

Správa o činnosti pedagogického klubu

| | |
|--|--|
| 1. Prioritná os | Vzdelávanie |
| 2. Špecifický cieľ | 1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov |
| 3. Prijímateľ | ZŠ s MŠ Podolíneč |
| 4. Názov projektu | Cieleným rozvojom gramotností k lepším vzdelávacím výsledkom. |
| 5. Kód projektu ITMS2014+ | 312011V796 |
| 6. Názov pedagogického klubu | Informačné technológie |
| 7. Dátum stretnutia pedagogického klubu | 19.11.2019 |
| 8. Miesto stretnutia pedagogického klubu | ZŠ s MŠ Podolíneč |
| 9. Meno koordinátora pedagogického klubu | Ing. Mária Jurgovská |
| 10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy | https://zspodolinec.edupage.org/ |

11. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová stretnutia: Scratch - programovací jazyk pre začínajúcich IT na ZŠ

Súčasťou stretnutia bola diskusia o Scratch - programovací jazyk pre začínajúcich IT na ZŠ

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

Programovanie v jazyku Scratch

Cieľom vzdelávania bude rozšíriť profesijné kompetencie v oblasti výuky programovania pre žiakov základných škôl. Prehĺbiť profesijné kompetencie učiteľa pri formulovaní problému, analytickom myslení, tvorbe riešení.

Rozšíriť profesijné kompetencie pri vytváraní individuálnych aj tímových projektov pre žiakov, ktoré umožňujú podporu ďalších sociálnych zručností – navrhovanie riešenia, jeho zdôvodnenie a obhájenie v pracovnej skupine. Tým u žiaka podporiť schopnosti prezentovať problém smerom k iným ľuďom a hľadať spoločné riešenia.

Scratch in Practice (SiP) zdieľa nápady a materiály tímu Scratch a pedagógov z celého sveta.

Aktivita „Predstavte si svet“ Táto aktivita povzbudzuje študentov, aby si predstavovali, čo chcú vidieť na svete

13. Závery a odporúčania:

Učitelia budú mať k dispozícii množstvo metodických postupov a učebných materiálov s využitím programovania v jazyku Scratch.

Udržať profesijné kompetencie aplikovaním získaných poznatkov a zručností do svojej pedagogickej činnosti.

Žiaci môžu použiť program Scratch na kódovanie svojich vlastných interaktívnych príbehov, animácií a hier. V procese sa učia tvorivo, rozumne uvažovať a spolupracovať - základné zručnosti pre všetkých v dnešnej spoločnosti. Pedagógovia integrujú Scratch do mnohých rôznych tematických oblastí a vekových skupín.

Spríevodcovia pedagógmi vám ukážu, ako pripraviť a spustiť kurzy a semináre Scratch:

<https://scratch.mit.edu/educators#resources>

„Žiaci sa budú viac zapájať do projektov, keď cítia zmysel pre účel - keď sa začnú zaoberať otázkami, ktoré sú pre nich a pre ostatných zmysluplné.“

| | | |
|-----|-----------------------------|----------------------|
| 14. | Vypracoval | Ing. Mária Jurgovská |
| 15. | Dátum | 19.11.2019 |
| 16. | Podpis | |
| 17. | Schválil (meno, priezvisko) | Mgr. Silvia Reľovká |
| 18. | Dátum | |
| 19. | Podpis | |

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: ZŠ s MŠ Podolíneec

Dátum konania stretnutia: 22.10.2019

Trvanie stretnutia: od 13:45 hod. do 15:45 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

| č. | Meno a priezvisko | Podpis | Inštitúcia |
|----|--------------------------|--------|--------------------|
| 1. | Ing. Mária Jurgovská | | ZŠ s MŠ Podolíneec |
| 2. | Mgr. Ľubomír Bujnovský | | ZŠ s MŠ Podolíneec |
| 3. | Mgr. Katarína Ferencková | | ZŠ s MŠ Podolíneec |
| 4. | PaedDr. Slavomír Pajonk | | ZŠ s MŠ Podolíneec |
| 5. | Mgr. Veronika Lutzová | | ZŠ s MŠ Podolíneec |