

## 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	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. Dátum stretnutia pedagogického klubu	14.04.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ Pruské
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541">http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bola diskusia a tvorba námetov v oblasti stratégie rozvoja digitálnej gramotnosti. Spoločne sme diskutovali v predmetnej téme, zdieľali OPS a záverom tvorili námety k implementácii spomínanej stratégie do bežného života strednej školy.

Kľúčové slová: Stratégia 2020, digitálna gramotnosť, implementácia stratégie

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

Hlavné body prvého stretnutia:

1. Stratégia 2020
2. Diskusia
3. Zdieľanie vlastných vedomostí a skúseností, OPS
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Prezentácia Stratégie 2020 koordinátorov pedagogického klubu
2. Diskusia – predstavenie vlastných skúseností a zručností z predmetnej oblasti
3. Zdieľanie a tvorba námetov, OPS
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

## 13. Závery a odporúčania:

Koncept digitálnej gramotnosti je motivovaný práve tým, ako človek dokáže efektívne, zručne, kompetentne, vynaliezavo a tvorivo pracovať s informáciami a informačným bohatstvom. Za dôležité považujeme transformačné perspektívy informácie, ktoré sú determinované úrovňou digitálnej gramotnosti jej používateľa.

Súčasní študenti našej školy sú predstaviteľmi Generácie Z, ktorá je zlomovou generáciou, pretože práve jej príslušníci sa narodili priamo do digitálneho prostredia a internetovej infraštruktúry, čo veľmi vplýva aj na ich ďalšie charakteristické znaky, ktorými sú mediálny multitasking a využívanie virtuálnych (internetových) sociálnych médií – sietí. V rámci našej diskusie sme si vymieňali skúsenosti z vyučovacích činností, v ktorých sa priamo uplatnili naše poznatky, ktoré sme získali na stretnutiach PK. Zhodli sme sa, že naši študenti citlivejšie pracujú so svojou digitálnou stopou a online resp. off-line identitou. Čo pokladáme za veľký prínos nášho pedagogického klubu práve v tej digitálne nebezpečnej dobe – dobe kyberšikany.

V kontexte zvyšujúcej sa digitalizácie a integrácie digitálnych nástrojov do výchovno-vzdelávacieho procesu je veľmi dôležité podporovať digitálnu pedagogiku – hybridnú pedagogiku. Na základe našich skúseností z praxe – vyučovacieho procesu je dokonalejšie sa sústrediť na zlepšenie vzdelávacích skúseností a výsledkov vzdelávania s možným využitím medzinárodne akceptovanej metodiky pre rozvoj digitálnej gramotnosti – NIQES.

Nové inovatívne digitálne technológie nie sú sami sebe riešením, pokiaľ pri ich využívaní nevyužívame inovatívne metodické prístupy. Práve vzdelávacie ciele a prístupy by mali byť hlavným faktorom pri výbere digitálnych technológií a nástrojov. Úspešné stratégie sú založené najmä na zmysluplnom využívaní digitálnych technológií, ktoré sú označené ako prostriedok inovácie a kvalitného vzdelávania. Používanie digitálnych technológií by malo podporovať spoločné a partnerské učenie, spätnú väzbu a posilniť interpersonálne a sociálne (online) zručnosti. Našou ďalšou víziou do budúcnosti, hlavne, čo sa týka rozvoja digitálnej gramotnosti je zlepšovanie digitálnych a kľúčových kompetencií. Svoje

návrhy sme zhrnuli do nasledovných bodov:

1. Prieskum – monitorovanie vplyvu digitalizácie na konkrétnych skúsenostiach žiakov – dotazníky
2. Prechod učebných osnov na kompetencie – zdôrazniť personalizáciu, flexibilitu a formatívne hodnotenie
3. Zdôrazňovať, že účinné digitálne zdroje a elektronické učebnice presahujú rámec tradičných učebníc – sú aktuálnejšie a dajú sa rýchlejšie a efektívnejšie aktualizovať – nízke náklady. Umožňujú tiež interaktívne a personalizované pracovať – individualita vyučovacieho procesu
4. Analýza vyučovacieho procesu – veľký potenciál pre zlepšenie kvality výučby a vzdelávania
5. Holistický prístup – kľúčový faktor pri rozvoji digitálneho vzdelávania – partnerstvá viacerých zainteresovaných strán majú potenciál byť veľmi úspešné, pretože rôzni partneri môžu prinášať variabilné, rôzne skúsenosti a vedomosti, zručnosti, čo vedie a vytvára ekosystém partnerstiev – napríklad strednej školy, ale neskôr aj lokálnych firiem.

V rámci našej strednej školy je veľmi aktívne podporovaná myšlienka Stratégie 2020 – rozvoja digitálnej gramotnosti. Spomínanú myšlienku veľmi aktívne rozvíjajú všetky pedagogické kluby pracujúce na SOŠ. Dôkazom je toho každoročné aktualizčné vzdelávania na pôde strednej školy, kde si spolu s koordinátormi pedagogických klubov vymieňame a zdieľame vlastné digitálne zručnosti, skúsenosti a tvoríme mediálne výstupy. V závere nášho stretnutia sme sa zhodli v pokračovaní rozvoja digitálnej gramotnosti na našej škole aj formou školiacich aktivít nielen pre žiakov, ale aj pre pedagogických a nepedagogických zamestnancov školy a širokú verejnosť.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
15. Dátum	14.04.2022
16. Podpis	Ochrana osobných údajov
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
18. Dátum	14.04.2022
19. Podpis	Ochrana osobných údajov