

5 PODPORA ŽÁKŮ

Jak můžeme využít technologie k tomu, abychom vytvořili prostředí podporující růst a učení každého studujícího?

Model SCARF

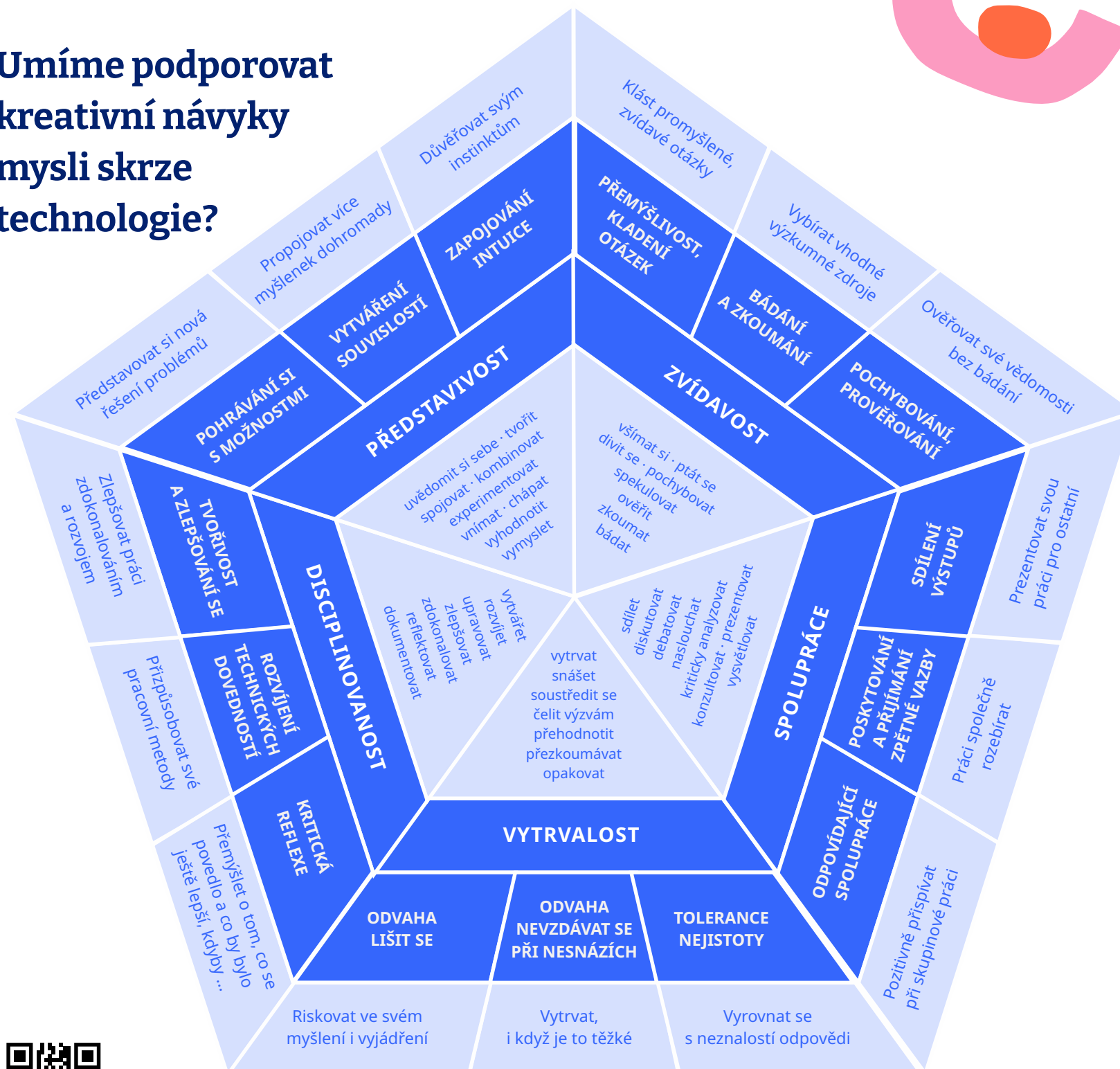
SCARF je zkratka označující pět klíčových oblastí, které ovlivňují naše chování při sociálních zkušenostech:

Můžeme tyto oblasti rozvíjet skrze digitální nástroje, online interaktivitu?



Bodingbauer, H. (2022). SCARF model. ICG- Capability.
<https://www.integratedconsulting.cz/insights/scarf-model/>

Umíme podporovat kreativní návyky myslí skrze technologie?



Henderson, L. (2023). Cesty k wellbeingu jsou hravé, nikoli snadné | spkv education. <https://spkv.education.cz/teoreticka-vychodiska/kreativni-navyky-mysli>



Černý, M., & Ryšavá, D. (2025). DigCompEdu kuchařka [Online]. DigCompEdu kuchařka. <http://digcompedu.npi.cz/>



Digitální nástroje mají sloužit jako podpora překonávání výzev ve výuce.



Digitální nástroje nám umožňují přizpůsobit výuku individuálním potřebám studujících, podporovat jejich zájmy, nadání a zároveň posilovat jejich motivaci a radost z učení.