



Štátna školská inšpekcia

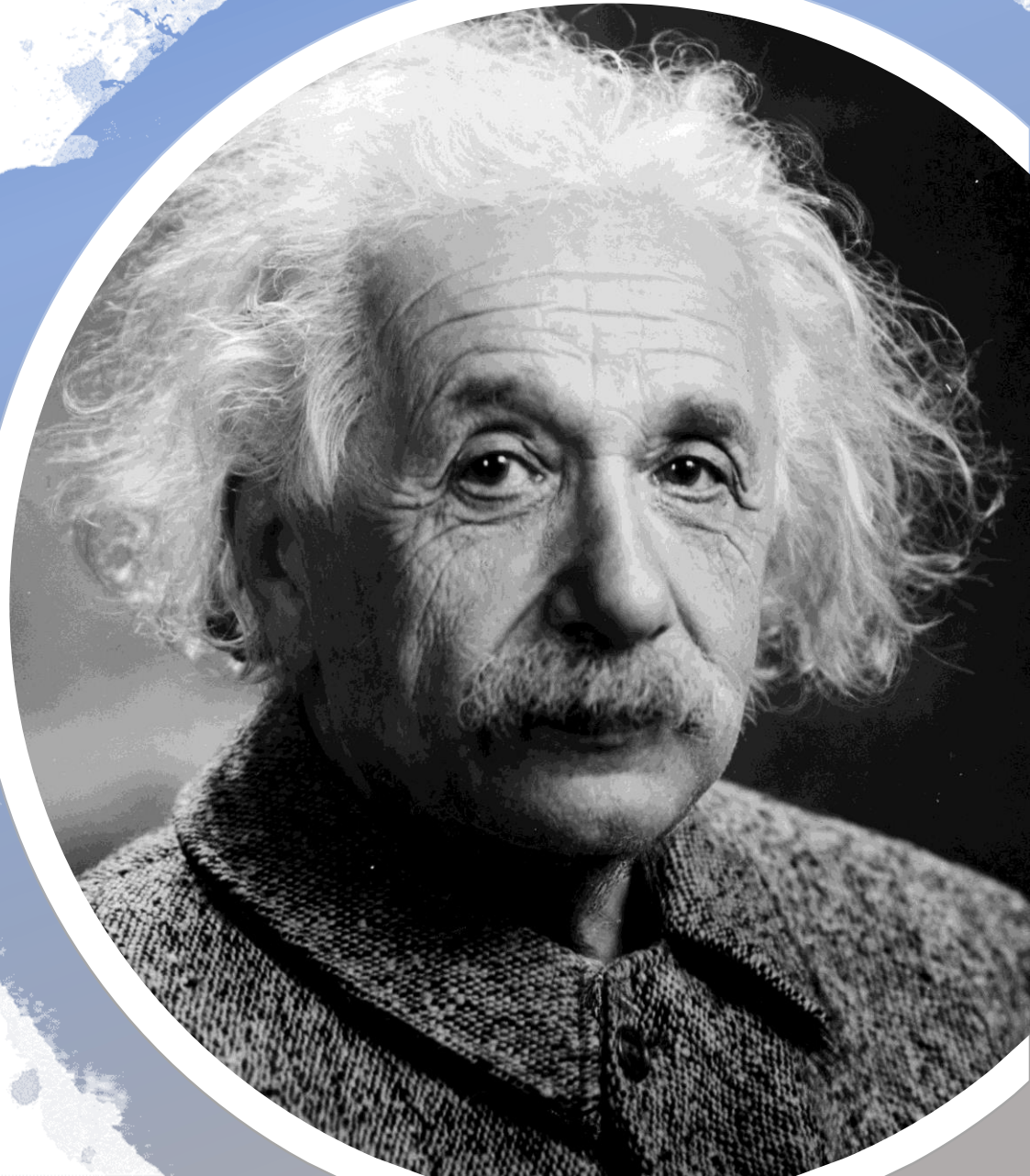




Rozvoj klúčových kompetencií implementovaním zážitkového vyučovania

Učenie je skúsenosť.
Všetko ostatné je len
informácia.

Albert Einstein





Osobná skúsenosť a zážitok

- je najprirodzenejší spôsob učenia sa už v detstve,
- schopnosti a vedomosti nadobudnuté zážitkom zostávajú v pamäti dlhšie.



Napriek potvrdeným
psychologickým a pedagogickým
výskumom v našich školách
prevláda odovzdávanie hotových
informácií nad možnosťou učenia
sa prostredníctvom skúseností.



Najčastejšie dôvody odmietania zážitkového vyučovania

časová náročnosť,

zvýšené nároky na materiálne
vybavenie,

znížená disciplína na hodine,

slabé výsledky žiakov, nakoľko tento
model vyučovania chápu len ako hru.



Podmienky efektívneho zážitkového vyučovania



Základný princíp zážitkovej pedagogiky

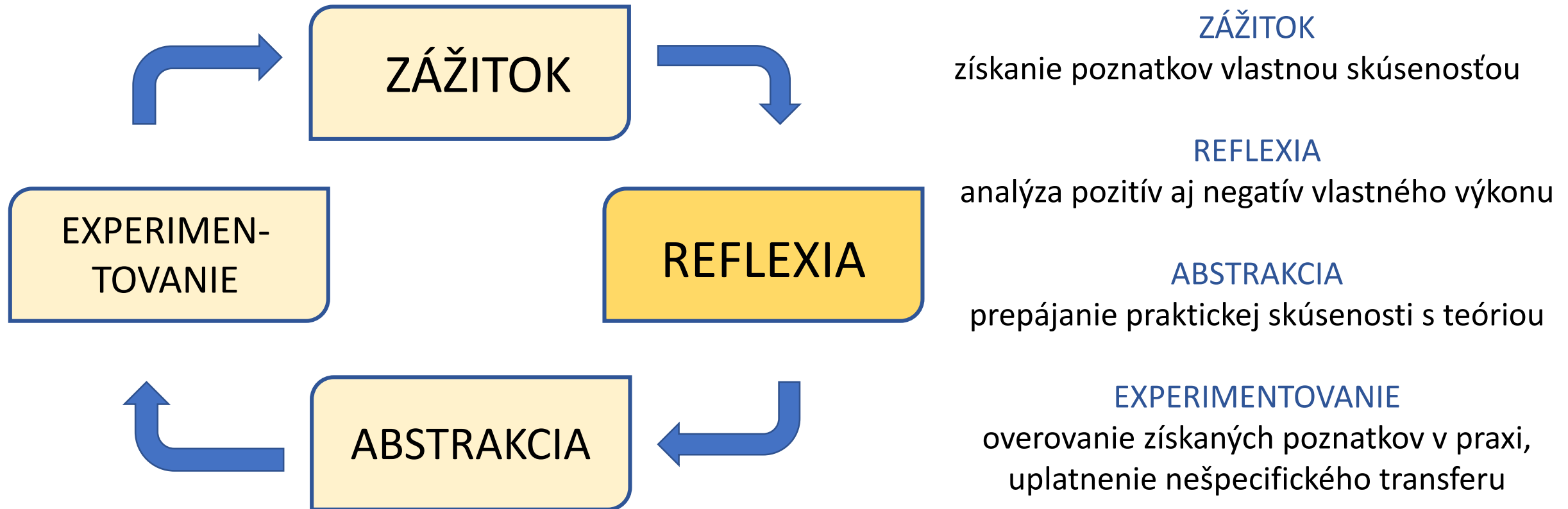
Neučíme sa
zo skúseností...
**UČÍME SA Z REFLEXIE
SKÚSENOSTÍ.**

John Dewey

(zakladateľ zážitkovej pedagogiky,
jeden z najvýznamnejších
amerických sociálnych filozofov a
pedagógov 1. polovice 20. stor.)



Fázy zážitkového vyučovania (Kolbov model)



Vedomosti

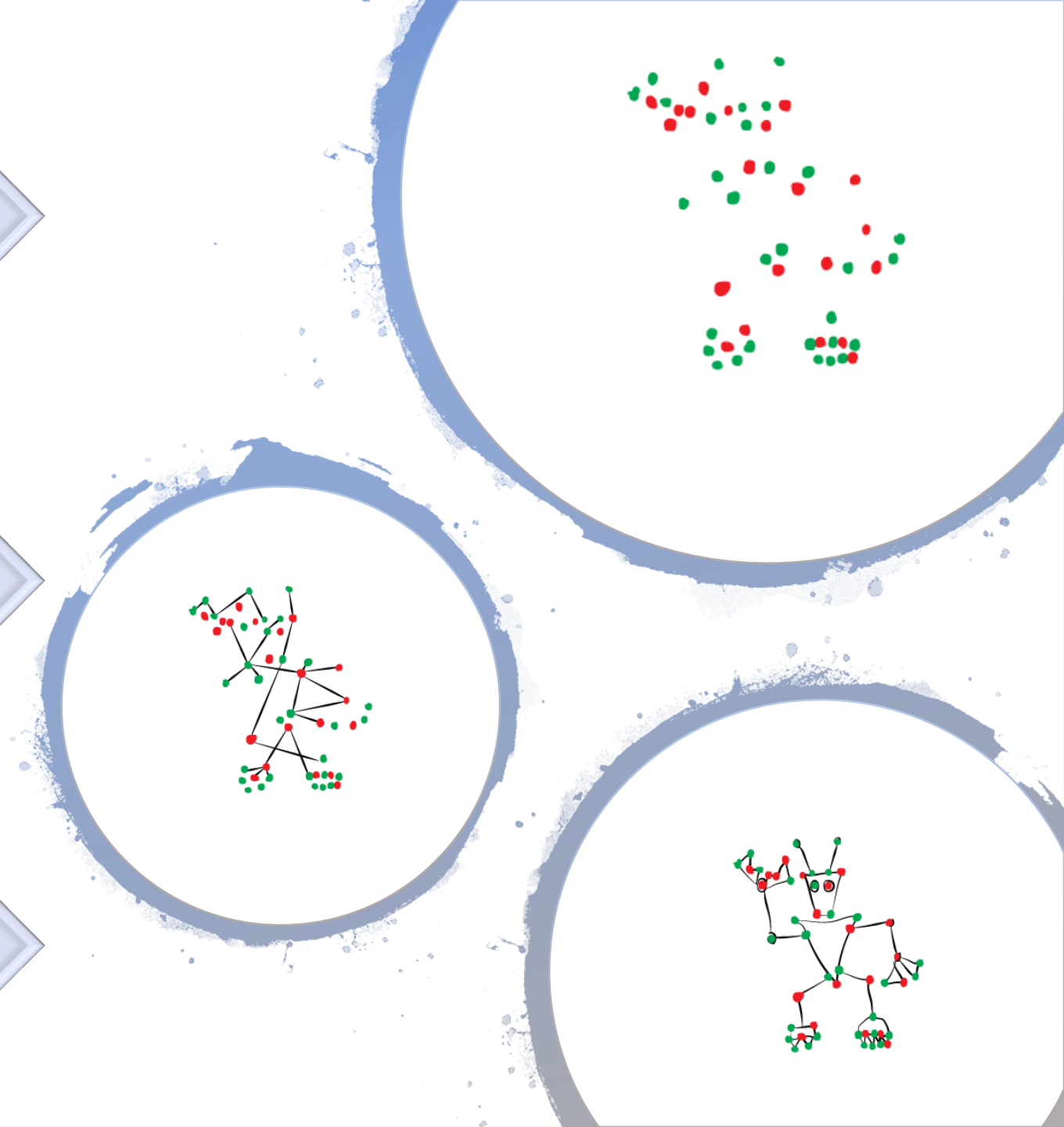
- učenie bez zážitku a prepojenia jednotlivých informácií

Zážitok

- samotná zážitková aktivita bez reflexie

Kreativita

- zážitok + reflexia + abstrakcia + nové výzvy



Príprava a realizácia zážitkového vyučovania

Vstupná diagnostika

Stanovenie cieľov

Analýza potrieb

Realizácia

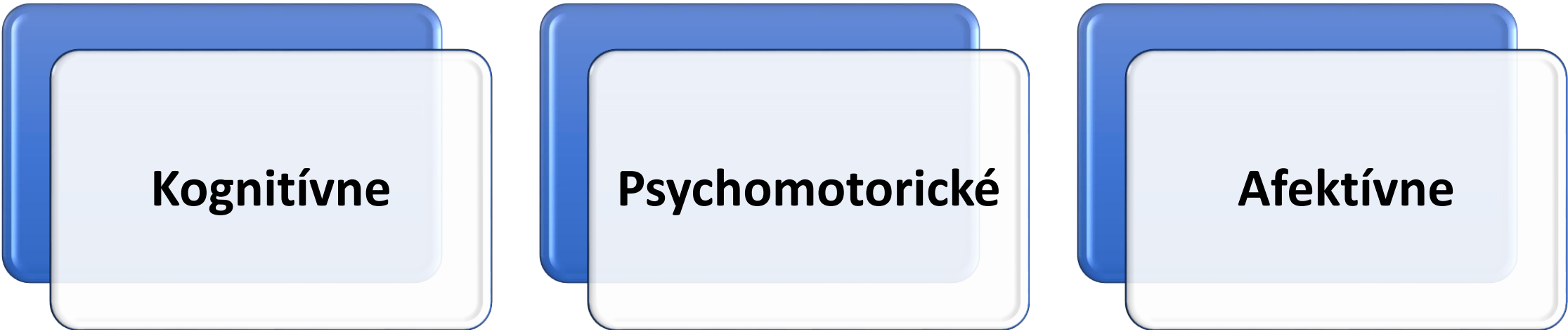
Reflexia učiteľa

Vstupná diagnostika

Poznanie žiakov (individuálne charakteristiky, psychologické a sociálne faktory učenia sa, sociokultúrny kontext vývinu žiaka)

Poznanie vlastných možností a schopností

Stanovenie cieľov



The diagram consists of three identical rectangular boxes arranged horizontally. Each box has a blue header and a light blue body. The text is centered in the light blue body. The first box is labeled 'Kognitívne', the second 'Psychomotorické', and the third 'Afektívne'.

Kognitívne

Psychomotorické

Afektívne

SMART cieľ

S - SPECIFIC: špecifický, konkrétny



M – MEASURABLE: merateľný



A – ATTAINABLE: akceptovateľný



R – RELEVANT: reálny



T – TIME-BOUND: časovo ohraničený

Analýza potrieb

**Materiálne
vybavenie**
(pomôcky)

**Personálne
zabezpečenie**
(pri náročnejších
aktivitách - napr.
exkurzie)

Prostredie
(úprava triedy, špec.
učebňa, exteriér)

Realizácia

- Motivácia, akcia, zážitok, participácia
- Stanovenie pravidiel a hraníc
- Žiak je partner, učiteľ je facilitátor
- Zážitok-reflexia-abstrakcia-experimentovanie
- Vedomosti sú prostriedok pre vytváranie schopností a postojov, nie cieľ
- Cieľom je rozvoj kľúčových kompetencií

Kľúčové kompetencie

Komunikačné

Učebné

Personálne

Interpersonálne

Kognitívne

Informačné

KOMPETENCIE v zážitkovom vyučovaní

- Rozvíjané sú všetky kľúčové kompetencie
- Vzájomne sa prelínajú
- Navzájom sa podmieňujú
- Žiadnu nemožno rozvíjať oddelene od ostatných



KOGNITÍVNE KOMPETENCIE

- byť zvedavý a tvorivý,
- riešiť problémy,
- rozumieť podstate zážitku,
- realizovať navrhnuté riešenia.





KOMUNIKAČNÉ KOMPETENCIE

- pri práci v skupine nie je možné nekomunikovať,
- klásť otázky a odpovedať na otázky spolužiakov,
- pri efektívnej spolupráci je potrebné aktívne počúvať,
- primerane a efektívne argumentovať .



PERSONÁLNE KOMPETENCIE

- učiť sa spracovať zažité úspechy, zlyhania, neistotu,
- niešť zodpovednosť za dôsledky vlastných rozhodnutí.

INTERPERSONÁLNE KOMPETENCIE

- preberať zodpovednosť za výsledok tímu,
- učiť sa riešiť konflikty nenásilne,
- učiť sa rešpektovať vzájomné odlišnosti a iné názory.





INFORMAČNÉ KOMPETENCIE

- vyhľadať informácie potrebné k riešeniu problému,
- kriticky hodnotiť vyhládané informácie
- sprostredkúvať ich ostatným členom skupiny,
- spracúvať výsledky v rôznej podobe (tabuľka, graf, súvislý text, prezentácia, ...).

UČEBNÉ KOMPETENCIE

- výsledky učenia sú osobné a tvoria základ pre budúce zážitky a učenie sa.



Reflexia

- premostenie medzi zážitkom a poznatkom,
- pomenovanie pozitív aj negatív,
- verbalizovanie posúva žiakov i pedagógov,
- aj z neúspechu môžu vzísť skúsenosti, ktoré budú transformované do širších a hlbších poznatkov.

Pozitíva a negatíva zážitkového vyučovania

+

- hlbšie a trvalejšie poznatky
- rozvoj všetkých kľúčových kompetencií
- silnejšia vnútorná motivácia
- vysoká participácia žiakov

-

- niektoré zážitkové aktivity sú časovo náročnejšie
- zvýšené nároky na materiálne vybavenie
- opustenie komfortnej zóny zo strany učiteľa i žiaka

Zdroje

Zoznam bibliografických zdrojov

- BELZ, H. SIEGRIST, M. 2001. Klíčové kompetence a jejich rozvíjení. Východiska, metody, cvičení a hry. Praha: Portál, s.r.o., 2009. ISBN 80-7141-510-3
- BRESTOVANSKÝ, M. 2013. Pedagogika voľného času 2 – Pedagogika zážitku a hra. Trnava: Trnavská univerzita v Trnave, 2013. ISBN 978-80-8082-751-9
- DOČEKAL, V. 2012. Prožitkové, zážitkové, nebo zkušenostní učení? In: e-PEDAGOGIUM, 2012, č. 1, s. 9 – 17. ISSN 1213-7499.
- HARTL, P., HARTLOVÁ, H. 2010. Velký psychologický slovník. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7376-686-5
- PETLÁK, E. 2004. Všeobecná didaktika. Bratislava : Iris, 2004. 318 s. ISBN 80-89018-64-5.
- TUREK, I. 2008. Didaktika. 1. vyd. Bratislava: Iura Edition, 2008. ISBN 978-80-8078-198-9

Zoznam internetových zdrojov

- <https://stock.adobe.com/uk/images/knowledge-versus-experience-versus-creativity/114354113>
- <https://www.edisonmuckers.org/why-is-thomas-edison-relevant-to-your-classroom-today/>
- <https://www.goalcast.com/2017/03/29/top-30-most-inspiring-albert-einstein-quotes/>