

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	10.11.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. L. 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 so skúsenosťami témy Gaming a Snowballing v interaktívnej výučbe

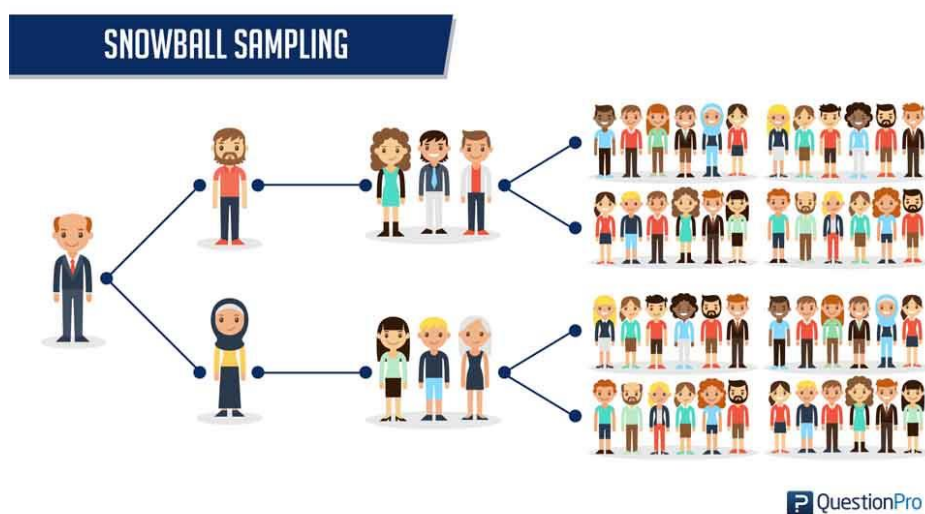
Snowballing

Technika snehovej gule je spôsob, ako si študenti navzájom učia dôležité pojmy a informácie.

Študenti najprv začali samostatnou prácou a potom si nájdu partnera.

V ďalšom kroku spolupracujú s partnerom.

Partneri tvoria štvorčlenné skupiny. Skupiny štyroch sa spoja a vytvoria skupiny ôsmich. Tento efekt snehovej gule pretrváva, kým celá trieda nepracuje spoločne ako jedna veľká skupina. Túto učebnú techniku som vyskúšal vo svojej triede.



Inštrukcie pre skupiny

Študenti dostali podkladové informácie, texty, fotografie a ďalšie materiály.

Dostali čas približne 10 minút na to, aby si materiál prečítali.

Študenti určili kľúčové fakty.

Žiaci si zapísali hlavné podrobnosti na grafický organizér, podelili sa s nimi o to, čo vedia, s jedným ďalším žiakom.

Študenti sa stávajú učiteľmi vysvetľujúcimi informácie. Dva páry potom tvoria štvorčlenné skupiny.

Postup sa opakuje. Študenti si porovnávajú poznámky. Každý študent pridáva svojim organizátorom ďalšie podrobnosti. Skupiny po štyroch je možné zlúčiť do skupín po ôsmich. Postup sa opakuje. Pokračujte v kombinovaní skupín a diskusii o informáciách. Môžete sa zastaviť pri konkrétnom čísle v skupine alebo pokračovať, kým celá trieda nebude jednou veľkou skupinou.

Variant č. 1 - Nechajte študentov pracovať individuálne, s partnerom a potom v štvorčlenných skupinách. Zastavte sa v tomto bode a diskutujte o triede.

Variant č. 2 - Umiestnite študentov do skupín po štyroch alebo piatich. Volajte túto skupinu Expertná skupina. Študenti v tejto skupine diskutujú o jednej časti úlohy. Po určitom čase sa študenti presunú do domácich skupín. Domáca skupina sa skladá z jednej osoby z každej inej skupiny odborníkov. Študenti zdieľajú informácie zo skupiny odborníkov s domácou skupinou. Touto technikou je každý člen triedy zodpovedný za výučbu jednej informácie pre domácu skupinu. Výhody Táto technika aktívne zapájala študentov. Učiteľmi sa stávajú študenti. Táto metóda poskytovala veľa príležitosti na spoluprácu.

Gaming

VÝZNAM TEAMWORKU PRI HRANÍ. Túto metódu si žiaci vyskúšali pri hraní hry LOL

Táto hra rozvíja a zdokonaľuje hráčov. Je nevyhnutné aby hráč rešpektoval ostatných hráčov a dobre spolupracoval so spoluhráčmi. Pomáha nielen vylepšiť vašu hrateľnosť, ale tiež vynikne ako hodnotný hráč, ktorého si ostatní budú vážiť a hrať si s ním. Dobrá práca so spoluhráčmi môže mať tiež obrovský vplyv na výkonnosť vášho tímu.

V tejto hre budujete vzťahy s ľuďmi, s ktorými hráte a to je tiež dôležité. Poďakovanie za hru, zdieľanie vtipu alebo iba chatovanie o hre vám môžu pomôcť vybudovať sieť priateľských hráčov, vďaka ktorým bude váš herný zážitok príjemnejší.

TIPY NA ROZVOJ TÍMOVÝCH ZRUČNOSTÍ

Udržujte to priateľské - Vytvorenie priateľského a priateľského prostredia umožní spoluhráčom cítiť sa vítaní a oceňovaní. Toto je najlepší spôsob, ako vytvoriť zmysluplné vzťahy a zaistiť, aby bol váš herný zážitok produktívny a zábavný.

Rešpekt: Rešpektovanie názorov ostatných hráčov a oceňovanie príspevkov spoluhráčov k stratégiám a taktikám pomáha vytvárať tímovú súdržnosť. Keď sa hráči cítia navzájom zosynchronizovaní a hrajú dobre ako tím, vyhrávajú alebo prehrávajú, môže to byť pre každého stále príjemná a pozitívna skúsenosť.

Premýšľať s chladnou hlavou: Nie vždy je to ľahké pod tlakom alebo v ťažkých časoch, ale snažte sa uvedomiť si, kedy vás alebo ostatných spustia frustrujúce situácie a začnete strácať pozornosť. Tím, ktorý dobre komunikuje a spolupracuje, by mal byť schopný navzájom sa podporovať a dostať sa späť do hry.

Podporujte spätnú väzbu: Ak má hráč ťažkosti, povedzte im, v čom je problém, a zistite, či im tím môže pomôcť, pomôcť im alebo poradiť - dobrá komunikácia v zložitých alebo náročných situáciách môže pomôcť tím spojiť a zvrátiť situáciu. Ak hráč podáva dobré výsledky, dajte mu vedieť - vyvolávanie dobrej hry inšpiruje spoluhráčov, čo je vynikajúce pre morálnu stránku tímu.

Budovanie vzťahov: Pomocou nástrojov alebo funkcií komunity, ktoré máte k dispozícii, sa pokúsite vybudovať sieť ďalších hráčov podobnej úrovne schopností. Ak si vybudujete vzťah so skupinou hráčov, ktorým dôverujete, je oveľa pravdepodobnejšie, že získate dobrú spätnú väzbu o tom, ako hráte, a získate podporu pri učení sa nových zručností - kde si môžete ešte viac vychutnať celý herný zážitok.

League of Legends:

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) - Tento typ hry zvyčajne zahŕňa dva tímy s 3 - 5 hráčmi v každom tíme. Hráči si vyberajú postavu, ktorá má rôzne schopnosti od ostatných postáv. Ako hráči sa v hre o úroveň vyššie, ich postavy získavajú viac zručností a schopností a zároveň sa zvyšujú silný. Spravidla je to jadro alebo hlavná veža, ktoré je potrebné zničiť, aby to mohol urobiť jeden tím dosiahnuť víťazstvo. Medzi tieto hry patrí: League of Legends,

■ **Beginner's Guide** -- <https://www.youtube.com/watch?v=cD2XcuklXZs> (28:19)

■ **Plays of the Game** -- <https://www.youtube.com/watch?v=mvsVXfB4tG4> (10:13)

Aktívna účasť:

Študenti mali na precvičenie svojich pridelených hier 20 minút.

Študenti hrali League of Legends kde robili záznamy a denníky aktivít.)

Herný zážitok za celý deň si zapísali Gaming Logbook.

Krátka anotácia:

Súčasný obdobia, v ktorom žijeme je ovplyvnené prudkým rastom poznatkov. Prenikanie 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 SŠ 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.

Snowballing (– metóda snehovej gule v škole) táto metóda pripomína nabaľovaním 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.

Kľúčové slová:

Snowballing, Gaming

<https://www.questionpro.com/blog/snowball-sampling/>

11. Závery 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. Následne podľa aktivít bude prispôbený rozvrh hodín. Počas realizácie jednotlivých aktivít učiteľ získaval dostatok podnetov a podkladov k hodnoteniu žiackych výkonov. Následnou analýzou sme mali možnosť odhaliť nedostatky a naprojektovať postupy na ich odstránenie.

12. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Vrabel
13. Dátum	10.11.2020
14. Podpis	
15. Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. L. Spišiak
16. Dátum	11.11.2020
17. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Stiahnutý súbor z Teams-u