

## 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
4. Názov projektu	Industry 4.0 – prepojenie teórie s praxou
5. Kód projektu ITMS2014+	312010AIN7
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub práca 4.0 - digitálna gramotnosť
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	20.04.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ Pruské
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
10. Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy	<a href="http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541">http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho pedagogického klubu bola organizácia tvorivých dielničiek na rozvoj, podporu IKT gramotnosti a digitálnych zručností. Vzájomne si zdieľali kreatívne nápady, tvorili inovatívne materiály a v závere tvorili pedagogické odporúčania.

Kľúčové slová: IKT gramotnosť, digitálne zručnosti, tvorivé dielne, medzigeneračná výmena

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

Hlavné body stretnutia:

1. Prezentácia
2. Diskusia
3. Zdieľanie vlastných vedomostí a skúseností
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Prezentácia koordinátora – námety na tvorivé dielne
2. Diskusia k prezentácii
3. Výmena vlastných názorov z danej oblasti – tvorba inovatívnych materiálov
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

## 13. Závery a odporúčania:

Súčasnú, no najmä nové technológie, nielen digitálne predstavujú celý rad nástrojov, foriem, metód, prostriedkov, ktoré vo výučbe môžeme použiť. Jednou z najviac využívaných inovačných metód vo vyučovacom procese sú simulačné metódy, ktoré sa využívajú už takmer storočie. Simulácia je definovaná ako vzdelávacia metóda, ktorá otvára žiakovi novú skúsenosť prostredníctvom interaktívnej aktivity, a to najmä v bezpečnom prostredí priaznivom pre učenie bez strachu z osobného zlyhania. Najviac využívanými v rámci tejto vzdelávacej metódy sú práve didaktické hry.

Každá didaktická hra by mala mať svoj cieľ a presné pravidlá, ktorými sa riadi. Didaktické hry možno využívať pri vysvetľovaní, overovaní, upevňovaní učiva, ale aj na spestrenie vyučovania a motiváciu detí. Hra musí byť priradená veku, musí zodpovedať úlohám výchovnej práce a tematickým celkom príslušného učiva. Prostredníctvom herných – simulačných situácií sa dajú so žiakmi riešiť i zložité úlohy a problémy, lebo hra sa pre nich stáva silným motivačným stimulom, ktorý je schopný zmobilizovať ich kognitívny potenciál, hlavne pri súťaživých hrách.

Didaktická hra má veľký vplyv na:

- kogníciu žiaka,
- motiváciu a aktivitu žiakov,
- emocionálnosť,
- socializáciu žiakov,
- komunikáciu,
- kreativitu

Na výučbu odborných predmetov sú vhodné tzv. interiérové hry:

**1. Verbálne hry** – ich podstata spočíva v používaní jazykových komunikačných prostriedkov. Rozvíjajú kľúčové kompetencie ako je, napríklad schopnosť zapamätania, postreh, kombinačné schopnosti, schopnosť správnej reprodukcie, predstavivosť a pozornosť.

Z pohľadu rozvoja kľúčových kompetencií sa didaktické verbálne hry delia na:

- a) pamäťové,
- b) logické – rozvíjajú percepčné a intelektové schopnosti,
- c) abstraktné – umocňujú predstavivosť, kombinačné schopnosti,
- d) asociačné – precvičujú schopnosť spájania pojmov a faktov na základe spoločnej vlastnosti objektov.

**2. Písomné hry** – existuje bohatá škála hier tohto typu. Rozvíjajú logické myslenie, percepčné schopnosti, schopnosť abstrakcie, asociácie a pod. Základom týchto hier je písomná alebo grafická príprava hry.

Učenie hrou patrí medzi najatraktívnejšie spôsoby vyučovania aj v súčasnosti. Možno povedať, že je pre svoj relaxačný a zábavno-poučný charakter najlepšou formou aktívneho oddychu a dokonale dopĺňa vyučovací proces. Žiaci sa hrám venujú spontánne. Dobrá hra ich dokáže aktivizovať, dlho udržať ich záujem a prinútiť ich k vyššiemu výkonu. Hry spájajú individuality v celok, ale aj dávajú možnosť vyniknúť, prebúdajú a rozvíjajú sociálne cítenie, učia nezištnej spolupráci.

Príklad didaktickej hry vytvorenej v online prostredí <https://wordwall.net/> – opakovanie skratiek chemických prvkov



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

Ochrana osobných údajov