

výcviku.

c) Manipulování je vhodné uplatnit zejména v mladším školním věku, např. stříhání, lepení, pěstování rostlin, montážní a demontážní práce (stavebnice). Laborování se využívá zejména v přírodovědných předmětech, kdy se provádí jednoduché pokusy. Při laborování se žáci učí zaznamenávat průběh prací, registrovat dosahované výsledky, které dále zpracovávají. Ve vyšších ročnících škol sem patří komplexnější laboratorní práce. Ze školního experimentování sem patří žákovský experiment (umožňuje samostatné hledání, zkoušení a objevování). Experimentování můžeme chápat jako vyšší stupeň laborování.

d) Nacvičují se jimi zejména pohybové dovednosti a výkony jemné motoriky (např. psaní, kreslení, rýsování, zpěv, hra na hudební nástroj).

7 NĚKTERÉ AKTIVIZUJÍCÍ METODY

Upozornění

Zaškrtněte „ano“ pouze v případě, že se vyskytne některá z variant a, b, c.

Základní charakteristika

Tyto metody vycházejí ze žákovské aktivity, samostatnosti a samočinnosti. Typické jsou pro ně výrazná aktivita a tvořivost žáků. Patří sem

- a) heuristické metody a řešení problémů,
- b) situační a inscenační metody,
- c) didaktické hry.

Rozšířená charakteristika

- a) *Heuristické metody* žáka nejen aktivizují, ale vedou ho také k samostatnosti a tvořivosti. Heuristický přístup k učení může začínat otázkou „proč?“ a plně se uplatňuje při řešení problémů. Problém se vymezuje jako teoretická nebo praktická potíž, kterou žák řeší aktivním zkoumáním a myšlením.

Řešení problémů probíhá ve fázích, ve kterých po identifikaci problému žák vytváří hypotézy o způsobu řešení, který následně ověřuje. Řešení problému umožňuje využívat tzv. laterální myšlení (měnit plán postupu) a vracet se k dalším pokusům o řešení, je-li výsledek chybný.

- b) Vnější do převážně kognitivně zaměřených školních aktivit prvky osobní angažovanosti a prožitků.

Situační metody jsou charakteristické řešením problémového případu, reálné události.

Inscenační metody vyžadují, aby byli účastníci edukačního procesu samotnými aktéry předváděných situací.

- c) *Didaktická hra* je taková seberealizační aktivita jedinců nebo skupin, která spontánnost a uvolnění přizpůsobuje pedagogickým cílům. Má základ ve svobodně zvolené aktivitě a je vždy cílově orientována. Je třeba se vyvarovat jak didaktizace her na jedné straně, tak nerespektování sepětí didaktické hry s učením.

8 NĚKTERÉ KOMPLEXNÍ METODY

Upozornění

Zaškrtněte „ano“ pouze v případě, že se vyskytne některá z variant a, b, c.

Základní charakteristika

Mezi komplexní výukové metody patří např.