

MUNI
SPORT

5. Výukové přístupy a metody



Obsah

- Výukové přístupy a metody (definice, jejich volba, klasifikace na klasické, aktivizující, komplexní – charakteristika jednotlivých metod).
- Transmisivní a konstruktivistické pojetí výuky.



Co je to metoda výuky?

- postup, cesta, způsob vyučování
- činnost učitele, která vede žáka k dosažení edukačních (tj. výchovně vzdělávacích) cílů
- **soubor vyučovacích činností učitele a učebních aktivit žáků**
- S metodami souvisí *koncepce výuky*, ze které vyrůstá metodické jednání učitele.



Základní koncepce (modely) výuky

– model pedeutologický

- rozhodujícím (a nejvíce aktivním) činitelem je učitel, organizuje a zajišťuje všechny výukové aktivity
- žák je považován za objekt cílevědomého, systematického a důsledného působení učitele; má pasivní postavení

– model pedocentrický

- vznikl jako protiklad k modelu pedeutologickému, který kritizoval
- do středu edukačního dění postavil žáka, jeho aktivity a zájmy
- z učitele se stal poradce, pomocník a facilitátor
- základem pro tzv. reformní školy



Základní koncepce (modely) výuky

– model interaktivní (komunikativní)

- do popředí staví vzájemnou spolupráci učitele a žáka
- žák má být aktivní, ale není ponechán sám sobě, učitel usměrňuje žákovo chování, proces učení

– model humanisticko-kreativní

- ideální kombinací všech předchozích
- působí a ovlivňuje všechny stránky žákovy osobnosti



Na základě čeho volíme výukové metody?

- cíl výuky
- obsah a metody daného oboru (např. pro fyziku je typické experimentování, pokusy)
- úroveň fyzického a psychického rozvoje žáků
- zvláštnosti třídy, skupiny žáků
- vnější podmínky výchovně-vzdělávací práce (např. hluchnost okolí, technická vybavenost školy)
- osobnost učitele (jeho odborná a metodická vybavenost, zkušenosti atd.)



Západ prezentace

EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

MUNI
SPORT

Jedna z možných klasifikací...

1. Klasické výukové metody
2. Aktivizující výukové metody
3. Komplexní výukové metody



Klasické výukové metody

a) metody slovní

1. Klasické výukové metody:

a) Metody slovní

- důležitou roli zde hraje SLOVO - komunikace, rétorika
- **vyprávění** (vhodná k motivaci žáků – upoutá formou podání a výzvou k prožívání příběhů; silně působí na představivost a fantazii žáků; více se uplatňuje ve společenskovedních předmětech)
- **vysvětlování** (univerzálně použitelná metoda ve všech předmětech; je většinou vázáno s frontální výukou; je logický a systematický postup při zprostředkování učiva žákům, který respektuje jejich věkové zvláštnosti a vychází z aktuálního stavu jejich vědomostí a dovedností; podstatou je, aby žáci pochopili a osvojili si **jádro sdělení**; při vysvětlování je žádoucí používat co nejvíce názorného příkladu; uplatňují se zde didaktické principy)
- **přednáška** (je náročná na pozornost i srozumitelnost, proto u starších žáků, resp. při výuce na vysoké škole; je delší ucelený projev, který zprostředkovává uceleně jedno téma; zvláštním případem přednášky je **žakovský referát**, učitel by měl žákovi při jeho tvorbě pomoci, např. vymezit téma, stanovit rozsah)

a) Metody slovní

- **práce s textem** (zpracovává textové informace, které slouží k osvojení nových poznatků, k jejich *prohloubení a upevnění*; dominuje zde *žákova aktivita*, říká se tomu *učení z textu*; pokud má žák textu porozumět, pak to znamená, že žák dokáže dešifrovat text, tj. najít v něm klíčové pojmy a poznatky a postihnout mezi nimi vztahy, to se projeví např. tím, že žák dokáže učivo zpracovat graficky, zformulovat k textu otázky, vyčlenit klíčové poznatky)
- **rozhovor** (verbální komunikace v podobě otázek a odpovědí *dvou nebo více* osob na dané téma, které se zaměřuje na stanovený cíl; je prostředkem aktivizace žáků, povzbuzuje k pozornosti ... ; důležitým prvkem je otázka – iniciuje a usměrňuje komunikaci, aktivní naslouchání atd.)

b) Metody názorně demonstrační

- důležitou roli zde hraje vnímání, princip názornosti – aktivovat všechny smysly u žáků, klíčové pojmy produkt, výsledek praktické činnosti
 - **předvádění a pozorování** (zprostředkovává žákům prostřednictvím smyslů vjemy a prožitky, které jsou základem pro následné psychické úkony a procesy; důležitý je výběr objektů a metodika jejich předvádění)
 - **práce s obrazem** (didaktický obraz se chápe jako zobrazení nějakého jevu pro využití v edukačním procesu, je to např. kresba na tabuli, tradiční nástěnné obrazy, učebnicové ilustrace, obraz vytvářený např. počítačem, videem; dnešní svět je předimenzován obrázky – viz např. mms, reklama, billboardy atd., proto je nutné, aby učitelé naučili žáky s těmito obrázky pracovat)
 - **instruktáž** (zprostředkovává žákům vizuální, auditivní a hmatové (+ jejich kombinace) podněty k jejich praktické činnosti; rozlišujeme slovní instruktáž a písemnou instruktáž, nebo-li *návod*)



c) Metody dovednostně-praktické

- důležitou roli zde hraje činnost, činnostní učení
 - **vytváření dovedností** (dovednost = připravenost žáka k činnosti, např. k psaní, počítání, kreslení, pohybové činnosti, zpívání ...; důležitý princip *systematičnosti a regulace* ze strany učitele, u starších žáků *autoregulace*)
 - **napodobování** (někdy se označuje jako imitace; proces přebírání určitých způsobů chování od jiných většinou starších lidí; podstatou je učení, přičemž rozhodující úlohu má model, vzor)
 - **manipulování, laborování, experimentování** (zejména mladší žáci mají tendenci *manipulovat* s předměty a hrát si s nimi, konkrétní podobu pak tvoří např. stříhání, lepení, modelování atd.; *laborování* se uplatňuje zejména ve fyzice, v chemii a v přírodovědných předmětech, umožňují provádět jednoduché pokusy, při nichž žáci ověřují poučky nebo zdůvodňují svá pozorování; *experiment* vyšší stupeň laborování, zjišťují se např. *nové poznatky*)
 - **produkční metody** (zahrnují všechny takové postupy, při nichž vzniká nějaký smysly registrovatelný produkt, výkon, výtvar, výstup)



2. Aktivizující výukové metody

- postupy, které vedou výuku tak, aby se výchovně-vzdělávacích cílů dosahovalo hlavně na základě vlastní učební práce žáků (nový pohled na pozici žáka v edukačním procesu), přičemž důraz se klade na *myšlení a řešení problémů*



a) Metody diskusí

- na rozdíl od rozhovoru je to taková forma komunikace mezi učitelem a žáky, při níž si účastníci navzájem vyměňují názory na dané téma, na základě svých znalostí pro svá tvrzení uvádějí argumenty, a tím společně nacházejí řešení daného problému
- předpokladem diskuse je vhodně zvolené téma
- průběh diskuse se řídí pravidly a probíhá ve fázích (vymezení tématu, prezentace a výměna názorů, argumentace a zdůvodňování tvrzení, shrnutí výsledků diskuse), nutný je předběžný i průběžný výcvik žáků v dovednostech diskutovat



b) Metody heuristické (řešení problémů)

- heuréka = objevil jsem, našel jsem; v současné době se při výuce posiluje
- učitel na rozdíl od tradičních postupů při heuristických metodách sám žákům poznatky *nesděluje*, ale vede je k tomu, aby si je sami samostatně osvojovali, na začátku jim ovšem radí, pomáhá a jejich „objevování“ řídí a usměrňuje
- hlavním posláním těchto metod je podněcovat u žáků samostatné a tvořivé myšlení
- např. metoda řešení problémů, tzv. problémová výuka (ústřední kategorií je „problém“, který není schopen člověk vyřešit na základě svých dosavadních znalostí, dovedností, vytvoří si své hypotézy, návrhy řešení, které pak ověřuje např. v literatuře, na internetu tak dlouho, než dojde ke správnému výsledku)



c) Metody situační

- podstatu situačních metod tvoří řešení problémového případu, který odráží nějakou *reálnou událost* ze života
- žák má potřebu se s touto reálnou událostí vypořádat



d) Metody inscenační

- podstatou je sociální učení v modelových situacích
- jde o simulaci nějaké události, v níž se kombinuje hraní rolí a řešení problému
- např. v rámci dramatické výchovy, jejíž náplní jsou mj. i inscenační metody = poskytují velký prostor k rozvoji osobnosti, ke kultivaci všech psychických procesů, zejména však zintenzivňují prožívání zobrazovaných osudů, vztahů a interakce



e) Didaktické hry

- neexistuje jednotná definice hry
- hra je u člověka jedna ze základních forem činnosti (vedle práce a učení), pro niž je charakteristické, že je to svobodně volená aktivita, která nesleduje žádný zvláštní účel, ale cíl a hodnotu má sama v sobě
- přestože již Komenský zastával schola ludus (škola hrou), jeho výzva zůstává dodnes nepochopena a často nerealizována; učitelé preferují učení jako namáhavou, málokdy přitažlivou, ale většinou direktivně řízenou práci
- v současné době plní hra u žáků specifické funkce – ve větší míře než dříve kompenzuje chudost sociálních podnětů a citových vztahů, s tím by měli učitelé počítat



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MUNI
SPORT

e) Didaktické hry

- navíc moderní hry se vyznačují orientací na konkurenční boj a soutěživost (např. počítačové hry), procesy učení v nich často nemají mnoho místa – hry bez vítěze, které nabízí ve škole učitel, proto nejsou příliš přitažlivé
- **didaktická hra** = seberealizační aktivita jedinců nebo skupin, která spontánnost, uplatnění zájmů a uvolnění **přizpůsobuje pedagogickým cílům**
- klasifikace: *interakční hry* (svobodné hry – s hračkami, stavebnicemi; sportovní a skupinové hry; společenské hry; myšlenkové a strategické hry), *simulační hry* (hraní rolí, řešení případů, loutky); *scénické hry* (návaznost na divadelní)

3. Komplexní výukové metody

- jde o složité metodické útvary, které předpokládají různou, ale vždy ucelenou kombinaci a propojení několika základních prvků didaktického systému, jako jsou metody, organizační formy výuky, didaktické prostředky nebo životní situace



a) Frontální výuka

- vyznačuje se společnou prací žáků ve třídě s dominantním postavením učitele, který řídí, usměrňuje a kontroluje veškeré aktivity žáků
- výuka se orientuje převážně na kognitivní procesy, hlavním cílem je, aby si žáci osvojili maximální rozsah poznatků



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MUNI
SPORT

b) Skupinová a kooperativní výuka

- skupinová (typické znaky – spolupráce žáků při řešení úlohy či problému, dělba práce při řešení, sdílení názorů, zkušeností, vzájemná pomoc členů skupiny, odpovědnost jednotlivých žáků za výsledky společné práce)
- kooperativní (tento pojem se začíná užívat vedle skupinové výuky; tato metoda je založena na kooperaci (spolupráci) žáků mezi sebou při řešení různě náročných úloh a problémů, ale i na spolupráci třídy s učitelem)

c) Partnerská výuka

- rozumí se jí spolupráce žáků při učení v dyadických jednotkách



d) Individuální výuka, samostatná práce žáků

- individuální (žák pracuje sám, jeho činnost je však plně plánována a řízena učitelem; žák je součástí hromadné výuky, ale nemá žádné formální kontakty na spolužáky; nejčastěji se střídá frontální a individuální výuka)



e) brainstorming

- hlavním smyslem je vyprodukovat co nejvíce nápadů a potom posoudit jejich užitečnost



f) Projektová výuka

- částečně navazuje na metodu řešení problémů, jde však o problémové úlohy komplexnější povahy, o výukové záměry a plány, které mají vždy také širší praktický dosah
- *projekt* = komplexní praktická úloha spojená se životní realitou, kterou je nutno řešit teoretickou i praktickou činností, která vede k vytvoření adekvátního produktu



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MUNI
SPORT

g) Otevřené učení

- jednak otevírá školu dítěti podle jeho zájmů a schopností, jednak otevírá školu navenek, tj. k mimoškolnímu prostředí a podporuje žáka v plánování vlastního učení



h) Televizní výuka

- pomocí médií (televize, video) zprostředkovává příslušné učivo a účelně je uspořádává do výukových struktur a forem tak, aby bylo dosaženo optimálních edukačních výsledků



i) Výuka podporovaná počítačem

- řada výukových programů na počítači (zejména jazykové, ale i matematické, zeměpisné atd.)



Transmisivní pojetí výuky

- Výuka jako přenos hotových poznatků od učitelů (= ti, co ví) k žákům (= ti, co ví méně).
- Učení jako pasivní proces (přijímání informací).
- Orientace na fakta a výsledky (rozvoj paměti).
- Typická struktura výuky: opakování, motivace, nové učivo, procvičování, zhodnocení.



Konstruktivistické pojetí výuky

- Výuka jako konstruování poznatků na základě porovnávání nových informací získaných z různých zdrojů s původními představami (prekoncepty) žáka
- Učení jako aktivní proces (vyhledávání informací).
- Orientace na porozumění učivu a na práci s učivem (rozvoj tvořivosti a myšlení).
- Typická struktura: aktivizace dosavadních znalostí, přestrukturování/budování struktur na základě nově zjištěných informací, procvičování a aplikace nových poznatků, reflexe



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MUNI
SPORT