



Welcome

The A3Learning project



Učení kdekoli, kdykoli a od kohokoli

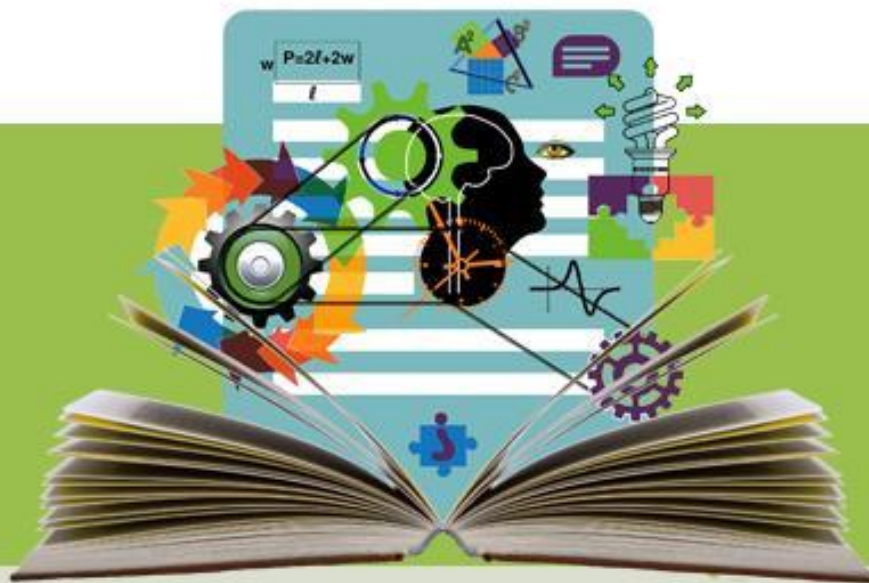


A3Learning

Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

Modul 5 - Zpětná vazba a plánování

Jednotka 5.3 - Osvědčené postupy



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 around the head. The gears are positioned as if they are part of the brain or mind, symbolizing thought, learning, or technology.


Obsah

- Výukový cíl části
- Používání LMS Canvas na Michiganské univerzitě, USA
- Použití nástroje Kahoot! Pedagogika na Neale-Wade Academy, Velká Británie

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 of various sizes and are positioned in a way that suggests they are part of a larger mechanism or process.

Výukový cíl této části

Po prostudování této části byste měli získat inspiraci a znalosti z případových studií z reálného světa pro sběr a hodnocení zpětné vazby, abyste byli schopni aplikovat navazující praktické cvičení.



Případová studie 1: Využití LMS Canvas na Michiganské univerzitě (MU), USA

Michiganská univerzita zavedla systém pro správu výuky Canvas (LMS), aby zefektivnila plánování, poskytování a hodnocení kurzů. Platforma umožnila lepší organizaci studijních materiálů, komunikace a nástrojů pro hodnocení, což zlepšilo efektivitu výuky i zapojení studentů.



Případová studie 1 - Klíčové body

Struktura plánování kurzu: Školitelé použili program Canvas k uspořádání obsahu kurzu do modulů, přičemž každý modul byl sladěn s konkrétními výukovými cíli. Každý modul obsahoval přednáškové materiály, úkoly k četbě, podněty k diskusi a hodnocení.

Plánování: V rámci systému Canvas LMS byl vytvořen podrobný rozvrh kurzu, v němž byly uvedeny důležité termíny přednášek, úkolů, kvízů a zkoušek. To pomohlo studentům zůstat informovaní a efektivně si naplánovat čas na studium.



Případová studie 1 - Hodnocení

Formativní hodnocení: Instruktoři používali kvízy na Canvasu k vytváření formativních hodnocení s nízkou mírou náročnosti, která studentům poskytovala okamžitou zpětnou vazbu. Tyto kvízy byly navrženy tak, aby zjišťovaly porozumění látce probírané v každém modulu.

Souhrnné hodnocení: Turnitin byl integrován do programu Canvas za účelem správy odevzdaných úkolů a kontroly plagiátorství. Tím byla zajištěna akademická integrita a zefektivněn proces známkování.



Případová studie 1 - Průzkumy a zpětná vazba

Formuláře Google sloužily ke shromažďování zpětné vazby od studentů v polovině semestru ohledně obsahu kurzu, výukových metod a celkové spokojenosti.

Tato zpětná vazba byla následně využita k provedení nezbytných úprav kurzu.

Pro hodnocení byla použita především metoda "Authentic Assessments".

Více informací o autentických hodnoceních naleznete zde:

<https://onlineteaching.umich.edu/article/s/creating-authentic-assessments/>.



Případová studie 1 - Výsledky

Zlepšené zapojení: Modulární struktura a jasná organizace v Canvasu pomohly studentům lépe se zapojit do výuky.

Efektivní třídění: Integrace nástroje Turnitin s nástrojem Canvas zefektivnila proces odevzdávání a známkování úkolů, což šetří čas a úsilí vyučujících.


Citlivá výuka: Využití formulářů Google pro zpětnou vazbu umožnilo vyučujícím včas upravit kurz, řešit problémy studentů a zlepšit výuku.

Případová studie 1 - Plánování

Univerzita má dobře propracované metody, materiály a postupy, které pomáhají pedagogům plánovat kurzy před zahájením výuky, v průběhu semestru i po jeho skončení a které zahrnují:


- Seznam tříd
- Vytvoření učebního plánu
- Cíle učení
- Vytváření autentických hodnocení
- Úvod do online výuky
- Efektivní plánování výuky
- Používání rubrik
- Technologické nástroje pro výuku
- Online zdroje

Zdroj: <https://academictechnology.umich.edu/get-started/plan-your-course>



Případová studie 2: Použití nástroje Kahoot! Pedagogika na Neale-Wade Academy, Velká Británie

C. H., pedagožka z Neale-Wade Academy, zařadila Kahoot! do své hodiny anglické literatury, aby zvýšila zapojení studentů a zlepšila výuku. S využitím pedagogiky "Learners to Leaders" se studenti účastnili kvízů Kahoot! a následně vytvářeli své vlastní, čímž prohlubovali své porozumění látce.



Případová studie 2 - Klíčové body

Pedagogika: „*Od žáků k vůdcům*„ (Learners to Leaders) podporuje studenty v tom, aby se aktivně zapojili do tvorby obsahu poté, co se do něj zapojí.

Použitý nástroj: Kahoot! pro interaktivní kvízy.

Předmět: Anglická literatura, konkrétně zaměřený na studium divadelních her.



Případová studie 2 - Hodnocení

Kvízy vytvořené učitelem a později studenty.

Činnost: Určování citátů a jejich přiřazování k postavám ve hře.

Kvízy pro studenty: Studenti vytvářeli kvízy, které obsahovaly citáty a odpovědi s výběrem z několika možností, a zapojili se tak do tvorby obsahu i **vzájemného hodnocení**.




Případová studie 2 - Zpětná vazba

Okamžitá zpětná vazba: Studenti dostali okamžitou zpětnou vazbu po každé otázce v kvízu, což jim pomohlo pochopit jejich chyby bez pocitu ponížení.

Role učitele: C.H. hrála kvízy spolu se studenty a v případě potřeby jim poskytovala pokyny a doplňující zpětnou vazbu.

Interakce se studenty: Studenti převzali roli učitele při tvorbě a prezentaci kvízů, čímž se zlepšila jejich zkušenost s učením.



Případová studie 2 - Výsledky

Zasnoubení: Studenti si užívali interaktivní povahu hry Kahoot! a byli velmi zapojeni do hraní i vytváření kvízů.

Zlepšení učení: Tato aktivita sloužila jako opakovací cvičení, které bylo efektivní a příjemné a pomohlo studentům lépe si zapamatovat informace.

Spolupráce: Studenti dobře pracovali v týmech s určenými rolemi, což podpořilo spolupráci a zlepšilo jejich dovednosti v oblasti IT.

Mezery ve znalostech: Kvízy pomohly identifikovat oblasti, ve kterých mají studenti mezery ve znalostech, což umožnilo cílenou intervenci ve výuce.



Případová studie 2 - Plánování

Příprava: C.H. vytvořil kvíz Kahoot! s citáty ze hry, kterou studenti předem studovali.

Pokyny: Po účasti v kvízu byli studenti poučeni o tom, jak vytvořit vlastní kvízy Kahoot! založené na různých tématech ze hry.



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.*
- **Případová studie 1**, Využití LMS Canvas na Michiganské univerzitě, USA,
<https://its.umich.edu/academics-research/teaching-learning/canvas>
- **Případová studie 2**, Použití nástroje Kahoot! Pedagogika na Neale-Wade Academy, Velká Británie
<https://kahoot.com/blog/2014/09/10/case-study-implementing-kahoot-pedagogy-neale-wade-academy/>

<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.



Bulgarian Development Agency

