

## **Příprava na fokusové skupiny ve školách – edukační videa**

Vzdělávací videa se stala důležitou součástí školního vzdělávání. V literatuře bylo však ukázáno, že studenti často ignorují velké části vzdělávacích videí (Guo a kol., 2014). Aby edukační video bylo efektivní a splňovalo svůj účel, je nutné přilákat pozornost studentů. Efektivní využití videa jako vzdělávacího nástroje se posílí, pokud jsou zapojeny tři základní prvky: 1) kognitivní zátěž; 2) zapojení se studentů; 3) aktivní učení (Brame, 2016). Vzhledem k tomu, že pracovní paměť má omezenou kapacitu, studenti selektují informace, kterým věnují pozornost během procesu učení. To má samozřejmě důsledky na tvorbu kreativních vzdělávacích materiálů (Brame, 2016). Kognitivní teorie multimediálního učení založená na teorii kognitivní zátěže poznamenává, že pracovní paměť má dva přístupy pro získávání a zpracování informací: i) vizuální/obrazový přístup a ii) sluchový/verbální přístup (Mayer, 2001; Mayer, Moreno, 2003). Využití obou přístupů maximalizuje kapacitu pracovní paměti (Brame, 2016).

### **Metody k maximalizaci učení ze vzdělávacích videích (Brame, 2016):**

#### **1) Kognitivní zátěž**

- Klíčová slova na obrazovce zvýrazňující důležité prvky
- Změny barvy nebo kontrastu pro zdůraznění informací a vztahů mezi nimi
- Výukový cíl videa – krátký text vysvětlující účel a kontext videa
- Délka videa by neměla přesáhnout 6 minut
- Otázky ve videích
- Eliminovat hudbu
- Odstranit složitá pozadí
- Ilustrace vysvětlující různé jevy
- Namluvené animace

#### **2) Zapojení studentů**

- Více videí pro výuku
- Oslovení studenta „ty“ místo obecného oslovení při vysvětlování
- Použití „já“-formy k označení perspektivy vypravěče
- Rychlost hovoru v rozsahu 185–254 slov za minutu
- Projevy nadšení vypravěče

#### **3) Aktivní učení**

- Zařadit otázky do videí
- Zvýšit interakci studentů na základě videa
- Zařadit otázky, které by studenty vedly k využití informací z videa v praxi

Z důvodu zjištění, jak zefektivnit dosavadní edukační videa, budou ve školách organizovány fokusové skupiny. Pro fokusové skupiny jsou zvolena edukační videa týkající se cévní mozkové příhody. Tato edukační videa mají za cíl vzdělávat o příznacích cévní mozkové příhody, aby byli lidé schopni rozpoznat příznaky a včas zavolat záchrannou službu a tím zachránit život. Na základě těchto videí bude v rámci fokusové skupiny v základních školách a gymnáziích sledováno, jaký typ edukačního videa žáci ve věku 11–15 let preferují, aby přenos vzdělávacích informací byl nejefektivnější.

Pro fokusovou skupinu budou použity ukázky z následujících edukačních videí:

1. Hudební edukační video - Stroke Ain't No Joke (Williams et al., 2018)
2. Simulační scénky HOBIT
3. Simulační scénky P.R.A.I.S.E. (Skolarus et al., 2017)
4. British Heart Foundation - Vinnie Jones' hard and fast Hands only CPR
5. British Heart Foundation – New Vinnie Jones' CPR TV advert funny spoof with kids (odkaz: <https://www.youtube.com/watch?v=OGqqARmvi-U>)

Jednotlivá videa se liší přístupem k předávání informací. Jedná se buď o animace, simulační scénky ze života, krátký film s gangsterským motivem s dospělými vs. dětskými herci. Na základě těchto přístupů bude zjišťováno, jaký styl simulačních scének žáky základních škol a gymnázií nejvíce oslovuje.

Témata, kterých by se fokusové skupiny měly týkat:

- Délka videa
- Forma videa – animace, hraná simulační scénka, song apod.
- Aktéři videa

### **Délka videa**

Schopnost udržet pozornost se výrazně snižuje. Kratší videa bývají poutavější. Rozsáhlá studie založená na výzkumu délky pozornosti studentů sledujících MOOC (Massive Open Online Courses) videa zjistila, že průměrná doba udržení pozornosti byla 6 minut bez ohledu na celkovou délku daného videa (Guo a kol., 2014). Studie také zjistila, že nejkratší videa o délce 0 až 3 minuty měla nejvyšší míru pozornosti studentů. Obecné doporučení tedy je, aby edukační video nepřesáhlo délku 6 minut.

→ *Návrhy otázek na FG:*

- *Které z uvedených edukačních videí (č. 1–5) je pro vás svou délkou nejpříjemnější?*
- *Jaká délka videa by pro vás byla přijatelná, abyste měli zájem video shlédnout?*
- *Když sledujete nějaké videa např. doma, jak dlouhá videa většinou sledujete?*
- *Je pro vaše rozhodnutí shlédnout nějaké video rozhodující jeho délka?*
- *Jak dlouho dokážete udržet pozornost při sledování edukačních videí?*

## Forma videa

Bylo doporučováno přizpůsobit edukační videa kulturním zvyklostem a natáčet v přirozeném prostředí cílové skupiny (Hill a kol.,2017; Williams, Noble, 2008; Williams a kol., 2018). Například Williams a kolektiv (2017) přizpůsobili edukační materiály cílové skupině afroamerických školou povinných dětí a na základě jejich kulturních zvyklostí (rap a hip hopová kultura) zařadili do edukačního programu hip hopovou píseň. Přestože se snažíme touto intervencí inspirovat, není zcela jisté, že tuto formu preferují žáci českých základních škol. V Japonsku na školách využili pro CMP vzdělávání kreslený film (animace) a tzv. „Manga“, což je styl japonských komiksů a grafických románů a zjistili, že pomocí těchto pomůcek se zlepšila znalost o cévní mozkové příhodě u žáků základních škol (Sakamoto a kol., 2014) i nižších středních škol (Shigehatake a kol.,2014). Opět se nabízí otázka, zda jsou tyto učební pomůcky přenosné do kulturního prostředí českých žáků základních škol.

→ *Návrhy otázek na FG:*

- *Které z uvedených edukačních videí (č. 1–5) je pro vás nejpřijatelnější svou formou?*
- *Jakou formu edukačního videa byste považovali za atraktivní (animace, hrané scény, dokument, píseň, apod.)?*
- *Je pro vás atraktivnější sledovat edukační video formou animace nebo hrané scény?*
- *Do jakého prostředí by měla být zasazena simulační scénka o CMP, aby pro vás edukační video bylo atraktivní?*
- *Zvýšila by se atraktivita edukačního videa, kdyby se jednalo o hudební skladbu? Pokud ano, jaký hudební žánr by u vás zvýšil zájem o sledování edukačního videa (např. rap, hip-hop, rock, pop, folk, jazz, atd.)?*
- *Zvyšuje využití hudebního podkladu obecně zájem o sledování edukačních videí nebo raději preferujete eliminaci jakékoli hudební složky?*
- *Cítíte se více vtaženi do děje a projevíte větší zájem o edukační video, pokud jste ve videu přímo osloveni a jsou vám ve videu položeny otázky?*

## Aktéři videa

V literatuře se objevují doporučení, že vzdělávací informace by měly být předávány dětskými herci, protože děti si lépe pamatují, když vidí vzory u svých vrstevníků (Hill a kol., 2017). Jiná intervenční studie vytvořila video ilustrující skutečný příběh místního učitele, který byl zasažen mrtvicí (Morgenstern a kol., 2007).

→ *Návrhy otázek na FG:*

- *Které z uvedených edukačních videí (č. 1–5) je pro vás nejpřijatelnější z hlediska aktérů?*
- *Dokázali byste se s informacemi v edukačním videu lépe identifikovat, kdyby v simulačních scénkách vystupovali vaši vrstevníci (tj. dětské herci)?*
- *Zvýšila by se atraktivita edukačního videa, kdyby se v simulačních scénkách objevili aktéři vám blízcí např. rodinní příslušníci, učitelé základní školy apod.?*

**Zdroje literatury:**

Brame CJ (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE – Life Sciences Education*, 15:es6, 1-6.

Guo PJ, Kim J, Robin R (2014). How video production affects student engagement: an empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning at Scale*, new York: ACM, 41-50.

Hill ME, Bodnar P, Fenton R, Mason B, Bando G (2017). *Teach our children: Stroke education for indigenous children, First Nations, Ontario, Canada, 2009–2012*. Centre for Disease Control and Prevention.

Mayer RE (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Mayer RE, Moreno R (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educ Psychol* 38, 43-52.

Morgenstern LB, Gonzales NR, Maddox KE, Brown DL, Karim AP, Espinosa N, Moyé LA, Pary JK, Grotta JC, Lisabeth LD, Conley KM (2007). A randomized, controlled trial to teach middle school children to recognize stroke and call 911: the kids identifying and defeating stroke project. *Stroke* 38(11):2972-8.

Sakamoto Y, Yokota C, Miyashita F, Amano T, Shigehatake Y, Oyama S, Itagaki N, Okumura K, Toyoda K, Minematsu K (2014). Effects of stroke education using an animated cartoon and a manga on elementary school children. *J Stroke Cerebrovasc Dis* 23(7):1877-81.

Shigehatake Y, Yokota C, Amano T, Tomii Y, Inoue Y, Hagihara T, Toyoda K, Minematsu K (2014). Stroke education using an animated cartoon and a manga for junior high school students. *J Stroke Cerebrovasc Dis* 23(6):1623-7.

Williams O, Noble JM (2008). 'Hip-hop' stroke: a stroke educational program for elementary school children living in a high-risk community. *Stroke*, 39(10):2809-16.

Williams O, Leighton-Herrmann Quinn E, Teresi J, Eimicke JP, Kong J, Ogedegbe g, Noble J (2018). Improving community stroke preparedness in the Hip-Hope Stroke Randomized Clinical Trial. *Stroke*, 49(4):972-979.