

## 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	9. júna 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	<a href="http://www.oalm.edupage.org">www.oalm.edupage.org</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Na minulom stretnutí sme si začali predstavovať nástroje balíka programov MS Office 365. Mnohí učitelia si v priebehu dištančného vzdelávania začali jednotlivé nástroje vyhľadávať a využívať ich. U mladších kolegov sa stali 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. O týchto doplnkoch bol obsah predošlého stretnutia aj tohto stretnutia. Účastníci klubu diskutovali o svojich osobných skúsenostiach s niektorými z týchto aplikácií. Niektoré z nich učiteľov zaujali. Ing. Peniaško predviedol ukážky aplikácií o ktorých si myslí, že by učiteľom mohli pomôcť pri vyučovaní. Zoznam sme na tomto stretnutí rozšírili o programy: Sway, Twitch, Prezi Video, SMART Learning Suite, Arc GISMaps, Lucidspark, Karma, Urkund, Angage Live.

Kľúčové slová: Office365, doplnky k programu MS Teams, rozšírenia balíka Office365, online aplikácie, Sway, Twitch, Prezi Video, SMART Learning Suite, Arc GISMaps, Lucidspark, Karma, Urkund, Angage Live

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

1. Aplikácie Office365
2. Rozšírené aplikácie v MS Teams – Sway, Twitch, Prezi Video, SMART Learning Suite, Arc GISMaps, Lucidspark, Karma, Urkund, Angage Live

### K bodu 1:

Učitelia používajú rôzne aplikácie Office365. Mgr. A. Dvorščáková používa online aplikáciu 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.

Druhou aplikáciou, s ktorou sa členovia klubu na stretnutí oboznamovali je aplikácia Kahoot, ktorú využíva Mgr. Hološová. 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. V aplikácii Office365 sú rôzne nástroje na spoluprácu medzi učiteľmi a žiakmi napríklad aplikácia OneNote, na spôsob interaktívnej tabule.

### K bodu 2:

#### **Sway**

Sway je nová aplikácia v balíku Microsoft Office, ktorá uľahčuje vytváranie a zdieľanie interaktívnych zostáv, osobných príbehov, prezentácií a ďalších informácií. Začnite pridaním vlastného textu a obrázkov, vyhľadajte a importujte relevantný obsah z iných zdrojov a potom podľa Swaya urobte zvyšok. Vo Swayi už nemôžete vybrať preddefinované šablóny, ktoré umožňujú, aby prezentácie vyzerali rovnako ako všetci ostatní, a na konverziu a prezentovanie informácií v moderných, interaktívnych a upozorneniach nepotrebujete žiadne znalosti návrhu. So Swayom nemusíte tráviť veľa času formátovaním. Jeho vstavaný dizajnový modul zaisťuje, že vaše výtvyry vyzerajú čo najlepšie. Ak pôvodný dizajn celkom nezodpovedá vášmu vkusu alebo nálade, môžete ľahko použiť iný, alebo môžete úplne zmeniť rozloženie podľa svojich predstáv. Práca hotových dráh je pomerne jednoduchá. Rodina, priatelia, spolužiaci a spolupracovníci môžu vidieť vaše výtvyry na webe bez toho, aby sa museli čokoľvek registrovať, prihlasovať alebo sťahovať. Ak chcete mať väčšiu kontrolu nad zdieľaním, môžete zmeniť nastavenia ochrany osobných údajov pre ľubovoľný sway.

Ing. Peniaško nám názorne predviedol ako si z už vytvorených prezentácií urobí online prezentáciu.

#### **Twitch**

Je to platforma ktorá slúži na živé vysielanie. Druh tohto vysielania sa prevažne zameriava na videohry ale aj pre hudbu, umenie či Talk Show. Obsah webu je možné prezeráť živo alebo pomocou záznamov z daného vysielania. Je to najpoužívanejšia služba svojho typu. V júli 2011 začala spoločnosť Twitch Partnerský program. Partnerský program umožňuje producentom, aby mali príjmy z reklám, používatelia sa môžu prihlásiť k odoberaniu partnerských kanálov streamerov za 4,99 USD za mesiac, čo často umožňuje užívateľovi prístup k jedinečným emotikonom, výhodám

v chate, sledovanie bez reklám a ďalším výhodám. Diváci môžu podporiť streamera pomocou meny takzvaných bitov. (1 bit = 1 cent).

### **Prezi Video**

Nástroj na tvorbu prezentácií prostredníctvom videa, ktorý vás spojí s vašim obsahom ktorý prezentujete v živom vysielaní alebo prostredníctvom nahrávania videa. Pri použití online editora Prezi Video je možné si vybrať z rôznych šablón a prispôbiť ich svojmu vlastnému obsahu. Môžete pridať svoj vlastný text alebo nahráť vlastné obrázkové súbory. Potom ich môžete nahráť, orezať alebo ich priamo stiahnuť vo formáte mp4.

### **SMART Learning Suite**

Zahŕňa nástroje ku komplexnej výučbe:

SMART Notebook - Pomocou tohto programu je možné jednoducho a intuitívne vytvoriť špičkové interaktívne vzdelávacie aktivity nabité novými informáciami (písanie, kreslenie a prácu s objektmi obsahuje nástroje SMART Bloky, Matematika Geogebra, Maestro a Pojmové mapy).

SMART Amp - Umožňuje žiakom riešiť zadanú úlohu z akéhokoľvek zariadenia pripojeného k internetu (počítač, tablet, telefón) v triede i mimo nej.

SMART Lab - Obsahuje šablóny pre otáčanie kariet na hľadanie správnych odpovedí, triedenie objektov, zaradenie objektov v správnom poradí, dopĺňovanie textov do prázdnych políčok v slove alebo vete a aplikáciu Povedzte to nahlas, ktorá umožní žiakom použiť ich nápady, text a obrázky pomocou ich mobilov priamo v Smart Notebooku.

SMART Response - Nástroj pre získanie spätnej väzby a hlasovania, ktorý zapojí žiakov prostredníctvom ich mobilných telefónov, tabletov alebo počítačov.

SMART Learning Suite Online - učiteľom z akéhokoľvek zariadenia poskytne okamžitý prístup k všetkým svojim lekciam vytvoreným v SMART Notebooku a možnosť zadeliť prácu študentom na ich zariadeniach.

### **Arc GISMaps**

Interaktívne mapy ktoré užívatelia môžu preskúmať. Pri približovaní, vyhľadávaní a interakcii s dátami sa v mapách objavuje viac detailov.

Približovaním mapy získajte ďalšie podrobnosti

Kliknutím do mapy zobrazíte lokálne špecifické informácie formou textu, tabuliek a obrázkov

Získate ďalšie informácie pomocou filtrovania údajov a zmeny farieb

### **Lucidspark**

Lucidspark je cloudová virtuálna tabuľa, kde môžu tímy kreatívne spolupracovať v reálnom čase. Intuitívne digitálne plátno umožňuje tímom efektívne brainstormovať, spolupracovať a zosúladiť nové nápady a organizovať kolektívne myslenie. Tento nástroj umožňuje tímom spolupracovať a jasne komunikovať o najkomplexnejších témach bez ohľadu na to, kde sa tímy nachádzajú.

## **Karma**

Karma je sada nástrojov na medziprocesovú komunikáciu, autentifikáciu, šifrovanie, grafické zobrazenie, užívateľské rozhranie a manipuláciu s dátovou štruktúrou siete Karma. Obsahuje KarmaLib (štruktúrované knižnice a API) a veľké množstvo modulov (aplikácií) na vykonávanie mnohých štandardných úloh.

## **Urkund**

Automatický program, ktorý umožňuje posudzovanie diplomových prác, esejí, monografií, zadaní a iných písomných prác s cieľom skontrolovať mieru ich podobnosti s inými zdrojmi, ako sú webové stránky, knižnice, knihy a dokonca aj ich vlastné databázy. Je možné ho využiť na kontrolu študentských prác odovzdaných ako vlastné textové úlohy alebo ako príspevky do fóra. Učiteľovi sa potom pri odovzdaní práce zobrazí "skóre" podobnosti textu s inými zdrojmi a zároveň podrobná analýza celého dokumentu s vyznačenými problémovými pasážami.

## **Angage. live**

Umožňuje zdieľanie webkamery alebo obrazovky naživo, obsahuje mnoho funkcií ktorými môžete zaujať svoje publikum: ankety, kvízy, hodnotenia alebo emodži, brainstormingové relácie, lajkovanie, komentovanie a poskytovanie spätnej väzby paralelne s prebiehajúcim webinárom.

V závere klubu sa v diskusii účastníci vyjadrili do akej miery používajú vo svojom predmete program OFFice 365. V rámci medzipredmetových vzťahov je vhodné aplikáciu Sway používať na tvorbu prezentácií, ktoré sú obsahovo previazané medzi viacerými predmetmi. Každý člen klubu popísal akým spôsobom používa ďalšie aplikácie. Mgr. Hološová často používa so žiakmi aplikáciu Kahoot.

Ing. Peniaško na geografii často využíva program Arc GISMaps, dajú sa tu vygenerovať mapy aktuálnej situácie.

Na Yutube nám p. Peniaško pustil ukážky programu Karma.

Mgr. Zuzana Jánošíková opísala svoje problémy s Edupage. Omylom sa jej podarilo vymazať písomnú prácu. Po telefonáte do Bratislavy, jej zamestnanec vrátil zmazanú písomnú prácu.

### 13. Závěry a odporúčania:

1. V škole je potrebné podporiť výučbu zapojením rôznych aplikácií a formou interaktívnych didaktických hier.
2. Implementovať aplikáciu Miro na hodinách a tvoriť myšlienkové mapy a diagramy na rôznych predmetoch
3. Použiť aplikáciu Kahoot na precvičovanie učiva a zhodnotenie vedomostí slovnej zásoby študentov
4. Aplikovať Sway, Twitch a Prezi Video vo vyučovaní a vytvárať webové prezentácie a živé vysielania
5. Využívať SMART Learning Suite na realizáciu interaktívnych vzdelávacích aktivít prezenčnou a dištančnou formou
6. Zapojiť Arc GISMaps do vyučovania a vyhľadávať dáta v mapách
7. Aplikáciu Lucidspark používať ako cloudovú virtuálnu tabuľu na kreatívne spolupracovanie tímov
8. Cez Urkund posudzovať odovzdané práce, domáce úlohy študentov a skontrolovať mieru ich podobnosti s inými zdrojmi
9. Prostredníctvom aplikácie Karma umožniť medziprocesovú komunikáciu
10. Nahradiť niektoré prezentovanie prác aplikáciou Angage.live a zaujať tak publikum anketami, kvízmi a hodnoteniami spojenými s poskytovaním spätnej väzby

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Mačalová
15. Dátum	9. júna 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Stanislav Peniaško
18. Dátum	9. júna 2021
19. Podpis	