

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	13.10.2022
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 pedagogického klubu bola diskusia a vzájomné zdieľanie OPS v oblasti implementácie multimediálnych prostriedkov, nástrojov vo výučbe. Spoločne sme diskutovali k predmetnej téme a vytvárali praktické podklady pre ďalšie OPS.

Kľúčové slová:

Multimediálne prostriedky, nástroje, zdieľanie OPS

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 vybraných druhov multimediálnych nástrojov
2. Diskusia k prezentácii
3. Výmena vlastných názorov z danej oblasti - OPS
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

13. Závěry a odporúčania:

Odborné pohľady sa rôznia v tom, že počítač je možné považovať za nástroj, ktorý môže slúžiť v prospech používateľov, ale na druhej strane môže byť aj zneužitý, podobne ako hociktorý iný nástroj. Pozitívny efekt učenia a rozvoj dieťaťa sa pomocou výpočtovej techniky, či multimédií prejavuje pozitívne, ak sú využívané primerane s rozvojovými schopnosťami žiakov. Je dôležité si uvedomiť, že technika úplne nenahrádza tradičné edukačné postupy, ale učenie robí názornejším a tým aj prijateľnejším a zaujímavejším, čím tradičné postupy vhodne dopĺňa.

Medzi typické príklady multimédií patria:

- *rôzne druhy encyklopédií*, ktoré na malej ploche združujú značné množstvo informácií, ako sú elektronické encyklopédie. V školskom procese sú obľúbené Encyklopédie zeme, ako aj Encyklopédia ľudstva, či Google Earth, prípadne ďalšie druhy elektronických encyklopédií.
- *počítačové hry*, ktoré sa stali obľúbeným multimediálnym prostriedkom. Preto je vhodné hry skonštruovať tak, aby sa ich používaním zvýšil ich vplyv na rozvoj vzdelávania žiakov. Práve aj pomocou hier typickí predstavitelia multimediálneho obsahu tu veľmi efektne združujú a kombinujú skoro všetky základné druhy médií, pričom dosahujú úžasnú interakciu.
- *webové prezentácie*, resp. web ako taký. Jedná sa o snád' najbežnejší spôsob využitia multimédií. Skoro všetky webové stránky pritom naplňajú základnú podstatu multimédií. Keď sa hovorí o internete, vždy sa prezentuje ako jedinečná ukážka super veľkého hypermédiá, snád' najväčším s akým je možné sa stretnúť v každodennom živote.
- *inteligentné informačné tabule*, ktoré sa stále viac udomácňujú v procese výučby, a to nielen v školskom prostredí. Umožňujú širšie vnímať a získavať informácie. V najčastejších prípadoch sa jedná o informačné boxy, ktoré sú pripojené do siete internetu, vďaka ktorých v procese vzdelávania užívateľ získa potrebné informácie. Najnovšie sa informačné tabule vybavujú aj web kamerou, ktorá poskytuje možnosť k realizácii video hovoru.
- *digitálne televízne vysielanie* v krátkej budúcnosti umožní sprístupnenie základných interaktívnych prvkov, ktoré sa môže realizovať napríklad možnosťou priamo

hlasovať v televíznych reláciách za pomoci diaľkového ovládača televízora, či niečo podobné.

Najčastejšie sú multimediálne prostriedky s dominanciou obrazového či zvukového prejavu, ktoré ako najprirodzenejšie prostriedky vplývajú na človeka v bežnom živote.

V súčasnosti dostupné multimediálne prostriedky, ktoré slúžia na podporu edukácie sú často zamerané tematicky iba jednostranne, a preto sa ich aktuálnosť relatívne rýchlo znižuje, pričom ich finančná dostupnosť je do značnej miery obmedzená možnosťami škôl. Pedagóg, ktorý chce použiť pri výučbe multimédiá, musí zohľadniť možnosti a potreby cieľovej skupiny, pričom musí použiť viacero rôznych multimédií, čím sa jeho časová príprava na vyučovaciu hodinu značne predlžuje. Preto je vhodné, aby bol učiteľ mediálne zdatný a dokázal pružne pracovať s multimédiami, ale zároveň by sa mal naučiť aj tvoriť si vlastné multimediálne prostriedky, ktoré rešpektujú žiaci v jeho cieľovej skupine. Tým si ušetrí čas na prípravu, ale aj realizáciu svojej vyučovacej hodiny. Pedagóg má možnosť stavať iba na tých poznatkoch, ktoré si žiaci osvoja, a preto musí dostatočne poznať, ktoré zručnosti s počítačom, či inými multimediálnymi prostriedkami, ktoré majú oni osobne používať, už dostatočne ovládajú.

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