

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	Obchodná akadémia Liptovský Mikuláš
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality odborného vzdelávania a prípravy na Obchodnej akadémii Liptovský Mikuláš
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AGY1
6. Názov pedagogického klubu	Klub IKT
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10.5.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Obchodná akadémia Liptovský Mikuláš, miestnosť 103
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Stanislav Peniaško
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.oalm.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie:

Nástroje balíka programov MS Office 365 sa stali v priebehu dištančného vzdelávania neoddeliteľnou súčasťou vyučovania. Najvýraznejší podiel v používaní má program MS Teams. Jeho funkcie pomohli učiteľom školy vyriešiť problém online hodín vo svojom predmete a pre svoje konkrétne použitie si ho prispôbili o vlastné doplnky a rozšírenia, ktoré rozširujú jeho funkcionality. O týchto doplnkoch bol obsah aj predošlého stretnutia, na ktorom účastníci klubu diskutovali o svojich osobných skúsenostiach s niektorými z týchto aplikácií. Niektoré z nich učiteľov zaujali avšak nevedeli ich správne nainštalovať a zabezpečiť ich funkcionality v prostredí MS Teams. O riešení týchto problémov a ukážkach funkcionality aplikácií bolo toto stretnutie klubu. Ich zoznam sa bude v priebehu ďalších stretnutí dopĺňať o ďalšie zaujímavé riešenia a aplikácie.

Veľkú časť stretnutia bola diskusia a práca v aplikácii MIRO, ktorá slúži na interaktívnu prácu členov tímu v prostredí MS Teams na virtuálnej tabuli. Školenie o tejto aplikácii absolvovala Mgr. A. Dvorščáková a chce využiť jej funkcionality pri vyučovaní svojho predmetu. Ďalšou aplikáciou s ktorou sa na klube pracovalo je Kahoot. Táto aplikácia dokáže v prostredí MS Teams vytvoriť interaktívne hry pre žiakov a vo svojom vyučovaní ju použila Mgr. K. Hološová. Používala ju však ako aplikáciu na internete a v rámci stretnutia klubu sa s ňou účastníci oboznámili aj v prostredí MS Teams. Ďalším nástrojom, s ktorým sa na klube pracovalo je Polly. Je to nástroj na tvorbu otázok v kanáloch tímu vytvoreného v aplikácii MS Teams.

Kľúčové slová: Office365, doplnky k programu MS Teams, rozšírenia balíka Office365, online aplikácie, aplikácia Miro, aplikácia Kahoot.

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

1. Diskusia k rozšíreniam a aplikáciám programu MS Teams
2. Funkcionalita a práca s niektorými aplikáciami v MS Teams

K bodu 1:

Mgr. A. Dvorščáková informovala členov klubu o absolvovanom kurze v online aplikácii Miro. Nástroj slúži na interaktívnu prácu s tabuľou, ktorá je zdieľaná všetkým zaregistrovaným užívateľom tohto systému. Pracovný priestor umožňuje súbežnú prácu celého tímu na online tabuli. Je nástrojom na realizáciu workshopov. Dajú sa v ňom predpripraviť podľa rôznych šablón študijné materiály a následne ich zdieľať ostatným členom tímu. Slúži aj na tvorbu myšlienkových máp a vývojových diagramov pri tvorbe postupov pri práci a popise procesov. Funkcionalitu programu ozrejmila na konkrétnych ukážkach svojej tvorby v tejto aplikácii.

Druhou aplikáciou, s ktorou sa členovia klubu na stretnutí oboznamovali je aplikácia Kahoot. Väčšina zúčastnených skonštatovala, že túto aplikáciu poznajú žiaci prvého ročníka už z dištančného vzdelávania na základnej škole. Síce aplikácia nie je úplne zadarmo ale vo free verzii umožňuje tvoriť jednoduché nenáročné didaktické hry pre interaktívne vyučovanie. Pripravený materiál je formou online hry prístupný ostatným hráčom, ktorí sú členmi spoločného tímu v prostredí MS Teams. Program má pútavé grafické spracovanie a dajú sa v ňom pripraviť motivačné materiály pre všetky predmety vyučované členmi klubu. Najviac skúseností z jeho používaním má Mgr. K. Hološová, ktorá ho aj predstavila ostatným členom. Zamerala sa na postu prípravy materiálu a jeho následné pridanie do tímu v MS Teams.

K bodu 2:

Všetci členovia klubu si do svojho profilu v programe MS Teams doinštalovali aplikáciu Miro a registrovali sa do tejto služby cez svoj školský účet Office. Ing. Stanislav Peniaško vytvoril interaktívnu tabuľu v tejto aplikácii a ostatní členovia sa na ňu pripojili. Priamo cez MS Teams došlo k chybe pripojenia a aplikácia na pripojenie ostatných k interaktívnej tabuli nereagovala. Pri kontrole pripojených účastníkov tímu však aplikácia prideliť vytvorenú tabuľu ostatným členom klubu. Preto funkcionalita programu sa ďalej skúšala priamo cez web rozhranie tejto aplikácie. Ako prvé cvičenie bola skúšaná práca s kartami pojmov. Účastníci klubu pojmy svojho predmetu napísali do jednotlivých kariet, ktoré bolo potrebné správne usporiadať, prideliť resp. Rozdeliť do skupín. Každý vytvoril aspoň jedno takéto cvičenie a následne ostatní účastníci klubu sa ho snažili podľa inštrukcií tvorcu vyriešiť. Ďalším praktickým cvičením v programe bola tvorby myšlienkovvej mapy, pri ktorej bolo potrebné správne do logických súvislostí pospájať karty. Karty obsahovali myšlienky účastníkov pri brainstormingu. Pri tejto aktivite si členovia klubu precvičili prácu s objektmi tohto prostredia, možnosťami ich formátovania, zlučovania, skupinovania, spájania a editácie. Z vytvoreného materiálu sa následne urobili výstupné snímky a navrhla sa ucelená prezentácia pridávaním snímok priamo do prostredia Miro. Na záver prebehla diskusia, pri ktorých aktivitách so žiakmi je vhodný použiť tento nástroj a v akých predmetoch má svoje nezastupiteľné miesto.

Aplikáciu Kahoot si vysúšal každý člen klubu vo svojom profile, pričom pripravené materiály sa umiestňovali do tímu s názvom Klub IKT. Pripravené krátke materiály boli z predmetov, ktoré učia jednotliví členovia klubu. Najzaujímavejšou vlastnosťou tejto aplikácie sú rebríčky hráčov, ktorí sa do edukačnej hry zapoja. Sama aplikácia prideluje body aj za dĺžku času, ktorý bol potrebný na vypracovanie úloh. Didaktické hry sú dynamické a môžu sa doplniť o zvukovú stopu. Do budúcnosti sa môže uvažovať o spracovaní komplexnejších úloh v tomto prostredí v rozšírenej platenej podobe tejto aplikácie. Na klube sa skúšala len základná verzia programu, ktorá je zadarmo.

V závere klubu sa v diskusii účastníci vyjadrili do akej miery používajú vo svojom predmete program OFFice 365 SWAY na tvorbu online prezentácií. V rámci medzipredmetových vzťahov je vhodné túto aplikáciu používať na tvorbu prezentácií, ktoré sú obsahovo previazané medzi viacerými predmetmi. Každý člen klubu popísal akým spôsobom použil túto aplikáciu so žiakmi a aké problémy pri jej používaní musel riešiť. Ing. Peniaško v MS Teams ukázal ostatným členom klubu príklad zhromaždenie odkazov na online prezentácie žiakov cez záložku Súborov v triednych kanáloch MS Teams. Podrobnejšia práca s aplikáciou bude ešte obsahom posledných dvoch stretnutí klub v tomto školskom roku.

13. Závěry a odporúčania:

1. V škole je potrebné podporiť výučbu formou interaktívnych didaktických hier, pre ktoré sú vhodnými nástrojmi na ich vytvorenie aplikácie Miro a Kahoot. Na základe praktickej práce v prostredí Miro treba vyriešiť problém pri pripojení k interaktívnej tabuli programu Miro priamo v prostredí MS Teams. Ak sa tento problém podarí vyriešiť treba dostať tento nástroj do povedomia aj ostatných učiteľov školy. Ak bude problém pretrvávať, na ďalších stretnutiach vyskúšať funkcionality iných podobných rozšírení MS Teams, ktoré by sa dali použiť ako náhrada tejto aplikácie.
2. V rámci hodín, na ktorých žiaci pracujú v MS Teams podporiť ich záujem o spoluprácu pri výmene skúseností s inými doplnkami a aplikáciami MS Teams.
3. Pripraviť ukážkové materiály v aplikácii Kahoot a pomocou nich motivovať žiakov k aktivite na hodinách.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Stanislav Peniaško
15. Dátum	11.5.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Katarína Hološová
18. Dátum	11.5.2021
19. Podpis	