

Úlohy na dílčí kompetence/ dovednosti, cvičení		
Podpora scaffolding	Interakční procesy	
Instrukce k úlohám		

O pojmu *pragmatická kompetence* (jako součást *communicative competence*) lze do budoucna uvažovat jako o jisté paralele k pojmu *komunikativní kompetence* (jedna ze 6 KK) a o metodologické inspiraci pro tvorbu a hodnocení úloh směřujících k rozvíjení KK.

Kanadská inspirace pro hodnocení žáků *Alberta K-12 ESL Proficiency Benchmarks* (dostupný na [http://www.learnalberta.ca/Content/eslapb/search\\_about.html](http://www.learnalberta.ca/Content/eslapb/search_about.html)):

Učitelé jazyků pracují ve dvojicích, společně hodnotí určitý počet žáků, hodnocení konzultují i s dalšími učiteli jiných neязыkových předmětů (specifická situace v Kanadě, u nás možné využít v bilingvních školách nebo na školách, které používají CLIL), hodnocení využívá tzv. *benchmarks*. Materiál obsahuje podrobné instrukce, jak postupovat při hodnocení žáků (*trackingstrategies*) a jaké možné problémy se mohou vyskytnout.

### 2.1.3 Inspirace pro hodnocení KK

Materiál *National Academy of Sciences: Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century* (2012) vznikl v USA jako podklad ke kurikulárním změnám, které by měly zajistit, že vzdělávací instituce v USA vzdělávají žáky v souladu s požadavky společnosti dvacátého prvního století. Tento materiál vytvořený Národní výzkumnou radou prezentuje sadu dovedností, jež kategorizuje do tří domén kompetencí (kognitivní, intra- a interpersonální), přičemž kompetence chápe v souladu s OECD (2005). Jednotlivé domény jsou detailně definovány a materiál přináší užitečné návrhy na odpovídající výuku, která umožňuje rozvoj těchto domén v rámci jednotlivých vzdělávacích oborů (jmenovitě *science, maths, language*). Studie zdůrazňuje, že kompetence se rozvíjejí v integraci se vzdělávacími obory. Zatímco doména kognitivní je dostatečně výzkumně zpracována a z výzkumů vyplývají jak způsoby výuky, tak způsoby hodnocení, další dvě domény vyžadují více výzkumných studií a také způsoby hodnocení jsou u nich složitější.

#### Příklady a doporučení pro výuku

Autoři doporučují prosazovat badatelsky orientovanou výuku, která prezentuje nové koncepty pomocí různých pomůcek a úkolů (např. diagramy, simulace, matematické symboly a vzorce kombinované s aktivitami a vedením propojujícím jednotlivé reprezentace nových konceptů). U žáků chtějí rozvíjet zvědavost, schopnost pochybovat a upřesňovat. Jako vhodné uvažují zadávání náročných úkolů propojených s každodenním životem žáků, k jejichž řešení učitel přispívá svým vedením, motivováním žáků a konstruktivní zpětnou vazbou, žáci problémy řeší společně a s jasnou představou, jaké znalosti a dovednosti rozvíjí. Výuku doporučují orientovat na příklady a úkoly s modelovým řešením krok za krokem.

Hodnocení je důležitou součástí rozvoje kompetencí, autoři považují za důležité nejdříve specifikovat cíle rozvoje a v návaznosti na cíle využít formativní hodnocení, průběžnou zpětnou vazbu zaměřenou na pokrok žáků, součástí má být i sebehodnocení a vrstevnické hodnocení. Jako příklady úkolů vhodných pro formativní hodnocení autoři zmiňují simulační situace a hry (např. *SimScientists*, *Packet Tracer* vyvinutý Cisco Networking Academy). Sumativní hodnocení by mělo vycházet z daných jasně specifikovaných standardů (*benchmarks*). Úkolem učitelů je pro žáky stanovit a explicitně vyjádřit cíle a kritéria úspěšnosti, sbírat doklady o rozvoji učení jednotlivých žáků, spolupracovat s nimi při vzájemné zpětné vazbě a podněcovat pozitivní vztah k učení v kolektivu žáků.