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	Stredná odborná škola Pruské, Pruské 294
4. Názov projektu	Industry 4.0-prepojenie teórie s praxou
5. Kód projektu ITMS2014+	312010AIN7
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub čitateľskej gramotnosti a kritického myslenia
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	18.05.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Stredná odborná škola Pruské, Pruské 294
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr.Janka Hajdúchová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-citatelskej-gramotnosti-a-kritickeho-myslenia.html?page_id=10540

11. **Manažérske zhrnutie:**.

Cieľom stretnutia nášho klubu bolo štúdium odbornej literatúry z oblasti rozvoja podnikateľských vedomostí a aktívneho občianstva. Spoločne sme na predmetné témy diskutovali, čítali sme odbornú literatúru a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: Rozvoj podnikavosti, štúdium odbornej literatúry, kľúčové kompetencie.

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

Hlavné body:

1. Úvodná evokácia skúseností.
2. Diskusia.
3. Štúdium odbornej literatúry.
4. Záver.

Témy: Prepojenie teórie s praxou, rozvoj podnikavosti.

Program stretnutia:

1. Úvodná evokácia OPS – diskusná pavučina.
2. Diskusia – zdieľanie návrhov na odbornú literatúru.
3. Spoločné čítanie odporúčaných odborných publikácií.
4. Záver.

13. **Závery a odporúčania:**

V rámci stretnutia sme sa zamerali na rozvoj zručností a vedomostí z oblasti kreatívneho myslenia. Zhodujeme sa, že tvorivé myslenie je základnou zložkou akéhokoľvek podnikania a inovácii. Ak sa pozrieme z psychologického hľadiska, patrí medzi kognitívne funkcie osobnosti. Na stretnutí sme si vymedzili pojem myslenie a procesy s nimi súvisiace ako proces, ktorý sa realizuje, aby sme dospeli k určitému poznatku. Kreatívne myslenie sa delí sa na induktívne, deduktívne a abduktívne. K zložkám procesu myslenia patrí aj tzv. pochopenie/coprehension – výskumy pochopenia sa zameriavali na pochopenie hovoreného alebo písaného textu, procedúr a ich cieľov, ako aj niečoho, čo je viacznačné. Čo pochopenie daného učiva zahŕňa a ako najlepšie žiakov motivovať k hlbšiemu pochopeniu preberanej látky? Na záver stretnutia sme sa zhodli na vysokej efektivite kreatívnych dramatizačných techník, ktoré zároveň rozvíjajú schopnosť sebaprezentácie a kooperácie. Ukážky z našej dobrej praxe:

Asociácie na rôzne témy:

Skupine sa zadá téma, ktorá môže byť rôzna napríklad „Inovácie“ a jednotliví žiaci vyslovujú rôzne súvislosti s touto témou. Súvislosti sú stručné a jednoduché. Neskôr sa téma zúži napríklad na logistiku, baliace procesy atď.

Príčiny a následky:

Skupine sa rozdajú obrázky, ktoré zachytávajú nejaký moment, situáciu s dejovým motívom, najlepšie vystrihnutých častí. Každý na papier zapíše čo najviac príčin vzniknutej situácie zobrazenej na obrázku a možných dôsledkov, čiže pokračovania situácie. Ďalším pokračovaním môže byť, že skupina dostane jeden obrázok a zahrá možné príčiny zobrazenej situácie a taktiež následky.

Marketingové slová:

Každý napíše na papier tri spoluhlásky, papiere si vzájomne vymenia a spoluhlásky sa doplnia samohláskami, aby vzniklo slovo. Slovo môže byť fantastické, bláznivé, krásne alebo komické. Pod uvedené slovo každý napíše pár prídavných mien, ktoré ho charakterizujú. Následne sa slovo umiestni do príbehu, ktorý sa môže vymyslieť spoločne alebo vo dvojiciach. Slová sa môžu oživiť zvukom a pohybmi.

Zmena situácií:

Vyberieme postavy z biografií úspešných ľudí, rozhovorov a vkladáme ich do súčasnej doby v situácii, v akej sme o nich čítali alebo ich spoznali.
Neznáme situácie:
Jeden žiak ide za dvere a ostatní sa dohodnú na rozohraní improvizácie, v ktorej chýba jedna najdôležitejšia postava. Privolaný hráč po vstupe do miestnosti musí rozpoznať, o akú situáciu ide a kto v nej chýba (napr. autobus bez šoféra, orchester bez dirigenta, prednáška bez rečníka). V nadväznosti na kreatívne myslenie a pochopenie témy sme v ďalšej časti stretnutia zdieľali skúsenosti z krúžkových aktivít, napr. novinky a trendy v komunikácii, kde mali žiaci využiť svoju predstavivosť a za pomoci digitálnych pomôcok navrhnúť vyučovaciu hodinu v predmete podľa vlastného záujmu. Iným príkladom dobrej praxe bolo pokračovanie hry „jeden deň som učiteľ“ so zameraním sa na schopnosť využiť efektívne IKT.
Odporúčame vyššie uvedené OPS k ďalšiemu rozvíjaniu, dopĺňaniu, zdieľaniu medzi členkami klubu a k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	
15. Dátum	
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	
18. Dátum	
19. Podpis	

Ochrana osobných údajov