

Ako sa učiť (nové veci) a ako učiť v 21. storočí? :)

PRÍČINY NAPÍSANIA ČLÁNKU

- Žijeme v dobe, kedy počet poznatkov stúpa exponenciálne.
- Tradičné postupy učenia sú prekonané (tabuľa, krieda, diktovanie, čítanie ppt...).
- Nový systém zhromažďovania poznatkov je vytvorený (hypertext, resp. linky v html).
- Môj postup učenia nebol ešte nikde publikovaný a je funkčný.



POSTUP

1. Prečítajte si článok (knihu, publikáciu), ktorého problematiku chcete zvládnuť.

Paralelne s čítaním vytvorte *Kontrolné otázky*, na ktoré by ste po naučení obsahu článku mali odpovedať.

2. Z vytvorených otázok vytvorte *Pojmy*, ktoré musíte ovládať.

3. Pojmy definujte (vysvetlite). Uveďte aj zdroj informácií, dátum vytvorenia, resp. poslednej úpravy a autora resp. oponenta.

4. Ak sa v Pojmoch vyskytujú ďalšie neznáme Pojmy, definujte (vysvetlite) aj tie.

Priebežne vytvorené nechajte skontrolovať:

- iným odborníkom – kvôli správnosti,
- iným učiteľom – kvôli univerzálnosti,
- študentom – kvôli pochopiteľnosti.

5. Pojmy logicky usporiadajte do hĺbky a šírky, t.j. vytvorte *Obsah* alebo napr. *Osnovu kurzu*.

6. Vysvetlené Pojmy doplňte o *Obrázky*, *Tabuľky* a *Animácie*...

7. Vysvetlené Pojmy doplňte o ich synonymá resp. v praxi zaužívané názvy (niekedy aj nesprávne).

8. V Pojmoch vytvorte *Odkazy na súvisiace pojmy* a *Odkazy na ich spoločný základ*.

9. Skontrolujte, či dokážete pomocou vami vytvorených Pojmov odpovedať na *Kontrolné otázky*.

Ak nedokážete, doplňte ďalšie Pojmy alebo *Kontrolné otázky* upravte.

10. Vytvorte *Testové otázky*.

VÝHODY

- Systém poznatkov možno efektívne digitalizovať. V prípade tvorby Digitálneho dvojčaťa je to nutné.
- Systém poznatkov možno jednoducho doplniť (rozšíriť).

- Pojmy možno vždy vylepšiť.
- Systém je vždy prehľadný.
- V systéme možno využívať poznatky iných systémov.
- Zo systému možno poznatky využiť v inom systéme.
- Vytváranie systému poznatkov je univerzálnym postupom.
- Získate reálne parametre o rozsahu a forme dát.

NEVÝHODY

- Tvorba systému je časovo náročná.