

## 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	08.03.2023
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	<a href="https://sospnitra.edupage.org/">https://sospnitra.edupage.org/</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola diskusia na tému Funkcií technických edukačných prostriedkov. Zameriavali sme sa predovšetkým na funkciu motivačnú a na stimulačný efekt didaktických prostriedkov na osobnosť žiaka. Na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: motivačná funkcia, funkcie IKT prostriedkov, stimulačný efekt.

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

Hlavné body:

1. Analýza odborných zdrojov.
2. Diskusia.
3. Výmena OPS.
4. Záver a zhrnutie.

Témy: IKT vo vyučovaní, rozvoj digitálnej gramotnosti, priemysel 4.0.

Program stretnutia:

1. Skupinová analýza zdrojov pomocou IKT. Tvorba opisného výskumu.
2. Prezentácia výsledkov, diskusia, hodnotenie.
3. Výmena OPS, syntéza odborných znalostí so skúsenosťami.
4. Záver a tvorba Pedagogického odporúčania.

### 13. Závěry a odporúčania:

Prehľad možných aplikácií IKT pri motivačnej fáze hodiny:

Tvorba pamäťovej stopy je z hľadiska rýchlosti závislá na intenzite procesu učenia. Pokiaľ je žiak do učenia motivovaný, pamäťová stopa sa utvorí veľmi rýchlo a môže k tomu dôjsť už po jedinom spojení, hlavne ak ide o biologicky alebo emocionálne významný podmet.

Pozitívna motivačná odozva nastáva v ľudskom mozgu aj vtedy, keď sú vstupné informácie prijímané z viacej zdrojov súčasne (teda aj viac-zmyslovými kanálmi). V tomto smere sa nám osvedčujú audiovizuálne pomôcky ako data-projektor a PowerPoint, no nezostávame len pri audio-vizuálnych vnemoch. V tejto oblasti je dobre implementovať aj aktivizujúce metódy vyučovania, dramatizačné metódy a situačné metódy. Osvedčila sa nám aj tvorba opisného výskumu v rámci skupinovej práce, pri ktorej žiaci aktívne využívajú IKT a internet. Z našej skúsenosti tiež vyplýva, že žiaci sú veľmi motivovaní modernými technológiami a preferujú čítanie na LCD displayoch a čítačkách e-knží (napríklad aj na ich smartfónoch). Možnosť získavať relevantné informácie priamo cez ich mobil a používať ho ako pomôcku ( v podstate mini tablet) vo veľmi výraznej miere zvýšilo motiváciu žiakov k práci skupinovej a samostatnej. Toto sa prejavovalo až do takej miery, že žiaci smartfóny naozaj využívali ku získavaniu relevantných informácií a nehrali sa hry, nečetovali alebo nevyužívali mobil inak. Až tak silný vie byť motivačný efekt dobre implementovaných IKT nástrojov, ktoré majú žiaci takmer univerzálne pri sebe. Myslíme si, že je to z dôvodu silnej (a oprávnenej) averzie k učeniu sa naspamäť dáť a faktografických informácií, ktoré sú už v reálnej praxi často vyhľadateľné práve cez internet. S kolektívom preto odporúčame implementovať tento prístup v pomere 40 ku 60, v prospech vyhľadávania informácií cez IKT.

Multidimenzionálne informácie nachádzajú viacej predošlých asociácií. Čím je počet vzniknutých asociácií väčší, tým vyššia je snaha učiaceho sa jedinca venovať pozornosť predkladaným informáciám. Učiaci sa jedinca však v priebehu učenia sa neprijíma iba informácie vzťahujúce sa k danému obsahu vzdelávania. Získava tiež množstvo ďalších vnemov z okolitého prostredia, ktoré dohromady s učivom tvoria celkovú informáciu. Odporúčame preto využívať IKT prostriedky k tvorbe bezpečného a podporujúceho prostredia.

Edukačné dôsledky týchto faktov sú zrejmé- motivácia v úvode vyučovacej hodiny, akokoľvek môže byť účinná, má hlavne u mladších žiakov iba obmedzenú časovú platnosť. Je preto potrebné generovať ďalšie motivačné podnety aj v celom priebehu vyučovacej hodiny. Behaviorálny výstup by pritom mal byť pokiaľ možno bezprostrednou reakciou na motivačný impulz, pretože za týchto podmienok limbický systém najviac podporuje vytvorenie pamäťového engramu.

Odporúčame vyššie uvedené prístupy k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Viderňan
15. Dátum	08.03.2023
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	08.03.2023
19. Podpis	