

Vzdělávací obor:

Výchova k občanství

Očekávaný výsledek učení:

CAS-VKO-001-ZV9-004

Zhodnotí, co nebo kdo má vliv na něj a na jeho rozhodování ve fyzickém a v digitálním prostředí.

Popis úrovně **SPLNĚNO**

- Na konkrétních příkladech doloží, co nebo kdo ho ovlivňuje v digitálním prostředí.
- Na konkrétních příkladech doloží, co nebo kdo ho ovlivňuje ve fyzickém prostředí.

„Partáci“ ze světa mobilních aplikací

autorka materiálu: Mgr. Vanda Vaníčková, Ph.D.

Krátký textový popis (anotace)

Mobilní aplikace jsou pro žáky přirozenou součástí jejich života nejen v digitálním, ale i reálném prostředí a mnohdy často ovlivňují jejich rozhodování, trávení volného času apod. Ilustrace na této výchozí situaci staví a využívá zkušenosti žáků, propojuje jejich uživatelské chování a návyky s používáním digitálních technologií, aby si usnadnili svou práci či zvýšili efektivitu prováděných činností. Ilustrace nezůstává pouze u sdílení zkušeností, věnuje se analýze využívání konkrétní aplikace a vrstevnickému doporučení.

Zadání pro žáky

1. Zmapuj se spolužáky, jaké druhy mobilních aplikací znáte (k čemu a při jaké příležitosti je uživatel používá).
2. Prohlédni si aplikace, které máš ve svém mobilu či tabletu, a vyber jednu, o které bys řekl, že tě **v něčem pozitivně ovlivňuje, v něčem ti pomáhá.**
3. Vytvoř vybrané mobilní aplikaci „profil, vizitku“, abys ji představil ostatním. Informace, které musí zaznít:
 - *Název aplikace.*
 - *K čemu slouží? / K čemu ji používám já?*
 - *Proč jsem ji začal používat?*
 - *Jak mi pomáhá/usnadňuje práci?*
 - *Jsou s jejím používáním spojená nějaká rizika? Případně jaká?*
 - *Jak by vypadal můj život bez této aplikace? (Co by bylo jinak?)*
 - *Můžeš přidat i další zajímavosti.*
4. Je na tobě, jakou formu zpracování informací o aplikaci zvolíš. Fantazii se meze nekladou, můžeš použít digitální nástroje, kreslit či psát na papír, ...
5. Uspořádej se spolužáky výstavu „profilů“ a navzájem si prohlédněte a představte vaše „partáky“ ze světa mobilních aplikací.

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
KK digitální Digitální vývoj a inovace KDI-VIN-000-ZV9-001	Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a z kvalitnil výsledky práce.	- Vedu žáky ke sdílení možností, kde a jak využít digitální technologie, k diskusím a společnému hodnocení přínosů a rizik využití digitálních technologií v dané situaci - Vybírám do výuky aktivity, ve kterých mají žáci příležitost seznamovat se s pro ně novými digitálními technologiemi

		a nalézat pro sebe vhodné strategie, jak se vyrovnat s vývojem technologií a stálou potřebou rozvíjet digitální dovednosti
--	--	--

Metodický komentář pro učitele

1. Úvodní brainstorming by měl směřovat k představení pestrosti mobilních aplikací využitelných v každodenním životě i při specifických situacích. Dále k uvědomění, že využívání mobilních aplikací může mít pozitivní i negativní dopad (například pomoc vs. neustálé nutkání sledovat displej mobilního zařízení) a často ovlivňuje naše chování ve virtuálním i reálném světě (například *Vybírám si obchody podle slev v aplikaci, kterou mám v mobilu; Na mobilu jsem denně jen dvě hodiny, protože mám aplikaci, která mi čas u obrazovky sleduje, a víc času tam trávit nechci.*)
2. U samostatné práce žáků je klíčové, aby vycházeli ze své zkušenosti a svého reálného uživatelského chování – pracují s aplikací, kterou sami z nějakého důvodu používají.
3. Pokud nevědí, jakou aplikaci zvolit, pomozte jim se vstupním zamyšlením, jaké aplikace a k čemu používají.
4. Pokud někdo z žáků nepoužívá žádné aplikace (z jakéhokoli důvodu), rozšiřte výběr o webové stránky, které mu v něčem pomáhají. Situace *někdo v dnešní době nepoužívá žádné mobilní aplikace*, může být zajímavým námětem k pozdější diskusi.
5. Samostatná práce žáků je nejen aktivní činnost a zamyšlení pro jednotlivce, ale využijte ji i jako možnost vrstevnického doporučení aplikací, které mohou žákům s něčím pomoci.
6. Z „profilů“ lze udělat nástěnku na chodbě školy, ať se mohou inspirovat i ostatní.
7. Výběr aplikací je laděn pozitivně – co mě ovlivňuje v dobrém slova smyslu a pomáhá mi to. Diskutovat by se mělo i o aplikacích, jejichž vliv je spíše negativní (*utrácím za ně; neustále mě obsah nutí sledovat mobilní telefon, ...*).

Ilustrace vychází z článku [Můj job: recenzent výukových aplikací](#), který popisuje výukovou aktivitu, o jejíž prvky je možné tuto ilustraci rozšířit.

Popis ověřování

Ilustrace pracuje s prostředím mobilních aplikací a vede žáky od obecného přemýšlení o aplikacích k užšímu, ale hlubšímu pohledu na jednu vybranou mobilní aplikaci, u které žáci vnímají ovlivnění jejich chování a jednání v pozitivním slova smyslu. Kritériem splnění je práce žáků, zejména analýza vybrané mobilní aplikace, kterou žák využívá pro zefektivnění či usnadnění své práce a sám ji považuje za nápomocnou.