

## Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Gymnázium Lipany
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania na Gymnáziu v Lipanoch
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U656
6. Názov pedagogického klubu	Kreatívne v labyrinte IT
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	14. 01. 2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium Lipany, kabinet matematiky
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Tatiana Diničová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	

### 11. Manažérske zhrnutie:

**Kľúčové slová:** digitálne technológie (DT), vyučovací proces, interaktívna tabuľa, tablet, internet

#### Stručné zhrnutie stretnutia:

- Digitálne technológie
- Pozitívne a negatívne stránky digitálnych technológií,
- Výhody a nevýhody používania digitálnych technológií vo vyučovacom procese

#### - Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

**Téma stretnutia:** Pozitívne a negatívne aspekty DT vo vyučovacom procese

#### Hlavné body:

- špecifikácia pozitívnych a negatívnych stránok DT,
- výhody a nevýhody ich používania

#### Zhrnutie priebehu stretnutia:

- Diskusia o digitálnych technológiách, ktoré sa stávajú neoddeliteľnou súčasťou nášho života, významným „nástrojom“ pre mnohé jeho aspekty (ako komunikáciu, riešenie problémov, učenie sa, zábavu a pod.). Neintegrovat' ich do učenia a učenia sa by znamenalo prehľbovať priepasť medzi školou a reálnym životom. Učitelia by mali postupne prekonávať svoje obavy a integrovat' DT do vyučovania tak, aby pre žiakov vytvárali produktívne príležitosti na podporu ich poznávacieho procesu. Digitálne technológie nie sú iba ďalšou technologickou módnou vlnou, sú celkom odlišné a majú potenciál prispieť k významnej transformácii poznávacieho procesu a každodennej práce učiteľa v triede.
- Diskusia o pozitívnych a negatívnych stránkach DT. DT menia naše vnímanie pojmu gramotnosť a môžu prispieť k rozvoju tvorivosti a myslenia. Pomocou digitálnych technológií môžeme ďalej rozvíjať aspekty rôznych výučbových foriem a metód.

Projektové vyučovanie - jedna z metód, ktorá vznikla dávno pred prvými osobnými počítačmi, ale vďaka novým technológiám ďalej zvýšila svoju atraktivnosť a aktuálnosť. Pri jednom z aspektov rôznych výučbových foriem a metód – zapojenie sa žiakov do výskumnej práce, zohrávajú digitálne technológie produktívnu a stimulujúcu úlohu a pre školskú prax ponúkajú možnosti, ktoré boli doposiaľ nemysliteľné.

- Diskusia o výhodách a nevýhodách používania DT. Redukcia priameho vzťahu učiteľ – žiak sa podpisuje na problémoch s komunikáciou. Zase technológie sú prostriedkom na aktívne a atraktívne učenie. Nové technológie sú prostriedkom efektívnejšieho a atraktívnejšieho učenia sa – skúmaním a objavovaním.

12. **Záver a odporúčania:**

**Vo vyučovacom procese:**

- Už teraz je možné konštatovať, že rýchly rozvoj techniky a zmeny s tým súvisiace prinášajú pre edukačný proces rad úloh. Počítač je médium, ktoré riadi, informuje, pomáha, urýchľuje a v neposlednom rade spája celý svet. Je na učiteľovi a jeho vzdelávaní udržať krok s novými digitálnymi technológiami, ktoré vstupujú do vyučovania.

13.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Tatiana Diničová
14.	Dátum	14. 01. 2020
15.	Podpis	
16.	Schválil (meno, priezvisko)	PhDr. Viera Urdová
17.	Dátum	
18.	Podpis	

**Príloha:** Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu