



Inovace přípravy učitelů ekonomických předmětů z hlediska digitální a mediální gramotnosti

Pavel Krpálek

VŠO v Praze, o.p.s., VŠE v Praze



Učitelství ekonomických předmětů lze na fakultě studovat v těchto formách:

- Bakalářské studium praktických odborných předmětů
- Navazující magisterské studium učitelství odborných ekonomických předmětů
- **Vedlejší specializace UEP určená pro studenty všech fakult VŠE**
- Dalším vzděláváním inženýrů ekonomů (doplňujícím pedagogickým studiem)



Zaměření studia:

- **Ekonomická složka** - studium ekonomických disciplín z různých ekonomických oborů na VŠE
- **Psychologicko pedagogická složka** - pedagogická psychologie, pedagogika,
- **Didaktická složka** - didaktika ekonomických předmětů, didaktika ekonomiky, didaktika účetnictví, didaktická praxe na středních školách



DIGITÁLNÍ GRAMOTNOST: způsobilost kvalifikovaně využívat IKT k efektivnímu vyhledání, ověřování, vytváření a předávání informací, vyžaduje rozvoj kognitivních schopností a technické dovednosti v těchto 7 oblastech:

1. **Počítačová gramotnost:** ovládání digitálních technologií umožňující s nadhledem realizovat výukové činnosti (využívat počítač, sítě, internet jako pracovní nástroj)
2. **Informační gramotnost:** schopnost hledat, interpretovat, hodnotit a zpracovávat informace;
3. **Mediální gramotnost:** způsobilost kriticky zkoumat, hodnotit a utvářet mediální sdělení;
4. **Komunikace a spolupráce:** vlastní aktivní zapojení do spolupracujících sítí podporujících poznávání;



- 5. Digitální pracovní prostředí: zapojení akademických a výzkumných činností do praxe podporované současnými technologiemi a sociálními sítěmi;**
- 6. Budování vlastní digitální identity: řízené poskytování online informací o sobě, kontrolovaná digitální stopa;**
- 7. Schopnost učit se: mistrovství v ovládání digitálních technologií umožňující realizovat výukové činnosti**

V ekonomickém vzdělávání k tomu přistupuje rozvinutá finanční (ekonomická) gramotnost:

- rodinné finance (peněžní, cenová, rozpočtová)**
- korporátní finance (podnikání, podnikavost)**
- veřejné finance (veřejné rozpočty a jejich příjmová a výdajová stránka, daně, soc. dávky, dotace)**



FUNKČNÍ GRAMOTNOST

FINANČNÍ GRAMOTNOST

peněžní cenová rozpočtová

financí rodinných + **korporátních**
veřejných

INFORMAČNÍ GRAMOTNOST

GRAMOTNOST

čtenářská,
jazyková,
matematická,
přírodovědná,
sociální

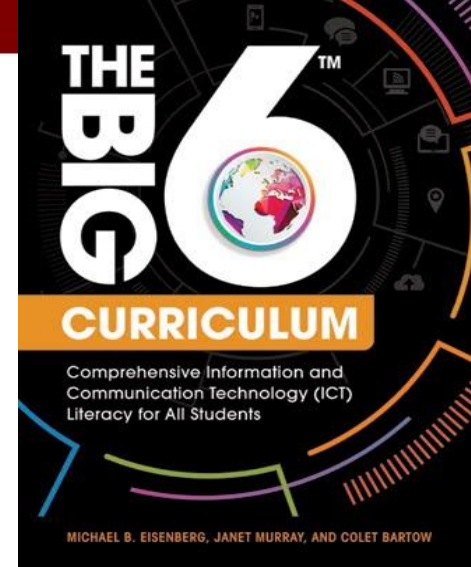
INFORMATICKÉ MYŠLENÍ

GRAMOTNOST
DIGITÁLNÍ
(ICT, počítačová,
síťová, mediální
ad.)

The Big6™ Skills

= řešení informačního problému v 6 krocích:

1. **Task Definition:** informační problém definovaný jako informační potřeba,
2. **Information Seeking Strategies:** vyhledávací strategie, výběr potenciálních informačních zdrojů,
3. **Location and Access:** přístup k datům a jejich shromáždění,
4. **Use of Information:** uspořádání dat, výběr relevantních informací
5. **Synthesis:** organizace a využití dat, prezentace výsledku
6. **Evaluation:** hodnocení procesu a výsledku – efektivnost řešení



Duální přístup k rozvoji digitální gramotnosti (DG):

- 1) Dosažení excelence v DG u studentů učitelství
= tj. aby oni sami dosáhli vysokého stupně DG
- 2) Poskytnutí didaktických návodů pro rozvoj DG
u žáků, na které budou následně absolventi
učitelství ekonomických předmětů působit během
své pedagogické praxe v sekundárním vzdělávání

Ad1) úskalí u studentů částečně u informační gramotnosti
(interpretace a kritické hodnocení informací, citace zdrojů)
a mediální gramotnosti (mizivý nebo nedokonalý diskurz,
sklon vybírat pouze konvenující informace a „kolážovat je“
do souladného textu, žádoucí je naopak nalézt rozdílnosti,
komparovat, protknout text vlastním názorem ...)



Ad2) Didakticko-metodologické faktory implementace DG v přímé výuce učitelem:

- didaktický aspekt: zefektivnění výuky, racionalizace využití času, uvolnění prostoru pro aktivizaci výuky, komunikaci se žáky, případové studie, kazuistiky
- zatraktivnění výuky: IKT blízké žákům, výuka na bázi IKT názornější, stává se pestrou a zábavnou činností
- programované vyučování - individualizace výuky: pracuje-li každý žák na své pracovní stanici, umožňuje rozdílné tempo, akceptuje individuální styly učení žáků,
- zefektivnění diagnostických metod (elektron. testování): okamžitý přehled o chybách a úspěšnosti, objektivizace
- základ pro celoživotní vzdělávání – přechod do životní etapy, kde základem nebude již formální vzdělávání, ale informální učení (DG + kompetence učit se)



Specifika pedagogické přípravy učitelů na VŠE

Učitelství odborných ekonomických předmětů pro střední školy:

hlavní + vedlejší specializace

Model pedagogické přípravy:

Ekonomická odbornost + Pedagogicko-psychologický základ + Oborová didaktika (DEP) + předmětové didaktiky s praxí (didaktika EKO + ÚČE)

Volitelné předmětové didaktiky: ekonomické teorie, výpočetní techniky

Integrace výuky: didaktika cvičné (fiktivní) firmy + cvičná firma

**didaktika výukových předmětů JAČR + podnikové
praktikum**

Finanční gramotnost:

složka rodinných financí: oborová didaktika (DEP)

složka korporátní: Finance podniku

složka veřejných financí: Finanční teorie, politika a instituce

Digitální a mediální gramotnost: IKT v ekonomickém vzdělávání



Doporučení:

- **DUÁLNI PŘÍSTUP:** nejprve rozvíjet DG studentů učitelství, návazně poté jejich didaktické kompetence ve vztahu k předávání DG
- **PRAGMATICKO PRAKTICKÁ KONCEPCE VÝUKY:** praktika, cvičné firmy, kazuistiky, případové studie, seminární práce, praktická zadání orientovaná na IT, ekonomiku, podnikání, účetnictví, finance, efektem finanční a digitální gramotnost
- **DIDAKTICKÉ EKONOMICKÉ HRY:** potenciál rozvoje kreativity: puzzle, deskové hry na podnikání a správu financí, interaktivní manažerské hry
- **PROPOJENÍ S PRAXÍ:** prakticky využitelná témata kvalifikačních prací, posílit pedagogické praxe
+ vyšší zapojení odborníků z praxe do výuky



Příklad dobré praxe:

TVORBA MULTIMEDIÁLNÍ UČEBNÍ POMŮCKY

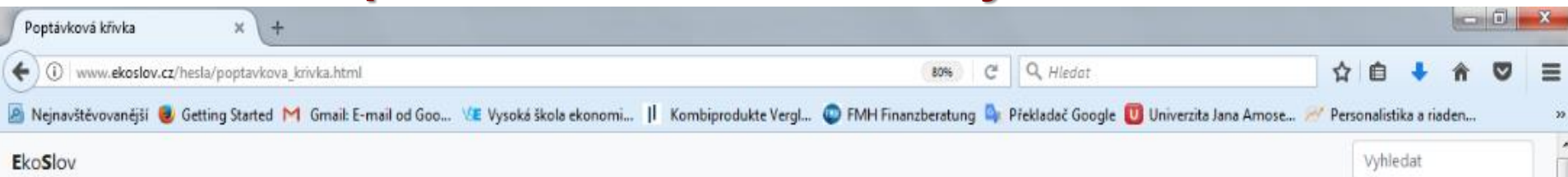
Matyášková, E. *Využití moderních technologií ve výuce*,
Diplomová práce, Praha: VŠE, 2018

Cíl: vytvořit multimediální aplikaci využitelnou na PC
i ve smartphonech – interaktivní online slovník o 200
základních ekonomických pojmech, odpovídající
osnovám ekonomických předmětů na SOŠ
(využity texty, reálné ukázky, obrázky, grafy, videa)

Dvě podoby: lokalizace pro www na PC www.ekoslov.cz
+ aplikace pro android Google Play: **EkoSlov**



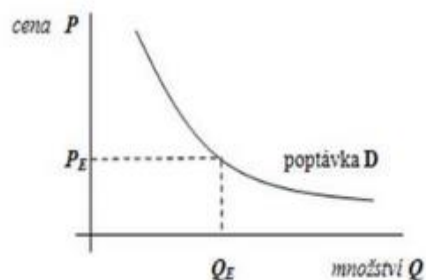
Příklad dobré praxe: online ekonomický slovník Ekoslov



Poptávková křivka

Když do grafu nanese body, které udávají poptávané množství při dané ceně, spojíme a vzniká křivka poptávky.

Ilustrace:



Video:



METODICKÁ PODPORA PRO UČITELE A STUDENTY

Učitelství VŠE - portál metodické podpory pro učitele ekonomických předmětů a studenty učitelství.



<http://ucitelstvi.vse.cz/>

Učitelství VŠE

Učitelství VŠE je portál metodické podpory pro učitele ekonomických předmětů a studenty učitelství. Stránky vznikly péčí **Katedry didaktiky ekonomických předmětů** na VŠE v Praze. At Vám slouží!

KALENDÁŘ

listopadu 2017

Po	Út	St	Čt	Pá	So	Ned
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

NADCHÁZející UDÁLOSTI

Žádné nadcházející události

Jdi do kalendáře...
Nová událost...

Novinky

Nová dávka výukových videí
autor Kateřina Berková - pondělí, 23. října 2017, 16:08

Milí kolegové,

ve spolupráci se studenty oboru učitelství jsme pro Vás připravili sérii videí určených k výuce ekonomiky a účetnictví. Naleznete mezi nimi videa, která lze použít v nižších i vyšších ročnících na středních školách. Video jsou vložena v kurzech *Ekonomika* a *Účetnictví* v sekci *Výuková videa*.

Přejeme vám mnoho zábavných vyučovacích hodin.

Ekonomika

Nápady, hry a případové studie k výuce Ekonomiky.

Účetnictví

Případové studie, hry a nápady k výuce Účetnictví.

Bádání

Zkoumání studentů, vyučovacích metod a ekonomických předmětů.

HLAVNÍ NABÍDKA

Novinky
Příručka vyučovacích metod

METODA DNE ...

SYNEKTIKA

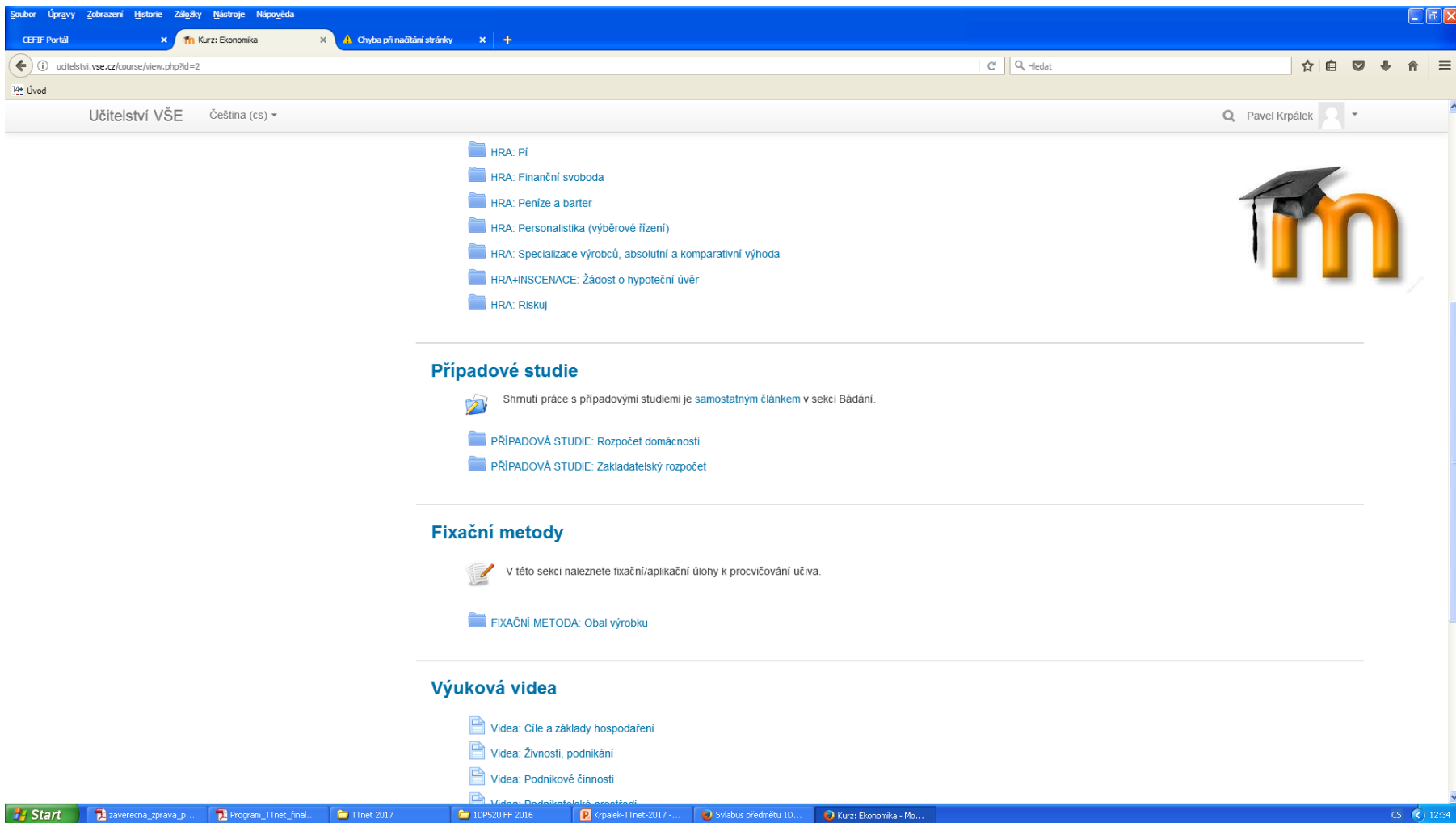
V tomto případě jde o relativně méně známou tvořivou vyučovací metodu, zaměřenou na rozvoj asociací a analogického myšlení. Podstata spočívá v hledání a vypracování metody, která nutí řešitele překonávat navykly způsoby v nazírání problémů (stereotypy) a umožňuje zbavit se rutinních přístupů k řešení problémů, bránících mnohdy kreativitu a inovacím. Děje se tak zejména využíváním analogií. Hledání analogií rozvíjí tvořivost, aktivizuje dosavadní vědomosti edukantů. Vyučování se stává pro učící se jedinec zajímavější a kreativnější činností a je zpravidla také podstatně didakticky účinnější. Jde v zásadě o využití těchto analogií[1].

- personální analogie,
- hledání bezprostředních analogií,
- hledání symbolických analogií,
- hledání fantazijních analogií.

V závěru můžeme oprávněně konstatovat a plně při tom sdílet názory převážné části shora citovaných autorů, že je důležité vystříhat se druhého extrému v přecenění (nadužívání) aktivizačních metod, je potřebné uvědomit si, že aktivizační metody nemohou nikdy plně nahradit tradiční (klasické) metody výuky (výklad, popis, vysvětlování, názornou demonstraci, řízený rozhovor), mohou je pouze doplnit, oživit, vyplešit, zatraktivnit, zefektivnit jejich pomocí výuku. Prioritou aktivizačních metod jako metod podpůrných by měl být kromě podpory osvočování a upevňování odborných znalostí,

METODICKÁ PODPORA PRO UČITELE A STUDENTY

<http://ucitelstvi.vse.cz/> ekonomické hry, případové studie, výuková videa



The screenshot shows a web browser window displaying the 'Učitelství VŠE' website. The browser's address bar shows the URL 'ucitelstvi.vse.cz/course/view.php?id=2'. The website has a blue header with navigation links: Soubor, Úpravy, Zobrazení, Historie, Záložky, Nástroje, Nápověda. Below the header, there's a search bar and a user profile 'Pavel Krpálek'. The main content area is divided into three sections: 'HRA: PI' (a list of economic games), 'Případové studie' (case studies), and 'Výuková videa' (educational videos). Each section contains a list of items with icons representing folders or documents. The taskbar at the bottom shows several open applications, including 'zaverena_prava_p...', 'Program_TTnet_final...', 'TTnet 2017', 'IDPS20 FF 2016', 'Krpalek-TTnet-2017-...', 'Sylabus předmětu 1D...', and 'Kurz: Ekonomika - Mo...'. The system clock in the bottom right corner shows 'CS' and '12:34'.

Učitelství VŠE Čeština (cs) Pavel Krpálek

HRA: PI

- HRA: Finanční svoboda
- HRA: Peníze a barter
- HRA: Personalistika (výběrové řízení)
- HRA: Specializace výrobců, absolutní a komparativní výhoda
- HRA+INSCENACE: Žádost o hypoteční úvěr
- HRA: Riskuj

Případové studie

Shrnutí práce s případovými studiemi je [samostatným článkem](#) v sekci Bádání.

- PŘÍPADOVÁ STUDIE: Rozpočet domácnosti
- PŘÍPADOVÁ STUDIE: Základatelský rozpočet

Fixační metody

V této sekci naleznete fixační/aplikační úlohy k procvičování učiva.

- FIXAČNÍ METODA: Obal výrobku

Výuková videa

- Videa: Cíle a základy hospodaření
- Videa: Živnosti, podnikání
- Videa: Podnikové činnosti



Afilace k výzkumným projektům:

- **projekt institucionální podpory vědy VŠE IP100040**
- **vědecký grantový projekt GA AA č. reg. GA/2018/7 „Faktor financí a podnikavosti z hlediska rozvoje lidského kapitálu“**
- **projekt IGA reg. č. IGS VŠE 7/2018 „Komplexní výzkum osobnosti učitele ekonomických předmětů na středních školách v ČR“**



Děkuji Vám za pozornost

Pavel Krpálek
krpp01@vse.cz

