

**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, Štúrova 341, Hanušovce nad Topľou |
| 1. Názov projektu | Rozvoj funkčnej gramotnosti žiakov v základnej škole |
| 1. Kód projektu ITMS2014+ | 312011Q919 |
| 1. Názov pedagogického klubu | Klub mediálnej výchovy |
| 1. Dátum stretnutia pedagogického klubu | 27. 9. 2019 |
| 1. Miesto stretnutia pedagogického klubu | kabinet Matematiky |
| 1. Meno koordinátora pedagogického klubu | Mgr. Ján Molitoris |
| 1. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | www.zshanusovce.edupage.sk |

|  |
| --- |
| 1. **Manažérske zhrnutie:**   Rozbor výsledkov aktualizačného vzdelávania.  kľúčové slová : edukácia, digitálna gramotnosť |
| 1. **Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:**   Tvorba rámcového programu činnosti pedagogického klubu   1. Digitálna gramotnosť. 2. Učíme po novom s digitálnymi technológiami . 3. Diskusia   Privítanie členov klubu, prezentácia členov.   1. Digitálna gramotnosť je v súčasnej dobe celkom oprávnene čoraz viac skloňovaný. Byť gramotným v 21. storočí neznamená len poznať abecedu, vedieť čítať a písať, gramotnosť by sa mala prejavovať aj [13]schopnosťou efektívne používať informačné zdroje a informačné nástroje na analýzu, spracovanie, komunikáciu a prezentovanie informácií, pri riešení problémov, pri rozhodovaní, vo výskume, na modelovanie, meranie a riadenie externých procesov, a tiež kritickým myslením. 2. Úlohou učiteľa je vytvoriť z nástrojov interaktívnej tabule rozmanité interaktívne cvičenia. Typy interaktívnych úloh (cvičení ) môžu byť rôzne. Nie všetky typy úloh sa dajú vytvoriť v každom interaktívnom softvéri. Pri tvorbe interaktívnych úloh je vhodné použiť rôzne aplikácie. Učiteľ môže vymyslieť aj vlastné interaktívne úlohy alebo ozvláštniť tie, ktoré sa nachádzajú v úložiskách digitálneho obsahu. Kreativite sa medze nekladú! 3. Diskusia  * elektronické média * úložiská digitálneho obsahu * návrhy , sumarizácia, využitie v praxi |
| 1. **Závery a odporúčania:**   Mediálne vyučovanie dokáže vyvolať záujem aj u žiakov, ktorí sa predtým zdajú málo motivovaní, nedisciplinovaní, jednoducho zlí. Pritom sa takýmto spôsobom môže pokojne preberať iba „klasické“ učivo, ktoré je obsiahnuté v oficiálnych osnovách. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Vypracoval (meno, priezvisko) | Mgr. Ján Molitoris |
| 1. Dátum | 30. 9. 2019 |
| 1. Podpis |  |
| 1. Schválil (meno, priezvisko) |  |
| 1. Dátum |  |
| 1. Podpis |  |