

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, 08001 Prešov
4. Názov projektu	Zvyšovanie kvality odborného vzdelávania a prípravy v Hotelovej akadémii Prešov na základe potrieb trhu práce
5. Kód projektu ITMS2014+	NFP312011ABR5
6. Názov pedagogického klubu	Klub anglického jazyka
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	03.05.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Hotelová akadémia, Prešov – online MS Teams
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Lucia Rudá
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.hapresov.edu.sk/web/akcie/stranka/klub-anglickeho-jazyka/

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

Kľúčové slová:

Multimediálny obsah, web dizajn, digitálne jazykové hry, slovná zásoba, digitálne hodnotenie, gramatika, e-learning, distance learning

Hlavná téma: Tvorba a používanie multimediálneho obsahu, koncept web dizajnu, digitálne jazykové hry, nástroje digitálneho hodnotenia slovnej zásoby a gramatiky, e-learning, distance learning.

Na stretnutí sa členovia klubu venovali téme, ktorá je veľmi aktuálna, a to najmä počas dištančného vyučovania. Vhodným výberom multimediálneho materiálu učiteľ dokáže sprostredkovať učivo a využiť ho vo všetkých fázach vyučovacieho procesu.

Jednou z najčastejšie používaných multimediálnych aplikácií v súčasnosti je **prezentácia**, ktorá obsahuje text, obrázky, video, zvuk, doplnené sprievodným komentárom prezentujúceho. Kvalitná prezentácia ako účinná forma poskytovania informácií je pre poslucháčov veľmi príťažlivá. Pri výbere digitálnych zdrojov sa najčastejšie vo vyučovacom procese využíva prezentácia v podobe premietaných snímok, vytvorená pomocou rôznych softvérových produktov, napríklad Microsoft PowerPoint, Prezi, ap.

Prezentácie možno využívať pri všetkých fázach vyučovacieho procesu:

- motivácia žiakov – obrázky, animácie, videosekvencie, zvuky,

- výklad nového učiva – dôležité fakty sú na snímke prezentácie a žiaci sa tak učia robiť si poznámky a navyše texty môžu byť sprevádzané obrázkami, zvukmi, ktoré súvisia s učivom,
- precvičovanie a upevňovanie nového učiva – učivo môžeme ukázať žiakom aj z iného pohľadu ako je v učebnici, je tu možnosť využiť snímky prezentácie ako pracovné listy,
- opakovanie a vizuálne zhrnutie dôležitých faktov – v prezentácii môžeme zdôrazniť potrebné jazykové javy a využiť snímky pred opakovaním na test,
- preverovanie vedomostí – vytvoriť prezentáciu vo forme testu, napr. snímku s obrázkami si môžeme nastaviť na vhodný interval a otestovať slovíčka.

Autorom prezentácií nemusí byť len učiteľ, ale aj žiak, ktorý takto môže deklarovať svoje vedomosti, počítačové zručnosti, tvorivosť a samostatnosť, najmä ak žiakom umožníme vytvoriť prezentáciu na tému, ktorá ich zaujíma. Pri tvorbe prezentácie a hľadani vhodného materiálu žiak taktiež rozvíja svoje receptívne jazykové zručnosti (čítanie a počúvanie s porozumením) a zdokonaľuje svoje produktívne zručnosti – písanie a rozprávanie. Okrem iného nadobúda skúsenosti s vystupovaním pred publikom (prezentačné zručnosti).

Výučbové CD a DVD obsahujú vyučovacie programy, ktoré možno definovať ako počítačom podporované vzdelávanie pomocou interaktívnych, všeobecne atraktívnych počítačových postupov. Výučbové CD vhodne dopĺňa didaktický materiál na výučbu anglického jazyka, podporuje prirodzenú túžbu žiakov po poznávaní a ich chuť pracovať s novými technológiami. Pre učiteľa je pomôckou, ktorá pomáha viac motivovať žiakov v rozvíjaní ich vedomostí. Výhodou používania výučbového CD je, že žiaci počujú a vidia jazyk zároveň. Využívanie počítačov, multimediálnych výučbových programov do istej miery môže posunúť ťažisko a metodiku vyučovania jednotlivých jazykových zručností. Predovšetkým treba viesť žiakov k väčšej samostatnosti, cieľavedome rozvíjať ich schopnosti a návyky učiť sa, vedieť si stanoviť ciele a efektívne ich dosahovať. Naučiť ich rozhodovať sa správne a poskytnúť im aj širší priestor na spoluúčasť vo svojom vzdelávaní. Úloha učiteľa ako skúseného poradcu zostáva nezastupiteľná.

Interaktivita ako základná vlastnosť multimediálneho výučbového programu umožňuje aktívne zapájanie žiaka do procesu učenia sa, čo je najúčinnjšou metódou vo vyučovacom procese – aktívne vyučovanie alebo učenie sa činnosťou. Práca s multimediálnym CD je pre žiakov veľmi príťažlivá – obsahuje hry, slovnú zásobu, gramatiku (všetko nahovorené rodenými hovorcami), ako aj testový materiál (žiak si môže otestovať svoje vedomosti bez zbytočného známkovania a stresovania sa na písomke); umožňuje žiakom aktívne získavať vedomosti z anglického jazyka (hravou formou precvičiť gramatiku, slovnú zásobu, pravopis slovíčok a pod.), ale aj počítačové zručnosti. Môžu si sami zvoliť tempo, ktoré im vyhovuje a kontrolovať si svoje vedomosti (spätnú väzbu o správnosti svojej odpovede).

Multimediálne CD nosiče možno efektívne uplatniť vo všetkých fázach vyučovacieho procesu:

- v motivačnej fáze – učivo sprostredkované zábavnou formou žiaka ihneď upúta,
- v expozičnej fáze – poznanie skutočnosti z množstva demonstračných možností, čím si žiak lepšie osvojí preberané učivo,
- vo fixačnej fáze – opakovanie a upevňovanie učiva možno realizovať vždy v nových a zmenených podmienkach – žiak má na výber viacero variant príkladov, na ktorých si môže upevňovať učivo,
- v diagnostickej fáze – pri preverovaní osvojených vedomostí.

E-learning – tzv. dištančné elektronické vzdelávanie prostredníctvom internetu, napr. <http://www.macmillanpracticeonline.com/>, <https://elt.oup.com/student/headway/> ap.

Učebný proces v e-learningu má svoje špecifiká a odlišnosti v porovnaní s učebným procesom, ktorý by sme mohli nazvať tradičným. Učebný proces v e-learningu preto bude vytvárať aj odlišné podmienky pre učiaceho sa a vyžadovať odlišné zručnosti a schopnosti od študenta, ktorý sa doňho zapojí. Základnými predpokladmi pre úspech v dištančnom vzdelávaní alebo e-learningu je vysoká miera zodpovednosti študenta za to, akým smerom sa jeho učebný proces uberá a ako úspešne si v ňom počína. Títo študenti si musia byť vedomí toho, čo chcú dosiahnuť, aké sú ich ciele, aké možnosti a prostriedky majú k dispozícii na ich dosiahnutie. To, samozrejme, zahŕňa aj poznanie vlastných silných a slabých stránok, aby ich študenti mohli efektívne využívať pri dosahovaní svojich cieľov. Zároveň je potrebné, aby mali dostatočnú sebadôveru a nevzdávali sa pri prvých neúspechoch. V tom im môže pomôcť aj učiteľ a ostatní členovia učebnej skupiny pri pravidelných reflexiách a analýzach silných miest a identifikovaní priestoru, kde je nutné zlepšiť súčasný výkon. Vzhľadom na to, že vzdelávací proces neprebíha tak, ako v tradičnej triede, kde sú študenti v každodennom kontakte, je potrebné zabezpečiť, aby ich vzájomná komunikácia mohla prebiehať tak často, ako je možné v podmienkach elektronickej, virtuálnej triedy. Reflexia na učebný proces je jeho nevyhnutnou súčasťou, ak chceme podporovať zodpovedný prístup študentov k tomu, ako v tomto procese napredujú. Sami študenti si musia uvedomovať, čo už zvládli a na akej úrovni to zvládli. Študenti zapojení do e-learningu vykazujú vyššiu mieru vnútornej motivácie, ktorá sa neriadi vonkajšími stimulmi do takej miery, ako je to v klasickom učebnom procese.

Prostredie e-learningu predstavuje veľkú výzvu pre študenta práve pri využívaní nepriamych učebných stratégií. Manažment vlastného štúdia sa javí ako kľúčová otázka úspechu či neúspechu študenta v e-learningovom vzdelávaní.

Platforma edupage umožňuje učiteľom pripravovať študijný materiál pre svojich žiakov, interaktívne cvičenia, testy, domáce úlohy, prezentácie ap.

Digitálne jazykové hry – umožnené prostredníctvom rôznych aplikácií – napr. WocaBee, Kahoot!

WocaBee je nová aplikácia, ktorá výrazne pomáha študentom naučiť sa cudzie slovíčka akéhokoľvek jazyka rýchlo, jednoducho a efektívne. Učiteľ spravuje triedu: pridáva balíky slov napr. raz alebo dvakrát týždenne. Študenti si slovíčka precvičia na domácu úlohu pred stanoveným termínom. Učiteľ má prehľad o tom, kto si slovíčka precvičil, a taktiež aj o tom, ktoré slovíčka robili študentovi najväčšie problémy.

Kahoot! je vzdelávacia platforma založená na hre, používaná ako vzdelávacia technológia v učebniach a iných vzdelávacích inštitúciách. Jeho výukové hry, "kahoots", sú kvízy s možnosťou výberu, ktoré umožňujú generovanie používateľov a sú prístupné prostredníctvom webového prehliadača, vytváranie, prehrávanie a zdieľanie zapájajúcich kvízov na akúkoľvek tému (preverenie slovnej zásoby, vedomostí žiakov ap.) Kahoot môže byť použitý na preskúmanie vedomostí študentov, pre formatívne hodnotenie, alebo ako prestávka od tradičných školských aktivít. Platforma je založená na hrách, pomocou ktorých vytvára emocionálne, hravé, pútavé a skutočne spoločenské vzdelávacie prostredie.

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

1. Otvorenie
2. Využívanie multimediálneho obsahu, digitálnych jazykových hier v e-learningu a dištančnom vzdelávaní.
3. Diskusia o najefektívnejších spôsoboch využívania digitálnych nástrojov a multimediálneho obsahu vo vyučovaní – výmena skúseností
4. Záver

13. Závery a odporúčania:

Vo vyučovaní vo všeobecnosti, či už počas prezenčného vyučovania alebo počas dištančného vyučovania je potrebné riadiť vyučovací proces tak, aby sme využívali rôzne metódy a formy, pomocou ktorých dokážeme motivovať študentov k sebazdokonaľovaniu, rozvíjaniu svojich jazykových zručností a zvýšeniu záujmu o daný predmet. Vo vyučovaní je vhodné využívať dostupné moderné technológie, internet, rôzne výukové programy a aplikácie, avšak je potrebné zvážiť mieru ich využívania a ich vhodnosť pre obsah, ktorý chceme takto sprostredkovať a taktiež ich vhodnosť pre danú cieľovú skupinu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Szmolková
15. Dátum	03. 05. 2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	MVDr. Jozef Šenko
18. Dátum	04. 05. 2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu.