

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	Súkromná stredná odborná škola polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – vzdelávanie 4.0
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACZ5
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	01.06.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SSOŠ polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Viderňan
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sospnitra.edupage.org/

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola organizácia tvorivej dielne na tému medzipredmetová výučba a jej možnosti riešiť problematiku zlepšovania IKT gramotnosti. Spoločne sme na predmetnú tému diskutovali, zdieľali naše OPS a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: tvorivá dielňa, medzipredmetová výučba, IKT gramotnosť.

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

Hlavné body:

1. Evokácia.
2. Organizácia tvorivej dielne
3. Zdieľanie OPS
4. Záver.

Témy: Prepojenie teórie s praxou, vzdelávanie 4.0.

Program stretnutia:

1. Evokácia skúseností pomocou metódy asociačný clustering.
2. Spoločná organizácia tvorivej dielne.
3. Zdieľanie OPS – riadená diskusia.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závěry a odporúčania:

Digitálnu gramotnosť sme si v rámci tvorivej dielne zadefinovali ako súbor kompetencií, ktoré žiak potrebuje, aby bol schopný použiť dostupné technológie pri riešení rôznych problémových situácií. Zhodli sme sa, že digitálna gramotnosť rozvíja nasledujúce schopnosti, a to hlavne v rámci medzipredmetovej výučby:

- praktické vedomosti a zručnosti, ktoré žiakovi umožňujú s porozumením a účinne používať technológie,
- schopnosť s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe porozumenia pojmom, postupom, systémom a operáciám z oblasti digitálnych technológií,
- vedomosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému využitiu IKT.

Opísali sme si tiež v krátkosti jednotlivé voľne stiahnuteľné softvéry (Geogebra, Funkce, interaktívne aplety) a navrhli sme k nim set úloh, ktoré sa dajú spracovať pomocou software Geogebra.

Z diskusie vyplynulo, že pri práci s digitálnou technológiou je potrebné v prvom rade osvojiť si didakticko-technologické zručnosti a kompetencie z oblasti digitálnej gramotnosti. Interaktivita má v oblasti multimédií determinujúcu úlohu, ako základná vlastnosť multimediálneho didaktického softvéru umožňuje aktívne zapájanie sa žiaka do edukačného procesu. Didaktické multimediálne úlohy so zameraním na finančnú gramotnosť nám umožňujú zhodnotiť zapamätávanie učiva, porozumenie, aplikáciu obrázkovej mapy, tvorivosť a hodnotenie učiteľom, ako aj sebahodnotenie žiakom.

Odporúčame, aby didakticky erudovaná a koncepčne premyslená výučba s počítačom a informačno-komunikačnými technológiami vôbec rozvíjala zároveň: a) informačnú gramotnosť (spôsobilosť vyhľadávať informácie v rozmanitých zdrojoch a ovládať informačné technológie), b) kognitívnu gramotnosť (spôsobilosť nadobúdať informácie a mentálne ich elaborovať), c) digitálnu gramotnosť (spôsobilosti ovládania digitálnych technológií) i d) komunikatívnu gramotnosť (ovládanie spôsobilosti hovoriť, počúvať, písať, čítať).

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Viderňan
15. Dátum	01.06.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	01.06.2022
19. Podpis	