

## Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	Spojená škola Kollárová 17, Sečovce
4. Názov projektu	Modernými metódami k zvyšovaniu kvality odborného vzdelávania žiakov Strednej odbornej školy v Sečovciach
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AGZ5
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub informatickej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	27.01.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	online
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Kubicová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://gdusecovce.edupage.org/a/projekty?eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxNCZzdWJwYWdlPTQ%3D">https://gdusecovce.edupage.org/a/projekty?eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxNCZzdWJwYWdlPTQ%3D</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

**Anotácia:** Hlavnou témou Klubu IG boli didaktické hry vo vyučovacom procese. Zhodnotili sme, že máme v škole množstvo didaktických hier, ktoré využívame málo. Je potrebné vytvoriť podmienky na ich častejšie využitie.

**Kľúčové slová:**

didaktické hry, vyučovací proces, neformálne vzdelávanie, podmienky využitia hier

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

*Téma stretnutia:* Didaktické hry vo vyučovacom procese

*Program stretnutia:*

1. Diskusia a výmena názorov a skúseností o vhodných didaktických hrách, ktoré prispievajú k rozvoju informatickej amotnosti žiakov
2. Hry dostupné v našej škole.

**13. Závery a odporúčania:**

*Závery zo zasadnutia:*

Didaktická hra má značný vplyv na: a) kogníciu žiaka. Vo vyučovacom procese využívame didaktické hry, ktoré rozvíjajú poznávacie funkcie žiakov. Žiak získava zručnosti a spôsobilosti riešiť rozličné problémy, pretože väčšina didaktických hier je založená na riešení problémových situácií, b) motiváciu a aktivitu žiakov, c) emocionalitu. Zámerom didaktickej hry je intenzívne citovo stimulovať žiakov. Z pohľadu rozvoja kľúčových kompetencií sa didaktické verbálne hry delia na: a) pamäťové, b) logické – rozvíjajú perцепčné 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, perцепčné schopnosti, schopnosť abstrakcie, asociácie a pod. Základom týchto hier je písomná alebo grafická príprava hry. *Odporúčania:*

1. Učenie hrou patrí medzi najatraktívnejšie spôsoby vyučovania, preto ho treba zaradiť do vyučovacieho procesu 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.

14.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Mária Kubicová
15.	Dátum	27.01.2021
16.	Podpis	
17.	Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Michaela Štundová, MBA
18.	Dátum	29.01.2021
19.	Podpis	

## Príloha: 1. Fotodokumentácia 27.01.2021

