

MANUÁL K ZÁVEREČNEJ PRÁCI ÚČASTNÍKOV PROGRAMU KOORDINÁTOROV DIGITÁLNYCH KOMPETENCIÍ

ÚVOD

Základné požiadavky na záverečnú prácu a pohovor nájdete na našej webovej stránke: [Záverečná práca a ukončenie - JA Slovensko](#)

V tomto dokumente by sme chceli zhrnúť a doplniť naše odporúčania, užitočné tipy a triky, ako úspešne zvládnuť záverečný pohovor v Programe koordinátorov digitálnych kompetencií. Budeme radi, ak sa rozhodnete niektoré odporúčania zahrnúť do záverečnej práce a prezentácie.

STANOVENIE CIEĽOV

Pri stanovovaní cieľov je dôležité si uvedomiť, na koho orientujeme cieľ, kto si ma na danej hodine osvojiť nové zručnosti či vedomosti. Zároveň špecifikujeme, aké zručnosti/vedomosti si budeme osvojovať, a v neposlednom rade špecifikujeme spôsob, ako si dané zručnosti alebo vedomosti osvojíme. Stručne:

1. **kto** si osvojuje nové zručnosti/vedomosti,
2. **aké** nové zručnosti/vedomosti sa učíme,
3. **ako** sa nové zručnosti/vedomosti naučíme.

Vo vete, ktorá špecifikuje cieľ, je základom sloveso. Ako úvod vety sa môže použiť **Žiaci budú vedieť**...a následne za tým je potrebné použiť sloveso napr. z Bloomovej taxonómie. Taxonómia vyjadruje rôzne úrovne náročnosti cieľov na zručnosti či vedomosti. Má 6 úrovní:

1. zapamätať si
2. rozumieť
3. aplikovať
4. analyzovať
5. hodnotiť
6. tvoriť

Bloomova taxonómia edukačných cieľov



Zdroj: [Bloomova taxonómia edukačných cieľov](#)

V prvom rade si určíme, do ktorej úrovne smerujeme aktivity na hodine. Podľa toho doplníme do vety **Žiaci budú vedieť'**...sloveso z danej úrovne.

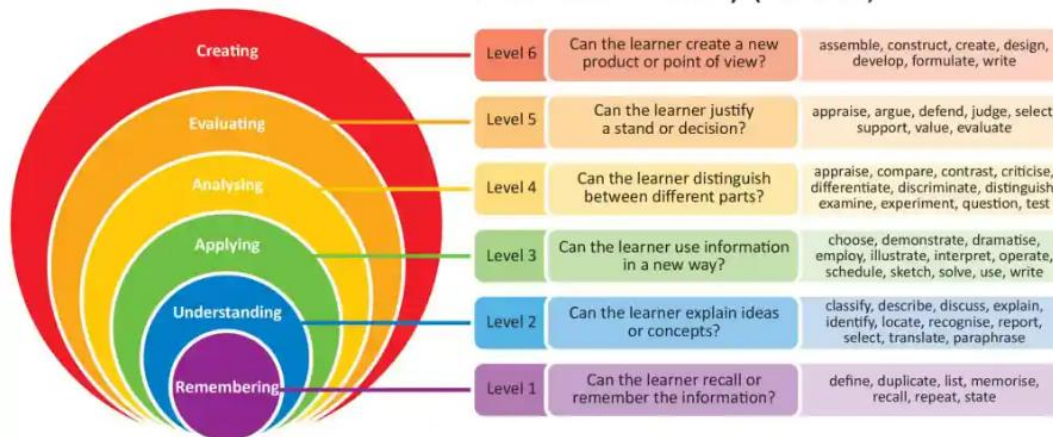
Napr. Chceme, aby žiaci rozumeli (2. úroveň) princípu programovania. Tak cieľ môžeme stanoviť ako:

- Žiaci budú vedieť **popísať** jednotlivé bloky v Kurze E, lekcie 1 na code.org.
- Žiaci budú vedieť **diskutovať** o správnom použití blokov v Kurze E, lekcie 1 na code.org
- Žiaci budú vedieť **určiť** poradie blokov v cvičeniach v Kurze E, lekcii 1.



Zdroj: [Jak můžeme dosáhnout vynikající úrovně výuky?](#)

Bloom's taxonomy (revised)



Zdroj: [How the Best Teachers use Bloom's Taxonomy in their Digital Classrooms](#)

Viac o stanovovaní cieľov nájdete v tomto dokumente: [Taxonómia vzdelávacích cieľov](#)

METODICKÝ POSTUP

V tejto časti, prosíme, rozpracujte danú aktivitu/hodinu tak, aby ju po prečítaní vedel odučiť/realizovať ktorýkoľvek iný učiteľ či učiteľka. Prosíme, spíšte:

- 2-3 vetami, čomu sa na danej hodine budete venovať,
- všetky pomôcky,
- detailný časový harmonogram hodiny:
 - koľko trvá úvod hodiny + aké aktivity sa tu robia
 - koľko trvá vysvetľovanie nového učiva + popísať detailne aktivity
 - koľko trvá spoločná/samostatná práca žiakov + aké aktivity presne zahŕňa, aké pokyny treba žiakom dať, a podobne,
 - koľko trvá záverečná časť hodiny + aké aktivity zahŕňa,
- iné potrebné informácie, ktoré súvisia s realizáciou danej hodiny/aktivity.

Chceli by sme vás podporiť, aby ste si vybrali hodinu, ktorá sa neučila ľahko. Hodinu, na ktorej ste sa stretli s rôznymi výzvami vy alebo žiaci. Popíšte nám hodinu, ktorá spĺňa požadované podmienky na záverečnú prácu a zároveň hodinu, ktorou sa nám chcete pochváliť. Hodinu, na ktorej ste skúsili inovačné metódy vzdelávania, zakomponovali ste aktivizujúce metódy do procesu výučby, hodinu, na ktorej ste využili čo najviac vedomostí a zručností, ktoré ste si osvojili v Programe koordinátorov

digitálnych kompetencií. Pokiaľ budete demonštrovať aj rozvoj medzipredmetových vzťahov, budeme v siedmom nebi 😊

Budeme radi, ak nám **pri prezentovaní počas záverečného pohovoru** dáte vybranú hodinu/aktivitu do kontextu – aké predchádzajúce či nasledujúce aktivity s ňou súviseli. Ako je zakomponovaná v rámci tematického celku učiva, aké iné metódy na rozvoj digitálnych zručností ste v rámci tematického celku skúšali.

AKTIVIZUJÚCE METÓDY VÝUČBY

Informácie, ktoré nadobudnete v rámci programu, by ste mali aplikovať vo vyučovacom procese. Práve na záverečnom pohovore chceme počuť o konkrétnych aktivizačných metódach, prostredníctvom ktorých ste aplikovali vedomosti nadobudnuté v programe. Preto je potrebné vybrať si do záverečnej práce takú hodinu, na ktorej ste použili aktivizujúce metódy.

Aktivizujúce metódy sú postupy, ktoré vedú vyučovanie tak, aby boli výchovno-vzdelávacie ciele dosahované najmä na základe vlastnej učebnej práce žiakov, pričom sa dôraz kladie na riešenie problémov. V kontexte s činnostným, skúsenostným a zážitkovým vyučovaním majú silný potenciál inovovať výučbu v triedach. Môžu sa použiť v rôznych variáciách, prispôbených konkrétnym učebným podmienkam.

Medzi aktivizujúce metódy patria:

- 1) dialogické (diskusné) metódy
- 2) metódy skupinového vyučovania a kooperatívneho učenia
- 3) projektové metódy
- 4) metódy rozvíjajúce kritické myslenie
- 5) prípadové metódy (vrátane situačnej metódy)
- 6) hranie rolí (dramatizácia, inscenačné metódy)
- 7) simulačné metódy
- 8) metóda objavovania a riadeného objavovania
- 9) výskumné metódy
- 10) didaktické hry

Viac o aktivizujúcich metódach sa dozviete v tomto dokumente: [Aktivizujúce metódy výučby v globálnom rozvojovom vzdelávaní](#)

FOTODOKUMENTÁCIA Z AKTIVITY

Priložte do záverečnej práce aj do prezentácie aspoň 3 fotografie z aktivity. Môžete zachytiť napríklad výsledný produkt, tabuľu s poznámkami, prípadne krátke video s výsledkom, výsledný kód programu, a podobne. Nie je nevyhnutné prikladať fotografie, na ktorej sú žiaci.

Na záverečný pohovor si môžete doniesť aj pomôcky k prezentácií – výstup, výrobok, čokoľvek, čo uznáte za vhodné a podčiarkne to výsledky vašej práce.

VLASTNÉ SKÚSENOSTI

V rámci záverečnej práce oceníme, ak popíšete vlastné skúsenosti:

- ako sa vám zvolená téma v škole realizovala,
- ako ju prijímali žiaci,
- ako prebiehala daná hodina, ktorú v práci popisujete - aké mala plusy, kde vidíte priestor na zlepšenie.
- Skúšali ste prípadne aj iné hodiny, kde zapojenie digitálnych tém až tak nevyšlo? Ak áno, čím to mohlo byť? Čo by sa dalo urobiť inak? – môžete tento priestor využiť na reflexiu.

MEDZIPREDMETOVÉ VZŤAHY A SPOLUPRÁCE

Využili ste vedomosti z programu pri budovaní medzipredmetových vzťahov? Super! Dajte nám o tom určite vedieť. Prípadne ak ste doteraz nadobudnuté zručnosti nevyužívali na iných predmetoch alebo v iných súvislostiach, ako sú hodiny informatiky či krúžky zamerané na rozvoj digitálnych zručností, budeme radi, ak v závere záverečnej práce popíšete nápady, **ako by sa dali digitálne zručnosti využiť na iných predmetoch** – či už na tých, ktoré učíte, alebo ktoré učia vaši kolegovia. Bez

ohľadu na to, či ste dané nápady aplikovali alebo nie, prosím doplňte ich na koniec záverečnej práce.

ZÁVEREČNÝ POHOVOR

Budeme radi, ak sa v úvode záverečného pohovoru predstavíte, a poviete nám:

- Predmety, ktoré učíte...
- Ročníky, ktoré učíte...
- Ktorej téme z PKDK ste sa najviac venovali...
- Čo všetko ste v rámci tejto témy robili na škole...
- Aké ďalšie aktivity z ostatných tém ste vyskúšali...
- Osvojené digitálne zručnosti viete implementovať do vyučovacieho procesu v rámci medzipredmetových vzťahov napr. takto....
- Vyberiete si hodinu, ktorá sa vám najviac páčila, podarila sa, lebo...