Inovatívne vzdelávacie metódy na každom predmete

Lektorka: Ing. Ivana Maceková

WWW.MLADYPODNIKAVEC.SK

3 minútový test pozornosti

- pripravte si papier a pero
- odpovede píšte na papier/do četu
- ak skončíte skôr, čakajte
- ak nestihnete, nepokračujte

1. Prečítajte si úlohy.
2. Napíšte svoje meno a priezvisko na papier.
3. Pozrite sa z okna a napíšte čo vidíte ako prvé.
4. Obkreslite si ruku na papier.
5. Na papier napíšte tri veci, ktoré Vás počas dnešného dňa potešili a urobili radosť.
6. Aké 3 predmety v miestnosti sú zelenej farby?
7. Koľko je hodín?
8. Napíšte Vašu obľúbenú farbu.
9. Spočítajte všetky čísla v dátume Vášho narodenia.
10. Spočítajte koľko je 128 - 83.
11. Do četu napíšte svoje obľúbené jedlo.
12. Rozlúštite poprehadzované slovo: REKAITVIAT
13. Napíšte dnešný dátum.
14. Povedzte nahlas: "som takmer na konci".
15. Napíšte do četu v akej škole učíte.
16. Počítajte odzadu od 10 po 1.
17. Výsledok úlohy č. 9 a 10 spočítajte.
18. Svoje meno a priezvisko zakrúžkujte.
19. Papier zložte napoly.
20. Potom, čo ste si prečítali všetky body, urobte len to, čo sa žiada v úlohe č. 1 a 2.

Podporuje:

- motiváciu k čítaniu
- čítanie s porozumením
- prácu pod tlakom
- sústredenosť

SKLADAČKA

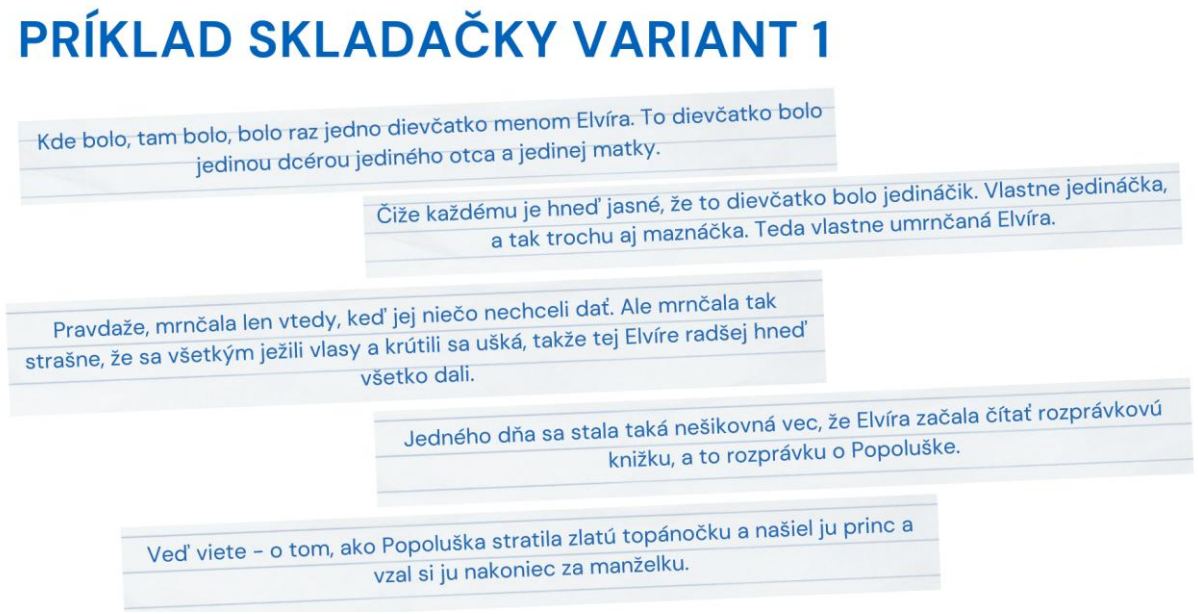
- rozdelenie textu na časti
- jeden žiak = expert na vybranú časť textu
- vytvorenie skupín
- časti sa pospájajú do jedného celku
- komunikácia v rámci triedy
- odborné texty, články, povinné diela

Pomôcky: vytlačený text, nožnice

VARIANT 1 = dávajú dokopy súvislý text

VARIANT 2 = hľadajú sa dva príbuzné časti textu

VARIANT 3 = spájanie viet a obrázkov





BINGO

Predtým, ako začnete upozornite žiakov na hluk v triede.

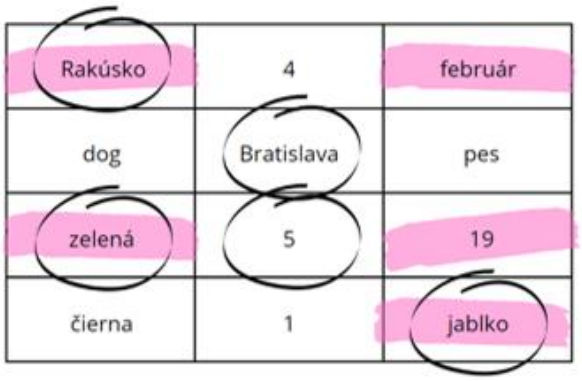
- trénujeme počúvanie, čítanie, rozprávanie
- akákoľvek téma
- efektívne pri nových slovíčkach, napr. cudzí jazyk
- obrázkové - najjednoduchšia verzia
- slovné
- číselné – príklady

BINGO postup

- žiaci si zakrúžkujú 5 ľubovoľných obrázkov/slov/čísel
- učiteľ číta otázky
- žiaci hľadajú/počítajú
- kto ako prvý nájde 5 odpovedí vyhráva a kričí BINGO
- učiteľ skontroluje či sú odpovede správne

- BINGO môže vytvoriť učiteľ alebo žiak. Stačí papier a pero - tabuľka.
- Môžeme využiť aj učebnice, pracovné listy, texty, napr. slovíčka v učebnici ANJ.

BINGO - ukážka



Rakúsko	4	február
dog	Bratislava	pes
zelená	5	19
čierna	1	jablko

3 / 5

1. Najkratšia hranica so Slovenskom.
2. Pes po anglicky.
3. Zmiešanie modrej a žltej vznikne.
4. Ktorá farba nie je v dúhe?
5. Koľko máme ročných období?
6. Aké je hlavné mesto SR?
7. S koľkými štátmi susedíme?
8. Koľko má naša planéta mesiacov?
9. Najkratší mesiac v roku je.
10. Najbežnejšie domáce zviera.
11. Počet krajín, ktoré platia €.
12. Aké logo má mobil iPhone?

BINGO S PODPISMI

B				
I	SLNKO Je to žlté.	Má to listy a rastie.	Je to mäkké a chlpaté.	Pláva vo vode.
N	OHEŇ Je to horúce.	Má to kolesá a jazdí.	Je to sladké.	Môže lietať.
G	JABLKO Je to ovocie.	Má to korunu a veľa listov.	Je to zviera, čo štvornožkuje.	Je to zelené.
O				

1. Každé dieťa dostane svoju tabuľku 3x4 s definíciami (podľa počtu žiakov).
2. Dieťa chodí po triede a hľadá spolužiakov, ktorí majú priradený pojem, ktorý sa hodí k definícii.
3. Keď nájde správnu osobu, tá sa podpíše do políčka.
4. Cieľ: mať prvý plný rad (horizontálne, vertikálne alebo diagonálne).

MLADÝ PODNIKAVEC

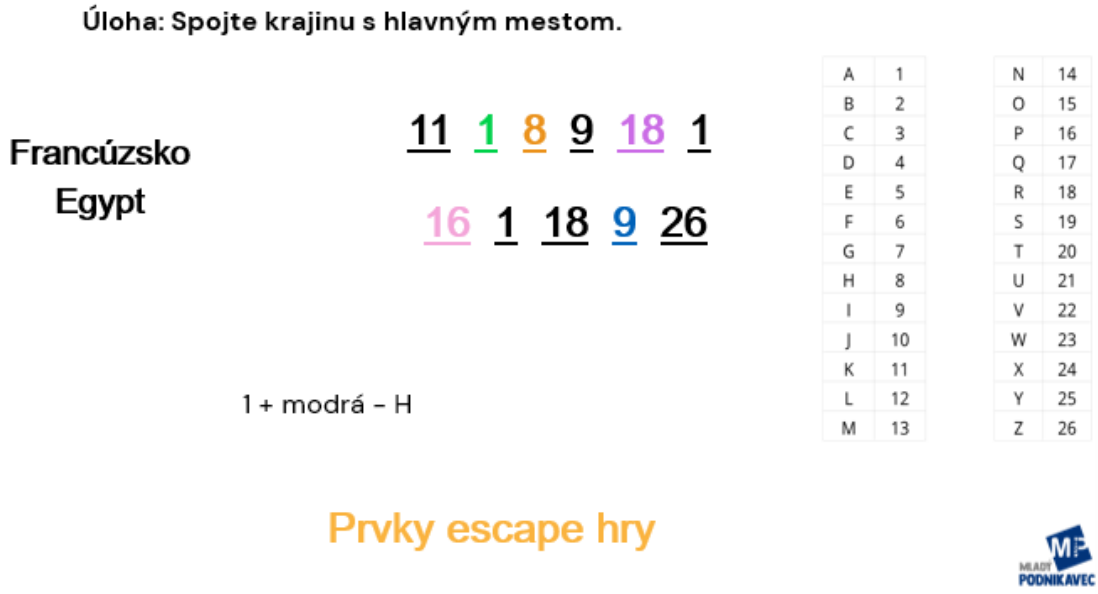
HODINA SO SKRYTÝMI KÓDMI

1. Učiteľ vysvetlí, že počas hodiny sa v materiáloch (text, obrázky, grafy) nachádzajú skryté kódy.
2. Zdôraznite, že každý musí pozorne čítať a sledovať detaily.
3. Na konci hodiny musia žiaci povedať správny kód.

Prvky escape hry

Fotosyntéza je biologický proces, pri ktorom rastliny, riasy a niektoré baktérie využívajú slnečné svetlo, vodu a oxid uhličitý na tvorbu glukózy (cukru) a kyslíka.





V USA sa platí dolárom. (5)

Na Slovensku platíme eurom. (4)

Slovensko platí eurom od roku 2009. (?)

Karty na viac spôsobov

Vhodné na preskúšanie, opakovanie učiva, vyjadrenie názoru.

- opadá stres žiakov
- možnosť výberu odpovedí
- karty súhlas/nesúhlas
- memo kartičky s pojmami
- otvorené otázky
- stačí obyčajný papier
- každý žiak si môže pripraviť vlastné



CINQUAIN – PÄŤLÍSTOK

- zručnosti, zhrnúť informácie, zachytiť myšlienky
- výslednou formou je „báseň“, ktorá opisuje alebo reflektuje tému
- žiaci pri nej dodržiavajú určitú štruktúru písania:

1. riadok: jedno podstatné meno vystihujúce text

2. riadok: dve prídavné mená (alebo sa pýtame aký? aká?)

3. riadok: tri slovesá (v našom prípade použitie otázky čo robí?)

4. riadok: štyri slová, ktoré majú vzťah k prvému riadku

5. riadok: synonymum podstatného mena, 1 podstatné meno, zhrnutie témy

Ukážka z praxe: Rozprávka o Červenej čiapočke a zlom vlkovi

Dievčatko

červené malé

kráča rozpráva pýta sa

Nechala sa oklamať vlkom

Čiapočka

INSERT

- **ide o prepracovaný variant práce s textom**
- **zaznamenávajú sa hlavné myšlienky**
- **ide o značkovanie textu, v ktorom si žiaci označujú informácie podľa presne zadaných znakov:**



6 mysliacich klobúkov

Metóda kreatívneho myslenia a riešenia problémov.

- 6 uhlov pohľadu
- 6 spôsobov uvažovania o probléme
- biela, červená, žltá, čierna, zelená a modrá
- šesť odlišných stavov, na ktoré je možné mozog "naladiť"
- rozumové a citové napredovanie

Červený - Vyjadrenia musia byť uvoľnené, nemusia sa zdôvodňovať pocity.

- farba emócie
- Umožňuje maximálnu spontánnosť.
- Môj prvotný dojem z toho je...

- Mám tušenie, že...
- Intuícia mi navráva, že
- Príde mi to ako keby...

Biely - Základom je využívať len fakty, čísla a dostupné údaje.

- bez vyjadrenia vlastného názoru, prejavu emócií, bez hodnotenia
- nestrannosť, neutralita
- Aké informácie a dáta máme momentálne k dispozícii?
- Aké informácie a dáta nám chýbajú?
- Ako získame potrebné informácie a dáta?

Žltý - Argumenty sa vysvetľujú tak, že pôsobia ako prehnaní optimisti.

- farba slnka a optimizmu
- sústredenie sa na pozitíva a hodnoty
- Aké benefity prináša toto riešenie?
- Prečo je toto riešenie výhodnejšie ako ostatné?
- Akým prínosom bude toto riešenie?
- Akým spôsobom môžeme uskutočniť toto riešenie?

Čierny - Hľadať dôvody, prečo sa to nedá.

- Upozorňuje na úskalia
- Pesimistické a unudené rozprávanie
- Farba smútku a pesimizmu
- Čo všetko sa môže pokaziť?
- Prečo toto riešenie je nerealizovateľné?

Zelený - Tvorivé a pozitívne myslenie.

- Symbolom laterálneho myslenia.
- Žiaci vymýšľajú nové nápady.
- Sú ešte nejaké návrhy/nápady/alternatívy?
- Dá sa to urobiť aj inak a lepšie/rýchlejšie/ľahšie?
- Existuje aj iné vysvetlenie?

Modrý - Monitoruje a vyhodnocuje samotný proces myslenia - učiteľ.

- Modrá reprezentuje plánovanie.
- objektívnosť, nadhľad
- Navrhnúť nové možnosti nazerania na problém.
- Robiť sumár jednotlivých návrhov, postrehov a pohľadov.
- Navrátiť správny smer, keď sa žiaci odchýlia od cieľa.

Ako to dať do praxe? Držte sa nasledovných krokov.

Krok č. 1: Zvážte dojmy a pocity možných riešení (červený klobúk).

Krok č. 2: Povedzte známe fakty (biely klobúk).

Krok č. 3: Zvážte pre (žltý klobúk) a proti (čierny klobúk).

Krok č. 4: Vymyslite potenciálne riešenia (zelený klobúk).

Krok č. 5: Dajte to celé dokopy (modrý klobúk).

Postup v 10 krokoch - Akákoľvek preberaná téma alebo prečítaný text.

- Žiaci sa zoznámia s učivom alebo textom.
- Učiteľ žiakov rozdelí do skupín.
- Pridelí farbu klobúku.
- Vysvetlí princíp myslenia klobúkov.
- Modrý klobúk si nechá učiteľ.
- Žiaci majú 10 min. čas na myslenie.
- Modrý klobúk (učiteľ) riadi diskusiu, dáva slovo hovorcom skupín.
- Diskutujúci sa vzájomne počúvajú, hodnotia svoje riešenia.
- Modrý zhrnie námety a riešenia jednotlivých skupín.
- Klobúky sa môžu vymeniť.

Príklad na práci žiakov z našej praxe:

TÉMA: Inflácia

ČERVENÁ - Hovorí sa o nej všade.

BIELA - Zvyšovanie cien, znižovanie dopytu.

ŽLTÝ - Naučí nás hospodáriť s peniazmi.

ČIERNY - Všetko je drahé, kúpime si menej.

ZELENÝ - Musíme šetriť a investovať.

MODRÝ - Ceny sa menia a my sa musíme naučiť čo je pre nás skutočne dôležité.

Nemusíte mať reálne klobúky, stačí aj papier, pero, kus látky (niečo čo predstavuje dané farby).
Vyskúšajte si to:

TÉMA: Dnešní žiaci

ČERVENÁ - POCITY

BIELA - INFOMÁCIE

ŽLTÝ - POZITÍVA

ČIERNY - NEGATÍVA

ZELENÝ - RIEŠENIA/NÁPADY

MODRÝ - SUMARIZÁCIA

Brainstorming – búrka nápadov

- kreatívna metóda riešenia problémov založená na skupinovom riešení
- rozvoj: predstavivosť, fantázia a obrazotvornosť
- cieľ: netradičné, originálne riešenia v čo najkratšom čase
- podpora frontálneho, skupinového vyučovania, individuálnej práce
- TIP použite časomieru. Využite YouTube a vyhľadajte napr.: 1 minute timer alebo 3 minute timer.

Brainstorming – pravidlá

- žiadna kritika
- absurdné nápady - čokoľvek, čo im napadne
- kvantita nápadov
- nápady nehodnotíme a nekritizujeme
- zapisujeme každý nápad bez výnimky
- dobrovoľnosť - nemusia mať všetci nápady

Varianty brainstormingu:

- Negatívny - Vymenovanie čo najväčšieho množstva problémov a nevýhod.
- Questionstorming - Produkovať čo najviac otázok, na ktoré sa následne hľadajú odpovede.
- Kolotočový - Skupiny môžu mať rôzne zadania úloh. Po určitom čase skupina prechádza na ďalšie stanovište.
- Putujúce papieriky - Tento brainstorming sa podobá predchádzajúcemu, neputuje však skupina, ale papiere.

Námet na jednoduchý brainstorming na začiatku hodiny

Vyberte si 1 fotku. Čo vás ako prvé napadne pri pohľade na ňu? Nápady píšte na papieriky. Lepíme na tabuľu.



OBN, ETK, GEO



ANJ, BIO

AKROSTICH - akronym

- ľubovoľné slovo napíšeme po hláskach pod seba a každá hláska sa stane začiatočným písmenom nového slova
- základom akrostichu je rodné meno žiaka / témy / pojmu
- úlohou je napísať k preberanej téme rôzne slová na jednotlivé písmená

- F father
- A aunt
- M mother
- I ideal
- L love
- Y young

Pojem nad hlavou

- vhodné na opakovanie učiva
- precvičenie nových pojmov
- zapojí sa celá trieda
- skupiny môžu medzi sebou súťažiť
- podpora skupinovej práce
- zlepšenie atmosféry v triede
- vhodné pre tichších žiakov

Pomôcky: krieda, tabuľa, fixka

Pravidlá: vždy rozpráva jeden

Animácia a interaktivita

Využitie PowerPoint prezentácie kreatívne a hravo.

- učiteľ: vyžaduje sa schopnosť práce s programom PowerPoint (prezentácie)
- interaktívnejšie vzdelávanie
- pohyblivé prvky, šípky, obrázky, spájanie
- praktické obrázky
- pomôcka k vysvetleniu nového učiva
- zaujme najmä mladších žiakov ZŠ
- na SŠ pri odborných predmetoch
- vžijú sa do úlohy

Poprehadzované písmená

EZVDÁLEIVAN

VZDELÁVANIE

ÍNAKČTA

ČÍTANKA

IAETĽČÝTKS ÍENDNK

ČITATEĽSKÝ DENNÍK

Multitasking čítanie

- precvičenie mozgu
- čítanie s porozumením
- pozornosť
- čítanie aj sledovanie naraz
- jednoslovné odpovede napr. áno/nie

Pomôcky: tabuľa, obrázky, písaný text

Na obrázku vľavo je menej farieb ako na obrázku vpravo.





Gamifikácia

Najlepšia metóda pre žiakov

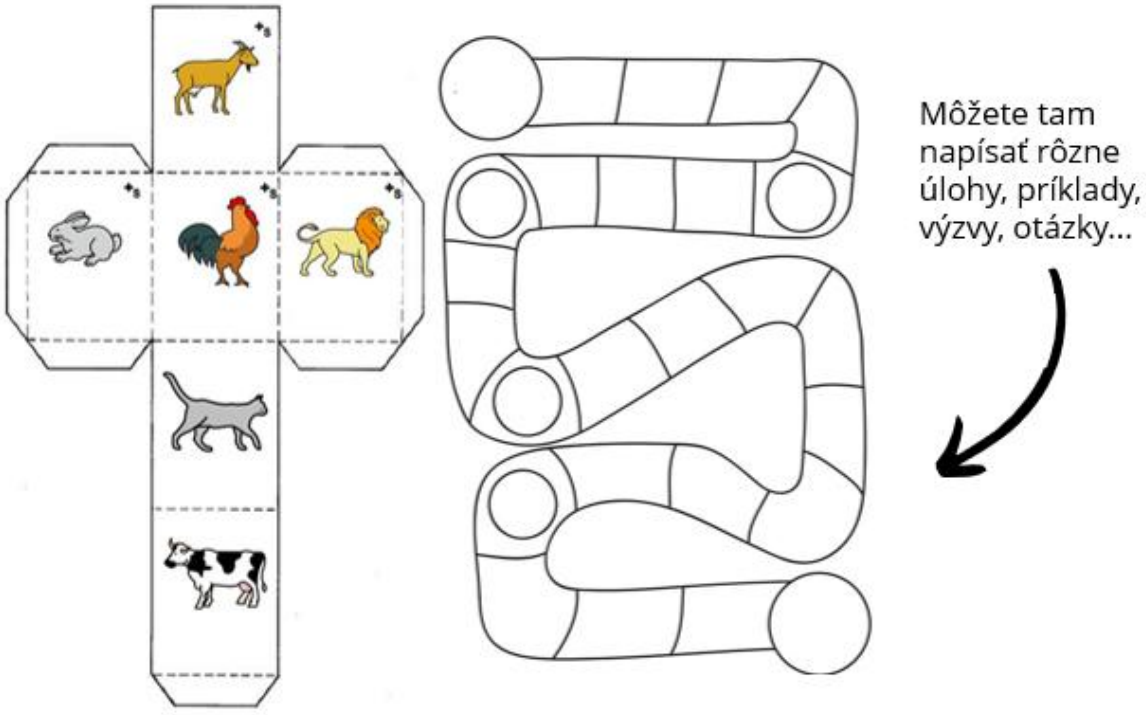
- aplikovanie herných prvkov a dizajnu v nehernom kontexte – teda za iným účelom ako je samotné hranie hry
- spoločenská hra

Jednoduché na prípravu:

- rozstrihajte obrázok a máte puzzle
- slovné pexeso pojmov
- hracia kocka s úlohami
- tradičná hra nebo-peklo
- kameň - papier - nožnice

Kameň papier nožnice – na akýkoľvek predmet

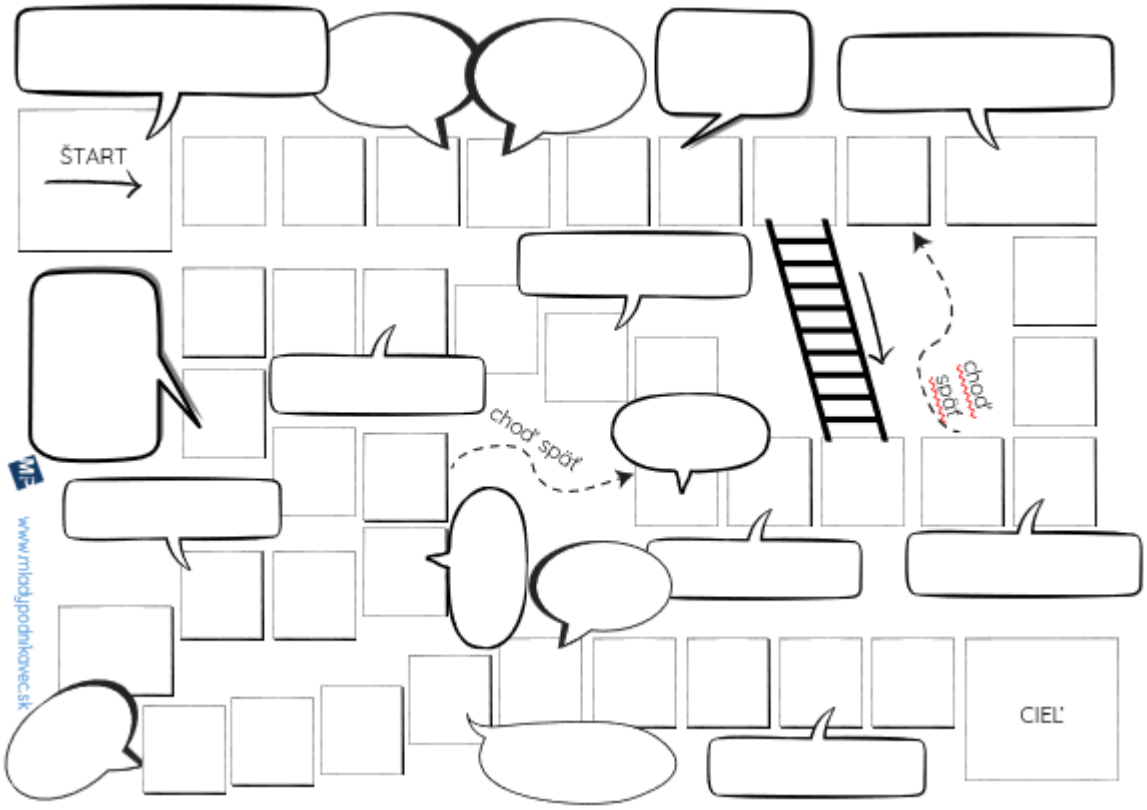




Pexeso inak



Hra na všetko



Myšlienkové mapy

- vizuálne usporiadanie informácií

- podpora efektívneho učenia, pamäte a rozvoj nápadov
- podpora vytvárania jasných, logických a presvedčivých argumentácií

Postup

- Do stredu papiera napíšeme základné slovo.
- Žiaci napíšu všetky kľúčové slová + asociácie k základnému slovu.
- súvisiace slová pospájajú čiarami
- zapisovať všetko, čo ich napadne
- skupina, jednotlivo

Protichodné správy

- induktívna metóda
- TÉMA: REKLAMA
- rozdelíme žiakov do 5 skupín (približne rovnako veľké)
- vytvorené skupiny rozdelíme na dve podskupiny (celkovo 10 skupín)
- podskupina dostane rovnaký obrázok, ale odlišné zadanie
- úlohou podskupiny je vytvoriť reklamu s využitím obrázku podľa zadania
- hlasovanie, ktorá z protichodných reklám bola lepšie spracovaná

Protichodné správy – príklad

Zadanie 1 (prvá dvojica): ZOO

- Vašou úlohou je navrhnúť a vytvoriť čo najúčinnejšiu reklamu, ktorá presvedčí ľudí, aby navštívili ZOO.
- Zdôrazňujte vzrušenie, ktoré Vám poskytne pozorovanie divokých exotických zvierat, ukážte, ako veľa sa toho deti naučia pri návšteve ZOO.
- Pre dosiahnutie čo najlepších výsledkov použite slová a kresby.

ZOO 2 (druhá dvojica): ZOO

- Vašou úlohou je navrhnúť a vytvoriť čo najúčinnejšiu reklamu, ktorá odradí ľudí, aby navštívili ZOO.

- Ukážte, že zoologické záhrady sú strašné miesta, kde sú zvieratá držané v nepriaznivých a krutých podmienkach a že návštevníkom vôbec nepribližujú krásu divočiny.
- Pre dosiahnutie čo najlepších výsledkov použite slová a kresby.

Príklad finančná gramotnosť

Zadanie 1 (prvá dvojica): moderné oblečenie

- Vašou úlohou je navrhnúť a vytvoriť čo najúčinnejšiu reklamu, ktorá presvedčí ľudí, aby si kúpili oblečenie známej lacnejšej značky oblečenia.
- Zdôrazňujte koľko môžu ušetriť, aké veľké množstvo oblečenia majú na výber, aké zľavové kupóny získajú.
- Pre dosiahnutie čo najlepších výsledkov použite slová a kresby.

Zadanie 2 (druhá dvojica): moderné oblečenie

- Vašou úlohou je navrhnúť a vytvoriť čo najúčinnejšiu reklamu, ktorá odradí ľudí, aby kupovali oblečenie známej lacnejšej značky oblečenia.
- Ukážte, že takéto obchody sú fast fashion, ľudia pracujú v zlých pracovných podmienkach, oblečenie je lacné ale nekvalitné.
- Pre dosiahnutie čo najlepších výsledkov použite slová a kresby.