

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	30.05.2022
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 o aktuálnom stave IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti. Súčasťou tohto stretnutia bola aj tvorba námetov na tvorivé dielne zamerané na medzipredmetovú výučbu, kde je možnosť zvyšovať digitálnu a informačnú gramotnosť nielen študentov, ale aj pedagogických zamestnancov.

Kľúčové slová: tvorivé dielne, IKT gramotnosť, informačná spoločnosť, medzipredmetová výučba

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

Hlavné body prvého stretnutia:

1. IKT gramotnosť – informačná spoločnosť
2. Diskusia
3. Zdieľanie vlastných vedomostí a skúseností – tvorba výstupov
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Predstavenie súčasného stavu IKT gramotnosti
2. Diskusia – predstavenie vlastných skúseností a zručností z predmetnej oblasti
3. Zdieľanie a tvorba námetov na tvorivé dielne, OPS
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

13. Závery a odporúčania:

Digitálne a IKT zručnosti zahŕňajú sebaisté, kritické a zodpovedné používanie digitálnych technológií na vzdelávanie, prácu a účasť na dianí v spoločnosti, ako aj interakciu s digitálnymi technológiami. Zahŕňajú informačnú a dátovú gramotnosť, komunikáciu a spoluprácu, mediálnu gramotnosť, tvorbu digitálneho obsahu, bezpečnosť, otázky súvisiace s duševným vlastníctvom, riešenie problémov a kritické myslenie.

Študenti si zvyšujú úroveň digitálnych kompetencií v týchto súvislostiach:

- ✓ Chápať, ako digitálne technológie môžu prispievať ku komunikácií, tvorivosti a inovácií, a mali by vedieť, aké príležitosti, obmedzenia, vplyvy a riziká predstavujú,
- ✓ Chápať všeobecné zásady, mechanizmy a logiku vyvíjajúcich sa digitálnych technológií a poznať základné funkcie a spôsoby použitia rôznych zariadení, softvérov a sietí,
- ✓ Mať kritický prístup k platnosti, spoľahlivosti a vplyvu informácií a údajov dostupných vďaka digitálnym prostriedkom a poznať právne a etické zásady súvisiace s prácou s digitálnymi technológiami

Digitálne zručnosti zahŕňajú schopnosť:

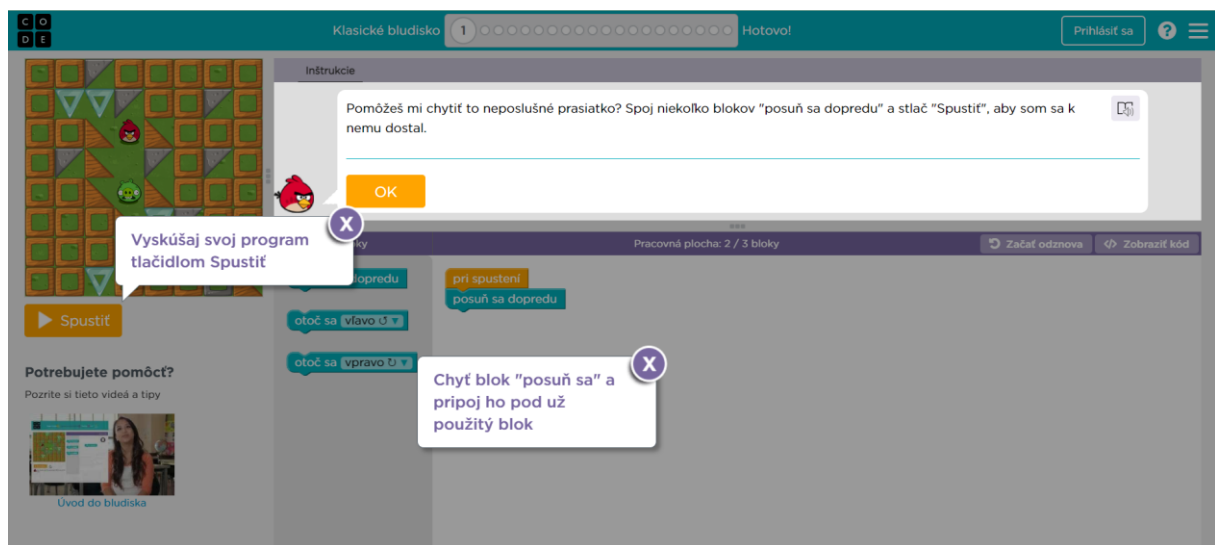
1. pristupovať k digitálnemu obsahu, používať ho, filtrovať, hodnotiť, tvoriť, programovať a zdieľať digitálny obsah,
2. riadiť a chrániť informácie, obsah, údaje a digitálne identity, ako aj rozoznávať softvéry, zariadenia, umelú inteligenciu alebo roboty a efektívne s nimi pracovať,
3. schopnosť rozlíšiť spôsoby, akými možno prekonať nedostatok informácií,
4. schopnosť vytvoriť stratégiu pre nájdenie informácie,
5. schopnosť nájsť a získať informácie,
6. schopnosť porovnať a hodnotiť informácie získané z rozličných zdrojov,
7. schopnosť organizovať, aplikovať a komunikovať informácie iným (ľuďom) spôsobom

V rámci nášho pedagogického klubu a tohto stretnutia sme sa zhodli na nasledujúcich znakoch informačne gramotného študenta:

- ✓ schopnosť primerane a účinne získať informácie,
- ✓ schopnosť kriticky a kvalifikovane posudzovať a hodnotiť informácie,
- ✓ schopnosť správne a tvorivo používať informácie,
- ✓ schopnosť vyhľadávať informácie súvisiace s osobnými záujmami a potrebami,

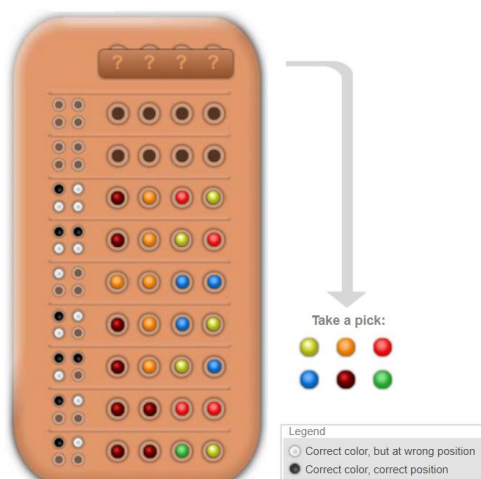
- ✓ schopnosť náležite si zvážiť literatúru, ako aj ďalšie tvorivé vyjadrenia informácií,
- ✓ snaha o dokonalosť pri vyhľadávaní informácií a vytváraní nových poznatkov,
- ✓ uvedenie si významu informácií pre demokratickú spoločnosť,
- ✓ dodržanie etických pravidiel v súvislosti s informáciami a komunikačnými a informačnými technológiami,
- ✓ schopnosť uvedomiť si a spolupodieľať sa na práci skupín pri vytváraní a rozvíjaní informácií

Pre rozvoj kritického myslenia a zároveň pre podporu digitálnej gramotnosti sme v rámci nasledujúceho Týždňa odborných zručností navrhli netradičné tvorivé aktivity prostredníctvom stránky www.code.org alebo <https://www.gamesforthebrain.com/>. Pri spomínaných aktivitách si žiaci nielen overia svoje kritické, logické a algoritmické myslenie, orientáciu v priestore, ale aj získajú základy programovania.



Guess the Colors

| Slovenčina



Guess which colors are hidden at the top! Each round you pick 4 colored pegs from the right side – then, black and white pegs will hint at how good your guess is. [Restart...]

8. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
9. Dátum	30.05.2022
10. Podpis	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ochrana osobných údajov</div>
11. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
12. Dátum na	30.05.2022
13. Podpis	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ochrana osobných údajov</div>