

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	SŠŠ, Trieda SNP 104, 040 11 Košice
4. Názov projektu	Inovácia vzdelávania za účelom zlepšenia čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011W095
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub prírodovednej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	03. 04. 2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SŠŠ, Trieda SNP 104, 040 11 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Erika Kóváryová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sportgymke.edupage.org/a/rozvoj-citateľskej-prirodovednej-matematickej-a-finančnej-gramotnosti-na-zs-a-ss

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia: Stretnutie zamerané na metodiku tvorby interaktívnych úloh

Kľúčové slová: aktivizujúce metódy, inovačné metódy, interaktívne úlohy

12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia

1. Inovačné a aktivizujúce úlohy so zameraním na prírodovednú gramotnosť
2. Výmena skúseností

Pri tvorbe elektronických výučbových materiálov je dôležité preskúmať veľké množstvo faktorov. S tým súvisí aj pomerne náročná príprava učiteľa na takúto hodinu, ktorá mu zaberie dosť pracovného, ale aj voľného času. Práca s týmto moderným didaktickým prostriedkom v mnohých smeroch uľahčí výučbu a zatriktívni aj jej celkový proces. Interaktívny výučbový materiál má nabádať žiakov k aktívnemu poznávaniu, preto aj cieľom tvorby takýchto materiálov je dať žiakom pocit aktívnej účasti v prebiehajúcej akcii. Dôležité je zachovanie odbornej a metodologickej úrovne – používanie aktuálnych a pravdivých informácií, symboliku daného predmetu, gramatickú a štylistickú správnosť. Vyučujúci diskutovali o zásadách tvorby interaktívnych elektronických výučbových materiálov. Za dôležité považujú zamerať sa predovšetkým na tieto faktory:

1. Určenie výchovno-vzdelávacích cieľov
2. Analýza vzdelávacieho obsahu, z hľadiska vhodnosti spracovania formou elektronického materiálu pre interaktívnu tabuľu.
3. Stanovenie štruktúry preberanej látky v nadväznosti na predchádzajúce hodiny
4. Príprava podporných materiálov: texového materiálu, fotografií a obrázkov, grafov, schém, video súborov a zvukov
5. Výber grafického návrhu interaktívneho materiálu
6. Vhodné rozloženie a usporiadanie textov, textových polí, obrázkov a multimedialných súborov, ktoré by mali žiakom uľahčiť pochopenie učiva a systematizovať už osvojené poznatky
7. Aplikácia animácií a efektov k pochopeniu a vysvetleniu konkrétnych simulácií a dejov. Zabezpečenie, aby daný materiál pôsobil na maximálny počet zmyslov.
9. Vloženie odkazov na prílohy a dokumenty, vytvorenie navigačných prepojení, interaktívnych a hypertextových odkazov
10. Zabezpečenie súladu medzi obsahovou stránkou výučbového materiálu a jeho formou

13. Závery a odporúčania:

Odporúčame učiteľom vytvárať vlastné interaktívne učebné úlohy s cieľom zvyšovania prírodovednej gramotnosti a snažiť sa minimalizovať ich sťahovanie z internetu, navzájom sa informovať o využívaní digitálneho obsahu, prípadne si vytvorený a v praxi overený obsah medzi sebou zdieľať.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Iveta Lévaiová
15. Dátum	03. 04. 2023
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. Erika Kőváryová
18. Dátum	03. 04. 2023
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu