

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	Stredná odborná škola pedagogická sv. Cyrila a Metoda, Južná trieda 48, 040 01 Košice
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania a prepojenia s praxou na SOŠ pedagogickej sv. Cyrila a Metoda
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z508
6. Názov pedagogického klubu	Tvorivosť a fantázia v umení
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	18. 2. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠPg sv. CaM
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Michaela Benediková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://kspgs.edupage.org/a/klub-tvorivost-a-fantazia-v-umeni

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia:

Druhé stretnutie pedagogického klubu Tvorivosť a fantázia v umení bolo venované téme Digitálne technológie vo vyučovacom procese. Rámcový program stretnutia bol zacielený na vymedzenie pojmu digitálne technológie, špecifikáciu digitálnych technológií, možnosti využitia digitálnych technológií vo vyučovaní a popis vybraných digitálnych technológií.

Digitálne technológie v kontexte vzdelávania je nutné vnímať v dvoch rovnocenných rovinách – ako technický vyučovací prostriedok a ako súčasť ľudskej kultúry. Digitálne technológie sú súčasťou IKT, predstavujú však výrazný posun v efektívite, dostupnosti, jednoduchosti, nekonečnej opakovateľnosti a bezpečnosti. Digitálne technológie, ktoré môžeme použiť ako edukačné pomôcky, zahŕňajú okrem počítača aj širokú škálu zariadení a prostredí.

V aplikačnej časti prítomní členovia klubu pracovali individuálne, zapájali sa do aktivít, oboznámili sa s novými online nástrojmi, spoznali a vyskúšali si nové aplikácie.

klúčové slová:

digitálne technológie, Quiver, Lyrics Training, Snapseed, Quizlet

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

1. Úvod, privítanie členov klubu, zhrnutie predchádzajúceho stretnutia
2. Predstavenie témy a obsahu stretnutia
3. Digitálne technológie vo vyučovacom procese
4. Praktická aplikácia témy
5. Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov
6. Záver

K bodu 1:

V úvode prebehlo krátke privítanie členov klubu Tvorivosť a fantázia v umení. Následne došlo k predstaveniu obsahu programu stretnutia, ako aj ku krátkemu zhrnutiu predchádzajúceho stretnutia.

K bodu 2:

Prítomní členovia pedagogického klubu boli oboznámení s témou a obsahom stretnutia – Digitálne technológie vo vyučovacom procese. Taktiež im bola predstavená a vysvetlená aplikačná časť.

K bodu 3:

Obsah programu tvoril:

- a) vymedzenie pojmu digitálne technológie,
- b) špecifikácia digitálnych technológií,
- c) možnosti využitia digitálnych technológií – používanie edukačného hardvéru, používanie edukačného softvéru, plánovanie vyučovacej hodiny s použitím rôznorodých technológií, realizácia vyučovacej hodiny s použitím rôznorodých technológií, vyhodnotenie vyučovacej hodiny s použitím rôznorodých technológií,
- d) popis vybraných digitálnych technológií – web 2.0 nástroje, ktoré možno použiť na zlepšenie výučby a spolupráce medzi učiteľmi a žiakmi, ako aj na zvýšenie spolupráce medzi pedagógmi: Quiver, Lyrics Training, Snapseed a Quizlet.

K bodu 4:

Praktická aplikácia témy – prítomní členovia klubu pracovali časť stretnutia na aplikačnej úlohe. Zoznámili sa s novými online nástrojmi, spoznali a vyskúšali si nové aplikácie. Úlohy riešili individuálne. Prvou prezentovanou aplikáciou bola aplikácia Quiver – www.quivervision.com, webová stránka, v ktorej môžeme nájsť tematické obrázky, ktoré sa pomocou aplikácie zmenia na 3D. Vytlačené, vyfarbené obrázky ožívajú pomocou voľne stiahnutej aplikácie v mobile. K obrázkom sú rôzne kvízy, zvuky, hry a súťaže.

Druhým prezentovaným online nástrojom bola Lyrics Training – www.lyricstraining.com, webová aplikácia, ktorá umožňuje učenie a rozvoj vedomostí cudzích jazykov prostredníctvom hudobných videí. Aplikácia umožňuje učiteľom vytvárať jednoduché cvičenia na počúvanie, v ktorých majú študenti za úlohu pridať vynechané slová alebo vybrať chýbajúce slovo z ponuky. Cieľom aplikácie je zlepšiť schopnosť študentov rozpoznávať zvuky a slová v cudzom jazyku a zároveň im pomôcť naučiť sa a precvičiť si slovnú zásobu. Takisto pomocou piesní si rozvíjajú svoje hudobné schopnosti a spev.

Ďalšími prezentovanými online nástrojmi boli: Snapseed – aplikácia, plnohodnotný profesionálny editor fotografií vyvinutý spoločnosťou Google a Quizlet – www.quizlet.com, interaktívna vzdelávacia online platforma, ktorá pomáha učiteľom a študentom vytvárať, ukladať a študovať akýkoľvek obsah vo forme dvojstranných kartičiek a automaticky generovaných hier.

13. Závery a odporúčania:

K bodu 5:

Pedagogický klub prijal tieto závery:

Členovia pedagogického klubu sa bližšie oboznámili s témou Digitálne technológie vo vyučovacom procese. Spoločne si vyskúšali prezentované aplikácie Quiver, Lyrics Training, Snapseed a Quizlet.

Vyjadрили súhlas, že predostreté online nástroje a aplikácie použijú nielen vo vyučovaní metodiky hudobnej a výtvarnej výchovy, ale aj vo vyučovaní ostatných predmetov.

K bodu 6:

Členovia klubu prijali tieto odporúčania:

Aplikovať online nástroje a aplikácie - Quiver, Lyrics Training, Snapseed a Quizlet vo vyučovacom procese na SOŠPg sv. Cyrila a Metoda v Košiciach.

Pomocou predstavených online nástrojov a aplikácií aktívne zapájať žiakov do vyučovacieho procesu, prinášať im nové podnety, rozvíjať ich výtvarné, hudobné a jazykové schopnosti, zlepšiť spoluprácu medzi učiteľmi a žiakmi. Využívať interaktívnu tabuľu a mobil vo vyučovaní jednotlivých metodík.

Aktívne spolupracovať výmenou skúseností z pedagogickej praxe.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Michaela Benediková
15. Dátum	18. 2. 2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	ThLic. Marek Jeník
18. Dátum	18. 2. 2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	Stredná odborná škola pedagogická sv. Cyrila a Metoda, Južná trieda 48, 040 01 Košice
Názov projektu:	Zvýšenie kvality vzdelávania a prepojenia s praxou na SOŠ pedagogickej sv. Cyrila a Metoda
Kód ITMS projektu:	312011Z508
Názov pedagogického klubu:	Tvorivosť a fantázia v umení

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SOŠPg sv. CaM

Dátum konania stretnutia: 18. 2. 2022

Trvanie stretnutia: od 13:35 hod. do 16:35 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Michaela Benediková		SOŠPg sv. CaM
2.	Mgr. Annamária Čintalová		SOŠPg sv. CaM
3.	ThLic. Marek Jeník		SOŠPg sv. CaM
4.	Ing. Monika Komárová	neprítomná	SOŠPg sv. CaM
5.	Mgr. Erik Korfant		SOŠPg sv. CaM
6.	Mgr. Mária Majzeľová		SOŠPg sv. CaM

7.	Mgr. Milan Štefaňák		SOŠPg sv. CaM
8.	Mgr. Peter Tkáč, DiS. art.	neprítomný	SOŠPg sv. CaM
9.	Mgr. Jana Troščaková		SOŠPg sv. CaM
10.	Mgr. Lýdia Venceľová		SOŠPg sv. CaM

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia