

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	17.06.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ Pruské
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
10. Odkaz na webovú stránku 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 posledného stretnutia bola diskusia členov pedagogického klubu a následná tvorba Best Practice na tému problémové vyučovanie – problémové úlohy. Diskutovali sme o využití aplikácie IKT v edukačnom procese, možnostiach práce s digitálnymi informáciami pri problémovom type vyučovania.

Kľúčové slová:

Problémové vyučovanie, problémové úlohy – práca 4.0, Best Practice, digitálne technológie a zručnosti IKT

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

Hlavné body stretnutia:

1. Diskusia a vhodný výber metódy problémového vyučovania
2. Diskusia a zdieľanie vlastných skúseností z problematiky problémového vyučovania
3. Skupinová práca – tvorba Best Practice
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Syntéza odborných zdrojov a skúseností výber metódy – problémové vyučovanie
2. Diskusia a zdieľanie vlastných skúseností
3. Tvorba Best Practice
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

13. Závery a odporúčania:

Členovia pedagogického klubu počas vzájomnej diskusie vytvorili prehľad bodov, ktoré úzko korešpondujú z metódami problémového vyučovania a zároveň podporujú rozvoj digitálnej gramotnosti a IKT zručností na našej škole.

- Motivácia – dôležitá najmä, kvôli osobným skúsenostiam a vedomostiach žiakov
- Vyvážený pomer informácií a abstraktných pojmov
- Vhodná kombinácia materiálov obsahujúcich základné učivo a praktické riešenie problémov
- Používanie dostatočné množstvo vhodného obrazového materiálu, schém, grafov, náčrtov a pojmových, myšlienkových máp
- Namiesto písania poznámok odporúčame napríklad krátky skupinový rozhovor – brainstorming
- Používanie otvorených problémov a úloh – analýza a syntéza
- Spolupráca žiakov pri domácich úlohách
- Oceniť akékoľvek tvorivé riešenie, ak keď je nesprávne
- Rozvíjať metakognitívne schopnosti

Vhodné využitie problémových úloh a podporenie digitálnej gramotnosti môžeme prostredníctvom nasledovných prístupov:

- Virtuálna diskusia a online prednáška (najmä v čase dištančného vzdelávania)
- Videokonferencie
- Rôzne multimédiá – fotografie, televízia, náučné videá
- Virtuálna realita

Na našej strednej škole by sme odporučili heuristickú metódu v rámci problémového vyučovania.

Žiaci sa touto metódou naučia ako postupovať pri jednotlivých krokoch riešenia problémov, v jednotlivých etapách skúmania. Pomocou heuristickej metódy si žiak osvojí:

- schopnosť vidieť problémy,
- zostaviť samostatne nájdený dôkaz,

- vyvodzovať závery riešenia,
- vyslovovať predpoklady riešenia,
- zostaviť plán overenia správnosti riešenia a pod.

Úlohou žiaka je pozorne vnímať úlohu, premyslieť si jej podmienky, riešiť časť úlohy pri využívaní doterajších vedomostí, kontrolovať svoje riešenie, zdôvodniť postup svojej činnosti a svoje konanie. Pritom však činnosť plánuje a organizuje učiteľ, študenti neriešia samostatne celé úlohy, ale len ich časti - etapy, kroky riešenia.

Heuristická metóda sa môže realizovať metódou riešenia úloh, rozhovorom, demonštrovaním, prácou s knihou, didaktickými hrami. V čase dištančného vzdelávania odporúčame vhodne využívať prostredie edupage a Office 365 na tvorbu problémových úloh.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
15. Dátum	17.06.2021
16. Podpis	<input type="text"/> Ochrana osobných údajov
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
18. Dátum	17.06.2021
19. Podpis	<input type="text"/> Ochrana osobných údajov