

## 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 priemyselná škola strojnícka, Komenského 2 Košice
4. Názov projektu	Rozvíjanie gramotnosti – v praxi cesta k úspešnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AGT4
6. Názov pedagogického klubu	PK jazykovej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	29. 04. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	učebňa č. 109
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PhDr. Beáta Ceranová
10. Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy	<a href="http://priemyslovka.sk/pedagogicke-kluby/">http://priemyslovka.sk/pedagogicke-kluby/</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

#### krátka anotácia :

Interaktívna tabuľa sa od klasickej bielej magnetickej tabule odlišuje tým, že má v sebe zabudovaný senzor na rozpoznávanie dotykov prsta, pera alebo akéhokoľvek iného predmetu. Vhodným využitím interaktívnej tabule môžeme napomôcť žiakom správne pochopiť učebnú látku a prispieť tak k motivácii žiakov na vyučovacích jednotkách. Vytvorila sa nová sféra získavania informácií a vedomostí. Škola by preto nemala ostať ako miesto, kde sa odovzdávajú len informácie od učiteľa žiakom, ale mala by prebiehať neustála interakcia medzi nimi. Interaktívna tabuľa zábavnou formou motivuje žiakov k ďalšiemu štúdiu a získavaniu nových vedomostí. Každá škola si musí vybrať vhodné technické riešenie, účinnosť a výhody využívania informačných komunikačných technológií. Je kľúčové, aby školy a učitelia neustále získavali nové vedomosti a zručnosti nemateriálnej stránky výučby v oblasti metód a foriem a tak isto aby veľkú pozornosť venovali modernej výučbovej didaktickej technike. Inštaláciou tabule do triedy však ešte nie je zaistený pozitívny prínos pre vzdelávanie. Veľkú rolu zohráva motivácia, prístup a zručnosti konkrétneho pedagóga.

#### kľúčové slová:

interaktívna tabuľa, vyučovací proces, motivácia žiakov, moderná výučbová didaktická technika, prístup učiteľa, interaktívne výučbové texty, výhody a nevýhody tabule, inovatívny prvok, námety pre prácu s interaktívnou tabuľou na rôznych vyučovacích predmetoch

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

Námety pre prácu so žiakmi s interaktívnou tabuľou.

Tvorba vlastných interaktívnych výučbových textov.

Efektívna práca s pripraveným učebným materiálom.

Možnosti ďalšieho vzdelávania učiteľov v oblasti využívania interaktívnych učebných pomôcok.

### Výhody / nevýhody interaktívnej tabule:

Interaktívne tabule **ACTIV board** sú vhodné na použitie vo všetkých typoch škôl.

Výučbový softvér obsahuje: obrázky, kliparty, mapy, internetový prehliadač, symboly a pozadia vhodné pre rôzne vyučovacie predmety.

Typ **StarBoard** je najmodernejším prevedením interaktívnej tabule a jeho výhodami sú:

- možnosť ovládať a graficky upravovať prezentáciu premietanú na tabuľu,
- bezdrôtový prenos údajov z tabule do počítača,
- magnetický povrch tabule.

**Project table** – svojou konštrukciou umožňuje využívať ľubovoľnú plochu pre interaktívnu prezentáciu alebo výučbu. Systém tejto tabule je založený na optoelektronickej technológii, pozostávajúci z prijímača. Na stránke *opalmultimedie* nachádzame technickú charakteristiku tejto tabule: „Počas písania na plochu, ktorou môže byť plátno, tabuľa, tabuľa a projekčná stena, signálne pero alebo elektronický ukazovateľ vysiela signál, ktorý je detegovaný a lokalizovaný prijímačom. Údaje sú z prijímača zasielané do počítača prostredníctvom USB kábla. Používateľ môže plne kontrolovať prácu s počítačom – podobne ako s myšou. K dispozícii sú funkcie používané pri práci s bežnou tabuľou ako mazanie, písanie rukou, ďalej textové funkcie, video, zvuk, hyperlink na web. Project table sú určené pre školy, napr. na prezentácie, konferencie, prednášky, projektové návrhy, riadenie, report, analýzu... Výhodou tohto systému pri prezentácii je možnosť použitia teleskopického ukazovateľa, výhodou čoho je nezakryvanie projekčnej plochy postavou prednášajúceho pri kreslení.“

### 12. Závery a odporúčania:

- pripraviť vyučovacie hodiny, na ktorých je možné pracovať s interaktívnou tabuľou,
- vyškoliť učiteľov, ktorí budú nositeľmi know-how v oblasti digitálnych kompetencií a podporovateľom kolegov v oblasti budovania digitálnych zručností žiakov a používania informačných technológií vo výchovno-vzdelávacom procese.

Získané zručnosti môžu zohrať dôležitú úlohu pri uplatnení sa mladej generácie na trhu práce.

Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Ben Peretz
Dátum	29. 04. 2021
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko)	PhDr. Beáta Ceranová
Dátum	29. 04. 2021
Podpis	