

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Základná škola s materskou školou Podzávoz Čadca
4. Názov projektu	Učíme sa pre život
5. Kód projektu ITMS2014+	312011S705
6. Názov pedagogického klubu	Primárky
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	21.09.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Základná škola s MŠ, Podzávoz 2739, Čadca
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PaedDr. Katarína Gocálová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.zspodzavozca.edu.sk

1. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia :

Témou stretnutia je edukačný softvér vhodný na zvýšenie efektivity práce učiteľa a žiakov na hodine.

klúčové slová: softvér, veda a technika, program, interaktívna tabuľa, programy, portáli

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

- Edukačný softvér, jeho klady a zápory vzhľadom na rozvoj ČG
- Inštalácia programu – SJL pre 2. a 3. roč. – CD pre interaktívne tabule, STIEFEL EURO CART s.r.o.,
- Práca s interaktívnou tabuľou, používanie vizualizéra a mobilného flipchartu.
- Práca s výukovými programami, portálmi (Planéta vedomostí, Zborovňa, Virtuálna knižnica, Moja prvá škola, ALF).

Prvoradým cieľom zavedenia interaktívnych tabúľ do škôl bolo zvýšenie kvality vyučovacieho procesu.

Rozvoj vedy a techniky napreduje veľmi rýchlo, čo vedie k tomu, že každý z nás sa musí neustále vzdelávať, spoznávať nové technológie, nadobúdať nové vedomosti a zručnosti. Celoživotné vzdelávanie sa stáva nevyhnutnou potrebou každého z nás. Ak chceme žiaka čo najlepšie pripraviť do života, je potrebné ukázať mu rozličné spôsoby učenia tak, aby si v budúcnosti mohol svoje vzdelávanie manažovať sám, aby sa vedel učiť v škole, doma či v zamestnaní. Aby si vedel vyhľadávať vzdelávacie programy a využívať ich pre svoj prospech. Preto práca s edukačnými programami musí byť súčasťou moderného vzdelávania.

1.1 Edukačný softvér, jeho klady a zápory vzhľadom na rozvoj ČG

Účelom e-vzdelávania je zvýšiť efektívnosť vzdelávania. E-vzdelávanie je systémové riešenie, ktoré tvoria informačné a komunikačné technológie (technické, programové a komunikačné vybavenie), metodické postupy, forma, štruktúra a obsah študijných materiálov (objektov), organizačné zabezpečenie vzdelávania. Každá forma výučby je zviazaná s určitou úrovňou hardvérového vybavenia.

Výhody

K výhodám využívania IKT patrí:

- Uľahčuje prácu pri získavaní, spracovaní a prezentovaní informácií,
- ponúka rôzne formy digitálnej informácie: text, grafika, zvuk a obraz,
- možnosť využitia rôznorodých funkcií: písanie, čítanie, kreslenie, fotenie, editovanie, nahrávanie, prehrávanie...,
- posúva vzťah učiteľa a žiaka na vyššiu úroveň spolupráce pri vzdelávaní,
- schopnosť samostatne vyhľadávať informácie,
- podpora rozvoja individuálnych schopností žiakov,
- možnosť komunikácie so vzdialenými priateľmi, rodinou...

Nevýhody

K rizikám využívania IKT patrí:

- únava očí a bolesť hlavy,
- množstvo času stráveného pri počítači,
- narastá obezita, poškodzuje sa držanie tela,
- neosobná komunikácia,
- vytráca sa potreba ľudského kontaktu,
- zlé vyjadrovacie schopnosti žiakov - vyjadrujú sa stručne, majú malú slovnú zásobu, v písomných prejavoch prestávajú používať interpunkciu a diakritiku,
- komunikácia prostredníctvom sociálnych sietí na internete,
- citlivosť na osvetlenie miestnosti (pri silnom slnečnom svetle sa znižuje čitateľnosť obsahu plochy),
- potlačovaný rozvoj abstraktného myslenia žiakov,
- strata záujmu pri jej častom využívaní.

2 Inštalácia programu – SJL pre 2. a 3. roč. – CD pre interaktívne tabule, STIEFEL EURO CART s.r.o.

Ku interaktívnym softvérom a CD je obsiahly manuál v slovenčine, ktorý sme bezproblémovo nainštalovali.

3 Práca s interaktívnou tabuľou, používanie vizualizéra a mobilného flipchartu.

Interaktívna tabuľa:

Interaktívny systém v podstate premení bielu tabuľu na veľkú dotykovú obrazovku. Na tabuľi sa zobrazí presne to isté, čo aj na obrazovke počítača a je možné na nej pracovať ako s myšou na počítači. Interaktívna tabuľa je elektronické zariadenie, ktoré umožňuje interaktívne pracovať s počítačom priamo z tabule. Prostredníctvom elektronického pera alebo pri niektorých tabuľách aj prstom ruky je možné riadiť počítačové programy spustené na počítači priamo z tabule, s rovnakým efektom akoby sa riadili pohybom myši po obrazovke.

Vizualizér:

Je jednoduchý na použitie, prenosný.

Pripojením vizualizéra pomocou USB kábla môžete preniesť obraz knihy, pracovného zošita, experimentu na tabuľu, plátno alebo aj stenu.

Mobilný flipchart:

Tabuľa určená na časté používanie, je jednoduchý na používanie a je prenosný. Výhodou je nízka hmotnosť, lakovaný povrch, ktorý umožňuje opakované písanie. Lišty na hornej a dolnej časti umožňujú prichytenie listu papiera. Je výškovo nastaviteľný.

4 Práca s výukovým programami, portálmi (Virtuálna knižnica, Moja prvá škola, Planéta vedomostí, ALF, Gramar.In, Matika.In).

Vzhľadom na dištančné vyučovanie sme MY a ŽIACI pokročili v IKT – programoch a v oblasti e-learningu.

Bezkriedy - virtuálna knižnica pre žiakov a rodičov

Portál „bezkriedy.sk“ predstavuje internetový systém slúžiaci žiakom a rodičom. Učebné materiály, testy, domáce úlohy formou online, ...

Gramar.In, Matika.In – portál s on-line úlohami, pracovnými listami a aktivitami pre žiakov z oblasti slovenského jazyka a matematiky.

ALF – inovatívne testovanie žiakov s množstvom variácií úloh, umožňuje online testovanie, vyhodnotenie, pracovné listy,..

Zborovňa – pracovné listy, prezentácie, interaktívne cvičenia, knihy, časopisy,..

Planéta vedomosti - angličtina online a jednoducho. Tento vzdelávací portál obsahuje digitálny vzdelávací obsah EnglishOne pre základné školy.

Moja prvá škola - je projekt určený pedagógom 1. stupňa základných škôl. Pedagógom ponúka aktivity, ktoré napomôžu implementácii digitálneho vzdelávania.

Záver a odporúčania:

V súčasnosti sa v školstve do popredia dostáva rozvoj praktických zručností žiakov a schopnosť získané poznatky aplikovať v praxi. Tomu napomáhajú aj informačné a komunikačné technológie (ďalej IKT), ktoré vďaka svojim možnostiam pôsobiacim na ľudské zmysly nadobúdajú dôležitú úlohu pri získavaní poznatkov a informácií.

Škola sa postupne mení na priestor kreativity, seberealizácie a spolupráce, čo predpokladá aj zmenu kľúčových kompetencií žiakov a učiteľov - komunikatívnosť, kooperáciu, schopnosť učiť sa, riešiť problémy a v neposlednom rade aj informačnú a počítačovú gramotnosť. Ich rozvoj vytvára prirodzenú potrebu na integráciu moderných IKT do vzdelávacieho procesu. Úspešnosť začlenenia týchto inovácií do edukačného procesu je však do značnej miery podmienená rozvojom kompetencií vyučujúceho používať ich

Súčasný vzdelávací proces je čoraz náročnejší na používanie moderných technológií, ktorých zvládnutie je predpokladom zvyšovania kvality vyučovacieho procesu. Jedným zo spôsobov rozvoja kľúčových kompetencií je práve využívanie prostriedkov digitálnych technológií v spojení s efektívnymi formami vzdelávania. Z pedagogického hľadiska môžeme informačno-komunikačné technológie chápať ako vzdelávací proces, v ktorom využívame multimediálne technológie, internet a ďalšie elektronické médiá na zlepšenie kvality vzdelávania. Naša práca je zameraná na efektívne využívanie IKT a výučbových programov vo vyučovacom procese, preto príprava a realizácia si vyžadovala dobré znalosti z tejto oblasti ako zo strany učiteľov, tak aj zo strany žiakov.

Odporúčania:

Cieľom tejto osvedčenej pedagogickej skúsenosti bolo poukázať na možnosti využitia informačno-komunikačných technológií v predmetoch 1. stupňa základnej školy, či už priamo počas dištančného vzdelávania. Takéto vyučovanie, kde sa využívajú informačno-komunikačné technológie poskytuje žiakom možnosť rozvíjať svoje kompetencie komplexne, ponúka im kooperatívne vyučovanie, rozvíja u nich tvorivé a kritické myslenie. Plní zároveň hlavné ciele informatickej výchovy na 1. stupni základnej školy a to zoznámiť žiakov s možnosťami typických druhov aplikácií, využitím vhodných tém z ostatných predmetov a pochopiť možnosti, ktoré môžu využiť pri každodenných činnostiach. Hlavným prínosom tejto práce je poukávanie na to, že informačno-komunikačné technológie sa dajú využiť v akomkoľvek predmete.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Veronika Maslíková
12. Dátum	21.09.2020
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Katarína Gocálová
15. Dátum	21.09.2020
16. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Základná škola s materskou školou Podzávoz Čadca
Názov projektu:	Učíme sa pre život
Kód ITMS projektu:	312011S705
Názov pedagogického klubu:	Primárky

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: ZŠ Podzávoz, Čadca

Dátum konania stretnutia: 21. 09.2019

Trvanie stretnutia: od 13.30 hoddo 16.30 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Veronika Maslíková		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca
2.	PaedDr. Katarína Gocálová		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca
3.	Mgr. Danka Chrastinová		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca
4.	Mgr. Gabriela Čimborová		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca
5.	Mgr. Tatiana Sogelová		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca
6.	Mgr. Jarmila Jopeková		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca
7.	Mgr. Silvia Kotyrová		ZŠ s MŠ Podzávoz, Čadca