



Welcome

The A3Learning project



Učení kdekoli, kdykoli a od kohokoli



A3Learning

Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

Modul 5 - Zpětná vazba a plánování

Část 5.1a - Posouzení potřeb

Úvod





Obsah:

Tato část představí následující postupy:

- Analýza potřeb a její efektivní provedení.
- Jak definovat své cíle.
- Jak identifikovat relevantní osoby (zúčastněné strany).
- Jak vyvíjet a používat nástroje pro sběr dat.
- Jak analyzovat data a identifikovat trendy:
 - Identifikace klíčových potřeb a nedostatků;
 - Vzorové materiály pro analýzu potřeb.



Výukový cíl této části

V této části se seznámíte s teoretickým rámcem pro zpětnou vazbu a plánování. Po projití tohoto materiálu byste měli být schopni identifikovat klíčové oblasti a kroky v procesu plánování, sběru a analýzy dat pro moderní pedagogy.



Zpětná vazba

Výzvy dnešního školního prostředí, kde se stále více digitálně spolupracuje, vyžadují od pedagogů dovednost "**porozumět dynamice společné práce a poskytování a přijímání zpětné vazby**", jak uvádí DigiComp.

A decorative graphic on the left side of the slide. It features a blue silhouette of a human head in profile, facing right. The background is a light green color with several white gears of different sizes scattered across it. The gears are stylized with a central hole and teeth around the perimeter.

Plánování

Cíl této dovednosti:

"Stejně jako u každého projektu je i při vývoji smíšeného vzdělávání třeba řádně naplánovat, jak bude vzdělávání skutečně probíhat, jaké nástroje budou použity, jaké materiály budou prezentovány, jaké technologie budou použity."



Analýza potřeb

- **Identifikujte specifické vzdělávací potřeby a cíle svých studentů.**
 - Průzkumy/dotazníky pro studenty.
 - Hodnocení stylu učení.
- **Identifikujte relevantní osoby (zúčastněné strany):**
 - Studenti;
 - Pedagogové/pedagogičtí pracovníci;
 - Vedoucí pracovníci škol;
 - Pracovníci IT podpory;
 - Rodiče (v případě potřeby).

Posouzení potřeb

- **Vývoj nástrojů pro sběr dat**
 - Ujistěte se, že zvolená technologie zlepšuje proces učení.

Nástroje (příklady):

Systém řízení výuky (LMS) (např. Google Classroom, MS Teams, Moodle): Centrální platforma pro správu kurzů.

Videokonference (např. Zoom, Microsoft Teams, Google meet): Pro synchronní online třídy.

Interaktivní nástroje (např. Kahoot, Nearpod): K zapojení studentů a usnadnění interaktivní výuky.


Nástroje pro spolupráci (např. Google Workspace, MS Teams): Pro skupinové projekty a komunikaci.



Vytvoření podpůrných materiálů

Poskytněte další zdroje na podporu studentů a dalších osob, které budou do procesu zapojeny:

- Výukové programy, pokyny k videím;
- Návod k použití vybraných nástrojů, technologií a jejich použití;
- Helpdesk pro technickou podporu při řešení problémů;
- Vytvoření digitálního prostoru, kde mohou studenti klást otázky a spolupracovat na projektech.



Shromažďování údajů o stylech učení a preferencích.


Určete styly učení studentů, abyste mohli přizpůsobit přístup ke kombinované výuce.

Nástroje:

[Dotazník VARK](#): Hodnotí preference vizuálního, zvukový, slovní a pohybového stylu učení.

Vyzkoušejte si v praxi:

1. Zadejte studentům hodnocení stylu učení.
2. Analyzujte výsledky a určete dominantní styly učení.
3. Využijte tyto informace k navrhování rozmanitých a inkluzivních vzdělávacích aktivit.



Kontrolní seznam pro sledování kombinované výuky ve třídě/1

1. Zapojení studentů:

Účastní se žáci aktivně výuky?


Používají studenti digitální nástroje efektivně?

2. Používání technologií:

Jaké typy technologií se ve třídě používají?

Jak efektivně jsou technologie začleněny do výuky?

Jaký typ vybavení (mobilní telefon, notebook, tablet, počítač) je vhodnější používat pro kombinovanou výuku?



Kontrolní seznam pro sledování kombinované výuky ve třídě/2

3. Vyučovací metody pedagoga:

Jaké výukové strategie pedagog používá?

Jak pedagog zapojuje online a offline prvky?

4. Prostředí třídy:

Umožňuje uspořádání učebny kombinovanou výuku?

Existují nějaké pozorovatelné překážky efektivního učení?



Odkazy

- *Kompetenční model A3Learning pro učitele a vychovatele;*
- *Redecker, C. Evropský rámec pro digitální kompetence pedagogů: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 CZ. Úřad pro publikace Evropské unie, Lucemburk, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466.*

<https://a3learning.eu/>

Financováno Evropskou unií. Vyjádřené názory a stanoviska jsou však pouze názory a stanoviska autora (autorů) a nemusí nutně odrážet názory a stanoviska Evropské unie nebo Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za ně nemohou nést odpovědnost.