

# Handbook

## Formativní hodnocení





## Co je formativní hodnocení?

Formativní hodnocení je proces, který se používá během výuky pro zjištění, jak si studenti vedou v předávání a osvojování nových informací a dovedností. Jedná se o kontinuální, průběžné hodnocení, které umožňuje učitelům upravovat své metody výuky a přístupy na základě aktuálních potřeb a pochopení studentů.

Formativní hodnocení má za cíl zlepšit výuku a učení tím, že poskytuje učitelům zpětnou vazbu o tom, jak studenti chápou a aplikují výukový materiál. Toto hodnocení není zaměřené na konečné známky nebo hodnocení, ale na to, jak efektivně studenti učivo zvládají a jak by mohl učitel upravit své metody výuky, aby podpořil jejich učení.

Formativní hodnocení může zahrnovat řadu technik a metod, včetně kvízů, diskusí, osobních konzultací, pozorování studentů během práce, sebehodnocení a dalších.

# Ochutnávka metod

## **Rychlé kvízy a testy:**

Krátké testy na začátku nebo na konci lekce mohou pomoci učitelům posoudit, jak studenti chápou učivo.

## **Pozorování a dotazy:**

Učitelé mohou během lekce sledovat studenty a klást jim otázky, aby zjistili, jak dobře chápou koncepty a jaký pokrok dělají.

## **Interaktivní diskuze:**

Učitelé mohou vést diskuse ve třídě, které podporují studenty k prohlubování svých myšlenek a k aplikaci konceptů v praxi.

## **Peer hodnocení:**

Studenti mohou hodnotit práci svých spolužáků. To jim může pomoci lépe porozumět učivu a zároveň poskytnout cennou zpětnou vazbu.

## **Sebehodnocení:**

Učitelé mohou požádat studenty, aby si sami hodnotili svou práci. To může pomoci studentům uvědomit si své silné stránky a oblasti, které potřebují zlepšit.

## **Formuláře pro zpětnou vazbu:**

Učitelé mohou použít formuláře pro zpětnou vazbu, aby získali představu o tom, co studenti rozumějí a co jim dělá problémy.





## K čemu pomáhá?

**Plánování učiva:** Na základě formativního hodnocení může učitel naplánovat nebo upravit svůj výukový plán tak, aby odpovídal úrovni a potřebám studentů. Může například identifikovat koncepty, které studenti nerozumí, a přizpůsobit výuku tak, aby tyto koncepty byly lépe vysvětleny.

**Ověřování porozumění:** Učitel může během lekce provádět rychlé kontroly porozumění pomocí dotazů nebo krátkých testů. Toto okamžité hodnocení umožňuje učiteli okamžitě se přizpůsobit a změnit přístup, pokud studenti něčemu nerozumí.

**Poskytování zpětné vazby:** Formativní hodnocení umožňuje učitelům poskytovat studentům konkrétní a užitečnou zpětnou vazbu. Zpětná vazba by měla být zaměřená na proces, nikoliv na produkt, a měla by podporovat růst a učení.

**Podpora sebeuvědomění u studentů:** Formativní hodnocení může pomoci studentům lépe pochopit, co již dobře zvládají a co potřebují vylepšit. Učitelé mohou studentům pomoci nastavit si konkrétní a dosažitelné cíle pro své učení na základě formativního hodnocení.

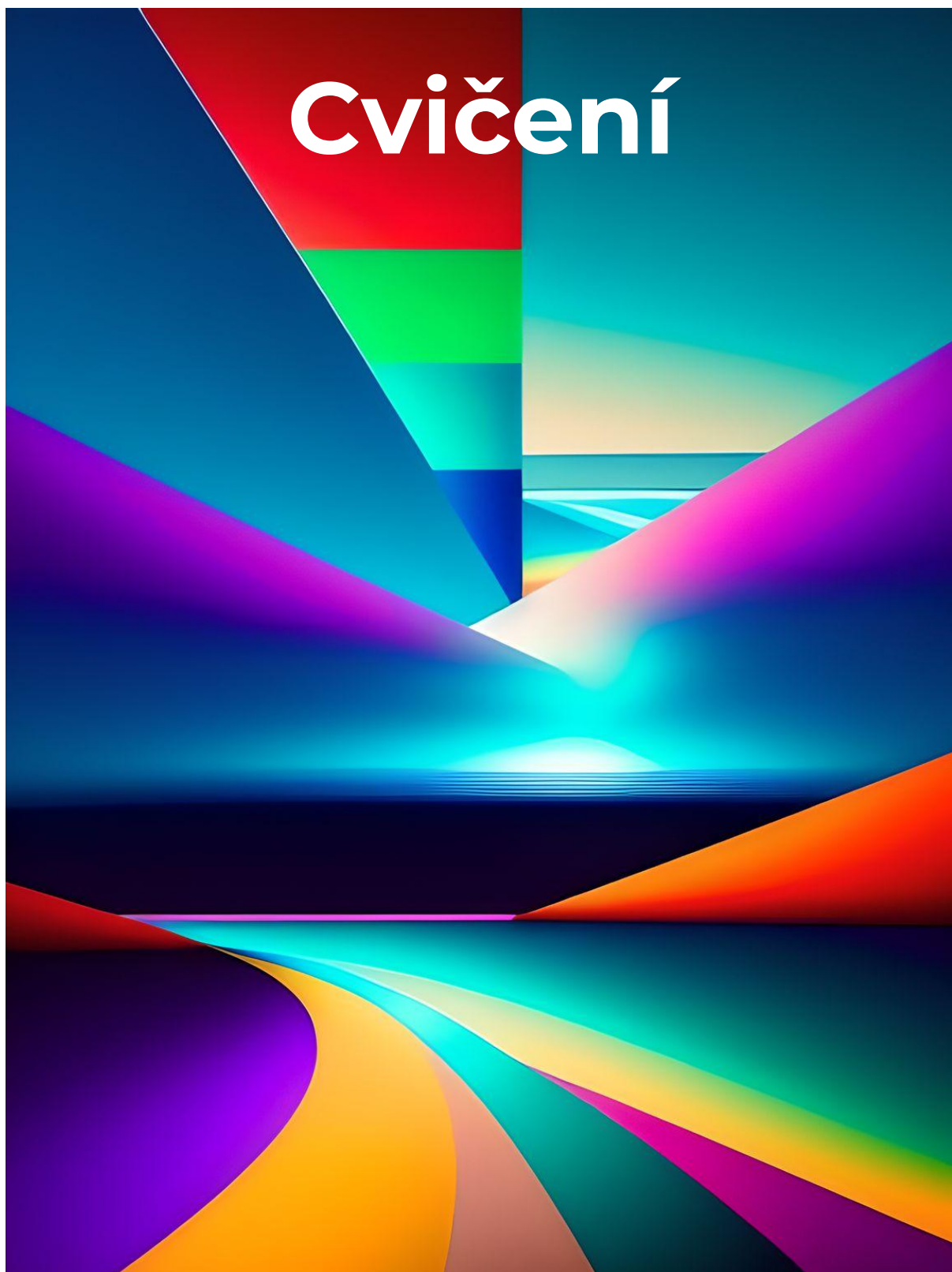
**Využití technologie:** Existuje řada technologických nástrojů, které mohou pomoci ve formativním hodnocení. Aplikace a platformy jako Kahoot, Google Forms, Quizlet a jiné umožňují rychlé a interaktivní formy formativního hodnocení.

# Schopnosti / dovednosti / kompetence / nástroje





# Cvičení



# Empatie

## Hra "Ve stopách druhých"

Zahájení: Rozdělte účastníky do dvojic. Jedna osoba přijme roli vypravěče, druhá roli posluchače.

Pravidla: Vypravěč popisuje určitou situaci nebo zkušenost. Posluchač se pak snaží porozumět a vcítit se do emocí a perspektivy vypravěče. Po skončení se role vymění. Cílem je naučit se lepší empatii a schopnosti sdílení cizích pocitů.

Zakončení: Hra končí, když všichni účastníci vyzkouší obě role.

## Hra "Cítím, co cítíš"

Zahájení: Účastníci se rozdělí do párů. Jedna osoba je vypravěč, druhá posluchač.

Pravidla: Vypravěč popisuje určitou situaci nebo problém. Posluchač se snaží porozumět a reflektovat to, co slyšel a vyjádřit porozumění k emocím vypravěče, bez toho, aby přidával své vlastní interpretace nebo rady.

Zakončení: Hra končí, když všichni účastníci vyzkouší obě role.

# Reflexe - Sebereflexe

## Cvičení "Den za dnem"

Zahájení: Každý den, účastníci stráví 10-15 minut zapisováním svých zkušeností, úspěchů, výzev a oblastí, kde by mohli vylepšit své dovednosti.

Pravidla:

- Účastníci by měli být upřímní ve svém zápisu. Nejde o to vytvářet obraz "perfektního dne", ale skutečně zaznamenávat svoje zkušenosti.
- Účastníci by měli zaznamenávat jak úspěchy, tak i výzvy, kterým čelili během dne.
- Účastníci by měli být konkrétní v popisu svých zkušeností a emocí, které pociťovali.
- Každý zápis by měl zahrnovat oblasti pro zlepšení, ať už jde o konkrétní dovednosti nebo o obecné chování.

Analýza: Na konci týdne nebo měsíce by účastníci měli provést revizi svých zápisů. Mohou se podívat na vzorce v jejich zkušenostech, úspěších a výzvách, a identifikovat oblasti, kde by mohli cíleně pracovat na zlepšení. Také mohou porovnat svůj pokrok a vývoj v průběhu času, zjišťovat, jak se jejich dovednosti a výkonnost mění.

Zakončení: Cvičení je nekonečné a může se stát součástí každodenní rutiny. Účastníci mohou svůj zápis využít jako základ pro svou další reflexi a vývoj.

## Hra "Reflexní strom"

Popis: Tato hra je zaměřena na vizualizaci procesu sebereflexe a pomáhá účastníkům prohloubit jejich schopnosti reflektovat své zkušenosti.

Pravidla:

- Účastníci dostanou list papíru a barvy/markery. Mají za úkol nakreslit strom, kde kmen stromu představuje událost nebo zkušenost, kterou chtějí reflektovat.
- Větve stromu představují různé aspekty této zkušenosti: co se stalo, jak se cítili, jaké byly výsledky, jaké dovednosti byly zapojeny, apod.
- Listy na větvích představují možné lekce nebo závěry, které z této zkušenosti mohou vyvodit.
- Nakonec, účastníci mohou nakreslit kořeny stromu, které symbolizují hlubší faktory nebo vlivy, které mohly ovlivnit událost - např. jejich vlastní hodnoty, předchozí zkušenosti, apod.

Zakončení: Po dokončení kreslení svého "reflexního stromu", účastníci prezentují svůj výtvar ostatním v skupině. Každý účastník popisuje svou zkušenost, jakou roli v ní hrály různé aspekty (větve), jaké lekce z toho vyvozují (listy) a jaké hlubší faktory mohly ovlivnit událost (kořeny).



# Zpětná vazba

## Hra "Fakta versus interpretace"

Zahájení: Na začátku hry, každý účastník dostane pětiminutový časový limit, během kterého si zaznamená své pozorování dané situace, události nebo chování.

Pravidla:

- Účastníci by měli být objektivní a detailní ve svých pozorováních. Nejde o hodnocení nebo kritiku, ale o zaznamenávání toho, co vidí nebo slyší.
- Po zaznamenání svých pozorování, účastníci by měli přečíst své poznámky a sami pro sebe určit, zda jde o fakta nebo interpretace.
- Fakta jsou konkrétní, měřitelné a ověřitelné informace. Interpretace jsou osobní pocity, dojmy nebo názory na danou situaci nebo chování.
- Pokud je to možné, účastníci by měli s ostatními diskutovat o svých pozorováních a interpretacích, aby lépe porozuměli rozdílům mezi fakty a interpretacemi.

Analýza: Po skončení hry, účastníci by měli analyzovat své zápisy a reflexe. Mohou se podívat na to, jak často jejich interpretace ovlivňují jejich pozorování, a jak to může ovlivnit jejich způsob vnímání a reakcí na různé situace. Mohou také identifikovat oblasti, kde by mohli pracovat na zlepšení své schopnosti rozlišovat mezi fakty a interpretacemi.

Zakončení: Cílem hry je vytvořit povědomí o tom, jak často naše interpretace ovlivňují naše pozorování a jak to může ovlivnit naši zpětnou vazbu.

## Hra "Otázka"

Úvod: Vyberte dva hráče, kteří začnou hru. Tito hráči stojí nebo sedí proti sobě tak, aby se mohli dívat do očí.

Pravidla:

- Hráči se mohou dorozumívat výhradně pomocí otázek.
- Není povoleno opakovat stejnou otázku, kterou položil druhý hráč, a otázky musí být relevantní pro kontext konverzace.
- Odpověď musí být rychlá, bez přemýšlení.

Zahájení hry: První hráč začíná hru tím, že položí otázku druhému hráči. Druhý hráč musí odpovědět otázkou. Pokud odpoví něčím jiným než otázkou, zaváhá nebo opakuje otázku, je "vyřazen" a jeho místo zaujímá nový hráč.

Hra pokračuje, dokud hráči nevyčerpají své otázky nebo se rozhodnou ukončit hru. Vítězem se stává hráč, který se udržel nejdéle bez toho, aby porušil pravidla.

# Adaptabilita

## Hra "Měníme pravidla!"

Zahájení: Tato hra se hraje v libovolném prostředí, kde se mohou účastníci pohybovat a využívat dostupné objekty, jako je míček. Zahájí se stanovením jednoduchého pravidla pro hru, například "vrháme míček do koše pravou rukou".

Postup:

- Účastníci se snaží splnit stanovené pravidlo co nejlépe.
- Po několika minutách hraní, vedoucí hry změní pravidlo. To může zahrnovat změnu cíle, použitých objektů, pohybu atd. Například: "vrháme míček levou rukou".
- Cílem hráčů je co nejrychleji se adaptovat na nové pravidlo a pokračovat v hře.

Zakončení: Hra končí, když vedoucí rozhodne, že bylo dosaženo dostatečného počtu změn pravidel. Cílem je posílit schopnost rychlé adaptace na změny.

## Hra "Adaptace na situaci"

Zahájení: Tato hra začíná tím, že vedoucí vybere jednoho účastníka a poskytne mu konkrétní scénář k herectví, například "jste pokladník v supermarketu".

Postup:

- Vybraný hráč začne jednat v souladu se zadaným scénářem.
- Po nějaké době, vedoucí změní scénář a hráč musí okamžitě přizpůsobit své chování a reakce novému scénáři, například "jste instruktor jógy".
- Cílem je co nejrychleji se adaptovat na nový scénář a pokračovat v herectví.

Zakončení: Hra končí, když vedoucí rozhodne, že byl dosažen dostatečný počet scénářů.

# Všímavost

## Hra "Podrobnosti, podrobnosti"

Zahájení: Tato hra začíná tím, že vedoucí vybere místnost a umístí do ní několik objektů. Účastníci jsou mimo místnost a nemají představu o tom, co se uvnitř nachází.

Postup:

- Vedoucí umožní účastníkům vstoupit do místnosti na dobu jedné minuty.
- Během této minuty se účastníci snaží zapamatovat co nejvíce detailů o objektech v místnosti.
- Po uplynutí minuty se účastníci vrátí zpět ven z místnosti a zaznamenají vše, co si pamatují.

Cíl: Zapamatovat a zaznamenat co nejvíce detailů o objektech.

Zakončení: Hra končí, když účastníci porovnají své záznamy se skutečnými objekty v místnosti. Může se hodnotit, kolik detailů si každý správně zapamatoval.

## Hra "Hra pozorování"

Zahájení: Tato hra začíná tím, že účastníci se rozdělí do dvojic. Jeden člen dvojice má za úkol pozorovat svého partnera.

Postup:

- Jeden z členů dvojice pozoruje svého partnera po dobu jedné minuty.
- Po uplynutí této minuty se účastníci otočí zády k sobě.
- Pozorující partner pak musí popsat co nejvíce detailů o svém partnerovi - barvu očí, oblečení, příslušenství atd.

Cíl: Zapamatovat a popsat co nejvíce detailů o svém partnerovi.

Zakončení: Hra končí, když pozorující partner sdělí své pozorování. Lze diskutovat o tom, jaké detaily si účastníci všimli, a jak přesně byli schopni popsat své partnery.

# Analytické schopnosti

## Hra "Smyslový detektiv"

Zahájení: Tato hra začíná tím, že vedoucí instruuje účastníky, aby si sedli a zavřeli oči.

Postup:

- Účastníci se pak zaměří na své ostatní smysly mimo zrak.
- Mají za úkol analyzovat a popsat vše, co slyší, cítí nebo voní.
- Mohou identifikovat směry zvuků, rozlišovat různé tóny nebo určit, co mohou cítit na své kůži nebo jaké pachy mohou vycítit.

Zakončení: Hra končí, když účastníci sdílejí své zkušenosti a popisují, co všechno dokázali identifikovat prostřednictvím svých ostatních smyslů.

## Hra "Dedukční dialog" (jako černé historky)

Zahájení: Tato hra začíná tím, že účastníci se rozdělí do dvojic nebo malých skupin. Jeden člen vybere nějaký tajný koncept, může to být cokoliv od slavné osobnosti po konkrétní druh ovoce.

Postup:

- Ostatní členové pak kladou otázky, na které lze odpovědět ano nebo ne, aby určili, co je tajný koncept.
- Cílem je odhalit tajný koncept prostřednictvím logických a dedukčních otázek.
- Každá otázka by měla být promyšleně formulována tak, aby poskytovala co nejvíce informací.

Zakončení: Hra končí, když je tajný koncept odhalen. Je možné diskutovat o strategiích, které se účastníci rozhodli použít, a jak efektivní byly.

# Plánování a organizace

## Hra "Plánovací hra"

Zahájení: Tato hra začíná tím, že každý hráč ve skupině si vymyslí nějakou aktivitu (může být jakkoliv jednoduchá, například jít na procházku).

Postup:

- Každý hráč popisuje svou aktivitu ostatním ve skupině.
- Všichni společně plánují den tak, aby bylo možné všechny tyto aktivity realizovat.
- Cílem je vytvořit efektivní plán, který zahrnuje všechny navržené aktivity.
- Hra vyžaduje strategické plánování a koordinaci. Musíte brát v úvahu časové omezení, pořadí aktivit a další faktory, jako je vzdálenost mezi místy konání aktivit.

Zakončení: Hra končí, když je vytvořen společný plán a každý se shodne na konečném rozvrhu.

## Hra "Budujeme město"

Zahájení: Tato hra začíná tím, že všichni účastníci dostanou za úkol vytvářet imaginární město. Stanoví se limity, které město omezují (například řeka, stavění na kopci, čas, počet budov)

Postup:

- Každý účastník postupně přidává budovu nebo prvky do města a vysvětlí, jaký je její účel a jak se to vztahuje k již existujícím prvkům.
- Účastníci se v přidávání budov střídají.

Cíl: Vytvořit funkční a logicky konzistentní město.

Zakončení: Hra končí, když účastníci rozhodnou, že jejich město je kompletní, nebo když dosáhnou určitého limitu (například časového nebo počtu budov). Poté mohou diskutovat o tom, jaký je význam a funkce jednotlivých prvků jejich města.

# Úkol

## Metody formativního hodnocení ke zpracování

1. Portfolia studentů
2. Projektové práce
3. Prezentace studentů
4. Role-play činnosti
5. Reflexivní deníky
6. Hodnocení podle kritérií (rubriky)
7. Hodnocení spolužáků (peer review)
8. Osobní konzultace
9. Pozorování studentů během práce
10. Diskuze ve skupinách
11. Konceptuální mapy
12. Grafické organizátory
13. Diskuze ve třídě
14. Sběr dat přes technologické nástroje (např. Google Forms)
15. Formativní kvízy
16. Kontextové otázky
17. Kontrolní seznamy pro sebehodnocení
18. Sbírání nápadů (brainstorming)
19. Exit Tickets (krátký dotazník na konci hodiny)
20. Rychlý dotazník na konci hodiny

## Co má obsahovat zpracovaný výstup?

- Popis metody
- Cíl
- Postup
- Tipy pro využití
- Výhody
- Nevýhody/potenciální výzvy
- Varianty

# Reflexivní deník

## Popis metody:

Jedná se o strategii formativního hodnocení, při které si studenti vedou denní zápisky, zaznamenávají své myšlenky, pocity a otázky týkající se učiva. Učitelé mohou tuto metodu využít k monitoringu procesu učení, k pochopení, jak studenti chápou učivo, jaké mají otázky a jaké jsou jejich nápady.

## Cíl:

Cílem je podporovat sebereflexi a kritické myšlení studentů, poskytnout jim prostor pro vyjádření svých myšlenek a podněcovat je k aktivnímu zapojení do učebního procesu.

## Postup:

Na konci každého dne, týdne nebo učební jednotky (podle preference učitele) studenti zapisují do svých reflexivních deníků své pocity, myšlenky, pochopení a otázky týkající se učiva. Učitel poté pravidelně tyto zápisky prohlíží a může na základě nich upravovat a přizpůsobovat výuku.

## Tipy pro efektivní využití:

Ujasněte studentům, co je očekáváno. Je důležité, aby rozuměli, že to není test a že cílem je podněcovat jejich myšlení a uvědomování si procesu učení. Poskytněte studentům příklady dobrých zápisů do reflexivního deníku. Nastavte pravidla týkající se soukromí - ujistěte se, že studenti vědí, že jejich zápisky budete číst jen vy (a možná některé další důvěryhodné osoby). Zvažte, zda budou zápisky hodnoceny a pokud ano, jakým způsobem. Je důležité, aby studenti věděli, jaký je význam jejich zápisů pro jejich celkové hodnocení.

## Výhody:

Podporuje sebereflexi a kritické myšlení.  
Umožňuje učitelům lépe porozumět tomu, jak studenti chápou učivo a jak se učí.  
Poskytuje možnost pro individualizovanou zpětnou vazbu a přizpůsobení výuky.

## Nevýhody/potenciální výzvy:

Tato metoda může být časově náročná pro učitele, pokud je třeba pravidelně číst a odpovídat na zápisky všech studentů.



Někteří studenti mohou mít pocit nepohodlí nebo stresu z toho, že jejich osobní myšlenky a pocity jsou předmětem hodnocení.

## **Varianty:**

Denní zápisky

Freeflow deník

Reflexe nad konkrétními událostmi nebo tématy

Reflexe na základě otázek nebo pokynů

Kombinovaný deník

Digitální deníky

Vizuální deníky

Audio nebo Video deníky

Peer-reviewed deníky (deník psaný jinou osobou)

Kritické deníky

Kreativní deníky

Výzkumné deníky

Deníky s důrazem na cíle a pokrok