

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	Súkromná stredná odborná škola polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – vzdelávanie 4.0
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACZ5
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	08.06.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SSOŠ polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ján Viderňan
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sospnitra.edupage.org/

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola diskusia o implementácii ARCS modelu do pedagogickej praxe. Spoločne sme analyzovali možnosti zavedenia ARCS modelu pri edukácii pre priemysel 4.0. Na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: priemysel 4.0, ARCS model, IKT gramotnosť.

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

Hlavné body:

1. Štúdium odbornej literatúry.
2. Diskusia.
3. Banka nápadov.
4. Záver a zhrnutie.

Témy: priemysel 4.0, práca 4.0, rozvoj digitálnej gramotnosti.

Program stretnutia:

1. Analýza odbornej literatúry.
2. Diskusný kruh.
3. Tvorba Banky nápadov, brainstorming a získavanie informácií pomocou IKT, rozvoj digitálnej a informačnej gramotnosti.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závery a odporúčania:

V rámci diskusie sme sa zamerali na implementáciu ARCS modelu v rámci gamifikácie pri rozvoji digitálnej gramotnosti:

Zážitkové elementy a ARCS model

Osobné prvky

– body, úspešné ukončenie levelu alebo časovo ľahko zvládnuté prekážky. Tieto prvky slúžia žiakovi, aby sa sústredil na súťaž so sebou samým a spoznal vlastný úspech.

Sociálne prvky – sú vzájomnou súťažou alebo kooperáciou. Tieto elementy včleňujú žiakov do skupiny s inými žiakmi a ich pokrok a úspešnosť sú spoločné. Ak nie je správne použitý špecifický typ prvku, môžu sa spustiť rôzne reakcie od žiakov a vtedy gamifikácia zlyhá. Pre pokračovanie do ďalšej úrovne sa musíme uistiť, či je žiak motivovaný prejsť do ďalšej úrovne. Pre ukončenie úrovne sa od žiaka vyžadujú určité schopnosti a zručnosti.

V rámci vyučovania môžeme prejsť týmito piatimi krokmi vkladáním zážitkových prvkov do vzdelávania, a tým ich efektívne implikovať do programu pre učenie a dosiahnuť rôzne vzdelávacie ciele. Rozdelením celého vzdelávacieho programu do úrovní, urobí analýzu programu jednoduchšou. Bodovo založený sledovací mechanizmus a pravidlá sú podstatné pre vývoj úrovní a poskytnutie spätnej väzby žiakovho pokroku. Ďalej sú veľmi dôležité osobné a sociálne prvky, ktoré aplikujeme tam, kde sú potrebné, aby vzdelávací program bol formou hry. Potom, ako sa dostaneme cez tieto kroky, musíme daný program nechať prejsť skúšobným kolom, porovnať výsledky s cieľmi a primerane prvky opraviť. Zhodujeme sa, že presnosť a účinnosť využívania gamifikácie v rámci vzdelávacieho programu závisí na dôkladnosti realizovania týchto krokov.

Návrh aplikácie hrových prvkov vo vyučovaní nachádzame aj v implementácii ARCS modelu štyroch dimenzií:

1. pozornosť – za použitia rôznych médií, môžeme zvyšovať pozornosť a zvedavosť žiakov,
2. relevantnosť – udáva význam obsahu vzdelávania,
3. dôvera – indikuje dokončenie úlohy prostredníctvom procesu sebaovládania,
4. zážitok – udáva spokojnosť v zmysle odmeny v priebehu procesu učenia.

Okrem uvedených stratégií je pri tvorbe výučbových materiálov s prvkami gamifikácie potrebné ďalej zohľadňovať:

- cieľ hodiny v nadväznosti na osvojovanie si nového učiva alebo opakovanie, fixovanie už nadobudnutého učiva,
- zhrnutie učiva, overenie výsledkov,
- vstupné znalosti žiakov,
- spôsob hodnotenia úloh,
- spôsob prechádzania úrovňami,
- presne a jasne stanovené pravidlá,
- očakávaná spätná väzba od žiakov,
- uplatňovať súťaživosť alebo kooperáciu medzi žiakmi,
- efektívny obsah a dizajn sú rozhodujúcim kritériom pre učenie

založenom na hrách

- konštrukcia hier musí byť starostlivo zvážená tak, aby bola neutrálna, bez toho, aby sa niečo zdalo byť banálne či nudné,
 - vytvoriť zaujímavý proces a obsah hry, ktorým sa budú chcieť zaoberať,
 - uplatňovať vizualizáciu úspešnosti, súťaživosť a zábavu.

Odporúčame vyššie uvedené k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ján Viderňan
15. Dátum	08.06.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	08.06.2021
19. Podpis	