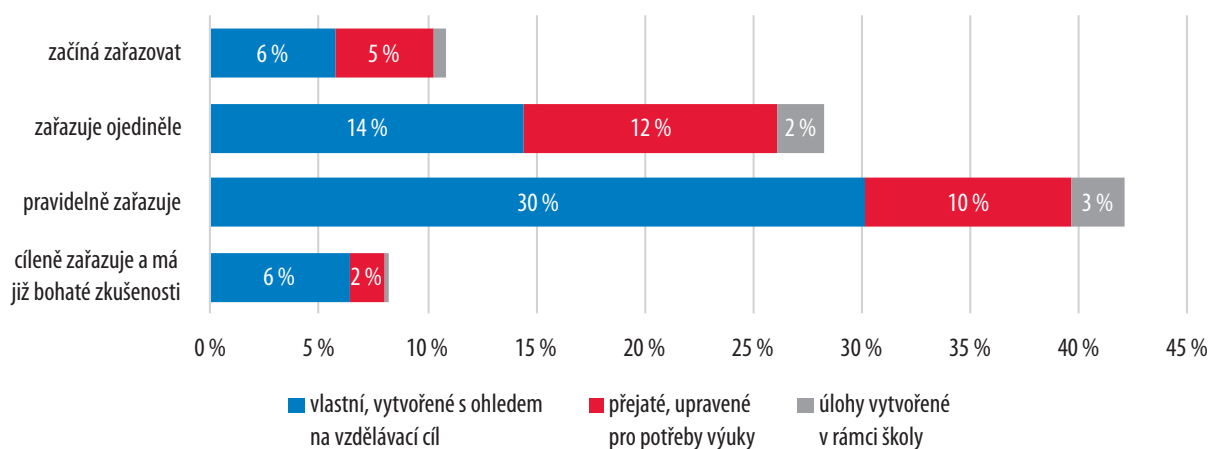


V pohospitačním rozhovoru nejčastěji (43 %) učitelé uvedli, že problémové úlohy v hospitovaném předmětu zařazují pravidelně. Ojedinelé zařazení problémové úlohy ve výuce hospitovaného předmětu uváděla necelá třetina učitelů. Cílené zařazování problémových úloh do výuky hospitovaného předmětu uvedlo jen 8 % učitelů. Více než polovina (57 %) učitelů uvádí, že využití problémové úlohy jsou jejich vlastní a vytváří je s ohledem na cíl výuky. Využívání problémových úloh vytvořených v rámci školy uvedlo jen 6 % učitelů.

Problémové úlohy zařazují pravidelně (případně cíleně) nejčastěji učitelé společensko-vědních předmětů a také učitelé předmětu informační a komunikační technologie. Naproti tomu ojedinelé je zařazují, anebo s jejich zařazováním začínají, nejvíce učitelé přírodovědných předmětů, zeměpisu a výchovných předmětů.

Graf 18

Původ problémových úloh a zkušenosti s jejich zařazováním do výuky v hospitovaném předmětu



Zařazování problémových úloh nebo situací učitelé sice uvádějí v relativně vyšší míře, ale ze sledování vyplynulo, že jde nejčastěji jen o jednoduché úlohy nebo situace, které žáci řeší samostatně.

3.3.1.5 Pohospitační rozhovor s učiteli zaměřený na rozvoj informační gramotnosti v jejich výuce

Po hospitaci byl veden rozhovor s učiteli zaměřený na jevy související s rozvíjením informační gramotnosti v hodinách, ale i na rozvoj jejich informační gramotnosti (např. způsoby využívání digitálních technologií). Vzhledem k tomu, že na sledovaných školách byli někteří vyučující navštíveni opakovaně, byl rozhovor veden jen s 804 učiteli.

3.3.1.5.1 Učitelé dovednosti v oblasti informační gramotnosti

Učitelé se nejčastěji sami definují podle svých dosavadních aktivit v online prostředí jako spíše konzumenti (tzn. uživatelé, kteří pouze využívají výstupy nabízené v online prostředí, bez vlastního přispívání do něj – např. autorská tvorba, sdílení zkušeností, spolupráce na výstupech apod.) a občasní producenti (tzn. uživatelé, kteří se aktivně podílejí na tvorbě hodnotného a využitelného obsahu v online prostředí pro další uživatele – např. autorskou tvorbou, sdílením zkušeností, spoluprací na výstupech apod.). Jen přibližně každý pátý učitel se definoval jako producent i konzument v online prostředí.