

## 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+	312011AGT4
6. Názov pedagogického klubu	PK informatiky a finančnej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	11. 10. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	kabinet č. 309
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Poráziková Alena
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="http://priemyslovka.sk/pedagogicke-kluby/">http://priemyslovka.sk/pedagogicke-kluby/</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

#### Krátka anotácia:

Využitie inscenačnej metódy pri programovaní podmienky.  
Diskusia a výmena skúseností medzi pedagógmi.

#### Kľúčové slová:

Inscenačná metóda, výmena skúseností

#### - Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

##### Téma stretnutia:

*Využitie inscenačnej metódy pri programovaní na hodinách INF*

Zaujať žiaka, zvýšiť jeho záujem o vedomosti môžeme použitím rôznych metód.

##### Príklad vyučovacej hodiny.

*Téma vyučovacej hodiny* – vykreslenie obrázkov na základe jednoduchých aj zložitejších podmienok

##### Ciele:

- identifikovať vstupné informácie zo zadania úlohy (
- vytvoriť logickú podmienku
- popisovať vlastné algoritmy riešiace časti problému na základe podmienok,

##### Vyučovacie metódy:

V rámci danej vyučovacej jednotky sa žiaci stretnú s a inscenačnou metódou.

##### Formy:

Skupinové vyučovanie.

**Didaktické zásady:**

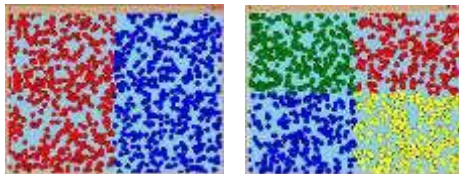
Zásada uvedomelosti a aktivity, názornosti, primeranosti, systematickosti, trvácnosti, vedeckosti, spojenia teórie s praxou, školy so životom.

**Priebeh hodiny:**

Ako správne zapísať podmienku? Čo sa stane, ak podmienka je splnená? Čo sa stane, ak splnená nie je? Najjednoduchší spôsob ako to zistiť, je triediť, napríklad farebné bodky v jednoduchom šetriči obrazovky.

Každý študent dostane lístoček s farebným kruhom (modrý alebo červený). Farbu nesmú prezradiť. Jeden študent ich podľa farby kruhu bude deliť na skupiny. Na konci sa opýtame, či vedia akú farbu kruhu majú študenti na druhej strane. Nevedia. Čo si myslia o farbe kruhu študentov, ktorí sú s nimi na rovnakej strane. Predpokladajú správne, že majú rovnakú farbu. Potom im povieme, že farby boli len dve - študenti automaticky tušia, že študenti na druhej strane majú tú druhú farbu. Na základe tejto ukážky vysvetlíme študentom, že aj počítač vyhodnocuje logickú podmienku a na základe vyhodnotenia pokračuje v tej, ktorej časti programu. V druhom kole použijeme štyri farby. Študenti už správne tušia, že tí ktorí sa nachádzajú v rovnakej časti miestnosti, sú tí, ktorí majú rovnakú farbu.

Tentokrát tvoríme program spolu. Študenti sa striedajú a zapisujú algoritmus na počítač s výstupom na plátno, čiže cez projektor. Formou riadenej diskusie tvoria daný program. Dohodnú sa na základe ich rozhodnutia, ktorý spôsob triedenia farebných bodov chcú použiť.

**Záver:**

Ciele hodiny boli naplnené a študenti zvládli úlohy. Opäť sa hodina končila otázkami typu: A keby bolo viac farieb? A keby bola plocha rozdelená na viac častí? ...na iné časti?

**12. Závěry a odporúčania:**

Z pohľadu žiaka bola hodina zaujímavá, tvorivá. Pracovali spolu na jednom programe. Z pohľadu učiteľa bol cieľ hodiny splnený, potrebuje si pripraviť zadania na ďalšie - "A keby ...?".

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Pramuková Mária
14. Dátum	11.10. 2021
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Friga Rastislav
17. Dátum	12.10. 2021
18. Podpis	

**Príloha:**

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu