

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 duklianských hrdinov, Komenského 16, Svidník |
| 4. Názov projektu | Zvýšenie čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na Gymnáziu duklianských hrdinov vo Svidníku |
| 5. Kód projektu ITMS2014+ | 312011V690 |
| 6. Názov pedagogického klubu | Klub čitateľskej gramotnosti |
| 7. Dátum stretnutia pedagogického klubu | 06. 06.2022 |
| 8. Miesto stretnutia pedagogického klubu | Jazyková učebňa |
| 9. Meno koordinátora pedagogického klubu | PhDr. Vlasta Volčková |
| 10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | http://www.gdh.sk/kluby |

11. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová : vyučovacia forma, vyučovacia metóda, aktivizujúce metódy, analýza súčasného stavu, didaktická technika, softvér, online vyučovanie.

Krátka anotácia :

Miera využívania rôznych metód závisí od rôznych faktorov. Je to napríklad kompetencia učiteľov a žiakov, alebo zameranie vyučovacích predmetov

Počas stretnutia sme sa zaoberali metodickými východiskami pri tvorbe a využití rôznych metód a foriem v didaktike vyučovania.

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

Téma stretnutia : Didaktické okienko

Program stretnutia :

1. Otvorenie pedagogického klubu.
2. Konceptuálne modely
3. Tvorivá činnosť
4. Záver.

1. Otvorenie pedagogického klubu

Zasadnutie pedagogického klubu otvorila Mgr. Natalija Kravčenko, ktorá privítala prítomných členov pedagogického klubu a oboznámila ich s programom dnešného stretnutia.

2. Konceptuálne modely

Všeobecnou zásadou pre učiteľa je, aby pokial' je to možné, preferoval u žiakov zmysluplné učenie pred mechanickým učením.

- Predpokladom je, aby sám sprostredkoval žiakom zmysluplné informácie a aby tiež od nich vyžadoval prejavy porozumenia učiva.
- Môže napríklad žiakov požiadat', aby formulácie obsiahnuté v učebnici (aj tie, ktoré im sám sprostredkuje) parafrázovali, aby osvojované informácie interpretovali, odhalovali podstatné obsahové a logické súvislosti alebo sa zamýšľali nad možnosťami ich využívania.
- Vhodný spôsob ako prehľbiť chápanie učiva u žiakov je dávať im príležitosti využívať to čo sa naučili pri riešení úloh a problémov.

3. Tvorivá činnosť

Na zasadnutí sa zhodnotil súčasný stav využívania foriem a metód pri zlepšovaní čitateľskej gramotnosti. Ak chce učiteľ žiakov zaujať, musí dokonale zvládnúť vyučovací proces, stanoviť ciele, presne odhadnúť učebné zvyky žiakov a k tomu nájsť vhodné vyučovacie metódy, organizačné formy. V neposlednom rade musí ovládať potrebnú materiálnu a didaktickú techniku.

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 a edukačnými možnosťami školy. 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 hlavne pri súčasnom online vyučovaní širokým spektrom nových alebo inovovaných prístupov k vyučovaniu, a to hlavne takých, ktoré využívajú nové komunikačné a informačné technológie. 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.

Brainstorming – búrka nápadov (NOVE - akronym) - je kreatívna metóda riešenia problémov založená na skupinovom riešení - podstatou je uvoľniť predstavivosť, fantáziu a obrazotvornosť, vzájomne sa inšpirovať - cieľom je nájsť netradičné, originálne riešenia v čo najkratšom čase

NOVE – akronym

N - znamená nekritizovať, lebo akékoľvek posudzovanie nápadov iných vyvoláva zablokovanie tvorby dobrých nápadov

O - znamená originálne nápady

V - v tomto prípade znamená veľa, kvantita sa stáva kvalitou

E - znamená expandovať – rozvíjať a rozširovať vyslovené nápady

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.

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) viedie žiakov k samostatnosti a tvorivosti.

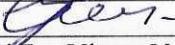
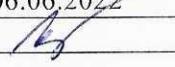
Googlovanie - nová metóda získavania informácií cestou internetu θ pozitívom takéhoto získavania informácií je, že žiak sám informácie hľadá, spracováva a následne zvyšuje svoje kompetencie a dôležitým faktorom je pomoc učiteľa ako navigátora v procese najľahšieho získavania informácií.

Zhlukovanie (CLUSTERING) - táto technika umožňuje zapisovať a zmapovať proces myslenia. Základným princípom je samostatné a neobmedzujúce uvažovanie nad problémom. Pri jej tvorbe sa používajú rôzne farby, symboly, grafické značky, šípky... Môže ju vytvárať jednotlivec alebo môže na nej pracovať celá skupina žiakov. Pri realizácii učebných aktivít zohrávajú dôležitú úlohu aj digitálne technológie. Využitie digitálnych technológií môže učiteľovi poskytnúť priestor pre činnosti nevyhnutne potrebné na uskutočnenie kvalitného vzdelávania. Z odborno-didaktického hľadiska považujeme za najviac akcentované charakteristiky digitálnych technológií:

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

13. Závery a odporúčania:

- 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 v súčasnej dobe online vyučovania
- Vymysliť a vyriešiť úlohu pomocou zvoleného softvérového programu. Úloha má byť použiteľná a názorná aj pre online vyučovanie.

| | | |
|-----|-----------------------------|---|
| 15. | Dátum | 06.06.2022 |
| 16. | Podpis |  |
| 17. | Schválil (meno, priezvisko) | PhDr. Vlasta Volčková |
| 18. | Dátum | 06.06.2022 |
| 19. | Podpis |  |

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu