

## 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	18. januára 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Komenského 32, 075 01 Trebišov, OUCH
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Dagmar Ružinská
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gymtv.sk

### 11. Manažérske zhrnutie

➤ *Zvyšovanie prírodovednej a čitateľskej gramotnosti pomocou didaktických a vzdelávacích hier*

**kľúčové slová:** didaktické a vzdelávacie hry, ich klasifikácia, tvorba didaktických a vzdelávacích hier, vhodné zaradenie do edukačného procesu, problémy s ich využitím, obavy zo strany učiteľov, pozitíva a negatíva

#### krátka anotácia:

Problémy spojené so zvýšením záujmu žiakov o preberané učivo môže eliminovať využívanie zážitkových metód, ako sú aj didaktické a vzdelávacie hry. Učiteľ ich môže i kombinovať podľa preberanej témy, úrovne a záujmov žiakov, ktorých učí.

Najčastejšími problémami, ktoré v súvislosti so školou odrádzajú učiteľov od ich využívania, sú problémy týkajúce sa nedostatku spolupráce a disciplíny zo strany žiakov. Učiteľia z toho môžu viniť nepozornosť žiakov, nedostatok snahy, rušivé správanie a všeobecnú neochotu spolupracovať, na osobnostné charakteristiky žiakov, na nedostatočnú podporu zo strany spoločnosti i rodiny.

Napriek tomu mnohým učiteľom sa darí prekonávať zdanlivo nemožné podmienky a získavať žiakov pre spoluprácu, v skutočnosti sú motivovaní. V škole je občas klasické vyučovanie nahradené netradičnou, hravou formou vyučovania.

Pre deti/žiakov sa tak stáva škola zaujímavejšia a menej stresujúca. Podobné aktivity tiež prispievajú k zlepšovaniu vzťahov medzi žiakmi a učiteľmi - žiaci vidia učiteľov ináč, ako dospelých, ktorí sa vedú aj hrať. Vyučovanie obohatené o didaktické hry, prispieva nielen k rozvoju kreativity u žiakov, ale je pre ne zaujímavejšie. Žiaci ľahšie pochopia učivo, lepšie si ho precvičia a formuje aj ich osobnostné vlastnosti.

Je potrebné stimulovať u žiakov sociálne zručnosti, schopnosť spolupráce, kooperácie, sebahodnotenia, sebakritiky, ktoré umožňujú prijímať do komunity triedy všetky deti bez rozdielu. Keďže hravosť je prirodzený prejav zdravého jedinca, tak aj učenie hravou formou bude pre žiakov zaujímavejšie. Tým sa môže dospieť ku J.A. Komenským propagovanej škole hrou (schola ludus) Hra sa zaraďuje medzi inovačné vyučovacie prostriedky. Hrať sa možno individuálne, v dvojiciach, vo väčších či menších skupinkách.

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

### ➤ Otvorenie zasadnutia klubu.

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

### ➤ Program stretnutia:

#### **Didaktické a vzdelávacie hry**

#### **Návrhy a porovnávanie didaktických hier. Diskusia o efektívite tvorby a využitia didaktických hier v PowerPointe**

Hra je podľa viacerých významných odborníkov jednou z podmienok učenia sa, pretože žiak hrou zisťuje, ako veci, javy, ľudia okolo neho fungujú alebo prečo sa niečo deje, ale aj zisťuje, čo môže urobiť, a ako veci, javy, ľudia okolo seba môžu vlastnými schopnosťami ovplyvniť. Hra je účinný prostriedok učenia, pretože doplnkovo spája všetky nutné podmienky učenia a to: induktívnu skúsenosť, kognitívnu disonanciu -poznávaciu nerovnováhu, sociálnu interakciu, fyzickú skúsenosť, využitie vlastnej kompetentnosti. (Kikušová S., Králiková M., 2004)

Definícia J. A. Komenského: Hra je cvičenie (duševné alebo telesné), zavedené medzi viacerými, čo súperia o akúsi odmenu poskytujúcu zisk alebo čestné uznanie.

Hry sú neodmysliteľnou súčasťou života každého z nás, nielen detí. Z etologického aj psychologického hľadiska sú neodmysliteľnou súčasťou života človeka i zvierat. Využívame pri nich rozum, fantáziu, cit, schopnosť komunikovať, rozhodovať sa i riešiť nepredvídané situácie. Pri hrách môžeme vstupovať do vzdialených a neznámych svetov. Človek sa hrami zaoberá po celý život. Hry majú celý rad rôznych hľadísk:

poznávacie, precvičovacie, emocionálne, pohybové, motivačné, tvorivostné, fantazijné, sociálne, rekreačné, diagnostické, terapeutické. Dajú sa využiť v každom jednom predmete, či je telesná výchova, humanitné predmety, jazyky a samozrejme aj predmety prírodovedné

Didaktické hry majú svoje nezastupiteľné miesto vo vyučovacom procese. Slúžia pre motiváciu, lepšie porozumenie a názornú aplikáciu preberaného učiva. Pomáhajú rozvíjať všetky kľúčové kompetencie, čím plnia ciele moderného poňatia vyučovania. Mnohí učitelia využívajú didaktické hry na svojich hodinách. Bolo vytvorených viacero zbierok didaktických hier. Miloš Zapletal (1987) alebo Burjan a Burjanová (1991). Dajú sa aj zakúpiť rôzne didaktické hry. Samozrejme si ich môže vytvoriť aj učiteľ sám. No nie je to len na jeho fantázii, tvorivosti a ochote. Obmedzujúce je najmä množstvo učiva, cieľové požiadavky na maturitné skúšky a na prijímacie pohovory na vysoké školy

Všeobecne didaktické hry zaradíme k aktivizačným metódam, alebo k metódam vyučovania vedúcim k aktivite a tvorivosti. Pri klasifikácii metód podľa etapy vyučovacieho procesu ich zaradíme k metódam expozičným ale aj fixačným. Záleží tiež na druhu didaktickej hry, ktorú aplikujeme na konkrétnej hodine. Niekedy môže byť didaktická hra metóda slovná, prípadne inú hru použijeme ako názornú alebo aj praktickú metódu na osvojenie si poznatkov. Záleží iba na tvorivosti učiteľa, ako je schopný využívať rôzne hry, dokáže ich obmieňať podľa navodenej situácie, a dokonca ich dokáže vytvárať spolu so žiakmi. Konečný efekt je však pri použití didaktickej hry vždy spojený s konkrétnou triedou a jej atmosférou. Významným predpokladom rozvoja tvorivosti je motivovať žiakov, aby mali zážitok a radosť z pochopenia preberaného učiva. Tu majú didaktické hry zrejmú výhodu, pretože ich použitie je pre žiakov zábavné, ako metóda nie sú stresujúce, prinášajú žiakom uvoľnenie. Použitie didaktickej hry na hodine prináša viac interakcií a zážitkov ako bežný spôsob výučby. Hra bez edukačného efektu nie je didaktickou hrou. Počas hodiny s aplikovanou hrou spĺňa učiteľ okrem roly pedagóga niekoľko ďalších rolí. Najčastejšie je to úloha oficiálneho vedúceho, rozhodcu, ktorý sleduje priebeh hry, no nemal by pôsobiť rušivo. Je pozorovateľom i poradcom, na ktorého sa môžu žiaci v prípade potreby obrátiť. Niekedy sa stane aj spoluhráčom a takto i partnerom žiakov.

Vlastnú realizáciu didaktickej hry členíme do troch fáz. Prvá fáza predchádza samotnej realizácii, ide o prípravnú fázu. Druhá fáza je aplikácia hry a tretia je hodnotiacia fáza

Uvádzame niekoľko zaujímavých stránok z internetu:

-Mgr. Anna Tkáčová . Stredná odborná škola, Komenského 16, Lipany, 2014. **Didaktické hry vo vyučovacom procese**

[http://www.soslipany.sk/Projekty/SBD/Technol%F3gia/Didaktick%E9%20hry%20vo%20vyu%E8ovacom%](http://www.soslipany.sk/Projekty/SBD/Technol%F3gia/Didaktick%E9%20hry%20vo%20vyu%E8ovacom%20proces)

Mgr. Ľudmila Lazorová. Prešov. 2015. **Využitie didaktických hier na hodinách biológie.**  
Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej prax  
[https://mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/13\\_ops\\_lazorova\\_ludmila\\_-\\_vyuzitie\\_didaktickych\\_hier\\_na\\_hodinach\\_biologie.pdf](https://mpc-edu.sk/sites/default/files/projekty/vystup/13_ops_lazorova_ludmila_-_vyuzitie_didaktickych_hier_na_hodinach_biologie.pdf)

### **Výmena skúseností medzi kolegami**

- Didaktické hry využívame pri vysvetľovaní učiva, upevňovaní učiva, tiež pri jeho overovaní, ale aj ako sporenie vyučovania a určitý hygienický prvok
- využívanie didaktických a vzdelávacích hier je možné na každom predmete a v každom ročníku, no nie je vhodné na každej hodine. Je nutné zvoliť si preberané učivo - tému, kde sa to hodí a zohľadniť aj vek žiakov
- viac sa to hodí na nižšom stupni 8-ročného gymnázia.
- niekedy sa nedosiahol stanovený cieľ: žiaci nepochopili, že nejde len o hru, či o voľnú hodinu, ale, že sa mali aj niečo naučiť.
- do prípravy didaktických hier je vhodné zapájať aj žiakov.
- je vhodné použiť ich aj na suplovaných hodinách, keď napríklad učiteľ v danej triede nevyučuje, alebo ide o predmet, ktorý nevyučuje. Môže ísť napr. o úlohy overujúce schopnosť čítať s porozumením, precvičujúce logiku, pamäť alebo ich už osvojené vedomosti...

### **13. Závbery a odporúčania:**


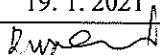
Na zasadnutí klubu členovia zhrnuli problematiku tvorby a využívania didaktických hier. Učiteľ musí vždy pamätať na to, aby herný prvok neprevládol nad didaktickým. Didaktické hry nie je vhodné používať na hodinách samoučelne, len ak zvýši čas, alebo ako darček žiakom, ak sú dobrí. Zaradenie hry do vyučovania by malo byť premyslené. Jednoduchšie, kratšie hry slúžiace ako motivačný, aktivizujúci prvok môžu byť zaradované častejšie. Náročnejšie hry (celohodinové) využívame výnimočne. Ak je hier počas hodín priveľa, žiaci si môžu na ne privyknuť, budú ich neustále vyžadovať a horšie spolupracovať v bežnej edukácii.

#### **Členovia prírodovedného klubu na základe vlastných skúseností odporúčajú:**

- Učitelia by mohli pripraviť akúsi databázu didaktických hier (napr. v Power-pointe) s možnosťou poskytnúť ju aj svojim kolegom a podeliť sa s pozitívnymi, resp. negatívnymi skúsenosťami s ich využívaním na hodinách.
- Porovnať dosiahnuté výsledky pri využití „klasickej“ edukácie a pri využití didaktických hier
- možno porovnávať tú istú triedu (rôzne, ale porovnateľné témy), alebo paralelné triedy (to isté učivo)
- **Prínosy využívania didaktických hier podľa Mgr. Ľudmila Lazorová. Prešov. 2015, s. 32:**
  - Používanie didaktických hier na hodinách vedie žiakov k dodržiavaniu pravidiel, disciplíny, čestnosti, zodpovednosti.
  - Pri kolektívnych hrách sa žiaci učia rešpektovať spoluhráčov, učia sa spolupracovať, podporujeme v nich zmysel pre spravodlivosť.
  - Použitie didaktických hier pomáha rozvíjať slovnú zásobu a komunikáciu žiakov, čo sa mi veľmi osvedčilo pri práci so žiakmi zo znevýhodneného prostredia, pre ktoré je slovenský jazyk cudzím jazykom.
  - Didaktické hry učia žiakov pracovať samostatne, ale aj prijímať roly a pracovať v skupine, podporujú sebavedomie žiakov.
  - Používaním uvedených hier som sledovala aj podporu sebahodnotenia žiakov.
  - Didaktické hry prinášajú určitý oddychový, hygienický prvok, čo je žiaduce hlavne pri vyučovaní v 5., 6. Ročníku 2. stupňa.

- Niektoré použité hry pomáhajú rozvíjať myslenie žiakov -logické uvažovanie, schopnosť riešiť problémy, hľadať súvislosti medzi javmi.
  - Sledovala som tiež znižovanie rozdielov medzi prospechovo lepšími a menej úspešnými žiakmi. Pri hrách sa často kladne prejavajú aj žiaci s horším prospechom a kladné hodnotenie, prípadne dobrá známka im zvyšuje sebavedomie.
  - Didaktické hry mi pomáhajú lepšie spoznávať žiakov -hlavne takých, ktorí sa boja prejaviť na tradičných hodinách.
  - Pri niektorých hrách používaním rôznych materiálov, objektov, prírodnín sa podporí zmyslové vnímanie žiakov.
  - Uvedené didaktické hry pomáhajú navodiť pozitívny vzťah k predmetu aj k vyučujúcemu.
- Ešte pekná myšlienka na záver:

„Hlavy mladých ľudí sa nemajú napchávať faktami, menami a vzorcami. Účelom výchovy je naučiť ľudí myslieť a dať im výcvik, ktorý nemôžu nahradiť žiadne učebnice. Je naozaj zázrakom, že moderná výchova úplne nezadusila svätú zvedavosť, ktorá je základom výskumu.“  
(Albert Einstein)

14.	Vypracoval (meno,priezvisko)	RNDr. Ján Treľo
15.	Dátum	18.1.2021
16.	Podpis	
17.	Schválil (meno,priezvisko)	RNDr. Dagmar Ružinská
18.	Dátum	19. 1. 2021
19.	Podpis	

#### Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu