

## Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	Spojená škola Kollárova 17, Sečovce
4. Názov projektu	Modernými metódami k zvyšovaniu kvality odborného vzdelávania žiakov Strednej odbornej školy v Sečovciach
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AGZ5
6. Názov pedagogického klubu	1. Pedagogický klub čitateľskej gramotnosti /D
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	12.01.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Online stretnutie cez aplikáciu Teams
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Jana Fulajtárová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://gdusecovce.edupage.org/a/projekty?Eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxNCZzdWJwYWdlPTQ%3D">https://gdusecovce.edupage.org/a/projekty?Eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxNCZzdWJwYWdlPTQ%3D</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Didaktické hry možno využívať pri vysvetľovaní, pri overovaní, pri upevňovaní učiva, ale aj na spestrenie vyučovania a motiváciu detí. Didaktická hra je priamo konštruovaná tak, aby hravou formou rozvíjala poznávacie funkcie. Učiteľ ako organizátor hry nesmie zabudnúť na to, že hru nestačí iba pripraviť a dať jej voľný priebeh. Hra je totiž hrou iba pre žiakov, ale pre učiteľa je **vážnou a zodpovednou pracou.**

#### Ako sa teda hrať?

Otázka sa javí ako zbytočná len pri jednoduchých a známych hrách. Iná situácia nastáva, ak chce učiteľ použiť novú náročnejšiu hru. Môže sa stať, že **dobrý úmysel môže skončiť sklamaním**, hra deti nenadchne, naopak, môže ich znechutiť a nudiť. Aby táto situácia nenastala, mal by si učiteľ pri príprave hry dať odpoveď na tieto otázky:

- Aké sú predchádzajúce skúsenosti žiakov, pre ktorých hru chystám?
- Aké sú hráčske skúsenosti moje ako pedagóga a organizátora hry?
- V akom prostredí bude hra prebiehať?
- Aké sú možnosti materiálneho a organizačného zabezpečenia a čo budem potrebovať v priebehu hry?
- Koľko času mám k dispozícii?

- Nevytratí sa jej účinok do ďalšej vyučovacej hodiny?

Okrem týchto základných otázok treba ešte:

- **jasne vysvetliť** pravidlá,
- **správne rozdeliť** žiakov (každá skupina má byť rovnako silná),
- každú hru so žiakmi **zhodnotiť**,
- **pochváliť** víťazov, pochváliť všetkých čestne hrajúcich,
- **zaujať negatívne stanovisko** pri porušovaní pravidiel hry.

Aby hra splnila náš výchovný zámer a aby obidve strany mali z hry úžitok, musí byť učiteľ schopný hru čo najlepšie uviesť a jej dopad čo najefektívnejšie využiť. Prvé dve zásadné otázky, ktoré si učiteľ musí položiť ešte pred hernou aktivitou, sú: „**Čo sledujem hrou? Aký je výchovný cieľ?**“ a „**Ktorá hra sa pre cieľ hodí najlepšie?**“

Učiteľ v priebehu hry:

- **sleduje** psychicky a fyzicky stav žiakov, nezabúda ich pochváliť, povzbudiť,
- **opakuje a ochraňuje** dané pravidlá,
- nenásilne **vedie** hru, aby pokračovala správnym smerom,
- by **nemal sedieť** za stolom,
- žiaci by mali mať pocit, že sa s nimi hrá.

**Každá aktivita potrebuje iné zakončenie.** Niektoré treba zakončiť vyhlásením víťazov, inokedy rozdiskutovať. Zo strany učiteľa si záver vyžaduje niekedy humorné a ľahké vyznenie, inokedy vážnosť, toleranciu a citlivý prístup k jednotlivým žiakom. Je už na pedagógovi, akým spôsobom prácu ohodnotí – slovne alebo známku.

## **12.Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:**

**Téma stretnutia:** Didaktické hry

### **Program stretnutia:**

1. Oboznámenie s obsahovou náplňou dnešného programu.
2. Účastníci klubu boli oboznámení s obsahom dnešného online stretnutia
3. Význam didaktickej hry vo vyučovacom procese
4. Zostavenie databázy vhodných didaktických hier
5. Diskusia
6. Záver

### **13. Závery a odporúčania:**

#### **Závery zo zasadnutia:**

Momentálna situácia s pandemickým ochorením COVID-19 nedovoľuje prezenčnú výučbu, z toho dôvodu aj stretnutie pedagogického klubu čitateľskej gramotnosti prebiehalo dištančnou formou. V úvodnej časti stretnutia sme skúmali aký význam má používanie didaktických hier v rámci vyučovacieho procesu. Študovali sme zároveň aj pravidlá „dobrej didaktickej hry“. Z tejto problematiky sme plynule prešli do ďalšieho bodu stretnutia – zostavovania databázy vhodných didaktických hier. V tejto časti prebiehala výmena skúseností s využívaním rôznych didaktických hier na vyučovaní – uvádzali sa pozitívne aj negatívne príklady. Na základe toho, že každý účastník pedagogického klubu využíva v praxi iné didaktické hry, sa zostavila databáza rôznych hier. Ďalšou časťou programu bola diskusia, pri ktorej sme si zároveň na sebe aj vyskúšali niektoré z týchto hier. Diskutovali sme o možnostiach využitia jednotlivých hier na vlastnom vyučovacom predmete. V závere sme zhrnuli všetky dôležité informácie, ktoré na dnešnom stretnutí odzneli s cieľom aplikovať ich vo vyučovacom procese.

#### **Odporúčania:**

1. Zlepšiť vnútornú motiváciu žiakov k učeniu.
2. Zvýšiť ich tvorivosť, samostatnosť i sebavedomie ako aj vzťah k samotnému procesu vzdelávania.
3. Zahrnúť didaktické hry do jednotlivých vyučovacích predmetov
4. Vytvoriť si vlastnú databázu hier na rozvoj čitateľskej gramotnosti
5. Využívať didaktické hry vo vhodnej miere na rozvoj čitateľských zručností.
6. Zahrnúť do ŠKVP kompetencie na rozvoj čitateľskej gramotnosti.
7. Prehľbiť a doplniť si metódy na uplatnenie a využitie čitateľskej gramotnosti.

#### **Prílohy:**

Téma: Maslowova teória potrieb

Predmet, ročník: Psychológia a sociálna komunikácia, 2. ročník SOŠ

· Didaktická hra

o Žiaci sú rozdelení do skupín – každá skupina dostane ústrižky papiera s názvami potrieb. Medzi „Maslowovými potrebami“ sa budú nachádzať aj ústrižky so zavádzajúcimi názvami potrieb. Úlohou každej skupiny je nájsť správne názvy potrieb a zoradiť ich od najnižšej potreby po najvyššiu v čo najkratšom čase.

Na záver aktivity necháme priestor na diskusiu

## Téma: **Psychoterapia a psychologické poradenstvo**

Predmet, ročník: Psychológia a sociálna komunikácia, 1. ročník SOŠ

· Didaktická hra o Na webovej stránke [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) učiteľ pripraví krátku aktivitu na upevnenie učiva. Žiaci sa prostredníctvom svojich smartfónov prihlásia na webstránku [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it). Následne im budú prezentované príklady ťažkostí, s ktorými môžu ľudia vyhľadať psychologickú pomoc. Úlohou žiakov je určiť, či je pre daný prípad vhodnejšia psychoterapia alebo psychologické poradenstvo. Pomer odpovedí bude žiakom zobrazený cez projektor.

V závere aktivity necháme priestor pre diskusiu

Ďalšie didaktické hry:

4V – Vytvor, vlož, vylosuj, vysvetli

Na začiatku hry rozdám žiakom po jednom čistom prúžku papiera a požiadam ich, aby v priebehu 3 minút vytvorili a napísali jednu otázku týkajúcu sa opakovaného učiva. Sledujem

čas a po uplynutí 3 minút ich vyzvem, aby papier s otázkou vložili do pripraveného nepriesvitného vrečka alebo papierovej tašky. Keď tak urobia všetci žiaci, otázky vo vrečku/taške premiešam a poviem im, aby si z neho postupne vybrali jeden prúžok. Následne im nechám čas 1 až 2 minúty na rozmyslenie si odpovede. Po uplynutí daného času žiaci postupne nahlas pred celou triedou prečítajú svoje otázky a odpovedajú na ne. Ak žiak nevie na svoju otázku odpovedať, opýtam sa ostatných žiakov, či má niektorý z nich rovnakú alebo podobnú otázku. Ak áno, môže odpovedať na otázku tento žiak. Ak odpoveď nepozná ani on, môže učivo vysvetliť aj žiak s inou otázkou. Je bežné, že niektoré otázky sa opakujú, pretože žiaci ich tvoria samostatne a nevedia, čo tvoria ostatní spolužiaci. Otázky sa často opakujú aj vtedy, keď je v triede veľa žiakov a rozsah učiva je malý.

Poskladaj vety zo slov

Vytvorila som týchto 10 viet z danej problematiky. Je potrebné pripraviť optimálny počet viet z prebraného učiva, napísať ich na PC a vytlačiť toľko kópií, koľko je žiakov alebo skupín žiakov v triede (je vhodné ich farebne odlíšiť). Vety ďalej rozstrihať na slová alebo niekoľko častí (vrátane interpunkčných znamienok) tak, aby bolo viac-menej jednoznačné, ku ktorej vete slovo patrí a nakoniec jednotlivé rozstrihané kópie dať do obálok alebo igelitových vrecúšok.

Hra končí vtedy, keď:

- 1) prvá dvojica poskladá správne všetky vety,
- 2) uplynie časový limit, ktorý na začiatku hry určím.

V prvom prípade víťaznú dvojicu hodnotím známku 1, ostatné dvojice podľa toho, koľko viet dokázali dovedty poskladať, a to podľa nasledovnej hodnotiacej stupnice:

- 9 – 10 správnych viet výborný
- 7 – 8 správnych viet chváľtebný
- 5 – 6 správnych viet dobrý

3 – 4 správne vety dostatočný

0 – 2 správne vety nedostatočný

1. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Dominika Siváková
2. Dátum	13.01.2021
3. Podpis	
4. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Michaela Štundová MBA
5. Dátum	1.02.2021
6. Podpis	

**Príloha:**

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu



## Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



EURÓPSKA ÚNIA  
Európsky sociálny fond  
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM  
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúcej potreby trhu práce
Prijímateľ:	Spojená škola Kollárova 17, Sečovce
Názov projektu:	Modernými metódami k zvyšovaniu kvality odborného vzdelávania žiakov Strednej odbornej školy v Sečovciach
Kód ITMS projektu:	312011AGZ5
Názov pedagogického klubu:	Klub čitateľskej gramotnosti

### PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: on-line stretnutie cez aplikáciu Teams

Dátum konania stretnutia: 12.01.2021

Trvanie stretnutia: od 14:00 hod do 16:00hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1	Mgr. Jana Fulajtárová		SOŠ Kollárova 17, Sečovce
2	Mgr. Erika Kočišová		SOŠ Kollárova 17, Sečovce
3	Jozef Kupec		SOŠ Kollárova 17, Sečovce



4	Ing. Ľubomír Kraus		SOS Kollárova 17, Sečovce
5	Andrea Gašparová		SOS Kollárova 17, Sečovce
6	Bc. Marcela Ciganpalová		SOS Kollárova 17, Sečovce
7	Mgr. Dominika Siváková		SOS Kollárova 17, Sečovce

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia