



**PLÁN [OBNOVY]**



Hlavička školy


## Program vzdelávania

# Rozvíjanie digitálnych kompetencií pedagogických zamestnancov regionálneho školstva v oblasti tvorby interaktívnych foriem učebného materiálu

(ActivInspire, ClassFlow, Kahoot!, Quizzez)

Aktualizačné vzdelávanie vytvorené v súlade s § 90d ods. 12 zákona č. 138/2019 Z. z.  
o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých  
zákonov, obsahové zameranie: *digitálne zručnosti*

Ing. Imrich Juhás  
štatutárny zástupca poskytovateľa

|   |  |
|---|--|
| <b>Názov a sídlo poskytovateľa</b>            | Materská škola Košický Klečenov, Košický Klečenov 118  |
| <b>Názov programu vzdelávania</b>             | Rozvíjanie digitálnych kompetencií pedagogických zamestnancov regionálneho školstva v oblasti tvorby interaktívnych foriem učebného materiálu (ActivInspire, ClassFlow, Kahoot!, Quizzez)<br>Aktualizačné vzdelávanie v oblasti digitálnych zručností.   |
| <b>Anotácia programu vzdelávania</b>          | <p>Obsah aktualizačného vzdelávania je rozdelený do dvoch tematických okruhov a príslušných partikulárnych tém tak, aby bolo zabezpečené dosiahnutie stanovených parciálnych vzdelávacích cieľov. Obsahová štruktúra aktualizačného vzdelávania je koncipovaná tak, aby si účastník kontinuálne rozvíjal svoje profesijné zručnosti v oblasti digitálnej gramotnosti, t. j. svoje didakticko-technologické kompetencie v intenciách vybraných digitálnych didaktických prostriedkov absolvovaním vzdelávacích tém organizovaných prezenčnou formou a súčasne posilňoval svoju odborný rozvoj v predmetnej oblasti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uplatnenie softvérových aplikácií <i>ActivInspire</i> a <i>ClassFlow</i> v oblasti tvorby interaktívnych foriem učebného materiálu</li> <li>▪ Vytvárame pôsobivé vedomostné online hry a kvízy s dynamickými prvkami gamifikácie prostredníctvom softvérovej platformy <i>Kahoot!</i> alebo <i>Quizzez</i> v rámci aktuálneho trendu zavádzania inovatívnych, zážitkových a efektívnych metód do výchovno-vzdelávacieho procesu na MŠ/ZŠ/SŠ</li> </ul> |
| <b>Odborný garant programu vzdelávania</b>    | <p><b>Odborný garant programu vzdelávania:</b><br/>doc. PaedDr. Ján Záhorec, PhD.</p> <p><b>Názov poskytovateľa aktualizačného vzdelávania:</b><br/>SOFTIMEX Academy, s.r.o.<br/>049 18 Lubeník 159<br/>www.softimex.sk</p>  |
|   | <p>Podpis:  .....</p>  |
| <b>Druh vzdelávania v profesijnom rozvoji</b> | Aktualizačné vzdelávanie podľa § 90d ods. 12 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancov a o zmene a doplnení niektorých zákonov, realizované v rámci individuálneho profesijného rozvoja pedagogických zamestnancov a odborných zamestnancov podporeného z Plánu obnovy a odolnosti Slovenskej republiky (K7, R2)   |

|  |   |   |
|--|---|---|
| <b>Rozsah vzdelávania v hodinách</b>                     | 20 hodín  |   |
| <b>Forma vzdelávania</b>                                 | Prezenčná   |   |
| <b>Ciele a obsah vzdelávania</b>                         | <b>Hlavný cieľ</b>  | Hlavným cieľom aktualizáčného vzdelávacieho programu je rozšíriť a aktualizovať digitálne zručnosti pedagogických zamestnancov regionálneho školstva v oblasti tvorby interaktívnych edukačných aktivít a pútavých prezentácií vzdelávacieho obsahu prostredníctvom vybraných softvérových aplikácií.   |
|  | <b>Čiastkové ciele</b>  | Rozvíjať digitálne zručnosti v oblasti návrhu a tvorby gamifikačných vzdelávacích aktivít a interaktívnych foriem učebného materiálu prostredníctvom softvérových aplikácií <i>ActivInspire</i> a <i>ClassFlow</i> v rámci aktuálneho trendu zavádzania inovatívnych, zážitkových a efektívnych metód do výchovno-vzdelávacieho procesu na MŠ/ZŠ/SŠ.<br>Prehĺbiť digitálne kompetencie o spôsobilosť efektívne využívať možnosti softvérovej aplikácie <i>Kahoot!/Quizizz</i> cestou vytvárania vedomostných online hier a kvízov s dynamickými prvkami gamifikácie v rámci aktuálneho trendu zavádzania inovatívnych, zážitkových a efektívnych metód do výchovno-vzdelávacieho procesu na MŠ/ZŠ/SŠ. |
|  | <b>Špecifické ciele</b>   | .   |
| <b>Tematické celky obsahu vzdelávania (ciele, obsah)</b> | <b>Tematický celok č. 1</b>   | <b>Rozsah (15 h.)</b>   |
|  | Hlavným cieľom tematického celku je rozvíjať digitálne zručnosti v oblasti tvorby autorsky koncipovaných gamifikačných vzdelávacích aktivít a interaktívnych foriem učebného materiálu prostredníctvom softvérových aplikácií <i>ActivInspire</i> a <i>ClassFlow</i> v rámci aktuálneho trendu zavádzania inovatívnych, zážitkových a efektívnych metód do výchovno-vzdelávacieho procesu na MŠ/ZŠ/SŠ<br><br>Tematický celok pozostáva z nasledujúcich častí:<br>1. Inovácie vzdelávacích stratégií a prístupov v školskom vyučovaní v oblasti regionálneho školstva<br>2. Gamifikovaná výučba v oblasti regionálneho | 1 hod.  |

|   |  |                      |
|---|--|----------------------|
|   | školy ako trend meniaci vzdelávanie  | 1 hod.               |
|   | 3. Osvojujeme si princíp a metodiku práce s interaktívnym riešením od <i>Promethean</i> (ActivPanel)   | 2 hod.               |
|   | 4. Vytvárame interaktívne edukačné/kvizové aktivity a pútavé prezentácie vzdelávacieho obsahu prostredníctvom nástrojov softvérovej aplikácie <i>ActivInspire</i>  | 7 hod.               |
|   | 5. Vytvárame gamifikačné edukačné aktivity a vedomostné kvízy pre žiakov prostredníctvom nástrojov cloudovej platformy <i>ClassFlow</i>  | 4 hod.               |
|   | <b>Tematický celok č. 2</b>  | <b>Rozsah (5 h.)</b> |
|   | Hlavným cieľom tematického celku je rozvíjať digitálne zručnosti v oblasti tvorby autorsky koncipovaných vedomostných hier a kvízov s dynamickými prvkami gamifikácie prostredníctvom webovej platformy <i>Kahoot!/Quizizz</i> v rámci aktuálneho trendu zavádzania inovatívnych, zážitkových a efektívnych metód do procesu vzdelávania na MŠ/ZŠ/SŠ.  |                      |
|   | Tematický celok pozostáva z nasledujúcich častí:   |                      |
|   | 1. Rozširujeme vedomostný rámec v oblasti uplatňovania gamifikácie (game-based learning) v prostredníctvom cloudového riešenia <i>Kahoot!/Quizizz</i> , ako jednej z inovatívnych, zážitkových a efektívnych metód zavádzaných do vzdelávacieho procesu na úrovni MŠ/ZŠ/SŠ   | 2 hod.               |
|   | 2. Rozširujeme profesijné digitálne kompetencie o schopnosť vytvárať gamifikačné edukačné a kvízové aktivity prostredníctvom softvérovej aplikácie <i>Kahoot!/Quizizz</i> uplatňované v rámci školského klubu detí s cieľom zabezpečenia prípravy na vyučovanie zábavnou a hravou formou   | 2 hod.               |
|   | 3. Nadobúdame spôsobilosti v uplatňovaní metodiky aplikovania, v prostredí <i>Kahoot!/Quizizz</i> pripravených gamifikačných edukačných a kvízových aktivít do výchovno-vzdelávacej činnosti   | 1 hod.               |
| <b>Získané profesijné kompetencie absolventa programu vzdelávania</b> | Konkrétne profesijné kompetencie na výkon pracovnej činnosti, ktoré si účastník (učiteľ v uvedených podkategóriách; vychovávateľ, pedagogický asistent a školský špeciálny pedagóg) po absolvovaní aktualizačného vzdelávania v 1. a 2. tematickej oblasti rozvíja: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ plánovať a organizovať efektívne využitie materiálneho, technického a technologického zázemia výchovno-vzdelávacej činnosti;</li> <li>▪ aplikovať a využívať rozmanité stratégie pri plánovaní</li> </ul> |                      |

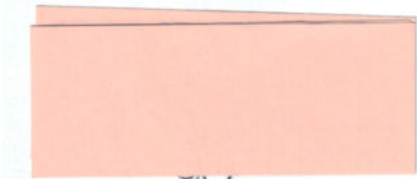
|   |   |
|---|---|
|   | <p>digitálnych vzdelávacích aktivít;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ uplatňovať metódy a formy podporujúce aktívne učenie sa žiakov, vrátane žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami prostredníctvom digitálnych technológií;</li> <li>▪ vytvárať vlastné digitálne didaktické prostriedky so zámerom zefektívnenia výučby;</li> <li>▪ mať praktické skúsenosti s využívaním vhodných digitálnych didaktických prostriedkov, vlastných didaktických pomôcok a elektronických učebných zdrojov v súlade s cieľmi vyučovania;</li> <li>▪ inovovať (vyhľadávať, overovať, implementovať) vlastný súbor metód a digitálnych didaktických nástrojov podporujúcich aktívne učenie sa žiakov vrátane žiakov so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, v súlade s cieľmi a učivom;</li> <li>▪ vytvárať projekty vyučovacích jednotiek s podporou digitálnych didaktických prostriedkov v súlade s tematickým výchovno-vzdelávacím plánom;</li> <li>▪ využívať aktivitu a tvorivosť žiakov pri realizácii vyučovacej hodiny v kontexte efektívneho nasadzovania didakticko-technologických prostriedkov;</li> <li>▪ v rámci využívania adekvátnych digitálnych didaktických prostriedkov navrhnuť k cieľom a obsahu učiva atraktívne učebné aktivity, úlohy pre deti a kritériá úspešnosti dieťaťa v riešení úloh;</li> <li>▪ s podporou digitálnych didaktických pomôcok a techniky efektívne organizovať a riadiť výchovno-vzdelávaciu činnosť s akcentom na aktívne (zážitkové, skúsenostné) učenie sa detí;</li> <li>▪ s podporou digitálnych didaktických pomôcok a techniky realizovať účinnú stratégiu edukácie detí so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami;</li> <li>▪ vyberať a efektívne využívať učebné zdroje a digitálne didaktické pomôcky a prispôbovať ich výber rozvojovej úrovni a učebným možnostiam detí;</li> <li>▪ používať rôzne druhy, formy a spoľahlivé digitálne nástroje hodnotenia výchovno-vzdelávacej činnosti;</li> <li>▪ na základe pedagogickej reflexie uskutočniť prípadné korekcie naprojektovanej výchovno-vzdelávacej činnosti.</li> </ul> |
| <p><b>Opatrenia na zabezpečenie kvality</b></p> | <p><b>Požiadavky na pedagogického zamestnanca a odborného zamestnanca pri zaradení na vzdelávanie</b></p> <p>Program aktualizačného vzdelávania je určený pre kategórie pedagogických zamestnancov učiteľ (v podkategórii pedagogických zamestnancov: učiteľ materskej školy; učiteľ prvého stupňa základnej školy; učiteľ druhého stupňa základnej školy; učiteľ strednej školy; učiteľ základnej umeleckej školy; učiteľ jazykovej školy), vychovávateľ, pedagogický asistent a školský špeciálny pedagóg, ktorí spĺňajú kvalifikačné predpoklady na výkon pracovnej činnosti v príslušnej kategórii a</p>  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  |   | <p>podkategórii v súlade s § 10 zákona č. 138/2019 Z. z.</p> <p>Požadovanými zručnosťami uchádzača pre jeho zaradenie a úspešné absolvovanie aktualizačného vzdelávacieho programu v rámci profesijného rozvoja sú:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ základná obsluha osobného počítača (notebook, desktopové prevedenie) pod platformou operačného systému Windows, základná konfigurácia operačného systému Microsoft Windows 10, respektíve vyššej edície;</li> <li>▪ prehľad o hierarchickom usporiadaní súborov, priečinkov/podpriečinkov a softvérových aplikácií v systéme Microsoft Windows;</li> <li>▪ spustenie softvérovej aplikácie pod platformou operačného systému Windows, ukončenie práce s danou aplikáciou;</li> <li>▪ práca s externým pamäťovým médium – otvorenie, uloženie a prenos súborov;</li> <li>▪ práca v prostredí softvérovej aplikácie Microsoft Word a Microsoft Excel na základnej užívateľskej úrovni (tvorba jednoduchých dokumentov využiteľných v intenciách vlastnej pedagogickej činnosti).</li> </ul> |
|  | <p><b>Personálne zabezpečenie vzdelávania a požiadavky poskytovateľa na odbornosť personálneho zabezpečenia</b></p> | <p>doc. PaedDr. Ján Záhorec, PhD.<br/>Univerzita Komenského v Bratislave,<br/>Pedagogická fakulta, Katedra pedagogiky,<br/>Račianska 59, 813 34 Bratislava, Slovenská republika</p> <p>Odborný garant aktualizačného vzdelávania spĺňa kvalifikačné predpoklady vzdelania a podmienky v zmysle zákona (§ 57 ods. 5 zákona č. 138/2019 Z. z.).</p> <p>Lektormi programu aktualizačného vzdelávania budú pedagogickí a odborní zamestnanci s vysokoškolským vzdelaním minimálne druhého stupňa a externí spolupracovníci, ktorí spĺňajú kvalifikačné požiadavky a majú odborné predpoklady v danej oblasti uvedeného obsahu vzdelávania.</p>   |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p><b>Materiálne, technické a informačné zabezpečenie vzdelávania</b></p> | <p>Náklady spojené s materiálnym a technicko-informačným zabezpečením zabezpečuje organizácia realizujúca vzdelávania.</p> <p>Pre bezproblémovú realizáciu vzdelávania je potrebné školou/školským zariadením konkrétne zabezpečiť:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ učebňu výpočtovej techniky s vybavením: počítače pre účastníkov vzdelávania (notebook, resp. desktopové prevedenie); pripojenie na internet; dataprojektor; na počítačoch nainštalovaný balík Microsoft Office 2016, resp. vyššie edície; interaktívny displej resp. interaktívna tabuľa s nainštalovanou aplikáciou <i>ActivInspire</i>;</li> <li>▪ školskú učebňu/triedu s pripojením na internet; interaktívna tabuľa/displej; dataprojektor v prípade, že si účastníci vzdelávania zabezpečia vlastné notebooky;</li> <li>▪ Základný študijný text k vzdelávaciemu obsahu bude účastníkom aktualizáčného vzdelávania sprístupnený v elektronickej forme od lektora.</li> </ul> <p>Cestovné náklady účastníka vzdelávania hradí vysielajúca organizácia, respektíve účastník sám.</p> |
|  | <p><b>Podmienky ukončenia vzdelávania</b></p>                             | <p>Požiadavky na ukončenie aktualizáčného vzdelávacieho programu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ osobná účasť najmenej 80 % z celkového rozsahu 20 hodín prezenčnej formy vzdelávania;</li> <li>▪ spracovanie čiastkových výstupov podľa zadania lektora z oboch tematických celkov a ich odovzdanie v elektronickej podobe v stanovenej lehote.</li> </ul> <p><b>Zameranie dištančných úloh k tematickému celku 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ V rámci dištančnej úlohy účastník aktualizáčného vzdelávania vytvorí súbor interaktívnych vzdelávacích/kvízových aktivít pre cieľovú skupinu žiakov s efektívnym využitím, pokiaľ možno najširšieho diapazónu preberaných nástrojov, objektov, funkcií a vlastností</li> </ul>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p>podporovaných autorským prostredím <i>ActivInspire</i> v rozsahu najmenej 10 prezentačných stránok/aktivít. Do sprievodného dokumentu (osobitného súboru formátu *.docx) k vytvoreným prezentačným materiálom a edukačným aktivitám uložených vo formáte *.flipchart účastník aktualizačného vzdelávania uvedie metodiku ich začlenenia do výchovno-vzdelávacej činnosti u cieľovej skupiny žiakov.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ V rámci dištančnej úlohy účastník aktualizačného vzdelávania vytvorí súbor 10 gamifikačných edukačných/kvízových aktivít pre cieľovú skupinu žiakov s efektívnym využitím predpripravených šablón a nástrojov cloudového prostredia <i>ClassFlow</i>. Podmienkou je, aby každý typ gamifikačnej aktivity sa vo vytvorenom súbore aktivít vyskytoval iba jedenkrát. Do sprievodného dokumentu (osobitného súboru formátu *.docx) k vytvoreným gamifikačným edukačným/kvízovým aktivitám uložených účastník aktualizačného vzdelávania uvedie metodiku ich aplikovania do výchovno-vzdelávacej činnosti u cieľovej skupiny žiakov</li> </ul> <p><b>Zameranie dištančnej úlohy k tematickému celku 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ V rámci dištančnej časti účastník aktualizačného vzdelávania vytvorí prostredníctvom softvérovej aplikácie <i>Kahoot!/Quizizz</i> kvízovú aktivitu koncipovanú z 20 vedomostných otázok podporovaných typov s potenciálnou možnosťou jej využitia v rámci realizácie edukačných alebo záujmových činností žiakov realizovaných v priebehu školského vyučovania alebo v školskom klube detí. Do sprievodného dokumentu (osobitného súboru formátu *.docx) účastník vzdelávania v stručnej forme zdôvodní výber spracovanej problematiky a reflexiu ich efektívneho aplikovania v prostredí školského alebo mimoškolského vyučovania.</li> </ul> |
|--|--|--|



|   |  |
|---|--|
| <b>Autor programu</b>   | doc. PaedDr. Ján Záhorec, PhD.   |
| <b>Schválil</b>   | Ing. Martina Uličná  |
| <b>Odtlačok pečiatky poskytovateľa a podpis štatutárneho zástupcu poskytovateľa</b> |  |