

Aby byli studenti vtaženi do tématu paleogenetiky člověka, jsou pro ně nachystány interaktivní části přednášky. Ti, kteří se chtějí zapojit, si s sebou donesou notebook, tablet nebo mobilní telefon. Protože si většina studentů netroufne položit dotaz na přednášce veřejně před ostatními, mají k dispozici anonymní Google dotazník, přes který mohou kdykoliv položit jakýkoliv dotaz k tématu přednášky. Na projekčním plátně se dotazy ihned zobrazí, vyučující na ně odpovídá průběžně.

Dalším prvkem, který oživuje přednášku, je anketní program Socrative. Přes něj jsou zaslány anketní dotazy spojeným studentům, kteří si donesli elektronické zařízení.

Nejsou takto testovány znalosti, nýbrž jen průzkum mínění studentů (zda znají určitou metodu, zda znají rodinu, kde se vyskytuje příbuzenské křížení apod.). Tato forma interaktivity oživuje pozornost studentů a lépe si potom téma pamatují.

Zpětnou vazbu přímo z přednášky vyučující sleduje také formou anonymního dotazníku. Studenti do něj mohou napsat, co se jim líbilo/nelíbilo, co je zaujalo, co by ještě chtěli vědět. Na konci přednášky je všechna tato zpětná vazba zobrazena na plátně.

Pro orientaci studentů v předmětu je... (zkráceno)

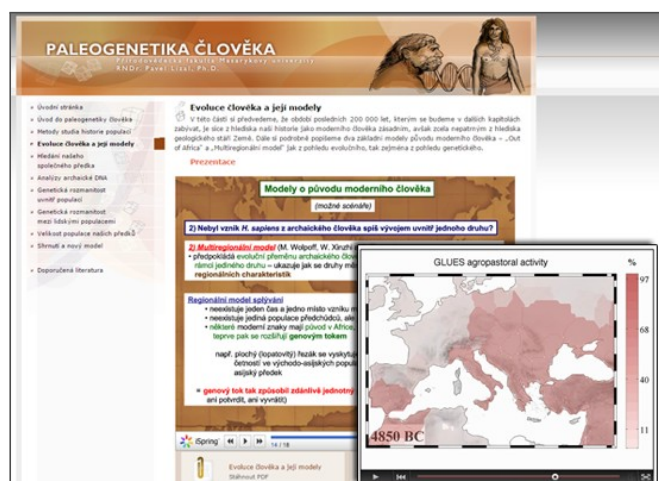
Náhledy e-learningu



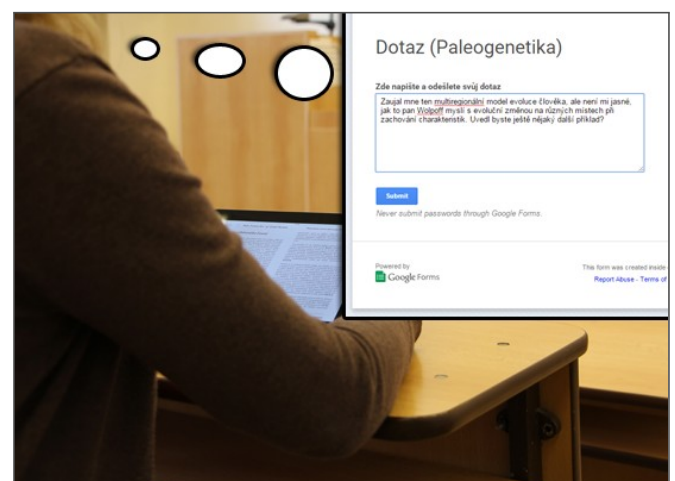
📌 Z osnovy jsou odkazovány další materiály, ať již stránka na Facebooku nebo webová učebnice



📌 Pokud je v hodině promítán dokument, v osnově na něj mají studenti předem upoutávku



📌 Webová učebnice obsahuje online zobrazené prezentace i přehledné animace



📌 Studenti posílají své dotazy na přednášejícího přes Google formulář přímo na přednášce