

## 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	SOŠ 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	<b>28.3.2022</b>
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	<a href="https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&amp;subpage=4">https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&amp;subpage=4</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola prezentácia OPS z oblasti zvyšovania úrovne IKT gramotnosti a rozvoja digitálnej gramotnosti. Spoločne sme na predmetnú tému diskutovali, zdieľali naše OPS a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: zdieľanie OPS, rozvoj IKT gramotnosti, hybridná pedagogika

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

Hlavné body:

1. Analýza odborných zdrojov.
2. Zdieľanie a prezentácia OPS.
3. Výmena skúseností.
4. Záver.

Témy: prezentácia OPS, zvyšovanie kvality vzdelávania.

Program stretnutia:

1. Spoločné čítanie odbornej literatúry—čítanie s otázkami.
2. Výmena OPS – prezentácia a diskusia nad skúsenosťami účastníkov klubu.
3. Výmena skúseností- skupinová diskusia.
4. Záver a tvorba odporúčania.

### 13. Závery a odporúčania:

V rámci stretnutia sme si zosumarizovali jednotlivé príklady OPS a zhodli sme sa na nasledovnom zhrnutí princípov hybridnej pedagogiky, ktorú môžeme použiť pri implementácii digitálnych technológií vo vyučovacom procese.

Hybridná pedagogika kombinuje prvky kritickej pedagogiky a digitálnej pedagogiky. Základné prvky takto chápanej teórie súvisia so vzťahom medzi žiakom a digitálnymi technológiami, ktoré žiak používa v rámci výchovno-vzdelávacieho procesu.

Kritická pedagogika je filozofia výchovy, ktorá spája vzdelávanie s kritickou teóriou. Súčasťou kritickej teórie je snaha o rozvoj kritického myslenia žiakov pri práci s informáciami. Hlavným cieľom digitálnej pedagogiky je nájsť najefektívnejšie metódy výučby, ktoré budú spájať vzdelávanie žiakov prostredníctvom digitálnych technológií s prezenčnou formou štúdia.

Jednou z metód výučby v rámci hybridnej pedagogiky je tzv. prevrátená výučba. Žiaci prostredníctvom online aplikácií sa vzdelávajú aj v neformálnom prostredí a výučba v škole prebieha vo forme interakcie medzi žiakmi a medzi žiakom a učiteľom. Domáca príprava žiakov sa realizuje pomocou:

- výučbového videa,
- elektronickej knihy,
- simuláciami javov a pod.

V školskom prostredí vyučovacia hodina prebieha v nadväznosti na domácu prípravu formou:

- praktického cvičenia,
- diskusie,
- projektových aktivít.

Metódu tzv. prevrátenej výučby (triedy) môžeme charakterizovať týmito ukazovateľmi:

- flexibilné prostredie: učiteľ podľa potreby kombinuje rôzne spôsoby výučby.
- zmena princípu: výučba je výlučne orientovaná na žiaka. Digitálne technológie

umožňujú jednoduchým spôsobom individualizovať výučbu.

- obsahový štandard: učiteľ priebežne hodnotí efektívnosť výučby a zadáva výučbové materiály na samostatné štúdium.

- učiteľ: poskytuje spätnú väzbu žiakom. Žiakom sa venuje individuálne a všima si

aký pokrok nastal u každého žiaka. Úloha učiteľa v prevrátenej triede je náročnejšia ako pri výučbe tradičnou formou.

Aplikácia digitálnych technológií mení prístup k výučbe nielen zo strany učiteľa, ale aj zo strany žiaka. Metóda prevrátenej triedy s využitím digitálnych technológií prináša aj tieto výhody:

- viac času na praktické cvičenia, diskusiu, projektové aktivity,
- vzdelávanie vlastným tempom,
- vzdelávanie v neformálnom prostredí,
- rôznorodosť učebných materiálov,
- prispôsobenie sa učebnému štýlu žiaka.

Samotné zaradenie vyučbovej aktivity použitím inovatívneho softwaru neznamená automaticky zmenu v rozvoji kreativity žiakov. Ak aktivity s programami prebiehajú len na úrovni práce s textom alebo na úrovni vkladania vstupných údajov do interaktívneho objektu bez ďalšieho výstupu vo forme napríklad:

- návrhu alebo vytvorenia úsudku o zmenách riešenia,
- vytvorenia zovšeobecnenia,
- zostavenia objektu s definovanými vlastnosťami,
- žiackeho výskumu,
- produktu,

dosiahneme síce rozvoj mnohých kompetencií žiaka, ale stále máme pred sebou ešte jeden cieľ - ukázať žiakom cestu ako s digitálnou technológiou môžu zvýšiť kvalitu svojej práce.

Kreatívny software má potenciál vytvoriť z triedy učiacu sa komunitu. Žiaci zdieľajú svoje nápady, myšlienky a učia sa pracovať v tíme, v ktorom sa práve IKT odstraňuje súťaživosť.

Odporúčame vyššie uvedené OPS k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Mašír
15. Dátum	<b>28.3.2022</b>
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Katarína Hartmannová
18. Dátum	<b>28.3.2022</b>
19. Podpis	