

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	Spojená škola, Československej armády 24, 036 01 Martin
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality odborného vzdelávania a prípravy na Spojenej škole v Martine
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z839
6. Názov pedagogického klubu	Digitálne technológie
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	11.3. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Spojená škola, Martin
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Andrea Fabrová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.ssm.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom pedagogického klubu je výmena dobrej praxe s využitím digitálnych technológií vo vyučovacom procese za účelom následného zvyšovania IKT zručností žiakov; výmena skúsenosti v oblasti medzipredmetových vzťahov: anglický jazyk – informatika/ informatika – anglický jazyk, výmena skúsenosti pri využívaní moderných vyučovacích postupov a metód podporujúce inovácie vo vzdelávaní; prieskumno-analytická činnosť podporujúca k zlepšeniu pedagogických skúsenosti; tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania.

Na našom ďalšom stretnutí klubu sme sa zamerali na metódy a formy práce v dištančnom vzdelávaní na základe rámcového programu nasledovne:

Interaktívna tabuľa

- možnosti využitia a metódy prezentovania
- príklady dobrej praxe
- orientácia na rozvoj kľúčových kompetencií žiakov
- digitálna a čitateľská gramotnosť

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

➤ **Interaktívna tabuľa - možnosti využitia a metódy prezentovania**

Na stretnutí sa učitelia zoznámili s prostredím aplikácie ActiveInspire, základnými nástrojmi, ktoré aplikácia ponúka (prehliadač stránok, hlavný panel nástrojov). V rámci možností použitia interaktívnej tabule sme si predstavili možnosť priameho vytvárania prezentácie v aplikácii, alebo vkladanie hotovej prezentácie v prostredí Office. Ukázali sme si spôsob, akým sa môžeme v prezentácii pohybovať, alebo ju editovať priamo cez interaktívnu tabuľu pomocou ActivePen (alebo myšky).

Ďalej sme si predstavili možnosť vkladania obrázkov a iných objektov do interaktívnej tabule, ukázali sme ako sa dá daný vložený objekt editovať: zväčšovať, zmenšovať, orezať, premiestniť, odstrániť, nahradiť. Ukázali sme si prácu so zvukom, vkladanie zvukového objektu, spúšťanie počas prezentácie, zmenu hlasitosti a synchronizáciu s prezentovanou aktuálnou stránkou.

V poslednej teoreticko-výkladovej časti sme si ukázali vkladanie hypertextov do prezentovanej stránky a spôsob, akým sa zobrazuje: priamo v prehliadači alebo prezentovanej stránke.

➤ **Príklady dobrej praxe + orientácia na rozvoj kľúčových kompetencií žiakov, digitálna a čitateľská gramotnosť**

V ďalšej časti nášho klubu sme si prakticky precvičili tvorbu prezentácie v prostredí interaktívnej tabule: vkladanie textu, úprava textu, zvýrazňovanie textu, zmena farby pozadia, zmenšovanie, zväčšovanie textu.

Ďalej sme si prakticky precvičili vkladanie obrázkov, vytváranie popisov obrázkov a ich celkové editovanie a vkladanie do hotového textu.

Ukázali sme si ako môžeme spraviť ľavý/pravý klik, dvojklik pomocou ActivePen priamo v interaktívnej tabuľi. Ukázali sme, ako môžeme presúvať objekty pomocou pera, mazať a ďalej editovať.

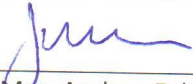

Precvičili sme si prácu so zvukom v prostredí interaktívnej tabule, spúšťanie zvuku, prehrávanie, zmena hlasitosti a zastavenie prehrávania pomocou ActivePen.

Všetky tieto aktivity nám do budúcnosti poslúžia na rozvoj kľúčových kompetencií žiakov, ich digitálnu a čitateľskú gramotnosť pri používaní interaktívnej tabule.

13. Závěry a doporučení:

Interaktivní tabule je výborným pomocníkem při vzdělávacím procese, avšak je problematické ji použít v odborných předmětech. Je náročná na vytváření prezentací s odbornými tématy.

Naopak, je vynikajícím pomocníkem pro vyučující humanitních a přírodovědných předmětů. Doporučujeme organizovat pro vyučující průběžné školení na práci s interaktivní tabulí v rámci zlepšení úrovně jejich digitální gramotnosti, protože když s interaktivní tabulí člověk nepracuje pravidelně, ztrácí zručnost na práci s tabulí, vstupuje do hry psychologický moment nejistoty učitele a strach použít tabuli v reálné výuce.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Rastislav Gavurník
15. Dátum	12.3.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Andrea Fabrová
18. Dátum	12.3.2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu