

IKT vo vyučovacom procese

Kurz zameraný na IKT vo vyučovacom procesom bol realizovaný tréningovou inštitúciou Euromentor v španielskej Barcelone. Prvý deň kurzu bol informatívny a zoznamovací. Trénerka, Ayca Dumlu na začiatku predstavila program kurzu. Následne sa každý účastník kurzu predstavil. Spôsob prezentácie sa líšil. Niektorí prezentovali seba a školu prostredníctvom PowerPoint prezentácie, iní zas nahrali video so žiakmi, ktorí bližšie opísali svoju školu a projekty do ktorých je zapojená. Celkovo sa spomínaného kurzu zúčastnili participanti z 3 krajín. Okrem mňa tam boli tri učiteľky z technickej strednej školy z Bukurešti v Rumunsku, dve účastníčky z Chorvatskej základnej školy na ostrove Korčula, a učiteľka angličtiny z malej dedinky v Litve. Trénerka Ayca, pôvodom z Turecka, bola počas celého kurzu veľmi trpezlivá a nápomocná. Dbala na to, aby všetky komunikačné technológie a aplikácie prebraté na kurze boli nainštalované bez problémov.

Na prvej hodine nám trénerka priblížila výhody a možnosti **Google classroom**. Jednoduchý nástroj vytvorený spoločnosťou google na bezpečné a jednoduché komunikovanie medzi pedagógom a žiakmi. Následne nám bol vysvetlený program **ThingLink**, ktorý dokáže obyčajný obrázok premeniť na interaktívny zdroj informácií, ktorí žiaci využijú pri učení a pedagóg na vysvetlenie nového učiva ako aj jeho následné overenie.

Druhý deň kurzu sme si osvojili prácu s programom **Nearpod** a **Plickers**. **Nearpod** predstavuje komplexný spôsob na vytvorenie interaktívnej vyučovacej hodiny. Pedagóg prostredníctvom **Nearpod** dokáže interaktívne podať nové učivo a následne ho precvičiť prostredníctvom aktivít, ktoré hravou formou overia nadobudnuté vedomosti u žiakov. **Plickers** je program, ktorého cieľom je overiť vedomosti žiakov prostredníctvom kvízu. Hoci jeho free (zadarmo) verzia poskytuje len 5 otázok, ktoré si učiteľ vie sám vytvoriť, je to vynikajúci spôsob ako hravou formou preskúšať žiakov a motivovať ich k učenie. Výhodou **Plickers** je to, že od žiaka sa nevyžaduje aby mal prístup na internet.

Tretí deň kurzu bol viac zameraný na gamifikáciu, relatívne novú metódu výučby, ktorej cieľom je učiť a motivovať k učeniu prostredníctvom hier. Jednou z týchto gamifikačných platform je **Quizlet**, ktoré sa mimoriadne hodí pri výučbe cudzích jazykov. Ide najmä o tvorbu takzvaných digitálnych flashcards (kartičky s obrázkami a slovami, respektíve kartičky so slovom napísaným v cudzom jazyku a na druhej strane preklad v materinskom jazyku). V **Quizlet** ale aj v programoch spomenutých vyššie, študent nepotrebuje mať

založené konto. Stačí len ak učiteľ so žiakmi bude zdieľať webový link, na ktorom potrebný materiál bude k dispozícii. Avšak ak by žiak mal záujem o sledovanie vlastného progresu a dosahovanie individuálnych levelov v samoštúdiu, na to už žiak bude musieť mať vytvorené vlastné konto na spomínanej platforme. Ďalším skvelým gamifikačným programom, ktorý bol zahrnutý v kurze bol **Blooket**. Je to veľmi hravá forma overenia nadobudnutých vedomostí, ktorá žiakov bude baviť. **Blooket** je prepojený s **Quizlet**, takže vytváranie kvízov je o to jednoduchšie. **Blooket** poskytuje detailný report výsledkov žiakov, ktoré má pedagóg k dispozícii kedykoľvek. Týmto spôsobom si každý učiteľ vie odsledovať progres svojich žiakov, dokonca vie zadeliť interaktívnu domácu úlohu, ktorá vzbudí u žiakov záujem k štúdiu.

Štvrtý deň kurzu bol taktiež zameraný na programy, ktorých cieľom je učenie sa hrou. Avšak tieto programy už nevedia odsledovať progres individuálnych participantov v hre ako to bolo pri vyššie spomenutých programoch zameraných na gamifikáciu (**Blooket, Quizlet**). Tieto hravé spôsoby učenia vnesú do vyučovacieho procesu súťaživosť, rozvinú tímového ducha a zvýšia záujem o preberané učivo. Týmto programami sú **Genially** a **Jeopardy labs**. **Genially** je skvelý interaktívny nástroj na preopakovanie učiva. **Genially** ponúka učiteľom vytvoriť si množstvo takzvaných *escape rooms* (únikových miestností). Ide o rôzne otázky, ktoré si každý pedagóg vie sám vytvoriť s tým, že čím vyšší je level tým aj obťažnosť otázok by sa mala stupňovať. Učiteľ vie vytvorenú hru zdieľať so žiakmi prostredníctvom linku alebo zahrať si ju hromadnou formou počas vyučovacej hodiny. **Jeopardy labs**, je vynikajúca hra pri overení si vedomostí najmä z oblasti vedy a výskumu. Vďaka práci v tíme si žiak osvojuje schopnosť učiť sa s inými a tolerovať názory druhých a spolupracovať pri riešení problémov. Nechýba ani zdravá súťaživosť.

Posledný deň kurzu bol na programe digitálny nástroj **Book Creator** a **Canva**. **Book Creator** a **Canva** majú široké využitie v edukačnom procese. Ako učelia tak aj žiaci vedia vytvárať prostredníctvom týchto programov články a príspevky do školských novín, projekty, plagáty, oznámenia ako zostrihať a upraviť videá na rôznu tematiku.

Na konci kurzu bol všetkým absolventom udelený certifikát. Počas celého týždňa každý účastník pracoval v každom zo spomenutých programoch, v ktorých vytváral požadované zadania. Kurz bol veľmi interaktívny a náučný. Vedomosti, ktoré boli na tomto kurze zdedené budem určite posúvať svojim kolegom a vnášať ich do vyučovacieho procesu a tým robiť vyučovacie hodiny pútavejšie a zaujímavejšie pre žiakov.