

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 prírodovedcov
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	6.12.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Lucia Baranová, PhD.
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

Úvodné otvorenie klubu.
Základná charakteristika didaktických hier.
Začlenenie didaktických hier do vyučovacieho procesu.
Príklady konkrétnych didaktických hier.
Diskusia medzi pedagógmi.

Kľúčové slová: didaktické hry, rozvoj psychiky a pracovných schopností, aktivizácia, motivácia

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

Členovia prírodovedného klubu sa na stretnutí venovali téme: *Didaktické hry (význam a využitie didaktických hier vo vyučovaní prírodovedných predmetov)*.

Vyučovací proces je postavený na konštruktívnom prístupe ku učeniu, podporuje kritické myslenie a myslenie v súvislostiach medzi jednotlivými predmetmi. Práve didaktické hry v učení prírodovedných predmetov zohrávajú dôležitú úlohu. Sú spojením detskej hry a samotného vyučovania, obohacujú, prehlbujú a skvalitňujú vedomosti získané na vyučovaní. Členovia klubu sme sa zhodli, že napomáhajú rozvoju psychiky a pracovných schopností. Didaktické hry sú schopné zaujať žiakov a učiteľ prostredníctvom nich vie splniť edukačný cieľ.

Didaktickú hru si musí učiteľ dostatočne v predstihu premyslieť, zapracovať ju do vyučovacej hodiny s určitým cieľom. Musí si jasne vopred premyslieť podmienky, ktoré bude mať na hodine, zloženie triedy, vek žiakov, mentálnu úroveň žiakov ale tiež tému pripravovanej hodiny a typ hodiny. Z uvedeného vyplýva, že použitie didaktickej hry na vyučovacej hodine vyžaduje od učiteľa častokrát časovo náročnejšiu prípravu, ako príprava klasickej vyučovacej hodiny.

Didaktické hry sa dajú začleniť do každej časti vyučovacej hodiny. Či už na začiatku hodiny, v prvej fáze vyučovacieho procesu – evokácii, kde cieľom je zistiť, čo študenti o danej problematike vedia a motivovať ich k tomu, aby samostatne začali myslieť. Druhou fázou je uvedomenie si nových informácií a ich významu a poslednou fázou je reflexia, kde študenti vlastnými slovami formulujú to, čo sa v predošlých fázach naučili. Taktiež na opakovacích hodinách sú práve hry prostriedkom, kde sú študenti aktívne zapájaní a pracujú na úlohe alebo hre, ktorá je pre nich atraktívna.

Na začiatku didaktickej hry je oboznámi učiteľ študentov s cieľom hry a jej pravidlami, taktiež s didaktickými pomôckami a niekedy je potrebné zahrať si aj skúšobné kolo. Počas hry učiteľ sleduje študentov, kontroluje dodržiavanie pravidiel a ak dôjde ku nečakanej situácii, zasiahne. Po skončení hry nasleduje hodnotiacia fáza, kde sa zhodnotí aktivita žiakov, ich práca, poprípade môžu byť víťazi aj odmenení. Tu je potrebné zamyslieť sa, či je vhodné didaktické hry klasifikovať známku.

Príklady didaktických hier využívaných na prírodovedných predmetoch:

- Hra s názvom „Activity“ – využiteľná v akejkoľvek fáze vyučovacieho procesu, kde študenti kreslia, znázorňujú pantomímou alebo slovne opisujú, bez použitia základu slova, dané pojmy. Túto hru je možné hrať individuálne, ale aj v tímoch. Pri väčších počtoch študentov môže byť problémom disciplína a hluk.
- Hra s názvom „Čelovka“ – každý študent si na čelo nalepí papierik s pojmom alebo menom a správnymi otázkami sa spolužiakov musí pýtať, čo alebo kto je. Obdobnou hrou je nalepenie papierov na chrbát, kde taktiež sa musia študenti správne pýtať, aby sa dopátrali kto alebo čo sú. Práve tieto hry rozvíjajú komunikačné kompetencie študentov a aktívne sa zapájanie do vyučovacieho procesu.
- Puzzle ako didaktická hra – vytvárať slovné puzzle, ktoré je významovo správne.
- Pexeso – využiteľné napríklad pri názvosloví v chémii, kde študenti si vedia upevniť jednotlivé názvy a vzorce.
- Hra s názvom „Horúci balón“ – využiteľná pri témach, v ktorých sa spomínajú vedci. Táto hra sa lepšie hra v triede s menším počtom študentov. Rozdelia sa do skupín, kde každá skupina si vytiahne jedného vedca. Horúci balón dokáže „uniesť“ vždy o jedného vedca menej, ako je počet skupín. Úlohou študentov je argumentovať, prečo práve ich vedec nesmie vypadnúť z balónu, čo znamenal pre svet jeho objav. V tejto časti úlohy môžu študenti pracovať buď s vopred pripravenými odbornými článkami alebo využiť internet.
- Lego – táto stavebnica nie je len pre malé deti. Lego sa dá využiť či už na biológii, chémii alebo na fyzike, kde sa využíva predstavivosť študentov.
- QR kódy – táto hra si vyžaduje časovo náročnú prípravu. Na steny sa polepia QR kódy, ktoré na seba nadväzujú a odvolávajú študentov urobiť nejakú činnosť alebo správne odpovedať na otázky.
- Hra s názvom „Time-line“ – využiteľná napríklad na fyzike, kde študenti dostanú malé vytlačené kartičky s vynálezmi. Ich úlohou je zoradiť ich od najstarších až po najmladšie

a odargumentovať, prečo práve tak ich zoradili. Veľmi dôležitá je kooperácia a diskusia študentov pri tejto hre.

- Tajničky, dopĺňovačky, osemsmierovky – didaktické hry využiteľné v každej časti vyučovacieho procesu.
- Hra s názvom „Bublina“ – učiteľ rozdá študentom dopredu pripravené kartičky tak, aby každý mal len jednu. Študenti sa prechádzajú po triede a keď učiteľ zakričí názov jednej skupiny, napr. jednobunkovce, študenti, ktorí patria do jednej skupiny sa musia v časovom limite nájsť a zoradiť na jedno miesto.

Súčasná doba nám dáva obrovské množstvo možností ako motivovať a aktivizovať žiakov, a práve jednou z možností môžu byť aj didaktické hry.

Z diskusie sme došli k záverom, že didaktické hry sú pre študentov veľmi atraktívne, sú schopné ich zaujať a aktívne študentov zapojiť do vyučovacieho procesu. Didaktické hry prinášajú pozitíva nielen pre formovanie zručností študentov, ale aj pre zdokonaľovanie kompetencií učiteľa.

Aby sa študentom stala škola hrou, záleží iba na učiteľovi.

13. Závěry a odporúčania:

Didaktické hry ako súčasť vyučovacieho procesu predstavujú jednu z aktivizačných a častokrát motivačných metód. Je veľmi dôležité si dopredu premyslieť cieľ hry a jeho prevedenie. Na druhej strane nevýhodou tejto metódy je časová náročnosť na prípravu.

Na tomto klube si pedagógovia vymenili skúsenosti, rôzne typy a prevedenia didaktických hier, ktoré vie každý učiteľ zaradiť do vyučovacieho procesu na vhodnej vyučovacej hodine.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Martina Hlinková
15. Dátum	6.12.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. Lucia Baranová, PhD.
18. Dátum	7.12.2022
19. Podpis	

