

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 webové sídlo 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 bolo oboznámenie sa s digitálnymi technológiami v rôznych kontextoch, s cieľom podpory učenia, komunikácie, kolaborácie, rozvoja kreativity. Diskutovali sme o dôležitej úlohe digitálnych technológií v rámci aktuálnej výchovnovzdelávacieho procesu.

Kľúčové slová: digitálne technológie, vzdelávanie, edukačný proces, podpora učenia a vzdelávania

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

Hlavné body prvého stretnutia:

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

Program stretnutia:

1. Prezentácia digitálneho vzdelávania na Slovensku a na našej škole
2. Návrhy a diskusia k plánu činnosti
3. Zdieľanie vlastných postrehov a analýza informačných zdrojov
4. Záverečné zhrnutie a odporúčania

13. Závery a odporúčania:

Digitálna technológia je technológia, ktorej operačný systém beží automaticky pomocou počítačového systému. Digitálna technológia je v podstate len veľmi rýchly počítačový systém, ktorý spracováva všetky formy informácií ako číselné hodnoty alebo digitálne kódy.

Vznik digitálnych technológií na konci 70. rokov znamenal technologickú revolúciu. Samotný pojem digitálny je antonymom alebo opakom analógového výrazu. Digitálna technológia je síce vývojom analógovej technológie, ale líši sa od nej. Digitálna technológia neukladá údaje alebo informácie vo forme obrázkov a zvukov.

Zatiaľ čo ukladanie údajov predstavuje proces ukladania údajov do počítača alebo na pevný disk, flash, CD a iné médiá s cieľom zabrániť strate údajov, keď budú v budúcnosti otvorené a znova spracované. Práca s digitálnymi technológiami je v súčasnosti dôležitou činnosťou, ktorá je vyžadovaná v každej profesii.

Spontánne nadobúdanie relevantných zručností v dôsledku každodenných podnetov plynúcich z pokročilej informatizácie krajiny prináša výhodu, pretože Európska komisia odhaduje, že viac ako 90% povolání bude využívať v rôznej miere digitálne zručnosti. Uvedené vyžaduje modifikáciu prípravy a vzdelávania v oblasti zvyšovania digitálnej kompetencie – digitálnej gramotnosti nielen študentov, ale aj pedagogických pracovníkov a širokej verejnosti.

Vo výchovnovzdelávacom procese sa najviac v súčasnej dobe, nielen u nás, ale ja na celom Slovensku najviac využívajú PowerPoint prezentácie, ale aj interaktívna tabuľa, digitálny fotoaparát, mobilné telefóny atď. Je potrebné diferencovať pojmy informačno-komunikačné technológie a digitálne technológie. Informačno-komunikačné technológie sú podľa našich názorov skôr späté s klasickým školským prostredím, pričom slúžia ako didaktické pomôcky. Digitálne technológie prestupujú aj do iných prostredí, a preto majú bližší vzťah s reálnym prostredím mimo formálneho prostredia.

S ich pomocou sa získavajú nové vedomosti, poznatky a rozvíjajú viaceré zručnosti, ale aj rozličné kompetencie, ktoré súvisia s ich ovládaním, akou je digitálna kompetencia.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Šumajová
15. Dátum	13.10.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
18. Dátum	13.10.2022
19. Podpis	