

Skupina 2 – Hromadné hlasovací systémy - ABCD

Hromadné hlasovací systémy

Potřebujete-li se rozhodnout, zda jste probíráním určitého tématu strávili dostatek času, aby se třída mohla posunout v učivu dále, nebo je-li zapotřebí další upevňování znalostí, opakování, rozvoj nebo diskuse, bude získávání odpovědí od žáků, které náhodně vyvoláte, pochopitelně mnohem užitečnější než odpovědi sebevědomých dobrovolníků, kteří se sami přihlásí. Avšak důkazy, které budete mít k dispozici, budou stále nedostatečným ukazatelem učebních potřeb celé třídy. Z toho důvodu doporučujeme, abyste alespoň po každých dvaceti minutách výuky používali některý z hromadných hlasovacích systémů, díky němuž získáte odpověď skutečně od každého jednotlivého žáka. Asi tím nejjednodušším způsobem je třídní hlasování, v němž každý z žáků rychle odpoví na určitou otázku, jako například: „Zachoval se George správně?“ Problém však je, že i když provedete hlasování rychle, stále to zabere nějakých třicet vteřin, než si projdete odpovědi celé třídy. A pokud z nich chcete vyvodit nějaký závěr vedoucí k rozvoji výuky, musíte si zapamatovat odpovědi všech žáků. Také hrozí nebezpečí, že jakmile odpoví žáci, kteří jsou ostatními považováni za ty chytřejší, může to ovlivnit odpovědi ostatních. Proto soudíme, že tím nejlepším systémem je, aby všichni žáci odpovídali současně a aby bylo možné získat požadované informace v reálném čase.

Mnoho společností prodává zařízení, které se nazývá *elektronický hlasovací systém* nebo také *hlasovátka*. Tato zařízení se velice osvědčila ve vyšším vzdělávání, kde učitelé pracují se skupinami 200 žáků a více, ale jejich pořízení je v oblasti primárního a sekundárního vzdělávání cenově neefektivní. Zde bývají velikosti skupin mnohem menší, a proto si učitel může udělat obrázek o porozumění třídy dané látce s využitím mnohem jednodušších a méně nákladných systémů.

Prodejci elektronických hlasovacích systémů uvádí dvě konkrétní výhody těchto zařízení. Tou první je, že učitelé mohou zaznamenat každou jednotlivou odpověď, kterou žáci učiní. Nám to však jako dobrý nápad nepřipadá. Myšlenka toho, že každá špatná odpověď, která kdy ve třídě zazněla, bude navždy zaznamenána někde v tabulce, se nám zdá dosti děsivá – jako kdyby se obsah knihy George Orwella „1984“ stal skutečností. Pokud opravdu chceme vytvářet takové třídy, v nichž s námi žáci rádi sdílí své myšlenky, dokonce i když jsou špatné, tou poslední věcí, kterou bychom měli dělat, je zaznamenávat každou odpověď.

Další výhodou těchto systémů, kterou prodejci vyzdvihují, je, že jsou schopné shromažďovat odpovědi od všech žáků anonymně. To je důležité, protože pokud učitel používá spíše fyzický než elektronický hlasovací systém, žáci mohou vidět odpovědi ostatních.

Nejjednodušší alternativou k elektronickému hlasovacímu systému je například dát žákům kartičky, na nichž jsou napsána písmena abecedy. Ty je možné zakoupit, ale můžete si je vyrobit i doma. Papír o velikosti dopisu (ideálně karton) rozstříháte na čtyři části a s použitím písma Helvetica o velikosti 300 bodů snadno vytvoříte sadu kartiček, které budou pro žáky dobře čitelné. Karty můžete uchovávat v obálce, v kroužkovém pořadači nebo pomocí pružných gumiček. Většina učitelů považuje čtyři první písmena abecedy (A, B, C, D) za dostačující, ale mohou nastat i situace, kdy se vám bude hodit více možností (viz sekce „kontrolní otázky“). Někteří učitelé využívají dokonce až osm možností, takže sada každého žáka pak obsahuje deset karet: A, B, C, D, E, F, G, H a L a P (L jako „lež“ a P jako „pravda“). Protože žáci mohou vidět odpovědi ostatních, někteří učitelé vyžadují, aby si při ukazování odpovědí zakrývali oči rukou, a někteří zacházejí dokonce až tak daleko, že si musí položit hlavu na lavici. Přestože se na začátku žáci při hlasování hodně rozhlíží po třídě, asi po dvou týdnech se přestanou znepokojovat tím, jak odpovídají ostatní, a soustředí se spíše na své vlastní učení.

Alternativou k používání karet může být „hlasování prsty“, při němž žáci zdvihají jeden prst, který značí odpověď „A“, dva prsty značící „B“ a tak dále. Sevřená pěst může znamenat, že žádná z odpovědí není správná. Povšimněte si, že toto hlasování rozhodně *není* totéž, co někteří nazývají jako techniku hlasování „od pěti do pěti“. Použitím systému „od pěti do pěti“ žáci označují, jak moc jsou si jisti svou odpovědí, nebo že porozuměli určité myšlence. Tyto odpovědi jsou subjektivními výpověďmi a jako indikátory toho, jak dobře žáci něčemu rozumí, nemají příliš velkou váhu.

Pro mladší děti mohou být odpovědní karty ABCD nebo hlasování prsty příliš složité, proto doporučujeme používat nějaký jednodušší způsob, například zelené a červené karty nebo míčky. Když se například jedna učitelka v mateřské škole učila s předškoláky fonémy, řekla své třídě, že strážce kouzelného mostu nechá přejít pouze ty, jejichž jména začínají určitým písmenem. Jakmile pak odhalila „písmenko dne“, četla nahlas jména dětí a ty měly za úkol s použitím zelených a červených míčků ukázat, zda konkrétní holčička nebo kluk může most přejít, nebo ne. V závislosti na fonologických znalostech dětí může být nejlepší začít s neznělými souhláskami a samohláskami a poté se přesunout ke znělým souhláskám.

Níže je uvedeno několik dalších způsobů, jak lze červené a zelené míčky používat při výuce jazyka v primárním školství.

Učitelka třídě vysvětluje, jak se tvoří věty, přičemž zdůrazňuje tři hlavní rysy: větu začínáte velkým písmenem, mezi slovy dělejte dostatečně velké mezery a věty zakončujte příslušným znaménkem (např. „.“, „?“, „!“). Učitelka používá interaktivní bílou tabuli, na které žákům ukazuje věty, které jsou napsány buď správně, nebo které obsahují nějakou chybu. Žáci následně hlasují, zda je věta správně (zelená), nebo špatně (červená). Žáci, kteří zvolili červený míček nebo kartičku, musí následně vysvětlit,

co je v dané větě špatně, větu opraví a třída opět hlasuje. Tento proces pokračuje, dokud všichni žáci nehlasují zeleně (samozřejmě pod podmínkou, že věta je skutečně správně).

Učitel žákům ukáže obrázek a poté jim přečte několik vět. U každé věty musí žáci hlasovat (prostřednictvím červeného nebo zeleného míčku), zda věta správně popisuje daný obrázek.

Učitel žákům řekne dva výroky a ti pak musí ukázat zelený míček, je-li mezi nimi vztah příčiny a následku, a červený míček, jestliže tam žádný takový vztah není.

Žáci si přečtou příběh a učitel jim poté položí několik otázek. Žáci následně hlasují pomocí zeleného míčku, jestliže se daná otázka vztahuje k určitým detailům uvedeným v příběhu, a červeného míčku, pokud ne.

Největší chyby, které se učitelé při používání karet ABCD nebo při hlasování pomocí prstů dopouští (nebo v podstatě při jakékoli technice, v níž žáci odpověď spíše vybírají, než sami vymýšlejí), je, že si otázky s výběrem možností nijak nepřipraví. Učitelé si uvědomují, že potřebují ověřit porozumění žáků předtím, než budou pokračovat dále, což je samozřejmě správné. Ale vymyslet dobré odpovědi vyžaduje hodně přemýšlení – z naší zkušenosti vyplývá, že každá položka běžně zabere mezi šedesáti až devadásati minutami – proto je obecně lepší používat otázky, kde musí žáci vymýšlet své vlastní odpovědi, než je vybírat a následně je učiteli ukazovat na odpovědních tabulkách.

Výhody používání těchto hromadných systémů hlasování jsou očividné. Učitel v reálném čase získá informace o tom, co se třída naučila. Málo se však ví, že tyto systémy jsou užitečné i pro žáky samotné, a to díky zvláštní vlastnosti lidského učení, která je známá jako *efekt hyperkorektnosti*.

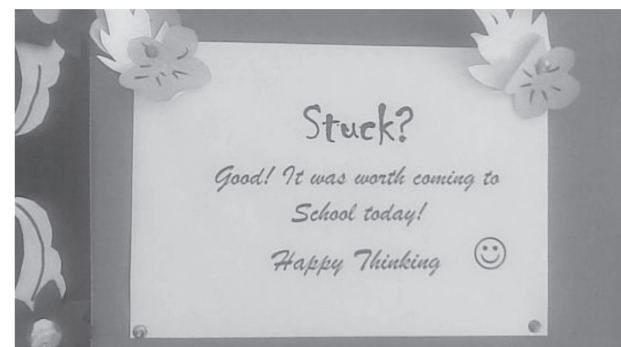
Většina učitelů svým žákům říká, že dělat chyby je v pořádku – že chybami se člověk učí. Zapomíná se však na to, že děláni chyb není jen naprosto v pořádku, ale že je to dokonce lepší, než chyby nedělat. Když žáci udělají chybu, obzvláště tehdy, jsou-li přesvědčeni, že mají pravdu, a učitel je opraví, pamatují si správnou odpověď mnohem lépe (Butterfield & Metcalfe, 2001). Ačkoliv efekt hyperkorektnosti není zcela jasný, zdá se, že odpovídání na otázku žáka staví do pozice, že „jde se svou kůží na trh“, proto se následně tolik zajímá o správnou odpověď a pamatuje si ji déle.

Hromadné hlasovací systémy tohoto efektu využívají a staví žáky do pozice, kdy odpoví na otázku a teprve poté se dozví, zda byla jejich odpověď správná, či špatná. Tyto „nejisté odměny“ hrají důležitou roli také v přitažlivosti počítačových her. Když se lidé zaváží k určitému postupu, hladina dopaminu v mozku se zvyšuje (Howard-Jones, 2014, s. 33), a díky tomu se zefektivňuje i učení.

Problém je, že žákům mnohem více vadí, když udělají chybu ve třídě než při hraní her (Clifford, 1988) – a to je právě jedna ze základních výzev učení. Žáci se učí nejlépe, když dělají chyby, ale když nějakou chybu udělají, přinejmenším ve třídě, cítí se při tom velice špatně. Proto jsou tyto jednoduché techniky, které jsme právě popsali, tak důležité. Žáci před svými chybami mohou utéct. Jakmile špatnou odpověď z tabulky smažou nebo jakmile karty s čísly opět položí na lavici, neexistuje žádný záznam o tom, že by udělali jakoukoli chybu.

To vše znamená, že učitelé musí ve svých třídách vytvořit atmosféru, v níž se žáci ztotožní s tím, že když se ocitnou ve slepé uličce a udělají chybu, jde o nevyhnutelný důsledek intelektuálně náročného učení. Žáci, kteří dělají nějaký sport, tento princip chápou velmi dobře. Vědí, že zvedání činek, které pro ně nejsou těžké, je nijak neposílí. A na stejném principu stojí i to, že intelektuální práce, která není nijak náročná, ani nijak neupevní znalosti žáka. Proto jim zdůrazňujeme: „Chyby jsou důkazy o tom, že práce, kterou jsme vám zadali, byla dostatečně těžká na to, aby zlepšila vaše znalosti.“

Samozřejmě to zahrnuje radikální změny v tom, co se nám vybaví pod pojmem efektivní třída. Lidé si obecně myslí, že dobré třídy jsou takové, v nichž žáci odpovídají na otázky učitelů rychle a správně, a samozřejmě, že budování toho, co žáci vědí, a určování budoucích vzdělávacích kroků je součástí efektivního formativního hodnocení ve třídě. Pokud však žáci odpovídají na všechny učitelovy otázky správně, učitel pravděpodobně jen plýtvá jejich časem. Jedna učitelka ve Skotsku tuto myšlenku vyjádřila na plakátě, který vyvěsila ve své třídě. Bylo na něm napsáno: „Nevíte si rady? Tak to je dobře. Pak tedy mělo smysl, že jste dnes přišli do školy.“ Jako zajímavý příklad šíření myšlenek můžeme zmínit, že tento plakát byl následně k vidění na nástěnce v areálu střední školy City School Darakshan v největším pákistánském městě Karáčí.



(Jsi v koncích?
Výborně! Dnes tedy mělo smysl do školy přijít!
Veselé přemýšlení)

Varování

At už používáte jakoukoli techniku, vyžadujte odpovědi od všech žáků najednou

Někteří učitelé považují za důležité dostat odpověď od každého žáka, ale tyto odpovědi získávají postupně. Jinými slovy, nejprve žáky požádají, aby zvedli ruce ti, kteří si myslí, že správná odpověď je varianta A, poté vyzve ty, kteří považují za správnou odpověď variantu B a tak dále. Někteří učitelé tvrdí, že si dokážou zapamatovat, kdo hlasoval pro jakou odpověď (což nelze!), ale hlavně je téměř nemožné zjistit, že skutečně hlasovali všichni žáci.