

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	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
4. Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AIU8
6. Názov pedagogického klubu	Klub ŠUP DDA - Avatar
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	1.12.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	prezenčne
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ľubica Reváková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://supke.sk/
11. Manažérske zhrnutie: Medzipredmetové vzťahy a žiaci so ŠVVP. Skupinové vyučovanie – kľúčové kompetencie.	
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia: Na poslednom pedagogickom klube si členovia stanovili za cieľ skúsiť skupinové vyučovanie počas online výučby. Vyučujúce v 3. ročníku na odbore dizajn digitálnych aplikácií skúsili skupinové vyučovanie na predmete umelecká prax, stratégia digitálnych produktov a na vizuálnej komunikácii. Pedagógovia hodnotia túto skúsenosť za pozitívnu, hoci si vyžadovala veľa času na prípravu. Taktiež v online výučbe je problém s technickým zabezpečením a tak v niektorých prípadoch nebol úplne splnený cieľ hodiny. Na stretnutí si členky povedali aj o iných aktivizujúcich metódach, kt. by sa možno dali využiť v online priestore. Členenie aktivizujúcich metód Aktivizujúce metódy môžeme rozdeliť podľa rôznych kritérií. Najhlavnejšie sú náročnosť, kategória a cieľ vyučovacieho procesu: <ul style="list-style-type: none"> - podľa náročnosti prípravy (čas, materiálne zabezpečenie, pomôcky), - podľa časovej náročnosti samostatného priebehu vo vyučovaní, - podľa zaradenia do kategórie (hry, situačné metódy, inscenačné metódy), - podľa účelu a cieľa vo vyučovaní (k diagnostikovaniu, opakovaniu, motivácii) Klasifikácia aktivizujúcich metód Problémové metódy	

Tvoria základy aktivizujúcich metód. Kladú dôraz na aktivitu, produktívne myslenie a samostatnosť žiakov. Zaradujeme sem metódy:

- analýza prípadových štúdií
- heuristické metódy
- metódy čiernej skrinky
- metódy konfrontácie
- metóda paradoxov

Hry

Všeobecne môžeme hru definovať ako mentálnu alebo fyzickú stimuláciu a často aj oboje. Mnohé hry pomáhajú rozvíjať praktické zručnosti, slúžia ako forma cvičenia, vzdelávania. Majú taktiež stimulačnú a psychologickú úlohu. Maňák tvrdí, že „hra je jedna zo základných foriem činnosti človeka (popri práci a učeníu), pre ktorú je charakteristické, že je to slobodne zvolená aktivita, ktorá nesleduje žiadny zvláštny účel, ale cieľ a hodnotu má sama v sebe“ (Mistrič in Kotrba, Lacina, 2010, str. 94). Medzi hry vo výchovno-vzdelávacom procese patria:

- didaktické hry
- neinteraktívne hry (založené na zamedzení vzájomného ovplyvňovania hráčov – krížovky, kvízy, slepé mapy, dopĺňovačky)
- ekonomické hry

Diskusné metódy

Cieľom je naučiť študentov komunikovať medzi sebou, ale aj vnímať ostatných, vedieť ich počúvať. Aby boli tieto metódy úspešné, nikto zo zúčastnených by nemal mať pocit víťaza a porazeného (Kopřiva a spol., 2015, str. 237). Patria sem metódy:

- brainstorming,
- brainwriting,
- diskusia spojená s prednáškou (ďalšie varianty diskusie),
- Gordonova metóda,
- Hobo metóda
- Philips 66,
- metóda cielených otázok,
- metóda konsenzu.

13. Závěry a odporúčania:

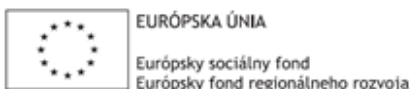
Členky klubu si dali za cieľ vyskúšať aspoň jednu aktivizujúcu metódu počas online vyučovania. Môže to zlepšiť koncentráciu žiakov, viesť k lepšiemu upevňovaniu učiva a hodiny budú príjemnejšie a bude na nich panovať príjemnejšia atmosféra.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Ľubica Reváková
15. Dátum	1.12.2020
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. art. Zsolt Lukács
18. Dátum	2.12.2020
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti 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:	Škola umeleckého priemyslu, Jakobyho 15, 04001 Košice, IČO: 00133132, DIČ: 2020764570
Názov projektu:	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou na Škole umeleckého priemyslu v Košiciach
Kód ITMS projektu:	312011 AIU8
Názov pedagogického klubu:	Klub ŠUP DDA - Avatar

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: v uč. 23

Dátum konania stretnutia: 1.12.2020

Trvanie stretnutia: od 8:00 – 9:30 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Zuzana Kutašová		ŠUP Košice
2.	Eubica Reváková		ŠUP Košice
3.	Adriána Šoffová		ŠUP Košice
4.	Lenka Šturmankinová		ŠUP Košice

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia

