

ŠABLÓNA VYUČOVACEJ HODINY S POUŽITÍM ŽIVEJ KNIHY CODING GIRL LIVING LIBRARIES

Zuzana Molčanová

Oblasť záujmu: informačné technológie, vzdelávanie,

Informácia pre učiteľa

- *krátke zhrnutie príbehu*
- *informácie o živej knihe*
- *celková dĺžka videa 20:21*
- *potrebná časová dotácia práce na hodine (45 min)*
- *klúčové slová: informatika, vzdelávanie, Microsoft technológie,*

Medzipredmetové vzťahy: informatika, fyzika, matematika, výtvarná výchova, technika, kariérové poradenstvo, etika

Trieda/Veková skupina: ZŠ (2. stupeň)

Špecifická téma: Úspešné ženy v STEM – búranie stereotypov

Ciele hodiny:

- Žiaci spoznajú reálny príklad ženy pôsobiacej v STEM.
- Žiaci si uvedomia, že ženy tiež dokážu viesť technologické projekty a inovovať v oblasti vzdelávania.
- Žiaci sa zamyslia nad využitím technológií vo vzdelávaní a každodennom živote.

Pomôcky: Počítač s projektorom/interaktívnou tabuľou, prístup na internet, flipchart/tabuľa, fixky, papiere, perá, farebné papieriky, tablety/žiacke počítače podľa počtu žiakov/skupín

Priebeh vyučovacej hodiny

1. Úvodná časť - Motivácia a aktivizácia: (5 minút) Brainstorming, riadený rozhovor

- Zadať žiakov úlohu: „Ako sa využívajú technológie v našej škole alebo triede?“
- Nechajte ich zapísať odpovede na flipchart/tabuľu
- Farebne nech odlišia tie, ktoré im život na škole /štúdium uľahčujú a naopak tie, ktoré im ho komplikujú

- o Voľne diskutujte o ich odpovediach i argumentoch.
-

2. Hlavná časť - Prezentácia videa / Práca so živou knihou

AKTIVITA 1 = pred, počas, po sledovaní videa (8 minút)

- o Predstavte video: "Zuzana pôsobila najskôr ako učiteľka fyziky a informatiky, postupne sa presadila vo svete IT a dnes v tejto oblasti pôsobí ako špecialistka pre školstvo."
- o Zadať žiakom úlohu:
 - a) „Pozorne sledujte video a zapíšte si tri informácie, ktoré vás zaujali.“
 - b) „Ktoré prvky zavádzala do vyučovania Zuzana na škole, kde pôsobila?
 - c) „Ktoré využíva naša škola?“
- o Pustite video: **0:00 – 4:49**
- o Po skončení videa diskutujte o zapísaných informáciách
- o Nechajte žiakov, aby zapísali na tabuľu/flipchart všetky IT prvky, ktoré Zuzana spomínala vo videu a farebne zvýraznili tie, ktoré využíva aj naša škola

AKTIVITA 2 = DEBATNÝ KLUB (20 minút)

- o Rozdeľte žiakov na dve skupiny
- o Každá skupina dostane svoju úlohu:
 - 1. skupina = téma: „Vzdelávanie v súčasnosti“ – spôsob vyučovania, pomôcky, využívanie technológií – klady, zápory
 - 2. skupina = téma: „Vzdelávanie v minulosti“ – spôsob vyučovania, pomôcky, technické možnosti – klady, zápory
- o Každá skupina si pripraví svoje hlavné argumenty a príklady, ktoré zapisuje na papier
- o Časová dotácia: 10 minút
- o Po uplynutí času umožnite každej skupine odprezentovať svoje tvrdenia
- o Každá skupina môže položiť otázku druhej
- o Na záver vyzvite obe skupiny, aby našli vo svojich prezentáciách spoločné prieniky:
 - Aký má v súčasnosti IT vplyv na vzdelávanie?
 - Čo fungovalo v minulosti a čo by bolo možné (vhodné) zachovať?
 - Ktoré IT nástroje považujú za najprínosnejšie?
 - Kedy môže byť technológia skôr prekážkou než pomocou?

3. Závěrečná část: Reflexia a zhrnutie: (10 minút)

- Položte žiakom otázku: „Predstavte si, že môžete upraviť svoju triedu tak, aby sa v nej učilo ľahšie a zábavnejšie – aké technológie by ste použili?“
 - Dajte voľný priebeh ich predstavivosti
 - Zadaťte úlohu:
 - Vyber si jednu technológiu, ktorú by si chcel mať v triede
 - Vymysli jej názov, prípadne ju nakresli
 - Stručne popíš, ako by pomohla žiakom/učiteľom
 - Nechajte dobrovoľníkom odprezentovať svoje nápady
-

Hodnotenie a sebareflexia

V závere vyučovacej hodiny vyhodnoťte hodinu z spolu so žiakmi.

- **Hodnotenie žiakov – individuálne/menovite môžete vyhodnotiť a poskytnúť spätnú väzbu:** (2 min)

Aktívna účasť na diskusiách, splnenie zadaní, práca v skupine, prezentačné zručnosti, kreativita

- **Sebareflexia učiteľa – po vyučovacej hodine si položte nasledovné otázky:**
 - *Čo by som urobila inak?*
 - *Bolo video pre žiakov podnetné?*
 - *Ako sa dá s ním pracovať ďalej?*
-

Praktická STEM aktivita pre žiakov základnej školy po sledovaní videa

Zuzanu baví práca v oblasti IT a realizuje sa najmä v oblasti školstva. Pracuje ako EDU špecialistka a aktívne sa venuje digitálnej transformácii škôl.

Téma: Digitálna škola budúcnosti (nadväzuje na aktivitu *technológie v triede*)

Ročník: 2. stupeň ZŠ

Časová dotácia: 45 minút (možné rozšíriť na viac hodín)

Forma: projektové vyučovanie, skupinová práca

Medzipredmetové vzťahy: Informatika – tvorba prezentácie/plagátu, využitie aplikácií; vyučovací jazyk – písanie textu a argumentácia, občianska výchova – spolupráca, rovnosť prístupu k technológiám, výtvarná výchova – grafická a vizuálna stránka projektu.

Ciele hodiny

- Žiaci navrhnu projekt „digitálnej triedy/školy budúcnosti“.
 - Rozvinú tímovú spoluprácu a prezentačné zručnosti.
 - Zamyslia sa nad praktickým využitím technológií v škole.
-

Pomôcky

- Tablety / počítače (1 na skupinu)
 - Aplikácie: Padlet, Canva, Jamboard, PowerPoint/Slides alebo kresliaca appka
 - Papier, fixky (ak nie sú tablety)
-

Časový scenár (45 minút)

Úvod – 5 minút

- Začnite motivačnou otázkou: „Ako by vyzerala škola, keby sme mali neobmedzený prístup k technológiám?“
 - Diskutujte voľne so žiakmi
 - Dajte žiakom zadanie: **Navrhňte svoju „Digitálnu ŠKOLU budúcnosti“.**
-

Hlavná časť – 30 minút

a) Rozdelenie do skupín (2–3 minúty)

- Trieda sa rozdelí na 4–5 skupín (3–4 žiaci).

b) Práca na projekte (25 minút)

- Každá skupina si vyberie, ako spracuje svoj nápad:
 - **Digitálny poster** (Canva, PowerPoint, Slides),
 - **Myšlienková mapa** (Jamboard, Popplet),
 - **Koláž alebo kresba** (tablet/kresliaca aplikácia alebo papier),
 - **Krátke video/prezentácia** (ak je čas a možnosti).
- Obsah projektu:
 1. Aké technológie by mali v škole byť?

2. Ako by pomohli žiakom a učiteľom?
 3. Ako by vyzeral jeden deň v takejto škole?
-

Záver – 10 minút

- **Prezentácia výstupov**
 - Každá skupina odprezentuje svoju predstavu
 - Po prezentáciách môže prebehnúť hlasovanie: ktorá „digitálna škola“ by bola najlepšia.
 - Učiteľ zhrnie: technológie sú užitočný nástroj, ale dôležité je, *ako ich používame*.
-

V prípade navýšenia časovej dotácie:

- Skupiny svoje projekty rozpracujú do detailu (napr. 3D model v Minecrafte, storyboard, plagát, video).
 - Na konci sa urobí „**veľká prezentácia digitálnych škôl**“ – žiaci hlasujú, diskutujú o jednotlivých návrhoch (využívajú argument/protiargument)
-