

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, Ul. 17. novembra 1180, Topoľčany
4. Názov projektu	Kvalitné vzdelávanie – cestovný lístok do lepšej budúcnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	NFP312010V519
6. Názov pedagogického klubu	Klub prírodovednej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	03.10.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Ul. 17. novembra 1180, Topoľčany, miestnosť č. 302
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Eva Kúdelová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gymtop.edupage.com

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

Jedným zo závažných problémov fyzikálneho vzdelávania na Slovensku i v celej Európe je nedostatočný záujem žiakov a študentov o fyzikálne vzdelávanie. Pokusy o riešenie tohto problému sa opierajú o zmenu cieľov fyzikálneho vzdelávania, ktorá ide ruka v ruku so zmenou vyučovacích metód. Do popredia sa stále viac dostávajú metódy založené na aktívnom zapojení učiacich sa do procesu poznávania. Medzi aktivizujúce vyučovacie metódy patrí aj didaktická hra.

Výmena skúseností z využívania didaktických hier vo výchovno-vzdelávacom procese biológie, chémie a fyziky a best practice vlastnej činnosti, úloha didaktických hier ako motivačný prvok vo vyučovaní, medzipredmetová súčinnosť a spolupráca patrili k obsahu stretnutia.

Kľúčové slová:

hra, hlavné funkcie didaktickej hry, procesom tvorby vzdelávacej hry, využívania didaktických hier vo fyzike, vyučovacia metóda, postoje, medzipredmetové vzťahy

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

- Členovia klubu sa oboznámili s vymedzením pojmu “hra” aké sú jej znaky, ciele a funkcie:
 - hra je fyzická alebo psychická aktivita, ktorá sa subjektívne vyznačuje kladnými

- emóciami,
- o jej znakmi sú dobrovoľnosť, vyčlenenie v čase a priestore, neistota priebehu a výsledku hry, neproduktívnosť, riadenie dohodnutými pravidlami a vedomie inej reality,
- o má vopred presne určený didaktický cieľ, ktorý môže byť pre žiakov zjavný alebo skrytý,
- o didaktická hra objektívne prispieva k rozvoju osobnosti žiaka, jeho poznatkov a/alebo jeho zručností.
- o medzi hlavné funkcie didaktickej hry sa radia fixácia (poznatkov, zručností), relaxácia, socializácia jedinca, rozvoj tvorivosti, vznik a rozvoj poznatkov a zručností, integrácia poznatku do systému – spätná väzba umožňujúca diagnostiku.
- V tejto časti sa členovia klubu venovali využívaniu motivačná a fixačná funkcia didaktických hier.
 - o vo vyučovaní prírodných vied je zastúpenie didaktických hier medzi ostatnými vyučovacími metódami pomerne malé,
 - o vyskytujú sa prakticky len na základných školách, na stredných školách sa vyskytujú zriedka.
- Ďalej sa členovia oboznámili prostredníctvom pripravených prezentácií a ukážok s využitím internetu s príkladmi možných využívaných hier, ktoré podporujú prírodovednú gramotnosti a konštatovali prínos stránok simulujúcich deje, applety: napr. <https://phet.colorado.edu/sk/simulations/circuit-construction-kit-de>
<https://www.walter-fendt.de/>
- V poslednom bode prebehla diskusia o úlohe učiteľa pri využívaní didaktických hier. Je to vo všetkých fázach - prípravná fáza, úvodná fáza, v priebehu hry, z závere hry, po skončení hry, zhodnotenie naplnenia didaktických cieľov

13. Závěry a odporúčania:

Na základe uvedených informácií a diskusie k nim členovia pedagogického klubu konštatovali:

- učiteľ ako tvorca konkrétnych čiastkových cieľov vyučovania vyberá hru, určuje časový rozsah a miesto jej realizácie, zabezpečuje materiálne prostriedky,
- učiteľ nie je len hlavným organizátorom hry,
- didaktické ciele hry si vyžadujú, aby bol zároveň pozorovateľom,
- z hľadiska efektívneho využitia skúseností získaných počas hry, ako aj z hľadiska budovania vzťahu učiteľ - žiaci je často žiaduce, aby bol dokonca priamym účastníkom hry,
- čiteľ vstupuje do didaktickej hry v každej jej fáze.

Členovia klubu sa dohodli na postupnom vytvorení databázy didaktických hier podporujúcich prírodovednú gramotnosť podľa ročníkov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Rudolf Krošlák
15. Dátum	03.10.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Martina Mazáňová, PhD.
18. Dátum	03.10.2022
19. Podpis	