

KDO JSEM?

VOJTA, AHOJ

Západočeská Univerzita v Plzni

Fakulta elektrotechnická

Katedra elektrotechniky a
počítačového modelování

Výzkumná skupina CIMRA





PROČ JSEM DNES ZDE?

CHCI ZMĚNIT SVĚT, NEBO ALESPŮŇ VÝKU PROGRAMOVÁNÍ

Dva roky cvičení předmětů ZPEL
(základy programování v C++) a MOD
(modelování MATLAB a Simulink)

Současný stav výuky programování

ROLE VYUČUJÍCÍHO?

OPORAVDU?

Vyučující je médium pro přenos informací

Musí mít autoritu

Určuje jaké znalosti jsou pro studenty důležité jaké ne





SKUTEČNÁ ROLE VYUČUJÍCÍHO

V ROCE 2023

Průvodce předmětem, školou i životem

Motivátor, coach

Bavič, kamarád, tvůrce pozitivního studijního učebního prostředí

Moderátor, facilitátor, tvůrce „hry“

MOTIVACE

MOJE SVATÁ TROJCE

Peníze, hry, věda

Připomínat, připomínat, připomínat

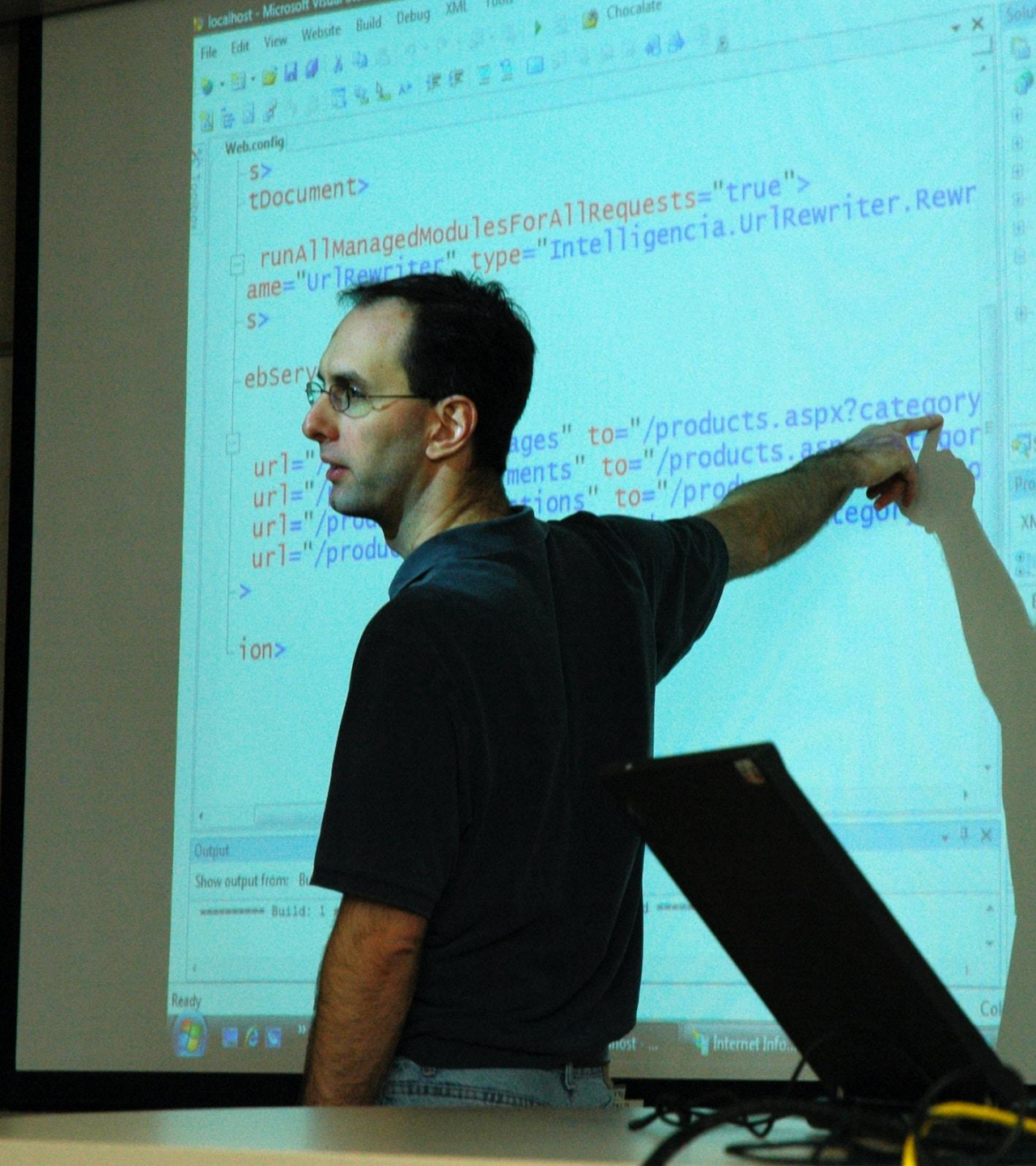


PROČ TO DĚLAT?

KDO SE UČIT CHCE, TEN SE UČIT BUDE.

Je to na nás. Chceme školství měnit, nebo si jen do nekonečna opakovat, že by se mělo měnit?

Jediná a ultimátní pravda



CO JE TO PROCES UČENÍ?

SLOVO „PROCES“ JE ZDE ZÁSADNÍ!

Přednášení informací neučí studenty myslet!

Co chceme aby studenti uměli? Aby sypali informace zpaměti, nebo aby dokázali s informacemi aktivně pracovat?

Proces trvá určitou dobu! K osvojení dovedností je potřeba kontinuální trénink.





JSME JENOM LIDI

ALESPOŇ DOUFÁM

Nechme studenty používat elektronická zařízení, potichu si povídat. Jíst, chodit, žít.

Lidé prostě nejsou schopni udržet pozornost delší dobu.

Tvořme příjemné prostředí

PŘÍJEMNÉ PROSTŘEDÍ

JAK TO DĚLÁM JÁ

Jména a oslovení

Nenásilná komunikace (bez
hodnocení, děkování za dotazy,
pochvala za chyby)

Diskuze mezi studenty





METODY, POSTUPY, STRATEGIE

JAK NA TO?

Vytvoření prostředí docílím pomocí
vytvoření normy, normě předchází
precedent.

Check-in okénka

Skupiny!

ŠKOLA HROU

NENÍ TO TAK NOVÁ MYŠLENKA

Hry (skupinový AZ kvíz, deskovky)

Role play (firma)

Domácí cvičení formou soutěže, RPG přístup, Survival forma



A photograph of a large audience in a lecture hall. Many people have their hands raised, indicating an interactive session. The room has dark wood paneling on the walls.

OTÁZKA JAKO NÁSTROJ

PRO PROCES UČENÍ ŽÁDNÁ ODPOVĚĎ NENÍ ŠPATNĚ

Nechci slyšet správnou odpověď, tu znám. Otevřené dotazy, diskuze.

Nechat čas na promyšlení, myšlenky psát na papír

Scénář hodiny.

ZPĚTNÁ VAZBA A MAXIMÁLNÍ JISTOTA

Pro lepší zpětnou vazbu než u piva nedostanete
Před testové pivo

Hodnocení jako nástroj

Znalostní feedback

Student musí 100% co a jak ho čeká





**DĚKUJI ZA
POZORNOST**

DĚLEJME VÝUKU LEPŠÍ