

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	26.04.2022
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:

Minulé stretnutia klubu boli zamerané na aplikáciu Google Trieda a jej využitie v rámci potrieb školy. Táto aplikácia tvorí základ e-learningového vzdelávania a jej funkcionálnosť je podporená ostatnými aplikáciami v prostredí Google Apps na tvorbu dokumentov. Okrem toho školy v nemalej miere používajú aj aplikácie v prostredí office.com, ktoré následne je možné použiť ako e-learningový dokument pre žiakov. Aplikácie, ktoré majú členovia klubu zvládnuté na pokročilejšej úrovni sú MS Word, MS Excel a MS Powerpoint. Menej časté sú skúsenosti s aplikáciami na tvorbu online prezentácií a prácu so zvukovými a video súborami. Preto sa toto stretnutie klubu zameralo na prácu s aplikáciami v týchto oblastiach. Konkrétne sme pracovali s aplikáciami:

- Office.com SWAY
- Office.com Stream
- Audacity

Kľúčové pojmy:

tvorba multimediálnych dokumentov, Google trieda, office.com, MS SWAY, MS STREAM, Audacity, e-learning, online prezentácie, video súbory, zvukové súbory

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

1. Online prezentácie v prostredí MS SWAY
2. Video knižnica pre e-learningové vzdelávanie v prostredí MS STREAM
3. Spracovanie zvukových súborov v programe Audacity
4. Samostatná práca členov klubu na multimediálnych e-learningových materiáloch

K bodu 1:

Prvá časť klubu bola venovaná aplikácii na tvorbu online prezentácií MS SWAY. Tejto aplikácii sme sa už venovali na klube minulý školský rok. Od toho času aplikácia bola aktualizovaná a prešla niektorými zmenami, o ktorých členov klubu informoval Ing. Peniaško. Pre potreby e-learningového prostredia školy sú dôležité jednotne formátované prezentácie z rôznych predmetov, aby sa následne mohli vhodne kombinovať. Túto možnosť MS SWAY ponúka formou prerobenia akéhokoľvek dokumentu balíka MS Office do prezentácie prostredia MS SWAY.

V diskusii o tomto prostredí členovia klubu hľadali optimálny vzhľad prezentácie, aby táto naplnila všetky zásady jej tvorby, ktoré sa učia aj žiaci v rámci predmetu RPV. Do diskusie sa aktívne zapojila Mgr. Dvorščáková a Mgr. Mačalová. Ostatní členovia klubu tiež prispeli svojimi postrehmi v rámci svojich predmetov. Pri diskusii sa použil dataprojektor, na ktorom spoločne vznikala vzorová prezentácia a postup ako by učitelia školy mali spracovať svoje materiály do podoby prezentácie MS SWAY.

Boli premietnuté aj video návody ohľadom postupu a námetov pre prácu s týmto prostredím. Najviac času bolo venovaného webináru <https://www.youtube.com/watch?v=6yc1F-AdAIY>

V tomto návode sa členovia klubu zamerali hlavne na možnosť vkladania zvukových súborov s komentárom priamo do prezentácie. Ďalej sa diskusia zamerala na možnosti editovania zvukových záznamov a preto sa do programu klubu vložil bod číslo 3, v ktorom si členovia klubu prakticky vyskúšali editovať svoje nahrávky a komentáre k prezentácii.

K bodu 2:

Z aplikáciou MS Stream sa nestretávame na klube prvý raz. V minulom roku už bolo stretnutie ohľadom tejto aplikácie, ktoré bolo zamerané na základnú prácu pri manažovaní a nahrávaní video materiálov na internet. Na tomto stretnutí sme sa zamerali na úpravu zvukovej stopy video nahrávok. Pôvodný zvuk z video sme odstránili a nahráli sme k nemu nový zvuk aj s jeho správnym načasovaním podľa obrazového záznamu. Na editovanie videa sme použili nástroj OpenShot editor.

Postupne sme prakticky prešli:

- odstránenie zvukovej stopy z videa,
- vloženie jednej a viacerých zvukových stôp do videa,
- upravenie hlasitosti a kvality zvukovej stopy,
- posunutie a správne načasovanie prehrávanie zvuku s obrazom,
- editovanie zvuku pomocou zvukových efektov.

K bodu 3:

Pri potrebe zaznamenať vlastnú zvukovú nahrávku komentára k výukovému videu je vhodný nástroj Audacity. Jeho prostredie a jednoduchú editáciu zvuku sme si vyskúšali v predposlednej časti stretnutia. Zamerali sme sa na základné nástroje spracovania zvukovej nahrávky:

- nahratie zvukovej stopy,
- kombinácia viacerých zvukových stôp, vkladanie zvukových predelov a zvučiek,
- základný strih zvuku,
- korekcia hlasitosti nahrávky,
- export výsledného zvukového súboru.

K bodu 4:

V poslednej časti klubu pracovali jeho členovia nad vlastnými video a zvukovými edukačnými materiálmi. Svoje otázky k tematike si hneď v diskusii objasnili s ostatnými členmi klubu.

13. Závery a odporúčania:

1. V čo najväčšej miere zdieľať svoj elektronický obsah k predmetu zdieľať s ostatnými učiteľmi prostredníctvom aplikácie MS SWAY.
2. Na prípravu video materiálov k predmetom používať MS Steam a nastaviť svoje materiály, aby boli prístupné všetkým užívateľom v doméne oalm.eu.
3. Získané skúsenosti v oblasti editovanie video a zvukových nahrávok použiť pri tvorbe svojho vlastného e-learningového obsahu pripravovaného pre študentov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Stanislav Peniaško
15. Dátum	26.04.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Anna Dvorščáková
18. Dátum	26.04.2022
19. Podpis	