

## 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	20.05.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ Pruské
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
10. Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy	<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 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 a o možnostiach práce s digitálnymi informáciami.

Kľúčové slová:

Problémové vyučovanie, problémové úlohy – práca 4.0, Best Practice

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

Hlavné body stretnutia:

1. Práca so odbornými zdrojmi - brainstorming
2. Diskusia a zdieľanie vlastných skúseností
3. Skupinová práca – tvorba Best Practice
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Syntéza odborných zdrojov a skúseností v rámci edukačného procesu – získavanie OPS
2. Diskusia a zdieľanie vlastných skúseností
3. Tvorba Best Practice
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

## 13. Závery a odporúčania:

Ak nechceme zostať montážnou dielňou Európy, musíme v rámci edukácie, vzdelávať a vychovávať digitálne zručných ľudí, pre ktorých sú informačno-komunikačné technológie bežnou súčasťou života.

V rámci edukačného procesu považujeme za veľmi dôležité rozvíjať kompetencie, zručnosti a vedomosti prierezovo. Veľmi dobrým príkladom ako práve tieto kompetencie, zručnosti a vedomosti rozvíjať je aplikovať to edukačného procesu problémové vyučovanie. Riešením problémov – problémových úloh je práve tou najdôležitejšou zručnosťou študenta v 21. storočí.

Problémové vyučovanie je vyučovanie, pri ktorom samotní študenti riešia teoretické alebo praktické problémy. Jedná sa o učenie prekonávania „prekážok“ čo učí študentov prekonávať prekážky a vedie ich k samostatnosti a tvorivosti. Získavanie vedomostí vlastnou aktívnou činnosťou študenta, podporuje rozvoj jeho myslenia, rozvíja tvorivé schopnosti, učenie je tvorivejšie, prirodzenejšie a prítiažlivejšie.

Pričom je nutné dodržiavať postup:

- vymedzenie a nastolenie problému
- analýza problému,
- formulovanie hypotézy (hypotéz),
- výber metód riešenia,
- vyriešenie problému,
- vyriešenie problému - indukzívne / deduktívne,
- kontrola riešenia.

Študent je aktívnym subjektom vyučovania, čo znamená, že samostatne hľadá informácie a tak si osvojuje nové poznatky. Učiteľ vystupuje ako manažér tejto edukačnej činnosti a usmerňuje jeho aktívnu poznávaciu činnosť a hodnotiace postoje.

Pri tejto vyučovacej metóde môžeme veľmi aktívne využiť práce všetky prednosti informačno-komunikačných technológií. Študentom nepredkladáme hotové poznatky a zistenia, musia sa k nim dopracovať samostatne. Učiteľ ich správne motivuje práve problémovými zadaniami, usmerňujeme ich pri hľadaní požadovaných informácií, pri výbere metód práce a riešení úloh. Podporujeme takto ich kreativitu a tvorivé myslenie.

Ak je žiak nútený formulovať svoje myšlienky, ak tieto myšlienky dostanú nejaký vizuálny tvar, efektívnosť učenia sa podstatne narastá. Aktívna a individuálna práca pomôže žiakom nájsť vlastný prístup k učeniu, najmä k triedeniu informácií, ich zapamätaniu a samostatnému mysleniu.

Jednou z metód, ktoré podporujú práve aktívne učenie sa, je využitie myšlienkových, respektíve pojmových, máp. Pojmové mapy nie sú moderným vynálezom. Nové je len ich využitie pri vyučovaní, samozrejme s významnou pomocou informačných technológií, ktoré prispievajú k ich atraktivite, keďže dnešní žiaci obľubujú všetko, čo súvisí s počítačmi a animáciami. Túto metódu je možné i žiaduce využívať vo všetkých vyučovacích predmetoch.

### Aplikácia ContextMinds

Automaticky navrhne súvisiace koncepty, aby ste mohli zostaviť koncepčnú mapu jednoduchým presunutím konceptov, ktoré vás zaujímajú. Počas svojej vyučovacej hodiny môžete za chodu vytvoriť koncepčnú mapu a nechať študentov, aby si vybrali koncepty z tých, ktoré navrhla ContextMinds.

Mapovanie koncepcií je kľúčom k budovaniu použiteľných znalostí a zručností.

Koncepčné mapovanie je kľúčovým nástrojom na prepájanie faktov do použiteľných poznatkov, poznatkov, ktoré je možné skutočne použiť v reálnom svete a uchovať ich oveľa dlhšie ako len pri najbližšej skúške. Trik spočíva v aktívnom premýšľaní o vzťahoch medzi pojmami. A ContextMinds pomáha študentom aktívne sa zapojiť.

Aplikácia ContextMinds vždy najskôr navrhne súvisiace koncepty, ktoré už študenti poznajú, a pomôže im spojiť nové koncepty so známymi, vďaka čomu bude proces učenia prispôsobený a zmysluplný.

Zdroje, ktoré pri tvorbe pojmovej mapy použijeme alebo na ktoré budeme odkazovať, môžeme usporiadať tak, že ich pripojíme k témam alebo konceptom v mapách.

Kedykoľvek vložíme takýto koncept do novej mapy, budú k dispozícii všetky predtým pripojené zdroje. Môžeme tak rýchlo pripravovať nové mapy a pripájať súbory.

Zmysluplné učenie znamená lepšie pochopenie.

Pojmové alebo aj myšlienkové mapy objasňujú odkazy zo známych na (zatiaľ) neznáme pojmy. Tento prístup k riešeniu problému, pojmu vedie k ľahšiemu pochopeniu a zapamätaniu si než k učeniu sa.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
15. Dátum	20.05.2021
16. Podpis	Ochrana osobných údajov
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
18. Dátum	20.05.2021
19. Podpis	Ochrana osobných údajov