



ŠABLÓNA VYUČOVACEJ HODINY S POUŽITÍM ŽIVEJ KNIHY

**Diana Cencer
Garafová**

Oblasť záujmu: marketing, komunikácia, vzdelávanie,
grafický dizajn

www.codinggirl.eu



Co-funded by
the European Union

Obsah

01	Informácia pre učiteľa
02	Priebeh vyučovacej hodiny
03	Hodnotenie a sebareflexia
04	Praktická STEM aktivita pre žiakov
05	Tipy na rozšírenie hodiny pri väčšej časovej dotácii

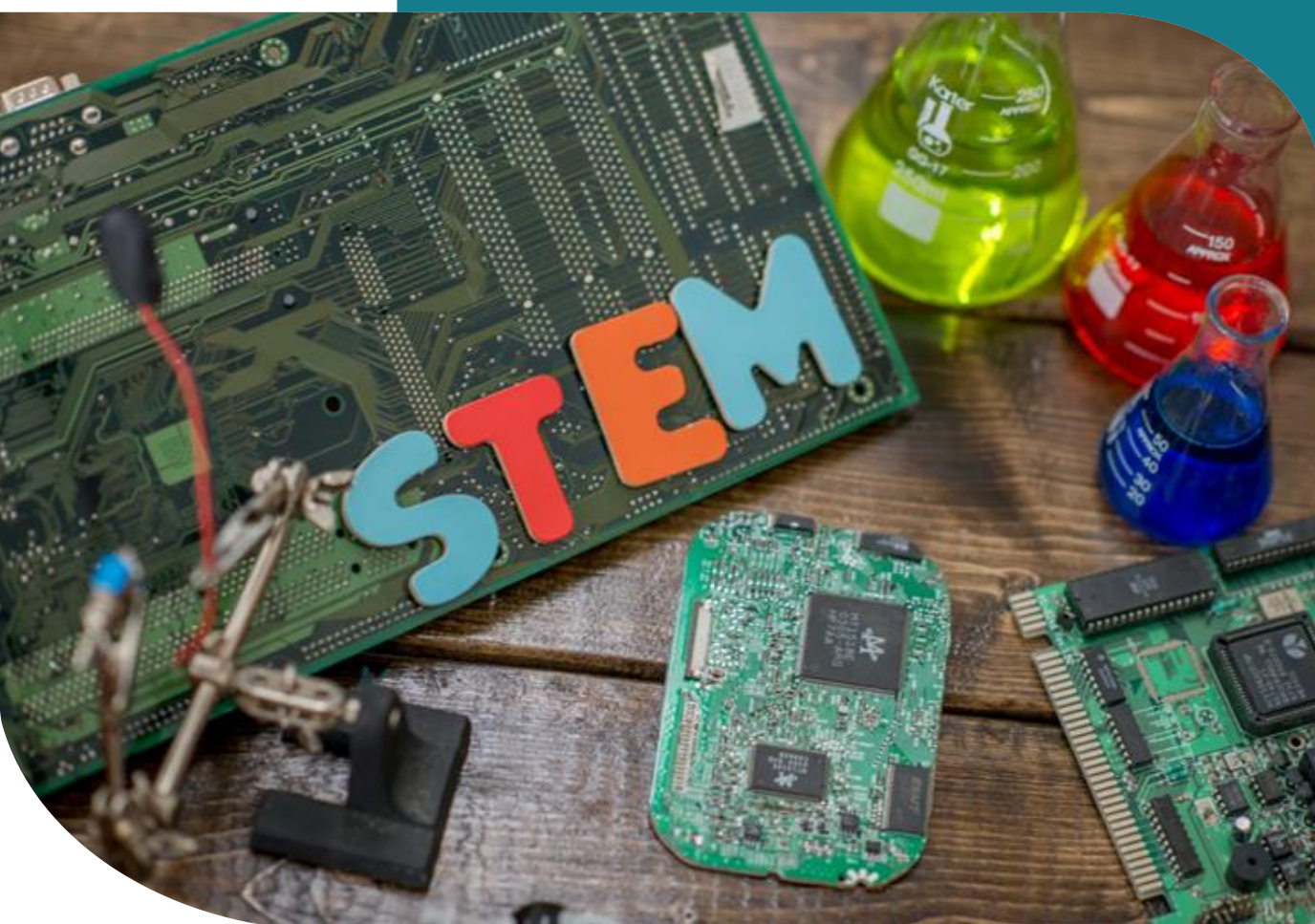


Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or [name of the granting authority]. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them

01

Informácia pre učiteľa





Informácia pre učiteľa

- krátke zhrnutie príbehu
- informácie o živej knihe
- celková dĺžka videa 22:32
- potrebná časová dotácia práce na hodine (45 min)
- **klúčové slová:** vzdelávanie, projekty, informačné technológie, marketing, komunikácia, sociálne siete

Medzipredmetové vzťahy:

- informatika, jazyk
- výtvarná výchova
- technika
- kariérové poradenstvo

Trieda/Veková skupina:

- ZŠ (2. stupeň)

Špecifická téma:

- Úspešné ženy v STEM

Ciele hodiny:

- Žiaci spoznávajú ženské vzory v STEM oblastiach a rozvíjajú záujem o tieto odbory
- Žiaci sa zamyslia nad prepojením fyziky, matematiky, IT a umenia

Pomôcky:

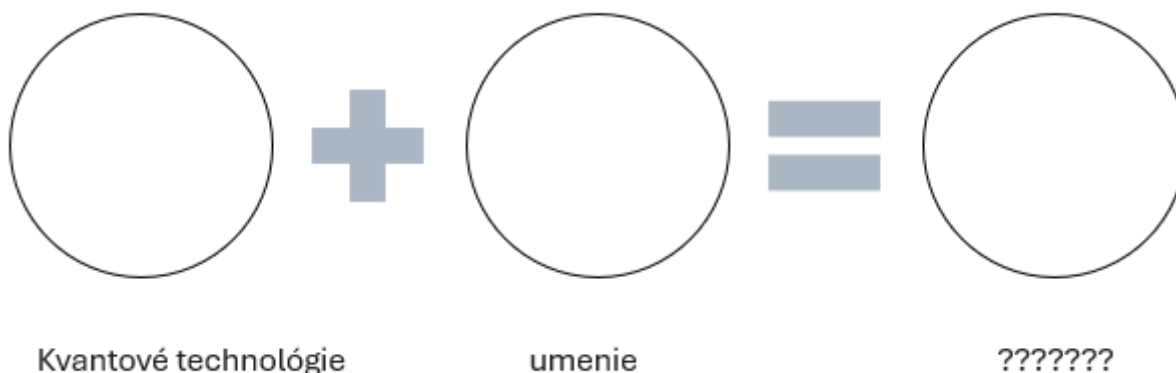
- počítač s projektorom/interaktívnou tabuľou,
- prístup na internet,
- flipchart/tabuľa,
- fixky, papiere, perá,
- farebné papieriky,
- tablety/žiacke počítače podľa počtu žiakov/skupín

Priebeh vyučovacej hodiny

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

Začnite motivačným rozhovorom:

- „Čo vo vás evokuje slovné spojenie kvantové technológie?“ – žiaci môžu pomenovať svoj pocity, predstavy...;
- „Čo sa vám vybaví v mysli pri slove umenie?“ - Nechajte žiakov najskôr voľne diskutovať.
- Pre lepšiu predstavu ich nechajte, aby zapísali dané predstavy do diagramov na flipchart/tabuľu
- Spoločne premýšľajte, či je možné prepojenie týchto odlišných oblastí/ čo by takéto prepojenie mohlo priniesť/kde by sa dalo využiť



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

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

- Predstavte video: "Diana, ktorú vám predstavím dnešnom videu, je dôkazom, že v úvode spomenuté oblasti je možné vzájomne prepojiť. Diana vyštudovala dizajn a pracuje v Slovenskom národnom centre pre kvantové technológie."
 - Zadaťte úlohu, ktorú žiaci majú splniť počas sledovania videa: "Sleduj a zapisuj odpovede na tieto otázky"
 - Rozdajte žiakom papier, kde už budú mať nasledovné otázky:
 - a) Ktorý predmet mala Diana na základnej škole najradšej?
 - b) Čo je úlohou centra pre kvantové technológie?
 - c) Ktoré oblasti má na starosti Diana v centre pre kvantové technológie?
 - d) Akým konkrétnym aktivitám sa Diana venuje v rámci svojej práce?
 - e) Čo považuje vo svojej práci za výhodu?
 - f) Čo sa jej pri práci páči a prečo?
 - Pustite video: časový rozsah: 0:00 – 3:30
 - Porovnajte odpovede žiakov a prediskutujte ich správnosť
- Správne odpovede:
- a) Matematiku
 - b) Vzdelávanie v oblasti kvantových technológií, zvyšovanie verejnej mienky
 - c) Marketing a komunikáciu
 - d) Príprava eventov, online/offline komunikácia, správa webstránky, sociálnych sietí, plánovanie a príprava udalostí/akcií,
 - e) Stretnutia mimo kancelárie, rôznorodosť,
 - a) Komentované prehliadky laboratórií – vždy sa dozvie niečo nové

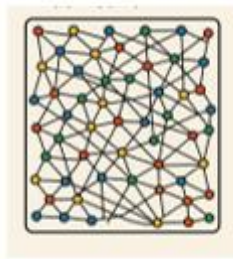
Priebeh vyučovacej hodiny

AKTIVITA 2 (25 minút)

- Diana vo videu spomenula, že sa v ich centre pre kvantové technológie podieľa aj na príprave akcií, podujatí, prehliadok, eventov pre návštevníkov.
- Rozdeľte žiakov do skupín (5- 6 podľa počtu žiakov, aby si podelili úlohy)
- Zadaťte úlohu: „Navrhni mini-event pre centrum kvantových technológií.“
- Krátko vysvetlite: „Predstavte si, že do centra pre kvantové technológie prídu deti aj rodičia.

Vašou úlohou je:

- vymyslieť názov eventu (danej udalosti) - pútavý, hravý, ale súvisiaci s vedou
- vyrobiť jednoduchý dizajn k letáku
- privítať hostí a jednoducho im predstaviť úlohy centra
- navrhnuť jednu aktivitu alebo stanovište, ktoré by ich zaujalo a niečo im ukázalo zo sveta kvantovej vedy (môže ísť o prepojenie vedy a umenia)



Kvantový vzor



- Každá skupina má k dispozícii aspoň 2 tablety (alebo iné zariadenia pomocou ktorých môžu vyhľadávať informácie)
- Časový limit – 20 minút

- Po uplynutí zadaného času umožnite každej skupine odprezentovať výsledky svojej práce

3. Záverečná časť Reflexia a zhrnutie: (5 minúty)

- Začnite krátkou diskusiou pomocou otázky: „Myslíš si, že vedci a umelci by mohli spolupracovať? Ak áno, ako?“
- Vyzvite ich, aby vytvorili svoj vlastný „STEM návrh“ = ktorý vedný odbor by spojili s umením a ako by toto spojenie využili v bežnom živote.

Hodnotenie a sebareflexia

- V závere vyučovacej hodiny vyhodnoťte hodinu 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, vyhľadávanie informácií, kreativita.

Sebareflexia učiteľa – po vyučovacej hodine si položte nasledovné otázky:

- Ako vnímali aktivity žiaci? Páčili sa im?
- Zvolil (la) som úlohy primerané ich veku?
- Zvládli prácu v skupinách?

Priebeh vyučovacej hodiny

- Diana vyštudovala dizajn a svoje zručnosti úspešne využíva vo svojej práci. Je dôkazom, že sa dajú spojiť aj zdanlivo nespojiteľné oblasti a že kreativita sa dá uplatniť aj v oblasti marketingu.
- **Téma: Navrhni si vlastný produkt – Obal a reklama pre čokoládu** (Úvod do grafického dizajnu a marketingu)

Ciele hodiny:

- Žiaci pochopia, ako dizajn a marketing spolupracujú pri predaji produktov.
- Naučia sa základné marketingové pojmy: **cieľová skupina, značka, reklama, slogan, logo**.
- Vytvorí vlastný návrh obalu a reklamy na produkt.
- Rozvíjajú tvorivosť, komunikáciu a schopnosť prezentovať svoj nápad.

Časový rozsah:

- 1 vyučovací hodina (45 minút)
- (možnosť rozdeliť na 2 hodiny – dizajn + marketing)

Predmety/využitie:

- informatika, technika, výtvarná výchova, jazyk

Pomôcky:

- papier A4, farebné ceruzky, fixky, nožnice, lepidlo, písacie potreby,
- predlohy známych obalov, reklamné slogany
- počítač/tablet/mobil s jednoduchým grafickým programom
- tabuľa/interaktívna tabuľa/projektor
- grafický editor – Canva, Google Drawings, MS Paint

Postup hodiny:

Úvod (5 minút)

- Krátko diskutujte so žiakmi:
 - „Aký je váš obľúbený výrobok? Čo vás na ňom zaujalo?“
 - „Ako vás ovplyvňuje obal, farby, reklama?“
- Rozdeľte žiakov do menších skupín (3-5 žiaci) – každá skupina musí mať k dispozícii počítač/tablet/mobil (ak sa rozhodnete pre prácu s IT)
- Zadať úlohu: „Vytvor vlastný produkt – obal a marketingový nápad“ (značka + reklama)

Krátke usmernenie: Základy marketingu a dizajnu (10 minút)

- Grafický dizajn:
 - Farby = emócie (napr. červená = energia, modrá = dôvera)
 - Písmo = štýl (hravé, vážne, luxusné)
 - Rozloženie = prehľadnosť a atraktivita
- Marketing:
 - Značka (brand): ako sa výrobok volá a vyzerá
 - Cieľová skupina: pre koho je výrobok určený (deti, športovci, starší ľudia...)
 - Logo: jednoduchý obrázok, ktorý reprezentuje značku
 - Slogan: krátka, zapamätateľná veta (napr. „Rozpustí sa v ústach, nie v rukách“)
 - Reklama: ako a kde ľuďom výrobok predstavíme (plagát, video, leták...)

Prezentácia a spätná väzba (10 minút)

- Každý (alebo skupina) krátko predstaví svoj produkt: názov, obal, slogan, pre koho je určený, kde by sa reklama objavila
- Trieda môže hlasovať za „najlepší dizajn“, „najlepší slogan“, „najlepší nápad na reklamu“

Tipy na rozšírenie hodiny pri väčšej časovej dotácii:

1. Tvorba reklamy: žiaci môžu nakresliť plagát, nahráť audio/video reklamu
2. Porovnanie značiek: ako rôzne značky cieľia na rôzne skupiny
3. Sociálne siete a marketing: ako značky oslovujú deti a mládež cez online priestor
4. Etický marketing: manipulácia vs. čestná reklama



CODING GIRL

GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING

Living Libraries



AI



Chemical Engineering



Statistics



Computer Engineering



Mathematics



Science Teacher



Tech Design Teacher



Architecture



IT Engineer



PR Manager



Graphic Designer

www.codinggirl.eu



Co-funded by
the European Union