



Adolescenti, vzdelávanie a súčasný výskum vybratých psychologických aspektov

Kňažek, G., Dolejš, M.,
Považanová, B.

IGA_FF_2022_009



Zameranie výskumu

- využívanie a používanie edukačných videí vo vzdelávacom procese
- postoje a skúsenosti adolescentov s edukačnými videami
- postoje a skúsenosti adolescentov so školou ako inštitúciou
- pridružené psychologické fenomény - exekutívne funkcie, sebaregulácia a školská klíma





Výskumný súbor

- adolescenti vo veku 15 - 19 rokov
- navštevujúci gymnáziá v Českej a Slovenskej republike
- 72 respondentov z ČR (M = 17,65; SD = ± 0,49) a 127 respondentov zo SR (M = 16,32; SD = ± 0,82)
- z mesta 38,89% a z dediny 61,11% respondentov v rámci SR
- z mesta 55,56% a z dediny 44,44% respondentov v rámci ČR





Spokojnosť so vzťahom

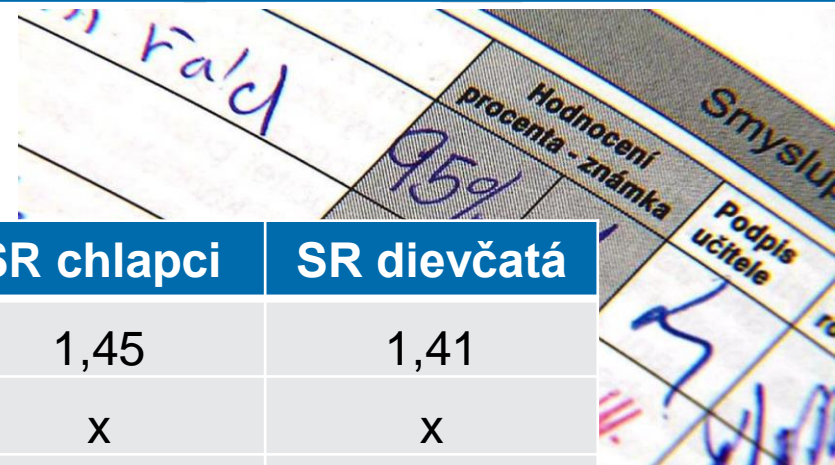
	ČR chlapci %	ČR dievčatá %	SR chlapci %	SR dievčatá %
Matka	92,86	72,73	95,92	87,12
Otec	85,71	68,18	79,59	76,92
Súrodenci	82,14	70,45	79,59	84,62
Priatelia	92,86	86,36	77,55	87,01

- spokojnosť a kvalita vzťahu s blízkymi, ako prevencia pred (ne)látkovými závislosťami





Priemer známok



	ČR chlapci	ČR dievčatá	SR chlapci	SR dievčatá
Matematika	1,71	1,84	1,45	1,41
Český jazyk	1,79	1,27	x	x
Slovenský jazyk	x	x	1,55	1,29
Cudzí jazyk I	2,04	1,52	1,37	1,31
Cudzí jazyk II	1,89	1,34	1,62	1,36
Fyzika	1,89	1,77	1,35	1,18
Chémia	2,36	2,02	1,69	1,63
Biológia	1,18	1,09	1,37	1,19
Zemepis	1,20	1,14	1,37	1,31

- prospech ako možný indikátor (ne)spokojnosti



Postoj k škole a výučbe

	ČR chlapci	ČR dievčatá	SR chlapci	SR dievčatá
Do školy chodím rád/rada.	62,96	53,49	64,58	62,82
Skúšanie z predmetov zvládam dobre.	60,71	56,82	70,83	57,69
Som rád/rada, ak mi niekto pomôže s učením.	82,14	88,64	85,71	85,71
Náročné učivo sa naučím rýchlo a ľahko.	35,71	15,91	22,45	25,97
Na hodiny sa pripravujem spoločne so spolužiakmi/spolužiačkami.	28,57	25,00	32,65	40,79
O školu sa zaujímam aj vo voľnom čase.	39,29	69,77	40,82	43,59
Mám rád/rada úlohy, o ktorých musím premýšľať.	60,71	52,27	51,02	35,53
Témy, pri ktorých si neviem predstaviť, o čo konkrétne ide mi robia problémy.	64,29	84,09	77,55	71,79
Mohol/mohla by som mať lepší prospech.	96,43	84,09	75,00	81,58



Edukačné videá



	ČR	SR
V škole pozeráme edukačné videá.	86,11	72,22
Moji učitelia/moje učiteľky tvoria edukačné videá.	16,67	8,00
Môj učiteľ začal/moja učiteľka začala s tvorbou edukačných videí kvôli pandémie.	36,11	3,20
Videá používam ako doplnok k výučbe.	73,26	75,70
Niektoré edukačné videá si prehrávam viackrát.	42,25	61,17

- možnosť implementácie prevencie do edukačných videí a do vzdelávania
- využitie potenciálu populárnej formy u mladistvých



Čas strávený sledovaním videí

	ČR chlapci	ČR dievčatá	SR chlapci	SR dievčatá
Priemerný čas - edukačné videá	14,39	17,68	12,72	20,24
Priemerný čas - iné videá	82,14	48,30	77,91	55,22

- možné riziko - dlhý čas za monitormi a displejmi
- smartfón 99,50%
- notebook 86,93%
- stolný počítač 35,68%
- smart TV 62%





Dotazník exekutívnych funkcií (ESQ-R)

	ČR chlapci	ČR dievčatá	SR chlapci	SR dievčatá
Plánovanie	23,18	24,52	22,57	22,10
Riadenie času	9,50	10,34	8,92	9,15
Organizácia vecí	7,36	6,45	6,12	6,03
Emočná regulácia	6,82	7,84	6,84	7,31
Regulácia správania	9,14	9,91	8,73	9,46



Dotazník sebaregulácie (SRQ-A)

	ČR chlapci	ČR dievčatá	SR chlapci	SR dievčatá
Externá regulácia	2,44	2,67	2,56	2,67
Introjikovaná regulácia	2,32	2,77	2,46	2,77
Identifikovaná regulácia	2,50	2,97	2,83	2,97
Vnútoraná (intrinsická) regulácia	2,07	2,22	2,15	2,22
Kontrolná regulácia	4,76	5,00	5,02	5,44
Autonómna regulácia	4,58	4,79	4,99	5,19
Relatívny autonómny index	-0,55	-0,58	-0,44	-0,70



Klíma školskej triedy (KLIT)

	ČR chlapci	ČR dievčatá	SR chlapci	SR dievčatá
Suportívna klíma triedy	24,89	28,57	27,78	24,97
Motivácia k negatívnemu školskému výkonu	22,54	20,18	23,71	22,31
Sebapresadenie	15,75	15,32	13,88	14,94

- suportívna klíma v triede ako prevencia negatívnych aspektov
- negatívny školský výkon v spojitosti so rizikovým správaním



Literatúra

- Anderson, M., & Jiang, J. (2018). Teens, Social Media and Technology. Internet and Technology.
- Arnseth, H. C., Hanghøj, T., & Silseth, K. (2018). Games as tools for dialogic teaching and learning. In *Games and Education: Designs in and for Learning* (Zv. 7). Brill.
- Atwa, Z., Din, R., & Hussin, M. (2016). Effectiveness of Flipped Learning in Physics Education on Plesinian High School Students' Achievement. *Journal of Personalized Learning*, 1(2), s. 73-85.
- Bruce, Z. H., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior*(84), s. 58-67.
- Couse, L., & Chen, D. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), s. 75-98.
- Culbertson, R., Babb, H., & Cunningham, J. (2017). The Effects of Combining a Flipped Classroom with Modeling Instruction in AP Physics Classrooms. Dostupné na Internetu: <http://modeling.asu.edu/Projects-Resources/Babb,Cunningham-FlippedClassAP1.pdf>
- Česká školní inspekce. (2019). Rozvoj informační gramotnosti na středních školách ve školním roce 2018/2019. Tématická správa.
- Čerešník, M., & Čerešníková, M. (2018). Používanie technológií a vnímanie vzťahu k škole dospievajúcimi v systéme nižšieho sekundárneho vzdelávania. Duševné zdravie a wellbeing virtuálnej generácie, s. 195 - 204.
- Čáp, J., & Mareš, J. (2001). *Psychologie pro učitele*. Praha: Portál.
- Erikson, E. (1950). Childhood and Society. *Science*, 2931, s. 113.
- Holíková, K. (2018). Mezi učitelstvím a youtuberstvím: profesní sebepojetí učitelů publikujících vzdělávací videa na YouTube. *Pedagogická orientace*, 1(28), s. 46-71.
- Hrabal, V. (2005). 2. upravené vydání. Sociometricko-ratingový dotazník VI. Praha: IPPP ČR.
- Hull, K., & Dodd, J. (2017). Faculty use of Twitter in higher education teaching. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 9(1), s. 91-104.
- Jones, T., & Cuthrell, K. (2011). YouTube: Educational Potentials and Pitfalls. *Computers in the Schools*, 28(1), s. 75-85.
- Khan, S. (2011). Zmeňme vzdelávanie pomocou videa. (TED, Producent) Cit. 2019. Dostupné na Internetu: https://www.ted.com/talks/salman_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education/transcript?language=sk#t-943601
- Kňazek, G. (2019). Skúsenosť a identita Let's Playerov - interpretatívna fenomenologická analýza. Diplomová práca. Ružomberok.
- Kuruc, M. (2017). Príručka pre používanie dotazníka srq-academic v pedagogickej praxi. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave.
- Lašek, J. (2012). *Nástroje pro evaluaci preventivních a léčebných programů. Dotazník KLIT: měření klimatu školní třídy*. Praha.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), s. 146.
- Mayer, R. (2018). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*(70), s. 531-549.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., Jaafar, N., & Kasem, N. (2018). Social media as a complementary learning tool for teaching and learning: The case of youtube. *The International Journal of Management Education*, 16(1), s. 37-42.
- Národný program rozvoja výchovy a vzdelávania: Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky. (2018). Retrieved from <https://www.minedu.sk/17786-sk/narodny-program-rozvoja-vychovy-a-vzdelavania/>.
- Raby, R., Caron, C., Théwissen, L. S., Prioletta, J., & Mitchell, C. (2017). Vlogging on YouTube: the online, political engagement of young Canadians advocating for social change. *Journal of Youth Studies*, 21(4), s. 495-512.
- Rensaa, R., & Vos, P. (2017). Interpreting teaching for conceptual and for procedural knowledge in a teaching video about linear algebra. *Nordic Research in Mathematics Education*(12), s. 109-118.
- Rosenthal, S. (2018). Motivations to seek science videos on YouTube: free-choice learning in a connected society. *Communication and Public Engagement*, 1(8), s. 22-39.
- Serrano-Laguna, A., Manero, B., Freire, M., & Fernández-Manjón, B. (2017). A methodology for assessing the effectiveness of serious games and for inferring player learning outcomes. *Multimedia Tools and Applications*, 77(2), s. 2849-2871.
- Sims, R. (1983). Kolb's Experiential Learning Theory: A Framework for Assessing Person-Job Interaction. *Academy of Management Review*, 3(8).
- Strait, J. E., Dawson, P., Walther, C. A., Strait, G. G., Barton, A. K., & McClain, M. B. (2019). Refinement and Psychometric Evaluation of the Executive Skills Questionnaire-Revised. *Contemporary School Psychology*.
- Suchá, J., Dolejš, M., Pípova, H., Maierová, E., & Cakirpaloglu, P. (2019). *Hraní digitálních her českými adolescenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Taylor, T. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Thomas, A. (2018). TEDx Talks. (TEDxTAMU) Cit. 2019. Dostupné na Internetu: <https://www.youtube.com/watch?v=-X1m7ff9cRQ>
- Vágnerová, M. (2005). *Vývojová psychologie I. dětství a dospívání*. Praha: Karolinum.



Kontakt a ďalšie zaujímavé výskumy

gabriel.knazek@upol.cz

persona.upol.cz

psych.upol.cz

labpsych.upol.cz

Ďakujem za pozornosť!

