

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	25.05.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ Pruské
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
10. Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy	http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho pedagogického klubu bola organizácia diskusného posedenia, ktorého hlavnou úlohou bolo štúdium odbornej literatúry. Vzájomne si zdieľali kreatívne nápady a v závere tvorili pedagogické odporúčania.

Kľúčové slová: diskusné posedenie, odborná literatúra

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

Hlavné body stretnutia:

1. Analýza odbornej literatúry
2. Diskusia
3. Zdieľanie vlastných vedomostí a skúseností
4. Záver a zhrnutie

Program stretnutia:

1. Práca s odbornou literatúrou
2. Diskusia k odbornej literatúre
3. Výmena vlastných názorov
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

13. Závěry a odporúčania:

V súčasnosti sa všetky krajiny sveta zaoberajú veľmi aktuálnou otázkou, ktorá rieši vzdelávanie obyvateľstva v oblasti digitálnej gramotnosti, tzn. schopnosť bezpečne a efektívne používať digitálne technológie. Digitálna gramotnosť predstavuje zručnosti a znalosti, ktoré sú potrebné pri používaní digitálnych technológií.

Je dôležité zdôrazniť, že digitálna gramotnosť neznamená len prácu s počítačom, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Digitálne gramotní ľudia sú takí, ktorí vedú využívať nové digitálne technológie na zjednodušenie a zefektívnenie práce.

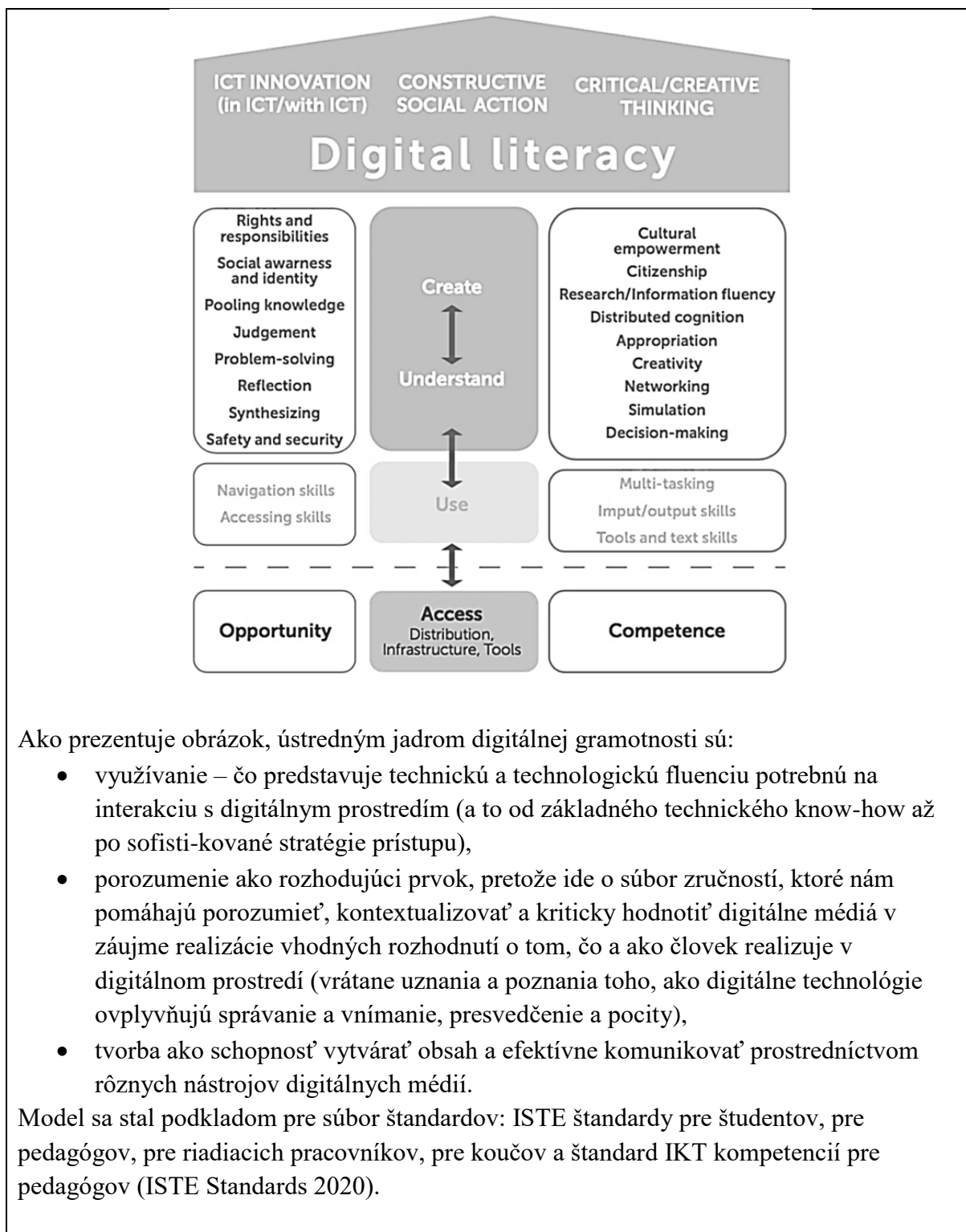
Digitálna gramotnosť zahŕňa širokú škálu komplexných kognitívnych, emocionálnych a sociologických zručností, ktoré používatelia potrebujú na efektívne fungovanie v digitálnom prostredí.

Digitálna gramotnosť sa podľa Mohammadyari a Singh (2015) vzťahuje na dva významné aspekty. Prvým je technický aspekt, ktorý predstavuje schopnosť ľudí ovládať technológie. Druhý aspekt sa nazýva kognitívny a predstavuje konanie ľudí s úsudkom pri rozhodovaní o manipulácii a zhromažďovaní informácií a dát.

Ako uviedol Van Laar et al. (2017) digitálna gramotnosť je vzhľadom na stále viac sa digitalizujúcu spoločnosť nevyhnutnosťou. Digitalizácia nesiahala len do pracovného prostredia v podnikoch. Dnes je už súčasťou vzdelávania, ale i každodenného života.

Model digitálnej gramotnosti ISTE

Medzinárodná spoločnosť pre technológie vo vzdelávaní (ISTE – International Society for Technology in Education) stanovuje vo svojom modeli ukazovatele digitálnej gramotnosti v rámci šiestich štandardov: tvorivosť a inovácie, komunikácia a spolupráca, prieskumová a informačná fluencia, kritické myslenie, riešenie problémov a rozhodovanie, digitálne občianstvo a technologické operácie a koncepcie.



14. Vypracoval (meno, priezvisko)
15. Dátum
16. Podpis
17. Schválil (meno, priezvisko)
18. Dátum
19. Podpis

Ochrana osobných údajov