

**Správa o činnosti pedagogického klubu**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Prioritná os | Vzdelávanie |
| 1. Špecifický cieľ | 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov |
| 1. Prijímateľ | Základná škola Kružlová, Kružlová 103,  09002 Kružlová |
| 1. Názov projektu | Rozvojom gramotností k naplneniu životných cieľov |
| 1. Kód projektu ITMS2014+ | 312011T505 |
| 1. Názov pedagogického klubu | Klub matematickej a prírodovednej gramotnosti |
| 1. Dátum stretnutia pedagogického klubu | 18.11.2019 |
| 1. Miesto stretnutia pedagogického klubu | Základná škola Kružlová |
| 1. Meno koordinátora pedagogického klubu | Mgr. Mária Baková |
| 1. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | <https://zskruzlova.edupage.org/> |

|  |
| --- |
| 1. **Manažérske zhrnutie:**   Digitálna gramotnosť sa stáva jedným z kľúčových predpokladov úspešného uplatnenia sa v pracovnom procese a v plnohodnotnom modernom živote vôbec.  Aj z týchto dôvodov sme sa zaoberali digitálnou gramotnosťou a možnosťami jej rozvoja na našej škole počas stretnutia pedagogického klubu.  Kľúčové slová: digitálna gramotnosť, IKT zručností, bezpečne na internete. |
| 1. **Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:** 2. Digitálna gramotnosť – pojmotvorné ukotvenie, 3. IKT zručností a ich rozvoj naprieč vzdelávacími oblasťami, 4. Digitálne vzdelávacie materiály, 5. Diskusia.   Témy:  Digitálna gramotnosť, integrovaná tematická výučba a digitálna gramotnosť žiaka.   1. Učme sa vlastnou činnosťou, 2. Používajme IKT ako „stavebný materiál“ 3. Náročná zábava – zážitkové vzdelávanie s IKT 4. Učme sa učiť s IKT 5. Všetko chce čas 6. Omyly sú dôležité   *Program stretnutia:*   1. Privítanie účastníkov pedagogického klubu koordinátorom: Mgr. Máriou Bakovou, 2. Digitálna gramotnosť – škola ako príležitosť pre produktívne učenie sa, 3. Diskusia, 4. Tvorba záveru stretnutia. |
| 1. **Závery a odporúčania:**   Nadobúdanie alebo prehlbovanie digitálnych kompetencií možno definovať ako viacero etáp. Malo by smerovať od úrovne gramotného **používania**, cez úroveň kompetentného  **porozumenia** až po úroveň**tvorivého uplatnenia**.  A práve do etapy tvorivého uplatnenia, teda kreatívneho vzdelávania ako trvalo prítomného procesu a životného štýlu, sa dostaneme iba tak, ak si vytvoríme aj vlastné výučbové digitálne obsahy, prípadne budeme efektívne používať už existujúce.  Nepôjde to bez vnútornej motivácie, ochoty učiť sa spolu s učiacimi sa, vzdelávať, participovať, vytvárať kolaboratívne projekty so žiakmi, pri ktorých žiaci takisto nadobúdajú digitálne kompetencie a sú vychovávaní k aktívnemu, motivujúcemu a tvorivému prístupu k životu. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Vypracoval (meno, priezvisko) | Mgr. Mária Baková |
| 1. Dátum | 18.11.2019 |
| 1. Podpis |  |
| 1. Schválil (meno, priezvisko) | PaedDr. Olga Krištofová |
| 1. Dátum | 18.11.2019 |
| 1. Podpis |  |