

ODPORÚČACIE STANOVISKO

KOMISIE PRE PROFESIJNÝ ROZVOJ PEDAGOGICKÝCH ZAMESTNANCOV A ODBORNÝCH ZAMESTNANCOV¹

1) Druh žiadosti Žiadosť o vydanie oprávnenia na poskytovanie inovačného vzdelávania

číslo: 17352

nová žiadosť

2) Názov a sídlo žiadateľa

Impact Games – občianske združenie, Silvánska 10, 84104 Bratislava – Karlova Ves

3) Meno štatutárneho orgánu

Mgr. Jakub Žaludko, Mgr. Veronika Golianová

4) Kategória, podkategória alebo kariérová pozícia, pre ktorú bude žiadateľ poskytovať inovačné vzdelávanie

Učiteľ (učiteľ materskej školy, učiteľ prvého stupňa ZŠ, učiteľ druhého stupňa ZŠ, učiteľ strednej školy, učiteľ základnej umeleckej školy, učiteľ jazykovej školy, vychovávateľ, školský digitálny koordinátor.

5) Vymedzenie obsahového zamerania inovačného vzdelávania

Kliknite alebo ťuknite sem a zadajte text.

Obsahová oblasť:

☒ kurikulum

☐ digitalizácia

☐ inklúzia

6) Prílohy žiadosti

A. Kritériá na posúdenie spôsobilosti poskytovať inovačné vzdelávanie

a) prehĺbenie, rozšírenie alebo inovácie profesijných kompetencií pedagogických zamestnancov a odborných zamestnancov v príslušných kategóriách a podkategóriách

Prehĺbenie, rozšírenie a inovácia profesijných kompetencií

b) prenos najnovších poznatkov alebo skúseností z praxe do

Preukázané

1. obsahu, metód alebo foriem výchovy a vzdelávania

☒

2. metód alebo foriem poskytovania výchovy podľa odborných činností vykonávaných alebo poskytovaných podľa osobitných predpisov

☐

3. výchovy, vzdelávania a poskytovania poradenstva pedagogickým zamestnancom a odborným zamestnancom

☐

4. výkonu činnosti psychologickkej, logopedickej, sociálno-pedagogickej, liečebno-pedagogickej alebo špeciálno-pedagogickej starostlivosti alebo reedukácie detí a žiakov

☐

5. poskytovania kariérového poradenstva, sociálneho poradenstva alebo prevencie vo výchove a vzdelávaní

☐

6. výkonu špecializovaných činností

☐

¹ v súlade s § 65 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov

7. výkonu riadiacich činností v škole alebo v školskom zariadení ☐

8. ďalších oblastí činnosti školy, školského zariadenia alebo zariadenia sociálnoprávnej ochrany detí a sociálnej kurately, zariadenia sociálnych služieb alebo rehabilitačného strediska pre zrakovo postihnutých ☐

B. Odborné zameranie, personálne zabezpečenie a výsledky činnosti žiadateľa o vydanie oprávnenia sa preukazujú dokladmi o

a) zameraní a výsledkoch

Preukázané

1. vedeckej činnosti alebo odbornej činnosti ☒

2. publikačnej činnosti alebo umeleckej činnosti ☒

3. druhu ekonomickej činnosti alebo výrobných postupov ☐

4. riadiacej činnosti a koncepcnej činnosti ☐

5. projektovej činnosti ☐

6. vzdelávacej činnosti ☒

7. poradenskej činnosti ☐

8. inej hlavnej činnosti ☐

9. inej ako hlavnej činnosti ☐

b) vzdelaní a odbornosti odborného garanta a ďalších osôb, ktoré majú zabezpečovať inovačné vzdelávanie (profesijný štruktúrovaný životopis)

Vzdelanie a odbornosť garanta inovačného vzdelávania je preukázaná v CV.

c) získaných domácich oceneniach a medzinárodných oceneniach žiadateľa o vydanie oprávnenia

Kliknite alebo ťuknite sem a zadajte text.

d) iných skutočnostiach, ktoré preukazujú odborné zameranie, personálne zabezpečenie a výsledky činnosti žiadateľa o vydanie oprávnenia

Webová stránka: <https://www.gamifactory.eu/preco-ucit-s-hrami>

7) Vstupné požiadavky na PZ alebo OZ

Vstupné požiadavky sú jasne sformulované.

8) Profesionálne kompetencie na výkon pracovnej činnosti, ktoré si absolvent inovačného vzdelávania inovuje

V prvej časti je sformulované konkrétne, že účastník získa kompetencie potrebné pri implementácii zážitkového učenia sa hrou v škole a v školskom zariadení. Podľa Pokynu ministra č. 39/2017 sú kompetencie prepísané všeobecne. Podľa nášho názoru ide u učiteľov o konkrétnu kompetenciu „Realizovať vyučovanie“ vedomosť: - poznať vyučovacie metódy a formy podporujúce aktívne učenie sa žiaka a spôsobilosť: - mať základné praktické skúsenosti s využívaním hrových, zážitkových materiálnych a technických prostriedkov vo vyučovaní. U vychovávateľov ide o konkrétnu kompetenciu „Realizovať výchovno-vzdelávacie činnosti“ vedomosť: - poznať stratégie riadenia výchovno-vzdelávacích činností, ktoré umožňujú deťom nadobudnúť základy kľúčových kompetencií a spôsobilosti:- vybrať a využívať vhodné výchovné stratégie vo všetkých tematických

oblastiach výchovy, - organizovať a efektívne využívať hrové a zážitkové materiálne a technické zázemie výchovno-vzdelávacej činnosti. U školského digitálneho koordinátora ide o konkrétnu kompetenciu „Koordinovať a realizovať zavádzanie IKT do výchovno-vzdelávacej činnosti“ vedomosť: poznať hrové a zážitkové metódy a formy individuálnej a skupinovej práce a spôsobilosť: monitorovať prostriedky IKT (napr. nové výučbové programy, hry a pod.)

9) Titul, meno a priezvisko odborného garanta programu inovačného vzdelávania

Doc. Mgr. Martin Kuruc, PhD.

10) Záver: Komisia odporúča vydať oprávnenie na poskytovanie inovačného vzdelávania po zapracovaní formálnych pripomienok:

Konkretizovať časť 8) Profesijné kompetencie na výkon pracovnej činnosti, ktoré si absolvent IV inovuje. Doplniť konkrétne kompetencie, ktoré si učiteľ, vychovávateľ a školský digitálny koordinátor inovuje: Učiteľ: „Realizovať vyučovanie“ - poznať vyučovacie metódy a formy podporujúce aktívne učenie sa žiaka a mať základné praktické skúsenosti s využívaním hrových, zážitkových materiálnych a technických prostriedkov vo vyučovaní. Vychovávateľ: „Realizovať výchovno-vzdelávacie činnosti“ - poznať stratégie riadenia výchovno-vzdelávacích činností, ktoré umožňujú deťom nadobudnúť základy kľúčových kompetencií, vybrať a využívať vhodné výchovné stratégie vo všetkých tematických oblastiach výchovy, organizovať a efektívne využívať hrové a zážitkové materiálne a technické zázemie výchovno-vzdelávacej činnosti. Školský digitálny koordinátor: „Koordinovať a realizovať zavádzanie IKT do výchovno-vzdelávacej činnosti“ - poznať hrové a zážitkové metódy a formy individuálnej a skupinovej práce a monitorovať prostriedky IKT (napr. nové výučbové programy, hry a pod.)