

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	Rozšírenie si kľúčových kompetencií pedagogických zamestnancov formou pedagogických klubov
3. Prijímateľ	Gymnázium a Základná škola Sándora Maráiho s VJM, Kuzmányho 6, 041 74 Košice
4. Názov projektu	Podpora čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na Gymnáziu Sándora Maráiho
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U031
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub prírodovednej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	17.2.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	m.č. 215
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Anikó Major Fazekas
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/

Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

Členovia klubu si vzájomne vymieňali informácie a skúsenosti o nových inovatívnych metódach. Diskusia členov klubu o tom, aký vplyv môžu mať didaktické hry na rozvoj kľúčových kompetencií. Diskutovalo sa aj o tom, že v ktorej časti vyučovacej hodiny je najvhodnejší používať didaktické hry.

Kľúčové slová:

prírodovedná gramotnosť, inovatívne metódy, didaktické hry v prírodovednom vzdelávaní

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

- Didaktické hry pomáhajú udržiavať pozornosť, aktivujú aj inak pasívnych študentov. Najvhodnejšie je pre študentov so sluchovým, vizuálnym, sociálnym, pohybovým a impulzívnym štýlom učenia. Podporuje priaznivú klímu na hodinách, eliminuje stres. Študenti budú mať oslobodenú náladu a tým práca bude ľahšia, úspešnejšia a produktívnejšia. Ak má študent pocit úspechu, bude s najväčšou pravdepodobnosťou rád sa do práce zapojiť aj neskôr. Študent sa naučí pracovať v skupine, prispôbovať sa, dokáže viesť skupinu žiakov a dohliadať na ich prácu.

Podľa účelu hry poznáme:

- Kognitívne hry - ich hlavným cieľom je, aby študenti počas hry získavali nové vedomosti a zručnosti.
- Riadiace hry - učiteľ chce určiť úroveň prijatého učiva.

2. Oboznámenie sa s metódou „nagykövet„:

Veľvyslanci odchádzajú do zahraničia v mene svojej krajiny. Zastupujú a podávajú správy. Študenti pracujú v skupinách. Každá skupina má svoju tému, s ktorou by sa mali študenti najskôr oboznámiť. Každá skupina má určeného veľvyslancu. Úlohou veľvyslancov je navštíviť jednotlivé skupiny a zistiť čo viac informácií k danej téme. Veľvyslanci sa vrátia do skupiny a načrtnú úlohu, povie získané informácie.

Ostatní členovia skupiny vykonávajú prácu pod jeho vedením. Výsledkom skupinovej hry môže byť plagát alebo PPT, kde je znázornené zhrnutie danej témy.

Zároveň môžeme konštatovať, že didaktické hry sa môžu používať v hociktovej časti hodiny, lebo oživujú hodinu, a tým pádom študenti budú vedieť viac sústrediť pri ďalšom učení sa.

Záver a odporúčania:

Vyskúšať inovatívne bádateľské aktivity a didaktické hry- nagykövet na hodinách chémie, biológie a fyziky.

1.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Anikó Major Fazekas
2.	Dátum	26.2.2020
3.	Podpis	<i>Anikó Major</i>
4.	Schválil (meno, priezvisko)	<i>Mgr. Eva Csorba</i>
5.	Dátum	<i>26.2.2020</i>
6.	Podpis	<i>[Podpis]</i>

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

