

Posudek vzdělávacího programu (VP)

(finální, veřejný)

Finální posudek je součástí finální verze každého samostatného vzdělávacího programu, který je předán k posouzení a připomíncek nezávislým posuzovatelům. Posuzovatel se nepodílí 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
Druh školy, pro který je VP určen (MŠ/zŠ/SŠ)	SŠ, ZŠ
Jméno a příjmení posuzovatele/posuzovatelky	Mgr. Pavel Procházka
Zaměstnavatel/odborná kvalifikace posuzovatele/posuzovatelky	ZŠ Vladimíra Menšíka, Ivančice / pedagog – učitelství pro 2. stupeň – technická a informační výchova, přírodopis



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
<p><i>Vzdělávací program je autorsky vytvořený materiál na základě praktických činností s konkrétním hardwarem či softwarem spadající do digitální učebny či využitelný v rámci vybavení digitální učebny. Od obecných příkladů, přes konkrétní návody až po návrhy využití v pedagogické praxi je uživatelům vzdělávacího programu volně dostupné pod otevřenou licenci, tato informace je uvedena v metodice práce se vzdělávacím programem.</i></p>		
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
<p><i>Vzdělávací program je zcela zdarma, dostupný jakémukoliv uživateli bez omezení. Jediným požadavkem na uživatele je krátká registrace, která je plně zdarma a nevyžaduje žádné nadbytečné osobní údaje. Jediným povinným požadavkem je e-mailová adresa, která současně slouží jako login. Tento požadavek na registraci souvisí zejména s některými možnostmi individualizace vzdělávacího programu, má tedy svou logiku. Navíc může sloužit i jako ochrana proti skenovacím robotům procházející webové stránky.</i></p> <p><i>Ač je tedy u tohoto bodu zvolena možnost „NE“, je to pouze z důvodu registrace a zadávání přístupových údajů (e-mail a heslo), což má logické důvody (více v možnostech přizpůsobení VP). Žádné jiné omezení či zábrany pro uživatele v systému nejsou, nic tedy nebrání jeho volnému využívání.</i></p>		
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
<p><i>Vzdělávací program je umístěn ve webovém portálu, který je volně a bezplatně dostupný (viz komentář č. 2). Každý uživatel tedy může přistupovat do kterékoliv části vzdělávacího programu bez omezení či blokáce nějaké části. Není tedy třeba obsah převádět do jiného specifického formátu. Jedinou podmínkou využívání je připojení k internetu.</i></p>		
5.	VP dodržuje typografická pravidla, naplňuje estetické a grafické požadavky.	ANO
<p><i>Vzdělávací program Digitální učebna – Moderní vzdělávání, resp. obsah vzdělávacího portálu digiucebna.cz, je z pohledu typografických pravidel, gramatické a pravopisné stránky v pořádku. Nějaký překlep je možno najít, ale žádné zásadní chyby.</i></p> <p><i>Estetické a grafické požadavky jsou individuálním faktorem, který se posuzuje o něco hůře, ale z mého pohledu uspořádání textu, zvolené obrázky, fotografie, printscreeny obrazovek jsou v souladu s estetickými a grafickými požadavky. Navíc všechny grafické prvky jsou využívány uvážlivě, nepůsobí ani nadbytečně.</i></p>		
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



Vzhledem k faktu, že se jedná o autorský materiál, splňuje požadavky vyplývající z autorského zákona. Ve vzdělávacím programu jsou popisovány programy, které jsou buď volně dostupné či licencované. Autoři vzdělávacího programu využívali pouze licencované verze, freeware či demoverze dostupných programů. Vzdělávací program připravuje pedagogy pro práci se žáky s různými vzdělávacími potřebami či některými omezeními. Např. v programech pro jazykovou část digitální učebny popisuje, jak přizpůsobit hlasitost různým žákům (s nedostatečným sluchem či naopak citlivým sluchem). Dále např. v sekci o online testování jsou uvedeny nástroje, které umožňují využívat testování žáků online způsobem, což lze využít různými způsoby. Jedním z nich je online test vzdáleně pro žáky, kteří se nemohou prezenčně zúčastnit výuky a testu. Stejně tak lze test využít i pro žáky, kteří jsou přítomni prezenčně a mohou ho vyplňovat na školním tabletu, počítači či smartphonu. Stejně tak může využít i své vlastní zařízení v souladu s aktuálním trendem BYOD (bring your own device). Na těchto digitálních zařízeních si žáci mohou test zvětšovat, lépe oddělovat práci na jednotlivých úkolech apod. Opět tedy umožňuje rovné vzdělávání i pro žáky se znevýhodněním či absentující žáky. Současně online testování prezentované prostřednictvím jednoho z dostupných nástrojů nabízí asistivní čtečku – opět tedy usnadňuje žákům se znevýhodněním plnit testy. Obecná sekce o digitální učebně referuje i o celkových možnostech využití digitálních technologií pro žáky se SVP, včetně žáků nadaných. Nabízí tím tedy účastníkům vzdělávacího kurzu přehled o možných technologiích pro tuto skupinu žáků.

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
----	--	-----

Vzdělávací program reflektuje aktuální trendy ve vzdělávání, prezentuje účelné možnosti využívání digitálních technologií ve výuce. Je v souladu s Evropským rámcem digitálních kompetencí pedagogů DigCompEdu. Propojení s jednotlivými částmi tohoto Evropského rámce je blíže rozebráno i v kapitole „Digitální učebna – moderní vzdělávání a Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů DigCompEdu“, kde autoři blíže charakterizují, jakým způsobem jednotlivé hlavní oblasti jsou reflektovány ve vzdělávacím programu.

Kapitoly věnující se jednotlivým součástem digitální učebny či dalším interaktivním pomůckám odkazy na další zdroje neobsahují – popisují veskrze vše podstatné. V diskusním fóru je však možnost publikovat vzájemně zajímavé doplňující odkazy – ať vložené přímo autory nebo vzájemná inspirace účastníků vzdělávacího programu. Několik odkazů již ve vzdělávacím programu je vloženo. Aktualizace obsahu ze strany účastníků kurzu je možné pouze v diskusním fóru, aktualizace obsahu vzdělávacího programu je možný ze strany autorů. Vzdělávací program respektuje pravidla českého pravopisu, nejsou využívány nevhodné výrazy a v průběhu přípravy posudku jsem nenalezl žádné hrubé gramatické chyby.

8.	VP umožňuje přístup k dalším zdrojům a materiálům, umožňuje doplňování a obohacování materiálu.	ANO
----	---	-----

Vzdělávací program kromě svého hlavního vzdělávacího obsahu nabízí diskusní fórum, kde si mohou jednotliví uživatelé vyměňovat své zkušenosti, přidávat odkazy na zajímavé weby, sdílet inspirativní odkazy apod. Může tedy být průběžně doplňován i bez zásahu do základního vzdělávacího obsahu autory programu.

9.	VP umožňuje poskytovat hodnotící zpětnou vazbu učícím se a jejich vzájemné hodnocení.	ANO
----	---	-----



Vzdělávací program je koncipován tak, že uživatelé by měli prostudovat příslušné části vzdělávacího programu, které odpovídají jejich zájmům či potřebám. Po prostudování jednotlivých dílčích hlavních témat jsou připravené dílčí testy, díky kterým může každý dostat rychlou zpětnou vazbu. Po prostudování celého vzdělávacího programu je pak připraven závěrečný test, který opět poskytne obratem zpětnou vazbu.

Prostřednictvím diskusního fóra pak mohou (ale současně nemusí) účastníci sdílet své úspěchy a případně se vzájemně inspirovat či poradit si.

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
-----	---	-----

Vzdělávací program je přizpůsoben tak, aby vyhovoval různým úrovním učících se – obsahuje informace využitelné jak pro zkušenější uživatele digitálních technologií, tak je psán dostatečně pochopitelně i pro uživatele s nižší úrovní digitálních kompetencí.

Umožňuje přizpůsobení konkrétní osobě – jako příklad lze uvést např. možnost přidávání vybraných stránek do oblíbených pomocí ikony s hvězdičkou. Stejně tak lze přímo v digitálním portálu provést maximalizaci obrazu, což může vyhovovat uživatelům s horším zrakem či pro uživatele s menším zařízením.

11.	S VP lze pracovat intuitivně, uživatel se v něm snadno orientuje a snadno se naučí s informacemi v něm zacházet.	ANO
-----	--	-----

Portál digiucebna.cz, ve kterém je vzdělávací program „Digitální učebna - Moderní vzdělávání“ umístěn, je logicky uspořádaný, rozložením většiny ovládacích prvků odpovídá standardům pro tvorbu webových stránek. Pro méně zkušené uživatele, případně uživatele, kteří si nejsou zcela jistí, co vše jim vzdělávací program nabízí, je hned na začátek nachystán odkaz na metodiku práce se vzdělávacím programem. Metodika obsahuje základní informace, jak pracovat se vzdělávacím programem, jakým způsobem ho procházet, v jakém pořadí volit jednotlivé kapitoly apod. Dále však prezentuje i základní orientaci v prostředí, jakým způsobem přecházet mezi jednotlivými dílčími kapitolami, využití tzv. klikacích map, které jsou jednou z velmi důležitých součástí apod. Poslední zmíněné, tedy klikací mapy, mi přijdou jako nejvíce netradiční prvek vzdělávacího programu, uživatelé jsou na několika místech upozorněni, že se jedná o interaktivní obrázek, kdy po kliknutí na jednotlivá tlačítka či skupiny tlačítek se otevře nové okno s informacemi o funkcích či využití.

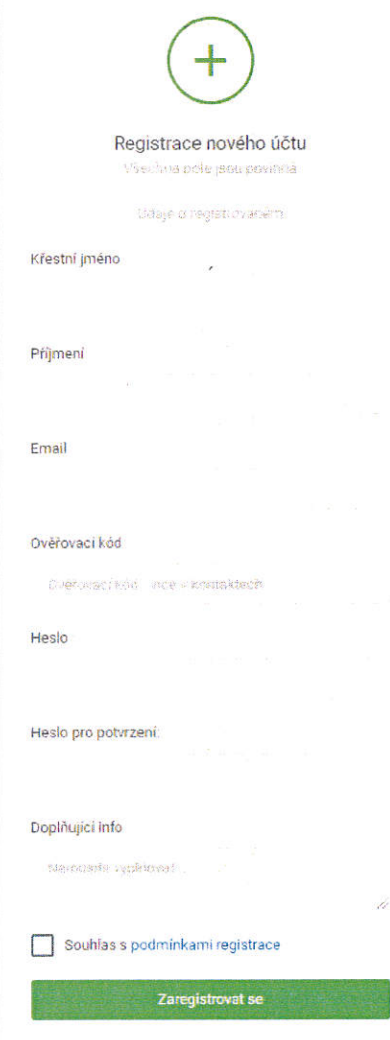
Autoři vzdělávacího programu tedy udělali dle mého názoru maximum pro co nejsnadnější orientaci v uživatelském prostředí portálu. Méně zkušený uživatel má pak poměrně velmi podrobný návod, který práci se VP usnadní.

Posudek vzdělávacího programu, část 2

Souhrnný komentář odborného posuzovatele k posuzovanému digitálnímu vzdělávacímu zdroji



K recenzování vzdělávacího programu se mi dostal vzdělávací program nazvaný „Digitální učebna – moderní vzdělávání“. Již název ve mě vyvolal zvědavost a očekávání komplexního nástroje pro využívání digitálních technologií. Celý vzdělávací portál je dostupný na doméně digiucebna.cz. Po zadání adresy se zobrazí přehledná stránka s informacemi ve dvou sloupcích. V prvním je uvítání a základní informace o portálu, pokyny pro zájemce o využití / registraci do portálu a kontaktní informace s e-mailovou adresou. Druhý sloupec pak obsahuje odkaz na registraci či přihlášení (pro již registrované uživatele). Přihlášení je možné i po kliknutí na tlačítko uživatel v pravém horním rohu. Ve spodní části pravého sloupce pak jsou identifikátory projektu a cíle projektu. V levé části stránky ještě najdeme např. tlačítko pro minimalizaci levého menu, které bez registrace zobrazuje pouze jedinou položku – Úvod.



Registrace je velmi jednoduchá, intuitivní, jsou požadovány pouze nejnnutnější informace – jméno, příjmení, e-mail, ověřovací kód a zadání hesla pro přihlášení, které si uživatel zvolí sám.

Uvedené informace lze považovat za absolutní minimum osobních informací a slouží pouze pro možnosti stylizace a individualizace vnitřního prostředí vzdělávacího portálu. Z pohledu bezpečnosti tedy s tímto nemám žádný zásadní problém. Samozřejmě možnost využívání bez registrace by bylo pohodlnější, ale z pohledu možnosti individualizace a také propojení s již vyplněnými testy, je využití uživatelských účtů jedinou rozumnou možností.

Po registraci či přihlášení se nabídka v pravém sloupci úvodní obrazovky rozšíří od možnost zobrazení metodiky vzdělávacího programu.

Doporučuji na homepage přidat výraznější informaci, že prvním krokem registrace je oslovení provozovatele na digiucebna@gmail.com. Ve formuláři pak pokyn „Ověřovací kód – více v kontaktech“ nahradit pokynem „ověřovací kód, který jste obdržel(a) od digiucebna@gmail.com“

Jak začít? Vstupte do vzdělávacího programu

Vzdělávací program pro učitele

Metodika Metodika práce se vzdělávacím programem Digitální učebna

Dozvíte se více, jak s tímto programem pracovat

Každý uživatel si tedy může načíst hned na úvod metodiku vzdělávacího programu, která kromě pokynů, jak se vzdělávacím programem pracovat obsahuje i návod, jak se orientovat v prostředí vzdělávacího portálu digiucebna.cz. Toto umístění, resp. odkaz hned na úvodní stránce považuji za logický a vhodně zvolený, protože každý uživatel tak má možnost přímo vstoupit do hlavní části vzdělávacího programu, tak si předem prostudovat návod. Osobně si myslím, že v prostředí se dá zorientovat bez problémů, ale je dobré, že pro méně digitálně gramotné uživatele je tu připraven tento dokument. Užitečná informace je zejména o kombinaci dvou rozdílných typů předávání informací ve vzdělávacím programu. Jeden z nich je pomocí postupných stránek, které na sebe navazují a jsou uspořádány postupně za sebou v levém menu. Druhý typ stránek jsou náhledy uživatelského prostředí, kdy po kliknutí na funkční tlačítka aplikace se otevře nové okno



s informací o tlačítku, jeho užití, případně návod pro vyvolání či aktivaci příslušné funkcionality. Tento interaktivní přístup, kdy tlačítka určitým způsobem reagují na aktivitu uživatelů, nemusí některé uživatele napadnout (ač na to vzdělávací portál na různých místech upozorňuje).

Po vstoupení do vzdělávacího programu se zobrazí čtyři hlavní „dlaždice“ odkazující na jednotlivé hlavní kategorie vzdělávacího programu. V následujícím textu provedu popis a hodnocení každé dílčí kategorie VP.



První kategorie se nazývá – **Co nabízí digitální učebna?** – a po rozkliknutí působí na první pohled nejobsáhleji. Základní menu v levé části obsahuje základní informace o digitální učebně, o požadavcích na digitální učebnu, metodiku práce (která byla dostupná již z úvodní stránky), informace o digitální učebně ve vztahu k DigCompEdu a o obecných možnostech využití digitální učebny pro práci se žáky se speciálními vzdělávacími potřebami. Všechny zmíněné články lze zařadit do kategorie obecných informací o digitální učebně či jeho vazbách na oficiální dokumenty. Poslední nabídkou v této části je položka Ostatní „interaktivní pomůcky“. Tato nabídka je rozbalovací a nabízí poměrně široký náhled na různý hardware i software využitelný v běžné pedagogické praxi.

Následně se podíváme na jednotlivé položky. Co je digitální učebna? popisuje jaký hardware a software by mohl či měl být ve správné digitální učebně. Tato charakteristika je poměrně široká, ale určitě by se našlo i další digitální vybavení využitelné v takovémto typu učebny. Na druhou stranu je vidět, že autoři některé další nástroje popisují v poměrně široké nabídce ostatních interaktivních pomůcek. Požadavky na digitální učebnu pak dělí učebnu na učitelské a žákovské stanoviště a možnosti alespoň základního vybavení či doporučeného vybavení. Metodiku jsem komentoval již dříve, pouze bych zde ještě zmínil informaci v závěru metodiky týkající se licenční politiky vzdělávacího programu. Vzdělávací program je v licenci Creative commons. Sice se jedná o nejpřísnější variantu, kdy není dovoleno komerční použití či úpravy vzdělávacího programu. Stahování či sdílení obsahu není omezeno. Proto považuji toto řešení za vyhovující. Záložka Digitální učebna a DigCompEdu je založena na analýze základního schématu vazeb mezi digitálními kompetencemi DigCompEdu. U každé hlavní kategorie tohoto schématu se autoři pozastavili a stručně shrnuli jakým způsobem je jejich vzdělávací program v souladu s tímto dokumentem. Osobně taktéž souhlasím, že vzdělávací program Digitální učebna – moderní vzdělávání koresponduje s tímto oficiálním dokumentem. Také je užitečné, že je zde odkaz, kde lze tento Evropský rámec digitálních kompetencí pedagogů (ucitel21.rvp.cz) nalézt. Může se hodit pro vyučující, kteří se s tímto dokumentem ještě patřičně neseznámili. Kapitola o digitální učebně a žácích se speciálními vzdělávacími potřebami je pak zaměřena na stručné shrnutí, kdo jsou žáci se speciálními vzdělávacími potřebami a jaké funkce či možnosti digitálních technologií jsou pro jednotlivé kategorie užitečné. Z mého pohledu je toto shrnutí přínosné, možná by si zasloužilo podrobnější náhled. Tato problematika je nakousnuta i v závěrečné části vzdělávacího programu, který je zaměřen na využití ve výuce. Takže toto rozšíření tuto problematiku minimálně z části doplňuje.

Ostatní interaktivní pomůcky pak shrnují různé další nástroje, které lze využít ve výuce. Jsou tu zmíněna např. cloudová úložiště, nástroje pro online výuku, online testování, interaktivní tabule, obchody s aplikacemi na



různých platformách, pomůcky pro přírodovědné předměty či robotika. Některé z kapitol jsou jen stručný popis aktuálních trendů (např. interaktivní tabule), jiné o něco komplexnější nabídka dostupných pomůcek (např. robotika, pomůcky pro přírodovědné předměty) a některé z kapitol pak nabízejí poměrně podrobný popis nástrojů a funkcí (např. cloudová úložiště, online výuka, online testování). Zejména poslední dvě zmíněné kapitoly jsou v současné době velmi aktuální a mohou inspirovat ty učitele, kteří nevyužívali nabízené produkty naplno. Navíc některé z nástrojů jsou velmi dobře využitelné nejen pro online výuku v distanční podobě, ale taktéž pro online testování či sdílení úkolů pro prezenční žáky ve třídě.

Tato první část vzdělávacího programu působí zdařile. Samozřejmě by šlo témata rozvést do delšího a podrobnějšího materiálu, ale tato úroveň splňuje zásadu stručnosti a výstižnosti. V případě zájmu pak mohou účastníci vzdělávacího programu vložit dotaz na další materiály či odkazy k dané problematice či danému nástroji do sekce určené pro výměnu zkušeností.

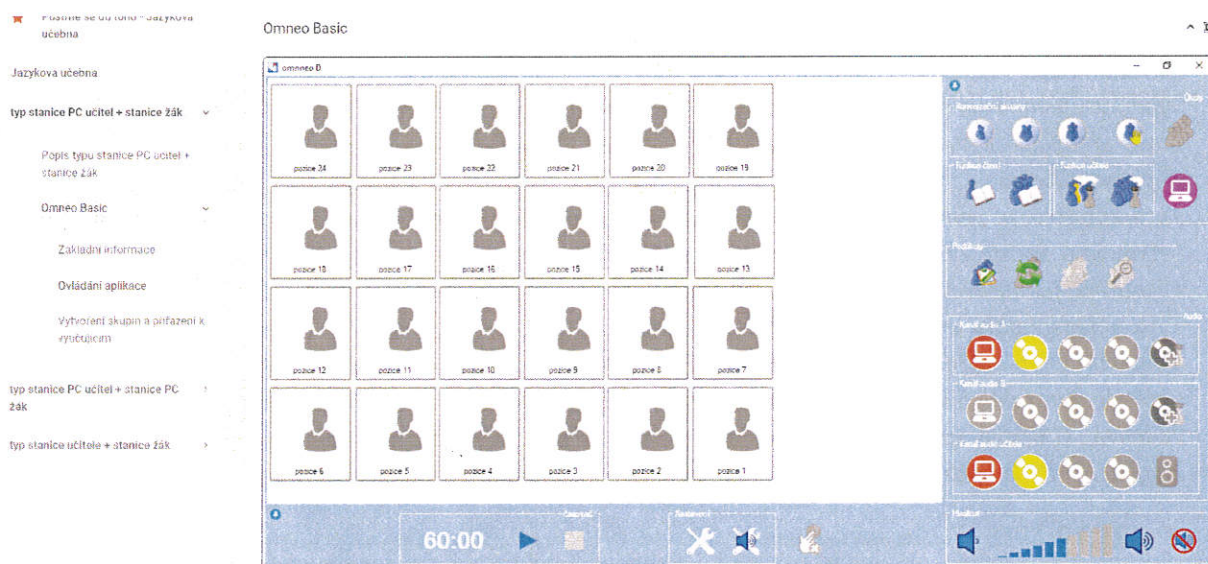
Následující kapitola se věnuje **Classroom managementu**. Jedná se o programy, které umožňují dohled nad děním na digitálních zařízeních, na kterých žáci pracují. Mezi tyto dohledové funkce patří např. náhled na obrazovky jednotlivých zařízení v reálném čase, monitoring audio či textové aktivity apod. Kromě dohledu umožňují i plnohodnotné moderování dění ve třídě. Mezi nejužitečnější funkce bych zařadil např. možnost vzdáleného uzamčení žákovských zařízení pro zastavení či pozastavení jejich aktivity. Vzdáleně však lze zařízení i např. restartovat či vypnout – tato funkce se hodí zejména na konci hodiny, kdy vyučující potřebuje vypnout všechna zařízení a nechce spoléhat na to, že žáci skutečně vypnutí provedou. Prezentovaný program navíc umožňuje distribuci souborů a jejich následné posbírání – tato funkce mě zaujala, protože je velmi dobře využitelná ve výuce mnoha předmětů – např. pro rozeslání pracovních listů a jejich následné sesbírání. Tato kapitola se věnuje programům pro management třídy obecně, uvádí několik dostupných nástrojů a setkáváme se zde poprvé v rámci tohoto vzdělávacího programu i s interaktivním náhledem prostředí. Po kliknutí na jednotlivá tlačítka se uživatel otevře okno s informacemi, postupem či návodným videosouborem. Tyto videosoubory mi přijdou jako dobrá volba pro zvýšení názornosti – navíc koresponduje s trendem sledování instruktážních videí místo čtení textu. Tato část je zpracována na první pohled stručněji než první kapitola, interaktivních prvků v náhledu prostředí je však poměrně hodně, takže stručnost je víceméně pouze zdánlivá. Grafické zpracování je přehledné, není přeplácené. Obrázky jsou využívány v dostatečné míře. Z odborného hlediska je tato část zpracována dobře, neshledal jsem žádné faktické chyby.

Další kapitolou je **Jazyková učebna**. Tato část je na rozdíl od předchozích kapitol, které poskytovaly návod či inspiraci na využití digitálních technologií v téměř jakémkoliv předmětu, zaměřena na výuku cizích jazyků.



Jsou zde popisovány 3 typy učeben – u dvou z nich jsou učitelská stanoviště vybavena kromě sluchátek a mikrofonu počítačem, ve kterém je nainstalován příslušný software. U třetího je ovládání jazykové učebny zajištěno pultem se specializovanými tlačítky pro vytváření skupin, konverzaci, spouštění různých zvukových zdrojů apod. Žákovská stanoviště pak jsou u prezentovaných typů řešena ve dvou případech jako stanoviště pouze se sluchátky a mikrofonem, případně přihlašovacím tlačítkem. Stanoviště je možno dovybavit digitálním zařízením, ale funkčnost je možná i bez něj. Poslední typ je naopak provázán s nějakým digitálním zařízením – počítačem, notebookem či tabletem, protože veškerá komunikace, vytváření skupin apod. je provázána s žákovským softwarem a sluchátka s mikrofonem jsou připojena přímo do těchto zařízení.

Každý z typů jazykové učebny je pak podrobně popsán, vyjmenováno několik dostupných konkrétních variant takovéto jazykové učebny a na jedné dostupné variantě prezentována funkcionality každého z prezentovaných typů. Popis funkcionality je opět podrobný, každé uživatelské prostředí je prezentováno opět pomocí interaktivního náhledu, kde každé tlačítko je aktivní a otvírá podrobný popis funkcí či postupu využití. Stejně jako u classroom managementu jsou některá tlačítka doplněna videonávodem, který je opět autorsky tvořen v rámci vzdělávacího programu, jedná se tedy o originální dílo. Tyto videonávody opět zvyšují názornost.



Mám-li tuto pasáž hodnotit po odborné stránce, tak v rámci softwaru, který jsem měl možnost přímo otestovat, jsem žádné chyby neshledal.

Poslední hlavní kapitolou je Didaktické využití a test. Tato sekce je zaměřena na zpětnou vazbu (v podobě testů) a inspirativní – obsahuje totiž návrhy využití konkrétních částí digitální učebny (z pohledu softwaru i hardwaru) ve skutečných výukových situacích. Jedna část se zaměřuje na konkrétní situace – např. distribuce souborů žákům (tedy třeba v podobě pracovních listů), monitoring aktivit, rozdělování do konverzačních skupin, online výuka či online testování apod. Dále jsou zde prezentovány i ukázkové hodiny v digitální učebně, které prezentují možný postup v rámci celé hodiny.

Z odborného hlediska jsou informace zde uvedené účelné a funkční, přináší dostatečnou inspiraci pro účastníky vzdělávacího programu, tedy vyučující. Kladně lze hodnotit inspiraci pro různé spektrum předmětů – od výuky cizích jazyků, přes přírodovědné předměty, až po obecné instrukce využitelné všude, snad kromě tělesné výchovy.

Testovací sekce přepne prostředí do trochu jiného rozhraní, než na jaké jsou uživatelé zvyklí ze zbytku vzdělávacího programu. V hlavní části se zobrazí odkazy na jednotlivé testy, zda jsou připraveny či už



vyřešeny. V pravé části jsou pak výšečové grafy zobrazující rozložení témat či odhadovanou obtížnost otázek. Relevanost těchto grafů se dají těžko posoudit, rozložení jednotlivých témat by mohlo odpovídat jednotlivým testům.

Poslední posuzovanou částí je sekce Komunikace. Je dostupná pouze v rámci levého menu, tedy mimo hlavní rozcestník vzdělávacího portálu.

Nachází se zde nejčastěji kladené otázky, odkaz na podporu a také diskusní fórum. Toto diskusní fórum je funkční, ale není zatím využíváno, což je zřejmé – vzdělávací program v této chvíli není ještě veřejně přístupný. Po jeho spuštění lze očekávat aktivitu v podobě sdílení zkušeností, zajímavých odkazů na další zdroje apod. Prostředí je intuitivní – nové téma se zakládá tlačítkem Založit nové téma.

+ Založit nové téma

Z odborného hlediska je znát zkušenost tvůrců s běžnými situacemi v diskusních fórech, protože před založením nového tématu jsou uživatelé upozorněni, aby se přesvědčili, že stejné téma není již založeno – snaží se tím tedy předcházet vzniku duplicitních vláken diskusí.

Téma

x

Před založením nového téma se prosím nejprve přesvědčte že téma již není vytvořeno.

Název téma:

Popis téma:

Informace konsolidní téma

Tato sekce je tedy v počátku svého života, po funkční stránce ale působí zpracovaná dobře, přehledně a bez funkčních nedostatků.

Shrnutí:

Z technického hlediska je vzdělávací portál zpracován na dobré úrovni – portál využívá zabezpečení https, je tedy důvěryhodný. Co se týká grafického a funkčního zpracování, je taktéž v pořádku – portál je přehledný, dá se v něm bez problémů zorientovat. Pro uživatele – začátečníky je připravena metodika, která mimo jiné informace nabízí i poměrně podrobný návod správné orientace v prostředí vzdělávacího portálu. Funkčně je portál také v pořádku, vše fungovalo bez problémů.

Z pohledu odborné správnosti taktéž nebyly nalezeny žádné věcné chyby. U některého hardwaru jsem neměl možnost vyzkoušet správnou funkcionální, ale popis je natolik přesný a logicky odpovídá, že lze předpokládat taktéž správnost – stejně jako u ostatních částí, které jsem měl možnost vyzkoušet na konkrétním hardwaru či softwaru.

Podívám-li se na vzdělávací program jako takový, lze ho hodnotit kladně. Reflektuje aktuální trendy digitalizace a zvýšeného důrazu na využívání digitálních technologií. Vzdělávací program se snaží motivovat učitele k aktivnímu využívání digitální učebny a s ní spojené technologie ve své edukační praxi. U klíčových částí učebny nabízí poměrně podrobný popis funkcionality, podle kterého se mohou uživatelé snadno zorientovat a začít plně využívat příslušný hardware či software, který mají na škole k dispozici. Současně ale vzdělávací program nabízí i inspiraci dalších pomůcek, které lze využít ve výuce. Tyto korespondují s aktuální



situací ve školství – online či hybridní výuka, revize RVP ve vztahu k rozšíření výuky informatiky a většímu zakomponování robotiky apod.

Ač by se na první pohled mohlo zdát, že stěžejně je digitální učebna určena pouze pro výuku cizích jazyků (třetí kapitola věnující se softwaru a hardwaru jazykové učebny), čtvrtá kapitola ukazuje možnosti využití učebny jako celku pro celé spektrum předmětů – s využitím nejen nástrojů pro classroom management, tak i s využitím jazykové části učebny pro skupinovou práci žáků při laboratorních experimentech či jiných předmětech. Chválím toto široké spektrum předmětů pro ukázky využití učebny, ať už v dílčích výukových situacích, tak v ukázkách celé výukové jednotky.

Posudek vzdělávacího programu, část 3

Vyznačte, prosím, svoje výsledné stanovisko (x).	
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. Pavel Procházka	30. 7. 2021 Ivančice	