

Teorie a metodika výchovy

V. E. Procházková
322134

Funkce metod ve výuce

- Josef Maňák
- Pedagogická orientace č. 3, 2001

- **Metody** mají v procesu vědeckého poznání i v praktické činnosti významnou úlohu, poněvadž spolu s cíli, teoretickými koncepcemi, podmínkami a prostředky vytvářejí rámec, v němž se realizuje veškerá lidská aktivita.

- Specifickou situaci představuje **výukový proces**, v němž **metoda** vystupuje jako způsob jednání učitele a žáků v intencích edukačního procesu.
- Na rozdíl od metod vědeckých se edukační metody neorientují na dané cíle a objekt poznání (obsahovou stránku), ale zahrnují i interakci **učitel – žák**, zaměřují se na jejich psychické stavy, vývojové fáze, na sociální prostředí atd.

- **Metoda** je v rozmanitých oblastech lidské činnosti většinou vždy přiřazována jednomu určujícímu činiteli, který je jejím nositelem, reprezentantem i realizátorem.
- V tradiční pedagogice byla výuková metoda spojována s vyučující činností učitele, tzv. „**bezdětná pedagogika**“, která s žákem příliš nepočítala. Žák byl chápán jen jako objekt svého působení.

- Od doby „kopernikovské revoluce“ se vedle učitele stává důležitým subjektem edukačního dění žák.
- Mění se zásadně pojetí výukové metody, určujícím faktorem je **interakce učitel – žák**.
- **Pedagogická komunikace** již není prostředkem k dosažení cíle, ale představuje též **vlastní cíl edukačního aktu**.

- V nejširším, nejobecnějším významu se termínem metoda označuje způsob, sled postupných kroků, postup, kterým lze dosáhnout stanoveného cíle.
- **Metoda** nabývá různých podob a forem, poněvadž odráží specifčnost sledovaného cíle i podmínky, v nichž se realizuje.

- Při pojetí a vymezení výukové metody je nutno zejména plně respektovat základní dyadickou jednotku tohoto procesu, tj. učitele a žáka, a bezprostřední konkrétnost cílů, které průběžně podléhají vlivu měnících se společenských i osobnostních faktorů.

- **Výukovou metodu** vymezujeme jako uspořádaný systém vyučovací činnosti učitele a učebních aktivit žáků směřujících k dosažení daných výchovně – vzdělávacích cílů.
- Nezbytným prvkem každé metody je její orientace na cíl, který je určujícím faktorem edukačního dění, neboť vytyčuje požadované výstupy a vymezuje prostor pro metody, které nejefektivněji vedou k jeho dosažení.

- Bez metody, tj. bez promyšleného sledu dílčích postupů, není možno dojít k cíli.
- Mezi cílem a metodou vzniká vztah vzájemné reciprocity (znamená vzájemnost, vyrovnaný reciproční vztah podle zásady „jak ty mně, tak já tobě“).

- Důležitou vazbu vytváří výuková metoda s organizačními formami.
- Významnou roli ve vztahu metoda–organizační formy výuky má počet participujících žáků, charakteristika prostoru, v němž výuka probíhá, dále faktor času (trvání výukové jednotky), který ovlivňuje výběr metod i možnosti jejich realizace.

- Pomocnou, nikoliv nevýznamnou úlohu mají **didaktické prostředky**, které se stávají nedílnou součástí metody (např. obrazy, přístrojové vybavení...) nebo metodu doplňují a obohacují (např. psací potřeby, různé pomůcky....).

- I když zprostředkování vědomostí a dovedností patří k nejvýraznějším funkcím výukových metod, nelze zanedbávat ani jejich ostatní funkce, neboť výuka by se ochuzovala o důležité charakteristiky, které je v zájmu harmonického rozvoje osobnosti respektovat a zajišťovat.

- Ústřední funkci výukových metod je třeba přiřadit **funkci aktivizační**, jejímž prostřednictvím se žáci motivují, učí se ovládat postupy, úkony a operace, osvojovat si techniky práce a myšlení.
- Velmi významná je též **funkce komunikační**, která je součástí i předpokladem veškeré pedagogické interakce.

Klíčové kompetence

- Tyto kompetence jsou obsahově neutrální, ale jejich osvojování je vždy vázáno na určitý konkrétní obsah.
- Ke klíčovým kompetencím patří organizace a provádění úkolů, komunikace a kooperace, aplikace technik učení a technik učební práce, samostatnost, snášení zátěže a tvořivé řešení situací a problémů.

- Brzdou plného uplatnění funkcí výukových metod je skutečnost, že učitelé někdy ovládají jen úzký repertoár metod, takže výsledné osvojení požadovaných vědomostí a dovedností je neúplné a neuspokojivé.

Výzkum

- Rok 2000
- Počet respondentů-učitelů: 140
- Otázka: Které výukové metody a postupy by ještě chtěli zvládnout?
- Častá odpověď: „Žádné, ty, které používám, mi dostačují.“

- Potvrdila se jistá bezradnost učitelů ve vztahu k metodám výuky, neboť pracují převážně jen s metodami tradičními.
- Otázka výukových metod není v současnosti v popředí zájmu učitelů.

Závěr

- Funkce výukových metod naplňují svébytné poslání metod ve výchovně-vzdělávacím procesu, neboť zahrnují všechny aktivity, postupy, úkony, techniky a operace, které vedou žáky k osvojení požadovaných vědomostí, dovedností, příslušných kompetencí, postojů, učebních stylů.
- **Metodám není v naší pedagogické teorii a praxi věnována žádoucí pozornost.**

Metody tvořivé práce ve škole

- Jan Štáva
- Pedagogická orientace č. 3, 2001

- **Tvořivé myšlení žáků** můžeme ve školních podmínkách cílevědomě a systematicky rozvíjet prostřednictvím obsahu jednotlivých učebních předmětů.
- Je nutná přeměna statického obsahu na dynamický proces **interakce učitel-obsah-žák**.

- Ve vzdělávacím procesu plní tuto funkci didakticko-dynamizující prostředky – **metody a formy vyučování.**
- Mezi didakticky nejefektivnější metody k rozvoji tvořivého myšlení žáků patří problémová metoda, heuristický rozhovor, pozorování, laboratorní metody, brainstorming a hra.

- Pro učení má velký význam reprodukční myšlenková činnost, neboť zabezpečuje přesné a trvalé osvojení si pojmů, definic, zákonů a způsobů poznávací činnosti.
- Učení se řešením problému se považuje za nejefektivnější prostředek rozvíjení tvořivého myšlení žáků.

Klasifikace problémů

1. klasifikace

PROBLÉMY S FIXNÍM ŘEŠENÍM

- Mají jediné správné řešení, ale uplatňuje se přitom nový nápad.
- Vyžadují konvergentní myšlení.

PROBLÉMY S OTEVŘENÝM KONCEM

- Mají více řešení
- Vyžadují divergentní myšlení.

Klasifikace problémů

2. klasifikace

- **Problémy formulované pro řešitele**
- **Problémy, které si řešitel formuluje sám.**
- Vyžadují vyšší intelektovou zralost.

Postup řešení problému

1. nastolení problémové situace, formulace problému,
 2. vytváření hypotéz řešení problému,
 3. výběr jedné hypotézy jako řešení,
 4. verifikace (ověřování) řešení.
- Uvedený postup je určitým modelem myšlenkové činnosti, na základě které by měl žák dospět ke správnému řešení.

- V procesu řešení problémů má prvořadé místo **analýza a syntéza**.
- **Analýzou** se problém rozčlení na jednotlivé známé a neznámé prvky, rozloží se tedy na zpracovatelné okruhy, po jejichž identifikaci začíná syntéza rozhodnutí a řešení.
- **Na základě syntézy** se uskutečňuje i konfrontace daného problému s předcházející zkušeností jednotlivce.

- Při řešení problému se uplatňují i další myšlenkové operace a intelektové dovednosti, např. porovnávání, abstrakce, úsudek, analogie, zevšeobecnění apod.

- Zařazení problémové metody do učební činnosti žáků umožňuje uvedené myšlenkové operace a intelektové dovednosti systematicky procvičovat, což má význam pro psychický vývoj žáka.
- Charakteristickým znakem této progresivní metody je, že žák dospěje k novému poznatku samostatnou objevující (zkoumající) činností.

Brainstorming

- Jde o kolektivní metodu tvořivého řešení úloh.
- Je nutno dodržovat tyto pravidla:
 1. Je vyloučena kritika navrhovaných možností řešení (myšlenek),
 2. Podporují se jakékoliv asociace,
 3. Množství nápadů má být co největší,
 4. Přípustné jsou jakékoliv kombinace, modifikace.

- Brainstorming je možné realizovat ve formě **ústní nebo písemné**.
- Podmínkou je dostatečný **časový prostor**.
- Je to metoda zaměřená na **spolupráci**, ne na soutěžení.

- Vyžaduje divergentní myšlení (schopnost produkovat velké množství originálních nápadů, jinak známé jako tvořivost).
- Po ukončení brainstormingu je nutno vyhodnotit práci všech žáků, nejlepší pak ocenit.
- **Negativní kritika by neměla vůbec existovat!**

Hra

- Hra je významným prostředkem, který přispívá k rozvoji **tvořivého myšlení** žáků.
- Hra má mnoho společných znaků s kreativitou – fantazii, spontánnost, zájem, improvizaci, opakování činnosti.

- Při zdůrazňování významu hry vycházíme ze skutečnosti, že člověk v interakci s prostředím nezískává jen informace jako výsledek této interakce, ale zároveň se i interakcí učí.
- Ve hře se uplatňuje řešení problémů, při kterých se hráči dostávají do pozice skutečných řešitelů, přičemž je rozhodující volba každého jednotlivce.

- **Děkuji za pozornost**