

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	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
4. Názov projektu	Učme efektívnejšie pre prax
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AMJ5
6. Názov pedagogického klubu	Matematická gramotnosť pre prax
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	20.2.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Stredná priemyselná škola informačných technológií, Nábřežná 1325, Kysucké Nové Mesto, miestnosť č. 102
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PaedDr. Oľga Ďurinová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.spsknm.sk/ssknm/
11. Manažérske zhrnutie: krátka anotácia Výmena skúsenosti učiteľov so začlenením rôznych typov aktivít na dosiahnutie pozitívnej zmeny postoja žiakov k prírodovedným predmetom. kľúčové slová didaktické hry, aktivity podporujúce rozvoj matematickej gramotnosti	

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Program stretnutia:

- 1) Výmena skúseností s integrovaním didaktických hier
- 2) Tvorba nových materiálov:
 - a) Motivačná tajnička „Vektory“ a „Analytická geometria“
 - b) Kvíz vlastnosti telies
 - c) Kvíz - povrchy a objemy telies
 - d) Doplnovačka „Šmykové trenie v praxi“

Priebeh:

Členovia pedagogického klubu „Matematická gramotnosť pre prax“, vyučujúci rôznych predmetov (matematika, fyzika, odborné predmety informatiky, strojárstva a elektrotechniky) si vymieňali skúsenosti so začlenením rôznych typov aktivít na dosiahnutie pozitívnej zmeny postoja žiakov k prírodovedným predmetom a prezentovali vlastné materiály (animované powerpointy, kvízy, testy pomocou hlasovacieho zariadenia, prirad'ovacie a spájacie cvičenia ap.), ktorými sa snažili viesť k zlepšeniu postojov žiakov k danému predmetu a zvýšeniu ich záujmu o daný predmet. Zhodli sa na tom, že aj na strednej škole je možné implementáciou didaktických hier, hlavolamov a rôznych aktivít do vyučovacieho procesu zaujímavejším, kreatívnejším spôsobom viesť vyučovanie prírodovedných predmetov.

Pedagóg zaradením divergentných didaktických hier do výuky podporuje neformálnu atmosféru, v ktorej žiaci podľa svojich možností aktívnou prácou rozvíjajú svoje vedomosti, motivuje žiakov spolupodieľať sa na vyučovacom procese, zabezpečuje zvýšenie pozornosti, sústredenia sa žiakov, zvýšenie snahy o pochopenie a zapamätanie si učiva. Vhodne a efektívne zaradené didaktické hry vedú k pozitívnej zmene postoja žiakov k prírodovedným predmetom.


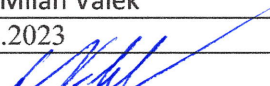
Vyučujúci matematiky spolu s ostatnými členmi klubu na stretnutí pripravili hry: motivačná tajnička a kvíz. Vyriešením matematických úloh zameraných na objemy, povrchy telies a priradením uvedeného čísla výsledku k písmenám kompletnej abecedy žiaci dostanú odpoveď na úvodnú otázku „Čo nás dnes čaká?“. Tajničky boli dve, diferencované podľa vedomostnej úrovne žiakov so zámerom, aby každý žiak bol úspešný. Uvedenou hrou si žiaci zafixujú učivo o objemoch a povrchoch telies a dozvedia sa názov nasledujúceho učiva. V prípade tajničky „vektory“ rôznymi doplňujúcimi otázkami by si žiaci mali uvedomiť aj prepojenie s fyzikou a mechanikou. Kvízy „vlastnosti telies“ a „objemy, povrchy telies“ by mali prispieť k budovaniu predstavivosti žiakov a k poznaniu využitia matematiky pre reálny život.

Vyučujúci strojárskych predmetov a fyziky pripravili doplnovačku „Šmykové trenie v praxi“ v rámci využitia medzipredmetových vzťahov. Žiaci majú doplniť vhodné slovo do textu, pričom si môžu vybrať z troch ponúkaných alternatív. Po skončení práce majú možnosť overiť si správne riešenie, čo im umožňuje uvedomovať si svoje kvality, posudzovať úroveň dosiahnutých vedomostí a zručností, pomáha odhaľovať konkrétne nedostatky,

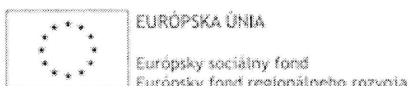
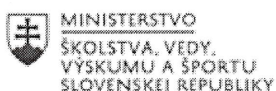
Vyučujúci fyziky poukázali na význam laboratórnych prác, pomocou ktorých majú žiaci možnosť overovať si teoretické vedomosti, a vybrali námety na realizáciu laboratórnych cvičení v priestoroch našej školy. Ide o samostatnú činnosť žiakov, aktivitu zameranú na činnosti vedúce k získavaniu nových poznatkov.

12. Závěry a doporučení:

Členovia klubu odporúčajú, aby sa vo vyučovacom procese vytvoril priestor na zaradenie didaktických hier a aktivít, založených na riešení problémových situácií, čím by sa prispelo k rozvoju matematickej gramotnosti, tvorivosti a kreativity žiakov a k zlepšeniu postoja žiakov k prírodovedným predmetom.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	PaedDr. Oľga Ďurinová
14. Dátum	20.2.2023
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Milan Valek
17. Dátum	20.2.2023
18. Podpis	

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
Názov projektu:	Učme efektívnejšie pre prax
Kód ITMS projektu:	312011AMJ5
Názov pedagogického klubu:	Matematická gramotnosť pre prax

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SPŠ IT Kysucké Nové Mesto

Dátum konania stretnutia: 20.2. 2023

Trvanie stretnutia: od 14:15 hod. do 17:15 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Peter Druska		Stredná priemyselná škola informačných technológií
2.	Ing. Mgr. Ján Dudešek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
3.	PaedDr. Oľga Ďurinová		Stredná priemyselná škola informačných technológií

4.	Mgr. Zuzana Polláková		Stredná priemyselná škola informačných technológií
5.	Mgr. Michal Šutek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
6.	Ing. Martin Cvinček		Stredná priemyselná škola informačných technológií
7.	RNDr. Michal Choma PhD.		Stredná priemyselná škola informačných technológií
8.	Ing. Milan Valek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
9.	Ing. Pavol Staník		Stredná priemyselná škola informačných technológií
10.	Ing. Michal Zlatoš		Stredná priemyselná škola informačných technológií

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia

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	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
4. Názov projektu	Učme efektívnejšie pre prax
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AMJ5
6. Názov pedagogického klubu	Matematická gramotnosť pre prax
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	6.3.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Stredná priemyselná škola informačných technológií, Nábřežná 1325, Kysucké Nové Mesto, miestnosť č. 102
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PaedDr. Oľga Ďurinová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.spsknm.sk/ssknm/
11. Manažérske zhrnutie: krátka anotácia Cieľom stretnutia členov klubu bola analýza možností aplikácie učebných elektronických zdrojov do vyučovacieho procesu. kľúčové slová databáza učebných elektronických zdrojov, tvorba vlastných materiálov	

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Program stretnutia:

- 1) učebné elektronické zdroje MAT
- 2) učebné elektronické zdroje FYZ
- 3) učebné elektronické zdroje INF
- 4) učebné elektronické zdroje STR
- 5) tvorba vlastných materiálov

Priebeh:

Počítačové technológie a internet sú výborným pomocníkom pre prácu pedagógov. Učiteľ má možnosť vytvárať rôzne učebné materiály (prezentácie, testy, doplňovačky, interaktívne cvičenia a iné aktivity), resp. využívať už vytvorené učebné elektronické zdroje, ktoré výchovnovzdelávací proces dokážu zefektívniť a spraviť zaujímavejším s cieľom podporovať učenie sa žiakov, ich aktivitu a kreativitu.

Žiaci majú možnosť pomocou počítača riešiť samostatné úlohy, doplňovať chýbajúce údaje, tvoriť projekty, prezentovať ich s využitím počítača, čo prispieva k rozvoju kreativity a prezentačných zručností a žiaci sú vo výučbe oveľa aktívnejší v porovnaní s klasickou výučbou. Využívanie počítača na testovanie a skúšanie šetrí učiteľovi množstvo času a energie, ktoré môže venovať plánovaniu ďalších aktivít pre vzdelávanie.

Členovia klubu sa na stretnutí zamerali:

- a) na vyhľadávanie voľne dostupných učebných materiálov na webe z rôznych elektronických zdrojov pre aplikáciu na hodinách napr.:

matematika:

<https://gymoldava.sk/ICV/CELYWEB/indexICV.php>

<https://www.kvizy.eu/otazky-matematika>

<https://www.viemematiku.sk/pocitani-rovnice-neznama-jmenovatel-2-uroven/4121>

fyzika:

<https://e-testy.sk/fyzika/newtonove-pohybove-zakony>

<https://www.gymoldava.sk/ICV/FYZ/indexICV.php>

hospodárska geografia

<https://www.geoguessr.com/seterra/sk/vgp/3016>

softvérové aplikácie, dizajn digitálnych médií, aplikovaná informatika,...

<https://www.guruveskole.cz/learningapps/>

<https://www.kvizy.eu/tutorial/html/media>

https://www.w3schools.com/python/trypython.asp?filename=demo_indentation

informatika

www.gymoldava.sk/ICV/INF/indexICV.php

<https://soujpb.edupage.org> > Interaktívne cvičenia

strojárské predmety

<https://www.interez.sk/spoznate-automobilove-legendy-tento-kviz-na-100-zvladne-iba-automobilovy-znalec/2/>

https://www.zborovna.sk/kniznica.php?action=show_version&id=212577

https://www.zborovna.sk/kniznica.php?action=show_version&id=138829

b) na tvorbu vlastných materiálov pomocou programov Hot Potatoes, Kahoot a ďalších voľne dostupných programov pod vedením vyučujúcich informatiky, lebo jednou z najväčších výhod interaktívnych cvičení je možnosť ich využitia pri domácej príprave žiakov, tiež zabezpečujú okamžitú spätnú väzbu, oživujú vyučovaciu hodinu, podporujú efektivitu osvojovania si poznatkov a pozitívne vplývajú na obľúbenosť predmetu.

napr.:

Tvorba online kvízu pre predmety strojárské, predmet softvérové aplikácie, matematiku:

<https://quizizz.com/?lng=en>

www.webtesty.sk

<https://sway.office.com/GDZ0K0547IVxkbf7>


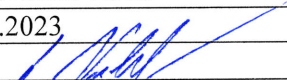
<https://create.kahoot.it/share/algebraicke-pravidla-ss/b5bb8b2d-d93b-4a11-a1d1-2e6edf45deaf>

<https://create.kahoot.it/share/mocniny-a-odmocniny-ss/36d3b7c5-32b4-4e18-a7c3-d53303bf886a>

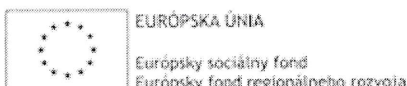
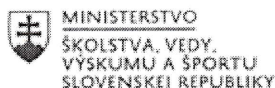
<https://create.kahoot.it/share/pytagorova-veta-ss/51463579-35bc-4fef-8678-2fedfa129793>

12. Závěry a doporučení:

Členovia klubu sa dohodli pokračovať v práci vo využívaní programov Hot Potatoes, Kahoot resp. iných dostupných softvérov na tvorbu vlastných učebných materiálov pre zvýšenie efektivity vyučovacieho procesu a budovaniu pozitívneho prístupu a postoja žiakov k vyučovacím predmetom a k rozširovaniu databázy školských interaktívnych materiálov.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	PaedDr. Oľga Ďurinová
14. Dátum	6.3.2023
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Milan Valek
17. Dátum	6.3.2023
18. Podpis	

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
Názov projektu:	Učme efektívnejšie pre prax
Kód ITMS projektu:	312011AMJ5
Názov pedagogického klubu:	Matematická gramotnosť pre prax

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SPŠ IT Kysucké Nové Mesto

Dátum konania stretnutia: 6.3. 2023

Trvanie stretnutia: od 14:15 hod. do 17:15 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Peter Druska		Stredná priemyselná škola informačných technológií
2.	Ing. Mgr. Ján Dudešek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
3.	PaedDr. Oľga Ďurinová		Stredná priemyselná škola informačných technológií

4.	Mgr. Zuzana Polláková		Stredná priemyselná škola informačných technológií
5.	Mgr. Michal Šutek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
6.	Ing. Martin Cvinček		Stredná priemyselná škola informačných technológií
7.	RNDr. Michal Choma PhD.		Stredná priemyselná škola informačných technológií
8.	Ing. Milan Valek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
9.	Ing. Pavol Staník		Stredná priemyselná škola informačných technológií
10.	Ing. Michal Zlatoš		Stredná priemyselná škola informačných technológií

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia

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	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
4. Názov projektu	Učme efektívnejšie pre prax
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AMJ5
6. Názov pedagogického klubu	Matematická gramotnosť pre prax
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	20.3.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Stredná priemyselná škola informačných technológií, Nábřežná 1325, Kysucké Nové Mesto, miestnosť č. 102
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PaedDr. Oľga Ďurinová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.spsknm.sk/ssknm/
11. Manažérske zhrnutie:	
krátka anotácia	
<p>Hlavnou témou stretnutia bol výber didaktických materiálov a tvorba interaktívnych vlastných materiálov zameraných na zvyšovanie matematickej a finančnej gramotnosti. Zdroje interaktívnych učebných materiálov a aplikácii významne šetria pedagógom čas, predstavujú rôzne inšpirácie na skvalitnenie výučby a je možné ich upravovať, aktualizovať a obohatiť o nové prvky.</p>	
kľúčové slová	
učebné elektronické zdroje, tvorba vlastných materiálov	

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Program stretnutia:

- 1) Analýza učebných elektronických zdrojov
- 2) Práca s programom HotPotatoes, Learning Apps
- 3) Tvorba vlastných materiálov

Priebeh:

Členovia klubu na svojom stretnutí sa venovali:

a) vyhľadávaniu interaktívnych učebných materiálov, ktoré by vyučovací proces robili zaujímavejším a názornejším a plnili funkciu zvýšenia motivácie k učeniu, k rozvoju vlastnej aktivity, teda samostatnej a tvorivej činnosti žiakov, a tým by si žiaci rýchlejšie osvojovali nové vedomosti, zručnosti a návyky potrebné pre uplatnenie sa v praktickom živote.



Využívanie informačných a komunikačných prostriedkov v tvorbe interaktívnych učebných materiálov má pozitívny vplyv na zlepšenie dynamiky edukačného procesu a aj na rozvoj digitálnych kompetencií žiakov aj vyučujúcich .

b) zdokonaľovaniu sa (vyučujúci prírodovedných, strojárskych a elektronických predmetov v spolupráci s vyučujúcimi informatiku) v programových prostrediach vhodných na tvorbu edukačných materiálov s prvkami interaktivity ako napr. HotPotatoes, Learning Apps.

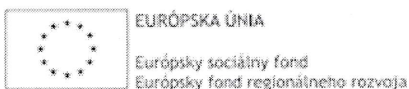
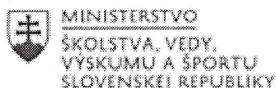
c) tvorbe vlastných interaktívnych materiálov (testy, kvízy, dopĺňovačky, spájanie dvojíc, pracovné listy s úlohami z praxe) orientované na učivo 3. ročníka v tematickom celku stereometria tak, aby didaktická aplikácia umožňovala žiakovi po zadaní nesprávnej odpovede aktívnu opravu chyby, aby pre žiakov bola motivujúca, zaujímavá, efektívna, poskytujúca okamžitú spätnú väzbu a aby žiaci boli aktívne zapájaní do vyučovacieho procesu.

12. Závěry a doporučení:

Pre úspešné napredovanie žiakov, rozvoja matematickej gramotnosti žiakov, odstránenie vplyvu covidového obdobia naďalej venovať úsilie tvorbe takých učebných dokumentov, ktoré budú zamerané na aktívnu účasť žiakov vo vyučovacom procese, na zlepšovanie odborných kompetencií a ktoré by napomáhali v progresívnom procese premeny školy z tradičnej na modernú školu.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	PaedDr. Oľga Ďurinová
14. Dátum	20.3.2023
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Milan Valek
17. Dátum	20.3.2023
18. Podpis	

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
Názov projektu:	Učme efektívnejšie pre prax
Kód ITMS projektu:	312011AMJ5
Názov pedagogického klubu:	Matematická gramotnosť pre prax

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SPŠ IT Kysucké Nové Mesto

Dátum konania stretnutia: 20.3. 2023

Trvanie stretnutia: od 14:15 hod. do 17:15 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Peter Druska		Stredná priemyselná škola informačných technológií
2.	Ing. Mgr. Ján Dudešek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
3.	PaedDr. Oľga Ďurinová		Stredná priemyselná škola informačných technológií

4.	Mgr. Zuzana Polláková		Stredná priemyselná škola informačných technológií
5.	Mgr. Michal Šutek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
6.	Ing. Martin Cvinček		Stredná priemyselná škola informačných technológií
7.	RNDr. Michal Choma PhD.		Stredná priemyselná škola informačných technológií
8.	Ing. Milan Valek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
9.	Ing. Pavol Staník		Stredná priemyselná škola informačných technológií
10.	Ing. Michal Zlatoš		Stredná priemyselná škola informačných technológií

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia

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	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
4. Názov projektu	Učme efektívnejšie pre prax
5. Kód projektu ITMS2014+	312011AMJ5
6. Názov pedagogického klubu	Matematická gramotnosť pre prax
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	3.4.2023
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Stredná priemyselná škola informačných technológií, Nábřežná 1325, Kysucké Nové Mesto, miestnosť č. 102
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	PaedDr. Oľga Ďurinová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.spsknm.sk/ssknm/
11. Manažérske zhrnutie:	
krátka anotácia	
<p>Členovia klubu pokračovali v analýze elektronických interaktívnych učebných zdrojov a v tvorbe vlastných interaktívnych materiálov zameraných na zvyšovanie rôznych druhov gramotnosti (matematickej, prírodovednej, finančnej, čitateľskej, počítačovej..)</p>	
kľúčové slová	
interaktívne edukačné elektronické zdroje, tvorba vlastných interaktívnych materiálov, vyhodnotenie činnosti pedagogického klubu	

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Program stretnutia:

- 1) vyhľadávanie elektronických učebných zdrojov
- 2) práca s EduPage
- 3) tvorba vlastných materiálov v EduPage
- 4) vyhodnotenie činnosti klubu

Priebeh:


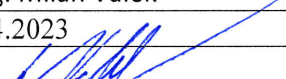
Členovia klubu svoju činnosť na stretnutí zamerali:

- a) na vyhľadávanie vhodných interaktívnych elektronických zdrojov ponúkajúcich variabilitu, vizualizáciu a simuláciu reálneho procesu vo vyučovacom procese, čím sa vyučovací proces stáva pútavejší, zaujímavejší a názornejší pre žiakov, pre ktorých sa tým učivo stáva ľahšie pochopiteľnejšie a rýchlejšie si ho osvoja.
- b) na zdokonaľovanie svojich vedomostí a zručností pri práci v prostredí EduPage (interaktívne hodiny umožňujú učiteľovi oživiť vyučovaciu hodinu, zaujať žiakov, zapojiť ich do výkladu učiva a podporujú aj prácu v skupinách. Zároveň učiteľ má prehľad o tom, či žiaci učivu rozumejú, vidí výsledky žiakov počas interaktívnej hodiny a aj priemernú úspešnosť každej otázky, čo mu poskytuje rýchlu spätnú väzbu).
- c) na tvorbu vlastných interaktívnych cvičení v prostredí EduPage na tému povrchy a objemy rotačných telies kreovaním nových kariet (dopisovanie, výber, zaradovanie a výber kategórie, spájanie, výber správneho obrázka, otvorená otázka) a pracovných listov na uvedenú tému so zreteľom na využitie v praxi.
- d) zhodnotenie činnosti pedagogického klubu (výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód, výmena skúsenosti v oblasti medzipredmetových vzťahov, zvýšenie kompetencií učiteľov v oblasti informačných technológií, pozitívny vzostup interpersonálnych vzťahov...

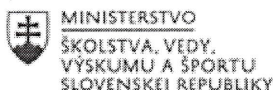
12. Závěry a doporučení:

Členovia klubu sa dohodli:

- a) vyhľadávať a tvoriť úlohy zamerané na využitie v praktickom živote
- b) tvoriť názorné pomôcky s využitím digitálnych technológií na skvalitňovanie osvojovania si nových poznatkov, vedomostí a zručností žiakov
- c) naďalej vzájomne spolupracovať pri rozvíjaní medzipredmetových vzťahov
- d) realizovať aktivity zvyšovania kvality a efektivity vyučovacieho procesu zamerané na aktívnu činnosť a motiváciu žiakov

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	PaedDr. Oľga Ďurinová
14. Dátum	3.4.2023
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Milan Valek
17. Dátum	3.4.2023
18. Podpis	

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Stredná priemyselná škola informačných technológií Kysucké Nové Mesto
Názov projektu:	Učme efektívnejšie pre prax
Kód ITMS projektu:	312011AMJ5
Názov pedagogického klubu:	Matematická gramotnosť pre prax

PREZENČNÁ LISTINA

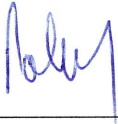






Miesto konania stretnutia: SPŠ IT Kysucké Nové Mesto

Dátum konania stretnutia: 3.4. 2023

Trvanie stretnutia: od 14:15 hod. do 16:15 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Peter Druska <i>UHRADENÉ Z VLASTNÝCH ZDROJOV</i>		Stredná priemyselná škola informačných technológií
2.	Ing. Mgr. Ján Dudašek <i>UHRADENÉ Z VLASTNÝCH ZDROJOV</i>		Stredná priemyselná škola informačných technológií
3.	PaedDr. Oľga Ďurinová		Stredná priemyselná škola informačných technológií

4.	Mgr. Zuzana Polláková <i>VYHRADENÉ Z VLASTNÝCH ZDROJOV</i>		Stredná priemyselná škola informačných technológií
5.	Mgr. Michal Šutek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
6.	Ing. Martin Cvinček		Stredná priemyselná škola informačných technológií
7.	RNDr. Michal Choma PhD. <i>VYHRADENÉ Z VLASTNÝCH ZDROJOV</i>		Stredná priemyselná škola informačných technológií
8.	Ing. Milan Valek		Stredná priemyselná škola informačných technológií
9.	Ing. Pavol Staník		Stredná priemyselná škola informačných technológií
10.	Ing. Michal Zlatoš		Stredná priemyselná škola informačných technológií

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia