

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, „Kpt. Nálepku 6, 073 01 Sobrance
4. Názov projektu	Zvyšovanie čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na gymnáziu
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U042
6. Názov pedagogického klubu	Klub čitateľskej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	03. 06. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Kpt. Nálepku 6, 073 01 Sobrance
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PhDr. Mária Hvižďáková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gsobrance.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová : praktické skúsenosti z extra hodín ČG, výmena skúseností, online nástroje

Krátka anotácia:

Témou stretnutia bolo vymeniť si praktické skúsenosti z extra hodín ČG a naučiť sa vytvárať didaktické hry v online nástroji GENIALLY.

Didaktické hry sú vhodným nástrojom na motiváciu žiakov, preverovanie vedomostí a zručností hravou formou a na prenesenie zodpovednosti za vlastný proces učenia sa na žiaka. Online nástroje na vytváranie takýchto didaktických hier uľahčujú prácu učiteľa, návody a predpripravené hry umožňujú učiteľovi prispôbiť si tieto hry svojim požiadavkám. Nepochybne skvalitňujú prácu na vyučovacích hodinách a zároveň sú vhodným nástrojom pri online výučbe, pretože sa dajú veľmi ľahko zdieľať a kontrolovať.

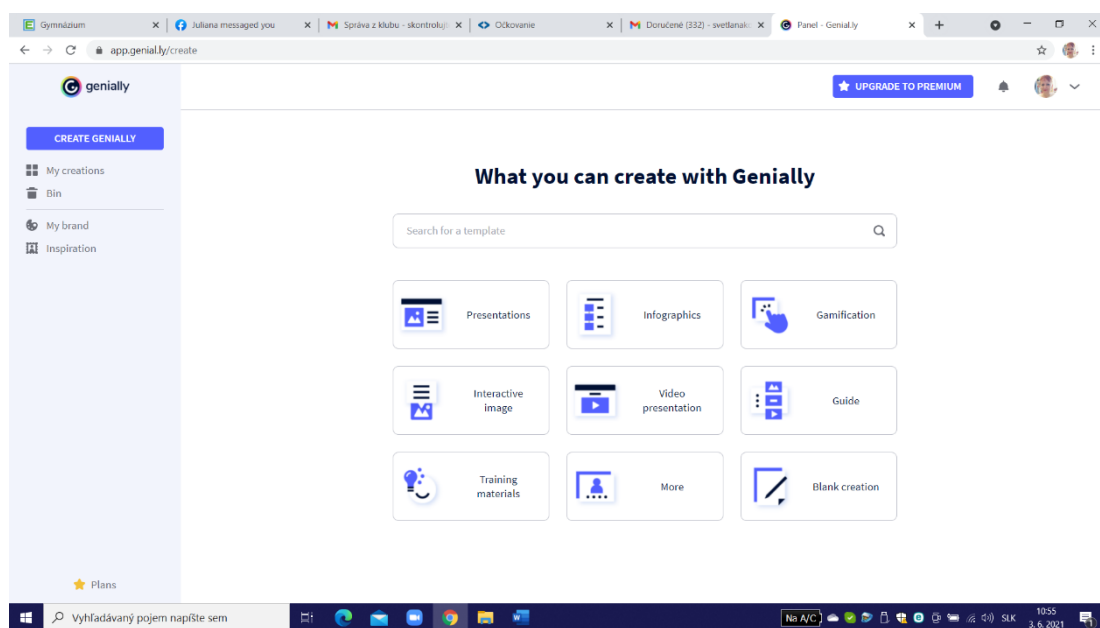
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Úvodná časť zasadnutia klubu bola diskusia a výmena skúseností z extra hodín ČG. Analyzovali klady a zápory dištančnej formy extra hodín. Zhodli sa, že prínosom týchto dištančných hodín bola variabilita programov, ktoré pri výučbe používali a dostupnosť materiálov v digitalizovanej forme. Nevýhoda týchto hodín spočívala v pripojení a nedostatočnom materiálnom vybavení niektorých žiakov.

Hlavnou témou stretnutia bolo naučiť sa pracovať s online programom GENIALLY na tvorbu didaktických hier a prezentačného materiálu.

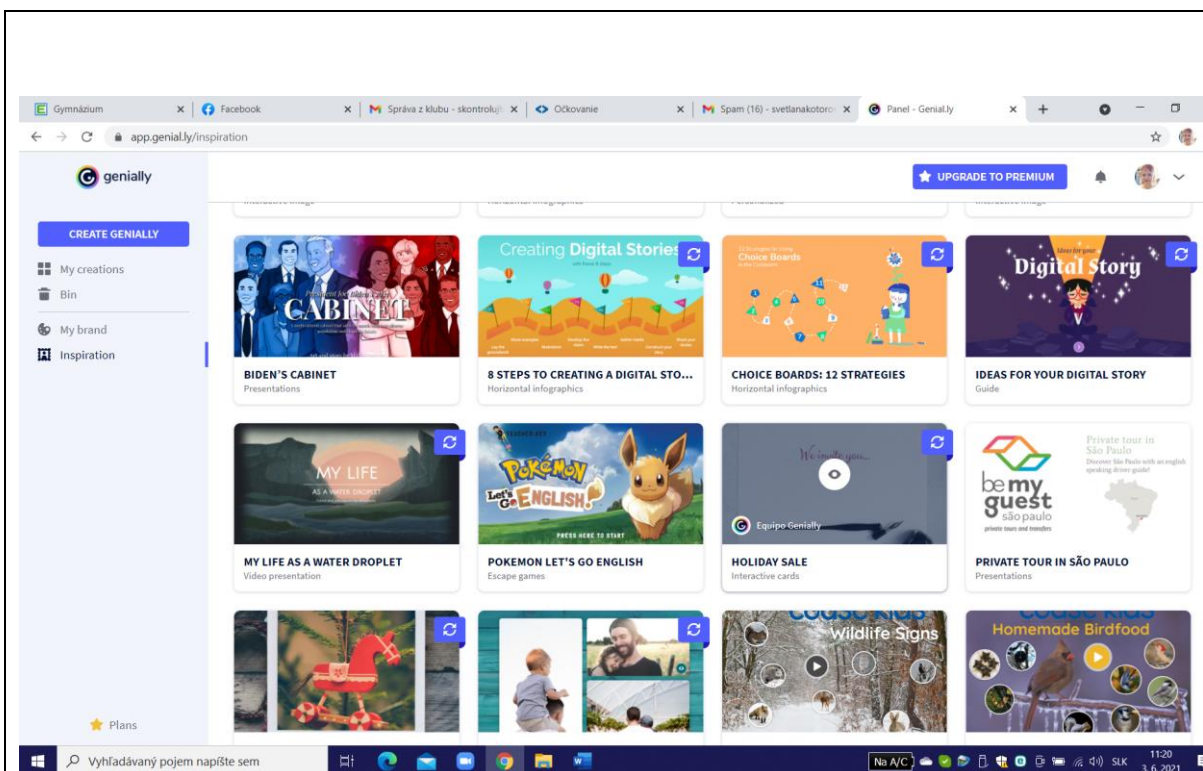
Ako sme už spomenuli, didaktické hry majú stále svoje opodstatnenie vo vyučovacom procese bez ohľadu na vek žiakov. Môžu sa využívať ako motivačný prvok, ale aj prostriedok na hodnotenie vedomostí žiakov. Ich univerzálne využitie či už pri prezenčnom alebo dištančnom vzdelávaní je veľkou výhodou, pretože zodpovednosť za výkon sa prenáša na žiaka, ktorý je aktívnym participantom v učení a zároveň plní aj úlohu koordinátora hry a čo je najdôležitejšie takisto kontroluje správnosť odpovedí svojich spolužiakov. Môžeme konštatovať, že ide o ďalší spôsob kooperatívneho učenia sa len s nevyhnutným zapojením učiteľa do tohto procesu.

Online nástroj Genially ponúka viaceré možnosti:

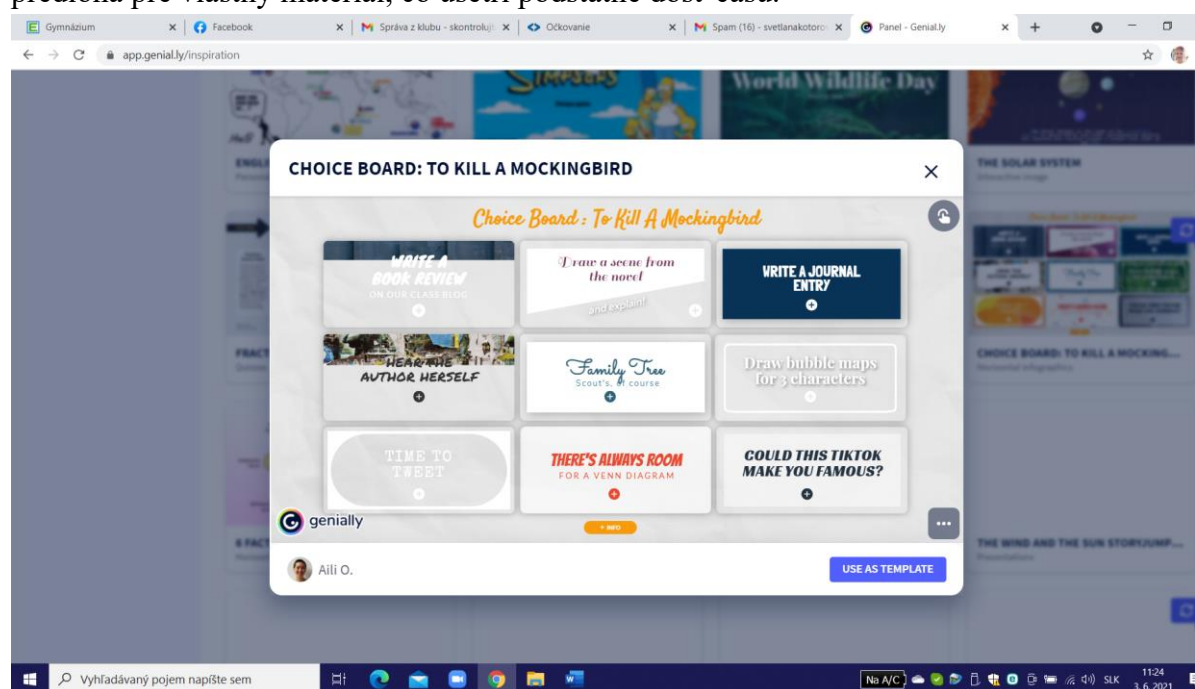


Prezentácie, video prezentácie, hry, interaktívne obrázky, infografiku a pod.

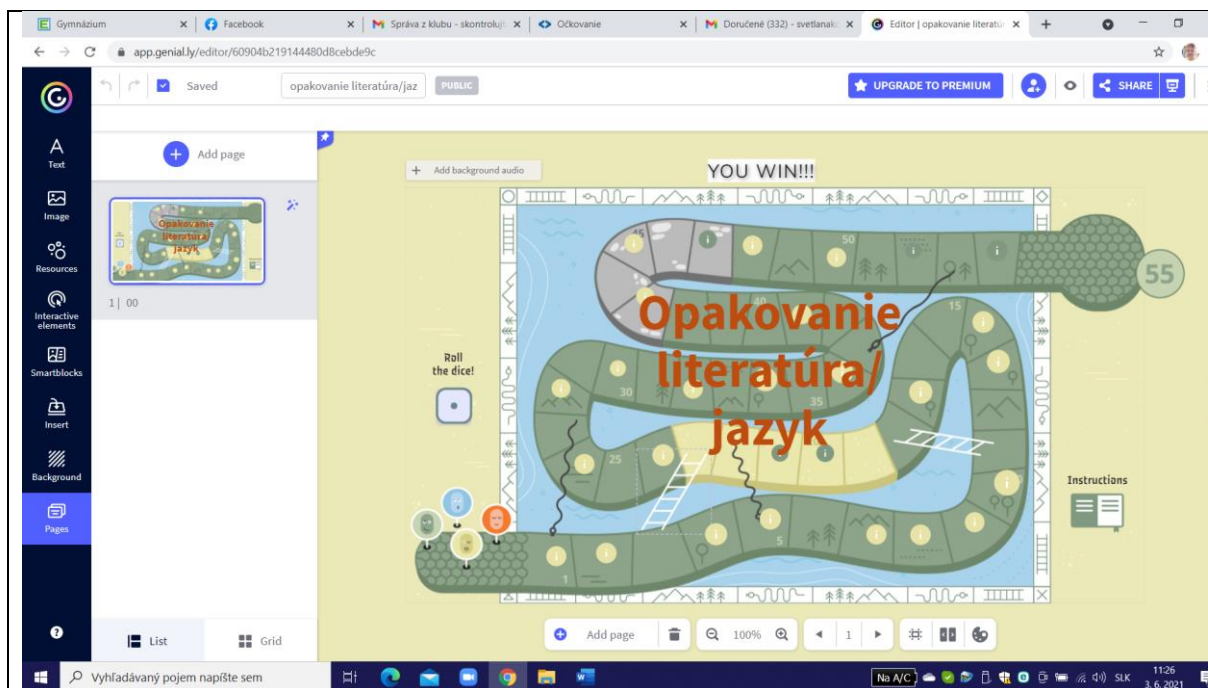
Vyžaduje sa registrácia, najjednoduchšie cez Google konto, verzia zdarma neponúka všetky možnosti, stále je ich dosť na vytvorenie kvalitného materiálu.



Na výber sú ukážky materiálov vytvorených inými užívateľmi a tie sa môžu použiť ako predloha pre vlastný materiál, čo ušetrí podstatne dosť času.

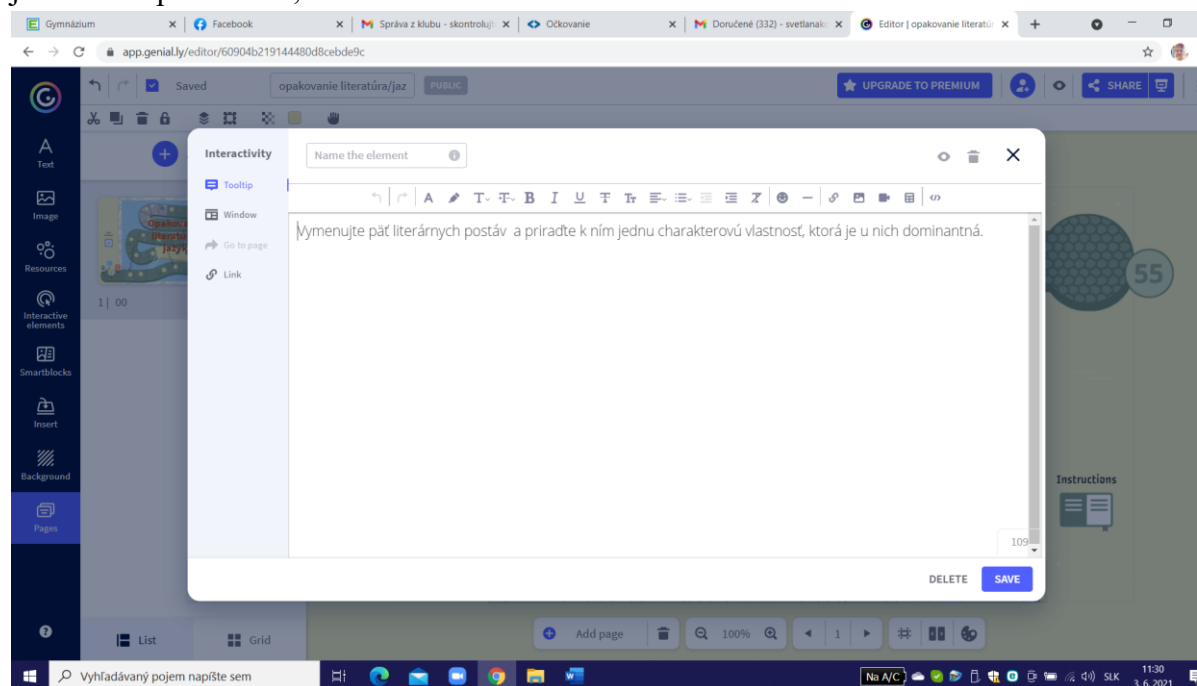


Na tomto zasadaní sme sa naučili vytvoriť si takúto hru na svoju hodinu ČG.



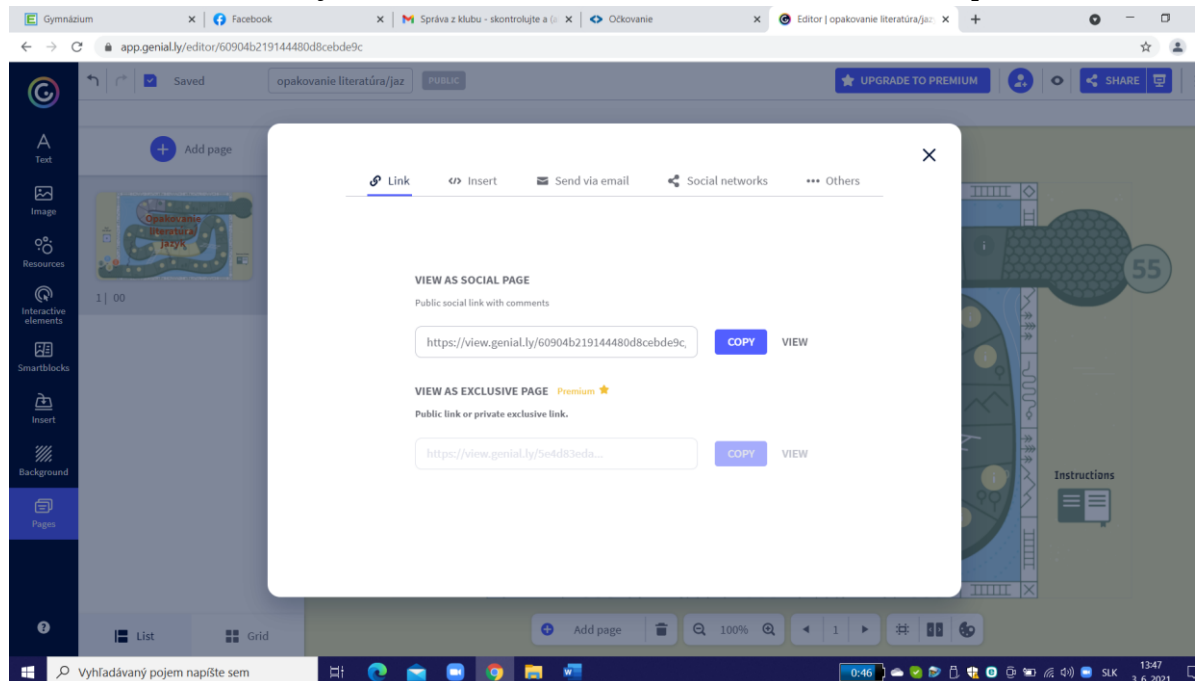
V editore tohto programu sme si otvorili pripravenú didaktickú hru, ktorú vytvorila Mgr. Ryniková na hodinu ČG v 4.A.

Účastníčky klubu sa naučili využívať editor, ktorý umožňuje upravovať pozadie, meniť farebné efekty a doplniť rôzne interaktívne prvky v závislosti od veku žiakov. Ďalšou črtou je vlastná úprava úloh, ktoré má žiak zvládnuť.

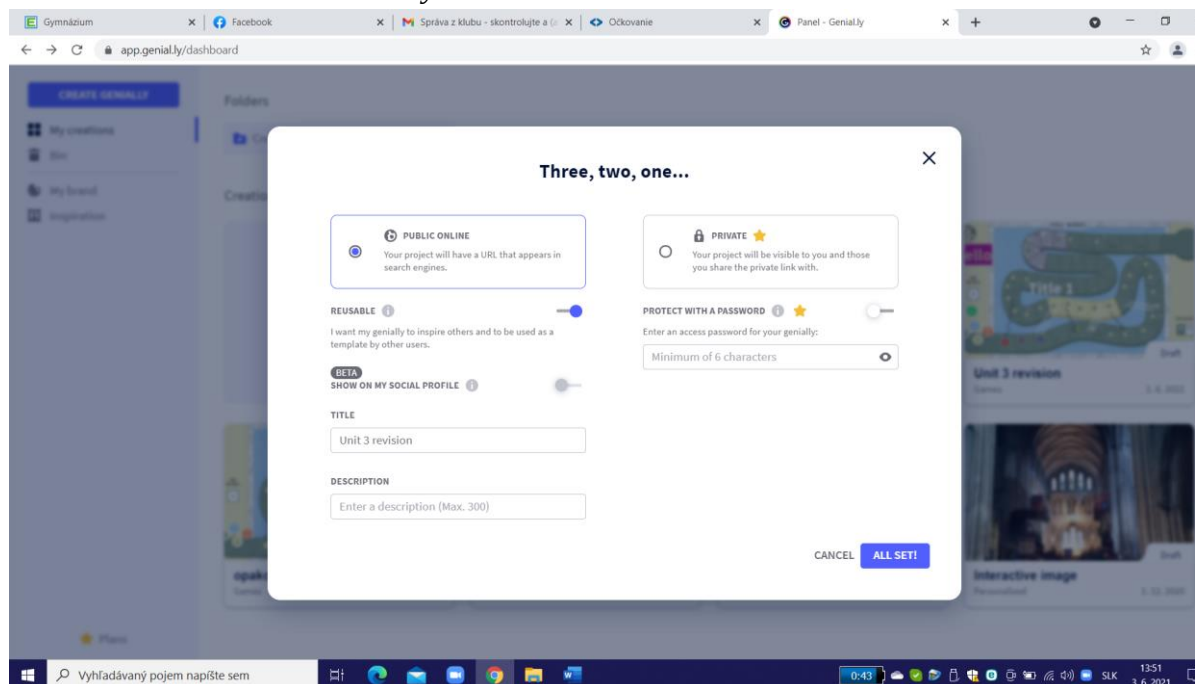


K tejto hre si vyučujúci môže upraviť aj samotné pravidlá, umožňuje mu to panel v pravom dolnom rohu. A takisto si môže upraviť počet figúrok podľa počtu hráčov i ich farebnosť. Hráči rolujú virtuálnou kockou, posúvajú sa podľa počtu bodov na kocke a riešia úlohy. Výhercom sa stáva ten žiak, ktorý sa cez úlohy ako prvý prepracuje do cieľa hry. Okrem toho je možné vkladať aj zvukové súbory, videosúbory a podobne. Editor ponúka viaceré možnosti.

Po uložení môžeme hru jednoducho zdieľať cez link, sociálne siete, mail a podobne.



Ak chceme, aby vytvorená hra bola upravovateľná inými užívateľmi, pri publikovaní nesmieme zabudnúť označiť *recyclable*.



13. Závěry a doporučení:

Závěry: Učitel má v súčasnej dobe k dispozícii množstvo zdrojov, širokú škálu nápadov, ktoré môže aktivizovať žiaka. Online nástroje sa pomaly ale isto stávajú neoddeliteľnou súčasťou vyučovacieho procesu a ich ovládanie umožňuje učiteľom meniť formu vyučovania a motivovať žiakov k čoraz lepším výkonom. Zdravá súťaživosť žiakov pri hrách zaiste vedie k faktu, že ak chcú vyhrávať, musia využívať nielen svoju šikovnosť, ale aj poznatky, alebo naopak. Takto sa stávajú zručnejšími a všestrannejšími a zároveň sa učia aj tímovej práci a zodpovednosti za výsledok nielen svoj, ale celého tímu. **Doporučenia:** online nástroje sú prostriedkom, ktorý má motivačný charakter, ale uplatní sa aj pri preverovaní vedomostí. Dnešní žiaci berú IKT ako každodenný nástroj, ľahko sa učia ovládať technológie a tým aj ochotnejšie spolupracujú na hodinách. V primeranej miere využívať IKT a online nástroje je vhodné v ktoromkoľvek predmete a vekovej skupine žiakov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Ryniková
15. Dátum	03. 06. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Marián Mižák
18. Dátum	
19. Podpis	