MINISTERSTVO ŠKOLSTVA, VEDY, VÝSKUMU A ŠPORTU SLOVENSKEJ REPUBLIKY

EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja

OPERAČNÝ PROGRAM ĽUDSKÉ ZDROJE

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	5.6.4. Človek a spoločnosť
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	21.11.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	OU DEJ
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Gabriela Maruščáková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej Správy	www.gymtv.sk

11. **Manažérske zhrnutie:**

krátka anotácia, kľúčové slová

Didaktické hry v dejepise

Stretnutie pedagogického klubu bolo zamerané na best practice“ z vlastnej vyučovacej činnosti, výmena skúseností z vyučovacích hodín.

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

- **Úvod – otvorenie stretnutia PK**

Pedagogickí zamestnanci, ktorí sú členmi klubu, sa zaoberali témou využitia didaktických hier na hodinách dejepisu. Zamerali sme sa na možnosti zážitkového vyučovania.

- **Analýza súčasného stavu**

V rámci vyučovacích hodín predmetov HIS pre 3. a 4.ročník v určitých témach využívame aj didaktické hry, buď ako doplnok k historickému učivu, ale aj pre rozvoj ďalších kompetencií žiaka – najmä technologických, komunikačných.

Prostredníctvom „netradičných" postupov a metód sa dá efektívne učiť o určitom historickom období a napr. neriešiť len politické udalosti, ale aj oblasti, ktoré sa týkajú každodenného života. Hlavný postreh je, že pri didaktických hrách sa k cieľu hodiny dostaneme z pohľadu žiaka zábavnejšou a zaujímavejšou cestou. Na základe výmeny našich skúseností vidíme pozitívny vplyv v nasledujúcich oblastiach:

- Žiak je aktívnejší pri riešení problémových situácií
- Didaktická hra zvyšuje motiváciu a aktivizáciu žiaka
- Žiak vníma svoje prednosti a nedostatky podľa toho, ako je užitočný v tíme, socializuje sa
- Rozvíja sa emocionalita a kreativita žiaka

Výhody používania týchto hier – hlavne interaktívnych a strategických:

- Žiakov vyučovanie viac baví, udržia svoju pozornosť a z výsledkov majú väčšiu radosť
- Platí, že ak „prežiješ = viac pochopíš"

- **Obsahová náplň činností pedagogického klubu**

atmosféru Členovia PK si vymieňali praktické skúsenosti z jednotlivých vyučovacích hodín.

Používané hry na hodinách HIS:

- História 20.storočia v otázkach /forma kvízu, otázok spojená s moderovaním/
- Hra Riskuj /spojená s rozdelením žiakov do tímov a prácou s digitálnymi technológiami/
- Šesťuholníky /tímová súťaž spojená s priraďovaním udalostí, osobností a s vytváraním obrazcov/

Hry nadväzujú na už získané vedomosti, zručnosti a kompetencie. Používame rôzne formy pomôcok /aj digitálne pre rozvoj digitálnych kompetencií žiakov.

Členovia PK zdieľali svoje odporúčania pre lepší efekt didaktických hier:

- Umožniť žiakom pocítiť úspech, teda zvoliť určitú formu odmeny
- Využiť hudbu k navodeniu atmosféry
- Aplikovať danú tému na aktuálnu situáciu, aktuálny problém
- Prepájať učivo s predchádzajúcim činnosťami
- Motivovať žiakov pre danú hru, vytvoriť vhodnú

Závery a odporúčania:

Koordinátorka Mgr. G. Maruščáková zhrnula priebeh stretnutia.

Na ďalšie stretnutie pedagogického klubu sa členovia PK pripravia na tému „Využitie čitateľskej gramotnosti pri riešení úloh z finančnej gramotnosti".

14.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Gabriela Maruščáková
15.	Dátum	21.11.2022
16.	Podpis	G. M
17.	Schválil (meno, priezvisko)	PhDr. JANA NOVÁKOVÁ
18.	Dátum	22. 11. 2022
19.	Podpis	J. Nováková

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

GYMNÁZIUM
Komenského 32
075 01 Trebišov