

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	SOS Jána Antonína Baťu, Námestie SNP 5, Partizánske
4. Názov projektu	Zvyšujeme kvalitu vzdelávania a odbornej prípravy.
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z792
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub rozvoja IKT gramotností a informačnej spoločnosti – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	14.3.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Stredná odborná škola J. A. Baťu, Námestie SNP 5, Partizánske
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Mašír
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&subpage=4

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola tvorba a zdieľanie OPS v oblasti rozvoja IKT gramotností a informačnej spoločnosti. Spoločne sme na stretnutí diskutovali, tvorili a zdieľali príklady dobrej praxe a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: tvorba OPS v danej oblasti, diskusia, zdieľanie skúseností.

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

Hlavné body:

1. Analýza odbornej literatúry.
2. Diskusia.
3. Tvorba OPS.
4. Záver.

Témy: Rozvoj IKT gramotnosti, zvyšovanie kvality vzdelávania.

Program stretnutia:

1. Analýza odbornej literatúry – skupinová práca, dopĺňanie do textu.
2. Diskusia – buzzgroups.
3. Tvorba a zdieľanie príkladov dobrej praxe- skupinová diskusia.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závery a odporúčania:

Výber zo stretnutia – diskusia a základné body rozvoja kreatívneho myslenia pomocou online nástrojov na tvorbu prezentácií a iných multimedialných produktov.

V rámci tradičnej výučby sa najčastejšie stretávame s prvou úroveňou Bloomovej taxonómie- zapamätať si, schopnosť žiaka pamätať si fakty. V rámci výučby s použitím digitálnych technológií prvá úroveň Bloomovej taxonómie predstavuje schopnosť žiaka orientovať sa v dátových údajoch a pamätať si ich uloženie.

V rámci iniciatívy Priemysel 4.0 sa do popredia dostávajú nové kompetencie žiaka, ktoré sa často označujú ako kompetencie 4.0. Patria k nim tieto schopnosti žiaka:

- kritické myslenie,
- schopnosť spolupracovať,
- byť kreatívny,
- schopnosť naučiť sa učiť,
- čítať s porozumením,
- kolaboratívne riešiť problémy v online prostredí

Kompetenciu kolaboratívneho riešenia problému považujeme za kľúčovú vo výchovno-vzdelávacom procese. Práve pri rozvoji tejto schopnosti u žiaka sa najlepšie ukážu možnosti online prostredí ako napríklad Canva alebo Learning Apps. V online prostredí Learning Apps si môžeme riešenie problémovej úlohy rozdeliť do viacerých krokov. Žiaci si sami definujú ciele, ktoré chcú splniť v danom kroku. Svoje myšlienky, postupy a kritické postoje zdieľa celý riešiteľský tím v reálnom čase.

Výbornou pomôckou na zdieľanie nápadov, a to hlavne v motivačnej fáze vyučovacej hodiny, sú online nástenky. Odporúčame napríklad nástroj Canva na implementáciu brainstormingu do vyučovacieho procesu.

Prioritou pri rozvoji IKT gramotnosti by mala byť autentická žiacka práca s tematickým zameraním.

Odporúčame napríklad tému z našej OPS: Pascalov trojuholník. Žiak skúmal vzťahy medzi kombinačnými číslami usporiadanými do schémy – Pascalovho trojuholníka. V procese tvorby práce rozvíjal nielen svoje kognitívne schopnosti, ale aj už spomínané kompetencie 4.0. Pracoval s rôznymi zdrojmi informácií, ktorých pravdivosť samostatne overoval. Výsledkom jeho tvorivej činnosti nie je len opis známych skutočností, ale aj „vlastný vklad“.

Programy Canva a Learning Apps sú dostupné online, pre školy sú navyše zadarmo, a to vrátane rozšírenej verzie. Môžeme ich teda využívať nielen my, ale celá naša škola. Canva podporuje kreativitu detí a napomáha rozvoju soft skills.

Odporúčame vyššie uvedené skúsenosti k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Mašír
15. Dátum	14.3.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Katarína Hartmannová
18. Dátum	14.3.2022
19. Podpis	