

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	23.06.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ Pruské
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bola diskusia k výstupom klubu a zdieľanie názorov, postojov a OPS. Spoločne sme diskutovali, vymieňali si pedagogické skúsenosti a na záver stretnutia sme tvorili zhrnutie zo stretnutí klubu.

Kľúčové slová: výstup pedagogického klubu, diskusia

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

Hlavné body prvého stretnutia:

1. Evokácia vedomostí a skúseností
2. Diskusia
3. Výmena OPS
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Clustering nápadov, vedomostí a skúseností získaných počas stretnutí pedagogického klubu
2. Diskusia – teoretické znalosti a pedagogické skúsenosti, spoločná syntéza
3. Zdieľanie a tvorba námetov, OPS
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

13. Závery a odporúčania:

Na začiatku stretnutia pedagogického klubu sme v diskusii zhrnuli vývojovú líniu digitálnych technológií. Z dnes najdlhšie využívaných digitálnych prostriedkov je práve osobný počítač. Príchod notebooku, ako prenosného osobného počítača vybaveného batériou, znamenal revolúciu mobilite. Takto si osobný počítač a veľkosti o čosi väčšej ako formát knihy mohol človek vziať kdekoľvek so sebou. Postupné pokusy o čoraz väčšiu mobilitu znamenali zmenšovanie notebooku až na formát len o čosi väčší ako formát A5, avšak na úkor výkonu a vybavenia.

To, že si môžeme notebook kdekoľvek si spoločnosť tak obľúbila, že e-learning sa rozšíril na tzv. m-learning, teda mobile learning. Práve tento štýl prináša pre pedagóga nové výzvy pre jeho edukačnú prax.

Edukačná prax prináša pre učiteľa nové výzvy vyplývajúce z prechodu z tradičných metód, foriem a prostriedkov k neformálnym, individuálnym a v určitej časti štúdia aj dištančným aktivitám, ktorých predpokladom je využívanie digitálnych technológií. Niektoré stredné školy v zahraničí, ale už aj u nás realizujú akreditované externé vzdelávacie programy formou e-learningu, pričom účastníci navštevujú vzdelávaciu inštitúciu len pre potreby realizácie praktických projektových zadaní, konzultácií a neskôr hodnotení. Ide o vzdelávací proces, ktorý sa používa na distribúciu učebných materiálov, riadenie štúdia a tiež ako prostriedok komunikácie medzi pedagógom a študentom.

Pri synchronnom štúdiu sa jedná o online kurzy v reálnom čase, kde pedagóg vysvetľuje učivo na prednáške a žiak sleduje a počúva prostredníctvom zdieľanej obrazovky. Žiaci môžu priebežne klásť učiteľovi otázky, čo prináša vysokú mieru interaktivity a spätnej väzby. Žiaci sa však organizačne musia plne podriadiť živej vzdelávacej aktivite. Medzi najčastejšie formy synchronných digitálnych aktivít patrí – prednáška, webinár, nácvik, konzultácia a diskusia.

Pri asynchronnom, teda pri samostatnom štúdiu žiaci nie sú podriadení výučbe priamo a v reálnom čase. Vzdelávací obsah je tak dostupný vo forme digitálneho učebného obsahu uverejneného na rôznych platformách – LMS systém, Edupage, Office 365 atď.

V závere sme sa zhodli, že digitálne resp. mobilné technológie v tandeme s adekvátnymi metódami môžu pedagógom a žiakom zabezpečiť:

- ✓ Personalizáciu štúdia
- ✓ Zvýšenie zapojenia študentov do vzdelávania

- ✓ Zvýšenie participácie študentov na vzdelávacích aktivitách, na hodnotení a spätnej väzbe
- ✓ Spokojnosť študentov
- ✓ Zvýšenie digitálnej gramotnosti
- ✓ Efektivita vzdelávania
- ✓ Redukcia nákladov
- ✓ Zvýšenie zamestnanosti

Na základe diskusie a zdieľanie nápadov, skúseností sme vytvorili prehľad používaných online zdrojov, ktoré môžeme aplikovať v edukačnom procese s cieľom zlepšiť a zvýšiť digitálnu gramotnosť nielen študentov, ale aj pedagógov.

- <https://testmoz.com/> - je to aplikácia, ktorá umožňuje vytvárať a spracovávať testy.
- <https://kahoot.com/> - vzdelávacia platforma na tvorbu kvízov. Kvízy sú s možnosťou výberu, ktoré umožňujú generovanie používateľov a sú prístupné prostredníctvom webového prehliadača, kde sa užívateľ prihlási prostredníctvom kódu
- *QR – kód* – pomocou aplikácie môžeme vytvoriť vzdelávacie vizitky, ktoré si môžeme stiahnuť v pdf formáte.
- *Hot potatoes* - Softvérová sada Hot Potatoes obsahuje päť aplikácií, ktoré môžu vytvárať cvičenia

1. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
2. Dátum	23.06.2022
3. Podpis	Ochrana osobných údajov
4. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
5. Dátum na	23.06.2022
6. Podpis	Ochrana osobných údajov