

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	Súkromná stredná odborná škola polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – vzdelávanie 4.0
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACZ5
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	24.02.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SSOŠ polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Viderňan
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sospnitra.edupage.org/

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bola analýza OPS a diskusia o medzi-predmetovej výuke. Súčasťou stretnutia bola aj tvorba OPS v oblasti aplikácie technických prostriedkov do výuky.

Kľúčové slová: medzi-predmetová výuka, zaradenie IKT do výuky, tvorba OPS.

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

Hlavné body:

1. Práca s odbornou literatúrou.
2. Diskusia.
3. Tvorba OPS.
4. Záver a zhrnutie

Témy: vzdelávanie pre priemysel 4.0, digitálne kompetencie žiakov.

Program stretnutia:

1. Analýza odborných zdrojov.
2. Diskusia, hodnotenie OPS, výber príkladov metódou ÁNO/NIE.

3. Dobrá prax z edukácie.

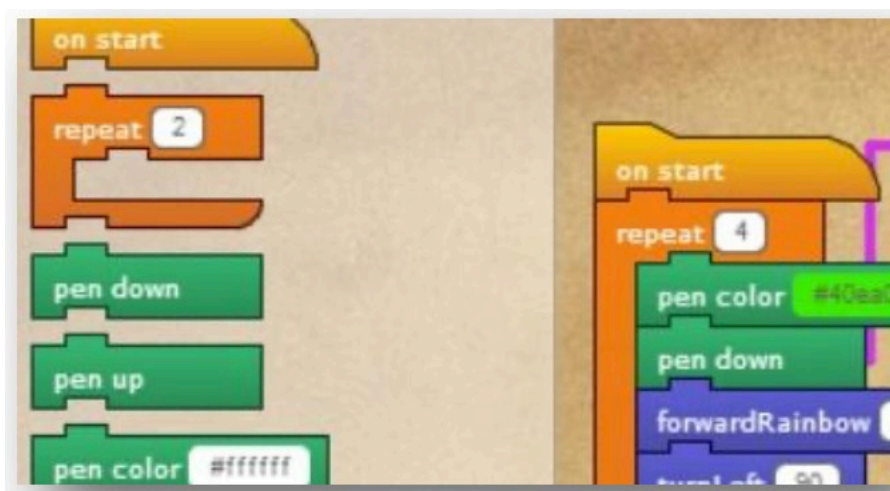
4. Záver.

13. Závěry a odporúčania:

Uvádžame výber z OPS z oblasti rozvoja digitálnej gramotnosti v medzi-predmetovej výučbe (1.ročník):

Pozitívne skúsenosti máme s aplikáciou programovacieho jazyka scratch. Žiaci veľmi aktívne pracovali v programe MathArt a vytvárali rovinné útvary s vopred zadanými vlastnosťami. Táto aktivita rozvíja nielen matematické predstavy žiaka vo virtuálnom prostredí, ale aj jeho algoritmické myslenie. MathArt je voľne dostupný na stránke www.hour-of-code.com.

Žiak prostredníctvom programu scratch samostatne tvorí a inovuje už známe postupy. V rámci našej skúsenosti boli prvé návrhy rovinných útvarov štvoruholníky a postupne žiak vytváral zložitejšie reťazce príkazových riadkov, ktorých aplikáciou získaval obrazy pravidelných mnohoúhelníkov.



Ďalšie medzi-predmetové aktivity využívajúce IKT:

Aktivita: tvoríme odhady.

Odhadovanie je bežná činnosť, s ktorou sa stretávame takmer denne. Odhadujeme, koľko času potrebujeme na príchod do stanoveného cieľa, koľko zaplatíme za opravu auta, na koľko týždňov nám postačí zásoba paliva a pod.

Rozvoj tvorby odhadov patrí medzi matematické kompetencie žiaka. V matematike používame odhady pri riešení slovných úloh, v úlohách o meraní veľkosti uhlov a v ďalších prevažne neštandardných úlohách.

Jednoduchá slovná úloha:

Odhadnite dĺžku rebríka, ktorý potrebuje použiť stavbár, ak sa chce dostať na druhé poschodie domu.

Odhadujeme:

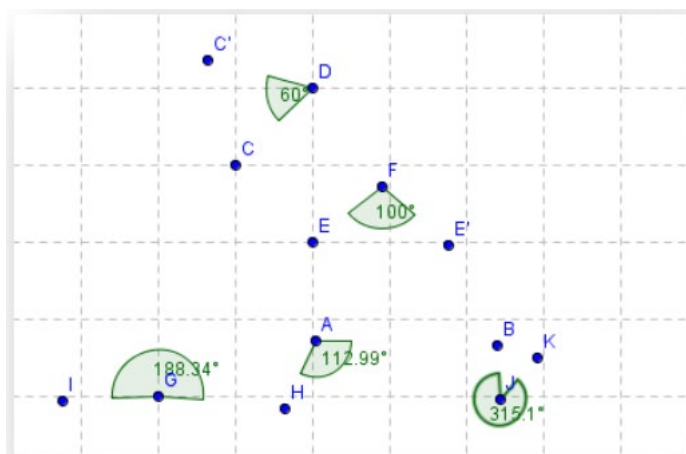
- vzdialenosť medzi podlažiami býva zvyčajne 3,3 m,

- okno je vo výške 1m nad podlahou (približne),

- prízemie býva vyvýšené o približne 2,2m.

Stavbár potrebuje rebrík o dĺžke 10m.

Pri tvorbe odhadov veľmi efektívne využívame softvér Geogebra. Napríklad pri opakovaní učiva o veľkosti uhlov. Vyučovacia hodina je vedená konštruktivistickým prístupom. Vo fáze - uvedomenie si významu, zadáme žiakom pracovný list Geogebra, do ktorého vpisujú odhad veľkosti uhlov .



V poslednej fáze vyučovacej hodiny, vo fáze reflexie prebehne diskusia o najčastejších chybách, ktoré sa v pracovných listoch vyskytli. Žiaci sa učia pracovať s chybou, ktorej uvedomenie si a vyvodenie dôsledkov, ich vedie k efektívnemu učeniu sa.

Odporúčame uvedené aktivity vo vyššej miere implementovať do edukačnej praxe.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Viderňan
15. Dátum	24.02.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	24.02.2021
19. Podpis	