

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
4. Názov projektu	Inovácia vzdelávania za účelom zlepšenia čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U464
6. Názov pedagogického klubu	Klub matematickej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	16.9.2019
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Ladislav Spišiak
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

- Vymedzenie pojmov vyučovacia metóda a vyučovacia forma a ich klasifikácia
- Analýza súčasného využívania foriem a metód vo vyučovaní
- Diskusia a výmena skúseností medzi pedagógmi

Kľúčové slová:

Matematická gramotnosť, vyučovacia forma, vyučovacia metóda, aktivizujúce metódy, analýza súčasného stavu, didaktická technika, softvér

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

Témy stretnutia:

1. Vymedzenie pojmov vyučovacia metóda a vyučovacia forma a ich klasifikácia

Na zasadnutí sme si vymedzili pojmy vyučovacia metóda a forma a ich klasifikáciu.

Vyučovacia metóda:

pod vyučovacou metódou rozumieme zámerné usporiadanie obsahu vyučovania, činností učiteľa a žiaka, ktoré sa zaciľujú na dosiahnutie stanovených výchovných a vzdelávacích cieľov, a to v súlade so zásadami organizácie vyučovania.

Klasifikácia:

- *Motivačné metódy*
- *Expozičné metódy*
- *Fixačné metódy*
- *Diagnostické a klasifikačné metódy*

Vyučovacia forma:

predstavuje organizovanú činnosť žiakov a učiteľa, ktorá prebieha v určitom čase, priestore a podľa plánu.

Klasifikácia:

- podľa prostredia
 - a) *výučbu v triede*
 - b) *výučbu v špecializovaných priestoroch školy (počítačová učebňa, laboratórium)*
 - c) *výučbu mimo triedy*
- podľa počtu žiakov
 - a) *frontálna (hromadná) forma výučby (učí sa naraz celá trieda)*
 - b) *skupinová forma výučby*
 - c) *individuálna forma výučby*
- podľa rolí žiakov
 - a) *kooperatívna forma výučby (spolupráca)*
 - b) *individuálna forma výučby*

2. Analýza súčasného stavu využívania metód a foriem vo vyučovaní.

Na zasadnutí sa zhodnotil aktuálny stav využívania foriem a metód pri zlepšovaní matematickej gramotnosti. Zhodlo sa, že výchovno-vzdelávací proces je v súčasnej dobe zložitý a náročný. Ak chce učiteľ žiakov zaujať, musí dokonale zvládnuť vyučovací proces, pevne stanoviť ciele, odhadnúť učebné štýly žiakov, k tomu nájsť vhodné vyučovacie metódy, organizačné formy a ovládať potrebnú materiálnu a didaktickú techniku.

V súčasnosti si pedagógovia na školách tvoria vlastné školské vzdelávacie programy, ktoré sú „ušité“ na mieru školy, realizujú v nich také aktivity, ktoré sú orientované na žiaka a rozvíjajú jeho osobnosť. Rozvoj osobnosti žiaka sa má realizovať aj prostredníctvom metód, ktoré sa v odbornej literatúre označujú ako aktivizujúce metódy. Tieto metódy menia atmosféru v triede, učia žiaka pracovať v tíme a robia ho aktívnym.

Všetky moderné koncepcie vyučovania sa zhodujú v tom, že žiak má byť motivovaný a aktívny, je nevyhnutné odstrániť pasivitu žiakov, typickú pre tradičné vyučovanie. S aktivizujúcich metód sa v súčasnosti vo vyučovaní využívajú hlavne tieto:

Heuristický (objavovateľský) rozhovor – produktívny je hlavne v skupinách. Cieľom je naučiť žiakov riešiť problémy. Učiteľ vedie žiakov otázkami k riešeniu problémov.

Problémová metóda - Považuje sa jednu z najmodernejších. Podstatou je objavovanie nových poznatkov intenzívnym myslením. Žiak sa musí postupne naučiť samostatne myslieť a vytvárať nové riešenia. Je to metóda, keď je viac činný žiak ako učiteľ. Učiteľ musí zabezpečiť podmienky pre žiaka, a to prostredníctvom nastolenia problémových situácií, formulovaním a riešením problému. Takéto učenie (prekonávanie prekážok) vedie žiakov k samostatnosti a tvorivosti.

Zážitkové učenie sa – žiak prichádza k poznaniu cez vlastný zážitok. Aktivity sú navrhnuté tak, aby od žiaka vyžadovali vlastnú iniciatívu, osobne sa zúčastnil nejakej činnosti, niesol zodpovednosť za výsledok práce.

Modelovanie - model je zjednodušeným napodobením nejakého reálneho objektu. Je to ľudský výtvor, ktorý má pomôcť lepšie pochopiť alebo spoznať realitu.

Projektová metóda – metóda, ktorá sa výrazne uplatňuje v projektovom vyučovaní, pri ktorom sú žiaci vedení k riešeniu komplexných problémov a získavajú skúsenosti praktickou činnosťou a experimentovaním.

Pri realizácii učebných aktivít zohrávajú dôležitú úlohu aj digitálne technológie. Využitie digitálnych technológií môže učiteľovi poskytnúť priestor pre činnosti nevyhnutne potrebné na uskutočňovanie kvalitného vzdelávania. Z odborného-didaktického hľadiska považujeme za najviac akcentované charakteristiky digitálnych technológií:

- Vizualizácia a znázorňovanie
- Interaktivita a dynamika
- Tvorba a využívanie modelov, simulácia procesov
- Internetové (konštrukčné) zadania
- Virtuálna manipulácia
- Zdieľanie súborov

Pri rozvíjaní matematickej gramotnosti možno použiť rôzne softvérové produkty a ich nástroje.

K najčastejšie používaným patria:

- geometrické interaktívne laboratória (*Cabri II Plus, Cabri 3Dv2, Compass and Ruler*),
- systémy počítačovej algebry (*Derive, Mathematica*),
- interaktívny systém (*eBeam, ActivInspire, InterWrite Workspace*),
- produkty kancelárskeho charakteru (*MS PowerPoint, MS Excel, MS FrontPage, MS Word*),
- program na tvorbu webových animovaných a interaktívnych aplikácií (*Macromedia Flash*),
- program na skúmanie špeciálnych telies (*Poly*),
- detské programovacie jazyky (*ComLogo, Imagine, Baltík*),

3. Diskusia a výmena skúsenosti medzi pedagógmi

V ďalšej časti nasledovalo diskutovanie členov klubu o tom, aké vyučovacie metódy a formy využívajú na zlepšenie matematickej gramotnosti na hodinách oni. Každý člen opísal svoje skúsenosti s využívaním či už tradičných alebo aktivizujúcich metód. Popísal s ktorými metódami dosiahol u žiakov najlepšie a naopak najhoršie výsledky z jeho pohľadu. Taktiež popísal aké digitálne technológie využíva na rozvoj gramotnosti na svojich hodinách a s ktorým softvérovým produktom má u žiakov najlepšie a najhoršie skúsenosti. V závere diskusie sme poukázali na potrebu nájdenia optimálneho využívania vybraných aktivizujúcich metód ako aj didaktickej techniky a softvéru pre jednotlivé predmety, ktoré prispievajú k zlepšeniu matematickej gramotnosti.

13. Závěry a odporúčania

Odporúčania pre členov klubu na rozvoj matematickej gramotnosti

- Dôkladne sa oboznámiť s aktuálne používanými aktivizujúcimi metódami a formami vo vyučovaní
- Vyhľadať na internete alebo v odbornej literatúre nové aktivizujúce metódy, ktoré by sa dali uplatniť pri zvyšovaní matematickej gramotnosti
- Vymyslieť a vyriešiť úlohu pomocou zvoleného softvérového programu

1	Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Marek Coronič
2	Dátum	16.9.2019
3	Podpis	
4	Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. Ladislav Spišiak
5	Dátum	18.9.2019
6	Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu