

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	Stredná odborná škola pedagogická sv. Cyrila a Metoda, Južná trieda 48, 040 01 Košice
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania a prepojenia s praxou na SOŠ pedagogickej sv. Cyrila a Metoda
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z508
6. Názov pedagogického klubu	Tvorivosť a fantázia v umení
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10. 6. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠPg sv. CaM
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Michaela Benediková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://kspgs.edupage.org/a/klub-tvorivost-a-fantazia-v-umeni

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia:

Pedagogický klub Tvorivosť a fantázia v umení sa na svojom deviatom stretnutí podrobne venoval téme Používanie digitálnych technológií v metodike telesnej výchovy. Rámcový program stretnutia bol orientovaný na výber vhodných tematických celkov pre vyučovanie s podporou digitálnych technológií a na špecifikáciu konkrétnych tém.

Na stretnutí boli prezentované digitálne technológie používané na hodinách metodiky telesnej výchovy. Videoukážky patria medzi základné digitálne technológie, tvoria neoddeliteľnú súčasť vyučovacích hodín metodiky telesnej výchovy. Jedným z najlepších zdrojov videoukážok je portál <https://www.telocvikari.sk/>, prípadne kanál <https://www.youtube.com/c/telocvikari>, kde sa žiaci môžu inšpirovať pri výbere vhodných pohybových hier potrebných pri tvorbe príprav počas priebežnej a súvislej pedagogickej praxe. K videoukážkam patria aj vysokorýchlostné kamery slúžiace na zachytenie a následnú analýzu veľmi rýchlych dejov, napr. spomalenie športových akcií. V ďalšej časti stretnutia si prítomní členovia klubu vyskúšali prácu s interaktívnou tabuľou, zažili pohyb a veľkú porciu zábavy prostredníctvom tanečno-pohybovej hry Just Dance. Pri tanci zrkadlovo kopírovali choreografiu zvoleného tanečníka. Kto chcel Just Dance vyhrať, musel kopírovať pohyby čo najpresnejšie.

V aplikačnej časti navrhovali úlohy pre žiakov prepájajúce predmet, digitálne technológie a telesnú výchovu/šport. Uviedli aj príklady vypracovanej odpovede (link).

klúčové slová:

digitálne technológie, digitálna gramotnosť

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

1. Úvod, privítanie členov klubu, zhrnutie predchádzajúceho stretnutia
2. Predstavenie témy a obsahu stretnutia
3. Používanie digitálnych technológií v metodike telesnej výchovy
4. Praktická aplikácia témy
5. Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov
6. Záver

K bodu 1:

V úvode prebehlo krátke privítanie členov klubu Tvorivosť a fantázia v umení. Následne bol predstavený obsah programu stretnutia a krátke zhrnutie predchádzajúceho stretnutia.

K bodu 2:

Prítomní členovia pedagogického klubu boli oboznámení s témou a obsahom stretnutia – Používanie digitálnych technológií v metodike telesnej výchovy, ako aj s aplikačnou úlohou, v ktorej navrhovali úlohy pre žiakov prepájajúce predmet, digitálne technológie a telesnú výchovu/šport.

K bodu3:

Obsah programu tvoril:

- a) vymedzenie pojmu digitálne technológie;
- b) informačná gramotnosť a digitálna gramotnosť;
- c) využívanie digitálnych technológií;
- d) odporúčania školám;
- e) digitálne technológie na hodinách MTN – portál <https://www.telocvikari.sk/> – zdroj videoukážok, videoukážky pri nácviku prvej pomoci <https://www.youtube.com/watch?v=w3GoQ0puotQ>, vysokorýchlostné kamery, <https://www.canva.com/> – online aplikácia, ktorá ponúka okrem vytvárania prezentácií aj tvorbu letákov, brožúr, rôznych grafov, plagátov a pod., <https://puzzel.org/sk>, <https://quizizz.com>, <https://kahoot.it>, <http://ws.datanius.com>, <https://www.survio.com/sk>, <https://www.mozaweb.com/sk/index.php> – vhodný pri vyučovaní fyziológie ľudského tela, virtuálna realita, herné konzoly, Just Dance, projekt digitálna telesná výchova;
- f) inteligentné smart zariadenia – fit náramky Fitbit, Garmin, Samsung, Honor a Xiaomi, Strava a Chwazi.

K bodu 4:

Praktická aplikácia témy – prítomní členovia klubu pracovali časť stretnutia individuálne na aplikačnej úlohe, v ktorej navrhovali úlohy pre žiakov prepájajúce predmety Metodika edukačných činností, Metodika literárnej a jazykovej výchovy, Metodika rozvíjania matematických predstáv, Tvorivá dramatika, digitálne technológie a telesnú výchovu/šport. Úlohy obsahovali prácu s videoukážkami a s vyhľadávaním informácií na internete.

13. Závery a odporúčania:

K bodu 5:

Pedagogický klub prijal tieto závery:

Členovia pedagogického klubu sa zoznámili s témou Používanie digitálnych technológií v metodike telesnej výchovy. Spoločne si prezreli prezentované videoukážky, vzdelávací portál <https://www.telocvikari.sk/>, bližšie sa zoznámili s online grafickou aplikáciou Canva dostupnou na <https://www.canva.com/>. Tiež si zahrli puzzle o náčiniach a náradiach na interaktívnej tabuli, zatancovali podľa Just Dance, predstavili rôzne webové stránky vhodné na vytváranie interaktívnych cvičení, zoznámili sa s inteligentnými smart zariadeniami – fit náramkami a aplikáciami Strava a Chwazi. V závere diskutovali o využití predstretých digitálnych technológií vo vzdelávacom procese.

K bodu 6:

Členovia klubu prijali tieto odporúčania:

Použiť pomocou vzdelávacieho portálu <https://www.telocvikari.sk/> vzdelávacie videá a hravé úlohy vo vyučovacom procese na SOŠPg sv. Cyrila a Metoda v Košiciach v predmete metodika telesnej výchovy.

Pomocou predvedených videoukážok aktívne zapájať žiakov do vyučovacieho procesu a zároveň im poskytnúť nové námety a inšpirácie vhodné pre pedagogickú prax v školských zariadeniach. Pomocou digitálnych technológií – interaktívnej tabule a interaktívnych úloh a cvičení vytvorených prostredníctvom <https://puzzle.org/sk>, <https://quizizz.com>, <https://kahoot.it>, <http://ws.datanius.com>, <https://www.survio.com/sk> rozvíjať digitálne zručnosti a kompetencie žiakov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Michaela Benediková
15. Dátum	10. 6. 2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	ThLic. Marek Jeník
18. Dátum	10. 6. 2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	Stredná odborná škola pedagogická sv. Cyrila a Metoda, Južná trieda 48, 040 01 Košice
Názov projektu:	Zvýšenie kvality vzdelávania a prepojenia s praxou na SOŠ pedagogickej sv. Cyrila a Metoda
Kód ITMS projektu:	312011Z508
Názov pedagogického klubu:	Tvorivosť a fantázia v umení

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SOŠPg sv. CaM

Dátum konania stretnutia: 10. 6. 2022

Trvanie stretnutia: od 13:35 hod. do 16:35 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Michaela Benediková		SOŠPg sv. CaM
2.	ThLic. Marek Jeník		SOŠPg sv. CaM
3.	Ing. Monika Komárová		SOŠPg sv. CaM
4.	Mgr. Erik Korfant	neprítomný	SOŠPg sv. CaM
5.	Mgr. Mária Majzeľová		SOŠPg sv. CaM
6.	Mgr. Milan Štefaňák		SOŠPg sv. CaM

7.	Mgr. Peter Tkáč, DiS. art.	neprítomný	SOŠPg sv. CaM
8.	Mgr. Jana Troščaková	neprítomná	SOŠPg sv. CaM
9.	Mgr. Lýdia Venceľová		SOŠPg sv. CaM

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia