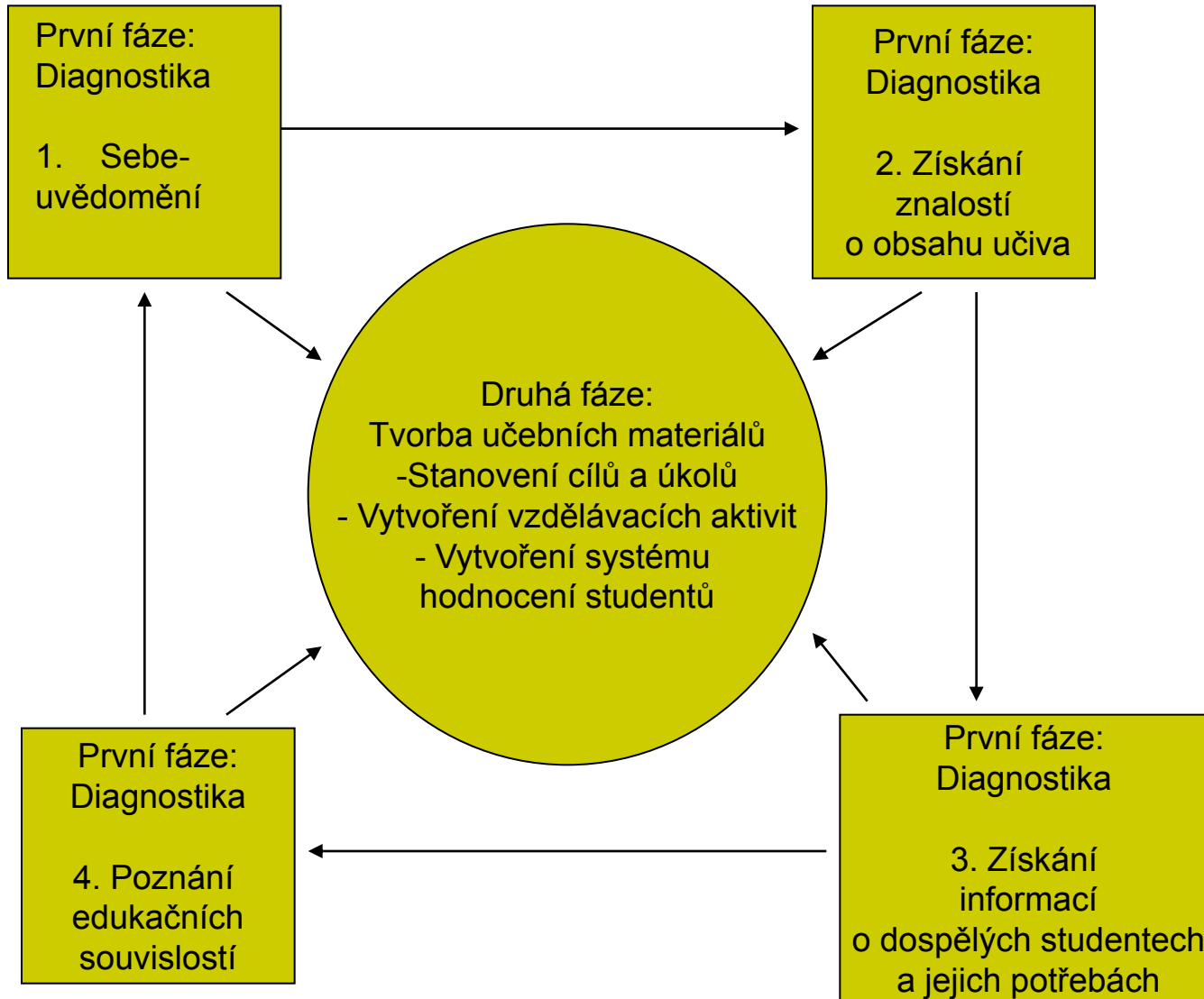
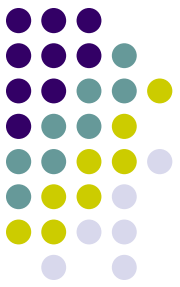


Model plánování výuky dospělých

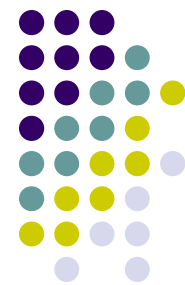


Třetí fáze:
Reflexe procesu plánování výuky

Modely plánování výuky dospělých



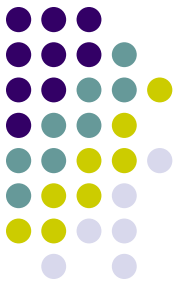
- Většinou zahrnují:
 - Cíle
 - Obsah
 - Metody
 - Hodnocení



Proč plánovat výuku?

- Pro nezkušeného učitele
 - Systematický přístup k předvídání a přemýšlení o tom, co se děje během procesu vyučování
- Pro zkušeného učitele
 - Systematická reflexe vlastní praxe, podpora při zjišťování co funguje a co ne

Systematické plánování výuky se vyplatí



- Výsledkem dobře naplánované výuky je:
 - Lepší zážitek a větší přínos pro dospělého studenta
 - Lepší pocit ze své práce pro andragoga

(Někteří odborníci však kritizují plánování výuky, jako málo zaměřené na možnosti učícího se zasahovat do plánování a vlastního učení)

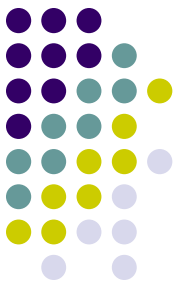


První fáze: DIAGNOSTIKA

- Sebe-uvědomění a sebereflexe (já jako andragog)
- Srovnání vlastních charakteristik s úspěšnými učiteli dospělých

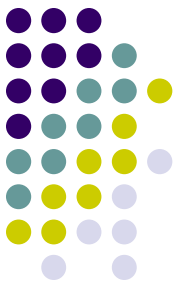
nejdůležitější vlastnosti andragoga dle Dravese (1984): zaujetí předmětem, chuť se o něj podělit, schopnost se o něj podělit

- Grabowski (1976) přidává ještě: pochopení motivace a důvodů účasti dospělých na vzdělávání a pochopení a zajištění potřeb dospělých studentů, atd. viz. str. 96



- Situační model sebereflexe:
 1. Popis edukační situace
 2. Analýza edukační situace
 3. Vlastní sebereflexe ve vztahu k dané situaci

Každý si může zvolit vlastní systém sebereflexe (získání znalostí o sobě je důležitým předpokladem pro úspěch ve vzdělávání dospělých)

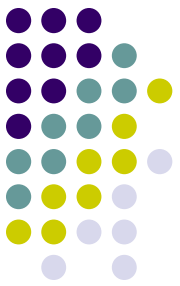


První fáze: DIAGNOSTIKA

- Získání znalostí o obsahu učiva
- V mnoha případech je znalost učiva hlavním znakem andragoga

Tři přístupy k obsahu učiva:

1. Andragog je expert v daném oboru
2. Andragog pracuje společně s expertem na vývoji učebního plánu
3. Andragog provádí analýzu činnosti nebo úkolu, aby získal informace pro plán výuky



Analýza činnosti

- Může být použita, pokud se studenti mají naučit nějakou dovednost nebo skupinu dovedností (např. ovládání stroje)
- Analýza činnosti zahrnuje:
 - Důkladný popis činnosti
 - Rozdělení na jednotlivé úkoly a nutné dovednosti (ty které již studenti znají mohou být později odstraněny)
 - Seřazení úkolů dle logické návaznosti

Analýza učení se činnosti



- Identifikace toho, co se student musí naučit, aby činnost zvládl
- Co už zná, nebo umí



Analýza obsahu

- Pokud činnost nemůže být rozdělena na jednotlivé úkoly (např. získávání informací)
- Analýza obsahu zahrnuje:
 - Definování vzdělávací oblasti
 - Identifikace toho, co do oblasti patří a co ne
 - Vytvoření struktury témat v dané oblasti

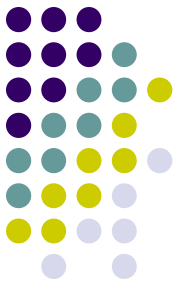


První fáze: DIAGNOSTIKA

- Získání informací o dospělých studentech

Získání relevantních informací o studentech je jednou z nejdůležitějších činností andragoga.

- Proč se studenti účastní vzdělávacího programu
- Potřeby (pocitované nebo normativní)
- Snaha o řešení nějakého konkrétního problému



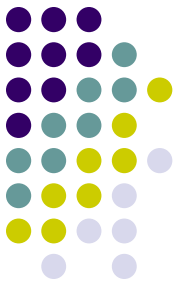
Charakteristiky studenta

Osobní:

- Fyzický stav a stáří
- Sociokulturní a životní postavení
- Psychický vývoj

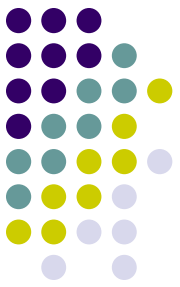
Situační:

- denní/kombinované studium
- Dobrovolné/povinné vzdělávání



- Vnímání, zpracování a vybavování informací, verbální schopnosti, písemná forma vyjadřování, kinestetické schopnosti, motivace, předešlé zkušenosti s učením, zdraví, vztah k učiteli, vztah k prostředí, atd.

Získání informací o studentech a jejich potřebách



- Z vlastních zkušeností učitele
- Z rozhovorů s ostatními učiteli a profesionály, kteří studenty znají
- Z odborné literatury
- Za použití technik sběru dat přímo od studentů

Např.: rozhovory, pozorování, standardizované i vlastní nástroje pro zjištění stylu učení, poruch učení, schopností, atd.

Poznání edukačních souvislostí



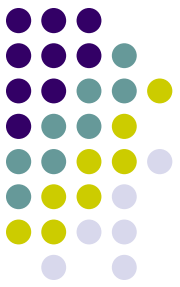
- Vzdělávání probíhá v sociálním, politickém a ekonomickém prostředí.



Fáze 1 - shrnutí

- První fáze tedy umožňuje andragogovi prohloubit své znalosti o sobě, obsahu učiva, studentech a prostředí.

2 fáze: Tvorba učebních materiálů (podkladů pro výuku)



- Stanovení cílů výuky a úkolů

Cíle a úkoly jsou výroky o výsledcích učení zaměřené na určitou vzdělávací oblast:

- Kognitivní
 - Emotivní
 - Psychomotorickou
- (Bloomova taxonomie)

nebo



Výsledky učení se mohou projevit v těchto oblastech:

- Psychomotorické dovednosti
- Emoce
- Informace
- Řešení problémů



Vzdělávací cíl:

- Obecný výrok o tom, co by měl student po skončení vzdělávací činnosti *znát, dělat nebo pociťovat*.
- Cíle jsou většinou formulovány obecně a lze je rozdělit na několik konkrétnějších úkolů

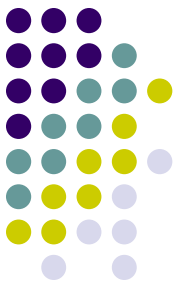
Cíle jsou stanoveny na základě:

Požadavků profesní komory, akreditační komise, edukačních souvislostí, dovedností a znalostí učitele, potřeb studentů, předchozích zkušeností studentů, atd.



Vzdělávací úkol

- Jednotlivé cíle mohou být rozděleny na konkrétní úkoly
- Jedná se o výrok, které přesně specifikuje co se má student naučit.
- Tři typy úkolů: behaviorální, obsahové a zaměřené na problém.



Behaviorální úkoly

- Určují chování, které má být naučeno
- Obsahují:
 - výsledné chování,
 - podmínky ve kterých se má toto chování projevit
 - Kritéria pro úspěšné provedení tohoto chování

Např: Studenti budou schopni....., dokáží.....

Formulujte behaviorální úkol



Jaké chování

Za jakých podmínek, komu, kde, kdy

S jakým výsledkem

Obsahové úkoly



- Jsou určeny množstvím učiva, které si mají studenti osvojit. Jsou založeny na Analýze obsahu
- Jednotlivé úkoly se určují podle struktury témat, které byly vymezeny při Analýze obsahu

Míra účasti studenta



Nízká

Střední

Vysoká

Kognitivní (řešení problémů)

Demonstrace (ukázka)
Debata
TV

Skupinový rozhovor

Hraní rolí/simulace
Případová studie
Řešení problému
Počítačem řízená výuka
Skupinová diskuse

Kognitivní (získávání informací/vědomostí)

Přednáška
Výstava
TV

Skupinový rozhovor
Debata

Exkurze
Počítačem řízená výuka

Afektivní/Emoční

Přednáška
Výstava
Demonstrace
TV

Skupinový rozhovor
Debata
Počítačem řízená výuka

Případová studie
Simulace
Hraní rolí
Skupinová diskuse

Psychomotorické

Demonstrace (ukázka)

Demonstrace (ukázka) s praktickým procvičením

Cíle a úkoly