

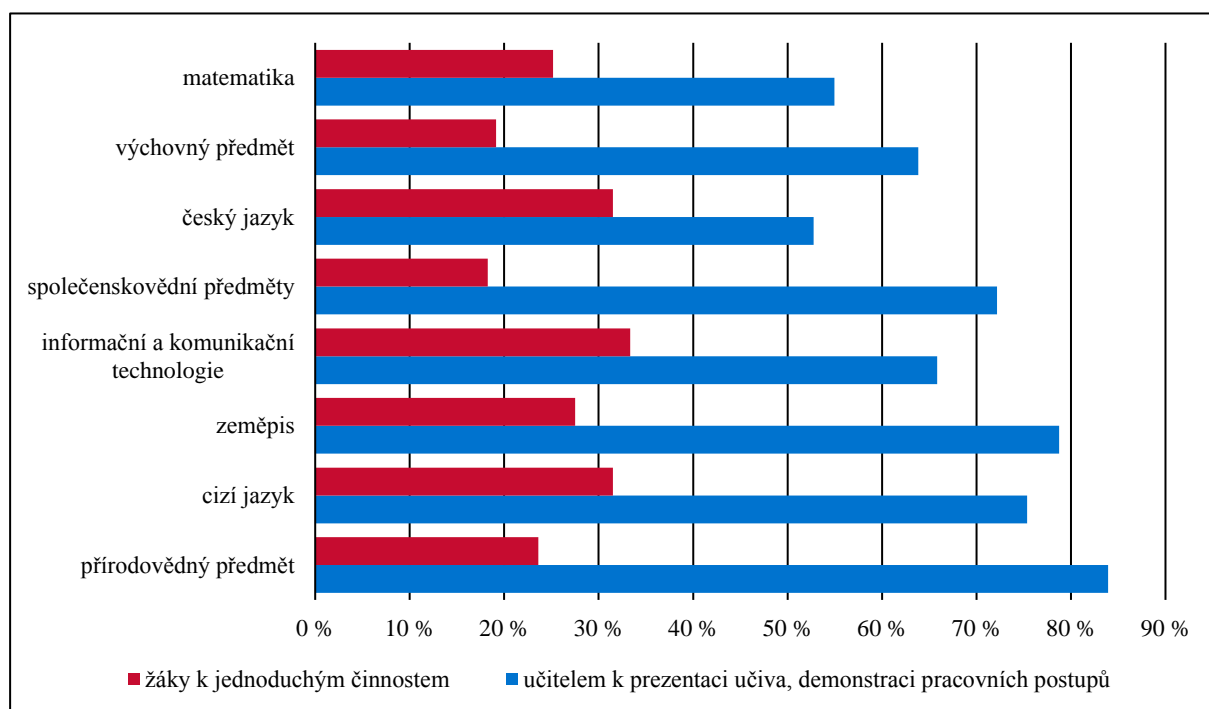
Učitelé v hodinách většinou (91 % hodin s výstupem) vytvářeli dobré podmínky pro tvorbu reálných a využitelných výstupů. V 61 % hodin podporovali žáky ve vlastním pojetí a tvorbě výstupu zcela, pouze ve 27 % hodin tak činili jen ojedinele.

Charakter vytvářených výstupů i samostatnost žáků při jejich tvorbě je dána typem hospitovaného vyučovacího předmětu a cílem konkrétních vyučovacích hodin.

3.3.1.3 Využívání digitálních technologií v hodinách

Digitální technologie byly dle očekávání nejčastěji využívány v předmětu informační a komunikační technologie (99 % hospitovaných hodin), v přírodovědných předmětech a zeměpisu (91 %), v cizím jazyce a společenskovedních předmětech (88 %). Nejčastěji šlo o využití digitální techniky učitelem k prezentaci učiva, případně demonstraci pracovních postupů (69 %). Méně časté bylo využívání žáky k jednoduchým činnostem⁹ (27 %), nebo ke komplexní učební (případně tvůrčí) činnosti¹⁰ (14 %), což bylo zaznamenáno výrazně častěji jen v hodinách ICT (59 %).

Graf č. 16 Využívání digitálních technologií v hodinách



Vyšší podíl využití digitálních technologií ve sledovaných hodinách je dán cíleným zaměřením hospitací tak, aby bylo potenciálně možné v hodinách rozvoj informační gramotnosti sledovat. Využití digitální techniky jen učitelem se v daném roce v běžných hodinách pohybovalo pod 40 % a využití všemi žáky pod 10 %.

Využití digitálních technologií v hodině vzhledem k cíli hodiny bylo v navštívených hodinách jednoznačně účelné v 54 % hodin, kdy byla digitální technologie využita, a alespoň částečně účelné v 41 % těchto hodin. Rozdíly v účelnosti souvisely s charakterem předmětů, například

⁹ Jde o jednoduché a přímé činnosti, kdy není potřeba přílišná vlastní invence tvůrce, není očekávána kombinace a užití složitějších postupů; jednoduchý, často předem poměrně jasný izolovaný výstup (vyhledávání na internetu, jednoduché využívání textového editoru, tabulkového kalkulátoru, výukové aplikace apod.).

¹⁰ Jde např. o vlastní ročníkové a projektové práce kombinující různé digitální technologie, postupy a informační zdroje, videa a animace, elektronickou knihu, komiks, fotopříběh, zpracování online dotazníkového průzkumu do infografiky apod.