

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	Trnavský samosprávny kraj
4. Názov projektu	Prepojenie stredoškolského vzdelávania s praxou v Trnavskom samosprávnom kraji 1
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AGY4
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub bez písomného výstupu Praktická príprava
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	14.12.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	HALW – učebňa 012
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Milan Elčík
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.hastropy.sk www.trnava-vuc.sk

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia, kľúčové slová

metódy vyučovania, brainstorming, aktivizujúce metódy, dialogické metódy, projektové metódy, výskumné metódy, edupage, kahoot, slávnostná tabuľa.

Pedagogický klub praktickej prípravy na Hotelovej akadémii sa venoval Zavádzanie nových metód vyučovania brainstorming, aktivizujúce metódy, dialogické metódy, projektové metódy, výskumné metódy. Vymieňanie skúseností pri tvorbe online testov zadávaní úloh, vytváraní prezentácií, kvízov a iných materiálov cez edupage, ZOOM. Kahoot. . V závere stretnutia sa predniesli uznesenia a navrhli sa ďalšie aktivity pedagogického klubu.

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

- Oboznámenie pedagogického klubu s témou stretnutia
- Rozčlenenie témy na jednotlivé body/pod-témy
- Diskusia o nových metódach vyučovania ako jednotlivých bodov stretnutia:
 - Brainstorming – význam brainstormingu ako kreatívnej metódy, riešenia problému v skupine – teda snaha pedagógov podporovať žiakov pracovať ako skupina a riešiť problémy za behu, čo následne vedia využiť aj pri práci v gastronomických prevádzkach.
 - Aktivizujúce vyučovacie metódy – metódy, ktorými sa pedagóg snaží navodiť intelektuálnu kognitívnu aktivitu žiakov a následne tieto vedomosti žiaci využívajú v samovzdelávacom procese, čím sa podporuje ich aktivita mimo vyučovania pri ich samoštúdiu.
 - Dialogické vyučovacie metódy - metódy, ktoré sú založené na dialógu žiaka, pričom je veľmi dôležité dbať na správny prístup nie len zo strany žiaka, ale aj zo strany pedagóga.
 - Projektové metódy – dôležitosť didaktických progresívnych metód – teda projektov a praktických pracovných úloh, pričom členovia klubu nabádajú žiakov k aktívnej tvorbe rôznych projektov, ktorými približujú a pomáhajú lepšie pochopiť preberané učivo.
 - Výskumné metódy - metódy pri ktorých sa získavajú informácie v teréne, rovnako je aj pre žiakov ale i pedagógov získavať informácie priamo v teréne. Pre pedagógov v tom smere, aby vedeli zistiť príčiny a podmienky, pri ktorých žiaci nerozumejú tej ktorej problematike. Naopak, pre študentov je v tomto smere najdôležitejšia práve prax, keď sami počas praktických cvičení, odbornej praxi alebo aj pri brigádnickej práci, vykonávajú nie len prácu čašníka, barmana či baristu ale taktiež pracujú s ľuďmi a pod tlakom a sami tak majú možnosť získavať a následne skúmať informácie, ktoré asi najvýraznejším spôsobom ovplyvňujú ich praktickú prípravu, ale aj postupné zbieranie skúseností i zručností dôležitých pre ich ďalší psychický vývoj a praktický rozvoj.
- Zhodnotenie prínosu jednotlivých metód pre dištančné vzdelávanie
- Príprava slávnostnej tabule pedagogickým klubom, ako vyučovacej pomôcky pre žiakov, čím chce pedagogický klub motivovať žiakov k príprave sviatočnej tabule pre

svoje rodiny a tak ich nabádať k praktickým činnostiam v domácom prostredí, nakoľko počas dištančného vzdelávania žiakom chýba praktické vyučovanie.

13. Závery a odporúčania:

Záver:

- Prínos nových metód vyučovania - brainstorming, aktivizujúce metódy, dialogické metódy, projektové metódy a výskumné metódy,
- Význam aplikácii pre dištančné a online vzdelávanie
- Význam praktických ukážok pre edukačný proces

Odporúčania:

- Apelovať na žiakov k príprave sviatočnej tabule pre svoje rodiny a tak ich nabádať k praktickým činnostiam v domácom prostredí
- Rozvíjať spoluprácu medzi členmi klubu