

Písomný výstup 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 Baťu, 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 - prierezové témy.
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Mašír
8. Školský polrok	01.09.2021-31.01.2022
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&subpage=4

Úvod

Pedagogický klub rozvoja IKT gramotností a informačnej spoločnosti- prierezové témy je vytvorený učiteľmi a majstrami OV.

Klub bude fungovať počas školských rokov, od septembra 2020 do januára 2023, teda 25 mesiacov a jeho udržateľnosť vychádza z koncepcie nového modelu SOŠ, ktorého súčasťou sú „riešiteľské rady“ tímov pre vzdelávacie oblasti ISCED 3A a pre odborné vzdelávanie a prípravu.

Spôsob organizácie: stretnutia 2 krát do mesiaca. Dĺžka jedného stretnutia: 3 hodiny.

Varianta klubu: pedagogický klub s výstupmi.

Zameranie pedagogického klubu:

Pedagogický klub sa bude zameriavať na rozvoj IKT gramotnosti ako prierezovej témy.

Cieľom realizácie aktivít pedagogického klubu je zvýšenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov pre ďalšie zvyšovanie úrovne IKT gramotnosti žiakov naprieč vzdelávaním.

Zrealizované stretnutia:

september 2021 – 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

október 2021 – 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

november 2021 - 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

december 2021 - 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

január 2022- 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

IKT gramotnosť zahŕňa tieto zložky, ktorými sa budú členovia klubu zaoberať, analyzovať, skúmať a vytvárať k danej téme Best practice a OPS:

- Praktické zručnosti a vedomosti, ktoré žiakom umožňujú porozumieť a účinne používať informačno - komunikačné technológie,
- Schopnosti, s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- Schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe

- porozumenia pojmov, konceptom, systémom a operáciám z oblasti IKT,
- Vedomosti, schopnosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému používaniu IKT,
- Schopnosť prijímať nové podnety v oblasti IKT a kriticky ich posudzovať, porozumieť rýchlemu vývoju technológií, ich významu pre osobný rozvoj a ich vplyv na spoločnosť.

V rámci činnosti pedagogického klubu sa chceme zaoberať najefektívnejšími metódami a stratégiami pre rozvoj IKT gramotností.

Ďalšie činnosti, ktoré budú realizované v rámci pedagogického klubu:

- Tvorba Best Practice,
- Prieskumno-analytická a tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania a vedúca k zlepšeniu a identifikácii OPS,
- Výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód,
- Výmena skúseností v oblasti medzi-predmetových vzťahov,
- Tvorba inovatívnych didaktických materiálov,
- Diskusné posedia a štúdium odbornej literatúry,
- Identifikovanie problémov v rozvoji IKT gramotnosti žiakov a možné riešenia.

Stručná anotácia:

Pedagogický klub rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti - prierezové témy sa zaoberal nasledujúcimi témami:

- digitálne technológie,
- praktické cvičenia na podporu algoritmického myslenia,
- multimediálne nástroje,
- digitalizácia,
- OPS a Best Practice.

Kľúčové slová:

IKT gramotnosť, informačná spoločnosť, digitalizácia, multimédia.

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Zámerom nášho výstupu je popísať aktivity zrealizované učiteľmi, členmi pedagogického klubu na zasadnutiach pedagogického klubu rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti - prierezové témy.

Priblíženie témy:

Digitálna transformácia je procesom, ktorý neobišiel vzdelávacie prostredie. Práve naopak, digitalizácia a podpora digitálnych kompetencií tak na strane učiteľov ako aj na strane žiakov, je výzvou súčasnej školy. Preto si položíme otázku: *Čo je to digitálna transformácia?*

- Digitálna transformácia je integrácia digitálnych technológií firmami a dopad technológií na spoločnosť.
- Digitálne platformy, internet vecí, cloud computing a umelá inteligencia patria medzi technológie, ktoré ovplyvňujú...

- ... odvetvia od dopravy po energetiku, agropotravinárstvo, telekomunikácie, finančné služby, továrenskú výrobu a zdravotnú starostlivosť.
- Technológie môžu pomôcť optimalizovať výrobu, znížiť emisie a odpad, zvýšiť konkurenčné výhody firiem a priniesť zákazníkom nové služby a výrobky.

Z týchto dôvodov považujeme témy nášho PK za dôležité a venovali sme sa im na jednotlivých zasadnutiach.

Jadro:

Popis témy/problém

Problém:

Súčasný vývoj nových technológií stále napreduje a ponúka nám veľké množstvo nových služieb, ktoré nám pomáhajú pri riešení našich každodenných úloh. Jedným z najpoužívanějších moderných výdobytkov je internet. Internet ponúka veľmi široké spektrum služieb, ktoré zasahujú do všetkých odvetví nášho života. Jednou z najvyužívanějších služieb internetu je možnosť vyhľadávania informácií prostredníctvom vyhľadávacích nástrojov. Tieto nástroje umožňujú získavať množstvo nových informácií potrebných pre náš život, prácu alebo školu. Dôležité však je, aby sme aj túto možnosť vedeli využiť vo svoj prospech. Preto je potrebné neustále sa vzdelávať a dosiahnuť určitú úroveň informačného správania a s tým súvisiacu digitálnu a informačnú gramotnosť. Samotná existencia nových technológií sama o sebe negarantuje dostatočné využívanie možností, ktoré nám tieto technológie prinášajú, a už vôbec nie predchádzanie ich nesprávnemu používaniu či zneužívaniu. Preto sa ukazuje, že je nevyhnutná istá úroveň informačnej a digitálnej gramotnosti. Bez nej, bez prístupu k informáciám a hlavne bez schopnosti ich účinného vyhľadávania, triedenia a spracovávanía možno očakávať neschopnosť orientácie v súčasnom svete moderných technológií.

Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

Počas zasadnutí PK sme zdieľali OPS, dobrú prax, diskutovali sme k témam uvedeným v pláne činností. V tomto polročnom výstupe uvádzame ukážky z uvedených aktivít:

Diskusný príspevok -web 2.0.

Na Webe 2.0 môže každý sprístupniť svoje vedomosti na príslušných stránkach, a tak je zároveň pokladaný užívateľmi informácie za experta.

Web 2.0 umožňuje jednoduché ovládanie sociálnych sietí, čo má za následok spoluprácu na rôznych témach a projektoch. Termín Web 2.0 prvý krát použil Tim O'Reilly spolu s Medialive International na konferencii o budúcnosti webu v roku 2004. Jeden z jeho pokusov o definíciu tohto pojmu je nasledujúci: „Web 2.0 je revolúcia v oblasti podnikania v počítačovom priemysle, zapríčinená

zmenou chápania internetu ako platformy a pokusom pochopiť pravidlá pre úspech na tejto platforme. Medzi mnohými pravidlami je tým hlavným toto: Tvorte aplikácie, ktoré budú využívať sieťový efekt, aby boli tým lepšie, čím viac ľudí ich používa.“ (<http://radar.oreilly.com/web2>)

Mnohé z princípov Webu 2.0 totiž nie sú ničím novým. Pravidlá webu však doteraz neboli dostatočne využité, alebo sa im tvorcovia stránok a aplikácií vyhýbali. Ako príklad možno uviesť chápanie www stránok.

V podobe Webu 1.0 mali takéto stránky konkrétneho autora (príp. niekoľko autorov), ktorý bol zodpovedný za obsah stránky. Ostatní užívatelia si mohli stránku len zobrazit' a prečítať obsah. Pokiaľ chceli reagovať, mohli tak urobiť len prostredníctvom príspevku do diskusného fóra k článku. Niektoré stránky mali dokonca spoplatnený obsah a čítať ho mohli len zaregistrovaní užívatelia. Na druhej strane Web 2.0 prichádza s ideou zdieľania informácií prostredníctvom siete, t. j. stránky môže upravovať ktokoľvek. Typickým príkladom je Wikipédia, online encyklopédia, ktorej obsah je tvorený jej užívateľmi. To má za následok veľké množstvo spracovaných hesiel a menšiu chybovosť (článok síce môže pridať ktokoľvek, bez ohľadu na svoje vedomosti, ale čím viac užívateľov si článok prečíta, tým je väčšia pravdepodobnosť, že odhalia chybu).

Zaujímavý zdrojmi informácií, a to hlavne pre rozvoj analytického myslenia sú:

GloblMAT

<http://goblmat.eu/>

Artsandculture

<https://artsandculture.google.com/search/streetview?hl=en>

Matematika hrou

<http://matematika.hrou.sk/>

Matika IN

<https://www.matika.in/sk/>

HackMath

<https://www.hackmath.net/sk/priklady-ulohy>

MathSpad

<https://www.mathspad.co.uk/i2/construct.php>

DELMAT

http://www.delmat.info/a/13/?fbclid=IwAR0CQLvGKEyyklWkvX_WXH77ZesxCpcFli_7uH9fHXvWm9UQkYUBpVfXn_k

Metamag

<http://www.matemag.sk>

Príspevok OPS – analýza odbornej literatúry k uvedenej téme:

Členské štáty EÚ v r. 2000 vyjadrili prijatím Lisabonskej stratégie svoju ambíciu vybudovať v EÚ najkonkurencieschopnejšiu a najdynamickejšiu poznatkovú ekonomiku sveta (Európsky parlament

2000). K tejto stratégii sa v roku 2005 pripojila aj Slovenská republika s dokumentom Stratégie konkurencieschopnosti Slovenska do r. 2010.

Jedným z cieľov tohto dokumentu, ktorý mal prispieť k budovaniu poznatkovej ekonomiky, bola transformácia vzdelávacieho systému potrebám vzdelanostnej spoločnosti. Prioritami sa stala reforma vzdelávania a odbornej prípravy, ktorá by zodpovedala potrebám vedomostnej spoločnosti a trhu práce. Tieto spoločné znaky smerovania reforiem v mnohých krajinách súvisia s ekonomickými a makrosociálnymi zmenami vo svete, ktorých cieľom je nastolenie trvalo udržateľného rozvoja spoločnosti, hlavne prosperitou v ekonomickej oblasti. Tieto skutočnosti sa objavujú v hlavných rysoch vzdelávacej politiky OECD, UNESCO. V súčasnom období sa s pojmom vedomostnej spoločnosti stretáva človek takmer na každom kroku. Stretávame sa s ním v žurnalistickej terminológii, je témou mnohých politických diskusií, odborných textov a publikácií. Nie je prekvapením, že tento pojem sa dostal aj do pedagogického diskurzu. Je to jasný signál, že pojmami vedomostná spoločnosť, vedomostná ekonomika, vedomostná organizácia bude ovplyvňované aj vzdelávanie. Štát naďalej plní úlohu pri regulovaní vzdelávania, rôznymi krokmi a opatreniami sa posilňuje hlavne jeho kontrolná funkcia, a to nielen v oblasti kontroly obsahu a cieľov vzdelávania, ale hlavne v oblasti financovania škôl a hodnotenia kvality vzdelávania. Na jednej strane je táto úloha štátu prirodzená, pretože štát ako poskytovateľ verejných financií má záujem na tom, aby získaval pravidelný prehľad o tom, ako školy naplňujú štandardy vzdelávania. Z tohto dôvodu veľa štátov zaviedlo a zavádza rôzne systémy a metódy kontroly škôl s cieľom získať o nich čo najviac informácií, aby sa v budúcnosti mohla jasnejšie formovať vzdelávacia politika štátu.

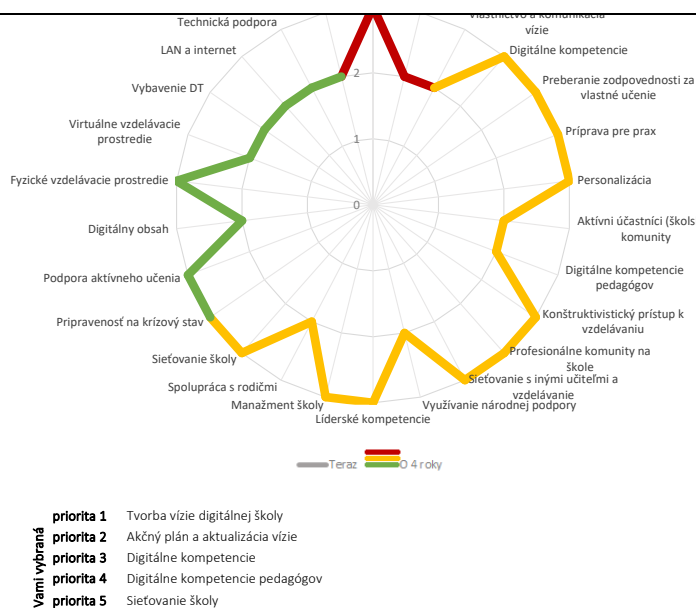
OPS - selfie

Digitálna transformácia škôl prebieha veľmi systematicky. Ako prvý krok bola realizácia Selfie dotazníka, ktorý informuje o vstupnej úrovni digitálnej gramotnosti v 3 kategóriách: žiak, učiteľ, vedenie školy.

Sledujú sa hlavne komponenty: vízia- tvorba akčného plánu, vlastníctvo a komunikácia vízie,

U žiakov: preberanie zodpovednosti za vlastné učenie, príprava pre prax, personalizácia.

	Učenie	Op
Vizia	Tvorba vízie digitálnej školy	2 3
	Akčný plán a aktualizácia vízie	1 2
	Vlastníctvo a komunikácia vízie	1 2
Zruč	Digitálne kompetencie	2 3
	Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie	2 3
	Príprava pre prax	2 3
	Personalizácia	2 3
	Aktívni účastníci (školskej) komunity	2 2
Učenie	Digitálne kompetencie pedagógov	2 2
	Konstruktivistický prístup k vzdelávaniu	2 3
	Profesionálne komunity na škole	2 3
	Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie	2 3
	Využívanie národnej podpory	2 2
Vzdel	Lídské kompetencie	3 3
	Manažment školy	2 3
	Spolupráca s rodičmi	2 2
	Sieťovanie školy	2 3
	Prípravenosť na krízový stav	2 3
Obsah	Podpora aktívneho učenia	2 3
	Digitálny obsah	2 2
	Fyzické vzdelávacie prostredie	2 3
Prostred	Virtuálne vzdelávacie prostredie	2 2
	Vybavenie DT	2 2
Dig. infraštruktúra	LAN a internet	2 2
	Technická podpora	2 2
	Licencie	2 2



OPS – jednoduchá, ale pre žiakov zaujímavá aktivita

Cieľom je podpora digitálnych zručností, informačnej gramotnosti, kritického myslenia.

Zaradenie podľa Bloomovej taxonómie: tvorba úsudku (najvyššia úroveň)

1. Prečítajte si text <https://banky.sk/rozdiel-medzi-debetnou-a-kreditnou-kartou/>
2. Na základe prečítaného textu porovnajte stav vo využívaní debetných kariet a kreditných na Slovensku a v Českej republike.
3. Vypíšte z textu výhody a nevýhody oboch typov kariet.
4. Na základe prečítaného sa pokúste sformulovať 10 základných zásad, ako sa má správať spotrebiteľ pri využívaní kariet.

OPS e-ID.sk

e-ID.sk – elektronická identita

Na webstránke <https://www.lewik.org/term/2813/elektronicka-identita-osoby-a-jej-preukazovanie-e-government/si> prečítajte text o elektronickej identite.

Úlohy

1. Na základe prečítaného textu vypíšte výhody a nevýhody elektronickej identity občana.
2. Vyhľadajte na internete bezpečnostné prvky nových čipových občianskych preukazov. Na základe zistených informácií opíšte vzťah medzi bezpečnostnými prvkami a ochranou privátnej sféry zavedením nových občianskych preukazov.
3. Preštudujte si platný zákon o ochrane osobných údajov a zistite, za akých podmienok sa môžu získavať biometrické údaje od obyvateľov.

Odporúčame pokračovať v pláne činností klubu aj v školskom roku 2021/2022.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Mašír
12. Dátum	31.1.2022
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Katarína Hartmannová, MBA
15. Dátum	31.1.2022
16. Podpis	