

identifikace priorit, časová náročnost. Hodnocení celkového procesu výroby praktického produktu.

Tato kompetence předpokládá mimo jiné rozvoj pracovních návyků a manuální zručnosti, které budou žáci běžně potřebovat v dalším životě.

Vzdělávací oblast Člověk a společnost se podílí na rozvoji této kompetence zejména ve smyslu porozumění vlastním osobnostním dispozicím a nadání, plánování dalšího rozvoje a přípravy na budoucí povolání. Reflexe osobnostních rysů, přehled o pracovních činnostech vybraných profesí, podnikání.

ICT pak v této kompetenci přináší: práce s informacemi (vytváření, vyhledávání, třídění...), tvorba v digitálním prostoru a s digitálními nástroji, pravidla v digitálním světě (školní, regionální, národní i mezinárodní), sebeprezentace v digitálním světě (digitální identita a digitální stopa). Obecně propojuje svět digitální a reálný.

3.6.1 Hodnotící nástroje

- **Portfolia (ePortfolia)** – např. kariérového vzdělávání, umožňují získat, analyzovat, syntetizovat a organizovat informace o sobě, o vzdělávacích cestách a povoláních, a na základě nich dělat kvalifikovaná rozhodnutí, využívá **formativní hodnocení, plány osobního rozvoje a individuální akční plány. Konverzace s mentorem nad portfoliem.**
- **Evaluační formulář/protokol** – hodnocení celkového procesu výroby **praktického produktu** (rozmanitost použitých zdrojů, originalita, využitý čas, zpracování detailů...). Hodnocení postoje k technologiím (**škály** – otázky stupně souhlasu, výpočet celkového ratingu).
- **Dotazníky** – plánování času, dodržení plánu, dodržení požadavků na produkt, jeho charakteristické vlastnosti a možnosti inovace. Míra spokojenosti (např. grafické vyjádření), stupně pravdivosti tvrzení.
- **Předvedení** (performance) – v autentické nebo simulované (virtuální) situaci žák demonstruje své dovednosti.
- **Simulace rozhodování v reálných situacích a hrách** – dekompozice problému na menší celky a samostatná práce s nimi. Nahlédnutí na problém z více zdrojů. Žák se v roli účastní řešení simulovaného problému a prokazuje své kompetence. Výkon je hodnocen a zaznamenáván (člověkem, strojem).
- **Záznamové pozorovací archy (checklisty)** – lze využít k hodnocení nejen výsledků, předpokladů k určité činnosti, ale i chování, uvažování, plánování, vzájemné interakce.
- **Hodnotící archy (checklisty)** – jejich záměrem je identifikovat úroveň určité kompetence na základě konkrétních výstupů žáka. Výstupem může být **zpráva o pokroku** (Progres report).
- **Sebehodnotící listy žáků** – **žakovský reflektivní deník** – žák zaznamenává, co se naučil, kromě věcných informací zaznamenává i reflexe činností a sebehodnocení, které lze sledovat ve vývoji; **psaný projev** – lze sledovat dosažení různých hladin Bloomovy taxonomie.
- **Vrstevnické hodnocení, efektivita komplexní hodnotící aktivity** (předem stanovená a vysvětlená kritéria hodnocení), **elektronické úlohy, kvesty.**
- **Hodnocení produktu** – jeho kvality.