

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	Obchodná akadémia, Daxnerova 88, 093 35 Vranov nad Topľou
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania na Obchodnej akadémii vo Vranove nad Topľou
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z675
6. Názov pedagogického klubu	Účtovníctvo v kocke
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	25. 01. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Učebňa INF1
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Lenka Haritunová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.oavranov.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie:

Členovia klubu sa venovali aktivizujúcim vyučovacím metódam. Konkrétne sa zamerali na proces tvorby didaktickej hry pri výučbe v predmetoch účtovníctvo, účtovníctvo v praxi, aplikovaná informatika 3. ročník a ekonomické cvičenia.

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

Tvorba didaktickej hry

Didaktickú hru možno definovať ako hru prebiehajúcu vo výchovno-vzdelávacom procese. Podobne ako klasické hry aj každá didaktická hra má svoje pravidlá a často je spojená so súťažami.

Pravidlá dobrej didaktickej hry

1. Určiť si cieľ, ktorý chceme použitím didaktickej hry dosiahnuť (napr. zopakovať učivo alebo stimulovať žiakov k väčšej aktivite).
2. Podľa zvoleného cieľa vytvoriť svoju didaktickú hru alebo prispôsobiť už vytvorenú hru typu školy a veku, počtu, schopnostiam a zručnostiam žiakov. Zvážiť materiálne, priestorové, technické a časové možnosti.
3. Stanoviť postup a jasné pravidlá hry. Pred zahájením hry ich vysvetliť žiakom, vrátane časového vymedzenia hry. Ak ide o zložitejšiu, súťaživú alebo ekonomickú hru, nechať žiakov, nech si ju najskôr vyskúšajú, aby si dostatočne osvojili jej pravidlá.
4. Pripraviť si pre žiakov alebo skupiny žiakov dostatočný počet pomôcok (napr. kópie krížoviek, slepé mapy, kartičky), prispôsobiť hre rozmiestnenie nábytku v učebni alebo v iných priestoroch. Ak je pri hre potrebné použiť informačno-komunikačné technológie (PC, interaktívna tabuľa, dataprojektor a pod.), vopred si treba overiť ich funkčnosť.
5. Na konci každej didaktickej hry je potrebné žiakov odmeniť dobrou známku, bodmi, pochvalou alebo malou materiálnou odmenou.

Činnosť učiteľa v priebehu didaktickej hry

- a) sleduje psychický a fyzický stav žiakov, nezabúda ich pochváliť a povzbudiť,
- b) opakuje a ochraňuje dané pravidlá,
- c) nenásilne vedie hru, aby pokračovala správnym smerom,
- d) učiteľ by nemal sedieť za stolom, žiaci by mali mať pocit, že sa s nimi hru hrá.

Didaktické hry možno využívať pri vysvetľovaní, overovaní, upevňovaní učiva, ale aj na spestrenie vyučovania a motiváciu žiakov. Hry musia byť primerané veku a vedomostnej úrovni žiakov, musia zodpovedať úlohám výchovnej práce a tematickým celkom príslušného učiva.

Najdôležitejšie časti didaktickej hry

1. prostredie hry – materiálne prostredie (pomôcky a vybavenie), pravidlá hry, priebeh a forma aktivít žiakov (účasť na hre, realizácia cieľov hry) a učiteľa (kontrola a organizácia priebehu hry),
2. ciele hry – sú determinované edukačným cieľom, ktorý chceme pomocou hry realizovať,
3. samotná hrová činnosť – realizácia didaktickej hry v rámci činností žiakov a učiteľa,
4. záverečné vyhodnotenie hry – overuje sa dosiahnutie vzdelávacieho cieľa, má za úlohu odmeniť žiakov a motivovať ich k ďalšej činnosti.

Delenie didaktických hier

1. hry tvorivé – patria tu hry rolové, námetové, hry dramatizujúce a hry koštruktívne,
2. hry s pravidlami – umožňujú systematické cvičenie, dôležité z hľadiska fyzického a rozumového vývinu, z hľadiska formovania charakteru a vôle.

Didaktická hra žiakov motivuje, svojou súťaživosťou rozvíja aktívnu činnosť žiakov, tvorivosť a samostatnosť. Ak žiaci súťažajú v skupinách, prostredníctvom didaktických hier sa učia kooperácii, komunikácii a ďalším zručnostiam, ktoré sú pre ich budúci život potrebné. Žiakov hry veľmi zaujímajú, s chuťou sa do nich zapájajú a vydržia aktívne riešiť problém predložený formou hry relatívne dlhý čas. Časový faktor ale býva negatívom pri zaradovaní tejto metódy do vyučovacieho procesu. Na niektoré hry je potrebné vyčleniť aj 25 minút z vyučovacej hodiny.

13. Závěry a doporučení:

Členovia klubu za zhodli na tom, že didaktické hry rozširujú vyučovanie o nové prvky a obohacujú žiakov a učiteľov o nové zážitky. Ich zaradením do vyučovacieho procesu niektorí žiaci prestanú vnímať niektoré predmety ako postrach, môžu si v nich nájsť záľubu a v ich živote možno budú takéto predmety patriť medzi obľúbenejšie.

Prednosťou didaktickej hry je jej stimulačný náboj, hra prebúdzá záujem o preberané učivo, zvyšuje angažovanosť žiakov na predvádzaných činnostiach, podnecuje ich tvorivosť, spontánnosť, spoluprácu i súťaživosť, núti ich využívať rôzne poznatky a zručnosti.

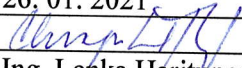
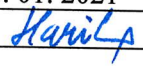
Použitie didaktických hier má vo výchovno-vzdelávacom procese svoje opodstatnenie. Žiaci sú pri opakovaní učiva prostredníctvom hrania didaktickej hry oveľa aktívnejší a tvorivejší ako pri klasickom opakovaní, a to dokonca aj tí žiaci, ktorí sú inak nesústredení, nedisciplinovaní, leniví alebo sa na hodine nevedia prejavovať.

Každá didaktická hra má svoje pravidlá, ktoré je potrebné dodržiavať. Môžu ju hrať jednotlivci alebo skupiny žiakov. Je možné ju využiť v rôznych častiach vyučovacej hodiny. Vo vyučovaní je možné využívať rôzne druhy hier a robiť tak vyučovanie pre žiakov zaujímavejšie.

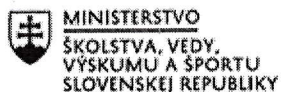
Príprava vyučovacej hodiny s didaktickou hrou je pre učiteľa náročná. Učiteľ si musí premyslieť obsah i organizáciu hry, materiálne zabezpečenie, výber skupín, prípravu žiakov na hru a pod.

Didaktickú hru zaradíme do vyučovania len ak sme presvedčení o prínosoch danej hry v porovnaní s vyučovaním bez hry.

Veľkým pozitívom didaktických hier je aktívna, samostatná práca žiakov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Chrapeková
15. Dátum	26. 01. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Lenka Haritunová
18. Dátum	26. 01. 2021
19. Podpis	

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	Obchodná akadémia, Daxnerova 88, 093 35 Vranov nad Topľou
Názov projektu:	Zvýšenie kvality vzdelávania na Obchodnej akadémii vo Vranove nad Topľou
Kód ITMS projektu:	312011Z675
Názov pedagogického klubu:	Účtovníctvo v kocke

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Obchodná akadémia, Vranov nad Topľou, **Učebňa INF 1**

Dátum konania stretnutia: **25. 01. 2021**

Trvanie stretnutia: od 15.30 h do 18.30 h

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Ing. Lenka Haritunová		OA, Vranov n. T.
2.	Ing. Mária Chrapeková		OA, Vranov n. T.
3.	Ing. Viera Lakatová		OA, Vranov n. T.
4.	Ing. Martina Sirníková		OA, Vranov n. T.