

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	20.12.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium Sobrance, Kpt. Nálepku 6, 073 01 Sobrance
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PhDr.Mária Hvižd'áková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gsobrance.edupage.org

1. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová : Best Practice

Krátka anotácia:

Na stretnutí pedagogického klubu členky rozoberali, analyzovali best practice, ktoré rozvíjajú základné kľúčové kompetencie, čítanie s porozumením a kritické myslenie.

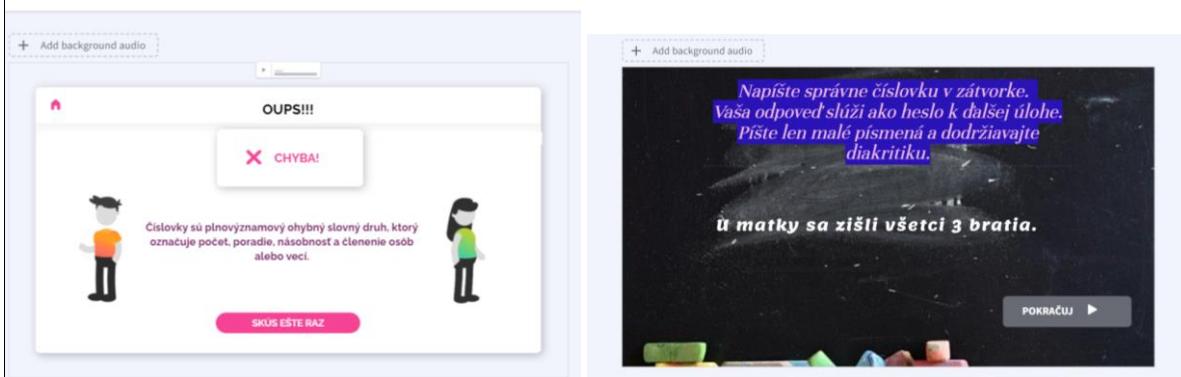
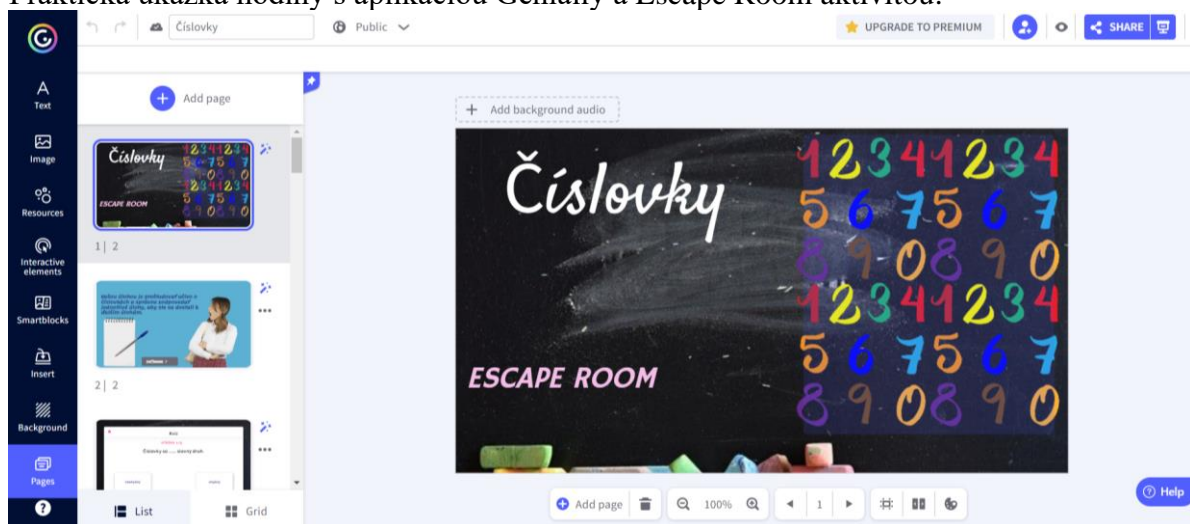
Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Cieľom príkladov dobrej praxe je podeliť sa o svoje pedagogické skúsenosti a výsledky a pomôcť kolegom pri hľadaní efektívnych vyučovacích postupov a pri riešení každodenných pedagogických problémov. Príklady dobrej praxe by mali byť zaujímavé inšpiratívne pre iných kolegov, a teda aplikovateľné aj na iných školách.

Online nástroje sú veľmi efektívnym prostriedkom pre samostatnú prácu žiakov na hodine. Žiaci majú možnosť pracovať samostatne, vo dvojiciach, prípadne v skupinách. Úlohou žiakov je pomocou rôznych zdrojov(učebnica, online slovník, jazyková poradňa, a pod.) splniť úlohy, ktoré sú zadané. Ak sa k tomu pridá prvok súťaživosti, čo majú žiaci radi, motivuje ich to k podaniu čo najlepšieho výkonu. Jednou z takýchto online súťaží (dá sa samozrejme pripraviť aj offline verzia) je Escape Room. Ide o didaktickú hru, pri ktorej žiaci musia zadať správnu odpoveď, aby sa mohli posunúť k ďalšej otázke. Jestvuje viacero možností, ako takúto hru pripraviť. Na tomto zasadaní sme sa venovali aplikácii Genially. Úlohou žiakov bolo preštudovať učivo o číslovkách a v učebnici si mali vyhľadať danú tému a naštudovať si ju tak, aby mohli správne odpovedať na zadané otázky. Otázky boli dvojaké: kvíz na výber správnej odpovede. AK žiak neodpovedal správne, otvorila sa mu stránka

s vysvetlením daného problému a následne mohol otázku odpovedať ešte raz. Druhý typ úloh boli úlohy na dopisovanie odpovedí. Žiaci postupovali totožne, riadili sa pokynmi pri každej úlohe. Netreba zabudnúť na nastavenie pravidiel pri práci ako aj hodnotenie.

Praktická ukážka hodiny s aplikáciou Genially a Escape Room aktivitou:



2. Závbery a odporúčania:

Závbery: Využívanie online nástrojov prináša mnoho výhod a môže výrazne prispievať k zvyšovaniu kvality vyučovania.

- ✓ Vyučovacie procesy je pre žiaka podnetný.
- ✓ Online prostredie je pre žiaka prirodzené.
- ✓ Poskytujú okamžitú spätnú väzbu žiakom aj učiteľovi.
- ✓ Dajú sa opakovane používať a editovať podľa potrieb.
- ✓ Je ľahké zdieľať ich s ostatnými vyučujúcimi.

Odporúčania:

Využívať online nástroje nielen ako formu pre testovanie žiakov, ale aj pre samostatnú prácu žiakov.

3. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Ryniková
4. Dátum	20.12.2022
5. Podpis	
6. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Marián Mižák, 21.12.2022
7. Dátum	
8. Podpis	