Venkovský prostor o.p.s.

Informace o projektu:

Zkvalitnění výuky na základních a středních školách Libereckého kraje pomocí vyučovací metody využívání interaktivních multimediálních tabulí

Partneři o projektu:

F. X. ŠALDY LIBEREC

Liberecký kraj

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Nositel projektu:

Venkovský prostor o.p.s.,
U Nisy 6a, 460 01 Liberec 3,
tel.: 485 113 444, fax: 485 113 443,
e-mail: info@venkovskyprostor.cz,
web: www.venkovskyprostor.cz

Podpora:

- ESF – Evropský sociální fond, Operační program Rozvoj lidských zdrojů

Doba realizace:

- prosinec 2006 - červen 2008

Partneři projektu:

- Liberecký kraj - www.kraj-lbc.cz
- Gymnázium F.X. Šaldy - www.gfxs.cz

Manažer pro přípravu vzdělávacích programů:

- Ing. Milan Hausner (ZŠ Lupáčova) - www.lupacovka.cz

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Obecné cíle projektu:

Hlavními cíli tohoto projektu je rozvoj dalšího vzdělávání učitelů a dalších pedagogických pracovníků na středních a druhém stupni základních škol, tvorba, akreditace a vlastní realizace programů dalšího vzdělávání učitelů a dalších pedagogických pracovníků se zaměřením na problematiku využití ICT ve vyučování.

Lze také říci, že smyslem projektu je i příprava učitelů a dalších pedagogických pracovníků základních a středních škol v dovednostech, které rozšíří jejich profesní kompetence a povedou k dalšímu rozvoji informačních a komunikačních technologií na školách tak, aby se staly běžnou součástí všech vzdělávacích oblastí základního a středního vzdělávání. Projekt je pochopitelně zaměřen na podporu kurikulární reformy vzdělávání v České republice, rovnost přístupu ke vzdělání pro všechny, rozvoj informační společnosti a zvýšení profesionality a společenského postavení pedagogů ve společnosti.

Potřebnost projektu shledáváme v několika směrech. Zejména se jedná o podporu následujících schopností škol:

- Tvorba vlastního a účinného ŠVP v oblasti Informačních a komunikačních technologií:

  Zvýšení odborné kvalifikace pedagogických pracovníků umožní všem žákům snadněji dosáhnout základní úrovně informační gramotnosti. To znamená, že žáci získají elementární dovednosti v ovládání výpočetní techniky a moderních informačních technologií, orientaci ve světě informací, naučí se tvořivě pracovat s informacemi a využít je při dalším vzdělávání i v praktickém životě. Odborné zacílení projektu, jeho metodické postupy, demonstrační pomůcky a přístup k informacím umožní zařadit adekvátním způsobem toto téma do ŠVP.

- Následná realizace uvedeného ŠVP:

  Zvládnutí multimediálních a jiných digitálních médií vede děti a mládež k žádoucímu odlehčení paměti při současné možnosti využít mnohonásobně většího množství dat a informací než dosud, urychluje aktualizaci poznatků a vhodně doplňuje standardní učební texty a pomůcky. Tím dává pedagogům kompetenci efektivně a bez zábran realizovat obsah ŠVP a použití ICT ve vlastní výuce.

Dále může projekt motivovat učitele získanými dovednostmi ve vzdělávací oblasti ICT a umožnit jim aplikovat výpočetní techniku s bohatou škálou vzdělávacího software a informačních zdrojů ve všech vzdělávacích oblastech celého základního a středního vzdělávání. Tato aplikační rovina přesahuje rámec vzdělávacího obsahu oblastí zabývajících se ICT a stává se průřezovým tématem. Z toho je zřejmé, že projekt vychází především z konkrétních potřeb pedagogů při výuce.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Přínos pro školy zapojené do projektu:

- Vyškolení zvoleného počtu pedagogických pracovníků v práci s interaktivní tabulí zdarma.

- Účastníci obdrží tištěné studijní texty, předváděné ukázky a trialové verze programů získají na DVD z obou vzdělávacích programů – *Jak pracovat s interaktivní tabulí* a *Tvorba a použití výukových objektů při práci s interaktivní tabulí*. K těmto materiálům patří obecná příručka o použití interaktivních tabulí. Seminář bude mít také webovou on-line podporu, kde účastníci naleznou vše ještě jednou v elektronické podobě, mohou tam spolu komunikovat a získávat pomoc při samostatné práci.

- Přístup do databáze výukových objektů a jejich zdrojů na internetové adrese www.itabule.cz.

- Možnost účasti v soutěži o nejlepší výukový objekt. Soutěž bude probíhat souběžně s druhým vzdělávacím programem a je omezena jen na zapojené školy v projektu. Výsledky budou vyhlášeny a hodnotné ceny předány na konci projektu.

- Zprostředkování možnosti pořízení interaktivních tabulí a příslušenství od vybraných dodavatelů, kteří vytvořili v rámci projektu speciální zvýhodněné nabídky.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Realizace projektu:

Projekt v první fázi počítá s vytvořením dvou vzdělávacích programů a jejich následnou akreditací v systému DVPP. Současně s tím vzniknou studijní materiály a pracovní elektronické zdroje. Před začátkem prvního vzdělávacího programu dojde k setkání zástupců škol na zahajovací konferenci projektu a bude jim nabídnuta účast na projektu. Vzdělávací programy na sebe navazují a mají zajištěné odborné vedení.

Vzhledem k tomu, že bude proškoleno přibližně 475 osob, předpokládáme uspořádání 40 workshopů pro každý vzdělávací program. Každý měsíc tedy proběhne zhruba 8 wokshopů a to po dobu 10 měsíců. Na každém workshopu dostanou pedagogičtí pracovníci zdarma k dispozici lektory vytvořené výukové objekty a příručku. V druhém programu bude školení zajištěno cca 10 lektory. Každý lektor se bude věnovat předem zvolenému předmětu dle složení účastníků jednotlivých seminářů. Všechny výukové objekty vytvořené v rámci projektu, předtím než budou zdarma dány k dispozici účastníkům projektu, budou oponovány a to nejen po stránce odborné, ale i metodické.

Během seminářů budou mít učitelé možnost interaktivní spolupráce a zároveň si budou moci prohloubit vlastní odborné kompetence, především prostřednictvím práce v pracovních skupinách vytvářením, resp. řešením, modelových situací, elektronických aplikací apod. V souvislosti s vytvářením výukových objektů v průběhu druhého cyklu seminářů bude vznikat jejich databáze v elektronické podobě uveřejněná na internetových stránkách www.itabule.cz.

Na závěr každého kurzu obdrží účastníci osvědčení s platnou akreditací MŠMT. Kurzy jsou pro školy zapojené v projektu zdarma. Zúčastněné školy se zároveň budou moci zapojit do soutěže o nejlepší výukový objekt.

Projekt bude zakončen konferencí, na které budou vyhlášeni vítězové soutěže.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Společné podmínky pro vzdělávací programy

Seminář motivuje školy a jejich pedagogy k inovativním přístupům k výuce s cílem efektivněji uspokojovat vzdělávací potřeby žáků v oblasti přístupu k moderním technologiím a k informacím. Škola tak dosáhne výraznějších změn vzdělávacího systému. Metody posilují využívání netradičních organizačních forem výuky a pomůcek.

Učitel se stává zprostředkovatelem přístupu k informacím, nikoliv pouze jejich zdrojem. Seminář rovněž usiluje o aktivnější spolupráci pedagogů na škole i mimo ni při šíření dobrých zkušeností v oblasti inovace pedagogické práce. Zároveň tak dochází k podpoře cíleného hledání a třídění veřejně dostupných informací mezi pedagogy.

Forma

Prezenční semináře s webovou on-line podporou

Hodinová dotace

Každý program má 4 vyučovací hodiny prezenčně, před druhým programem předchází samostatná práce řízená elektronicky.

U prvního programu je dotace 4 hodin chápána jako čas pro pochopení smyslu výuky a výhod použití interaktivních tabulí ve výuce. Hlavní náplní prvního semináře je práce se softwarem k interaktivní tabuli. Na zvládnutí základních funkcí softwaru je počítáno se 2 hodinami. Zbytek času je věnován ukázkám a práci přímo s tabulí. Předem připravené ukázky jsou předváděny přímo účastníky semináře za vedení lektora. Každý z účastníků tak stráví u interaktivní tabule přibližně 5 minut.

Druhý seminář je chápán jako navazující na předchozí. Smyslem semináře je poskytnout učitelům metodický postup při tvorbě ucelené výukové jednotky. V tomto programu chceme účastníky spojovat do skupin podle jednotlivých předmětů. Samostatné práce, které budou zpracovávat budou ukládány do webového prostředí na www.itabule.cz. Tam pak budou k dispozici i učitelům z jiných škol.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Společné podmínky pro vzdělávací programy

Počet účastníků a upřesnění cílové skupiny pedagogů

Maximální počet účastníků jednoho kurzu může být 16. Celkem je plánováno cca 40 kurzů po 8-12 osobách. Cílovou skupinu tvoří pedagogičtí pracovníci středních a druhého stupně základních škol.

Plánované místo konání

Semináře budou probíhat na Gymnáziu F. X. Šaldy v Liberci, Partyzánská 530/3, 460 01 Liberec 11 v učebnách počítačů P1 a P3, kde je instalován Smart Board Software a posluchárnách s interaktivní tabulí Smart Board: učebna C1, učebna zeměpisu, učebna dějepisu.

Další semináře budou probíhat po domluvě na některých ze základních nebo středních škol, které jsou již vybaveny potřebným vybavením, tj. interaktivní tabule a počítačová učebna s potřebným softwarem, popř. bude v daném místě využito technické vybavení společnosti Venkovský prostor o.p.s. – zde bychom uvítali nabídku možností škol zapojených v projektu.

Studijní materiály

Účastníci obdrží na semináři pracovní materiály, studijní texty a trialové verze software v tištěné a elektronické podobě. Bude jim poskytována elektronická podpora na www.itabule.cz.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Podrobný popis vzdělávacího programu:
„Jak pracovat s interaktivní tabulí“

Obsahem vzdělávacího programu je seznámení se s:

1. ukázkami práce s jednotlivými autorskými softwary, ukázkami práce v hodinách
   Práce lektora a práce účastníků. Vše co lektor ukazuje, si mohou účastníci pustit na svém počítači a prakticky zkoušet. Převážná většina ukázek bude předváděna přímo na interaktivní tabuli samotnými účastníky.
2. celkovým řešením a možnostmi interaktivní výuky
   Práce lektora – prezentace, je podrobně popsáno v tištěné publikaci.
3. interaktivní tabulí (jejím ovládáním, funkcemi a použitím základního software)
   Práce lektora a práce účastníků. Podle pokynů lektora účastníci pracují ve vybraném software na svých počítačích. Plní zadané úkoly.
4. didaktikou práce s interaktivní tabulí s názornou ukázkou různých interaktivních metod při vyučování konkrétních témat.
   Práce lektora – prezentace na interaktivní tabuli, teoretická část je podrobně zpracována v tištěné publikaci ke školení.

Jak je patrné, je práce účastníků rozdělena na tyto části:

- Práce na počítači – ovládání aplikace k tabuli, tvorba jednoduché přípravy na výuku podle pokynů lektora, seznámení se s ovládáním a funkcemi programu.
- Práce s interaktivní tabulí – praktické zvládnutí ovládání tabule, ovládání a řešení již hotových výukových materiálů.

V průběhu semináře pedagogové:

- získají nové poznatky o zapojení moderních technologií do výuky jednotlivých předmětů
- naučí se pracovat s novými technologiemi
- poznají různé interaktivní metody na základě konkrétních ukázek
- získají základy didaktiky práce s interaktivními tabulemi
- seznámí se s problematikou autorských práv

Vzdělávacími cíli jsou:

1. základy didaktiky práce s interaktivními nástroji
2. jak využít internetových interaktivních stránek
3. představení a názorná ukázka různých interaktivních metod při vyučování konkrétních témat v pracovních skupinách.
4. jak pracovat se softwary dodávanými k interaktivním tabulím.
5. zvládnutí autorských nástrojů pro tvorbu interaktivních výukových objektů a jejich integrace do procesu výuky.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Podrobný popis vzdělávacího programu:

„Tvorba a použití výukových objektů při práci s interaktivní tabulí“

Obsahem vzdělávacího programu je:

1. tvorba výukových objektů s akcentem na autorská práva a diferenciaci podle předmětů
   Práce lektora a účastníků na počítači. Na vzorovém příkladu si účastníci vyzkouší postup za dodržení struktury tvorby uceleného výukového objektu. Vzorové příklady jsou předvedeny nejprve na interaktivní tabuli.
2. prohloubení práce s interaktivní tabulí, pokročilejší metody práce s prvky flashových animací a dalších interaktivních programovacích nástrojů
   Práce lektora a účastníků na počítači. Zařazení komplikovanějších prvků a nástrojů do přípravy výukových objektů. Práce s internetovými zdroji.
3. souhrn základních dovedností v ovládání ICT nezbytných pro efektivní práci s autorským softwarem zejména pak práci s grafikou, základní principy prezentací a ukládání souborů, práce s adresáři, problematika autorských práv a další otázky spojené s využitím internetových zdrojů.
   Práce lektora a účastníků. Práce lektora se soustředí na výklad teorie, důležitých omezení vzhledem k ochraně autorských práv a dalších praktických rad a zkušeností. Účastníci zpracovávají doma po skončení semináře svůj vlastní výukový objekt, čímž ověříme, jak to zvládli. Výsledky práce budou odevzdávat přes webové rozhraní.

Práce účastníků je rozdělena na tyto části:

- Nejprve práce s interaktivní tabulí – praktická ukázka ucelených výukových celků, předvádí lektor s pomocí účastníků, kteří se zapojují do ukázek v roli žáků.
- Práce na počítači – tvorba vzorových úloh na výuku podle pokynů lektora, prohloubení použití funkcí programu k tabuli, zapojení dalších aplikací, jejich propojení.

V průběhu semináře se pedagogové:

- naučí jak efektivně volit výukové objekty a jak připravit jednotlivé podklady pro tvorbu výukových objektů (zařadit texty, obrázky, zvuky, video, animace)
- seznámí s problematikou autorských práv při tvorbě výukových objektů.
- naučí využívat existující výukové objekty
- dokáží posuzovat vhodnost používání různých výukových materiálů
- naučí využívat internetových interaktivních stránek jako výukových zdrojů při výuce

Vzdělávacími cíli jsou:

1. práce v softwaru určeném pro interaktivní tabule
2. průprava dovedností v ovládání práce s interaktivními tabulemi
3. jak připravit účinnou a efektivní výukovou jednotku s využitím moderních technologií
4. jak připravit jednotlivé podklady pro výukovou jednotku (texty, obrázky, zvuky, video, animace)
5. vazba vyučované problematiky ke kurikulární reformě v ČR.

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY.

Soutěž o nejlepší výukový objekt

Společnost Venkovský prostor o.p.s. ve spolupráci s firmami AV Media, a. s. a ART Vision spol. s r. o.vyhlásí v souvislosti s druhým vzdělávacím programem projektu *Zkvalitnění výuky na základních a středních školách Libereckého kraje pomocí vyučovací metody využívání interaktivních multimediálních tabulí* soutěž o nejlepší výukový objekt.

Do soutěže se bude moci přihlásit škola, která se zapojí do výše uvedeného projektu a vytvoří vlastní výukový objekt pro interaktivní tabuli SMART Board nebo ACTIVboard, který zašle na CD na adresu společnosti Venkovský prostor o.p.s.

Soutěž bude probíhat v termínu, který bude upřesněn před začátkem druhého vzdělávacího programu.

Bude se soutěžit o digitální fotoaparáty a dataprojektory, které do soutěže věnují partneři soutěže, firmy AV MEDIA, a. s. a ART Vision spol. s r. o. Počítáme, že ceny budou dobrou pomůckou a zlepší pedagogům technické zázemí při práci.

U přijatého výukového objektu bude hodnocena zejména:

- Správnost z hlediska metodiky a didaktiky
- Nápaditost a kvalita zpracování
- Grafická úroveň
- Schopnost využití funkcí softwaru interaktivní tabule

Výběr nejlepšího výukového objektu provede komise složená ze zástupců společnosti Venkovský prostor, partnerů projektu a partnerů soutěže společností AV Media a ART Vision.

Všechny odevzdané výukové objekty budou vystaveny na adrese www.itabule.cz.