

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	Stredná odborná škola pedagogická sv. Cyrila a Metoda, Južná trieda 48, 040 01 Košice
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania a prepojenia s praxou na SOŠ pedagogickej sv. Cyrila a Metoda
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z508
6. Názov pedagogického klubu	Tvorivosť a fantázia v umení
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	26. 11. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠPg sv. CaM
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Michaela Benediková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://kspgs.edupage.org/a/klub-tvorivost-a-fantazia-v-umeni

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia:

Šieste stretnutie pedagogického klubu Tvorivosť a fantázia v umení bolo venované téme Tvorba úloh so zameraním na čitateľskú gramotnosť. Rámcový program stretnutia bol zacielený na prípravu úloh – medzipredmetové vzťahy s metodikou edukačných činností a metodikou telesnej výchovy.

Interaktívna tabuľa pre školy je vhodným doplnkom podpory vyučovacieho procesu. Pomáha zaujať pozornosť žiakov, pre ktorých je v dnešnej dobe digitálny svet bežnou súčasťou ich života. Členovia pedagogického klubu sa bližšie oboznámili s úlohami, ktoré boli zamerané práve na využitie profesionálnej interaktívnej tabule Gaoke Touchboard 82. Tieto podnetné hravé, tvorivé, zábavné a vedomostné úlohy s použitím inovatívnych metód boli zamerané na rozvoj čitateľskej gramotnosti. V aplikačnej časti prítomní členovia klubu pracovali individuálne alebo v skupinách, riešili predstreté úlohy, pracovali s interaktívnou tabuľou, zapájali sa do aktivít určených pre žiakov. Pomocou interaktívnej tabule v úlohách spájali, dopĺňali, podčiarkovali, krúžkovali a písali, zábavne a jednoducho sa oboznámili s prezentovaným učivom. Takisto si zahrli na interaktívnej tabuli online pexeso vytvorené pomocou stránky <https://puzzle.org/sk/>.

V závere pedagogického klubu členovia diskutovali o spôsobe prezentácie učiva pomocou interaktívnej tabule, čo môže významne prispieť k lepšiemu porozumeniu učiva u žiakov.

klúčové slová:

čítanie s porozumením, čitateľská gramotnosť, netradičné úlohy, hravé úlohy, zábavné úlohy, vedomostné úlohy, interaktívna tabuľa, Gaoke Touchboard 82

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

- 1.** Úvod, privítanie členov klubu, zhrnutie predchádzajúceho stretnutia
- 2.** Predstavenie témy a obsahu stretnutia
- 3.** Tvorba úloh so zameraním na čitateľskú gramotnosť
- 4.** Praktická aplikácia témy
- 5.** Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov
- 6.** Záver

K bodu 1:

V úvode prebehlo privítanie prítomných členov pedagogického klubu Tvorivosť a fantázia v umení a zhrnutie predchádzajúceho stretnutia.

K bodu 2:

Prítomní boli oboznámení s témou a obsahom stretnutia - Tvorba úloh so zameraním na čitateľskú gramotnosť. Taktiež im bola predstavená a vysvetlená aplikačná časť. Bola tvorená inšpiratívnymi, zaujímavými a podnetnými netradičnými úlohami, kde si jednotliví členovia mohli vyskúšať pomocou pera, prsta alebo ukazovátko priamo na dotykovej ploche tabule prácu s interaktívnou tabuľou Gaoke Touchboard 82. Úlohy obsahovali aj učebné texty o symbolike farieb, štylizácii tvarov, spomienkových denníkoch, o hudobnej teórii a o pop music z učebníc Teória a metodika animačných činností 3 - Výtvarný odbor od Tatiany Filovej a Teória a metodika animačných činností 4 - Hudobný odbor od Radky Kukurugyovej.

K bodu 3:

Obsah programu tvoril:

- a) úlohy so zameraním na čitateľskú gramotnosť – priblíženie úloh – medzipredmetové vzťahy s metodikou edukačných činností (výtvarný a hudobný odbor) a metodikou telesnej výchovy
- b) prezentovanie netradičných úloh:
 - Priradiť pomocou interaktívnej tabule farbu k jej symbolike.
 - Vytvorte štylizáciu tvaru pomocou písmen.
 - Zakrúžkujte v texte kľúčové slová a ilustrujte text kresbou perom, fixkami, kolorovanou kresbou.
 - Vytvorte rozstrihaním a lepením textu novú kompozíciu písma.
 - Poskladajte rozstrihané kúsky diela A. Caldera a nalepte ich na výkres. Vymyslite názov dielu a napíšte ho. Vytvorte akrostich na slovo stabil.
 - Pozorujte výtvarné dielo Otisa Lauberta. Pokúste sa porozprávať, kde všade umelec bol a čo tam mohol zažiť. Vytvorte vlastný spomienkový denníkový záznam – projekt. Vymyslite svojmu obrazu vhodný názov.
 - Vytvorte správne dvojice – najznámejší svetoví skladatelia a ich diela určené pre balet. K číslu doplňte správne písmeno.
 - Doplňte do textu vynechané slová: interpret, virtuóz, koncertný majster, partitúra, poslucháč, dirigent.
 - Posúďte pravdivosť výrokov.
 - Ohodnoťte kvalitu nasledujúcich ukážok piesní. Zamerajte sa na hudbu a text.
 - Zahrajte si pexeso.

K bodu 4:

Praktická aplikácia témy – prítomní členovia klubu venovali časť stretnutia aplikačnej úlohe, kde si vyskúšali a zažili prezentované netradičné úlohy. Pracovali individuálne alebo skupinovo, podľa typu úlohy.

V prvej úlohe členovia pedagogického klubu Tvorivosť a fantázia v umení správne priradili pomocou interaktívnej tabule farbu k jej symbolike. Mali priestor k uplatneniu interaktivity, vlastnej aktivity, ktorá je základom procesu učenia sa a vyskúšali si ovládať pedagogický softvér.

Ďalšiu úlohu riešili v skupinách, skladali rozstrihané kúsky diela A. Caldera - stability a následne ich nalepili na výkres. Potom vymysleli a napísali nový názov dielu. Vytvorili akrostich na slovo stabil a každá skupina odprezentovala úlohu a svoj akrostich napísala pomocou pera na interaktívnu tabuľu. V ďalších úlohách prítomní členovia klubu pomocou interaktívnej tabule písali správne vytvorené dvojice, dopĺňali do učebného textu vynechané slová, zakrúžkovali správnu odpoveď pri výrokoch a podčiarkli chybné údaje v učebnom texte. Vyskúšali si interaktivitu, spätnú väzbu, kde pri vyriešení úlohy, zadanej odpovede tabuľa potvrdila správnosť ich odpovede.

Poslednou úlohou bolo pexeso. Pexeso Náčinia vs. náradia bolo vytvorené pomocou stránky <https://puzzel.org/sk/>, ktorá umožňuje tvorbu interaktívnych hlavolamov, prispôbených a online vkladateľných hlavolamov, akými sú krížovky, osemšmerovky, pexesá, priradzovanie pojmov, usporiadanie pojmov atď. Prezentované pexeso obsahovalo dvojice – slovné pomenovanie a obrázok náčinia alebo náradia, materiálneho a technického zabezpečenia, bez ktorého nie je možné realizovať pohybové a športové aktivity.

13. Závery a odporúčania:**K bodu 5:**

Pedagogický klub prijal tieto závery:

Členovia pedagogického klubu rozoberali tému Tvorba úloh so zameraním na čitateľskú gramotnosť. Diskutovali o interaktívnej tabuli ako o nástroji na interakciu žiakov s obsahom preberaného učiva v digitálnej podobe. Zdôraznili, že interaktívna tabuľa umožňuje kreatívne a plynulé využívanie materiálov a interaktívnych zdrojov, priamo na tabuli sa dajú prezentovať informácie z internetu, DVD, multimediálnych CD, ale aj z vlastných pripravených zdrojov – interaktívnych úloh, cvičení, z prezentácií, s dôrazom na rozvoj čitateľskej gramotnosti.

K bodu 6:

Členovia klubu prijali tieto odporúčania:

Zaradiť predstreté netradičné úlohy rozvíjajúce čitateľskú gramotnosť žiakov vo vyučovacom procese. Rozvíjať vizuálnu gramotnosť žiakov pútavou vizualizáciou učiva. Využívať digitálne technológie – interaktívnu tabuľu a interaktívne hlavolamy, online vkladateľné hlavolamy pomocou stránky <https://puzzel.org/sk/>. Interaktívna tabuľa je silnou motiváciou pre žiakov, pretože sa aktívnejšie zúčastňujú na vyučovacom procese, umožňuje im väčšiu sebarealizáciu, podporuje kreativitu, ako aj rozvíja ich digitálnu gramotnosť.

1. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Michaela Benediková
2. Dátum	26. 11. 2021
3. Podpis	
4. Schválil (meno, priezvisko)	ThLic. Marek Jeník
5. Dátum	26. 11. 2021
6. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	Stredná odborná škola pedagogická sv. Cyrila a Metoda, Južná trieda 48, 040 01 Košice
Názov projektu:	Zvýšenie kvality vzdelávania a prepojenia s praxou na SOŠ pedagogickej sv. Cyrila a Metoda
Kód ITMS projektu:	312011Z508
Názov pedagogického klubu:	Tvorivosť a fantázia v umení

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SOŠPg sv. CaM

Dátum konania stretnutia: 26. 11. 2021

Trvanie stretnutia: od 13:35 hod. do 16:35 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Michaela Benediková		SOŠPg sv. CaM
2.	Mgr. Annamária Čintalová		SOŠPg sv. CaM
3.	ThLic. Marek Jeník		SOŠPg sv. CaM
4.	Ing. Monika Komárová	neprítomná	SOŠPg sv. CaM
5.	Mgr. Erik Korfant	neprítomný	SOŠPg sv. CaM
6.	Mgr. Mária Majzeľová		SOŠPg sv. CaM

7.	Mgr. Milan Štefaňák		SOŠPg sv. CaM
8.	Mgr. Peter Tkáč, DiS. art.	neprítomný	SOŠPg sv. CaM
9.	Mgr. Jana Troščaková		SOŠPg sv. CaM
10.	Mgr. Lýdia Venceľová (Kušnírová)		SOŠPg sv. CaM

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

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia