



PLÁN [OBNOVY]




Základná škola, Juh 1054, 093 01 Vranov nad Topľou

Program vzdelávania

Tvorenie digitálneho vzdelávacieho obsahu

**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:
(oblasť digitálne zručnosti)**

Mgr. Zlatica Halajová
štatutárny zástupca poskytovateľa

Názov a sídlo poskytovateľa	Základná škola, Juh 1054, 093 01 Vranov nad Topľou	
Identifikačné číslo poskytovateľa	37873369	
Názov programu vzdelávania	Aktualizačné vzdelávanie v oblasti digitálnych zručností: Tvorenie digitálneho vzdelávacieho obsahu	
Anotácia programu vzdelávania	<p>Cieľom vzdelávania je získať nové vedomosti a zručnosti v realizácii zážitkového vzdelávania a prehĺbiť digitálne kompetencie pedagógov prostredníctvom používania moderných prístupov a online nástrojov. Cez praktické aktivity sa učiteľ naučí vytvárať digitálny vzdelávacie obsah prostredníctvom prezentácií, pojmových máp a flashkariet na platforme GoConqr a tvoriť interaktívne online pracovné listy na platforme Liveworksheets pre prezenčné aj dištančné vzdelávanie. Budeme sa venovať tvorbe digitálneho výučbového obsahu pomocou digitálneho nástroja: Learningapps – ide o novú generáciu z aplikácií, ktorá bola vyvinutá priamo pre potreby a podporu učiteľov na tvorenie interaktívnych úloh. Učiteľ sa naučí vytvárať vzdelávacie aktivity – pexeso, milionár, dostihy, tajničky, krížovky a ďalšie na podporu motivácie a zapamätania si učiva. Cieľom vzdelávania je získať nové vedomosti a zručnosti v realizácii zážitkového vzdelávania a prehĺbiť digitálne kompetencie pedagógov prostredníctvom používania moderných prístupov a online nástrojov. Cez praktické aktivity sa učiteľ naučí vytvárať kvízy na platforme Kahoot, tvoriť interaktívne úlohy v aplikácii EducaPlay, spozná možnosti rozšírenej reality, naučí sa vytvárať puzzle v prostredí JigSawPlanet a zdieľať učebné materiály na platforme Padlet.</p>	
Odborný garant programu vzdelávania	PaedDr. Katarína Hvizdová Edusteps, Karpatská 754/8, 089 01 Svidník	
	 Podpis:	
Druh vzdelávania v profesijnom rozvoji	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)	
Rozsah vzdelávania v hodinách	21 hodín	
Forma vzdelávania	prezenčná	
Ciele a obsah vzdelávania	Hlavný cieľ	Získať nové vedomosti a zručnosti v realizácii digitálneho vzdelávania v školskej praxi a prehĺbiť digitálne kompetencie pedagógov za účelom používania moderných prístupov

		a online nástrojov vo výchovno – vzdelávacom procese
	Čiastkové ciele	-prehliť kompetencie spojené s realizáciou prezenčného a dištančného vzdelávania prostredníctvom online nástrojov -posilniť digitálne zručnosti v tvorbe a vyhľadávaní digitálneho výučbového materiálu -pripraviť učiteľa na dištančné vzdelávanie počas mimoriadnych situácií /pandémia, chrípkové.../
	Špecifické ciele	-posilniť kritické myslenie detí -rozšíriť metodologickú výbavu učiteľa a zatriktívniť jednotlivé fázy výchovno-vzdelávacieho procesu
Tematické celky obsahu vzdelávania (ciele, obsah)	Tematický celok	
		Rozsah (h)
	Tvorba digitálneho vzdelávacieho obsahu – platforma GoConqr – kvízy, pojmové mapy, flashkarty, kurzy	3
	Tvorba online pracovných listov– práca na platforme Liveworksheets	3
	Výstup účastníka vzdelávania –vytvoriť digitálny vzdelávací materiál rámci svojho aprobačného predmetu prostredníctvom platformy GoConqr (kvíz, pojmovú mapu, diagram...) vytvoriť interaktívny digitálny pracovný list	1
	Learning Apps – úvod, orientácia na platforme	3
	Tvorenie úloh – tajničky, krížovky, milionár, zvukové pexeso, tvorenie kurzov, dostihy, časová postupnosť....	3
	Výstup účastníka vzdelávania – vytvoriť digitálny vzdelávací materiál rámci svojho aprobačného predmetu prostredníctvom Learningapps	1
	Online nástroje na tvorbu e-úloh – Kahoot, JigSawPlanet, Educaplay	3
	Rozšírená realita, Padlet	3
Výstup účastníka vzdelávania - Vytvoriť edukačné puzzle vo svojom aprobačnom predmete v nástroji JigSawPlanet a kvíz na platforme Kahoot	1	
Získané profesijné kompetencie absolventa programu vzdelávania	Oblasť: Výchovno-vzdelávací proces 2.2 Plánovať a projektovať vyučovanie 2.3 Realizovať vyučovanie	
Opatrenia na zabezpečenie kvality	Požiadavky na pedagogického zamestnanca a odborného zamestnanca pri zaradení na vzdelávanie	1.učiteľ a)učiteľ materskej školy b)učiteľ prvého stupňa základnej školy c)učiteľ druhého stupňa základnej školy d)učiteľ strednej školy e)učiteľ základnej umeleckej školy f)učiteľ jazykovej školy 2.vychovávateľ 3.pedagogický asistent 4.školský špeciálny pedagóg

	Personálne zabezpečenie vzdelávania a požiadavky poskytovateľa na odbornosť personálneho zabezpečenia	Vzdelávanie budú zabezpečovať lektori – pedagogickí pracovníci, ktorí spĺňajú kvalifikačné predpoklady pre výkon pracovnej činnosti a majú minimálne 5 ročné skúsenosti s realizáciou vzdelávania v prezenčnej a dištančnej forme. Kritéria výberu: - prax minimálne 5 rokov v oblasti, ktorej sa vzdelávanie týka, preukázané lektorské skúsenosti, preukázané praktické zručnosti a učiteľské kompetencie v realizácii vzdelávania v prezenčnej a dištančnej forme.
	Materiálne, technické a informačné zabezpečenie vzdelávania	materiálne, technické a informačné zabezpečenie vzdelávania zabezpečuje škola v spolupráci s Edusteps
	Podmienky ukončenia vzdelávania	účasť na vzdelávaní je povinná pre všetkých PZ/OZ v plnom rozsahu (100%). Výstupom zo vzdelávania sú čiastkové úlohy pre PZ/OZ uvedené v programe aktualizáčného vzdelávania (viď vyššie)
Autor programu	PaedDr. Katarína Hvizdová, Mgr. Martin Kulha Edusteps, Karpatská 754/8, 089 01 Svidník	
Schválil	<i>Mgr. Zlatica Halajová</i>	
Odtlačok pečiatky poskytovateľa a podpis štatutárneho zástupcu poskytovateľa		