

Písomný výstup 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 odborná škola Pruské
4. Názov projektu	Industry 4.0 – prepojenie teórie s praxou
5. Kód projektu ITMS2014+	312010AIN7
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub práca 4.0 - digitálna gramotnosť
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
8. Školský polrok	2021/2022
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541

Úvod:

Koncepcia Industry 4.0 a s ním súvisiaci pojem práca 4.0 zasahuje do všetkých oblastí ľudského života. Číslo 4 v názve znamená zásadné zmeny v spoločnosti vplyvom nových technológií. Jednotka predstavuje – rozmach mechanických výrobných zariadení poháňaných parným strojom, dvojkou je elektrická energia a jej hromadná distribúcia – elektrifikácia, trojkou sú zmeny v spoločnosti s nástupom IKT. Štvorka predstavuje kľúčový fenomén dnešnej spoločnosti a tou je digitalizácia, automatizácia a robotizácia. S uvedenými pojmi sa spájajú zmeny na trhu práce, vznik nových pracovných pozícií, u ktorých nie je dôležité pomenovanie, ale kompetenčný profil uchádzača (práca 4.0).

Problém, ktorý chceme v našom pedagogickom klube s výstupom riešiť je rozšírenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov a zvýšenie úrovne digitálnej gramotnosti.

V prípade, že učiteľ nemá kompetencie potrebné na zavedenie inovácií a trendov do vzdelávania, nemôže k týmto schopnostiam viesť (sprevádzať) žiakov.

Pre úspešný rozvoj IKT gramotnosti a digitálnej spôsobilosti, a pre zavedenie koncepcie práca 4.0 do vzdelávania žiakov je nevyhnutnou podmienkou, aby učiteľ mal rozšírený kompetenčný profil súvisiaci s nárokmi informačnej spoločnosti a vzdelávacích technológií:

- je informačne gramotný, je schopný vlastného výskumu a evalvácie žiakov v oblasti efektivity učenia. Uvedomuje si, že výučba na základe intuície je dôležitá,

ale bez jej spojenia s inovatívnymi metódami nie je možné zapojiť sa do Evidence-based learning.

- je schopný a ochotný podieľať sa na rozvoji komunitného života školy aj v online prostredí.
- tvorí a zdieľa, má vlastné profesijné portfólio v digitálnej podobe,
- spolupracuje s učiteľmi a žiakmi, je súčasťou tímu. Uvedomuje si, že online prostredie znižuje sociálnu stratifikáciu.
- je „technologicky zručný“. Rozumie technológiám a vie ich adekvátne využiť. Neznamená to, že aplikuje IKT vždy a všade.
- Komunikuje so žiakmi a sociálnymi partnermi aj prostredníctvom vytvárania online komunít.

DigiCompEdu je označenie pre Európsky kompetenčný rámec pre pedagógov, z uvedeného rámca vychádza štandard digitálnych kompetencií učiteľa ako nevyhnutná súčasť koncepcie priemysle 4.0.

DigiCompEdu vymedzuje 22 digitálnych kompetencií učiteľa združených do 6 oblastí:

- profesijné zapojenie učiteľa – pracovná komunikácia, odborná spolupráca, reflektujúca prax, sústavný profesijný rozvoj,
- digitálne zdroje – výber digitálnych zdrojov, tvorba a úprava digitálnych zdrojov, organizácia a ochrana, zdieľanie digitálnych zdrojov,
- edukácia – sprevádzanie žiaka, spolupráca, budovanie tímov, nezávislé učenie,
- digitálne hodnotenie – stratégie hodnotenia, analýza výsledkov, spätná väzba, plánovanie,
- sprevádzanie žiakov – prístupnosť a inklúzia, diferenciacia a individualizácia, aktivizácia žiakov,
- podpora rozvoja digitálnej gramotnosti žiakov – informačná a mediálna gramotnosť, digitálna komunikácia a spolupráca, tvorba digitálneho obsahu, zodpovedné používanie digitálnych technológií, riešenie problémových situácií s využitím digitálnych technológií.

Pedagogický klub práca 4.0 – digitálna gramotnosť, prierezové témy, bude vytvorený učiteľmi všeobecno-vzdelávacích predmetov, odborných predmetov a OV.

Klub bude fungovať počas školských rokov, od februára 2021 do júna 2023, teda 25 mesiacov a jeho udržateľnosť vychádza z koncepcie nového modelu SOŠ, ktorého súčasťou sú „riešiteľské rady“ tímov pre vzdelávacie oblasti ISCED 3A a pre odborné vzdelávanie a prípravu.

Spôsob organizácie: stretnutia 2 krát do mesiaca.

Dĺžka jedného stretnutia: 3 hodiny.

Termíny zrealizovaných stretnutí pedagogického klubu:

September 2021 –

Október 2021 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

November 2021 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

December 2021 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

Január 2021 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

Varianta klubu: pedagogický klub s výstupmi.

Zameranie pedagogického klubu:

Cieľom realizácie aktivít pedagogického klubu je zvýšenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov pre ďalšie zvyšovanie úrovne digitálnej gramotnosti žiakov naprieč vzdelávaním.

Z pohľadu prípravy na povolanie a odborného rozvoja žiaka je dôležitou témou – informačná spoločnosť, v ktorej sa budeme zaoberať etickými, morálnymi a spoločenskými aspektami implementácie IKT a rozvoja digitálnej gramotnosti-

Koncepcia práca 4.0 zahŕňa tieto zložky, ktorými sa budú členovia klubu zaoberať, analyzovať, skúmať a vytvárať k danej téme Best practice a OPS:

- Praktické zručnosti a vedomosti, ktoré žiakom umožňujú porozumieť a účinne používať informačno - komunikačné technológie,
- Schopnosti, s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- Schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe porozumenia pojmov, konceptom, systémom a operáciám z oblasti IKT,
- Vedomosti, schopnosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému používaniu IKT,
- Schopnosť prijímať nové podnety v oblasti IKT a kriticky ich posudzovať, porozumieť rýchlemu vývoju technológií, ich významu pre osobný rozvoj a ich vplyv na spoločnosť.

Ďalšie činnosti, ktoré budú realizované v rámci pedagogického klubu:

- Tvorba Best Practice,
- Prieskumno-analytická a tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania a vedúca k zlepšeniu a identifikácii OPS,
- Výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód,
- Výmena skúseností v oblasti medzi-predmetových vzťahov,
- Tvorba inovatívnych didaktických materiálov,
- Diskusné posedia a štúdium odbornej literatúry,

Identifikovanie problémov v rozvoji IKT gramotnosti a digitálnej gramotnosti žiakov a možné riešenia.

Stručná anotácia

Pedagogický klub Práca 4.0 digitálna gramotnosť sa počas svojej činnosti zaoberal nasledovnými témami:

- funkcie technických edukačných prostriedkov (motivačná, informačná, fixačná a komunikačná),
- komunikácia prostredníctvom digitálnych technológií,
- ARCS model
- audiovizuálne a multimedialne prostriedky

Kľúčové slová

Digitálna gramotnosť, edukačné prostriedky, komunikácia, zdieľanie skúsenosti

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Zámerom nášho výstupu je popísať aktivity zrealizované učiteľmi, členmi pedagogického klubu na zasadnutiach pedagogického klubu rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti – prierezové témy.

V druhom roku fungovania pedagogického klubu sme sa spoločne s členmi zhodli, že koncepcia Industry 4.0 - digitalizácia, automatizácia a robotizácia je kľúčovým fenoménom dnešnej doby. Priemysel 4.0 je založený na kyberfyzikálnych systémoch – konvergenia fyzického, biologického a digitálneho sveta. Reforma vo vzdelávaní pre oblasť Industry 4.0 je nevyhnutná a veľmi potrebná.

Digitalizácia a automatizácia mení pracovné zručnosti, vytvára nové pracovné miesta, ponúka nové kariérne cesty.

Digitálna koncepcia zahŕňa sebaisté, kritické a zodpovedné používanie digitálnych technológií na vzdelávanie a prácu. Primeraná úroveň digitálnej gramotnosti je základným predpokladom na plnohodnotný život v modernej spoločnosti a v neustále meniacom sa svete. Nadobudnutie IKT zručností je podmienkou rozvoja a uplatňovania relevantných zručností v správnom čase a vhodným spôsobom tam, kde je to v bežnom živote vyžadované a nevyhnutné.

Jadro:

Popis témy/problém

V poslednej dobe veľa čítame o Industry 4.0, a to nielen v odborných časopisoch, ale neskutočne veľké množstvo informácií nachádzame priamo na internete.

Jednotlivé spoločnosti sa na priemyselnú revolúciu pripravujú, iné sa s ňou zoznamujú a niektoré implementujú časti, ktoré považujú za užitočné, nutné. S týmto pojmom pracujú softwarové spoločnosti, spoločnosti zaoberajúce sa industrializáciou, automatizáciou a ani si to možno neuvedomujeme, ale 4.0 sa stretávame denne.

Súčasný vývoj nových technológií stále napreduje a ponúka nám veľké množstvo nových služieb, ktoré nám pomáhajú pri riešení každodenných úloh. Jedným z najpoužívanejších moderným výdobytkom je internet. Jednou z najvyužívanejších služieb IKT technológií je možnosť vyhľadávania informácií prostredníctvom vyhľadávacích nástrojov. Je dôležité tieto nástroje vedieť kvalitne a plnohodnotne využívať. Preto je potrebné sa neustále vzdelávať a tak dosahovať určitú úroveň digitálnej gramotnosti a informačného správania sa.

Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

Zhrnutie a odporúčania v oblasti: funkcie digitálnych edukačných prostriedkov

Motivačná funkcia technických edukačných prostriedkov vzbudzuje záujem o učivo a učenie sa a spestruje vyučovací proces – zefektívňujú ho.

Používanie IKT ako nástroja na rozvíjanie všeobecných a medzipredmetových spôsobilostí je najčastejším odporúčaním v riadiacich dokumentoch Európskej únie. Inovatívne učebné metódy založené na aktívnom a empirickom učení a rozšírené o informačné a komunikačné technológie sa nám osvedčujú v pedagogickej praxi. Myslíme si, že každá moderná škola by mala uplatňovať také vyučovacie metódy s použitím takých učebných pomôcok, ktoré by viedli k podpore aktivity u žiakov všetkých vekových kategórií.

Tvorivá činnosť žiakov môže mať dva významy:

1. Prebúdza u žiakov záujem o štúdium
2. Učí žiakov chápať vedu, nie ako systém určitých poznatkov, ale ako proces bádania a skúmania, riešenia daných problémov.

V rámci *informačnej funkcie* digitálnych edukačných prostriedkov sme sa zhodli, že pomôcky a didaktická technika majú pre žiaka veľký informačný význam. Žiaka informujú o vzťahoch, súvislostiach vecí a javov a plnia pre žiaka úlohu spätnej väzby – informujú ho, ako chápe učivo, spresňujú proces jeho učenia.

Na používanie učebných pomôcok a didaktickej techniky má byť učiteľ dobre pripravený. Treba si však uvedomiť, že ani tá najlepšia pomôcka nenahradí učiteľa. Úlohou učiteľa je usmerňovať pozorovanie žiakov, upozorňovať na podstatu, systematizovať vedomosti a pod. Učiteľ má dbať, aby pomôcku zaradil do vyučovacieho procesu premyslene a funkčne.

Správny výber technických edukačných pomôcok je neoddeliteľnou súčasťou prípravy učiteľa na vzdelávanie. V tejto dobe sme zaznamenali enormný nástup množstva digitálnych materiálov, prostriedkov a technológií vhodných pre vyučovanie, ktoré simulujú jednotlivé situácie reálneho života.

Pri výbere digitálnych zdrojov je najčastejšie vo vyučovacom procese využívaná prezentácia v podobe premietaných snímok, vytvorená pomocou rôznych softvérových produktov.

Powerpointové prezentácie sú na našej škole najčastejšie používané na sprostredkovanie a fixáciu učebného materiálu. Používame počítače v kombinácii s dataprojektorom, ktorý zväčša slúži k premietaniu na vyučovacích hodinách.

Fixačná funkcia plne korešponduje s fixačnou fázou vyučovania, kde sa môžeme zamerať na použitie technických prostriedkov napr. elektronickej knihy – e-book, ktorá poskytuje aj interaktívny obsah, kontrolné úlohy, skúšobné testy, prípadne na edukačný softvér alebo internetový portál, kde môžu byť tieto prostriedky tiež sprístupnené.

Fixačná fáza hodiny stojí na vhodne zvolených metodických nástrojoch. Ak informácia nenachádza vhodnú asociačnú väzbu, nie je zložkou vôle vyhodnotená ako dôležitá. Toto sa deje aj pri iných faktoroch.

Digitálne technológie nám napomáhajú v modernom ponímaní výučby a robia vyučovacie hodiny zaujímavejšími a v neposlednom rade si plnia aj *diagnostickú funkciu* edukačných digitálnych prostriedkov. Podporujú tvorivosť, kreativnosť žiakov a fixujú získané vedomosti a zručnosti. Zavádzanie inovatívnych metód do vyučovacieho procesu má veľký význam aj pri výučbe žiakov s mentálnym postihnutím, kde je dôležité časté opakovanie naučených vedomostí. Využívanie didaktickej techniky nám umožňuje odbúrať stereotyp hodín a umožňuje hravou formou učiť žiaka novým poznatkom.

Nástup digitálnych technológií do škôl spolu so školskou reformou je v súčasnej dobe jednou z najväčších zmien v oblasti vzdelávania. Do škôl sa prostredníctvom rôznych projektov dostávajú technické prostriedky, ktoré od základu zmeniť prístup učiteľa k vyučovaciemu

procesu. Vhodným využívaním týchto prostriedkov spolu s modernými metódami môžeme dosiahnuť zlepšenie interaktívnej komunikácie medzi žiakmi a učiteľom, aby preberané učivo bolo pre žiakov zaujímavejšie, prístupnejšie, aby sa lepšie využila spätná väzba, teda aby bol žiak vo vyučovacom procese aktívnejší a vyučovanie efektívnejšie. Súčasná doba – doba dištančného vzdelávania kladie na učiteľa vyššie nároky nielen v oblasti metodiky vyučovania, ale aj výbere technických prostriedkov, ktoré sú v súčasnosti k dispozícii.

V súčasnej dobe školy na digitálnu diagnostiku najviac využíva systém Edupage – ASC agenda. Prístup do spomínaného systému, nie je voľný, má tri úrovne - administrátorskú, učiteľskú a študentskú. Administrátor prostredníctvom ASC agendy vytvorí učiteľské a žiacke konto. Celý systém je viazaný na rozvrh, žiaci aj učitelia sa v ňom jednoducho orientujú. Komunikácia učiteľa a žiakov môže prebiehať prostredníctvom správ, chatu, pridávania zdrojov - prezentácie a pridávania aktivít – domáce úlohy, testy a projekty. V rámci tohto systému môžu žiaci vyplňovať testy a odovzdávať projektové úlohy, ktoré poskytujú učiteľovi spätnú väzbu a informácie o pokroku jednotlivých žiakov.

Vzájomná komunikácia (unicast) je pôvodným a stále najuznávanejším výdobytkom počítačových sietí. Bez nich by žiadna komunikácia nebola a svetu by vládli majitelia televíznych a tlačových médií.

Komunikácia učiteľa a žiaka – *komunikačná funkcia* edukačných digitálnych technológií spočíva vo výmene informácií. IKT do tejto komunikácie vniesli nový komunikačný kanál, ktorému sa museli komunikátor aj komunikant prispôbiť. Obidvaja si najskôr musia uvedomiť nové možnosti komunikácie a následne sa naučiť, ako tieto možnosti realizovať.

Okrem nesporného kladného vplyvu IKT na spoločnosť pri ich používaní nastávajú aj rôzne riziká, ktoré môžeme rozdeliť do dvoch skupín - sociálne riziká a technologické riziká. Do prvej kategórie môžeme zaradiť napríklad stratu súkromia na webe. Využívanie internetu žiakom umožňuje komunikovať s rôznymi ľuďmi, ktorých osobne ani nepoznajú, no mnohokrát ich dôveryhodné správanie znižuje ich mieru pozornosti, čo následne vedie k zverejňovaniu rôznych osobných a dôverných informácií.

Zhrnutie a odporúčania v oblasti: Komunikácia prostredníctvom digitálnych technológií

Jednou z vecí, ktorú internet priniesol svetu, je práve uľahčenie komunikácie. V dnešnej dobe by ste asi zložito niekoho hľadali, kto s on-line komunikáciou v akejkoľvek podobe nikdy neprišiel do styku. Vďaka komunikácii prostredníctvom digitálnych komunikácií sa doba medzi odovzdaním akejkoľvek informácie adresátovi skrátili na úplné minimum.

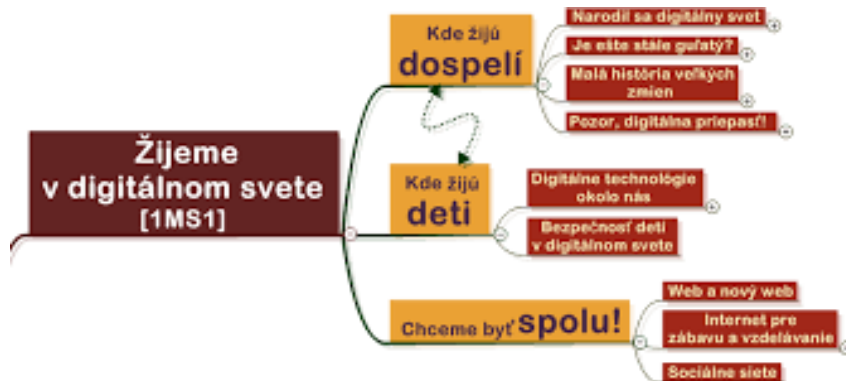
Nové technológie a hlavne digitálna technika umožnila vznik nových multimediálnych služieb a aplikácií, prístupných na akomkoľvek mieste na svete. Smartfóny, platobné karty, tablety sú pre nás samozrejmosťou. Technika veľmi zásadne zmenila našu spoločnosť a veľmi výrazne ovplyvnila aj výchovnovzdelávací proces.

Termín digitálna technológia sa používa na opis využívania digitálnych zdrojov k tomu, aby sme mohli efektívne hľadať, analyzovať, vytvárať, komunikovať a využívať informácie v digitálnom kontexte.

Aby sa mohol moderný učiteľ kvalifikovane zamýšľať nad tým, ktoré inovácie pedagogického procesu považuje za vhodné a produktívne pre svoju triedu a svoju pedagogickú činnosť, ak chce kriticky analyzovať, hodnotiť a zlepšovať svoje pedagogické pôsobenie, musí rozumieť aj tomu, ako prebieha poznávací proces žiakov a ktoré jeho aspekty možno lepšie či horšie podporiť rôznymi stratégiami pedagogických inovácií.

Členovia pedagogického klubu sa zhodli na potrebe rozvíjať nasledovné kľúčové kompetencie v rámci implementácie digitálnych technológií:

- ✓ digitálna gramotnosť,
- ✓ globálny pohľad na svet,
- ✓ finančná, ekonomická, obchodná a podnikateľská gramotnosť,
- ✓ otázky zdravého života,
- ✓ ekologická a environmentálna gramotnosť.



Spoločne sme sa tiež zamysleli ako by mohla vyzerat' škola v budúcnosti a dopracovali k základným víziám školy budúcnosti:

- škola ako ju poznáme v súčasnej podobe, už nemusí existovať
- žiaci sa budú vzdelávať zo svojich domovov,
- budú mať možnosť komunikovať s odborníkmi z celého sveta a zároveň medzi sebou navzájom
- virtuálni pedagógovia a vzdialení tútori budú žiakom pomáhať naplňovať ich individuálne kurikulá – vzdelávací obsah
- vzdelávacia organizácia – škola sa rozptýli do viacerých špecializovaných stredísk – veda, umenie, šport a iné
- špecializované strediská budú využívať všetci žiaci bez ohľadu na vek
- vznikne virtuálna škola s veľkým množstvom špecializovaných stredísk
- podobne ako aj teraz, aj virtuálna trieda zostane pevnosťou chrániacou svojich žiakov
- žiaci sa budú vzdelávať podľa pevne stanoveného kurikula – učebného plánu, až kým nebudú pripravení opustiť brány školy a vstúpiť do reálneho sveta.

Zhrnutie v oblasti: ARSC model

Kellerov motivačný model chápeme ako motiváciu a tiež ako postupnosť. Najprv musíme žiaka zaujať, získať jeho pozornosť, ukázať význam osvojovaného učiva pre splnenie jeho osobných cieľov a potrieb.

Žiak si začne v priebehu učenia dôverovať, a to ho motivuje pokračovať v učení (Keller 1983).

Podľa teórie Johna Kellera existujú štyri motivátory.

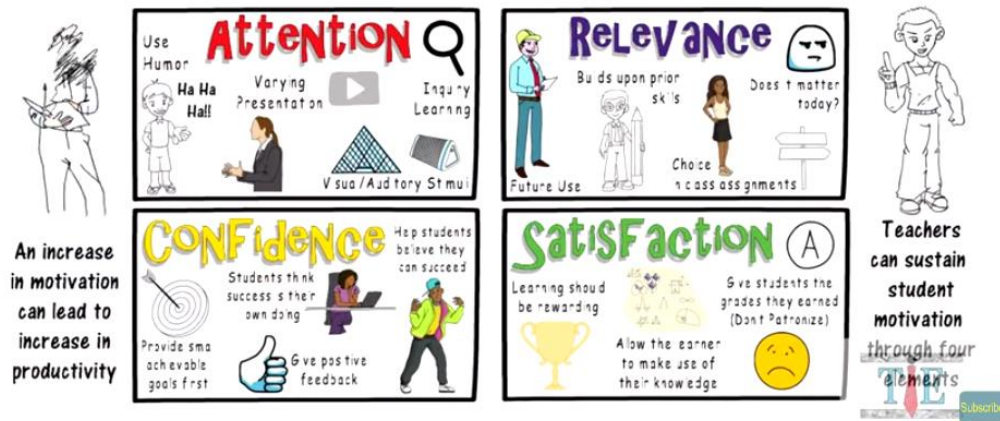
Motivuje to, čo:

- ✓ vzbudí našu pozornosť – attention;
- ✓ sa nám zdá zmysluplné a čo sa týka našich potrieb – relevance;

- ✓ je jasné, v čom sa dá dobre orientovať a vyznať – confidence;
- ✓ môžem využiť pre seba – satisfaction.

ARC S Model to Motivate Learning Credit to John Keller

Build student motivation to learn and participate in your classroom



A(attention) – pozornosť

Vyvolanie pozornosti je základným predpokladom učenia. Získanie a udržanie záujmu však už nie je také jednoduché. Zaručeným postupom získania a udržania pozornosti je používanie inovácií. Nové predmety alebo situácie zabezpečujú účasť žiaka, čo ho vedie k objavovaniu podstaty predmetu alebo situácie.

R (relevance) – význam

Asi najzaujímavejším hľadiskom tejto časti modelu je tvrdenie, že význam nemôže vyplývať iba z toho, čo sa vyučuje, ale aj z toho, ako sa to vyučuje. Ide o prispôbenie nových informácií, ktorým žiaci dávajú prednosť, vysvetlenie osobného významu vyplývajúceho z učebného problému, definovanie cieľov a ich zmysluplnosti.

C (confidence) – dôvera – očakávanie úspechu.

Dôležitú úlohu v tejto časti zohráva hnacia sila. Žiak s vnútornou hnacou silou prisudzuje úspech vynaloženému úsiliu. Žiak s vonkajšou hnacou silou vidí nedostatok alebo zložitú úlohu, ktorá podmieňuje jeho úspech. Dôvera je motivačným faktorom vo vyučovacom procese. Strach z neúspechu a radosť z úspechu budú žiaci prijímať ako riziko, obe môžu byť veľmi dobré i veľmi zlé. Žiaci orientovaní na úspech budú prijímať riziká v priebehu procesu učenia a budú sa vyhýbať vysoko a nízko rizikovým situáciám. Nízke riziká ponúkajú málo výzvy, zatiaľ čo vysoké riziká sú príliš neisté.

S (satisfaction) – uspokojenie

Ak žiak musí dosiahnuť cieľ, aby získal pochvalu od učiteľa (namiesto dosiahnutia vnútorného uspokojenia ako odmeny), žiak stráca kontrolu nad učebnou situáciou. Jeho uspokojenie sa tak zníži.

Členovia pedagogického klubu sa zhodli, že motivácia ako taká znamená pohyb, popud, podnet, nepokoj, prevrat, pohnútku, vášeň. Je to systémovo utriedený súbor faktorov, ktoré

vzbudzujú, udržujú, podnecujú a riadia správanie človeka pri dosahovaní istého cieľa svojej činnosti a preto ho odporúčame vhodne implementovať do výchovnovzdelávacieho procesu.

Zhrnutie v oblasti: Audiovizuálne a Multimediálne prostriedky

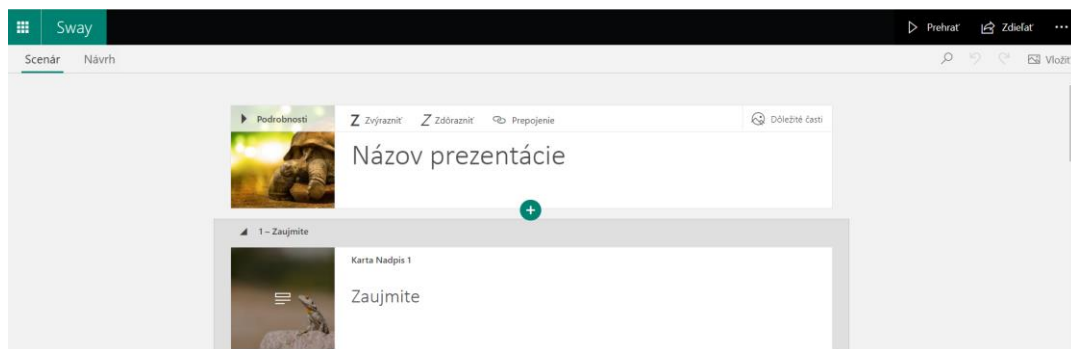
Pre dnešné školstvo je typické kladenie veľkého dôrazu na rozvoj schopností pracovať s informačno-komunikačnými prostriedkami, ktoré sú nevyhnutné pre efektívne uplatnenie absolventa v jeho budúcom povolání. Tradičné vzdelávacie pomôcky, ku ktorým patria hlavne učebnice už dnes nie sú postačujúce. Vyplýva to hlavne z toho, že dnešná mládež má vyššiu úroveň technických vedomostí a média ku ktorým majú jednoduchší prístup im umožňujú prijímať informácie viacerými zmyslami. Z toho vyplývajú zvýšené nároky na učiteľov, využívať didaktickú techniku a rôzne masmédiá na skvalitnenie vyučovacieho procesu a zvýšenie záujmu a motivácie žiakov.

Žiaci ocenia, keď sa s nimi komunikuje prostriedkami, ktoré sú im blízke zvyšuje sa prestíž učiteľa, pretože vyučovanie sa stáva pesterjšie a zaujímavejšie.

SWAY

Sway je nová aplikácia balíka Microsoft Office, ktorá zjednodušuje vytváranie a zdieľanie interaktívnych zostáv, osobných príspevkov, prezentácií a pod.

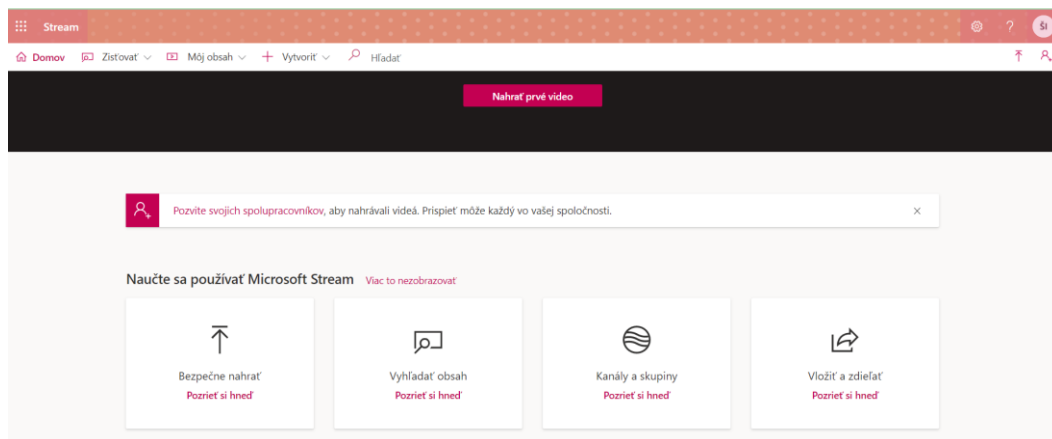
Pridaním vlastného textu a obrázkov, ale môžeme vyhľadať a importovať obsah z iných zdrojov a potom sledovať, ako sa Sway postará o všetko ostatné. So službou Sway sa už nemusíme obmedzovať na vopred navrhnuté šablóny, ktoré máme k dispozícii ktokoľvek, a nepotrebujeme grafické zručnosti, aby sme mohli transformovať a prezentovať informácie moderným, interaktívnym a zaujímavým spôsobom.



STREAM

Microsoft Stream – inteligentná aplikácia s videom v službe Microsoft 365 – sa mení a mení tak, že sa bezproblémovo integruje s aplikáciami v balíku, takže môžeme vytvárať, zdieľať, objavovať a spravovať videá rovnako jednoducho ako každý iný Office dokument.

Videosúbory a zvukové súbory sa budú ukladať na platforme SharePoint súborov v Microsoft 365 ako všetky ostatné typy súborov. Už dnes SharePoint možnosti súborov pre Microsoft Teams, OneDrive, Yammer a Outlook.



Stále aktuálnejšou témou všetkých pedagógov a nielen na našej škole sú inovatívne metódy vyučovania a ich ďalší prínos pre vyučovací proces. Nepochybne majú tieto metódy veľký prínos, vyučovacie hodiny sú tak zaujímavejšie, hravejšie a pútavejšie. Pomocou nich učiteľ dokáže žiakov vtiahnuť a aktívne sa zapojiť do vyučovacieho procesu. Správnou kombináciou inovatívnych a tradičných metód môže dosiahnuť vysokú úroveň vzdelania.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
12. Dátum	31.01.2022
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
15. Dátum	31.01.2022
16. Podpis	

Pokyny k vyplneniu Písomného výstupu pedagogického klubu:

Písomný výstup zahrňuje napr. osvedčenú pedagogickú prax, analýzu s odporúčaniami, správu s odporúčaniami. Vypracováva sa jeden písomný výstup za polrok.

1. V riadku Prioritná os – Vzdelávanie
2. V riadku špecifický cieľ – riadok bude vyplnený v zmysle zmluvy o poskytnutí NFP
3. V riadku Prijímateľ - uvedie sa názov prijímateľa podľa zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku (ďalej len "zmluva o NFP")
4. V riadku Názov projektu - uvedie sa úplný názov projektu podľa zmluvy NFP, nepoužíva sa skrátený názov projektu
5. V riadku Kód projektu ITMS2014+ - uvedie sa kód projektu podľa zmluvy NFP
6. V riadku Názov pedagogického klubu (ďalej aj „klub“) – uvedie sa celý názov klubu
7. V riadku Meno koordinátora pedagogického klubu – uvedie sa celé meno a priezvisko koordinátora klubu
8. V riadku Školský polrok - výber z dvoch možností – vypracuje sa za každý polrok zvlášť
 - september RRRR – január RRRR
 - február RRRR – jún RRRR
9. V riadku Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy – uvedie sa odkaz / link na webovú stránku, kde je písomný výstup zverejnený
10. V tabuľkách Úvod, Jadro a Záver sa popíše výstup v požadovanej štruktúre
11. V riadku Vypracoval – uvedie sa celé meno a priezvisko osoby/osôb (členov klubu), ktorá písomný výstup vypracovala
12. V riadku Dátum – uvedie sa dátum vypracovania písomného výstupu
13. V riadku Podpis – osoba/osoby, ktorá písomný výstup vypracovala sa vlastnoručne podpíše
14. V riadku Schválil - uvedie sa celé meno a priezvisko osoby, ktorá písomný výstup schválila (koordinátor klubu/vedúci klubu učiteľov)
15. V riadku Dátum – uvedie sa dátum schválenia písomného výstupu
16. V riadku Podpis – osoba, ktorá písomný výstup schválila sa vlastnoručne podpíše.