

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	21.12.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Šrobárova 1, 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, oboznámenie s témou

Mobilné aplikácie (Využitie mobilných aplikácií vo vyučovaní)

Diskusia praktických skúseností s využívaním mobilných aplikácií vo vyučovaní, porovnanie s klasickým vyučovaním

Zhrnutie a záver klubu

Kľúčové slová: mobilné aplikácie, Kahoot, klasické vyučovanie, diskusia

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

Na dnešnom zasadnutí nášho klubu Prírodovedeckej gramotnosti sme sa venovali využívaniu mobilných aplikácií vo vyučovaní prírodných vied. Diskutovali sme o praktických skúsenostiach s využívaním konkrétnych mobilných aplikácií.

V úvode stretnutia vyučujúci zhodnotili svoje skúsenosti s mobilnými aplikáciami. Ako najpoužívanejšiu aplikáciu uviedli Kahoot. Kahoot môže byť použitý na preskúmanie vedomostí študentov, pre formatívne hodnotenie, alebo ako prestávka od tradičných školských aktivít. Učitelia využívajú aplikáciu Kahoot vo verzii, ktorá je dostupná ako bezplatná. Používajú ju v rôznych častiach hodiny a u žiakov je veľmi obľúbená. Nevýhodou bezplatnej verzie je, že neponúka toľko možností. Túto aplikáciu využívajú všetci učitelia prírodovedných predmetov.

Učitelia biológie uviedli, že okrem Kahootu používajú v prvom ročníku aj aplikácie PlantNet. Plant Net je obrazová aplikácia na identifikáciu rastlín. Táto bezplatná aplikácia pomáha identifikovať druhy rastlín z fotografií na základe softvéru pre vizuálne rozpoznanie. Druhy rastlín, ktoré sú dostatočne ilustrované v referenčnej botanickej databáze, je možné ľahko identifikovať. Počet druhov a množstvo obrázkov použitých aplikáciou sa vyvíja so zapojením sa. Túto mobilnú aplikáciu využívajú učitelia v prvom ročníku v období, keď žiaci preberajú systém rastlín.

Ako ďalšiu používanú aplikáciu učitelia chémie uviedli Interactive Periodic Table, ktorú vedú využívať pri opakovaní periodickej sústavy prvkov. Poklepaním na prvok vidieť názov prvku, počet prvkov, hmotnosť prvku, bod topenia... Takisto využívajú Flame test. Plameňový test je analytický postup používaný v chémii na zistenie prítomnosti určitých prvkov, predovšetkým kovových iónov, na základe charakteristického spektra plameňovej emisie každého prvku (ktoré môže byť ovplyvnené prítomnosťou chloridových iónov). Farba plameňov vo všeobecnosti tiež závisí od teploty a prívodu kyslíka; pozri farbu plameňa.

Treťou využívanou aplikáciou v chémii je Beaker. Pri tejto aplikácii si vedú žiaci vybrať roztoky rôznych zlúčenín, reakciou ktorých vzniká zrazenina charakteristickej farby.

13. Závery a odporúčania:

Na zasadnutí klubu sa učitelia zhodli na hlavných bodoch:

- snažiť sa na hodinách vziať aktívne žiakov do vyučovacieho procesu
- striedať klasické vyučovanie s využívaním mobilných aplikácií
- pravidelne si vymieňať skúsenosti s mobilnými aplikáciami, ktoré sa osvedčili, prípadne to odprezentovať na otvorenej hodine
- učitelia odporúčajú do budúcnosti aj uvažovať o zakúpení aplikácie Kahoot platenej verzie, ktorá ponúka viac možností

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Zuzana Novotná
15. Dátum	21.12.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	
18. Dátum	
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu