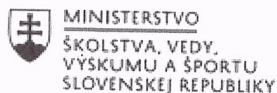


Kód ITMS projektu: 312011V835

Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky
 EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja

 OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	Rozšírenie si kľúčových kompetencií pedagogických zamestnancov formou pedagogických klubov
Prijímateľ:	Gymnázium a základná škola Sándora Máraiho s vyučovacím jazykom maďarským - Márai Sándor Magyar Tanítási Nyelvű Gimnázium és Alapiskola, Kuzmányho 6, Košice
Názov projektu:	Rozvoj čitateľskej, matematickej a prírodovednej gramotnosti na základnej škole
Kód ITMS projektu:	312011V835
Aktivita, resp. názov seminára	Pedagogický klub – čitateľskej gramotnosti - ČGZŠ

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania pedagogického klubu: č.m.: 216

Dátum konania pedagogického klubu: 11.IV.2022

Trvanie pedagogického klubu: od 15:00 hod do 17:00 hod

Zoznam účastníkov aktivity/seminára:

č.	Meno a priezvisko	Podpis
1.	Mgr. Kornélia Gablyasz Borsos	<i>Gably</i>
2.	Mgr. Andrea Gyarmathy	<i>Gyarmathy</i>
3.	Mgr. Edita Lejková	<i>Lejková</i>
4.	Mgr. Anikó Ádámová	<i>Ádámová</i>
5.	Mgr. Noémi Kovácsová	<i>Kovács</i>
6.	Mgr. Alžbeta Tóthová	<i>Tóthová</i>

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	Gymnázium a Základná škola Sándora Máraiho s VJM, Kuzmányho 6, 041 74 Košice
4. Názov projektu	Rozvoj čitateľskej, matematickej a prírodovednej gramotnosti na základnej škole
5. Kód projektu ITMS2014+	312011V835
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub – čitateľskej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	11.4.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	č.m. 216 Gymnázia a ZŠ S. Máraiho s VJM v KE
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Anikó Ádámová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/

Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia: Výmena informácií a praktických skúseností o možnostiach rozvíjania kľúčových kompetencií v materinskom jazyku

Kľúčové slová: kľúčové kompetencie, materinský jazyk, čitateľská gramotnosť, jazykové kompetencie, didaktická hra

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

1. Členovia pedagogického klubu čitateľskej gramotnosti na dnešnom stretnutí diskutovali a vymenili informácie a praktické skúseností o možnostiach rozvíjania kľúčových kompetencií v materinskom jazyku.
2. Kompetencia je spôsobilosť mobilizovať v rôznych kontextoch systém vedomostí, zručností, schopností, znútorňených hodnôt, postojov, emočných a ďalších osobnostných kvalít, ktorý je špecificky usporiadaný. Kľúčové kompetencie predstavujú prenosný a multifunkčný súbor vedomostí, zručností a postojov, ktoré potrebuje každý jedinec pre svoje osobné naplnenie a rozvoj, pre zapojenie sa do spoločnosti a úspešnú zamestnateľnosť.
3. Kľúčové kompetencie v materinskom jazyku:
 - sociálne komunikačné kompetencie,
 - kompetencie uplatňovať základ matematického myslenia a základné schopnosti poznávať v oblasti vedy a techniky,
 - kompetencie v oblasti informačných a komunikačných technológií,
 - kompetencia (spôsobilosť) učiť sa učiť sa,
 - kompetencia (spôsobilosť) riešiť problémy,
 - osobné, sociálne a občianske kompetencie,
 - kompetencia vnímať a chápať kultúru a vyjadrovať sa nástrojmi kultúry.
4. Kompetencia komunikácia v materinskom jazyku je schopnosť vyjadriť myšlienky, pocity a fakty ústnou i písomnou formou (počúvanie, rozprávanie, čítanie a písanie), a komunikovať s ostatnými ľuďmi v rôznych životných situáciách. Tieto kompetencie môžeme rozvíjať rôznymi didaktickými hrami:

➤ **Rovnako, ale inak**

Hru môžete hrať v dvojici alebo v malej skupine. V hre v malej skupine si sadnite do kruhu,

chrbtom otočeným dovnútra kruhu. Teda tak, aby ste na seba navzájom nevideli. Každý dostane rovnakú sadu stavebnice. Počet kusov nie je daný, ale je dôležité, aby boli jednotlivé kusy odlišné tvarom či farbou. Ideálne aj tvarom aj farbou. Jeden z vás je náhodne vybraný ako stavbyvedúci. To znamená, že bude dávať inštrukcie o stavbe. Úlohou stavbyvedúceho je postaviť stavbu, postupne spájať kusy stavebnice a pri tom hovoriť presné inštrukcie pre ostatných staviteľov tak, aby na konci hry mali všetci staviteľia rovnakú stavbu ako stavbyvedúci.

➤ **Len 2 slová**

V hre Len 2 slová si zlepšíte svoju **slovnú zásobu** a **aktívne počúvanie**. Budete sa učiť **spolupráci v skupine**. V neposlednom rade budete rozvíjať **kreatívne myslenie**. Úlohou je vytvoriť reťazový príbeh, čo znamená, že jeden príbeh začne rozprávať a ďalší v ňom bude pokračovať.

➤ **12 otázok**

Hraním 12 otázok sa učíte **klásť priame otázky** a **pozorne počúvať**. Sadnite si do kruhu. Jeden z vás si sadne do stredu kruhu a myslí na vec/zviera/osobu. Ostatní hádajú. Ide sa v smere hodinových ručičiek. Pýtajte sa tak, aby odpoveď bola áno alebo nie. Iné odpovede nie sú v hre dovolené. Ak nikto neuhádne po odznení 12 otázok, hráč v strede kruhu vyhráva. V prípade uhádnutia ide do kruhu ďalší v poradí.

➤ **To bol víkend!**

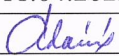
Pri tejto aktivite žiaci potrebujú pomoc od rodiča (alebo aj oboch). Úloha začína doma s rodičmi, kde spoločne nakreslia ako trávili víkend. Po nakreslení sa dohodnú na krátkom opise kresby (1-3 vety, rodič ich napíše naspodok papiera). Vo vopred dohodnutý deň si kresby prinesú. Postupne ich prezentujú ostatným. Žiak vysvetlí čo je na obrázku nakreslené a porozpráva čo ste cez víkend robili. Touto aktivitou sa učia vystupovať na verejnosti, prezentovať svoje myšlienky, názory a predchádzať tak strachu.

➤ **Graffiti**

Učiteľ si pripraví niekoľko flipchartových papierov, ktoré nalepí na stenu. Žiaci majú 5 minút na to, aby si zvolili tému (zvieracia ríša, rozprávkový svet, piráti a pod.). Po skončení 5 minút všetci onemajú. Nikto už nesmie rozprávať. „Stenu“ maľujú naraz všetci spolu podľa témy, ktorú si zvolili. Snažia sa, aby na nej bolo čo najmenej prázdneho miesta, no aby si navzájom pri maľovaní neprekážali alebo navzájom nezasahovali do toho čo tvoria. Vopred sa dohodnú koľko času si nechajú na maľovanie, v závislosti od veľkosti „steny“. Touto aktivitou sa rozvíja zručnosť, práca v skupine, pozorovanie a neverbálna komunikácia.

Záver a odporúčania:

Členovia klubu sa zhodli v tom, že mať kompetenciu znamená, že človek disponuje súborom vzájomne prepojených vedomostí, zručností, schopností a postojov, ktoré mu umožňujú úspešne zvládnuť rôzne životné (osobné, pracovné, sociálne) situácie. Mať určitú kompetenciu ďalej znamená, že sa v určitej prirodzenej situácii dokážeme primerane orientovať, adekvátne reagovať a následne aktivizovať vhodnú činnosť, zaujať prínosný postoj.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Anikó Ádámová
12. Dátum	11.04.2022
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Eva Csúrkó
15. Dátum	13. 4. 2022
16. Podpis	