# 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 | Matematika a práca s informáciami |
| 7. Meno koordinátora pedagogického klubu | Mgr. Dušana Čižmárová |
| 8. Školský polrok | September 2021 - január 2022 |
| 9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu | www.gymtv.sk |

**Úvod:**

**Stručná anotácia**

Stretnutia členov klubu a vzájomná výmena skúseností z vyučovacích hodín, zameraných na rozvoj čitateľskej a finančnej gramotnosti a využívania IKT na podporu danej gramotnosti.

**Kľúčové slová**

Vyhodnotenie činnosti pedagogického klubu, prínos projektu, dôležitosť výmeny skúseností medzi členmi klubu

**Zámer a priblíženie témy písomného výstupu**

Zhrnutie práce členov klubu, význam stretnutí a zhrnutie odporúčaní a výsledkov.

**Jadro:**

**Popis témy/problém**

Pedagogický klub tvorí päť učiteľov s aprobáciami matematika, fyzika a informatika. Členovia klubu sa stretávali podľa vopred dohodnutého harmonogramu. Všetky stretnutia boli v prezenčnej forme

Klub pracoval na základe vopred stanoveného plánu. Jednotliví členovia klubu prispievali svojimi nápadmi, postrehmi z hodín a skúsenosťami. Riešili sa problémy, ktoré sa bežne objavujú v rámci vyučovacích hodín i mimo nich a súvisia z prácou klubu.

Medzi základné témy klubu v rámci tohto polroka bola analýza vyučovacích hodín a úloh zameraných na rozvoj finančnej gramotnosti a využitia interaktivity vo vyučovaní.

Odporúčané:

1. *Interaktívne tabule*

2. *Interaktívne dotykové monitory*
3. *Interaktívne projektory*
4. *Interaktívny softvér:*
    a. *Whiteboard*
    b. *Cabri geometria*
    c. *Active Inspare*
    d. *Hlasovacie zariadenie*

Výhody interaktívneho vyučovania

- Využijeme všetky zdroje informácií - HDD, CD, DVD, Internet ...
- učenie priťahuje pozornosť žiakov.
- učivo je prezentované naživo - všetko priamo z tabule.
- vyučovanie sa stane viac "pre oči" a tým je aj lepšie pochopiteľné.
- Interaktívne tabule spestrujú vyučovanie a pomáhajú premeniť tradičnú školu na modernú.

Čo získa žiak?

- nadšenie a silnú motiváciu byť súčasťou živého diania v triede a pri tabuli
- nové impulzy pre všetky zmysly
- možnosť spoluvytvárať hodinu
- odpadne mu nutnosť všetko opisovať
- môže lepšie spolupracovať s ostatnými
- môže viac tvoriť a byť aktívny

**Záver:**

**Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov**

Takéto stretnutia prinášajú mnohé skúsenosti a nápady, ktoré je možno využiť v praxi, teda priamo na vyučovacej hodine, ale aj v rámci záujmových krúžkov. Využitie interaktivity v procese vyučovania je pre svoju názornosť pre žiakov zaujímavý a podnetný.

Členovia klubu odporúčajú zakomponovať materiály z webových stránok do vyučovacích hodín a prepojiť skúsenosti i z inými vyučovacími predmetmi. Ďalej porozmýšľať nad využitím hlasovacích zariadená, ktorými škola disponuje vo svojom predmete.

| | |
|---|---|
| 11. Vypracoval (meno, priezvisko) | Mgr. Dušana Čižmárová |
| 12. Dátum | 31. 01. 2022 |
| 13. Podpis | |
| 14. Schválil (meno, priezvisko) | PaedDr. Mária Kašaiová |
| 15. Dátum | 31. 01. 2022 |
| 16. Podpis | |