

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	Súkromná stredná odborná škola podnikania
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality odborného vzdelávania a prípravy na Súkromnej strednej odbornej škole podnikania Zvolen
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z833
6. Názov pedagogického klubu	Komunikácia - základný prostriedok sebarealizácie jednotlivca
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	19. 09. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Budova školy - miestnosť odbornej prípravy
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ivan Szilvási
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.skolapodnikania.sk

11. Manažérske zhrnutie:

klúčové slová

- Tréningové hry – inovatívna metóda
- Inovatívne metódy vo vyučovacej hodine
- Oboznámenie s hrami
- Výmena skúseností, nápadov, využitie v praxi

krátka anotácia

Pedagogický klub –na stretnutí sa členovia klubu oboznámili s problematikou tréningových hier – predstavenie a využitie inovatívneho spôsobu vyučovania.

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

Interakcia medzi žiakmi môže byť verbálna i neverbálna. V rámci verbálnej komunikácie si žiaci väčšinou odovzdávajú informácie, neverbálna komunikácia zase veľa hovorí o pocitoch a vzájomných vzťahoch medzi ľuďmi, ktorí spolu komunikujú. Gestá niekedy povedia oveľa viac ako samotné slová.

Výber hier:

Hra Porozumenie

Žiaci sedia v kruhu a každý má pri sebe lístok s číslom, ktoré pozná iba on a nikto iný. Jeden žiak sedí uprostred. Tento žiak náhodne povie nejaké číslo. Napríklad 16. Žiak, ktorý má toto číslo, povie ďalšie dve čísla. Napríklad 2 a 6. Tí, ktorí majú tieto čísla, si musia vymeniť miesta. Ten žiak, ktorý sedí uprostred, musí vedieť odhadnúť, ktorí dvaja spolužiaci si pravdepodobne vymenia miesta a pokúsi sa rýchlo sadnúť na jedno z miest, kým sa budú vymieňať. Na začiatku nikto netuší, kto má aké číslo, a tak žiaci sa musia neverbálne dohodnúť takým spôsobom, aby žiak uprostred nemohol ich komunikáciu sledovať.

Hra Žmurkaná

Polovica žiakov sedí v kruhu. Jedna stolička je prázdna. Za každou stoličkou stojí žiak s rukami, ktoré má vzadu za chrbtom. Žiak, ktorý stojí za prázdnu stoličkou, sa snaží očami nadviazať kontakt s niektorým zo žiakov, ktorý sedí na stoličke. Ten sa snaží čo najskôr vstať a uteká si sadnúť na prázdnu stoličku. Spolužiak, ktorý za ním stojí, sa mu v tom snaží zabrániť. Ak mu v tom zabráni, zostávajú vo dvojici hrať ďalej spolu, ak mu však ujde, vytvorí dvojicu s tým žiakom, ktorý bol uprostred a na jeho miesto príde ten žiak, ktorému spolužiak ušiel.

Hra Tvoríme príbeh

Žiaci sedia v kruhu. Učiteľ prečíta prvú vetu príbehu. Jeden zo žiakov vymyslí druhú vetu, teda pokračovanie príbehu. Nasledujú ďalší žiaci v poradí. Takto postupne celá trieda vytvorí jeden príbeh. Túto hru môžete hrať aj tak, že učiteľ napíše na tabuľu úvodnú a záverečnú vetu príbehu a žiaci príbeh rozvíjajú podľa týchto dvoch viet. Vymýšľanie príbehu býva napínavé a zároveň zábavné vtedy, keď úvodná a záverečná veta spolu veľmi nesúvisia. Úvodná veta môže byť napríklad: Naša mačka sa chcela dostať do skrine. A záverečná veta je napríklad: Moja babička neznáša špagety.

Hra Príliv a odliv

Učiteľ začne rozprávať príbeh, ktorý sa odohráva na pláži. Celá trieda príbeh pantomimicky predvádza. Žiaci chodia, poskakujú, opaľujú sa, plávajú, hrajú sa s loptou...Keď sa v príbehu vyskytne slovo ODLIV alebo PRÍLIV, musia si všetci sadnúť na zem. Kto sa posadí posledný, rozpráva ďalej príbeh dotedy, kým nepovie slovo ODLIV alebo PRÍLIV. Potom si znovu sadnú. Kto si sadne posledný, v rozprávaní pokračuje ďalej. Hru môžete hrať dotedy, kým sa nevystriedajú všetci žiaci.

Hra Prechádzka

Učiteľ rozpráva, čo videl na prechádzke. Žiaci pantomimicky znázorňujú, čo učiteľ rozpráva. Jeho rozprávanie potom pokračuje tak, že povie meno žiaka, ktorého stretol a on potom pokračuje v rozprávaní. Postupne sa môžu vystriedať všetci žiaci.

Hra Zrkadlová pantomíma

Žiaci utvoria dvojice. Jeden z dvojice vykonáva pantomimicky nejakú činnosť a spolužiak ho napodobňuje. Potom si úlohy vymenia. Keď sa vystriedajú, vymenia si dvojicu a v hre pokračujú ďalej.

Hra Pantomimické príbehy

Učiteľ alebo žiak zahrá pantomimicky nejaký príbeh. Ostatní žiaci si píšú na papier osnovu deja pantomimického príbehu. Keď sa príbeh dohrá, žiaci čítajú svoje príbehy.

Hra Film bez zvuku

Žiakom pustíte dokumentárny film bez zvuku. Niektorí žiaci sa snažia komentovať to, čo vidia vo filme. Žiaci sa môžu po určitej dobe striedať v rozprávaní.

Hra Čo mi povedal spolužiak

Učiteľ rozdelí žiakov do dvojíc. V priebehu 10 minút si navzájom povedia nejaký príbeh, ktorý sa im stal. Po 10 minútach si všetci žiaci sadnú do kruhu a rozprávajú nahlas nie svoj príbeh, ale príbeh svojho spolužiaka, s ktorým pracovali vo dvojici. Pri tejto hre sa dá dobre precvičovať aj aktívne počúvanie.

Hra Šepkanie

Prvý v poradí zašepká do ucha druhému v poradí jednoduchú vetu. Ten ju pošle ďalej a tak sa postupuje ďalej. Na záver povie posledný nahlas, čo práve počul – je to obyčajne veľmi odlišné od pôvodnej vety. Čím viac žiakov je v kruhu, tým je väčšia šanca, že veta bude skomolená. Táto jednoduchá hra ukazuje žiakom, ako vznikajú nedorozumenia a aké dôležité je dobre počúvať.

Hra Lopta

Žiaci sedia v kruhu. Jeden žiak má loptu a povie slovo. Každý ďalší žiak, ku ktorému sa lopta prikotúľa, pridá k začatej vete slovo tak, aby veta pokračovala a mala zmysel. Jednoduchá veta sa mení na vetu rozvitú. Hra s loptou sa hrá do chvíle, kým sa niekto v slede slov nepomylí.

Hra Reťaz zo slabík

Na začiatku učiteľ určí žiaka, ktorý začne hru tým, že povie akékoľvek slovo. Jeho sused musí rýchlo povedať iné slovo, a to také, ktoré začína slabikou, ktorou sa končilo predchádzajúce slovo. Napríklad: kniha - haluška - kapor - porisko - kosa...

Hra Obrázkový príbeh

Učiteľ vyberie 5 - 10 obrázkov a umiestni ich na magnetickú tabuľu. Žiaci majú v skupinách vytvoriť príbeh tak, aby v ňom boli použité slová na obrázkoch v uvedenom poradí. Príbeh môže byť vtipný, smutný, fantazijný, skutočný. Nevylučuje sa ani absurdita. Pri tvorení nemôžu byť použité ďalšie podstatné mená, iba iné slovné druhy, aby vety mali zmysel. Najprv si príbeh napíšu a potom ho povedia alebo prečítajú nahlas. Pri čítaní sa striedajú všetci členovia skupiny.

Hra Príbehy z kociek

Najlepšia hra je taká, ku ktorej nepotrebujete množstvo príslušenstva ani hodiny čítania inštrukcií. Je to jednoduchá hra, pri ktorej hodíte obrázkovými kockami a na základe obrázkov hovoríte príbeh. Môžete súťažiť o ten najzaujímavejší, najvtipnejší... Pravidlá si určíte sami. Hra rozvíja fantáziu, komunikačné zručnosti aj slovnú zásobu detí a dospelých.

Hra Nedorozumenia

Hra, na ktorej sa pobavia nielen hráči, ale aj tí, ktorí sa prizerajú. Pravidlá sú jednoduché – dvaja hráči sedia na stoličkách chrbtom k sebe, jeden z nich drží v ruke predmet, opisuje ho bez použitia názvu predmetu. Druhý hráč ho musí na základe opisu nakresliť. Po uplynutí stanoveného času sa predmet a obrázok porovnajú. Ostatní rozhodnú, či ide o zhodu, alebo nie. Táto hra má slúžiť na hľadanie nových spôsobov komunikácie, riešení a efektivity.

13. Závěry a doporučení:

Členovia klubu sa zhodli na tom, že je dôležité neustále sa vzdelávať v oblasti inovatívnych metód a vedieť ich správne využívať na svojom konkrétnom vyučovacom predmete, vedieť význam využívania tréningových hier vo vzdelávaní.

Odporúčame používať tréningové hry na vyučovacej hodine, dajú sa využiť aj na spestrenie hodín a sú vhodné k rozvoju verbálnej a neverbálnej komunikácie žiaka.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Ivan Szilvási
15. Dátum	19.09.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Pavel Igríni
18. Dátum	19.09.2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu