

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	Hotelová akadémia, Baštová 32, Prešov
4. Názov projektu	Zvyšovanie kvality odborného vzdelávania a prípravy v Hotelovej akadémii Prešov na základe potrieb trhu práce
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ABR5
6. Názov pedagogického klubu	Čitateľská gramotnosť
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	08. 02. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Hotelová akadémia, Baštová 32, Prešov
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Beáta Ignatová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.hapresov.edu.sk/stranka/zvysovanie-kvality-odborneho-vzdelavania-a-pripravy/

11. Manažérske zhrnutie:

klúčové slová

interaktívna tabuľa, text, animácia, efekty, grafika

krátka anotácia

Téma stretnutia:

Tvorba materiálov (interaktívna tabuľa)

V našich školách sa postupne udomácnili interaktívne tabule. Členovia klubu sa na stretnutí venovali výmene skúsenosti s používaním interaktívnych tabúl vo vyučovaní jazyka a tomu, ako môžu tieto tabule pomôcť pri rozvíjaní čitateľskej gramotnosti a práci so samotným textom. Zhodli sme sa, že pred samotnou tvorbou výučbových materiálov v konkrétnom programe pre interaktívne tabule, pristúpime najprv k vytvoreniu textovej prípravy najčastejšie v niektorom z textových editorov. Pre postup tvorby takéhoto materiálu je charakteristické, že popri požiadavkách predmetu sa musia uplatňovať aj pedagogické, psychologické, didakticko-technologické, informatické a umelecko-estetické hľadiská.

V ďalšej časti sa členovia klubu sústredili na teoretické východiská a faktory, ktoré je potrebné pri spracovaní a tvorbe elektronických výučbových materiálov pre interaktívne tabule zväžiť.

Orientujeme sa najmä na nasledovné: (BREČKA Peter – KOPRDA Štefan: METODIKA TVORBY ELEKTRONICKÝCH VÝUČBOVÝCH MATERIÁLOV PRE INTERAKTÍVNE TABULE)

1. Určenie výchovno-vzdelávacích cieľov, konfrontácia s učebnými osnovami, vzdelávacími štandardami.
2. Analýza vzdelávacieho obsahu, z hľadiska vhodnosti spracovania formou elektronického materiálu

pre interaktívnu tabuľu. Zvažujeme, či je vlastne vhodné pre daný predmet, tému spracovávať elektronický výučbový materiál – nakoľko dokážeme zohľadniť prvky interaktívneho charakteru, multimédiá, či je možné prostredníctvom neho dosiahnuť stanovené edukačné, respektíve výchovné ciele, upevniť získané vedomosti. Či nie je adekvátnejšie použiť iný typ učebnej pomôcky.

3. Stanovenie štruktúry preberanej látky v nadväznosti na predchádzajúce hodiny, vytvorenie logických jednotiek obsahu danej látky v textovom editore. Plánovanie využitia interaktívnej tabule v jednotlivých častiach vyučovacej hodiny. Sformulovanie motivácií a požiadaviek – vyvolanie záujmu a pozornosti žiakov, zváženie pripravenosti žiakov – existencia alebo absencia predchádzajúcich poznatkov, zohľadnenie ich individuálnych a vekových zvláštností.

4. Sumarizácia podporných materiálov:

- príprava a úprava fotografií a obrázkov,
- príprava grafov, schém, video súborov a zvukov, potrebných pre zaradenie do interaktívneho výučbového materiálu (optimalizácia ich veľkostí cez podporné programy tak, aby nezaberali zbytočne veľa miesta na disku, čo môže mať za následok spomalenie celého výučbového materiálu pri načítavaní),
- príprava podporných dokumentov v rôznych formátoch (*.pptx, *.docx, *.xlsx, *.pdf), na ktoré sa budeme odvolávať,
- uloženie do osobitého priečinku.

5. Výber grafického návrhu výučbového materiálu, ak to umožňuje používaný softvér, príp. vlastná tvorba. Možné využitie podporných programov na tvorbu grafiky. Výber vhodných farieb, príp. šablón s ohľadom na vek žiakov. Optimálna farebnosť vo veľkej miere ovplyvňuje atraktivitu celého materiálu.

6. Vhodné rozloženie a usporiadanie textov, textových polí (dostatočná veľkosť písma zachovaná v hlavných častiach v celom výučbovom materiáli, kontrastná farba v porovnaní s grafikou pozadia).

7. Vloženie obrázkov, multimediálnych prvkov (využitie kreativity pre rozloženie objektov na snímke), ktoré by mali žiakom uľahčiť pochopenie učiva a usporiadať už existujúce (osvojené) poznatky a predstavy.

8. Aplikácia animácií a efektov k pochopeniu a vysvetleniu konkrétnych simulácií a dejov. Zabezpečenie, aby daný materiál pôsobil na maximálny počet zmyslov.

9. Vloženie odkazov do jednotlivých snímkov na prílohy a dokumenty. Vytvorenie navigačných prepojení, interaktívnych a hypertextových odkazov a prvkov.

10. Zabezpečenie súladu medzi obsahovou stránkou výučbového materiálu a jeho formou.

11. Overenie funkčnosti celého výučbového programu (prepojení, animácií, efektov, odkazov atď.).

12. Hodnotenie a meranie účinnosti, úspešnosti uskutočneného vzdelávacieho programu.

Počas stretnutia sa členovia klubu venovali tvorbe výučbových materiálov, ktoré budú môcť využiť aj pri práci s interaktívnou tabuľou.

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

1. Otvorenie
2. Metodika tvorby elektronických výučbových materiálov
3. Diskusia, výmena skúsenosti
4. Tvorba výučbových materiálov
5. Záver

13. **Závery a odporúčania:**

Členovia klubu na stretnutí dospeli k týmto záverom:

Pri tvorbe elektronických výučbových materiálov pre interaktívne tabule je dôležité preskúmať veľké množstvo faktorov. S tým súvisí aj pomerne náročná príprava učiteľa na takúto hodinu, ktorá mu zaberie dosť pracovného, ale aj voľného času. Veľmi dôležité je však začať a neprepadnúť nechutenstvu hneď na začiatku. Ak si učiteľ postupne nájde systém podľa, ktorého sa naučí pripravovať si takéto hodiny s využitím interaktívnej tabule a vytvorí si aj vlastnú galériu zdrojov, ktoré môže počas roka dopĺňať a obmieňať, stane sa práca s týmto didaktickým prostriedkom záľubou, ktorá mu v mnohých smeroch neskôr uľahčí výučbu a zatraktívni aj jej celkový proces.

14.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Beáta Ignatová
15.	Dátum	08. 02. 2022
16.	Podpis	
17.	Schválil (meno, priezvisko)	MVDr. Jozef Šenko
18.	Dátum	09. 02. 2022
19.	Podpis	