

Co vše může přinášet spolupráce mezi školami

Vladimír Hradecký¹

e-mail: vladimir.hradecky@2zskolin.cz

Lenka Sklenářová²

e-mail: lenka.sklenarova@ossp.cz

¹ Základní škola Kolín II., Kmochova 943

² Odborná střední škola podnikatelská Kolín s.r.o.

Klíčová slova

Projekty ESF, spolupráce škol, informační technologie, modulová výuka

Projekt Moduly – cesta k racionálnější výuce

Odborná střední škola podnikatelská Kolín s.r.o. realizuje v současné době grantový projekt „Moduly – cesta k racionálnější výuce“¹, který je primárně zaměřen na implementaci modulového systému výuky odborných předmětů oboru ICT – aplikace osobních počítačů. Nedílnou součástí projektu je také spolupráce s partnerskou základní školou, kterou je Základní škola Kolín II., Kmochova 943, škola s rozšířenou výukou matematiky a přírodovědných předmětů.

Zkušenosti ze spolupráce partnerských škol

Spolupráce škol probíhá již 2 roky a obě školy ji hodnotí jako přínosnou. Zkušenosti, které jsme při realizaci získali, bychom zde nyní rádi prezentovali.

Při přípravě projektu jsme v týmu učitelů střední a základní školy hledali aktivity, které by rozvíjely schopnosti a dovednosti jak středoškoláků, tak žáků základní školy. U středoškoláků jsme měli v úmyslu využít a vylepšit jejich odborné znalosti, ale také vyzkoušet organizační schopnosti na činnostech, se kterými se ještě nesetkali. Pro žáky základní školy jsme viděli pozitivum v pestrosti činností, které jim přinesou vrstevníci, jen o pár let starší.

Představení jednotlivých aktivit spolupráce

V odborném týmu jsme nakonec stanovili sedm oblastí, v nichž by se měly realizovat různé aktivity zaměřené na spolupráci. V současnosti není ještě realizace projektu dokončena, proto spolupráce v některých oblastech stále probíhá, v některých je dokonce teprve na začátku.

Zde představujeme jednotlivé aktivity zaměřené na spolupráci partnerských škol:

Poznej, co tě čeká

Jako první jsme realizovali aktivitu nazvanou **Na jeden den středoškolákem**. Zde si žáci devátých tříd vyzkoušeli, jaké to je být jeden den studentem střední školy. Během pěti vyučovacích hodin se seznámili s některými odbornými předměty, které se na OSŠPo Kolín vyučují. Snažili jsme se volit takové aktivity, se kterými se žáci nemohou na základní škole setkat, protože nejsou součástí ŠVP, či k nim škola nemá materiální vybavení či jiné zdroje.

Příklady vyučovaných předmětů: Počítačová grafika (modelování v 3D), Algoritmizace (programování „s Baltíkem“), Technické vybavení (sestavení počítače), Elektrotechnika (modelování elektrických obvodů), Základy fotografie (fotografování ve školním ateliéru), Výtvarné techniky a práce s materiálem (vytváření vlastní fotoknihy).

Aktivitu jsme opakovali již druhým rokem a považujeme ji za velmi přínosnou pro obě školy.

Tato jednorázová aktivita vyzkoušela jak organizační schopnosti středoškoláků, kteří sloužili jako průvodci školou i jako odborní pomocníci v jednotlivých vyučovacích hodinách. Ocitli se na „druhé straně“, stali se z nich průvodci středoškolským studiem.

Žáci základní školy se seznámili s činnostmi, které pro mnohé z nich byly nové, zjistili, „jak to na střední škole chodí“ a tato nová zkušenost je mohla nasměrovat i při výběru střední školy.

Na tuto aktivitu navazovala další, která ji prohlubovala a doplňovala.

¹ Projekt CZ.1.07/1.1.32/01.0013 je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky.

Vyzkoušej něco nového

Touto aktivitou byly **krátkodobé kurzy pro zájemce z řad žáků základní školy**. Opět společně se svými učiteli středoškoláci vytvořili nabídku kurzů. Každý z kurzů měl čtyři až pět dvouhodinových lekcí. Nabízel činnosti, se kterými se žáci seznámili již v předchozí aktivitě, ale i některé novinky z oblasti odborných předmětů, které se na OSSPo vyučují. Primárně byly kurzy určeny pro žáky 8. a 9. ročníků, účastnili se však i žáci mladší. Na kurzy se přihlásilo přibližně 40 žáků základní školy.

Příklady kurzů: Fotografování, Hrátky s hardware, Grafický design, Programování s Baltíkem, Tvorba webu, Úvod do 3D studia Max.

Též tuto aktivitu jsme úspěšně opakovali i další školní rok. Z realizace v prvním roce vyplynula potřeba některých organizačních změn (nutnost zkrátit dobu mezi vyhlášením kurzů a jejich začátkem, vyhnout se přerušování kurzu – např. z důvodu prázdnin či jiného volna apod.).

Z pohledu střední školy je nejdůležitější zapojení jejich žáků do výuky dětí ze základní školy. Kurz vedl vždy pedagog, který měl za asistenty žáky vyšších ročníků příslušných oborů. Žáci SŠ si tak vyzkoušeli roli učitelů, nutnost připravit si vyučovací hodinu vedla k zlepšení žáka v daném předmětu.

Při vyhodnocování aktivity jsme přišli na několik zajímavých skutečností: Kurzy hodně navštěvovali žáci ze sociálně znevýhodněných rodin, což jsme považovali za pozitivum. Svou roli v tom hrála skutečnost, že kurzy byly zdarma, a také to, že tito žáci většinou nemají jiné, vlastní aktivity.

I když přihlášky podepisovali rodiče, stávalo se, že se někteří na lekci nedostavili bez omluvy. Nepomohlo ani informování rodičů. Právě proto, že kurzy byly zdarma, je někteří rodiče nepovažovali za něco důležitého.

Velký úspěch měly kurzy, kde si mohli účastníci něco hmatatelného „odnést“.

Zajímavé bylo, že se na kurzy hlásili zejména žáci z nižších ročníků druhého stupně. Pravděpodobně proto, že devátáci, kterým byly kurzy původně primárně určeny, mají již jiné aktivity, které navštěvují dlouhodobě.

Účastníci, žáci základní školy, hodnotili kurzy pozitivně a stalo se, že další rok se přihlásili někteří znovu.

Kdo si hraje, nezlobí

Další aktivitou jsou **soutěže pro žáky základní školy**.

V této aktivitě žáci střední školy vymysleli a připravili pro žáky základní školy několik soutěží.

Oblast, ve které se soutěží, je vybírána podle toho, co žáci základní školy probírají v hodinách Informatiky.

Aktivita měla několik fází. V té první museli organizátoři (žáci SŠ) vymyslet o čem soutěž bude, jak bude organizačně zajištěna a připravit přesná pravidla. Organizátoři museli své nápady konzultovat jak s vyučujícím odborného předmětu, tak především s metodikem základní školy (aby byla soutěž realizovatelná a žáci ZŠ na ni měli dostatek znalostí).

V druhé fázi žáci SŠ organizovali samotný průběh soutěže (některé soutěže probíhaly jednokolově, některé měly více kol; na některých úkolech žáci ZŠ pracovali doma dlouhodobě, některé úkoly plnili přímo ve škole). Žáci SŠ museli soutěž následně vyhodnotit (podle typu soutěže případně vyhlásit postupující do dalšího kola) a poté vyhlásit výsledky a odměnit vítěze. Úkolem žáků SŠ bylo také pořídit informace z průběhu soutěže a zhodnotit její realizaci (toto hodnocení se poté přikládalo jako oficiální dokument monitorovacích zpráv a díky tomu se žáci SŠ seznamují i s administrativou spojenou s realizací projektů financovaných z fondů Evropské unie).

Soutěží bylo realizováno více a byly určeny pro různé ročníky ZŠ. Do soutěží, jejichž realizace probíhala v hodinách Informatiky, se zapojilo velké množství žáků (až 70). Jako problematická se ukázala soutěž, kde obsah vyžadoval dlouhodobější práci, zde se žáci účastnili minimálně.

Příklady soutěží: Tvorba zvířátka dle zadání v programu Malování, „Můj obyčejný den“ – soutěž o nejlepší prezentaci z vlastních fotografií, Tvorba vizitky v programu Zoner Calisto.

V cloudu je budoucnost

Jelikož obě partnerské školy běžně využívají služeb Google Apps, byla aktivita **Žáci SŠ vytvoří a budou provozovat „helplinku“ pro GoogleApps** další jasnou volbou při výběru oblastí pro spolupráci.

Jde o aktivitu, kde se různými způsoby a na různých úrovních procvičuje práce s jednotlivými službami Google Apps. Zvolili jsme několik forem této aktivity.

V jedné z nich se středoškoláci stali „tutory“, kteří se starali o své svěřence ze ZŠ. Žáci základní školy dostali v předmětu Informatika dlouhodobý domácí projekt v Google Apps. Při jeho zpracování mohli využít pomoci „tutorů“ ze SŠ. Komunikace probíhala emailem, chatem, za pomoci komentářů v dané službě, ale také prostřednictvím sociálních sítí. Se svými tutorů mohli konzultovat problémy, které se vyskytly při práci, oni jim

na oplátku průběžně práci hodnotili a snažili se navrhovat různá vylepšení. V této formě se jednalo o dlouhodobější práci.

Kromě toho, že si žáci základní a vlastně i střední školy rozvíjeli znalosti v dané problematice, poznali, jakým způsobem se pracuje v týmu, jak je těžké na jedné straně konstruktivně práci kritizovat a na straně druhé kritiku přijmout a práci vylepšit.

V další formě realizace se žáci SŠ stali učiteli, kteří pro žáky ZŠ připravili zadání práce v některé z Google aplikací. Přípravu zadání konzultovali jak se svými učiteli, tak především s vyučujícími Informatiky na ZŠ. Poté žáci ZŠ realizovali zadaný úkol v hodině Informatiky. Odevzdaný úkol museli žáci SŠ opravit (každý žák SŠ měl přiděleno několik žáků ZŠ), žákům ZŠ poskytnout zpětnou vazbu (komentáře v Google Apps) a informovat učitele Informatiky na ZŠ o hodnocení žáků a důvodech, které k tomuto hodnocení vedly.

Příklady aktivit: Tvorba webových stránek (tutorovaný úkol žáků ZŠ), Řešení přesně zadaného úkolu v Google Dokumentu, Prezentace na zadané téma v Google Prezentaci (hodnocené úkoly pro žáky ZŠ).

Pro žáky SŠ je tato aktivita velkým přínosem. Nejen že se zlepšují v práci v daných aplikacích, ale díky komunikaci s vyučujícími na ZŠ získávají dovednosti, které budou využívat při komunikaci se zákazníkem. Těž schopnost jasně a výstižně zhodnotit práci žáků ZŠ rozšiřuje nejen komunikační kompetence žáků SŠ.

Jaké to je, předstoupit před obecnost

Poslední z odzkoušených aktivit je aktivita **Žáci SŠ vedou přednášky a workshopy pro žáky ZŠ**.

V rámci této aktivity připravili žáci SŠ několik přednášek a jeden workshop pro žáky různých ročníků druhého stupně ZŠ. Témata pro přednášky a workshopy jsou vybírána s ohledem na výuku na základní škole, jejich volbu konzultují učitelé ZŠ a SŠ společně. Při přípravě obsahu výuky musejí žáci SŠ vše konzultovat s vyučujícími daných předmětů na partnerské ZŠ a přizpůsobit podání látky adekvátně věku žáků.

Samotná realizace může být pro některé žáky SŠ i trochu stresující, ale vzhledem k tomu, že přednášky vedou na témata, kterým rozumí, jejich prvotní obava z vystupování před větším množstvím neznámých žáků se brzy rozplyne.

Příklady aktivit: workshop Tvorba loga (vlastní tvorba i počítačové zpracování), přednášky Z čeho se skládá počítač, Geocaching (navazuje praktické vyzkoušení), Tvorba vizitky v programu Zoner Calisto (navazuje soutěž).

Vaše přání je mi rozkazem

Aktivita **žáci SŠ připraví pro učitele ZŠ výukové materiály** je zatím ve fázi realizace. Učitelé ZŠ sepsali seznam materiálů, které by si rádi nechali od žáků SŠ vytvořit. Specifikovali požadavky na jejich obsah a žáci SŠ nyní pracují na jejich vytvoření.

Učíme se na dálku

I aktivita **žáci SŠ připraví e-learningové kurzy pro žáky ZŠ** je zatím ve fázi přípravy. Žáci SŠ si zvolili témata, pro které kurzy připraví. Vytvořili osnovu, kterou zkonzultovali se svými vyučujícími odborných předmětů. Nyní připravují samotný obsah e-learningových kurzů ve školním prostředí Moodle.

Závěr

Hlavním záměrem celého projektu je připravit, ověřit a implementovat modulový systém výuky odborných předmětů oboru ICT – aplikace osobních počítačů na OSSPo Kolín, Avšak důležitou součástí realizace je spolupráce se základními školami regionu.

Za velký přínos této spolupráce považujeme silné posílení odborných i klíčových kompetencí žáků střední školy. Zejména kompetencí komunikativních, personálních, sociálních a kompetencí k řešení problémů.

Nepopíratelným přínosem pro střední školu je také to, že se dostává do většího povědomí žáků základních škol i široké veřejnosti, což jí pomáhá získávat nové studenty.

Pro žáky základní školy má spolupráce také pozitivní význam. V rámci projektu se setkají s činnostmi, na které nemá základní škola materiální nebo personální vybavení. Také to, že některé činnosti jsou jim představeny žáky střední školy, kteří jsou jen o několik let starší, činí tyto činnosti zajímavější a přístupnější.

Více o projektu se můžete dozvědět na jeho stránkách (<http://modulyict.ossps.cz>) a na stránkách partnerské základní školy (<http://www.2zskolin.cz/projekt10.html>).