

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	Základná škola s materskou školou, Skalité - Kudlov č. 781
4. Názov projektu	Cesta k úspechu cez rozvoj kompetencií žiakov ZŠ s MŠ Skalité - Kudlov
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Q897
6. Názov pedagogického klubu	Klub čitateľskej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	26.11.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Základná škola s materskou školou, Skalité - Kudlov č. 781
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Mária Revayová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.zskskalite.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie: Organizačné stretnutie klubu, diskusia

Krátka anotácia: Aktivizujúce metódy vo vyučovaní

Kľúčové slová: metódy, aktivizujúce, žiak, postup

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

- Privítanie
- Aktivizujúce metódy vo vyučovaní – diskusia a výmena skúseností

Prítomní sa oboznamovali a diskutovali s aktivizujúcimi metódami vo vyučovaní, diskutovali a vymieňali si skúsenosti v tom, ako zvýšiť záujem žiakov o učenie

Aktivizujúce metódy podporujú záujem o učenie, intenzívne prežívanie, myslenie a konanie žiakov a študentov

Aktivizujúce metódy sú postupy, ktoré vedú vyučovanie tak, aby boli výchovno-vzdelávacie ciele dosahované najmä na základe vlastnej učebnej práce žiakov a študentov, pričom sa dôraz kladie na myslenie a riešenie problémov. Pod pojmom aktívne učenie sa chápu postupy a procesy, pomocou ktorých žiak prijíma svojím aktívnym pričinením informácie a na ich základe si utvára svoje vlastné úsudky. Získané informácie spracuje začleňuje do systému svojich poznatkov, schopností a postojov. Podstatou aktivizujúcich metód je plánovanie a riadenie vyučovania tak, aby dochádzalo k splneniu vzdelávacieho cieľa prostredníctvom vlastnej poznávacej činnosti žiakov a študentov. Tieto metódy podporujú záujem o učenie, intenzívne prežívanie, myslenie a

konanie. Využívajú získané skúsenosti a vedomosti, podporujú a rozvíjajú poznávacie procesy žiakov a študentov.

Hranie rolí

Táto metóda umožňuje demonštráciu schopností, nápadov, predstáv a pocitov v simulovaných situáciách na základe skutočnej životnej skúsenosti. Umožňuje žiakom vysporiadať sa s mnohými náročnými situáciami a spätne uvedomiť si správanie, postoje a schopnosti iných, ale aj svoje. Jedná sa o metódu jednoduchú pre učiteľa (ľahká príprava, organizácia a vedenie), ale pomerne náročnú pre žiakov. Vyžaduje si praktické zvládnutie sociálnych a komunikačných zručností. Prostredníctvom tejto metódy majú žiaci možnosť uplatniť teoretické poznatky v praktických činnostiach. Dôraz sa kladie na schopnosť vcítiť sa do zadanej úlohy a čo najvernejšie ju s použitím všetkých poznatkov a skúseností zahrať. Túto metódu môže využívať celá trieda. Učiteľ ju však rozdelí do skupín ktoré postupne hrajú svoje scenáre. Vyučovanie touto metódou väčšinou obsahuje tri fázy:

preštudovanie zadaného scenára,
rozdelenie, príprava a precvičovanie určených rolí,
zhodnotenie priebehu hrania rolí.

Dvojité kolotoč

Medzi vhodné aktivizujúce metódy patrí aj metóda dvojitého kolotoča, pri ktorej žiaci sedia v kruhu tvárou von a druhá skupina utvorí okolo nich druhý kruh tvárou do kruhu. Táto metóda je náročná na priestor a na čas, preto je vhodné ju využiť na hodinách s menším počtom. Dvojité kolotoč je skupinová vyučovacia metóda, používa sa na rozvoj verbálnych a neverbálnych komunikačných schopností pri vyučovaní stanovenej témy. Pre realizáciu metódy je nutné upraviť priestor triedy. Zo stoličiek vytvoríme dvojité kolotoč, t.j. dva sústredené kruhy – vnútorný a vonkajší. Rozdelíme žiakov do dvoch skupín s párnym počtom. Prvá skupina sa posadí do vnútorného kruhu, tvárou von z kruhu. Druhá skupina s rovnakým počtom sa posadí do vonkajšieho kruhu, tvárou dovnútra, oproti prvého kruhu. Všetci sedia v pároch proti sebe a takto pracujú.

Akvárium so zlatou rybkou

Existujú dve verzie tejto metódy, a to otvorená a zatvorená. Stoličky musia byť usporiadané v dvoch kruhoch čelom do prostriedku. Skupina vnútorného kruhu aktívne diskutuje na určenú tému a skupina vonkajšieho kruhu pozoruje diskutujúcich. Po diskusii žiaci z vonkajšieho kruhu komentujú svoje pozorovania a hodnotia svoje pocity. Pri metóde otvoreného akvária zostávajú v prostriedku 2 stoličky neobsadené. Kedykoľvek v priebehu diskusie sa môže ktorýkoľvek člen z vonkajšieho kruhu premiestniť na voľnú stoličku a zapojiť sa do diskusie. Táto vyučovacia metóda vedie k nácviku objektívneho pozorovania celého procesu.

Kruhy

Žiaci sedia v kruhu a vyjadrujú sa k danej téme jeden po druhom. Metóda kruhu môže byť využitá na mnohé účely. Napríklad na hodnotenie, na riešenie problému, na pozitívnu motiváciu, na zoznamovanie sa a podobne.

Snehová guľa

Táto jednoduchá skupinová vyučovacia metóda je stredne náročná na prípravu a organizáciu vyučovania, ale je nenáročná na vedenie vyučovania. Práca sa odlišuje od ostatných skupinových metód tým, že sa začína od jednotlivca (nie od skupiny). Pokračuje sa formou skupinovej práce v postupne sa zväčšujúcich, „nabaľujúcich“ sa pracovných tímoch (nabaľujúca sa snehová guľa – nabaľujúce sa informácie). Skupiny sa postupne zväčšujú, téma a cieľ vyučovania zostávajú rovnaké. Je to výborná vyučovacia metóda použiteľná vo väčšine vyučovacích predmetov. Touto metódou môže pracovať celá trieda. Výsledné pracovné tímy tvoria skupiny s približne 8 žiakmi (môžu byť väčšie alebo menšie). Táto metóda pripomína nabaľovaním nových poznatkov

vytváranie snehovej gule. Umožňuje precvičovanie už osvojeného učiva. Snowballing umožňuje každému žiakovi prispieť svojim názorom a naopak získa nové znalosti od ostatných.

Bzučiace skupiny

Cieľom metódy je aktivizácia žiakov po dlhšom časovom úseku bez aktivity. Vhodné je kombinovať túto metódu napríklad s metódou vysvetľovania. Žiaci zvyčajne v priebehu určeného časového limitu prediskutujú tému vo dvojiciach a potom môžu nasledovať odpovede na ich otázky. Je veľmi podobná metóde snehová guľa, od ktorej sa líši v úvodnej časti. Zásadný rozdiel spočíva v tom, že v tomto prípade prácu začína vždy viac žiakov, minimálne dvaja alebo štyria. Dochádza tak k vzájomnému ovplyvňovaniu a spolupráci už od začiatku práce.

Brainstorming

Cieľom prvej fázy je vyprodukovať čo najväčšie množstvo nápadov na určenú tému. V tejto fáze nesmie nikto nikoho kritizovať, smiať sa mu alebo iným spôsob rušiť. Všetko sa len zapisuje. Prvé nápady v poradí bývajú väčšinou racionálne a dosť konvenčné, ale po určitej dobe sa začne uvoľňovať napätie a zvyšuje sa fantázia detí. Zrazu začnú prichádzať nové, netradičné, iracionálne až absurdné myšlienky. V tejto fáze aktivitu môže sprevádzať aj smiech, uvoľnenie a pozitívne emócie. Všetky nápady sa sústavne zapisujú. V druhej fáze brainstormingu by mali platiť nasledujúce pravidlá:

Žiaci môžu hovoriť čokoľvek, čo im napadne.

Nápady nehodnotíme a nekritizujeme.

Zapisujeme každý nápad bez výnimky.

Čím viac nápadov, tým lepšie.

Účasť na brainstormingu je dobrovoľná. Nemusia mať všetci nápady.

V brainstormingu pokračujeme dovtedy, kým sa objavujú nápady.

Existuje viacej variantov brainstormingu. Napríklad:

frontálny brainstorming,

skupinový brainstorming,

brainwritting alebo individuálny brainstorming,

otázkový brainstorming,

pingpongový brainstorming,

Hobo metóda,

Gordonova metóda,

kolotočový brainstorming,

brainstorming s putujúcimi papiermi,

rolestorming.

Žiaci mnohé myšlienky a nápady nepovedia nahlas, lebo sa boja, že sú neuskutočiteľné, bláznivé, zlé, smiešne, nie sú v súlade s tým, čo je napísané v učebniciach. Nechcú sa zosmiešniť, alebo sa ukázať ako hlúpi či nepraktickí. Toto však tvorivosti neprospieva, preto je potrebné prekonať sociálne a psychické bariéry, ktoré blokujú vznik nových, netradičných, originálnych nápadov.

Problémové vyučovanie

Na rozdiel od tradičného vyučovania, kde učiteľ odovzdáva žiakom hotové vedomosti, pri problémovom vyučovaní učiteľ stavia žiaka pred úlohy. Tieto predstavujú neznáme vedomosti a spôsoby činnosti. Učiteľ ho motivuje, usmerňuje hľadanie nových spôsobov a prostriedkov riešenia úlohy, pri hľadaní ktorých si žiaci osvojujú nové vedomosti a nové spôsoby činnosti. Pri problémovom vyučovaní žiak akoby sám objavoval poznatky (prvky systému a vzťahy medzi nimi) pri riešení problémových úloh, ktoré mu vytýči učiteľ, alebo na ktoré prichádza sám. Tým je podmienené tvorivé myslenie a schopnosti žiaka aplikovať teoretické poznatky do praktickej roviny.

Strom rozhodnutí

Aktivizujúca metóda Strom rozhodnutí patrí medzi heuristické metódy – „objaviteľské“, ktoré využívajú skúsenosti i tvorivé schopnosti žiakov. Táto metóda je jednou z techník rozhodovania sa prebiehajúca v týchto fázach:

1. Identifikácia problému.
2. Určenie kritérií pre výber vhodného riešenia problému, teda či je možné nejaké riešenie, a keď je, či je realizovateľné, keď je realizovateľné, aké možnosti riešenia sa otvárajú.
3. Tvorba variantov možných riešení a zápis do stromu rozhodnutí.
4. Hodnotenie variantov riešenia. Pozitíva a negatíva každého riešenia.
5. Výber vhodného riešenia.
6. Formulácia rozhodnutia s možnými pozitívnymi a negatívnymi dôsledkami.

Kooperatívne učenie

Cieľom kooperatívnych aktivít v škole je pomôcť žiakom rozvíjať schopnosť pozerat' sa na problém očami druhých, brať do úvahy iné názory, rozlišovať problémy, ktoré môžeme vyriešiť samostatne a ktoré vyžadujú spoluprácu, schopnosť modifikovať stanovené pravidlá formou diskusie a dosiahnutím konsenzu a tiež konať tak, aby bol dosiahnutý spoločný cieľ.

Prostredníctvom kooperatívneho vyučovania sa učia žiaci spolupracovať, komunikovať a vzájomne sa hodnotiť.

Pojmové mapovanie

Je vhodnou metódou pri sumarizovaní pojmov, či už po prebraní celku alebo v jeho priebehu, na zopakovanie a oživenie si pojmov potrebných na hodine. Je metódou, ktorej základným cieľom je naučiť žiakov neučiť sa pojmy iba mechanicky, ale aby si predovšetkým osvojili vzájomné vzťahy medzi pojmami. Tento proces sa nazýva aj "mind mapping" t.j. "mapa mysle".

Metóda aktívneho čítania

Pri nej sa žiak môže naučiť pracovať s textom, čo je zručnosť, ktorú by mal v škole nadobudnúť - vyhľadávať potrebné poznatky aj v zdanlivo nezaujímavom texte, porovnávať myšlienky a fakty s tým, čo už vie vyberať z textu, čo je podstatné a čo je nové.

Dramatizácia

Je činnosť žiakov aj učiteľov, ktorá vyúsťuje do divadelnej hry.

Aktívne písanie

Je metóda, ktorá prispieva k zlepšeniu zručnosti žiakov v písaní. Na zaktivovanie tejto činnosti a na vnášanie tvorivých prvkov do nej sú v práci načrtnuté rôzne formy, akými sú napr. denník, výskumné správy, protokoly, novinové články, listy, poézia, próza, dráma, rozhovor pre rozhlas alebo televíziu.

Intelektové hry

Ide o metódu, do ktorej sú zaradené tie druhy hier, pri ktorých je zámerom dôjsť do cieľa ale dodržiavať pritom určité pravidlá. Patria sem napr. rôzne druhy tajničiek, slovných hračiek a skladačiek. Pri nich je zväčša potrebné, aby žiaci využívali užnadobudnuté vedomosti, logické myslenie a aj tvorivosť.

Didaktické hry

V tejto metóde ide o riadenú hravú činnosť, ktorú zaradíme do vyučovacieho procesu s určitým, vopred určeným didaktickým zámerom. Tento zámer slúži väčšinou na upevnenie učiva a na opakovanie známych už osvojených vedomostí.

Questionstorming

Ide o analógiu k brainstormingu, ale v tomto prípade nie je cieľom podať čo najviac návrhov na riešenie určitého problému, ale produkovať čo najviac otázok o nejakom objekte.

Z ďalších inovatívnych vyučovacích metód sú známe napr.:

- kritické myslenie

- načúvacie tímy
- poradenie na nástenke
- pravda alebo klamstvo
- reťazová reakcia
- rozprávka
- práca s materiálom (textil, drevo, sklo, hlina...)
- pexeso atď.

Projektové vyučovanie

Cieľom projektového vyučovania je aktívne zapojiť žiakov do poznávacieho procesu. Proces poznávania je charakteristický svojou otvorenosťou. Učiteľ vytvára problémové scenáre a otázky, ktoré vedú k tomu, aby žiaci rozmýšľali o tom, čo sa učia. Je to efektívny spôsob výučby pri ktorom sa využívajú nové progresívne metódy práce. Zdrojom nadobúdania poznatkov, vedomostí a zručností žiakov pri projektovej metóde je riešenie praktických pracovných úloh. Samotná realizácia vyučovania nie je pevne stanovená a preto neobmedzuje učiteľa v jeho tvorivosti a spôsoboch realizácie vyučovania. Do procesov poznávania zapájať čo najviac zmyslov, praktických činností, treba dbať na to, aby žiaci získavali čo najviac praktických skúseností. Projektové vyučovanie umožňuje, aby učenie bolo pre žiakov hrou, aby bolo príjemným, zaujímavým a nezabudnuteľným zážitkom. Pretože to, čo žiaci robia, má pre ne oveľa väčší význam, ako to, čo len vidia a počujú. Čas, ktorý je pri projektovom vyučovaní k dispozícii sa trávi riešením spoločnej tematickej úlohy. Významnú úlohu pre získanie si žiakov na tému zohráva vhodná motivácia. Je nutné dopredu si premyslieť organizáciu, materiálne zabezpečenie, stanoviť si jasné pravidlá pre mimoriadny režim, zvoliť si prehľadný a jasný spôsob hodnotenia žiakov. Projektové vyučovanie je rušnejšie, tvorivejšie a živšie ako tradičné vyučovanie. Práca sa pre žiaka stáva zábavnou, čerpá z nej nielen poznatky, ale aj radosť a uspokojenie.

1. Závěry a odporúčania:

Súčasnú dobu, v ktorú žijeme je ovplyvnenú prudkým rastom poznatkov. Prenikanie vedy a techniky mení postavenie človeka, kde hlavnú úlohu zohráva rozhodovanie sa na základe získaných informácií. 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 v jednotlivých vedných odboroch a edukačnými možnosťami školy. Rozvoj rozumových schopností a osvojovanie pojmov žiakov na ZŠ súvisí s poznávacou aktivitou pri riešení rôznych typov úloh a situácií. V integrovaných životných súvislostiach sú situácie vytvárané zložitými vzťahmi medzi človekom technikou a prírodou. Jednou z hlavných úloh dnešnej školy je pripravovať mladých ľudí na ich budúci osobný i profesijný život v čoraz viac technologicky zameranej spoločnosti. Učiteľia preto musia disponovať širokým spektrom nových alebo inovovaných prístupov k vyučovaniu a učeniu, a to hlavne takých, ktoré využívajú nové komunikačné a informačné technológie.

Pre školu z toho vyplýva potreba inovácie tradičného odovzdávania vedomostí a osvojovanie 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.

2. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Mária Revayová
3. Dátum	26.11.2020
4. Podpis	
5. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Ľubica Serafinová
6. Dátum	
7. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Pokyny k vyplneniu Správy o činnosti pedagogického klubu:

Prijímateľ vypracuje správu ku každému stretnutiu pedagogického klubu samostatne. Prílohou správy je prezenčná listina účastníkov stretnutia pedagogického klubu.

1. V riadku Prioritná os – Vzdelávanie
2. V riadku špecifický cieľ – uvedie sa v zmysle zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku (ďalej len "zmluva o NFP")
3. V riadku Prijímateľ - uvedie sa názov prijímateľa podľa zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku
4. V riadku Názov projektu - uvedie sa úplný názov projektu podľa zmluvy NFP, nepoužíva sa skrátený názov projektu
5. V riadku Kód projektu ITMS2014+ - uvedie sa kód projektu podľa zmluvy NFP
6. V riadku Názov pedagogického klubu (ďalej aj „klub“) – uvedie sa názov klubu
7. V riadku Dátum stretnutia/zasadnutia klubu - uvedie sa aktuálny dátum stretnutia daného klubu učiteľov, ktorý je totožný s dátumom na prezenčnej listine
8. V riadku Miesto stretnutia pedagogického klubu - uvedie sa miesto stretnutia daného klubu učiteľov, ktorý je totožný s miestom konania na prezenčnej listine
9. V riadku Meno koordinátora pedagogického klubu – uvedie sa celé meno a priezvisko koordinátora klubu
10. V riadku Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy – uvedie sa odkaz / link na webovú stránku, kde je správa zverejnená
11. V riadku Manažérske zhrnutie – uvedú sa kľúčové slová a stručné zhrnutie stretnutia klubu
12. V riadku Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia - uvedú sa v bodoch hlavné témy, ktoré boli predmetom stretnutia. Zároveň sa stručne a výstižne popíše priebeh stretnutia klubu
13. V riadku Závery o odporúčania – uvedú sa závery a odporúčania k témam, ktoré boli predmetom stretnutia
14. V riadku Vypracoval – uvedie sa celé meno a priezvisko osoby, ktorá správu o činnosti vypracovala
15. V riadku Dátum – uvedie sa dátum vypracovania správy o činnosti
16. V riadku Podpis – osoba, ktorá správu o činnosti vypracovala sa vlastnoručne podpíše

17. V riadku Schválil - uvedie sa celé meno a priezvisko osoby, ktorá správu schválila (koordinátor klubu/vedúci klubu učiteľov)
18. V riadku Dátum – uvedie sa dátum schválenia správy o činnosti
19. V riadku Podpis – osoba, ktorá správu o činnosti schválila sa vlastnoručne podpíše.

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Základná škola s materskou školou, Skalité - Kudlov č. 781
Názov projektu:	Cesta k úspechu cez rozvoj kompetencií žiakov ZŠ s MŠ Skalité - Kudlov
Kód ITMS projektu:	312011Q897
Názov pedagogického klubu:	Klub čitateľskej gramotnosti

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia