

Písomný výstup pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	SOS Jána Antonína Baťu, Námestie SNP 5, Partizánske
4. Názov projektu	Zvyšujeme kvalitu vzdelávania a odbornej prípravy
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z792
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti - prierezové témy.
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Mašír
8. Školský polrok	01.09.2022-31.01.2023
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	https://sospe.edupage.org/a/zvysujeme-kvalitu-vzdelavania-a-odbornej-pripravy?eqa=dGV4dD10ZXh0L3RleHQxOSZzdWJwYWdlPTQ%3D

Úvod

Pedagogický klub rozvoja IKT gramotností a informačnej spoločnosti- prierezové témy je vytvorený učiteľmi a majstrami OV.

Klub bude fungovať počas školských rokov, od septembra 2020 do januára 2023, teda 25 mesiacov a jeho udržateľnosť vychádza z koncepcie nového modelu SOS, ktorého súčasťou sú „riešiteľské rady“ tímov pre vzdelávacie oblasti ISCED 3A a pre odborné vzdelávanie a prípravu.

Spôsob organizácie: stretnutia 2 krát do mesiaca. Dĺžka jedného stretnutia: 3 hodiny.

Varianta klubu: pedagogický klub s výstupmi.

Zameranie pedagogického klubu:

Pedagogický klub sa bude zameriavať na rozvoj IKT gramotnosti ako prierezovej témy.

Cieľom realizácie aktivít pedagogického klubu je zvýšenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov pre ďalšie zvyšovanie úrovne IKT gramotnosti žiakov naprieč vzdelávaním.

IKT gramotnosť zahŕňa tieto zložky, ktorými sa budú členovia klubu zaoberať, analyzovať, skúmať a vytvárať k danej téme Best practice a OPS:

- Praktické zručnosti a vedomosti, ktoré žiakom umožňujú porozumieť a účinne používať informačno - komunikačné technológie,
- Schopnosti, s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- Schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe porozumenia pojmov, konceptom, systémom a operáciám z oblasti IKT,
- Vedomosti, schopnosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému používaniu IKT,
- Schopnosť prijímať nové podnety v oblasti IKT a kriticky ich posudzovať, porozumieť rýchlemu vývoju technológií, ich významu pre osobný rozvoj a ich vplyv na spoločnosť.

V rámci činnosti pedagogického klubu sa chceme zaoberať najefektívnejšími metódami a stratégiami pre rozvoj IKT gramotností.

Ďalšie činnosti, ktoré budú realizované v rámci pedagogického klubu:

- Tvorba Best Practice,
- Prieskumno-analytická a tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania a vedúca k zlepšeniu a identifikácii OPS,
- Výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód,
- Výmena skúseností v oblasti medzi-predmetových vzťahov,
- Tvorba inovatívnych didaktických materiálov,
- Diskusné posedia a štúdium odbornej literatúry,
- Identifikovanie problémov v rozvoji IKT gramotnosti žiakov a možné riešenia.

Stručná anotácia:

Pedagogický klub rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti - prierezové témy sa zaoberal nasledujúcimi témami:

- práca s odbornou literatúrou,
- analyticko-prieskumna činnosť, tvorivé dielničky.

Kľúčové slová:

IKT gramotnosť, Best Practice, metódy, modely.

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Zámerom nášho výstupu je popísať aktivity zrealizované učiteľmi, členmi pedagogického klubu na zasadnutiach pedagogického klubu rozvoja IKT gramotnosti a informačnej spoločnosti - prierezové témy.

Priblíženie témy:

Digitálna gramotnosť a samozrejme IKT gramotnosť ako jej súčasť, nespočíva len v technickom zvládaní úkonov a znalostí spojených s ovládaním jednej technológie, napr. počítača, je javom značne zložitým, pozostávajúcim z kompetencií spojených s technickým zvládnutím informačných a komunikačných technológií, schopnosti práce s digitalizovaným obsahom, schopnosti zvládnutia bezpečného používania digitálnych technológií, komunikačných zručností a schopností. Preto je nevyhnutné neustále sa v tejto oblasti vzdelávať, vymieňať si dobrú prax a diskutovať. Uvedenou problematikou sme sa zaoberali počas zasadnutí pedagogického klubu.

Jadro:

Popis témy/problém

Problém:

Dôležitosť digitálnej gramotnosti dokazuje množstvo národných a regionálnych snáh o rozvoj a implementáciu rámcov a strategických plánov digitálnej gramotnosti na podporu digitálnych zručností. Dôvody, ako aj kontexty, v rámci ktorých sú tieto stratégie vytvorené, sa však líšia, čo v zameraní a obsahu. Podrobnou analýzou odborných zdrojov môžeme všeobecne identifikovať popri

kontexte historického vývoja konceptu digitálnej gramotnosti tiež kontext (prístup) zameraný najmä na otázku ekonomického rastu a uplatniteľnosti občanov v digitálnej spoločnosti, ďalej kontext edukačný, technologický (prístup gigantov v oblasti informatiky a informačných technológií) a významný prínos predstavuje aj prístup (kontext) knižničnej a informačnej vedy. Stále pretrvávajúcim problémom sú výsledky v testovaní mladých ľudí aj v oblasti digitálnej gramotnosti, ktoré nie sú uspokojivé.

Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

Počas stretnutí sme analyzovali jednotlivé modely digitálnej gramotnosti, s ktorými odporúčame sa zoznámiť.

Medzinárodná spoločnosť pre technológie vo vzdelávaní (ISTE – International Society for Technology in Education) stanovuje vo svojom modeli ukazovateľa digitálnej gramotnosti v rámci šiestich štandardov: tvorivosť a inovácie, komunikácia a spolupráca, prieskumová a informačná fluencia, kritické myslenie, riešenie problémov a rozhodovanie, digitálne občianstvo a technologické operácie a koncepcie.

Ústredným jadrom digitálnej gramotnosti podľa tohoto modelu sú:

- využívanie – čo predstavuje technickú a technologickú fluenciu potrebnú na interakciu s digitálnym prostredím (a to od základného technického know-how až po sofistikované stratégie prístupu),
- porozumenie ako rozhodujúci prvok, pretože ide o súbor zručností, ktoré nám pomáhajú porozumieť, kontextualizovať a kriticky hodnotiť digitálne médiá v záujme realizácie vhodných rozhodnutí o tom, čo a ako človek realizuje v digitálnom prostredí (vrátane uznania a poznania toho, ako digitálne technológie ovplyvňujú správanie a vnímanie, presvedčenie a pocity),
- tvorba ako schopnosť vytvárať obsah a efektívne komunikovať prostredníctvom rôznych nástrojov digitálnych médií.

Model sa stal podkladom pre súbor štandardov: ISTE štandardy pre žiakov, pre pedagógov, pre riadiacich pracovníkov, pre koučov a štandard IKT kompetencií pre pedagógov

Model JISC

Britská organizácia JISC – Joint Information Systems Committee definuje digitálnu gramotnosť ako schopnosť nevyhnutnú pre život, vzdelávanie a profesijné uplatnenie v digitálnej spoločnosti. Jej model má poskytnúť nápady a inšpirácie na strategický rozvoj digitálnej gramotnosti ako komplexnej spôsobilosti, pričom je táto vnímaná nielen ako rámec funkčných IT zručností, ale ako rozmanitosť digitálneho správania a široká škála návykov a praktík situovaných do rozličných kontextov využívajúcich meniace sa technológie.

JISC vníma digitálne technológie ako podporu nových príležitostí na zlepšenie výučby, vzdelávania, výskumu a riadenia organizácií a investovanie do digitálnych schopností žiakov a zamestnancov. Medzi jej výhodami z hľadiska individuálnych a organizačných aspektov, sú okrem iného:

- poskytovanie kvalitného vzdelávania flexibilným a inovatívnym spôsobom,
- splnenie rozmanitosti očakávaní a potrieb žiakov prostredníctvom lepších vzdelávacích možností
- prilákanie väčšieho počtu žiakov na svetový trh vzdelávania,
- zlepšenie zamestnateľnosti a zvýšenie kvalifikácie pre digitálnu ekonomiku,
- zlepšovanie procesov, systémov v rámci budovania organizačných kapacít, maximalizácia hodnoty investícií do vzdelávacích technológií, obsahu a služieb.

Zhodujeme sa na potrebe výraznej motivácie pri rozvoji predmetných gramotností a na fakte, že akákoľvek žiacka práca je ovplyvnená motiváciou k vykonávanej činnosti. Keď správne a presne pochopíme motiváciu, vieme, prečo žiak má rád/ uprednostňuje nejakú aktivitu.

Motivácia je teda otázkou „prečo?“ ľudského správania. Zároveň je pre nás motivačná stránka žiackej činnosti najdôležitejším a najvýznamnejším problémom inovatívnej pedagogiky. Týmto sa motivácia stáva kľúčovou v procese výchovy a vzdelávania. Každý žiak je osobnosťou jedinečnou a individuálnou.. Existujú žiaci, ktorí sa učia bez toho, aby vedeli „prečo?“, a túto otázku si nekladú. Stačí im zdôvodnenie, že každý v ich veku sa učí, robia to všetci ich vrstovníci a spolužiaci, tak to musia robiť aj oni. Naopak, v našej praxi existujú žiaci, ktorí nevyhnutne potrebujú poznať odpoveď na otázku „prečo?“. Pre týchto žiakov sa stáva poznanie zmyslu vykonávanej činnosti v procese výchovy a vzdelávania kľúčové.

Pri rozvoji IKT gramotností nám pomáha vždy korektne chápať oba druhy motivácie. Celkovo sa ujalo delenie motivácie na vonkajšiu a vnútornú. Vonkajšia motivácia sa v učení chápe ako stav, keď sa jednotlivec neučí z vlastného záujmu, ale vplyvom vonkajších motivačných činiteľov. Vnútorná motivácia sa chápe ako stav, ktorý motivuje jednotlivca niečo robiť alebo niečomu sa učiť pre vlastné uspokojenie, pre vlastný zážitok. Robí to ochotne a rád, preto samo učenie ho teší, výsledok ho uspokojuje a prináša mu radosť a dobrý pocit. Pri práci s prostriedkami IKT sa stretávame práve s vnútornou motiváciou.

Skúsení aj začínajúci učitelia by mali pokladať motiváciu za predpoklad úspešného učenia. Ak žiaci nebudú chcieť, môže byť učenie natoľko neefektívne, že sa prípadne nenaučia vôbec nič. Keď vieme ako motivovať, môžeme tempo ich učenia podstatne zvýšiť.

Pri rozvoji IKT gramotnosti preto odporúčame programy ako Geogebra, Microsoft Office alebo Prezi—všetky tieto aplikácie sme používali pri implementácii divergentných úloh do edukácie.

Odporúčame:

1. Divergentné úlohy - aktivizujú žiakov k činnosti. Aktivita, ktorá vyžaduje aplikáciu jednoduchých a zložitejších operácií s poznatkami, aktivizuje myšlienkové procesy analýzy, syntézy, indukcie, dedukcie, porovnávaní, zovšeobecňovania, tvorenia a pod.

2. Pri riešení divergentných úloh žiakovi nehrozí neúspech.

3. Divergentné úlohy sa približujú k reálnemu životu. Život človeka je sprevádzaný neustavným pohybom, zmenami, novými situáciami a iba v ojedinelých prípadoch existuje jedno správne riešenie.

4. Divergentné tvorivé úlohy na rozdiel konvergentných, umožňujú žiakovi sebarealizáciu

v tom zmysle, že do tvorivej úlohy dáva niečo zo seba, svojej individuality.

5. Veľkou výhodou divergentných, tvorivých úloh je, že pri nich môžu žiaci prejavíť hravosť, spontaneitu, fantáziu a radosť.

6. Ďalšou silnou stránkou tvorivých divergentných úloh je ich komplexnosť prípravy.

Odporúčame pokračovať v aktivitách tvorivej dielne.

V rámci práce s odbornou literatúrou sme si priblížili charakteristiky kompetenčného rámca DigComp 2.0. Nižšie uvádzame zhrnutie kľúčových kompetencií, gramotností a ich procesných vlastností, na základe ktorých je vhodné posudzovať úroveň digitálnych zručností, a preto ich odporúčame:

Kompetencie pre hodnotenie: informačná a dátová gramotnosť

- prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digi-obsahu, hodnotenie dát, informácií a digitálneho obsahu, správa dát, informácií a digitálneho obsahu

- komunikácia a spolupráca

- interakcie prostredníctvom digitálnych technológií zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií

- aktívne občianstvo prostredníctvom digitálnych technológií spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií

- netiketa

- správa digitálnej identity

- tvorba digitálneho obsahu

- vývoj digitálneho obsahu

- integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu autorské práva a licencia

- programovanie

- bezpečnosť

- používanie ochranných zariadení
 - ochrana osobných údajov a súkromia ochrana zdravia a pohody
 - ochrana životného prostredia
 - riešenie problémov
 - riešenie technických problémov
 - riešenie netechnických problémov prostredníctvom DT
 - kreatívne využívanie digitálnych technológií
 - identifikácia medzier (vedomostnej priepasti) v digitálnej spôsobilosti
- Odporúčame pokračovať v činnosti pedagogického klubu.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Mašír
12. Dátum	31.1.2023
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Katarína Hartmannová, MBA
15. Dátum	31.1.2023
16. Podpis	