

Příklad didaktické inovace přednášky v předmětu Dějiny západního myšlení

Téma části přednášky: identita věcí v kosmu z perspektivy Aristotela - hylemorfismus

Strategie: **Přednáška**, ze své podstaty výkladová a vysvětlující, naplňuje především kompetence, vedoucí k porozumění (1.1.), avšak skrze **názorné vizualizace** naučí zprostředkovat obsah vyučovaného oboru budoucím žákům a žákyním na SŠ v souladu se jejich vzdělávacími potřebami (1.2.)

Inovace představuje čtyři didaktické kroky, jak od evokace po reflexi zaujmout žáky poměrně náročným tématem aristotelských kategorií, které stojí v základu vědeckosti.

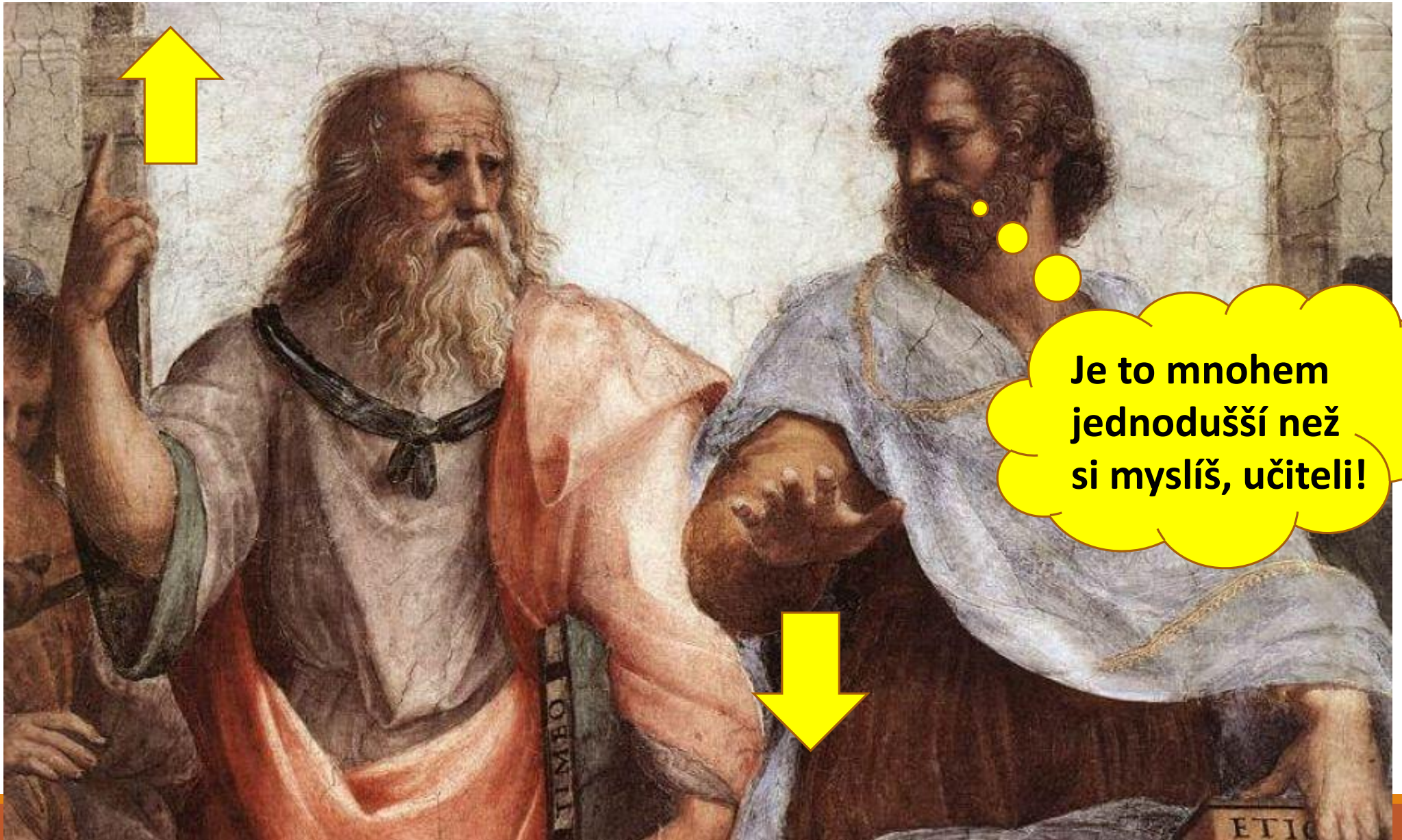
I. didaktický krok:

- **Evokační** práce s historickým obrazem Platonská akademie, který je poměrně známým zobrazením dějin antické filosofie.

(mezipředmětový vztah z historií)

Odkud jsou principy věcí? Odkud je jejich identita?

Věci
dostávají
svojí
identitu
od
externích
idejí („z
jiného a
pravého
světa“)



Je to mnohem
jednodušší než
si myslíš, učiteli!

II. didaktický krok:

- **Uvědomovací** práce s gramatikou jazyka

Během vizualizace substance si studující uvědomí, že takto se tvoří v jazyku **substantiva**. Naopak akcidenty a predikáty vyjadřujeme v jazyku vždy **adjektivem**.

(mezipředmětový vztah s jazyky)

Věci jsou látkové (hylé), samostatné jednotky (jsoucna) – substance...

„Moje, vlastní!“
(own, inherent),
co substanci
nutně náleží)

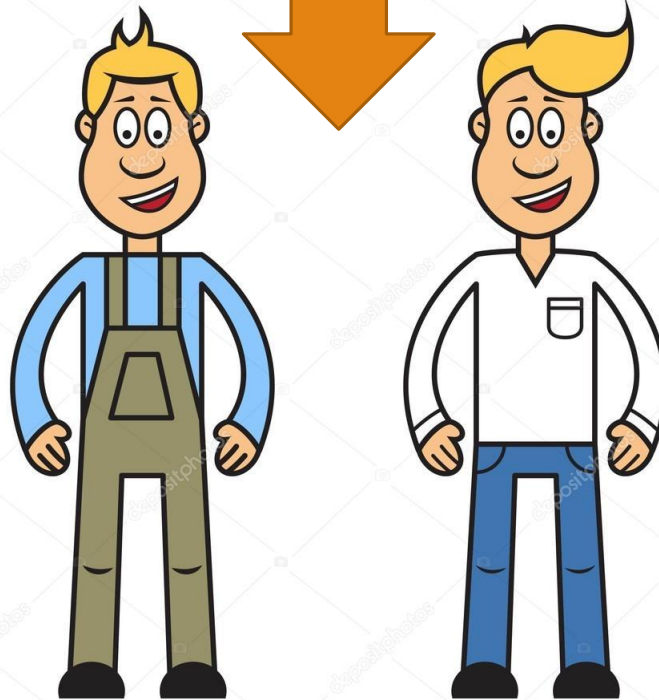


Jako člověk jsem
dvounohý (tzn. že
jsem dvounožec)

V jazyku použiji
substantivum

... formované (morfé) vlastnostmi.

Hylemorfismus
Látka a forma



„Moje vlastnosti!“
(properties, predikáty,
akcidenty)



Množství, vlastnosti, vztah k
jinému, místo, čas, pozice
(vnitřní uspořádání), vlastnictví,
působení, uplatnění.



Člověk je bílý (ale není
běloba). V jazyku použiji
adjektivum

III. didaktický krok:

- **Interakce didaktickou hrou**

Didaktická hra spočívá ve společném určování kategorií, které má objekt, který se představuje přemýšlející figurce. Objektem je postava na obrázku...

Výsledkem je určení čtyř základních příčin každého objektu (na výsledné vizualizaci **žlutě**):

- Materie
- Forma
- Působení
- Účel

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens



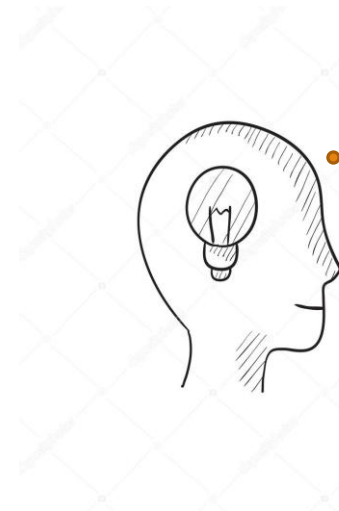
Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens
2. **Množství (kvantita) - jeden**



Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens
2. **Množství (kvantita) - jeden**
3. **Vlastnosti (kvalita) – bílý, fousatý...**



Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens
2. **Množství (kvantita) - jeden**
3. **Vlastnosti (kvalita) –** bílý, fousatý...
4. **Relace** (vztahy k jinému) – vzdálený, vyvýšený, dvojnásobný než...
6. **Čas** – od 18.7.1970
5. **Místo** – GPS
7. **Poloha (pozice)** - stojící
8. **Vlastnictví** – vnější vybavení (oblek, vzdělání)



Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens

2. **Množství (kvantita) - jeden** 3. **Vlastnosti (kvalita) –** bílý, fousatý...

4. **Relace** (vztahy k jinému) – vzdálený, vyvýšený, dvojnásobný než...

6. **Čas** – od 18.7.1970 5. **Místo** – GPS 7. **Poloha (pozice)** - stojící

8. **Vlastnictví** – vnější vybavení (oblek, vzdělání)

9. **Činnost** (způsob působení) – učící (causa efficiens)



Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens

2. **Množství (kvantita) - jeden** 3. **Vlastnosti (kvalita) –** bílý, fousatý...

4. **Relace** (vztahy k jinému) – vzdálený, vyvýšený, dvojnásobný než...

6. **Čas** – od 18.7.1970 5. **Místo** – GPS 7. **Poloha (pozice)** - stojící

8. **Vlastnictví** – vnější vybavení (oblek, vzdělání)

9. **Činnost** (způsob působení) – učící (causa efficiens)

10. **Trpnost** (uplatnění, účel) – určený k učení (causa finalis)



Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. **Substance s materií a formou:** těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens

2. **Množství (kvantita) - jeden** 3. **Vlastnosti (kvalita)** – bílý, fousatý...

4. **Relace** (vztahy k jinému) – vzdálený, vyvýšený, dvojnásobný než...

6. **Čas** – od 18.7.1970 5. **Místo** – GPS 7. **Poloha (pozice)** - stojící

8. **Vlastnictví** – vnější vybavení (oblek, vzdělání)

9. **Činnost** (způsob působení) – učící (causa efficiens)

10. **Trpnost** (uplatnění, účel) – určený k učení (causa finalis)



Všechny substance poznám díky existenci těchto deseti kategorií...

1. Substance s **materií a formou**: těleso, živé, živočich, dvounožec - anthropos (rod – genus, druh – species), homo sapiens sapiens

2. Množství (kvantita) - jeden 3. Vlastnosti (kvalita) – bílý, fousatý...

4. Relace (vztahy k jinému) – vzdálený, vyvýšený, dvojnásobný než...

6. Čas – od 18.7.1970 5. Místo – GPS 7. Poloha (**pozice**) - stojící

8. Vlastnictví – vnější vybavení (oblek, vzdělání)

9. Činnost (způsob **působení**) – učící (causa efficiens)

10. Trpnost (uplatnění, **účel**) – určený k učení (causa finalis)



Podzimek?



Obraz generovaný pomocí AI

IV. didaktická krok:

Uvědomění skrze závěrečný výklad rozdílu mezi **první a druhou substancí** a odhalení omylu v určení objektu, který tento rozdíl demonstruje.

Studenti totiž často již během určování kategorií zobrazeného člověka poznají, že je rozdíl mezi ním a jeho zobrazením. Toto uvědomění je pak cílem celé provedené didaktické hry.

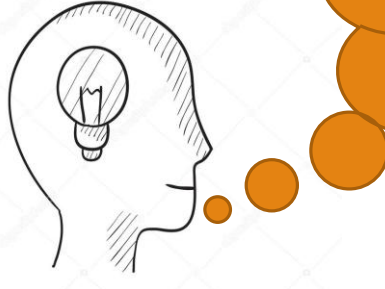
Reflexe jako zároveň evokace k tématu nutnosti učení se základům výrokové logiky.

Kategorie druhu: Jak (čím) poznám, že něco je, nebo není Podzimek?

Kategorie jsou (pojem, vzniklý abstrakcí, odhlášení od individuality)

„Druhá substance“: Přiřazení obecného pojmu konkrétnímu jsoucnu, může učinit jen tzv. intelekt = čtení „mezi věcmi“ inter-lego

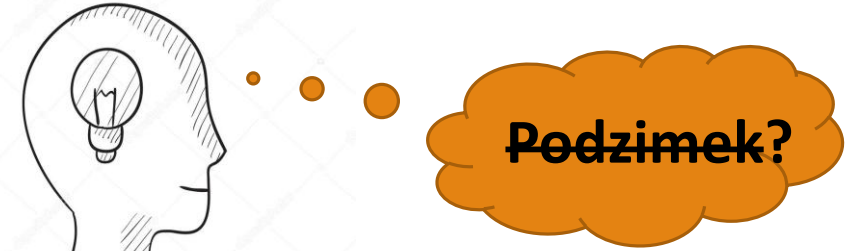
„První substance“: (subjekt) Výpověď o způsobu bytí každého jsoucna, které je schopno existovat samostatně (člověk, strom...)



Toto není Podzimek, ale AI fantazie podle jeho selfie fotografie



Intelekt: nástroj, kterým jsem poznal, že toto není Podzimek...



Abych nedělal tak velké omyly v popisu světa jako před chvílí, musím se nejprve věnovat logice a naučit se zacházet se **slovem – logos** a výroky o něm/o nich (syn – logos, **sylogistika**, **výroková logika**)

Celkově uskutečněné didaktické kroky během přednášky:

- **Evokační** práce s historickým obrazem Platonská akademie (mezipředmětový vztah z historií)
- **Uvědomovací** práce s gramatikou jazyka (substance versus substantiva, predikáty versus adjektiva)
- **Interakce didaktickou hrou** (určování kategorií objektu, vyučujícího na fotografii)
- **Uvědomění** rozdílu mezi první a druhou substancí a odhalení omylu v určení objektu)
- **Reflexe jako zároveň evokace** k tématu nutnosti učení se základům výrokové logiky.