



MASARYKOVA UNIVERZITA

VIKBA32 Informační vzdělávání Nástroje ve službách informačního vzdělávání

Mgr. Jan Zikuška

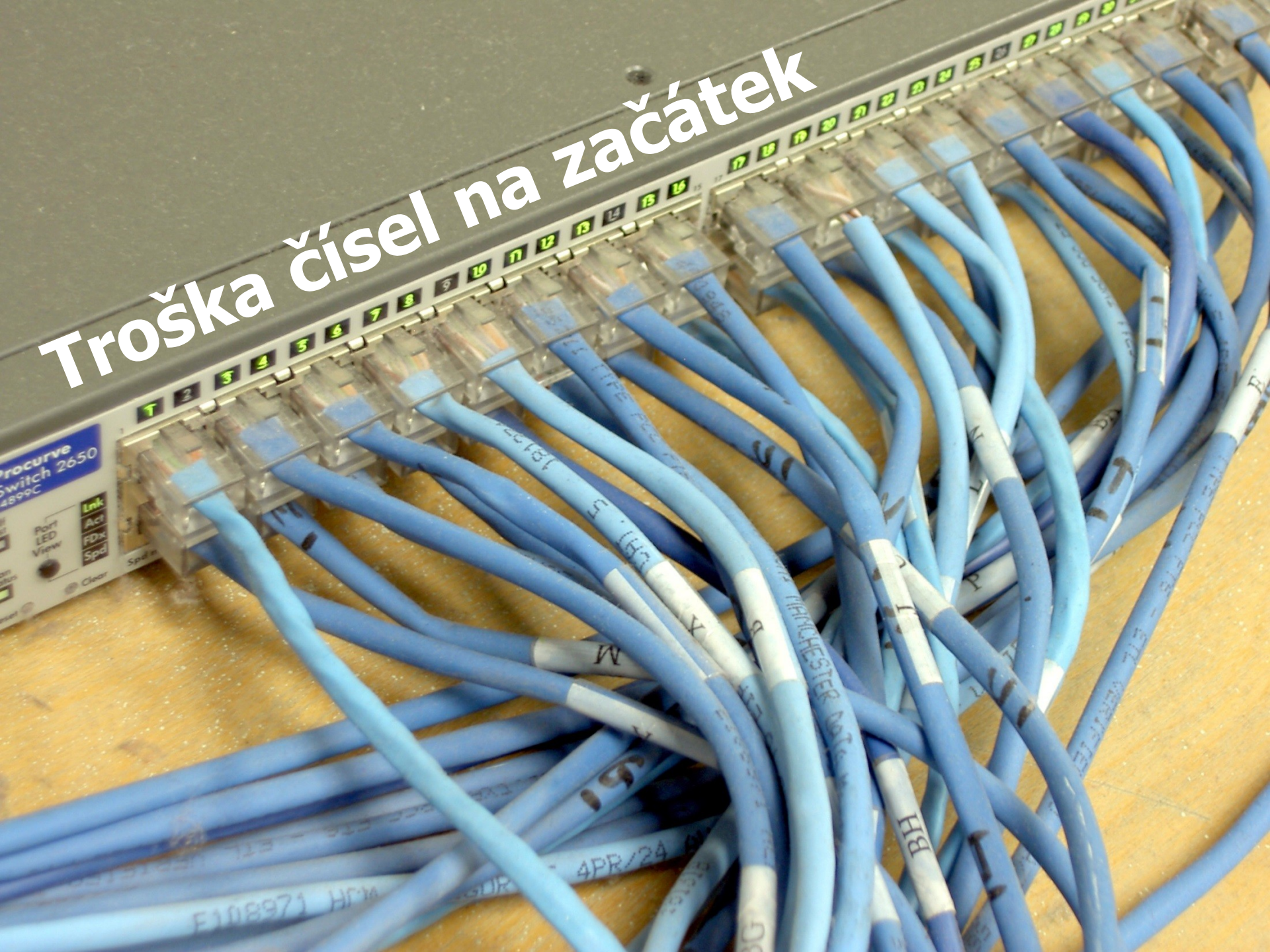
22.3. 2013

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Troška čísel na začátek



Počet uživatelů internetu

1995

16 milionů

2012

2,4 miliardy

<http://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>

Přenos dat po internetu za měsíc

1996

1,9 PB

2011

27 483 PB

14,414
PB =



If 14,414PB of data were stored in standard DVDs placed side by side, it would span the distance from the Earth to the Moon.

<http://evolutionofweb.appspot.com/#/growth/day>

1PB = 1024 TB

Každou minutu na internetu

Počet zasláných tweetu	121 500
Počet vyhledávání na Google	3 276 000
Videa nahraného na Youtube (v hod)	48 hodin
Nových mobilních uživatelů	217
„Utraceno“ na e-shopech (v dolarech)	272 070 \$
Nových Tumblr (blog) příspěvků	27 778

http://www.mediabistro.com/alltwitter/data-never-sleeps_b24551

http://www.mediabistro.com/alltwitter/twitter-stats_b32050

<http://www.statisticbrain.com/google-searches/>

Sociální sítě - Facebook

Měsíčně aktivních uživatelů	955 milionů
Mobilních uživatelů	425 milionů
Každý den nahraných fotek	250 milionů
Každý den „lajků“	2,7 miliardy
Průměrný čas měsíčně	6:35

Mobilní data

Podíl uživatelů Facebooku v %	33%
Podíl uživatelů Twitteru v %	50% (asi 140 mil. aktivních)
Denně přehrání videa na YouTube	200 milionů
Lidé s přístupem k internetu	1,2 miliardy
Času týdně s tabletem	13,9 hodin

Čtení a čtečky

Počet vydavatelů e-knih (poměr)	4/5 (asi 80%)
E-knih na 100 tišt. knih (na Amazonu)	114
Nej. důvod ke čtení e-booků (USA)	výuka
Kolik přečte Američan za rok?	
- nečtenář e-knih / čtenář e-knih	15 / 24

Aktivita

- Pracujte individuálně nebo diskutujte s kolegou (5 min)
- **Pozorně si prohlédněte následující seznam nástrojů**
- Sestavovaný on-line na základě hlasování více než 500 odborníků na vzdělávání z celého světa.
- Čísla za každým nástrojem udávají umístění v žebříčku v předcházejících letech (2011, 2010, 2009, 2008)
- Co Vás zaujalo? Překvapilo? Co jste očekávali?

Top 11 Tools from C4LPT (Jane Hart)

1. Twitter	1		1		1		11
2. YouTube	2		2		3		18
3. Google Docs	3		3		5		7
4. Google Search	15		11		8		6
5. WordPress	5		8		6		5
6. Dropbox	6		13		71=		-
7. Skype	4		6		11=		4
8. PowerPoint	19		21		13		8
9. Facebook	14		9		31=		24
10. Wikipedia	11		16		17		13
11. Moodle	8		10		14=		9

Learning Management System

- Integrují široké spektrum nástrojů
- Nejen výuka, ale i komunikace a administrace
- Synchronní i asynchronní komunikace
- Komerční i open source
- Vhodné pro ucelené e-kurzy!
- **Jaké jsou výhody a jaké nevýhody (znáte IS, ELF)?**



Blackboard



Sociální sítě a nástroje pro komunity

- Jednoduchá komunikace.
- Zároveň plní propagační funkci.
- Vhodné pro všechny možné aktivity.

- **Na co si dávat pozor?**
- **Jaká je největší síla, na co především použít?**

twitter



edmodo

facebook®

Tvorba a sdílení – audio, video, animace

- Výhody X nevýhody multimediálního obsahu?
- Publikování bez omezení
- Podcast – ipod a mobil v každé ruce
- Streaming – za málo peněz hodně muziky



Tvorba a sdílení – text a prezentace

- Jak lze využít blog ve vysokoškolské knihovně?
- Sdílená tvorba textu – podpora spolupráce
- Prezentace studijního obsahu
- Jednoduchost X efektivita
- Široké spektrum využití



Komunikace

- Jednoduchá forma X roztržitěnost
- Webináře
 - › Náročnost na přípravu, technologie
 - › Sdílení pracovní plochy, dokumentů
 - › Audio a Video, Chat, Ankety



Mobilní aplikace a rozšířená realita

- Atraktivita a trend
- Náročnost na přípravu X efektivita
- Spíše doplňkové – rozšířenost zařízení
- 3 důvody proč využívat.
- 3 argumenty proč nemá smysl používat.
- 1 nápad pro využití kdekoliv ve výuce.



Virtuální světy a hry

- „all American teens play computer ... games ... the gaming experience is rich and varied, with a significant amount of social interaction“ (Pew Research Center, 2008)
- „certain types of video games can have beneficial effects, improving gamers’s dexterity as well as their ability to problem-solve“ (American Psychological Association, 2008)



EVROPA 2045



Má to cenu řešit?

KLADY

X

ZÁPORY

Zápory technologií ve vzdělávání

- **Bariéra v učiteli** (ICT a pedagogické kompetence)
- Motivace studujícího – učit se?
- ICT gramotnost studujícího?
- **Sociální a psychologická vzdálenost?**
- Nevhodnost obsahu?
- Finanční a časová náročnost na přípravu?



Přínos technologií ve vzdělávání

- Snadná **aktualizace obsahu** a jeho transfer
- **Komunikace** a interakce mezi studenty
- Individuální studijní potřeby
- Motivace k procesu učení
- **Neformální učení**
- Sebevzdělávání a rozvoj učitelů





Jak na to?

- Je vždy individuální – podle potřeb/možností ...
- **PROČ?**
- **Co vlastně chceme dělat?**
 - › Komplexní on-line kurz
 - › Kurz bez zásahu učitele (tutora)
 - › Webové řešení pro inspiraci
 - › Kombinaci tradiční a on-line výuky
 - › Neformální vzdělávání
 - › Drobnosti a zábavu
 - › Spoustu dalších cílů



PRO INSPIRACI TŘEBA

Stripy na UPOL v Olomouci

Portál IVU na UTB ve Zlíně

Blog studuj kreativně – MU a UTB

Skupina na FB pro e-kurz KPI22 na KISK

Ostrov v Secondlife (Sheilla Webber)

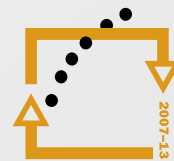
Těším se na příště

Hezký víkend

Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Inovace předmětu byla podpořena z projektu: Centrum informačního vzdělávání: rozvoj informační gramotnosti na MU. Registrační číslo projektu CZ.1.07/2.2.00/28.0241.