

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	08. 09. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	OALM
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Stanislav Peniaško
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.oalm.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie:

Na ďalšom stretnutí Klubu IKT sme sa zaoberali Interaktívnymi technológiami na škole.

Ing. S. Peniaško nás v prvej časti stretnutia informoval, čo patrí medzi interaktívne technológie a ktoré interaktívne technológie na škole máme.

V ďalšej časti stretnutia sme prešli jednotlivými učebňami, v ktorých sa interaktívne technológie nachádzajú a každý z vyučujúcich v klube oboznámil ostatných, akým spôsobom ich doteraz používal.

V závere stretnutia boli navrhnuté odporúčania pre prácu s uvedenými interaktívnymi technológiami.

Kľúčové slová: interaktívne technológie, interaktívne tabule, riadenie vzdelávania

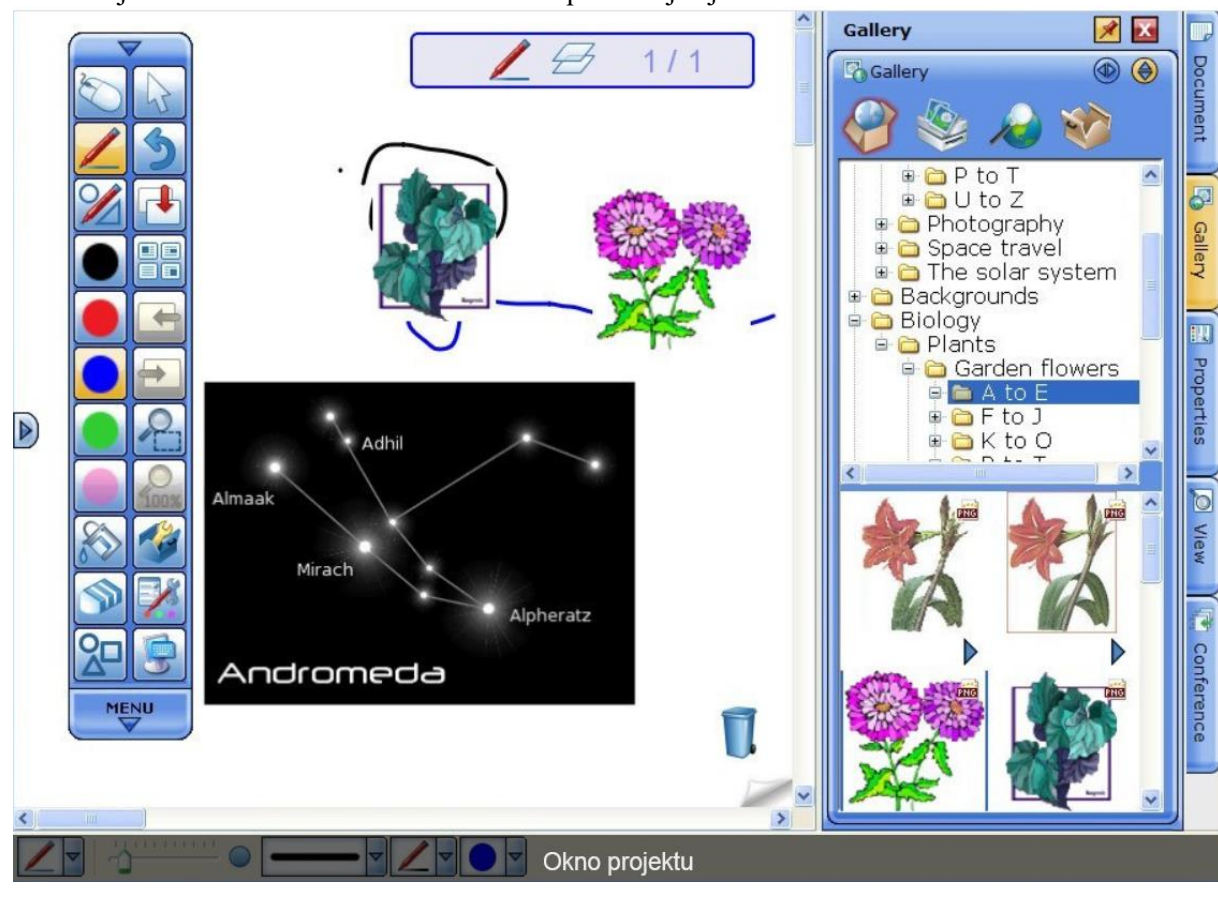
12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Pod pojmom interaktivita sa vníma možnosť okamžitej reakcie na podmet (pri obojsmernej komunikácii). Jednu úroveň využitia tvoria softvérové aplikácie, kde sa do popredia dostávajú interaktívne produkty, ktoré so sebou prinášajú istú dávku dynamiky - sú to aplikácie, ktoré reagujú zmenou výsledku na zmenu niektorej zo vstupných podmienok. Druhá úroveň je založená na vytvorení interaktívneho prostredia, ktoré slúži na sprostredkovanie komunikačného rozhrania. Ide napr. o špeciálne interaktívne tabule, prípadne zariadenia, ktoré sú schopné zmeniť obyčajnú tabuľu alebo projekčnú plochu na interaktívne prostredie.

Digitálne technológie v podobe interaktívnej tabule si pomaly alebo isto nachádzajú svoje pevné miesto vo vzdelávaní a vlastní ich čoraz viac škôl. Ich prítomnosť však neprináša automaticky posun vo vyučovacom procese - ten je v rukách tvorivých a inovatívnych učiteľov. Naučiť sa s tabuľou pracovať je základom využitia naozaj celej kapacity interaktívnej tabule. Veľmi často sa stáva, že v školách nie je len jeden typ tabule. Po poznaní a pochopení jednotlivých nástrojov na jednom type tabule sa učiteľ pri kontakte s iným typom tabule veľmi rýchlo zorientuje v ponuke a možnostiach.

Na našej škole máme interaktívne tabule niekoľkých druhov vo viacerých triedach a učebniach. Mgr. Z. Mačalová nás oboznámila s interaktívnou tabuľou v učebni ADK. Ukázala nám, akým spôsobom ju využíva. Súčasťou využitia bol aj softvér "ITALK" na manažment triedy. Vďaka projektu ho nahradil modernejší "LanSchool". Učiteľ zadá zo svojho počítača zdieľanie obsahu svojej obrazovky na ostatné študentské počítače. Jednoduchým spôsobom môže takto vyučovať a prezentovať pomocou rôznych programov, aplikácií a žiacividia na svojich monitoroch iba to, čo prezentuje vyučujúci. Týmto je zamedzené študentom rozptyľovať sa inými nežiaducimi prvkami, takže učiteľ sa môže venovať plne svojej prezentácii a tým učiť viac efektívne.

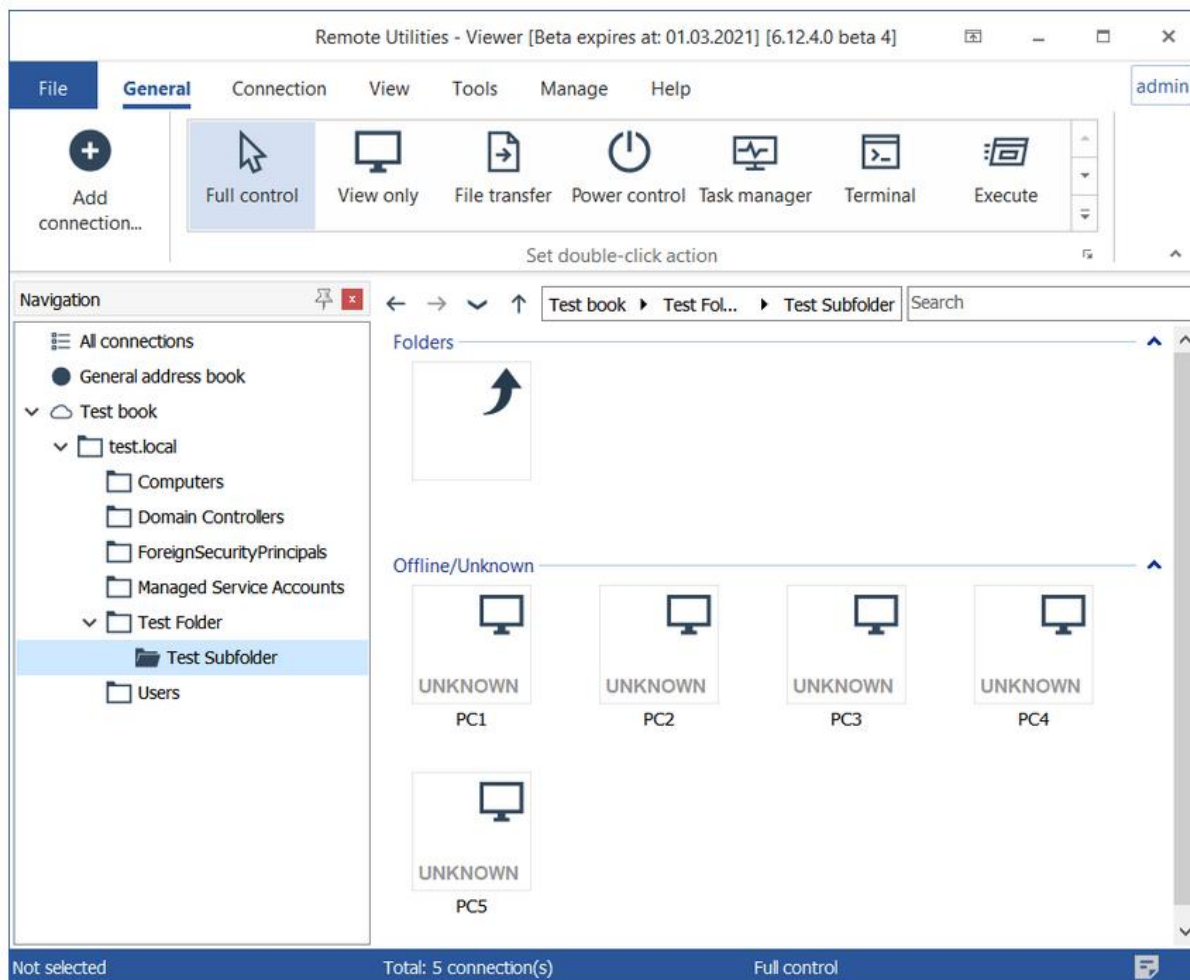
Ing. T. Zubajová nás oboznámila s interaktívnou tabuľou HITACHI. Interaktívne tabule tohto typu sa nachádzajú v 6 triedach a učebniach. Súčasťou použitia je aj softvér StarBoard.



Pre nové nb z projektu chýbali ovládače k danému softvéru, ktoré sme museli stiahnuť a nainštalovať z internetu. V učebni NEJ sa síce tento typ tabule nachádza, ale sa nepoužíva ako interaktívna (len na zobrazovanie cez dataprojektor).

V učebni FYZ sa nachádza interaktívna tabuľa QOMO. Prácu s ňou nám priblížila Mgr. Z. Jánošíková.

V učebni IVT3 síce nie je interaktívna tabuľa, ale sa používa interaktívny softvér "RemoteUtilities" na zdieľanie obrazoviek žiakov a ovládanie pc v učebni pomocou dataprojektora. S činnosťou softvéru nám oboznámil Ing. S. Peniaško.



V ďalšej časti stretnutia sme si prakticky vyskúšali predstavené interaktívne tabule a príslušné softvéry.

13. Závěry a odporúčania:

Správne využitie interaktívnej tabule v edukačnom procese podporuje aktívne učenie, kde žiak získava nové vedomosti svojou aktívnou a tvorivou činnosťou, podporuje sociálnu spoluprácu s ostatným žiakmi, napomáha využívaniu praktických činností, pri ktorých sa učenie javí žiakom ako zmysluplné a tak sa prejavuje ich chuť učiť sa.

Učitelia skonštatovali, že napriek tomu, že každý z nich už používal určitú interaktívnu tabuľu, je potrebné, aby sme sa oboznámili aj s inými typmi interaktívnych tabúľ a k nim prislúchajúcich softvérov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Jánošíková
15. Dátum	08. 09. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Stanislav Peniaško
18. Dátum	09. 09. 2021
19. Podpis	