



mpc
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



Európska únia
Európsky sociálny fond

Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ

Ing. Janka Sudzinová, PhD.

Inovatívne metódy vo výučbe predmetu Tvorba projektov

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Prešov
2015

Vydavateľ: Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,
850 01 Bratislava

Autor OPS/OSO: Ing. Janka Sudzinová, PhD.

Kontakt na autora: Základná škola, Dargovských hrdinov 19, 066 68 Humenné,
sudzinova@zshu.edu.sk

Názov OPS/OSO: Inovatívne metódy vo výučbe predmetu Tvorba projektov

Rok vytvorenia 2015

OPS/OSO: XIV. kolo výzvy

Odborné stanovisko vypracoval: Mgr. Beáta Holakovská

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov národného projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

Kľúčové slová

inovatívne metódy, tvorba projektov, projektové vyučovanie, zážitkové vyučovanie

Anotácia

Osvedčená pedagogická skúsenosť je určená všetkým učiteľom primárneho a sekundárneho vzdelávania, ktorí sú ochotní zmeniť zaužívaný spôsob vyučovania a zaktivizovať prácu žiakov na hodine. Projekty som realizovala so žiakmi v rámci vyučovania samostatného predmetu Tvorba projektov. Okrem opisu projektových aktivít som uviedla dve ukážky teoreticky zameraných hodín, do ktorých som implementovala inovatívne vyučovacie metódy.

Akreditované programy kontinuálneho vzdelávania

Cesta od tradičného vyučovania k aktívnemu učeniu sa žiakov 698/2012 - KV
Projektové vyučovanie v edukačnom procese 178/2010 - KV

OBSAH

ÚVOD.....	5
1 INOVATÍVNE METÓDY VYUČOVANIA.....	7
2 PODROBNÝ OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI.....	9
2.1 Bezpečný virtuálny svet.....	13
2.2 Môj skutočný slovník z reality.....	24
2.3 Hovoríme o jedle 2015.....	27
2.3 Ukážky vyučovacích hodín s využitím inovatívnych metód vyučovania.....	31
ZÁVER.....	37
ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV.....	38
ZOZNAM PRÍLOH.....	39

ÚVOD

Aj keď je reforma školstva už naplno rozbehnutá niekoľko rokov, stále sa v súčasnosti môžeme stretnúť s negatívnymi postojmi k netradičným, resp. inovatívnym metódam a s dominanciou frontálneho spôsobu vyučovania používaním klasických vyučovacích metód, ktoré až tak nepodporujú aktivitu žiakov a ich samostatnú prácu a hľadanie vhodných riešení problémov, ktoré sú tak v súčasnosti propagované ako základné kompetencie žiakov.

Keď povieme slovné spojenie tvorba projektov, väčšina z nás si predstaví projektové vyučovanie, ktoré je zakončené nejakou prezentáciou, najčastejšie vytvorenou pomocou „power pointu“. Avšak tvoriť projekt od jeho samotného precízneho naplánovania až po jeho realizáciu a výstupy nie je len spojenie viacerých predmetov. Ide o naplánovanú a vopred presne premyslenú prácu projektového tímu. I keď uvedené skutočnosti v nás evokujú nejakú automaticky uplatňovanie inovatívnych metód výučby i tento predmet sa dá hravo odučiť aj použitím klasických metód a frontálnej výučby, avšak určite by tým stratil svoju atraktivitu a zaradil by sa medzi „nudné“ a pre žiakov „nepodstatné“ predmety.

Cieľom mojej práce je sprístupnenie informácií týkajúcich sa využívania inovatívnych metód vo vyučovaní so zameraním sa na projektovú metódu vyučovania prostredníctvom podrobnejšieho popisu riešenia konkrétneho projektu podporeného v grantovej schéme Nadácie Orange „Školy pre budúcnosť“. Grantový program „Školy pre budúcnosť“ vyhlasuje každoročne Nadácia Orange. Tento program poskytuje priestor inovatívnym pedagógom a podporuje ich v snahe meniť zaužívané spôsoby výučby a pri zavádzaní zaujímavých a interaktívnych vzdelávacích trendov. Dlhodobým cieľom programu je zmena spôsobu vyučovania na základných a stredných školách, poskytnúť pedagógom viac možností učiť tvorivo, invenčne a netradične.

V ďalšej časti práce predstavujem projekt Môj skutočný slovník z reality, ktorý sa zameriava na medzipredmetové prepojenie a je súčasťou aktivít organizácie jazykovevzdelavanie.sk.

Tretím predstavovaným projektom riešeným počas hodín Tvorby projektov je projekt Hovoríme o jedle 2015, ktorý bol na našej škole realizovaný ako súčasť aktivít v rámci projektu Škola podporujúca zdravie a je každoročne vyhlasovaný organizáciami Centrum rozvoja znalostí o potravinách n.o. a Slovenská poľnohospodárska a potravinárska komora.

V poslednej časti opisujem dve vyučovacie hodiny s prvotným sprístupňovaním informácií, do ktorých som implementovala inovatívne metódy vyučovania.

Práca je určená pre učiteľov primárneho a sekundárneho vzdelávania nielen samotných predmetov Tvorba projektov, Tvorba projektov a prezentačné zručnosti, ale aj pre učiteľov predmetov, do ktorých je implementovaná prierezová téma tvorba projektov a prezentačné zručnosti a pre učiteľov, ktorí chcú viesť vyučovací proces zaujímavo, inšpirácie s aktívnym prístupom žiakov.

Vytvorená OPS bude svojimi praktickými edukačnými aktivitami a námetmi inšpirujúcim návodom pre inovácie v oblasti vytvárania projektov na úrovni nielen

školských projektov, ale aj na úrovni národných a nadnárodných projektov a ich využitia v edukácii. Činnosti a aktivity, ktoré sú súčasťou tvorby projektov a ich realizácie podporujú u žiakov rozvoj tvorivého myslenia, sebarealizáciu, sebahodnotenie a objektívne hodnotenie, rozvoj asertivity, zodpovednosť za svoju prácu a svoje rozhodnutia a ďalšie sociálne kompetencie.

Verím, že moja práca bude pre kolegov z ostatných škôl inšpiráciou pre využívanie inovatívnych metód a projektového vyučovania vo vyučovacom procese.

1 INOVATÍVNE METÓDY VYUČOVANIA

Analytický pohľad na prácu učiteľa vedie k vyčleneniu mnohých prvkov jeho činnosti a mnohých faktorov, ktoré na ňu pôsobia. To na jednej strane podčiarkuje zložitosť a náročnosť učiteľského povolania, a teda i mnohostrannosť jeho prípravy, na druhej strane však kladie otázku, čo je jeho jednotiacim činiteľom, ktorý rozhoduje o výsledku.

Podstatnou stránkou úspechu činnosti učiteľa je proporciálne vyváženie jeho tvorivých síl, osobnostných predpokladov na jednej strane a jeho pracovnej zdatnosti na strane druhej. Táto však nemôže byť reprezentovaná len odbornosťou vyučovania daného predmetu, ale aj jeho pedagogicko – psychologickou a didaktickou erudovanosťou, vhodnou voľnosťou vyučovacích metód v súlade s požiadavkami súčasnej spoločnosti.

Súčasnú dobu, v ktorom žijeme je ovplyvnené prudkým rastom poznatkov. Prenikanie vedy a techniky do našich životov mení postavenie človeka, kde hlavnú úlohu zohráva rozhodovanie sa na základe získaných informácií.

Zaužívané metódy a formy mení aj škola, ktorá pripravuje jedinca na to, aby bol schopný adaptovať sa na meniace sa požiadavky. Vplyv vedecko – technického pokroku na výchovu a vzdelávanie je spoločenský problém, kde treba riešiť hlavne rozpor medzi množstvom nových poznatkov a edukačnými možnosťami školy. Rozvoj rozumových schopností a osvojovanie pojmov žiakov na ZŠ súvisí s poznávacou aktivitou pri riešení rôznych typov úloh a situácií. Jednou z hlavných úloh dnešnej školy je pripravovať žiakov a študentov na ich budúci osobný i profesijný život v čoraz viac technologicky zameranej spoločnosti. Učitelia preto musia disponovať širokým spektrom nových, inovovaných prístupov k vyučovaniu a učeniu, a to hlavne takých, ktoré využívajú nové komunikačné a informačné technológie (Burger, 2005).

V súčasnosti je k dispozícii veľké množstvo inovatívnych vyučovacích metód a foriem, ktoré vedú žiakov k aktivite, samostatnosti, rozvoju ich schopnosti a tvorivosti. V reálnej edukácii sa však málo využívajú. Názory na využívanie inovatívnych metód v školstve sa líšia v závislosti od uhla pohľadu. Odporcovia týchto metód argumentujú, že školy nie sú na prijatie inovatívnych prístupov dostatočne materiálovo vybavené, v triedach je veľké množstvo žiakov a učitelia sú istým spôsobom zvyknutí na stereotypný spôsob učenia. Na druhej strane zástancovia alternatívneho vyučovania odôvodňujú, že klasická vyučovacia hodina už nie je postačujúca pre potreby dnešného žiaka. Konštatujú, že v súčasnosti existujú mnohé inovatívne koncepcie, ktoré môžu obohatiť vyučovací proces (Kotyrová, 2012). Vychádzajúc z osobných skúseností môžem potvrdiť, že dôležitejšou ako odovzdávanie rýchlo starnúcich poznatkov sa stáva potreba naučiť sa učiť a učiť sa pre život

Hľadanie nových spôsobov ako zlepšiť edukáciu v školstve na Slovensku sa začalo po roku 1989 výrazne meniť. Ťažiskom väčšiny úvah o budúcej škole sa stal pojem reforma a s reformou školy najčastejšie spojená oblasť vyučovania – využívanie aktivizujúcich metód vyučovania, preferovania tvorivosti, nové prístupy k hodnoteniu žiakov a pod. (Petlák, 2004).

Inovatívne, aktivizujúce metódy vedú vyučovanie tak, aby boli výchovno –vzdelávacie ciele dosahované najmä na základe vlastnej činnosti žiakov, pričom sa dôraz kladie na riešenie problémov. Vyučovanie bádáním, skúmanie, objavovanie samotnými žiakmi,

hľadanie pravdy tvorí dôležitú súčasť vzdelávania v procese osvojovania kľúčových konceptov. Žiacke objavovanie umožňuje nielen osvojiť si nové poznatky, ale aj pochopiť samotnú podstatu vedy, oboznámiť sa s výskumnými metódami. Dochádza k tomu v situáciách zámerne vytváraných učiteľom, ktoré umožňujú, aby žiaci pozorovali javy, manipulovali s konkrétnym predmetmi, experimentovali, zúčastňovali sa v exkurzii, diskutovali navzájom, riešili tvorivé úlohy, praktické a teoretické problémy (Bagalová, Siváková, 2008).

V rámci inovatívnych metód vo vyučovaní dôraz kladie najmä i na projektové vyučovanie, ktoré má významné postavenie medzi modernými koncepciami vyučovacieho procesu. Takýto spôsob výučby je veľmi úzko spätý, resp. sa prelína s problémovým a kooperatívnym vyučovaním (Vitézová, 2013). Niektorí odborníci hovoria o projektovom vyučovaní, iní o projektovej metóde, vo všeobecnosti ide o vyučovaciu metódu, pri ktorej sú žiaci vedení k riešeniu komplexných problémov a získavajú skúsenosti praktickou činnosťou a experimentovaním (Turek, 2005).

Brestenská a kol. (2010) upozorňujú, že na to, aby bol školský projekt skutočne projektom, musí mať nasledovné znaky: samoorganizovanosť (žiaci si sami v skupine prácu plánujú a organizujú), zodpovednosť (žiaci sú zodpovední za svoj projekt, teda aj za svoje vzdelávanie, čím si posilňujú sebavedomie), orientácia na cieľ – zameranie sa na výsledok, orientácia na produkt (konkrétny, hmatateľný výsledok ľudskej činnosti, ktorý sa na záver hodnotí), medzipredmetovosť (prepojenie na realitu, viaceré predmety – vyžaduje skúsenosti z rôznych oblastí), dôraz na praktickú činnosť (učenie sa vlastnou aktivitou), orientácia na záujmy zúčastnených (motivácia je základom – žiaci musia prijať projekt za svoj), situačný aspekt (projekt často vyplýva z určitých okolností a realizuje sa vzhľadom na okolnosti), sociálne učenie sa (veľa sociálnych interakcií medzi žiakmi a učiteľom, medzi žiakmi navzájom počas priebehu celého projektu).

2. PODROBNÝ OPIS OSVEDČENEJ PEDAGOGICKEJ SKÚSENOSTI

Výrok L. A Senecu „*Nonscholae, sed vitae discimus.*“ – *Neučíme sa pre školu, ale pre život.*“ je vždy aktuálny, snaha o jeho naplnenie je vďačnou témou diskusie zvlášť v dnešnej informačnej spoločnosti.

Pre úspech v práci, ale aj v živote je nevyhnutná schopnosť jednotlivca vedieť pracovať v kolektíve a mať komunikačné zručnosti. Preto sa v posledných rokoch aj v školskom prostredí dostávajú do centra pozornosti kľúčové kompetencie, ktoré prispôsobujú vzdelávací systém potrebám trhu práce a na tomto základe školy pripravujú vlastné vzdelávacie programy.

Ak teda má dôjsť k osvojeniu uvedených kľúčových kompetencií žiakov, je veľkou úlohou učiteľa zvoliť k tomu adekvátne metódy a formy vyučovania. A práve charakteristické sú predovšetkým projektová a problémová metóda vyučovania, zážitkové vyučovanie a mnohé ďalšie inovatívne metódy, ktoré prepájajú získavanie poznatkov, vedomostí a zručností s praktickým životom.

Tvorba projektov ako samostatný vyučovací predmet na našej škole vyučujem tretí rok. Zavedenie uvedeného predmetu do výučby predstavuje reflexiu na súčasné požiadavky trhu, ktoré sú založené na projektovaní v zmysle jeho chápania ako významného spoločenského nástroja pre uplatňovanie teoretických nápadov, myšlienok a vízií do reálneho života.

Uvedený predmet zjednocuje teoretické poznatky získané z viacerých vyučovacích predmetov a v rámci praktickej realizácie umožňuje ich aplikáciu pri riešení problémových úloh.

Je potrebné si uvedomiť, že samotná tvorba projektov je dlhodobejšia činnosť. Môže predstavovať týždňovú, mesačnú, polročnú či ročnú alebo viacročnú záležitosť, v ktorej sú žiaci vhodne motivovaní a následne facilitovaní učiteľom. Pri práci s projektom sa mení postavenie žiaka. Žiak sa stáva rovnocenným partnerom, pričom svoje poznatky si vo väčšine prípadov osvojuje samostatne, s využitím tvorivého myslenia, vlastných nápadov a vyhl'adávania informácií.

Na základe vlastných skúseností môžem povedať, že téma tvorby projektov je veľmi zaujímavá, hoci sa môže zdať z pozície učiteľa zo začiatku veľmi náročná a zdĺhavá, nakoľko si vyžaduje presnú prípravu hlavne pri riešení projektov, ktoré sa realizujú nielen na školskej úrovni, vymyslené v spolupráci žiakov a učiteľa, resp. umelo vytvorené učiteľom a podobne, ale sú riešené aj na národnej a medzinárodnej úrovni, kde sú presne stanovené podmienky a termíny (harmonogram) riešenia jednotlivých aktivít a celého projektu.

Je potrebné si uvedomiť, že na začiatku každého projektu stojí projektové plánovanie. Táto fáza je dôležitá nielen pre učiteľa ale aj pre samotných žiakov, ktorí sú súčasťou projektového tímu. Poznatky a skúsenosti, ktoré obe strany nadobúdajú v tejto fáze projektu by mali byť získavané ucelene a integrované a nie roztrieštene.

V tejto fáze si čo najprecíznejšie plánujeme naše ciele, aktivity, harmonogram a zostavujeme projektový tím, ktorý by mal byť vyrovnaný, čo znamená, že v prípade

dlhodobej neprítomnosti jedného z členov tímu to neohrozí prípadné výsledky a výstupy a je možná jeho náhrada.

Ďalej je potrebné počítať s rizikami a problémami pri riešení projektu a pripraviť si možné alternatívy okamžitého riešenia.

Po zvládnutí tejto fázy je možné pristúpiť k samotnej realizácii projektu, ktorú opäť delíme na fázu prípravnú, kedy zhromažďujeme potrebný materiál, triedime ho pre ďalšie použitie a realizáciu projektu zabezpečujeme tak materiálными pomôckami tak aj technickými pomôckami. Po prípravnej fáze nasleduje samotná realizačná fáza, počas ktorej pristupujeme k samotnej realizácii stanovených aktivít podľa určeného harmonogramu aktivít. Výsledkom realizačnej fázy sú kvalitatívne ako aj kvantitatívne výstupy, ktoré sú výsledkami cieľov stanovených v plánovacej fáze projektu.

Poslednou fázou je záverečná fáza, v ktorej hodnotíme a prezentujeme dosiahnuté výsledky a výstupy. Súčasťou národných a nadnárodných projektov je písanie čiastkovej alebo záverečnej správy, podľa kritérií zadaných grantovou organizáciou alebo vyhlasovateľom výzvy.

Vo svojej OPS opisujem tri konkrétne projekty a riešenie ich projektových aktív ako aj dve vyučovacie hodiny s prvotným sprístupňovaním informácií, do ktorých som implementovala inovatívne metódy vyučovania.

Je potrebné si uvedomiť, že súčasná doba vyžaduje, aby sa popri sebe využívali tak klasické, ako aj inovatívne vyučovacie metódy, nakoľko doba, kedy žiaci sedeli v laviciach a pasívne získavali informácie je už minulosťou. Súčasný žiak chce byť aktívnou súčasťou vyučovacieho procesu, chce byť spoluautorom vyučovacej hodiny a práve tvorba projektov a inovatívne metódy ponúkajú žiakom nadobúdanie a rozvíjanie vedomostí a skúseností prostredníctvom riešenia problémových úloh a zadaní, čo im vytvára priestor pre získavanie vedomostí prostredníctvom zážitku.

Osvedčená pedagogická skúsenosť „Inovatívne metódy v predmete Tvorba projektov“ predstavuje možnosti implementácie inovatívnych metód do vyučovacieho procesu v predmete Tvorba projektov a realizáciu konkrétnych projektov a to:

1. Projekt: „Bezpečný virtuálny svet“, ktorý bol navrhnutý pre:
 - vzdelávaciu oblasť: Matematika a práca s komunikáciami
 - vyučovací predmet: Tvorba projektov, Informatika,
 - typ školy, ročník: základná škola, II. stupeň
 - tematický celok: Bezpečnosť na internete, Bezpečnosť a riziká
2. Projekt „Môj skutočný slovník z reality“, ktorý bol navrhnutý pre:
 - vzdelávaciu oblasť: Jazyk a komunikácia
 - vyučovací predmet: Tvorba projektov, Anglický jazyk

- typ školy, ročník: základná škola, 5., 6., 7. Ročník
- 3. Projekt „Hovoríme o jedle 2015“, ktorý bol navrhnutý pre:
 - prierezovú tému: Ochrana života a zdravia
 - vyučovací predmet: Tvorba projektov, triednická hodina, predmety, kde je možná implementácia uvedenej prierezovej témy
 - typ školy, ročník: základná škola, ročníky I. a II. stupňa

Cieľovou skupinou, na ktorú je osvedčená pedagogická skúsenosť zameraná sú učitelia primárneho a sekundárneho vzdelávania. Uvedenú osvedčenú pedagogickú skúsenosť možno implementovať ako do predmetov primárneho vzdelávania, tak aj do predmetov nižšieho sekundárneho vzdelávania, prípadne aj do vyučovacích predmetov vyššieho sekundárneho vzdelávania, ktoré sa zameriavajú na danú problematiku ako aj žiaci primárneho a sekundárneho vzdelávania

V predmete Tvorba projektov prostredníctvom určeného obsahu učiva a pedagogických stratégií by sa mali rozvíjať nasledovné kompetencie žiakov:

a) sociálne komunikačné kompetencie

- vyjadruje sa primerane účelu jednania a situácie, vhodne sa prezentuje,
- svoje myšlienky formuluje súvisle a zrozumiteľne, ústne aj písomne,
- formuluje a obhajuje svoje názory a postoje,
- vyjadruje sa a vystupuje v súlade so zásadami kultúry prejavu a chovania.

b) kompetencie v oblasti matematického a prírodovedného myslenia

- používa matematické myslenie na riešenie rôznych praktických problémov v oblasti finančnej gramotnosti,
- ovláda základy algoritmického myslenia a vie využívať tieto schopnosti v reálnom živote,
- efektívne aplikuje matematické postupy pri riešení praktických úloh v bežných situáciách.

c) kompetencie v oblasti informačných a komunikačných technológií

- má osvojené zručnosti v oblasti IKT a vie ich využívať vo vzdelávaní a na samoštúdium,
- dokáže získavať údaje prostredníctvom internetu a následne ich spracovávať a uchovávať,
- je schopný posúdiť informácie získané z rôznych zdrojov.

d) kompetencia „učiť sa učiť“

- uplatňuje základy rôznych techník osvojovania si poznatkov v danej oblasti,
- vie využívať poznatky na ďalšie vzdelávanie a samoštúdium,
- dokáže reflektovať proces vlastného učenia sa a myslenia pri získavaní nových poznatkov a informácií a uplatňuje rôzne stratégie učenia sa.

e) kompetencia riešiť problémy

- vie uplatniť viacero vhodných metód založených na tvorivom myslení,
- má predpoklady na konštruktívne a kooperatívne riešenie problémov a dokáže správne formulovať argumenty na obhájenie svojich výsledkov,
- je flexibilný a schopný prijať a zvládať inovatívne zmeny,
- dokáže spoznávať pri jednotlivých riešeniach ich klady i zápory a uvedomuje si aj potrebu zvažovať úroveň ich rizika,
- vie analyzovať problém z rôznych hľadísk a pri jeho riešení postupuje systematicky,
- pri riešení problému identifikuje rizikové miesta, vyvíja nové hypotézy, ak sa predchádzajúce ukázali mylné,
- zmení svoje závery na základe nových informácií, alebo zmenených podmienok.

f) osobné, sociálne a občianske kompetencie

- uvedomuje si svoje osobné záujmy v spojení so záujmami širšej skupiny, resp. spoločnosti,
- vie svoje ciele a priority stanoviť v súlade so svojimi reálnymi schopnosťami, záujmami a potrebami,
- osvojil si základné postupy efektívnej spolupráce v skupine a uvedomuje si svoju zodpovednosť v tíme,
- dokáže tvorivo prispievať k dosiahnutiu stanovených cieľov,
- dokáže odhadnúť a korigovať dôsledky vlastného správania a konania a uplatňovať sociálne prospešné zmeny v medzosobných vzťahoch.

g) kompetencie vnímať a chápať kultúru a vyjadrovať sa nástrojmi kultúry

- vie rešpektovať práva druhých,
- pracuje v súlade s morálnymi princípmi a zásadami spoločenského chovania,
- uznáva hodnotu života, uvedomuje si zodpovednosť za vlastný život a spoluzodpovednosť za život a zdravie iných.

2.1 Bezpečný virtuálny svet

Projektový zámer

Projekt som realizovala metódou projektového vyučovania v troch ročníkoch a to v piatom ročníku v triede so všeobecným intelektovým nadaním, v šiestom ročníku v dvoch triedach (1 trieda so všeobecným intelektovým nadaním a 1 trieda so všeobecným zameraním) a v ôsmom ročníku (2 triedy so všeobecným zameraním) s medzipredmetovým prepojením informatiky a tvorby projektov a s využiteľnosťou aj v ostatných vyučovacích predmetoch ako je napríklad mediálna výchova, etická výchova, občianska výchova a pod.

Hlavným cieľom projektu bol rozvoj kompetencií a zručností z oblasti digitálnej gramotnosti v súlade s bezpečným využívaním internetu ako aj nových komunikačných technológií.

Na základe hlavného cieľa som si stanovila nasledovné čiastkové ciele projektu:

- posilnenie kompetencií a zručností žiakov v používaní moderných IKT prostredníctvom aplikácií, ktorými škola disponuje,
- čiastočná eliminácia chýbajúcich učebných textov,
- priblíženie problematiky bezpečného a etického používania internetu a moderných komunikačných technológií netradičnou formou vyučovania,
- zatriktívnenie vyučovacieho procesu metódou zážitkového a projektového vyučovania.

Výstupy projektu:

Kvalitatívne:

- zavedenie inovatívnych metód výučby,
- aktívna účasť žiakov vo vyučovacom procese, môže byť spoluvýtvorcom štruktúry vyučovacej hodiny,
- zvýšenie kľúčových kompetencií a zručností žiakov v oblasti bezpečného používania moderných informačno – komunikačných technológií,
- zvýšenie kľúčových kompetencií a zručností žiakov vo využívaní IKT vo vyučovacom procese,
- získanie kompetencií pre prácu s modernou digitálnou technikou a spracovanie získaných materiálov,
- rozvoj asertívneho a prosociálneho správania, zručností pri práci v skupine a pri komunikácii,
- možnosť vyjadrovať svoje názory, myšlienky a postoje a rozvoj schopnosti rešpektovať názor druhých,
- podpora tvorivosti a samostatnosti žiakov pri zbere, triedení a spracovávaní rôznych druhov informácií.

Kvantitatívne:

- 8 veľkoplošných posterov
- 5 videofilmov
- 5 komiksov

Metodika vyučovacích hodín

Rozsah: 20 vyučovacích hodín pre každú triedu

Téma: Bezpečný internet

Ciele:

a) Vzdelávacie (kognitívne):

- žiaci vedia vysvetliť význam bezpečnosti na internete, bezpečného používania internetu a moderných komunikačných technológií,
- žiaci poznajú možné nástrahy v spojení s používaním internetu, využívaním sociálnych sietí a moderných komunikačných technológií,
- žiaci chápu trestnoprávnu zodpovednosť v uvedenej oblasti

b) Výchovné (afektívne):

- žiaci vedia kriticky zvážiť použitie nových médií,
- žiaci si uvedomujú svoju zodpovednosť v zmysle etického správania na internete,
- žiaci si skupinovou prácou rozvíjajú ich asertívne a prosociálne správanie, zručnosti pri práci v skupine a pri komunikácii,
- žiaci vedia vyjadrovať svoje názory, myšlienky a postoje a zároveň vedia rešpektovať názor druhých,
- žiaci si prostredníctvom uvedených aktivít rozvíjajú tvorivosť a samostatnosť

c) Rozvíjajúce (psychomotorické):

- žiaci vedia pracovať s modernými komunikačnými aplikáciami v súlade s používaním ich vizualizácie, rozvoja jemnej motoriky a estetického cítenia

Metódy a formy: problémové vyučovanie v koncepcii projektového vyučovania, frontálne riadená diskusia, skupinová práca pri riešení problémových úloh, zážitkové učenie, vyučovacia hodina s využitím digitálnych technológií,

Prostriedky:

Digitálne technológie: tablety, počítač, projektor

Projektová iniciatíva

Prvou fázou projektového vyučovania bola motivačná diskusia s ústrednou témou Bezpečnosti na internete. Žiaci si prezreli motivačné videá z predmetnej oblasti. Využila som motivačné príbehy a videá z webovej stránky www.oskole.sk/e-deti/decka. Nasledovala riadená diskusia, v ktorej sme sa so žiakmi rozprávali o rizikách, ktoré sa spájajú s využívaním internetu a o ich doterajších skúsenostiach s modernými komunikačnými technológiami.

Motivačné otázky: Kto z vás nemá mobilný telefón? Koľkí z vás majú tablet? Čo si predstavujete pod pojmom bezpečné využívanie internetu? Rešpektujete zásady netikety na internete? Stretli ste sa už s kyberšikanovaním? Ako ste danú situáciu riešili? Počuli ste už o zneužití osobných údajov? Kto z vás nie je aktívnym užívateľom sociálnych sietí? Na základe čoho si vyberáte priateľov na sociálnych sieťach?

Uvedené motivačné otázky pripravili priestor pre nasledujúcu aktivitu, ktorou bola prednáška a beseda s príslušníkom policajného zboru na tému: „Rizikové správanie na internete z pohľadu trestnoprávnej zodpovednosti“. Účasťou na prednáške získali žiaci informácie o možných nástrahách v spojení s používaním internetu, využívaním

sociálnych sietí a moderných komunikačných technológií a zároveň ich príslušník PZ SR oboznámil s trestnoprávnou zodpovednosťou v uvedenej oblasti.



Obrázok 1 Prednáška o kyberšikanovaní s príslušníkom PZ SR

Prameň: vlastný archív



Obrázok 2 Beseda na tému kyberšikanovania s príslušníkom PZ SR

Prameň: vlastný archív

Projektové plánovanie

Žiakov jednotlivých ročníkov a tried som rozdelila do skupín. Pri vytváraní skupín som uplatnila princíp slobodnej voľby. Žiakov som oboznámila s výsledkom ich skupinovej práce, ktorým mal byť vytvorený komiks, videokomiks a veľkoplošné bannery. Problematiku Bezpečnosti na internete sme si so žiakmi rozdelili do nasledovných oblastí:

- kyberšikanovanie,
- zneužitie osobných údajov,
- závislosti na internete, sociálnych sieťach a počítačových hrách,
- internetové známosti,
- hackerstvo.

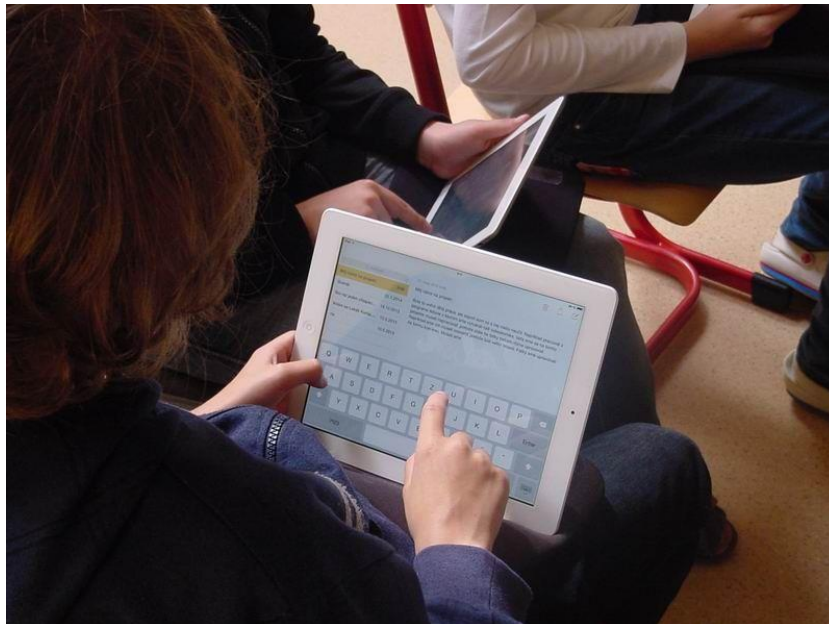
Každaj skupine v rámci jednej triedy som pridela jednu z uvedených oblastí.

Realizácia projektu

Z hľadiska miesta projektu bol projekt kombinovaný. Počas realizácie projektu učiteľ pôsobila ako konzultant. Žiaci so mnou konzultovali všetky nejasnosti týkajúce sa problémových úloh prostredníctvom svojich hovorcov buď priamo na vyučovacej hodine alebo prostredníctvom e-mailu.

1. aktivita - Zber a spracovanie údajov

Žiaci po zadaní tém začali vymýšľať príbeh a následne si pripravili scenár a pokúsili sa o jeho rekonštrukciu, kde boli zároveň hlavnými aktérmi a spravili k tomu fotodokumentáciu.



Obrázok 3 Tvorba scenárov komiksu v aplikácii Poznámky

Prameň: vlastný archív

2. aktivita – Tvorba komiksu

Nasledujúce hodiny boli zamerané na prácu v aplikáciách na úpravu fotografií a tvorbu komiksov. Na úpravu fotografií žiaci použili najmä tieto aplikácie: Adobe PhotoshopTouch, Adobe Photoshop Express, Pixlr Express, PicsArtPhotoStudio.

S uvedenými aplikáciami som žiakov oboznámila prostredníctvom demonštrácie frontálnou výučbou pomocou dataprojektora. Nedostatky, nejasnosti, prípadné otázky som riešila individuálne s každým žiakom, resp. s vytvorenou skupinou počas ich samostatnej, alebo skupinovej práce.

Na tvorbu komiksov skupiny žiakov využili hlavne aplikáciu StripDesign. Táto aplikácia je výborná na tvorbu komiksov profesionálneho vzhľadu a obsahuje množstvo funkcií pomocou ktorých sa dostaneme až ku finálnej verzii komiksového príbehu. Najlepšie komiksy v rámci daných okruhov boli veľkoplošne vytlačené a zdobia steny počítačovej učebne a zároveň predstavujú materiálnu pomôcku pre výučbu predmetnej problematiky.

Štruktúra vyučovacích hodín zameraných na prácu s fotografiou

Úvodná časť	3 minúty	Zápis do triednej knihy, overenie účasti a počtu žiakov na vyučovacej hodine a oboznámenie žiakov s cieľom hodiny.
Motivačná časť	4 minúty	Žiakov som motivovala ukážkou profesionálne upravených fotografií s využitím internetových zdrojov.
Expozičná časť	25 minút	Žiakom som vysvetlila prácu s digitálnou fotografiou a oboznámime s aplikáciami na úpravu fotografií. Zamerala som sa na úpravu fotografie s použitím základných nástrojov (orezanie, otočenie, vyrovnanie, nastavenie kontrastu a farieb, úpravy svetla, pridanie textovej vrstvy. Použila som demonštračnú metódu.
Fixačná časť	10 minút	Žiaci pracovali samostatne v prostredí aplikácií na úpravu fotografie.
Záverečná časť	3 minúty	V tejto fáze som oboznámila žiakov s priebehom nasledujúcich hodín, ktoré boli vedené metódou samostatnej, resp. skupinovej práce,

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 4 Práca žiakov s aplikáciami na úpravu fotografií

Prameň: vlastný archív

3. aktivita – Tvorba videokomiksov

Ďalšou projektovou aktivitou bola tvorba videokomiksov. Na ich výrobu žiaci využili už hotové komiksy, ktoré ďalej spracovali a oživil v aplikácii iMovie. Uvedenej aktivite opäť predchádzali teoreticko – praktické hodiny, kde som žiakov oboznámila s prácou v uvedenej aplikácii.

Štruktúra vyučovacích hodín zameraných na prácu s aplikáciou pre tvorbu videí

Úvodná časť	3 minúty	Zápis do triednej knihy, overenie účasti a počtu žiakov na vyučovacej hodine a oboznámenie žiakov s cieľom hodiny,
Motivačná časť	4 minúty	Žiakov som motivovala ukážkou najslávnejších komiksov s premostením na diskusiu o komikse ako literárnom žánri, ktorý reflektuje súčasné skutočné udalosti,
Expozičná časť	25 minút	Žiakov som oboznámila s aplikáciou iMovie a prácou v jej prostredí demonštráciou použitím tabletu a dataprojektoru.
Fixačná časť	10 minút	Žiaci pracovali samostatne v prostredí aplikácií na tvorbu videofilmu,
Záverečná časť	3 minúty	V tejto fáze hodiny som oboznámila žiakov s postupom a plánom práce v ďalších hodinách s dôrazom na časový harmonogram riešenia jednotlivých aktivít projektu.

Prameň: vlastný návrh



Obrázok 5 Ukážka z práce žiakov pri tvorbe videokomiksov

Prameň: vlastný archív



Obrázok 6 Ukážka z práce žiakov pri tvorbe videokomiksov

Prameň: vlastný archív

4. Aktivita – tvorba veľkoplošných bannerov

V tejto aktivite žiaci využili vedomosti a zručnosti získané z predchádzajúcich aktivít a vytvorili veľkoplošné bannery, ktoré predstavovali súhrn všeobecných informácií týkajúcich sa Bezpečného používania internetu a moderných komunikačných technológií. Vytvorené bannery sú umiestnené pred učebňami informatiky a tak sú prístupné všetkým žiakom našej školy a zároveň slúžia ako vhodná materiálna pomôcka pre vyučovanie predmetnej problematiky.



Obrázok 7 Ukážka z práce žiakov – Tvorba bannerov

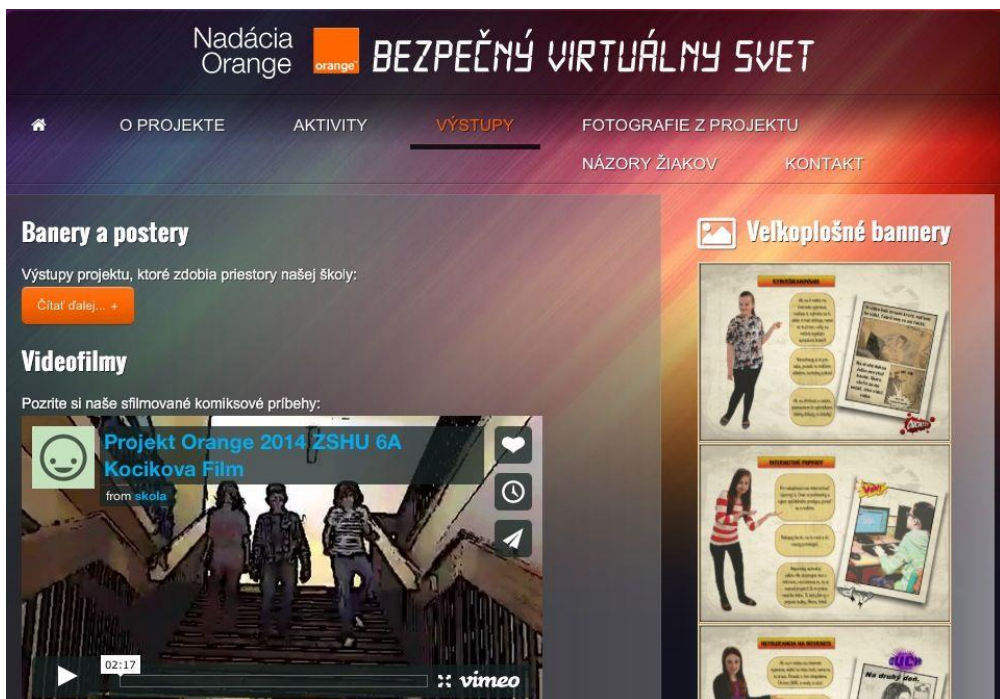
Prameň: Vlastný archív

Hodnotenie

Použitie inovatívnych metód vyučovania (projektové vyučovanie, problémové vyučovanie, zážitkové učenie) zmenilo na hodinách Tvorby projektov bežný chod vyučovacích hodín. Žiaci zapojení do realizácie jednotlivých aktivít získali potrebné zručnosti v oblasti práce s modernými komunikačnými technológiami. Naučili sa pracovať v aplikáciách pre úpravu fotografií, tvorbu videí. Skupinovú spoluprácu som žiakom vytvorila priestor na prejavenie ich myšlienok, postojov a názorov, čím sa pre nich hodina stala pútavejšou a zaujímavejšou, získané informácie mali trvalejší charakter a zároveň som u žiakov podporila rozvoj skupinovej kooperácie. Vzhľadom na uvedené skutočnosti môžem povedať, že riešené aktivity predstavujú pre žiakov prínos aj z hľadiska ich budúceho pôsobenia a prekonávania prekážok súvisiacich s bežným pracovným životom.

Výstupmi riešenia jednotlivých aktivít boli vytvorené komiksy, video komiksy, postery a bannery. Podrobnejšie informácie sú uvedené na stránke projektu <http://www.projekt.zshu.sk>.

Ďalším z výstupov riešeného projektu bolo vytvorenie učebnej pomôcky v printovej podobe, ktorá obsahuje všetky komixové príbehy a zároveň je obohatená o učebný text ku každej riešenej oblasti predmetnej problematiky.



Obrázok 8 Náhľad na webovú stránku projektu
 Prameň: www.projekt.zshu.sk




Obrázok 9 Fotodokumentácia vytvorených bannerov v priestoroch školy
 Prameň: vlastný archív



Obrázok 10 Fotodokumentácia výstupov žiakov, posterov umiestnených v počítačovej učebni


Prameň: vlastný archív

O úspešnosti riešenia predstaveného projektu svedčí aj prejavovaný záujem žiakov, ktorým som poskytla priestor v závere riešenia projektu na vyjadrenie svojich názorov.



Katka Onušková, 6. C

Tento projekt sa mi páčil, pretože okrem učenia sme sa mohli baviť s programami a urobiť tak super videá. Super bolo, že sme pracovali spoločne a navzájom sa dopĺňali. Ale ešte lepšie bolo robenie fotiek. Veľa sme sa nasmiali, ako tam vyzeráme a úvodná fotka bola najlepšia. Ale má to aj nevýhody, pretože sa polovica skupiny iba rozprávala a hrala. Veľa som sa o šikane dozvedela. A už sa teším na ďalší projekt.



Viktória Hutníková, 6. A

Projekt Orange ma veľmi zaujal. Myslím, že všetkých. Robiť na tabletoch je niečo nové a iné. Takže nás to bavilo. Zažili sme veľa zábavy, hlavne pri fotení fotiek. Práca nás bavila, aj keď s tým bolo kopu roboty a veľakrát sa nám nedarilo. Ale naučili sme sa niečo nové, to je super. Okrem toho ma zaujíma aj téma, na ktorú sme komiksy robili. Robiť projekt na tému kyberšikana a bezpečnosť na internete bolo poučné. Ľudia by si mali uvedomiť, že to s internetom nemajú preháňať, pretože to môže mať následky, na ktoré sme sa snažili v našich komiksoch poukázať. Projekt na túto tému je super nápad, treba ju riešiť, takže je fajn, že spojili túto tému a niečo, čo nás baví, robíť komiksy. Myslím, že veľa z nás to naozaj bavilo.

Obrázok 11 Ukážka názorov žiakov zapojených do riešenia projektu

Prameň: www.projekt.zshu.sk



Samuel Kriška, 8. A

V tomto projekte sme sa naučili pracovať s novými programami a s technikou. Ale nielen to. Naučili sme sa, že nie je sranda niekoho kyberšikanovať, nikto si to nezaslúži. Všetci majú právo na bezpečný virtuálny svet. Naša skupina bola proste "the best", všetkým sa nám skvele pracovalo a asi sa aj všetci zhodneme na tom, že nie je najdôležitejšie mať najlepšie komiks(aj keď my sme mali), ale aby tu na škole niečo po nás ostalo. Ďakujem.



Karin Kudláčová, 5. A

Tento projekt je užitočný. Donúti deti zamyslieť sa o internete, aké zlé veci sú tam. Poskytne informácie o šikanovaní alebo nebezpečných stránkach a aj informácie, ako to riešiť. Naučí nás používať rôzne aplikácie na tvorbu videí a komiksov. Zároveň aj dohodnúť sa v skupine spolupracovať. Najviac ma na tom bavilo fotiť fotky do komiksu. Ale fotograf som veľmi nebola. Nápady do príbehu sme mali všetky tri a tak vznikol náš príbeh na zneužitie osobných údajov o Kataríne. V časovom limite sme to v pohode stihli. Robili sme k tomu aj video, bolo to super aj keď niekedy sa mi až tak pracovať nechcelo, ale len chvíľku a potom som už zasa bola ako včelička. Celkovo tento projekt hodnotím veľmi pozitívne.

Obrázok 12 Ukážka názorov žiakov zapojených do riešenia projektu

Prameň: www.projekt.zshu.sk

2.2 Môj skutočný slovník z reality

Projektový zámer

Hlavným cieľom tohto projektu bolo vytvorenie Skutočného slovníka z reality. Do riešenia projektu boli zaradené tri triedy so všeobecným intelektovým nadaním, jedna trieda z piateho ročníka, jedna trieda zo 6. ročníka a jedna trieda zo 7. ročníka. Úlohou žiakov bolo vytvoriť vlastný abecedno – príbehový slovník pozostávajúci z obrázkov (výstrižkov) z produktov každodenného života so slovom v cudzom jazyku. Slovník bol zakončený nakresleným alebo napísaným príbehom, v ktorom bola použitá minimálne polovica slov zo slovníka. Žiaci pracovali individuálne počas vyučovacích hodín predmetu Tvorba projektov v časovom rozsahu 5 mesiacov.

Po odovzdaní žiackych prác, bola každá jedna práca posúdená a zhodnotená v rámci školského kola, kde som vybrala najlepšie práce z každej zapojenej triedy a tie boli zaslané do celoslovenskej súťaže, ktorú organizuje každoročne jazykovevzdelavanie.sk a je zároveň autorom tejto myšlienky a projektu.

Plánovanie projektu

Projekt mal charakter školského projektu, no niektorí žiaci na ňom dobrovoľne pracovali aj doma. Z hľadiska navrhovateľa projektu išlo o umelý projekt navrhnutý učiteľom a bol to problémový projekt. Išlo o projekt realizovaný v rámci predmetu Tvorba projektov s medzipredmetovým prepojením vedomostí získaných z predmetov Anglický jazyk, Výtvarná výchova, Informatika.

1. Vzdelávacie kognitívne ciele:

- žiak si rozšíri slovnú zásobu prostredníctvom využívania elektronických slovníkov a aplikácií, ktorými škola disponuje,
- žiak ovláda anglickú abecedu a vie vymenovať príklady slov začínajúcich sa písmenami abecedy,
- žiak ovláda rozprávačské časy a vie ich použiť pri písaní krátkeho príbehu,
- žiak ovláda gramatické štruktúry a slovosled anglickej vety na požadovanej úrovni.

2. Výchové (afektívne):

- vytvoriť si pozitívny vzťah k cudziemu jazyku,
- naučiť sa uvedomele získavať nové vedomosti a zručnosti,
- tvorivo riešiť problémové úlohy,
- žiak vie analyzovať a triediť rôzne druhy informácií.

3. Psychomotorické:

- žiaci si rozvíjajú zručnosť pracovať s IKT, s reálnym materiálom a (papier...),
- žiaci si rozvíjajú jemnú motoriku.

Metódy a formy: problémové vyučovanie v koncepcii projektového vyučovania, frontálne riadená diskusia, individuálna práca pri riešení problémových úloh, vyučovacia hodina s využitím digitálnych technológií,

Prostriedky:

Materiálne prostriedky: papiere, nožnice, lepidlo, reálne výstrižky produktov

Digitálne technológie: tablety, počítače, projektor

Realizácia projektu

Štruktúra úvodnej hodiny

Úvodná časť	3 minúty	Zápis do triednej knihy, overenie účasti a počtu žiakov na vyučovacej hodine a oboznámenie žiakov s cieľom hodiny.
Motivačná časť	4 minúty	Žiakov som motivovala prostredníctvom využitia krátkeho motivačného videa so zameraním na anglickú abecedu.
Expozičná časť	10 minút	Žiakov som oboznámila s podmienkami projektu, predstavila im web stránku organizácie, ktorá je autorom myšlienky projektu .
Fixačná časť	20 minút	Žiaci pracujú v dvojiciach. Každá dvojica má vytvoriť slovnú zásobu k určeným písmenám abecedy (brainwriting), ktorá bude slúžiť všetkým žiakom v rámci riešenia projektu.
Záverečná časť	3 minúty	V tejto fáze hodiny som oboznámila žiakov s postupom a plánom práce v ďalších hodinách s dôrazom na časový harmonogram riešenia jednotlivých aktivít projektu.

Prameň: vlastný návrh

Žiaci počas nasledujúcich hodín Tvorby projektov pracovali samostatne na vytváraní svojho slovníka. Počas práce bolo možné pozorovať spoluprácu, ale aj nespoluprácu jednotlivých žiakov z aspektu sociálnych kompetencií. Hoci sa spočiatku zdalo vytvorenie slovníka jednoduchou záležitosťou, nakoniec to bolo dosť komplikované vzhľadom na obmedzenosť dostupných produktov s názvom v anglickom jazyku. Preto žiaci volili kombináciu výstrižkov s fotografiami, ktoré boli povolené pri nasledovných témach: zvieratá, móda, cestovanie, príroda, šport, povolania. Podmienkou boli vlastné fotografie a sprievodný list obsahujúci vyhlásenie, že použité fotografie nie sú fotografiami tretej osoby a teda nedošlo k porušeniu autorských práv a ich zhotoviteľom je autor slovníka.

Žiaci siedmeho ročníka sa zamerali len na využitie tvorby slovníka prostredníctvom vlastných fotografií a tak podľa podmienok stanovených organizátorom súťaže mohli slovník vytvoriť prostredníctvom PowerPointovej prezentácie.

Žiaci piateho a šiesteho ročníka vytvorili svoj slovník lepením výstrižkov na papieri A4, ktoré potom vložili do euroobalov.

Najťažšou časťou práce pre žiakov bolo napísanie krátkeho príbehu, ktorý musel obsahovať minimálne polovicu slov zo slovníka. Najjednoduchšiu formu si zvolilo len málo žiakov, ktorí napísali príbeh formou kresleného komiksu. Tých, ktorí sa rozhodli pre klasický, napísaný príbeh potrápila nielen kombinácia ich slov zo slovníka, ale hlavne rozprávačské časy, čo pre nich znamenalo spätnú väzbu vo forme zintenzívnenia ich prípravy na hodiny anglického jazyka.

Hodnotenie

Reflexia a návrhy

Termín na odovzdanie vytvorených slovníkov dodržali všetci žiaci. Najlepšie práce z každej triedy boli zaslané do celoslovenskej súťaže. Práca na slovníkoch ponúkla žiakom priestor pre vlastnú tvorivosť, rozvoj estetického cítenia ale aj upevnenie nadobudnutých vedomostí v rámci predmetu Anglický jazyk. To, že nie každého žiaka práca na tomto projekte zaujala reflektovalo skutočnosť, že aj v súčasnosti prevládajú vo výučbe klasických predmetov, akými sú aj cudzie jazyky klasické metódy výučby, čo predpokladám, vyhovuje práve žiakom, ktorí veľmi nemajú v obľube cudzie jazyky a nie je tým na nich vyvíjané až také úsilie o ich prejav.

Projektové hodiny zamerané na anglický jazyk sa líšili od klasických hodín anglického jazyka. Žiaci si tvorivou formou rozširovali slovnú zásobu a upevňovali vedomosti z gramatiky anglického jazyka, slovtvorby a skladby vety. Niektorí z nich si rozšírili digitálne zručnosti pri spracovaní fotografií, iní uplatnili svoje estetické cítenie pri konečných úpravách svojich slovníkov.



Obrázok 13 Ukážka žiackej práce

Prameň: archív autora

2.3 Hovorme o jedle 2015

Projektový zámer

Medzi základné potreby ľudstva patrí potrava a s tým spojená zdravá výživa a starostlivosť o zdravie. Projektová práca v rámci uvedeného projektu rozvíjala prierezovú tému Ochrana života a zdravia. I keď sú už v súčasnosti školy aktívne v oblasti stravovania sa a zdravého životného štýlu, veľa škôl je zapojených do dlhodobého projektu „Škola podporujúca zdravie“ a rovnako ako pedagógovia sa snažia vplývať na zdravé stravovanie aj školské jedálne prostredníctvom ponúkaných denných jedál, stále je potrebná prevencia a zvýšená iniciatíva, nakoľko sa dá povedať, že životný štýl dnešných detí je viac – menej alarmujúci. Výsledky skrínigovej fázy preventívno – vzdelávacieho projektu organizovaného pod záštitou Slovenskej nadácie Silvie Gašparovičovej poukázali na nedostatočnú konzumáciu ovocia a zeleniny, slabú fyzickú zdatnosť a až 13 % výskyt nadváhy a 5 % výskyt obezity. A práve tieto štatistiky, ktoré nie sú veľmi pozitívne poukazujú na neodkladnú potrebu vzdelávania a prevencie v uvedenej oblasti, pretože zanedbanie starostlivosti o zdravie a zlý životný štýl, nevhodné stravovacie návyky v kombinácii s nedostatkom fyzickej aktivity vytvárajú predpoklady pre vznik civilizačných ochorení, ktorých predpoklady sa vytvárajú práve už v školskom veku.

Plánovanie projektu

Projekt mal charakter krátkodobého školského projektu. Z hľadiska navrhovateľa projektu išlo o umelý projekt navrhnutý učiteľom a bol to problémový projekt. Išlo o celoškolský projekt realizovaný v rámci súťaže vyhlásenej organizáciou Centrum rozvoja znalostí o potravinách n.o. a Slovenskou poľnohospodárskou a potravinárskou komorou, ktorý sme organizovali v rámci realizácie aktivít Škola podporujúca zdravie, ktoré majú na našej škole už dlhoročnú tradíciu. V rámci predmetu Tvorba projektov s medzipredmetovým prepojením vedomostí získaných z predmetov biológia, prírodoveda, výtvarná výchova som zrealizovala aktivity zamerané na tvorbu didaktických hier a pomôcok pre nižšie ročníky v triedach 9. ročníka.

1. Vzdelávacie kognitívne ciele:

- žiak si rozšíri poznatky z oblasti zdravej výživy, zdravého životného štýlu,
- pozná význam ovocia a zeleniny a ostatných zložiek potravinovej pyramídy,
- žiak vie ako vplýva nezdravý životný štýl na zdravie jedinca.

2. Výchovné (afektívne):

- vytvoriť si pozitívny vzťah k zdravej výžive a zdravému životnému štýlu,
- naučiť sa uvedomele získavať nové vedomosti a zručnosti,
- tvorivo riešiť problémové úlohy,
- žiak vie analyzovať a triediť rôzne druhy informácií.

3. Psychomotorické:

- žiaci si rozvíjajú zručnosť pracovať s IKT, s reálnym materiálom,
- vie pracovať s grafickou a textovou informáciou,
- vie pracovať s rôznym materiálom.

Metódy a formy: problémové vyučovanie v koncepcii projektového vyučovania, frontálne riadená diskusia, skupinová práca pri riešení problémových úloh,

Prostriedky:

Materiálne prostriedky: papiere, nožnice, lepidlo, potreby pre výtvarnú výchovu

Digitálne technológie: počítač, projektor

Realizácia projektu

Štruktúra vyučovacej hodiny

Úvodná časť	2 minúty	Zápis do triednej knihy, overenie účasti a počtu žiakov na vyučovacej hodine a oboznámenie žiakov s cieľom hodiny.
Motivačná časť	5 minút	Žiakov som motivovala demonštráciou potravinovej pyramídy a následne riadeným rozhovorom o zdravej výžive a zdravom životnom štýle .
Expozičná časť	5 minút	Žiakov som oboznámila s podmienkami projektu, predstavila im web stránku organizácie, ktorá je autorom myšlienky projektu
Fixačná časť	30 minút	Žiaci pracujú v skupinách. Každá dvojica má vytvoriť didaktické pomôcky a didaktické hry zamerané na predmetnú problematiku zdravej výživy a zdravého životného štýlu pre spolužiakov z nižších ročníkov.
Záverečná časť	3 minúty	V tejto fáze hodiny som oboznámila žiakov s postupom a plánom práce v ďalších hodinách s dôrazom na časový harmonogram riešenia jednotlivých aktivít projektu.

Prameň: vlastný návrh

Aktivita č. 1 – Život máme len jeden

Žiaci pracovali v dvoch skupinách, ktoré si vytvorili sami. Skupina dievčat vytvorili „Puzzle“ zdravého životného štýlu a skupina chlapcov vytvorila „Puzzle“ nezdravého životného štýlu. Samotnej aktivite predchádzalo vyhľadávanie informácií na internete a ich spracovanie do prezentácií, ktoré odprezentovali pred spolužiakmi a po nich nasledovala riadená diskusia.



Obrázok 14 Ukážka práce žiakov na tvorbe puzzle zdravého životného štýlu

Prameň: vlastný archív



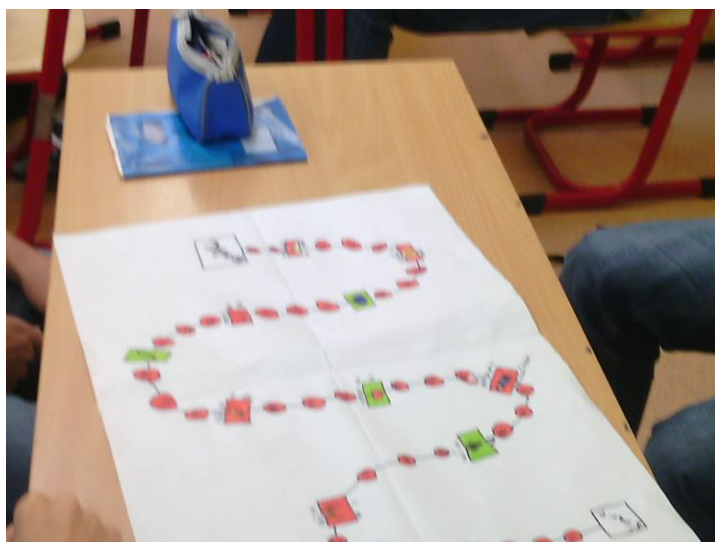
Obrázok 15 Ukážka práce žiakov na tvorbe puzzle nezdravého životného štýlu
Prameň: vlastný archív

Aktivita č. 2 – Učíme sa navzájom

Žiaci opäť pracovali v skupinách, ktoré si vytvorili sami. Spoločným cieľom aktivít bola príprava didaktických hier a úloh pre svojich mladších spolužiakov. Výsledkom bolo vytvorenie pracovných listov, hry Človeče buď zdravý a Kruhov zdravej a nezdravej výživy.



Obrázok 17 Ukážka žiackych prác Kruhy zdravia
Prameň: vlastný archív



Obrázok 17 Ukážka žiackych prác – vytvorenie spoločenskej hry Človeče buď zdravý
Prameň: vlastný archív

Hodnotenie:

Riešenie aktivít uvedeného projektu bolo zamerané na získanie a rozšírenie vedomostí z oblasti zdravej výživy a zdravotného životného štýlu. Cieľ vyučovacích hodín bol splnený. Dôraz som kládla aj na afektívne a psychomotorické ciele, ktorých naplnenie podporila práve skupinová spolupráca. Žiaci v rámci uvedených aktivít dostali priestor pre sebarealizáciu, rozvoj sociálnych kompetencií, prejavenie svojich názorov a rešpektovanie názorov ostatných spolužiakov. Tým, že získavali informácie priamo prostredníctvom samostatného vyhľadávania na internete a analýzou poznatkov získaných z ostatných predmetov, spätnou väzbou som zistila, že získané informácie nadobudli trvalejší charakter.

Uvedené aktivity spolu s aktivitami ostatných ročníkov boli do stanoveného termínu odoslané do spomínanej súťaže a naša škola získala umiestnenie v rámci Zlatého pásma, kde hodnotenie vychádzalo z priemerného počtu bodov, ktoré škola získala za všetky zaslané súťažné príspevky.

2.4 UKÁŽKY VYUČOVACÍCH HODÍN S VYUŽITÍM INOVATÍVNYCH METÓD VYUČOVANIA

1. ukážka

Predmet: Tvorba projektov

Ročník: deviaty

Téma: Štruktúra projektu

Typ vyučovacej jednotky: vyučovacia jednotka osvojovania si nových vedomostí, zručností a návykov

Forma vyučovacej hodiny: problémová

Druh vyučovacej hodiny : kombinovaná

Vzdelávacie/ kognitívne ciele:

- žiak pozná základnú štruktúru projektu, vie charakterizovať pojem projekt, aktivity projektu, etapy projektu, cieľová skupina,
- chápe význam projektov a ich tvorby v praktickom živote,
- vie aplikovať získané poznatky v praktickej časti hodiny pri riešení zadaných problémových úloh,

Výchovné / afektívne ciele:

- podporovať a upevňovať kladné morálne a vôľové vlastnosti žiakov,
- využívať každú príležitosť na rozvoj logického myslenia,
- vedieť sa rozhodovať,
- byť otvorený novým veciam, technických informáciám,
- rozvíjať pracovnú hodnotu výchovy osvojením si zručností práce s textom,
- žiak chápe a pristupuje k predkladaným informáciám ako nielen ku učivu, ale ku konkrétnym faktom nášho života.

Psychomotorické ciele:

- osvojiť si zručnosti s textovým materiálom,
- vedieť využívať analýzu a syntézu pre spracovanie nadobudnutých informácií.

Vyučovacie metódy:

- metóda výkladu a riadeného rozhovoru v expozičnej časti hodiny
- metóda skupinovej práce vo fixačnej časti hodiny
- pojmové pexeso vo fixačnej časti hodiny

Princíp inovatívnej metódy pojmové pexeso:

Aktivita je zameraná na osvojenie pojmového aparátu prebratého učiva. Žiaci pracujú v dvojiciach, každá z dvojíc dostane jednu kartu. Karty sú rozdelené na dve skupiny, v jednej skupine sú karty s pojmom a v druhej skupine sú karty s definíciami pojmov. Úlohou je správne poskladať pojmové pexeso. V závere nasleduje spoločná fixácia učiva prostredníctvom spárovaných kariet.

Materiálno – technické pomôcky: dataprojektor, učiteľský notebook, kartičky s pojmi a definíciami.

Učebná osnova

1. Čo je to projekt?
2. Štruktúra projektu.
3. Etapy projektu.
4. Analytická etapa projektu.
5. Koncepčná etapa projektu.
6. Schvaľovacia etapa projektu.
7. Realizačná etapa projektu

Štruktúra hodiny

Úvodná časť	3 minúty	Zápis do triednej knihy, overenie účasti a počtu žiakov na vyučovacej hodine a oboznámenie žiakov s cieľom hodiny.
Motivačná časť	4 minúty	Žiakov som motivovala riadeným rozhovorom o význame projektov v súčasnej spoločnosti a o možnostiach realizácie projektov v škole a v zamestnaní
Expozičná časť	15 minút	Na základe diskusie z predchádzajúcej časti vyučovacej hodiny som pokračovala so sprístupňovaním učiva pomocou metódy výkladu s použitím prezentácie.
Fixačná časť	15 minút	Žiaci pracovali v dvojiciach. Každé dvojici som dala kartičku modrej alebo červenej farby. Na červených

		kartičkách boli napísané pojmy z predmetnej problematiky vyučovacej hodiny. Na modrých kartičkách boli definície jednotlivých pojmov. Kartičky som rozdávala tak, aby nebolo vidno ich obsah. Začínala dvojica s modrou kartičkou, ktorá obsahovala text, prečítali ho viackrát za sebou, aby si ho trieda uvedomila. Dvojica predpokladala, aký pojem hľadá. Vyzývala dvojice s červenými kartičkami, aby sa prihlásila tá dvojica, ktorá má zodpovedajúci termín. Úlohou tejto dvojice bolo, aby svoj termín tiež zadefinovali. Opakovanie, resp. fixácia textu bola ukončená vystriedaním všetkých dvojíc.
Záverečná časť	3 minúty	V tejto fáze hodiny som zhodnotila priebeh vyučovacej hodiny a dala žiakom priestor pre ich názory na implementovanú inovatívnu metódu a oboznámila žiakov s postupom a plánom práce v ďalších hodinách.

Prameň: vlastný návrh

Hodnotenie

Vyučovacia hodina na tému Štruktúra projektu bola zameraná na získanie prvotných vedomostí týkajúcich sa všeobecnej štruktúry projektov. Ciele vyučovania boli splnené. Didaktická hra pojmové pexeso vo fixačnej časti hodiny predstavovala pre žiakov upevnenie nadobudnutých vedomostí hrou, čo malo pozitívny ohlas zo strany žiakov.

2. ukážka

Predmet: Tvorba projektov

Ročník: deviaty

Téma: Projektový tím

Typ vyučovacej jednotky: vyučovacia jednotka osvojovania si nových vedomostí, zručností a návykov

Forma vyučovacej hodiny: problémová

Druh vyučovacej hodiny : kombinovaná

Vzdelávacie/ kognitívne ciele:

- žiak vie definovať pojem projektový tím a pozná základné podmienky tímovej spolupráce, pozná úlohy jednotlivých členov tímu (projektový manažér....)
- chápe význam monitorovania projektu a publicity, pozná časti projektovej zložky
- vie aplikovať získané poznatky v praktickej časti hodiny pri riešení zadaných problémových úloh

Výchovné / afektívne ciele:

- podporovať a upevňovať kladné morálne a vôľové vlastnosti žiakov
- využívať každú príležitosť na rozvoj logického myslenia
- vedieť sa rozhodovať
- byť otvorený novým veciam, technických informáciám
- rozvíjať pracovnú hodnotu výchovy osvojením si zručností práce s textom
- motivovať žiakov k tomu, aby pochopili a pristupovali k predkladaným informáciám ako nielen k učivu, ale ku konkrétnym faktom nášho života
- žiak vie vytvárať svoj názor a zároveň rešpektovať názor iných
- žiak vie oceniť aktivitu a prínos práce svojich spolužiakov

Psychomotorické ciele:

- osvojiť si zručnosti v oblasti spájania pojmov a definícií
- vedieť využívať analýzu a syntézu pre spracovanie nadobudnutých informácií
- rozvíjať schopnosť využívania metódy brainstorming
 - spolupracovať v skupinách pri riešení problémových úloh

Vyučovacie metódy:

- metóda výkladu a riadeného rozhovoru v expozičnej časti hodiny
- metóda skupinovej práce vo fixačnej časti hodiny
- metóda silného konštruovaného brainstormingu v motivačnej fáze hodiny

Princíp inovatívnej metódy – silne konštruovaný brainstorming

Žiakov rozdelíme do skupín a zadáme ústredný pojem a pokyny pre vytvorenie silne konštruovaného brainstormingu (cinguain – päťlístok)

1. riadok obsahuje základný pojem
2. riadok – žiaci zapíšu dve prídavné mená, ktoré najvýstižnejšie charakterizujú uvedený pojem

3. riadok – žiaci do tohto riadku napíšu tri slovesá, pomocou ktorých môžu vyjadriť, čo sa so slovom deje, čo slovo vytvára, robí, alebo môže robiť
4. riadok – do neho žiaci zapíšu pomocou štyroch slov ucelenú myšlienku vystihujúci jadro pojmu. Môžu použiť aj metaforické vyjadrenie, prirovnanie, definíciu
5. riadok – vyjadruje jeden pojem, ktorý vystihuje samostatnú podstatu.

Počas práce pri tejto aktivite nezasahujeme do jednotlivých skupín. Po uplynutí stanoveného času vyzveme hovorcov jednotlivých skupín, aby svoje myšlienky prezentovali pred ostatnými spolužiakmi. Po odznení posledného návrhu celá trieda prostredníctvom komparácie rozhodne o najlepšom nápade. Každý zo žiakov má možnosť vyjadriť svoj názor k akémukoľvek napísanému pojmu z vytvorených nápadov. Tu už je vhodné, aby sme korigovali vhodným spôsobom diskusiu a zároveň ju premostili s novým učivom.

Materiálno – technické pomôcky: dataprojektor, učiteľský notebook,

Učebná osnova

1. Čo je to projektový tím?
2. Kto tvorí projektový tím?
3. Základné podmienky tímovej spolupráce
4. Projektový manažér a jeho úlohy v tíme
5. Charakteristika členov projektového tímu
6. Organizácia tímu
7. Základné kompetencie projektového tímu
8. Monitorovanie projektu
9. Definovanie projektovej zložky projektu
10. Publicita projektu

Štruktúra hodiny

Úvodná časť	3 minúty	Zápis do triednej knihy, overenie účasti a počtu žiakov na vyučovacej hodine a oboznámenie žiakov s cieľom hodiny.
Motivačná časť	10 minúty	Žiakov som rozdelila do troch skupín a zadala im ústredný pojem Projektový tím a pokyny pre vytvorenie silne konštruovaného brainstormingu.
Expozičná časť	10 minút	Vhodným premostením s motivačnou fázou som sprístupnila nové učivo formou výkladu použitím prezentácie.
Fixačná časť	20 minút	Žiaci pracovali v dvojiciach. Ich úlohou bolo pripraviť

		návrh žiadosti projektu s presne stanovenými podmienkami. Išlo o dlhodobejšiu prácu, na ktorej pokračovali aj v nasledujúcich hodinách počas fixačnej fázy hodiny. Výstupom bol predložený návrh žiadosti o grant s ústrednou témou: „Aby sa netúlali“, ktorou som sa inšpirovala z nadácie COOP Jednota a ich podmienky som prispôsobila pre podmienky vypracovania žiackej práce.
Záverečná časť	2 minúty	V tejto fáze hodiny som zhodnotila priebeh vyučovacej hodiny a poskytla žiakom priestor pre ich názory na implementovanú inovatívnu metódu a oboznámila žiakov s postupom a plánom práce v ďalších hodinách.

Prameň: vlastný návrh

Reflexia a návrhy

Vyučovacia hodina na tému Projektový tím bola zameraná na získanie prvotných vedomostí týkajúcich sa základného zloženia projektového tímu. Do motivačnej fázy hodiny som včlenila inovatívnu metódu Prísne štruktúrovaný brainstorming, ktorá žiakov aktivizovala a motivovala hneď na začiatku vyučovacej jednotky. Môžem konštatovať, že cieľ vyučovacej hodiny bol splnený, pričom dôraz bol kladený aj na afektívne a psychomotorické ciele a rozvoj odborného vyjadrovania, písania, schopnosti reprodukovať osvojené učivo, syntetizovať poznatky, schopnosť selekcie informácií, diskutovanie a prezentovanie vedomostí.

Hodnotenie práce žiakov v rámci predmetu Tvorba projektov:

V priebehu školského roka boli žiaci hodnotení v zmysle metodických pokynov pre hodnotenie a klasifikáciu žiaka schválených MŠ SR.

Základom hodnotenia výsledkov bolo :

- kvalita myslenia, predovšetkým jeho logickosť, samostatnosť a tvorivosť – schopnosť vyhľadávať informácie z rôznych zdrojov, samostatnosť a tvorivosť,
- schopnosť žiaka využívať medzipredmetové vzťahy a uplatňovať získané vedomosti a zručnosti pri riešení konkrétnych úloh,
- aktivita žiaka na hodine,
- schopnosť správne navrhnuť postup riešenia danej úlohy poskladaním z menších úloh, zovšeobecnením iných postupov, analógiou, modifikáciou, kontrolou správnosti riešenia, nachádzaním a opravou chýb,
- schopnosť demonštrovať použitie princípov a pravidiel na riešenie úloh, vyhľadávanie informácií, schopnosť prezentovať informácie a poznatky.

ZÁVER

Moderné inovačné didaktické teórie a koncepcie sústreďujú pozornosť nielen k metodologickej kompetencii vyučujúceho, ale kladú dôraz aj na aktívnu spoluúčasť žiakov. Tí nemajú byť iba objektom cudzieho pôsobenia, ale subjektom vlastnej sebarealizácie (Skáliková, 1999). A preto učiteľ svojou osobnosťou ako aj prístupom k predmetu a realizácii výchovno – vzdelávacieho procesu, výrazne vplýva na formovanie postojov žiakov k predmetu.

Ako konštatuje Fontana (1997), základnou podmienkou tvorivej práce žiaka je tvorivá práca učiteľa, ktorá spočíva v jeho tematickej nápaditosti a v poskytovaní priestoru pre tvorivosť žiaka. Dôležitosť spočíva vo výbere témy adekvátnej pre vyučovanú skupinu žiakov, ktorá by ich mala nasmerovať no zároveň by mala byť natoľko variabilná, aby sa im „podala“ (Čechová, Styblík, 1998).

Použitie metódy projektového vyučovania ako aj iných inovatívnych vyučovacích metód nám ponúka širokú paletu možností, napomáha vytvárať priaznivú atmosféru počas vyučovacej hodiny a podporuje sociálne kompetencie žiakov ako je spolupráca, iniciatíva, tvorivosť, vzájomná pomoc a zodpovednosť za svoje názory a postoje, ale na druhej strane musíme konštatovať, že zároveň prináša nové požiadavky na učiteľa, mení jeho postavenie a zaužívaný spôsob práce.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť ponúkla možnosti, ako hravou formou oživiť vyučovacie hodiny v predmete Tvorba projektov a zároveň zabezpečiť odbornosť vyučovacích hodín. Učiteľove schopnosti samostatnej pedagogickej tvorivosti sa nevytvárajú samy od seba, ale dlhoročným pôsobením vo vyučovacom procese a edukačnou prácou so žiakmi.

Realizáciou uvedených aktivít predstavených v tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti chcem poukázať na veľké množstvo možností implementácie inovatívnych metód do rôznych oblastí vzdelávania s ich nasmerovaním k zabezpečeniu prepojenosti motorickej, emotívnej, kognitívnej, zdravotnej, ekologickej a axiologickej stránky vyučovacieho procesu v smere celoživotného, zdravého a plnohodnotného spôsobu života ľudí.

ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ZDROJOV

1. BRESTENSKÁ B. a kol. 2010. Premena školy s využitím informačných a komunikačných technológií. Využitie IKT v danom predmete: spoločná časť. 1. Vydanie Košice: Elfa, s.r.o. pre Ústav informácií a prognóz školstva, 2010. ISBN 978-80-8086-143-8.
2. ČECHOVÁ M., STYBLÍK V. Čeština a její vyučování. Praha : SNP – pedagogické nakladatelství, a.s., 1998
3. FONTANA D. 1997. Psychologie ve školní praxi. *Praha: Portal, 1997*
4. PETLÁK E. 2004. *Všeobecná didaktika*. Bratislava, 2004, s. 78
5. SKÁLKOVÁ J. 1999. *Obecná didaktika*. Praha: ISV, 1999
6. TUREK I. 2005. *Inovácie v didaktike*. 2. Vydanie. Bratislava: Metodicko – pedagogické centrum v Bratislave, 2005. ISBN 80-8052-230-8.

Internetové zdroje

7. BURGER V., ŠTERBÁKOVÁ K., ŠEBEŇOVÁ I. 2005. Inovačné formy v edukácii ako prostriedok aktivizácie študentov. [online] [cit. 02.04.2015]. Dostupné na <http://www.fhqv.unipo.sk/ktechv/inedutech2005/prispevky/11.pdf>
8. VITÉZOVÁ E. 2013. Projektové vyučovanie na hodinách literárnej výchovy ako možnosť rozvoja tvorivosti. [online] [cit. 07.04.2015] Dostupné na <http://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/.../Vitezova.pdf>
9. KOTYROVÁ M. 2012. Inovatívne metódy vyučovania dejepisu na súkromnej základnej škole Bellamos. [online] [cit. 02.04.2015] Dostupné na www.bellamos.sk/getfile.php?id=787&language=1
10. BAGALOVÁ, L., SIVÁKOVÁ, M. 2008. Aktivizujúce metódy a prístupy v prírodovednom vzdelávaní. [cit. online] [cit. 11.04.2015] Dostupné na http://www.statpedu.sk/files/documents/vzdelavacie_aktivity/inovativne/aktivizujuce%20metody%20v%20prirodovede_fin.pdf

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha 1 Ukážka pojmového pexesa

Príloha 2 Ukážka žiackej práce – Návrh grantovej žiadosti projektu

Príloha 1 Ukážka pojmového pexesa

Projekt

Proces, ktorý má charakteristickú štruktúru obsahujúci viaceré prvky, bez ktorých by nebol realizovateľný

Nasleduje po schválení a zabezpečení financovania a má 4 etapy – prípravnú, realizačnú, záverečnú a obdobie užívania výstupov

- Úvahy o možnostiach riešenia problému
- Zhodnotenie príležitostí
- Zabezpečenie

Analytická etapa

Realizačná etapa

Schvaľovací a etapa

Schvaľovanie na viacerých úrovniach:

- organizátormi projektu
- účastníkmi projektu
- dotknutými skupinami
- finančnými

Obdobie užívania výstupov

Garant

Časovo neohraničené využívanie výstupov projektu

Osoba, ktorá je zodpovedná za úspešnosť projektu

Príloha 2 Ukážka žiackej práce – Návrh grantovej žiadosti projektu

Nech sa nám netúlajú

Žiadosť o poskytnutie grantu

(Vypíšte čitateľne)

1. Názov projektu Vidíme svet inak		Číslo projektu (nevyplňujte): -	
2. Názov organizácie alebo meno fyzickej osoby predkladajúcej projekt Simona Jasiková, Laura Polovková		3. IČO (ak žiada organizácia): -	
4. Adresa: Umelecká 4		5. PSČ: 080 06	6. Obec Prešov 7. Okres Prešov
8. Telefón 0944 888 666	9. Fax -	10. E-mail: v.s.s.i@videofotokresba.sk	11. Číslo účtu a názov banky: 09645 0694 245 ARTBANKA
12. Ak žiada neformálna skupina občanov tak osoba zodpovedná za projekt (meno, funkcia v skupine, kontaktná adresa, telefón, e-mail): Laura Polovková; osoba zodpovedná za projekt; Umelecká 4/A, Prešov 080 06; 0948 333 888; lara.v.s.s.i@videofotokresba.sk			
13. Ak žiada organizácia, tak štatutárny zástupca/ štatutárna zástupkyňa organizácie (meno, funkcia v organizácii, kontaktná adresa, telefón, e-mail) Simona Jasiková; zástupca, pravá ruka osoby zodpovedajúcej za projekt; Umelecká 4/B; Prešov 080 06; 0918 595 595; simka.v.s.s.i@videofotokresba.sk			

Žiadame o poskytnutie grantu v celkovej výške

1 300 €

Prehlasujem(e), že:

- všetky údaje, ktoré sme v žiadosti a prílohách uviedli, sú pravdivé a presné, a že predloženú žiadosť sme zostavili v súlade s propozíciami programu Nech sa nám netúlajú (vrátane príloh), ktoré chápeme a akceptujeme
- v prípade, že získame grant, zúčastníme sa všetkých podujatí, ktoré sa viažu na prezentáciu výsledkov projektu Nech sa nám netúlajú
- v prípade, že získame grant, zrealizujeme a vyúčtujeme projekt najneskôr do 1 roka od získania grantu

....Laura Polovková....

.....14.1.2015....

.....Simona Jasiková.....

.....14.1.2015.....

Osoba zodpovedná
za projekt / Predkladateľ
projektu

Dátum

Štatutárny zástupca /
štatutárna zástupkyňa organizácie

Dátum

Podpis:

Dátum: ...14.1.2015...

Štruktúra žiadosti

1. Informácie o projekte

Opište predkladaný projekt, riadte sa nasledovnými bodmi (ale nielen nimi). Zvoľte primeraný rozsah, aby ste dobre opísali všetko, čo považujete za potrebné, ale aby váš text nebol príliš dlhý a zbytočne detailný.

Názov projektu:

Vidíme svet inak

Stručný popis projektu, jasne formulovaný nápad, nosná myšlienka:

Vieme, že v dnešnej mládeži je skrytý talent, my ho chceme rozvíjať. Do projektu bude zapojených 20 detí. Rozdelených takto: 10 do videotvorby, 10 do maľovania.

Cieľ projektu :

Očakávame to, aby deti rozvíjali svoj talent, aby nestrácali čas pri nepotrebných veciach, ktoré im nič nedajú.

Definovanie cieľových skupín, na koho sa bude projekt zameriavať:

Mládež od 12 do 18 rokov.

Približný časový harmonogram:

2-krát,3-krát do mesiaca na celý deň.

Očakávané výsledky, prínos pre deti, spoločnosť, okolie, škola:

Veríme, že deti/mládež budú naďalej pokračovať v tom, čo ich baví. A tento náš projekt ich povzbudí v tom, aby pokračovali ďalej. Očakávame, že budú mať radosť z výhier, ktoré si zaslúžia a získajú ich na konci roka, kedy sa bude uskutočňovať prezentácia. Spoločnosť a okolie uvidia niečo nové a mládeži to prinesie pozitívne ohlasy aj v škole.

Dôvod žiadosti o poskytnutie grantu:

Myslíme si, že robíme správnu vec, kde potrebujeme prostriedky a robíme to pre dnešnú mládež.

Pokrytie projektu:

Miestne

2. Rozpočet projektu

Spracujte prehľadný a zrozumiteľný rozpočet **vo forme tabuľky**. Stručne opište a zdôvodnite jednotlivé položky rozpočtu. Uveďte aj prípadné ďalšie získané zdroje financií pre projekt a ich výšku. **V rozpočte nesmú byť zahrnuté náklady na cestovné, stravné, občerstvenie, mzdy zamestnancov, režijné náklady, komunikačné náklady, náklady na reklamu, náklady na vstupy(vstupné do galérie, do divadla, na kúpalisko, atď.) prenájom, ubytovanie a iné náklady, ktoré priamo nesúvisia s projektom. V prípade, že rozpočet projektu bude obsahovať horeuvedené náklady projekt nebude zaradený do II. kola (rozpočet by mal obsahovať položky, ktoré budú deti pri realizácii projektu používať a nie výrobky, ktoré by slúžili na vybavenie miesta, kde bude projekt prebiehať).**

<u>Položka</u>	<u>Najnižšia cena (nám najviac vyhovujúca)</u>	<u>Najvyššia cena</u>	<u>Počet kusov</u>
Kancelárske papiere A3 (500 listov)	3,29 €	3,90 €	1x
Kancelárske papiere A4 (500 listov)	3,10 €	3,80 €	1x
Výkresy A4 (balík)	0,59 €	0,85 €	6x
Výkresy A3 (balík)	1,35 €	1,60 €	4x
Olejové farby	2,80 €	3,00 €	3x
Akrylové farby (120 ml)	3,60 €	3,90 €	3x
Maliar. plátno 40x60	5,30 €	6,40 €	2x

Ateliérový stojan 2+1 zdarma	43,90 €	50,00 €	1x
Ceruzky na skicovanie (12 v balíku)	4,20 €	6,10 €	2x
Pastelové ceruzky (12 v balíku)	16,90 €	17,20 €	2x
Ploché štetce	0,60 €	0,80 €	3x
Okrúhle štetce	0,60 €	0,80 €	3x
Vejáróvité štetce	0,60 €	0, 60 €	2x
Doska na skicovanie	7,69 €	8,30 €	2x
Suché pastelý	7,39 €	7,90 €	2x
Temperové farby (MAXI balenie)	38,80 €	39,00 €	2x
Statív	102,20 €	130 €	1x
Svetlá (SET)	282,99 €	311,99 €	1x
Mikrofón	10,87 €	18,02 €	3x
Fotoaparát (Zrkadlovka)	450 €	560 €	1x
Fotoaparát (obyč. digitálny)	90,60 €	120,35 €	1x
Objektív	171 €	280 €	1x
Notebook	358 €	450 €	1x