



**Zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků
a Středisko služeb školám České Budějovice, Nemanická 7**



ICT NÁS BAVÍ

KA5 - Metodik ICT - 4. lekce

CZ.1.07/1.3.00/51.0015

Mgr. Martin Korous | odborný ICT pracovník | lektor | korous@zvas.cz



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Obsah ...

- role, výhody a meze využití ICT v edukačním procesu, moderní didaktické teorie
- vedení školních žákovských projektů

Vaše zkušenosti a tipy

- připojení mobilních dotykových zařízení do školní sítě
- instalace aplikací používaných na jednotlivých školách
- využívání informačních systémů školy z mobilních zařízení
- způsoby publikace výukových materiálů na webu školy

DOVEDNOSTI 21. STOLETÍ

- schopnost pracovat v týmu,
- kreativita,
- komunikační dovednosti,
- schopnost inovace,
- práce s ICT technologiemi,
- a další

MODEL VÝVOJE INTEGRACE ICT DO VZDĚLÁVÁNÍ DLE UNESCO

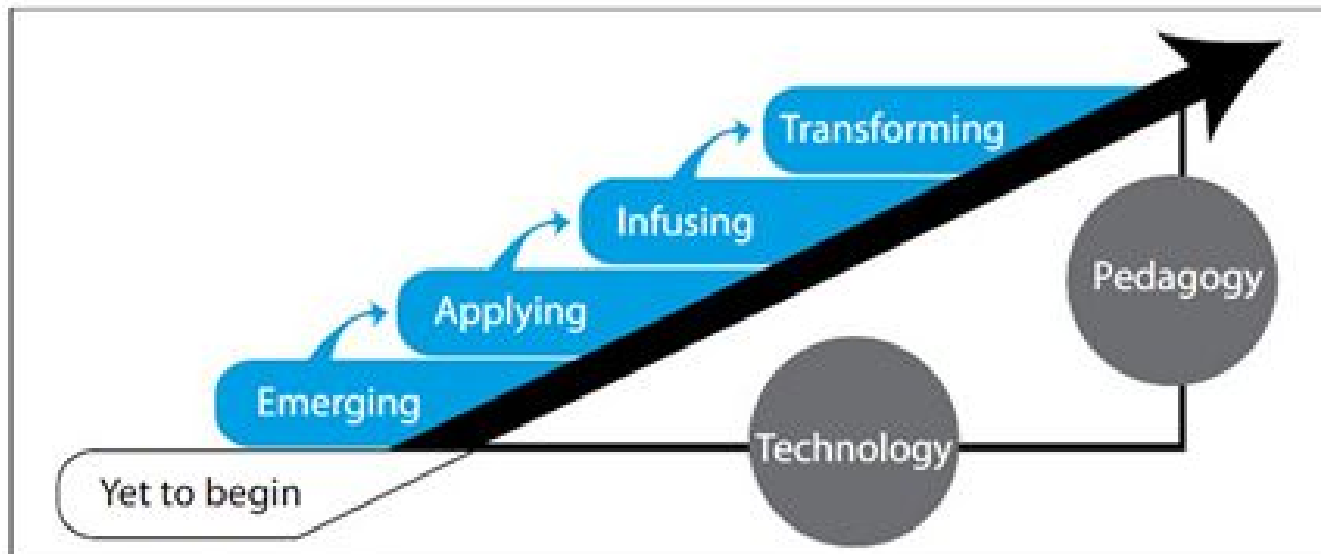
Přerod

Prolnutí

Uplatňování

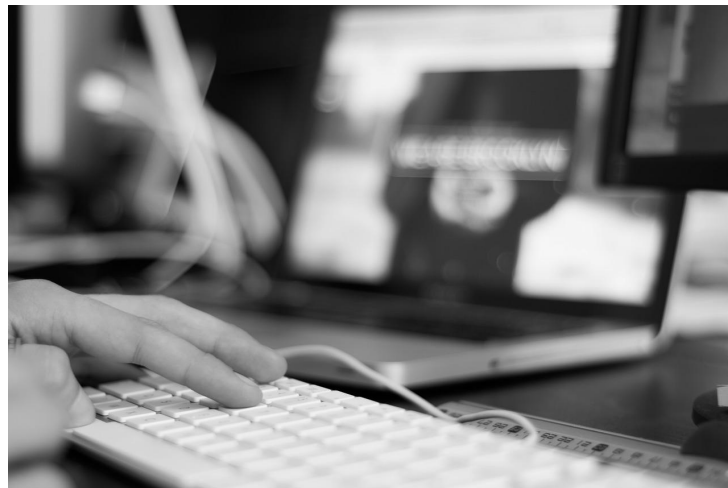
Objevování

Ještě nezačal



VYUŽITÍ ICT UČITELEM

1. pro přípravu na výuku
2. použití technologií ve výuce
3. integrace technologií do výuky
 - projektová výuka



DESIGNATIC. Klávesnice Počítače Data Výpočet Klíč Stroj Ruka. Pixabay [online]. 27.08.2014 [cit. 2015-04-18]. Dostupné z: <http://pixabay.com/cs/kl%C3%A1vesnice-po%C4%8D%C3%ADta%C4%8De-data-v%C3%BDpo%C4%8Det-616492/>

PROJEKTOVÉ VYUČOVÁNÍ

- **Projektové vyučování** „Vyučování založené na projektové metodě.“
- **Projektová metoda** je „Vyučovací metoda, v níž jsou žáci vedeni k samostatnému zpracování určitých témat (projektů) a získávají zkušenosti praktickou činností a experimentem.“
- **Žákovský projekt** „Je to komplexní praktická úloha (problém, téma), spojená s životní realitou, kterou je nutno řešit teoretickou a praktickou činností, která vede k vytvoření adekvátního produktu.“

FÁZE PROJEKTU

- 1. Příprava projektu**
- 2. Vlastní realizace projektu**
- 3. Prezentace projektu**
- 4. Hodnocení projektu**

1. Příprava projektu

- koncentrační idea (východisko žákovského projektu)
- stanovení výchovně vzdělávacího cíle
- volba výstupu z projektu
- promyšlení způsobu realizace projektu
- vymezení řešitelského týmu
- materiální, personální a finanční zajištění projektu
- vypracování písemného popisu projektu

2. Vlastní realizace projektu

- zajištění pomůcek, materiálů, prostor, financí a jiných prostředků,
- promyšlení způsobu prezentace projektu a jeho hodnocení žáky, učitelem, případně externími hodnotiteli,
- žáci postupují podle předem stanoveného plánu, učitel je podporuje, pomáhá, motivuje.

3. Prezentace projektu

Výstup z projektu by měl být cílen nejen na tvůrce, ale i např. na:

- spolužáky, mladší žáky školy, ostatní učitele, kteří se na vedení projektu nepodíleli, vedení školy, atp.,
- rodiče žáků,
- širší veřejnost (i on-line)

4. Hodnocení projektu

- žáci by měli předem znát kritéria hodnocení (co se bude hodnotit)
- žáci by měli znát i způsoby hodnocení (jak se budou hodnotit skupiny, jednotlivci, jak bude výkon započten do celkového hodnocení a klasifikace žáka atp.)
- žáci by se rovněž měli sami hodnocení účastnit (hodnotit svoji vlastní práci i práci ostatních), ne si jen vyslechnout hodnocení učitele

Sledovat a hodnotit bychom měli také komunikační a prezentační dovednosti žáků, jejich aktivitu, samostatnost, kooperaci a jiné schopnosti a dovednosti (tj. rozvíjené klíčové kompetence).

ROLE V PROJEKTOVÉ METODĚ

- Při použití této metody má dominovat **iniciativa žáků**.
- Žáci mají mít co největší **svobodu** při svém projektovém učení.
- Předpokládá se co největší **samostatnost** žáků.
- Učitel má roli **poradce**.
- Učitel a žáci směřují **společně** k dosažení cílů a smyslu projektu.
- Ostatní spolužáci, veřejnost, rodiče **oceňují** výsledek projektu (radost z dobrého výsledku).

PŘEDNOSTI PROJEKTOVÉ METODY

- žáci poznávají obsahové složky projektu integrovaně a cestou vlastních zkušeností,
- jsou obvykle silně motivováni, práce na projektech je baví, což zároveň podporuje sebevědomí žáků,
- umožňují i slabším žákům uplatnit se a vyniknout,
- rozvíjejí řadu klíčových kompetencí, zejména personálních a sociálních (např. odpovědnost, spolupráce a týmová sounáležitost, samostatnost, podnikavost), pro které standardní výuka nedává dostatek příležitostí,
- projektové učení má značný vliv na žádoucí, pozitivní změny edukačního klimatu.

ÚSKALÍ PROJEKTOVÉ METODY

- náročnost na přípravu i na pedagogické kompetence učitele,
- náročnost na čas, někdy i na pomůcky, materiál, vybavení, organizaci a kázeň,
- vyžaduje se dovednost práce ve skupinách,
- je třeba tvořivost a schopnost rychle reagovat na nutné změny v řešení a situaci,
- učivo není systematizováno a strukturováno,
- při častém užívání (spíše nadužívání) je ohroženo splnění plánovaného kurikula v jednotlivých vyučovacích předmětech.

PŘÍBĚHY

Praktické cvičení - Vyzkoušejte ve trojicích realizovat nějaký příběh, který bude jeden vyprávět, druhý jej zapíše do textového editoru (i s úpravami podle norem psaní), třetí přeloží text do cizího jazyka, který všichni ovládají. První z trojice ještě přeložený text graficky doladí opět v počítači, posléze texty vytisknou a odevzdají učiteli. Na titulní straně všech dokumentů budou jména všech tří zúčastněných!

ŠKOLNÍ PROJEKTY

Kombinování:

- textu,
- fotografií,
- interaktivních technologií,
- zvukových záznamů,
- videa,
- skeneru,
- dalších vstupních či výstupních zařízení.

The screenshot shows the homepage of the 'Metodický portál' (Methodical portal) for the RVP (Rámcový vzdělávací program). The header includes navigation links like 'Titulka', 'Články', 'DUM', 'Odkazy', 'AudioVideo', 'Galerie', 'Wiki', 'Diskuze', 'Burza', 'Blogy', 'Digifolio', 'E-learning', and 'Profil Škola?'. Below the header is a row of colorful buttons for different educational levels: 'Předškolní vzdělávání', 'Základní vzdělávání', 'Základní umělecké vzdělávání', 'Speciální vzdělávání', 'Gymnaziální vzdělávání', 'Odborné vzdělávání', 'Jazykové vzdělávání', and 'Neformální vzdělávání'. The main content area is titled 'Základní vzdělávání v Výuka a školní projekty' and displays a list of projects. Each project entry includes a title, a brief description, and a link to the full project. The projects listed are: 'Centra aktivit: Moje tělo', 'Centra aktivit: Cestovní kancelář', 'Podívejte se na památky očima dětí aneb projekt', 'Centra aktivit: Den proti šikaně', 'Centra aktivit: Roční období', 'Centra aktivit: Podzim s drakem Mrakem – geometrické tvary a logické řady', 'Příběh o hranicích a prolínání - závěr', and 'Hranice a prolínání: scénář 4. projektového setkání (2-3 VH)'. The page also shows a search bar and a sidebar with filters for 'Vše', 'Výuka', 'Kurikulum', 'Učitel', 'Škola', 'Okolí', and 'Informujeme'.

<http://rvp.cz/filtr-ZVM-DC-1>

CO ZAPOJIT?

FOTOGALERIE

- <http://www.rajce.idnes.cz/>
- <http://picasa.google.com/>
- <http://prntscr.com/>

VIDEOKLIPY

- MovieMaker
- <https://studio.stupeflix.com/en/>
- <http://www.magisto.com/>

CO ZAPOJIT?

TEXT

- <http://www.onlineocr.net/>
- <http://www.free-ocr.com/>

ZVUK

- <http://vocaroo.com/>
- <https://www.speakpipe.com/voice-recorder>

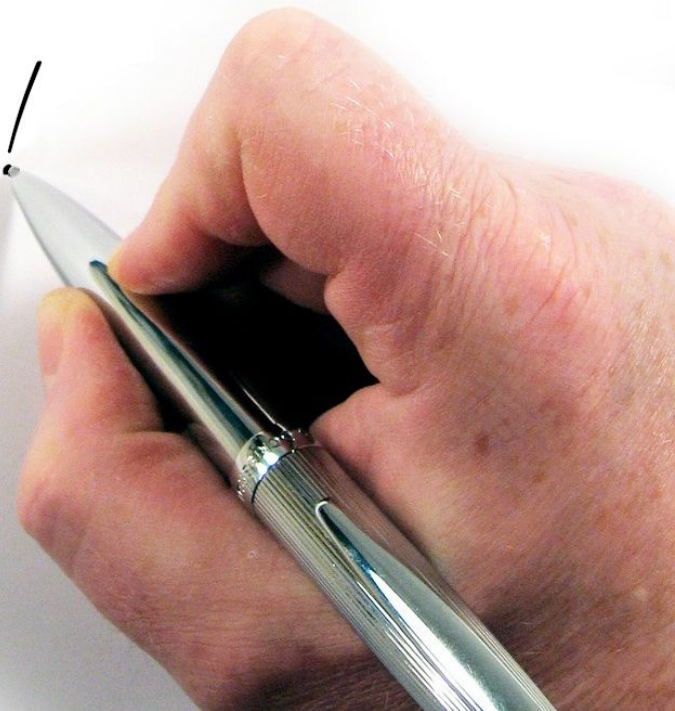
HUDBA

- <http://ccmixter.org/>
- <https://www.jamendo.com/>

DĚKUJI ZA POZORNOST.

Díky za Váš čas!

Prostor pro dotazy a náměty...



Zdroje a citace:

JEZBEROVÁ, Romana. *Žákovské projekty: cesta ke kompetencím : příručka pro učitele středních odborných škol* [online]. Praha: Národní ústav pro vzdělávání, školské poradenské zařízení a zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků, 2011, 128 s. [cit. 2015-04-19]. ISBN 978-808-6856-773. Dostupné z: <http://www.nuov.cz/kurikulum/zakovske-projekty-cesta-ke-kompetencim>

PRŮCHA, Jan, Eliška WALTEROVÁ a Jiří MAREŠ. *Pedagogický slovník*. 6., rozš. a aktualiz. vyd. Praha: Portál, 2009, 395 s. ISBN 978-807-3676-476.

Ostatní zdroje jsou uvedeny přímo na konkrétních snímcích.

Tento výukový materiál byl vytvořen pro školení v rámci projektu "ICT nás baví". Použitá loga mají pouze informativní charakter. Materiál je určen pro nekomerční využití.