

JABOK

Jabok – Vyšší odborná škola sociálně pedagogická a teologická

V582 Zkušenostně reflektivní přístupy
v pedagogice

Michal Pařízek
(Pavel Kaplan)

Program 19.2.2018

- Hra + reflexe, hledání cílů
- Nalejvárna záměr (Puzzle) - téma, přetavení velké myšlenky do cíle
- Každá skupina dostane jiné téma a má vymyslet aktivitu
- Nalejvárna cíl - jak formulovat, SMART, bloomova taxonomie...
- Vymyšlené cíle a přiřadit aktivity
- Každá skupina dostane jiné zadání (záměr) a má si určit téma a definovat cíl

Zážitková pedagogika – zkušenostně reflektivní přístup jako metoda

ZÁMĚR

PROGRAM

REFLEXE

K tomu se vrátíme

Co potřebujeme vědět / znát, abychom mohli začít organizovat program?

HODNOTY

ZÁMĚR PROGRAMU (témata, cíle)	ÚČASTNICKÁ SKUPINA (počet, věk, pohlaví, ... další důležité údaje)	MÍSTO (kde to bude)	ČAS (termín, délka programu)	ZDROJE (materiál, finance, lektori)
-------------------------------------	---	---------------------------	---------------------------------------	--

Náročnost cílů

Cíle stanovujeme slovesem. Je dobré, když jsou směřované na kompetence účastníků.

Umí,
použít

Hlubší vhled

Má povědomí

Popíše, vysvětlí, použije, obhájí, posoudí, klasifikuje

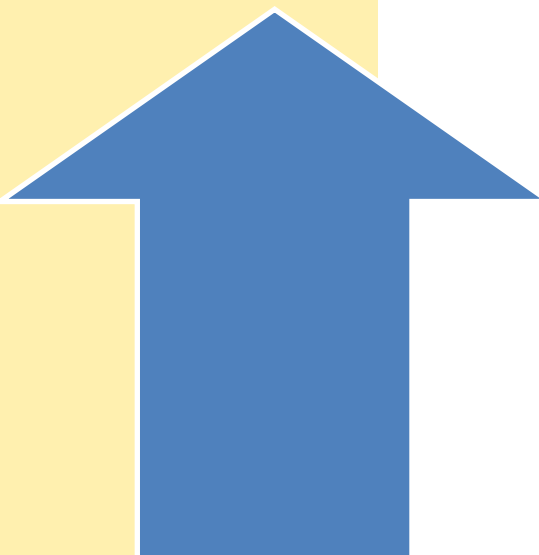
atd.



Revidovaná Bloomova taxonomie pedagogických cílů

	DIMENZE KOGNITIVNÍHO PROCESU					
ZNALOSTNÍ DIMENZE	1. Zapamatovat	2. Rozumět	3. Aplikovat	4. Analyzovat	5. Hodnotit	6. Tvořit
A. Znalost faktů (faktuální znalost)	Základní prvky z dané oblasti, terminologie					
B. Konceptuální znalost	Vzájemné vztahy, klasifikace, kategorizace, principy, teorie					
C. Procedurální znalost	Jak něco dělat, kritéria používání dovedností, technik atd.					
D. Metakognitivní znalost	Jak poznáváme, myslíme, učíme se					

Bloomova taxonomie kognitivních cílů



Hladina	Popis	Výrazy popisují činnost
6. HODNOCENÍ	Student dokáže na základě dříve naučených norem a kritérií kriticky posoudit a obhájit složitý myšlenkový proces.	obhájit, vyvrátit, rozvíjet, kritizovat, posoudit, zaujmout, podpořit stanovisko, ospravedlnit, diskutovat, rozhodnout
5. SYNTÉZA	Student dokáže z několika jednodušších komponentů vytvořit původní a složitý myšlenkový proces.	tvořit, stavět, vytvořit originál, komponovat, psát, řešit, předvést, stanovit, předpovědět
4. ANALÝZA	Student dokáže rozčlenit myšlenkový proces na komponenty, vysvětlit jak a proč je daná složitá sestava vytvořena a jaké má příčiny.	porovnat, rozdělit, vysvětlit proč, ukázat jak, nakreslit, načrtnout
3. APLIKACE	Student dokáže použít dříve naučenou látku (např. pojmy, pravidla, generalizace látky) a aplikovat ji v nových souvislostech.	zařadit, aplikovat, nalézt, vybrat, vypočítat, roztrždit
2. POROZUMĚNÍ	Student dokáže vlastními slovy vyjádřit dříve naučenou látku, rozumí souvislostem.	definovat, vyjádřit vlastními slovy, popsat, shrnout
1. ZNALOST	Student si dokáže vybavit, reprodukovat nebo rozeznat dříve naučené informace.	reprodukovat, vybavit si, uvést seznam, identifikovat, nazvat, označit, vybrat, seřadit

Zdroj: Upraveno na základě Pasch a kol. (2005)



Anatomie hry

