

Obsah

Úvod	7
1. Posuzování projektu (zadání) výukového programu	16
2. Posuzování pedagogického scénáře výukového programu ...	21
3. Posuzování návrhu obrazovek	25
4. Posouzení projektu počítačového programu	28
5. Posouzení počítačového programu (kódu)	30
6. Posuzování interaktivních rysů nebo dialogu mezi studentem a VP	33
6.1 Interaktivní a dialogové programy	33
6.2 Co se může posuzovat?	34
6.3 Otázky pro posuzování a komentáře	35
7. Posuzování výukových programů na základě jejich ověřování vybranými studenty	42
7.1 Anketní dotazník pro studenty	44
7.2 Řízené rozhovory se studenty	52
7.3 Připomínky a návrhy adresované autorovi	52
7.4 Učitel zodpovídá dotazník o výuce studentů, kteří pracovali s posuzovaným programem	52
7.5 Posuzovatel pozoruje práci vybraných studentů s výukovým programem a pak zodpoví dotazník	56
7.6 Počítačová registrace průchodu studenta programem	59
7.7 Posuzování na základě klasifikace předmětu	65
7.8 Využití kontrolních testů	66
8. Posouzení pracovní verze výukového programu vybranými učiteli	67
9. Sumativní posouzení uživatelské verze výukového programu před nasazením do výuky	75
9.1 Úvodem	75
9.2 Způsob popisu infromatického software používaného ve výuce podle návrhu The British Computer Society	78
9.3 Způsob posuzování počítačových výukových programů, založený na převádění na kvantitativní ukazatele podle NSTA	83
9.4 Francouzská metodika posuzování výukových programů	86
9.5 Způsob hodnocení podle CONDUIT	91
10. Všeobecné zásady pro autory počítačových výukových programů a pro učitele, kteří je chtějí využívat	99
Literatura	104
Resumé	106