

# Agilní učení

Prof. Panos Fitsilis ([fitsilis@uth.gr](mailto:fitsilis@uth.gr))  
Univerzita v Thessaly



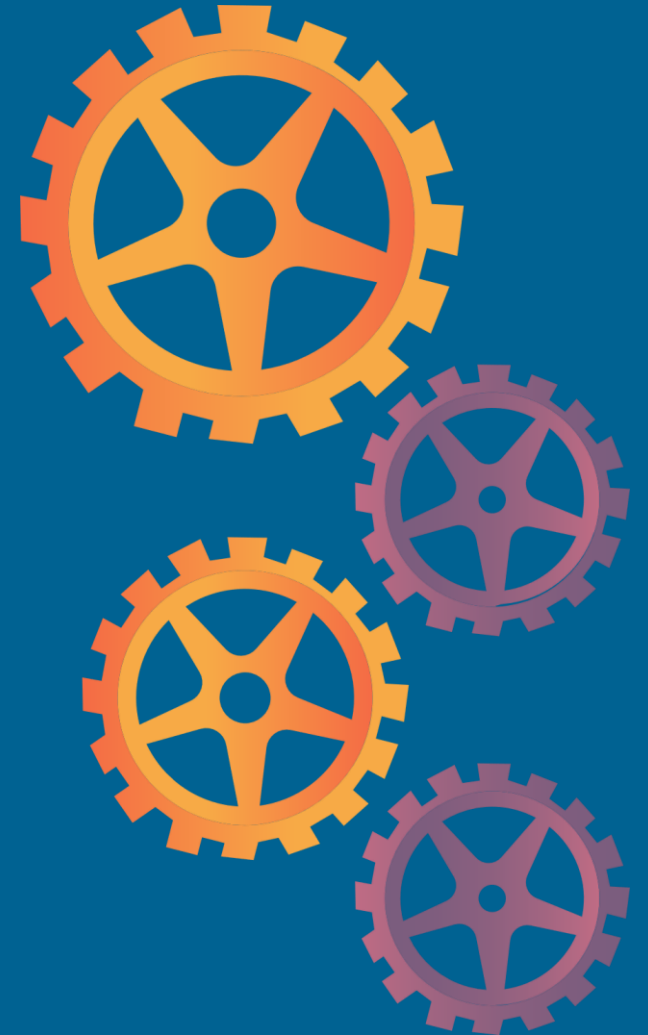
# Obsah

- Co je to agilní učení?
- Manifest agilního učení
- Zásady agilního učení
- Praktiky agilního učení

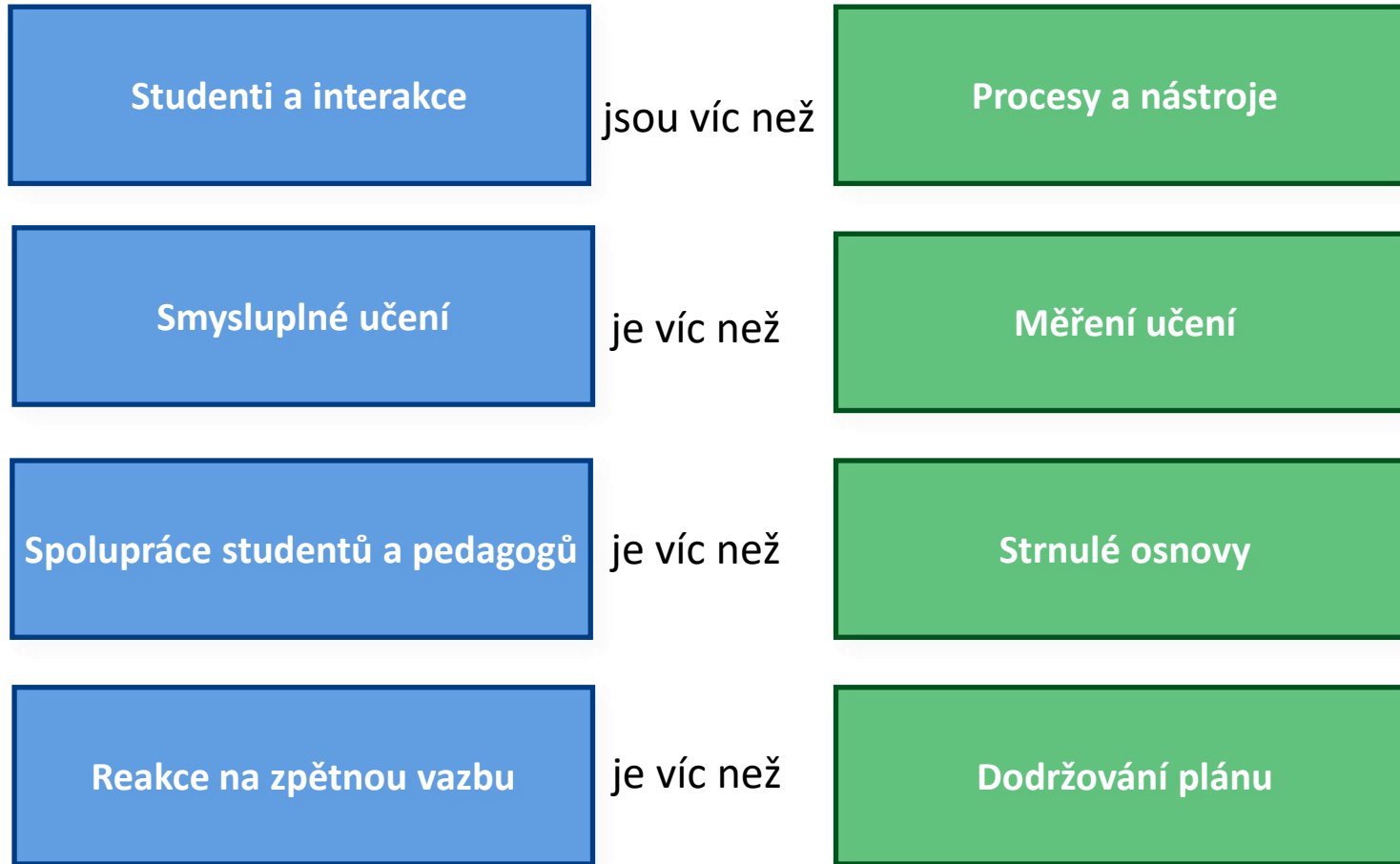


# Co je to agilní učení?

Odkazuje na **vzdělávací prostředí a vzdělávací plán, který je vysoce vnímavý, adaptivní a iterativní (opakovací)**. Agilní učení je založeno na postupných krocích, neustálém přezkoumávání a používání iterativního (opakovacího) procesu, při kterém dochází k pokusům a omylům, učení a praktikování získaných znalostí.



# Agilní manifest



# Principy agilního učení - (1)

1. Vysokou prioritou je připravit studenta na samostatnou organizaci, průběžné poskytování složek kurzu, které odrážejí kompetence

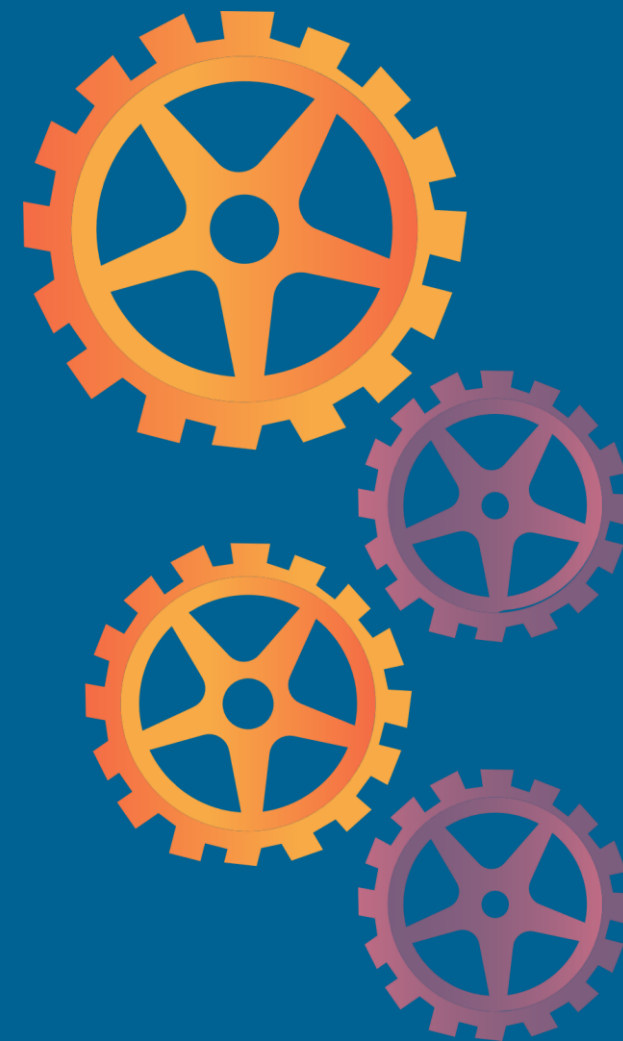
2 Pedagog a studenti se mohou kdykoli přizpůsobit změnám, aby usnadnili učení a lépe rozvíjeli dovednosti uplatnitelné v praxi.

3 Pracovní výstupy studentů v krátkém časovém období umožňující častou zpětnou vazbu.

4 Iterativní (opakovaná) interakce mezi instruktorem a studenty (nebo skupinami studentů)

5 Poskytněte studentům prostředí a podporu, které jsou nezbytné pro jejich úspěch.

6 Umožněte přímou interakci se studenty nebo skupinami studentů.



## Zásady manifestu agilního učení (2)

7 Pracovní výstupy (např. modely, software, výstupy projektů, prezentace) jsou hlavním měřítkem pokroku studentů.

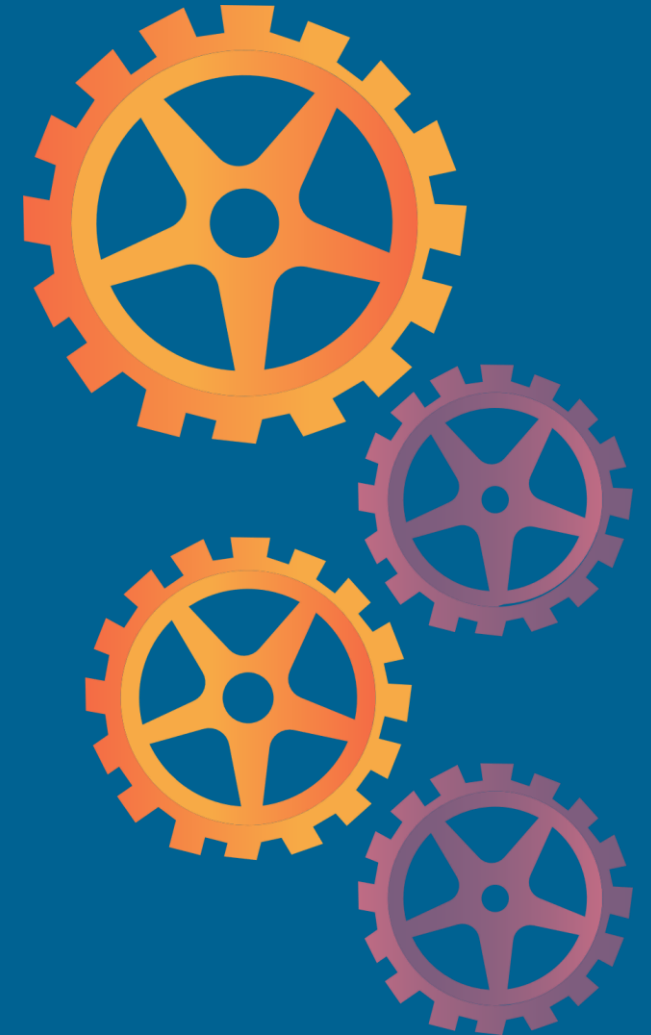
8 Prostředí kooperativního učení je základem pro výuku dovedností potřebných pro celoživotní učení.

9 Neustálá pozornost věnovaná technické dokonalosti a dobrému plánu zlepšuje učení.

10 Zásadní je pochopení problému a jeho jednoduché a jasné řešení.

11 Skupiny a týmy studentů by se měly organizovat samy, ale všichni by se na tom měli podílet rovným dílem.

12 V pravidelných intervalech se studenti a lektor zamýšlejí a nabízejí zpětnou vazbu, jak být efektivnější, a zúčastněné strany se podle toho přizpůsobí, aby byly efektivnější.



# Agilní výukové postupy (1)

Inspirujte,  
nepoučujte

*Využívejte aktivní  
učení neboli učení  
se ze zkušenosti.*

Propojujte  
vysvětlování s  
děláním

Vyvolávejte reflexi

*Podporujte  
komunikaci*



# Agilní výukové postupy (2)

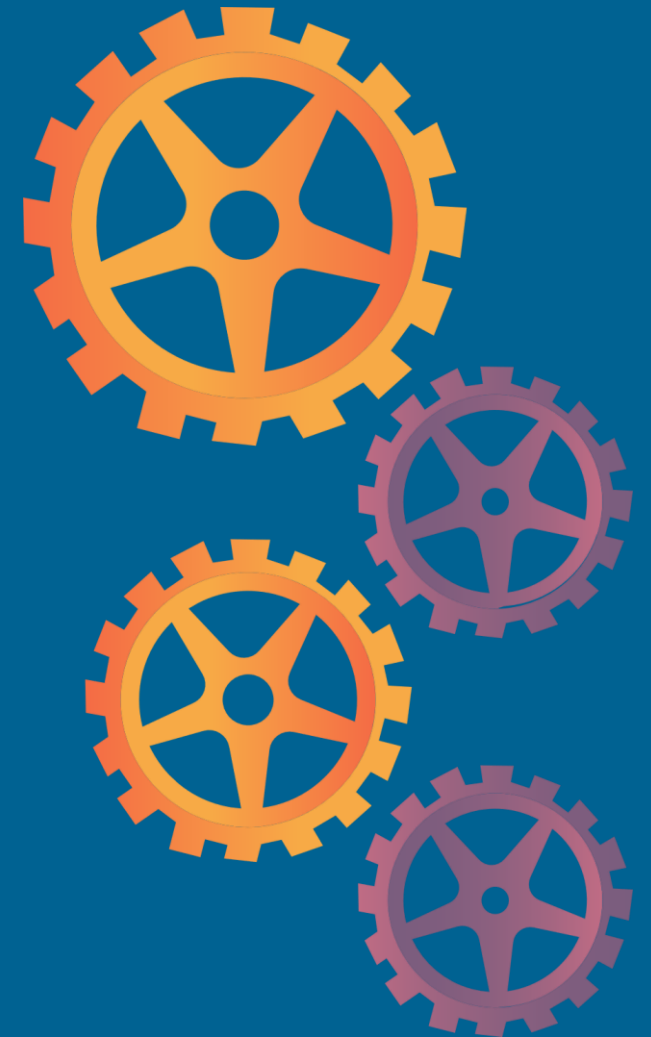
*Vytvářejte  
různorodé týmy*

*Přiřazujte role  
členům týmu*

*Řiďte čas*

*Používejte  
metafory a  
analogie (tj. jiné  
pojmové světy)*

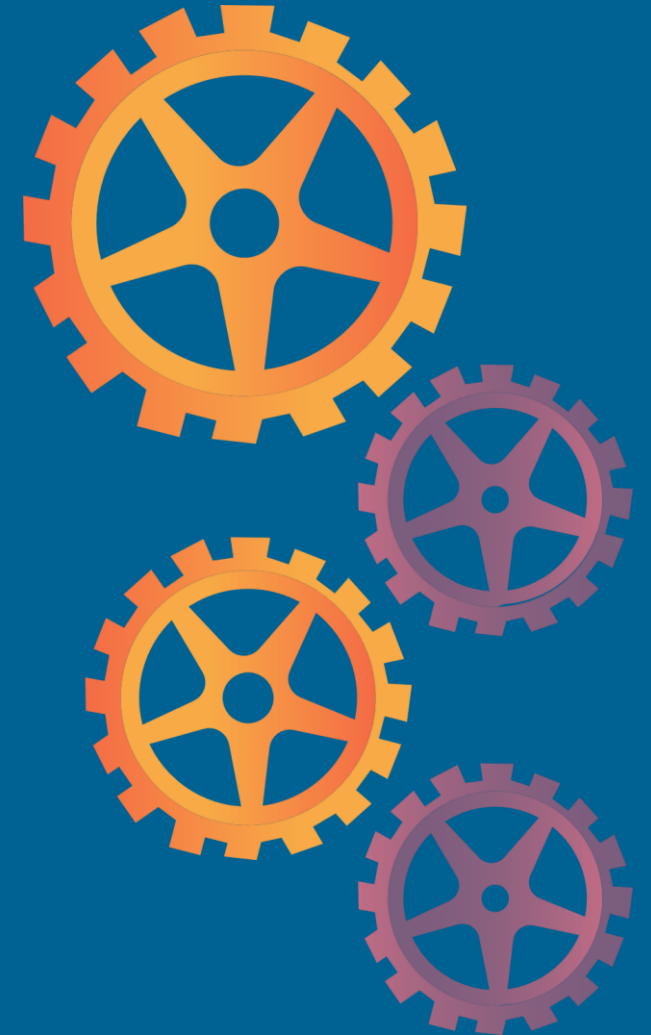
*Podporujte  
povědomí o  
abstraktních  
úrovních*





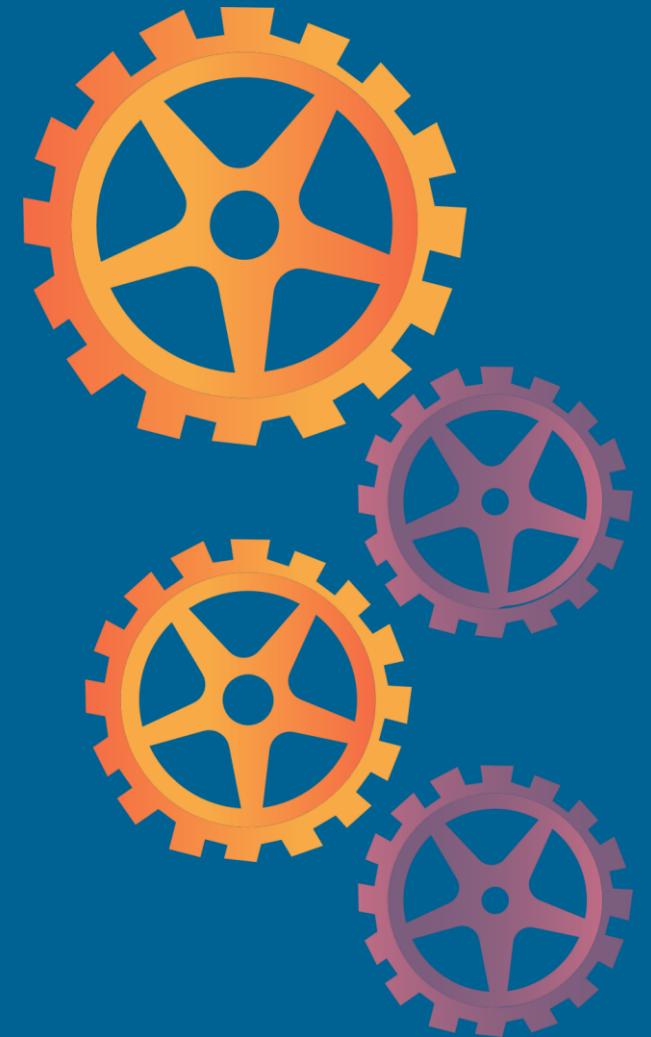
# Učitel v eduScrum

- Hybridní role vlastníka produktu a eduScrum-Mastera
  - Cílem je předat tuto funkci kapitánovi studentského týmu.
- Jako vlastník produktu a eduScrum-Master je učitel zodpovědný za
  - určení CO a PROČ se učit
  - sledování a zlepšování kvality výukových akademických výsledků.
  - testování a hodnocení akademických výsledků učení a sledování osobního rozvoje.
  - kritéria úspěchu
    - Testy, prezentace, termíny



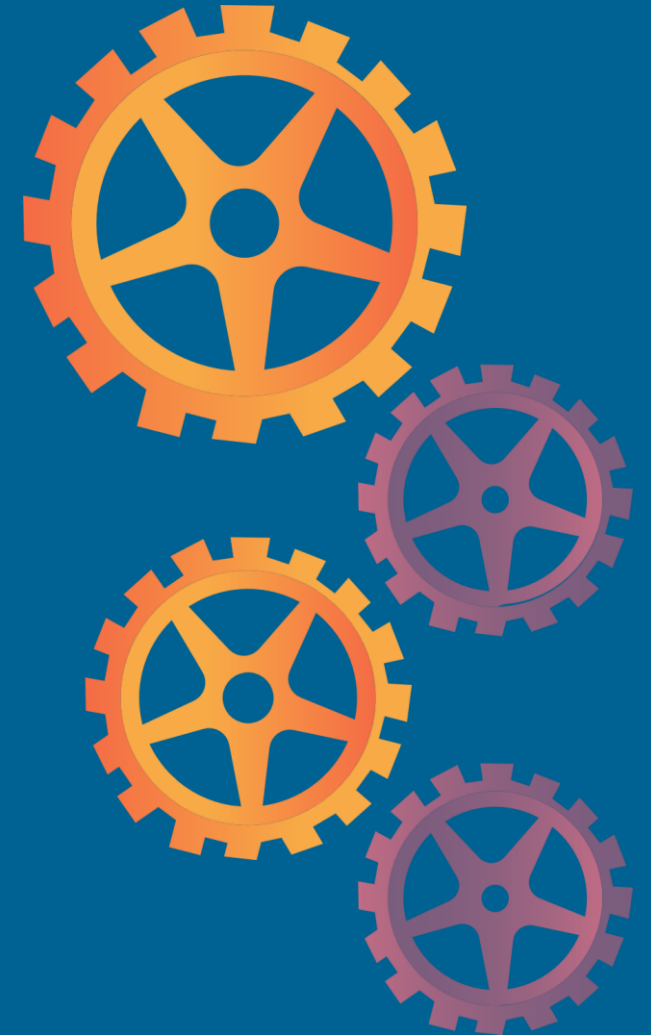
# Zvláštní role učitele

- Jako učitel hodnotíte jménem zúčastněných stran (rodičů, vedení školy a studentů) kvalitu studijních výsledků a osobního rozvoje.
- Učitel hodnotí
  - Jednotlivé studenti
  - Týmy



# Učitel jako "zjednodušovač" a odborník

- Vysvětluje studentům agilní principy a eduScrum.
- Nastavuje produkt (cíle projektu)
- Definuje počet iterací (sprintů)
- Stanovuje cíle sprintu;
  - jinými slovy, jaké jsou cíle učení v daném sprintu (každý týden, každý měsíc atd.).
  - Stanovení a vysvětlení kritérií úspěchu; jasně vysvětlit, jaká jsou kritéria, která určují, zda bylo dosaženo cíle učení, **aby týmy mohly pracovat samostatně.**
- Poskytuje studijní materiály
- Zajišťuje dodržování procesu eduScrum.



# Otázka k diskusi č. 1

- Které z výše uvedených úkolů pedagoga již uplatňujete ve své práci?



# Studentský tým

- Týmy se organizují samy. Nikdo (ani učitel) neříká studentskému týmu, jak má dosáhnout cílů výuky.
- Tým může v případě potřeby přidat nové cíle
- Tým je multidisciplinární a jeho členové mohou mít specifické dovednosti nebo zaměření.
- Tým je zodpovědný jako celek
- Tým sám sleduje svůj pokrok pomocí kritérií úspěchu.
- Velikost týmu je menší než u běžných agilních týmů
  - tři je minimum
  - pět je maximum



# Kapitán týmu

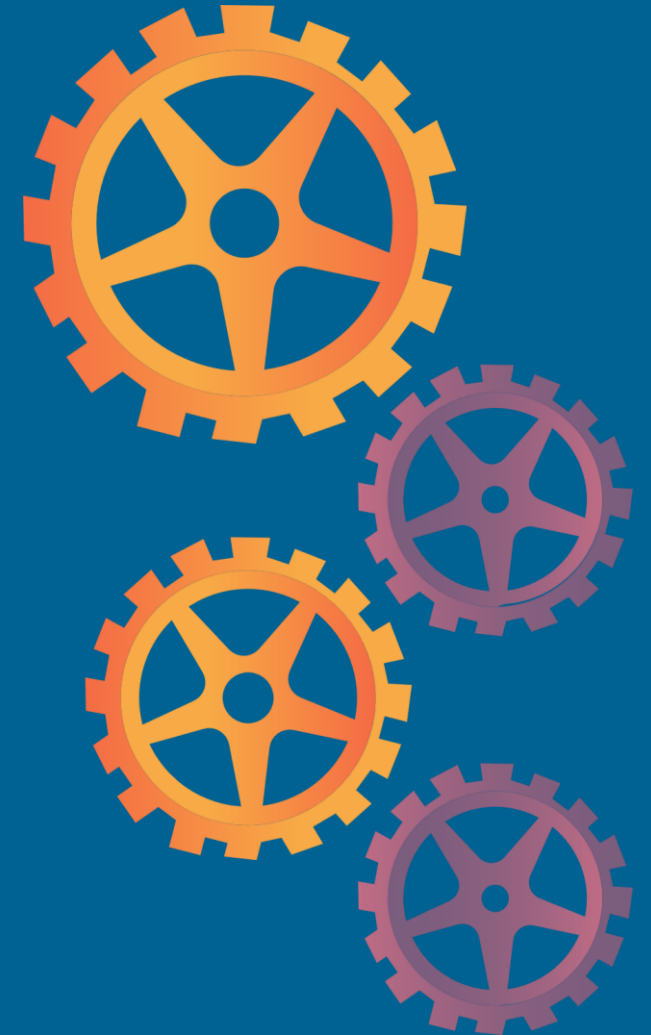


- Jeden člen týmu je kapitán týmu (scrum master).
- Zpočátku tuto roli hraje učitel.
- Je vybráný týmem nebo učitelem během prvního sprintu.
- Kapitán týmu je zodpovědný za Flap
  - Flap je verze Kanbanové tabule



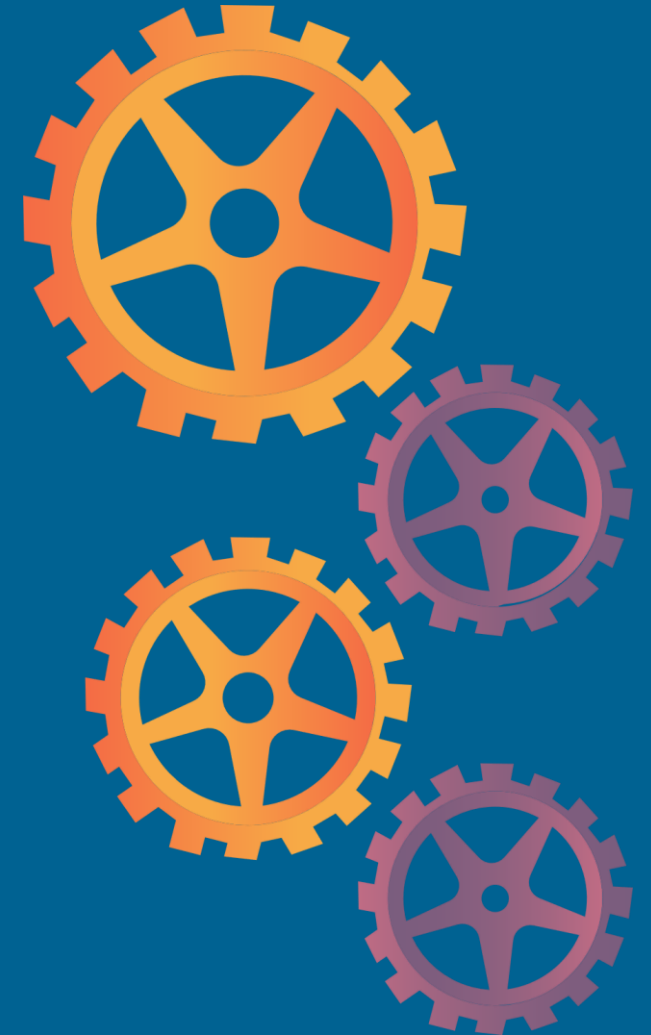
# Jak vytvořit agilní kulturu učení

- **Identifikujte a zapojte všechny zúčastněné strany.** Protože každá ze zúčastněných stran má jiný pohled na věc, budete moci shromáždit jejich nápady a zpětnou vazbu, což vám pomůže vytvořit něco, co všichni chtějí a o co mají zájem.
- **Podporujte vzájemné učení.** Je snazší učit se od spoluhráče než od učitele.
- **Zajistěte, aby učení probíhalo nepřetržitě.** Při průběžném učení získává agilní student nové dovednosti a znalosti průběžně.
- **Rozdělte si úkol na malé části.** Místo rozsáhlých vzdělávacích kurzů dávejte lidem kousky, které jim pomohou rychle se naučit něco nového.
- **Udělejte si čas na kontrolu a reflexi.**
- **Važte si učení.** Oceňte členy týmu za dosažení milníku nebo dobrý výkon v kurzu.



# Odkazy

- [https://eduscrum.com.ru/wp-content/uploads/2020/01/The\\_eduScrum-guide-English\\_2.0\\_update\\_21-12-2019.pdf](https://eduscrum.com.ru/wp-content/uploads/2020/01/The_eduScrum-guide-English_2.0_update_21-12-2019.pdf)
- <https://eduscrum.org/>
- Parsons, D., & MacCallum, K. (2019). Agilní a štihlé koncepty pro výuku a učení. *Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning [Agilní a štihlé koncepty pro výuku a učení]*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-2751-3>.





# Děkujeme.

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)