

Písomný výstup pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
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. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Šumajová
8. Školský polrok	2022/2023
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-praca-4.0-digitalna-gramotnost.html?page_id=10541

Úvod:

Koncepcia Industry 4.0 a s ním súvisiaci pojem práca 4.0 zasahuje do všetkých oblastí ľudského života. Číslo 4 v názve znamená zásadné zmeny v spoločnosti vplyvom nových technológií. Jednotka predstavuje – rozmach mechanických výrobných zariadení poháňaných parným strojom, dvojkou je elektrická energia a jej hromadná distribúcia – elektrifikácia, trojkou sú zmeny v spoločnosti s nástupom IKT. Štvorka predstavuje kľúčový fenomén dnešnej spoločnosti a tou je digitalizácia, automatizácia a robotizácia. S uvedenými pojmi sa spájajú zmeny na trhu práce, vznik nových pracovných pozícií, u ktorých nie je dôležité pomenovanie, ale kompetenčný profil uchádzača (práca 4.0).

Problém, ktorý chceme v našom pedagogickom klube s výstupom riešiť je rozšírenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov a zvýšenie úrovne digitálnej gramotnosti.

V prípade, že učiteľ nemá kompetencie potrebné na zavedenie inovácií a trendov do vzdelávania, nemôže k týmto schopnostiam viesť (sprevádzať) žiakov.

Pre úspešný rozvoj IKT gramotnosti a digitálnej spôsobilosti, a pre zavedenie koncepcie práca 4.0 do vzdelávania žiakov je nevyhnutnou podmienkou, aby učiteľ mal rozšírený kompetenčný profil súvisiaci s nárokmi informačnej spoločnosti a vzdelávacích technológií:

- je informačne gramotný, je schopný vlastného výskumu a evalvácie žiakov v oblasti efektivity učenia. Uvedomuje si, že výučba na základe intuície je dôležitá, ale bez

jej spojenia s inovatívnymi metódami nie je možné zapojiť sa do Evidence-based learning.

- je schopný a ochotný podieľať sa na rozvoji komunitného života školy aj v online prostredí.
- tvorí a zdieľa, má vlastné profesijné portfólio v digitálnej podobe,
- spolupracuje s učiteľmi a žiakmi, je súčasťou tímu. Uvedomuje si, že online prostredie znižuje sociálnu stratifikáciu.
- je „technologicky zručný“. Rozumie technológiám a vie ich adekvátne využiť. Neznamená to, že aplikuje IKT vždy a všade.
- Komunikuje so žiakmi a sociálnymi partnermi aj prostredníctvom vytvárania online komunit.

DigiCompEdu je označenie pre Európsky kompetenčný rámec pre pedagógov, z uvedeného rámca vychádza štandard digitálnych kompetencií učiteľa ako nevyhnutná súčasť koncepcie priemysle 4.0.

DigiCompEdu vymedzuje 22 digitálnych kompetencií učiteľa združených do 6 oblastí:

- profesijné zapojenie učiteľa – pracovná komunikácia, odborná spolupráca, reflektujúca prax, sústavný profesijný rozvoj,
- digitálne zdroje – výber digitálnych zdrojov, tvorba a úprava digitálnych zdrojov, organizácia a ochrana, zdieľanie digitálnych zdrojov,
- edukácia – sprevádzanie žiaka, spolupráca, budovanie tímov, nezávislé učenie,
- digitálne hodnotenie – stratégie hodnotenia, analýza výsledkov, spätná väzba, plánovanie,
- sprevádzanie žiakov – prístupnosť a inklúzia, diferenciacia a individualizácia, aktivizácia žiakov,
- podpora rozvoja digitálnej gramotnosti žiakov – informačná a mediálna gramotnosť, digitálna komunikácia a spolupráca, tvorba digitálneho obsahu, zodpovedné používanie digitálnych technológií, riešenie problémových situácií s využitím digitálnych technológií.

Pedagogický klub práca 4.0 – digitálna gramotnosť, prierezové témy, bude vytvorený učiteľmi všeobecno-vzdelávacích predmetov, odborných predmetov a OV.

Klub bude fungovať počas školských rokov, od februára 2021 do júna 2023, teda 25 mesiacov a jeho udržateľnosť vychádza z koncepcie nového modelu SOŠ, ktorého súčasťou sú „riešiteľské rady“ tímov pre vzdelávacie oblasti ISCED 3A a pre odborné vzdelávanie a prípravu.

Spôsob organizácie: stretnutia 2 krát do mesiaca.

Dĺžka jedného stretnutia: 3 hodiny.

Termíny zrealizovaných stretnutí pedagogického klubu:

September 2022 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

Október 2022 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

November 2022 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

December 2022 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

Január 2022 – dve stretnutia v trvaní tri hodiny

Varianta klubu: pedagogický klub s výstupmi.

Zameranie pedagogického klubu:

Cieľom realizácie aktivít pedagogického klubu je zvýšenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov pre ďalšie zvyšovanie úrovne digitálnej gramotnosti žiakov naprieč vzdelávaním.

Z pohľadu prípravy na povolanie a odborného rozvoja žiaka je dôležitou témou – informačná spoločnosť, v ktorej sa budeme zaoberať etickými, morálnymi a spoločenskými aspektami implementácie IKT a rozvoja digitálnej gramotnosti-

Koncepcia práca 4.0 zahŕňa tieto zložky, ktorými sa budú členovia klubu zaoberať, analyzovať, skúmať a vytvárať k danej téme Best practice a OPS:

- Praktické zručnosti a vedomosti, ktoré žiakom umožňujú porozumieť a účinne používať informačno - komunikačné technológie,
- Schopnosti, s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- Schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe porozumenia pojmov, konceptom, systémom a operáciám z oblasti IKT,
- Vedomosti, schopnosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému používaniu IKT,
- Schopnosť prijímať nové podnety v oblasti IKT a kriticky ich posudzovať, porozumieť rýchlemu vývoju technológií, ich významu pre osobný rozvoj a ich vplyv na spoločnosť.

Ďalšie činnosti, ktoré boli realizované v rámci pedagogického klubu:

- Tvorba Best Practice,
- Prieskumno-analytická a tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania a vedúca k zlepšeniu a identifikácii OPS,
- Výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód,
- Výmena skúseností v oblasti medzi-predmetových vzťahov,
- Tvorba inovatívnych didaktických materiálov,
- Diskusné posedia a štúdium odbornej literatúry,

Identifikovanie problémov v rozvoji IKT gramotnosti a digitálnej gramotnosti žiakov a možné riešenia.

Stručná anotácia

Pedagogický klub Práca 4.0 digitálna gramotnosť sa počas svojej činnosti tento školský rok zaoberal nasledovnými témami:

- Audiovizuálne a multimediálne prostriedky vo výučbe.
- Digitálne technológie v kontexte odborného vzdelávania a prípravy na povolanie.
- Praktické cvičenia na rozvoj kritického myslenia v oblasti digitálnej gramotnosti.
- Multimediálne nástroje a tvorba Best Practice
- Údaj, informácia, znalosť, digitalizácia.

Kľúčové slová

Audiovizuálne a multimediálne prostriedky, edukácia, digitálne technológie, kritické myslenie, Best Practice, digitalizácia

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Zámerom nášho výstupu je popísať aktivity zrealizované učiteľmi, členmi pedagogického klubu na zasadnutiach pedagogického klubu rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti – prierezové témy.

V treťom poslednom roku fungovania pedagogického klubu sme sa spoločne s členmi zhodli, že koncepcia Industry 4.0 - digitalizácia, automatizácia a robotizácia je kľúčovým fenoménom dnešnej doby.

Meniace sa podmienky na trhu práce, vyvolané nástupom štvrtej priemyselnej revolúcie, prinášajú aj nové výzvy pre pracovné právo a pre sociálnych partnerov. Pôvodne relatívne homogénny charakter pracovných síl je minulosťou a dochádza ku stále väčšej fragmentácii.

Keď hovoríme o Priemysle 4.0, hneď nám napadne niekoľko vecí, napríklad IoT, roboty, cloud. Pracovníkovi v tomto rozvíjajúcom sa priemyselnom svete, bohužiaľ, nie je venovaná dostatočná pozornosť, pokiaľ nejde o obavy z možnej straty zamestnania. Odborníci sa však zhodujú, že výsledkom prebiehajúcej transformácie bude vytváranie pracovných miest, nie ich strata. Súhlasia tiež s tým, že budú potrebné rôzne zručnosti a pracovníci budú musieť byť celkovo kvalifikovanejší. Kľúčom k podpore rozvoja týchto zručností našej pracovnej sily je zabezpečenie prístupu k informáciám a budovanie kultúry neustáleho učenia sa.

Trvalo udržateľný rozvoj školy prináša so sebou implementáciu zmien v strategických oblastiach školy, ktoré vyžadujú nové kompetencie pedagogických zamestnancov.

Učiacia sa organizácia - to sú predovšetkým ľudia vo vnútri organizácie, ktorí spolupracujú a kontinuálne rozširujú svoje profesijné kompetenčné portfólio.

Jadro:

Popis témy/problém

Nastupujúca štvrtá priemyselná revolúcia predstavuje významný medzník prerodu tradičnej priemyselnej spoločnosti na novú digitálnu spoločnosť, ktorá sa bude prejavovať nielen v samotnej odlišnej organizácii výroby, ale v podstatnej miere zasiahne i ostatné oblasti života, osobitne trh práce. V rámci jej bezprostredného nástupu i prvotných dopadov sú preto formulované kľúčové otázky a výzvy, na ktoré by odborná i laická verejnosť mala hľadať v najbližšej dobe odpovede i odpovedajúce riešenia.

Nedostatok kvalifikovanej pracovnej sily je významnou bariérou rozvoja MSP v Slovenskej republike už teraz. V budúcnosti sa tento nedostatok môže prehĺbiť, a to najmä v súvislosti s očakávanými zmenami priemyselnej štruktúry, známej tiež ako koncept Priemysel 4.0. Zmeny v spôsobe výroby, ale aj obstarávania a predaja produktov, sa už v súčasnosti prejavujú na požiadavkách podnikov, ktoré kladú na absolventov škôl.

Moderný vzdelávací systém krajiny, ktorá má ostať konkurencieschopnou aj v novom prostredí, vyžaduje, aby žiaci boli vzdelávaní viac individualizovane. Zmeniť sa musí aj rola pedagóga, ktorý sa musí kontinuálne vzdelávať.

Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

Zhrnutie a odporúčania v oblasti: Audiovizuálne a multimediálne prostriedky vo výučbe.

Súčasnú digitálnu technológiu, ktorá aktuálne aj v našej vzdelávacej organizácii používame, síce nemajú cieľ učenia a učenia sa, ovplyvňujú však - spolu s ďalšími faktormi - formy, ktorými učiteľ žiakom sprostredkúva obsah poznávania a taktiež sa menia podoby a formy niektorých didaktických prostriedkov, napr. učebných materiálov.

Pri správnom použití poskytujú digitálne technológie obrovský a dynamický priestor pre rozvoj tvorivosti a kreativity u žiakov. Rozvíjanie tvorivosti (či kreativity) pomáha žiakovi pripraviť sa na rýchlo sa meniaci svet, v ktorom sa budú musieť adaptovať na niekoľko rôznych povolání počas života. V rámci spoločnej diskusie sme sa zhodli, že digitálne technológie a hlavne mobilné vzdelávanie je pre študentov napriťažlivejšie.

Digitálne technológie – mobilné vzdelávanie:

Mobilné vzdelávanie je atraktívne pre široké spektrum študujúcich. Od nás učiteľov si však vyžaduje otvorenosť, nápaditosť a najmä kreativosť.

Ide o aktivity, ktoré:

- sa zakladajú na rýchlych a jednoduchých interakciách,
- vychádzajú z flexibilných učebných materiálov, ktoré podnecujú učenie sa v súvislostiach – medzipredmetové prepojenie

V závere klubu sme sa spoločne zhodli na zapracovaní a implementácii vyššie uvedených zásad do vyučovacieho procesu na našej strednej škole, ako do výučby všeobecnovzdelávacích predmetov, tak aj do edukácie odborných predmetov.

Zhrnutie a odporúčania v oblasti: Digitálne technológie v kontexte odborného vzdelávania a prípravy na povolanie.

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bolo oboznámenie sa s digitálnymi technológiami v rôznych kontextoch, s cieľom podpory učenia, komunikácie, kolaborácie, rozvoja kreativity.

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.

Zhrnutie v oblasti: Praktické cvičenia na rozvoj kritického myslenia v oblasti digitálnej gramotnosti.

Informačno-komunikačné technológie, v našom prípade počítače, môžeme používať prakticky v každej fáze vyučovacej hodiny (motivácia, sprístupňovanie nového učiva, precvičovanie, upevňovanie i preverovanie vedomostí).

Výhody využitia IKT vo vyučovacom procese:

- vysoký stupeň motivácie,
- simulácia časovo náročných javov v relatívne krátkom čase,
- interaktivosť,
- konštruktivistický prístup,
- rozvoj tvorivosti,

- individuálne tempo,
- rýchla spätná väzba,
- vyššia objektivita pri vyhodnocovaní testov,
- rozvoj medzipredmetových vzťahov,
- nový spôsob podávania informácií.

Myslíme si, že ak bude vzdelávací materiál učivo podané žiakom aj iným spôsobom ako výkladom, napríklad pomocou IKT, s veľkou pravdepodobnosťou bude ich pochopenie hlbšie a poznatky trvalejšie.

Informačno-komunikačné technológie prinášajú značné pozitíva vo vyučovacom procese. Poskytujú iné, pre študentov pútavé formy vyučovania. Pre pedagógov sú vhodnou pomôckou pri príprave na vyučovanie.

Členovia pedagogického klubu sa spoločne zhodli, že v dnešnej dobe, v dobe digitalizácie sú už IKT nevyhnutnou súčasťou každej vyučovacej hodiny. Uľahčujú v mnohom vyučovací proces, jeho prípravu a žiakom je vzdelávací obsah omnoho prístupnejší ako v minulosti.

Zhrnutie v oblasti: Multimedialne nástroje.

Multimediá sa využívajú na prezentáciu, či prenos informácií, za použitia dvoch či viacerých základných médií naraz. Významná úloha, ktorú plnia multimediá, spočíva v jej súčasnom pôsobení na dva, prípadne na viac zmyslov naraz. Nutná podmienka pre zabezpečenie činnosti a naplnenie cieľov multimedií a jeho obsahu je možnosť interakcie. Užívateľ multimedií do značnej miery vstupuje do aplikácie, pričom má možnosť jej činnosť ovplyvňovať.

umožňujú výber postupov, výber jednotlivých krokov, ktoré môžu uplatniť učiteľ aj žiaci vo vzdelávaní. Významné sú multimedialne výučbové programy.

Multimedialne prostriedky predstavujú *technické prostriedky* podporujúce vzdelávanie. Sú založené na:

- osobnosti učiteľa, ktorý je zameraný na žiaka, jeho činnosť, ktorému odovzdáva kompetencie, realizuje nové nápady a odovzdáva mu vedomosti,
- technickej zdatnosti učiteľa, jeho ovládanie modernej techniky, motivácii pracovať s informačnými technológiami,
- kreatívnosti učiteľa schopného obnovovať (modernizovať) interaktívne vzdelávacie materiály,
- schopnosti spolupracovať s kolegami, pretože si interaktívne vzdelávanie vyžaduje hlbšie vedomosti a zručnosti z programovania, ktoré nemá každý učiteľ.

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

Medzi typické príklady multimedií patria:

- *rôzne druhy encyklopédií*, 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 multimedialným prostriedkom. Preto je vhodné hry skonštruovať tak, aby sa ich používaním zvýšil ich vplyv na rozvoj vzdelávania žiakov. Práve aj pomocou hier typickí predstavitelia multimedialneho 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 multimedií. Skoro všetky webové stránky pritom naplňajú základnú podstatu multimedií.

- *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 ktorým v procese vzdelávania užívateľ získa potrebné informácie. Najnovšie sa informačné tabule vybavujú aj web kamerou, ktorá poskytuje možnosť k realizácii video hovoru – hybridná forma vzdelávania, veľmi obľúbená hlavne v čas pandémie COVID 19
- *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.

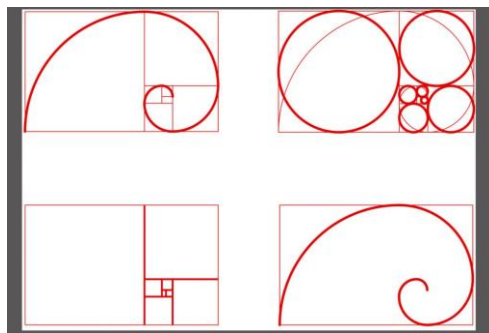
Zhrnutie v oblasti: Tvorba Best Practice

Na základe vzájomnej diskusie a aktivít na stretnutí pedagogického klubu sme spoločne vytvorili niekoľko príkladov dobrej praxe – best practice, ktorú plánujeme implementovať do nášho pedagogického procesu.

„Zlatý rez“

Na základe definícií z rôznych zdrojov informácií vysvetlite pojem „zlatý rez“. Vytvorte vlastnú charakteristiku tohto pojmu, pomocou pojmovej mapy.

Žiaci samostatne vyhľadávajú a spracúvajú informácie z rôznych zdrojov. Každý má pripravenú vlastnú charakteristiku zlatého rezu, v podobe pojmovej mapy.



Neštandardné úlohy

Neštandardnými úlohami môžete vzbudiť záujem žiaka o predmet, a to napríklad aj z týchto príčin:

- žiak musí vyvinúť intelektuálne úsilie pri riešení úlohy,
- žiak rieši problém z odbornej praxe alebo reálny problém z bežného života s využitím matematiky,
- žiak aktívne pracuje s prekonceptami, hľadá súvislosti medzi objektmi,
- žiak má dostatočný priestor pre aktívnu prácu s danou problematikou (učiteľ vytvára podnetné prostredie).

Aplikácia neštandardných úloh do výučby je v spojitosti s konštruktivistickým spôsobom vzdelávania. Dochádza k zmene úlohy učiteľa.

Učiteľ prostredníctvom neštandardných úloh umožňuje žiakom hľadať vlastné riešiteľské stratégie. Pomoc učiteľa sa prejaví napríklad v oblasti vytvárania podnetného prostredia (prostredie podnecujúce tvorivosť žiaka). Zhodujeme sa, že bádateľská činnosť žiaka vo vyučovacom procese prebieha zvyčajne v niekoľkých etapách.

Učiteľ prostredníctvom neštandardných úloh umožňuje žiakom hľadať vlastné riešiteľské stratégie. Tento prístup rozvíja kľúčové kompetencie študentov a tým ich pripravuje na

pracovný trh 4.0. Pomoc učiteľa sa prejaví napríklad v oblasti vytvárania podnetného prostredia (prostredie podnecujúce tvorivosť žiaka). Aplikáciou neštandardných matematických úloh plníme vo významnej miere túto didaktickú zásadu. Napríklad žiak v seminárnej práci, v ktorej sa venuje napr. zhotoveniu svadobnej výzdoby, musí vopred vytvoriť plán výzdoby spolu s kalkuláciou nákladov.

Kalkulácia:

Ruža 1ks	1ks/1,50€	1,50€
Gipsomila 0,5 ks	1ks/2,50€	1,25€
Dianthus 2ks	1ks/1,30€	2,60€
Pistácia 1ks	1ks/0,50 €	0,50€
Hebe 0,5ks	1ks/4,00€	2,00€
Piragmites australis 3ks	1ks/1,50€	4,50€
Spolu		12,35€

31

Priame mzdy: 4,00€ / hod. , čas zhotovenia: 1 hod. 4,00€

2. Ostatné priame náklady: odvody do poisťovne 35,2 % 1,408 €

3. Výrobná réžia 7% : 1,25 € z msterislu +prisme naklady + ostne naklady =18,758

4. Správna réžia 5%: 0,62€

5. Odbytové náklady 3% : 0,38 €

Vlastná náklady výjkomu (spolu): 2,25 €

6. ZISK 10% : 2,00€

Celková cena aranžmánu: 22,00€

Zhrnutie v oblasti: Údaj, informácia, znalosť, digitalizácia. Príprava na práca 4.0.

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bola diskusia a medzigeneračná výmena vlastných skúseností v oblasti dôležitých údajov – informatizácie, digitalizácie a umelej inteligencie. S rastom svetovej populácie sa priamoúmerne zvyšuje aj objem generovaných údajov a dát. Zhromažďovať, triediť alebo analyzovať tieto dáta v reálnom čase je pomerne časovo náročné a v niektorých prípadoch až takmer nemožné.

Informatizácia spoločnosti je postupný prechod k maximálnemu využívaniu informačných a komunikačných technológií vo všetkých oblastiach spoločenského, politického a hospodárskeho života. V oblasti školstva zavádzanie najmodernejších informačno-komunikačných technológií do vyučovacieho procesu, tvorba e-learningového obsahu vyučovania a školenia pedagógov pre aktívne používanie informačno-komunikačných technológií vo vyučovacom procese je kľúčovým faktorom ďalšieho rozvoja vzdelanosti v Slovenskej republike.

Informatizácia a digitalizácia je veľmi rozsiahla téma, preto doporučujeme sa tejto téme neustále venovať na stretnutiach pedagogického klubu, ale taktiež to považujeme za nevyhnutné tieto témy zapracovať do plánov jednotlivých predmetových komisií.

Digitalizácia priemyslu je trend považovaný celosvetovo za hlavný nástroj rozvoja priemyslu v súčasnosti i do budúcich rokov.

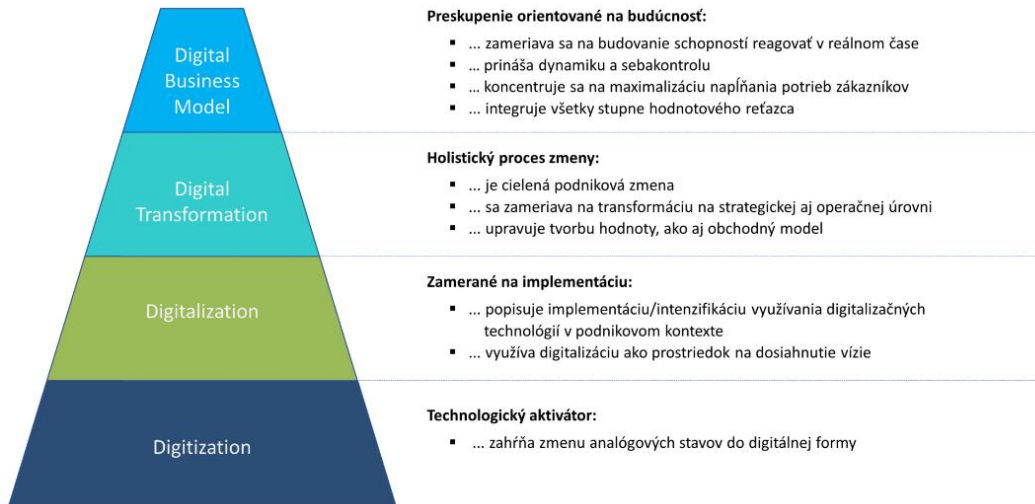
Trendy v priemysle 4.0:

1. Rozvoj vedomostí a know-how na všetkých úrovniach podniku

2. Podpora digitalizácie priemyslu

3. Systémové zmeny vzdelávania pre potreby digitálnej transformácie

ZÁKLADNÉ POJMY DIGITALIZÁCIE V PODNIKU:



Náš pedagogický klub už sa veľakrát venoval digitálnej gramotnosti pedagogických zamestnancov a znova sme túto diskusiu otvorili aj v rámci medzigeneračnej výmeny a vytvorili sme niekoľko kritérií autoevalvácie pre učiteľa, ktoré majú potenciál zvýšiť úroveň digitálnej gramotnosti.

Kritéria autoevalvácie:

- dokážem hodnotiť a reflektovať svoj edukačný proces prostredníctvom digitálnych technológií.
- dokážem spolupracovať v online prostredí s kolegami a vedením školy.
- spolupracujem pri tvorbe školského vzdelávacieho programu s výrazným posilnením digitálnej gramotnosti.
- dokážem plánovať svoj profesijný rast, použitím informačno-komunikačných technológií
- absolvujem rôzne formy profesijného vzdelávania (digitálna gramotnosť) s cieľom zlepšovať edukáciu.
- dokážem nové vedomosti a zručnosti v oblasti IKT v školskom prostredí implementovať prostredníctvom predmetovej komisie.
- využívam IKT v profesijnom rozvoji a v edukácii.
- pracovať v tíme aj v online prostredí.
- podieľam sa na zavádzaní zmien alebo inovácií v škole
- podieľam sa na tvorbe alebo realizácii projektov
- komunikujem s inými organizáciami a okolím školy prostredníctvom IKT.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ochrana osobných údajov
12. Dátum	
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	
15. Dátum	
16. Podpis	