

E-LEARNING
A METODY HODNOCENÍ
EFEKTIVITY
E-LEARNINGOVÝCH KURZŮ

Lucie Pekárková

E-learning

- Co to je?

E-learning je aplikace informačních technologií při vývoji, distribuci a řízení vzdělávání.

- E-learning vs. Blended learning

- Typy e-learningu (on-/off-line, (a)synchronní)

- Výhody a nevýhody

„Pokud něco nemůžete změřit, potom to nemůžete řídit“.
(Peter F. Drucker)

Kirkpatrickův model

- široce akceptovaná metoda měření efektivity školících programů
- model je zaměřen na hodnocení kvality výuky nezávisle na formě a technice výuky -> obecný model hodnocení výukového procesu
- v modelu je sledována nejen fáze studia (učení) studenta, ale i následné fáze, ve kterých student uplatňuje nově získané znalosti ve své činnosti v praxi

Kirkpatrickův model



Stupeň 1: **Reakce**

Jak studenti reagují na školení?

Stupeň 2: **Výuka**

Kolik se toho naučili?

Stupeň 3: **Chování**

Jak se změnilo jejich chování?

Stupeň 4: **Výsledky**

Jaký efekt mělo školení pro organizaci?

Jack Phillips pro vzdělávání ve firmách:

Stupeň 5: **Návratnost investic**

Převážily výsledky ze školení jeho cenu?

Jaká je realita?

Obvykle se zkoumá:

- průběžná úroveň znalostí a dovedností
- výstupní úroveň znalostí a dovedností
- postoje studentů k e-learningu po absolvování programu, názory na technickou kvalitu programu (grafika, navigace, kvalita multimediálních částí programu apod.)
- výsledky studentů (známky, znalosti,...)
- nákladová efektivita, tj. poměr „cena-výkon“

Procesuální hledisko

- průběžné vyhodnocování motivovanosti studenta při učení pomocí tzv. aktivního učebního času
- spojování diagnózy a ovlivňování vybraných osobnostních charakteristik, např. studentovu tendenci přeceňovat se nebo podceňovat se
- diagnostikování a pro učitele přehledné zpracování úrovně pokroku, kterého studenti dosáhli v jednotlivých tematických celcích; identifikace skupinových i individuálních obtíží při učení, včetně typických úloh, které studentům nejdou
- adaptivní testování

Proměnné, které komplikují e-learning


- studentova počítačová gramotnost – objektivní, počítačová nebo e-mailová úzkostnost
- komunikační ostýchavost
- zvýšené nároky na pozornost: podoba obrazovky, navigace, umístění ovládacích prvků
- frustrace z nedokonalosti programu - nedostatečná adaptivita na individuální styl učení, absence vysvětlení příčiny chyb, absence cílené pomoci při učení, rušivost použitých efektů (vizuálních, auditivních)
- pocity sociální izolace
- nerespektování autorských práv, etických aspektů učení - elektronické podvádění

Okolnosti, které komplikují měření efektivity

- Student může začít s učením modulu v době, kdy sám chce a není časově limitován ho dokončit
- Student může přerušit své učení na delší dobu (týdny, měsíce) a pak v něm pokračovat
- Student si může zvolit jen určitý modul, který ho zajímá, nezapíše si celý kurz
- Se vzrůstající modularizací se stává, že tentýž modul si zapisují studenti velmi rozdílných studijních oborů

Hodnocení efektivnosti

- model vyhodnocování efektivnosti e-learningových aplikací v oblasti vzdělávání
- identifikace faktorů, které pozitivně i negativně ovlivňují efektivnost e-learningu
- identifikace problémů spojených s přístupem k e-learningu a doporučení pro jejich eliminaci
- identifikace „parametrů“ studenta, které se dají e-learningem ovlivnit



„Zatím jsme často ve fázi, kdy nahrazujeme koňský pohon automobilovým motorem. Naše technologické výtvořy - podobně jako v počátcích automobilismu - se ovšem podobají spíše málo funkčním kočárům s motorem, než dnešním automobilům konstruovaným s ohledem na člověka.“

(P. Simons)

Děkuji za pozornost.