

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	SOŠ dopravy a služieb, Mierová 727, Strážske
4. Názov projektu	SOŠ dopravy a služieb Strážske - kráčame cestou moderných vzdelávacích metód
5. Kód projektu ITMS2014+	NFP312011Z260
6. Názov pedagogického klubu	Klub IKT zručností
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	12.09.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠ dopravy a služieb, Mierová 727, Strážske
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mária Onuferová
10. Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy	http://sosstrazske.wbl.sk/Cesta-modernych-vzdelavacich-metod.html

11. Manažérske zhrnutie:

klúčové slová: technické kreslenie, technický výkres, počítačová grafika, softvér, program AutoCAD, program Google SketchUp, ovládanie programu, čitateľská gramotnosť, plánovanie jazd, inštrukciá k používaniu softvéru

krátka anotácia: Inštrukciá k používaniu programu AutoCAD, predvedenie fungovania programu, poukázanie na výhody jeho používania v praxi a prepojenie na technické zobrazovanie s využitím vedomostí žiakov z hodín technického kreslenia. Nachádzanie podobností a rozdielov medzi programom a klasickým kreslením technického výkresu.

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

- Úvod – otvorenie stretnutia
- Grafický softvér
- Inštrukciá k použitiu programu Google SketchUp
- Porovnanie klasického technického kreslenia a kreslenia pomocou grafického softvéru
- Diskusia
- Záver

Stretnutie pedagogického klubu IKT sa konalo prezenčnou formou. Koordinátor pedagogického klubu privítal všetkých členov, oboznámil ich s programom stretnutia a zaželel im príjemnú a tvorivú atmosféru stretnutia.

Cieľom tohto stretnutia bolo bližšie predstaviť najprv rôzne typy grafického softvéru pre 3D modelovanie, ktoré umožnia načrtnúť geometriu tvarov, pridať materiály, alebo slúžia na vytváranie 3D návrhov, prototypov a ich testovanie. Cieľom bolo aj porovnať počítačové programy používané v technickom kreslení s klasickými metódami grafického zobrazovania, poukázať na podobnosti a rozdiely medzi klasickým kreslením technického výkresu a pri kreslení v programe.

Ing. Onuferová poukázala výhody a nevýhody jednotlivých programov a na činnosti, ktoré sa

dajú v jednotlivých programoch vykonávať, aj na to, ako sa dajú prepojiť poznatky klasického technického kreslenia (tušom na papieri) a kreslenia v jednotlivých programoch. Porovnávala aj to, či ide o bezplatný alebo licencovaný softvér, či má jednoduché intuitívne ovládanie alebo je určený viac pre profesionálov, či je skôr pre malé projekty alebo pre rozsiahlejšie konštrukcie. Po diskusii sa členovia zjednotili na názore, že pre žiakov sú vhodné programy s intuitívnym ovládaním, ktoré sú vhodné pre začiatočníkov (AutoQ3D, Bishop3D, Freecad...). Sú to programy, ktoré umožňujú poskytnúť žiakom súbor vedomostí, zručností a kompetencií o základoch premietania a technickom zobrazovaní, formovať logické myslenie a rozvíjať vedomosti, zručnosti, spôsobilosti využívať informačné technológie v zobrazovaní súčiastok a dosiahnuť prehĺbenie týchto gramotností:

- čitateľská gramotnosť – žiaci musia ovládať teóriu technického kreslenia pri navrhovaní súčiastok, poznať zásady zobrazovania, premietania, kótovania súčiastok, musia vedieť čítať technické výkresy a následne aplikovať tieto poznatky pri práci na počítači.
- informatická gramotnosť - žiaci sa pred prácou s príslušným softvérom musia oboznámiť s príkazmi na ovládanie jednotlivých programov, aby mohli vytvoriť svoje modely a porovnať výhody a nevýhody práce v jednotlivých programoch.
- matematická gramotnosť – žiaci musia vedieť kresliť súčiastky v mierkach (veľké modely, detaily súčiastky...), prepočítavať kóty a poznať prevody jednotiek.
- jazyková gramotnosť – žiaci majú ovládať príkazy na ovládanie programov, ktoré sú v anglickom jazyku.


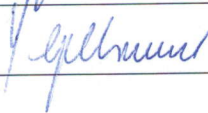
Po inštruktáži a diskusii sa členovia klubu sa zhodli, že k vyučovaniu teórie je potrebná interaktívna tabuľa a dataprojektor, žiaci môžu pracovať na notebookoch, kde je príslušný softvér a tlačiarne, aby sa mohli výstupy z programov vytlačiť a porovnať kvalitu technického výkresu nakresleného rukou pomocou rysovacích pomôcok a výkresu vytlačeného tlačiarňou.

V závere stretnutia sa koordinátor poďakoval prítomným za účasť.

13. Závěry a odporúčania:

Na základe diskusie na stretnutí môžeme odporučiť nasledovné:

- používanie počítačových programov pri technickom kreslení stimuluje rozvoj čitateľskej, matematickej, informačnej a jazykovej gramotnosti a stimuluje poznávacie činnosti žiaka
- programy umožňujú uplatňovať vo vyučovaní predmetu proporcionálne zastúpenie a prepojenie praktického a teoretického poznávania, dopĺňajú teoretické vedomosti žiakov z odborného predmetu technické kreslenie, a zaručujú získanie praktických zručností, ktoré môžu žiaci použiť vo svojej profesii.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mária Onuferová
15. Dátum	13.09.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Bc. Beáta Šepel'ová
18. Dátum	14.9.2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Stredná odborná škola
dopravných služieb
Mierová
STRÁŽSKE