

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, Komenského 32, 075 01 Trebišov
4. Názov projektu	Rozvíjanie matematickej, finančnej, čitateľskej a prírodovednej gramotnosti - nevyhnutný predpoklad na rozvíjanie kľúčových kompetencií a získavanie praktických a profesijných zručností žiakov Gymnázia v Trebišove.
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U093
6. Názov pedagogického klubu	5.6.3. Človek a príroda
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10.1.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Komenského 32, 075 01 Trebišov
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Dagmar Ružinská
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gymtv.sk

11. Manažérske zhrnutie

- Využitie hier vo vyučovacom procese – didaktická hra ChemPlay
 Naučme deti myslieť

Diskusia o vhodnosti zaradenia didaktických hier do vyučovacieho procesu. Oboznámenie s niektorými didaktickými hrami.

klúčové slová: didaktické hry, ChemPlay...

krátka anotácia: Ako naučiť deti myslieť, zbaviť ich nudy a odporu k učeniu

Opakovanie je matkou múdrosti. Aby si žiaci učivo, ktoré od nich vyžadujeme, lepšie zapamätali, opakujú si ho. Robia to doma alebo cez prestávky v škole pred písomkou alebo skúšaním, na vyučovacej hodine s učiteľom, ktorý im kladie otázky a oni na ne odpovedajú alebo iným tradičným spôsobom, ktorý im nemusí vyhovovať, ktorý ich nudí a potláča ich aktivitu a tvorivosť.

Dôležitá je ich chuť a motivácia vyučovať iným, netradičným spôsobom, neraz možno aj na úkor svojho voľného času, keďže mnohé z týchto metód si vyžadujú dlhšiu prípravu. Na druhej strane, aktivizujúce vyučovacie metódy umožňujú učiteľovi viac „sa priblížiť“ k žiakom a podporiť v nich záujem o dianie na hodine.

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

➤ **Otvorenie zasadnutia klubu.**

Otvorenie aktuálneho stretnutia členov klubu a oboznámenie sa s cieľom a programom stretnutia.

• **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 reálneho sveta

• **Hodnotiteľa:**

- hodnotí učiteľ,
- hodnotia sa žiaci navzájom.

• **Tvorcu hry:**

- hry vytvorené (pripravené) učiteľom,
- hry vytvorené (pripravené) žiakom,
- hry vytvorené (pripravené) inou osobou.

Pravidlá dobrej didaktickej hry

1. Určte si cieľ, ktorý chcete použitím didaktickej hry dosiahnuť (napr. zopakovať učivo alebo stimulovať žiakov k väčšej aktivite).
2. Podľa zvoleného cieľa si vytvorte svoju didaktickú hru alebo prispôbte už vytvorenú hru typu školy a veku, počtu, schopnostiam a zručnostiam žiakov. Treba zvážiť materiálne, priestorové, technické a časové možnosti.
3. Stanovte postup a jasné pravidlá hry. Pred zahájením hry ich vysvetlite žiakom, vrátane časového vymedzenia hry. Ak ide o zložitejšiu súťaživú hru, treba nechať žiakov, nech si ju najskôr vyskúšajú, aby si dostatočne osvojili jej pravidlá.
4. Pripravte si pre žiakov alebo skupiny dostatočný počet pomôcok (napr. kópie krížoviek, slepé mapy, kartičky). Prispôbte hre rozmiestnenie nábytku v učebni alebo v iných priestoroch. Ak pri hre chcete použiť informačno-komunikačné technológie (PC, interaktívna tabuľa, dataprojektor a pod.), vopred si treba overiť ich funkčnosť.
5. Na konci každej didaktickej hry žiakov odmeňte dobrou známku, bodmi, pochvalou alebo malou materiálnou odmenou.

CHEMPLAY - CHÉMIA HROU

ChemPlay je nová hra na zábavné učenie anorganickej chémie.

Mnohým žiakom sa zdá chémia ťažká a nudná. Väčšinou nechápu úplnú podstatu a základy učiva. To bol jeden z dôvodov, prečo hra vznikla!

Ďalším dôvodom je fakt, že chémia nás obklopuje 24 hodín denne a vidíme v nej budúcnosť.

Ak dieťa nepochopí výklad „suchej“ chemickej teórie, ešte to neznamená, že je hlúpe. Možno to chce len iný spôsob, možno zábavnejší, pútavejší... a zvládne to hravo!

Tak prečo nie hra? Veď už Komenský riešil školu hrou. Len sa na to akosi pozabudlo!

Človeče, nehnevaj sa! pozná každý. Aj ChemPlay je z rodiny doskových hier, len trošku odbornejšia. Jej poslaním je učiť hrou. Každý, kto už pozná abecedu sa s ňou môže smelo pustiť do spoznávania základov chémie a jej princípov.

Začiatoníci zistia, čo znamená množstvo „nezmyselne“ zoradených písmen v periodickej tabuľke prvkov. Hravo sa naučia ich názvy a zistia, že to celé dáva úžasný zmysel.

Pokročilým pomôže na ceste "španielskou dedinou" vytvárania zlúčenín aj útlá knižka "Ako na zlúčeniny" ktorá je súčasťou hry. Zložité postupy sme nahradili jednoduchším, trochu iným a možno detskejším vysvetlením toho, čo je najdôležitejšie.

Pri hre sa stretnete aj s vtipnými úlohami a cieľom nie je prísť do cieľa prvý, ale nazbierať čo najviac bodov. Víťaz tak nie je jasný do poslednej chvíle!

No a nakoniec – kto má guráž, môže si svoje vedomosti overiť v súťaži, stať sa **Expertom** a vyraziť na životnú vedeckú dráhu...

Hru hralo už viac ako 220 detí na základných školách a osemročných gymnáziách v Bratislave a už aj prvých 24 detí v Čechách, vždy počas riadneho vyučovania pod dohľadom učiteľa chémie. Hralo sa aj viac ako 300 učiteľov na rôznych konferenciách v SR aj ČR.

➤ Program stretnutia: Využitie hier vo vyučovacom procese – didaktická hra ChemPlay

Už učiteľ národov - Jan Amos Komenský začal vymýšľať, ako vzdelávanie spestriť. Len vďaka tomu vznikli jeho diela *Orbis sensualium pictus (Svet v obrazoch)* a *Schola ludus (Škola hrou)*. Školskú hru si ale nesmieme predstavovať ako modernú drámu, pretože hlavným cieľom nebolo pobaviť divákov, ale priviesť žiakov k opakovaniu látky.

DIDAKTICKÁ HRA AKO AKTIVIZUJÚCA VYUČOVACIA METÓDA

„Učenie a zábava sa navzájom nevyučujú.“

Geoffrey Petty

Didaktická hra je podľa **Pedagogického slovníka** (Prucha, Walterová, Mareš, 2009) spontánna činnosť detí, ktorá sleduje (pre žiakov nie vždy zjavným spôsobom) didaktické ciele.

Má svoje pravidlá, ktoré je nutné dodržiavať. Je možné ju hrať kdekoľvek v školskom prostredí – v učebni, v telocvični, na školskom ihrisku, prípadne na inom mieste. Môžu ju hrať jednotlivci alebo skupiny žiakov. Učiteľ ju môže využiť v každom type školy, na každom predmete a v rôznych častiach vyučovacej hodiny v závislosti od cieľov, ktoré chce jej uplatnením dosiahnuť (motivovať, osvojovať alebo upevňovať učivo, spestriť vyučovanie a pod.), môže však presahovať aj rozsah jednej vyučovacej hodiny.

V stredných školách didaktické hry zámerne evokujú produktívne aktivity a rozvíjajú myslenie, pretože sú spravidla založené na riešení problémových situácií (Jankovcová, Prucha, Koudela, 1988).

Význam didaktickej hry vo vyučovacom procese

Didaktické hry patria medzi aktivizujúce vyučovacie metódy. To znamená, že povzbudzujú a podnecujú žiakov k väčšej aktivite, tvorivosti a výkonnosti na vyučovaní.

Prispievajú k zvyšovaniu ich motivácie a záujmu o nové alebo opakované učivo a, v prípade žiakov stredných škôl, aj o celkové dianie na vyučovaní.

Pri súťaživých hrách medzi skupinami sa žiaci učia spolupracovať v skupine, rešpektovať názor spoluhráčov, vyjadriť svoje myšlienky ako aj argumentovať. Preto je tento typ didaktickej hry u žiakov veľmi obľúbený.

Možno povedať, že didaktická hra je pre svoj relaxačný a zábavno-poučný charakter najlepšou formou

Klasifikácia didaktických hier

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, dopĺňovačky, kvízy, slepé mapy, domino, stolové hry),
- interaktívne hry – žiaci navzájom spolupracujú a komunikujú medzi sebou (práca v skupinách) alebo sa navzájom ovplyvňujú a adaptujú svoje správanie momentálnej

Testovania na školách ukázali, že deťom sa náš spôsob učenia páči - na hodine ožili a boli aktívne. Nebáli sa pýtať učiteľa - "veď je to hra". Učitelia boli prekvapení, že pri sledovaní hry dokážu v priebehu pár minút presne identifikovali „diery“ v zvládnutí učiva u každého žiaka individuálne. Nadšení boli okrem iného aj z toho, že deti si navzájom pomáhali a učivo si vysvetľovali.

Hra dokonca pritiahla aj menších školákov (6-10 r.), ktorí chémiu pokladajú za výsadu "veľkáčov". Po ½ hodine poznali názvy niekoľkých prvkov z periodickej tabuľky a odchádzali od nás nadšení, hrdí a motivovaní. Bol to SUPER pocit!

V hre sú prvky, ktoré sa deti musia povinne naučiť v rámci školských osnov a ktoré majú schopnosť sa zlučovať. Aby sme im rozšírili obzory, v hre sú aj prvky, ktoré sa v škole povinne neučia. Prečo by sa nemohli dozvedieť aj čosi navyše? Pri testovaní nás stále prekvapovali nadšené reakcie detí - „Ty si vedel, že niečo také existuje?“ Čo od nich v škole nikto nechcel, to doteraz ignorovali - bežný jav :-)

13. Závěry a odporúčania:

Na zasadnutí klubu členovia zhrnuli problematiku didaktických hier a vhodnosť ich využitia na vyučovacích hodinách. Diskutovali o rôznych typoch didaktických hier na svojich predmetoch a podelili sa so svojimi skúsenosťami s ich využívaním.

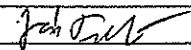
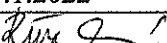
Použitie vhodných didaktických hier má vo výchovno-vzdelávacom procese svoje opodstatnenie. Je vhodné pri preberaní, aj pri opakovaní učiva. Žiaci sú pri nich oveľa aktívnejší a tvorivejší ako pri klasickom opakovaní a skúšaní formou ústnej odpovede alebo písomnej práce, a to dokonca aj tí žiaci, ktorí sú inak nesústredení, nedisciplinovaní, leniví alebo sa na hodine nevedia prejavovať. V prípade všetkých didaktických hier sa rozvíjajú kľúčové kompetencie, ako napríklad rešpektovanie rozhodnutia jednotlivcov v skupine, rozvoj súťaživosti, schopnosť vyjadriť svoj názor a argumentovať alebo rozvoj komunikačných schopností.

Aj keď si niektoré didaktické hry vyžadujú od učiteľa dlhšiu prípravu, ich použitie sa iste vyplatí a spestrí a zatraktívni vyučovací proces.

Odporúčania pre učiteľa :

-Na začiatku hry treba určiť jasné pravidlá, aj spôsob hodnotenia
- Ak zistíte, že žiaci majú po uplynutí 5 až 10 minút problém s úlohami, radšej hru ukončíte. Pravdepodobne je to „nad ich možnosti“ a vyhnete sa ich demotivácii.

-**ChemPlay** je výbornou didaktickou pomôckou pre základné školy. Deti sa formou hry učia tvoriť názvy a vzorce zlúčenín a taktiež si utvrdzujú názvy chemických prvkov. Varianty hry je možné využiť vo všetkých fázach vyučovacej hodiny. Nejde len bezduché pomenovávanie vzorcov (a naopak), ale aj využívanie nadobudnutých poznatkov o atómov, postavení prvkov v PSP a ich vlastností. Hra podporuje analytické, ale aj kombinatorické myslenie žiakov a rozvíja ich pozitívny vzťah k chémii.

14.	Vypracoval (meno,priezvisko)	RNDr. Ján Treľo
15.	Dátum	10.1.2022
16.	Podpis	
17.	Schválil (meno,priezvisko)	RNDr. Dagmar Ružinská
18.	Dátum	11.1.2022
19.	Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

