



---

Univerzita Palackého  
v Olomouci

# **Let's Play**

## **Efektivita edukačných videí**

**(pilotná štúdia)**

Gabriel Kňážek, Martin Dolejš, Michal Čerešník, Barbora Považanová

Katedra psychologie, Filozofická fakulta

IGA\_FF\_2020\_005



Univerzita Palackého  
v Olomouci

## Úvod do problematiky

- stav súčasného vzdelávania
- nepopulárne formy vzdelávania
- neefektívne vzdelávanie
- ekonomický rozmer



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



MINISTERSTVO  
ŠKOLSTVA, VEDY,  
VÝSKUMU A ŠPORTU  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

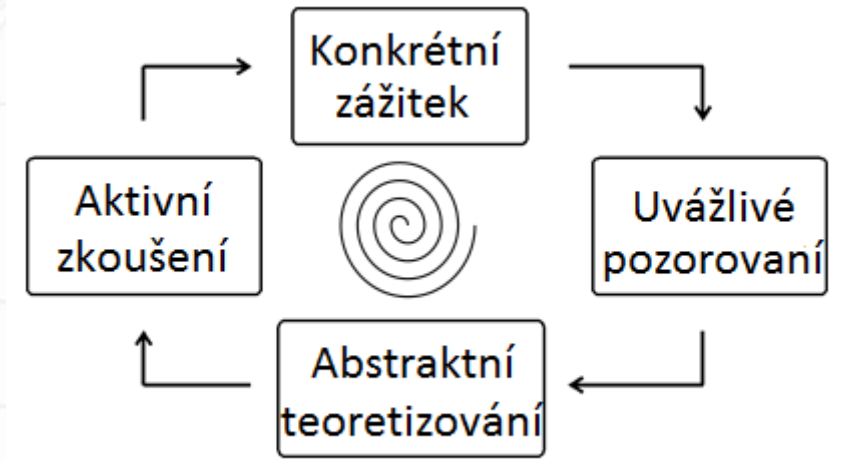
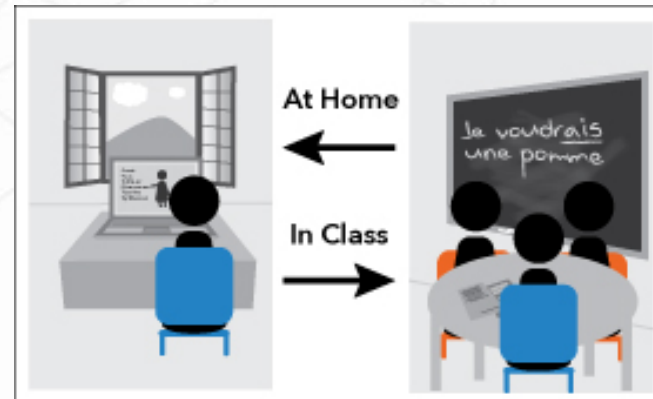


## Video ako vzdelávacia pomôcka

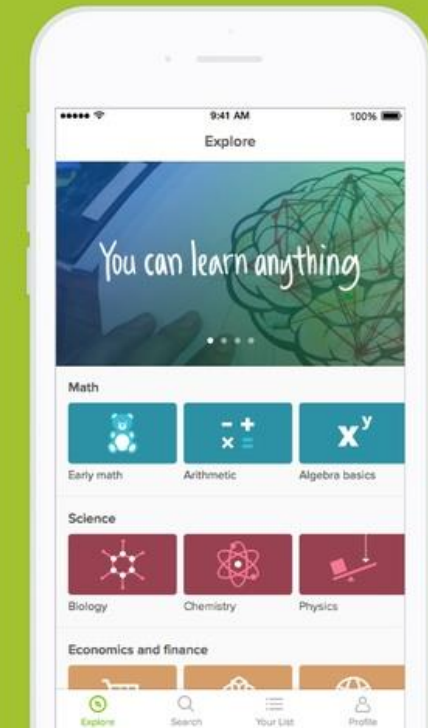
- prevaha frontálneho vzdelávania
- neosobný prístup
- súčasnosť bez „mastery learning“

vs.

- Kolbov model vzdelávania sa
- Flipped classrooms
- Khanova škola



You can learn anything —  
for free





## Výskumné ciele

Hlavným cieľom projektu je zistiť, ako efektívne sú edukačné videá a či sú vhodným edukačným doplnkom.

Ďalšie ciele:

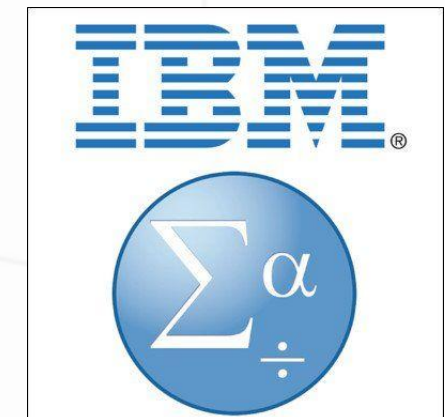
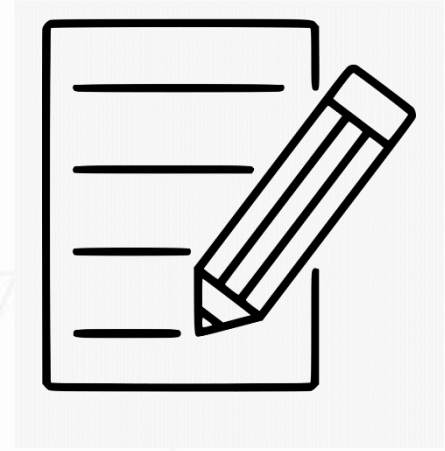
- zmapovanie a identifikácia vhodných edukačných videí
- identifikácia motivácie učiť sa, zmapovanie triednej klímy a zmapovanie exekutívnych funkcií



Univerzita Palackého  
v Olomouci

# Metodológia a získavanie dát

- forma pero-papier
- dotazníková batéria
- pilotný výskum
- ostrý zber
- štatistické spracovanie dát





# Dotazníková batéria

- SRQ-Academic
- KLIT
- ESQ-R
- sociodemografický dotazník
- dotazník vlastnej konštrukcie



## Všeobecné tvrdenia o škole

	Áno	Nie
1 Do školy chodím rád/rada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Som spokojný/spokojná so spôsobom, akým nám učiteľ/ky/učiteľia vysvetľujú učivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Skúšanie z predmetov zvládam dobre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Som rád/rada, ak mi niekto pomôže s učením.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Učenie sa mi zdá ťažké.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Náročné učivo sa naučím rýchlo a ľahko.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Som spokojný/spokojná so svojim prospechom.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 Moji rodičia sú spokojní s mojimi školskými výkonmi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 Na hodiny sa pripravujem spoločne so spolužiakmi/spolužiačkami.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 O školu sa zaujímam aj vo voľnom čase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 Mám rád/rada úlohy, o ktorých musím premýšľať.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12 Väčšina spolužiakov/spolužiačok z triedy má lepší prospech než ja.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 Robia mi problém témy, pri ktorých si neviem predstaviť, o čo konkrétne ide.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 Škola mi kazí náladu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15 Učiteľ/učiteľka si myslí, že mi učenie nejde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16 Mohol/mohla by som mať lepší prospech.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Edukačné videá

	Áno	Nie
1 V škole pozeráme edukačné videá.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Rodičom vadí ak pozerám videá.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 Moji učitelia/moje učiteľky tvoria edukačné videá.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 Videá používam ako doplnok k výučbe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 Pozerám aj zábavné videá.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 Mój učiteľ/učiteľka začal/začala s tvorbou edukačných videí kvôli pandémie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 Niektoré edukačné videá si prehrávam viackrát.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 Ak si v predchádzajúcej položke odpovedal/odpovedala áno, koľko krát si prehrávaš videá? <small>napiš odpoveď:</small>		

## 1. Ako reagujú rodičia na to, že pozeráš videá?

1 <input type="checkbox"/> vadí im to
2 <input type="checkbox"/> nevadí im to
3 <input type="checkbox"/> podporujú ma v tom
4 <input type="checkbox"/> iné (napiš) .....

## 2. Ako sa ti učí za pomoci videí?

1 <input type="checkbox"/> neučím sa za pomoci videí
2 <input type="checkbox"/> dobre, pomáha mi to pochopiť látku
3 <input type="checkbox"/> zle, nepomáha mi to pochopiť látku
4 <input type="checkbox"/> iné (napiš) .....



Univerzita Palackého  
v Olomouci

## Výskumný súbor



- mladiství navštevujúci SŠ vo veku od 15 do 19 r.
- v rámci ČR a SR
- pre pilotné testovanie 100 respondentov z ČR a SR
- 700 respondentov v rámci ČR a 700 respondentov v rámci SR



Univerzita Palackého  
v Olomouci

# Prínos výskumu



- získanie prehľadu o využívaní videí na školách
- získanie prehľadu o využívaní videí mladistvými na SŠ
- overenie funkčnosti a efektivity výučby za pomoci videí
- možné implementovanie odporúčaní a zistení do školstva

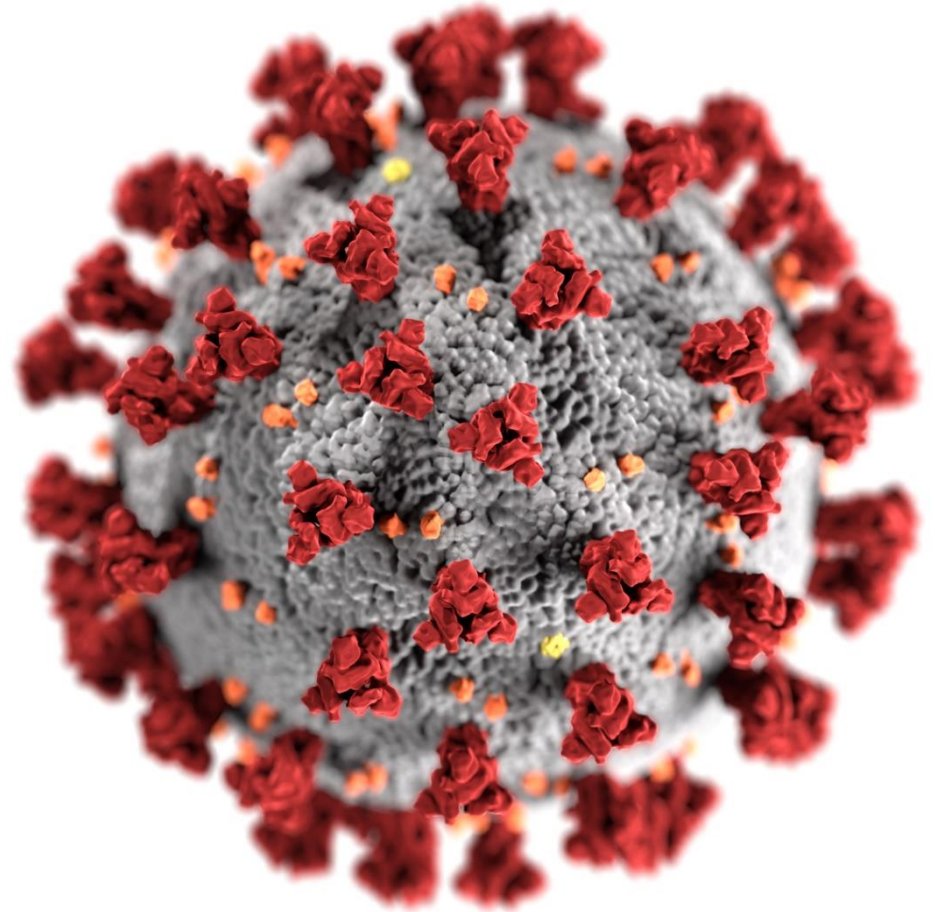




Univerzita Palackého  
v Olomouci

## Aktuálny stav výskumu

- pripravená CZ a SK verzia batérií
- pilotné otestovanie
- príprava literatúry
- Covid-19 a zavretie škôl





## Pilotné testovanie

- gymnázium na Slovensku - 49 chlapcov a 80 dievčat
- 15 - 19 rokov ( $M = 16$ ), 1. - 3. ročník
- forma pero - papier
- čistenie dát a štatistické spracovanie
- potrebné zozbierať dáta z ČR



chlapci		dievčatá
10.2% áno	Rodičom vadí, ak pozerám videá.	7.5% áno
73.5% áno	Videá používam ako doplnok k výučbe.	77.5% áno
77.6%	Ako sa ti učí za pomoci videí? (dobre, pomáha mi to)	80%
100% áno	Pozerám aj zábavné videá.	70% áno
93.3% nie	Moji učitelia / moje učiteľky tvoria edukačné videá.	91.3% nie
17.6 min.	Koľko minút denne pozeráš edukačné videá do školy?	17.3 min.
62.7 min.	Koľko minút denne pozeráš iné videá, napr. zábavné, Let's Play atď.?	62.7 min.



Univerzita Palackého  
v Olomouci

## Ponuka spolupráce

- zber dát na stredných školách
- šk. rok 2021/2022 až 2023
- 45 minút - dotazníková forma
- študenti a študentky stredných škôl
- vek 15 - 19 rokov
- skúsení, vyškolení a očkovaní výskumníci
- výskum zameraný na Efektivitu vzdelávania za pomoci edukačných videí
- overenie efektivity vzdelávania za pomoci videí
- zameriavame sa na exekutívne funkcie, motiváciu, klímu v triedu a prospech



- 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 Internete: <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.
- Čerešníková, 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). *Změňme vzdelávanie pomocou videa*. (TED, Producent) Cit. 2019. Dostupné na Internete: [https://www.ted.com/talks/salman\\_khan\\_let\\_s\\_use\\_video\\_to\\_reinvent\\_education/transcript?language=sk#t-943601](https://www.ted.com/talks/salman_khan_let_s_use_video_to_reinvent_education/transcript?language=sk#t-943601)
- Kňážek, 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., Pipova, 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 Internete: The Effective Use of Game-Based Learning in Education: <https://www.youtube.com/watch?v=-X1m7f9cRQ>
- Vágnerová, M. (2005). *Vývojová psychologie I. dětství a dospívání*. Praha: Karolinum.



Univerzita Palackého  
v Olomouci

**Ďakujem za pozornosť!**

`gabriel.knazek01@upol.cz`

[persona.upol.cz](http://persona.upol.cz)