

## 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                                | SOS Jána Antonína Baťu, Námestie SNP 5, Partizánske                                                                                         |
| 4. Názov projektu                            | Zvyšujeme kvalitu vzdelávania a odbornej prípravy.                                                                                          |
| 5. Kód projektu ITMS2014+                    | 312011Z792                                                                                                                                  |
| 6. Názov pedagogického klubu                 | Pedagogický klub rozvoja IKT gramotností a informačnej spoločnosti – prierezové témy.                                                       |
| 7. Dátum stretnutia pedagogického klubu      | <b>17.1.2022</b>                                                                                                                            |
| 8. Miesto stretnutia pedagogického klubu     | Stredná odborná škola J. A. Baťu, Námestie SNP 5, Partizánske                                                                               |
| 9. Meno koordinátora pedagogického klubu     | Ing. Ján Mašír                                                                                                                              |
| 10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | <a href="https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&amp;subpage=4">https://sospe.edupage.org/text/?text=text/text19&amp;subpage=4</a> |

### 11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom nášho stretnutia bola tvorba inovatívnych didaktických materiálov z oblasti rozvoja IKT naprieč vzdelávacími oblasťami. Spoločne sme v rámci stretnutia diskutovali, vymieňali si OPS a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: rozvoj IKT gramotnosti, inovatívne didaktické materiály, zdieľanie OPS.

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

Hlavné body:

1. Analýza odborných zdrojov.
2. Diskusia.
3. Tvorba materiálov.
4. Záver a zhrnutie.

Témy: IKT gramotnosť, zvyšovanie kvality vzdelávania.

Program stretnutia:

1. Spoločná práca s odbornou literatúrou
2. Diskusný kruh.
3. Tvorivé písanie – tvorba inovatívnych materiálov.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

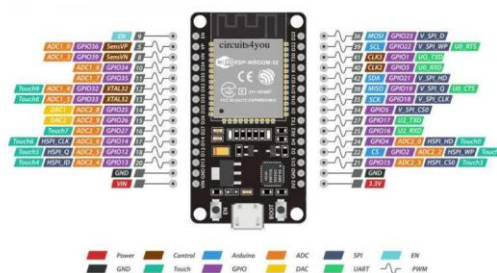
1. 38 pinová verzia ESP32



ESP32-S Development Board



2. 30 pinová verzia ESP32



ESP32 Dev. Board Pinout

Upozornenie: Vždy si pozrite, akú verziu ESP32 máte a skontrolujte si, či pripájate komponenty/káblík na správny pin. Orientujte sa podľa názvu pinu. V schémach a na obrázkoch môže byť iná verzia, než s akou pracujete.

### 13. Závbery a odporúčania:

V rámci stretnutia sme vytvorili inovatívne didaktické materiály pre oblasť nastavovania integrovaných obvodov, ktoré sa využívajú v širokej škále technologických nástrojov:

Diskutovali sme o implementácii počítačových hier do pedagogického procesu:

Nové vedecké analýzy poukazujú na to, že myseľ mladých ľudí sa postupne reprogramuje používaním počítača a hraním počítačových hier. Intenzívne a pravidelné hranie hier podľa odbornej literatúry vyvinulo v mladých ľuďoch množinu nových kognitívnych schopností:

- spracovávať informácie veľmi rýchlo v závislosti od toho, či sú alebo nie sú pre nich dôležité,
- spracúvať informácie paralelne z rôznych zdrojov,
- spracúvať informácie v nelineárnom tvare – skákaním cez miesta z rôznych informačných zdrojov, tzv. motýlim učebným štýlom,
- pristupovať k informáciám cez obrázky, pričom atž potom prechádzajú

k vysvetľovaciemu textu,

- pracovať na internete, a nie v geograficky ohraničenom území,
- relaxovať hraním počítačových hier, počítač je pre nich primárnym nástrojom na hranie,
- očakávať odmenu za aktivitu,

- o fantáziu chápu ako platné miesto na získavanie reálnych skúseností

a technológie vidia ako priateľa, s ktorým vyrastajú. Pritom neustále máme na pamäti to, čo chceme pomocou aktivít spojených s tou-ktorou počítačovou hrou dosiahnuť. Rozmýšľame o informatických aspektoch a otázkach, ktoré sú v hre ukryté. Uvatžujeme o tom, ako k týmto témam priviesť žiakov pomocou vhodných otázok, diskusiou, simuláciou či navodením problémových situácií.

Zrejme najsilnejšou stránkou počítačových hier je ich motivácia. Veríme, že dieťa sa najviac naučí, ak je samo presvedčené o potrebe nových vedomostí a ak je zaujaté vlastným procesom učenia sa. Čiže vtedy, keď samo niečo navrhuje a vytvára. Osobitne, keď je autorom toho, čo je dôležité preňho alebo pre niekoho iného v jeho bezprostrednom okolí.

Hranie hier je pre žiakov prítlačivé- motivačné. Oveľa zaujímavejšie však môže byť, keď môže žiak do hry vložiť svoje vlastné myšlienky, pripraviť pre ňu vlastnú grafiku, ktorú budú potom vidieť v hre aj jeho spolužiaci,

Ako príklad takejto hry môžeme uviesť hru Obrázková skladačka. Žiak túto aktivitu môže prežívať mnohými spôsobmi a v rôznych rolách. Od fotografa, ktorý hľadá zaujímavé obrázky zo života školy, cez grafika, ktorý ich upravuje v niektorom grafickom programe až po hráča, ktorý hru hrá.

|                                   |                           |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 14. Vypracoval (meno, priezvisko) | Ing. Ján Mašír            |
| 15. Dátum                         | <b>17.1.2022</b>          |
| 16. Podpis                        |                           |
| 17. Schválil (meno, priezvisko)   | Ing. Katarína Hartmannová |
| 18. Dátum                         | <b>17.1.2022</b>          |
| 19. Podpis                        |                           |