

Názov vzdelávacieho programu

Využívanie interaktívnej podlahy v edukačnom procese

školský rok 2021/2022

Druh kontinuálneho vzdelávania: aktualizčné vzdelávanie

Forma kontinuálneho vzdelávania: prezenčná, dištančná

Hlavný cieľ: Prehĺbiť a rozšíriť profesijné kompetencie pedagogického zamestnanca v oblasti efektívneho využívania interaktívnej podlahy pri tvorbe interaktívnych aktivít a ich implementácia do vzdelávacích a výchovných aktivít.

Špecifické ciele: Rozšíriť vedomosti pedagogických zamestnancov o možnostiach využívania interaktívnej podlahy Funtronic v edukačnom procese.

Rozvíjať a prehĺbiť zručnosť využívať interaktívnu podlahu a tvoriť vlastné kvízové otázky k dostupným hrám.

Prezentovať nadobudnuté vedomosti a zručnosti v autorsky pripravených kvízových otázkach pre žiakov.

Demonštrovať možnosti využitia interaktívnej podlahy v edukačnom procese prostredníctvom dostupných hier.

Obsah	Časová dotácia
Interaktívna podlaha Funtronic a jej využitie v edukačnom procese.	
1. Predstavenie interaktívnej podlahy, orientácia v jej aplikáciách, názorná ukážka používania 4 základných hier, vygenerovanie vlastného tokenu učiteľom.	1
2. Prihlásenie sa do portálu interaktívnej podlahy pomocou tokenu, vkladanie kvízových otázok ku štyrom základným hrám interaktívnej podlahy na portáli panel.funtronic.eu (praktická činnosť).	2

3. Dištančná úloha tvorba vlastných kvízových otázok v programe Microsoft Excell – vkladanie otázok, nahranie súboru otázok cez portál panel.funtronic.eu.	1
4. Prezentácia vytvorených kvízových otázok žiakom cez interaktívnu podlahu.	1

Rozsah vzdelávacieho programu: spolu 5 hodín, z toho 3 hodiny prezenčne, 2 hodiny dištančne

Trvanie vzdelávacieho programu: školský rok 2021/2022

Spôsob ukončovania a požiadavky na ukončenie vzdelávania

Absolvovanie 80 % z celkového rozsahu prezenčnej formy vzdelávania

Splnenie dištančných úloh vzdelávania

Prezentovanie praktickej ukážky využitia interaktívnej podlahy prostredníctvom hier v podobe autorsky vytvorených kvízových otázok k vybranej hre interaktívnej podlahy vo väzbe na aprobačný predmet/výchovnú aktivitu.

Personálne zabezpečenie:

Garant programu: Ing. Erika Demková

Lektor vzdelávacieho programu: Mgr. Dominika Bancíková