

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	22.09.2021
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:

Téma, ktorej sme sa venovali je vyjadrená slovami: digitálne technológie, robotizácia a automatizácia. Digitálne technológie síce nemenia ciele učenia a učenia sa, ovplyvňujú však - spolu s ďalšími faktormi - formy, ktorými učiteľ žiakom sprostredkúva obsah poznávania, menia podoby niektorých didaktických prostriedkov, napr. učebných materiálov.

Kľúčové slová: digitálne technológie, priemysel 4.0

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

Hlavné body:

1. Digitálne technológie, pojmotvorné vymedzenie.
2. Diskusia.
3. Záver.

Témy: priemysel 4.0, vzdelávanie 4.0.

Program stretnutia:

1. Digitálne technológie v procese edukácie.
2. Diskusia.
3. Záver.

13. Závěry a odporúčania:

Pri správnom použití poskytujú digitálne technológie obrovský a dynamický priestor pre rozvoj tvorivosti žiakov. Rozvíjanie tvorivosti (či kreativity) pomáha žiakom pripraviť sa na rýchlo sa meniaci svet, v ktorom sa budú musieť adaptovať na niekoľko rôznych povolání počas života. Podľa niektorých autorov bude po vedomostnej (znalostnej) spoločnosti nasledovať ďalší stupeň vývoja ľudskej spoločnosti – tvorivá spoločnosť, v ktorej bude najcennejším tovarom schopnosť tvorivo myslieť. Mnohí zamestnávateľia hľadajú ľudí, ktorí vidia spojitosť, majú jasné idey, sú inovatívni, komunikatívni, vedú spolupracovať v tíme a sú schopní riešiť problémy, hľadajú ľudí kreatívnych.

Digitálne technológie – mobilné vzdelávanie:

Mobilné vzdelávanie je atraktívne pre široké spektrum učiacich sa. Od nás učiteľov si však vyžaduje otvorenosť a nápaditosť. Ide o aktivity, ktoré:

- sa zakladajú na rýchlych a jednoduchých interakciách,
- vychádzajú z flexibilných učebných materiálov, ktoré podnecujú učenie sa v súvislostiach.

Edukačný Softvér- môžeme označiť za edukačný, ak sa cieľavedome používa na podporu učenia a učenia sa.

Softvér sa teda stáva edukačným nielen zámerom, ktorý mali autori pri jeho vývoji, ale aj spôsobom, akým sa používa v poznávacom procese. Edukačný softvér by mal:

- mať primerané používateľské prostredie (veku adresáta a účelu používania, t.j. dodržiavať princíp primeranosti),
- produktívne využívať vizualizácie (vizuálne manipulovateľné objekty, vizualizácia údajov, vizualizácia stavu práce),
- byť interaktívny (reagovať na naše požiadavky a riadenie, spolupracovať),
- byť otvorený (t.j. nie zamknutý voči novým aktivitám, inej grafike, vlastným zadaniam a pod.),
- podporovať náš didaktický zámer (napr. poskytovať spätnú väzbu),
- podporovať rozmanitosť, pestrosť a atraktívnosť aktivít,
- byť zameraný na danú tému a daný
- poskytovať rastúce úrovne náročnosti a podporovať individuálny prístup žiaka.

Diskutovali sme o digitálnych technológiách, ktoré využívame vo vyučovaní a vymieňali sme si skúsenosti. Zároveň sme sa zhodli na implementácii vyššie uvedených zásad.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Viderňan
15. Dátum	22.09.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	22.09.2021
19. Podpis	