



ŠABLÓNA VYUČOVACEJ HODINY S POUŽITÍM ŽIVEJ KNIHY

Jana Pajchlová

Oblasť záujmu: architektúra

www.codinggirl.eu



CODING GIRL
GIRLS JUST WANT TO HAVE FUN CODING



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 8:00
- potrebná časová dotácia práce na hodine (45 min)
- **klúčové slová:** kreativita, architektúra, typológia stavieb, odhodlanie, cestovanie, psychohygiena a životná rovnováha

Medzipredmetové vzťahy:

- história
- geografia
- výtvarná výchova
- etická výchova
- kariérové poradenstvo
- triednická hodina

Trieda/Veková skupina:

- ZŠ (2. stupeň)

Špecifická téma:

- Úspešné ženy v STEM: Práca ako koníček - inšpirácia

Ciele hodiny:

- Žiaci spoznajú život a prácu vybranej úspešnej ženy v STEM.
- Žiaci sa zamyslia nad dôležitosťou vytrvalosti a vášne v kariére.
- Žiaci sa zamyslia nad svojím vlastným potenciálom v STEM.

Pomôcky:

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

Priebeh vyučovacej hodiny

1. Úvodná časť - Motivácia a aktivizácia: (5 minút)

- Začnite otázkou: „Čo môže ľudí ovplyvniť pri výbere ich budúceho povolania?“
- Nechajte ich voľne odpovedať.
- Potom pridajte ďalšie otázky, ktoré sa budú týkať ich: "Čím ste chceli byť, keď ste boli mladší?" Čím chcete byť teraz? Skúste vysvetliť prečo? Čo vás inšpirovalo pri vašom výbere?
- Pri nerozhodných žiakoch sa pýtajte: „K čomu inklinujete? Čo by sa vám páčilo robiť? Čo by mohlo ovplyvniť váš výber?“
- Nechajte žiakov chvíľu voľne diskutovať.
- Použite slovo KREATIVITA a spýtajte sa, pre ktoré povolania je podľa žiakov dôležitá.
- Po odpovediach ich vyzvite, aby sa v tomto smere každý žiak nad sebou zamyslel a napísal na papierik: SOM KREATÍVNY (A) / NIE SOM KREATÍVNY (A)
- Svoje odpovede si nechajú pred sebou na stole

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

AKTIVITA 1 (5 minút)

- Predstavte video: "V dnešnom videu spoznáte Janku, ktorá vyštudovala architektúru." Ak v úvodnej časti niekto zo žiakov spomenul architektúru, ako odbor, kde je potrebná kreativita, spomeňte to a pochváľte ich za správny postreh.
- Pustite im prvú časť videa – **1. kapitolu (Dom) – 0:45**
- Po videu sa spýtajte: „Čo Janku inšpirovalo pri výbere jej budúceho povolania?“
 - Očakávaná odpoveď – stavba rodinného domu, katalógy, magazíny o architektúre
 - Opäť sa vráťte k ich odpovediam v úvode a nájdite, či niekto spomenul detstvo a inšpiráciu z domu

AKTIVITA 2 (10 minút)

- Rozdeľte žiakov na dve skupiny
- 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
- Každá skupina si pripraví svoje hlavné argumenty a príklady, ktoré zapisuje na papier
- Časová dotácia: 10 minút
- Po uplynutí času umožnite každej skupine odprezentovať svoje tvrdenia
- Každá skupina môže položiť otázku druhej
- 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?

Priebeh vyučovacej hodiny

3. Závěrečná část Reflexia a zhrnutie: (8 minút)a

- 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
- Zadajte 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 a 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?*

Priebeh vyučovacej hodiny

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 aktivity

- 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)

1. 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: **Navrhните 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)



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