

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 Augusta Horislava Škultétyho Veľký Krtíš
4. Názov projektu	Gramotnejšie gymnázium
5. Kód projektu ITMS2014+	NFP312011V632
6. Názov pedagogického klubu	Klub učiteľov zameraný na rozvoj prírodovednej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	17.3.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium Augusta Horislava Škultétyho Veľký Krtíš
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Miroslava Čopová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gahsvk.edu.sk/gramotnost/index.html

11. Manažérske zhrnutie:

prírodovedná gramotnosť, praktické cvičenia, medzipredmetové vzťahy, výmena skúseností

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

Program:

1. Úvod
2. Inovácie s využitím technológií
3. Diskusia
3. Záver

1. Privítanie členov klubu.
2. Inovácie s využitím technológií
Využitie technológií vo vyučovacom procese v súčasnosti nadobúda veľký význam, keďže veľmi často v dôsledku pandémie COVID 19 dochádza k prechodu na dištančné vyučovanie. Aj bežnú vyučovaciu hodinu je niekedy vhodné zrealizovať zaujímavejšou alebo zábavnejšou formou.
Kvizy.eu je edukačný (vzdelávací) webový portál zameraný na interaktívne testovanie vedomostí online. Je to miesto pre všetkých žiakov, študentov či ďalších záujemcov, ktorí sa chcú vzdelávať zábavnou a interaktívnou formou. Nachádzajú sa tu testy, kvízy, hry a ďalšie aktivity pre rozumné trávenie voľného času. Obsah webu môže pomôcť pri testovaní aj získavaní nových vedomostí, príprave na skúšky, písomky či maturity, alebo na prijímačky na vysoké školy.
Portál VIKI - Multimediálne spracovaný obsah vo forme videí, animácií, simulácií, prezentácií, ilustrácií, 3D modelov, obrázkov, fotografií, interaktívnych cvičení a lekcí. Materiály na portáli sú sprístupnené podľa predmetov a úrovní, a taktiež podľa tematických celkov definovaných Štátnym vzdelávacím programom. Učiteľ si môže vytvoriť z ponúkaných materiálov aj vlastnú lekciu s využitím interaktívnych cvičení alebo animácií dejov.
Kahoot! je vzdelávacia platforma založená na hre, používaná ako vzdelávacia technológia. Jeho výukové hry sú kvízy s možnosťou výberu, ktoré umožňujú generovanie používateľov a sú prístupné prostredníctvom webového prehliadača na akúkoľvek tému. Môže byť využitý na preskúmanie vedomostí študentov, pre formatívne hodnotenie alebo aj ako zábava počas prestávky alebo pri medzitriednych vedomostných súťažiach realizovaných na škole.
Hra Milionár – môže byť využitá na hodinách na zopakovanie pojmov z daného tematického celku, prípadne aj na rozšírenie vedomostí alebo zaujímavostí a nových objavov k danej tematike. K dispozícii je na internete powerpointová šablóna k tejto hre. Na internete možno nájsť šablóny a pravidlá aj iných „zábavných“ hier, ktoré sa dajú využiť na hodinách.
3. Diskusia – rámci diskusie vyučujúci porozprávali, aké aktivity využívajú na hodinách svojich predmetov. Asi najčastejšie to bola hra Milionár a Kahoot. Práve Kahoot sme už využili aj pri medzitriednych vedomostných kvízoch, ktoré organizujeme v rámci Dňa študentstva.
4. Podakovanie za účasť a ukončenie stretnutia.

13. Závěry a doporučení:

Online kvízy alebo rôzne vedomostné hry sú dobrým spôsobom ako obzvláštniť vyučovaciu hodinu a spraviť nadobúdanie vedomostí pre žiakov príjemnejším a zaujímavejším. Dá sa tak zvýšiť záujem žiakov o predmet, keďže prírodovedné predmety nebývajú u žiakov veľmi obľúbené. Samozrejme, využívanie takýchto metód a foriem, kladie zvýšené nároky na prípravu učiteľa na hodinu, najmä ak nevyužíva už hotové kvízy alebo hry.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ivana Drdošová
15. Dátum	17.03.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Jaroslav Horváth
18. Dátum	18.03.2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Gymnázium Augusta Horislava Škultétyho, Školská 21, Veľký Krtíš, 990 01
Názov projektu:	Gramotnejšie gymnázium
Kód ITMS projektu:	NFP312011V632
Názov pedagogického klubu:	Klub učiteľov zameraný na rozvoj prírodovednej gramotnosti

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Gymnázium A.H.Škultétyho Veľký Krtíš

Dátum konania stretnutia: 17.03.2022

Trvanie stretnutia: od 13:40 hod do 15:40 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1	Miroslava Čopová		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
2	Jaroslav Horváth		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
3	Miroslav Sokol		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
4	Sylvia Melišková		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
5	Darina Kortišová		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
6	Ivana Drdošová		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia