

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 dopavná, Rosinská cesta 2, Žilina
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – kvalitné vzdelávanie
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ABU4
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub rozvoja digitálnej gramotnosti a informačnej spoločnosti – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	23.02.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ dopavná Žilina
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Emerencia Remetová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.sosdza.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom nášho stretnutia bola tvorba Best Practice v oblasti rozvoja digitálnej gramotnosti a IKT kompetencií. Stretnutie pozostávalo z analýzy odbornej literatúry, diskusie, tvorby OPS a tvorby pedagogického zhrnutia.

Kľúčové slová: rozvoj digitálnej gramotnosti, tvorba Best Practice.

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

Hlavné body:

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

Témy: Prepojenie teórie s praxou, rozvoj digitálnej gramotnosti.

Program stretnutia:

1. Spoločná analýza odbornej literatúry.

2. Diskusný kruh.
3. Tvorivé písanie – tvorba OPS.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závery a odporúčania:

Na úvod stretnutia sme si ešte zopakovali a zhrnuli odporúčania a výhody používania programu Geogebra pri rozvoji digitálnych zručností:

- ľahká dostupnosť programu, ktorý patrí do skupiny tých, ktoré sú zdarma a teda je dostupný nie len pedagógom ale aj ich žiakom,
- program možno spúšťať a používať z webového prostredia GeoGebry, ale možno ho aj nainštalovať z tej istej webovej stránky. GeoGebra vyžaduje prostredie Java, ktorej inštalácia je tiež v ponuke zdarma,
- ak je program spustený prvýkrát, je v anglickej verzii, jeho nastavenie v inom prostredí sa dá vykonať veľmi jednoducho z hlavného menu - Options /Language /A - G/ a program sa ihneď zobrazí v zmenenom jazyku a potom vždy pri každom jeho ďalšom spustení,
- pracovná plocha programu je po spustení nastavená na algebraické prostredie, ktoré je možné jednoducho zrušiť alebo obnoviť z hlavného menu - Zobrazíť/Os, Mriežka,
- program má veľmi kvalitnú Nápovedu,

Pripájame ešte ďalšie návrhy na inovatívne softwary, ktoré slúžia k rozvoju predmetných kompetencií:

Hry Coolmath

Hry sú dostupné online, nie je potrebná inštalácia ani registrácia. Veľmi dobrú skúsenosť máme s týmito aktivitami:

- Hook: táto hra rozvíja logické myslenie žiaka, pretože vyžaduje plánovať si postupnosť krokov. Prechádzame postupne od veľmi jednoduchých k zložitejším úlohám. Hra je nenáročná na čas a pôsobí motivačne. Zaraďujeme ju do evokačnej fázy vyučovacej hodiny, napríklad v rámci výučby tematickej oblasti logika, dôvodenie, dôkazy.

Odporúčaná časová dotácia na aktivitu: 8 minút.

- Connect Me factory: v tejto hre je potrebné vytvárať uzavreté obvody. Patrí medzi hry, ktoré rozvíjajú myslenie v súvislostiach. Zarádzujeme danú aktivitu do evokačnej fázy vyučovacej hodiny v rámci tematickej oblasti logika, dôvodenie, dôkazy.

Časová dotácia: 8 minút.

Na stránke Coolmath nájdeme veľké množstvo hier, ktoré sú členené do kategórii:

- o - strategické,

- - pamäťové,
- - logické,
- - zemepisné,
- - bádateľské.

Tieto hry predstavujú zaujímavý motivačný doplnok výučby.

Whiteboard

Aplikácia Whiteboard umožňuje:

- písať, kresliť a zdieľať texty a obrázky. Práca s aplikáciou je veľmi jednoduchá, na intuitívnej úrovni. Na hornej lište sú umiestnené ikony: nástroje, výber farby, komentáre. V užívateľskom prostredí môžeme pracovať s fotografiami, vpisovať komentáre a zdieľať produkt našej činnosti na sociálnych sieťach alebo prostredníctvom emailu.

Aplikácia Mathematics sa dá použiť napríklad pri riešení: - štatistických úloh,

- úloh z algebry,
- úloh z oblasti matematickej analýzy,
- prevodových vzťahov fyzikálnych veličín.

Výhodou tejto aplikácie je veľmi jednoduché ovládanie na intuitívnej úrovni. V ľavom rohu pracovného prostredia sa nachádza lišta s ponukou. Klikneme na potrebnú oblasť matematiky a vložíme vstupné údaje.

Geometry Pad

Aplikácia, ktorá sa dá použiť v rámci výučby geometrie. Na ľavej strane pracovného prostredia je umiestnené menu. Kliknutím uskutočníme výber. Ovládanie je veľmi jednoduché.

Ďalšie matematické aplikácie, s ktorými pracujeme vo výučbe sú napríklad:

- MathFunkcion,
- MathSolver.

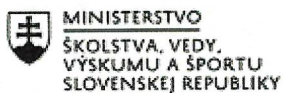
Odporúčame pokračovať v zdieľaní OPS v uvedenej oblasti.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Emerencia Remetová
15. Dátum	24.02.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Mária Vítová, PhD. MBA
18. Dátum	25.02.2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúce potreby trhu práce
Prijímateľ:	SOŠ dopravná, Rosinská cesta 2, Žilina
Názov projektu:	Prepojenie teórie s praxou – kvalitné vzdelávanie
Kód ITMS projektu:	312011ABU4
Názov pedagogického klubu:	Pedagogický klub rozvoja digitálnej gramotnosti a informačnej spoločnosti

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: odborná učebňa SOŠ dopravná Žilina

Dátum konania stretnutia: 23.02.02022

Trvanie stretnutia: od 14,30 hod do 17,30 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Ing. Peter Balát	PN	SOŠD
2.	Ing. Monika Beňovská	Beňovská	SOŠD
3.	Ing. Iveta Drahnová	Drahnová	SOŠD
4.	Ing. Zdenka Dubovická	Dubovická	SOŠD
5.	Ing. Ondrej Mrmus	Mrmus	SOŠD
6.	Ing. Emerencia Remetová	Remetová	SOŠD