

# Digitální pomůcky pro práci s dětmi s obtížemi ve čtení

Jurgen Tijms

Rudolf Berlin Center

Universiteit van Amsterdam | RID

[j.tijms@uva.nl](mailto:j.tijms@uva.nl)

DYSKORUNKA 2024 | Praha, 04-04-2024

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# ADAP<sup>TIVE</sup>

Effectively implementing  
educational tools in classes



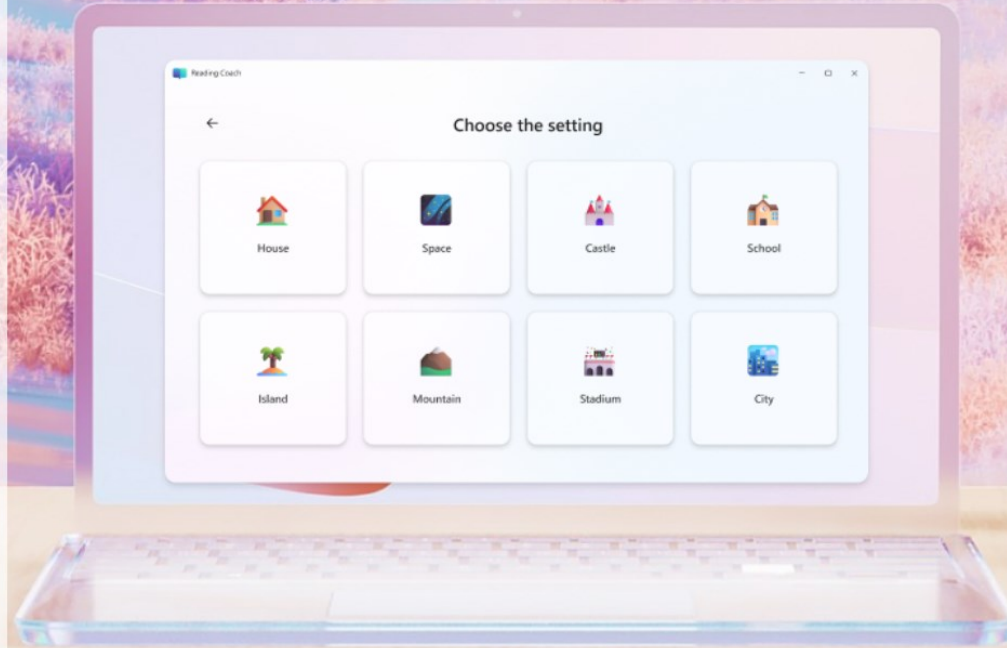


# Reading Coach

FREE PREVIEW FOR HOME & SCHOOL

Personalized, engaging  
AI-powered reading  
fluency practice for all  
learners.

Start reading



## Personalized

Learners co-create their own stories with responsible AI, keeping even reluctant readers engaged.



## Responsible AI

Keep learners safe by letting the principles of fairness, reliability, safety, privacy, security, inclusiveness, accountability and transparency drive all our AI tools.



## Inclusive by design

Emerging readers and learners with dyslexia can build confidence with built-in support from Immersive Reader.



## Targeted Practice

Reading Coach detects learners' challenging words and automatically embeds opportunities for additional, independent practice.



“Méně než 40 % pedagogů v EU se cítí kompetentní pro používání moderních technologií ve výuce.”

.....  
*OECD. 2019. TALIS: Teachers and school leaders as lifelong learners.*

“70 % přidělených licencí se nikdy nevyužije”

.....  
*Tate, E. (2018). Why Aren't Schools Using the Apps They Pay For?*



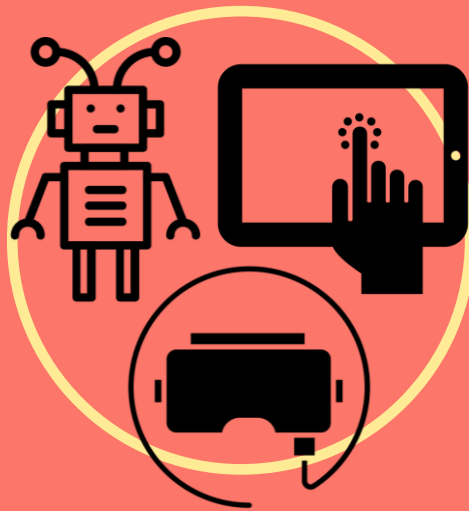
# Výhody herního designu

- Děti této nástroj dobře znají.
- Dokáže zaujmout a motivovat (např. systémem odměn).
- Hravé, bezpečné a nehodnotící prostředí pro nácvik a podporu.
- Přizpůsobivé – šité na míru jednotlivci.
  - Optimální úroveň obtížnosti (např. 75 % řešení je správně).
  - Vyladěné prostředí pro žáky.
  - Nácvik a vývoj v individuálně stanoveném tempu
- Intenzivní expozice.
- Méně časových požadavků na učitele, více možností diferenciací ve výuce.

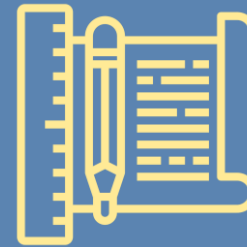
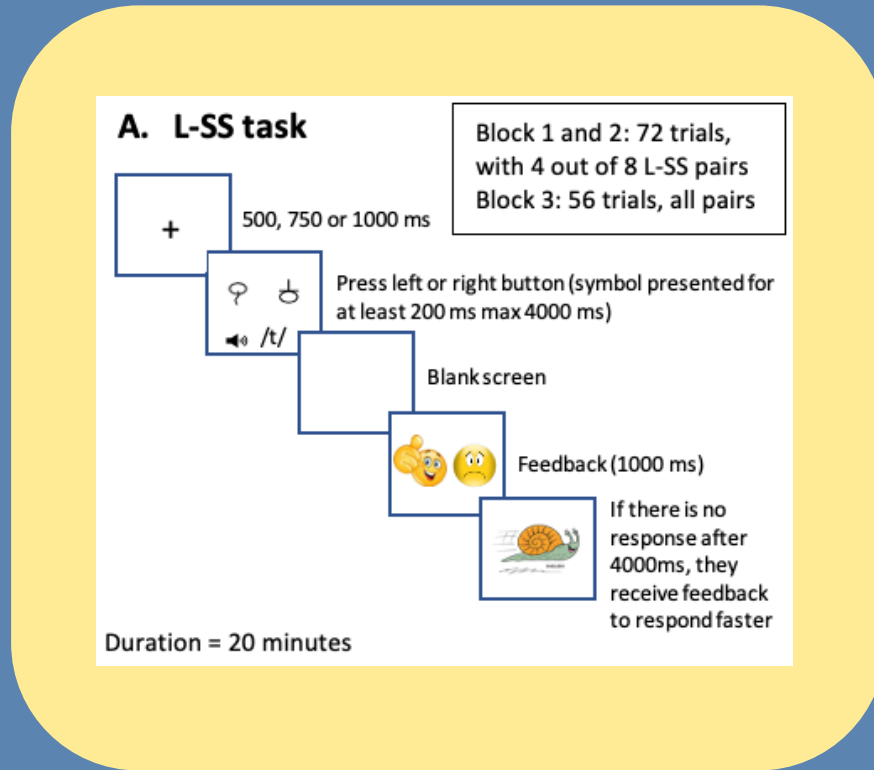


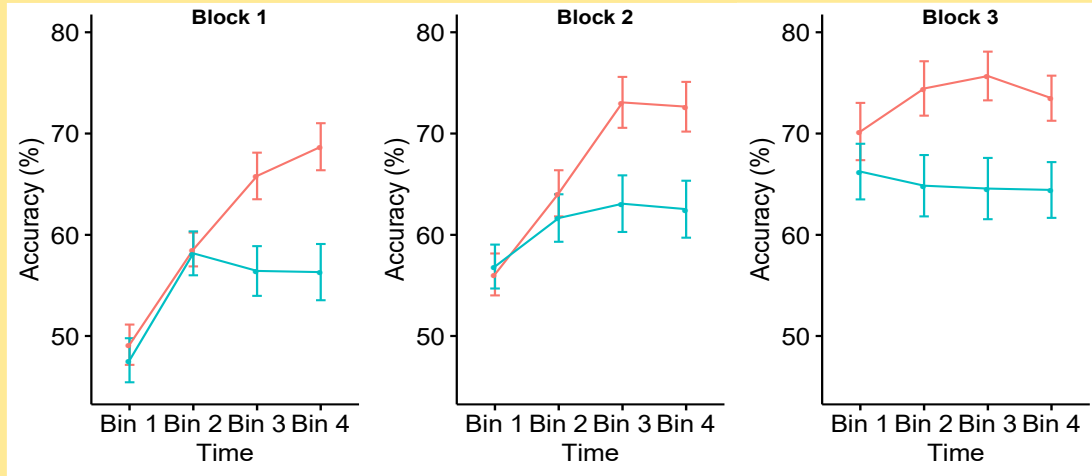
# Jak efektivně využívat digitální nástroje ve výuce, abychom podpořili žáky s obtížemi ve čtení?

---



# Co nás učí skutečné hry?





- V obou sledovaných situacích se ukázal pozitivní efekt
- Cílené pokyny
  - Významnější nárůst během hry
  - Zlepšení identifikace vztahu mezi grafémy a fonémy
  - Lepší přechod k nácviku techniky čtení
  - Lepší fixace znalostí

Condition	Goal-directed group		Implicit group	
	Day 1	Day 2	Day 1	Day 2
<b>Symbol knowledge</b>	6.058 (2.146)	6.250 (2.076)	3.922 (3.019)	4.333 (3.011)
<b>OMT real words</b>	5.481 (4.705)	8.077 (5.295)	3.353 (4.534)	4.725 (5.441)
<b>OMT pseudowords</b>	4.692 (4.377)	6.788 (5.403)	3.059 (4.532)	4.098 (5.434)

Verwimp, C., Snellings, P., Wiers, R. W., & Tijms, J. (2023). Goal-directedness enhances letter-speech sound learning and consolidation in an unknown orthography. *Child Development, 94*(4), 836-852.





# Metaanalýzy

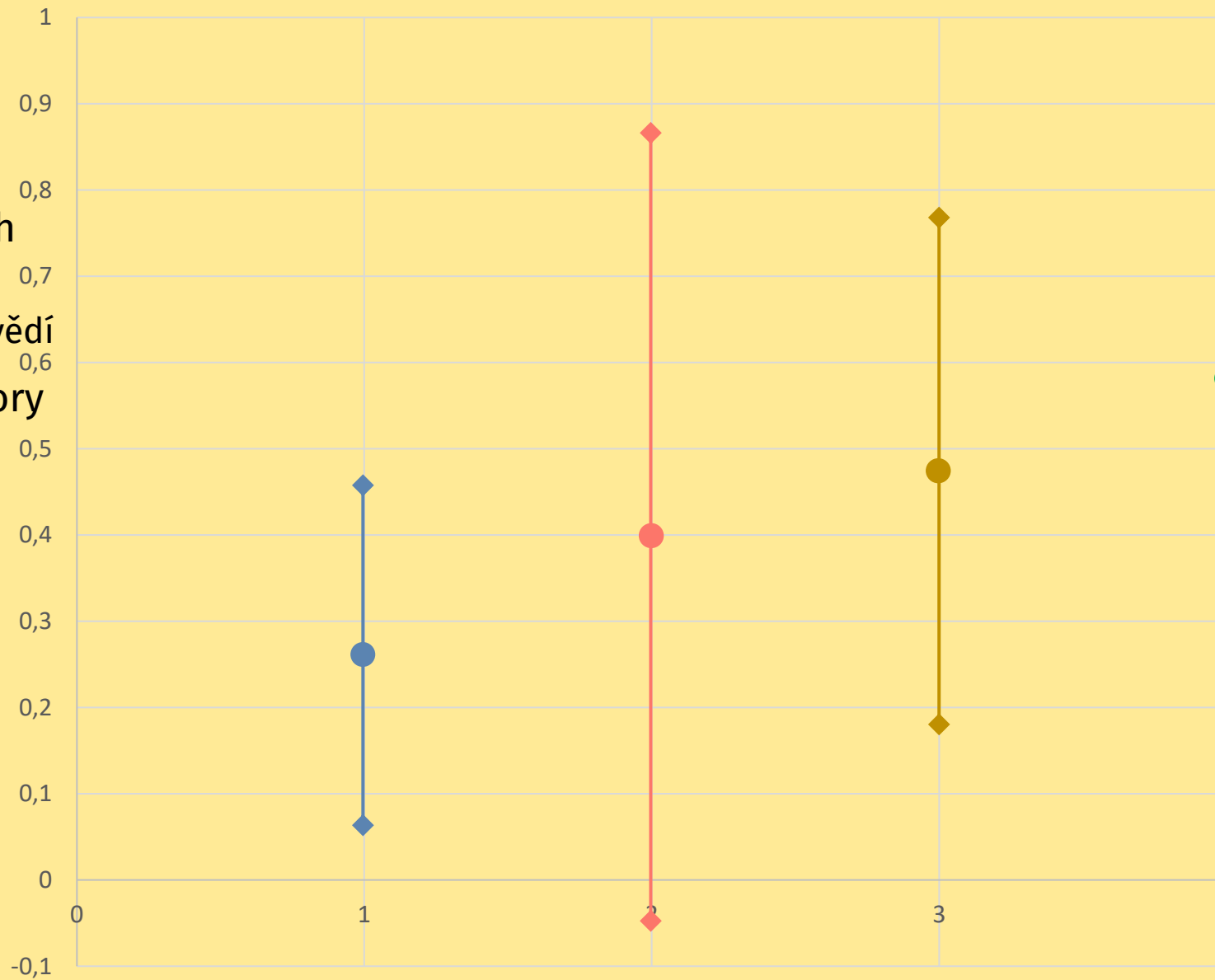
- Hry a opora
- Hry a podpůrná výuka
- Hry pro nácvik počátečního čtení



# Digitální hry, design, and učení: Systematický přehled a metanalýza

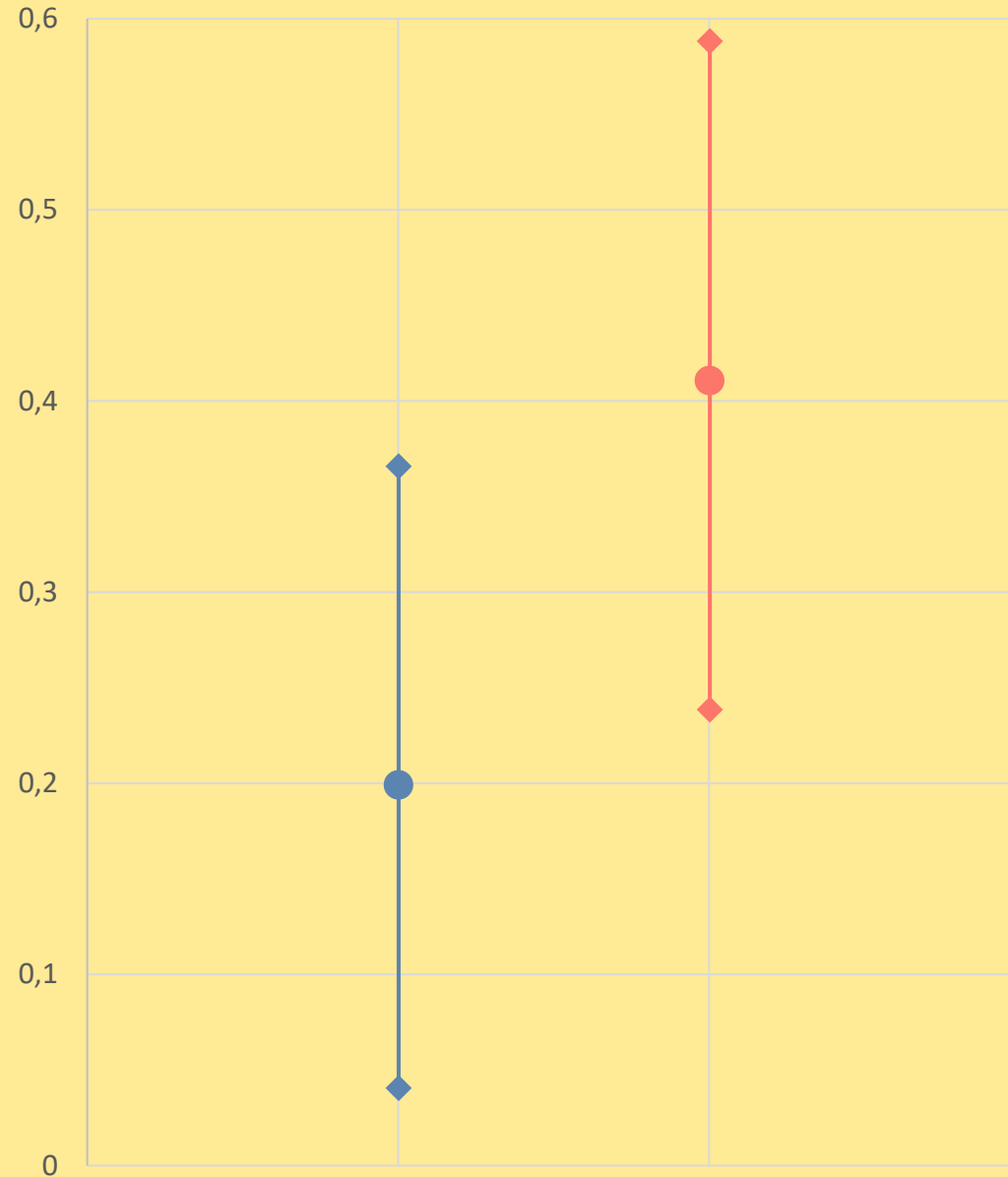
Clark et al., 2016.  
*Review of Educational  
Research*

- Body za úspěch /prohru
  - Zobrazení odpovědí
  - Posílení podpory při učení
  - Podpora ze strany učitelů
- (průměr g, 95% CI)



- Individuální práce
- Podpůrná výuka

(mean d, 95% CI)



# Metaanalýza kognitivních a motivačních dopadů tradičních her

Wouters et al., 2013.  
*Journal of Educational Psychology*





# Kritické zhodnocení užívání GraphoGame ve světě.

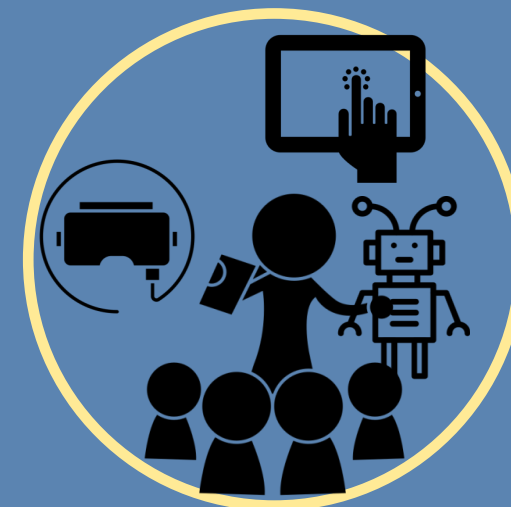
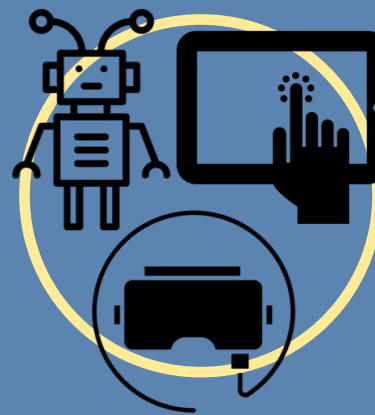
McTigue et al., 2020.  
*Reading Research Quarterly*

Zapojení dospělých:

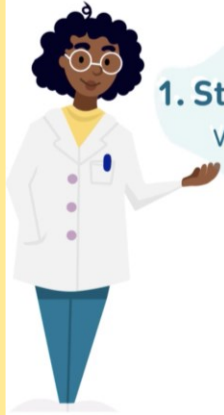
**VYSOKÉ >> NÍZKÉ**

# Shrnutí

- **Zacílenost**
    - Rychlejší učení během hry
    - Lepší přenos do skutečného nácviku čtenářských dovedností
  - Informačně cenná **zpětná vazba**
  - Explicitní **výuka** & vedení
  - **Hybridní přístup**
- 
- Je důležité vědět, k čemu cíle výuky využít.
  - Je třeba zajistit, aby žáci také znali své výukové cíle.
  - Integrace hry do výuky ve třídě.
  - Zpětná vazba a podpory vyplývající ze hry.



# KlankKr8



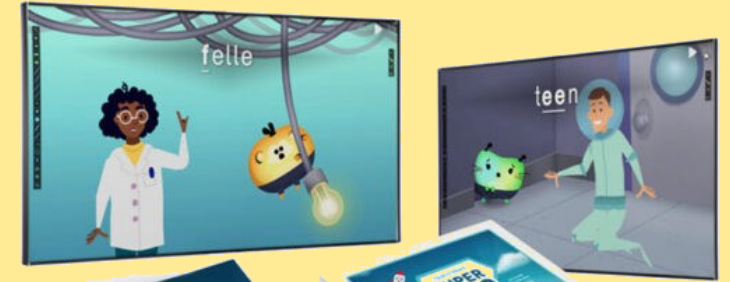
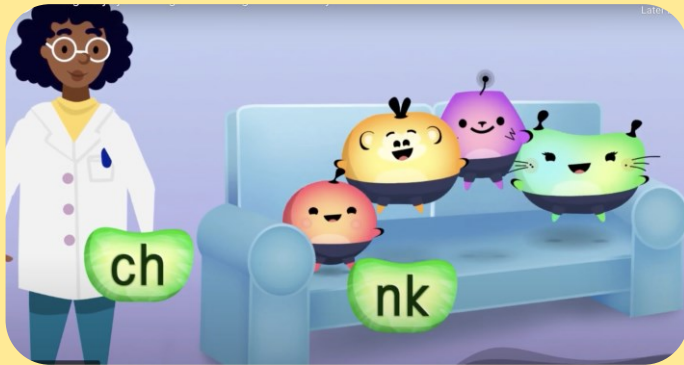
1. Startprogramma  
voor groep 2



2. Serious game  
voor alle leerlingen



3. LeerKr8 portaal





# Thank you for your attention!

The logo for ADAPPTIVE, featuring the word in a bold, blue, sans-serif font. The letter 'P' is stylized with a subscript 'p'.

Follow us:



[www.adapptive.eu](http://www.adapptive.eu)



[@aisforapp](https://twitter.com/aisforapp)



<https://m.facebook.com/Adapptive.eu>

