

## 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 priemyselná škola informačných technológií Ignáca Gessaya, Medvedzie 133/1, Tvrdošín
4. Názov projektu	Digitálnymi technológiami v škole do praxe
5. Kód projektu	ITMS2014+ 312011Z868
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub odbornej ANJ
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	02. 11. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Učebňa č. 12
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Martina Rapšíková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://www.sstv.sk/?page_id=16136">https://www.sstv.sk/?page_id=16136</a>

<b>11. Manažérske zhrnutie</b> <b>KPúčové slová:</b> vyučovacie metódy, fyzická, spojová, sieťová vrstva, jazykové hry	
<b>12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• privítanie účastníkov, oboznámenie sa s témou stretnutia</li> <li>• priblíženie obsahu výučby pri výučbe danej témy</li> <li>• diskusia k použitiu spracovaného materiálu</li> <li>• záver.</li> </ul> <p>1, Koordinátorka klubu privítala členky klubu a oboznámila ich s témou stretnutia, ktorá bola zameraná na vyučovanie formou hier.</p> <p>2, V jazykových hrách sa precvičujú jednotlivé slová, obmieňajú sa a tvoria vety a zároveň majú konverzačný ráz. Medzi najobľúbenejšie hry patrí bingo, ktoré sa môže hrať s použitím obrázkov, alebo vysvetľovaním výrazov. Druhou hrou môže byť aktivita s názvom „The best memories“ – najlepšia pamäť, kde si žiaci vytvoria tabuľku s niekoľkými stĺpcami a do jednotlivých stĺpcov napíšu koľko hlások by mal výraz obsahovať. Následne žiaci vpisujú do jednotlivých stĺpcov výrazy prislúchajúce k danému počtu hlások. Táto hra môže byť použitá aj na súhrnné opakovanie slovnej zásoby.</p> <p>3, Členky klubu sa zhodli na tom, že hry majú svoje opodstatnenie vo vyučovacom procese no je vhodné ich kombinovať s inými formami vyučovania.</p> <p>4, Tieto hry je možné použiť v rôznych fázach vyučovania. Môžu slúžiť k navodeniu záujmu žiakov, motivácie, precvičeniu, opakovaniu či overeniu znalostí.</p>	
<b>13. Závery a odporúčania:</b> Hra prispieva k aktivizácii výučby i v cudzojazyčnom prostredí. Žiaci si na vyučovaní osvojujú nové výrazy, ale aby ich vedeli aj aktívne použiť, musia ich mať prakticky odskúšané a zažité, čo sa môže dosiahnuť týmito hrami. Keď si precvičia novú slovnú zásobu takýmto spôsobom, stáva sa ich pasívna slovná zásoba aktívnou. Použitie hier vo vyučovacom procese sa neobmedzuje na žiadnu vekovú kategóriu, je ich možné použiť vo všetkých ročníkoch.	
14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Mária Šáľková
15. Dátum	02. 11. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Martina Rapšíková
18. Dátum	02. 11. 2021
19. Podpis	

### Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu