

## 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	23.02.2023
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 nášho pedagogického klubu bola analyticko-prieskumná činnosť, pedagogické zisťovanie úrovne jednotlivých gramotností žiakov v oblasti kompetencií pre priemysel 4.0. V rámci celého stretnutia sme spoločne diskutovali v predmetnej oblasti, spoločne navrhovali rôzne možnosti pedagogickej diagnostiky a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: pedagogická diagnostika, digitálna gramotnosť, prieskum, analýza

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

Hlavné body stretnutia:

1. Prezentácia
2. Diskusia
3. Zdieľanie vlastných vedomostí a skúseností
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Prezentácia odborných zdrojov z oblasti práca 4.0
2. Diskusia k prezentácii odborných zdrojov
3. Výmena vlastných názorov z danej oblasti – návrhy na pedagogickú diagnostiku
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

## 13. Závery a odporúčania:

Pri zisťovaní úrovne kompetencií pre priemysel 4.0 ako je napríklad tvorivosť, kognitívna mobilita, adaptabilita a flexibilita, je nevyhnutné žiaka hodnotiť formatívne a najdôležitejšie je ho hodnotiť z viacerých uhlov pohľadu. V rámci diskusie sme vytvorili niekoľko hodnotiacich kritérií:

- Poznávanie

Príjem nových informácií a spoznávanie okolitého sveta priamo zmyslami alebo sprostredkovane prostredníctvom poznatkov iných ľudí.

- Pamäť

Ukladania a uchovávanie nových nadobudnutých informácií s možnosťou si ich opätovne vyvolať resp. vybaviť.

- Vytváranie nových informácií

Vlastné produktívne myslenie, ktoré zahŕňa vybavovanie obsahu pamäte, ako aj objavovanie nových poznatkov, ktoré formulujeme v nových nadobudnutých myšlienkach. Myslenie sa u tvorivého človeka v priebehu života intenzívne vyvíja, mení a je spoločenský podmienené. Myslením poznávame podstatné vlastnosti, vzťahy, riešime problémy a úlohy. Rozlišujeme:

- Konvergentné myslenie, ktoré sa zaoberá aplikovaním konvenčnej logiky na množstvo častí informácií, aby prišlo k vynulovaniu nesprávnych odpovedí len na jedinú a jediná len na najlepšiu odpoveď – naznačenú z prístupných informácií. V praxi to znamená, že učiteľ už pozná odpoveď a žiaci už len musia zistiť, aká je to odpoveď.
- Divergentné myslenie je založené na rozbiehaní informácií, ktoré sú dostupné napr. videním neočakávaných aspektov, ktoré si ostatní nemusia všimnúť. Žiaci tak môžu prísť s výrazne odlišnými riešeniami, ktoré sú teoreticky tej istej hodnoty.

*Asociácia* je spojenie medzi jednoduchými zážitkami, hlavne vnemami, predstavami a jednoduchými citmi. Výrazný význam asociácií vidíme najmä pri skupinovej forme práce, pretože tu sa stretávajú voľné asociácie všetkých členov tímu a dôraz sa nekladie ani tak na asociácie konkrétneho jednotlivca, ale ďalších členov skupiny, ktorí sa prostredníctvom nich snažia napr. v prvotnej fáze riešenia problému produkovať čo najväčšie množstvo nápadov.

Pre rozvoj tvorivého myslenia je dôležité v školskej praxi všetky atribúty cieľavedome využívať, prípadne skúsiť od žiakov vyžadovať ich transformáciu, a to najmä konvergentného myslenia na divergentné myslenie. Je potrebné vziať do úvahy aj fakt, že žiadne z myslení či myšlienkových operácií nie je najdôležitejšie, pretože každé z nich má svoju nezastupiteľnú úlohu pri podpore rozvíjania tvorivosti a tvorivého myslenia žiakov.

V rámci diskusie klubu sme sa však navyiac zamerali na digitálnu gramotnosť u žiakov.

Do oblasti základnej digitálnej gramotnosti zaraďujeme aj vyhľadávanie informácií, ich overovanie a zároveň vyhodnocovanie dôveryhodných zdrojov. V súčasnosti však vyhľadávanie na internete považujeme za prirodzené, za niečo, čo študenti vedia. Na hodinách informatiky sa téme vyhľadávania a overovania informácií na internete venuje nejaký čas, avšak táto téma presahuje všetky predmety. Získavanie informácií a ich overovanie sa stalo súčasťou takmer každého jedného predmetu. Keď sa študenti pohybujú v digitálnom obsahu, musia preosiať obrovské množstvo informácií, ktoré môžu alebo nemusia byť dôveryhodné a spoľahlivé. Učitelia učia študentov vyhodnotiť a identifikovať dôveryhodné zdroje, ale v praxi môže študentov spochybnit' veľké množstvo dostupných informácií.

Spoločnosť Microsoft preto prináša balíček tzv. Akcelerátorov učenia – nástrojov, ktoré pozitívne ovplyvnia akademický sociálny a emocionálny rast všetkých študentov. Jedným z týchto nástrojov je aj Tréning vyhľadávania, ktorý je pomocníkom pre učiteľov práve v téme vyhľadávania na internete. Tento nástroj pomáha študentom vyhľadávať informácie, hodnotiť ich, analyzovať a vyberať si vhodné online informačné zdroje. Môže zlepšiť vyučovanie tým, že študentom poskytne stratégie na identifikáciu dôveryhodných zdrojov pri bezpečnej navigácii na webe a to všetko v rámci aplikácie Microsoft Teams pre školy. Tréning vyhľadávania tiež poskytuje učiteľom prehľad o vyhľadávacích návykoch ich študentov.

Tento nástroj učí študentov, ako používať filtre na spresnenie svojich vyhľadávacích dopytov, aby našli tie najdôveryhodnejšie a najrelevantnejšie informácie. Dotazy je možné filtrovať podľa domény, typov súborov, rozsahu dátumov a operátorov.

Tréning vyhľadávania nielen pomáha študentom naučiť sa nájsť dôveryhodné zdroje, ale zameriava sa aj na to, ako vytvárať efektívnejšie vyhľadávacie dopyty. Keď študenti používajú tento nástroj, získajú aj tipy, ktoré zahŕňajú bežné stratégie vyhľadávania a osvedčené postupy na zúženie výsledkov vyhľadávania na najrelevantnejšie zdroje.

Okrem toho, aby učitelia mohli lepšie sledovať pokrok študentov v oblasti digitálnej gramotnosti, Tréning vyhľadávania poskytuje praktické informácie o vyhľadávaniach študentov prostredníctvom prehľadov (Insights) v aplikácii Microsoft Teams pre školy. Tieto poznatky môžu učiteľom pomôcť pochopiť uvažovanie študentov tým, že presne ukážu, ako študenti vytvárajú dopyty a zbierajú zdroje. Učitelia majú prístup k rôznym údajom vrátane toho, ktorí študenti po vyhľadávaní otvorili iba prvý výsledok a koľko pokusov o vyhľadávanie vykonali. Sú tiež schopní analyzovať bežné hľadané výrazy a vzorce v celej triede a vedia o tom informovať jednotlivca, malú skupinu aj celú triedu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)

15. Dátum

16. Podpis

17. Schválil (meno, priezvisko)

18. Dátum

19. Podpis

Ochrana osobných údajov