



e-Service Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems

Príručka

**Školenie pre budúcich školiteľov
o uplatňovaní e-Service Learning-u**



**Co-funded by
the European Union**

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú však len názormi autora (autorov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie alebo národnej agentúry (NA). Európska únia ani NA za ne nemôžu niesť zodpovednosť.

| | |
|---------------------------|---|
| Názov | Handbook: Train the future trainers to adopt e-Service Learning |
| Projekt: | e-Service Learning for More Digital and Inclusive EU Higher Education Systems |
| Autori a autorky : | Nives Mikelic Preradovic, Tomislava Lauc, Vjera Lopina, Irena Polewczyk, Mariola Kozubek, Beata Ecler – Nocoń, rev. Dawid Ledwoń, Katarzyna Holewik, Irene Culcasi, Maria Cinque, Valentina Furino, Alžbeta Brozmanová Gregorová, Jana Javorčíková, Petra Strnáďová, Anna Slatinská, Barbora Vinceová Loredana Manasia, Građiela Ianoş, Gabriel Dima |
| Program: | ERASMUS+ Cooperation Partnerships in Higher Education |
| Číslo projektu: | 2021 -1 -PL01-KA220-H E D-000032194 |
| Partneri: | UNIwersytet SLASKI, LIBERA UNIVERSITA MARIA SS. ASSUNTA DI ROMA, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, SVEUČILIŠTE U ZAGREBU, UNIVERSITATEA NATIONALA DE STIINTA SI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCURESTI, VALUEDO |
| Trvanie projektu: | 36 months |
| Web | https://e-sl4eu.us.edu.pl/en/home/ |

Obsah:

Obsah

| | |
|---|-----------|
| Zhrnutie | 6 |
| Úvod..... | 7 |
| 1. Kapitola: návrh rámca e-SL..... | 8 |
| 2. kapitola: Princípy navrhovania e-SL kurzu..... | 32 |
| 2.1. Princípy navrhovania (PN) | 33 |
| 3. kapitola: Prvky kvality e-SL..... | 40 |
| 3.1. Quality Elements (QE)..... | 41 |
| 3.2. Prípadové štúdie k prvkom kvality (QE) | 44 |
| 3.2.1. Prípadová štúdia 1 | 44 |
| 4.1.1. Prípadová štúdia 2 | 44 |
| 4.1.2. Prípadová štúdia 3 | 44 |
| 4.1.3. Prípadová štúdia 4 | 45 |
| 4.1.4. Prípadová štúdia 5 | 45 |
| 4.1.5. Prípadová štúdia 6 | 46 |
| 4.1.6. Prípadová štúdia 7 | 46 |
| 4.1.7. Prípadová štúdia 8 | 47 |
| 4.1.8. Prípadová štúdia 9 | 47 |
| 4.1.9. Prípadová štúdia 10 | 48 |
| 4.1.10. Prípadová štúdia 11..... | 48 |
| 4.1.11. Prípadová štúdia 12..... | 48 |
| 5. kapitola: Princípy spôsoby výučby | 51 |
| 5.1. Princípy multimediálnej výučby..... | 52 |
| 5.2. Digitálny storytelling..... | 56 |
| 5.2.1. Proces digitálneho storytellingu | 56 |
| Proces rozprávania príbehov možno rozdeliť do 7 krokov (upravené podľa 8 Steps to Great Digital Storytelling od Samantha Morra s licenciou Creative Commons BY 3.0) | 56 |
| 5.2.2. Useful tools for digital storytelling..... | 57 |
| 5.2.2.1. Images | 57 |
| 5.2.2.2. Animácia | 58 |
| 5.2.2.3. Komiksy | 58 |
| 5.2.2.4. Audio | 58 |
| 5.2.2.5. Video..... | 58 |
| 5.2.2.6. Interaktívne aktivity | 59 |
| 5.2.2.7. Prezentácie | 59 |
| 5.2.2.8. Sociálne siete..... | 59 |
| 5.3. Mikrovzdelávanie..... | 60 |
| 1.1.1. Proces mikrovzdelávania | 61 |
| 1.2. Modely integrácie technológií..... | 62 |
| 1.2.1. SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, and Redefinition) | 63 |

| | | |
|-----------|--|-----------|
| 1.2.1.1. | SAMR: Substitúcia..... | 63 |
| 1.2.1.2. | SAMR: Rozšírenie..... | 63 |
| 1.2.1.3. | SAMR: Modifikácia | 64 |
| 1.2.1.4. | SAMR: Redefinícia | 64 |
| 1.2.2. | TPaCK (technológie, pedagogika a obsahové znalosti)..... | 65 |
| 1.2.3. | TIM (Matica integrácie technológií) | 66 |
| 1.3. | Gamifikácia..... | 67 |
| 2. | Kapitola: Možnosti návrhu kurzu e-SL..... | 73 |
| 2.1. | Kurz 1..... | 74 |
| 2.1.1. | Inštruktážny dizajn | 74 |
| 2.1.2. | Výsledky vzdelávania | 75 |
| 2.1.3. | Hodnotiace nástroje..... | 75 |
| 2.1.4. | Skúška | 76 |
| 2.2. | Kurz 2..... | 77 |
| 2.2.1. | Výsledky vzdelávania | 77 |
| 2.2.2. | Učenie a vyučovacie aktivity..... | 78 |
| 2.2.3. | Hodnotenie | 81 |
| 2.2.3.1. | START list..... | 81 |
| 2.2.3.2. | PLAN NING list | 82 |
| 2.2.3.3. | PRACOVNÝ LIST..... | 83 |
| 2.2.3.4. | List REFLECT..... | 84 |
| 2.3. | Kurz 3..... | 85 |
| 2.3.1. | Príloha 1: Návrhový hárok (e-)Service-Learning | 90 |
| 2.4. | Kurz 4..... | 93 |
| 2.4.1. | Inštruktážny dizajn | 94 |
| 2.4.2. | Výsledky vzdelávania | 95 |
| 2.4.3. | Hodnotiace nástroje..... | 96 |
| 2.4.4. | Záverečná známka..... | 97 |
| 3. | Kapitola: Dokumentačný nástroj e-SL | 99 |
| 3.1. | Dokumentačný nástroj e-SL..... | 100 |
| | ZÁVER..... | 102 |
| | LITERATÚRA..... | 103 |

Značky v texte:

Diskusia

Pre tých, čo sa chcú
dozvedieť viac

Cvičenia

Zhrnutie

Príručka **Školenie pre budúcich školiteľov o uplatňovaní e-Service Learning-u** bola vytvorená na doplnenie otvoreného e-kurzu, ktorý je výstupom z projektu “eSL4EU: e-Service Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems”/e-SL4EU: e-Service Learning pre digitálnejšie a inkluzívnejšie systémy VŠ vzdelávania v EÚ a je určená vysokoškolským učiteľom, ktorí plánujú využívať e-Service Learning (e-SL) a pomôcť svojim kolegom zaradiť e-SL do výučby.

Projekt aj kurz sa zameriavajú na prezentáciu e-Service Learningu ako inovatívneho pedagogického prístupu založeného na zážitkovom učení (Salam et al., 2019) v kontexte vysokoškolského vzdelávania v Európe. e-SL je vzdelávacia skúsenosť založená na kurze s udelením príslušných kreditov. Študenti sa v rámci nej zúčastňujú organizovaných verejnoprospešných aktivít, ktorými naplňajú vopred identifikované potreby komunity. Zároveň pomocou reflexie danej aktivity získavajú hlbšie porozumenie obsahu kurzu, širšie uznanie príslušnej akademickej disciplíny a posilnenie ich zmyslu pre občiansku zodpovednosť. V rámci e-SL sa vzdelávacia skúsenosť sprostredkúva pomocou informačných a komunikačných technológií (IKT), pričom vyučovanie, služba komunitě alebo oba tieto komponenty sa vykonávajú online, často ako hybridný model. V tomto zmysle e-Service Learning poskytuje veľa možností v rámci online vzdelávania, pretože ponúka zážitkovú prax, v rámci ktorej sa študenti prostredníctvom technológií zapájajú do občianskych prieskumov, reflexií a podujatí v spolupráci s komunitou.

Súbor pokynov a nástrojov pre vysokoškolských učiteľov bol vypracovaný so zameraním na tieto ciele: 1) Vytvoriť vzdelávací systém s inovatívnym pedagogickým prístupom, ktorý integruje službu komunitě do učebných osnov študentov; 2) podporiť zmenu tradičného asistenčného modelu (služba pre komunitu) na horizontálny model solidarity (služba s komunitou); 3) šíriť poznatky o metodikách e-SL na tvorbu školiacich materiálov pre akademických pracovníkov, aby si osvojili e-SL vo svojej vyučovacej praxi, usmerňovať svojich študentov pri uplatňovaní e-SL a hodnotiť ich vedomosti popri riešení sociálnych potrieb ľudí s obmedzenými príležitosťami, najmä v prípadoch mimoriadnych udalostí, ako pandémie a pod.; a 4) rozvíjať digitálne zručnosti vysokoškolských učiteľov/školiteľov/študentov zamerané na implementáciu metodík e-SL.

Návod a nápady súvisiace s horeuvedeným obsahom nájdete na stránkach tejto príručky.

Úvod

Cieľom projektu *e-SL4EU* je zvýšiť spoločenskú zodpovednosť inštitúcií vysokoškolského vzdelávania prostredníctvom podpory využívania e-SL ako spôsobu zlepšovania tvrdých a mäkkých zručností študentov prostredníctvom praktických skúseností, čo má pozitívny vplyv aj na komunitné organizácie, s ktorými budú spolupracovať, a následne aj na širšiu spoločnosť.

Táto príručka predstavuje špecializovaný návod s podrobným vysvetlením, ako začleniť e-SL do akademických kurzov a ako vyškoliť vysokoškolských učiteľov, aby mohli v budúcnosti zopakovať sprievodný kurz k e-learningu s inými školiteľmi alebo na samoškolenie.

Prvá kapitola opisuje a vysvetľuje **rámec návrhu e-SL**.

V ďalšej kapitole je uvedený zoznam a definície **princípov tvorby e-SL** s krátkym vysvetlením každého princípu a prípadovými štúdiami.

Tretia kapitola vysvetľuje **prvky kvality e-SL** a ponúka návrhy pre učiteľov na tvorivé prispôbenie prvkov kvality e-SL v rôznych situáciách.

Vo štvrtej kapitole sa učitelia môžu naučiť používať **princípy tvorby učebných materiálov** a stratégie výučby, ktoré sa najlepšie hodia na rôzne interaktívne aktivity a ciele výučby.

Piata kapitola prináša **príklady návrhu výučby štyroch** e-service learningových kurzov **zo štyroch krajín EÚ**: Talianska, Slovenska, Rumunska a Chorvátska.

A napokon posledná kapitola prináša návrh, ako štruktúrovane **zdokumentovať nápady na e-service-learningový projekt**, ako aj vzdelávacie potreby a potreby komunity, ktoré sa učitelia snažia naplniť.

1.Kapitola: návrh rámca e-SL

Po zvládnutí tejto kapitoly budete vedieť:

- rozpoznať jednotlivé zložky návrhu rámca e-SL a ich vzájomnú interakciu
- identifikovať viaceré faktory ovplyvňujúce učenie a výsledky študentov v rámci aktivít e-SL
- uplatniť návrh rámca e-SL v konkrétnych kontextoch
- analyzovať a hodnotiť, ako sa návrh rámca e-SL premieta do ekosystémového prístupu k vzdelávaniu na vysokej škole

Lekcia 1 sa zameriava na **návrh rámca e-SL** a jej cieľom je poskytnúť komplexný nástroj, ktorý môže pomôcť učiteľom, vedúcim pracovníkom univerzít, komunitným partnerom a ďalším zainteresovaným stranám pri navrhovaní efektívnych a zmysluplných e-SL aktivít. Rámec zohľadňuje viaceré faktory ovplyvňujúce učenie a výsledky študentov v rámci aktivít e-SL. Rámec zahŕňa **tri piliere "novej kultúry vzdelávania" - miesta, ľudí a partnerstvá** (Thomas a Brown, 2012), ktoré vytvárajú ekosystémový prístup k vzdelávaniu vo vysokoškolskom vzdelávaní. Tieto tri piliere prepájajú štyri klastre v kontexte dizajnových princípov so zámerom podporiť angažovanosť študentov.

1.1. Základy rámca tvorby e-Service-Learningu

Predstavovali ste si niekedy cestu do spoločnosti 5.0?

Možno ešte nie je realitou, ale niektoré jej výzvy formujú našu spoločnú súčasnosť. Je namieste otázka, do akej miery budú mať študenti a zamestnávateľia naďalej záujem o tradičnejšie riešenia ponúkané vysokoškolským vzdelávaním. Ako môžeme pripraviť študentov na pracovné miesta, ktoré ešte neboli vytvorené, na riešenie spoločenských výziev, ktoré si zatiaľ nevieme predstaviť, a na využívanie technológií, ktoré ešte neboli vynájdené?

Ako ich môžeme pripraviť na to, aby sa im darilo v prepojenom svete, v ktorom musia chápať a oceňovať rôzne perspektívy a svetonázory, komunikovať s ostatnými s rešpektom a zodpovedne konať v záujme udržateľnosti a spoločného blahobytu?

Tu sa začína naša spoločná cesta! Vstúpme do spoločnosti 5.0. S najväčšou pravdepodobnosťou vám váš domáci robot práve priniesol raňajky a preložil poludňajšie stretnutie. Ďalšia vec, ktorú urobíte, je, že naskočíte do svojho autonómneho auta a pôjdete na univerzitu. Vaše laboratórium virtuálnej reality je pripravené na dnešný kurz. A vaši študenti tiež! Sú vždy pripravení spoluvytvárať, kolektívne budovať vedomosti a deliť sa o ne. Teraz sme zvedaví: ako sa vám podarilo dosiahnuť, aby vaši študenti boli pripravení na budúcnosť?

Inovácie v pedagogike sú jedným zo základných pilierov inovácií vo vysokoškolskom vzdelávaní. Tak ako kompas orientuje cestovateľa, aj rámec návrhu service-learningu spája piliere, zoskupenia princípov návrhu ich tvorby a ambície formovať dizajn service-learningových skúseností vo vysokoškolskom vzdelávaní. Týmto spôsobom sa rámec zameriava na čo najlepšie využitie ľudí, miest a partnerstiev ako základných pilierov service-learningu. Rámec nie je receptom na efektívne učenie, ale nástrojom súčasnosti na získanie súborov zručností a spôsobu myslenia pre budúcnosť. Tak teda začíname!

1.2. Čo je návrh rámca e-SL?

Vysokoškolskí učitelia potrebujú na orientáciu v tomto zložitom svete účinné pedagogické nástroje. Service-learning je zážitková pedagogika, ktorá spája študentov, učiteľov a komunity a zároveň podporuje autentické učenie.

V digitalizovanom svete majú komunity menej geografických hraníc a študenti sa k nim môžu ľahko priblížiť prostredníctvom technológií. V súvislosti s potrebou digitalizácie vo vysokoškolskom vzdelávaní bol vytvorený *rámec návrhu e-Service-Learningu*.

Tak ako kompas orientuje cestujúcich, aj návrh rámca eService-Learningu je kompas orientovaný na ľudí, ktorý ponúka návod na navrhovanie eService-Learningových projektov a aktivít.

Orientuje učiteľov vo svete plnom výziev a rýchlych zmien a pomáha im smerovať k efektívnym, relevantným a autentickým vzdelávacím skúsenostiam, ktoré využívajú service-learning ako pedagogiku.

Rámec návrhu e-sl, ktorý spoluvytvárali výskumní pracovníci, učitelia a sociálni partneri z celej Európy, vytvára tiež spoločný jazyk a chápanie pilierov, zoskupení princípov návrhu ich tvorby a ambícií, ktoré by mohli formovať tvorbu e-service learningových učebných materiálov.

Návrh rámca je podložený recenzovanými článkami, ktoré prezentujú rôznorodú škálu jednotlivých skúseností a projektov.

Vysokoškolskí učitelia, študenti a sociálni partneri potrebujú rámec na to, aby sa učenie stalo zmysluplným a prispelo k blahu ich komunít a planéty. Tento cieľ sa odráža v troch ambíciách. Ide o dlhodobé ciele zamerané na inšpirovanie vytvárania zmyslu prostredníctvom učenia sa na danom mieste, oceňovanie komunity a rozširovanie ekosystémovej účasti, ako aj posilnenie ústredného postavenia ľudí v procese učenia.

Keď učiteľ používa rámec, uplatňuje svoje pedagogické pôsobenie, čo znamená, že si môže stanoviť ciele, uvažovať a konať spôsobom, ktorý mu umožní efektívne integrovať eService-learning do svojich kurzov.

V tomto procese učitelia nekonajú sami. Spoliehajú sa na **tri piliere novej kultúry vzdelávania** - miesta, ľudí a partnerstvá. V záujme úspešného zavedenia eService-Learningu tieto tri piliere orientujú proces tvorby učebných osnov, tvorby kurzov, tvorby služby a v konečnom dôsledku aj tvorby vzdelávacích skúseností.

Rámec navrhuje štyri klastre alebo skupiny na usporiadanie princípov navrhovania eService-Learningových aktivít. Sú to: základné princípy, princípy návrhu tvorby učebných materiálov, princípy zapojenia a inkluzívnosti a dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov.

Princípy tvorby sa chápu ako usmernenia pre navrhovanie projektov elektronického vzdelávania. Sú formulované v rámci súboru výrokov založených na výskume, ktoré sa jasne zameriavajú na konkrétny prístup alebo požiadavky, ktorými by sa mala riadiť tvorivá činnosť. Princípy tvorby usmerňujú konanie aj reflexiu.

Návrh tvorby ukazuje, že učitelia sa musia oboznámiť so základnými princípmi service-learningu ako pedagogiky skôr, než sa vydajú smerom k eService-learningu. Medzi ne patrí nielen vytvorenie priameho a viditeľného prepojenia medzi cieľmi vzdelávania a služby a navrhovanie vzdelávania na riešenie spoločenských výziev, ale aj zabezpečenie udržateľnosti a podpora motivácie a zapojenia študentov.

Pri vytváraní e-service-learningových skúseností sa učitelia musia riadiť určitými princípmi tvorby výučby. Tie sú definované ako schopnosť dať učiacim sa ústredné postavenie a vplyv, ale tiež kombinovať pedagogické postupy konštruktívnym a zmysluplným spôsobom.

Integrácia dvoch skupín princípov tvorby vedie k návrhu učebných osnov, ktoré sú pútavé a inkluzívne. Keď si učitelia lepšie uvedomia osobitosti elektronického vzdelávania, konajú podľa toho a sú schopní zahrnúť všetky hlasy, riešiť rozmanitosť a inklúziu, budovať partnerstvá so sociálnymi partnermi a rozvíjať praktické komunity pomocou technológií. Opierajúc sa o tieto zásady môžu učitelia neustále podporovať vzájomnosť medzi rôznymi zainteresovanými stranami.

Navrhovanie e-Service-learningových aktivít nepochybne predpokladá odborné využívanie technológií. Učitelia preto musia pri podpore rozvoja digitálnych zručností vziať do úvahy context a zamerať sa na učenie, nie na technológie. Integrácia technológií podporuje učenie a reguláciu a tiež vytvára efektívne spôsoby tvorby poznatkov a ich odovzdávania. V elektronickom vzdelávaní sú technológie všadeprítomné!

Aj keď môže existovať mnoho spôsobov realizácie e-Service-learningových projektov a aktivít, zmysluplné a autentické učenie je spoločným cieľom, ktorý chceme všetci dosiahnuť. Rámec tvorby eService-Learningu orientuje vysokoškolských učiteľov, metodikov vzdelávania, sociálnych partnerov a študentov smerom k zlepšeniu service-learningových aktivít realizovaných v digitalizovanom svete.



Ako by ste využili rámec tvorby e-Service-Learningu na uskutočnenie zmien vo vašej práci?

Zapíšte si svoje nápady.



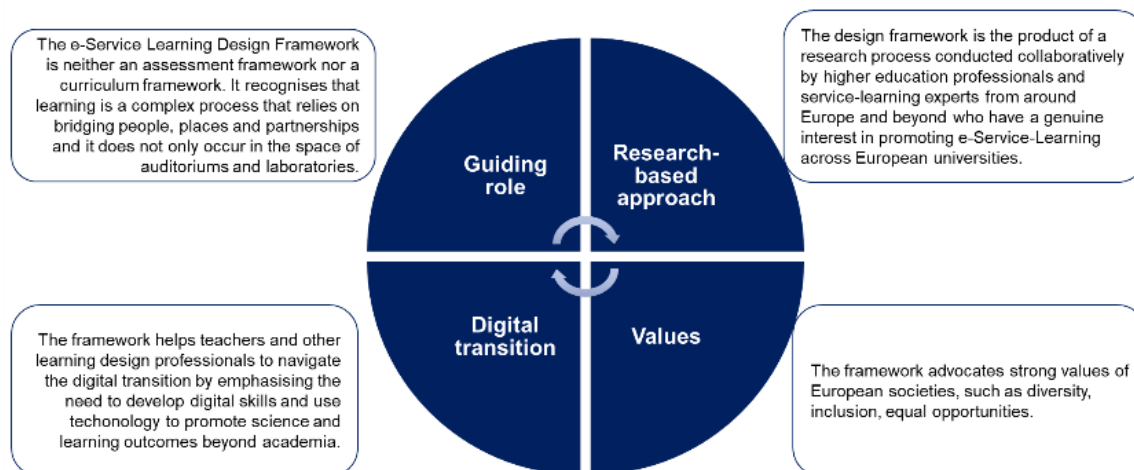
1.3. Orientácia v rámci

Rámec tvorby e-SL, výstup z **projektu eSL4HE**, je rozvíjajúci sa vzdelávací rámec, ktorý predstavuje víziu tvorby e-service learningových projektov vo vysokoškolskom vzdelávaní. Podporuje širšie ciele vzdelávania a poskytuje orientačné body pre efektívnu integráciu e-SL.

Metafora projektového kompasu, ktorá bola použitá v prezentačnom videu, bola prijatá s cieľom zdôrazniť potrebu, aby sa pedagógovia, študenti, tvorcovia výučby a sociálni partneri naučili orientovať v procese navrhovania študijných programov tak, aby bol založený na dôkazoch a výskume.

Rámec ponúka široký pohľad na povahu učenia a výsledkov vzdelávania, ktoré chceme dosiahnuť vo vysokoškolskom vzdelávaní. Rozvíja tiež spoločný jazyk a chápanie, ktoré sú všeobecne relevantné a informované, pričom poskytuje priestor na prispôbenie rámca konkrétnym vzdelávacím kontextom

Key features



Obr.1. Hlavné charakteristiky rámca tvorby e-Service Learningu

Rola sprievodcu

Rámec tvorby e-SL nie je ani hodnotiacim rámcom, ani rámcom učebných osnov. Vychádza z toho, že učenie (sa) je komplexný proces, ktorý spočíva v prepájaní ľudí, miest a partnerstiev, a že sa neodohráva len v priestoroch posluchární a laboratórií

Prístup založený na výskume

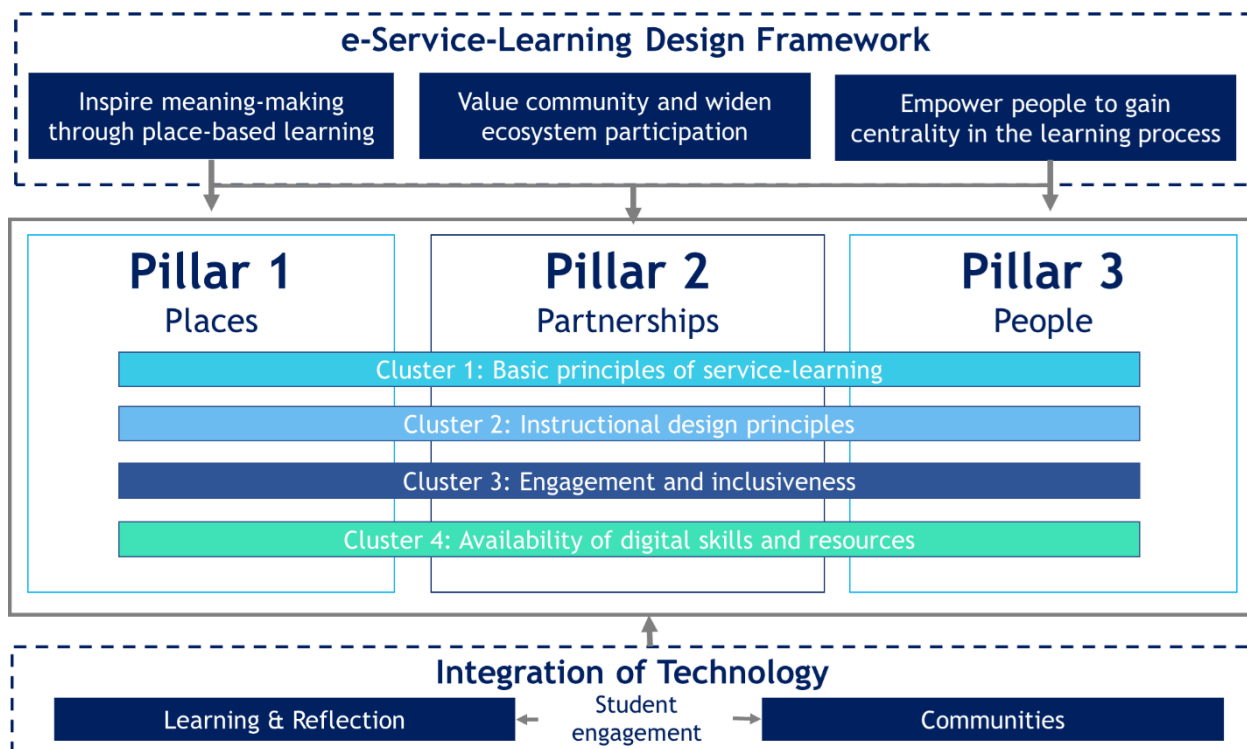
Rámec návrhu je výsledkom výskumného procesu, na ktorom spolupracovali takí odborníci na vysokoškolské vzdelávanie a experti na service-learning z celej Európy i mimo nej, ktorí majú skutočný záujem o podporu e-service learningu na európskych univerzitách.

Hodnoty

Rámec obhajuje silné hodnoty európskych spoločností, ako sú rozmanitosť, inklúzia a rovnosť príležitostí.

Prechod na digitálne technológie

Rámec pomáha učiteľom a ďalším odborníkom na koncepcie vzdelávania pri prechode na digitálne technológie tým, že zdôrazňuje potrebu rozvíjať digitálne zručnosti a využívať technológie na podporu vedy a výsledkov vzdelávania mimo akademickej pôdy.



Obr. 2. Rámec tvorby e-Service Learningu

Piliere

Rámec tvorby e-SL je postavený na troch pilieroch - **miestach, partnerstvách a ľuďoch** - ktoré vyjadrujú ekosystémový prístup k vzdelávaniu vo vysokoškolskom vzdelávaní. V záujme úspešnej implementácie e-SL tieto tri piliere pomáhajú správne nasmerovať proces tvorby študijných programov, tvorby kurzov, výberu služby, ako aj tvorby vzdelávacích skúseností.

Piliere predstavujú štrukturálne smery procesu tvorby e-SL, ktoré majú potenciál podporiť dôraz na angažovanosť študentov a ich úspechy, a to vo všetkých štyroch klastroch. Rozširovanie účasti na ekosystémoch sa opiera o ľudí a partnerstvá, ktoré poskytujú platformu na zapojenie študentov. Ďalšou dôležitou stratégiou na podporu e-SL je diverzifikácia miest, kde sa vzdelávanie uskutočňuje, a odstránenie geografických bariér pomocou technológií. Okrem toho vzdelávanie založené na mieste spája vedomosti s ich kontextom so zámerom podporiť jeho zmyslupnosť a budovanie identity.

Princípy tvorby

Princípy tvorby sú usmernenia pre navrhovanie projektov e-SL. Sú formulované ako súbory výrokov založených na výskume, ktoré sa jasne zameriavajú na konkrétny prístup alebo požiadavky, ktorými by sa mala riadiť tvorivá činnosť. Vzťahujú sa na plánovanie procesu e-SL a tvoria základ každej úspešnej skúsenosti s e-SL.

Klastre

V rámci tvorby e-SL je ústredným pojmom koncept klastra. Klaster je skupina zásad a činností v rámci pilierov, ktorých cieľom je dosiahnuť zmysluplnú a efektívnu tvorbu e-SL skúseností.

Klaster 1: Základné princípy

- Princíp 1.1: Priame a viditeľné prepojenie medzi cieľmi učenia sa a služby
- Princíp 1.2: Prístupy založené na výzve
- Princíp 1.3: Udržateľnosť
- Princíp 1.4: Podpora motivácie a angažovanosti

Začlenenie e-SL do učebných osnov a predmetov je nepochybne silno ovplyvnené rôznymi znalostnými oblasťami a študijnými odbormi.

Okrem súboru vedomostí špecifických pre danú oblasť sa kladie stále väčší dôraz na prierezové zručnosti alebo **humánnu gramotnosť**. Hlavnou požiadavkou pri navrhovaní a štruktúrovaní programu alebo kurzu integrujúceho e-SL je vytvoriť priame a viditeľné prepojenie medzi cieľmi vzdelávania a služby.

Tie by mali byť zosúladené s potrebami sveta práce alebo spoločenskými potrebami, s cieľom navrhnuť **vzdelávanie s dosiahnutm vplyvu**. Vzdelávanie zamerané na vplyv kladie dôraz na zážitkové učenie a je pre študentov zmysluplné: podporuje ich motiváciu a angažovanosť. Vždy, keď je to možné, by mal získať ústredné postavenie tematický prístup naprieč disciplínami **s prepojením na reálny svet**, aby bolo učenie relevantné. V tematicky rôznorodom obsahu by tak možnosť voľby a flexibilita pre študentov mohla zvýšiť ich aktivitu a sebavedomie.

Klaster 2: Návrh výučby

- Princíp 2.1 Kombinované metodiky
- Princíp 2.2 Ústredné postavenie a autonómia študenta
- Princíp 2.3 Vzdelávacie povedomie / Konštruktívne nastavenie
- Princíp 2.4: Horizontálna integrácia
- Princíp 2.5: Vertikálna integrácia

Nedosiahla sa žiadna zhoda, pokiaľ ide o štruktúru predmetu alebo služby. Z toho vyplýva, že integrácia a implementácia e-Service-Learningových projektov sa neopiera výlučne o jeden pedagogický prístup. Pedagogický prístup predpokladá použitie viacerých konkrétnych metód, ktoré sa systematicky kombinujú. Kombinácie pedagogických prístupov posilňujú zavedené aj inovatívne pedagogické postupy v e-Service Learningu.

Boli určené dve úrovne kombinácií: **metodické** a **organizačné**.

Diverzifikácia prístupov a metód je kľúčom k dosiahnutiu zapojenia študentov. Service-Learning, a teda aj e-Service Learning, sú samy o sebe inovatívnymi zážitkovými prístupmi k učeniu. Napriek tomu sa pedagogické kombinácie e-SL s bádateľsky orientovaným učením, učením založeným na výzvach, gamifikáciou, obráteným učením alebo vyučovaním založeným na diskusiách ukázali ako efektívne vo viacerých kontextoch vo vzťahu k ústrednosti a autonómii študentov.

Z organizačného hľadiska sa na organizáciu e-Service Learningu úspešne využili **horizontálne** a **vertikálne** integrované prístupy. Študenti bakalárskeho a magisterského štúdia (vertikálna integrácia) mohli spolupracovať na projektoch e-SL. Spolupráca e-SL so zmiešanými tímami rôznych špecializácií študentov aj partnerov z komunity v rámci multidisciplinárneho prístupu (horizontálna integrácia) by mohla viesť k väčšiemu vplyvu. Dospelí a netradiční študenti majú zvyčajne pocit, že dosiahnu väčší vplyv na svoju miestnu komunitu, ak si môžu sami určiť miesto, kde budú uplatňovať service-learning. To znamená, že je dôležité podporovať spoluprácu študentov uznaním ich úlohy pri stanovovaní cieľov, kriticky uvažovať a zodpovedne konať s cieľom dosiahnuť zmenu. Integrácia technológií (pozri klaster 4) umožňuje kombinovať **synchrónne** a **asynchrónne** vzdelávacie aktivity. Sociálne siete ako Facebook alebo Twitter môžu zapojiť študentov prostredníctvom asynchrónnych diskusií alebo ankiet. Doplnkové poznatky z wikipédie, podcasty alebo nástroje na reflexiu by mohli v projektoch e-SL posilniť asynchrónne učenie.

Klaster 3: Angažovanosť a inkluzívnosť

- Princíp 3.1: Riešenie otázok rovnosti, diverzity & inklúzie
- Princíp 3.2: Zahrnutie všetkých hlasov
- Princíp 3.3: Reciprocita a partnerstvo s komunitami
- Princíp 3.4: Budovanie vzťahov medzi študentami

Kontext ovplyvňuje vhodnosť a efektívnosť pedagogickej činnosti, ale tiež formuje toho, kto sa učí a čo je pre študenta dôležité. **Individuálne, sociálne a kultúrne prostredie** sú kľúčovými kontextovými faktormi, ktoré treba zohľadniť. Zistilo sa, že netradiční a zraniteľní študenti majú prospech z elektronického vzdelávania. Ukázalo

sa, že **flexibilita** pri dosahovaní učebných cieľov, sociálna regulácia učenia a interakcia s rovesníkmi zvyšujú **radosť z učenia**, znižujú kognitívnu záťaž a zvyšujú **motiváciu**.

V online vzdelávacom prostredí je obzvlášť dôležité preskúmať nové možnosti, ktoré technológie ponúkajú na rozvoj a udržiavanie vzťahov a spolupatričnosti. Technológie sa tak využívajú na vytváranie flexibilných vzdelávacích prostredí a uľahčujú tvorbu a prenos vedomostí.

Zavedenie flexibilných foriem umožňuje študentom vybrať si spôsob práce a zoskupovania na základe ich rôznorodých potrieb, osobných preferencií a možností. Rozdiely medzi študentmi z hľadiska poznania, motivácie, predchádzajúcich vedomostí a skúseností sú rovnako dôležité. Je potrebná dodatočná podpora a poradenstvo pre študentov v núdzi alebo v ohrození. Mikroadaptácie na poskytnutie dodatočnej podpory a poradenstva pre študentov v núdzi alebo v ohrození je možné predpokladať.

Vyžadovaním pravidelnej interakcie na rôznych úrovniach, ale predovšetkým príležitostnej synchrónnej komunikácie, môžu vyučujúci prispieť k **budovaniu komunity** medzi študentmi, čo sa zdá byť predpokladom úspešných virtuálnych service-learningových projektov. Štúdie uvádzajú, že pre úspech e-service-learningu je rovnako dôležitý **pocit spolupatričnosti** v komunite.

Zástupcovia komunít sú "katalyzátormi učenia sa" v rámci e-Service Learningu. Aby mohli túto úlohu prevziať, musí byť partnerstvo s komunitami zosúladené s výsledkami vzdelávania. Okrem toho partneri z komunít prispievajú k spoluvytváraniu vzdelávacej cesty, pričom niekedy formujú povahu vzdelávacích činností, ich poradie, ako aj formu služby.

Klaster 4: Dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov

- Princíp 4.1: Rozvoj zručností
- Princíp 4.2: Digitálne zručnosti pre flexibilné učenie
- Princíp 4.3: Technológie ako pomoc, nie prekážka v učení
- Princíp 4.4: Technológie pre kritické myslenie
- Princíp 4.5: Online kanály pre spoluprácu a obojsmernú komunikáciu

Navrhovanie e-Service Learning-u v záujme efektívneho vzdelávania si vyžaduje komplexné didaktické postupy a inovatívny prístup. V e-Service Learning-u je služba príležitosťou na uplatnenie vedomostí a zručností a prehĺbenie učenia prostredníctvom reflexie. Preto sa zameriavame na aktiváciu online **stratégií hĺbkového učenia**, ktoré sa opierajú o "živú" pedagogickú formu.

Rôzne štúdie zamerané na Service-Learning v online kurzoch technického písania odhalili, že tento prístup pomohol študentom nadviazať spojenie s reálnym svetom, podporil ich prepojenie s poslucháčmi a rozvoj zmyslu pre písomné úlohy a podporil využívanie stratégií hĺbkového učenia. Všadeprítomnosť technológií v e-SL si vyžaduje odborné nasadenie foriém, ktoré využívajú technológie ako doplnok výučby na aktivizáciu učenia a spolupráce.

Okrem toho učители (a do istej miery aj komunitní partneri) potrebujú odborné znalosti o používaní technológií a vedomosti o technologickom aj pedagogickom obsahu, aby zabezpečili prechod od neformálneho používania sociálnych médií a iných virtuálnych prostredí k ich formálnejšiemu používaniu na vzdelávacie účely. Používanie technológií sa teda prenáša z učiteľov na študentov s cieľom zlepšiť schopnosť študentov orientovať sa vo svojom prostredí a využívať ho na spoluprácu, tvorbu a šírenie výstupov týkajúcich sa učenia aj služby.



Vyberte správne tvrdenie.

- Rámec návrhu eService-Learningu vytvára spoločný jazyk a pochopenie pilierov, klastrov princípov návrhu a ambícií, ktoré by mohli formovať návrh eService-Learningu.
- Rámec návrhu eService-Learningu pomáha učiteľom vykonávať pedagogickú činnosť, čo znamená, že si môžu stanoviť ciele, uvažovať a konať spôsobom, ktorý im umožní efektívne integrovať eService-learning do svojich kurzov.
- Rámec návrhu eService-Learningu orientuje členov fakulty, tvorcov vzdelávania, sociálnych partnerov a študentov na lepšie service-learningové aktivity vykonávané v digitalizovanom svete.
- Rámec návrhu eService-Learningu vytvára spoločný prístup k dobrovoľnej účasti na projekte služby komunite.

Doplňte chýbajúce slová.



Návrh e-service learningu je postavený na * _____ * pilieroch novej kultúry vzdelávania - miestach, partnerstvách a * _____ *. Tieto piliere predstavujú štrukturálne usmernenia * _____ * procesu, ktoré majú potenciál podporiť osvojenie si * _____ * a úspechy študentov v štyroch klastroch princípov. Zapojenie študentov sa opiera o ľudí a * _____ * a tak poskytuje platformu pre dosahovanie ich výsledkov. Na doplnenie, diverzifikácia

* _____ *, kde sa učenie uskutočňuje, je dôležitou stratégiou na podporu e-SL a odstránenie geografických bariér prostredníctvom * _____ *.



Premýšľajte: ktoré princípy a činnosti v pravom stĺpci patria ku klastrom princípov navrhovania v ľavom stĺpci?

| | |
|--|---|
| Základné princípy service-learningu | Vytvoriť priame a viditeľné prepojenie medzi cieľmi vzdelávania a služby a navrhnúť vzdelávanie na riešenie spoločenských výziev. |
| Princípy navrhovania učebných materiálov | Priznať učiacim sa ústredné postavenie a vplyv, a zároveň konštruktívne a zmysluplne kombinovať didaktické postupy |
| Princípy a inklúzie | Zahrnúť všetky hlasy, riešiť rozmanitosť a inklúziu, budovať partnerstvá so sociálnymi partnermi a rozvíjať vzťahy |
| Dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov | Zvážiť kontexty na podporu rozvoja digitálnych zručností a pritom sa zamerať na učenie, nie na technológie. |

1.4. Ako využívať Rámec na vytvorenie vzdelávacích zážitkov?

Výskum e-Service Learningu by mal byť neoddeliteľnou súčasťou vzdelávacej politiky a praxe. S cieľom ukotviť pochopenie e-Service-Learningu v praxi vysokoškolského vzdelávania, partneri projektu eSL4HE vykonali dôkladný a systematický prehľad literatúry. Závety z tohto prehľadu sme potom pretavili do rámca návrhu e-Service-Learningu, ktorý sme predstavili v téme 1.

Identifikácia základov e-Service-Learningu vedie k poznaniu princípov návrhu, ktoré je možné využiť na formovanie individuálnej praxe aj širších systémov. Preto sa tento rámec ponúkajúci plán vedúci k návrhu, zlepšovaniu a inováciám navrhuje ako nástroj pre inštitúcie vysokoškolského vzdelávania a odborníkov.

Nasledujúce aktivity sa hlbšie zaoberajú štyrmi klastrami princípov návrhu a ukazujú, ako ich možno uplatniť v konkrétnych kontextoch a vzdelávacích prostrediach.

1.4.1. Rámec tvorby e-SL - “prečo”

Základným dôvodom, prečo si e-service learning zaslúži takú pozornosť, je jeho vplyv na smerovanie a výsledky vzdelávania, posilnenie zážitkového charakteru vzdelávania a pomoc študentom pri riešení skutočných spoločenských výziev.

A keďže učenie sa je hlavným poslaním vzdelávania, je prirodzené, že sa doň integruje nástroj, ktorý pomáha pri navrhovaní takýchto vzdelávacích skúseností.

Pozrite si [video](#) pripravené Ngee Ann Polytechnic v Singapore a preskúmajte novú víziu odpovedí na otázku "prečo" service-learning.

1.4.2. Rámec tvorby e-SL - “čo”

Rámec tvorby e-SL sa odvoláva na tri piliere novej kultúry vzdelávania ako na základné prvky všetkých činností a dizajnu, a zároveň pridáva ešte štyri klastre s cieľom optimalizovať podmienky na implementovanie osemnástich zásad tvorby e-SL do praxe. Vďaka trom pilierom podporujúcim štyri klastre zásad plánovania sú e-SL projekty veľmi efektívne.

Ako navrhuje klaster základných princípov, projekt e-SL nie je časovo ohraničenou aktivitou. Spolu so zapojením študentov je potrebné zabezpečiť aj jeho udržateľnosť. Okrem toho je e-SL v podstate sociálny projekt, ktorý je neoddeliteľne spätý s úsilím o riešenie spoločenských výziev.

Diverzifikácia prístupov a metód je kľúčom k dosiahnutiu zapojenia študentov. Service learning, a teda aj e-SL, sú samy o sebe inovatívnymi zážitkovými prístupmi k učeniu. Napriek tomu sa didaktické kombinácie e-SL s bádateľsky orientovaným učením, učením založeným na výzvach, gamifikáciou, tzv. obráteným (flipped) učením alebo vyučovaním založeným na diskusiách ukázali ako efektívne vo viacerých kontextoch (Ezeonwu et al., 2014) vo vzťahu k centrálnemu zameraniu na študentov a ich autonómii.

Úspešné e-SL projekty výrazne podporujú horizontálne prepojenie medzi oblasťami vedomostí a predmetov, ako aj s komunitou a širším svetom. Okrem toho je potrebné navrhovať multidisciplinárne projekty, ktoré spájajú študentov z rôznych stupňov štúdia a odborov, aby v spolupráci so zamestnancami pracovali na projektoch e-SL (vertikálna integrácia), ktoré riešia spoločenské výzvy.

Na organizáciu e-SL boli úspešne použité horizontálne a vertikálne integrované prístupy. Ako zdôraznil Hagan (2012), na projektoch e-SL mohli spolupracovať študenti bakalárskeho a magisterského štúdia (vertikálna integrácia). Spoluvorba e-SL v rámci zmiešaných tímov z rôznych špecializácií v rámci multidisciplinárneho prístupu (horizontálna integrácia) by mohla viesť k väčšiemu vplyvu.

Buglione (2012) zistil, že dospelí/netradiční študenti mali pocit, že by mohli mať väčší vplyv na miestnu komunitu, keby si mohli sami určiť miesto, kde sa budú učiť. Podobne

aj Preradovic a i. (2012) dospeli k záveru, že na konci projektu e-SL zameraného na vytvorenie vzdelávacieho kútika pre partnera z komunity sa študenti vnímali ako partneri v procese učenia (nie ako objekty tohto procesu), ktorí sú schopní zmeniť situáciu vo svojich miestnych komunitách (Mikelic Preradovic a i., 2012). To znamená, že je dôležité podporovať spoluprácu študentov tým, že im priznáme úlohu pri stanovovaní cieľov, kriticky uvažovať a zodpovedne konať s cieľom dosiahnuť zmenu. Zavedenie princípov horizontálnej prepojenosti a vertikálnej integrácie do praxe bude znamenať rozsiahlu prácu na integrácii poznatkov o kľúčových konceptoch. Bude potrebné vykonať veľký výskum a vývoj v oblasti pedagogických odborných znalostí, obsahových znalostí a interdisciplinarity.

Prostredie sa rýchlo mení a e-SL je vynikajúcou príležitosťou, ako prispieť k tvorbe budúcnosti vzdelávania prostredníctvom dizajnu a technológií vzdelávania. Technológie môžu prispieť ku všetkým rôznym zložkám, vzťahom, partnerstvám a princípom, ktoré tvoria rámec návrhu e-SL. Všadeprítomné technológie sú v 21. storočí jednoznačne rozhodujúcim prvkom a nevieme si predstaviť, že by vzdelávacie prostredie nejakým spôsobom (spôsobmi) nevyužívalo potenciál digitálnych technológií.

Technológie pôsobiace v samotnom jadre e-SL dokážu re-definovať služby a prepojiť pedagógov, študentov a sociálnych partnerov, ktorí by boli inak úplne neprepojení. Zdroje učenia sa sa môžu transformovať a stať sa digitálnymi; technológie môže nanovo definovať samotný pojem "vzdelávacie priestor", a to aj vo virtuálnych vzdelávacích prostrediach.

Technológie môžu uľahčiť proces vzdelávania/učenia orientovaného na študentov, ako aj službu, spoluprácu, personalizáciu a flexibilitu (Pérez-Garcias, 2022). Komunikačné technológie a sociálne médiá predstavujú mocné prostriedky na rozvoj partnerstiev, či už prostredníctvom platforiem pre sociálnych partnerov, ktorí sa môžu zapojiť do partnerstiev s inštitúciami vysokoškolského vzdelávania, alebo pre študentov, ktorí sa môžu navzájom zapojiť do profesijných komunit alebo ponúknuť prístup k odborným znalostiam vytvoreným niekde inde. Jednoducho môžu umožniť partnerom efektívnejšie nájsť jeden druhého.

1.4.3. Rámec tvorby e-SL - "kto"

"Ľudia" sú základným pilierom každého úspešného e-SL projektu. Pri navrhovaní skúseností s e-SL je potrebné zohľadniť rôzne kategórie zainteresovaných strán. Rámec predstavený v tejto lekcii ponúka perspektívu a spôsob uvažovania o učiacich sa a iných zainteresovaných stranách vzdelávania, ktorý možno uplatniť pri navrhovaní všetkých druhov e-SL projektov. Kľúčovou zásadou tohto prístupu k navrhovaniu vzdelávacích skúseností je, že učiaci sa je hlavným aktérom - hrdinom. E-SL skúsenosť musí byť zameraná na potreby učiaceho sa a komunity a ich podporu.

Klaster *Zapojenie a inkluzívnosť* pokrýva pochopenie rôzneho publika, situácií, zainteresovaných strán, potrieb a kontextov.

V prvom rade je potrebné pochopiť, čo váš študent potrebuje, odkiaľ prichádza a k čomu sa vracia. To isté platí pre komunity a sociálnych partnerov, s ktorými spolupracujete. Predstavme si, že každý e-SL projekt rozpráva príbeh. Z hľadiska rozprávania príbehov nemôžete dobre rozprávať príbeh, kým nezohľadníte svoje publikum. Musíte pochopiť kto sú, aké sú ich záujmy a s čím majú odchádzať z e-SL projektu, do ktorého sa pustia. Ak si všetky tieto veci najprv dôkladne nepremyslíte, váš príbeh nebude o vašom publiku.

Vyššie uvedené zásady plánovania vám pomôžu pozrieť sa na vaše publikum a na to, čo treba brať do úvahy ako dôležité a užitočné. Pred začatím tvorby obsahu vzdelávania je potrebné viesť dôkladnú diskusiu s vašimi sociálnymi partnermi. Udržujte ich v obraze počas celej realizácie projektu a uistite sa, že majú jasnú úlohu pri vývoji príbehu

1.4.4. Rámec tvorby e-SL - "kde"

Kombináciou rôznych zainteresovaných strán a technológií vzniká komplexné rozvrstvenie, ktoré mení "kde" e-SL činností. Uplatňuje sa v rámci univerzít na rôznych úrovniach (t. j. vertikálna integrácia) a v horizontálnych prepojeniach medzi vzdelávacími prostrediami.

Integrácia digitálnych technológií v podstate transformuje učenie sa prostredníctvom služieb na učenie sa "kdekoľvek" a čoraz viac musí byť aj "kedykoľvek".

1.4.5. Rámec tvorby e-SL - "ako"

Rámec ponúka plán na úspešnejšie plánovanie e-SL a vytvára víziu inkluzívnejšieho a na dopad orientovaného vzdelávania, pričom spája študentov s komunitami a sociálnymi partnermi pomocou technológií.

Výzvu na zavedenie princípov prípravy e-SL si majú vychutnať najmä tí, ktorí navrhujú učebné osnovy vo vysokoškolských inštitúciách. Sila a význam týchto vzdelávacích princípov nespočíva v každom z nich izolovane - nie sú jedálnym lístkom, z ktorého by sa dali "vybrať" niektoré obľúbené a ignorovať ostatné. Spoločne prispievajú k náročnej úlohe informovať prax a naplánovať výučbu.

Je však nereálne, aby tvorca vzdelávania začal pracovať na všetkých princípoch s rovnakou prioritou v rovnakom čase. Namiesto toho môže práca na niektorých z nich poskytnúť kanál, cez ktorý sa budú riadiť ostatné.

1.5. Prípadová štúdia 1

Vyučujúci interdisciplinárneho univerzitného kurzu o Agende 2030 sa rozhodne navrhnuť svojim 50 študentom e-SL. Študenti študujú v rôznych študijných programoch: psychológii práce, marketingovej komunikácii a digitálnych médiách a edukácii. Po dôkladnej diskusii o cieľoch Agendy 2030 vyučujúci navrhne študentom, aby si vybrali jeden zo 17 predstavených cieľov a vypracovali e-service learningový projekt zameraný na internetovú komunitu.

Vyučujúci sa zamýšľa nad tým, či je najlepším spôsobom, ako robiť e-SL, je umožniť študentom výber rôznych projektov e-SL podľa tém, ktoré študentov zaujímajú, alebo či by bolo lepšie navrhnuť jednu e-SL aktivitu pre všetkých. Po preštudovaní si Rámca pre tvorbu e-SL nadobudne presvedčenie, že aktivity týkajúce sa služby by mali byť navrhnuté "okolo spoločenských výziev tvoriacich všadeprítomné & globálne príležitosti (t. j. SDGs: environmentálna, ekonomická a sociálna udržateľnosť)" a každý študent môže mať bližší vzťah k jednej výzve a k druhej nie. Takže z Rámca pre tvorbu e-SL vyučujúci pochopil, že práca v malých skupinách na čiastkových cieľoch Agendy 2030 a podpora diskusie medzi študentmi je lepším spôsobom, ako "ponúknuť študentom globálny pohľad a perspektívu" --> [Klaster 1 – dizajnový princíp "Dizajn vzdelávania založeného na sociálnych výzvach"](#).

V tomto bode je jasne stanovená výzva: študenti sa rozdelia do skupín podľa vybraného cieľa SDGs (napr. kvalitné vzdelávanie, znižovanie nerovností, udržateľné mestá a komunity). Vyučujúci sa teda rozhodne "kombinovať stratégie vyučovania a učenia založené na dôkazoch a inovatívne stratégie vyučovania a učenia sa sprostredkované technológiami s cieľom zvýšiť zapojenie študentov" vo svojich e-SL tímoch --> [Klaster 2 - dizajnový princíp "Kombinácia pedagogických princípov"](#).

V rámci prvej tímovej aktivity vyučujúci požiada študentov, aby sa hlbšie venovali vybranej téme (cieľu Agendy 2030) a po týždni predložili zbierku príkladov dobrej praxe týkajúcich sa dosiahnutia tohto cieľa. Vyzve študentov, aby na účely stretávania sa a vytvárania spoločných materiálov využívali technológie --> [Klaster 4 – dizajnový princíp "Používanie digitálnych nástrojov na tvorbu flexibilných učebných prostredí"](#). Rámec pre tvorbu e-SL zdôrazňuje význam "Podporovať spoluprácu študentov uznaním ich úlohy pri stanovovaní cieľov, kritickom uvažovaní a zodpovednom konaní s cieľom dosiahnuť zmenu". Vyučujúci "ukazuje študentom, ako urobiť brainstorming analýzy potrieb pre vhodné e-SL témy --> [Klaster 2 – dizajnový princíp "Centralita a autonómia študentov"](#).

Vyučujúci poskytuje študentom nástroje na spoluprácu najmä tým, že im vysvetľuje, ako možno riadiť skupinovú prácu, a vyzýva ich, aby po každom stretnutí zhodnotili prácu skupiny:

1. Definovať ciele skupiny - PRIORITY
2. Definovať roly v skupine (kto čo robí) - ZDROJE

3. Plánovanie individuálnej a spoločnej práce, ktorá sa odohráva počas pravidelných stretnutí – NAČASOVANIE



Vyberte správnu možnosť.

Rámec tvorby e-service learningu:

- je pracovným nástrojom pre študentov, ktorý sa majú naučiť používať
- je pomôckou na hodnotenie žiakov
- je modelom konkrétneho e-SL kurzu
- je návodom na orientáciu pri plánovaní a vedení e-SL kurzu



Doplňte chýbajúce slová.

V e-SL kurze má vyučujúci rolu _____.
 Výučba prostredníctvom e-SL umožňuje využitie viacerých _____ počas implementácie.
 S cieľom podporiť samostatnosť študentov pri definovaní cieľov projektu sa _____ vnorí do vybranej témy/problému.



Ako sa dá e-Service-Learning realizovať v praxi?

Vyberte správnu odpoveď.

- e-SL sa môže robiť len so študentmi z toho istého študijného programu a len jedným spôsobom
- e-SL sa môže robiť so študentmi z rôznych študijných programov a rôznymi spôsobmi
- Existuje len 1 spôsob realizácie e-SL

1.6. Prípadová štúdia 2

Psychologická fakulta na istej univerzite sa rozhodla začleniť metodiku tímového učenia do svojho 100% online e-SL kurzu. Každý týždeň si študenti musia najprv prečítať materiál pripravený učiteľom, prísť na hodinu pripravení a absolvovať najprv individuálny a potom skupinový test, a nakoniec ešte riešenie problému. Spočiatku sa zdá, že to ide dobre, ale po troch týždňoch už študenti pôsobia nemotivovane, niektorí opúšťajú hodiny, iní prichádzajú nepripravení a atmosféra je napätá.

Vyučujúci sa rozhodol začleniť metodiku tímového učenia do 100% online kurzu e-SL, aby pomohol študentom lepšie sa pripraviť na témy (obsah ich učebných osnov), ktoré budú neskôr hlavnou náplňou aktivít v rámci služby komunity.

Vyučujúci sa rozhodol poradiť sa s Rámcom pre návrh e-SL, aby hľadal možné vysvetlenia a riešenia. Zameriava sa najmä na dva klaster:

1. **Klaster 3 – Zapojenie a inkluzívnosť** a na princíp návrhu **“Budovanie vzťahov medzi študentami ”**
2. **Klaster 4 – Dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov** a na princíp návrhu **“Rozvoj zručností”**

Potom sa rozhodne konať takýmto spôsobom:

- V súvislosti s **Klastrom 3** považuje za dôležitú práve sociálnu povahu učenia a rozhodne sa ju reflektovať spolu so študentmi. Na základe týchto úvah so študentmi si uvedomuje, že nevenoval žiaden osobitný čas facilitácii vytvárania väzieb medzi študentmi a uvedomuje si, že táto "absencia" skupinovej práce nepomohla. Rozhodne sa venovať časť hodiny realizácii niektorých aktivít (s využitím Miro, Wordwall) zameraných na "udržiavanie väzieb a spolupatričnosti" (princíp návrhu **“Budovanie vzťahov medzi študentami”**)
- V súvislosti s **Klastrom 4** sa zameriava na to, aby spolu so študentmi preskúmal postupy na predvídanie a riešenie problémov súvisiacich s technológiami a na podporu tímu. Mnohí študenti totiž nemali obzvlášť pokročilé technologické zručnosti a medzi problémami uvedenými v súvislosti s tímovou prácou uvádzali ťažkosti pri spoločnom používaní technológií.

V záverečnej analýze si vyučujúci uvedomil, že v triede chýba jasná komunikácia o tom, že niektorí študenti potrebujú technologickú podporu a že majú pocit, že je ťažké nadviazať vzťah so spolužiakmi, keďže ich interakcia je len virtuálna.

Vyberte správnu odpoveď.



Zváženie sociálnej povahy učenia a jej reflexia so študentmi:

- Potrebne len vtedy, ak študenti na tom potrebujú pracovať
- Nie je to dôležitý aspekt a netreba sa ním zaoberať
- Je kľúčovým aspektom podpory zapojenia študentov do e-SL projektov



Zamyslite sa:

- Rozvíjajme u študentov hĺbkové pochopenie tém učebných osnov z praktického hľadiska s cieľom pripraviť ich na fázu služby.
- Podporujme rozvoj digitálnych zručností študentov a vypracujme postupy na predvídanie a riešenie problémov súvisiacich s technológiami a na podporu projektového tímu e-SL

Teraz si zapíšte, **čo** budete v kurze robiť, aby ste dosiahli tento cieľ, **ako** to budete robiť a **prečo**.

1.7. Čo áno a čo nie

Pri pohľade na rôzne skúsenosti s e-service learningom sa môže zdať, že všetko do seba zapadá spontánne a bez väčšieho úsilia. Nenechajte sa tým zmiast' a nepredpokladajte, že sa zaobídete bez plánovania.

To je hlavný dôvod, prečo je potrebné sa oboznámiť s Rámcom tvorby e-SL kurzu, ktorý vás bude dôsledne viesť počas celého procesu jeho navrhovania. Ako bolo naznačené v predchádzajúcich dvoch lekciách, existuje niekoľko spôsobov, ako používať Rámec tvorby e-SL kurzov.

Rámec tvorby e-SL kurzov nie je to isté ako rámec hodnotenia, a rovnako sa nedá porovnávať ani s rámcom kurikula. V kontexte daného rámca berieme do úvahy fakt, že vzdelávanie je komplexný proces, ktorý spočíva v prepájaní ľudí, miest a partnerstiev, ktoré vznikajú na základe spolupráce, a neodohráva sa iba v priestore posluchárni a laboratórií.

Nové prístupy v kontexte tvorby a praktickej časti kurzov si budú vyžadovať zásadnú zmenu spôsobu, akým realizujeme tvorbu a plánovanie kurikula. Okrem toho musia pri tejto zmene zohrávať kľúčovú úlohu aj študenti a ďalší komunitní partneri, pretože sú veľmi dôležití pri riešení spoločenských výziev.

Pamätajte si však, že to stojí za námahu a čas, a že vďaka dodržiavaniu stanovených pravidiel budete vo svojich projektových snahách úspešní! Tu je niekoľko rád, ktoré sa týkajú toho čo robiť (čo dodržiavať) a čo nerobiť pri plánovaní (čomu sa vyhnúť). Môžu vám pomôcť zostať na správnej ceste v rámci tohto rámca.

1.7.1. ÁNO – oboznámte sa so spoločenskými výzvami a kurikulárnymi zmenami

Pochopenie trendov, ktoré formujú náš svet, nám môže pomôcť pripraviť sa na budúcnosť a identifikovať tie kompetencie, ktoré budú dnešní študenti potrebovať, aby sa im darilo v profesijnom a osobnom živote (pozri podklady k projektu [OECD Future of Education and Skills 2030 project background](#); (OECD, 2019). Napríklad nové technológie, ako sú umelá inteligencia a veľké dáta, zmenili spôsoby, akými ľudia pracujú, ako žijú, ako sa učia a ako komunikujú. Ešte dôležitejšie je vziať do úvahy cieľ trvalo udržateľného rozvoja. V roku 2015 Organizácia Spojených národov (OSN) definovala 17 cieľov udržateľného rozvoja, ktoré by mali byť splnené do roku 2030. Zahŕňajú rôzne oblasti, okrem iného aj odstránenie chudoby a hladu, zabezpečenie dobrého zdravia, blahobytu, kvalitného vzdelávania, rodovej rovnosti a výzvy v súčinnosti s prijatím opatrení v oblasti zmeny klímy ([United Nations, 2015](#)). Pozrite si nasledovný vynikajúci príklad [excellent example](#), na základe ktorého zistíte ako

navrhnuť vzdelávanie na základe 17 cieľov stability a rastu, berúc do úvahy vertikálnu integráciu vzdelávania.

1.7.2. ÁNO – od začiatku sa držte návrhu rámca e-SL ako neoddeliteľnej zložky tvorby kurzu alebo projektu

Formulovanie princípov tvorby, cieľov, obsahu a didaktických prístupov v čo najskoršej fáze zvýši pravdepodobnosť úspešného dosiahnutia výsledkov vzdelávania a splnenia cieľov e-SL projektu.

Ak od samého začiatku zohľadníte kľúčové piliere a klastre princípov tvorby, vytvoríte predpoklady pre rozšírenie a prehĺbenie vzdelávacích skúseností. Preto má e-SL potenciál vytvoriť most medzi novým obsahom, zručnosťami, kompetenciami a zainteresovanými stranami v kontexte vzdelávania. Integrácia týchto pilierov do vzdelávania vám pomôže vytvoriť prístupy, ktoré vnímajú ľudskú skúsenosť ako hlavný zdroj učenia sa a začleňujú ju do vyučovania a navrhovania vzdelávacieho prostredia aj pomocou technológií ([Paniagua and Istance, 2018](#)).

1.7.3. ÁNO – uplatňujte dvojaký prístup

Snažte sa uplatniť nielen prístup, ktorý sleduje pokrok v rámci uskutočnených činností, ktoré majú viesť k zamýšľaným výsledkom vzdelávania, ale snažte sa reflektovať aj účinnosť a efektívnosť digitálnych nástrojov podporujúcich tieto činnosti. Pomôže to zabezpečiť správny výber technológií pre danú činnosť berúc do úvahy kontext, v ktorom sa aktivita realizuje, zohľadňujúc ich dostupnosť, použiteľnosť a infraštruktúru, ako aj dostupnosť potrebných zručností.

1.7.4. ÁNO - berte na vedomie kľúčový význam partnerstiev

Komunitní partneri sú pri realizácii e-SL projektov mimoriadne dôležití, rovnako aj budovanie silných partnerstiev, v ktorých majú všetky strany od začiatku jasne zadefinované úlohy a ciele, vrátane pracovného harmonogramu a plánu povinností, ktorému rozumejú všetci partneri. Študenti sú síce v centre vzdelávacieho procesu, avšak za úspechom celého procesu a dosiahnutím najlepších výsledkov stoja aj ďalšie zainteresované strany.

1.7.5. ÁNO - vnímajte rámec cez optiku vášho multilokálneho kontextu

Správa s názvom "[Journeys to Scale](#)" z roku 2016, ktorú vypracovali odborníci z Results for Development Institute a UNICEF-u, upriamuje pozornosť na dôležitosť kontextu a faktorov, akými sú napríklad aktívne zapojenie komunity, vlastníctvo (ownership) a posilnenie právomocí participujúcich strán (empowerment), ľudské kapacity, reputácia partnerov a navrhovanie, plánovanie a pokračujúce experimentovanie. Nezabúdajte, že rámec tvorby e-SL kurzu je dôležitou súčasťou celého procesu, avšak dôležité sú aj vlastné rozhodnutia, na ktoré máte vždy právo v kontexte konkrétnych pedagogických situácií. Aj keď existuje zhoda v tom, čo znamená lokálne z hľadiska vzdelávania, možno budete chcieť zvážiť multilokálny prístup k návrhu vzdelávania, aby ste mali istotu, že sú zahrnuté všetky potenciálne strany. Na tomto [link](#) odkaze sa dozviete o téme multilokálnosti viac.

1.7.6. NIE - nepovažujte návrh rámca e-SL za hotový recept

Rámec tvorby e-SL kurzu nie je recept a rovnako nie je ani súborom vzdelávacích aktivít. Pomáha pretaviť princípy návrhu do konkrétnej vyučovacej praxe na dosiahnutie nových vzdelávacích cieľov. Na základe pedagogických a obsahových poznatkov možno navrhnúť aj aktivity, ktoré vzniknú kombináciou rôznych princípov návrhu. Môže sa stať, že nie vždy bude možné zahrnúť všetky princípy návrhu v rovnakej miere. Napriek tomu využitie rámca zjednodušuje úlohu pedagógov a tvorcov vzdelávania pri zakomponovaní štyroch klastrov a čo najväčšieho počtu im zodpovedajúcich princípov.

Rámec by sa mal vnímať skôr ako pomôcka, ktorá uľahčuje plánovanie, realizáciu a hodnotenie, než ako zoznam úloh, ktoré treba splniť. Z tohto pohľadu sa rámec môže používať ako súbor nástrojov, z ktorého možno vyberať a kombinovať najvhodnejšie prvky s ohľadom na úroveň implementácie e-SL a konkrétny kontext. Keďže princípy tvorby sú prepojené s výsledkami, je vhodné ich použiť aj na účely hodnotenia. Ich kumulatívna a usmerňujúca povaha umožňuje rozvíjať zaužívané prístupy a projekty s cieľom podporiť e-SL prostredie.

1.7.7. NIE – neredukujte e-Service-Learning len na 'ďalšiu metodiku orientovanú na študenta'

Neredukujte pedagogický prístup k e-service learningu na jednoduché (a zjednodušené) nálepky, ako napríklad "orientovaný na študenta" alebo "konštruktivistický". Táto tendencia nie je adekvátna vzhľadom k tomu, že neberie do úvahy fakt, že metodika musí byť aktívna a zameraná na študenta. Rámec tvorby e-SL kurzov pomáha prepojiť odborné znalosti a teórie učenia tým, že sa opiera o princípy tvorby odvodené z výskumu e-SL.



Esej

Napíšte esej v rozsahu 500 slov, v ktorej odpoviete na nasledujúcu otázku: Ako ovplyvňujú princípy tvorby integrované v štyroch klastroch rámca e-SL výsledky vzdelávania a úspechy študentov?

Vaša argumentácia by sa mala dotknúť nasledovných aspektov:

- ako prispieva dodržiavania princípov k dosiahnutiu cieľov;
- aký vplyv môže mať dodržiavania princípov na vzdelávacie výsledky;
- čo konkrétne môžete urobiť, aby ste dodržiavali zásady pri tvorbe vášho vysokoškolského kurzu



Usmernenia k obsahu, ktorý môžete použiť na rozšírenie svojich kompetencií:

Viac informácií nájdete v **Lekcii 1: Návrh rámca e-Service Learningu** v rámci e-learningového kurzu, ktorý je v angličtine dostupný tu:

<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>

a v slovenčine tu:

[Kurz: e-Service Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems | LMS-Ext \(umb.sk\)](#)

2. kapitola: Princípy navrhovania e-SL kurzu

Po ukončení tejto kapitoly budete vedieť:

- rozumieť základným princípom navrhovania e-SL kurzu
- vysvetliť dôležitosť princípov navrhovania e-SL kurzu
- vyhodnotiť dôležitosť konkrétnych skupín princípov navrhovania (klastrov) e-service-learningového kurzu
- kreatívne začleniť princípy navrhovania e-SL do vlastného e-SL kurzu

Kapitola 2 o princípoch navrhovania e-SL predstavuje súbor tvrdení, ktoré sa zameriavajú na špecifické zmýšľanie alebo požiadavky, ktorými by sa mala riadiť činnosť učiteľov, vedenia univerzít, komunitných partnerov a ďalších zainteresovaných strán. V kapitole 2 je uvedený zoznam a definície princípov navrhovania e-SL s krátkym vysvetlením. V cvičeniach použijeme krátke opisy troch prípadových štúdií a mali by ste rozpoznať, ktoré zásady návrhu e-SL boli v návrhu vynechané. Na záver opíšete, ako môžete implementovať zásady navrhovania do svojho kurzu e-SL. Preskúmanie nových informácií a skúseností a ich opis vlastnými slovami vám pomôže lepšie pochopiť, rozvinúť a posilniť vaše znalosti o princípoch navrhovania.

V kapitole 1 ste zistili, že v rámci princípov návrhu e-SL je ústredným pojmom koncept klastra. Zapamätajte si, že klaster je skupina zásad a činností v rámci pilierov, ktorých cieľom je dosiahnuť zmysluplný a efektívny návrh e-SL zážitku.

Pripomeňte si rámec a princípy návrhu pri sledovaní nasledujúceho videa: <https://youtu.be/74oZx7LAhO4>

2.1. Princípy navrhovania (PN)

Princípy navrhovania e-Service-Learningu sú usmernenia, ktoré slúžia ako informácia pri navrhovaní projektu. Sú formulované ako súbor výrokov, ktorý kladie jasný dôraz na konkrétne zmýšľanie alebo požiadavky, ktorými by sa mala riadiť projektová činnosť. Sú tiež užitočné na urýchľovanie a jednoduchšie rozhodovanie v rôznych fázach projektu. Keďže e-Service-Learning je formou Service-Learningu, niektoré princípy navrhovania sú rovnaké ako princípy v tradičnom Service-Learningu. Iné sa zas týkajú špecificky online formy.

V 1. kapitole ste sa už dozvedeli, že rámec návrhu pracuje so štyrmi skupinami vytvorenými na usporiadanie zásad navrhovania eService-Learningových aktivít. Sú to: základné princípy, princípy návrhu tvorby učebných materiálov, princípy zapojenia a inkluzívnosti a dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov.

Klaster 1: Základné princípy

- Princíp 1.1: Jasné a viditeľné prepojenie vzdelávacích cieľov a cieľov služby
- Princíp 1.2: Prístupy založené na výzvach
- Princíp 1.3: Udržateľnosť
- Princíp 1.4: Podpora motivácie a zapojenia

Basic principles

Priame a viditeľné prepojenie vzdelávacích cieľov a cieľov služby: Napojenie učenia na službu a služby na učenie (obojsmerne).

Podpora motivácie a zapojenia: Podpora motivácie a zapojenia študentov počas celého projektu e-SL. Technológia by mala byť obzvlášť nápomocná.

Udržateľnosť: Podpora dlhodobých a rozsiahlych e-SL projektov a nadväzujúcich príležitostí na podporu potrieb komunity; iniciovanie spoločenských zmien a celoživotného vzdelávania.

Prístup založený na výzvach: Navrhovanie aktivít v rámci služby na základe spoločenských výziev, ktoré vyplývajú z všadeprítomných a globálnych príležitostí (t. j. cieľov trvalo udržateľného rozvoja: environmentálnej, ekonomickej a sociálnej udržateľnosti).

Klaster 2: Navrhovanie učebných materiálov

- Princíp 2.1 Kombinácia metodík
- Princíp 2.2 Centrálné postavenie a autonómia študenta
- Princíp 2.3 Uvedomelé učenie / Konštruktívne zosúladenie
- Princíp 2.4: Horizontálna integrácia
- Princíp 2.5: Vertikálna integrácia

Instructional Design

Combinations of pedagogies: Combine evidence-based and innovative teaching and learning strategies mediated by technologies to enhance student engagement in e-Service-Learning.

Uvedomelé učenie / Konštruktívne zosúladenie: Upozorniť študentov na to, že spôsob a proces učenia sú príležitosťou na integráciu "distribúovaných vedomostí" a zmysluplnú zmenu v miestnej aj širšej spoločnosti.

Centrálné postavenie a autonómia študenta: Podporovať spoluprácu študentov tým, že si uvedomia svoju úlohu pri stanovovaní cieľov, kriticky uvažovať a zodpovedne konať s cieľom dosiahnuť zmenu. Ukázať študentom, ako vykonať analýzu potrieb, pomocou brainstormingu nájsť vhodné témy e-SL.

Horizontálna integrácia: Prepojenie študentov s komunitou a medzi sebou navzájom v rámci multidisciplinárneho a interdisciplinárneho prístupu. Identifikácia

nových hlasov, odborníkov, partnerov a "spolužiakov" z celého sveta. Tieto prepojenia vytvárajú multikultúrnu perspektívu a zakomponujú horizontálny prenos a tvorbu vedomostí a zručností do koncepcie vzdelávania.

Vertikálna integrácia. Zapojenie študentov z rôznych študijných cyklov do projektov e-SL. Toto prepojenie podporuje začlenenie študentov bakalárskeho a magisterského štúdia do tímov e-SL. Podpora všadeprítomnosti celoživotného vzdelávania.

Klaster 3: Zapojenie a inkluzívnosť

- Princíp 3.1: Riešenie otázok rovnosti, diverzity a inklúzie
- Princíp 3.2: Zahrnutie všetkých hlasov
- Princíp 3.3: Reciprocita a partnerstvo s komunitami
- Princíp 3.4: Budovanie vzťahov medzi študentmi

Engagement and inclusiveness

Riešenie otázok rovnosti, diverzity a inklúzie: Zaviesť flexibilné formy, aby si študenti mohli vybrať spôsob práce a zoskupenia na základe svojich potrieb, osobných preferencií, možností (napr. digitálna priepasť) a štýlov. Rozdiely medzi študentmi z hľadiska poznania, motivácie, predchádzajúcich vedomostí a skúseností sú rovnako dôležité.

Zahrnutie všetkých hlasov: Poskytnúť dodatočnú podporu a poradenstvo študentom v núdzi alebo v ohrození, aby sa zohľadnili všetky hlasy vo všeobecnosti a v konkrétnom kontexte elektronického vzdelávania.

Reciprocita a partnerstvo s komunitami: Podporujte reciprocitu medzi študentmi, partnermi z komunity, akademickými a administratívnymi pracovníkmi a spoluvytvárajte ciele vzdelávania a služby identifikovaním výhod, ktoré poskytujú všetci aktéri.

Budovanie vzťahov medzi študentmi: Berte do úvahy sociálnu povahu učenia a zohľadnite ju v spolupráci so študentmi. V prostredí online vzdelávania je obzvlášť dôležité preskúmať nové možnosti, ktoré technológie ponúkajú na rozvoj a udržiavanie vzťahov a spolupatričnosti.

Klaster 4: Dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov

- Princíp 4.1: Rozvoj zručností
- Princíp 4.2: Digitálne nástroje pre flexibilné učenie
- Princíp 4.3: Technológie ako pomoc, nie prekážka v učení
- Princíp 4.4: Technológie pre kritické myslenie
- Princíp 4.5: Online kanály na spoluprácu a obojsmernú komunikáciu

Availability of digital skills and resources

Rozvoj zručností: Rozvíjajte digitálne zručnosti pre pedagogických pracovníkov, študentov a partnerov z komunity. Poskytnite zmysluplnú integráciu technológií a autonómneho celoživotného vzdelávania. Vypracujte postupy na predvídanie a riešenie problémov súvisiacich s technológiami a na podporu projektového tímu e-SL.

Digitálne nástroje pre flexibilné učenie: Využívajte digitálne nástroje na vytváranie flexibilných podmienok na vzdelávanie a uľahčujte tvorbu a prenos poznatkov do vzdelávacej komunity a spoločnosti.

Technológie ako pomoc, nie prekážka v učení: Používajte technologické riešenia prispôsobené vzdelávacím potrebám a konkrétnym cieľom. Technológie umožňujú rôzne kombinácie prístupov k vyučovaniu a učeníu (napr. prevrátené učenie, rozprávanie príbehov, gamifikácia).

Technológie pre kritické myslenie: Rozvíjajte procesy reflexie a sebaregulácie s podporou technológií využitím viacerých jazykov a "priestorov" (pred, počas a po e-SL).

Online kanály na spoluprácu a obojsmernú komunikáciu: Využívajte technológie na spoluprácu, tvorbu a šírenie výstupov vzdelávania aj služby komunite voči rôznym skupinám používateľov.

2.1.1. Prípadové štúdie e-SL

Prípadová štúdia – príklad č. 1:

Vysokoškolská učiteľka pedagogiky pripravuje e-service learningový projekt, v ktorom sa študenti zameriavajú na pomoc dysfunkčným rodinám, ktorých deti majú oneskorený vývin reči.

Okrem čítania literatúry, ktorá sa zameriava na túto problematiku, by sa počas akademického roka mali všetci študenti zapojiť do e-service learningu zameraného na pomoc miestnej komunite.

Učiteľka je koordinátorkou a spolutvorkyňou e-service learningových aktivít – študenti vytvárajú e-kurz pre rodičov, ktorý zahŕňa cvičenia stimulujúce primárne funkcie, ako aj dychové, slovné a posluchové cvičenia na stimuláciu rozvoja reči ich detí.

Ktorý klaster v tomto plánovaní chýba?

Chýbajúci klaster je: **Zapojenie a inkluzívnosť**.

Komunity alebo ich zástupcovia sa **NEZÚČASTŇUJÚ** na vyučovacích a vzdelávacích procesoch ako podstatná súčasť procesu vývoja projektu. Aby sa tento e-SL kurz stal použiteľným, učiteľ by mal zvážiť **reciprocitu a partnerstvo s komunitami**: podporovať reciprocitu medzi študentmi, partnermi komunity, akademickými a administratívnymi pracovníkmi a spoluvytvárať ciele vzdelávania a služieb identifikáciou oblastí prínosu, ktoré poskytujú všetci zúčastnení.

Učiteľka by mala kontaktovať a spolupracovať s miestnym Centrom poradenstva a prevencie (CPP). Pracovníci Centra by potom dohliadali na študentov a spolupracovali s rodinami, ktorých deti majú oneskorený vývin reči.

Prípadová štúdia – príklad č. 2:

Vysokoškolská učiteľka pedagogiky pripravuje e-service learningový projekt, v ktorom sa študenti zameriavajú na pomoc dysfunkčným rodinám, ktorých deti majú oneskorený vývin reči.

Okrem čítania literatúry, ktorá sa zameriava na túto problematiku, by sa počas akademického roka mali všetci študenti zapojiť do e-service learningu za účelom pomôcť miestnej komunite.

Študenti sa kontaktujú s rôznymi komunitnými partnermi, ktorí pomáhajú zaradiť študentov do rôznych e-service learningových projektov, od tvorby e-kurzov poľského jazyka pre študentov z radov utečencov po e-kurzy, ktoré stimulujú rozvoj reči detí.

Ktorý klaster v tomto plánovaní chýba?

Chýbajúci klaster je: **Základné princípy.**

Služba ako vytváranie e-kurzov poľského jazyka pre študentov z radov utečencov nesúvisí so špecifickými cieľmi akademickej oblasti (Pedagogika). Aby bol tento e-SL projekt úspešný, vysokoškolská učiteľka musí poskytnúť **priame a viditeľné prepojenie medzi cieľmi vzdelávania a cieľmi služby**: prepojiť vzdelávanie so službou a službu so vzdelávaním (obojsmerne).

Prípadová štúdia – príklad č. 3:

Vysokoškolská učiteľka pedagogiky pripravuje e-service learningový projekt, v ktorom sa študenti zameriavajú na pomoc dysfunkčným rodinám, ktorých deti majú oneskorený vývin reči.

Realizácia projektu zahŕňa spoluprácu s Centrom poradenstva a prevencie (CPP). Študenti pedagogiky navštevujú CPP a identifikujú potreby, ktoré by definovali typ spolupráce. V konečnom dôsledku pracovníci CPP identifikujú oblasť spolupráce, ktorou je pomoc dysfunkčným rodinám, ktorých deti majú oneskorený vývin reči.

Študenti organizujú stretnutia v rodinách týchto detí, vedú ich v aktivitách stimulujúcich vývin reči vytvorených podľa vlastného programu, šitého na mieru individuálnym potrebám daného dieťaťa. Študenti realizujú svoj projekt so zapojením rodičov detí.

Ktorý klaster v tomto plánovaní chýba?

Chýbajúci klaster je: **Dostupnosť digitálnych zručností a zdrojov.**

Hoci služba, ktorú študenti vykonávajú, je hodnotná, toto nie je príklad e-service learningového projektu, keďže vzdelávanie aj služba prebiehajú osobne, nie v online prostredí. Service-learning v tomto projekte nezapája študentov prostredníctvom technológií do občianskeho prieskumu, služby v komunite, reflexie a konania. Aby bol takýto e-SL projekt úspešný, vysokoškolský učiteľ musí poskytnúť **digitálne nástroje na vytvorenie flexibilného vzdelávacieho prostredia** a uľahčiť vytváranie a prenos vedomostí do učiacej sa komunity a spoločnosti. Učitelia by mali používať technologické riešenia určené na učenie prispôbené vzdelávacím potrebám a špecifickým cieľom, rozvíjať reflexné a samoregulačné procesy s podporou technológií, používať viacero jazykov a „priestorov“ (pred, počas a po e-SL) a využívať technológie na spoluprácu a obojsmernú komunikáciu.



Návod k obsahu, ktorý môžete využiť na rozšírenie svojich kompetencií:

Viac informácií nájdete v **Lekcii 2: Princípy tvorby e-SL kurzu** v rámci e-learningového kurzu, ktorý je v angličtine dostupný tu:

<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>

a v slovenčine tu:

[Kurz: e-Service Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems | LMS-Ext \(umb.sk\)](#)

3. kapitola: Prvky kvality e-SL

Po ukončení tejto kapitoly budete vedieť:

- vysvetliť prvky kvality e-SL
- tvorivo prispôbiť prvky kvality e-SL v rôznych situáciách
- implementovať prvky kvality e-SL pri plánovaní vlastného kurzu

Kapitola 3 obsahuje definíciu **prvkov kvality e-SL** a zoznam prvkov kvality e-SL s krátkym vysvetlením. Budte si ich môcť precvičiť na dobrých a zlých príkladoch tak, že vyberiete prvok kvality e-SL, ktorý bol alebo nebol súčasťou príkladu. V poslednej časti kapitoly by ste si mali vybrať 5 prvkov a opísať, ako ich budete implementovať vo vlastnom kurze e-SL.

3.1. Quality Elements (QE)

Prvky kvality (quality elements - QE) e-Service Learningu tvoria súbor štandardov a ukazovateľov (merateľných výrokov umožňujúcich posúdenie, či sú alebo nie sú splnené súvisiace kritériá), ktoré sa majú použiť pri hodnotení výsledkov vzdelávania aj služby. Ide o „progresívne metriky“, ktoré nám umožňujú merať pokrok a účinky e-SL aktivít. Ich "progresívny charakter" presúva dôraz na relevantné rozmery tohto pedagogického prístupu. Jadrom používania QE je snaha zistiť, ako sa e-SL premieta do spoločnosti a ako môže byť prínosom na miestnej, národnej a dokonca medzinárodnej úrovni. Keďže e-SL je formou SL, niektoré QE sú rovnaké ako QE tradičného service learningu (osobný kontakt), iné sa špecificky týkajú online rozmeru.

| QE KLASTER |
|---|
| <i>Klaster 1. Relevantné učenie sa</i> |
| <i>Klaster 2. Relevantná služba</i> |
| <i>Klaster 3. Zapojenie študentov</i> |
| <i>Klaster 4. Systematická reflexia</i> |
| <i>Klaster 5. Integrované technológie</i> |
| <i>Klaster 6. Hodnotenie, diseminácia a dosah</i> |

| Prvky kvality e-Service-Learningu |
|-----------------------------------|
| <i>1. Relevantné učenie sa</i> |

Zmysluplné učenie: Projekt e-SL ponúka príležitosť učiť sa v komunitnom prostredí a prehĺbiť pochopenie komplexnosti všetkými zúčastnenými (študentami, pedagógmi, komunitnými partnermi, zainteresovanými stranami a tvorcami politik).

Kurikulárna artikulácia: Projekt e-SL má jasne formulované ciele v oblasti vzdelávania, zručností alebo hodnôt, ktoré vyplývajú zo širšieho kurikula/cieľov a požiadaviek študijných programov, tak, aby ich mohli všetci zúčastnení ľahko rozpoznať a uznať.

Integrálne vzdelávanie: Projekt e-SL podporuje precvičovanie celého radu zručností 21. storočia a/alebo mäkkých zručností (napr. riešenie digitálnych problémov, kritické myslenie, tvorivosť, medzikultúrna komunikácia).

Stratégie pre dosiahnutie cieľa: Vo všetkých fázach projektu e-SL sa v závislosti od povahy a cieľov projektov využívajú na dôkazoch založené, zdieľané a overené stratégie pre akčný dizajn výučby.

2. Relevantná služba

Identifikovaná potreba: Projekt e-SL má dosiahnuteľné a merateľné ciele v oblasti vzdelávania a služby, ktoré zodpovedajú skutočným potrebám miestnej, národnej alebo medzinárodnej komunity. Potreba môže byť identifikovaná študentmi a potvrdená členmi komunity; alebo spoločne identifikovaná študentmi a komunitnými partnermi; alebo niekedy identifikovaná komunitnými partnermi a potvrdená študentmi.

Zmysluplná interakcia: Napriek tomu, že interakcia s konečnými príjemcami je na diaľku malá alebo žiadna (napr. v projekte typu extrémneho e-SL), zmysluplná interakcia so sociálnou, fyzickou alebo webovou komunitou je možná. Táto interakcia by mohla byť založená na spolupráci a vzájomnej spätnej väzbe.

Reciprocita: Projekt e-SL je postavený na silných recipročných partnerstvách medzi vysokoškolskou inštitúciou a komunitou. Tento prístup je rovnako prospešný tak pre zástupcov VŠ (študentov, akademických pracovníkov a zamestnancov), ako aj pre zástupcov komunity (komunitných partnerov, zainteresované strany, ľudí).

3. Zapojenie študentov

Študentský hlas: Projekt e-SL posilňuje hlas a aktívnu účasť študentov, ktorí sa cítia byť súčasťou komunity, ktorá sa zaoberá sociálnymi potrebami v reálnom živote a vyvíja stratégie na zlepšenie súčasného stavu.

Zodpovednosť študentov: Projekt e-SL zapája študentov do náročných úloh, podporuje ich prevzatie zodpovednosti a poskytuje priestor na ich zapojenie v každej fáze projektu.

Primerané trvanie a intenzita: Projekt e-SL ponúka primeraný časový rámec - z hľadiska trvania a intenzity - na to, aby študenti získali skúsenosti a učili sa v

komunitnom prostredí/s komunitnými partnermi efektívnym a udržateľným spôsobom.

4. Systematická reflexia

Čas na reflexiu: Projekt e-SL podporuje systematickú reflexiu (pred, počas a po skončení projektu) procesov a výsledkov vzdelávania všetkých študentov, aby sa ich tacitné znalosti mohli stať explicitnými. Prostredníctvom reflexie môžu študenti prepojiť svoje skúsenosti s teoretickým a metodologickým pozadím predmetu.

Dimenzie reflexie: Projekt e-SL zahŕňa osobnú, sociálnu a profesionálnu dimenziu reflexie.

5. Integrované technológie

Používanie technológií: Projekt e-SL je založený na kreatívnom, etickom a podpornom využívaní technológií. Návrh vzdelávania (výber online platformy, komunikácia) je adaptívny, intuitívny a pre učiacich sa motivujúci .

Konzistentnosť technológií: Projekt e-SL sa realizuje online alebo integruje online a prezenčné komponenty do jasne formulovaného a koherentného procesu. Komunita je v projekte e-SL sprevádzaná osobnými a online interakciami prostredníctvom fór, sociálnych médií a prepojení/blogov, ktoré podporujú komunikáciu s online a offline komunitou.

Technológie pre daný cieľ: Projekt e-SL integruje vhodné technológie s ohľadom na povahu a ciele plánovaných činností (rôzne projekty si vyžadujú rôzne potreby, e-SL nie je univerzálny projekt).

Technologické usmernenie: Projekt e-SL poskytuje študentom priebežné poradenstvo a podporu, a to tak technickú, ako aj koncepčnú/teoretickú, ktorá im pomáha oboznámiť sa a pružne sa pohybovať v online prostredí.

6. Hodnotenie, diseminácia a dosah

Hodnotenie projektu: E-SL projekt hodnotia komunitní partneri, študenti a vysokoškolská inštitúcia. Vplyv projektu by sa mohol merať na základe rôznych stanovených ukazovateľov z viacerých hľadísk.

Oslava a šírenie: V rámci projektu e-SL sa zhromažďujú údaje a dokumentácia, ktoré umožňujú záverečnú prezentáciu výsledkov študentmi na spoločnej oslave s komunitnými partnermi.

Integrované hodnotenie vzdelávania: Projekt e-SL poskytuje hodnotenie integrálneho rastu študentov (osobného a profesionálneho).

Technické zložky: Projekt e-SL sa hodnotí z hľadiska jeho technických a digitálnych zložiek (technológií).

3.2. Prípadové štúdie k prvkom kvality (QE)

3.2.1. Prípadová štúdia 1

4. Študenti čínskych štúdií absolvujú service-learningový kurz s hodnotou 12 kreditov s prihliadnutím na špecifiká čínskeho kontextu a s prepojením skúseností z ročného zahraničného pobytu v Číne. Prispievajú do miestnej čínskej spoločenskej organizácie a reflektujú svoje skúsenosti na akademickej, osobnej a spoločenskej úrovni.

Akademický obsah sa zameriava na medzikultúrnu interakciu, čínske verzus západné kultúrne vzory a deontológiu areálových štúdií. Okrem toho sa študenti musia oboznámiť s teóriami týkajúcimi sa spoločenských tém a organizácií v Číne.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.1. Prípadová štúdia 2

V rámci projektu SL študenti sprevádzajú starších ľudí a poskytujú im emocionálnu podporu, čím uľahčujú generačnú výmenu v rámci predmetu Psychogerontológia. Študenti si uvedomujú potreby tejto skupiny, čo podporuje záväzok k etike a sociálnej zodpovednosti ako občanov a profesionálov.

Umožňuje tiež študentom pozorovať, ako pracuje multidisciplinárny tím v geriatrickom zariadení, najmä psychológ centra. Študenti prostredníctvom služby získajú vedomosti súvisiace s predmetom psychogerontológia, širší pohľad na činnosť psychológa, ktorý zahŕňa viacero aspektov v rámci geriatrickej oblasti a ďalšie praktické a odborné zručnosti. Konkrétne sa pracuje na aspektoch spojených s psychomotorickými zručnosťami, kognitívnym a sociálno-afektívnym hodnotením a psychologickou intervenciou.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.2. Prípadová štúdia 3

Hodnotenie výskumu je povinný predmet pre študentov druhého ročníka na Katedre pedagogiky (Fakulta humanitných a sociálnych vied). V každom akademickom roku je podpísaná dohoda s určitou komunitnou organizáciou alebo

viacerými z nich (napr. mimovládne organizácie, školy, materské školy, múzeá), ktorých projekt/projekty sa potom hodnotia počas nasledujúcich troch mesiacov (jedného semestra) trvania kurzu. Kurz kombinuje teoretickú prípravu s rozsiahlou prácou v teréne. Každý krok kurzu sa plánuje aj realizuje v úzkej spolupráci s partnermi z komunity, a preto je prispôsobený ich konkrétnym potrebám. Študenti sú organizovaní v malých výskumných tímoch, ktoré sa zameriavajú na rôzne aspekty plánovaného participatívneho hodnotiaceho výskumu. Partneri (ako mentori) aj študenti spolupracujú na stanovení výskumného programu, výskumných otázok, správnych výskumných metód, nástrojov, zberu údajov, analýzy a verejnej prezentácie výsledkov výskumu.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.3. Prípadová štúdia 4

Nápadom študentov na projekt e-SL bolo zorganizovať verejnú zbierku použitých hračiek, oblečenia a vybavenia pre deti v detskom domove. Keď študenti celú zbierku zorganizovali a chceli ju doručiť deťom, zistili, že organizácia vyzbierané veci odmietla. Keď navštívili deti v pestúnskej starostlivosti, uvedomili si, že deti majú odlišné potreby.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.4. Prípadová štúdia 5

Na základe hodnotenia projektu môžeme konštatovať, že projekt SenSkype rozširuje obzory všetkých účastníkov. Študentom prináša osobné, profesionálne a ľudské obohatenie, vyjadrené slovami Zuzky a Ivana: "Okrem toho, že nám SenSkype dal možnosť vypočuť si mnoho silných a inšpiratívnych príbehov, ukázal nám aj silu pocitov, ktoré sa ťažko opisujú slovami, ten pocit rastúcej vzájomnej dôvery, pocit spokojnosti, tá iskra v očiach ľudí, keď nás vidia, to sú momenty, vďaka ktorým si uvedomíme, že tajomstvo osobného šťastia sa skrýva v úprimnej pomoci druhým." Okrem pochopenia nových informačných a komunikačných technológií a ich efektívneho využitia v čase "kovidových obmedzení" a nadviazania poradenských vzťahov s poradcami projekt pomohol klientom aj v kontakte s ich najbližšími príbuznými, napríklad aj z krajín za oceánom, z USA. Online poradenstvo napĺňa

seniorov každodennou radosťou, porozumením a príjemným očakávaním stretnutí s poradcami, ktorí sú tu pre nich, ktorí počúvajú ich radosti i starosti a vnášajú svetlo do psychicky náročnej situácie v zariadení.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.5. Prípadová štúdia 6

Učiteľ prišiel s nápadom založiť na univerzite sociálny podnik, ktorý by viedli študenti univerzity. Založenie a fungovanie sociálneho podniku bolo začlenené do vyučovania viacerých predmetov s viacerými učiteľmi. Na začiatku bola študentom predstavená len základná myšlienka činnosti - podnik by mal vyrábať prezentačné darčeky pre univerzitu a jej pracoviská a mala by sa nadviazať spolupráca s niektorou zo znevýhodnených skupín, ktorej členovia by sa mali podieľať na samotnej výrobe. Učiteľka mala predstavu, že prvým výrobkom by mohli byť prírodné mydlá, ale nechala študentom voľnú ruku pri plánovaní a ich iniciatíve. Nakoniec prišli s úplne iným nápadom, a to s výrobou ekologických plátenných tašiek z použitých látok. Na ich výrobe sa budú podieľať seniori, ktorí ich budú šiť, a mladí ľudia s postihnutím, ktorí na ne budú maľovať. Nazvali ich "Príbehové vrecká". Táto aktivita ich nesmierne baví a na každom ich kroku je cítiť, že je to ich projekt, keby zostali pri pôvodnej myšlienke, ich angažovanosť by bola určite nižšia.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.6. Prípadová štúdia 7

V rámci univerzitného service learnigového projektu pracovala skupina študentov spoločne a po dlhom čase zistili, že členovia skupiny sa do aktivít nezapájajú rovnakým dielom a že každý má iné predstavy o tom, ako by sa mali aktivity vykonávať. Konflikt medzi študentmi bol taký intenzívny, že jeden z nich úplne prestal komunikovať s tímom. Keďže jedným zo vzdelávacích cieľov bolo naučiť sa pracovať v tíme, reflexia a spoločná komunikácia s učiteľom boli zamerané na analýzu týchto konfliktov a predpokladov spolupráce. Nakoniec sa projekt podarilo dokončiť, aj keď spolupráca

nebola až do konca ideálna. V záverečnej reflexii však študenti a študentky pozitívne vnímali, koľko sa naučili o tímovej práci, vedení tímu a rozdelení úloh..



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.7. Prípadová štúdia 8

Počas pandémie COVID-19 začali študenti pod vedením učiteľa organizovať pravidelné poradenstvo pre ľudí v zariadeniach sociálnych služieb. Aby sa mohli pripojiť, zariadenie zakúpilo tablety, na ktorých študenti a sociálni pracovníci najprv učili seniorov pracovať, a až potom začali poskytovať pravidelné online poradenstvo. Používanie tabletov umožnilo klientom telefonovať a vidieť sa navzájom so študentmi, čím sa vytvoril lepší priestor pre vzájomnú interakciu.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.8. Prípadová štúdia 9

Projekt "Som ako ty" sa zrodil v skupine troch študentov psychológie, ktorí sa rozhodli čeliť problému kyberšikany. Ich cieľom bolo vytvoriť workshopy, ktoré by sa uskutočnili na školách a zvýšili by povedomie detí o tejto téme. Počas pandémie svoj projekt prehodnotili. Rozhodli sa otvoriť stránku na Instagrame s názvom "lo come te" (Som ako ty), aby zvýšili povedomie o tomto probléme, ktorý im pripadal ešte naliehavejší, pretože počas pandémie boli sociálne médiá jediným spôsobom, ako nadviazať vzťahy s ostatnými. Žiaci zapojili deti prostredníctvom príbehov, kresieb a priamych zážitkov zdieľaných na stránke Instagram. Vytvorili rôzne súťaže a na Instagrame aj malú aktívnu komunitu.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

4.1.9. Prípadová štúdia 10

Cieľom hodnotenia programu service-learning bolo zistiť, či program splnil ciele vzdelávania a ciele služby, ako študenti hodnotia svoju skúsenosť v programe a s akými problémami sa stretli. Cieľom tohto hodnotenia je tiež zistiť potenciál a limity tohto typu odbornej praxe vo vzdelávaní sociálnych pracovníkov v budúcnosti. Na vyhodnotenie programu sme použili vstupy z viacerých nástrojov: priebežné záznamy o uskutočnených rozhovoroch spojené s reflexiou, záverečnú sebareflexiu študentov, záverečné hodnotenie programu študentmi a záverečné hodnotenie programu klientmi – záznam rozhovoru.



**Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?
Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.**

4.1.10. Prípadová štúdia 11

Záverečná prezentácia projektu sa uskutočnila počas konferencie o zriedkavých chorobách, ktorá sa konala na univerzite, kde dvaja študenti a zodpovedná osoba projektu vysvetlili projekt publiku zloženému z rodín, študentov a odborníkov v oblasti zdravotníctva a vzdelávania.



**Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?
Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.**

4.1.11. Prípadová štúdia 12

V projekte Uši k duši bolo hlavnou úlohou študentov byť v telefonickom kontakte s osamelým človekom, optimálne 3-krát týždenne, pričom kontakt vždy inicioval študent. Každý týždeň študenti vyplňali záznam o uskutočnených telefonátoch. Ich súčasťou bola aj krátka reflexia a hodnotenie kontaktov s klientmi. Každému študentovi bol pridelený tútor, ktorým bol pedagóg z Katedry sociálnej práce. Tútor bol so študentmi

v pravidelnom kontakte a v prípade potreby im poskytoval konzultácie. Stretnutia s tútorom slúžili aj na reflexiu procesu rozvoja alebo prehlbovania komunikačných zručností a osobnostného a profesijného rozvoja. Súčasťou programu bola aj povinná skupinová supervízia zameraná na reflexiu skúseností zo vzťahu s klientom a problémových situácií. Práca v programe bola stanovená na obdobie 3 mesiacov od začiatku školenia. V záverečnej fáze programu sa študenti zúčastnili na poslednom online stretnutí supervíznej skupiny. Ich úlohou bolo tiež ukončiť spoluprácu s klientmi, vyplniť písomnú záverečnú sebareflexiu a hodnotiaci dotazník.



Do ktorého klastra patrí táto prípadová štúdia?

Vyberte najrelevantnejší prvok kvality z klastra.

Vyberte si prosím 5 prvkov kvality a opíšte, ako ich implementujete do svojho e-SL kurzu.

Sem si zapíšete prípadné poznámky.

Návod k obsahu, ktorý môžete využiť na rozšírenie svojich kompetencií:



Viac informácií nájdete v **Lekcii 3: Prvky kvality v e-Service Learningu** v rámci e-learningového kurzu, ktorý je v angličtine dostupný tu:

<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>

a v slovenčine tu:

[Kurz: e-Service Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems | LMS-Ext \(umb.sk\)](#)

5. kapitola: Princípy spôsoby výučby

Po ukončení tejto kapitoly budete vedieť:

- uplatňovať princípy kognitívnej teórie multimedialného učenia
- identifikovať princípy, štruktúru a prvky digitálneho rozprávania príbehov na integráciu akademických poznatkov do reálnej situácie
- implementovať mikrovzdelávanie s cieľom zvýšiť zapojenie učiacich sa, motiváciu a ukladanie vedomostí
- identifikovať rámce technologickej integrácie a využiť ich na transformáciu vzdelávacích zážitkov vo svojej triede
- implementovať prvky gamifikácie s cieľom zapojiť ľudskú hravosť do riešenia problémov komunity

Kapitola 4 prináša informácie o tom, ako používať princípy spôsobu výučby a stratégie, ktoré sú najvhodnejšie pre rôzne interaktívne aktivity a vzdelávacie ciele.

5.1. Princípy multimedialnej výučby

Multimédia (t. j. kombinácia textu, obrazu, audia, videa a animácie) hrajú zásadnú úlohu pri zefektívňovaní výsledkov vzdelávania v online vyučovaní. Vyžadujú však pozorný prístup vyučujúceho, aby každá zložka multimédií mohla vyniknúť a prispieť k vyučovaciemu procesu.

Uplatnením princípov multimedialneho vyučovania môže učiteľ vytvoriť učebné materiály zamerané na študenta, ktorých cieľom je využitie multimédií v prospech ľudského poznania.

Autorom týchto 15 zásad je R. Mayer, ktorý spojil 3 kľúčové psychologické teórie o vzdelávaní:

- **Paiovu teóriu duálneho kódovania** (existujú dva samostatné “kanály” spracovania informácií - sluchový a zrakový),
- **Swellerovu teóriu kognitívnej záťaže** (každý kanál má obmedzenú a konečnú kapacitu),
- **Baddeleyov model pracovnej pamäte** (učenie sa je aktívny proces, pri ktorom sa filtrujú, vyberajú, usporadúvajú a prepájajú informácie na základe predchádzajúcich vedomostí).

Jedným z najdôležitejších cieľov **Kognitívnej teórie multimedialneho učenia** je tvorba efektívneho vyučovania vychádzajúceho z fungovania ľudského mozgu a spôsobov, akými jednotlivci informácie kognitívne spracúvajú. Cieľom je teda tvorba učebných materiálov založených na optimálnych spôsoboch učenia sa. Pätnásť princípov multimedialneho vyučovania je rozdelených na tri sekcie – redukcia mimotematického spracovania, manažment hlavného spracovania a podpora generatívneho spracovania.

Mimotematické spracovanie je kognitívne spracovanie počas učenia sa, ktoré nepomáha dosiahnutiu vzdelávacích cieľov – napr. venovanie pozornosti nepodstatným informáciám či snaha o nahradenie chaotického plánu vyučovacej hodiny. Ako sa dá znížiť miera mimotematického spracovania? Mayer ponúka päť princípov znižovania mimotematického spracovania.

Princíp koherencie tvrdí, že ľudia sa učia efektívnejšie, keď mimotematické materiály nie sú prítomné. Učenie sa zlepší, keď sa zaujímavé, no nepodstatné slová, obrázky, zvuky a melódie, ako aj nepotrebné slová či symboly z multimedialnej prezentácie vylúčia. Mimotematické materiály zápasia o kognitívne zdroje v pracovnej pamäti a dokáže odviesť pozornosť od dôležitého, narušiť proces usporiadania látky a prinútiť učiaceho sa k integrácii mimotematického materiálu.

V niektorých situáciách nie je na hodine možné mimotematické materiály úplne eliminovať. Riešením je pridať podnety, ktoré nasmerujú pozornosť učiaceho sa k základnej látke, čo je technika nazývaná **signalizácia**. Signalizácia verbálneho materiálu môže znamenať pridávanie podnetov, ako napr. osnovy na začiatku hodiny,

nadpisov, ktoré sú súčasťou osnovy, hlasového dôrazu na kľúčové slová a “vodiacich” slov ako “po prvé . . . po druhé . . . po tretie.” Signalizovať sa dá nielen slovný obsah, ale tiež obrázkový materiál. Vizualna signalizácia znamená pridávanie vizuálnych podnetov, napr. šípok, rozlišujúcich farieb, blikania, ukazovacích gest či “zosivenia” nepodstatných oblastí. Signály neprinášajú nové informácie, len zdôrazňujú (či opakujú) najdôležitejšiu látku z lekcie.

Učíme sa efektívnejšie z obrázkov a rozprávania než z obrázkov, rozprávania a tlačeného textu. Nadbytočnosť spôsobuje mimotematické spracovanie, pretože vizuálny kanál sa môže zahltiť nutnosťou preskakovať zrakom medzi obrázkami a textom, a tiež preto, že učiaci sa vynakladá duševnú námahu v snahe porovnávať naraz prichádzajúci písaný/tlačený a hovorený text.

Študenti sa učia efektívnejšie, keď sú súvisiace slová a obrázky umiestnené na stránke či obrazovke skôr bližšie než ďalej od seba. Keď sú súvisiace slová a obrázky umiestnené na stránke či obrazovke blízko seba, učiaci sa nemusia využívať kognitívne zdroje na vizuálne prehľadávanie stránky či obrazovky a zvyšuje sa pravdepodobnosť, že si oboje zároveň dokážu uchovať v pracovnej pamäti. Keď sú súvisiace slová a obrázky na stránke či obrazovke od seba ďaleko, učiaci sa musia využívať kognitívne zdroje na vizuálne prehľadávanie stránky či obrazovky a znižuje sa pravdepodobnosť, že si oboje zároveň dokážu uchovať v pracovnej pamäti.

Študenti sa učia efektívnejšie, keď sa súvisiace slová a obrázky uvádzajú súčasne, nie následne. Keď sa navzájom súvisiace časti rozprávania a animácie uvádzajú zároveň, zvyšuje sa pravdepodobnosť, že učiaci sa si dokážu uchovať mentálne reprezentácie oboch v pracovnej pamäti. Tým sa zvyšuje pravdepodobnosť, že učiaci sa si dokážu vytvoriť mentálne prepojenia medzi verbálnymi a vizuálnymi reprezentáciami. Keď je hovorené slovo od animácie časovo oddelené, znižuje sa pravdepodobnosť, že učiaci sa si dokážu uchovať mentálne reprezentácie oboch v pracovnej pamäti. Tým sa znižuje aj pravdepodobnosť, že učiaci sa si dokážu vytvoriť mentálne prepojenia medzi verbálnymi a vizuálnymi reprezentáciami.

Dôsledkom zníženia mimotematického spracovania je preťaženie základného spracovania - teda situácia, pri ktorej kognitívne spracovanie základnej látky lekcie je také náročné, že zostávajú len veľmi slabé alebo žiadne kognitívne schopnosti na jej hlbšie spracovanie. **Preťaženie základným spracovaním** hrozí vtedy, keď je základná látka zložitá, učiaci sa nemá skúsenosti a prezentácia je príliš rýchla.

Čo je to **základná látka**? Základná látka sú kľúčové informácie z lekcie potrebné na dosiahnutie vyučovacieho cieľa. Ako sa dá dosiahnuť spracovanie základnej látky? Pri sledovaní animácie, kde sa jednotlivé kroky procesu vysvetľujú hovoreným textom v rýchlom tempe, môžu niektorí učiaci sa nedostatočne porozumieť jednému kroku a napriek tomu sa hneď prezentuje ďalší. V dôsledku toho nemusia mať dostatok času postrehnúť kauzálny vzťah medzi týmito krokmi. Ako sa dá učiaciom sa pomôcť v situáciách, keď potrebné spracovanie základnej látky presahuje ich kognitívne schopnosti? Pri segmentácii rozdeľujeme zložité multimediálne obsahy na menšie

časti, ktoré uvádzame postupne, pričom učiaci si určuje vlastné tempo. Dve kľúčové zložky segmentovania sú teda rozdelenie lekcie na časti, ktoré sa prezentujú postupne, a určovanie tempa prechodu z jednej časti na ďalšiu učiacim sa.

Čo je **prednávnik**? Keď je látka multimedialnej lekcie pre učiaceho sa príliš zložitá a prezentovaná rýchlym tempom, učiaci sa nemusí mať dostatočné kognitívne schopnosti na zapojenie sa do procesu mentálnej reprezentácie látky. Jedným zo spôsobov, ako zvládnuť základné spracovanie, je poskytnúť učiacim sa vedomosti, ktoré im uľahčia spracovanie lekcie. Ako prednávnik funguje? Keď učiaci sa sleduje nahovorenú animáciu, musí uplatňovať dva spôsoby základného spracovania – pochopenie fungovania kauzálnych vzťahov a pochopenie fungovania jednotlivých prvkov. Keď už učiaci sa ovláda názvy a charakteristiky všetkých súčastí, môže sa zapojiť do kognitívnych procesov budovania kauzálneho modelu systému, čo vedie k lepšiemu porozumeniu. Prednávnik teda slúži na presun časti základného spracovania do prednávnikovej fázy a poskytuje časť vedomostí vopred, čo znižuje rozsah spracovania potrebného na pochopenie nahovorenej animácie.

Učíme sa efektívnejšie z obrázkov a hovoreného slova než z obrázkov a tlačeného textu. Keď vytvárame lekciu pomocou animácie a slov, slová prezentujeme skôr v hovorenej forme než ako text na obrazovke.

Vo verzii animácie s textom na obrazovke vstupujú tak obrázky ako aj slová do kognitívneho systému pomocou zraku, čo spôsobuje preťaženie zrakového systému. Vo verzii animácie s hovoreným slovom sa slová presúvajú do verbálneho (sluchového) kanála, čo učiacemu sa umožňuje plné spracovanie obrázkov v zrakovom kanáli.

Situácia, kde učiaci sa má dostatočné kognitívne schopnosti, no chýba motivácia ich využiť na porozumenie látky, sa nazýva nedostatočné využitie generatívneho spracovania. Keď učiteľ na obrazovke nie je veľmi priateľský alebo vyučuje nudnú látku, učiaci sa nemusia mať veľkú snahu mu porozumieť. Môže sa stať, že sa do generatívneho spracovania nezapoja, lebo nie sú motivovaní látku pochopiť.

Čo je **generatívne spracovanie**? Generatívne spracovanie je kognitívne spracovanie, ktorého cieľom je pochopenie látky a ktorého súčasťou je organizácia prezentovanej látky do súvislých štruktúr, ako aj prepájanie týchto štruktúr navzájom a ich spájanie s predchádzajúcimi vedomosťami.

Mayer tiež ponúka **sedem princípov na podporu generatívneho spracovania**.

Princíp č. 1: Keď sa prezentujú slová aj obrázky, učiaci sa majú možnosť si vytvoriť verbálne aj vizuálne mentálne modely a prepojiť ich medzi sebou. Keď sa prezentujú iba slová, učiaci sa majú možnosť si vytvoriť verbálny mentálny model, no menej pravdepodobne vizuálny mentálny model či vzájomné prepojenia medzi nimi.

Princíp č. 2: V nahovorenej animácii personalizácia znamená používanie osobných zámen. Keď má učiaci sa pocit, že autor sa s ním rozpráva, má potom tendenciu vidieť tohto autora ako partnera na rozhovor a aj sa viac snaží porozumieť tomu, čo hovorí.

Princíp č. 3: Všade, kde je to možné, využite na rozprávanie ľudský hlas.

Princíp č. 4: Statický obraz vyučujúcej osoby na obrazovke môže rozptyľovať, alebo pôsobiť až strašidelne, pretože nevykazuje ľudské pohyby, pohľady do očí ani gestá. Toto môže narušiť princípy koherencie a tým podnietiť mimotematické spracovanie.

Princíp č. 5: Len vidieť obrázok vyučujúcej osoby obvykle nestačí na vytvorenie pocitu jej prítomnosti medzi učiacimi sa. Pociť prítomnosti sa skôr vytvorí v scenári, kde učiaci sa môže sledovať vyučujúcu osobu, ktorá sa správa podobne ako pri skutočnej interakcii v reálnom svete (tzv. high-embodiment), teda pri reči gestikuluje, udržiava očný kontakt, počas rozprávania kreslí obrázky alebo manipuluje predmetmi z perspektívy prvej osoby. Keď sa vyučujúci v multimediálnych lekciách správajú takto, poskytujú učiacim sa pozitívne sociálne podnety vyvolávajúce v nich pocit sociálneho partnerstva a pobádajúce ich k väčšej snahe porozumieť obsahu vyučovania, a teda efektívnejšiemu učeniu sa.

Princíp č. 6: Mayer tvrdí, že hoci multimediálne lekcie využívajúce technológiu virtuálnej reality môžu krátkodobo vyvolať v učiacich sa pocit účasti, vlastnosti prostredia virtuálnej reality ako upútanie pozornosti a vyvolanie záujmu môžu tiež odkloniť obmedzenú kapacitu kognitívneho spracovania učiacich sa od dôležitého vzdelávacieho obsahu v prospech virtuálneho sensorického a motorického rozptýlenia. Hoci vnímaná skutočnosť imerznej virtuálnej reality môže zvýšiť emocionálnu reakciu učiaceho sa a pocit účasti, množstvo poznatkov prezentovaných pomocou virtuálnej reality môže nakoniec vyvolať mimotematické spracovanie, ktoré odvádza učiaceho sa od kľúčovej látky lekcie, čím sa narúša princípy koherencie. Empirické dôkazy, ktoré sú v súčasnosti k dispozícii, nenaznačujú, že by multimediálne lekcie využívajúce 3D technológie boli oveľa efektívnejšie než 2D lekcie s nižšou imerziou, čo sa týka facilitácie generatívneho spracovania a učenia.

Generatívne aktivity sú teda špecifické úlohy, ktoré učiaceho sa zapoja do multimediálnej lekcie s cieľom dosiahnuť hlbšie, zmysluplnejšie učenie sa. Sumarizácia obsahu vyučovania je príkladom generatívnej aktivity, ktorá vyžaduje od učiaceho sa, aby si vybral informácie, ktoré zaradí do zhrnutia, usporiadal ich do súvislých viet a odsekov a prepojil s predchádzajúcimi vedomosťami tým, že ich vyjadrí vlastnými slovami. Keď vyučujúci ponúkne učiacim sa možnosť sumarizovať, mapovať, kresliť, predstaviť si, sám seba otestovať, sám sebe vysvetliť, naučiť iných či zahrnúť obsah vyučovania, priamo tak stimuluje ich schopnosť výberu dôležitých informácií, usporiadania informácií do súvislých mentálnych reprezentácií a prepojenia mentálnych reprezentácií s predchádzajúcimi vedomosťami uloženými v dlhodobej pamäti.

5.2. Digitálny storytelling

Digitálny storytelling (storytelling = rozprávanie príbehov) je forma digitálnej mediálnej produkcie, ktorá umožňuje zdieľanie príbehov digitálnou formou s technologickou podporou. Digitálne príbehy sú často stelesnené v umení rozprávania príbehov v kombinácii s rôznymi multimediálnymi nástrojmi, ako sú audio, vizuálne a video (Dönmez, S. C., & Yegen, C. (2021). Eleven Eleven VR. *Advances in Media, Entertainment, and the Arts*, 292–305.)

Digitálny storytelling sa môže zamerať na konkrétnu tému a vyjadriť postoj. Prostredníctvom digitálneho storytellingu sa študenti stávajú aktívnymi tvorcami poznatkov. Online príručku na využívanie digitálneho rozprávania príbehov v triede nájdete na digitalstorytelling.coe.uh.edu a príklady digitálneho rozprávania príbehov na podporu sociálnej zmeny nájdete v publikácii **STORYTELLING AND SOCIAL CHANGE: A STRATEGY GUIDE** (<https://narrativearts.org/story-guide/>).

5.2.1. Proces digitálneho storytellingu

Proces rozprávania príbehov možno rozdeliť do 7 krokov (upravené podľa [8 Steps to Great Digital Storytelling od Samantha Morra](#) s licenciou [Creative Commons BY 3.0](#))

1. Rozhodnite sa, o čom chcete rozprávať.

Hneď na začiatku musíte zistiť a ujasniť si, o čom váš príbeh je, aký je jeho celkový cieľ. Vymyslíte si myšlienku, hlavnú pointu príbehu a váš pohľad ako autora.

2. Vymyslíte si dramatickú zápletku alebo problém.

Príbehy potrebujú otázku, ktorá udrží pozornosť diváka a bude zodpovedaná do konca príbehu, alebo niečo, čo treba vyriešiť.

3. Pridajte emócie.

Príbehy potrebujú vážne problémy, na ktorých záleží a ktoré ožijú osobitým a silným spôsobom. To diváka spojí s príbehom. Keď identifikujete emócie vo svojom príbehu (či už sú vtipné, hrejivé, vášnivé alebo smutné), môžete sa rozhodnúť, ako ich sprostredkovať divákovi.

4. Nájdite moment zmeny a použite dramatický oblúk.

Keď si ujasníte posolstvo, emócie a význam svojho príbehu, musíte ho vyzprávať tak, že určíte jeden moment, ktorý bude toto posolstvo ilustrovať. Na vyzprávanie presvedčivého príbehu použijete techniku dramatického oblúka. Dramatický oblúk sa delí na 5 častí: úvod, zápleтка, vyvrcholenie, dejový obrat, rozuzlenie. V úvode uvedte svoj príbeh dramatickou otázkou, ktorá bude upútavkou a povedie vaše publikum celým príbehom. Potom budujte vzrušenie pre publikum prostredníctvom stúpajúcej

akcie až po vyvrcholenie, ktoré je kľúčovou udalosťou vo vašom príbehu. Dejový obrat vášho príbehu dovedie vaše publikum k rozuzleniu.

5. Zostavte svoj príbeh.

Keď poznáte príbeh, emócie, ktoré chcete ukázať, a moment zmeny vo vašom príbehu, musíte pracovať na vizuálnych a zvukových zložkách príbehu, aby ste ho oživilí pre publikum a pomohli mu emocionálne sa spojiť s obsahom. Zostavte si príbeh tak, že si rozložíte poznámky a obrázky a zostavíte scenár a storyboard.

6. Venujte pozornosť úspornosti

Publikum môžete ľahko zaťažiť príliš veľkým množstvom obsahu, preto do príbehu vložte len toľko informácií, aby ste ho vyrozprávali.

7. Ukážte svoj príbeh.

Podajte sa o svoj príbeh s publikom, zbierajte spätnú väzbu a premýšľajte o tom, ako môžete svoj príbeh zlepšiť.

5.2.2. Useful tools for digital storytelling

Jednou z dôležitých zručností pri digitálnom rozprávaní príbehov je výber nástrojov pre jednotlivé multimediálne prvky príbehu. V závislosti od publika a témy príbehu si môžete vybrať nástroje z veľkého množstva digitálnych nástrojov. Niektoré užitočné nástroje na digitálne rozprávanie príbehov sú opísané nižšie.

5.2.2.1. Images

Obrázky by mali umocniť váš príbeh a prilákať publikum.

K dispozícii je celý rad obrázkov z otvorených zdrojov, ktoré môžete použiť vo svojom príbehu.

- [Flickr – Creative Commons](#)
- [Pics4Learning](#)
- [Getty Open Content](#) - Getty bezplatne sprístupňuje všetky dostupné digitálne obrázky, na ktoré má Getty práva alebo ktoré sú verejnou doménou, na použitie na akýkoľvek účel. Nie je potrebné žiadne povolenie.
- [Google Images](#) - Po vyhľadaní obrázka v službe Google kliknite na položku Nástroje na vyhľadávanie a potom vyberte licenciu Creative Commons, aby ste skontrolovali podrobnosti o licencií..
- [Pixabay](#)
- [Clippix ETC](#)
- [Open Clip Art Library](#)

5.2.2.2. Animácia

Na tvorbu animácií existujú voľne prístupné programy ako napr. [Plotagon](#), [Pencil2D](#) alebo [Animaker](#). Stop motion animácie môžete vytvárať pomocou aplikácií, ako je napr. [Stop Motion studio](#) alebo [Cloud Stop Motion](#).

5.2.2.3. Komiksy

Tvorba komiksov je skvelý spôsob, ako oživiť príbeh postavami a dialógmi.

Pozrite si tieto aplikácie a webové stránky na tvorbu komiksov:

[Comic Strip - Comic Maker](#)

<https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

<https://www.pixton.com/>

5.2.2.4. Audio

Na vylepšenie digitálneho príbehu môžete použiť rôzne typy zvuku, napríklad rozprávanie, hudbu na pozadí alebo zvukové efekty.

Bezplatný zvuk je k dispozícii tu:

- o [YouTube Audio Library](#)
- o Audio-Micro - [Free Effects](#)

Ak nahrávate rozprávanie, tu sú návrhy na vytvorenie úspešných nahrávok (zdroj: <https://tlp-lpa.ca/digital-skills/digital-storytelling>)

Recording Tips

- o Vyberte si tiché miesto na nahrávanie
- o Ak má váš počítač hlučný ventilátor, posuňte sa od neho čo najďalej
- o Presvedčte sa, že máte správnu hlasitosť vo svojom nahrávacom softvéri (v priemere medzi -6 a -3 dB)
- o Hovorte hlasno a zreteľne
- o V prípade slúchadiel s mikrofónom posuňte mikrofón mierne nad alebo pod ústa, aby ste sa vyhli nadmerným zvukom dychu a hlások "p" a "b"
- o Pred začatím nahrávania si vždy urobte skúšobnú nahrávku a spätne si ju vypočujte

5.2.2.5. Video

Existuje mnoho aplikácií a programov na vytváranie a úpravu videí.

[Shotcut](#): open source multiplatformový video editor

[Animoto](#): premení vaše obrázky a text na pútavé videá

[Powtoon](#): využíva postavy a animácie

5.2.2.6. Interaktívne aktivity

Interaktívne aktivity sú veľmi užitočné na zapojenie publika do zodpovedania otázok a interakcie s príbehom.

Tu je niekoľko nástrojov na interaktívne aktivity:

[H5P](#) uľahčuje vytváranie interaktívneho obsahu tým, že poskytuje celý rad typov obsahu pre rôzne potreby, vrátane kvízov, pamäťových hier, hot spotov, drag and drop a rozvetvených príbehov.

[Twine](#) je open-source nástroj na rozprávanie interaktívnych nelineárnych príbehov, ktorý umožňuje vytvárať rozvetvené príbehy s hernými prvkami.

[ThingLink](#) allows you to improve engagement and learning results of your audience with interactive media: images, videos, virtual tours, 3D models and simulations.

[Scratch](#) enables you to make games and stories using block coding.

5.2.2.7. Prezentácie

Na digitálne rozprávanie príbehov môžete použiť prezentačný softvér, napríklad Microsoft Powerpoint. Existujú však aj iné nástroje, ako napr:

Prezi: <https://prezi.com/>

Google Slides: <https://www.google.com/slides/about/>

Haiku Deck: <https://www.haikudeck.com/>

5.2.2.8. Sociálne siete

A na záver najlepší spôsob, ako zdieľať svoj digitálny príbeh a zbierať spätnú väzbu: prostredníctvom platformiem sociálnych sietí. (**YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat or TikTok**).



Príklady digitálneho rozprávania príbehov z nadácie Sharing Stories (komunita, krajina a kultúra)

Sharing Nadácia Stories Foundation ponúka bohatú zbierku digitálnych zdrojov: videozáznamy, fotografie, zvukové záznamy a podporné materiály pre učiteľov v troch moduloch (komunita, krajina a kultúra), ktoré pomáhajú študentom a učiteľom pri práci s prioritnou oblasťou História a kultúry domorodcov a obyvateľov ostrovov

Torresovho prielivu. Každý modul obsahuje krátky úvod, v ktorom sa starší a členovia

komunity, ktorí sa podieľali na tvorbe diela, podelia o príbeh v súvislosti s týmito témami alebo myšlienkami.

SharingStories už mnoho rokov vedie workshopy s mladými ľuďmi z domorodých komunit v odľahlých oblastiach. Na týchto workshopoch podporujú účastníkov pri vytváraní a produkcii vlastných digitálnych mediálnych príbehov o ich živote a skúsenostiach. Spolu s týmito komunitami vybrali materiály ako základ pre vyučovacie hodiny, ktorých cieľom je podporiť začlenenie kultúrnych a historických perspektív domorodcov a obyvateľov ostrovov Torresovho prielivu do učebných osnov



Digitálne príbehy zo Story Center

StoryCenter je priestor na sledovanie a zdieľanie príbehov a nájdete tu digitálne príbehy s rôznymi témami, ako napríklad komunita, zdravie, životné prostredie, vzdelávanie, sociálna spravodlivosť atď.

<https://www.storycenter.org/>



Andrew Stanton: Stopy k veľkému príbehu

Táto prednáška TED s filmárom Andrewom Stantonom - autorom scenára filmu Toy Story a scenáristom/režisérom filmu WALL-E - opisuje jeho poznatky o rozprávaní príbehov a to, ako jeho život a skúsenosti ovplyvnili jeho písanie.

https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story?language=en

5.3. Mikrovzdelávanie

Mikrovzdelávanie (z gréckeho slova "micro", malý) je **spôsob učenia, resp. e-learningu, ktorý pozostáva z menších sekvencií vzdelávacieho materiálu**, ktorý účastníci zvládnu prejsť v krátkom čase.

- Mikrovzdelávanie sa uskutočňuje **v krátkych časových intervaloch**.
- **Vyžaduje si nepatrné úsilie** pri zvládaní jednotlivých tém, je nenáročný..
- Zahŕňa **jednoduché a/alebo užšie profilované témy a je orientované na jeden vzdelávací cieľ**.
 - krovzdelávanie sa nemusí obmedzovať len na mobilné zariadenia, hoci je prirodzene vhodný pre mobilné vzdelávanie, resp. elektronické prostredie.

Medzi príklady mikrovzdelávania patrí:

- sledovanie **krátkych inštruktážnych videí na YouTube.**
- **učenie pomocou kartičiek s obrázkami (flashcards):** učiacemu sú prezentované flashcard (kartičky) s obmedzeným obsahom, ako sú napr. nové slová v cudzom jazyku, časti ľudského tela, krajiny, chemické prvky atď., ktoré slúžia ako pomôcka pri ich zapamätaní
- mini vzdelávacie kvízy
- učenie sa pomocou primeraného množstva informácií, ktoré sú sprostredkované prostredníctvom e-mailu, textovej správy, atď. (napr. "slovo dňa")

Nedávne štúdie ukázali, že generácia Z a generácia Alfa aktívne používa smartfóny a uprednostňuje mikrovzdelávanie pred tradičnými metódami vzdelávania. Na zapojenie sa do mikrovzdelávania môžu používať svoje obľúbené mobilné zariadenia. Môžu sa učiť kdekoľvek, kedykoľvek majú pár minút voľného času.

Krátke jednotky mikrovzdelávania môžu žiaci/študenti/pracujúci absolvovať medzi stretnutiami, počas dochádzania do práce alebo počas prestávok.

Podľa týchto štúdií sa naša pozornosť v posledných rokoch dramaticky znížila v dôsledku množstva informácií, ktorým sme denne vystavení. Je vysoko pravdepodobné, že dnešní ľudia po absolvovaní školenia zabudnú až 50 až 80 % informácií, ak sa učivo neposilní. Okrem toho si v krátkodobej pamäti dokážeme uchovať len sedem nových informácií. Preto je dôležité používať mikrovzdelávanie, ktoré zlepšuje sústredenie a podporuje dlhodobé uchovávanie informácií.

1.1.1. Proces mikrovzdelávania

Pracovnú pamäť používame pri práci s novými informáciami, napríklad pri riešení problémov.

Kognitívna záťaž je množstvo informácií, ktoré sa človek snaží spracovať v pracovnej pamäti v jednom okamihu.

Kognitívny limit je maximálny počet častí, ktoré človek dokáže v pracovnej pamäti spracovať v jednom okamihu. Naša obmedzená pracovná pamäť je dôvodom, prečo náš mozog rád ukladá informácie do kódov, ktoré sú známe aj ako schémy.

Schémy nám pomáhajú udržiavať nízku kognitívnu záťaž pracovnej pamäte. To nám pomáha ukladať informácie do dlhodobej pamäte.

Ukladanie informácií do dlhodobej pamäte nám pomáha vytvárať znalosti špecifické pre danú oblasť, ktoré nám môžu pomôcť efektívne riešiť problémy. To je jeden z kľúčových rozdielov medzi tým, ako problém riešia experti a ako ho môžu riešiť nováčikovia.

Expertí začínajú riešiť problém výberom stratégie, ktorú poznajú, t. j. využívajú svoje nadobudnuté znalosti z danej oblasti.

Nováčikovia pristupujú k problému tak, že hľadajú možné stopy alebo kroky, ktoré im môžu pomôcť pri jeho riešení. Tento postup je známy aj ako analýza prostriedkov a

cieľov. Tento proces môže byť časovo náročný a frustrujúci a následne preťažuje našu pracovnú pamäť.



Keď preťažíme pracovnú pamäť, nové schémy sa nedajú vytvoriť, a teda nie je možné získať znalosti špecifické pre danú oblasť, čo ovplyvňuje našu schopnosť efektívne riešiť problémy. Ak chceme našim žiakom pomôcť s efektívnym riešením problémov, musíme zdieľať deklaratívne vedomosti špecifické pre daný predmet aj procedurálne vedomosti.

Môžete si pozrieť príklad mikroleckcie od *Nidhi Sachdeva: Ako sa učí*, ktorá je krátka, veľmi pútavá a vytvorená tak, aby zjednodušila zložité stratégie učenia čo najjednoduchším spôsobom, nájdete na tomto odkaze: <https://youtu.be/E5zdvRYQlvc>.

Skúmanie mikro a nano vzdelávania

Spoločnosť EdCompass vydala príručku [Skúmanie mikrovzdelávania a nano vzdelávania](#), v ktorej nájdete ďalšie informácie o výhodách a obmedzeniach mikrovzdelávania, najbežnejších typoch prostriedkov používaných v efektívnom mikrovzdelávaní, výskume, ktorý stojí za mikrovzdelávaním, ako aj o spôsoboch začlenenia stratégií mikrovzdelávania do vašej triedy.

Mikrolearningová kniha: Stratégia, aplikácie a ďalšie informácie

Spoločnosť ELM Learning vydala príručku [Microlearning Ebook](#): V tejto príručke nájdete ďalšie informácie o tom, ako pochopenie neurolearningu pomáha vytvárať silné lekcie mikrovzdelávania.

1.2. Modely integrácie technológií

Prítomnosť digitálnych nástrojov v triede znamená pre učiteľov príležitosť:

- efektívne integrovať technológie do učebných osnov,
- podporovať tvorivé a kritické myslenie vyššieho rádu,
- spolupracovať so širším svetom a
- transformovať svoje vyučovanie krok za krokom.



Tri rámce integrácie technológií opísané v tejto kapitole sú zamerané na podporu učiteľov pri navrhovaní, vývoji a integrácii digitálnych vzdelávacích skúseností, ktoré využívajú technológie na transformáciu vzdelávacích skúseností. V rámci tohto **kontinua sa**

do popredia dostáva zapojenie žiakov a žiaci sú potom schopní rozvíjať svoje vlastné učenie transformačným spôsobom (Schrock, 2013).

Tieto rámce predstavujú reakciu na potreby vzdelávacej komunity v čase, keď sa technológie vo veľkej miere prijímajú bez primeranej prípravy.

1.2.1. SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, and Redefinition)

Rámec SAMR poskytuje učiteľom návod, **ako efektívne využívať technológie vo svojej praxi. Na úrovne integrácie technológií sa pozerá z hierarchickej perspektívy**, od jednoduchého nahradenia na spodnej úrovni až po transformatívnejšie využitie technológií na vrchole nazvanom Redefinícia.

SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition), ktorú vyvinul Dr. Ruben Puentedura (2013), sa pozerá na integráciu technológií z hierarchickej perspektívy, od jednoduchej substitúcie na spodku až po transformatívnejšie využitie technológií na vrchole.

SAMR rozdeľuje tieto prístupy na aplikácie **"nad čiarou"** (transformácia) a **"pod čiarou"** (vylepšenie), pričom sa predpokladá, že učitelia by sa mali usilovať o to, aby sa pri používaní technológií v triede pohybovali "nad čiarou" (t. j. modifikácia a redefinícia).

1.2.1.1.SAMR: Substitúcia

Technika funguje ako priama náhrada nástroja bez funkčnej zmeny.

"Nahradenie" znamená **používanie digitálnych náhrad za tradičné činnosti a materiály.**

Obsah sa funkčne nemení, mení sa len spôsob jeho podania Učitelia tu jednoducho vykonávajú tie isté úlohy bez funkčnej zmeny.

Príklad: Učitelia naskenujú svoje hodiny a pracovné listy, prevedú ich do formátu PDF a zverejnia ich online pomocou služby Microsoft OneDrive, Google Drive alebo podobnej služby na zdieľanie súborov.

1.2.1.2.SAMR: Rozšírenie

Technika funguje ako priama náhrada nástroja s funkčným zlepšením.

Učitelia **do** vyučovacích hodín **začleňujú interaktívne digitálne vylepšenia**, ako sú hypertextové odkazy alebo multimédiá. Obsah zostáva nezmenený, ale žiaci teraz môžu využívať digitálne funkcie na obohatenie vyučovacej hodiny.

Príklady:

- študenti vytvárajú digitálne portfóliá, aby preukázali svoje porozumenie téme.
- učitelia môžu svoje kvízy spestriť pomocou nástrojov, ako sú **Socrative** a **Kahoot**.
- učitelia vytvárajú virtuálne nástenky - pomocou aplikácií, ako je Padlet - kde môžu študenti zverejňovať otázky, odkazy a obrázky.

1.2.1.3.SAMR: Modifikácia

Technika umožňuje výrazné prepracovanie úloh.

Žiaci a pedagógovia sa teraz snažia technológie skôr ovládať ako len používať.

Učitelia môžu používať **system na riadenie výučby, ako je napríklad Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle alebo Canvas**, aby zvládli logistické aspekty, ako je sledovanie známok, posielanie správ študentom, vytváranie kalendára a zverejňovanie úloh.

Využívanie kanálov spätného rozhovoru dáva príležitosť **VŠETKÝM** žiakom vyjadriť svoj názor v triede.

Žiaci sú inšpirovaní k navrhovaniu, tvorbe, inováciám, kritickému mysleniu a spolupráci so svojimi rovesníkmi.

1.2.1.4.SAMR: Redefinícia

Technika umožňuje vytvárať nové, predtým nepredstaviteľné úlohy.

Na tejto úrovni sú učitelia schopní vytvoriť pre študentov úplne nové možnosti a príležitosti na učenie.

Príklady:

- **virtuálni kamaráti na dopisovanie** spájajú študentov s inými študentmi alebo odborníkmi v danej oblasti.
- **virtuálne výlety do terénu** umožňujú študentom navštíviť miesta ako amazonský prales, Louvre alebo egyptské pyramídy.
- študenti môžu písať vlastné **wiki** alebo **blogy**.
- študenti môžu nahrávať **podcasty** alebo **vlogy**.
- žiaci sa môžu zapojiť do **internetového výskumu**, aby pochopili názor a zaujatosť.

1.2.2. TPaCK (technológie, pedagogika a obsahové znalosti)

Namiesto hierarchického usporiadania používania technológií **považuje TPACK technologické znalosti za jednu z troch oblastí znalostí, ktoré** musia učitelia ovládať, aby boli efektívni. Všetky tieto 3 domény spolupracujú a učitelia by sa mali usilovať o stred kruhu (Mishra a Koehler, 2006).

Model TPACK poskytuje rámec na identifikáciu vedomostí učiteľov potrebných na efektívne začlenenie technológií do komplexného kontextu vyučovania.

V rámci TPACK sú **technologické vedomosti (TK)** najefektívnejšie, ak sú kombinované s hlbokými **obsahovými vedomosťami (CK)** a **pedagogickými vedomosťami (PK)** (vyučovacie stratégie a znalosti o žiakovi).

Zatiaľ čo prepojenie **obsahových a pedagogických vedomostí** je zväčša chápané ako jadro efektívneho vyučovania, pridanie **technologických vedomostí do tejto zmesi** poskytuje učiteľom účinný filter, ktorý im umožní skutočne preskúmať spôsob, akým premýšľajú o integrácii technológií.

Filtrovanie plánovania výučby prostredníctvom modelu TPACK by malo **slúžiť na elimináciu ľahkovážneho alebo irelevantného používania technológií** a inšpirovať učiteľov k hlbšiemu prepojeniu so všetkými aspektmi efektívneho vyučovania.

Tento rámec vás prinúti zamyslieť sa nad tým, **čo chcete dosiahnuť vo vyučovaní pri zavádzaní technológií na** zvýšenie angažovanosti, zapojenia a učenia sa žiakov.

- Čo chcete od svojich študentov vidieť?
- Čo učíte?
- Ako ho učíte?
- Ako do toho zapadá technológia?

TPaCK sa zaoberá **interakciou technologických, pedagogických a obsahových znalostí a ich vzťahom k vyučovaniu v technologicky rozšírenom vzdelávacom prostredí.**

Technologické pedagogické vedomosti (TPK) opisujú, ako učitelia rozumejú tomu, ako používať digitálne nástroje ako prostriedok na dosiahnutie vzdelávacích výsledkov a vzdelávacích skúseností. Ďalší aspekt TPK sa týka pochopenia toho, ako možno takéto nástroje nasadiť spolu s pedagogickými poznatkami spôsobom, ktorý je vhodný pre daný odbor a vývoj danej vyučovacej hodiny.

Technologické znalosti (TK) opisujú vedomosti učiteľov o tom, aké digitálne nástroje sú k dispozícii, ktoré poznajú dostatočne dobre na to, aby ich mohli používať, a ktoré by boli najvhodnejšie pre danú hodinu. Týka sa schopnosti učiteľov používať rôzne nástroje, ale aj ich pochopenia, zváženia ich možností pre konkrétnu tematickú oblasť,

naučenia sa rozpoznať, kedy pomôžu alebo naopak sťažia učenie, a neustáleho učenia sa a prispôsobovania sa novej technologickej ponuke.

Znalosť technologického obsahu (TCK) opisuje, ako učitelia rozumejú tomu, ako môžu digitálne nástroje rozšíriť alebo zmeniť obsah, ako sa poskytuje žiakom a ako s ním môžu žiaci komunikovať.

Pedagogické vedomosti (PK) opisujú vedomosti učiteľov o tom, ako sa žiaci najlepšie učia a aké vyučovacie stratégie sú potrebné na splnenie ich potrieb a požiadaviek plánu vyučovacej hodiny. PK zahŕňa účely, hodnoty a ciele vzdelávania a môže sa vzťahovať na konkrétnejšie oblasti vrátane pochopenia štýlov učenia sa žiakov, zručností riadenia triedy, plánovania vyučovacích hodín a hodnotenia.

Znalosť pedagogického obsahu (PCK) opisuje, ako učitelia rozumejú najlepším postupom pri výučbe konkrétneho obsahu pre konkrétnych žiakov, t. j. vedomosti učiteľov týkajúce sa základných oblastí vyučovania a učenia sa vrátane tvorby učebných osnov, hodnotenia žiakov a podávania správ o výsledkoch. PCK sa zameriava na podporu učenia a na sledovanie súvislostí medzi pedagogikou a jej podpornými postupmi (učebné osnovy, hodnotenie atď.). PCK sa snaží zlepšiť vyučovacie postupy vytvorením pevnejších väzieb medzi obsahom a pedagogikou používanou na jeho sprostredkovanie.

Obsahové znalosti (CK) opisujú, čo učitelia učia a aké sú ich vlastné vedomosti o danom predmete. CK môže zahŕňať znalosť pojmov, teórií, dôkazov a organizačných rámcov v rámci konkrétneho predmetu, osvedčených postupov v danej oblasti a zavedených prístupov k sprostredkovaniu týchto informácií žiakom. CK sa bude líšiť v závislosti od odboru a úrovne štúdia.

TPACK je konečným výsledkom týchto rôznych kombinácií a záujmov, ktoré vychádzajú z nich - a z troch väčších základných oblastí obsahu, pedagogiky a technológie - s cieľom vytvoriť efektívny základ pre vyučovanie pomocou vzdelávacích technológií.

1.2.3. TIM (Matica integrácie technológií)

TIM sa na integráciu technológií pozerá prostredníctvom **matice, ktorá poskytuje diferencovaný pohľad na to, ako učiteľ využíva technológie na podporu efektívneho vzdelávacieho prostredia**. Okrem 5 úrovní integrácie technológií TIM zahŕňa 5 charakteristík zmysluplného učebného prostredia (Harmes, Welsh, Winkelman, 2016).

TIM spája **5 úrovní integrácie technológií (vstup, prijatie, adaptácia, infúzia a transformácia)** s **5 charakteristikami zmysluplného učebného prostredia (aktívne, kolaboratívne, konštruktívne, autentické a zamerané na cieľ)**.

Tieto úrovne integrácie technológií spolu s charakteristikami zmysluplného vzdelávacieho prostredia vytvárajú **maticu 25 bodov dôkazov, z ktorých každý**

ukazuje hĺbku a integráciu vzdelávania a technológií používaných na konkrétnych hodinách.

Päť úrovní integrácie technológií TIM je veľmi podobných modelu SAMR.

Integrácia technológií sa meria v kontexte každej z **5 charakteristík** v rámci 25-bunkovej matice. Takže učiteľ môže byť na úrovni adaptácie pri používaní technológií na podporu konštruktívneho učenia, ale na úrovni infúzie pri podpore spolupráce medzi žiakmi.

Používateľom TPACK, ktorí chcú ďalej pracovať na časti TPACK venovanej technologickým pedagogickým znalostiam (TPK), bude TIM nápomocný pri **praktickej implementácii v triede**.

Aj používatelia TIM môžu mať prospech z TPACK, keď uvažujú o úlohe **predmetových znalostí** v kontexte profesionálneho rozvoja v oblasti technológií.

1.3. Gamifikácia

Hlavnou úlohou multimedialného inštruktážneho dizajnu je **optimalizovať ľudské učenie** s ohľadom na **multimedialné prostredie** a stanovené **ciele výučby**.

Usmernenia pre **budovanie efektívneho vzdelávacieho prostredia** poskytuje model **ADDIE** a **návrh vzdelávacieho prostredia (Learning experience design - LX design)**.

Model ADDIE - päť fáz - **analýza, návrh, vývoj, implementácia a hodnotenie predstavuje** všeobecný proces, ktorý tradične používajú návrhári inštrukcií a tvorcovia školení.

V prvej fáze **modelu ADDIE** musíme spoznať používateľov/účastníkov vzdelávania, aby sme pochopili ich potreby, želania a ciele. Empatizácia znamená pozorovanie a zapojenie sa do učiacich sa, aby sme ich pochopili na emocionálnej úrovni. Zvážíme požadovanú úroveň výkonu pre koncepty učenia sa/dokonalosti, ktoré chceme naučiť, nasadenie, zdroje a časový plán.

V druhej fáze **modelu ADDIE** syntetizujeme pozorovania o našich používateľoch/učiacich sa z fázy Analýza alebo Empatia.

S ohľadom na model ADDIE navrhujeme štruktúru školiaceho materiálu.

Pomocou procesu dizajnového myslenia jasne definujeme problém žiaka. Ten bude usmerňovať proces tvorby nápadov v tretej fáze. Otázky typu "**Ako by sme mohli**" vedú k ďalšej fáze Design Thinking.

V tretej fáze **modelu ADDIE**, ako dizajnéri, podnecujeme nápady vo forme otázok a riešení prostredníctvom brainstormingu. Začneme hľadať riešenia na tvorbu obsahu. V tejto fáze používame náladové tabule a vizualizujeme nápady, scenáre alebo storyboardy na vytvorenie obsahu.

Ďalšou fázou **modelu ADDIE** je tvorba prototypov, ktorá je kľúčovou súčasťou procesu návrhu. Pred investíciou do finálneho produktu vytvárame prototypy na otestovanie návrhu. Vytvorenie prototypu je krokom medzi formalizáciou a hodnotením nápadu.

Vzhľadom na model ADDIE nasleduje po implementácii hodnotenie ako posledná fáza.

Dizajn vzdelávacieho zážitku (LX design) umožňuje učiacemu sa dosiahnuť požadovaný vzdelávací výsledok prostredníctvom vzdelávacieho zážitku vytvoreného pomocou procesu dizajnového myslenia. Využíva proces **dizajnového myslenia - empatia - definovanie problému - idea - prototyp - testovanie na** vytvorenie vzdelávacích skúseností, ktoré umožňujú učiacemu sa dosiahnuť požadované vzdelávacie výsledky.

Inštruktážni dizajnéri majú za úlohu vytvárať **vzdelávacie skúsenosti**, ktoré:

- **zvýšiť motiváciu, angažovanosť a radosť žiakov.**
- poskytovať praktické príležitosti na získanie istoty pri používaní nových zručností a vedomostí prostredníctvom flexibilného, dynamického a interaktívneho vzdelávacieho prostredia.
- hodnotiť pokrok v učení prostredníctvom praxe.
- poskytovať žiakom zmysluplnú spätnú väzbu s cieľom zlepšiť ich výkon.

Gamifikácia rieši tieto výzvy. Gamifikácia je aplikácia **herných prvkov v** nehernej kontexte.

Pravidlá hry sú plánom pre tvorbu hry podľa rámca **mechanika - dynamika - estetika** návrhu hry.

Herné mechaniky sú prvky, ktoré pomáhajú spestriť akékoľvek neherné prostredie. Prostredníctvom odmiern podporujú správanie učiacich sa.

Príklady herných mechaník sú:

- body, úrovne, odznaky, rebríčky, misie
- ovládacie prvky rozhrania človek-počítač ("skok", "otočiť", "blokovat")
- zbierky heuristických vzorov ("úspech", "pevný pomer odmeny", "virtuálny tovar")
- zaujímavé príbehy
- mechanizmy dynamickej spätnej väzby
- ilúzia voľby alebo kontroly ("agency")

Na udržanie motivácie žiakov sa dynamika prispôsobí mechanike. Dynamika určuje, ako sa bude hra vyvíjať. Niektorí študenti uprednostňujú súťaženie, iní sociálnu spoluprácu. Dobre navrhnutá dynamika včas posunie študentov na ďalšiu úroveň, aby si udržala ich záujem.

Multimediálne prvky (umenie, vizuálna príťažlivosť, animácia, zvuk, rozprávanie) sú zahrnuté do estetiky hry s cieľom zdôrazniť motivačné a emocionálne aspekty herného prostredia.

Herné prvky pomáhajú spestriť neherné prostredie a mali by sa používať v súlade s cieľmi vzdelávania. Prvým krokom je rozhodnúť o ciele a určiť, ako herné prvky pomôžu dosiahnuť tento cieľ. **Bežné prvky** v digitálnych hrách sú:

- **Úspech**
- **Odmena**
- **Príbeh**
- **Čas**
- **Personalizácia**

Tak ako hráči hier získavajú uspokojenie z dosiahnutej úrovne a rozvoja zručností, aj žiaci majú radosť z rovnakého typu uznania. Pocit pokroku motivuje k ďalšiemu úsiliu. **Tabuľky lídrov, body a odznaky** poskytujú prvok sociálneho statusu. **Certifikát o absolvovaní kurzu** signalizuje dosiahnutie úspechu.

Úspechy a odmeny sú kľúčovými prvkami herného vzdelávania. Odmena predstavuje vonkajšiu motiváciu a uznanie za úsilie a úspechy. Na odmeňovanie učiaceho sa/hráča za vykonané činnosti sa používa plán odmien.

Dobrodružné prostredie, ako napríklad scenár prevencie katastrofy alebo príbeh o víťazstve nad konkurenciou, vzbudzuje záujem a motiváciu žiaka/hráča. Vytváranie zážitkov prostredníctvom presvedčivého príbehového prostredia zahŕňa postavy, konflikty a rozuzlenia, ktoré učiaceho sa vtiahnu do príbehu.

Použitie časového rozvrhu udalostí, napr. predtým, ako urobím B a C, musím dokončiť A, pomáha sústrediť pozornosť učiaceho sa na danú úlohu. Okrem toho je bežným prvkom v stolových hrách časovač (odpočítavajúci celkový čas) a hodiny, ktoré vytvárajú pocit naliehavosti a prispievajú k dynamike hry.

Personalizácia zvyšuje angažovanosť a motiváciu žiakov. Výber a prispôbenie avatara alebo výber možností vzhľadu a štýlu (napr. zasnený motív alebo jasný farebný motív) sa prispôbujú individuálnym preferenciám. Ak učiaci sa zadá do textového poľa prezývku, jej použitie v rámci prostredia alebo rozprávania má význam, napr. vytiahnutie odpovede na skoršiu odpoveď neskôr v hre.

Zvuk, jemné animácie a skvelé prechodové obrazovky umožňujú reakcie prostredia na akcie žiaka. Pre skvelý zážitok sú dôležité vizuálne detaily a mikrointerakcia, ako napríklad animácia stavu pohybu, zvukový efekt alebo rozprávanie na strihovej obrazovke.

Gamifikácia sa uplatňuje pri výučbe s cieľom zvýšiť angažovanosť a motiváciu učiacich sa. Na označenie uplatňovania koncepcií herného dizajnu sa používa niekoľko súvisiacich pojmov, ako napríklad učenie založené na hrách, gamifikácia, vzdelávacie hry a seriózne hry. Pre učiteľov a dizajnérov výučby existuje výzva, aby si osvojili úlohu herných dizajnérov a vytvorili tak zážitok z učenia.

Príklad gamifikácie: FitWit Mini hry

Štúdia Svetovej zdravotníckej organizácie predstavuje vôbec prvé globálne odhady nedostatočnej fyzickej aktivity u dospelých vo veku 11 až 17 rokov. Nedostatočná fyzická aktivita má zdravotné dôsledky vrátane duševného zdravia spolu so študijnými výsledkami. Výživa je dôležitá v každom veku. Poznatky o výžive detí môžu pomôcť vytvoriť základ pre zdravé stravovacie návyky.

Definovanie problému: deti a dospelí nemajú dostatok fyzickej aktivity. Potrebujú vedomosti o výžive a cvičení, pretože to môže mať vplyv na ich duševné zdravie a študijné výsledky.

Definovanie cieľov:



- prebudenie záujmu detí a dospelých o výživu a cvičenie
- aplikovať princípy gamifikácie na zlepšenie motivácie, záujmu a zapojenia detí a dospelých do vedomostí o výžive a cvičení
- vytvoriť sériu hravých aktivít, ktoré podporujú získavanie vedomostí.
- žiaduce správanie - podpora sústredenia, nálady a motivácie

Cieľom hry je vzdelávať hráčov o výžive a cvičení prostredníctvom vizualizácie prezentovaných informácií zábavnou formou.

Rozhodnutie o tom, ktoré úlohy/otázky zodpovedajú hodnoteniu množstva vedomostí pre dve učebné jednotky:

1. výživa
2. cvičenie

Aktivity, ktoré treba vykonať: hrajte samostatne; hra sa skladá z niekoľkých minihier (ťahanie, párovanie, klikanie) založených na rozhraní založenom na puzzle.

Hry FitWit Mini sú k dispozícii na stiahnutie v e-learningovom kurze: <https://mod.srce.hr/mod/resource/view.php?id=15265>.

Usmernenia k obsahu, ktorý môžete použiť na rozšírenie svojich kompetencií:

Viac informácií nájdete v časti **Unit4: Instuictional Design Principles** kurzu elektronického vzdelávania, ktorý je k dispozícii na tomto odkaze:

[https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482.](https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482)

2. Kapitola: Možnosti návrhu kurzu e-SL

Po dokončení tejto kapitoly budete vedieť:

- analyzovať charakteristiky existujúcich kurzov eSL
- začleniť prvky dizajnu existujúcich kurzov elektronickej výučby cudzích jazykov do svojich vlastných vzdelávacích aktivít.

V tejto kapitole sa oboznámite s návrhom výučby štyroch kurzov e-služieb zo štyroch krajín EÚ: Poľsko, Taliansko, Slovensko, Rumunsko a Chorvátsko.

Pri každom predmete môžete analyzovať úroveň študijného programu, hodnotu ECTS, všeobecný rámec, metódy výučby, výsledky vzdelávania a podrobný opis návrhu výučby.

2.1. Kurz 1

Študijný program: (otvorené pre všetky programy)

Hodnota ECTS: 6

Stav kurzu: Výberový predmet pre študentov humanitných a spoločenských vied

Trvanie: 1 semester

Predpoklady: žiadne

Celkový počet hodín: 15 hodín prednášok + 45 hodín priamej služby

2.1.1. Inštruktážny dizajn

Toto je príklad **extrémneho e-SL kurzu**, kde sa výučbová a servisná zložka realizuje plne online. **Teoretická časť** kurzu je výrazne podložená korpusom výskumu skúmaného v rámci projektu eSL4EU. **Výučba je študentom poskytovaná ako synchrónne online prednášky prostredníctvom BigBlueButton (open source webové konferenčné riešenie pre online vzdelávanie), ktoré je súčasťou Moodle.** Počas 15 týždňov sa študenti raz týždenne stretávajú s učiteľom online v BBB na prednáške a skupinovej diskusii.

Priama služba (45 hodín za semester) znamená účasť študentov na aktivite/projekte e-SL, prezentáciu projektových nápadov a prezentáciu záverečných projektov prostredníctvom Zoomu učiteľom, triednym a komunitným partnerom. Študenti podľa vlastného záujmu pracujú na povinnom e-SL projekte (e-SL aktivita), ktorý pomáha komunitnému partnerovi pri hľadaní riešení a uspokojovaní potrieb miestnej komunity. Cieľom týchto e-SL projektov je riešiť konkrétne problémy, o ktorých sa diskutuje v kurze.

Služba v komunite sa začína úvodným stretnutím žiakov, učiteľov a komunitných partnerov prostredníctvom služby Zoom, na ktorom sa zdieľajú ciele vzdelávania a potreby a zdroje komunity. Pokračuje týždennými stretnutiami študentov a komunitných partnerov. **Priama služba konečným príjemcom sa realizuje prostredníctvom Zoom, Padlet, EdPuzzle a Wordwall.**

Tímová práca: študenti počas celého semestra spolupracujú online pomocou BigBlueButton, EdPuzzle, Wordwall a Padlet, píšú žiadosť o projekt e-SL, záverečnú správu o projekte, kritické e-portfólio projektu na Moodle, verejné e-portfólio ako prezentáciu na stránke Google a záverečnú prezentáciu svojho projektu e-SL na Prezi.

Témy prednášok (15 hodín): 1. Úvod do S-L a e-S-L.; 2. Služba komunitám online: charakteristiky, výzvy, potreby a zdroje; 3. Vennov diagram vzťahu medzi vzdelávacími cieľmi predmetu, zručnosťami študentov a potrebami miestnych komúní; 4. E-služba - učenie sa v oblasti STEM; 5. Kritické písanie a e-S-L.; 6. Inštruktážny dizajn a manažment e-S-L projektu/aktivity; 7. Analýza potrieb študentov, ich plán e-S-L projektu a projektové tímy; 8. Vlogy/videodenníky v S-L projektoch; 9. 13. Projektový manažment. Dve strany elektronického portfólia: E-portfólio ako proces učenia sa a kritického myslenia vs. E-portfólio ako produkt procesu učenia sa. 10. Štandardy kvality e-S-L.; 11. Úrovne e-S-L projektov. 12. Hodnotenie učenia, výsledky projektu a hodnotenie e-S-L skúseností. 13. Písanie správ z e-S-L projektov. 14. Hackathon e-Service-Learning. 15. Hodnotenie e-S-L projektov. Prezentácie a hodnotenie e-S-L projektov.

2.1.2. Výsledky vzdelávania

Po úspešnom absolvovaní kurzu by študenti mali vedieť:

- napísať žiadosť o projekt e-service-learning
- analyzovať potreby miestnej komunity
- riadiť malý projekt e-SL
- vypracovať správu o projektovej dokumentácii e-SL
- zhodnotiť projekty e-SL formulovaním argumentov a protiargumentov.

2.1.3. Hodnotiace nástroje

1. nástroj individuálneho hodnotenia - študentský denník / blog /vlog

Každý denník musí priniesť osobné skúsenosti každého študenta, použité vedomosti a zručnosti a novo získané vedomosti a zručnosti, zoznam použitých relevantných literárnych zdrojov, konkrétny prínos študenta pre komunitu, prepojenie medzi jeho skúsenosťami s e-L a jeho štúdiom

2. nástroje na hodnotenie spolupráce

a. žiadosť o projekt e-SL (hodnotenie zahŕňa názov projektu, časový rámec, ciele projektu (kritériá SMART), výber partnera, zručnosti členov tímu, vysvetlenie potreby komunity, štruktúru projektu a záložný plán)

b. záverečná správa o projekte (hodnotenie zahŕňa hodnotenie pracovných balíkov, aktivít projektu, výstupov: míľniky a výsledky, Ganttov diagram atď.)

c. ústna prezentácia projektovej žiadosti v triede (hodnotenie zahŕňa hodnotenie prezentačných zručností každého študenta, časový rámec prezentácie, kontakt s publikom atď.)

d. záverečná ústna prezentácia projektu e-SL v triede (hodnotenie zahŕňa hodnotenie prezentačných zručností každého študenta, časový rámec, kontakt s publikom atď.)

e. kritické projektové e-portfólio na Moodle (formatívne hodnotenie učenia, portfólio musí predstavovať kritickú reflexiu projektového tímu a ostatných tímov v kurze, od študentov sa očakáva, že pri tvorbe portfólia budú používať multimédiá (video, obrázky, interakcie) a budú si navzájom komentovať svoje projekty)

f. verejné e-portfólio ako prezentácia na stránke Google (sumatívne hodnotenie učenia: stránka musí byť informatívna, relevantná, čitateľná a dobre navrhnutá)

g. Prezi prezentácia projektu e-SL (hodnotí sa štruktúra prezentácie, použitie kľúčových slov a obsah v cloudovej prezentácii)

2.1.4. Skúška

- 60 % záverečnej známky sa udeľuje na základe individuálneho elektronického denníka/blogu/vlogu študenta;
- 40 % záverečnej známky je založených na spoločnom hodnotení (5 % = žiadosť o projekt e-SL, 5 % = skupinová ústna prezentácia žiadosti o projekt e-SL, 10 % = záverečná správa o projekte e-SL, 5 % = záverečná ústna prezentácia projektu e-SL, 5 % = kritické elektronické portfólio na Moodle, 5 % = prezentačné elektronické portfólio na stránkach Google, 5 % = prezentácia Prezi).



Zhrňte, prosím, aspekty tohto typu návrhu inštrukcií, ktoré sú pre vás užitočné.

Napíšte svoju úvahu nižšie.

2.2. Kurz 2

Študijný program: Štatút študijného programu: Master of Science Programme in Engineering Education and Teaching: Povinné

Názov predmetu: Pedagogická prax (II, III, IV)

Trvanie: 3 semestre (kurz sa začína v druhom semestri prvého ročníka štúdia)

Predpoklady: Ukončené bakalárske štúdium v oblasti inžinierstva

Celkový počet hodín / ECTS: 10 ECTS za semester

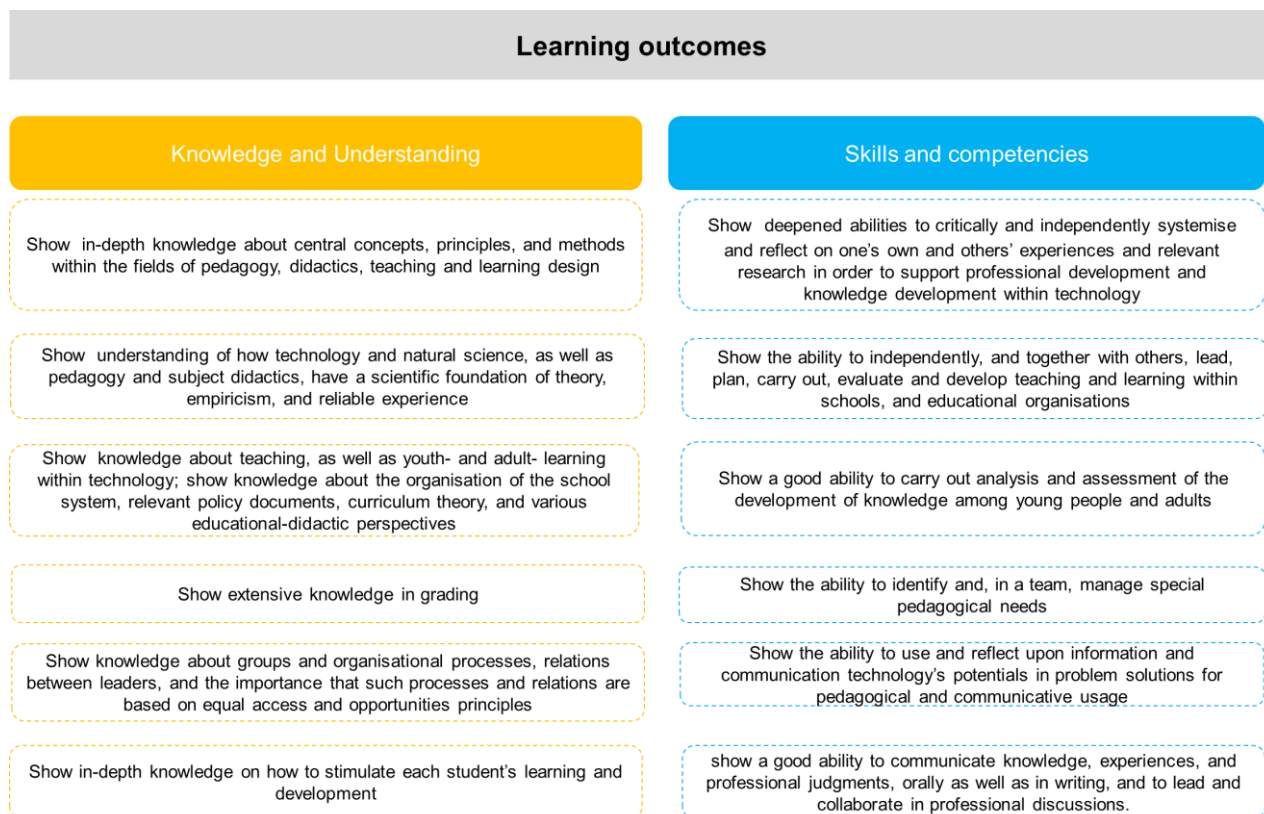
| Workload & ECTS | | | |
|-----------------|--|--|--|
| | 2 nd Semester | 3 rd Semester | 4 th Semester |
| Number of hours | 65h SL + 47h lectures and applications | 40 h SL + 72 h lectures and applications | 40 h SL + 72 h lectures and applications |
| ECTS | 10 | 10 | 10 |

2.2.1. Výsledky vzdelávania

V čase rýchleho technologického rozvoja je veľmi potrebné, aby boli k dispozícii kvalifikovaní a inovatívni učitelia, ktorí dokážu vzbudiť záujem študentov o technické odbory a odborné vzdelávanie a prípravu. Tento jedinečný magisterský program je určený pre inžinierov, ktorí chcú získať učiteľský titul, kde je technologický predmet profilovaný buď na **strojárstvo**, alebo na **inžinierstvo a manažment**.

Kurzy učiteľskej praxe sú navrhnuté tak, aby umožnili učiteľom v predškolskom veku precvičiť a zdokonaľiť svoje učiteľské zručnosti v bežnej triede a doplniť ich ďalšími

aktivitami, ktoré zahŕňajú tvorbu učebných plánov, mentoring študentov, tvorbu programov neformálneho vzdelávania a nápravné vzdelávanie. Študenti učiteľstva úzko spolupracujú s vedúcimi pedagógmi fakulty a skúsenými učiteľmi a sociálnymi partnermi, aby sa naučili, ako podporovať zapojenie a učenie sa študentov. Po absolvovaní kurzov by študenti mali byť schopní preukázať tieto súbory vedomostí, zručností a kompetencií:



2.2.2. Učenie a vyučovacie aktivity

S cieľom rozvíjať pedagogickú odbornosť sa študentom navrhujú dva typy aktivít:

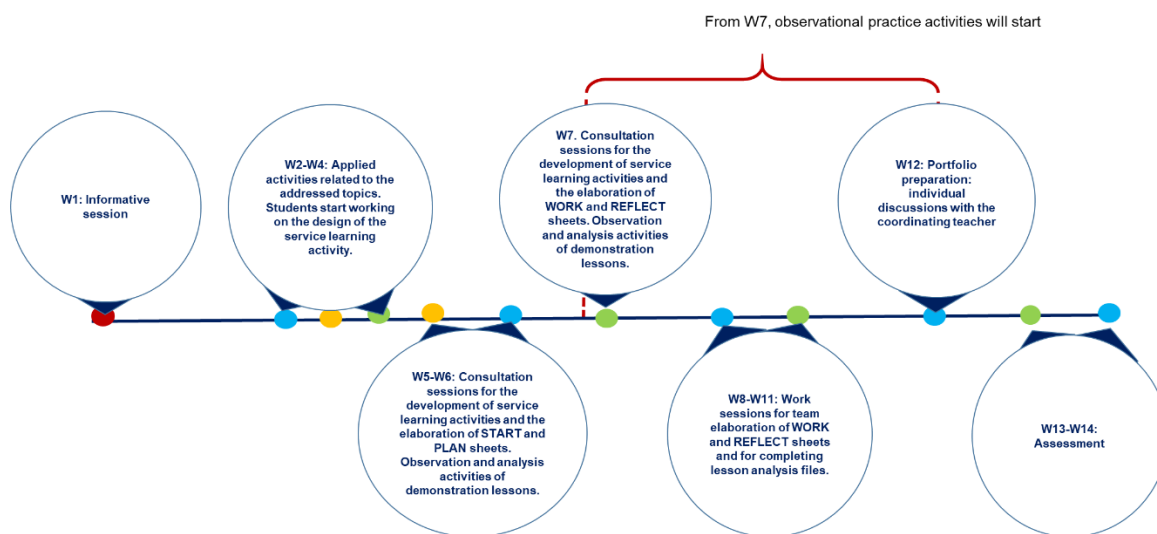
- Aktivity A1 súvisia s navrhovaním učebných skúseností (objavovanie v malých skupinách, riadené vytváranie príbehov a plánov vyučovacích hodín, pozorovanie, spoločné vyučovanie, samostatné vyučovanie;
- A2 sú aktivity service-learning, v rámci ktorých študenti spolupracujú so sociálnymi partnermi a zapájajú sa do komunitných projektov a aktivít.

Aktivity A1 sa poskytujú v online aj v osobnom prostredí v závislosti od povahy aktivity. Vyučovacia prax v aplikačných školách bude mentorovaná na základe individuálnej dohody v režime face-to-face zahŕňajúcej pozorovanie, diskusiu, spoločné vyučovanie a vyučovanie.

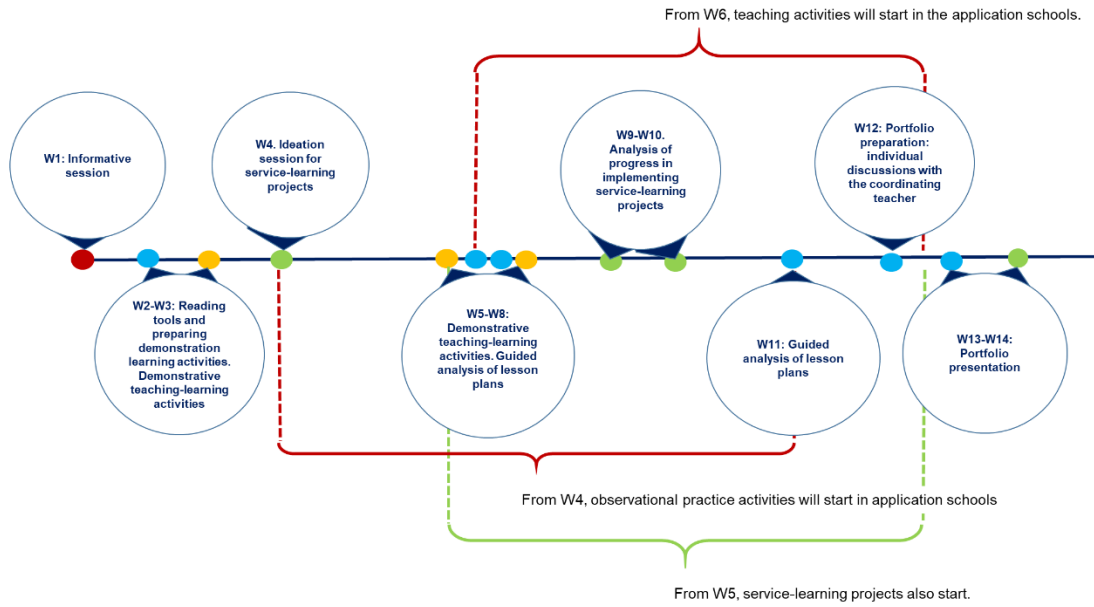
Podobne sa činnosti A2 vykonávajú v online prostredí a v prostredí face-to-face. Najprv sa študenti oboznámia s cieľmi a témami kurzu (čo je (e)service learning; prístupy k

(e)service learningu; spôsoby uplatňovania štyroch foriem prístupov k service learningu; kľúčové otázky v projektoch service learningu). Predstavujú sa aj kritériá hodnotenia a analyzujú sa pracovné nástroje. Počas kurzu sa organizujú monitorovacie a/alebo konzultačné stretnutia, na ktorých učitelia kontrolujú stav projektov od plánovania až po realizáciu a poskytujú spätnú väzbu. Organizujú sa aj stretnutia zamerané na tímovú prácu.

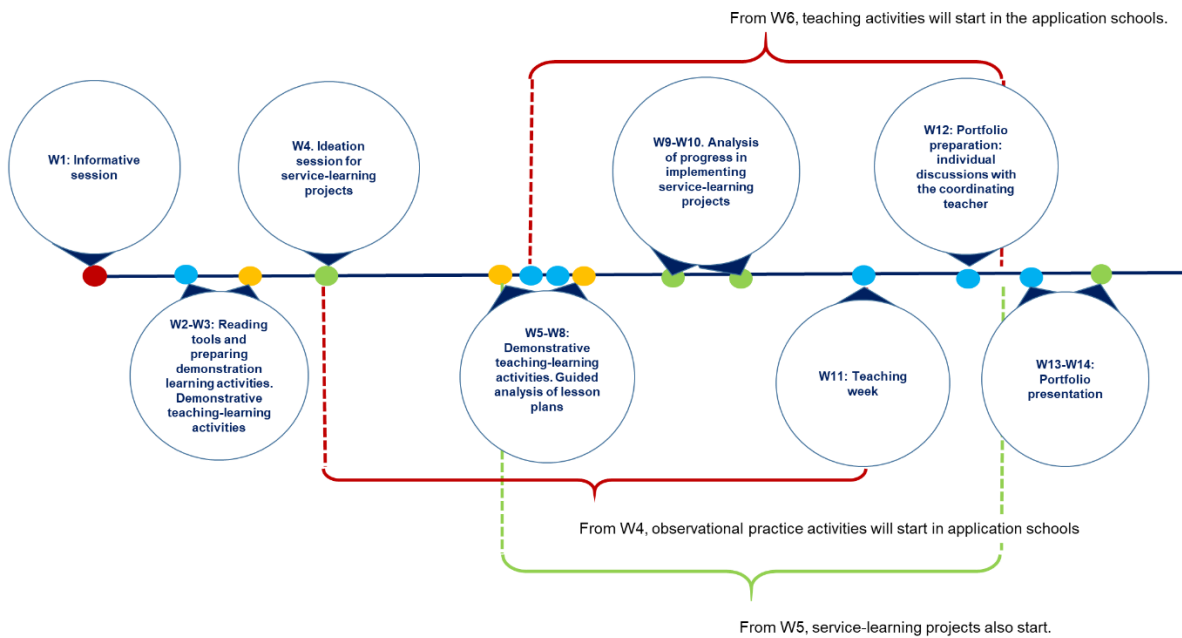
2nd Semester Learning Path



3rd Semester Learning Path



4th Semester Learning Path



Toto je príklad **hybridného kurzu e-SL typu I/II**, v ktorom sa výučbové alebo servisné zložky realizujú čiastočne online.

Dokumenty uvedené v prílohách usmerňujú aktivity v rámci service learningu: identifikácia a analýza potrieb komunity (START Sheet a PLAN Sheet), organizácia aktivity a jej realizácia (WORK Sheet) a reflexívna analýza (REFLECT Sheet).

2.2.3. Hodnotenie

V **každom semestri** sa hodnotenie zameriava na jednej strane na účasť študentov na aktivitách a na druhej strane na vypracovanie a obhajobu portfólia.

Portfólio obsahuje hárky START, PLÁN, PRÁCA a REFLEKCIA vyplnené v súlade s navrhnutými a realizovanými projektmi výučby služieb. Súčasťou portfólia sú aj dokumenty podporujúce aktivity A1: pozorovacie hárky z vyučovacích hodín, plány vyučovacích hodín, ako aj kritická analýza pedagogickej činnosti študenta.

Zhrnutie hodnotenia

- Hodnotiaca úloha: Typ hodnotenia: Hodnotenie: Sumatívne a formatívne / Váha: 10%
- Hodnotiaca úloha: Plánovanie vyučovacej hodiny / Typ hodnotenia: Sumatívna a formatívna / Váha: 20%
- Hodnotiaca úloha: Typ hodnotenia: Sumatívne a formatívne / Váha: 20%
- Hodnotiaca úloha: Kritická reflexia / Typ hodnotenia: / Sumatívna / Váha: 10%
- Hodnotiaca úloha: Typ hodnotenia: Service-learning projects / Assessment Type: Sumatívne a formatívne / Váha: 20%
- Hodnotiaca úloha: Typ hodnotenia: Sumatívne / Váha: 20%

2.2.3.1. START list

| | | | | |
|--|---|---|-----------------------------------|--|
| Tím | | | | |
| Komunita | | | | |
| Navrhovaný prístup | <input type="checkbox"/> Priame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Nepriame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Obhajoba | <input type="checkbox"/> Výskumná služba učenia sa |
| Hárok START sa použije na podporu vyšetrovacej fázy aktivity učenia sa o službách. | | | | |
| Dopyt | Zmienky o vyšetovaní, | | | |

| | ktoré vykonal tím |
|---|-------------------|
| <p><i>V tejto fáze študenti magisterského štúdia a komunitní partneri skúmajú problémy, ktoré môžu riešiť. Môže to zahŕňať prieskum dokumentov, rozhovory, diskusie, dotazníky, návštevy. Všetky tieto činnosti sú zamerané na zodpovedanie nižšie uvedených otázok:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • čo sa deje v tejto komunite? • aké sú problémy? Čo spôsobuje tieto problémy? • existuje skutočná potreba? • akými znalosťami a zručnosťami môže tím prispieť? • Existujú etické otázky, ktoré by sme mali zohľadniť? | |

2.2.3.2.PLAN NING list

| | | | | |
|---------------------------|---|---|-----------------------------------|--|
| Tím | | | | |
| Komunita | | | | |
| Navrhovaný prístup | <input type="checkbox"/> Priame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Nepriame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Obhajoba | <input type="checkbox"/> Výskumná služba učenia sa |
| | | | | |
| Plánovanie | Zmienky o plánovaní, ktoré vykonal tím | | | |

V tejto fáze sa študenti magisterského štúdia a partneri z komunity rozhodnú pre identifikovaný problém a ďalej ho skúmajú s cieľom konkretizovať opatrenia, ktoré môže tím vykonať pre komunitu. Môže to zahŕňať stretnutia, brainstormingové stretnutia, prieskum od stola. Všetky tieto činnosti sú zamerané na zodpovedanie nižšie uvedených otázok:

- ako môže tím prispieť?
- aký konkrétny prínos by sme mohli dosiahnuť?
- aké môžu byť dôsledky našich činov?
- aké zdroje potrebujeme?

2.2.3.3.PRACOVNÝ LIST

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| Tím | | | | |
| Komunita | | | | |
| Navrhovaný prístup | <input type="checkbox"/> Priame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Nepriame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Obhajoba | <input type="checkbox"/> Výskumná služba učenia sa |
| PRACOVNÝ LIST sa použije na podporu akčnej fázy aktivity service learning. | | | | |
| Akcia | | | Zmienky o realizácii opatrení/projektov navrhnutých tímom | |

| | |
|--|--|
| <p><i>V tejto fáze začnú študenti magisterského štúdia realizovať navrhované opatrenia, prípadne projekt. Môžu sa vyžadovať návštevy komunity, online stretnutia, interakcie s členmi komunity. Otázky na zamyslenie:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>je navrhovaná činnosť/projekt autentický?</i> • <i>sú tieto opatrenia opodstatnené?</i> • <i>aké by mohli byť problémy pri realizácii projektu?</i> • <i>ako dobre pracujeme ako tím?</i> • <i>ako by sme mohli zlepšiť to, čo robíme?</i> <p><i>Ak je to možné, prácu tímu možno zdokumentovať fotografiami vykonaných činností/projektov.</i></p> | |
|--|--|

2.2.3.4. List REFLECT

| | | | | |
|---|---|---|-----------------------------------|--|
| Tím | | | | |
| Komunita | | | | |
| Navrhovaný prístup | <input type="checkbox"/> Priame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Nepriame vzdelávanie v oblasti služieb | <input type="checkbox"/> Obhajoba | <input type="checkbox"/> Výskumná služba učenia sa |
| Hárrok REFLECT sa použije na podporu sebahodnotenia a reflexie v rámci aktivity service learning. | | | | |
| Odrážať | Vykonajte sebahodnotenie svojej práce | | | |

V tejto fáze študenti magisterského štúdia vykonajú sebahodnotenie vykonanej práce. Otázky na zamyslenie:

- *Čo sme sa naučili od ľudí, s ktorými pracoval?*
- *S kým sa môžeme podeliť o túto skúsenosť?*
- *čo sa môžu ostatní naučiť z toho, čo sme urobili?*
- *aké by mohli byť ďalšie kroky?*
- *ako by sa moje skúsenosti mohli uplatniť v iných kontextoch?*

Na podporu svojej analýzy môžete pripojiť fotografie.

Zhrňte, prosím, aspekty tohto typu návrhu inštrukcií, ktoré sú pre vás užitočné.

Napište svoju úvahu nižšie.



2.3. Kurz 3



Toto je príklad kurzu (e-)Service-Learning, v ktorom je výučbová zložka prítomná a zložka Service-Learning môže byť realizovaná prítomne alebo online.

Počas 10 týždňov sa študenti Katedry humanitných vied stretávajú s vyučujúcimi raz týždenne na prednáške a skupinovej aktivite a diskusii.

Projekty (e-)Service-Learning (minimálne 20 hodín za semester) znamenajú účasť študentov na solidárnych aktivitách pre komunitu s komunitným partnerom. Študenti podľa vlastného záujmu pracujú na plánovaní a realizácii projektu e-SL, ktorý rieši potreby určenej komunity (môže ísť aj o online komunitu). Cieľom týchto e-SL projektov je riešiť konkrétne problémy súvisiace s cieľmi udržateľného rozvoja (SDGs), o ktorých sa v kurze diskutuje.

| | |
|--|---|
| 1. Oddelenie | Vedy o človeku |
| 2. Stav kurzu | Výberový predmet pre študentov z: <ul style="list-style-type: none"> - Komunikácia, marketing a digitálne médiá - Psychológia - Veda o vzdelávaní - Veda o základnom vzdelávaní |
| 3. Vyučovanie | Elektronické vzdelávanie v oblasti služieb a ciele trvalo udržateľného rozvoja |
| 4. Obdobie výučby | 2 nd semester: február - jún |
| 5. Celkový počet hodín | 40 hodín: <ul style="list-style-type: none"> - 20 hodín výučby - 20 hodín monitorovania skúseností SL |
| 6. Vedecké disciplinárne odvetvie (SSD) | M-PED/03 |
| 7. Celkové č. Univerzitné vzdelávacie kredity (CFU)/ECTS | 3 ECTS |

| | |
|----------------------|---|
| 8. Ciele kurzu | <p>Hlavné ciele kurzu sú:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Šírenie poznatkov týkajúcich sa Service-Learning; • Znalosť a pochopenie témy sociálnej solidarity; • Znalosť a pochopenie témy spoločenskej zodpovednosti; • znalosť a pochopenie cieľov udržateľného rozvoja a súvisiacich cieľov Agendy 2030 ako integrujúceho pozadia pre uplatňovanie service learningu; • Rozvoj postupov na obmedzenie sociokultúrnych znevýhodnení; • Rozvoj plánovacích zručností v kontexte Service-Learning; • Znalosti a porozumenie týkajúce sa realizácie, dokumentácie a hodnotenia projektu Service-Learning; • Rozvoj mäkkých zručností súvisiacich s plánovaním, realizáciou a hodnotením projektu Service-Learning. |
| 9. Program kurzu | <p>Hlavným cieľom kurzu je navrhnuť a realizovať skutočný projekt Service-Learning, nie simuláciu. Service-Learning je pedagogický prístup, ktorý má korene v občianskom prístupe amerického pedagóga a filozofa Johna Deweyho a v snahe filozofa vzdelávania Paula Freireho transformovať realitu prostredníctvom akcie a reflexie. Je to pedagogický návrh založený na zážitkovom učení, prostredníctvom ktorého sa študenti zapájajú do činností, ktoré riešia spoločenské potreby uplatňovaním vedomostí a zručností súvisiacich s ich študijným programom.</p> <p>Cieľom kurzu je predstaviť pedagogiku Service-Learning, jej možné využitie vo vzdelávaní a odbornej príprave a jej vplyv na rozvoj spoločenskej zodpovednosti. Neoddeliteľným pozadím pre aplikáciu Service-Learning je Agenda 2030 a 17 cieľov udržateľného rozvoja (SDGs) Organizácie Spojených národov. Ako uvádza UNESCO (2021), samotné ciele udržateľného rozvoja ponúkajú interpretačný rámec, okolo ktorého možno štruktúrovať interdisciplinárne problémové a projektové vyučovanie, ktoré pomáha študentom rozvíjať zručnosti na dosiahnutie pokroku v plnom rozsahu cieľov.</p> <p>Počas kurzu sa bude dbať na to, aby študenti boli sprevádzaní pri tvorbe projektov service-learning, pričom sa bude sledovať ich fáza navrhovania aj realizácie.</p> |
| 10. Referenčné texty | <p>Účastníci:</p> <p>Predmet sa vyznačuje tým, že študent skutočne navrhne a zrealizuje projekt service-learning, v ktorom využije vedomosti a zručnosti súvisiace s jeho/jej študijným programom, aby spolu s vašou komunitou reagoval na sociálne problémy/potreby.</p> <p>Podmienkou absolvovania skúšky je vypracovanie a realizácia projektu service-learning. Tí, ktorí to nemôžu urobiť počas kurzu, môžu SL robiť počas leta v intenzívnom režime.</p> <p>Referenčný text: Fiorin, I. (ed.) (2016). <i>Oltre l'aula. La proposta del Service Learning [Mimo triedy. Pedagogický návrh Service Learning]</i>. Miláno: Mondadori University.</p> <p>Ďalšie referenčné materiály:</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Kurz elektronického vzdelávania LUMSA (prierezové časti kurzu): "Agenda 2030 a ciele udržateľného rozvoja".</p> <p>Neúčastníci:</p> <p>Podmienkou absolvovania skúšky je vypracovanie a realizácia projektu service-learning. Tí, ktorí ho nemôžu vykonať počas kurzu, ho môžu absolvovať počas letného semestra v intenzívnom režime.</p> <p>Referenčný text: To isté ako vyššie.</p> |
| 11. Predpoklady | Nevyžadujú sa žiadne predpoklady, ale angažovanosť v komunite (vrátane predchádzajúcich dobrovoľníckych skúseností) je vlastnosť, ktorá pomôže pri príprave a realizácii projektu service-learning. |
| 12. Vyučovacie metódy | Návrh tréningu sa realizuje striedaním momentov pomocou metódy aktívneho učenia s krátkymi momentmi vysvetľovania. Prostredníctvom práce vo dvojiciach a v skupinách sa podporujú zručnosti pri riešení problémov z hľadiska spolupráce. |
| 13. Opis metód a kritérií overovania učiva | <p>Skúška je určená na overenie teoretických a praktických znalostí preberaných tém. Hodnotí sa aj schopnosť viesť a hodnotiť projekt service-learning, ako aj schopnosť kriticky posudzovať a používať odborný jazyk týkajúci sa SL a SDG.</p> <p><u>Skúška:</u> 60 % záverečného hodnotenia je založené na správe študenta o e-SL; 10 % záverečného hodnotenia je založené na skupinovej ústnej prezentácii aplikácie projektu e-SL; 30 % záverečného hodnotenia je založené na sebahodnotení mäkkých zručností a zručností Cieľov udržateľného rozvoja.</p> |
| 14. Kritériá pre zadanie záverečnej skúšky | <p>Po absolvovaní kurzu a realizácii malého projektu Service-Learning. Skúšku nie je možné absolvovať, ak študent nenavrhol a nezrealizoval Service-Learning aktivitu (štúdium jedného alebo viacerých textov nie je dostatočnou podmienkou na absolvovanie skúšky).</p> <p>napísanie správy o projekte e-SL poskytnutím dokumentácie, formulovaním argumentov, aj z hľadiska hodnotenia.</p> |
| 15. Inštruktážny dizajn | <p>Témy prednášok (20 hodín: 10 lekcí po 2 hodinách)</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>Teoretická časť:</u> Úvod do SL a e-SL; <u>Praktická časť:</u> aktivita so študentmi na prelomenie ľadov. <u>Teoretická časť:</u> Agenda 2030 ako integrujúci rámec pre uplatňovanie SL alebo e-SL + výpovede študentov z predchádzajúceho ročníka kurzu SL; <u>Praktická časť:</u> výber každého študenta SDG a vytvorenie pracovných skupín (WG). <u>Teoretická časť:</u> Služba (online) komunitám: charakteristiky, výzvy, potreby a zdroje; <u>Praktická časť:</u> aktivita svetovej kaviarne o cieľoch udržateľného rozvoja v pracovnej skupine. <u>Teoretická časť:</u> Predstavenie partnerov komunity: Sant'Egidio, Scholas Occurrentes, Červený kríž, škola EIS, mimovládna organizácia ELIS; <u>Praktická časť:</u> Otázky a diskusia. |

| | |
|---|---|
| | <p>5. <u>Teoretická časť</u>: Technológie v SL/e-SL a zručnosti študentov; <u>Praktická časť</u>: Diskusia v skupine o tom, ako prepojiť vybrané ciele udržateľného rozvoja s partnerskou komunitou (ak je o ne záujem) + aktivita zameraná na navrhovanie diagnózy.</p> <p>6. <u>Teoretická časť</u>: Návrh a riadenie projektu e-SL; <u>Praktická časť</u>: WG SL/e-SL činnosť spoločného navrhovania (pozri prílohu 1).</p> <p>7. <u>Teoretická časť</u>: <u>Analýza</u> potrieb študentov týkajúcich sa projektového plánu a tímov; <u>Praktická časť</u>: Pokračovanie činnosti WG SL/e-SL v oblasti spoločného navrhovania (pozri prílohu 1).</p> <p>8. <u>Praktická časť</u>: Prezentácia záverečného návrhu projektu študentmi.</p> <p>Minimálne 20 hodín projektovej aplikácie</p> <p>9. <u>Praktická časť</u>: (e-)SL projekty študentov WG + diskusia o výzvach a cieľoch učenia.</p> <p>10. <u>Praktická časť</u>: Praktická časť: oslava a sebahodnotenie mäkkých zručností a cieľov udržateľného rozvoja.</p> |
| <p>16. Očakávané výsledky vzdelávania (podľa dublinských deskriptorov) <i>Znalosti a porozumenie</i></p> | <p>Očakávané znalosti a porozumenie preberaných tém na konci kurzu sú nasledovné:</p> <ol style="list-style-type: none"> Poznanie a pochopenie charakteristík prístupu Service-Learning; Poznať a pochopiť sociálnu dynamiku súvisiacu s oblasťou kultúrnej a sociálnej chudoby v súlade s Agendou 2030; Poznať a pochopiť realitu service-learning v rôznych svetových kontextoch (európsky, latinskoamerický, severoamerický a ázijský); Vedieť a pochopiť, čím sa service-learning odlišuje od iných foriem práce v teréne, dobrovoľníckej práce a/alebo stáže; Rozpoznať prístup service-learning v rámci hlavných pedagogických prístupov. |
| <p>17. Očakávané výsledky vzdelávania (podľa dublinských deskriptorov) <i>Aplikované znalosti a porozumenie</i></p> | <p>Na konci kurzu sa očakávajú tieto vedomosti a zručnosti v oblasti porozumenia preberaným témam:</p> <ol style="list-style-type: none"> Vedieť, ako uplatňovať základné princípy dizajnu súvisiace so Service-Learning; Vedieť čítať potreby spoločnosti a štruktúrovať cestu k zmene reality nepohodlia, s ktorým sa stretávame; Vedieť, ako realizovať projekt service-learning prostredníctvom riadenia a riešenia aplikačných problémov súvisiacich s vlastným študijným odborom; schopnosť riadiť vnútornú dynamiku vývoja projektu a preukázať profesionálny prístup k práci; Prevziať vedúcu úlohu pri sprevádzaní miestnych aktérov v projekte Service-Learning; |

| | |
|---|---|
| | <p>f. vedieť, ako zaznamenávať, systematizovať a vyhodnocovať výsledky projektu;</p> <p>g. Dokázať zdokumentovať absolvovanú odbornú prípravu tým, že preukáže, ako boli vedomosti aplikované v praxi a aké zručnosti študent využil.</p> |
| 18. Očakávané výsledky vzdelávania (podľa dublinských deskriptorov) <i>Autonómnosť úsudku</i> | <p>Autonómnosť úsudku sa neustále uplatňuje v činnostiach vykonávaných študentmi prostredníctvom protagonizmu, ktorý charakterizuje tento pedagogický prístup. Táto autonómia úsudku sa bude rozvíjať najmä počas plánovania, najmä pri výbere činnosti služby, ktorá sa má vykonávať s komunitou a pre komunitu, pri identifikácii potrieb sociokultúrneho kontextu a pri organizácii praktických činností učenia sa službou.</p> <p>Od študentov sa očakáva, že na konci kurzu budú rozvíjať:</p> <ol style="list-style-type: none"> Schopnosť zhromažďovať a kriticky interpretovať údaje týkajúce sa problému/potreby identifikovanej v komunite; Schopnosť uvažovať o vybranom sociálnom probléme nad miestnym kontextom, integrovať poznatky a zvládať komplexnosť; Schopnosť rozvíjať osobné voľby a prijímať rozhodnutia vrátane reflexie etického rozmeru spoločenskej zodpovednosti s vplyvom na osobnú sféru a hodnoty. |
| 19. Očakávané výsledky vzdelávania (podľa dublinských deskriptorov) <i>Komunikačné zručnosti</i> | <p>Od študentov sa očakáva, že si v rámci tohto predmetu zlepšia svoje komunikačné zručnosti prostredníctvom neustáleho využívania skupinovej práce, ale aj prostredníctvom verejného vystupovania a procesu stretávania sa a interakcie so zástupcami komunity s cieľom nadviazať kontakt s rôznymi zainteresovanými stranami.</p> <p>Od študentov sa očakáva, že na konci kurzu budú rozvíjať:</p> <ol style="list-style-type: none"> Schopnosť komunikovať s kolegami; Schopnosť jasne a jednoznačne informovať o potrebách identifikovaných v súvislosti s ich projektom, o problémoch, ktoré sa v projekte zvažujú, a o navrhovaných opatreniach; Schopnosť sprostredkovať význam pedagogického návrhu odborníkom aj neodborníkom. |
| 20. Očakávané výsledky vzdelávania (podľa dublinských deskriptorov) <i>Schopnosť učiť sa</i> | <p>Zručnosti učenia sa budú rozvíjané prostredníctvom aktívneho a dynamického vzdelávacieho kurzu, v rámci ktorého bude študent stredobodom vlastného vzdelávacieho procesu. Prostredníctvom logiky učenia sa <i>praxou</i> sa študenti budú učiť vykonávaním konkrétnych činností služby miestnej komunite a prostredníctvom textov a materiálov kritickej reflexie zvolenej témy. Očakáva sa, že na konci kurzu sa študenti rozvinú:</p> <ol style="list-style-type: none"> zručnosti samostatného alebo autonómneho učenia sa (učenie sa učiť sa), ktoré mu/jej umožnia prehĺbiť témy zahrnuté v projektoch Service-Learning; Schopnosť podporovať v akademickom a profesionálnom kontexte kultúrny pokrok založený na znalostiach o service-learning. |

2.3.1. Príloha 1: Návrhový hárok (e-)Service-Learning

| Otázky | Položka projektu |
|--------|------------------|
|--------|------------------|

| | |
|--|---|
| 1. Aká je identifikovaná potreba/problém pre projekt (e-)Service-Learning? | Zameranie projektu (diagnóza) |
| 2. Čo chcete urobiť pre komunitu? Aké sú ciele? | Ciele projektu |
| 3. Prečo chcete tento projekt realizovať? A prečo práve tieto ciele? | Motivácia projektu |
| 4. Aká je cieľová skupina príjemcov projektu? Existuje konkrétna skupina, s ktorou budeme komunikovať, alebo je náš projekt zameraný na komunitu ako celok? Pokúste sa čo najkonkrétnejšie určiť cieľovú skupinu projektu. | Cieľová skupina projektu |
| 5. Aké činnosti alebo aktivity musíme vykonať, aby sme dosiahli požadované ciele? Konkrétne definujte, čo budete robiť krok za krokom, aby ste dosiahli ciele projektu | Plán činností projektových služieb |
| 6. Kto bude realizovať uvedené činnosti? Uvedte, kto čo robí, definujte úlohy a zodpovednosti jednotlivých členov tímu | Úlohy projektu |
| 7. S kým projekt realizujeme? Koho zapojíme? Budeme spolupracovať s nejakou organizáciou alebo združením v danej oblasti? | Spolupráca na projektoch |
| 8. Aké kurikulárne poznatky môžeme v projekte uplatniť v praxi? Popíšte prienik medzi disciplínami a študijnými programami: pôjde o interdisciplinárny projekt? | Projektové kurikulárne znalosti |
| 9. Ktoré mäkké zručnosti by sme mali rozvíjať, aby sme mohli pokračovať v projekte? A. sociálne zručnosti (schopnosť pracovať v tíme, komunikovať, vyjednávať, zvládať konflikty) B. osobné zručnosti (schopnosť viesť, sebahodnotenie, flexibilita a prispôsobivosť) C. metodické zručnosti (schopnosť riešiť problémy, analyzovať informácie a údaje, učiť sa, byť kreatívny a inovovať) D. digitálne zručnosti (schopnosť digitálne komunikovať, vytvárať digitálny obsah, riešiť digitálne problémy, spracovávať digitálne informácie a údaje) | Mäkké zručnosti projektu |
| 10. K akému cieľu udržateľného rozvoja môže podľa vás prispieť váš projekt? Prečo? CIEĽ 1: Žiadna chudoba - CIEĽ 2: Nulový hlad - CIEĽ 3: Dobré zdravie a blahobyt - CIEĽ 4: Kvalitné vzdelanie - CIEĽ 5: Rodová rovnosť - CIEĽ 6: Čistá voda a hygiena - CIEĽ 7: Dostupná a čistá energia - CIEĽ 8: Dôstojná práca a hospodársky rast - CIEĽ 9: Priemysel, inovácie a infraštruktúra - CIEĽ 10: Zníženie nerovnosti - CIEĽ 11: Udržateľné mestá a obce - CIEĽ 12: Zodpovedná spotreba a výroba - CIEĽ 13: Opatrenia v oblasti klímy - CIEĽ 14: Život pod vodou - CIEĽ 15: Život na zemi - CIEĽ 16: Mier a spravodlivosť Silné inštitúcie | Projekt SDGs |



| | |
|--|--|
| 11. Aké zdroje sú potrebné na realizáciu projektu? (materiál, čas, ľudia atď.) | Zdroje projektu |
| 12. V akom časovom rámci plánujete realizovať projektové aktivity? Stanovte časový harmonogram na dosiahnutie požadovaných cieľov | Časový rámec projektu |
| 13. Môžeme uspieť? Na aké prekážky môžeme na tejto ceste naraziť? Ako očakávame, že ich vyriešime? Skúste načrtnúť plán B | Uskutočniteľnosť projektu |
| 14. Ako zistíme, že sme dosiahli výsledky, ktoré sme si stanovili? Existujú ukazovatele, ktoré treba sledovať, aby sme pochopili vplyv projektu? Definujte niektoré konkrétne prvky, ktoré vám pomôžu identifikovať dosiahnuté výsledky. | Výsledky a ukazovatele projektu |

Zhrňte, prosím, aspekty tohto typu návrhu inštrukcií, ktoré sú pre vás užitočné.

Napište svoju úvahu nižšie.

Celkový počet hodín (časové zaťaženie študentov): 150 hodín počas 14 týždňov:

Teoretická časť: 15 hodín

- 5 hodín - prednášky
- 10 hodín - vzdelávanie v obrátenej triede (samoštúdium a diskusia o rámci usmernení pre SL)¹

Projekt SL: 135 hodín

Budovanie tímu a príprava projektových nápadov: 40 hodín

- 10 hodín - vytvorenie pracovného tímu
- 10 hodín - analýza potrieb komunity podľa rámca SLGuidelines
- 20 hodín - skupinové rozhodovanie a plánovanie projektu služby

Návrh a realizácia projektu: 60 hodín

- 50 hodín - implementácia služieb podľa rámca SL usmernení
- 10 hodín - skupinové úvahy a ďalšie rozhodovanie

Reflexia, hodnotenie a oslava: 35 hodín

- 15 hodín - sebareflexia (písanie denníka)
- 15 hodín - príprava skupinových správ a prezentácií projektov
- 5 hodín - prezentácie projektov, hodnotenie a oslava

2.4.1. Inštruktážny dizajn

Toto je príklad **extrémneho e-SL kurzu**, kde sa výučbová a servisná zložka realizuje plne online.

Teoretická časť kurzu je silne podložená korpusom výskumu, ktorý sa skúmal v rámci projektu eSL4EU. **Výučbu zabezpečuje učiteľ pre študentov formou online prednášok prostredníctvom Microsoft Teams alebo Zoom.** Výučba formou prednášok je doplnená **stratégiou obrátenej triedy** - študenti získavajú ďalšie informácie o SL štúdiom **Rámca usmernení pre SL, ktorý je k dispozícii v angličtine v Moodle** počas ich individuálneho vzdelávacieho priestoru. Čas strávený v online skupine je potom zameraný na vedenie študentov k hlbšej diskusii a premýšľaniu o preštudovaných materiáloch o SL vrátane vysvetľovania hlavných pojmov a princípov SL.

Proces **service learningu** (135 hodín za semester) predpokladá účasť študentov na projektoch e-SL - vrátane analýzy potrieb komunity, návrhu nápadu na projekt, plánovania služby, realizácie služby a nakoniec prezentácie záverečných projektov

¹ Brozmanová Gregorová, A. et al. Service Learning: Inovatívna stratégia vzdelávania. Banská Bystrica: Belianum, 2014.

prostredníctvom Zoomu učiteľom, triednym a komunitným partnerom. Študenti podľa vlastného záujmu pracujú na povinnom e-SL projekte (e-SL aktivita), ktorý pomáha vybraným komunitným partnerom pri hľadaní riešení a uspokojovaní ich potrieb. Cieľom týchto e-SL projektov je riešiť konkrétne problémy, o ktorých sa diskutuje v kurze.

Projekt service learning sa začína úvodným stretnutím žiakov, učiteľov a komunitných partnerov prostredníctvom služby Zoom, na ktorom sa zdieľajú ciele vzdelávania a potreby a zdroje komunity. Pokračuje týždennými stretnutiami študentov a komunitných partnerov. **Priama služba konečným príjemcom sa realizuje prostredníctvom služby Zoom.**

Tímové aktivity: študenti počas semestra spolupracujú online pomocou rôznych platforiem (napr. Zoom) alebo sociálnych médií (napr. Instagram, Messenger) na základe svojich skupinových preferencií. Po úvodných tímových aktivitách tímy v spolupráci s vybranou komunitou vypracujú a zrealizujú projekt služby, ktorý by mal naplniť jednu z potrieb komunity. Následne tímy spoločne napíšu žiadosť o e-SL projekt, záverečnú skupinovú správu o projekte, e-prezentácie v Microsoft Powerpoint alebo Prezi - nahrané v Moodle a pre verejnosť na univerzitnej webovej stránke. Nakoniec pripravujú zdôvodnenú (kritickú) prezentáciu prípravy a priebehu projektu, ktorú prezentujú celej skupine študentov daného predmetu, učiteľom a v ideálnom prípade aj externým hodnotiteľom počas záverečnej projektovej minikonferencie. Všetky ostatné projekty hodnotia na základe kritérií e-SL.

Témy prednášok a obrátenej triedy (15 hodín):

1. Úvod do S-L a e-SL (princípy stratégie SL, dobrovoľníctvo a SL, základné fázy procesu SL, modely SL), 2. príprava projektu e-SL (príprava na realizáciu stratégie e-SL: analýza potrieb školy, analýza potrieb žiakov, analýza potrieb komunity, stanovenie cieľov projektu e-SL, výber modelu e-SL; príprava žiakov na realizáciu dohodnutých aktivít e-SL: vytvorenie tímu, identifikácia potreby komunity, výber problému, podrobné plánovanie aktivity e-SL), 3. Návrh projektu a riadenie projektu/aktivity e-SL, 4. Písanie individuálnych denníkov o učení sa v projekte e-SL; štandardy kvality e-SL, 5. Individuálna a skupinová reflexia v e-SL, 6. Hodnotenie učenia sa, výsledkov projektu a hodnotenie skúseností s e-SL, 7. Písanie skupinových správ o projekte e-SL, 8. Prezentácie a hodnotenie projektov e-SL, oslava.

2.4.2. Výsledky vzdelávania

Po úspešnom absolvovaní kurzu by študenti mali vedieť:

- analyzovať potreby miestnej komunity
- pripraviť plán a napísať žiadosť o projekt e-SL,
- riadiť projekt e-SL
- vypracovať správu o dokumentácii projektu skupiny e-SL.

- napísať si osobný denník sebareflexie
- zdôvodniť a vyhodnotiť projekty e-SL na základe noriem e-SL.

Študenti si tiež osvoja tieto prierezové schopnosti a zručnosti:

- medziľudské komunikačné kompetencie vrátane viacjazyčných kompetencií;
- medzikultúrne kompetencie - zvyšovanie úrovne vedomostí a tolerancie voči iným kultúram;
- kritické a tvorivé myslenie a schopnosť riešiť problémy;
- ochota riskovať a hľadať výzvy;
- schopnosť pracovať v tíme, vodcovské schopnosti;
- manažment času;
- písomné a ústne prezentačné zručnosti;
- aktívny občiansky postoj.

2.4.3. Hodnotiace nástroje

1. Nástroj individuálneho hodnotenia - žiacky denník

Študenti by si mali počas celého semestra viesť osobný denník reflexie vlastného učenia. Každý záznam v osobnom denníku sa musí zamerať na osobný proces učenia sa jednotlivého študenta, na jeho osobné skúsenosti s učením sa, použité vedomosti a zručnosti, ako aj novo získané vedomosti a zručnosti, zoznam použitých relevantných literárnych zdrojov, konkrétny prínos študenta pre skupinu a komunitu, pre ktorú je projekt e-SL určený, a tým poukázať na súvislosti medzi jeho skúsenosťami s e-SL a štúdiom.

2. Nástroje na spoločné hodnotenie

2.1 Návrh skupinového projektu e-SL podľa rámca usmernení SL - v prípade potreby finančnej podpory aj žiadosť o grant na projekt e-SL. Hodnotenie zahŕňa posúdenie názvu projektu, časového rámca, cieľov projektu (kritériá SMART), výberu partnera, zručností členov tímu, vysvetlenie potreby komunity, štruktúry projektu a záložného plánu

2.2 Ústna prezentácia projektovej žiadosti učiteľovi (učiteľom) (hodnotenie zahŕňa hodnotenie prezentačných zručností každého študenta, časový rámec prezentácie, kontakt s publikom atď.)

2.3 Záverečná správa o skupinovom projekte. Hodnotenie zahŕňa hodnotenie pracovných balíkov, aktivít projektu, míľnikov, výstupov, limitov a slabých stránok projektu.

2.4 Záverečná ústna prezentácia projektu e-SL v triede (hodnotenie zahŕňa hodnotenie prezentačných zručností každého študenta, časový rámec, kontakt s publikom atď.).



2.5 Prezi alebo Powerpointová prezentácia projektu e-SL (hodnotí sa štruktúra prezentácie na základe rámca SL Guidelines, použitie kľúčových slov a obsah prezentácie v Moodle/cloud). Všetky hodnotené dokumenty sú k dispozícii v priečinku študenta (Portfólio) v Moodle.

2.4.4. Záverečná známka

- 60 % záverečného hodnotenia je založené na individuálnom denníku sebareflexie študenta - dôkaz individuálneho zapojenia sa do projektu SL, aktivity a kritickej reflexie;
- 40 % záverečnej známky je založených na hodnotení spoločnej práce skupín podľa rámca SL Guidelines (10 % = analýza potrieb a návrh projektu e-SL adekvátny vybranej potrebe komunity, 10 % = úroveň realizácie služby, 10 % = podrobné skupinové správy a skupinová reflexia procesu učenia, 10 % = prezentácia projektu na Prezi alebo PPT pred ostatnými skupinami a hodnotenie projektov ostatných skupín).

Zhrňte, prosím, aspekty tohto typu návrhu inštrukcií, ktoré sú pre vás užitočné.

Napíšte svoju úvahu nižšie.

3. Kapitola: Dokumentačný nástroj e-SL

Po dokončení tejto kapitoly budete vedieť:

- navrhnuť a naplánovať svoj projekt/kurz e-SL na základe poznatkov z predchádzajúcich modulov.
- zdokumentovať proces a nápady na rozvoj vášho projektu/kurzu e-SL.

3.1. Dokumentačný nástroj e-SL

Táto jednotka vám umožní štruktúrovaným spôsobom **zdokumentovať vaše nápady na projekt e-služby-učenia**, ako aj vzdelávacie potreby a potreby komunity, ktoré chcete uspokojiť.

Aby ste svoj nápad na projekt správne zdokumentovali, mali by ste zahrnúť nasledujúce kroky:

- Potreby Spoločenstva a ciele vzdelávania
- Návrh projektu
- Reflexia, šírenie informácií, hodnotenie a oslavy
- Hodnotenie cieľov

Je dôležité, aby ste si počas plánovania projektu robili poznámky. Dobre ich využijete pri realizácii projektu.

1. Začnite odoslaním **názvu svojho projektu**
2. **Identifikujte študijný(é) odbor(y) svojich študentov**
3. Opíšte **oblasť(-y) zamerania** vášho projektu e-SL. Svoj projekt e-SL môžete navrhnúť tak, aby sa zaoberal jedným alebo viacerými cieľmi **trvalo udržateľného rozvoja (SDG)**.
4. Identifikujte **potreby komunity pre svoj projekt e-SL**.

Potreba komunity je definovaná ako rozdiel medzi želaným stavom a súčasným stavom miestnej komunity.

Identifikujte potrebu (potreby) komunity, ktorú možno naplniť prostredníctvom umiestnenia v rámci service-learning.

Myslite vo veľkom! Toto bude komplexný zoznam potrieb, ku ktorému sa budete môcť vrátiť vždy, keď budete chcieť realizovať projekt elektronického vzdelávania.
Aké potreby v miestnej komunite by mohla riešiť aktivita e-služieb?

5. Stlačením nižšie uvedeného tlačidla pridajte **ciele služby** pre svoju projektovú prácu. Každý cieľ by ste mali opísať vlastnými slovami.
6. Stlačením tlačidla nižšie pridajte **ciele vzdelávania** pre svoju projektovú prácu. Každý cieľ by ste mali opísať vlastnými slovami.
7. Nájdite si čas na naplánovanie projektu elektronického vzdelávania, na ktorom by mohli študenti pracovať. Premýšľajte o nasledujúcich bodoch:
 - potreba komunity, ktorú ste identifikovali v predchádzajúcom kroku.
 - oblasť vzdelávania študentov
 - partneri komunity a univerzity
 - skupina študentov
 - návrh inštrukcií pre aktivity e-SL

- ciele služby
- ciele vzdelávania

Teraz napíšte, **čo budete v projekte robiť**, **ako** to budete robiť a **prečo**.

8. Viaceré **reflexné aktivity** sú prostriedkom hodnotenia individuálnych výkonov študentov a projektov e-SL ako celku. Patria sem (okrem iného):
- denníky reflexie
 - vlogy
 - online diskusie
 - režírované spisy
 - portfóliá
 - hranie rolí

Aktivity v rámci service learningu sa môžu **šíriť** prostredníctvom webových a iných mediálnych kanálov, ako aj časopisov alebo konferencií.

Na konci projektu **sa** študenti môžu občerstviť. O výsledky svojho projektu sa môžu podeliť na verejnej prezentácii s fotografiami a videami, na ktorú sú pozvané médiá, príjemca služby a partneri z komunity.



Teraz uveďte, ktoré aktivity na reflexiu, šírenie a oslavu plánujete v rámci projektu e-SL.

V nasledujúcom textovom poli zhrňte kroky 1 až 8.

Záver

Táto **príručka** bola vytvorená na podporu otvoreného kurzu elektronického vzdelávania v rámci projektu "eSL4EU: Elektronické vzdelávanie pre digitálnejšie a inkluzívnejšie systémy vysokoškolského vzdelávania EÚ".

Tento e-learningový kurz pozostáva z interaktívnych, animovaných lekcií, v ktorých sú ciele vzdelávania posilnené aktivitami H5P, rozprávaním príbehov, ktoré umožňujú integrovať akademické vedomosti do reálnej situácie prostredníctvom online kanálov, ako aj zo scenárov: náročných situácií, v ktorých sa môžete naučiť strategické princípy tým, že ich aplikujete na konkrétnu situáciu a pozorujete dôsledky svojho rozhodnutia.

E-learningový kurz obsahuje aj lekcie s nástrojmi, ukážky z praxe, hranie rolí, mikrovzdelávanie, hry s cieľom využiť ľudskú hru na riešenie problémov komunity, ako aj videá s osvedčenými postupmi projektov e-SL.

Kurz v anglickom jazyku (***e-Service-Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems***) je k dispozícii na tomto odkaze: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>.

Kurz v chorvátskom jazyku (***E-društveno korisno učenje***) je k dispozícii na tomto odkaze: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=487>

Kurz v talianskom jazyku (***e-Service-Learning per sistemi di istruzione superiore dell'UE più digitali e inclusivi***) je k dispozícii na tomto odkaze: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=542>

Kurz v slovenskom jazyku je k dispozícii na tomto odkaze: <https://lms-ext.umb.sk/course/view.php?id=158>

Kurz v poľskom jazyku (***e-SL dla budowania integracyjnych systemów szkolnictwa wyższego***) je k dispozícii na tomto odkaze: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=538>

Kurz v rumunskom jazyku (***elektronické vzdelávanie***) je k dispozícii na tomto odkaze: <https://traininghub.reu.pub.ro/course/view.php?id=3#section-7>

Literatúra

1. Andrade, H. L. (2019). A Critical Review of Research on Student Self-Assessment. *Frontiers in Education*, 4, 87. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00087>
2. Andriotis, N. (2015). Everything you wanted to know about microlearning (but were afraid to ask). eFront blog. Retrieved from <https://www.efrontlearning.com/blog/2015/09/everything-you-wanted-to-know-about-micro-learning-but-were-afraid-to-ask.html>. Accessed: 21.3.2023.
3. Buglione, S. M. (2012). Nontraditional Approaches with Nontraditional Students: Experiences of Learning, Service and Identity Development. Graduate Doctoral Dissertations.
4. Culatta, R. (2018, April 2). ADDIE model. Retrieved from <http://www.instructionaldesign.org/models/addie/>. Accessed: 21.3.2023.
5. Culcasi, I. (2020) The Pedagogical Proposal Of Service-Learning: Service Scenarios In Learning Societies, INTED2020 Proceedings, pp. 8881-8885.
6. Culcasi, I., Russo, C., & Cinque, M. (2022). E-Service-Learning in Higher Education: Modelization of Technological Interactions and Measurement of Soft Skills Development. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 26 (3), 39-51.
7. Deterding, S., Sicart, M., & Nacke, L., & O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. 66. 2425-2428. 10.1145/1979742.1979575.
8. Dönmez, S. C., & Yegen, C. (2021). Eleven VR. *Advances in Media, Entertainment, and the Arts*, 292–305.
9. Ezeonwu M., & Berkowitz B. (2014). A collaborative communitywide health fair: the process and impacts on the community. *J Community Health Nurs*, 31(2), 118-29. doi: 10.1080/07370016.2014.901092.
10. Haas, L. & Tussey, J. (Eds.). (2020). *Disciplinary Literacy Connections to Popular Culture in K-12 Settings*. United States: IGI Global.
11. Hagan, L. M. (2012) Fostering Experiential Learning and Service through Client Projects in Graduate Business Courses Offered Online. *American Journal of Business Education*, 5 (5), 623-632.
12. Harmes, J. C., Welsh, J. L., & Winkelman, R. J. (2016). A framework for defining and evaluating technology integration in the instruction of real-world skills. In Y. Rosen, S. Ferrara, & M. Mosharraf (Eds.), *Handbook of research on technology tools for real-world skill development* (pp. 137–162). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9441-5.ch006>
13. Kamp, A. (2019). Science and Technology Education for 21st Century Europe. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3582544>
14. Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What Happens When Teachers Design Educational Technology? The Development of Technological Pedagogical Content Knowledge. *Journal of Educational Computing Research*, 32(2), 131–152. <https://doi.org/10.2190/0EW7-01WB-BKHL-QDYV>

15. Lucas, S. E., & Thomas, N. (2021). Listening to care experienced young people and creating audio-bites for social work education. *Social Work Education*, 40(7), 915–927. <https://doi.org/10.1080/02615479.2020.1762857>
16. Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
17. McGorry, S. Y. (2012). No Significant Difference in Service Learning Online. *Online Learning*, 16(4). <https://doi.org/10.24059/olj.v16i4.218>
18. Mikelić Preradović, N., Lauc, T. & Boras, D. (2012) Service e-Learning in Elementary School: Opportunities for Learning, Teaching and Communicating in Social Space. *International journal of education and information technologies*, 6, 327-335
19. Mishra, P., & Koehler, M.J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054
20. Panadero, E., Jonsson, A., & Strijbos, J.-W. (2016). Scaffolding Self-Regulated Learning Through Self-Assessment and Peer Assessment: Guidelines for Classroom Implementation. In D. Laveault & L. Allal (Eds.), *Assessment for Learning: Meeting the Challenge of Implementation* (Vol. 4, pp. 311–326). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39211-0_18
21. Paniagua, A., & Istance, D. (2018). Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
22. Puentedura, R. R. (2013). SAMR: Moving from enhancement to transformation [Web log post]. Retrieved from <http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/000095.html>. Accessed: 21.3.2023.
23. Schmidt, M., Huang, R. (2021). Defining Learning Experience Design: Voices from the Field of Learning Design & Technology. *TechTrends* <https://doi.org/10.1007/s11528-021-00656-y>
24. Schrock, K. (2013). SAMR Model Musings. Retrieved from <https://blog.kathyschrock.net/2013/11/>. Accessed: 21.3.2023.
25. Thomas, D., & Brown, J. S. (2012). *A new culture of learning: Cultivating the imagination for a world of constant change*. Soulellis Studio.
26. Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>
27. Winthrop, R., Barton, A., & McGivney, E. (2018). *Leapfrogging inequality: Remaking education to help young people thrive*. Brookings Institution Press.