

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	8.10.2019
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Spišiak
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Účastníci stretnutia sa oboznámili s obsahom jednotlivých tém interaktívnej výučby

Krátka anotácia:

Súčasnité obdobie, v ktorom žijeme je ovplyvnené prudkým rastom poznatkov. Penikanie vedy a techniky mení postavenie človeka, kde hlavnú úlohu zohráva rozhodovanie sa na základe získaných informácií. Zaužívané metódy a formy vyučovania musí zákonite meniť aj škola, ktorá pripravuje jedinca na to, aby bol schopný adaptovať sa na meniace sa požiadavky. Vplyv vedecko-technického pokroku na výchovu a vzdelávanie je spoločenský problém, kde treba riešiť hlavne rozpor medzi množstvom nových poznatkov v jednotlivých vedných odboroch a edukačnými možnosťami školy. Rozvoj rozumových schopností a osvojovanie pojmov žiakov na ZŠ súvisí s poznávacou aktivitou pri riešení rôznych typov úloh a situácií. V integrovaných životných súvislostiach sú situácie vytvárané zložitými vzťahmi medzi človekom technikou a prírodou. Jednou z hlavných úloh dnešnej školy je pripravovať mladých ľudí na ich budúci osobný i profesijný život v čoraz viac technologicky zameranej spoločnosti. Učitelia preto musia disponovať širokým spektrom nových alebo inovovaných prístupov k vyučovaniu a učeniu, a to hlavne takých, ktoré využívajú nové komunikačné a informačné technológie. Koncepcia výchovy a vzdelávania žiakov v našej škole vychádza z požiadaviek, ktoré vytvárajú potrebu obsahovej a formálnej reštrukturalizácie výchovno-vzdelávacej činnosti. Pre školu z toho vyplýva potreba inovácie tradičného odovzdávania vedomostí a osvojenie si metód spracovania a aplikácie informácií. Jedným zo základných predpokladov k urýchleniu rozvoja zručností je celoživotné vzdelávanie sa učiteľov. Požiadavky dnešnej doby sú zamerané na inováciu edukácie, na hľadanie nových prístupov a metód.

Gaming ide o metódu, do ktorej sú zaradené tie druhy hier, pri ktorých je zámerom dôjsť do cieľa ale dodržiavať pritom určité pravidlá. Patria sem napr. rôzne druhy tajničiek, slovných hračiek a

skladačiek. Pri nich je zväčša potrebné, aby žiaci využívali už nadobudnuté vedomosti, logické myslenie a aj tvorivosť. Didaktické hry v tejto metóde ide o riadenú hrovú činnosť, ktorú zaradíme do vyučovacieho procesu s určitým, vopred určeným didaktickým zámerom. Tento zámer slúži väčšinou na upevnenie učiva a na opakovanie známych už osvojených vedomostí.

Questionstorming ide o analógiu k brainstormingu, ale v tomto prípade nie je cieľom podať čo najviac návrhov na riešenie určitého problému, ale produkovať čo najviac otázok o nejakom objekte. je analogická technika

- organizujú sa krátke 10 – 15 minútové sedenia
- cieľom je produkovať čo najviac otázok
- vedúci výcviku podporuje otázky účastníkov
- táto metóda vzbudzuje zvedavosť, záujem
- cvičí sa flexibilita

Snowballing (– metóda snehovej gule v škole) táto metóda pripomína nabalovaním nových poznatkov vytváranie snehovej gule. Umožňuje precvičovanie už osvojeného učiva. Žiaci dostanú individuálny čas na premyslenie danej témy, a potom o nej diskutujú najskôr v dvojiciach, vo štvoriciach, ďalej ôsmi atď. Skupiny sa spájajú tak dlho, až sa na diskusií spolupodieľa celá skupina žiakov. Snowballing umožňuje každému žiakovi prispieť svojim názorom a naopak získa nové znalosti od ostatných.

1. Žiaci sedia na svojich miestach, ale môžeme organizáciu alebo delenie do skupín zmeniť.
2. Učiteľ žiakom vysvetlí tému, cieľ a spôsob práce.
3. Vybratú tému učiteľ zapíše na tabuľu. Umožní mu to kontrolu žiakov, aby neodbočili od danej témy.
4. Učiteľ žiakom rozdá pracovný materiál a vysvetlí spôsob práce i zámer, prečo pracujú s týmto materiálom (obrázky, krátke texty, knihy). Určí čas na vypracovanie každej fázy v rozsahu 5 -7 minút.

Zhrnutie výsledkov urobí učiteľ, ktorý ich ešte doplní o ďalšie informácie, podnety a názory, navrhne žiakom ďalší materiál, v ktorom môžu nájsť informácie o preberanej téme. Hodnotenie realizuje učiteľ porovnávaním výsledkov práce skupín, prínosom jednotlivcov pre skupinu, upozorní na význam informácií pre ďalšiu prácu. Môžeme vyskúšať i variant hodnotenia žiakom, ktorý vystupuje v úlohe pozorovateľa. Ten nemusí hodnotiť len prácu vo svojej skupine, ale môže hodnotiť i dve skupiny alebo celú triedu. Žiaci sú vopred informovaní o danom hodnotení.

Kľúčové slová:

Questionstorming, Snowballing, Gaming

11. Závěry a odporúčania:

Projektové vyučovanie umožňuje učiteľovi široký výber rôznych metód a organizačných foriem práce. Po zvážení všetkých okolností sme sa priklonili k zachovaniu klasickej 45 minútovej hodiny a budeme využívať vyučovanie v blokoch. Vyučovanie bude prebiehať v špecializovanej triede projektového vyučovania, v počítačovej učebni, vo výtvarnej učebni, v knižnici, na dopravnom ihrisku, v areáli školy / zelenej triede/ ale aj mimo objektu školy. Následne podľa aktivít bude prispôsobený rozvrh hodín. Počas realizácie jednotlivých aktivít učiteľ bude získavať dostatok podnetov a podkladov k hodnoteniu žiackych výkonov. Bude mať obraz o ich napredovaní a o ich rozvoji. Následnou analýzou bude mať možnosť odhaliť nedostatky a naprojektovať postupy na ich odstránenie.

12. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Vrabel
13. Dátum	8.10.2019
14. Podpis	
15. Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. Spišiak
16. Dátum	10.10.2019
17. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu