

4 PROBLEMATIKA VYUŽÍVÁNÍ ICT VE VÝUCE A JEJÍ VLIV NA VÝSLEDKY ŽÁKŮ

Míra využívání ICT ve výuce a její eventuální efekt na výsledky žáků v testech čtenářské gramotnosti je jedním z dalších ústředních témat šetření PISA 2018. V dříve publikovaných sekundárních analýzách mezinárodních šetření gramotností (TIMSS 2015, PIRLS 2016 apod.) Česká školní inspekce poukázala na problematický efekt využívání ICT ve výuce. ICT dokáže za určitých okolností výrazně dopomoci k efektivnější výuce a následnému lepšímu výsledku v testech gramotností. Po překročení určité hranice míry využívání ICT (nejen) ve výuce ovšem dochází spíše k negativnímu efektu a ICT může být spíše překážkou pro dosahování dobrých výsledků v testech gramotností. Kapitola zabývající se problematikou ICT bude rozdělena na dvě části – efektivní využití ICT ve výuce s důrazem na metody, styl a intenzitu využití a na téma internetové gramotnosti, SES žáků a jejich efekt na skóre v testech čtenářské gramotnosti. Obě témata opět pracují s řadou latentních konceptů a indexů konstruovaných z baterií navzájem korelujících otázek.

Počet ICT vybavení doma (ICTHOME)

Stolní počítač	Mobilní telefon (bez připojení k internetu)	Jedná se o sumační index položek, které má žák k dispozici doma.
Laptop nebo notebook	Mobilní telefon (s připojením k internetu)	
Tablet (např. iPad)	Přenosný přehrávač (Mp3/Mp4, iPod apod.)	
Připojení k internetu	Čtečka elektronických knih (např. Amazon Kindle)	
Herní konzole (např. Sony PlayStation)	Tiskárna USB flash disk (přenosná paměť)	

Wyšší hodnoty indexu značí více položek dostupných pro použití žákem.

Počet ICT vybavení ve škole (ICTSCH)

Stolní počítač	Úložné místo pro elektronická školní data, např. adresář pro uložení vlastních dokumentů	Jedná se o sumační index položek, které má žák k dispozici ve škole.
Laptop nebo notebook	USB flash disk (přenosná paměť)	
Tablet (např. iPad)	Čtečka elektronických knih (např. Amazon Kindle)	Wyšší hodnoty indexu značí více položek dostupných pro použití žákem.
Školní počítače připojené k internetu	Dataprojektor, např. pro prezentace	
Bezdrátové internetové připojení		
Interaktivní tabule, např. Smart Board		

Wyšší hodnoty indexu značí více položek dostupných pro použití žákem.

Použití ICT mimo školu pro volný čas (ENTUSE)

"Hraji hry pro jednoho hráče."	Index konstruovaný z řady otázek sledujících využívání ICT žákem ve volném čase mimo školu a k needukačním účelům.
"Hraji hry online (spolu s dalšími hráči)."	
"Používám e-mail."	
"Chatuji online (např. Facebook Messenger, WhatsApp)."	
"Zapojuji se do sociálních sítí (např. Facebook; Twitter)."	
"Hraji online hry přes sociální sítě (např. FarmVille)."	
"Surfuji na internetu pro zábavu (třeba sleduji videa, např. na YouTube)."	
"Čtu si na internetu zprávy (např. aktuální zprávy)."	
"Získávám na internetu praktické informace (např. kdy a kde se konají nějaké události)."	
"Stahuji hudbu, filmy, hry nebo software z internetu."	
"Zveřejňuji na internetu své vlastní výtvory (např. hudbu, básničky, videa, počítačové programy)."	Wyšší hodnoty indexu znamenají častější používání ICT nástrojů ve volném čase žáka.
"Stahuji nové aplikace do mobilního přístroje."	