

**Správa o činnosti pedagogického klubu**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Prioritná os
 | Vzdelávanie |
| 1. Špecifický cieľ
 | 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov |
| 1. Prijímateľ
 | Stredná odborná škola techniky a služieb, Tovarnícka 1609, Topoľčany |
| 1. Názov projektu
 | Zvýšenie kvality odborného vzdelávania a prípravy na Strednej odbornej škole techniky a služieb |
| 1. Kód projektu ITMS2014+
 | 312011AGX9 |
| 1. Názov pedagogického klubu
 | Príprava na podnikanie |
| 1. Dátum stretnutia pedagogického klubu
 | 12.1.2022 |
| 1. Miesto stretnutia pedagogického klubu
 | Stredná odborná škola techniky a služieb, Tovarnícka 1609, Topoľčany |
| 1. Meno koordinátora pedagogického klubu
 | Ing. Zuzana Selecká |
| 1. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy
 | <https://sostovar.edupage.org/text/?text=text/text35&subpage=1> |

|  |
| --- |
| 1. **Manažérske zhrnutie:**

Kľúčové slová : aktivizujúce metódy, didaktické hry, súťažné hry, Anotácia: Pedagogický klub Príprava na podnikanie sa zaoberal témou Didaktické hry. Členovia diskutovali o využívaní didaktických hier vo vyučovaní.  |
| 1. **Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:**

1. Oboznámenie sa s programom klubu, jednotlivými témami.2. Téma stretnutia Didaktické hry3. Didaktické hry vo vyučovaní 4. Rozdelenie didaktických hier5. Uznesenie PK1. Koordinátor klubu oboznámil všetkých členov s programom a jednotlivými témami. Na klube sme diskutovali na tému Didaktické hry. Rozoberali sme  metódy, ktoré vo vyučovaní používame.
2. Témou stretnutia bola téma Didaktické hry. Táto téma patrí medzi aktivizujúce metódy. Medzi aktivizujúce metódy patria:

diskusné metódy, metódy skupinového vyučovania a kooperatívneho učenia, projektové metódy, metódy na rozvoj kritického myslenia, situačné metódy, hranie rolí, simulačné metódy, metóda objavovania, výskumné metódy, didaktické hry.Didaktická hra je aktívna práca všetkých žiakov v triede, ktorej zámerom je naplnenie edukačných cieľov vyučovania pre žiakov v  motivačnom a pozitívne pôsobiacom prostredí. Môže sa odohrávať v učebni, v telocvični, na ihrisku, v prírode. Má svoje pravidlá, vyžaduje priebežné riadenie a záverečné vyhodnotenie. Je určená jednotlivcom aj skupinám žiakov, pričom rola pedagogického vedúceho má široké rozpätie od hlavného organizátora až po pozorovateľa. Jej prednosťou je stimulačný náboj, prebúdza záujem, zvyšuje angažovanosť žiakov na vykonávaných činnostiach, podnecuje ich tvorivosť. Táto metóda má veľký potenciál vytvoriť na hodine prostredie, v ktorom žiaci aktívnou prácou rozvíjajú pre nich v príjemnej atmosfére svoje vedomosti1. Didaktické hry je možné použiť tak vo všeobecnovzdelávacích ako aj v odborných predmetoch. Dôležitá je chuť a motivácia učiteľov vyučovať iným, netradičným spôsobom, často aj na úkor svojho voľného času, keďže mnohé z týchto metód si vyžadujú dlhšiu prípravu. Aktivizujúce vyučovacie metódy umožňujú učiteľovi viac „sa priblížiť“ k žiakom a podporiť v nich záujem o dianie na hodine. V stredných školách didaktické hry zámerne evokujú produktívne aktivity a rozvíjajú myslenie, pretože sú spravidla založené na riešení problémových situácií. Medzi didaktické hry patria napr. Poznaj ma, Hádaj kto/čo som, Detektív Karol, Slepá mapa, Určite ti to páli, Pravda, nepravda, Áno, nie, 4V – Vytvor, Vlož, Vylosuj, Vysvetli, ...atď.

 1. Didaktické hry je možné členiť podľa:

*Doby trvania*: • krátkodobé – trvajú niekoľko minút alebo časť vyučovacej hodiny, • dlhodobé – trvajú viac vyučovacích hodín, napr. ekonomické hry *Miesta* realizácie: • v triede, • mimo triedy (v telocvični, na ihrisku, v školskej družine a pod.) *Zamerania (účelu)*: • s dôrazom na osvojovanie vedomostí, • s dôrazom na opakovanie vedomostí, • s dôrazom na motivovanie žiakov k aktivite, • s dôrazom na rozvoj sociálnych a komunikačných zručností, • pohybovo zamerané hry, • iné hry *Interakcie medzi žiakmi*: • neinteraktívne hry – každý žiak hrá sám za seba, žiaci sa pri hraní navzájom neovplyvňujú a nespolupracujú (napr. krížovky, doplňovačky, kvízy, slepé mapy, domino,), • interaktívne hry – žiaci navzájom spolupracujú a komunikujú medzi sebou (práca v skupinách) alebo sa navzájom ovplyvňujú a adaptujú svoje správanie momentálnej situácii (strategické a ekonomické hry). *Predmetu a učiva*: • univerzálne hry – je možné ich použiť takmer vo všetkých predmetoch (napr. súťaže, kvízy, doplňovačky), • simulačné hry / hranie rolí – ide o zjednodušenú simuláciu prostredia z reálneho sveta (napr. Hra slovenského hospodárstva – Business Master, pri ktorej žiaci simulujú investovanie finančných prostriedkov do podnikov). *Hodnotiteľa*: • hodnotí učiteľ, • hodnotia sa žiaci navzájom *Tvorcu hry*: • hry vytvorené (pripravené) učiteľom, • hry vytvorené (pripravené) žiakom, • hry vytvorené (pripravené) inou osobou 1. Na základe zistených skutočností sa členovia PK zhodli, že použitie didaktických hier má vo výchovno-vzdelávacom procese svoje opodstatnenie. Žiaci sú oveľa aktívnejší a tvorivejší a to dokonca aj tí žiaci, ktorí sú inak nesústredení, nedisciplinovaní, leniví alebo sa na hodine nevedia prejaviť. V prípade použitia didaktických hier žiaci pracujú v skupinách, čo je základným predpokladom rozvoja niektorých kľúčových kompetencií, ako napríklad rešpektovanie rozhodnutia jednotlivcov v skupine, rozvoj súťaživosti, schopnosť vyjadriť svoj názor a argumentovať, alebo rozvoj komunikačných schopností.
 |
| 1. **Závery a odporúčania:**

 Záver : Členovia nášho pedagogické klubu sú toho názoru, že aj keď si didaktické hry vyžadujú od učiteľa dlhšiu prípravu, aby tento snáď jediný nedostatok neodradil kolegov od ich používania.Odporúčania : Členovia klubu budú odporúčať využívanie aktivizujúcich metód – didaktických hier vo vyučovacom procese.  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Vypracoval (meno, priezvisko)
 | Ing. Mária Urminská |
| 1. Dátum
 | 12.1.2022 |
| 1. Podpis
 |  |
| 1. Schválil (meno, priezvisko)
 | Ing . Zuzana Selecká |
| 1. Dátum
 | 12.1.2022 |
| 1. Podpis
 |  |

**Príloha:**

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

****