

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	04.05.2022
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 nášho klubu bola diskusia a tvorba námetov k implementácii Stratégie 2020 a Agendy 2030 do bežného života školy. Spoločne sme zdieľali príklady inovatívnej výuky, ktorá rozvíja digitálne a kľúčové kompetencie pre priemysel 4.0. Na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: Stratégia 2020, rozvoj digitálnej gramotnosti, priemysel 4.0.

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

Hlavné body:

1. Úvodná asociácia nápadov.
2. Diskusia.
3. Tvorba námetov.
4. Záver.

Témy: Prepojenie teórie s praxou, vzdelávanie 4.0.

Program stretnutia:

1. Asociačná metóda na úvod – Alfa-box.
2. Diskusný kruh.
3. Tvorba prehľadu inovatívnych metód – metóda Force-fit.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závery a odporúčania:

Vychádzajúc z dokumentov Stratégia 2020, Agenda 2030 sme najprv diskutovali o možnostiach implementácie metód aktívneho vyučovania pri rozvoji digitálnej gramotnosti. Podstatou aktivizujúcich metód je riadiť vyučovanie tak, aby k splneniu výchovno- vzdelávacieho cieľa dochádzalo prostredníctvom vlastnej poznávacej činnosti žiakov.

Aktivizujúce metódy:

- podporujú záujem žiakov o učenie,
 - podporujú u nich intenzívne prežívanie, myslenie a konanie,
 - využívajú už získané skúsenosti a vedomosti žiakov,
 - významne podporujú a rozvíjajú poznávacie procesy žiakov.
- Členenie aktivizujúcich metód:
- podľa náročnosti prípravy (čas, materiálne zabezpečenie, pomôcky),
 - podľa časovej náročnosti samostatného priebehu vo vyučovaní,
 - podľa zaradenia do kategórie (hry, situačné m., inscenačné m.),
 - podľa účelu a cieľa vo vyučovaní (k diagnostikovaniu, opakovaniu, motivácii).

Z aktivizujúcich metód odporúčame najmä didaktické hry a komunikačné metódy ako sú:

- brainstorming,
- brainwriting,
- diskusia spojená s prednáškou (ďalšie varianty diskusie),
- Gordonova metóda,
- Hobo metóda
- Philips 66,
- metóda cielených otázok,
- metóda konsenzu.

Ďalej sme analyzovali, čo pre nás znamená pojem „Digitálna škola” vo vzťahu k žiakom. Mala by podľa nás fungovať tak, že:

- žiakom umožňuje prebrať adekvátnu zodpovednosť za svoje učenie,

- pripravuje ich pre potreby praxe
- rešpektuje ich osobné danosti, pričom rozumie ich aktuálnym obmedzeniam a možnostiam
- robí z nich aktívnych účastníkov (školskej) komunity. Digitálne technológie nám potom pomáhajú naplňať naše vzdelávacie ciele, a to spôsobmi, ktoré sú popísané nižšie:

Preberanie adekvátnej zodpovednosti žiaka za svoje učenie sa

... tým, že sa v prírodovedných predmetoch, matematike a informatike uplatňuje bádateľsky orientované vyučovanie (alebo iná alternatíva založená na konštruktivistickej teórii učenia sa).

Pri bádateľsky orientovanom vyučovaní žiak chápe, že učiteľ nie je autoritou poznania, ktoré je potrebné si zapamätať. Naopak, žiak je ten, ktorý svojou činnosťou objavuje a buduje poznatky. Popri tom prirodzene rozvíja nielen svoje poznatky, ale aj bádateľské a digitálne spôsobilosti a ďalšie mäkké zručnosti (soft skills).

Digitálne technológie zjednodušujú, resp. dovoľujú aktívne žiacke bádanie v prírodných vedách a matematike. Každý predmet využíva špecifické digitálne nástroje, ktoré sú prispôbené spôsobu objavovania nových poznatkov v danom predmete (napr. matematika – Geogebra; biológia, chémia, fyzika – Vernier, resp. Coach, geografia – GoogleMaps). V rámci školy by sme mali mať prehľad o aktuálnych možnostiach, ktoré digitálne technológie ponúkajú pre vyučovanie jednotlivých predmetov a o metodikách a postupoch pre ich najvhodnejšie zapojenie do vyučovania konkrétneho predmetu.

Na základe dokumentov sme si kládli kľúčové otázky a hľadali odpovede:

Kľúčová otázka: je výučba v škole a príprava v rámci odborného výcviku plánovaná tak, aby žiaka motivovala k samostatnému učeniu? Je výučba orientovaná na získavanie reálnych skúseností z rôznych životných situácií?

Postupy vyžadujúce zmenu: edukačné procesy sa zväčša odohrávajú v príliš štruktúrovaných a priamočiarych dráhach, ktoré ponechávajú len malý priestor pre samostatné učenie sa.

Žiaduci stav: Učitelia aplikujú moderné metódy a organizačné formy výučby. Učebné úlohy a pracovné úlohy majú často charakter projektovej úlohy, žiaci kooperujú v malých heterogénnych skupinách. Kľúčová otázka: prispievajú žiaci vlastnými nápadmi (myšlienkami) v procese učenia? Majú možnosť (príležitosť) participovať na tomto procese?

Postupy vyžadujúce zmenu: žiak je v procese učenia výlučne v pozícii „konzumenta“ a nie je schopný bez väčších problémov nezávisle sa učiť.

Žiaduci stav: je vytvorená taká „kultúra učenia“, ktorá umožňuje žiakom získavať skúsenosti prostredníctvom samostatnej práce s učivom. Správne nastavená kultúra učenia vytvára priaznivú

klímu triedu (klímu školy), bez znižovania nárokov na kvalitu vzdelávacích výstupov žiakov. Žiak prostredníctvom nezávislého učenia sa rozvíja svoje životné perspektívy.

Odporúčame pokračovať v analýze strategických dokumentov a nachádzať v nich podnety do výučby.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Viderňan
15. Dátum	04.05.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	04.05.2022
19. Podpis	