Domov
Trendy
Psychológia
Knižnica UPOL
História
Pozrieť neskôr
Hudba
Obľúbené videá

ODBERY
Khan Academy
TED
AITSL
Jára Cimrman
Vědecké Kladivo
Zobraziť ešte 20

AUTORI
Gabriel Kňažek
Michal Čerešník

KONTAKTUJTE NÁS
gabriel.knazek01@upol.cz

PRACOVISKO
Univerzita Palackého
Katedra psychologie

Pomocník
Nastavenia
Hry

© 2020 Kňažek & Čerešník

Podmienky Ochrana súkromia
Pravidlá a bezpečnosť
Testovať nové funkcie

Inzerovať Vývojári

Let's Play
Overenie potenciálu edukačného programu s videami

Abstrakt
Štúdiu sme pomenovali podľa populárnej formy videí u mladistvých - *Let's Play*. Tento fenomén spája video s komentárom. V našom výskume sa preto zamýšľame nad spojením videa a výučby s cieľom presunutia frontálnej výučby. Jedným z posledných trendov, ktorý sa dostáva práve do povedomia pedagógov, je možnosť vzdelávania prostredníctvom videí. Táto forma výučby pomáha získať pozornosť študentov, umožňuje uvádzať nové témy, odovzdávať študentom nové a náročné témy alebo uľahčiť záverečné opakovanie (Holíková, 2018).

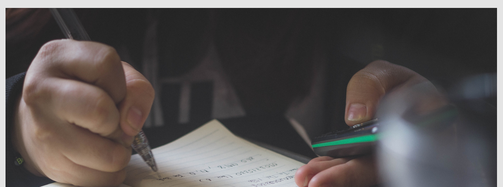
Úvod
Tradičná výučba je študentami často označovaná ako nudná. Učitelia preto stále hľadajú nové spôsoby, ako zaujať svojich študentov (Lee & Hammer, 2011). Práve preto môžu byť nové technológie a platformy použité ako doplnkový nástroj pre vzdelávací systém, kde majú potenciál eliminovať nedostatky tradičných metód a zefektívniť výučbu. Použitím audio-vizuálnych objektov, najmä videí, sa uľahčí študentom pochopenie témy prostredníctvom vizualizácie (Moghavvemi et al., 2018). Počas sledovania videa dochádza k zapojeniu viacerých kognitívnych procesov a teda dochádza aj k vytvoreniu lepšieho engramu (Mayer, 2018).

Metóda
Prvé získavanie dát prebehne pred aplikáciou programu. V tomto kroku bude aplikovaná dotazníková batéria v kontrolnej a experimentálnej skupine. Po prvom zbere sa aplikuje edukačný program s videami prostredníctvom manuálu a konzultácie s pedagógom. Po šiestich mesiacoch prebehne druhý zber dát u oboch skupín opäť prostredníctvom dotazníkovej batérie. Dotazníková batéria sa bude skladať: z dotazníka SRQ-Academic (Kuruc, 2017) so zameraním na motiváciu, z dotazníka KLIT (Lašek, 2012) so zameraním na triednu klímu, z dotazníka ESQ-R (Strait et al., 2019) so zameraním na exekutívne funkcie a z dotazníka so zameraním na prospech a štýly vzdelávania (Kňažek, 2020).

Výskumný súbor
Vytvorený program bude aplikovaný na dospievajúcich študentov vo veku 15 až 19 rokov na gymnáziách v Českej a Slovenskej republike. Predpokladaný počet študentov zapojených do programu v ČR je 625 v 5 školách a 625 v 5 školách v SR. Program bude aplikovaný tak, aby jeden pedagóg paralelne vyučoval dvojicu tried v jednom ročníku. Triedy budú rozdelené na kontrolnú a experimentálnu.

Diskusia
Tento projekt overí efektivitu video výučby a vytvorí základ pre vznik edukačného programu, ktorý bude adaptovaný na súčasnú populáciu študentov. V tejto súvislosti vychádzame aj z Kolbovho cyklu, v ktorom študent prechádza zážitkovou formou výučby (Sims, 1983). Vďaka tomuto projektu budeme môcť reagovať na zistenia Českej školskej inšpekcie (2019) o nedostatočnom využívaní technológií na stredných školách. Zároveň budeme môcť podporiť Národný program rozvoja výchovy a vzdelávania na Slovensku (2018) v modernizácii vzdelávania, o ktorom pojednáva v poslednom reporte.

Referencie
Česká školní inspekce. (2019). *Rozvoj informační gramotnosti na středních školách ve školním roce 2018/2019*. Tématická správa.
Holíková, K. (2018). Mezi učitelstvím a youtuberstvím: profesní sebepojetí učitelů publikujících vzdělávací videa na YouTube. *Pedagogická orientace, 1*(28), s. 46-71.
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. 531-54
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/.
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*.
Pexels. (2020). Dostupné na Internete: https://www.pexels.com
Univerzita Palackého v Olomouci. (2020). Dostupné na Internete: https://www.upol.cz
YouTube. (2020). Dostupné na Internete: https://www.youtube.com



Výskumný zámer
Ide o výskumný zámer dizertačného projektu. Prezentujeme zmysluplnosť štúdie, ktorá vychádza z témy projektu.