

Projektový výsledek 3

Manuál pro školitele



Spolufinancováno
Evropskou unií



access
2learn

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evroské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

2021-1-AT01-KA220-ADU-000035339

OBSAH

1	ÚVOD.....	4
2	VZDĚLÁNÍ A JEHO NEZBYTNOST PRO ŽIVOT A PRÁCI	4
2.1	Význam vzdělávání.....	4
2.2	Vysvětlení důležitosti vzdělávání účastníkům.....	5
3	KOMBINOVANÁ VÝUKA	6
3.1	Výhody kombinované výuky	6
3.2	Překážky kombinované výuky	6
3.3	Tipy pro komunikaci během kombinované výuky	7
4	JAK SE VYPOŘÁDAT S GRAMOTNOSTÍ ŽÁKŮ V OBLASTI IT	9
5	MOTIVACE A SEBEDISCIPLÍNA ÚČASTNÍKŮ.....	10
6	UDRŽOVÁNÍ VYSOKÉHO SOUSTŘEDĚNÍ ŽÁKŮ	11
7	POSKYTOVÁNÍ JASNÝCH POKYNŮ V KOMBINOVANÉ VÝUCE	11
8	PROLOMENÍ LEDŮ V NOVÝCH SKUPINÁCH ÚČASTNÍKŮ.....	12
9	AKTIVIZAČNÍ METODY	14
10	MODELOVÉ/DIDAKTICKÉ HRY	16
10.1	Tým vs. problém	17
10.2	Hraní rolí v simulovaných situacích	17
10.3	Cíle vzdělávacích her.....	18
11	HARDWARE A SOFTWARE PRO KOMBINOVANOU VÝUKU.....	19
12	VHODNÉ NÁSTROJE A APLIKACE PRO INTERAKTIVNÍ UČENÍ	21
13	TECHNICKÁ PODPORA PRO ÚČASTNÍKY	23
14	VÝUKOVÉ MATERIÁLY	24
14.1	Vytváření výukového obsahu	24
14.2	Grafická úprava - tipy pro vizualizaci.....	25
14.3	Sdílení materiálů s účastníky	26



15	PROFESIONALITA LEKTORŮ.....	27
16	HODNOCENÍ.....	29



1 ÚVOD

Tento dokument by měl podpořit učitele a školitele při práci s dospělými studenty s nižší úrovní kvalifikace. Obsahuje různé tipy a triky při výuce této cílové skupiny.

2 VZDĚLÁNÍ A JEHO NEZBYTNOST PRO ŽIVOT A PRÁCI

Vzdělávání je základním pilířem osobního a profesního růstu. Vybavuje jednotlivce základními znalostmi, dovednostmi a kompetencemi, které jsou nezbytné pro zvládnutí složitých životních a pracovních situací. V dnešním rychle se vyvíjejícím světě, kde technologie a inovace mění podobu průmyslových odvětví, je vzdělávání důležitější než kdykoli předtím.

2.1 Význam vzdělávání

Jako učitelé a školitelé si uvědomujeme, že vzdělání je pro náš život klíčové. Je však také důležité, abychom to sdělili našim žákům a studentům. Musí pochopit, proč a jak může vzdělání ovlivnit jejich život.

V následujícím textu najdete několik důvodů, které můžete sdělit svým žákům:

- **Budování pevného základu:**
Vzdělání představuje pilíř pro budování pevných základů v různých oblastech života. Umožňuje jednotlivcům získat základní gramotnost a matematické dovednosti a podporuje jejich schopnost porozumět a efektivně komunikovat. Díky pevným základům vzdělání získávají jednotlivci sebedůvěru, která jim umožňuje řešit výzvy a chopit se příležitostí.
- **Rozšiřování obzorů:**
Vzdělávání rozšiřuje obzory tím, že jednotlivce seznamuje s novými myšlenkami, kulturami a perspektivami. Vštěpuje smysl pro zvědavost, podporuje celoživotní učení a osobní růst. Zapojením do vzdělávání získávají účastníci hlubší porozumění světa kolem sebe, což podporuje empatii, toleranci a otevřenost.
- **Zvyšování zaměstnatelnosti:**
Vzdělání hraje klíčovou roli při zvyšování zaměstnatelnosti. Na stále konkurenčnějším trhu práce hledají zaměstnavatelé uchazeče disponující znalostmi a dovednostmi, které jsou

nezbytné pro úspěch. Vzdělání vybavuje účastníky kompetencemi specifickými pro dané odvětví, schopností kritického myšlení a dovedností řešit problémy, což z nich činí žádoucí kandidáty na různé profesní příležitosti.

- **Posílení osobního rozvoje:**

Vzdělání umožňuje jednotlivcům plně využít jejich potenciál. Rozvíjí kreativitu, kritické myšlení a inovace a umožňuje jim přistupovat k výzvám se záměrem hledat řešení. Vzdělávání také podporuje osobní rozvoj a podporuje základní životní dovednosti, jako je řízení času, přizpůsobivost a efektivní komunikace, které jsou neocenitelné ve všech aspektech života.

2.2 Vysvětlení důležitosti vzdělávání účastníkům

Při vysvětlování důležitosti vzdělání žákům můžete rozebrat následující aspekty:

- **Názorné příklady ze života:**

Při vysvětlování důležitosti vzdělávání účastníkům je důležité uvádět konkrétní a hmatatelné příklady. Sdílejte příběhy jednotlivců, kteří díky vzdělávání dosáhli významných milníků a osobního růstu.

- **Ukázka profesních příležitostí:**

Prokažte souvislost mezi vzděláním a profesními příležitostmi. Diskutujte o různých profesních cestách, které jsou dostupné s dosaženým vzděláním, a zdůrazněte možnost vzestupu, jistoty zaměstnání a osobního naplnění.

- **Důraz na celoživotní vzdělávání:**

Zdůrazněte význam celoživotního učení jako nepřetržitého procesu. Povzbuzujte účastníky, aby vzdělávání vnímali spíše jako neustálou cestu než jako cíl. Zdůrazněte, že vzdělávání se neomezuje pouze na formální prostředí, ale zahrnuje také neformální vzdělávací příležitosti, jako jsou semináře, online kurzy a samostudium. Povzbuzujte je, aby byli neustále zvědaví a usilovali o znalosti v oblastech, které je osobně zajímají.

- **Řešení digitálních schopností**

V dnešní digitální době jsou pro úspěch nezbytné digitální kompetence. Vysvětlete účastníkům, jak může vzdělávání překonat digitální propast a vybavit je potřebnými digitálními dovednostmi, aby se



jim dařilo na moderním pracovišti. Ukažte výhody využívání technologií, jako je zvýšení produktivity, zlepšení komunikace a lepší přístup k informacím a zdrojům.

3 KOMBINOVANÁ VÝUKA

Blended learning (kombinovaná výuka) je inovativní a praktický přístup ke vzdělávání, který kombinuje synchronní a asynchronní výuku a učení. Vzhledem k tomu, že tento přístup je již velmi často využíván (a v budoucnu bude využíván mnohem častěji), je důležité, abychom koncept kombinovaného učení přiblížili také skupině nízkokvalifikovaných studentů.

3.1 Výhody kombinované výuky

Výhody kombinované výuky jsou následující:

- **Flexibilita:** Kombinovaná výuka umožňuje studentům přistupovat k obsahu a zdrojům vlastním tempem a podle vlastního rozvrhu. Přizpůsobuje se tak různým stylům učení a preferencím.
- **Personalizace:** Umožňuje personalizovanou výuku, protože pedagogové mohou přizpůsobit obsah individuálním potřebám a poskytovat cílenou podporu.
- **Zlepšení zapojení:** Kombinace online a prezenčních prvků podporuje větší zapojení studentů, protože zahrnuje interaktivní a multimediální prvky.
- **Posílená spolupráce:** Kombinovaná výuka podporuje spolupráci mezi studenty, podporuje komunikaci a týmovou práci prostřednictvím online diskusí a skupinových aktivit.
- **Poznatky založené na datech:** Digitální nástroje v kombinované výuce usnadňují shromažďování a analýzu údajů o žácích a pomáhají pedagogům identifikovat oblasti, které je třeba zlepšit, a podle toho přizpůsobit výukové strategie.

3.2 Překážky kombinované výuky

Zejména pro skupinu studentů s nízkou kvalitací přináší kombinovaná výuka také mnoho výzev:

- **Přístup k technologiím:** Ne všichni žáci mohou mít stejný přístup k technologiím nebo internetu, což může způsobit rozdíly v jejich vzdělávacích příležitostech.
- **Technické výzvy:** Technické problémy, jako jsou problémy s připojením nebo poruchy softwaru, mohou narušit proces učení a vést k frustraci.



- **Školení pro pedagogy:** Pedagogové mohou potřebovat školení a podporu, aby mohli efektivně začlenit technologie do svých výukových metod a vytvářet poutavý online obsah.
- **Časový rozvrh:** Sladit požadavky na online i prezenční formu vzdělávání může být pro studenty i pedagogy náročné.
- **Nedostatek sebedisciplíny:** Někteří žáci mohou mít problémy se sebedisciplínou a řízením času bez tradičního prostředí třídy.

Proto je důležité na jedné straně ukázat studentům výhody kombinované výuky a na druhé straně je podpořit při překonávání problémů, kterým čelí.

Úspěch blended learningu do značné míry závisí na třech klíčových pravidlech:

- 1 **Přiřazení jednotné délky trvání všem modulům, což studentům usnadňuje přizpůsobit se formátu.**
- 2 **Poskytnutí studijního průvodce, který studentům pomůže přizpůsobit tempo učení a zabrání jim, aby se učili příliš rychle. Průvodce slouží také jako motivační nástroj tím, že stanoví jasné milníky učení.**
- 3 **Zavedení kontroly progresu učení krátce po prvním sezení vedeném instruktorem pomáhá vrátit studenty zpět na správnou cestu a umožňuje včas reagovat na obavy a otázky.**

Tato pravidla byla vyzkoušena a prokázala, že významně přispívají k úspěchu programů kombinovaného vzdělávání.

3.3 Tipy pro komunikaci během kombinované výuky

Komunikace je klíčová v každém vzdělávacím prostředí. Určuje váš vztah se studenty a přímo ovlivňuje jejich zapojení a motivaci k učení.

Přestože existují určité podobnosti mezi komunikací tváří v tvář (F2F) a online, probereme hlavní rozdíly.

Non-verbální komunikace je v obou případech velmi důležitá. Nicméně v osobní komunikaci (F2F) je ještě důležitější: oblečení, které máte na sobě, způsob, jakým užíváte ruce, výraz obličeje, vaše pozice vůči druhé osobě. To vše má vliv na vaši komunikaci.



Vždy je **lepší komunikovat ve stejné úrovni očí**, nemáchat příliš rukami a snažit se usmívat, přikyvovat a věnovat pozornost žákům. Je důležité, aby se cítili **příjemně a cítili pochopení**.

Pokud jde o online komunikaci, je třeba vzít v úvahu následující aspekty:



Při online komunikaci není úplně snadné správně používat ruce, protože se obvykle neobjevují na kameře. Důležité je přikyvovat, když druhá osoba mluví, a neodvracet pohled od obrazovky. Žák musí mít pocit, že mu věnujete pozornost. Když odvrátíte pohled od obrazovky, ať už na telefon nebo na někoho jiného, kdo je s vámi v místnosti, osoba, která mluví na obrazovce, má pocit, že zůstala sama.

Když mluvíte se studenty online, je lepší mluvit přímo do KAMERY, a ne na obrazovku. To dodá vašim žákům trochu více kontaktu, protože budou mít pocit, že se díváte přímo na ně.

Při online komunikaci je důležité mít zapnutou kameru a svůj obličej uprostřed obrazovky. Je pravda, že někteří žáci se mohou účastnit vaší online výuky s vypnutou kamerou. Proto je vhodné je vyzvat, aby si kameru zapnuli, nicméně je k tomu nemůžete nutit. Možná jim můžete po hodině osobně zavolat a zeptat se jich na důvod, proč kameru nezapnuli nebo nemohli zapnout, abyste se společně pokusili najít vhodné řešení.

V online komunikaci je také důležité dobře artikulovat a ujistit se, že vám všichni studenti porozuměli. Důležitou roli hraje také váš tón a výška hlasu. Musíte si být vědomi toho, že někteří z vašich online studentů vám mohou obtížně rozumět nebo vás slyšet.

Vzhledem k tomu, že se jedná o dospělé osoby s nízkou kvalifikací, je důležité, aby komunikace probíhala jasně a s respektem. Měli bychom si být vědomi toho, že nebudeme používat sarkasmus

nebo humor, pokud si nejsme stoprocentně jisti, že jej žáci správně pochopí. Je lepší být neutrální, než se snažit být vtipný.

Na začátku každého kurzu, a zejména u studentů, kteří se dlouho aktivně nevzdělávali, je vhodné stanovit určitá pravidla komunikace. Kdy mluvit, jak klást otázky, zdvořilé vyjadřování atd. Ale také, a v online komunikaci navíc, je důležité dohodnout se na komunikačních kanálech. Budeme používat WhatsApp, e-mail nebo třeba Slack? Budeme učitele přerušovat, zvedat virtuální ruku nebo pokládat své otázky do chatu? Když se na těchto věcech dohodnou všechny strany na začátku kurzu, bude komunikace plynulejší a efektivnější.

4 JAK SE VYPOŘÁDAT S GRAMOTNOSTÍ ŽÁKŮ V OBLASTI IT

Evropská komise definuje digitální gramotnost jako:

"Digitální gramotnost zahrnuje bezpečné, kritické a zodpovědné používání digitálních technologií a jejich zapojení pro účely vzdělávání, odborné přípravy, práce a fungování ve společnosti. Zahrnuje informační a datovou gramotnost, komunikaci a spolupráci, tvorbu digitálního obsahu (včetně programování), bezpečnost a řešení problémů."

Kombinovaná výuka téměř vždy zahrnuje prvky online a/nebo digitální výuky. Proto je nezbytné, aby žáci měli minimální úroveň IT gramotnosti. V opačném případě pro ně může být způsob, jakým je kurz prezentován (online/digitálně), obtížnější než samotný obsah kurzu.

Při výuce dospělých studentů s nízkou kvalifikací NELZE předpokládat vysokou úroveň IT gramotnosti. Obvykle je to spíše naopak. Mohou v pohodě hrát hry, posílat WhatsApp, dívat se na Instagram nebo YouTube na svém chytrém telefonu, ale to neznamená, že umí pracovat se systémy pro správu výuky, aplikacemi pro sdílené učení nebo se připojit a účastnit výuky v Teams nebo Zoom.

Pokud má žák nedostatek správných digitálních dovedností, je z digitálního vzdělávání vyloučen. Toto vyloučení může mít za následek méně vzdělávacích příležitostí a nižší úroveň zaměstnatelnosti.

V průběhu celého kurzu, ale hlavně na jeho začátku, se snažíme žáka co nejvíce podpořit.

Některé tipy jsou:



- Vyzvěte studenta, aby se zúčastnil několika online lekcí z kurzu Access2Learn. Projděte s ním první modul a povzbudte ho, aby další části absolvoval svým vlastním tempem.
- Vysvětlete veškerou IT terminologii, se kterou se studenti mohou během kurzu setkat. Vysvětlete jim ji co nejjednodušeji a ujistěte se, že jí rozumí. Vysvětlete také rozdíly nebo podobnosti mezi jednotlivými slovními pojmy. Slovní spojení jako kombinovaná výuka, systém řízení výuky, distanční výuka, převrácená třída nebo online výuka mohou znít jednoduše pro vás, ale mohou být matoucí pro vašeho dospělého studenta s nízkou kvalitací.
- Dbejte na to, abyste vždy používali stejnou terminologii, a vytvořte pro studenty slovníček pojmů.
- Mějte s žáky trpělivost. Někteří potřebují více času na to, aby si zvykli na nové učební prostředí, a mohou potřebovat individuální pomoc.
- Navažte se studenty dobrý vztah a procvičujte aktivní naslouchání. V tomto případě je důležité být proaktivní a analyzovat možné potíže, se kterými by se vaši žáci mohli setkat. Nezapomeňte, že jsou dospělí a mohou se stydět přiznat, že některé "jednoduché" věci z oblasti IT neznají nebo jim nerozumějí.
- NIKDY si nedělejte legraci z žáka, který nerozumí nebo má problém s IT. Buďte trpěliví a znovu vysvětľujte. Někdy možná bude nutné uspořádat s žáky individuální sezení, abyste jim pomohli překonat problém než to udělat před celou třídou.

Při pomoci dospělým studentům s jejich IT gramotností nejde ani tak o to, CO je naučit nebo s čím jim pomoci, **ale hlavně o to, JAK.**

5 MOTIVACE A SEBEDISCIPLÍNA ÚČASTNÍKŮ

Podpora motivace a sebedisciplíny studentů během online výuky může být náročná, ale zde je několik tipů, jak motivaci udržet:

- **Stanovte jasná očekávání:** Stanovte jasné pokyny a očekávání ohledně chování studentů během online výuky. Tato očekávání jasně sdělte na začátku kurzu a pravidelně je studentům připomínejte. Sdělte studentům, kdy mají být kamery zapnuté a kdy vypnuté. Připomeňte studentům, aby při studiu doma nedělali domácí práce.
- **Podporujte pozitivní a inkluzivní online vzdělávací prostředí:** Vytvořit pozitivní a inkluzivní atmosféru, ve které se studenti cítí dobře a jsou motivováni k účasti. Podporujte spolupráci,



aktivní zapojení a respektující komunikaci mezi studenty. Poskytněte studentům příležitost sdílet své nápady a myšlenky během online diskusí nebo prostřednictvím společných projektů.

- **Poskytujte pravidelnou zpětnou vazbu:** Uznávejte a oceňujte jejich úsilí a úspěchy. Podporujte zpětnou vazbu a vzájemnou interakci mezi kolegy, abyste vytvořili pocit společenství a podpory.

6 UDRŽOVÁNÍ VYSOKÉHO SOUSTŘEDĚNÍ ŽÁKŮ

Pro dospělé s nízkou kvalifikací je obvykle obtížné udržet soustředění během výuky, a to i při výuce ve třídě nebo v seminární místnosti. V online lekcích je to pro ně ještě obtížnější. Při učení nebo účasti na videokonferenci doma je mohou rozptylovat různé věci (např. telefon, rodina apod.). Mohou mít také technické problémy a učení s digitálními zařízeními je mnohem více vyčerpávající než ve třídě. Je tedy důležité, abychom jako učitelé podporovali žáky v udržování jejich vysoké motivace.

Zde najdete několik tipů pro výuku:

- **Používejte všestranné a rozmanité výukové metody:** Zapojte různé výukové metody, abyste studenty zaujali a motivovali. Využívejte multimediální zdroje, krátká videa, interaktivní aktivity a příklady z reálného života, aby byla výuka zajímavější a přiblížená. Zvažte zakomponování her, kvízů, anket, padletů a přestávkových místností, abyste podpořili aktivní účast.
- **Stanovte si cíle a sledujte jejich plnění:** Pomozte studentům stanovit si dosažitelné cíle v oblasti učení a poskytněte jim nástroje pro sledování jejich pokroku. Rozdělte větší úkoly na menší, zvládnutelné kroky a poskytněte jim návod, jak je splnit. Oslavujte milníky a úspěchy na vzdělávací cestě pro udržení motivace.
- **Poskytněte studentům možnost volby a samostatnosti:** Dejte studentům možnost odevzdat úkoly jako videa nebo texty.

7 POSKYTOVÁNÍ JASNÝCH POKYNŮ V KOMBINOVANÉ VÝUCE

V kombinovaných kurzech se studenti někdy učí samostatně a/nebo doma, a proto není učitel vždy k dispozici pro zodpovězení rychlých dotazů. Proto je velmi důležité, abychom pro tyto úkoly připravili instrukce, které budou velmi podrobné a snadno pochopitelné. Studenti musí být schopni s těmito pokyny snadno pracovat.

Zde najdete několik tipů pro přípravu pokynů:

- **Přizpůsobte pokyny:** Uvědomte si, že každý žák je jedinečný a může vyžadovat různé přístupy, aby pochopil úkol a udržel si motivaci a disciplínu. Poznejte své studenty individuálně a zohledněte jejich zájmy, silné stránky a styly učení.
- **Používejte ústní a písemné pokyny:** Pokyny dávejte písemně, ale také ústně. To lze provést při osobním setkání a/nebo na videu.
- **Otestujte pokyny:** Než necháte žáka pracovat samostatně, ukažte pokyny alespoň jednomu z nich. Zeptejte se ho, zda je vše jasné, nebo zda je třeba provést úpravy.
- **Vyzkoušejte, zda kolega rozumí vašim pokynům:** Požádejte ho, aby si instrukce prošel a řekl vám, zda jsou jasné, nebo zda by něco změnil.
- **Zvažte, zda je lepší krátký pokyn než dlouhý:** Pokyny by měly být podrobné a srozumitelné, ale zároveň ne příliš dlouhé. Pokud je návod příliš dlouhý, mohou být žáci zahlceni a ztratit motivaci.
- **Pokud je v pokynech několik kroků, očísľujte je:** Díky očíslování kroků je pro lidi s nízkou kvalifikací snazší postupovat podle kroků a nezapomenout na žádný úkol.

8 PROLOMENÍ LEDŮ V NOVÝCH SKUPINÁCH ÚČASTNÍKŮ

Při vytváření nové skupiny nebo týmu lidí převládá na začátku společné práce nejistota a ostych. Pokud se lidé navzájem dobře neznají, panuje ve skupině nejistá a nervózní atmosféra. Hry na prolomení ledů "Icebreaker" jsou zjednodušená cvičení, která mají skupinám pomoci překonat tyto obavy a pocity nejistoty. Pomáhají také členům skupiny orientovat se v nových situacích, které mohou ve skupině a při poznávání kolegů nastat.

"Icebreakers" podporují skupinu v dosažení fungujícího a spolupracujícího týmu. Mnoho tipů najdete na internetu nebo v knihách. Také v koncepcích workshopů tohoto projektu lze nalézt mnoho aktivit.

V následujícím textu najdete příklad hry na prolomení ledů při osobní výuce:

Tečky v pohybu

Popis: Hudba pomáhá vytvořit příjemné prostředí pro hraní a pomáhá hráčům spontánněji se projevovat. Hudba v této hře nehraje významnou roli, ale usnadňuje a zpestřuje ji.

Počet osob: 10 a více hráčů.

Hrací doba: 10-20 minut.

Úvod do hry: Hráči se volně pohybují po místnosti a na pozadí hraje hudba. Moderátor zastaví hudbu a vyzve účastníky, aby během následujících 20 sekund provedli určitou akci. Každý musí úkol provést okamžitě. Když se hudba opět spustí, účastníci se vrátí k tanci, dokud není zadán další úkol. Tyto úkoly lze přizpůsobit konkrétnímu tématu, činnosti nebo schopnostem hráčů. Toto cvičení lze také využít k rozdělení hráčů do skupin podle konkrétních dovedností.

Příklady úkolů:

- Potřeste si rukou s co největším počtem lidí.
- Dotkněte se čtyř stěn místnosti.
- Dostaňte se do skupiny lidí se stejnou barvou vlasů nebo očí, jakou máte vy.
- Rozdělte se do skupin podle měsíce narození.
- Vytvořte skupiny po čtyřech a sdílejte svá očekávání.

Tip: Dbejte na bezpečnost účastníků. Při plánování úkolů je třeba zohlednit případné problémy s pohyblivostí nebo jiné handikepy účastníků.

Online schůzky, virtuální konference a digitální workshopy se staly nepostradatelnými. Ve srovnání s offline akcemi je pro účastníky často obtížnější se ve virtuálním prostředí rozehtát a zapojit do diskuse.

Zejména při digitálních schůzkách přes Zoom, Teams, Skype atd. hrozí, že účastníci nebudou aktivní. Dobrý online workshop však klade důraz na interakci a výměnu názorů. Proto je důležité mluvit jasně a v krátkých větách a co nejvíce obměňovat obsah. Nic nezabíjí pozornost posluchačů více než monotónní hlas předčítající slidy prezentace. Atmosféru pomohou uvolnit praktické příklady a aktivity. Naplánujte si proto na online sezení aktivity typu icebreaker, do kterých se mohou živě zapojit všichni účastníci a přispět svým pohledem na věc. Uvidíte, že nadšení je nakažlivé, stejně jako humor a zábava.

9 AKTIVIZAČNÍ METODY

Aktivizační vyučovací metody uplatňuje učitel ve výuce, kdy žák aktivně, vědomě a uvědoměle třídí data. Třídí je do poznatkových struktur, analyzuje, porovnává a hodnotí informace, učí se samostatnosti a tvořivosti a rozvíjí svou osobnost.

V současné době zažívají aktivizační metody renesanci, a to nejen z pedagogických a psychologických důvodů, ale zejména z důvodů sociálních. Moderní společnost bývá často označována jako znalostní společnost, informační společnost založená na znalostech, jejímž charakteristickým rysem je obrovský nárůst informací, v níž jsou informace a znalosti hlavními hybnými silami jejího rozvoje. Tato "informační exploze" tlačí na školy, aby se s nárůstem znalostí vyrovnávaly metodami, které dosud převládaly, tj. jejich memorováním. Tuto záplavu informací však již žák nemůže tímto způsobem vstřebat, protože se z nich stává balast, který nemá žádný užitek, ale pouze žáky přetěžuje a frustruje. Je třeba hledat nové cesty, vést žáky k aktivitě, pomáhat jim informace třídít a využívat. V této souvislosti se hovoří o potřebě nové kultury vyučování a učení. V novém zaměření školní práce přicházejí ke slovu aktivizační metody, které se již v minulosti osvědčily.

Činnost žáků není sama o sobě cílem vzdělávání, protože může být pouze vnější nebo zdánlivou činností, která nepřispívá k dosažení vyššího stupně osobního rozvoje. Aktivizace žáků ve vzdělávacím procesu znamená zaměření na rozvoj osobnosti, na růst kompetencí a na dosahování stále vyšších obzorů. Aktivita není konečným výsledkem vzdělávání, ale prostředkem neustálého růstu a nezbytným procesem zdokonalování osobnosti. Poukázali jsme na to, že aktivita se mění v samostatnou práci, kdy žák sice pod dohledem učitele, ale postupně stále více bez cizí pomoci, zvládá vzdělávací situace s cílem úplného osvobození od přímého vedení a ovlivňování. Činnost se tak stává nezbytnou podmínkou rozvoje osobnosti, výchovným činitelem, který tvoří základ a východisko všech životních projevů.

Existuje mnoho aktivizačních metod, postupů a variant, zejména ve firemním vzdělávání a vzdělávání dospělých.

- **Metody diskuze**

Společným rysem všech forem a variant diskusních metod je vzájemná komunikace, při níž si účastníci vyměňují názory na dané téma, argumentují a společně tak dospívají k řešení diskutovaného problému.

- **Heuristické metody** (heureka, z řečtiny: našel jsem, objevil jsem)

Souvisí se základní výbavou člověka hledat, orientovat se, řešit své potřeby metodou pokusů a omylů, jde o hledání strategie při řešení problémů na základě dostupných informací s využitím logických postupů. Ve školním vzdělávání se heuristika často uplatňuje jako metoda řešení problémů (učení objevováním), která může mít různou úroveň obtížnosti, a je tedy použitelná pro jakoukoli věkovou skupinu.

- **Situační postupy**

Tyto metody se zaměřují na řešení reálných problémů, například metoda analýzy, řešení konfliktů atd. Původně se používaly v právní a ekonomické oblasti, postupně se dostaly i do středních a základních škol, ale musely být přizpůsobeny schopnostem a zájmům žáků. Podstatou situačních metod je řešení problémového případu bez jednoznačného výsledku.

- **Metody inscenace**

Inscenační metody vycházejí z antických tradic předvádění různých událostí, legend a mýtů v modelových situacích (antické drama). Ve výchově jsou různé situace a role ztvárňovány se vzdělávacími a výchovnými záměry (např. Schola ludus J. A. Komenského). Rozlišují se strukturované (se scénářem) a nestrukturované (bez podrobného scénáře) inscenace, mnohostranné hraní rolí apod.

- **Didaktické hry**

Hra je specifický druh činnosti, který je společný lidem a vyšším živočichům v raném stádiu vývoje, ale provází člověka v různých formách po celý život. Zahrnuje jak racionálně-kognitivní a motorickou oblast, tak emocionální a imaginativní oblast; má hodnotu sama o sobě a nesleduje žádný konkrétní cíl.

- **Práce s textem**

Práce s textem má dlouhou tradici a řadu osvědčených technik, ale i dnes je třeba ji podporovat a zdokonalovat. Stále je třeba učit žáky číst s porozuměním, dělat si výpisky a orientovat se v množství informací. V současné době je snaha spojit čtení a psaní s kritickým myšlením, které zahrnuje komplexnější přístupy k práci s textem, rozvíjení myšlenkových procesů, ale také logické vyjadřování vlastních myšlenek (ústních, písemných i grafických).

- **Myšlenkové mapy**

Názorný způsob učení se prosazoval vždy, ale dnes se uplatňuje s novým důrazem. Myšlenkové mapy spočívají v zapojení obou hemisfér do učení, v grafickém uspořádání myšlenek a ve zdůraznění vzájemných souvislostí mezi pojmy. Myšlenkové mapy usnadňují logické osvojování poznatků, poskytují celkový pohled na probíranou látku, učí systematickému myšlení a vytvářejí vizuální síť vztahů.

- **Skupinové metody**

Tyto aktivizující metody zahrnují formy výuky/učení, při nichž spolupracuje více žáků. Tato skupinová práce někdy zahrnuje metody s tématy, která se probírají v jiných kontextech, např. brainstorming, brainwriting apod. Ve školní výuce se osvědčuje práce ve dvojicích, která často přechází v práci v malých skupinách. Aktivizační potenciál mají také semináře, výstavy, postery apod.

10 MODELOVÉ/DIDAKTICKÉ HRY

Herní situace mají pro pedagogiku velký význam; v současné době se využívají ve školním vzdělávání a celoživotním učení. Hra má různá poslání a různá pojetí. Je to forma činnosti, která se liší od práce a učení.

Zvláštní kategorií her jsou didaktické hry, které využívají silné motivace účastníků ke vzdělávacím účelům. Zatímco hry obecně vedou k činnostem, které musí být produktivní, didaktické hry záměrně navozují produktivní činnosti a rozvíjejí myšlení, protože jsou založeny na **řešení problémových situací**. Opakování určitých her nebo jejich fází lze přitom přímo využít k učení. Didaktickou hru lze **definovat jako seberealizaci žáků, která se řídí určitými pravidly a sleduje vzdělávací cíle**. Pokud se při jakékoli činnosti hodnotí její výsledek podle pořadí účastníků, jedná se o soutěž. Pedagogicky nejefektivnější jsou soutěživé hry, které zvyšují dynamiku (četnost) činností a spojují přirozeně pojatou a nutnou dělbu práce ve skupinách s velkým zájmem o konečný výsledek (hodnocení). Hry a

soutěže jsou založeny na mnohonásobné, vysoce účelné (věcné) a za daných podmínek zcela přirozené (spontánní) komunikaci.

Didaktická hra je obdobou spontánní činnosti dětí a dospělých, kteří sledují didaktické cíle. Může se odehrávat ve třídě, v tělocvičně, na hřišti, na vesnici nebo v přírodě. Má svá vlastní pravidla a vyžaduje průběžné řízení a závěrečné hodnocení. Je určena pro jednotlivce i skupiny žáků a role pedagogického vedoucího se pohybuje od hlavního organizátora až po pozorovatele. Její výhodou je, že je podnětná, protože vzbuzuje zájem, zvyšuje zapojení účastníků do prováděných činností, podporuje jejich tvořivost, spontánnost, spolupráci a soutěživost, nutí je využívat různé znalosti a dovednosti a zapojuje životní zkušenosti. Některé didaktické hry se blíží modelovým situacím z reálného života.

Dospělí mají ke hře jinou motivaci než děti. Rádi si hrají, **ale potřebují vědět, proč to dělají a jaký je výchovný cíl.** Hraní nemůže být jen neproduktivní zábava. Do popředí se tak dostává analýza, která probíhá po skončení hry. Je to zpětná vazba, která může být užitečná pro každodenní životní situace.

10.1 Tým vs. problém

Mnoho dospělých motivuje ke hře výzva. Proto jsou pro dospělé vhodné hry typu "tým versus problém", protože vyžadují dovednosti a zkušenosti celého týmu lidí, kteří společně hledají řešení. Při těchto výzvách je konečný cíl znám, zatímco nalezení způsobu, jak tohoto cíle dosáhnout, je v rukou členů skupiny, kteří ho musí dosáhnout sami. Taková hra vede k získání zkušeností, které mohou účastníci využít ve své praxi. Během hry mohou účastníci experimentovat; nemusí se obávat, že udělají chybu, protože se neprojeví v jejich profesním životě a zůstane pouze chybou ve hře.

10.2 Hraní rolí v simulovaných situacích

Hry jsou obvykle součástí souboru aktivizačních metod ve vzdělávání dospělých. Hra se však objevuje také v metodách simulace, inscenace a hraní rolí. Modelové situace pomáhají účastníkům osvojit si nějaký postup nebo procvičit praktickou dovednost. Hry pro řešení modelových situací bývají nadměrně fiktivní a obvykle se odehrávají v prostředí, které by mělo účastníkům poskytnout potřebný nadhled.

Používají se například hry, ve kterých mají hráči protichůdné zájmy a snaží se obhájit své pozice. Prostřednictvím hry **se účastníci mohou naučit, jak diplomaticky řešit spory na pracovišti**, ale i v jiných oblastech svého života. Pozorování účastníků během hry umožňuje určit, kdo je ve skupině submisivní, kdo dominantní, kdo má tendenci vést a kdo se raději nechá vést. V rámci vyhodnocení

hry lze analyzovat, kdo je v příběhu nejvíce a kdo nejméně sympatický, které strategie se osvědčily a které ne, co si účastníci během hry uvědomili a jak to uplatňují ve svém reálném životě.

10.3 Cíle vzdělávacích her

Cílem hry je navázat kontakt mezi lidmi ve skupině, zlepšit komunikaci, podpořit kreativitu, podpořit sebezpoznání, trénovat spolupráci nebo prohloubit probírané téma. Důležitým bodem vzdělávacích her je **ZÁŽITEK**. Výzkumy ukazují, že znalosti, které máme spojené s emocemi, nám zůstávají v paměti déle. Může to být například radost z toho, že účastník na něco samostatně přišel. Takové znalosti mají pro účastníka vyšší hodnotu než učivo, které je mu předkládáno v hotové podobě.

Některé hry jsou vhodné na začátku kurzu pro seznámení, jiné na konci kurzu pro zpětnou vazbu. Některé hry podporují soustředění, jiné slouží k relaxaci. Při výběru hry bychom měli mít vždy na paměti cíl, který sledujeme.

Cíle modelových her:

- **Icebreakers**
Prolomí ledy, odstraní nejistotu a ostych. Jsou to hry, které pomáhají účastníkům lépe a upřímněji se vyjadřovat.
- **Vzájemné seznamování**
Během her se o sobě účastníci dozvědí více informací, od jmen až po osobní údaje. Je to skvělý způsob, jak začít workshop!
- **Budování důvěry**
Hry a aktivity mohou pomoci skupině lépe spolupracovat jako tým. Pokud se kolegové ve skupině spřátelí, vzniká nová forma důvěry. Členové skupiny se během her učí důvěřovat jeden druhému.
- **Řešení konfliktů**
Hry jsou cenným nástrojem, který pomáhá řešit konflikty ve skupině.
- **Odhalování skrytých problémů**
Při práci ve skupině se mohou objevit problémy, o kterých dosud nikdo nevěděl.
- **Vyvažování**

Hry pomáhají vyrovnávat situaci. Vyvážení může být užitečné, když skupina čelí výzvě nebo činnosti vyžadující kreativitu.

- **Posouvání hranic**
Při hraní her si účastníci mohou ve skupině a v bezpečném prostředí vyzkoušet, jaké jsou jejich vlastní hranice a limity.
- **Pedagogické dovednosti**
Hry zlepšují schopnosti diskutovat a klást otázky a také dovednosti leadershipu.
- **Uvolňující nebo povzbuzující hry**
Hry pomáhají změnit energetickou hladinu skupiny a pomáhají členům relaxovat po náročné práci. Hry lze také použít k pročištění ospalé atmosféry ve skupině.
- **Řešení problémů**
Hry lze využít jako nástroje při řešení problémů.
- **Relaxace a smích**
Hry pomohou uvolnit emoce, ať už v pozitivním smyslu jako smích nebo radost, tak v negativním jako je hněv a frustrace.

Hry a cvičení mohou simulovat reálné zkušenosti a pomoci nám přemýšlet o využití znalostí. Mohou také vnést určitou míru složitosti nebo kladení otázek, a tím stimulovat proces akce-reflexe-akce v průběhu celého procesu učení. Do dobré hry nebo cvičení se zapojí všichni ve skupině, aby ji podpořili. Účelem je maximalizovat účast a umožnit co největšímu počtu lidí vyjádřit se jedinečným způsobem. Jsou podporovány individuální názory a vyjadřování, které mohou skupině přinést synergii prostřednictvím akce. Poskytují společný základ pro dobře fungující skupinu a vytvářejí příznivé podmínky pro růst participativního chování a demokratického ducha.

11 HARDWARE A SOFTWARE PRO KOMBINOVANOU VÝUKU

Pro fungování kombinovaného přístupu k učení je důležité zvážit jak hardwarové komponenty, tak používaný software. Zde je stručný přehled nejdůležitějších bodů.

Pokud jde o hardware, zvažte následující:

Ujistěte se, že každý žák má spolehlivý počítač nebo že jsou k dispozici počítače, které si mohou žáci zapůjčit.

Zajistěte také stabilní připojení k internetu pro koncepty kombinované výuky.

Ujistěte se, že se žáci navzájem vidí a slyší. Před zahájením kurzu kombinované výuky otestujte mikrofony a kamery vlastní i žáků.

Požadavky na software se v zásadě neomezují - pracujte s co nejširší škálou nástrojů, které budou žáky motivovat k učení! Abyste vytvořili fungující prostředí pro kombinovanou výuku, je třeba zvážit několik základních věcí:

- Používejte systém řízení výuky (LMS): Vaše organizace již může nabízet nástroj LMS pro podporu a správu vzdělávacích procesů vašich studentů. Známým příkladem je Moodle. Pokud chcete vyzkoušet jiný bezplatný nástroj, zkuste např. [edapp](#).
- Vyberte si **videokonferenční nástroj**, který vyhovuje vám i vašim žákům, například Google Meet, Microsoft Teams nebo Zoom. To vám umožní organizovat online výuku interaktivně a efektivně. Pokud nemáte možnost nastavit systém LMS nebo potřebujete další platformu pro sdílení dat a zpětné vazby, použijte nástroje, jako je Disk Google nebo Dropbox.
- Používejte **kreativní nástroje pro tvorbu obsahu**. Studenti budou více zaujati, pokud bude obsah zajímavý a kreativní. Například aplikace Canva umožňuje snadno vytvářet poutavé výukové listy nebo prezentace. Můžete používat předdefinované šablony a měnit text.
- Žákům můžete také ukázat některé **nástroje pro organizaci výuky nebo skupinové práce**. Mohou je používat k vytváření seznamů úkolů, ke koordinaci všech úkolů a ke vzájemné komunikaci při skupinové práci. Jedním z příkladů je Trello.
- Měli byste také studentům ukázat **platformy pro samostudium**. Je pro ně přínosné, když vědí, kde mohou najít další informace týkající se obsahu kurzu. Mohou například sledovat videa na YouTube nebo využívat otevřené vzdělávací zdroje.

V následujícím textu najdete několik **praktických tipů a triků pro úspěšné kombinované vyučování**:

- Stejně jako při prezenční výuce je důležité mít **dobrou strukturu výukového obsahu**. Plánujte prezenční a online výuku předem. Promyslete si, který **obsah je obzvláště vhodný pro online výuku** a který je třeba zohlednit v hodině ve třídě.
- **Pravidelná komunikace a výměna zkušeností** jsou pro úspěšnou výuku nezbytné. Ujistěte se, že vás žáci mohou zastihnout v dohodnutém čase, a sdělte jim, jak vás mohou co nejdříve kontaktovat. Motivujte také žáky ke sdílení svých myšlenek, otázek a zkušeností s ostatními žáky a povzbuzujte je k tomu prostřednictvím jednoznačných úkolů.
- **Interaktivní prvky** mají pozitivní vliv na úspěšnost žáků při učení. Kombinovaná výuka může využívat řadu různých prvků. Podpořte výuku podcasty nebo videi, abyste podpořili další přemýšlení a porozumění. Zařaďte grafiku nebo kvízy, aby byl obsah pestrý.
- **Skupinové práce** nelze provádět pouze offline, ale také během online výuky nebo jako asynchronní výuku. K organizaci skupinových prací během vyučovací hodiny můžete využít přestávkové místnosti nebo můžete studentům zadat domácí úkoly, které mohou vypracovat ve skupině. Skupinové práce snižují pocit osamělosti během kombinované výuky a zvyšují motivaci vašich žáků.
- Nezapomeňte poskytnout studentům **možnost vyjádřit** vlastní zkušenosti s online vzděláváním. Při prezenční výuce si všimnete, pokud někteří mají problémy nebo jsou nespokojeni, a můžete reagovat na jejich potřeby. V online třídách je to obtížnější a nástroje pro zpětnou vazbu vám mohou pomoci zvládnout frustraci studentů.
- **Dobře se připravte na online setkání** se studenty. Ujistěte se, že si nastavení můžete předem vyzkoušet s kolegou. Zkontrolujte, zda váš mikrofon a kamera budou fungovat se zvoleným videokonferenčním nástrojem. Využívejte funkce různých nástrojů. Sdílení obrazovky vám umožní sdílet prezentaci nebo jiný obsah. Existují funkce pro zapojení účastníků, jako je zvedání rukou, krátké ankety, nebo využití přestávkových místností, jak bylo uvedeno výše.

12 VHODNÉ NÁSTROJE A APLIKACE PRO INTERAKTIVNÍ UČENÍ

Pro interaktivní výuku je k dispozici nespočet nástrojů. Je důležité vybrat si takový, který bude sloužit vzdělávacím potřebám kurzu, ale zároveň bude uživatelsky přívětivý pro vaše dospělé studenty. Někdy je lepší **zůstat u několika dobře fungujících nástrojů**, než v každé třídě používat nové. Tím byste přesunuli pozornost od účelu vašeho kurzu (výukových cílů) k novým nástrojům a pomůckám, které se objevují v každé třídě.

Obecně existuje několik důvodů, proč používat nástroje v interaktivní výuce:

Videokonference/online výuka

Nové nástroje se objevují téměř každý den, přestože některé nástroje většina učitelů a žáků zná nejlépe:

- Zoom
- Microsoft Teams
- Google Meet

Před zahájením kurzu je důležité informovat studenty o nástroji, který budete používat. Můžete jim poslat **videonávod**, jak jej používat, a nabídnout **osobní pomoc** v případě, že ji budou potřebovat.

Systém řízení výuky

Jedná se o nástroj, který podporuje vývoj, realizaci, hodnocení a správu kurzu. Některé z těchto nástrojů mohou být velmi komplexní, s mnoha funkcemi pro studenty i učitele. Je velmi důležité zajistit, aby **VŠICHNI** žáci věděli, jak je používat, a měli tak jistotu, že je využijí co nejlépe. Velmi dobrým nápadem je proto zasílání výukových videí a **strávení nějakého času ve třídě, aby si na LMS zvykli**.

Některé nástroje pro řízení výuky (LMS), které můžete použít, jsou:

- Google Classroom
- Desire2Learn
- Moodle
- Instructure Canvas

Nástroje pro spolupráci

Online spolupráce mezi žáky a/nebo s učitelem je jedním z nejsilnějších prvků digitálního vzdělávání.

Tyto nástroje nabízejí větší flexibilitu a možnost pracovat nezávisle na sobě na stejném úkolu/dokumentu. Opět je důležité, aby se všichni žáci cítili při používání nástroje pohodlně a aby se v jednom kurzu nepoužívalo příliš mnoho různých nástrojů.

Nástroje pro spolupráci lze použít k brainstormingu, plánování, psaní, úpravám, tvorbě prezentací atd.

Mezi oblíbené nástroje patří:

- Pro brainstorming a myšlenkové mapy: Miro, Mindmeister, Padlet
- Pro texty (plánování, psaní a úprava): Etherpad, Google Docs, Word (Office 365)
- Prezentace: Google Slides, Keynote, Canva, PowerPoint (Office 365)
- Design: Canva

Zpětná vazba/kontrola znalostí

Pomocí nástrojů lze snadno požádat studenty o zpětnou vazbu a/nebo si příjemným a hravým způsobem ověřit, co se naučili.

Některé nástroje pro zpětnou vazbu jsou: Mentimeter nebo Slido.

Nejoblíbenějším nástrojem pro personalizaci online kvízů je Kahoot.

13 TECHNICKÁ PODPORA PRO ÚČASTNÍKY

Vzhledem k tomu, že úroveň digitálních schopností účastníků kurzu může být poměrně nízká, je povinností učitele nabídnout jim technickou podporu. Učitelé mají v kontextu kombinované výuky mnoho možností, jak nabídnout účastníkům kurzu podporu v případě technických problémů. Lze přijmout následující opatření:

- Na začátku kurzu informujte studenty, **kdy budete k dispozici** v případě technických problémů.
- Na jednu stranu můžete sdílet své telefonní číslo jako **kontakt** a uvést, že jste k dispozici v určitých hodinách. Na druhou stranu je nutné sdílet e-mailovou adresu. To umožní žákům směřovat na vás méně naléhavé dotazy.
- Stanovte pro žáky **určitá pravidla pro řešení technických problémů**.
- První lekci (lekce) věnujte **vysvětlení různých nástrojů**, které se budou používat v kurzu kombinovaného učení. Otevřete je společně s žáky a proklikejte se jimi, aby již neměli strach tyto neznámé nástroje používat. Poukažte na to, že žáci mohou také nahlédnout do stránek nápovědy jednotlivých nástrojů.

- V každé prezenční hodině ve třídě byste se měli **aktivně ptát studentů, zda se během samostudia nebo online výuky setkali s nějakými problémy**. To dává každému studujícímu možnost podělit se o své nejistoty nebo obavy.
- V systémech pro řízení výuky můžete nastavit možnost **vzájemného sdílení informací a problémů mezi studenty**, například chat. Tuto funkci lze využít v případě technických problémů, např. pokud nejste k dispozici.
- **Odkázat na známé problémy**, které se vyskytly v předchozích výukových situacích. Pokud je to možné, shrňte nejčastější problémy a jejich řešení do dokumentu a dejte tento dokument k dispozici žákům.
- **Vyzvěte studenty, aby si předtím, než se na vás obrátí, přečetli dokument o běžných problémech** nebo se zeptali ostatních studentů, než se vás pokusí kontaktovat telefonicky nebo e-mailem.

V neposlední řadě je nutné **poskytnout žákům možnost zpětné vazby**. To lze provést rozesláním hodnotícího dotazníku nebo realizací kvízu na konci lekce. Tímto způsobem lze kombinovanou výuku neustále zlepšovat, což povede k vyšší motivaci studujících.

14 VÝUKOVÉ MATERIÁLY

Příprava výukových materiálů pro online nebo kombinovanou výuku vyžaduje pečlivé plánování a strategii. To platí i pro úpravu stávajících materiálů pro tento účel.

14.1 Vytváření výukového obsahu

Při vytváření obsahu pro účely kombinované výuky byste měli zvážit následující aspekty:

- Stejně jako při prezenční výuce je třeba **definovat jasné cíle výuky** pro studenty. Rámec smíšené výuky nabízí řadu nových metod, jak dosáhnout cílů výuky.
- **Koordinujte obsah s vhodným využitím nových médií**. Zařadte do výuky podcasty nebo videa. Doporučuje se také pracovat s možnostmi **učení formou her**, protože to výrazně zvyšuje motivaci žáků. Gamifikační obsah můžete vytvořit sami, ale můžete také využít již existující prvky na internetu.
- Nespěchejte s **testováním vytvořených materiálů** na různých kanálech. Tištěné materiály v prezenční výuce mohou být jasné a snadno čitelné, ale jejich nahrání a formátování v jiném formátu souboru může způsobit, že se části posunou a celé texty budou nesrozumitelné.

- **Převeďte stávající soubory do formátu PDF**, aby se dokumenty správně zobrazovaly na počítači, tabletu nebo chytrém telefonu.
- Pokud plánujete použít stávající výukové materiály pro kombinované vyučování, je nejlepší je **přizpůsobit novým podmínkám**. Dlouhé a obtížné texty nejsou vhodné pro samostatnou práci žáků. Rozdělte tyto texty nebo prezentace do několika menších online bloků.
- Není nutné vymýšlet pro každou sekci nový nástroj; zkuste na začátek zařadit některá **vybraná média**, jako jsou videa, příspěvky na blogu nebo krátké kvízy.
- Blended learning je koncept, který se může vyvíjet a je podporován. Z tohoto důvodu je **zpětná vazba od studentů** nezbytná a může být využita k informování o používání nových nástrojů.

14.2 Grafická úprava - tipy pro vizualizaci

Pro motivaci k učení se doporučuje **vytvářet učební materiály atraktivním způsobem**. Jedná se o důležitý prvek u materiálů, které se používají ve třídě, ale ještě důležitější je to u materiálů, které by se měly používat při samostudiu. Samostudium je obvykle obtížné pro studenty s nižší úrovní kvalifikace. Proto je zapotřebí vše, co zvyšuje motivaci k učení, a atraktivní grafická úprava výukových materiálů je toho jedním z příkladů. Co je však třeba v této souvislosti zohlednit?

- **Rozložení by mělo být co nejsrozumitelnější**. Například výukové platformy by měly být snadno ovladatelné. Je důležité, aby na platformě nebylo příliš mnoho věcí, které by rozptylovaly pozornost studentů. Nebo při vytváření videí, například s několika otázkami mezi nimi, je důležité tato videa navrhnout tak, aby bylo pro studenty snadné tato videa sledovat a odpovídat na otázky.
- Snažte se **kombinovat různé formáty digitálního obsahu**. Může se jednat například o text, obrázky, grafiku, videa, zvukové soubory nebo interaktivní obsah. Velká rozmanitost těchto možností je motivující a udržuje vysokou koncentraci žáků.
- Při navrhování skript nebo prezentací mějte na paměti, **abyste na jednu stránku nenapsali příliš mnoho textu**. Pokud je na jedné stránce příliš mnoho textu, může to studenty rychle demotivovat. Také při tvorbě pokynů k úkolům pro samostudium myslte na to, aby byly krátké a snadno srozumitelné.
- Abyste se vyhnuli příliš velkému množství souvislého textu ve skriptech, **můžete zvýraznit některé důležité informace**. Můžete například vytvořit rámečky mezi bloky textu a vyplnit je důležitou definicí, praktickým příkladem nebo krátkým shrnutím nejdůležitějšího výše

uvedeného faktu. Výsledkem je nejen vizuálně přitažlivější dokument, ale také snazší pochopení tématu pro studenty.

- Při vytváření skriptů, obrázků nebo videí **používejte různé barvy**, které se k sobě hodí. Barevné učební prostředí vede k větší zábavě při učení.
- Do výuky můžete **zahrnout postavy** ("avatary"). Stejně postavy by mohly být součástí použité výukové platformy, ale mohly by být také zahrnuty do skript pro praktické příklady nebo do obrázků a videí. Studující tak získají pocit, že v novém vzdělávacím obsahu rozpoznávají něco, co již znají.
- Při tvorbě **výukových videí** může být výhodné nejen natáčet sebe při vysvětlování určitého tématu, ale také **zahrnout nějaké animace nebo prezentaci na pozadí**, aby to bylo snazší pro studenty s různými styly učení.

14.3 Sdílení materiálů s účastníky

Důležité je vytvořit výukové materiály a zpřístupnit je v nástrojích LMS nebo jiných programech pro sdílení souborů tak, aby k nim měli přístup všichni účastníci vzdělávání. Pro sdílení výukových materiálů se studujícími jsou k dispozici různé možnosti:

- Výukové platformy nebo LMS (Learning Management Systems) s možností stahování jednotlivých materiálů.
- Úložiště, jako je iCloud, Dropbox nebo Disk Google, kde mohou studenti také spolupracovat na dokumentech.
- E-maily pro zasílání dokumentů nebo připomínání kurzů či úkolů, které je třeba dokončit.
- Využívejte osobní setkání k předávání výukových materiálů a informujete o plánovaném využití materiálů v online třídách.

Také vysvětlete žákům, že mají možnost **stáhnout si sdílené materiály**. Tímto způsobem mají studenti k materiálům vždy přístup, i když opustí výukový prostor a nemají již přístup k internetu.

Doporučujeme **otestovat přístupnost** všech vytvořených a sdílených materiálů i nástrojů, které by měly být používány společně se studenty. V mnoha případech je rychlost internetu velmi dobrá v místě prezenční výuky a při plánování vzdělávacích aktivit, ale špatná v místech výuky žáků. Když se rychlost internetu zpomalí, je načítání velké grafiky, dlouhých videí nebo podcastů obtížné a pro studující demotivující. Bylo by tedy dobré si používání těchto materiálů a nástrojů předem vyzkoušet, aby byl zajištěn dobrý průběh práce během kurzu. Prvním domácím úkolem pro učící se osoby by

mohlo být například vyzkoušet si otevřít různé materiály a nástroje a zkontrolovat, zda vše funguje správně.

15 PROFESIONALITA LEKTORŮ

Profesionalita lektora je spojena se snahou popsat profesní způsobilosti, které jsou důkazem odborné kvality školitele. Na strukturu a klasifikaci těchto profesních kompetencí neexistují jednotné názory. To, co vzbuzuje u posluchačů respekt, důvěru, co ovlivňuje úspěšnost školitele a co je přirozeným zdrojem autority, je jeho osobnost. Právě tato neformální či přirozená autorita staví lektora před posluchače jako respektovaného "odborníka na cesty k efektivnímu vzdělávání dospělých", do pozice někoho, kdo může radit s problémy, rozhodovat a udržovat respektující a individuální vztah s jednotlivými studujícími. V kompetenčním modelu profese lektora je tato oblast profesionality spojena se snahou pojmenovat tzv. osobní schopnosti.

Tento široký pojem zahrnuje celou řadu vlastností. Osobně angažovaní školitelé se vyznačují zejména **vysokou mírou osobní odpovědnosti za vzdělávací pokroky svých studentů a za vzdělávací výsledky kurzů**. Mají také určitou **morální kvalitu, která ovlivňuje osobní a hodnotový rozvoj studentů**. Spektrum osobnostních způsobilostí zahrnuje také pedagogickou tvořivost, schopnost řešit problémy, kritické myšlení, týmovou práci a iniciování změn. Důraz je kladen na vysokou úroveň profesní socializace spojenou s porozuměním, empatií, tolerancí, všeobecným rozhledem a širokým zájmem o společenské dění.

Velmi důležitým aspektem formování profesionality lektora je jeho kvalitní a systematická odborná příprava. Od svého vzniku prochází její podoba změnami a tento proces není a nemůže být nikdy ukončen.

Osobní image školitele/lektora

Image školitele je jednou z nejdůležitějších oblastí přípravy školitele na prezentaci účastníkům. Aby byla prezentace zajímavá, musíte mít osobní image, která vás zviditelní. Uvědomme si, že účastníci školení si na vás podvědomě vytvoří názor za méně než minutu, kdy vás uvidí. **První dojem** tedy může výrazně ovlivnit **celkový dojem** a úspěch prezentace.

Osobní image je kombinací vnitřních a vnějších faktorů, na které máme největší vliv. Součástí našeho charismatu je vzhled, způsob řeči, charakteristické projevy, komunikace, společenská prezentace, zvyky a chování. Důležité je také to, jak chceme, aby nás vnímalo naše okolí - role, ve které se

profilujeme. Měli bychom rozvíjet svou image, pracovat na sobě ve světle zkušeností a získaných informací a vytvářet novou image v souladu s našimi plány do budoucna. Vzhled a oblečení jsou jedněmi z nejdůležitějších kritérií, podle kterých posuzujeme lidi "na první pohled" (tzv. haló efekt), ještě dříve, než nám mohou ukázat své přednosti a talenty.

Tipy, jak udělat dobrý první dojem

Existuje několik věcí, které ovlivňují vaši image:

- **První dojem**

První minuta prezentace je v tomto ohledu nejdůležitější - účastníci/posluchači si vytvářejí zásadní první dojem, a proto bychom ji neměli podcenit a měli bychom zapůsobit co nejlépe. Nepříznivý první dojem se těžko odstraňuje a stojí nás to později mnoho úsilí. Jedná se především o vizuální vjemy - fyzické rysy, chování, oblečení, výraz tváře a účes. Říká se, že první dojem vytváří z 55 % vzhled, z 38 % hlas a pouze ze 7 % obsah.

- **Profesionální dojem**

Jde o to, co můžeme nabídnout v profesionální sféře. Tvoří ji především následující charakteristiky:

- kompetence
- důvěryhodnost
- sebekontrola
- sebedůvěra
- důstojnost

- **Oblečení**

Vhodné oblečení nás ovlivňuje jak v soukromém, tak v profesním životě. Oblečení by nás nemělo formovat – důležití jsme my, lektori, ne naše oblečení. Při prezentacích však platí pravidlo, že se vždy oblékáme o jeden stupeň formálněji než účastníci. Ženy i muži musí působit pozitivně na všechny smysly účastníků, elegance, upravenost a čistota oblečení jsou nezbytné, ale nepodceňujte ani čich - i jemná vůně na vaši image působí pozitivně. Ženy by neměly vypadat vyzývavě a muži extravagantně, snižuje to pozornost k předmětu prezentace. Přednášející si může svléknout sako poté, co formálně požádá účastníky o svolení. Na začátku se s účastníky dohodněte na formě oslovení. Vizitky rozdávejte před samotnou prezentací, neukládejte je nedbale do kapes.

- **Barva šatů**
Základem je soulad barev šatů s barvou očí, vlasů a pleti. Pokud máme světlé vlasy a pleť, budeme volit jemné barevné odstíny a tlumené barvy. Základem šatníku by měly být tři základní tmavší barvy - zejména černá, hnědá a modrá.
- **Make-up**
Pokud se používá make-up, měl by být přizpůsoben dané příležitosti. Právě úprava obličeje vypovídá o tom, jak bychom chtěli, aby nás účastníci viděli. Tónové líčení by nemělo narušovat celkovou barevnou harmonii. Obličej není bitevním polem soupeřících barev, ale součástí celkového vzhledu, který na první pohled upoutá pozornost. Platí pravidlo, že volíme buď výrazné oči, nebo výrazná ústa, nikdy ne obojí najednou.
- **Vlasy**
Zvolte si účes, který se hodí k vašemu obličej. Vlasy by měly odpovídat celkovému tvaru těla. Barva vlasů mění celkový vzhled osoby. Šediny můžeme zvýraznit tím, že s nimi barevně sladíme veškeré oblečení. Základem pěkného účesu je dobrý střih. Obecně platí, že vlasy by měly být učesané a působit upraveným dojmem.
- **Vůně**
Můžete si také vybrat parfém nebo kolínskou vodu. Mějte na paměti, abyste nepoužívali příliš mnoho parfému a nanášeli ho hlavně na místa, kde pulzuje krev (spánky, za ušima, dekolt, zápěstí).

Všechny výše uvedené aspekty by měly být zachovány i při online výuce. Uvědomte si, že vaše hlava nebo celá postava je hlavním prvkem, který mohou účastníci vidět. Během online výuky si také uvědomte **pozadí za vámi**. Zkontrolujte pohled účastníků a odstraňte náhodný nepořádek. Doporučujeme zvolit v online nástroji přednastavené pozadí, abyste zabránili nepříjemnému pohledu účastníků do vašeho soukromí. Během online sezení si také vyberte klidné místo.

16 HODNOCENÍ

Hodnocení pokroku účastníků a sebereflexe školitele jsou nedílnou součástí zvyšování kvality vzdělávání.

Hodnocení účastníků

Proces hodnocení by měl být holistický a přizpůsobený potřebám nekvalifikovaných studentů. Začněte stanovením jasných vzdělávacích cílů pro každé sezení. Po skončení školení použijte různé metody hodnocení, abyste zjistili, jak účastníci látku pochopili. Tyto metody mohou zahrnovat kvízy, praktická cvičení a skupinové diskuse. Zásadní jsou také zpětné vazby. Povzbudte účastníky, aby se podělili o své názory na efektivitu školení, což vám umožní pochopit, co fungovalo dobře, a určit oblasti, které je třeba zlepšit.

Zde najdete několik tipů, jak vytvořit hodnocení pro účastníky:

- **Stanovte si jasné cíle:** Jasně definujte cíle školení. Co by měli účastníci po skončení školení vědět nebo umět? Tyto cíle budou sloužit jako základ pro kritéria hodnocení.
- **Zvolte metody hodnocení:** Zvolte metody hodnocení, které jsou v souladu s cíli výuky. U nekvalifikovaných studentů zvažte použití kombinace metod, jako jsou krátké kvízy, praktická cvičení, skupinové diskuse a praktické činnosti. Tyto metody by měly měřit porozumění, uplatnění a zapojení účastníků.
- **Vytvořte hodnotící nástroje:** Vypracujte nástroje pro hodnocení, jako jsou kvízové otázky, rubriky pro praktická cvičení a podněty k diskusi. Ujistěte se, že jsou jasné, stručné a přímo se vztahují k cílům výuky. Mějte na paměti různé styly učení nekvalifikovaných studentů.
- **Mechanismus zpětné vazby:** Zařadte pravidelné zpětné vazby v průběhu školení. Umožněte účastníkům, aby se podělili o své názory na obsah, průběh a celkový zážitek. Zvažte použití průzkumů nebo otevřených diskusí ke shromáždění kvalitativní zpětné vazby.
- **Změřte pokrok:** U delších školicích programů zvažte pravidelné hodnocení, abyste mohli sledovat pokrok účastníků. To může pomoci identifikovat oblasti, kde by mohla být zapotřebí další podpora.
- **Analyzujte a přizpůsobte se:** Shromážděte a analyzujte údaje z hodnocení. Identifikujte trendy, silné stránky a oblasti pro zlepšení. Využijte tuto zpětnou vazbu k úpravě výukových strategií a obsahu pro další lekce.

Sebereflexe pro rozvoj

Efektivní školitelé chápou hodnotu neustálého zlepšování. Po každém školení věnujte čas sebereflexi. Zvažte, které výukové strategie u účastníků vzbudily ohlas a které by bylo možné zdokonalit. Zhodnoťte svůj styl přednášení, techniky zapojení a celkový průběh sezení. Byli studenti dostatečně aktivní? Byly splněny cíle výuky? Sebereflexe vám pomůže identifikovat vaše silné stránky a oblasti, ve kterých je třeba se rozvíjet.

Zapojte také zpětnou vazbu od kolegů. Po pozorování vašeho školení mohou kolegové nabídnout postřehy, které jste možná nezohlednili. Tento přístup založený na spolupráci podporuje dynamické vzdělávací prostředí i pro školitele.



This Train-the-trainer-Handout created by the Access2Learn project is licensed under [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)



www.access2learn.eu



[@access2blendedlearning](https://www.facebook.com/access2blendedlearning)



[@access-2-learn](https://www.linkedin.com/company/access-2-learn)



[@access2learn](https://www.instagram.com/access2learn)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.