

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	06. 10. 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 stretnutí Klubu IKT sme sa zaoberali problematikou optimálneho využitia interaktívnych technológií vo výchovno-vzdelávacom procese realizovanom v škole.

V prvej časti stretnutia nás Ing. Peniaško oboznámil so základnými parametrami interaktívnej tabule Promethean, ktorá sa používa v učebni 1.B. V jednotlivých krokoch nás najprv previedol celým inštalačným procesom, ktorý je potrebné v úvode zrealizovať.

V druhej časti stretnutia sme sa oboznámili s možnosťami využívania tabule prostredníctvom jednotlivých ponúknutých nástrojov. Mgr. Jánošíková a Ing. Peniaško nám predviedli niektoré praktické ukážky využitia tabule v edukačnom procese.

V tretej časti stretnutia sme prešli do ekonomickej učebne, kde nás Ing. Peniaško informoval aj o ďalšej z využívaných interaktívnych tabúl v škole - eBEAM.

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

Kľúčové slová:

interaktívne technológie, interaktívne tabule, inštalačný proces, výchovno-vzdelávací proces

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

Informačné a komunikačné technológie sú v posledných rokoch vysoko najdynamickejším a najintenzívnejšie rastúcim sektorom. Ich rozvoj postupne zasahuje do všetkých oblastí života spoločnosti, teda i do oblasti výchovy a vzdelávania. Využívanie rozmanitých interaktívnych technológií vo vyučovacom procese a neustále zvyšovanie informačnej gramotnosti pedagógov a žiakov sa stáva priam nevyhnutnosťou. Prostredníctvom spomínaných technológií je možné skvalitniť výučbu a zvýšiť záujem žiakov o štúdium. Jedným z takýchto užitočných vyučovacích prostriedkov je interaktívna tabuľa.

Pod pojmom interaktívna tabuľa môžeme rozumieť súbor elektronických zariadení a softvéru pre počítačové ovládanie, zobrazenie a spracovanie. Základ tvorí počítač, ku ktorému je pripojená veľká interaktívna plocha umožňujúca snímať polohu pera alebo prsta a dátový projektor alebo iné zobrazovacie zariadenie. Projektor premieta obraz z počítača na povrch tabule, ktorá zároveň slúži ako ovládač kurzora počítača. Kurzor je ovládaný špeciálnym perom, prstom alebo fixkou so svetlo odrážajúcimi prvkami. Zdrojom obrazu okrem počítača môže byť akékoľvek obrazové prezentačné zariadenie napríklad video, DVD prehrávač, televízny signál a pod. Používatelia získavajú možnosť prostredníctvom interaktívnej tabule ovplyvňovať činnosť počítača a v ňom spustené programy.

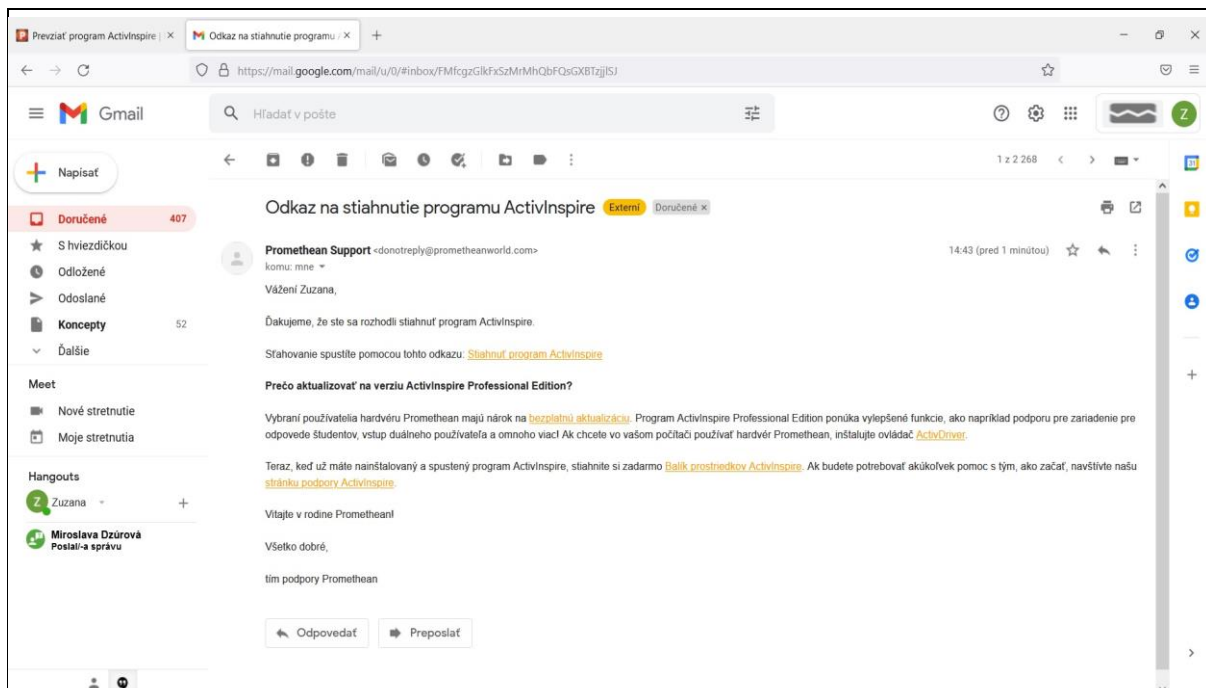
Interaktívna tabuľa pracuje s tzv. vrstvami. Vrstva je akoby fólia položená na tabuli, ktorá môže byť buď plnofarebná (napr. biela) alebo priehľadná – vtedy vidíme softvér bežiaci pod priehľadnou vrstvou, napr. zobrazenú plochu Windows. Jednotlivé vrstvy sa dajú posúvať, vrátiť, uložiť, zväčšiť, spájať a pod.

Výhodou práce s tabuľou je možnosť uložiť si poznámky, texty a obrázky napísané a nakreslené na plochu, ale aj ovládanie počítača (klikanie a presúvanie kurzora), označovanie textu a pod. Väčšina softvéru interaktívnych tabúľ obsahuje aj doplnkové funkcie ako je napr. rozpoznávanie rukou písaného textu, pravítka, uhlomery, slepé geografické mapy a pod.

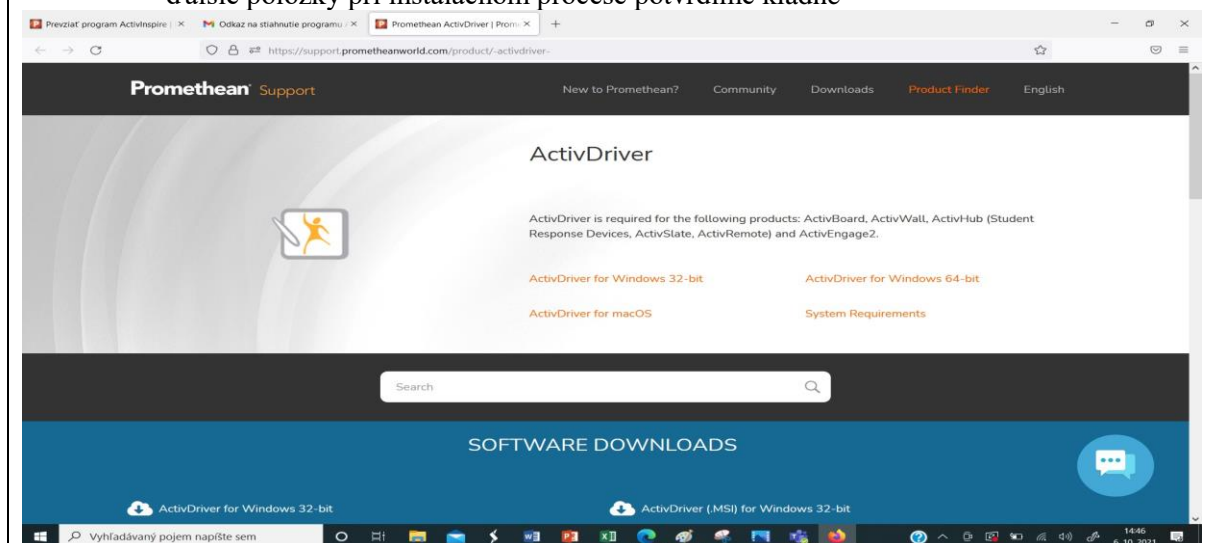
V úvodnej časti stretnutia klubu nás Ing. Peniaško oboznámil so základnými vlastnosťami a funkciami interaktívnej tabule Promethean, ktorá sa nachádza v našej škole v 1.B triede. Tabuľa bola dodaná v projekte a je napojená cez dataprojektor Acer prostredníctvom HDMI. K počítaču sa pripája cez rozhranie USB. Ide o tabuľu s multi-dotykovou funkciou súčasne dvoch užívateľov. Je navrhnutá tak, aby podporovala skutočnú spoluprácu a vzdelávaciu funkciu žiakov v školách. Promethean softvér ActivInspire otvára nový svet výučby a prezentácií plný aplikácií či učebných nástrojov ako sú napr. matematické nástroje, zvuky, šablóny i aplikácie vytvorené pre dotyk. Doplnky softvéru ako napríklad ActivInspire plug-in pre PowerPoint obsahuje funkcie, vďaka ktorým je možné vytvárať interaktívne a pútavé prezentácie. Pri práci s uvedenou tabuľou je možné využiť ovládanie elektronickým perom, pre iných ľudí je kľúčovým parametrom dotyk prstom.

Uvedená tabuľa ešte nie je rozbehnutá, preto budeme potrebovať postup, ako ju učitelia môžu rozbehnúť. Z tohto dôvodu sme si na stretnutí najprv vyskúšali inštaláciu softvéru. Pri inštaláčnom procese sú potrebné nasledovné kroky:

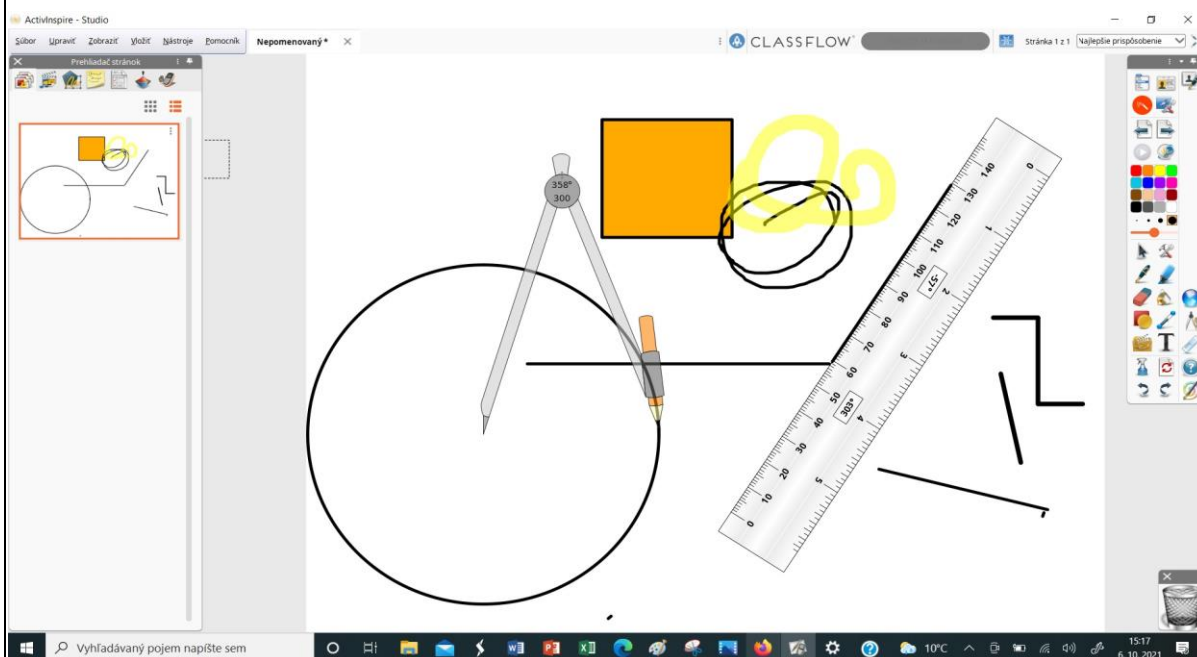
- zadať do vyhľadávača <https://support.prometheanworld.com/activinspire> (adresa je uvedená v pravom dolnom rohu tabule aj s potrebným aktivačným kódom)
- zvoliť slovenský jazyk z ponuky
- prevziať program ActivInspire: 1. je potrebné vybrať operačný systém Microsoft Windows; 2. zadať podrobnosti (krstné meno, priezvisko, povolanie); 3. zvoliť krajinu; 4. zadať platnú e-mail adresu, na ktorú bude zaslaný e-mail s odkazom na stiahnutie programu ActivInspire; 5. potvrdiť, že súhlasíme so spracovaním osobných údajov (GDPR) a s podmienkami licenčnej zmluvy koncového používateľa (EULA)



- sťahovanie programu spustíme pomocou odkazu v e-maile; súbor ActiveInspire uložíme na pracovnú plochu, kliknutím na ikonku súboru spustíme inštaláciu;
- pri položke typ inštalácie zvolíme plná inštalácia
- všetky položky pri inštalácii je potrebné potvrdiť kladne
- pri 1. spustení programu je potrebné zadať informácie o licencií – používateľské meno, organizáciu (Obchodná akadémia LM), aktivačný kód (v dolnom rohu tabule uvedený)
- keď už máme nainštalovaný a spustený program ActivInspire môžeme si zadarmo stiahnuť Balík prostriedkov ActivInspire (odkaz na stiahnutie sa nachádza v e-maile)
- ak chceme v našom PC používať hardvér Promethean je potrebné inštalovať ovládač ActivDriver
- v e- maili, ktorý nám prišiel, klikneme na odkaz ActivDriver; z ponuky je potrebné vybrať a stiahnuť ActivDriver for Windows 64-bit – slúži na to, aby sa dala tabuľa nakalibrovat'
- súbor uložíme na pracovnú plochu a kliknutím naň spustíme inštaláciu; počítač sa následne reštartuje
- z ponuky vyberieme možnosť ActivDriver Tools a zvolenú položku potvrdíme; všetky ďalšie položky pri inštaláčnom procese potvrdíme kladne



Po skončení inštalácie softvéru ActiveInspire a ovládača ActivDriver sme si z ponúknutých nástrojov prakticky vyskúšali niektoré matematické nástroje aj z pozície učiteľa, aj z pozície žiaka, napr. vytvorenie kružnice prostredníctvom kružidla, rôzne možnosti využitia pravítka pri rysovaní a kreslení, magický atrament a pod.



V ďalšej časti stretnutia sme sa presunuli do ekonomickej učebne, kde sa nachádza interaktívna tabuľa eBEAM. Na tabuli sme si najprv pod vedením Ing. Peniaška vyskúšali ako sa nainštaluje softvér prostredníctvom cd, ktoré máme k dispozícii. Následne sme sa pomocou praktických ukážok oboznámili s jednotlivými spôsobmi ako sa používa. Ide o najstarší typ interaktívnej tabule v škole. Najčastejšie sa používa ako „biela tabuľa“, t. z. iba na písanie.



13. Závěry a doporučení:

Jednou z klíčových úloh pedagoga je vzbudit zájem a udržat pozornost žiakov v priebehu celej hodiny. Zefektívnenie výchovno-vzdelávacieho procesu je možné prostredníctvom rozmanitých vyučovacích metód a prostriedkov. Jedným z takýchto dôležitých prostriedkov sú aj interaktívne tabule, s ktorými sme sa naučili na našom stretnutí pracovať.

Nadobudnuté informácie o vyššie spomínaných tabulách, ktoré sú obsiahnuté v tejto správe, môžu slúžiť súčasne aj ako manuál pre všetkých učiteľov, ktorí majú záujem tieto efektívne technológie využívať vo svojej pedagogickej činnosti.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Martina Mikóczyová
15. Dátum	06. 10. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Stanislav Peniaško
18. Dátum	06. 10. 2021
19. Podpis	