

Písomný výstup 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	Človek a príroda
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Dagmar Ružinská
8. Školský polrok	september 2020 - január 2021
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	www.gymtv.sk

Úvod:

Stručná anotácia

Písomný výstup pedagogického klubu človek a príroda vychádza z potrieb školy, potrieb členov klubu podľa aprobácie. Členmi klubu sú vyučujúci prírodovedných predmetov: biológia, chémia a geografia.

Kľúčové slová

Kľúčové kompetencie, prírodovedné kompetencie, vyučovací proces, praktické úlohy, experiment, motivácia, jednoznačnosť testových úloh, výskumné metódy vyučovania, didaktická hra vo vyučovacom procese, rámcové učebné plány, prierezové témy, profil absolventa, dôležitosť výmeny skúseností medzi členmi klubu.

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Témou písomného výstupu v prvom polroku školského roka 2020/2021 je *didaktická hra a jej využitie vo vyučovacom procese*, nakoľko táto téma rezonovala najviac v tomto polroku.

Jadro:

Popis témy/problém

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. motivovaní, v skutočnosti sú motivovaní. V škole je občas klasické vyučovanie nahradené netradičnou, hravou formou vyučovania.

Pre deti 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 vedia aj hrať. Vyučovanie obohatené o didaktické hry, prispieva nielen k rozvoju kreativity u žiakov, ale je pre ne zaujímavejším. 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.

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 zaraďujeme k aktivizačným metódam, alebo k metódam vyučovania vedúcim k aktivite a tvorivosti. Pri klasifikácii metód podľa etapy vyučovacieho procesu ich zaraďujeme 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 zrejmu 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 spíňa 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.

Pre spestrenie uvádzame niekoľko typov na konkrétne didaktické hry pre predmet chémia:

Príloha: Didaktické hry v chémii

1/ Bingo

Tabuľka pre učiteľa predná strana:

NO_3^-	HSO_3^-	ClO^-	PO_4^{3-}
SO_3^{2-}	ClO_4^-	MnO_3^-	HCO_3^-
S^{2-}	PO_3^{3-}	F^-	SO_4^{2-}
ClO_2^-	N^{3-}	ClO_3^-	MnO_4^-
NO_2^-	CO_3^{2-}	Cl^-	HSO_4^-

Tabuľka pre učiteľa zadná strana:

dusičnanový anión	hydrogensíranovýanión	chlórnanový anión	fosforečnanový anión
siričitanový anión	chlorečnanový anión	manganičnanový anión	hydrogenuhlíči- tanový anión
sulfidový anión	fosforitanový anión	fluoridový anión	síranový anión
chloritanový anión	nitridový anión	chlorečnanový anión	manganistanový anión
dusitanový anión	uhlíčitanový anión	chloridový anión	hydrogensíranový anión

Bingo – tabuľky pre žiakov

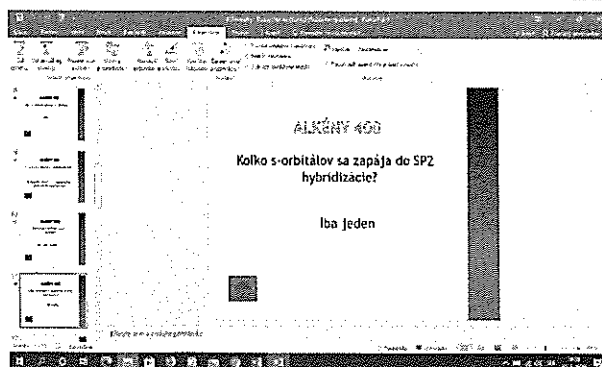
PO_3^{3-}	HSO_4^-	MnO_4^-
NO_3^-	MnO_3^-	S^{2-}
PO_4^{3-}	ClO_4^-	CO_3^{2-}

N^{3-}	F^-	SO_3^{2-}	ClO_2^-	CO_3^{2-}	NO_3^-
NO_2^-	NO_3^-	S^{2-}	F^-	PO_3^{3-}	N^{3-}
HSO_3^-	MnO_4^-	ClO^-	S^{2-}	HSO_3^-	PO_4^{3-}
ClO_4^-	NO_2^-	CO_3^{2-}	NO_3^-	S^{2-}	MnO_3^-
NO_3^-	MnO_3^-	ClO_2^-	NO_2^-	ClO_2^-	SO_4^{2-}
Cl^-	PO_3^{3-}	F^-	Cl^-	PO_4^{3-}	PO_3^{3-}

2/ Riskuj

Je vedomostná súťaž zameraná na precvičovanie, upevňovanie prípadne overenie získaných vedomostí, ktorá obsahuje otázky z tém organickej chémie – uhľovodíky. Cieľom hry je získať, čo najvyšší počet bodov. Hra je určená pre 3 až 5 členné skupiny s možnosťou poradiť sa pri odpovedaní a otázky. Časový limit na zodpovedanie každej otázky je 20 sekúnd.

Celá hra : https://www.zborovna.sk/kniznica.php?action=show_version&id=247572



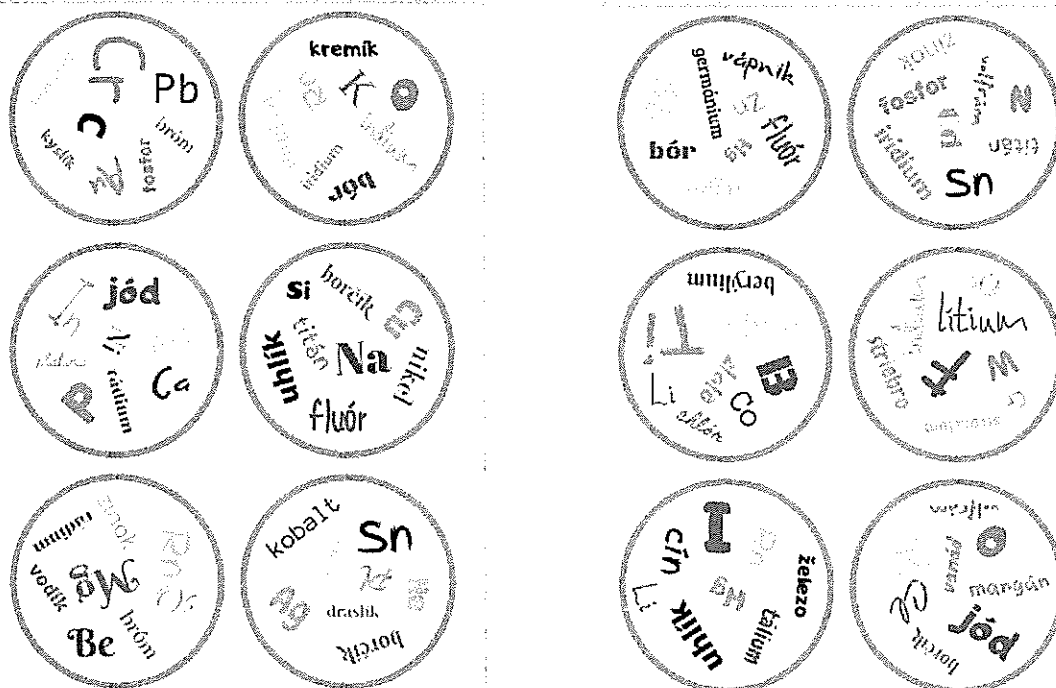
RISKUJ - UHLIČOVODÍKY

Alkány	Alkény	Alkíny	Arény
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400
500	500	500	500

3/ Double

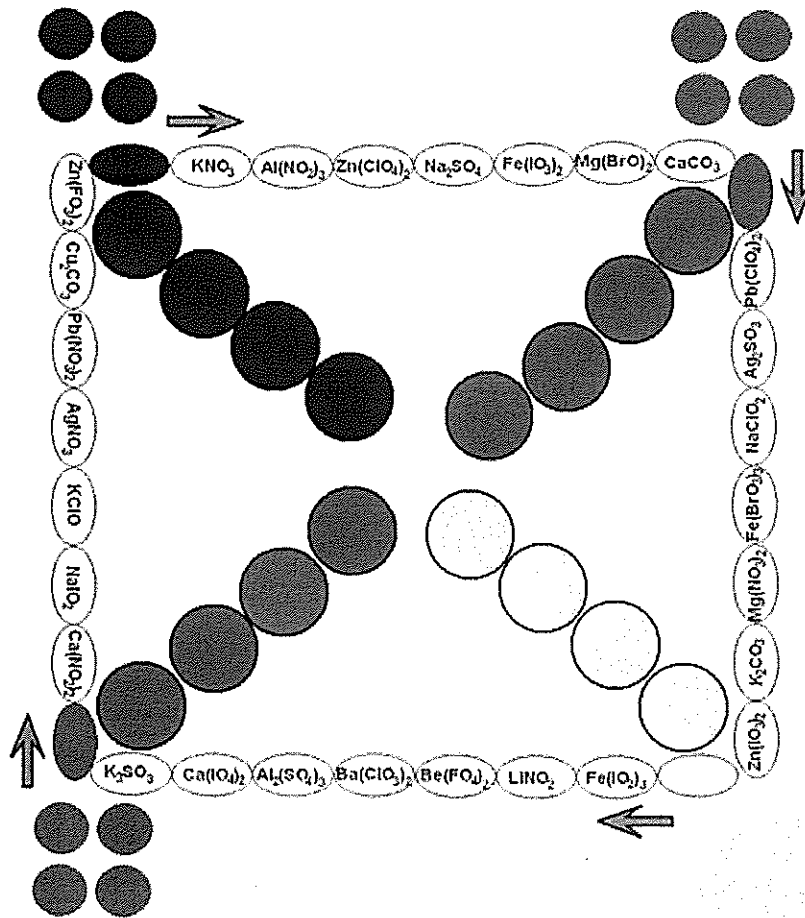
Hra Dobble na tému chemické prvky a ich značky. Pre zvýšenie náročnosti je vhodná verzia v čiernobielej tlači.

Ukážka :



4/ Chemik, nehnevaj sa !

- Cieľová skupina sú žiaci 8. ročníka osemročného gymnázia.
- Žiaci sa rozdelia do skupín, alebo sa bude hrať individuálne podľa požiadaviek a možností.
- Hru hrajú maximálne 5 žiaci, pričom jeden kontroluje správnosť odpovedí pomocou legendy a hry sa nezúčastňuje.
- Pravidlá sú veľmi jednoduché. Je to klasická hra „Človeče, nehnevaj sa!“. Žiaci hádžu kockou postupujú po jednotlivých políčkach a hovoria názvy vzorcov. V prípade chybnjej odpovede sa hráč vracia na políčko odkiaľ vyšiel . Chybný výraz sa zapíše na tabuľu, aby sa na konci hry mohli chybné vzorce na novo vysvetliť.
- Vítazom je ten, kto najrýchlejšie dostane všetky 4 figúrky do domčeka.
- Ako motiváciu pre väčší záujem do hry odporúčam pre víťaza sladkú odmenu, alebo jednotku do žiackej knižky.



Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

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 samoúčelne, 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.

- **prínosy využívania didaktických hier** podľa Mgr. Ludmila 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 didaktické hry pomáhajú 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 role a pracovať v skupine, podporujú sebahodnotenie 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 prospěchovo lepšími a menej úspešnými žiakmi. Pri hrách sa často kladne prejavia aj žiaci s horším prospěchom 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.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Michaela Krivá
12. Dátum	29.01 2021
13. Podpis	<i>Michaela Krivá</i>
14. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Mária Kašaiová
15. Dátum	2. 02. 2021
16. Podpis	<i>M. Kašaiová</i>