

Projekt v DU

Projekty

tzv. komplexní metody výuky

- stírání rozdílu mezi vyučovacími metodami, prostředky, formami, životními situacemi, propojení různých metod

- práce individuálně, skupinově, ve škole i mimo (překonávání izolovanosti školy)

- přínos: propojení těchto komponent do smysluplného celku, dosažení cílových kvalit v kognitivní a afektivní struktuře žáka (řada vědomostí a dovedností skrze vlastní zkušenosti a zážitky, vědomosti relativně trvalé – fixované komplexem činností, samostatným objevováním...)



formy

- krátké, dílčí jevy jednoho oboru, jedna třída
- dlouhé (i několik let), mezioborové, celá škola atd.,

intradisciplinární i interdisciplinární

interdisciplinarita

- výhoda: překonávání izolovanosti předmětu
- nevýhoda: nesystematičnost poznatků, ztížená orientace v oboru (historické obory – genetický charakter faktů – může komplikovat utváření historického vědomí)
- historické obory – obecně mohou spolupracovat s kýmkoliv – vše má svůj historický rozměr, DU – také široký záběr – většina společenských jevů se promítla do umění



Volba užšího tématu, hlubší proniknutí do sledované problematiky

- charakter sondy- lepší pochopení díla, jevu
- lepší poznání práce um. historika atd. (shromažďování faktů, analýza, komparace, generalizace, hodnocení, uplatňování metod)
- prezentace, komunikace s dalšími osobami, návštěva galerií, památek...



Strukturace látky

Chronologická – vývoj uměleckého směru, umělecké úlohy, osudy umělce...

- výhody: kontinuita jevů, kauzalita,
- nevýhody: jistá izolovanost jevů (nemožnost odbíhání od tématu)

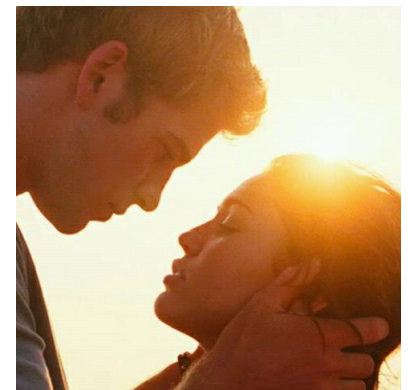
Synchronní vazby – určitý jev, jevy sledovány napříč obdobím, kulturami, v širším sociálním a historickém kontextu... (např. rudolfinské umění v kontextu rudolfinské kultury, společnosti a historických událostí)

- výhoda: hlubší proniknutí do problematiky
- nevýhoda: jev časově ohraničen (omezené sledování genetického vývoje, kauzality...)



Výběr tématu

- výběr ve spolupráci s žáky, žáci se s ním musí ztotožnit (motivace)
- *přitažlivost*: vztah k žákově realitě, spíš než velká témata minulosti (příliš složité) – nejlépe lokálně dostupné umění, památky, kulturní události (staré i současné)
- *náročnost*: srozumitelnost, dostupnost (+žáci musí být připraveni na řešení problémů)
- *relevantnost*: musí být téma relevantní pro obor a výuku (zábavnost prostředkem, ne cílem)
- přesné vymezení tématu, jeho dostatečná izolace (nelze sledovat v kontextu všech vazeb)



Průběh projektu

- *samostatná činnost žáků*, učitel ustupuje do pozadí, ale zůstává významným
- *manažersko informační role učitele* – osnova, otázky, úkoly, rozvíjet u žáků přemýšlení o vlastním myšlení (Proč si to myslím? Jak jsem na to přišel?)
- v průběhu se budou objevovat fáze nadšení i frustrace – připravenost, využít



Zakončení projektu

- prezentace výsledků – výstava, prezentace, beseda...(před rodiči, školou, veřejností)
- závěrečná reflexe – co se podařilo, co ne, vyhodnocení pocitů žáků při práci...

