

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 matematickej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10.12.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SŠŠ, Trieda SNP 104, 040 11 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ľubica Svitanová
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:

Digitálne vyučovanie školskej matematiky

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

Námety na digitálne vyučovanie s využitím voľne šíriteľných softvérov v spolupráci s interaktívnou tabuľou, hlasovacím zariadením

Na slovenských školách je niekoľko typov interaktívnych tabúľ a softvérov pre tieto tabule. Väčšina softvérov umožňuje učiteľom vytvárať interaktívne prezentácie, ktoré sú vhodné pre interaktívne vyučovanie, pre zapojenie žiakov do spoločných aktivít. Interaktívne prezentácie môžu obsahovať výkladovú časť obohatenú o multimediálne prvky ako obrázky, videonahrávky, prepojenia na webstránky alebo matematické softvéry ako je napríklad GeoGebra a iné. Problémom aj našej školy je, že má k dispozícii niekoľko interaktívnych tabúľ, pričom každá z nich má svoj vlastný softvér, v ktorom môžu učitelia vytvárať predvážacie zošity a e-materiály. Vytvorené materiály musia prekonvertovať, čo nie je vždy možné. Tento problém rieši voľne šíriteľný program Open-Sancore. Je vhodný pre každý typ interaktívnej tabule a tak je prenos vytvorených materiálov medzi tabuľami rôznych výrobcov ľahký. Súčasný trend prudkého nástupu digitálnych technológií do života žiakov a aj škôl zákonite prináša otázky ich efektívneho využitia. Zároveň je pre využitie v školskej MAT nevyhnutná tvorba kvalitných e-materiálov a e-testov. Veľmi vhodné je podľa nášho názoru využívať kvalitné voľne šíriteľné softvéry ako GeoGebra, HotPotatoes a Open-Sancore.

13. Závery a odporúčania:

Využívaním interaktívnych tabuľ, hlasovacích zariadení a tabletov, ale aj aplikáciou freeware

softvérov vo vyučovaní daného predmetu učitelia získavajú skúsenosti a tiež poznávajú ich možnosti a obmedzenia z hľadiska témy, ale i z hľadiska pedagogických metód a foriem, ako tieto produkty digitálnej éry čo najefektívnejšie a najvhodnejšie implementovať vo vyučovacom procese.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Iveta Lévaiová
15. Dátum	10.12.2020
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Ľubica Svitanová
18. Dátum	11.12.2020
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu