

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 dopravná, 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	25.01.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Odborná učebňa SOŠ dopravná
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Emerencia Remetová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.sosdza.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola analýza výstupov klubu a ich prínos pre oblasť rozvoja digitálnej gramotnosti a informačnej spoločnosti. V rámci stretnutia sme diskutovali, zdieľali naše OPS a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: výstup pedagogického klubu, diskusia, digitálna gramotnosť.

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

Hlavné body:

1. Úvod.
2. Diskusia.
3. Výmena OPS.
4. Záver.

Témy: prepojenie teórie s praxou, digitálna gramotnosť.

Program stretnutia:

1. Úvodné zdieľanie skúseností.

2. Diskusia – posledné slovo patrí mne,.
3. Výmena OPS- buzzgroups.
4. Záver a tvorba zhrnutia.

13. Závěry a odporúčania:

Jeden z výstupov pedagogického klubu sme si zhrnuli do celku - možnosti implementácie gamifikácie do edukácie. K vzniku tohto fenoménu pomohli najmä počítačové hry, ktorých rozmach v našich krajinách začal v prvej polovici 21. storočia. Do vzdelávania sa gamifikácia začala postupne zavádzať až okolo roku 2009.

Gamifikácia sa uplatňuje v rôznych odvetviach (vzdelávanie, ale aj marketing, politika, zdravie a fitness a pod.) existujú pre tento pojem rôzne definície. Najčastejšie sa gamifikácia definuje ako nový koncept, ktorý spočíva v uplatňovaní herných prvkov/princípov z digitálnych hier v nehermom prostredí, resp. neherných aplikáciách alebo ako fenomén tvorby herných skúseností

Vo vzťahu k vyučovaciemu procesu vnímame gamifikáciu ako využitie mechanických a dynamických prvkov hier a hrových elementov na dosiahnutie želaného správania sa žiakov vo vyučovaní s cieľom upútať ich pozornosť. Správny výber hier a hrových elementov do vyučovania môže mať veľmi pozitívny efekt na želané výsledky vo vyučovaní.

Proces hrania/ zážitku vo vyučovaní môže pomôcť žiakom zvládať niektoré činnosti lepšie, pomáha k zvýšeniu motivácie a aktivity žiakov, k rozvoju predstavivosti a k metaforickému mysleniu.

Výsledky niektorých štúdií, o ktorých sme sa oboznámili z odbornej literatúry sú jasným dôkazom týchto tvrdení. U žiakov, ktorí boli vzdelávaní s uplatňovaním hrových elementov prostredníctvom digitálnych technológií bola preukázaná vyššia schopnosť riešenia úloh ako u žiakov, ktorí boli vyučovaní tradične. Dokonca sa u týchto žiakov prejavila vyššia miera motivácie. Opätovná spätná väzba osprávnosti či ne-správnosti riešenia, či zábavná forma učenia podporujú dlhodobú internú motiváciu žiaka. Efektívnosť vo vzdelávaní žiakov primárneho stupňa sa preukázala aj vo výskume spoločnosti Futurelab v spolupráci s Electronic Arts, Microsoft a Take 2, uskutočnenom v rokoch 2005-2006. Podľa výsledkov tohto výskumu žiaci vykazovali vyššiu aktivitu a motiváciu k práci.

Ďalšie pozitíva gamifikácie vo vzdelávaní:

- vyučovanie je zábavnejšie, zaujímavejšie, motivujúcejšie,
- aktivizuje žiakov,
- multimediálny obsah je interaktívny a názorný,
- zmysluplným obsahom spracovaným zábavnou formou môžeme ľahšie a rýchlejšie dosahovať stanovené výchovno-vzdelávacie ciele,

- hranie hier môže zvyšovať počítačové zručnosti,
- hry užíakov pozitívnym spôsobom zasahujú do kognitívnej, emočnej a sociálnej oblasti – poskytujú systém pravidiel, ktoré hráči objavujú prostredníctvom experimentovania, objavovania. Vedú hráčov v procese zvládania úlohy a udržujú ich motivovaných potenciálne ťažšími, ale aj ľahšími úlohami, zároveň v nich vyvolávajú celé spektrum silných emócií od zvedavosti, cez frustráciu až po radosť (Lazarro, 2004) a v neposlednom rade im hry umožňujú vyskúšať si nové identity a roly (Gee, 2008), resp. prácu v tíme a pod.,
- okamžitá spätná väzba o správnosti, resp. nesprávosti riešenia,
- súčasťou hrania hier je častokrát aj zlyhanie. Gamifikácia tak umožňuje dosiahnuť užíakov odolnosť voči sklamaniu zo zlyhania,
- zlepšujú schopnosť logicky uvažovať a riešiť nové problémy, nezávisle od predchádzajúcich nadobudnutých vedomostí a mnoho ďalších.

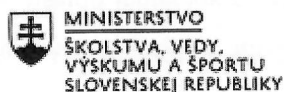
Odporúčame vyššie uvedené OPS k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Emerencia Remetová
15. Dátum	26.01.2023
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Mária Vítová, PhD., MBA
18. Dátum	27.01.2023
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 reflektujúc 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 – prierezové témy.

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: odborná učebňa SOŠ dopravná Žilina

Dátum konania stretnutia: 25.01.2023

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

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Ing. Monika Beňovská	<i>očk</i>	SOŠ dopravná
2.	Ing. Peter Balát	<i>Peter Balát</i>	SOŠ dopravná
3.	Ing. Iveta Drahnová	<i>Iveta Drahnová</i>	SOŠ dopravná
4.	Ing. Zdenka Dubovická	<i>PN</i>	SOŠ dopravná
5.	Ing. Ondrej Mrmus	<i>Ondrej Mrmus</i>	SOŠ dopravná
6.	Ing. Emerencia Remetová	<i>Emerencia Remetová</i>	SOŠ dopravná