

Místní akční plán II rozvoje vzdělávání pro území ORP Moravská Třebová

Reg. číslo projektu CZ.02.3.68/0.0/0.0/17_047/0008654

Zápis ze setkání PS Čtenářská gramotnost

Datum konání: 17. 2. 2021 od 17:00 hodin

Místo konání: online

Přítomni: viz prezenční listina, PRT SCR

Program:

- 1) Aktuality v projektu MAP II
- 2) Zajímavé aktivity na podporu čtenářské gramotnosti v online prostředí – sdílení dobré praxe
- 3) Diskuze

Na začátku jednání přivítala Lenka Bojanovská, přítomné členy Pracovní skupiny Čtenářská gramotnost a seznámila je s body programu.

1. Aktuality v projektu MAP II

L. Bojanovská seznámila účastníky krátce s připravovanými aktivitami na příští období. Po prodiskutování a odsouhlasení na Odborném realizačním týmu, budou tyto aktivity rozeslány jako nabídka pedagogům.

2. Zajímavé aktivity na podporu čtenářské gramotnosti v online prostředí – sdílení dobré praxe

Sdílení dobré praxe probíhalo online interaktivní formou. Přítomní členové PS a pedagogové pracovali na jednotlivých aktivitách v roli žáků, aby si sami mohli vyzkoušet, které aktivity jsou pro jejich online výuku se svými žáky vhodné. Aktivity byly voleny tak, aby vyhovovaly pedagogům 1. i 2. stupně.

Přehled aktivit:

- a) **Příběh 6 slov.** Učitel zmíní např. titul knihy, kterou musí žáci vystihnout ve dvou krátkých větách. Poté žáci věty porovnávají a debatují nad větou, která daný titul nejvíce vystihuje a byla by možná jako výstižný nadpis např. školního časopisu. Jde o vyvolání emocí a dojmů u žáků nad danou knihou.
- b) **Ztracené nadpisy:** Žáci mají k dispozici nějaký text – citace z knihy, část internetového článku – a k tomu několik nadpisů. Jejich úkolem je vybrat správný nadpis. Po výběru nadpisu mohou pokračovat v příběhu dle zvoleného nadpisu tak, aby příběh korespondoval s nadpisem.
- c) **Psaní příběh z pohledu různých osob:** Žáci pracují s textem z pohledu jiné osoby, např. vedlejší postavy. Lze pracovat s knihou – povinnou literaturou. Pokud žáci dostanou úkol přepsat ve stručnosti knihu z pohledu vedlejší postavy, lze z tohoto zjistit, zda knihu opravdu četli.
- d) **Tabulka pro předvídání:** Tabulka obsahuje 3 sloupce: „Předpověď – co se stane v další části?“, „Důkazy – jaké důkazy pro toto máte?“ a „Po přečtení – co se doopravdy stalo?“

Žáci diskutují o příběhu. Jde o vhodnou aktivitu s využitím pro Jamboard nebo Padlet. Motivační čtení textu na začátku hodiny, poté četbu přerušit a následně s žáky debatovat o tom, co může nastat, kde jsou k tomu důkazy. Za domácí úkol žáci dočtou a vyplní třetí sloupec – co se doopravdy stalo.

- e) **Grafické organizátory**- diagramy sloužící ke zpracování textů – žákům se zadá přečtení příběhu, vytiskne se šablona s obrázkem, kde stručně a heslovitě odpovídají na otázky.
- f) **Věnovy diagramy** – průnik – lze takto rozebrat postavy z nějaké knížky. Do diagramů lze zakreslit příběh postavy, jejich charakter. Na internetu spousta diagramů i v angličtině – vhodné pro CLIL. Příkladem webová stránka Pinterest.
- g) **Čtenářské bingo** – opět je možné stáhnout z internetu, k dispozici byl odkaz v chatu.
- h) **Další z možných aktivit** – velmi těžký krkolomný odstavec textu - označit slova, která jsou v textu navíc, tzv. „plevelná“. Odstavec se dá zkrátit a lépe přepsat do čtivého textu a přitom zachovat smysl vět. Jiný způsob – vytvořený blog z textu (např. učebnice), žáci text musí pročíst a jejich úkolem je vytvoření textu čitelnějšího (vytvořit odstavce, nadpisy, podnadpisy, ...)
- i) **Aktivita s využitím sociálních sítí** - aktivita MEME – možno také postavit hodinu na anglických zkratkách, tvorba instagramových příspěvků, tvorba fakenews – mediální výchova
Kovyho mediální ring – pracovní listy, videa, atd. – učí žáky vyhodnocovat informace, práce s textem – kdo informaci napsal, komu je určena, co obsahuje.

Kromě aktivit pro výuku čtenářské gramotnosti zajímalo pedagogy práce s žáky ve skupinkách v jeden okamžik při distanční výuce v online prostředí.

Google nenabízí vhodnou aplikaci k přerozdělení žáků do skupin. K dispozici je ale aplikace Gather.town - prostor, který funguje jako hra. Je nutný prohlížeč chromu. Lze děti rozmístit formou postaviček do různých koutů místnosti či učeben. Když se učitel přiblíží k danému „koutu“ v místnosti či vejde do učebny, uslyší, na čem děti pracují. V učebnách lze na nástěnkách nahrát videa, k dispozici jsou další pracovní nástroje. Je možné také využít sdílené nástěnky. Každá místnost (učebna) má virtuální tabuli. To, co se děje na tabuli vidí pouze ta skupinka žáků, která je v dané místnosti. Místnost lze pojmenovat podle školy a založit ji trvale nebo dočasně (platnost 24 hod).

3. Diskuze

Diskuze probíhala v průběhu sdílení zkušeností. Jednalo se především o dotazy z řad pedagogů:

- a) Aktivita „Psaní příběhů z pohledu jiných osob“: „Lze vytvořit kopii takto sdíleného dokumentu s textem (word google)? Do odkazu, který je přidán v chatu pro žáky je nutné nahradit slovo *edit* slovem *copy*.“
- b) Aktivita „Grafické organizátory a diagramy“: „Jsou k dispozici také interaktivní formuláře bez nutnosti tisku?“ Pravděpodobně nejsou k dispozici. Diagramy je však možné nahradit myšlenkovými mapami.
- c) Práce v Gather.town – „ Je tato aplikace přístupná také na mobilu nebo ji lze využít pouze v PC?“ V současné době pouze v PC, podle informací se aplikace v současné době připravuje pro telefony.

Na závěr členové PS i další pedagogové poděkovali za další tipy k oživení distanční výuky se zaměřením na čtenářskou gramotnost.

Úkoly: Rozeslat nabídku aktivit pro pedagogy po odsouhlasení - RT

Jednání PS se sdílením zkušeností bylo ukončeno v 19:00 hodin.

Zapsala: Veronika Tinklová

Schválila: Lenka Bojanovská

