

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Základná škola s materskou školou Rabčice 194, 029 45 Rabčice
4. Názov projektu	Gramotností pre život
5. Kód projektu ITMS2014+	312011T319
6. Názov pedagogického klubu	Klub funkčnej gramotnosti s dôrazom na matematickú a prírodovednú gramotnosť
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	2.6. 2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	ZŠ s MŠ Rabčice 194, 029 45 Rabčice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Zlatica Krumpová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.zsrabcice.sk/

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom nášho stretnutia bola prezentácia Best Practice z oblasti inovatívnych metód vzdelávaníach v súvislostiach s koncepciou priemyslu 4.0, ktorý prináša zvýšené nároky na rozvoj digitálnych, IKT a počítačových zručností.

Kľúčové slová: funkčná gramotnosť, priemysel 4.0, Best Practice.

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

Hlavné body:

1. Priemysel 4.0 a jeho vplyv na prírodovedné vzdelávanie, práca s odbornou literatúrou,
2. Diskusia,
3. Prezentácia best practice

Témy:

Prírodovedné vzdelávanie a priemysel 4.0, rozvoj funkčnej gramotnosti – digitálnej, počítačovej a IKT.

Program stretnutia:

1. Privítanie účastníkov pedagogického klubu koordinátorom – RNDr. Krumpovou.
2. Prihovor koordinátora k téme priemysel 4.0 a prírodovedné vzdelávanie.
3. Diskusia, zdieľanie skúseností.
4. Tvorba záveru stretnutia.

Závery a odporúčania:

Prehľad z Best Practice – implementácia technológií do vzdelávania (priemysel 4.0 v prírodovednom koncepte).

BP1

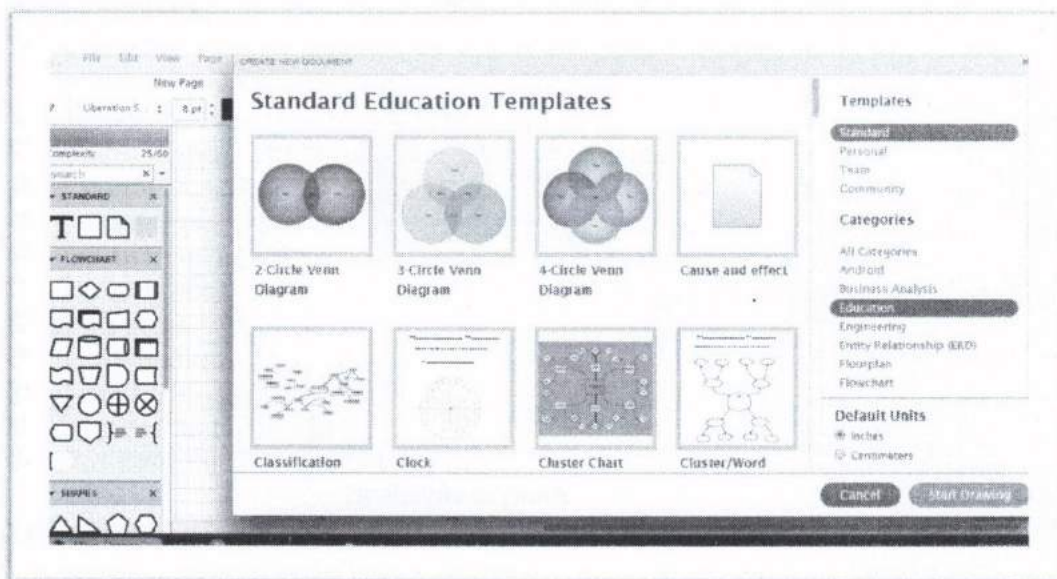
GRAFICKÉ ZNÁZORŇOVANIE VZŤAHOV A SÚVISLOSŤ

Lucidchart

Lucidchart je produktom spoločnosti Lucid Software Inc. Je to online (cloudový) software a má povahu webovej stránky. Pri jeho aplikácii do výučbového procesu nie sú potrebné žiadne inštalčné procesy a stačí sa len zaregistrovať. Registráciou si vytvoríme osobný účet, ku ktorému máme prístup z rôznych PC, tabletov a iných mobilných zariadení. Lucidchart pracuje v rôznych operačných systémoch: Windows, iOS, Linux. Ďalšia výhoda je, že tento produkt pracuje aj v systéme off-line a to v prípade jeho inštalácie ako plugin do prehliadača Google Chrome. V systéme online môžu na jednom projekte pracovať viacerí užívatelia.

Verzie Lucidchartu sú: Basic, Pro, Team a Free. Verzia Team je pre vzdelávacie inštitúcie zdarma. Registrácia učiteľov a študentov prebieha prostredníctvom URL adresy. Študenti a učitelia môžu zadarmo využívať aj novú aplikáciu Lucidpress, ktorá slúži k tvorbe interaktívnych dokumentov.

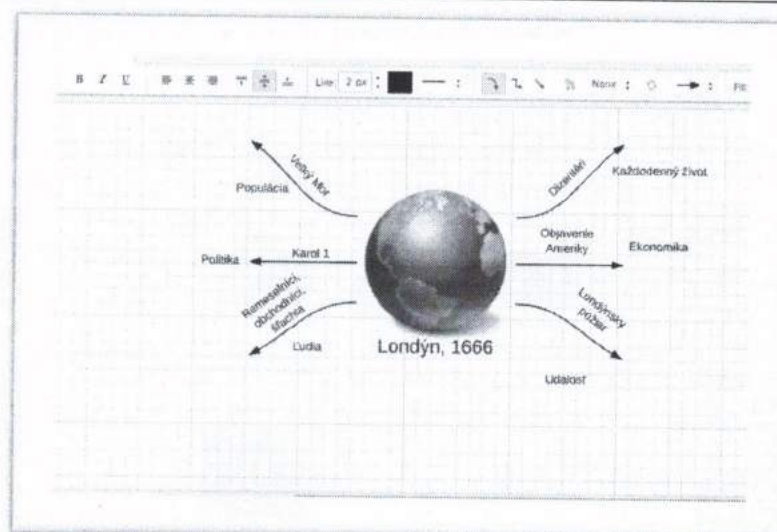
Ukážka prostredia pre tvorbu projektov:



Výber šablóny projektu

Možnosti aplikácie softvéru do výučby:

- 1 tvorba vývojových diagramov ,
- 2 tvorba zapojení Cisco zariadení (simulácie), tvorba počítačových sietí,
- 3 tvorba myšlienkových máp,
- 4 tvorba pojmových máp,
- 5 voľba aktivity: porovnaj a vyznač rozdiely,
- 6 zostrojenie strapcového diagramu,
- 7 plánovanie time manažmentu,
- 8 analýza možností,
- 9 rozlíšenie názorov od faktov,
- 10 tvorba rodokmeňa,
- 11 aktivity s interaktívnou periodickou tabuľkou,
- 12 analýza súvislosti (miesto a čas).



Analýza súvislosti

Lucidchart ponúka niekoľko grafických organizátorov, ktoré slúžia na triedenie myšlienok a efektívnu komunikáciu pri tvorbe projektu.

BP 2

Stormboard

Stormboard je online aplikácia, ktorej najväčšie výhody môžeme zhrnúť do týchto bodov:

- umožňuje efektívne zaznamenávať jednotlivé kroky riešenia problémovej situácie,
- umožňuje zdieľať názory a postupy riešení v rámci pracovného prostredia,
- je prostriedkom kooperácie niekoľkých žiakov v reálnom čase,
- obsahuje veľmi rôznorodé typy pracovných prostredí.

Aplikácia je v anglickom jazyku a z tohto dôvodu podávam krátky opis užívateľského prostredia.

Po prihlásení sa do prostredia zadaním emailovej adresy a hesla, zobrazí sa nám úvodná stránka. Jej obsahom sú produkty našich aktivít (pri prvom prihlásení je pole čisté, čo je logické, keďže sme žiaden projekt ešte nevytvorili). Kliknutím na tlačidlo v pravom hornom rohu Create a storm prejdeme do fázy tvorby nového projektu. Na hornej lište sa nachádza tlačidlo Blog, ktoré nás po kliknutí oboznámi s novinkami v rámci tejto aplikácie. Súčasťou úvodnej stránky sú aj príklady využitia jednotlivých šablón. Tlačidlo Help nám umožní odoslať spätnú väzbu, ale aj nájsť odpovede na riešenie rôznych technických problémov. V hornej lište nájdeme aj tlačidlo v krúžku. Po kliknutí sa nám ukáže ponuka ďalšej aktivity: tvorba projektu (mapy, nástenky), možnosť zmeniť profilový obrázok. Kliknutím na „Create a storm“ prejdeme do prostredia výberu.

V tomto prostredí si vyberieme aktivitu zo širokej ponuky:

Education Templates

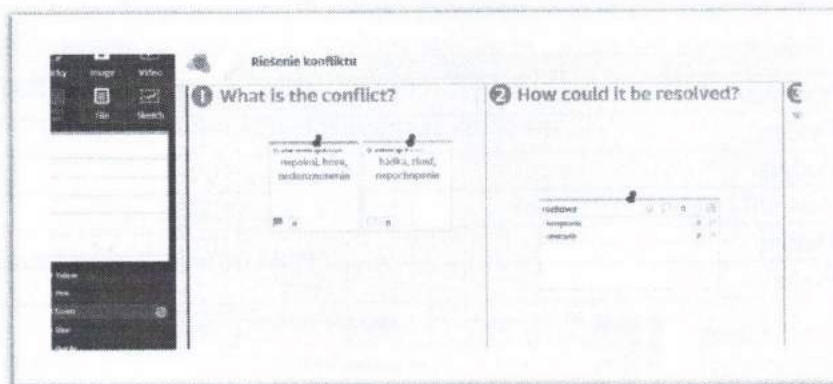
- osem krokov riešenia problémovej úlohy,
- charakterová mapa,
- mapa konfliktu,
- stena slov,
- krátkodobé a dlhodobé ciele,
- stena vytvorená zo slov,
- nech sa tvoje ciele stanú твоjim životným štýlom,
- dizajnové myslenie,
- porovnaj a nájdi rozdiely,
- kalendáre plánovania,
- 5 krát: Prečo?
- Pre a proti,
- šesť klobúkov,
- jednoduchá retrospektíva,
- urgentné alebo dôležité,
- Kto? Kde? Kedy? Prečo? Ako?

Vyberieme si jednu z ponúkaných aktivít, napríklad mapu konfliktu:

Navrhujeme názov aktivity: Zo života triedy – konflikt.

Určíme cieľ aktivity:

- žiaci zadefinujú obsah pojmu konflikt,
- dohodnú sa na spôsobe riešenia konfliktu,
- analyzujú situácie, ktoré vedú k vzniku konfliktu.



Mapa konfliktu

Aktivitu je vhodné realizovať počas triednickej hodiny alebo v rámci rozvoja logickej argumentácie žiakov aj v rámci výučby matematiky.

- BP3
- MapMaker Interactive: obsahom je mapa sveta s možnosťou interaktívne vyznačovať rôzne údaje a vytvárať tvorivé úlohy. V rámci výučby matematiky sme túto aplikáciu použili pri výučbe odhadu, mierky, pomeru a aj v rámci trigonometrie. V pravej časti mapy sa nachádza ponuka informácií o počasi, výskyte zemetrasenia, hustote osídlenia, produkcii oxidu uhličitého a iné.



Pracovné prostredie aplikácie

- FlamePainter: aplikácia určená na rozvoj kreativity. Umožňuje vytvárať obrázky pomocou špeciálneho nástroja.

Odporúčame implementovať uvedené technológie a nástroje do edukácie prírodovedných predmetov.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	RNDr. Zlatica Krumpová
14. Dátum	5.6.2020
15. Podpis	<i>Zlatica Krumpová</i>
16. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Viera Baláková
17. Dátum	5.6.2020
18. Podpis	<i>Viera Baláková</i>

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Pokyny k vyplneniu Správy o činnosti pedagogického klubu:

Prijímateľ vypracuje správu ku každému stretnutiu pedagogického klubu samostatne. Prílohou správy je prezenčná listina účastníkov stretnutia pedagogického klubu.

1. V riadku Prioritná os – Vzdelávanie