

Státní závěrečné zkoušky	Akad. rok 2025/2026
Magisterský studijní program:	Učitelství informatiky pro základní a střední školy

Didaktika a vyučování informatických předmětů

1. Systémový model vzdělávání – základní prvky a vztahy mezi nimi.
2. Kurikulární dokumenty. Kurikulum z didaktického hlediska: cíle vzdělávání, cíle výuky, očekávané výsledky učení a jejich konkretizace v obsahu vzdělávání a v učivu.
3. Cyklus výuky – plánování, realizace a reflexe. Pedagogická diagnostika.
4. Didaktické řídicí styly. Typy výuky (informativní, heuristická, produkční, regulativní). Výukové strategie, metody a organizační formy.
5. Výukový proces a jeho fáze. Vzdělávací prostředky a pomůcky. Výsledky a efekty vzdělávání.
6. Aktuální výzvy v obecné didaktice: diverzita, heterogenita, diferenciaci, individualizace, specifické potřeby, digitalizace apod.
7. Vymezení didaktiky informatiky, její postavení mezi pedagogickými disciplínami a vztah k informatice a pedagogice.
8. Popište strukturu didaktického systému informatiky (cíle, obsah, metody, formy, prostředky, hodnocení) a jejich vzájemné vztahy.
9. Vysvětlíte cíle nové informatiky v RVP a její základní obsahové oblasti.
10. Uveďte konkrétní způsoby, jak lze cíle nové informatiky realizovat ve výuce na ZŠ a SŠ.
11. Popište strukturu výukové jednotky, fáze vyučovací hodiny a možnosti její didaktické analýzy.
12. Charakterizujte základní potřeby žáků při práci s digitálními technologiemi, jejich motivaci, obavy a bariéry. Uveďte, jak může učitel informatiky tyto potřeby reflektovat ve výuce.
13. Pojmenujte a zdůvodněte co popisuje kompetenční rámec učitele? Vysvětlíte pojem digitální gramotnost a standardy digitálního vzdělávání.
14. Jak rozděluje etapy a metody vyučovacího procesu? Popište výkladovou metodu z pohledu učitele na hodině informatiky. Zdůvodněte: výhody, nevýhody, tempo a způsob výkladu, udržení pozornosti žáků.
15. Popište proces plánování výuky informatiky, strukturu přípravy učitele a využití digitálních nástrojů při přípravě a realizaci výuky.
16. Popište principy projektového vyučování, roli učitele, práci se skupinou, metody hodnocení a sebehodnocení žáků.
17. Blended learning, synchronní a asynchronní výuka – definice, příklady, výhody/ nevýhody atd.
18. eLearning – definice, příklady eLearningových nástrojů. Vyhodnocení eLearningového kurzu.
19. Obecné zásady tvorby kvalitních učitelských (výukových) materiálů. Nástroje pro tvorbu prezentací – výhody a nevýhody jednotlivých softwarů. Další nástroje pro tvorbu interaktivního obsahu.
20. Zásady bezpečného používání informačních technologií na internetu. Doporučení učitelům, doporučení žákům. AI ve výuce – nástroje, zásady, doporučení atd.