

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, Kpt. Nálepku 6, 073 01 Sobrance
4. Názov projektu	Zvyšovanie čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na gymnáziu
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U042
6. Názov pedagogického klubu	Klub čitateľskej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	11. 2. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Kpt. Nálepku 6, 073 01 Sobrance
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PhDr. Mária Hviždáková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gsobrance.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová : aktivizujúce metódy, metóda INSERT, brainstorming – búrka nápadov, Dotstorming.

Krátka anotácia:

Témou stretnutia bolo predstaviť aktivizujúce metódy učenia sa, a to metódu INSERT, brainstorming – búrka nápadov a Dotstorming.

Aktivizujúce metódy sú postupy, ktoré vedú vyučovanie tak, aby boli výchovno-vzdelávacie ciele dosahované najmä na základe vlastnej učebnej práce žiakov a študentov, pričom sa dôraz kladie na myslenie a riešenie problémov.

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

Úvodná časť zasadnutia klubu bola venovaná internetovej aplikácii Flippity, ktorá umožňuje tvorbu interaktívnych online cvičení, a to konkrétne - interaktívna hra a tvorba časových priamok.

Hlavnou témou stretnutia boli aktivizujúce metódy – metóda INSERT, brainstorming – búrka nápadov, Dotstorming.

Metóda INSERT je učebný postup, ktorý pomáha žiakom zostať pri čítaní textu aktívnymi, je to metóda na sledovanie porozumenia. Počet znakov, ktoré žiaci používajú, býva rôzny v závislosti od ich veku, vyspelosti, účelu čítania a ich skúsenosti so znakovým systémom. Záznamový systém pre efektívne čítanie obsahuje 4 znaky, ktoré by si mal aktívny čitateľ zaznačovať na okraj textu, nie je však potrebné označovať každý riadok alebo každú myšlienku, ktorá je v texte.

Odporúčané znaky:

- √ - **toto som vedel** – myšlienka potvrdzuje to, čo si žiak myslí;
- + - **toto som nevedel** – myšlienky, ktoré sú pre žiaka nové a zaujímavé;
- - **myslel som si, že je to inak** – myšlienky sú v rozpore s tým, čo si žiak myslí;
- ? - **tomuto nerozumiem** – myšlienky, ktoré žiaka zmätú a zneistia
- ! - **veľmi dôležité** – stojí za to, aby som to pochopil.

Metóda INSERT umožňuje žiakom:

- triediť informácie;
- rozhodovať sa, ktoré sú pre nich dôležité a ktoré nie;
- priradovať novým informáciám staré;
- robiť analýzu nových poznatkov;
- robiť syntézu s už poznanými vedomosťami;
- majú možnosť naučiť sa získavať skúsenosti v tom, ako pristupovať k informáciám, spracovávať ich;
- získavajú schopnosť čítať text s porozumením.

Na čo treba sústrediť pozornosť:

- metóda zápisu informácii pomocou operátorov/značiek, ktoré sa zapisujú priamo do textu;
- slová/pojmy označené v texte značkou sa zapisujú do tabuľky;

- je dôležité dohodnúť si konkrétne značky, ktoré by sa mali používať aj v iných predmetoch;
- postup pri metodike zápisu značiek - v tabuľke najširší stĺpček vytvoriť pre značku + - nezmáme informácie, vyberať primerané texty, najprv čítanie textu a značkovanie, potom interaktívny zápis informácii do tabuľky a následne aktívne osvojovanie informácií, napr. prácou v skupinách;

Ako správne implementovať:

- diagnostika - zistiť, čo žiaci o danej téme vedia;
- rozdať text – prečítať text tichým čítaním;
- čítať text a značkovať ho (za okraj textu/ priamo v texte);
- vytvoriť tabuľku – značka a konkrétna informácia z textu;
- práca s informáciami z tabuľky, napr. riedený rozhovor, spracovanie pojmovej mapy, vysvetlenie ostatným, vypísanie kľúčových slov, vytvorenie úloh/zadaní k textu.

Po teoretickej časti nasledovala diskusia a ukážka aplikovania tejto metódy na krátkom texte – obrázok č. 1 – **Praktická aplikácia metódy INSERT v texte**

Brainstorming – búrka nápadov

- je kreatívna metóda riešenia problémov založená na skupinovom riešení;
- podstatou je uvoľniť predstavivosť, fantáziu a obrazotvornosť, vzájomne sa

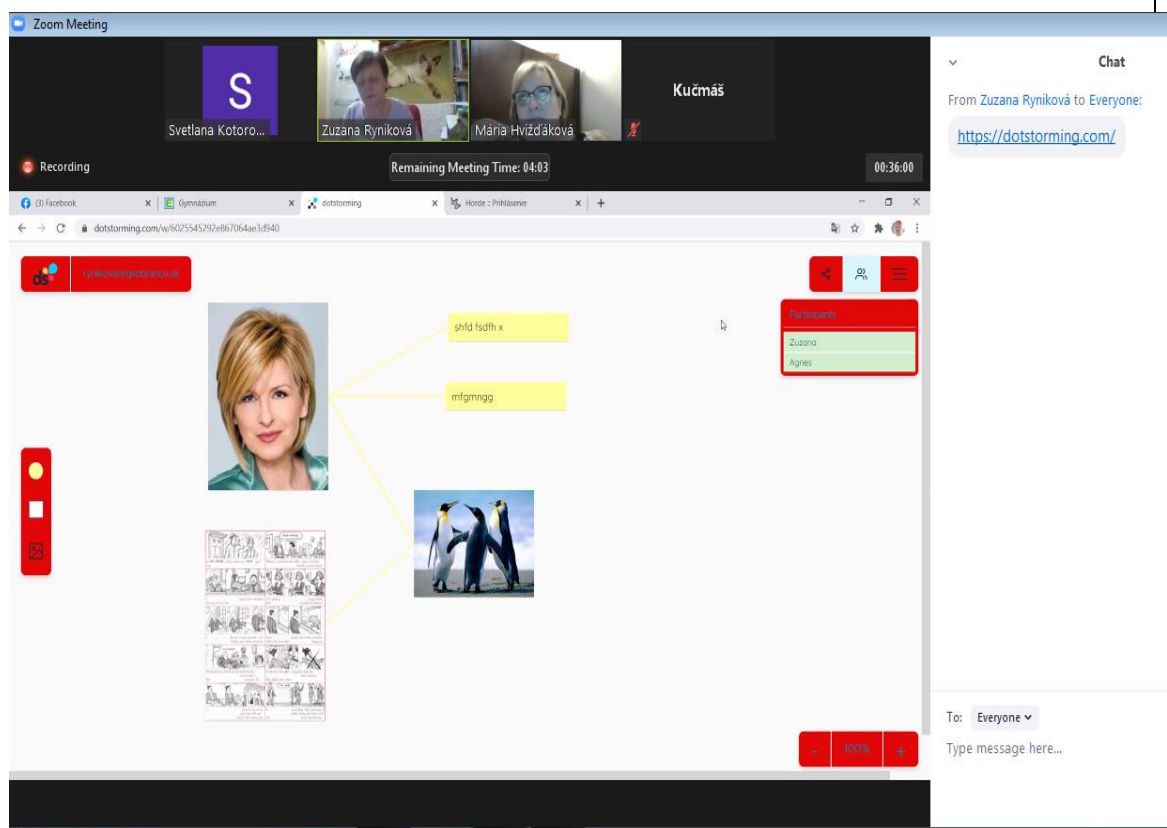
- inšpirovať;
- cieľom je nájsť netradičné, originálne riešenia v čo najkratšom čase;

Medzi základné pravidlá patria:

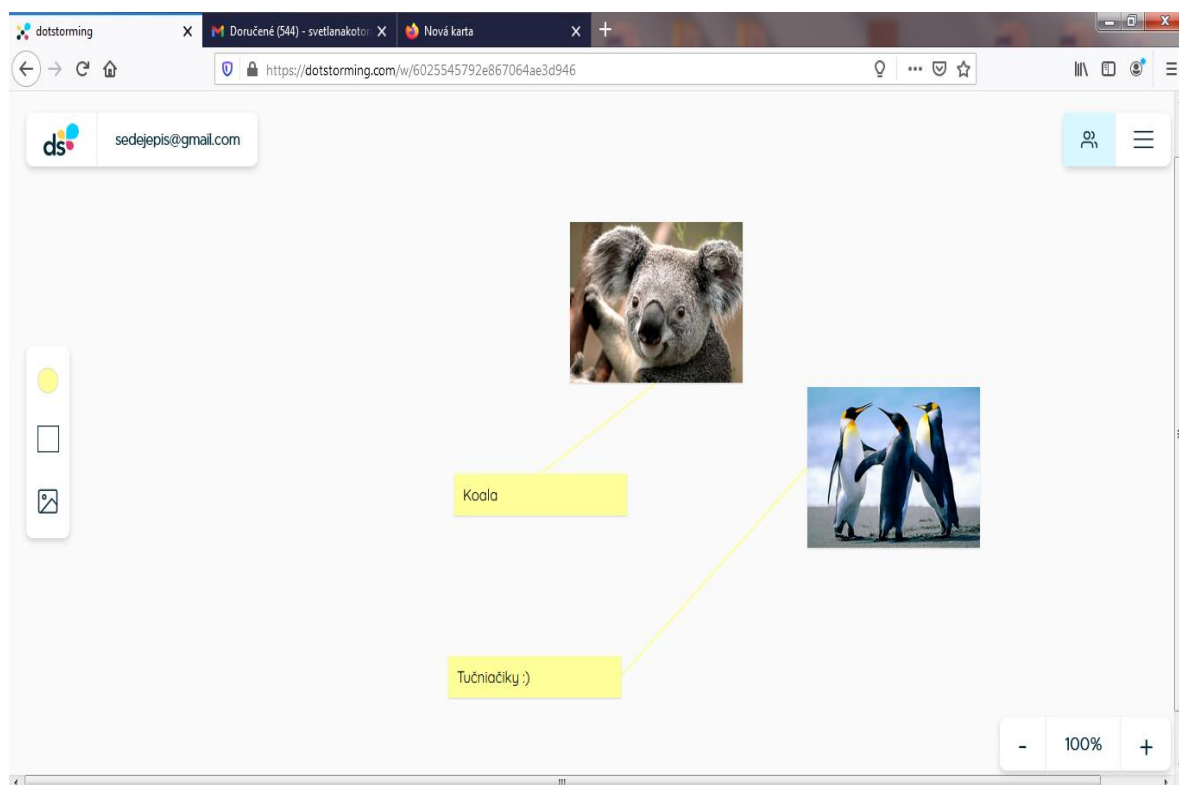
- zákaz kritiky;
- možnosť predkladať aj absurdné nápady;
- využívať nápady iných;
- pravidlo rovnosti;
- kvantita nápadov.

Dotstorming - je ti internetová aplikácia, kde si môžete vytvoriť súkromnú miestnosť na uskutočnenie brainstormingu so študentmi. K myšlienke môžete pridať aj obrázky. Môžete vytvoriť miestnosť, ktorá umožní študentom hlasovať o nápadoch. Študenti môžu tiež pridávať komentáre k nápadom a viesť diskusie v okne rozhovoru. Je to kolekcia nástrojov, ktoré umožňujú brainstorming, plánovanie a rozhodovanie v spolupráci. Konkrétne sme sa na klube venovali hlasovacím tabuliam a základom vytvárania pojmových máp – obrázok číslo 2 a číslo 3

Obrázok č. 2 – Dotstorming – vytváranie pojmových máp



Obrázok č. 3 Dotstorming – vytváranie pojmových máp



13. Závery a odporúčania:

Závery: Pod pojmom aktívne učenie sa chápu postupy a procesy, pomocou ktorých žiak prijíma svojím aktívnym pričinením informácie a na ich základe si utvára svoje vlastné úsudky. Získané informácie spracuje začleňuje do systému svojich poznatkov, schopností a postojov. Podstatou aktivizujúcich metód je plánovanie a riadenie vyučovania tak, aby dochádzalo k splneniu vzdelávacieho cieľa prostredníctvom vlastnej poznávacej činnosti žiakov a študentov. Tieto metódy podporujú záujem o učenie, intenzívne

prežívanie, myslenie a konanie. Využívajú získané skúsenosti a vedomosti, podporujú a rozvíjajú poznávacie procesy žiakov a študentov.

Odporúčania: rozvíjať zručnosť čítania s porozumením je potrebné od úplného začiatku, nepredkladať žiakom hotové poznámky.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Svetlana Kotorová
15. Dátum	11. 2. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Marián Mižák
18. Dátum	
19. Podpis	