

## 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	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
4. Názov projektu	Inovácia vzdelávania za účelom zlepšenia čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U464
6. Názov pedagogického klubu	Klub prírodovedcov
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	2.11.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Lucia Baranová, PhD.
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/">https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Zvyšovanie prírodovednej gramotnosti pomocou interaktívnych aplikácií.

Predstavenie niektorých interaktívnych aplikácií.

Diskusia.

Odporúčania pre členov klubu.

Kľúčové slová: interaktívne aplikácie, Khan Academy, Kahoot, nabra.cz, Phet Colorado

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

1. Úvodné privítanie, oboznámenie sa s prácou klubu. V úvode sme členov klubu oboznámili s hlavnou témou stretnutia: Využitie interaktívnych aplikácií vo vyučovaní.
  
2. Hlavná téma: Predstavenie vybraných interaktívnych aplikácií.

**Khan Academy** – táto internetová stránka obsahuje okrem množstva videí aj veľa ďalších využiteľných prvkov, ako napríklad sledovanie pokroku, cvičné príklady a rôzne nástroje pre učiteľov na školách. Prihlásenie na túto stránku vyžaduje účet na stránkach Google alebo na Facebooku, takže nemusíte vytvárať účet priamo na Khan Academy. Khan Academy tiež ponúka na webe cvičebný systém, ktorý generuje študentom príklady na základe ich úrovne a výkonu. Tento softvér je k dispozícii ako open source pod licenciou MIT. Khan verí, že jeho akadémia ukazuje cestu, ako prekonať tradičný model školskej výučby v triede, a to za použitia softvéru, ktorý dokáže tvoriť testy, známkovať úlohy, upozorniť na medzery niektorých študentov a povzbudiť tých, ktorým štúdium ide skvele, aby pomohli spolužiakom, ktorí sa potýkajú s problémami. Videolekcie pomáhajú aj tým, že môžu byť študentom hocikedy zastavené, čo pri výklade učiteľa v triede nie je možné.

**Nabla.cz** – webová stránka, ktorá môže pomôcť učiteľom chémie, biológie a fyziky. Túto stránku píše Petr Stohwasser, ktorý momentálne vyučuje biológiu a fyziku na gymnáziu v Hradci Králové. Na webe sa nachádzajú články k jednotlivým vybraným kapitolám, fotografie, vysvetlenie rôznych termínov a pojmov. Webová stránka sa dá využiť najmä na hodinách biológie pri preberaní systému rastlín a pri poznávaní rastlín.

**Phet Colorado** - neziskový projekt, ktorý založil v roku 2002 nositeľ Nobelovej ceny Carl Wieman. Phet začal Wiemanovou víziou zlepšovať spôsob akým sa veda vyučuje. Ich deklaroványm poslaním je „Posilniť vedeckú a matematickú gramotnosť a vzdelávanie na celom svete prostredníctvom bezplatných interaktívnych simulácií. Skratka projektu „PhET“ pôvodne znamenala „Fyzikálne vzdelávacie technológie“, ale PhET sa čoskoro rozšíril do ďalších disciplín. Projekt teraz navrhuje, vyvíja a vydáva viac ako 125 bezplatných interaktívnych simulácií na vzdelávacie účely v oblasti fyziky, chémie, biológie, geografie a matematiky.

**Kahoot** – vzdelávacia platforma založená na hre. Kahoot môže byť použitý na preskúmanie vedomostí študentov, pre formatívne hodnotenie alebo ako prestávka od tradičných školských aktivít. Vytvorenie vlastného kvízu cez túto platformu je veľmi intuitívne a jednoduché. Ponúka jednoduchšiu verziu, ktorá nie je spoplatnená.
  
3. Diskusia: V ďalšej časti stretnutia klubu sme diskutovali o možnostiach využitia rôznych interaktívnych aplikácií v jednotlivých predmetoch. Vyzvali sme členov klubu, aby prezentovali jeden príklad využitia niektorej z týchto aplikácií. Väčšina členov klubu sa zhodla na tom, že najčastejšie využívajú Kahoot a to vo forme vytvorenia kvízu na opakovanie učiva alebo spestrenie hodiny. Niektoré aplikácie členovia klubu doteraz vôbec nepoznali ale zaujali ich a oboznámia sa s nimi podrobnejšie.

**13. Závěry a odporúčania:**

Závěrečná diskusia viedla k odporúčaniam bližšie sa oboznámiť aj s ostatnými interaktívnymi aplikáciami a začleniť ich používanie do niektorých vyučovacích hodín.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	PaedDr. Zuzana Novotná
15. Dátum	2.11.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. Lucia Baranová, PhD.
18. Dátum	3.11.2021
19. Podpis	

**Príloha:**

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu