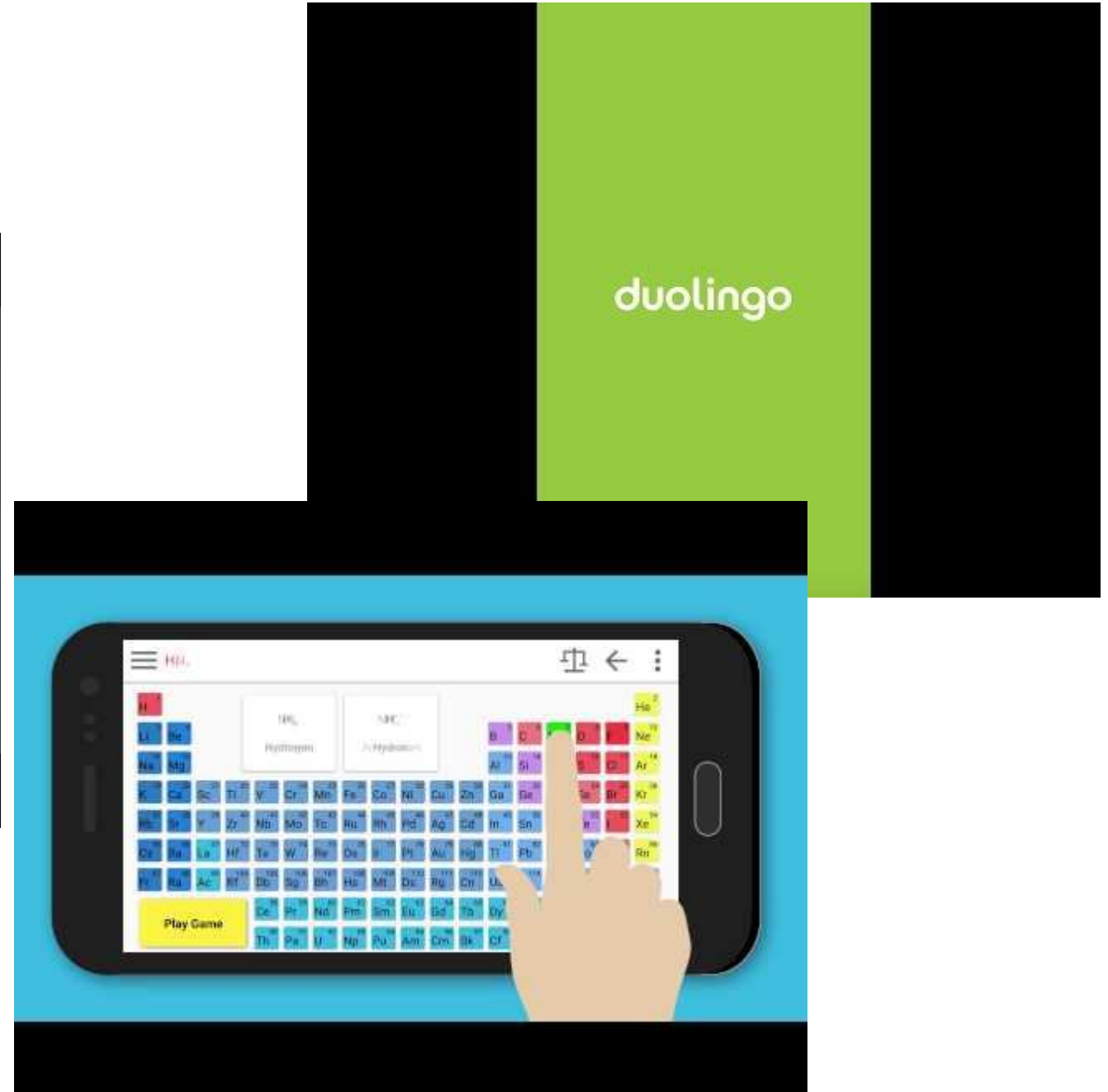


MOBILNOŚĆ

- “Potrzebuję jedynie ogrodu i biblioteki” (Cyceron)



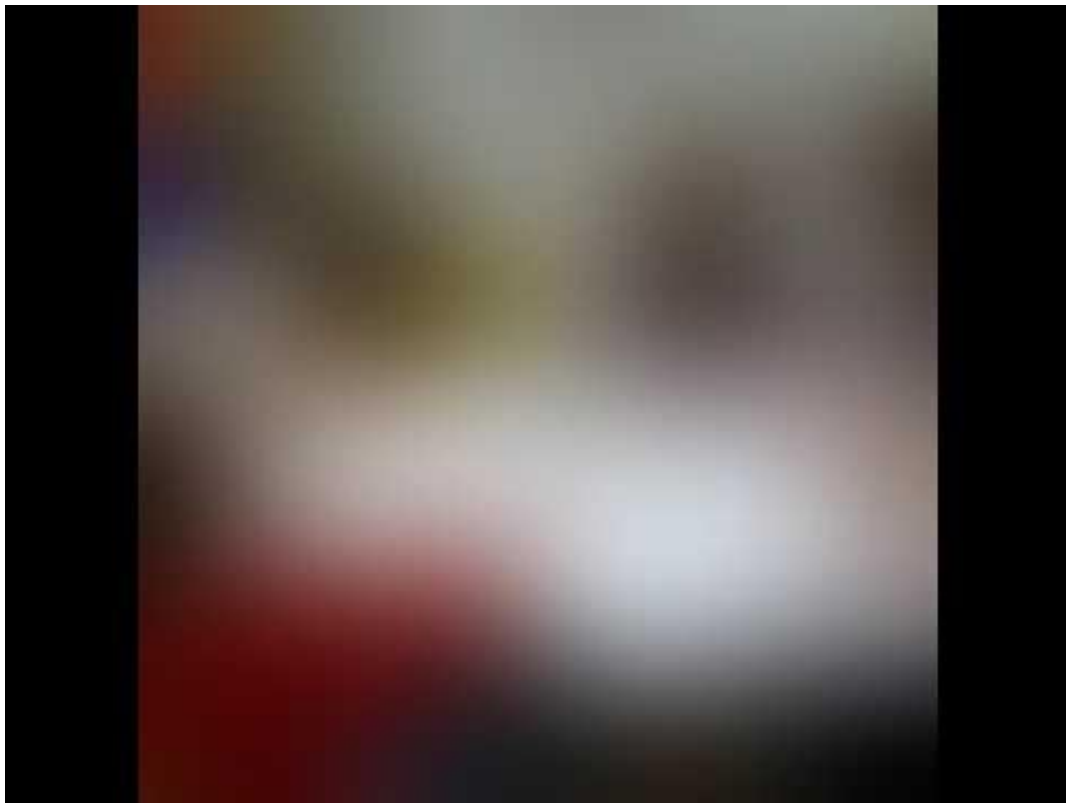
FLOW



PRAKTYCZNOŚĆ



KAŻDY MOŻE BYĆ TWÓRCĄ



Cogito21

Program dydaktyczny wspierający rozwijanie kompetencji krytycznego myślenia:

- w oparciu o zasoby internetowe
- przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych
- za pomocą preferowanych przez uczniów form aktywności i sposobów komunikowania się
- na podstawie analizy treści, które ich interesują
- dotyczący wyzwań ze świata, który obserwują wokół siebie

Cogito21



Blokady

- dostęp do sieci
- sprzęt (niedostępność, różne modele, systemy, pamięć, bateria)
- niskie kompetencje nauczycieli i uczniów
- brak świadomości nauczycieli i rodziców
- obawy przed utratą kontroli, uzależnieniem, dekoncentracją
- brak zainteresowania uczniów nauką (także przez smartfona)
- bezpieczeństwo (zbieranie danych)
- system klasowo-lekcyjny i model transmisyjny