

MOJA HANDLOVÁ

MGR. PETRA KULICHOVÁ

ABSTRAKT

Súčasnú školsť sa snaží vnášať do vyučovacieho procesu nové metódy a formy práce, ktoré by prešli s tradičného encyklopedicko-memorovacieho na tvorivo-humánne vzdelávanie a výchovu. Objavné vyučovanie umožňuje žiakom dotýkať sa reality, prežívať nové roly, riešiť problémy, prepájať a uplatňovať získané poznatky z viacerých oblastí pri zmyslupnej a užitočnej práci. Projektom Moja Handlová sme sa snažili vytvoriť celistvý obraz mesta, ktorý by mohol slúžiť ako podklad k vytvoreniu propagačných materiálov mesta.

ÚVOD

V Konceptii výchovy a vzdelávania v Slovenskej republike (Ministerstvo školstva, 2007) sa uvádza, že hlavným cieľom reformy školstva na Slovensku je premeniť tradičné encyklopedicko-memorovacie a direktívno-neživotné školstvo na tvorivo-humánnu výchovu a vzdelávanie. Dôraz je kladený na aktivitu a slobodu osobnosti, jej silu vytvoriť svoj progresívny, tvorivý spôsob bytia pre život v novom tisícročí. Ideálom výchovy a vzdelávania by mal byť človek dobrý (čestný, morálny, charakterný), múdry (vzdelaný, tvorivý), aktívny (samostatný, pracovitý, iniciatívny), šťastný (vyrovnaný zdravý). Za kľúčové kompetencie sa považujú: komunikačné schopnosti, personálne a interpersonálne schopnosti, schopnosti tvorivo a kriticky riešiť problémy, pracovať s modernými informačnými technológiami, formovať občiansku spoločnosť.

Výchovno-vzdelávací proces teda už nepredstavuje iba vytváranie nových vedomostí a zručností žiakov. Sú naň kladené ďalšie požiadavky – požiadavka reality, globality, kritickosti, racionality a efektívnosti. Jedným z prostriedkov, ktorý umožňuje kognitívizáciu, emocionalizáciu, motiváciu a kreatívizáciu je práve objavné vyučovanie. Hlavným objektom záujmu je žiak, ktorý je nútený rozmyšľať, skúmať objavovať a tvoriť. Problémy, ktoré žiaci skúmajú, obyčajne nevychádzajú z textu učebnice, ale sú prítomné v regióne, kde žijú.

Takéto objavné vyučovanie nám umožňuje práve forma projektového vyučovania. Projektové vyučovanie je komplexná metóda, ktorá žiakovi umožňuje dotýkať sa reality, prežívať nové roly, riešiť problémy, prepájať a uplatňovať získané poznatky z viacerých oblastí pri zmyslupnej a užitočnej práci. Dáva žiakovi príležitosť k sebarealizácii, motivuje ich k samostatnej práci, hľadaniu, objavovaniu, tímovej spolupráci a komunikácii. Učí premýšľať v súvislostiach a systematicky riešiť danú úlohu (Tomková, Kašová, Dvořáková, 2009).

Cieľom nášho projektu bolo prostredníctvom geografických informačných systémov a s využitím medzipredmetových vzťahov lepšie spoznať prírodné a socioekonomické pomery Handlovej. Produktom projektu môžu byť propagačné materiály mesta.

PRIEBEH PROJEKTU

Motívov pôsobiach v objavnom vyučovaní je viacero. Môžu mať povahu vnútorného motívu (záujem o tému, túžba po poznaní, želanie uspokojiť zvedavosť a pod.), alebo vonkajšieho motívu (vyvolané vonkajšími podnetmi – pod nátlakom, hrozbou, ale aj pre pochvalu atď.). Je nesprávne chápať motiváciu len ako vzbudenie či udržiavanie záujmu žiaka o danú tému. Treba vidieť úzky vzťah medzi motiváciou a aktivitou. Správna motivácia je základom aktívnej činnosti žiaka.

Motivácia žiakov k projektu Moja Handlová prebiehala prostredníctvom vyhľadávania informácií o Handlovej na internete. Kládli sme si otázky typu: Dozvedel si sa to, čo si potreboval vedieť? Sú informácie správne? Sú informácie aktuálne? Sú veci, na ktoré treba podľa teba upozorniť? Čo môže Handlová ponúknuť turistom a návštevníkom mesta? Čo by mali turisti a návštevníci mesta vedieť?.... Množstvo z týchto otázok zostalo nezodpovedaných, alebo zodpovedaných len čiastočne, čo viedlo k pozitívnej motivácii žiakov k vytvoreniu multimediálnej prezentácie. Tá by poskytovala záujemcom informácie, ktoré sú podľa týchto žiakov dôležité, ktoré sa pokúsia získať.

O nič menej dôležitá ako správna motivácia je aj správna tvorba pracovných tímov. Tím je skupina ľudí, ktorých spája dosiahnutie určitého cieľa. Tím na rozdiel od skupiny pracuje ako jednotný organizmus. Preto je dôležité dbať na vyváženosť osobností – bolo by škoda vytvoriť jeden tím z troch, či štyroch výrazných osobností vodcovského typu, ktorý by si pri riadení tímu mohli „prekážať“. Takéto osobnosti budú pravdepodobne v inom tíme zasa chýbať. (Magdín, Turčáni, Burianová, Vrábel, 2009).

Samotný projekt prechádzal jednotlivými fázami:

1. Motivácia

Motivácia prebiehala v počítačovej učebni a prístupom na internet a s množstvom literatúry pojednávajúcej o Handlovej. Žiaci hľadali odpovede na otázky, ktoré vznikli pri riadenom rozhovore s učiteľom. Zistili, že množstvo informácií, ktoré by oni radi prezentovali sa nenachádza v žiadnej publikácii ani na internete. To ich viedlo k návrhu vytvoriť vlastnú prezentáciu o Handlovej, ktorá by ponúkala množstvo informácií, ktoré by podľa nich mohli turistov a širokú verejnosť zaujímať.

2. Tvorba tém a tímov

Žiaci sami navrhli okruh tém – História Handlovej, Príroda Handlovej, Obyvateľstvo Handlovej, Priemysel v Handlovej, Služby v Handlovej, Zaujímavosti a cestovný ruch v Handlovej. Rozdelili sa do skupín 3 – 4 žiakov podľa záujmov, samozrejme s rešpektovaním pravidla rôznorodosti charakterov v skupine.

3. Získavanie a systematizácia potrebných informácií

Členovia tímu si rozdelili kompetencie na základe ktorých celá skupina pracovala, každý člen mal presne stanovenú prácu. Potrebné informácie získavali na internete, v literatúre, v rôznych inštitúciách. Následne ho spracovávali s použitím programov Word a Excel. Mapové výstupy vytvárali v programe QuantumGIS. Návrh kúpaliska s využitím geotermálneho vrtu vytvárali v programe SketchUp.



Obrázok 1 Návrh kúpaliska s využitím geotermálneho vrtu v programe SketchUp

4. Získavanie, tvorba a úprava obrazového materiálu

Obrazový materiál čerpali z internetu, literatúry, alebo si ho sami tvorili s použitím digitálneho fotoaparátu a následnou úpravou v programe IrfanView.



Obrázok 2 Lokalizácia okolitých pohorí pomocou GPS súradníc

5. Tvorba prezentácie

Získaný textový, tabuľkový, mapový a obrazový materiál použili pri tvorbe tímovej prezentácie v PowerPointe.

ZÁVER

Učiť pomocou objavného vyučovania môže robiť veľkú radosť nielen žiakom, ale aj učiteľom. Obohacuje školskú rutinnú prácu, zabraňuje stereotypu, všednosti. S takýmto vyučovaním môže byť každý školský rok iný, neopakovateľný a aktuálny. Vyžaduje si však veľmi zodpovednú prípravu učiteľa, dôkladné spoznanie skupiny žiakov s ktorou pracuje, oboznámenie sa s problematikou. Učiteľ musí predvídať problémy s ktorými sa žiaci počas práce stretnú. Musí ich vedieť správne usmerniť

a motivovať tak, aby sa žiadna prekážka nestala pre nich neprekonateľná. Žiaci sa učia pomocou projektu nielen teoretické znalosti a manuálne zručnosti, nadobúdajú možnosť vyjadriť svoj postoj k problematike, učia sa argumentovať, čo sú nenahraditeľné skúsenosti aj do ďalšieho profesného rastu a osobného života.

Projektom sme podnietili prirodzenú zvedavosť žiakov, ktorá viedla k vytvoreniu zaujímavého dokumentu, ktorý môže slúžiť ako podklad k propagačným materiálom mesta. Naučili sa hľadať a spracovávať geografické údaje o miestnej krajine a využili množstvo medzipredmetových vzťahov.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

Magdin, M., Turčani, M., Burianová, M., Vrábek, M. 2009. *Projektovanie multimediálnych aplikácií*.

Nitra: FPV UKF, 2009, 127 strán, ISBN 978-80-8094-625-5

Ministerstvo školstva, vedy, výchovy a športu. Konceptia výchovy a vzdelávania v Slovenskej republike. 2007. dostupné na <http://www.minedu.sk/data/USERDATA/.../2007/09767/Koncepcia.doc>

Tomková, A., Kašová, J., Dvořáková, M. 2009. *Učíme sa v projektech*. Praha: Portál, s.r.o., 2009, 176 strán, ISBN 978-80-7367-527-1

ADRESA AUTORA

Mgr. Petra Kulichová

ZŠ Školská

Školská ul. 526/53

972 51 Handlová

petamat@gmail.com