

## Písomný výstup pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	SOŠ strojnícka, ul. Športová 1326, Kysucké Nové Mesto
4. Názov projektu	Zvyšovanie kompetencií žiakov v Strednej odbornej škole strojníckej
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACC2
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Zdenka Ballayová
8. Školský polrok	01.09.2020-31.01.2021
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	<a href="http://www.sossknm.sk">www.sossknm.sk</a>

10.

### Úvod

Koncepcia priemyslu 4.0 a s ním súvisiaci pojem práca 4.0 zasahuje do všetkých oblastí ľudského života. Číslo 4 v názve znamená zásadné zmeny v spoločnosti vplyvom nových technológií.

Jednotka predstavuje – rozmach mechanických výrobných zariadení poháňaných parným strojom, dvojkou je elektrická energia a jej hromadná distribúcia – elektrifikácia, trojkou sú zmeny v spoločnosti s nástupom IKT. Štvorka predstavuje kľúčový fenomén dnešnej spoločnosti a tou je digitalizácia, automatizácia a robotizácia. S uvedenými pojmami sa spájajú zmeny na trhu práce, vznik nových pracovných pozícií, u ktorých nie je dôležité pomenovanie, ale kompetenčný profil uchádzača (práca 4.0).

Problém, ktorý chceme v našom pedagogickom klube s výstupom riešiť je rozšírenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov a zvýšenie úrovne digitálnej gramotnosti.

V prípade, že učiteľ nemá kompetencie potrebné na zavedenie inovácií a trendov do vzdelávania, nemôže k týmto schopnostiam viesť (sprevádzať) žiakov.

Spôsob organizácie: stretnutia 2 krát do mesiaca. Dĺžka jedného stretnutia: 3 hodiny.

Zrealizované stretnutia pedagogického klubu v období 09/2020-01/2021:

September 2020 – 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

Október 2020 – 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

November 2020 - 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

December 2020- 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

Pedagogický klub priemysle 4.0 a práca 4.0 - prierezové témy, je vytvorený učiteľmi všeobecno-vzdelávacích predmetov, odborných predmetov a OV.

Klub bude fungovať počas školských rokov, od septembra 2020 do januára 2023, teda 25 mesiacov a jeho udržateľnosť vychádza z koncepcie nového modelu SOŠ, ktorého súčasťou sú „riešiteľské rady“ tímov pre vzdelávacie oblasti ISCED 3A a pre odborné vzdelávanie a prípravu.

Varianta klubu: pedagogický klub s výstupmi.

Zameranie pedagogického klubu:

Pedagogický klub sa bude zameriavať na rozvoj gramotnosti súvisiacich s koncepciou priemysel 4.0 a práca 4.0 - prierezovej témy (digitálna gramotnosť, IKT gramotnosť).

Cieľom realizácie aktivít pedagogického klubu je zvýšenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov pre ďalšie zvyšovanie úrovne digitálnej gramotnosti žiakov naprieč vzdelávaním.

Z pohľadu prípravy na povolanie a odborného rozvoja žiaka je dôležitou témou – informačná spoločnosť, v ktorej sa budeme zaoberať etickými, morálnymi a spoločenskými aspektami implementácie IKT a rozvoja digitálnej gramotnosti.

Ďalšie činnosti, ktoré budú realizované v rámci pedagogického klubu:

- Tvorba Best Practice,
- Prieskumno-analytická a tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania a vedúca k zlepšeniu a identifikácii OPS,
- Výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód,
- Výmena skúseností v oblasti medzi-predmetových vzťahov,
- Tvorba inovatívnych didaktických materiálov,
- Diskusné posedia a štúdium odbornej literatúry,

Identifikovanie problémov v rozvoji IKT gramotnosti a digitálnej gramotnosti žiakov a možné riešenia.

### **Stručná anotácia**

Pedagogický klub priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy sa zaoberal nasledujúcimi témami:

- práca s odbornou literatúrou,

- Najnovšie metódy, techniky a prístupy v identifikácii problémov s nedostatočnou úrovňou digitálnej gramotnosti.

-Technické prostriedky, pojmové ukotvenie.

- Informačná spoločnosť,

- Priemysel 4.0 Tvorba materiálov k danej téme.

- Medzi-predmetová výučba,

- Problémové úlohy.

### **Kľúčové slová**

Priemysel 4.0, inovatívne metódy, medzi predmetová výučba, digitálne kompetencie, informačná gramotnosť.

### **Zámer a priblíženie témy písomného výstupu**

Zámerom nášho výstupu je popísať aktivity zrealizované učiteľmi, členmi pedagogického klubu na zasadnutiach pedagogického klubu čitateľskej gramotnosti a kritického myslenia – prierezové témy.

Priblíženie témy:

Koncepcia priemysel 4.0 zahŕňa tieto zložky, ktoré sú dôležité pre rozvoj odborných a kľúčových kompetencií:

Praktické zručnosti a vedomosti, ktoré žiakom umožňujú porozumieť a účinne používať informačno - komunikačné technológie,

- Schopnosti, s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- Schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe porozumenia pojmov, konceptom, systémom a operáciám z oblasti IKT,
- Vedomosti, schopnosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému používaniu IKT,
- Schopnosť prijímať nové podnety v oblasti IKT a kriticky ich posudzovať, porozumieť rýchlemu vývoju technológií, ich významu pre osobný rozvoj a ich vplyv na spoločnosť.

Dnes môžeme povedať, že sa nachádzame uprostred štvrtej priemyselnej revolúcie, tiež nazývanej aj Priemysel 4.0 (Industry 4.0). Nazýva sa tiež digitálna revolúcia. Vývoj technológií sa rapídne zrýchlil a spoločnosť má tak oveľa menej času na prispôbenie sa. Zmeny sa dejú prakticky každý deň. Pre Industry 4.0 je teda charakteristické zlúčenie technológií, ktoré stierajú hranice medzi fyzickými, digitálnymi a biologickými sférami. V súčasnosti sme svedkami poklesu produktivity v západných krajinách. Takéto prostredie núti firmy, aby produkovali rýchlejšie, lacnejšie a poskytovali špecifickejšie produkty pre daný trh. Naším cieľom je pripraviť našich žiakov čo najlepšie na súčasný trh práce.

### **Jadro:**

#### **Popis témy/problém**

#### **Problém:**

Pre úspešný rozvoj IKT gramotnosti a digitálnej spôsobilosti, a pre zavedenie koncepcie priemysel 4.0 do vzdelávania žiakov je nevyhnutnou podmienkou, aby učiteľ mal rozšírený kompetenčný profil súvisiaci s nárokmi informačnej spoločnosti a vzdelávacích technológií:

- je informačne gramotný, je schopný vlastného výskumu a evalvácie žiakov v oblasti efektivity učenia. Uvedomuje si, že výučba na základe intuície je dôležitá, ale bez jej spojenia s inovátívnymi metódami nie je možné zapojiť sa do Evidence-based learning.
- je schopný a ochotný podieľať sa na rozvoji komunitného života školy aj v online prostredí.
- tvorí a zdieľa, má vlastné profesijné portfólio v digitálnej podobe,
- spolupracuje s učiteľmi a žiakmi, je súčasťou tímu. Uvedomuje si, že online prostredie znižuje sociálnu stratifikáciu.
- je „technologicky zručný“. Rozumie technológiám a vie ich adekvátne využiť. Neznamená to, že aplikuje IKT vždy a všade.
- Komunikuje so žiakmi a sociálnymi partnermi aj prostredníctvom vytvárania online komunit.

DigiCompEdu je označenie pre Európsky kompetenčný rámec pre pedagógov, z uvedeného rámca vychádza štandard digitálnych kompetencií učiteľa ako nevyhnutná súčasť koncepcie priemysle 4.0. DigiCompEdu vymedzuje 22 digitálnych kompetencií učiteľa združených do 6 oblastí:

- profesijné zapojenie učiteľa – pracovná komunikácia, odborná spolupráca, reflektujúca prax, sústavný profesijný rozvoj,
- digitálne zdroje – výber digitálnych zdrojov, tvorba a úprava digitálnych zdrojov, organizácia a ochrana, zdieľanie digitálnych zdrojov,
- edukácia – sprevádzanie žiaka, spolupráca, budovanie tímov, nezávislé učenie,
- digitálne hodnotenie – stratégie hodnotenia, analýza výsledkov, spätná väzba, plánovanie,
- sprevádzanie žiakov – prístupnosť a inklúzia, diferenciacia a individualizácia, aktivizácia žiakov,
- podpora rozvoja digitálnej gramotnosti žiakov – informačná a mediálna gramotnosť, digitálna komunikácia a spolupráca, tvorba digitálneho obsahu, zodpovedné používanie digitálnych technológií, riešenie problémových situácií s využitím digitálnych technológií.

#### **Záver:**

#### **Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov**

#### Zhrnutie v oblasti hodnotenie žiaka v oblasti rozvoja kompetencií dôležitých z pohľadu priemysel 4.0

Vplyvom zavádzania digitálnych technológií do výučby dochádza k úpravám Bloomovej taxonómie:

- zapamätať: na tejto základnej úrovni sa v digitálnom svete orientujeme na získavanie informácií. Tradičné vnímanie tejto úrovne predpokladalo rozvoj schopnosti zapamätať si fakty a dôležité údaje. V súčasnosti charakterizujeme túto úroveň v spojitosti s výrazmi:

označiť, vybrať, uložiť a pod. Dôležité je aj to, aby sa žiak dokázal orientovať v uložených dátach a pamätal si kde má príslušnú informáciu uloženú.

- pochopiť: tradičná taxonómia na tejto úrovni používa slovesa- popísať, zhrnúť, dedukovať, parafrázovať, vysvetliť. Nové chápanie tejto úrovne súvisí so schopnosťou žiaka získané informácie vhodne spracovať. Do tejto úrovne patrí napríklad: tvorba myšlienkovej mapy, grafické znázornenie vzťahov, tvorba diagramov.
- aplikovať: tradične je táto úroveň charakterizovaná slovami- použiť, usporiadať, zovšeobecniť, vyriešiť. V novom ponímaní tejto úrovne sa žiaci rozhodujú pre najvhodnejší postup riešenia danej úlohy a to aplikáciou správneho nástroja, ktorým môže byť počítačový program alebo online služba.
- analyzovať: žiaci, ktorí dosiahnu štvrtú úroveň taxonómie majú rozvinutú funkčnú gramotnosť na vyššej úrovni, to znamená, že dokážu rozčleniť zložitú úlohu na niekoľko častí, chápu súvislosti medzi jednotlivými komponentami a vedú vysvetliť spôsob usporiadania jednotlivých častí do celku. V novom ponímaní tejto úrovne žiak dokáže vyhodnotiť dôveryhodnosť získaných informácií, pozná štruktúru informačného obsahu a vie identifikovať pôvod jednotlivých komponentov. Žiak na tejto úrovni taxonómie dosahuje vyššiu úroveň schopnosti čítať s porozumením.
- vyhodnotiť: tradičná taxonómia na tejto úrovni pracuje s pojmami – obhájiť, vyvrátiť, rozvíjať, kritizovať, posúdiť, diskutovať, rozhodnúť, odporúčiť. Typickým príkladom súčasnej aplikácie tejto úrovne do výchovno –vzdelávacieho procesu je tvorba školských blogov, elektronických časopisov, kníh. Žiaci môžu na príspevky reagovať prostredníctvom komentára a diskutovať o správnosti postupu, tvrdenia, hodnotiť prácu iných. Získavajú hodnotnú spätnú väzbu a učia sa ju prijímať.
- vytvoriť: najvyššou úrovňou taxonómie je vlastná tvorba žiaka. Slovné spojenia, ktoré sa spájajú s touto úrovňou sú: postaviť, napísať, predviesť, naplánovať, navrhnúť, organizovať, vyrábať a pod. Kreativita je jedna z najdôležitejších kompetencií pre život v súčasnosti.

Zaradením digitálnych technológií do vyučovacieho procesu definujeme aj vyučovacie ciele v spojitosti s aktivitami, ktoré sme do procesu zaradili.

Učiteľ, ktorý použije vo výučbe napríklad online aplikáciu stormboard a vyzve žiakov k riešeniu problémovej úlohy s využitím tohto prostredia, rozvíja okrem schopnosti riešiť neštandardné úlohy aj ďalšie kompetencie žiaka – zdieľať názory s ostatnými žiakmi v reálnom čase, poskytovať spätnú väzbu a naučiť sa ju aj vhodne prijímať.

Odporúčame uvedené závery implementovať do edukačnej praxe.

Zhrnutie v oblasti medzipredmetová výučba, problémové úlohy:

Best Practice- intuitívny softvér pri riešení medzipredmetovej výučby

-najdôležitejšie z intuitívneho softvéru pre implementáciu do vyučovania:

1. Jednoduché a intuitívne ovládanie.

2. Funkcionalita. Možnosti, ktoré softvér poskytuje, by mali prekračovať potreby priemerného používateľa.

3. Zrozumiteľný a jazykovo lokalizovaný help systém.

Užívateľský softvér generuje nasledovné základne výstupy:

1. Textové súbory. Tvorba a spracovanie informácií vo forme súvislých textov (MS Word, Writer, Notepad...).

2. Súbory čísel. Tvorba a spracovanie informácií vo forme tabuliek (MS Excel, Calc...).

3. Súbory súvisiacich dát. Tvorba a spracovanie informácií vo forme databáz (MS Access, Base, MS SQL, MySQL...).

4. Grafické súbory. Tvorba a editácia informácií vo forme vektorovej alebo rastrovej grafiky. Sem môžeme priradiť aj animácie ako postupnosti viacerých obrázkov (MS Paintbrush, Gimp, Adobe Photoshop...).

5. Zvukové súbory. Tvorba zvukových informácií v rôznych formátoch.

6. Video súbory. Tvorba a editácia videa rôznych formátov.

7. Kombinácie súborov. Sú tvorené skombinovaním textov, grafiky, zvukov (MS PowerPoint, Impress...).

Best Practice – integrovaná výučba s aplikáciou intuitívneho softvéru:

### **Stormboard**

Stormboard je online aplikácia, ktorej najväčšie výhody môžeme zhrnúť do týchto bodov:

- umožňuje efektívne zaznamenávať jednotlivé kroky riešenia problémovej situácie,
- umožňuje zdieľať názory a postupy riešení v rámci pracovného prostredia,
- je prostriedkom kooperácie niekoľkých žiakov v reálnom čase,
- obsahuje veľmi rôznorodé typy pracovných prostredí.

Aplikácia je v anglickom jazyku a z tohto dôvodu podávam krátky opis užívateľského prostredia.

Po prihlásení sa do prostredia zadaním emailovej adresy a hesla, zobrazí sa nám úvodná stránka. Jej obsahom sú produkty našich aktivít (pri prvom prihlásení je pole čisté, čo je logické, keďže sme žiaden projekt ešte nevytvorili). Kliknutím na tlačidlo v pravom hornom rohu Create a storm prejdeme do fázy tvorby nového projektu. Na hornej lište sa nachádza tlačidlo Blog, ktoré nás po kliknutí oboznámi s novinkami v rámci tejto aplikácie. Súčasťou úvodnej stránky sú aj príklady využitia jednotlivých šablón. Tlačidlo Help nám umožní odoslať spätnú väzbu, ale aj nájsť odpovede na riešenie rôznych technických problémov. V hornej lište nájdeme aj tlačidlo v krúžku. Po kliknutí sa nám ukáže ponuka ďalšej aktivity: tvorba projektu (mapy, nástenky), možnosť zmeniť profilový obrázok. Kliknutím na „Create a storm“ prejdeme do prostredia výberu.

V tomto prostredí si vyberieme aktivitu zo širokej ponuky:

### Education Templates

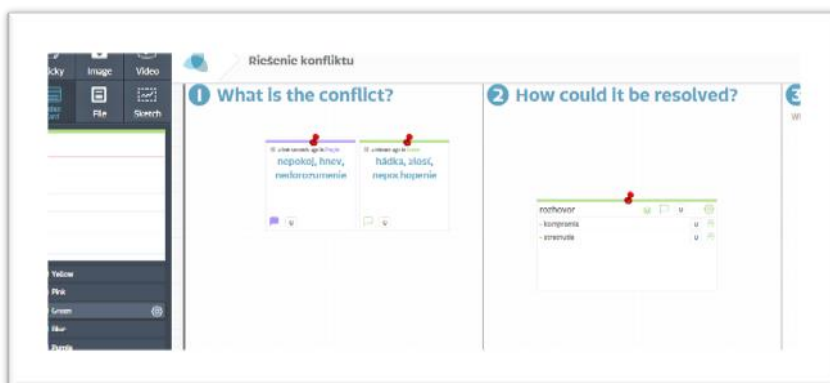
- osem krokov riešenia problémovej úlohy,
- charakterová mapa,
- mapa konfliktu,
- stena slov,
- krátkodobé a dlhodobé ciele,
- stena vytvorená zo slov,
- nech sa tvoje ciele stanú tvojim životným štýlom,
- dizajnové myslenie,
- porovnaj a nájdi rozdiely,
- kalendáre plánovania,
- 5 krát: Prečo?
- Pre a proti,
- šesť klobúkov,
- jednoduchá retrospektíva,
- urgentné alebo dôležité,
- Kto? Kde? Kedy? Prečo? Ako?

Vyberieme si jednu z ponúkaných aktivít, napríklad mapu konfliktu:

Navrhne názov aktivity: Zo života triedy – konflikt.

Určíme cieľ aktivity:

- žiaci zadefinujú obsah pojmu konflikt,
- dohodnú sa na spôsobe riešenia konfliktu,
- analyzujú situácie, ktoré vedú k vzniku konfliktu.



Odporúčame vyššie uvedené prístupy k implementácii do pedagogického procesu.

### Zhrnutie v oblasti Best Practice, inovatívne metódy v predmetnej oblasti:

Na základe diskusie sme vytvorili nasledovné zhrnutie OPS z oblasti implementácie rozvoja medzi-predmetových kompetencií:

Aktivity a skúsenosti s využitím inovatívnych postupov na rozvoj digitálnej, prírodovednej a čitateľskej gramotnosti.

Best Practice

Ukážka č.1:

Zdroj informácie: <http://tech.sme.sk/c/6506715/globalne-oteplovanie-moze-priniest-dobu-ladovu.html#ixzz2OwF1EzX1>

Žiaci v rámci aktivity (tabuľka dôveryhodnosti) priradili tejto stránke skóre od 20-22 bodov. V následnej diskusii predstavili tieto argumenty:

- Argumenty „za“ ( seriózna stránka): kontakt na autora, užitočnosť informácií, aktívne prepojenia, rozsiahla diskusia – možnosť vložiť diskusný príspevok, možnosť zdieľať informácie zo stránky, ohodnotiť – pridať „like“..
- Argumenty „proti“ : niektorí študenti uviedli, že štýl článku je v značnej miere neformálny, je možné, že predstavuje jeden názorový prúd.

V rámci rozvoja digitálne gramotnosti máme skúsenosť aj s problematikou výberu internetového prehliadača.

Best Practice

V našich aktivitách s rôznymi webovými prehliadačmi sme sa sústredili na odborné stránky a tiež na matematické stránky (medzipredmetová výučba), na ktorých sú uverejnené príklady z rôznych tematických celkov a matematická teória. Každý tím skúmal zvolené matematické stránky získané pomocou nižšie uvedených prehliadačov. Všimol si napríklad uverejňované reklamy, ich množstvo a obsah. Ďalšími prvkami, ktoré znižujú (zvyšujú) výpovednú hodnotu stránky sú odkazy na ďalšie linky, grafické spracovanie stránky.

Najjednoduchšie vyhľadávače usporadúvajú dokumenty do štruktúry vytvorenej na podľa frekvenčnej analýzy textu. Jednotlivé skupiny zdieľali svoje výsledky vyhľadávania a odpovedali na otázky:

- Prečo si vyberám práve tento vyhľadávač k precvičovaniu a získavaniu informácií z matematiky?
- Čo viac ovplyvňuje môj výber stránky? Grafické riešenie, alebo členenie obsahu na kategórie?
- Čo by som na danej stránke zmenil? Aký je rozsah reklamnej plochy?



Je stránka prehľadná, ľahko sa na nej orientujem?

Tieto otázky a odpovede na ne sa stali východiskom diskusie medzi študentmi.

Poznáme tieto základné vyhľadávacie nástroje:

Vyhľadávanie v rámci určitých stránok, ak vieme, že chceme nájsť odpoveď v rámci určitých stránok alebo type stránok. Napríklad site:edu, site:org

Vyhľadávanie informácií cez search engine web. Napríklad world wide web. Je to hypertextový internetový informačný systém, v ktorom dokumenty obsahujú odkazy na iné miestne alebo vzdialené dokumenty.

Vyhľadávače „metasearch engine“. Napríklad: Blingo, Yippy, DeeperWeb, Dogpile, Excite, Harvester42, HotBot, Info.com, Kayak, Ixquick, Mamma, Metacrawler, Mobissimo, SideStep a mnoho ďalších.

Ide o vyhľadávacie nástroje, ktoré vysielajú požiadavky užívateľom na niekoľko ďalších vyhľadávačov alebo databáz a zhŕňajú výsledky do jedného zoznamu alebo zobrazuje ich podľa ich zdroja. Umožňujú používateľom zadať vyhľadávacie kritériá a prístup k niekoľkým vyhľadávačov súčasne.

Žiaci diskutujú o použití jednotlivých vyhľadávačov pri získavaní informácií. Odpovedajú na otázku:

Prečo ste sa rozhodli použiť na vyhľadávanie informácií práve tento vyhľadávacie nástroj?

Najčastejšie odpovede sú :

Poznal som len niekoľko prehliadačov a so žiadnym z uvedených počas vyučovacích hodiny som sa doteraz nestretol.

Páči sa mi grafické spracovanie vyhľadávača, spôsob usporiadania informácií.

Našiel som nové zaujímavé stránky.

Odporúčame aj naďalej sa zaoberať uvedenou problematikou.

Best Practice

Témy vhodné pre skupinovú prácu s cieľom podpory implementácie koncepcie 4.0:

- *Orientácia v oblasti vzdelávania a trhu práce;*
- *Hľadanie a analyzovanie zdrojov informácií o možnostiach vzdelávania a o pracovných príležitostiach;*
- *Aktivizovanie a motivovanie klienta;*
- *Ujasnenie východiskovej situácie klienta;*
- *Kariérový rast;*
- *Komunikácia s potencionálnym zamestnávateľom;*
- *Vypracovanie žiadosti, životopisu, motivačného listu;*
- *Príprava na prijímací pohovor;*

- *Príprava na burzu práce;*
- *Príprava na telefonický kontakt so zamestnávateľom.*

Vyhodnotenie skupinovej práce:

Oblasť: ciele a úlohy

- *Mali ste pripravené ciele pre túto diskusiu?*
- *Máte pocit, že boli akceptované každým členom skupiny?*
- *Navrhovali niektorí účastníci aj iné ciele?*
- *Boli ciele jasné a akceptované?*
- *Splnila skupina svoju úlohu?*
- *Myslíte si, že ste to mohli vykonať lepšie? Ako? Za akých podmienok?*

Oblasť: pracovné metódy

- *Kedy použila vaša skupina rôzne prístupy?*
- *Aký bol prevládajúci prístup?*
- *Ako sa táto metóda objavila? Kto ju navrhol?*
- *Bola táto metóda prospešná pri plnení skupinovej úlohy?*

Oblasť: zapojenie účastníkov

- *Zúčastňoval sa skupinovej práce každý jej člen?*
- *Bola účasť všetkých členov rovnaká?*
- *Vyvíjala sa (prípadne zmenila sa) táto situácia?*
- *Aký bol vzájomný postoj účastníkov?*
- *Pomáhali niektorí účastníci iným pri vyjadrovaní myšlienok? Ako?*
- *Pomáhali niektorí účastníci skupine, aby napredovala? Ako?*
- *Prebiehala diskusia v živej atmosfére? Ktoré faktory hrali pozitívnu/negatívnu úlohu počas tohto procesu?*
- *Myslíte, že bol každý diskusiou zaujatý - motivovaný?*
- *Myslíte si, že sa skupina držala témy alebo od nej odbočila? Ako? Ako často? Prečo?*
- *Aká bola skupinová atmosféra? Pomáhala skupine napredovať?*
- *Mala skupina organizačnú štruktúru?*
- *Bola táto štruktúra výhodou?*
- *Sformovali sa nejaké úlohy/roly?*
- *Cítili ste nejaké napätie? Zábrany? Aké? Prečo?*

Oblasť: formovanie lídra

- *Sformovali sa nejakí lídri?*
- *Aká bola jeho/ich úloha?*

Odporúčame vyššie uvedené materiály k implementácii do pedagogického procesu. Odporúčame pokračovať v činnosti PK podľa naplánovaných aktivít.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zdenka Ballayová
12. Dátum	29.01.2021
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Ing. Ondrej Holienčík, riaditeľ školy
15. Dátum	
16. Podpis	

### **Pokyny k vyplneniu Písomného výstupu pedagogického klubu:**

Písomný výstup zahŕňa napr. osvedčenú pedagogickú prax, analýzu s odporúčaniami, správu s odporúčaniami. Vypracováva sa jeden písomný výstup za polrok.

1. V riadku Prioritná os – Vzdelávanie
2. V riadku špecifický cieľ – riadok bude vyplnený v zmysle zmluvy o poskytnutí NFP
3. V riadku Prijímateľ - uvedie sa názov prijímateľa podľa zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku (ďalej len "zmluva o NFP")
4. V riadku Názov projektu - uvedie sa úplný názov projektu podľa zmluvy NFP, nepoužíva sa skrátený názov projektu
5. V riadku Kód projektu ITMS2014+ - uvedie sa kód projektu podľa zmluvy NFP
6. V riadku Názov pedagogického klubu (ďalej aj „klub“) – uvedie sa celý názov klubu
7. V riadku Meno koordinátora pedagogického klubu – uvedie sa celé meno a priezvisko koordinátora klubu
8. V riadku Školský polrok - výber z dvoch možností – vypracuje sa za každý polrok zvlášť
  - september RRRR – január RRRR
  - február RRRR – jún RRRR
9. V riadku Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy – uvedie sa odkaz / link na webovú stránku, kde je písomný výstup zverejnený
10. V tabuľkách Úvod, Jadro a Záver sa popíše výstup v požadovanej štruktúre
11. V riadku Vypracoval – uvedie sa celé meno a priezvisko osoby/osôb (členov klubu), ktorá písomný výstup vypracovala
12. V riadku Dátum – uvedie sa dátum vypracovania písomného výstupu
13. V riadku Podpis – osoba/osoby, ktorá písomný výstup vypracovala sa vlastnoručne podpíše

14. V riadku Schválil - uvedie sa celé meno a priezvisko osoby, ktorá písomný výstup schválila  
(koordinátor klubu/vedúci klubu učiteľov)
15. V riadku Dátum – uvedie sa dátum schválenia písomného výstupu
16. V riadku Podpis – osoba, ktorá písomný výstup schválila sa vlastnoručne podpíše.