



<b>Názov: Dá sa to použiť aj inak?</b>	
<b>Cieľová skupina (ISCED):</b>	
<b>Vzdelávacia oblasť:</b>	
<b>Kľúčové kompetencie:</b>	<b>Ciele:</b> 1. <i>Kognitívny:</i> Vysvetliť a zdôvodniť svoj výber aj s použitím argumentácie. 2. <i>Afektívny:</i> Rešpektovať názor iného. 3. <i>Psychomotorický:</i> Aktívne pracovať s informačným zdrojom alebo aplikáciou v telefóne.
<b>Prostredie:</b> Škola	<b>Forma a počty:</b> individuálna, párová, skupinová, hromadná, klasická edukácia aj diferencované vyučovanie
<b>Trvanie:</b>	<b>Materiál/pomôcky:</b> pracovný list, rozličné typy informačných zdrojov (slovníky, encyklopédie, články v tlači v printovej alebo elektronickej verzii, aplikácie v PC či v smartfóne), vybraný predmet
<b>Anotácia:</b> Univerzálna edukačná aktivita pre všetky vekové kategórie, vzdelávacie oblasti a predmety, včítane výchovných. Zameraná je na podporu rozvoja myslenia a tvorivosti žiakov v kontexte s kogníciou, afektivitou i psychomotorikou podľa podoby realizácie. Základný model má ústnu podobu. V nadväznosti na edukačný cieľ, vekovú kategóriu, obsah môže mať aj písomnú podobu pracovného listu, prípadne jednotlivých zadaní či problémovej úlohy. Forma je tiež variabilná.	
<b>Úvod do témy:</b>  <u>„Vyberte si nejaký predmet. Navrhňte jeho iné použitie, než je pôvodné. Argumentujte svoj návrh, a to na základe zisťovania v niektorom z informačných zdrojov, alebo vlastných skúseností, či experimentom.“</u>	
<b>Postup:</b>  <u>Variant A: ústna podoba</u> Učiteľ oznámi žiakom zadanie: <i>Vyberte si nejaký konkrétny predmet. Navrhňte, ako by sa dal zmysluplne použiť inak, než je jeho pôvodné určenie. Svoj návrh podporte argumentáciou použitím informačného zdroja, alebo ho podporte realizáciou/opisom experimentu.</i>  <u>Variant B: písomná podoba</u> Učiteľ rozdá žiakom pracovný list so zadaním. Úlohou žiakov je napísať vlastný návrh. Svoj návrh žiaci potvrdia argumentáciou s použitím niektorého z informačných zdrojov, alebo experimentom.	

**Poznámky pre učiteľa:**

Je možné ďalej tvoriť nové a nové verzie. Napríklad na úvod vyučovacej hodiny 1 žiak to zadá ostatným ako problémovú úlohu v konkrétnom časovom limite. Prípadne to môže byť podoba súťaže, kto bude lepšie argumentovať.

Žiaci si overujú, či ich návrh je možné podporiť informáciami v informačnom prostredí, printovom, alebo digitálnom prostredí.

Cieľom je aj to, aby si žiaci vyskúšali, ako funguje recyklácia v reálnom živote. Pozitívom je aj overovanie si návrhu konkrétnym experimentom. Môže to byť skutočný experiment, alebo simulovaný s použitím dostupných prostriedkov digitálnych technológií v PC, alebo aplikácií v smartfónoch, s ktorými žiaci často pracujú.

**Príklady:**

1. lak na nechty – ako lepidlo, ako krycí náter
2. čiapka do sprchy ako obal na topánky pri cestovaní
3. alobal ako „drôtenka“ na sklenený riad
4. pilník na nechty očistí rýchlo nasucho semišové topánky
5. staré strúhadlo na syr ako stojan na náušnice, alebo na háčiky na ryby
6. farebný lak na nechty ako náter – rozlišovač na kľúče
7. spinka na spisy ako rozlišovač konca lepiacej pásky, alebo ako záložka do knihy
8. starý tlačený kalendár – obrázky – ako súčasť mozaikovej výzdoby baliaceho ekopapiera
9. staré tričko ako návlek na vankúš
10. staré nohavice/časti z nôh – ako vankúše valce, alebo ako valce ochrana pred prievanom na okne, či pri dverách

**Autor/Zdroj:**

PaedDr. Slávka Džačovská, PhD., MBA, učiteľka pre kontinuálne vzdelávanie, regionálne pracovisko MPC Prešov

**Ďalšie zdroje:**

DŽAČOVSKÁ, S.: Metódy a formy práce podporujúce rozvoj myslenia a kreativity žiakov v škole.

Dostupné z: <https://mpc->

[edu.sk/sites/default/files/ucebne\\_zdroje/PaedDr.%20S1%C3%A1vka%20D%C5%BEa%C4%8Dovsk%C3%A1/Dzacovska\\_kreativita\\_korektura%20u%C4%8Debny%20zdroj.pdf](https://mpc-edu.sk/sites/default/files/ucebne_zdroje/PaedDr.%20S1%C3%A1vka%20D%C5%BEa%C4%8Dovsk%C3%A1/Dzacovska_kreativita_korektura%20u%C4%8Debny%20zdroj.pdf)

**Prílohy: Príklad textu pracovného listu****DÁ SA TO POUŽIŤ AJ INAK**

**Vyber si konkrétny predmet. Navrhni, ako by sa dal zmysluplne použiť inak, než je jeho pôvodné určenie. Svoj návrh podpor argumetáciou použitím informačného zdroja, alebo experimentom. Môžeš využiť aj aplikácie vo svojom smartfóne či v počítači.**

**ZVOLENÝ PREDMET:**.....

**PÔVODNÉ POUŽITIE:** .....

**MÔJ NÁVRH NA INÉ POUŽITIE:** .....

**ODÔVODNENIE:** .....

**Informačný zdroj:** .....

**Experiment – opis:** .....