

PŘÍSTUPY K VYUŽITÍ E-LEARNINGU

Využití e-learningu ve škole není jen vytvoření a vedení e-learningového kurzu, ale může mít řadu podob – od těch nejjednodušších přístupů až po e-learningový kurz, který je nastaven tak, že sám vede žáky při jejich studiu.

Strategie využití e-learningu:

- **Jako podpora výuky**

E-learning může sloužit jako úložiště materiálů, které byly použity ve výuce, jako diskuzní prostředí, jako prostředí pro procvičování, kontrolní testy apod. Nemusí se jednat o kompletní kurz.

- **Jako rozšíření výuky**

Doplnění výuky o zdroje, které mohou rozšířit znalosti a dovednosti žáků nad primární cíl výuky. Může se jednat o doplňující materiály, informační zdroje, odkazy, videa.

- **Jako kompletní výuka**

E-learning může sloužit jako „zrcadlo“ výuky v on-line prostoru. Součástí kurzů jsou všechny informační zdroje a činnosti, jejichž prostřednictvím je dosahováno cíle výuky, ale také komentáře a doporučení učitele k postupu kurzem, průběžné a závěrečné hodnocení apod.

Zde je k dispozici řada přístupů a příkladů, které můžete využívat při práci s e-learningem:

Sdílení vzdělávacích materiálů

V tomto přístupu umisťuje učitel do e-learningového prostředí informace pro žáky (texty, obrázky, videa, audia, odkazy aj.), které jsou doplňkem vyučování. K tomu může využít nejrůznější aktivity (úložiště, aktivity typu soubor, stránka, kniha, URL).

Interaktivita (a zpětná vazba)

Interaktivita znamená činnost uživatele v rámci e-learningových aktivit, které byly k tomuto účelu efektivně poskládány. V praxi to znamená, že pomocí workshopu, slovníku, databáze nebo wiki žáci vkládají do e-learningového kurzu své materiály.

Diskuze

Učitel umístí do e-learningového prostředí informace, výzvu k přemýšlení, problém k vyřešení apod. a vede se žáky diskuze prostřednictvím diskuzních fór a chatů.

Úkoly

Domácí úkol je práce zadaná **žákům učitelem** na jakémkoli vzdělávacím stupni.

Žák zapisuje úkol přímo do systému (rozsah odpovědi je 1–2 odstavce) nebo odevzdá jeden či více souborů se svou prací. Učitel pak úkol ohodnotí.