**REFLEXE**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **TEORETICKÝ ÚVOD** 2. **(**max. 3 000 znaků) | Celoživotní vzdělávání se stává nevyhnutelnou součástí života každého člověka, který se chce zdokonalovat a rozvíjet své dovednosti. Proto se kompetence učit se a reflexe zkušeností stávají nedílnou součástí učení. Klasické výukové paradigma, které bylo zaměřeno na realizaci pedagogického působení, předávání informací s důrazem na individuální práci a vliv získaných znalostí na chování, proto ztrácí smysl. Je nahrazováno moderním paradigmatem učení, které klade důraz na interakci studenta a učitele při budování znalostí, rozvoji kritického myšlení a kooperativních dovedností. V neustále se měnící společnosti se učitel stává z pouhého předavatele vědomostí partnerem a pomocníkem studentů, který vědomosti nejen poskytuje, ale také pomáhá vidět v nich smysl.  Význam reflektivního učení se zvyšuje s důrazem na efektivitu učení na základě zkušeností. Přesto nelze říci, že by reflexe omezovala prožívání a osobní aktivitu. Nicméně reflexe nejen že nezabraňuje opakování chyb, ale i motivuje k vyvozování nových hypotéz k provádění experimentů jejich testováním.  Shrneme-li aspekty reflexe, lze říci, že reflexe je aktivní proces, ve kterém kritické myšlení analyzuje duchovní svět a uvědomuje si jeho výsledky, což umožňuje nejen další hodnocení vlastních úspěchů, ale také oblasti pro zlepšení, a tím nalézání rovnováhy mezi teoretickými znalosti a praktické zkušenosti.  Při analýze reflexe ve vzdělávání je učitel považován za velmi důležitou součást schopnosti studentůů reflektovat. Je na učiteli, aby kladl otázky typu "Kdo?" "Jak?" "Proč?". Z tohoto důvodu věnují pedagogové velkou pozornost vzdělávacímu kontextu (distanční, hybridní, prezenční atd.). Je to kontext, který poskytuje příležitosti pro rozvoj dovedností reflexe a pomáhá pochopit připravenost získat a zvážit zkušenosti. | | | |  |  |
| **CVIČENÍ 1**  **(**NÁZEV) | **CO? NO A CO? CO TEĎ?** | | | |  |  |
| **NÁSTROJ** | Kahoot | | | |  |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | V průběhu semestru  Po první hodině  Shrnutí  Toto cvičení lze použít po dokončení analýzy konkrétního jevu, procesu, události, uměleckého díla, období atd. | | | |  |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční  Synchronní | | | |  |  |
| **CÍL** | Jeden z nejjednodušších rámců reflexe – procházením tří reflektivních fází budete přemýšlet o zážitku, jeho důsledcích a o tom, co to znamená pro budoucnost. | | | |  |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Model poskytuje jeden z nejjednodušších, ale účinných rámců pro reflexi. | | | |  |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | | V závěrečné fázi diskuse nad zkoumanou otázkou si učitel připraví otázky **Co? No a co? Co teď?** v programu Kahoot a navrhuje studentům, aby se nad odpověďmi zamysleli.  Tyto otázky souvisí s novými poznatky, které student získal v průběhu semestru při studiu konkrétního předmětu. | |  |  |
| **KROK 2** | | Studenti se připojují na Kahoot a odpovídají na otázky. | |  |  |
| **KROK 3** | | Platforma generuje mrak slov (cloud) na základě odpovědí studentů. | |  |  |
| **KROK 4** | | Studenti diskutují o cloudu. Vyhodnoťte nejčastější slova a vysvětlete v obecné diskusi, proč se tato slova objevila ve většině odpovědí. | |  |  |
|  |  | |  |  |  |
| **VÝHODY** | Toto cvičení umožňuje studentům personalizovat obdržené informace, pochopit jejich souvislosti, posoudit úroveň znalostí získaných během přednášek.  Studenti hodnotí obecné rysy svých úvah a individuální zkušenosti. | | | |  |  |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Riziko spočívá v tom, že studenti nepochopí význam tohoto reflexního cvičení a budou ho považovat za zábavu a/nebo hru.  + Tomuto riziku se lze vyhnout tím, že studentům vysvětlíte, co jsou kognitivní metody učení, proč je smysluplné a užitečné získané informace personalizovat. Příklad lze najít na internetu <https://www.edutopia.org/article/5-ways-use-word-clouds-classroom> | | | |  |  |
| **CVIČENÍ 2**  (NÁZEV) | **MOJE UNIVERZITNÍ /AKADEMICKÉ DVOJČE** | | | |  |  |
| **NÁSTROJ** | Zoom, Teams nebo jakékoli digitální výukové prostředí | | | |  |  |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | První hodina  Tento způsob sebereflexe lze uplatnit pouze na začátku studia zvoleného studentem. | | | |  |  |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční/ Hybridní / Prezenční  Synchronní/asynchronní | | | |  |  |
| **CÍL** | Účelem tohoto cvičení je stimulovat motivaci studentů. | | | |  |  |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Není žádným tajemstvím, že někdy na univerzity přicházejí nemotivovaní studenti. Cvičení. **Moje akademické dvojče** vyžaduje hlubokou reflexi a posouzení osobní odborné perspektivy. | | | |  |  |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** | V úvodní přednášce vyučující (se studenty) diskutuje o vyučovaném předmětu, jeho cílech, záměrech a místě ve studijním programu. Snažíme se objasnit očekávání studentů.  Učitel vyzve studenty, aby si sami sebe představili jako profesionály. | | |  | |
| **KROK 2** | *Akademické dvojče* je personalizovaná vizualizace studenta jako profesionála. Studenti si mohou svobodně představit, jak se vidí jako profesionálové – mohou se opřít o asociace, symboly nebo hrdiny.  Studenti jsou požádáni, aby vytvořili své vizuální *akademické dvojče* ve svém simulovaném prostředí, a to podle skutečného prostředí, ve kterém žijí. To lze provést procházením webu nebo kreslením. Vizuální *akademické dvojče* je představeno všem účastníkům přednášky. | | |  | |
| **KROK 3** | Třetí krok je asynchronní. Studenti dostanou konkrétní čas, aby popsali (1) potřeby, (2) sny a (3) cíle svého akademického dvojčete, které vytvořili. | | |  | |
| **KROK 4** | Během semináře je na výukové platformě prezentováno akademické dvojče každého studenta. | | |  | |
| **VÝHODY** | Tato metoda umožňuje studentům lépe se poznat, což jim v budoucnu bude velmi užitečné pro společnou práci ve skupinách a týmovou práci.  Je vhodné, aby učitel zjistil očekávání a cíle studentů. Užitečné je také hlouběji a důsledněji poznávat studenty.  Studenti, kteří vytvoří akademické dvojče a popíšou jeho sny, cíle a potřeby, musí hluboce přemýšlet o motivech a cílech svých vlastních rozhodnutí. Do budoucna jim to pomáhá motivovat se k učení, formulovat cíle, kterých mají dosáhnout, stanovovat si úkoly a kritéria sebehodnocení. | | | |  | |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Hlavním rizikem tohoto cvičení je, že pro některé studenty může být obtížné se otevřít a odhalit/popsat/vyjádřit své osobní věci.  + Studenti si proto musí být vědomi, že se od nich nečekají žádné soukromé nebo osobní informace a že mohou odhalit svou profesní vizi jen tak, jak oni chtějí.  + Učitel může také prezentovat své akademické dvojče - jak vypadá. | | | |  | |
| **CVIČENÍ 3**  (NÁZEV) | **POJĎME SE SPOLEČNĚ ZLEPŠOVAT!** | | | |  | |
| **NÁSTROJ** | Kahoot | | | |  | |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Shrnutí  Poslední hodina  Po první hodině  Synchronní | | | |  | |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční  • Synchronní/asynchronní  Vyberte ty správné | Distanční | | | |  | |
| **CÍL** | Cílem tohoto cvičení je sdílet odpovědnost mezi učitelem a studenty za osvojování výsledků učení. | | | |  | |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Zpětná vazba je nedílnou součástí procesu učení: přináší výhody nejen studentům a učitelům, ale také zlepšuje kvalitu studia. | | | |  | |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** Učitel vypracuje Kahoot test. Odpovědi na tento test jsou reflexí studentů o *jevu, předmětu, procesu, problému*, který studovali. Tyto otázky musí souviset se studovaným tématem, ale musí poskytovat doplňující (nejen základní) informace. Studenti dostanou například výrok „Konceptuální umění vzniklé na protest proti konzumnímu přístupu k umění – proti pojetí umělecké hodnoty jako obchodovatelného předmětu“.  Existují čtyři možné odpovědi: (I) tyto informace pro mě byly nové; (II) tyto informace se mi zdají nezbytné; (III) tyto informace jsou nadbytečné; (IV) tyto informace mě nezajímaly. | | | |  |  |
|  | **KROK 2** Učitel vysvětlí studentům úkol a vyzve všechny, aby se připojili na Kahoot | | | |  | |
|  | **KROK 3** Studenti dokončí úkol a o výsledcích diskutují s učitelem. Výsledky na Kahoot ukazují, kolik studentů ve třídě znalo tyto dodatečné informace a kolik ne. Ukazuje to také, jak studenti hodnotí znalosti studovaného předmětu. Pokud například někteří studenti hodnotili informace jako neužitečné, diskutuje se proč. | | | |  | |
| **VÝHODY** | Studenti jsou ve studijním procesu považováni za partnery.  Skutečnost, že studenti mohou vyjádřit svůj názor a zapojit se do diskuse o předmětu studia, zvyšuje jejich sebevědomí, motivaci a zodpovědnost.  Učitel má skvělou příležitost vyzkoušet si své metody a postupy v procesu studia.  Rozvíjí se kritické myšlení. | | | |  | |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Riziko je dvojí: pro učitele a pro studenta.  Student nemusí být upřímný. Nesmí prozradit svůj pravý názor v obavě, že by učitele urazil.  + Učitel musí studentovi vysvětlit, že kritický názor, je-li oprávněný, je velmi cennou součástí zlepšování studijního procesu. Studenti a učitel musí spolupracovat jako kolegové, protože sledují společné cíle. Jejich společným cílem je profesní rozvoj.  - Pro učitele: toto cvičení se může zdát jednoduché, ale vyžaduje hodně přípravy, protože otázky je třeba připravit koncepčně. Chce to čas navíc. Učitel musí být připraven i na kritiku ze strany studentů.  + Řešení: výsledky pomáhají zlepšovat se v profesní oblasti a přibližují učitele studentům. Umožňuje to dosahovat dobrých výsledků v budoucnu. Snaha se vyplácí. | | | |  | |
| **CVIČENÍ 4**  (NÁZEV) | **GRAF SEBEHODNOCENÍ SCHOPNOSTÍ** | | | |  | |
| **NÁSTROJ** | Zoom, Teams nebo jakékoli digitální výukové prostředí a nástroj pro kreslení digitálních grafů (MATLAB, Excel, Google Sheets atd.) | | | |  | |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Úvod / hlavní část / shrnutí    Během semestru  Asynchronní | | | |  | |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční | Distanční | | | |  | |
| **CÍL** | Nakreslit graf za účelem sledování dynamiky vlastních úspěchů na základě osobní reflexe. | | | |  | |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Graf sebehodnocení kompetencí je grafická forma pro sebehodnocení. Když je systematicky vyplněn, vizuálně ukazuje dynamiku schopností. | | | |  | |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** Před zahájením studia předmětu učitel vysvětlí, jak splnit úkol/projekt (sebehodnotící deník) a zhodnotit ho podle následujících parametrů:   1. 1. úkol byl obtížný (desetibodová škála); 2. 2. úkol vyžadoval dodatečné zdroje (desetibodová stupnice); 3. 3. úkol byl jednoduchý (desetibodová škála); 4. 4. nebyly potřeba žádné další zdroje (desetibodová stupnice). | | | |  | |
|  | **KROK 2** Studenti v průběhu semestru vyplňují deník (pravidelně hodnotí jakýkoli úkol/projekt). | | | |  | |
|  | **KROK 3** Každý student si pravidelně zobrazuje graf svého úspěchu a prezentuje jej během přednášky. | | | |  | |
|  | **KROK 4** Na konci semestru každý student prezentuje dynamiku svých schopností znázorněnou v grafu a diskutuje o ní s učitelem. | | | |  | |
| **VÝHODY** | Studenti sledují a vyhodnocují změny úrovně svých schopností. | | | |  | |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | -Pro studenty může být obtížné používat grafické programy.  -Ve třídě mohou být někteří studenti, kteří nechtějí prezentovat graf. Mohlo by v tom být i něco osobního; někteří studenti by se mohli prezentovat tak, jako že všemu rozumí atd.; jiní studenti s nedostatkem sebevědomí by o sobě mohli pochybovat atd.  + Nepochybně se najde skupina studentů s touto schopností. Mohou být požádáni, aby vedli a pomáhali studentům, kteří mají potíže s prováděním této praktické části úkolu.  + Pokud jsou ve třídě studenti, kteří nedělají toto cvičení poctivě, udělejte ho raději se studenty, kteří se o studium opravdu zajímají a chtějí ve svém učení vidět určitý pokrok. Předpokládám, že by se to mohlo probrat s lektorem v jeho úředních hodinách (nebo tak nějak), a ne na semináři. | | | |  | |
| **CVIČENÍ 5**  (NÁZEV) | **VYTVOŘ. PROPOJUJ. SLEPUJ.** | | | |  | |
| **NÁSTROJ** | Všechna zařízení iOS [http://pic-collage.com](http://pic-collage.com/) | | | |  | |
| **KDY**   * První hodina/během semestru/poslední hodina/ po první hodině atd. * Úvod / hlavní část / shrnutí   Vyberte tu správnou | Shrnutí  Po první hodině atd.  Asynchronní | | | |  | |
| **REŽIM**  • Distanční/ Hybridní / Prezenční    Vyberte ty správné | Distanční  Hybridní | | | |  | |
| **CÍL** | Kreativně prezentujte koláž obrázků, které dokumentují studijní výsledky studentů a vedou k pestré stimulaci reflexe. | | | |  | |
| **DOPLŇUJÍCÍ POZNÁMKY**  **(**pokud existují**)** | Zdroj této metodiky <https://medium.com/@teachrsolutions/15-digital-tools-for-student-reflection-on-learning-65ef12141fb8> | | | |  | |
| **STRUKTURA** | **KROK 1** Učitel vysvětluje, jak používat fotografie, samolepky, rámečky a text k vytváření koláží. | | | |  | |
|  | **KROK 2** Během stanoveného časového období studenti vytvářejí koláž, která ilustruje jejich studijní výsledky. | | | |  | |
|  | **KROK 3** Studenti své koláže prezentují a diskutují o nich během závěrečné přednášky. Nejzajímavější koláže jsou vybrány ke zveřejnění na sociálních sítích univerzity. | | | |  | |
| **VÝHODY** | Toto cvičení podporuje kreativitu studentů.  Kreativní vztah k procesu učení zvyšuje motivaci a osobní přístup.  Je to poutavý úkol, takže studentům dává pocit, že učení je zábavná činnost.  Tato metoda pomáhá učiteli posoudit, jak efektivní byla jeho práce se studenty a jak úspěšně byly dosaženy vzdělávací cíle. | | | |  | |
| **RIZIKO**  **+**  **NAVRHOVANÉ ŘEŠENÍ** | - Pro studenty, jejichž digitální gramotnost není vysoká, to může být obtížné.  + Nepochybně se najde skupina studentů s touto schopností. Mohou být požádáni, aby vedli a pomáhali studentům, kteří mají potíže s prováděním této praktické části úkolu. | | | |  | |