

Využitie virtuálneho prostredia vo vzdelávaní Informačných technológií pomocou Problem-Based Learning metódy učenia

Tomáš Tomčány

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
`xtomcany@stuba.sk`

Október 2020

Abstrakt

V oblasti vzdelávania informačných technológií je Problem-Based Learning najpoužívanější metóda učenia. Cieľom tejto metódy je zakomponovať problémy z reálneho života do výučby a pomocou nich naučiť študentov potrebné schopnosti a znalosti na ich vyriešenie. PBL (Problem-Based Learning) vyžaduje použitie collaborative learningu a aktívnej aj interaktívnej výučby. Z dôvodu neortodoxného prístupu výučby prichádzajú aj risky v efektívite takéhoto vzdelávania. Pri PBL je dôležité využívať výhody spätnej väzby a neustále monitorovanie svojej práce, čo spôsobuje nutnosť veľmi dobrého manažmentu práce. Jednou z možností na pomoc k manažovaniu PBL metódy výučby je použitie virtuálneho prostredia na riešenie tohto problému. Cieľom článku je zistiť akým spôsobom sa dá virtuálne prostredie využiť na získavanie spätnej väzby a monitoringu práce študentov a následného vyhodnotenia efektivity.

1 Úvod

2 Záver

Koniec.

[3] [2] [1]

Literatúra

- [1] Junaidi Abdullah, Wan Noorshahida Mohd-Isa, and Mohd Ali Samsudin. Virtual reality to improve group work skill and self-directed learning in problem-based learning narratives. *Virtual Reality*, 23(4):461–471, Dec 2019.
- [2] Bruno Bessa and S.C. Santos. A virtual environment for problem-based learning in software engineering education. pages 535–540, 07 2017.

- [3] Foteini Grivokostopoulou, Isidoros Perikos, and Ioannis Hatzilygeroudis. Examining the efficiency of feedback types in a virtual reality educational environment for learning search algorithms. In Claude Frasson and George Kostopoulos, editors, *Brain Function Assessment in Learning*, pages 169–175, Cham, 2017. Springer International Publishing.