

**Projekt: Kruhy na vode**

**Zbierka aktivit pre inovativne vzdelavanie**

**Nasledujúce aktivity sa zameriavajú rozvoj kreatívneho a/alebo kritického myslenia vo vyučovacom procese. Kreatívne myslenie sa zameriava na hľadanie netradičných riešení, prináša do vyučovacieho procesu motiváciu, pretože byť kreatívny je zábava. Kritické myslenie rozlišuje relevantnosť navrhovaných riešení, je kľúčovou schopnosťou pre budúcnosť žiakov. Každá aktivita môže byť použitá pri najrôznejších obsahoch vyučovania, vo väčšine predmetov, v rôznych fázach vyučovacej hodiny Kompetencie, ktoré aktivita rozvíja sú uvedené pod opisom kurzívou.**

**Aktivity**

**Vytváranie tajničiek**

Vytvoriť zoznam slov (môžu sa skryť do osemsmerovky), dať ich jednej zo skupín, aby ich definovali (bez pomôcok, slovníkov a pod...), potom skupiny dostanú vytvorené definície bez slov a musia doplniť slová do predpripravenej tajničky.

*Kritické myslenie, kreativita, opakovanie pojmov, komunikácia, plynulosť vyjadrovania.*

* **Test so spinkou** (robili sme spolu)
* **Náladové písanie**

Každý si vyberie nejaký obrázok, ktorý vystihuje jeho momentálnu náladu. Potom dá obrázok niekomu inému a ten k nemu napíše, krátky príbeh začínajúci slovami: V tej chvíli som sa cítil... V tretej fáze sa človek, ktorý obrázok vybral vyjadrí, či príbeh v niečom odráža jeho náladu.

*Kreatívne myslenie, reflexia, komunikácia, feedback.*

* **Výzvy na podporu kreatívneho myslenia:**

Portrét: nakresli portrét tvojho suseda za 30 sekúnd

 Bodky: spoj 9 bodiek v štvorci tri krát tri bez toho, aby si ceruzku dvihol z papiera, môžeš použiť len 4 rovné čiary a zvládnuť to za dve minúty

 Tridsať koliesok – každý dostane papier s predtlačenými kolieskami a za 3 minúty má čo najviac z nich pretvoriť na rozpoznateľné objekty.

*Kreatívne myslenie, motivovať myslieť mimo zaužívaných schém.*

* **Test so žirafou**

Otázky: Ako vložíme žirafu do chladničky? Ako vložíme slona do chladničky? Kráľ zvierat usporiadal schôdzu na ktorú prídu všetky zvieratá. Ktoré tam nie je? Musíš sa dostať cez rieku plnú krokodílov, nie je tam most. Ako to spravíš?

Riešenia: u ČAM alebo VIK

*Zábava, motivácia myslieť mimo zaužívaných schém.*

* **Vynútené konexie**

Na malé papiere jednej farby napíšeme abstraktné pojmy z nejakej oblasti alebo predmetu to môže urobiť učiteľ). Poskladáme a dáme do nádoby. Na malé papiere inej farby napíšeme konkrétne veci (hmatateľné, viditeľné – to môžu urobiť žiaci). Poskladáme a dáme do nádoby. Každý si vyberie jeden abstraktný a 5 konkrétnych pojmov a snažíme sa vytvoriť vety typu:

................. je/nie je ako ..............., pretože .......

Príklad:

Kreativita nie je ako klobúk, lebo sa snaží odokrývať a nie zakrývať to, čo je v hlave.

*Kreativita, myslenie mimo zaužívaných schém, práca s pojmami.*

* **6 mysliacich klobúkov**

táto aktivita je dostatočne známa, ide v nej o skupinovú prácu, keď má každý vopred určené vnútorný postoj (emociálny, negatívny atď...) Ak to niekto nepozná, pozri tu:

<https://www.umeniekreativity.sk/6-mysliacich-klobukov/>

alebo tu:

<https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/260/metoda-6-mysliacich-klobukov-podporuje-kreativitu>

* **Vizuálni vyšetrovatelia**

V skupinách si vyberieme obrázok, ktorý podľa nás najlepšie reprezentuje nejaký pojem, problém alebo aktivitu, ktorými sme sa zaoberali. Obrázky nalepíme na papier a zavesíme v miestnosti. Ostatné skupiny hádajú, čo má obrázok reprezentovať. Na konci skupiny vysvetlia, čo mysleli pôvodne a prečo, ostatní hovoria, prečo hádali tak ako hádali.

*Vizualizácia konceptov a myšlienok, kreativita, komunikácia.*

* **Dixit karty**

Dixit je spoločenská hra, ktorá sa dá použiť aj ako vizualizácia pojmov. My sme ju použili pri snahe o pochopenie kreatívneho procesu. Najprv sme si prečítali krátke texty, ktoré opisovali jednotlivé časti kreatívneho procesu a mali sme nájsť pre každý krok obrázok, ktorý ho podľa nás reprezentuje a porozprávať sa prečo. Mali sme ich usporiadať podľa toho ako podľa nás logicky nasledujú. Potom sme si poradie skontrolovali. Obrázky, ktoré reprezentujú jednotlivé fázy procesu sme dali na jedno miesto a každá skupina mala na starosti jednu fázu – mala na základe všetkých obrázkov, diskutovať čo je podstatou tejto fázy a vymyslieť jej názov, ktoré by diskusiu reprezentoval. Potom sme si jednotlivé fázy predstavili aj spolu s novým menom. Na základe obrazového materiálu sme odborný text rýchlo a komplexne pochopili a pomocou nami vytvorených mien sme si to zapamätali.

*Učenie, pochopenie, pamätanie nových pojmov alebo procesov, vizualizácia, kreativita, kritické myslenie.*

* **Čínsky šepot**

Viacerých žiakov (2-5) pošleme na chvíľu preč z miestnosti. Potom jednému žiakovi v miestnosti prečítame komplexnú definíciu, on si ju má zapamätať a povedať ďalšiemu, ten zas ďalšiemu až kým nezavoláme do miestnosti všetkých. Porovnáme si prvú a poslednú definíciu. V reflexii sa porozprávame:

 - ako sa informácie strácajú v procese komunikácie

- aké je nezmyselné učiť sa naspamäť niečo, čo poriadne nechápeme (vlastné slová a pochopené definície sa zdeformujú oveľa menej)

- prečo je dobré premyslieť si veci, overovať zdroje, spoznať protirečenia, skrátka používať kritické myslenie a správne slová – v škole aj v živote...

*Kritické myslenie, komunikácia.*

* **Realita z troch uhlov**

Žiaci dostanú obrázok alebo iný vizuálny podnet. V prvom kroku si k nemu zaznačia všetko, čo im napadne. Potom v komunikácii vo dvojici alebo v skupine zaradia všetky poznámky do troch kategórií: fakty (čo vidím) interpretácie, domnienky, myšlienky (čo si o tom myslím, čo sa dá z toho vyvodiť) a hodnotenie, pocity (ako sa pri tom cítim, ako to posudzujem)

Nasleduje reflexia, keď zistíme, že niektoré z postrehov sa nedajú/ťažko dajú zaradiť jednoznačne... a tak isto úvaha o tom, prečo je dôležité oddeľovať fakty, domnienky a pocity a čo nám hovoria o myslení a diskusii.

*Kritické aj kreatívne myslenie, komunikácia.*

* **Prepájanie pojmov**

Každý člen skupiny dostane na papieriku slovo, majú vytvoriť skupiny na ľudí, ktorých slová sa na základe niečoho spolu hodia.

Vzniknú diskusie, prečo sa slová spolu hodia a nehodia. Na konci učiteľ vysvetlí svoju ideu spoločných významov ale prípadne nechá nech žiaci ostanú v skupinách tak, ako si ich zdôvodnili.

*Kritické myslenie, pochopenie pojmov, vytváranie skupín na ďalšie aktivity*.

* **Hypotetické otázky**

Dobrovoľník sa tvári, že je niekto iný. Môžeme sa ho 10 minút pýtať, aby sme zistili, kto je. Môžeme sa pýtať len hypotetické otázky. Máme 3 žolíky – môžeme sa 3 krát spýtať otvorené alebo zatvorené otázky. Ak do 10 minút prídeme na to, kto je, vyhrali sme. (Hypotetická otázka napríklad: Keby si bol v obchode s oblečením, čo by si si kúpil? Otvorená otázka: Čím sa živíš? Zatvorená otázka: Si zo Slovenska?)

*Kritické myslenie, kreativita, komunikácia*

* **Kolotoč otázok**

Skupina si vyberie tému, ktorú chce preskúmať a napíše ju na veľký plagát. Potom plagát posunie druhej skupine. Druhým krokom je napísanie čo najväčšieho počtu otázok k téme. Potom sa plagáty znova posunú. Ďalšia skupina má vybrať nejaký počet najzaujímavejších otázok a zároveň sa vyjadriť, podľa akých kritérií tieto otázky vybrali. Cieľom je naučiť sa pýtať zaujímavé otázky a pomocou nich sa dostať k lepšiemu pochopeniu témy. Na vyučovaní by sa mohli plagáty potom vrátiť k pôvodnej skupine a tá by mohla začať so skúmaním témy pomocou zodpovedania otázok – od tých najzaujímavejších... Inou variantou by bolo zoskupenie otázok do skupín, aby sme zistili, aké podtémy sa dajú v rámci hlavnej témy skúmať alebo o čom by sa dalo diskutovať.

*(Najlepšie otázky sú: nevygoogliteľné, majú za cieľ naučiť sa, nemali by obsahovať slová, ktorým nikto nerozumie, mali by vzbudiť zvedavosť a tým aj motiváciu) Kritické myslenie a kreativita*

* **Uhádni želanie**

Spýtame sa žiakov, koľko zatvorených otázok maximálne potrebujú na zistenie niečoho, čo si niekto želá. Potom si to skúsime. Učiteľ si niečo želá, žiaci majú uhádnuť čo....

Keď sme to skúšali my, neuhádli sme konkrétne, potrebovali sme 38 otázok, kým sme sa dostali približne do oblasti, v ktorej bolo želanie.

*Táto aktivita sa hodí na ilustráciu obmedzenej použiteľnosti áno, nie otázok v komunikácii.*

* **Vyzývačka**

Žiaci dostanú v skupinách 10 výziev, ktoré majú splniť za 20 minút. Splnenie niektorých vyžaduje spoluprácu viacerých alebo celej skupiny, ďalšie sa dajú rozdeliť medzi jednotlivcov alebo inak vyžadujú deľbu práce. Na konci každá skupina prezentuje, ako úlohy splnila a učiteľ prideľuje body. (V úlohách môžu byť bonusové body za nepovinné časti úloh.) Skupina s najvyšším počtom bodov vyhráva.

*Aktivita vhodná na opakovanie tematického celku, kritické alebo kreatívne myslenie podľa typu zadaných výziev. Ak by mal niekto záujem pozrieť si typy výziev, mám jednu sadu v angličtine (tú sme dostali na kurze, téma myslenie) a jednu sadu v nemčine (tú som robila ja na opakovanie témy školský systém)*

* **Tabu**

Aktivita na základe známej spoločenskej hry. Na kartičky napíšeme hlavný pojem a 3 tabu slová, potom ten, kto dostane kartičku musí vysvetliť svojej skupine pojem, bez toho, aby použil tabu slová, ak to urobí, dostane bod druhá skupina. Žiaci sedia v kruhu tak, aby na striedačku sedeli obe skupiny, tak môžu susedia z konkurenčnej skupiny kontrolovať, aké tabu slová na kartičke sú a či ich použil.

*Kritické myslenie a kreativita, umenie definovať a opisovať pojmy.*

* **Cezpoľný beh**

Skupina si pred začiatkom hry určí poradie kartičiek (napríklad my sme tam mali krajiny, tak sme si určili poradie z východu na západ) a zároveň si dohodne neverbálnu komunikáciu (môžu byť zvuky ale nesmú mať význam v jazyku, ktorému členovia skupiny rozumejú). Potom urobia kruh a vedúci skupiny zaviaže jednému oči a rozloží na zemi kartičky. Ten so zaviazanými očami musí pozbierať kartičky v dopredu dohodnutom poradí, ostatní ho navigujú dohodnutou rečou.

*Komunikácia, kreativita, opakovanie vedomostí*.

* **Lode**

Na túto hru treba papiere s predtlačenou štvorcovou sieťou v dvoch verziách: vľavo sú otázky a odpovede pre druhého vo dvojici vpravo len otázky pre teba. Striedavo sa snažíme nájsť lode v mori – správne odpovede človeka vedľa nás. Komu sa to podarí prvému, vyhrá...

*Opakovanie informácií, tréning pamäte.*

* **Klobúk dole a hore**

Žiaci majú papierovú čapicu alebo dve farby kartičky. Učiteľ napíše na tabuľu otázku s dvoma možnosťami riešenia – A vždy znamená klobúk na hlavu, B vždy znamená klobúk dole – alebo červená a žltá kartička, alebo niečo podobné... Kto sa pomýli, vypadáva.

*Opakovanie informácií, tréning pamäte, postreh.*

* **Guľovačka**

Každý na papier napíše odpoveď na otázku alebo nejaký osobný postreh (feedback z hodiny) Papier pokrčíme a chvíľu sa s nimi ohadzujeme. Potom si každý nájde guľu, ktorá je v jeho blízkosti, prečíta si odpoveď a skúsi uhádnuť, kto ju písal.

*Komunikácia, kreativita, kritické myslenie – podľa povahy otázky.*

* **Mentimeter**

Digitálny nástroj na meranie nálady v skupine a vytváranie prezenácií

<https://www.mentimeter.com/features/live-polling>

* **Digitálna debata**

Debatovať sa dá aj digitálne, na tejto platforme – motivácia pre žiakov, formulovanie názorov písomne, čo môže byť hlavne v cudzích jazykoch spočiatku ľahšie ako hovorená debata.

<https://www.kialo-edu.com/>

a tu je moja debata so sextou:

<https://www.kialo-edu.com/p/662bec05-341c-41b0-8641-e18cc4c237a5/83143.3?path=83143.0~83143.3>

* **Thinglink**

Digitálny nástroj na vizualizáciu a prepájanie rôznych obsahov učiva, vhodný na opakovanie a zhrnutie alebo vysvetlenie komplexnej témy. Možnosť vkladať text, prepojenia, video, kvízy a iné obsahy. <https://www.thinglink.com/>

Keby ste chceli, toto sme robili my (ČAM a VIK)

<https://www.thinglink.com/scene/1545371812030840834>

**Záver:**

**Mnohé z aktivít, ktoré sme už reálne vyskúšali na hodine, mali pozitívny ohlas a preto sa ich oplatí vyskúšať.**