

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	Stredná priemyselná škola strojnícka, Komenského 2, Košice
4. Názov projektu	Rozvíjanie gramotnosti - v praxi cesta k úspešnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	NFP312010 AGT4
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub čitateľskej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	11.11.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	miestnosť č. 32
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PhDr. G. Tarnóciová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://priemyslovka.sk/pedagogicke-kluby/

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

Rozvoj kompetencií čitateľskej gramotnosti prostredníctvom zážitkového vyučovania.

Kľúčové slová:

zážitkové vyučovanie, heuristická metóda, didaktické hry, situačné a inscenačné metódy, projektová metóda, exkurzia, knižnica, súťaž

1. V prvej časti stretnutia sme si predstavili metódu zážitkového učenia, ktorá je postavená na princípe poučenia sa z prežitej skúsenosti. Zážitkové učenie ako nový trend vo vzdelávaní žiakov má svoj základ v hravých formách vyučovania. Jeho podstatou je objavovanie poznatkov pri vlastnej činnosti so zažitím nejakej emocionálnej skúsenosti.

Efektívne sú metódy kooperatívneho a problémového vyučovania – *heuristická metóda, didaktické hry, situačné a inscenačné metódy*. Systematickým zaraďovaním týchto metód do edukácie dávame žiakom a študentom šancu rozvíjať sa v oblasti:

- kognitívnych schopností,
- motivačnej, emocionálnej, hodnotovej sféry,
- socializácie, - tvorivosti,
- schopnosti racionálne sa učiť,
- flexibilne reagovať na rýchle sa meniace podmienky života.

Pri výbere metód a formulovaní úloh treba klásť dôraz na to, aby:

- vychádzali z reálnych životných situácií, záujmov žiakov a ich skúseností, čím upútajú pozornosť žiakov a študentov a motivujú ich k aktivite a tvorivosti,
- zodpovedali intelektuálnym možnostiam žiakov a študentov, - poskytovali žiakom a študentom zážitok,
- súviseli s osvojovaným učivom,
- pri riešení úloh získavali žiaci a študenti nové poznatky a postoje, ktoré môžu využívať v ďalších životných situáciách,
- poskytovali šancu na sebarealizáciu všetkým žiakom a študentom.

Hra v role – môže sa uskutočňovať v rovine simulácie (žiak hrá seba v istej navodenej fiktívnej životnej situácii), alternácie (žiak hrá rolu niekoho iného, cez koho vyslovuje svoje názory, vyjadruje vzťahy), charakterizácie (žiak sa stotožňuje s inou postavou) na základe dobrovoľnosti a v neohrozujúcom prostredí.

Kolotoč – hra je založená na princípe okamžitej zmeny správania sa podľa určenej roly. Hra rozvíja flexibilitu žiakov, komunikačné zručnosti, schopnosť prispôbiť sa.

Horúca stolička – na stoličku si sadne žiak v role (napr. postava z románu, básnik), skupina žiakov mu kladie otázky (za seba alebo ako postavy v role), na ktoré musí odpovedať. Otázky sú spojené s nejakým problémom, ktorý sa postavy na stoličke osobne týka, s kritikou postavy, s odhaľovaním motívov jej konania, so zisťovaním citlivých údajov, odhaľovaním osobných osudov a pod.

Brainstorming (búrka nápadov) – žiaci v časovom limite zaznamenávajú všetky myšlienky, ktoré im v súvislosti s témou napadli, aj tie zdanlivo nesúvisiace.

Žalujem – obhajujem – súdim – pri hre ide o modelovanie procesov na súde. Žiakom sú pridelené jednotlivé roly – žalobca, obhajca, sudca, zapisovateľ, svedkovia, novinár..., ostatní žiaci môžu predstavovať porotu. Cieľom hry je nájsť čo najviac argumentov pre a proti obžalovanému. V závere hry nemusí dôjsť k odsúdeniu alebo oslobodeniu, prípad (problém) môže ostať nedoriešený.

Pantomíma – predstavuje spôsob vyjadrenia informácie pomocou mimiky, gestikulácie a pohybov tela – bez prítomnosti reči a zvuku. Cieľom pantomímy je rozvíjať vnímanie, koordináciu a estetizáciu pohybov, oblasť neverbálnej komunikácie.

Živé nehybné obrazy – sochy, fotografia, zmrazenie alebo „štronzo“ – žiaci zobrazujú určité osoby, javy, situácie bez slov a bez pohybu, tichom, konfiguráciou tela a stabilným mimickým výrazom. Používame ich na vyjadrenie pocitov postavy, pre zachytenie deja, kľúčovej scény, momentu, hlavnej myšlienky, vzťahu.

Inscenačné metódy – dramatizácia textu/ dramatizované čítanie - zhostením sa určenej roly študenti získavajú alebo si upevňujú svoje vedomosti. Napr. jeden študent bude žalobca, druhý obhajca a ostatní žiaci budú porotcami, ktorí na základe presvedčivosti argumentácie majú rozhodnúť o vine či nevine obžalovaného.

Heuristická metóda G. Polyu – môže mať dva základné typy úloh: dokazovanie a objavovanie. Uplatňujú sa tieto kroky: vymedzenie a porozumenie problému, vypracovanie plánu riešenia, realizácia plánu riešenia, reflexia, čiže úvaha nad výsledkom, možnosti využitia, dôsledky.

Projektová metóda – študenti vypracujú projekt, ktorý postupne riešia, a tým sa vlastne učia. Projekt môže byť zameraný prakticky alebo teoreticky.

2. Učitelia prezentovali svoje skúsenosti s touto metódou vyučovania v diskusii. Zhodli sme sa na skutočnosti, že formy zážitkového vyučovania (o ktorých sme sa dozvedeli v 1. časti stretnutia), využívame na svojich hodinách pomerne málo. Najčastejšou metódou sú inscenačné metódy, keď žiaci na hodinách ANJ a SJL čítajú texty podľa postáv (roly) a projektové metódy. Vhodné by mohli byť aj besedy a online prednášky so spisovateľmi/odborníkmi alebo autormi rôznych publikácií.

Na našej škole máme skúsenosti so zážitkovým vyučovaním inými metódami:

- návšteva **knižnice**
- **projekty** - aj vďaka projektom a spoluprácam s rôznymi inštitúciami sa nám darí rozvíjať čitateľskú gramotnosť nielen v slovenskom, ale aj v cudzích jazykoch.
- **exkurzie** - Pred pandémiou sme organizovali rôzne exkurzie, ktoré pomáhajú študentom lepšie sa zorientovať v problematike, ktorou sa zaoberajú na jednotlivých vyučovacích hodinách. V prípade exkurzií do zahraničia sa študenti môžu oboznámiť aj s kultúrou rôznych krajín.
- **súťaže** - Naši študenti sa zúčastňujú na rôznych súťažiach - jazykových (olympiády v cudzích jazykoch) ako aj odborných (ZENIT v strojárstve, SOČ).

13. Závěry a odporúčania:

Zážitkové vyučovanie je moderná a čoraz obľúbenejšia forma vyučovania v praxi učiteľa. Pomocou prežívania určitej problematiky, nastolenej vo vyučovacom procese, žiaci efektívnejšie využívajú nadobudnuté poznatky a postoje v praktickom živote. Doviesť zážitkovú vyučovaciu hodinu do úspešného konca však nie je ľahké. Vyučovacia hodina tohto typu v sebe zahŕňa určité špecifické kritériá. Nemôžeme ju však uskutočňovať bez pozitívnej a priaznivej atmosféry v triede.

V diskusii sme dospeli k odporúčaniam, aby zážitkové vyučovanie malo široké uplatnenie vo viacerých vyučovacích predmetoch, pretože má mnohodimenzionálny charakter.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Saskia Lengyelová
15. Dátum	11.11. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	PhDr. Gabriela Tarnóciová
18. Dátum	14.11. 2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu