

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 Bat'u, 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 gramotnosti a informačnej spoločnosti.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	22.9.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠ Jána Antonína Bat'u, Námestie SNP 5, Partizánske, 416
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Mašír
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&subpage=0

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bola diskusia o najnovších metódach a technikách (Bloomová taxonómia v oblasti digitálnej gramotnosti) uplatňovaných pri identifikácii problémov s nedostatočnou úrovňou IKT gramotnosti. Súčasťou stretnutia bolo aj zdieľanie návrhov na technické prostriedky v didaktickom procese a spoločné hľadanie riešení predmetných problémov.

Kľúčové slová: identifikácia problémov, Bloomova taxonómia, rozvoj IKT gramotnosti, technické prostriedky.

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

Hlavné body:

1. Analýza odborných zdrojov.
2. Diskusia.
3. Zdieľanie OPS.
4. Záver a zhrnutie.

Témy: zdieľanie inovatívnych metód, identifikácia problémov s nedostatočnou IKT gramotnosťou,

technické prostriedky.

Program stretnutia:

1. Čítanie s porozumením – odborná literatúra.
2. Diskusia v kruhu, Bloomova taxonómia a digitálna gramotnosť.
3. Zdieľanie overenej praxe od účastníkov.
4. Záver a tvorba zhrnutia.

13. Závěry a odporúčania:

Analyticko – prieskumnou činnosťou sme vypracovali úpravu BT v oblasti digitálnej gramotnosti, ktorú odporúčame implementovať do praxe.

Vplyvom zavádzania digitálnych technológií do výučby dochádza k úpravám Bloomovej taxonómie:

- zapamätať: na tejto základnej úrovni sa v digitálnom svete orientujeme na získavanie informácií. Tradičné vnímanie tejto úrovne predpokladalo rozvoj schopnosti zapamätať si fakty a dôležité údaje. V súčasnosti charakterizujeme túto úroveň v spojitosti s výrazmi: označiť, vybrať, uložiť a pod. Dôležité je aj to, aby sa žiak dokázal orientovať v uložených dátach a pamätal si kde má príslušnú informáciu uloženú.
- pochopiť: tradičná taxonómia na tejto úrovni používa slovesa- popísať, zhrnúť, dedukovať, parafrázovať, vysvetliť. Nové chápanie tejto úrovne súvisí so schopnosťou žiaka získané informácie vhodne spracovať. Do tejto úrovne patrí napríklad: tvorba myšlienkovkej mapy, grafické znázornenie vzťahov, tvorba diagramov.
- aplikovať: tradične je táto úroveň charakterizovaná slovami- použiť, usporiadať, zovšeobecniť, vyriešiť. V novom ponímaní tejto úrovne sa žiaci rozhodujú pre najvhodnejší postup riešenia danej úlohy a to aplikáciou správneho nástroja, ktorým môže byť počítačový program alebo online služba.
- analyzovať: žiaci, ktorí dosiahnu štvrtú úroveň taxonómie majú rozvinutú funkčnú gramotnosť na vyššej úrovni, to znamená, že dokážu rozčleniť zložitú úlohu na niekoľko častí, chápu súvislosti medzi jednotlivými komponentami a vedú vysvetliť spôsob usporiadania jednotlivých častí do celku. V novom ponímaní tejto úrovne žiak dokáže vyhodnotiť dôveryhodnosť získaných informácií, pozná štruktúru informačného obsahu a vie identifikovať pôvod jednotlivých komponentov. Žiak na tejto úrovni taxonómie dosahuje vyššiu úroveň schopnosti čítať s porozumením.
- vyhodnotiť: tradičná taxonómia na tejto úrovni pracuje s pojmami – obhájiť, vyvrátiť, rozvíjať, kritizovať, posúdiť, diskutovať, rozhodnúť, odporúčiť. Typickým príkladom súčasnej aplikácie tejto úrovne do výchovno –vzdelávacieho procesu je tvorba školských blogov, elektronických časopisov, kníh. Žiaci môžu na príspevky reagovať prostredníctvom komentára a diskutovať o správnosti postupu, tvrdenia, hodnotiť prácu iných. Získavajú hodnotnú spätnú väzbu a učia sa ju prijímať.
- vytvoriť: najvyššou úrovňou taxonómie je vlastná tvorba žiaka. Slovné spojenia, ktoré sa spájajú s touto úrovňou sú: postaviť, napísať, predviesť, naplánovať, navrhnúť, organizovať, vyrábať a pod. Kreativita je jedna z najdôležitejších kompetencií pre život v súčasnosti.

Zaradením digitálnych technológií do vyučovacieho procesu definujeme aj vyučovacie ciele v spojitosti s aktivitami, ktoré sme do procesu zaradili.

riešiť neštandardné úlohy aj ďalšie kompetencie žiaka – zdieľať názory s ostatnými žiakmi

v reálnom čase, poskytovať spätnú väzbu a naučiť sa ju aj vhodne prijímať.

14.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Mašír
15.	Dátum	22.9.2020
16.	Podpis	
17.	Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Katarína Hartmannová
18.	Dátum	23.9.2020
19.	Podpis	