

Posudek vzdělávacího programu (VP)

(finální, veřejný)

Finální posudek je součástí finální verze každého samostatného vzdělávacího programu, který je předán k posouzení a připomínkám nezávislým posuzovatelům. Posuzovatel se nepodílel na tvorbě posuzovaného vzdělávacího programu a s ním souvisejících materiálů a zpracovává posudek nezávisle.

Podmínkou pro schválení vzdělávacího programu jsou **dva samostatné finální doporučující posudky**, které budou součástí finální verze VP.

Schvalující posudky potvrzují soulad nově vytvořeného VP se zaměřením výzvy a výzvou stanovenými oblastmi DigCompEdu, soulad se strategickými dokumenty, s cíli jednotlivých zpracovaných tematických bloků, s požadavky na výstupy této aktivity a potřebnou odbornou a didaktickou úroveň vytvořeného vzdělávacího programu.

I.

Příjemce	Centrum pro rozvoj a podporu regionů, o.p.s.
Registrační číslo projektu	CZ.02.3.68/0.0/0.0/18_067/0012397
Název projektu	Digitální kompetence na SŠ
Název vytvořeného VP	Digitální učebna – moderní vzdělávání Odborný posudek didaktický
Druh školy, pro který je VP určen (MŠ/ZŠ/SŠ)	ZŠ/SŠ
Jméno a příjmení posuzovatele/posuzovatelky	Mgr. Lenka Janská, Ph.D.
Zaměstnavatel/odborná kvalifikace posuzovatele/posuzovatelky	Mgr. – učitelství pro 2. st. ZŠ – matematika, učitelství pro SŠ – ZSV, Ph.D. – obor Pedagogika



II.

Posudek vzdělávacího programu, část 1

Prosím vyznačte u jednotlivých položek své hodnocení (x).		
1.	VP je k dispozici pod otevřenou licenci, tato informace je uvedena.	ANO
Ano, veškeré materiály vzdělávacího programu jsou v licenci CC, což je uvedeno i v popisu vzdělávacího programu.		
2.	VP je veřejně dostupný a to tak, že jeho zobrazení či stažení nevyžaduje od uživatele žádné dodatečné podmínky (uhrazení poplatku, zadávání přístupového jména či hesla, uvádění osobních údajů, registraci atp.).	NE
Zde musím zvolit možnost „NE“, protože vzdělávací program je chráněn uživatelským účtem. Zájemce o využití musí provést krátkou registraci. Ani registrace, ani obsah vzdělávacího programu, ani jeho užívání není podmíněn uhrazením poplatku – je tedy dostupný zdarma. Registrace je v tomto případě pochopitelná, jelikož uživatel si může prostředí vzdělávacího programu částečně individualizovat a tato možnost je právě propojena s konkrétním uživatelem / uživatelským účtem.		
3.	VP je ve formátu používajícím standardy s volně dostupnou specifikací (otevřené standardy) – data musí být ve formátu, který je volně (bezplatně) dostupný nebo do takového formátu převoditelný bezplatně dostupnou aplikací.	ANO
Vzdělávací program je realizován formou webového portálu, je tedy multiplatformní, není vázán na konkrétní typ zařízení či prohlížeče. Problém může nastat možná jedině při zakázání některých doplňků ve webovém prohlížeči, v běžném nastavení jsem však nezaregistrovala žádný problém se zobrazením. Testováno na různých zařízeních – notebook, tablet. Prostředí je responzivní. Pouze u zařízení s velmi malým displejem se nemusí pohodlně ovládat obrázky s uživatelským prostředím aplikací, které funguje jako interaktivní prostředí – po kliknutí na tlačítka se otevírá podrobný popis toho, co konkrétní tlačítko či skupina tlačítek dělá.		
5.	VP dodržuje typografická pravidla, naplňuje estetické a grafické požadavky.	ANO
Estetické zpracování je čistě subjektivní faktor, lze však říci, že díky uhlazenému designu, dostatečnému počtu obrázků či jiných grafických prvků, je prostředí hezké a působí příjemně. Graficky je zpracováno také na dobré úrovni, z mého pohledu působí přehledně. Typografická pravidla jsou dle mého názoru taktéž dodržena.		
6.	VP uplatňuje rovný přístup ke vzdělávání a výchovu k objektivním a tolerantním názorům a splňuje požadavky vyplývající z autorského zákona a dalších právních předpisů.	ANO
Vzdělávací program na různých místech zmiňuje možnosti využití technologií pro žáky se SVP, stejně tak nespécifikuje, že by některý z nástrojů byl určen pouze pro nějakou úzkou či specifickou skupinu osob. Z pohledu využití získaných informací a dovedností v pedagogické praxi dodržuje rovný přístup ke vzdělávání. Z pohledu účastníků kurzu taktéž není nikde zmíněno nějaké omezení, že by byl určen pouze pro úzkou cílovou skupinu.		



7.	VP zpracovává vzdělávací obsah, který je v souladu se stavem poznání v příslušných odborných disciplínách a je v souladu s DigCompEdu, obsahuje aktuální odkazy na další zdroje, umožňuje aktualizaci, jazyková kultura respektuje pravidla českého pravopisu.	ANO
<i>Začnu-li od konce, pak vzdělávací program respektuje pravidla českého pravopisu. Kromě občasného překlepu je na dobré gramatické úrovni.</i> <i>Odkazy na další zdroje obsahuje pouze v několika případech, ale ty jsou aktuální. Odkazy na další zdroje informací jsou mířeny spíše do diskusního fóra, kde si účastníci mohou vyměňovat nejen vlastní zkušenosti, ale právě doplňovat informace o další odkazy.</i> <i>Vzdělávací program účastníkům neumožňuje aktualizaci obsahu, ta je zřejmě přístupná pouze autorům. Opět ale diskusní fórum umožňuje aktualizaci informací v případě, že by některá část „zastarala“.</i> <i>Souladu s DigCompEdu je věnována jedna celá kapitola vzdělávacího programu, kde je provázanost argumentována. S touto argumentací lze souhlasit, většinou logicky odkazuje na konkrétní nástroje či příklady.</i> <i>Vzdělávací program se zaměřuje na využívání digitálních technologií v edukačním procesu, což je bezesporu aktuální téma. Některé podkapitoly reflektují i aktuální změny RVP apod. Lze tedy souhlasit s tím, že je v souladu s aktuálním stavem poznání.</i>		
8.	VP umožňuje přístup k dalším zdrojům a materiálům, umožňuje doplňování a obohacování materiálu.	ANO
<i>Jak jsem již uvedla v bodu 7, aktualizace, obohacování materiálu apod. je z uživatelského hlediska (tedy z pohledu účastníků) možná pouze v rámci diskusního fóra. Přímý obsah vzdělávacího programu je editovatelný pouze autory, což na druhou stranu lze považovat za určitou ochranu obsahu proti zásahům z vnějšku.</i>		
9.	VP umožňuje poskytovat hodnotící zpětnou vazbu učícím se a jejich vzájemné hodnocení.	ANO
<i>Ano, testovací modul je součástí čtvrté kapitoly vzdělávacího programu. Uživatelé si mohou udělat jak dílčí testy, tak závěrečný test, aby získali zpětnou vazbu o svém povědomí ke konkrétnímu tématu.</i>		
10.	VP po odborné stránce vychází vstříc potřebám učícího se jedince s různými vzdělávacími potřebami, s různým znevýhodněním, poruchami učení apod., lze ho přizpůsobit konkrétní osobě.	ANO
<i>S touto kategorií lze z velké části souhlasit – vzdělávací program nabízí možnosti individualizace (např. přidávání některých částí do oblíbených, a tedy rychlejší přístup k relevantnějším informacím, lze maximalizovat okna pro lepší zobrazení na různě velkých zařízeních, ...). Tato individualizace je daná za nutnost mít uživatelský účet (hodnotící položka č. 2). Samozřejmě umožňuje zvětšení celé webové stránky v prohlížeči pro osoby s horším zrakem apod. Celkově je ale vzdělávací program cílen na pedagogy, u nichž lze očekávat nižší úroveň poruch učení apod.</i>		
11.	S VP lze pracovat intuitivně, uživatel se v něm snadno zorientuje a snadno se naučí s informacemi v něm zacházet.	ANO



Vzdělávací program prezentuje informace stěžejně dvěma způsoby – webovými stránkami, které jsou buď ucelené nebo na sebe navazující – logicky tedy uživatel prochází podkapitoly s návody či inspiracemi jednu po druhé. Druhý stěžejní způsob prezentování informací je pomocí interaktivního náhledu uživatelského prostředí, kde lze na jednotlivá tlačítka klikat (podobně jako přímo v konkrétním programu) a po kliknutí se zobrazuje vyskakovací okno s informacemi, podrobným popisem či komplexním návodem, jak daná funkce či tlačítko funguje. Tento systém je dodržen víceméně v celém vzdělávacím programu. Zvykne-li si tedy uživatel na tyto typy průchodu a užívání vzdělávacího programu, nemá problém se orientovat v kterékoliv jeho části. Odlišné jsou pouze specifické části jako testy, diskusní fórum či FAQ. Orientace v prostředí je tedy, dle mého názoru, snadná. Pokud si některý uživatel není jistý nebo patří mezi skutečné začátečníky v oblasti e-learningu či digitálních technologií, pak mu doporučuji prostudovat metodiku, která je důvtipně dostupná přímo z úvodní stránky.

Posudek vzdělávacího programu, část 2

Souhrnný komentář odborného posuzovatele k posuzovanému digitálnímu vzdělávacímu zdroji



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Posudek vzdělávacího programu „Digitální učebna – moderní vzdělávání“

Struktura posudku:

- Úvod
- Vstup do vzdělávacího programu
- Jednotlivé sekce vzdělávacího programu
- Závěrečné shrnutí

Úvod

K hodnocení vzdělávacího programu přistoupím strukturovaně – každou sekci budu hodnotit v klíčových ohledech – např. intuitivnost, přehlednost, grafické zpracování, obsahová správnost, pedagogická správnost, přínosnost.

Vstup do vzdělávacího programu

Vzdělávací program „Digitální učebna – moderní vzdělávání“ je dostupný na webové adrese www.digiucebna.cz, kdy tento web je přehledný, není ani přehlcený informacemi, ale taktéž nepůsobí prázdňě. Obsahuje důležité informace jako jsou reg. číslo projektu, název projektu, cíle či pro koho je vzdělávací program určen. Dále je zde prostřednictvím několika tlačítek (registrační a přihlašovací odkaz v textu, tlačítko uživatele v horní části obrazovky) možno přihlásit se do systému či provést registraci. Registrace je jednoduchá, požadovány jsou pouze základní údaje:

- jméno a příjmení
- e-mailová adresa
- heslo pro přístup do systému
- kód pro registraci (ten nejspíše nebude následně využíván, aktuálně slouží pro omezení přístupu do systému na uživatele, kteří pilotují či hodnotí systém)

Graficky celý vstup do vzdělávacího programu působí jednotně a líbivě. Po úspěšné registraci a po přihlášení se úvodní nabídka rozšíří ještě o odkaz na stránku s metodikou. Ta zahrnuje jak informace o tom, jakým způsobem využívat vzdělávací program, tak i jak se snadno zorientovat v prostředí portálu digiucebna.cz. Umístění tohoto dokumentu hned na začátek je dobře zvolen, protože si ho mohou zájemci prostudovat ještě před prvním vstupem do „vnitřní sekce“ portálu. Po stránce obsahové správnosti tuto část není jak hodnotit. Z pedagogického hlediska lze hodnotit dostupnost metodiky hned z úvodní strany pozitivně.

Jednotlivé sekce vzdělávacího programu

Po vstupu do vzdělávacího portálu se zobrazí menu umístěné vlevo a hlavní čtyři témata obsahu. Tento systém rozcestníku působí přehledně a intuitivně. U každé ze čtyř hlavních kapitol je v popisku stručně charakterizováno, co je náplní každé z nich. Levé menu pak umožňuje návrat na úvod či do tohoto základního rozdělení, obsahuje odkaz na vyhledávání a je také hlavním (a také jediným) rozcestníkem ke komunikačním platformám a sdílení know-how ve vzdělávacím programu – FAQ, diskusní fórum a podpora (support). Poslední položkou menu je odkaz na testy, na které se lze dostat i prostřednictvím čtvrté hlavní kapitoly – Didaktické využití a test. Tento „rozcestník“ je z mého pohledu jak intuitivní, tak i přehledný. Grafické zpracování je taktéž na dobré úrovni. Obsahově lze říci, že hlavní kapitoly zahrnují všechny důležité oblasti, které by vzdělávací materiál měl obsahovat – teorie, využití v praxi, zpětná vazba a možnost diskuse/výměny zkušeností mezi účastníky.

Co nabízí digitální učebna



Úvodní kapitola se nazývá Jak projít sekci o digitální učebně, která dává stručný, ale přehledný popis, co v této části nalezneme. Následuje několik kapitol, které se věnují jak digitální učebně, požadavkům na digitální učebnu, metodiku práce se vzdělávacím programem, vazbě celého vzdělávacího programu na Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů DigCompEdu či přínosy digitální učebny při práci s žáky se speciálními vzdělávacími potřebami. Poslední kapitolou, která v době posuzování vzdělávacího programu byla dostupná v této hlavní sekci, je nazvaná Ostatní „interaktivní pomůcky“. Tato kapitola je rozsahově nejobsáhlejší a zahrnuje poměrně zajímavý přehled dalších pomůcek využitelných v digitální učebně. Tato kapitole se budu věnovat později, nyní zkusím popsat některé z ostatních zmíněných kapitol v této úvodní sekci.

Metodika práce obsahuje jak metodické pokyny pro účastníky vzdělávacího programu, tak i poměrně podrobný popis toho, jak se zorientovat a jakým způsobem procházet optimálně vzdělávacím programem. Taktéž obsahuje informace o některých specializovaných funkcích – např. možnost přidání stránky mezi oblíbené, maximalizace či minimalizace okna, využívání interaktivních náhledů uživatelského rozhraní jednotlivých aplikací apod. V závěru metodiky je uvedena i informace o licenci Creative commons. Metodika je přehledná, graficky dobře zpracovaná včetně náhledů uživatelského prostředí vzdělávacího portálu apod. Metodický pokyn by mohl být zpracován o něco podrobněji, ale to možná ještě autoři vzdělávacího programu rozšíří.

Kapitola Digitální učebna a Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů DigCompEdu se věnuje jak dokumentu Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů – Učitel 21, vč. odkazu na portál ucitel21.rvp.cz, tak rozebírá i jednotlivé hlavní kategorie tohoto dokumentu:

- profesní zapojení
- digitální zdroje
- výuka
- digitální hodnocení
- podpora žáků
- podpora digitálních kompetencí žáků

Každá z těchto hlavních kategorií je okomentována ve vazbě na náplň vzdělávacího programu Digitální učebna – moderní vzdělávání. Tato kapitola je opět přehledná, z pedagogického hlediska dobře zpracována – na úvod seznamuje čtenáře s hlavní myšlenkou uvedeného dokumentu a obsahuje i odkaz na další informace pro učitele, kteří nemají o DigCompEdu dostatečné povědomí. Následuje pak systematický popis propojení vzdělávacího programu a hlavních oblastí DigCompEdu.

Kapitola Digitální učebna a žáci se speciálními vzdělávacími potřebami nabízí stručný náhled na některé z hardwarových i softwarových nástrojů, které lze využít pro práci se žáky se SVP. Na úvod opět charakterizuje hlavní kategorie těchto žáků a následně se jednotlivým kapitolám věnují ve vazbě na možný hardware či software. Z pedagogického hlediska opět tedy povedené, že na úvod seznamuje čtenáře s teorií vztahující se k žákům se SVP a následuje inspirace z oblasti digitálních technologií. Kapitola by mohla být rozsahově delší, ale obsahuje všechny hlavní informace.

Vraťme se nyní k nabídce Ostatní „interaktivní pomůcky“. Tato část je z této sekce nejrozsáhlejší. Všechny podkapitoly mají za úkol inspirovat vyučující na digitální technologie, které může běžně využívat ve výuce pro zatraktivnění či zvýšení efektivity svého pedagogického působení. Některé z podkapitol jsou pouze informační – např. interaktivní tabule, pomůcky pro přírodovědné předměty, GeoGebra či robotika. Jiné naopak obsahují i poměrně podrobný popis využití hlavních funkcí či návod na konkrétní funkce. Mezi tyto kapitoly patří např. cloudová úložiště, online výuka, online testování či obchod s aplikacemi. Struktura je přehledná, lze se v ní dobře zorientovat. Z pedagogického hlediska jsou popisy dobře popsány, využití lze dobře pochopit. Všechny uvedené kapitoly se věnují nástrojům, které lze označit za současné trendy. Např. online výuka a online testování se v posledním roce a půl stalo nedílnou součástí všech typů škol. Cloudová úložiště pak jsou zajímavou službou, kterou lze účelně využít jak přímo ve výuce pro distribuci či sběr úkolů pro žáky, tak pro účelnou a rychlou spolupráci vyučujících mezi sebou. Obchod s aplikacemi, a tedy poznatky o tom, jak stáhnout a využívat dostupné výukové aplikace na různých typech zařízení, je taktéž účelnou



součástí výuky. Ač by některé dílčí podkapitoly mohly být rozpracovány podrobněji, hodnotím tuto část jako účelnou a dobře zpracovanou.

Classroom Management

Tato sekce vzdělávacího programu Digitální učebna – moderní vzdělávání se věnuje programům pro tzv. management třídy. Hned na úvod jsou tyto aplikace popsány obecně, jejich důležitost při výuce a jejich přínosy. Z didaktického i pedagogického hlediska s přínosem tohoto typu aplikací lze plně souhlasit, protože umožňují pedagogům lépe moderovat výuku, při níž jsou využívány digitální technologie. Stejně tak umožňují monitoring dění na jednotlivých zařízeních či vzdálenou správu.

Stěžejní částí této kapitoly je Ovládání aplikace NetSupport School. Tato sekce na první pohled působí jako jedna statická stránka s náhledem na uživatelské rozhraní jedné zvolené aplikace pro ukázkou funkcí. Opak je ale pravdou – jedná se o interaktivní část vzdělávacího portálu, která umožňuje kliknutím na jednotlivá tlačítka zobrazit v novém okně podrobný popis funkcí. U některých z tlačítek lze nalézt kromě popisu i výukové video, které opět umožňuje názornější pochopení využití.

Celá tato sekce je přehledná, graficky dobře zpracovaná, popisy tlačítek většinou obsahují náhledy dalších dialogových oken či náhledy jednotlivých kroků, jsou tedy dostatečně názorné.

Z pedagogického hlediska lze opět ocenit jak názornost, tak zacílení na ty funkce, které mají zajímavé využití ve výuce téměř jakéhokoliv předmětu.

Závěr této sekce ještě prezentuje funkci Test manager, který je součástí prezentovaného vzorového programu. U této funkce však je otázkou, jak moc je účelná v kontextu jiných dostupných nástrojů, např. Microsoft Forms či Google Forms. Díky rychlému rozvoji těchto všeobecně dostupných nástrojů je otázkou, zda budou uživatelé využívat tuto specializovanou funkci jednoho konkrétního programu. Je ale jasné, že autoři tuto funkci museli zmínit pro ucelený přehled o dostupných funkcích obdobných aplikací.

Ač tato sekce působí stručně, díky propracovanému interaktivnímu náhledu uživatelského rozhraní, mohou tuto část označit za povedenou – jak obsahově, tak z didaktického a pedagogického hlediska.

Jazyková učebna

Tato sekce se věnuje té součásti digitální učebny, která je primárně určena výuce cizích jazyků. Jedná se tedy o učebnu, kde žákovská stanoviště jsou vždy osazena sluchátky s mikrofonom a učitelské stanoviště taktéž sluchátka s mikrofonom a buď počítačem s příslušným ovládacím softwarem nebo ovládacím pultem pro funkce jazykové učebny. Žákovská stanoviště mohou, ale také nemusí, být vybaveny nějakým dalším zařízením. Z toho důvodu jsou jazykové učebny autory rozděleny na tři hlavní typy:

- typ stanice PC učitel + stanice žák
- typ stanice PC učitel + stanice PC žák
- typ stanice učitele + stanice žák

Jednotlivé typy jsou vždy charakterizovány. V prvním případě se jedná o učebnu, kdy učitelské stanoviště obsahuje počítač (či notebook) a sluchátka s mikrofonom. Žákovská stanoviště pak zahrnují primárně pouze sluchátka s mikrofonom. Učitelské zařízení obsahuje příslušný software pro ovládání funkcí jazykové učebny (např. dělení do konverzačních skupin apod.). Druhý uvedený typ pak zahrnuje obdobné stanoviště učitele – PC nebo notebook a sluchátka s mikrofonom. Žákovská stanoviště však nemají nějaký pevný přípojný bod pro sluchátka s mikrofonom, ale komunikace je řešena čistě softwarově prostřednictvím žákovských aplikací v notebooku, tabletu či počítači, do kterého jsou sluchátka s mikrofonom připojena. Třetí uvedený způsob pak je schopen fungovat celkově bez počítače, protože funkce jazykové učebny jsou zprostředkovány specializovaným ovládacím pultem. Žákovská stanoviště jsou tedy vybaveny pouze přípojným bodem pro zapojení sluchátek s mikrofonom a např. tlačítkem pro přihlášení.

Každý tento typ jazykové učebny pak zahrnuje základní popis, několik dostupných konkrétních značek / výrobců těchto jazykových učeben a na jedné konkrétní jazykové učebně je daný typ prezentován. Stejně jako u Classroom Managementu je popis funkcionality, a tedy podrobná instruktáž řešena pomocí interaktivního náhledu uživatelského prostředí, kdy po kliknutí na jednotlivé tlačítka se zobrazí nové okno



s podrobným popisem, náhledu podmenu či instruktážní video pro využití konkrétní funkce.

Opět i tato sekce, stejně jako sekce zaměřené na programy pro management třídy, je stejně přehledná, intuitivní a z pedagogického hlediska kvalitně formulovaná a prezentovaná. Vyučující tak mohou kdykoliv nastudovat aktivní využití konkrétního typu učebny, který mají na škole dostupný. Stejně tak ale mohou tuto sekci využít v případě, že o jazykové učebně teprve uvažují a chtějí najít inspiraci, která by nejvíce vyhovovala jejich účelům.

Didaktické využití a test

Poslední, čtvrtou, hlavní kapitolou vzdělávacího programu je pak Didaktické využití a test. Tato oblast je zaměřena tedy na dva hlavní cíle – inspirace na konkrétních příkladech a ověření získaných znalostí.

Didakticky zaměřená část obsahuje inspirace a popis konkrétních pedagogických situací a návod, jak konkrétní nástroje v těchto situacích využít. Autoři tyto příklady rozdělili na dva hlavní typy – konkrétní pedagogické situace nebo příklady celých ukázkových hodin v digitální učebně.

Konkrétní pedagogické situace se zaměřují na specifické situace či specifický požadavek vyučujícího, např.:

- kontrola aktivity žáků
- skupinová práce či konverzace ve skupinách
- online testování
- atd.

Vybrané typové situace pak většinou zahrnují více použitelných nástrojů např. cloudová úložiště a software pro management třídy.

Příklady ukázkových hodin pak směřují na konkrétní typy předmětů a vzorovou učební jednotku od zahájení hodiny s kontrolou docházky až po závěr hodiny, při které vyučující rekapituluje učivo a zjišťuje zpětnou vazbu od žáků.

Oba způsoby inspirace z didaktického hlediska oceňuji – inspiraci mohou rychle nalézt jak ti vyučující, kteří se zajímají o konkrétní pedagogickou situaci, tak i ti vyučující, co hledají inspiraci pro kompletně celou vyučovací jednotku. Sekce by mohla být klidně i rozsáhlejší, ale další inspiraci si mohou vyučující vzájemně poskytovat v podobném duchu např. v diskusním fóru. Autoři třeba budou v rámci aktualizací tuto sekci rozšiřovat o příklady dobré praxe od účastníků vzdělávacího programu.

Testovací část pak obsahuje dílčí testy z jednotlivých kapitol, tak i závěrečné shrnující ověření znalostí. Test je na adekvátní úrovni náročnosti, testy nelze označit ani za příliš těžké, ani za zbytečně jednoduché. Pedagogům tak může poskytnout zpětnou vazbu, jak zvládli jednotlivé sekce.

Poslední části vzdělávacího programu, které jsem zatím nezmínila, jsou FAQ, diskusní fórum a support. Zatímco FAQ a Support jsou zaměřeny na nejčastější dotazy či odkaz na podporu, diskusní fórum je klasický nástroj pro komunikaci vyučujících / účastníků vzdělávacího programu mezi sebou. Tato část může sloužit jak pro diskusi, tak pro sdílení dalších zajímavých odkazů.

Tato sekce mě z didaktického hlediska zaujala nejvíc, protože konkrétní příklady využití v pedagogické praxi je samozřejmě účelná a důležitá součást jakéhokoliv vzdělávacího materiálu zaměřeného na pedagogy. Opět se jedná o přehlednou a intuitivní sekci, příklady jsou jasně a jednoznačně pojmenovány, nikdo by tak neměl mít problém, že bude očekávat po kliknutí na odkaz něco jiného, než co je skutečnou náplní každého z témat. Z pedagogické a didaktického hlediska taktéž s touto sekcí souhlasím, neshledala jsem žádné rozpory s didaktickými zásadami apod.

Závěrečné shrnutí

Vzdělávací program „Digitální učebna – moderní vzdělávání“ prezentuje možnosti účelného využití



digitálních technologií ve výuce. Je rozdělen na čtyři oblasti. První sekce – obecné informace o digitální učebně a další interaktivní technologie pro výuku působí obsahově nejhutněji, autoři zde prezentují různý hardware a software, který lze využít v běžné i online výuce. U mnoha softwarových nástrojů se jedná nejen o prezentaci, ale o poměrně podrobný návod používání pro pedagogické účely. Druhá a třetí kapitola vypadají opticky méně hutné, ale je to způsobeno způsobem popisu funkcí, kdy každý jednotlivý program je prezentován interaktivním náhledem uživatelského prostředí, jehož tlačítka jsou interaktivní a po kliknutí na ně se otevře okno s popisem funkcionality. Ač tedy tyto kapitoly působí obsahově méně rozsáhlé, poskytují veškeré hlavní a důležité informace o funkcích jednotlivých programů či ovládacích prvků bez nadbytečných informací. Poslední kapitola je pak rozdělena do dvou podoblastí – inspirativní a zpětnovazební. Inspirativní část prezentuje různé příklady využití digitální učebny ve výuce. Jak v konkrétních pedagogických situacích, tak i v rámci celé hodiny konkrétního předmětu. Zpětnou vazbu účastníkům pak poskytuje testovací modul, který zahrnuje dílčí testy z jednotlivých kapitol, tak závěrečný test z celého vzdělávacího programu. Účastníci si tak mohou ověřit své získané znalosti.

Z grafického pohledu působí program přehledně, úvodní obrazovka nabízí vstup do vzdělávacího programu nebo zobrazení metodiky vzdělávacího programu, kde si každý může nastudovat všechny podstatné informace k obsahu vzdělávacího programu, jakým způsobem ho procházet, jak se orientovat v prostředí apod. Na druhou stranu pro zkušenější uživatele by neměl být, dle mého názoru, problém zorientovat se v prostředí i bez tohoto materiálu. Méně zdatní uživatelé by si ho měli před vstupem prostudovat.

Z pedagogického pohledu lze vzdělávací program hodnotit dvěma způsoby. První je z pohledu vzdělávacího programu jako takového. Vzdělávací program Digitální učebna – moderní vzdělávání je přehledný, interaktivní program, jehož cílem je inspirovat účastníky – vyučující k aktivnímu využívání digitálních technologií ve své pedagogické praxi. Na jednu stranu prezentuje různý software či hardware, který se využívá či začíná využívat ve školství (robotika, environmentální výchova, experimentální přírodovědné sady, ...), na druhou stranu pak nabízí podrobné návody na aktivní využívání některých z nich (např. různé typy jazykových učeben, software pro management třídy, programy pro online výuku). Současně nabízí účastníkům další přínosné nástroje – testování svých znalostí, možnost vzájemné výměny zkušeností prostřednictvím diskusního fóra apod. Pedagogicky tedy vzdělávací program působí uceleně. Druhý náhled pak je možno vztahovat k pedagogickému působení pedagogů, kteří absolvují tento vzdělávací program, na samotné žáky. Jestliže si pedagogové vyberou ty funkce či nástroje, které budou optimálně propojitelné s jejich stylem výuky či s jejich předměty, mohou inovovat svou výuku v kontextu současných pedagogických trendů. Mohou zakomponovat digitální technologie do výuky cizích jazyků, do výuky matematiky, přírodovědných předmětů, českého jazyka, environmentální výchovy či dalších. Bude-li toto využití technologií účelné, může přinést nejen inovace do výuky, ale také další motivaci pro žáky. Současně lze mnoho technologií využít i pro kompenzace SVP či rozvoj talentovaných žáků.

Ze svého pohledu bych uvítala rozšíření informací o některých dalších možnostech využití digitální učebny – např. interaktivní výuka. K tomuto tématu však existuje poměrně velké množství jednorázových kurzů, jimiž velká část pedagogů nejspíše prošla. Stejně tak je zajímavá kapitola o možnostech využívání robotiky či pomůcek pro environmentální výchovu – obnovitelné zdroje energie. Tyto části jsou pouze zmíněny jako další inspirace, zasloužily by si možná i podrobnější popis.

Posudek vzdělávacího programu, část 3

Vyznačte, prosím, svoje výsledné stanovisko (x).



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

SCHVÁLENÍ VP je kvalitní/zpracovaný dle všech potřebných kritérií/vhodný pro využití ve vzdělávání.	X
ZAMÍTNUTÍ VP je nekvalitní/neodpovídá kritériím stanoveným výzvou/není vhodný pro využití ve vzdělávání.	

	Jméno, příjmení, titul	Datum a místo	Podpis
Zpracoval/a	Mgr. Lenka Janská, Ph.D.	30. 7. 2021, Olomouc	<i>Janská</i>

