

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	5.6.6. Jazyk a komunikácia
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	19. 4. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	USJL
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Lenka Janoková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gymtv.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Pätnáste stretnutie klubu v školskom roku 2020/2021 – Didaktické hry, tvorivé otázky a odpovede
Výmena skúseností z vyučovacích hodín

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

Didaktické hry, tvorivé otázky a odpovede
Výmena skúseností z vyučovacích hodín

1. Úvodné privítanie, oboznámenie sa s témou stretnutia
2. Hlavná téma: Didaktické hry, tvorivé otázky a odpovede
3. Výmena skúseností z vyučovacích hodín
4. Diskusia

Po úvodnom privítaní sa pedagogický klub zaoberal hlavnou témou – Didaktické hry, tvorivé otázky a odpovede. Rozpätie vyučovacích predmetov v pedagogickom klube Jazyk a komunikácia je pomerne široké. Máme vyučujúcich slovenského jazyka a literatúry, anglického jazyka, ruského jazyka, nemeckého jazyka, občianskej náuky, umenia a kultúry, telesnej a športovej výchovy, etickej výchovy a výtvarnej výchovy. Práve toto široké spektrum predmetov nám umožňuje využiť rôzne vyučovacie metódy a pokúsiť sa aplikovať ich aj v inom (možno pre metódu netradičnom) predmete.

Podstatná časť tohto spoločného stretnutia členov klubu sa teda niesla v znamení výmeny informácií a skúseností z vyučovacích hodín, v ktorých kolegovia aplikovali nejaké didaktické hry. Na hodinách slovenského jazyka je dôležité najprv žiakov zmotivovať k učeniu (povinne maturitného) predmetu a potom sa „môžeme hrať“. Samozrejme vhodným spôsobom. Medzi obľúbené metódy patrí brainstorming, dramatizácia napr. prozaického diela, inscenovanie scény z divadelnej hry, písanie listu literárnej postave, hra na súd (inscenačná metóda), rôzne dopĺňovačky, krížovky, osemsmierky,

beseda, projekt a jeho prezentácia (v akejkoľvek podobe). Veľmi podobné metódy využívajú aj ostatné predmety, nielen SJL.

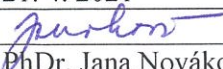
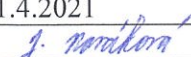
Tvorivé didaktické hry vhodné na vyučovanie SJL a CIR sú napríklad:

- a) Hra s perom – Žiaci sedia v kruhu, podávajú si pero. Učiteľ povie STOP a žiak, ktorému ostalo pero v ruke, musí porozprávať informácie o spisovateľovi, ktorého si sám vybral.
- b) Hra s vreckom – Vrečko je naplnené otázkami. Pustená hudba zmĺkne a v tej chvíli žiak, ktorému ostalo vrečko v ruke, vytiahne otázku a odpovedá na ňu.
- c) Pantomíma vo dvojiciach – Žiaci pracujú vo dvojiciach. Učiteľ im zadá dielo, z ktorého majú urobiť pantomímu. Ostatní hádajú názov diela.
- d) Pantomíma v skupinách – Žiaci pracujú v malých skupinách. Pripravujú si pantomímu konkrétnej scény z diela. Úlohou ostatných je spoznať ju a popísať.
- e) Ja kreslím, ty hádaj – Podstata tejto hry je popísaná v hre Activity. Konkrétny predmet, pojem, slovné spojenie, frázu, názov literárneho diela a pod. je potrebné uhádnuť, pričom ten, čo kreslí. Nesmie svoje kreslenie komentovať nijako inak, len kývnutím hlavy na znak súhlasu či nesúhlasu.
- f) Ja hovorím, ty hádaj – Ide o variant z hry Activity. Pojem je v istom časovom limite prezentovaný osobou, ktorá využíva opis, synonymá, charakteristiku a pod. Jedinou nedovolenou slovnou pomôckou je použitý ten istý koreň slova. Zakázaná je aj neverbálna komunikácia.
- g) Háďaj, kto som? – Učiteľ ukazuje žiakom portréty rôznych spisovateľov a žiaci háďajú. O koho ide. Obdobou môže byť aj podobizeň literárnej postavy, ktorej meno je potrebné uhádnuť.
- h) Rýmy; báseň – Žiaci pracujú v menších skupinách Ich úlohou je vymyslieť rýmy k daným slovám v čo najväčšom počte. Báseň – Úlohou dvojíc žiakov je vytvoriť báseň k vopred danej téme s využitím kľúčových slov.
- i) Kolektívne písanie príbehu - Žiaci v skupinách (radoch) píšú príbeh tak, že si posúvajú papier a postupne dopisujú vety. Na záver vymyslené príbehy prečítajú.

Didaktických hier je množstvo, treba si vybrať správne podľa veku žiakov, témy i časových možností. Inšpiráciou bola aj stránka: <https://slovenskyjazyk.com/didakticke-hry-na-hodinach-literarnej-vychovy/>. Niektoré z didaktických hier sa vyučujúcim zapáčili a zapracujú ich do vyučujúcich hodín v rámci SJL a CIR.

13. Závěry a odporúčania:

V závere členovia klubu spoločne skonštatovali, že staré čínske príslovie, ktoré tvrdí: „Povedz mi a ja to zabudnem. Ukáž mi a ja si to zapamätám. Nechaj ma to urobiť a ja to pochopím.“ je aktuálne aj v dnešnej technickej dobe. A Komenského „škola hrou“ je tiež zapamätateľnejšia ako suchý, hoci odborný výklad...

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Lenka Janoková
15. Dátum	21. 4. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	PhDr. Jana Nováková
18. Dátum	21.4.2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu