

Písomný výstup pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	SOŠ techniky a služieb, Pod amfiteátrom 7, Levice
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – cesta k úspechu
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACP8
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy
7. Meno koordinátora pedagogického klubu	PaedDr. Žaneta Juríková
8. Školský polrok	01.09.2020-31.01.2021
9. Odkaz na webové sídlo zverejnenia písomného výstupu	http://www.sosts-levice.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/

10.

Úvod

Koncepcia priemyslu 4.0 a s ním súvisiaci pojem práca 4.0 zasahuje do všetkých oblastí ľudského života. Číslo 4 v názve znamená zásadné zmeny v spoločnosti vplyvom nových technológií. Jednotka predstavuje – rozmach mechanických výrobných zariadení poháňaných parným strojom, dvojkom je elektrická energia a jej hromadná distribúcia – elektrifikácia, trojkou sú zmeny v spoločnosti s nástupom IKT. Štvorka predstavuje kľúčový fenomén dnešnej spoločnosti a tou je digitalizácia, automatizácia a robotizácia. S uvedenými pojmami sa spájajú zmeny na trhu práce, vznik nových pracovných pozícií, u ktorých nie je dôležité pomenovanie, ale kompetenčný profil uchádzača (práca 4.0).

Problém, ktorý chceme v našom pedagogickom klube s výstupom riešiť je rozšírenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov a zvýšenie úrovne digitálnej gramotnosti. V prípade, že učiteľ nemá kompetencie potrebné na zavedenie inovácií a trendov do vzdelávania, nemôže k týmto schopnostiam viesť (sprevádzať) žiakov.

Pedagogický klub priemyslu 4.0 a práca 4.0 - prierezové témy, bude vytvorený učiteľmi všeobecno-vzdelávacích predmetov, odborných predmetov a OV.

Klub bude fungovať počas školských rokov, od septembra 2020 do januára 2023, teda 25 mesiacov a jeho udržateľnosť vychádza z koncepcie nového modelu SOŠ, ktorého súčasťou sú „riešiteľské rady“ tímov pre vzdelávacie oblasti ISCED 3A a pre odborné vzdelávanie a prípravu.

Spôsob organizácie: stretnutia 2 krát do mesiaca.

Dĺžka jedného stretnutia: 3 hodiny.

Zrealizované stretnutia pedagogického klubu v období 09/2020-01/2021:

September 2020 – 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.

Október 2020 – 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.
November 2020 - 2 stretnutia, každé v trvaní 3 hod.
December 2020- 1 stretnutie, každé v trvaní 3 hod.

Varianta klubu: pedagogický klub s výstupmi.

Zameranie pedagogického klubu:

Pedagogický klub sa bude zameriavať na rozvoj gramotnosti súvisiacich s koncepciou priemysel 4.0 a práca 4.0 - prierezovej témy (digitálna gramotnosť, IKT gramotnosť).

Cieľom realizácie aktivít pedagogického klubu je zvýšenie odborných kompetencií pedagogických zamestnancov pre ďalšie zvyšovanie úrovne digitálnej gramotnosti žiakov naprieč vzdelávaním. Z pohľadu prípravy na povolanie a odborného rozvoja žiaka je dôležitou témou – informačná spoločnosť, v ktorej sa budeme zaoberať etickými, morálnymi a spoločenskými aspektami implementácie IKT a rozvoja digitálnej gramotnosti-

Koncepcia priemysel 4.0 zahŕňa tieto zložky, ktorými sa budú členovia klubu zaoberať, analyzovať, skúmať a vytvárať k danej téme Best practice a OPS:

- Praktické zručnosti a vedomosti, ktoré žiakom umožňujú porozumieť a účinne používať informačno - komunikačné technológie,
- Schopnosti, s využitím IKT zhromaždiť, analyzovať, kriticky vyhodnotiť a použiť informácie,
- Schopnosť aplikovať IKT v rôznych kontextoch a k rôznym účelom na základe porozumenia pojmov, konceptom, systémom a operáciám z oblasti IKT,
- Vedomosti, schopnosti, zručnosti, postoje a hodnoty, ktoré vedú k zodpovednému a bezpečnému používaniu IKT,
- Schopnosť prijímať nové podnety v oblasti IKT a kriticky ich posudzovať, porozumieť rýchlemu vývoju technológií, ich významu pre osobný rozvoj a ich vplyv na spoločnosť.

Ďalšie činnosti, ktoré budú realizované v rámci pedagogického klubu:

- Tvorba Best Practice,
- Prieskumno-analytická a tvorivá činnosť týkajúca sa výchovy a vzdelávania a vedúca k zlepšeniu a identifikácii OPS,
- Výmena skúseností pri aplikácii moderných vyučovacích metód,
- Výmena skúseností v oblasti medzi-predmetových vzťahov,
- Tvorba inovatívnych didaktických materiálov,
- Diskusné posedia a štúdium odbornej literatúry,

Identifikovanie problémov v rozvoji IKT gramotnosti a digitálnej gramotnosti žiakov a možné riešenia.

Stručná anotácia

Pedagogický klub rozvoja podnikateľských vedomostí a kľúčových zručností pre 21.st.– prierezové témy sa zaoberal nasledujúcimi témami:

- práca s odbornou literatúrou,
- Najnovšie metódy, techniky a prístupy v identifikácii problémov s nedostatočnou úrovňou digitálnej gramotnosti.

Technické prostriedky, pojmové ukotvenie.

Informačná spoločnosť

- medzipredmetová výučba,
- tvorba a analýza Best Practice, OPS.

Kľúčové slová

Zámer a priblíženie témy písomného výstupu

Zámerom nášho výstupu je popísať aktivity zrealizované učiteľmi, členmi pedagogického klubu na zasadnutiach pedagogického klubu priemysel 4.0 a práca 4.0 – prierezové témy.

Priblíženie témy:

Budúce inovačné zmeny v oblasti školstva sa budú musieť zamerať na oblasti vedy, technológií a IT zručností, kde je predpokladaný najväčší prílev nových pracovných príležitostí. Čo najviac absolventov by malo byť pripravených na digitálnu transformáciu jednotlivých odvetví priemyslu a služieb. Súčasťou zmien by malo byť vytvorenie aplikovateľných interdisciplinárnych osnov a vzdelávacích programov.

Najvyššiu prioritu budú mať pri technických zručnostiach: IT vedomosti a schopnosti, spracovanie a analýza dát a informácií, štatistické poznatky, organizačné a procesné znalosti, schopnosť komunikovať s modernými rozhraniami,

- riadenie vedomostí, interdisciplinárne/všeobecné poznatky o technológiách a organizáciách,
- špecializované znalosti výrobných činností a procesov,
- povedomie o IT bezpečnosti a ochrane osobných údajov,
- schopnosť prispôbiť sa zmenám,
- schopnosť pracovať v tíme,
- sociálne zručnosti, komunikačné schopnosti.

Priemysel 4.0 a práca 4.0 vyžaduje rozšírený kompetenčný profil tak na strane absolventa, ako aj na strane učiteľa.

Uvedenou problematikou sme sa zaoberali počas zasadnutí pedagogického klubu.

Jadro:

Popis témy/problém

Problém:

Pre úspešný rozvoj IKT gramotnosti a digitálnej spôsobilosti, a pre zavedenie koncepcie priemysel 4.0 do vzdelávania žiakov je nevyhnutnou podmienkou, aby učiteľ mal rozšírený kompetenčný profil súvisiaci s nárokmi informačnej spoločnosti a vzdelávacích technológií:

- je informačne gramotný, je schopný vlastného výskumu a evalvácie žiakov v oblasti efektivity učenia. Uvedomuje si, že výučba na základe intuície je dôležitá, ale bez jej spojenia s inovatívnymi metódami nie je možné zapojiť sa do Evidence-based learning.
- je schopný a ochotný podieľať sa na rozvoji komunitného života školy aj v online prostredí.
- tvorí a zdieľa, má vlastné profesijné portfólio v digitálnej podobe,
- spolupracuje s učiteľmi a žiakmi, je súčasťou tímu. Uvedomuje si, že online prostredie znižuje sociálnu stratifikáciu.
- je „technologicky zručný“. Rozumie technológiám a vie ich adekvátne využiť. Neznamená to, že aplikuje IKT vždy a všade.
- Komunikuje so žiakmi a sociálnymi partnermi aj prostredníctvom vytvárania online komunít.

DigiCompEdu je označenie pre Európsky kompetenčný rámec pre pedagógov, z uvedeného rámca vychádza štandard digitálnych kompetencií učiteľa ako nevyhnutná súčasť koncepcie priemysle 4.0.

DigiCompEdu vymedzuje 22 digitálnych kompetencií učiteľa združených do 6 oblastí:

- profesijné zapojenie učiteľa – pracovná komunikácia, odborná spolupráca, reflektujúca prax, sústavný profesijný rozvoj,
- digitálne zdroje – výber digitálnych zdrojov, tvorba a úprava digitálnych zdrojov, organizácia a ochrana, zdieľanie digitálnych zdrojov,
- edukácia – sprevádzanie žiaka, spolupráca, budovanie tímov, nezávislé učenie,
- digitálne hodnotenie – stratégie hodnotenia, analýza výsledkov, spätná väzba, plánovanie,
- sprevádzanie žiakov – prístupnosť a inklúzia, diferenciacia a individualizácia, aktivizácia žiakov,
- podpora rozvoja digitálnej gramotnosti žiakov – informačná a mediálna gramotnosť, digitálna komunikácia a spolupráca, tvorba digitálneho obsahu, zodpovedné používanie digitálnych technológií, riešenie problémových situácií s využitím digitálnych technológií.

Záver:

Zhrnutia a odporúčania pre činnosť pedagogických zamestnancov

Zhrnutie v oblasti: metódy, techniky a prístupy v rozvoji 4.0:

Komunikačné metódy a didaktická technika sú vhodným nástrojom komplexného rozvoja žiaka, vzhľadom na ich možnosti pre podporu prierezového charakteru výučby.

Odborná výučba by mali rozvíjať nie len praktické, odborné zručnosti, ale má obsahovať komponent diskusie, debaty, buzzgroups a iných komunikačných metód.

Okrem komunikačných metód je vhodnou pre posilnenie koncepcie 4.0 aj projektová výučba, ktorá integruje mnohé kľúčové kompetencie.

Existuje niekoľko úrovní zapojenia žiakov z hľadiska interaktivity, ktoré sme popísali v troch bodoch.

- 0. Pozorovanie – nultá úroveň interaktivity je postavená na pozorovaní. Objavuje sa veľmi často pri bežnej výuke, keď učiteľ používa výklad a frontálnu výuku.

- 1. Lineárna úroveň – pozorovateľ prechádza do úlohy aktívneho účastníka. Príkladom je výukový program, ktorý funguje formou odkazov. Žiak sám kontroluje smer, ktorým sa vydá. Pohybuje sa dopredu a dozadu pomocou aktívnych odkazov.

- 2. Virtuálna realita – účastník sa stáva z pasívneho pozorovateľa aktívnym účastníkom. Vznikajú bohaté vizuálne multimediálne prezentácie.

Naším cieľom je podpora úrovne jeden a dva.

Prostredníctvom ďalších aktivít sa chceme sústrediť na vyššiu aktivizáciu žiaka.

Účastníci klubu sa zhodli na kľúčových bodoch a kompetenciách ktoré vyplývajú z príchodu priemyslu 4.0.

Tieto kompetencie, gramotnosti a zručnosti sa stanú kľúčovými pre absolventa SOŠ, ktorý vstúpi na trh práce v období nasledujúcich desaťročí. Industry 4.0 je postavené na dvoch hlavných pilieroch: Na digitalizácii – výrobkov, procesov, zariadení, služieb a na aplikácii exponenciálnych technológií.

Účastníci sa tiež zhodujú že digitalizácia v priemysle smeruje k fenomónu tzv. Smart Factory. Svet Industry 4.0 je postavený na tom, že ľudia, stroje, zariadenia, logistické systémy a produkty dokážu navzájom priamo komunikovať a spolupracovať. Spoločnosť speje ku komplexnému sieťovému systému. Dôvodom je využitie obrovského množstva dát na podstatne rýchlejšie a správnejšie rozhodovanie. Tesné prepojenie produktov, zariadení, ľudí zvyšuje efektívnosť výrobných strojov a zariadení, znižuje náklady a šetrí zdroje. Inteligentné sledovanie a transparentné procesy poskytujú spoločnostiam neustály prehľad, ktorý im umožní pružne a rýchlo reagovať na zmeny na trhoch. Na základe diskusie sme sa tiež zhodli že inteligentná továreň je postavená na najmodernejších technológiách:

CPS – Kyberneticko fyzikálne systémy

Internet of Things

Internet of Services

Big Data

Cloud Computing

Product Lifecycle Management Systems

Digital Manufacturing

Inteligentná továreň pracuje v Inteligentnom prostredí (Smart Grids, Smart Mobility, Smart Logistics, Smart Buildings...)

Výsledkom Inteligentného podniku je inteligentný výrobok, ktorý nie je predražený, a zodpovedá individuálnym potrebám zákazníka. Pre výrobcu je pritom výnosný. Účastníci tiež podotkli, že práve sféra marketingu a analýzy potrieb zákazníka je vlastne prepojenie s ďalšou kľúčovou kompetenciou podnikavosti, ktorá je tiež kľúčová pre konkurencieschopnosť absolventa SOŠ v priemyselnej ére 4.0. Účastníci sa preto zhodujú, že je potrebné rozvíjať podnikateľskú a digitálnu gramotnosť v tzv. tandeme, pretože sa obohacujú navzájom a v praxi patria k sebe.

Zadefinovanie základných rysov Industry 4.0

- vertikálne prepojenie inteligentných výrobných systémov, ako sú inteligentné továrne a inteligentné výrobky,

-prepojenie inteligentnej logistiky, výroby a marketingu a inteligentných služieb so silnou orientáciou na potreby, individuálne a konkrétne možnosti zákazníka,

- horizontálna integrácia prostredníctvom novej generácie globálnych sietí vytvárajúcich pridanú hodnotu, vrátane integrácie obchodných partnerov a zákazníkov, nové modely podnikania, a spolupráca naprieč krajinami a kontinentmi,

- aplikácia techniky v priebehu celého hodnotového reťazca, a to nielen vo výrobnom procese, ale aj u hotového výrobku.

Odporúčame ďalej pracovať s témou a pripravovať dobrú prax, ako nástroj ďalšieho zvyšovania

klúčových kompetencií v oblasti Industry 4.0.

Zhrnutie v oblasti inovačných zmien vo vzdelávaní s cieľom podpory implementácie priemysel 4.0 a práca 4.0:

Vytvorili sme porovnanie IKT výučby (e-learning), ktorá rozvíja kompetencie nevyhnutné pre priemysel 4.0, s tradičnou výučbou:

- Aktivita počas vzdelávania – v klasickej forme edukácie má rozhodujúce slovo pedagóg, pričom žiak väčšinou len počúva a nijako aktívne sa nezapája, je pasívnym účastníkom. Pri e-learning sa sám stáva aktívny, je plnohodnotne začlenený do výučby.

- Vyučovanie – pri prezenčnej forme vyučovanie prebieha za účasti celej triedy, tímové alebo individuálne štúdium nebyva praktizované často. Pri e-learningu je to práve opačne, väčšia časť výučby je realizovaná v skupinách alebo individuálne.

- Zameranie výučby – pri tradičnom vzdelávaní vyučujúci postupuje podľa vopred nachystaných učebných osnov. Pri online forme je výber témy štúdia ponechaný na žiaka, on si volí predmet podľa aktuálneho záujmu. Práca 4.0 často vyžaduje flexibilný prístup a tento bod ho veľmi dobre rozvíja. Predpokladá to však disponibilitu a dostupnosť rôznych zdrojov informácií, vrátane rôznych webových dátových bánk, v rámci ktorých môžu byť dohľadane doplnkové údaje.

-Zdroj informácií – v klasickej forme edukácie je dominantným a jediným zdrojom informácií práve vyučujúci, pričom pri e-learningu sú dostupné rôzne online materiály, alebo si študent ďalšie potrebné údaje dohľadá cez online databázy alebo na internete, pričom postupuje rovnakým spôsobom ako v praxi 4.0.

- Dôraz v procese učenia – v konvenčnom vzdelávaní sa žiaci učia „čo“ a nie „ako“. Žiaci pracujú len na úlohách, ktoré určí učiteľ, nie sú zapojení do bádateľského vzdelávania a taktiež ani do projektovej práce, kde sa hľadajú určité riešenia na nastolené problémy. V e-learningu sa študenti učia „ako“ a menej „čo“. Tento spôsob edukácie zahŕňa výskumné vzdelávanie, ktoré je založené na vyhľadávaní a zhromažďovaní informácií z webových dát a z iných internetových zdrojov. Učenie je lepšie prepojené s praxou 4.0, je bohatšie na množstvo informácií a obsahuje materiály v rôznych formátoch. Uplatňuje sa bádateľsky orientované vyučovanie, ktoré reflektuje kreatívne kompetencie vyžadované v priemysle 4.0. Ide o cieľavedomý proces, v rámci ktorého sa formulujú problémy, realizuje sa kritické experimentovanie, hodnotia sa alternatívy, plánuje sa overovanie teórií, postulujú sa závery, vyhľadávajú sa informácie, vytvárajú sa modely študovaných dejov, rozvíja sa diskusia s ostatnými a formulujú sa argumenty.

- Motivácia – v klasickom vzdelávacom procese je obvykle motivácia študentov nízka, čo vyvoláva ich nezáujem o preberanú problematiku. Pri elektronickej forme zvykne byť ich motivácia vyššia, keďže sú zapojení do vyučovania ako aktívni účastníci a taktiež z dôvodu použitia atraktívnych technológií.

- Úloha učiteľa – Metóda sprevádzania - v tradičnom pedagogickom procese býva učiteľ autorita, pri

elektronickom vzdelávaní vystupuje v úlohe sprievodcu, ktorý by mal študenta usmerňovať, prípadne mu poradiť, pokiaľ si to vyžaduje. Ide najmä o prístupy sociálneho konštruktivismu.

- Miesto a čas výučby – klasický spôsob je viazaný na konkrétne miesto a čas, čo je obmedzujúce. Pri e-learningu je ponechaná voľba na študenta, on si sám vyberie kedy a odkiaľ sa bude učiť. Ďalšou výhodou je, že sa môže k informáciám opakovane vracieť. IKT študentovi umožňuje určiť si rýchlosť vzdelávania podľa svojich možností a schopností. Tento prístup tiež koreluje s povahou práce 4.0, ktorá je často menej viazaná na miesto a čas vykonávania, a preto pripravuje žiaka aj touto formou na vstup na pracovný trh.

Zhrnutie – Best practice a OPS:

Best practice - argumentácia

Kľúčové slová: argumentácia, odlišné pohľady a názory.

- Oblasť: Kritické myslenie ako súbor zručností, digitálne zručnosti
- Zameranie aktivity: Táto aktivita vychádza z princípu, že väčšina vecí v živote má kladné aj záporné stránky. Aktivitu je možné využiť pre všetky vekové kategórie, stačí prispôbiť zadanie. Aktivita je vhodná aj ako zahrievacie kolo na začiatku hodiny. Dá sa použiť aj na opakovanie učiva (napr. pri hodnotení rôznych technológií, odborných postupov...). Zameranie zadania na osobné témy zase vedie k lepšiemu spoznaniu žiakov a k rozvíjaniu vzájomného porozumenia a dôvery.
- Priebeh aktivity:
- Žiaci dostanú jednoduché zadanie a každý má stručne odpovedať na otázku. Podľa zadania a počtu žiakov je možné urobiť aj viacero kôl. Naopak, pokiaľ sa téma vyčerpá už skôr, je možné prvú otázku uzavrieť už v polovici kola.
- Následne dostanú žiaci opačné zadanie a znovu sa všetci do radu zapájajú.
- Žiaci vytvárajú výskum za použitia IKT a spracovávajú svoje výsledky na počítačoch.
- Pre aktivitu je najlepšie, keď žiaci sedia v kruhu.

- Rôzne formy a príklady:

1. Pozitíva a negatíva. Napríklad:

- Automatizácia je dobrá, lebo... .
- Automatizácia nie je dobrá, lebo... .
- Život v meste je dobrý, lebo... .
- Život v meste nie je dobrý, lebo... .
- Chcel by som pracovať samostatne, lebo... .
- Nechcel by som pracovať samostatne, lebo... .

2. Mám rád / rada - nemám rád/rada:

- Na home office mám rád / rada, že... .
- Na otvorenom pracovisku mám rád / rada, že... .
- Na našej škole mám rád / rada, že... .
- Na našej škole nemám rád / rada, že... .

3. Argumenty za a proti:

- Podnikateľská daň by mala byť zrušená.
- Uveďte argumenty za:
- Uveďte argumenty proti.

Best Practice – podpora pre digitálne vzdelávanie

Názov	Anotácia	Synchr./asynch.	Open source
Google Classroom	- súčasť balíka aplikácie G Suite. Jednoduchý nástroj pre asynchrónne dištančné vzdelávanie.	A, možnosť prepojenia s Google Meet	x
MS Teams	- prepracovaný systém zložený z viacerých nástrojov určených pre komunikáciu, zdieľanie, tvorbu...	Synchrónne, možnosť zapojiť až 250 účastníkov. Obsahuje aj asynchrónne nástroje.	x
Zoom	- vhodný pre videokonferencie, online stretnutia, chat. Obsahuje pokročilé nastavenia.	Synchrónne, umožňuje zapojiť až 100 účastníkov. (verzia zdarma)	X Ale len 40 minút.
Discord	- platforma, obsahuje miestnosti pre vzdelávacie kurzy	Synchrónne- 25 účastníkov s asynch. Nástrojmi.	x
Jitsi	- menej známa, ale spoľahlivá a ľahko dostupná platforma pre realizáciu videokonferencií Jitsi.org.	Synchrónne, ideálne pre menšie skupiny do 30 účastníkov.	x
Open EDX	- platforma pre vytváranie masívnych otvorených online kurzov (MOOC). - tutorované / self-	Asynchrónne, s využitím externých systémov pre synchrónnú komunikáciu.	x

	paced.		
<p>Odporúčanie:</p> <p><i>Aplikácia didaktického konštruktivismu, ktorý je špeciálne prispôsobený koncepcii priemysel 4.0</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>IKT vzdelávanie má byť považované za špecifickú činnosť človeka, a nie za výsledok tejto činnosti.</i> 2. <i>podstatnou zložkou aktivity je hľadanie súvislostí, riešenia problémových úloh, zovšeobecňovanie tvrdení, zdôvodňovanie.</i> 3. <i>vedomosti sú neprenosné, vznikajú v mysli učiaceho sa človeka.</i> 4. <i>tvorba vedomostí sa opiera o skúsenosti poznávajúceho.</i> 5. <i>základom vzdelávania je tvorba prostredia podnecujúceho tvorivosť.</i> 6. <i>konštrukcia poznatku je ovplyvnená v značnej miere sociálnou interakciou v triede.</i> 7. <i>dôležitú úlohu spĺňa štruktúrne budovanie sveta poznatkov.</i> 8. <i>veľký význam má komunikácia v triede a rozvíjanie rôznych jazykov vedeckého poznania.</i> 9. <i>vzdelávací proces je nutné hodnotiť minimálne z troch hľadísk: porozumenie vzťahom, zvládnutie odborného remesla a aplikácia.</i> 10. <i>vedomosti založené na reprodukcii informácií vedú k pseudopoznaniu a k rozvoju formalizmu.</i> <p><i>Uvedených desať bodov súvisí s prepojením IKT s riešením reálnych problémov zo života.</i></p> <p>Odporúčame pokračovať v zdieľaní dobrej praxe, vo výmene OPS.</p>			

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	PaedDr. Žaneta Juríková
12. Dátum	10.2.2021
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Eva Sleziaková
15. Dátum	11.2.2021
16. Podpis	

Pokyny k vyplneniu Písomného výstupu pedagogického klubu:

Písomný výstup zahrňuje napr. osvedčenú pedagogickú prax, analýzu s odporúčaniami, správu s odporúčaniami. Vypracováva sa jeden písomný výstup za polrok.

1. V riadku Prioritná os – Vzdelávanie
2. V riadku špecifický cieľ – riadok bude vyplnený v zmysle zmluvy o poskytnutí NFP
3. V riadku Prijímateľ - uvedie sa názov prijímateľa podľa zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku (ďalej len "zmluva o NFP")
4. V riadku Názov projektu - uvedie sa úplný názov projektu podľa zmluvy NFP, nepoužíva sa skrátený názov projektu
5. V riadku Kód projektu ITMS2014+ - uvedie sa kód projektu podľa zmluvy NFP
6. V riadku Názov pedagogického klubu (ďalej aj „klub“) – uvedie sa celý názov klubu
7. V riadku Meno koordinátora pedagogického klubu – uvedie sa celé meno a priezvisko koordinátora klubu
8. V riadku Školský polrok - výber z dvoch možností – vypracuje sa za každý polrok zvlášť
 - september RRRR – január RRRR
 - február RRRR – jún RRRR
9. V riadku Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy – uvedie sa odkaz / link na webovú stránku, kde je písomný výstup zverejnený
10. V tabuľkách Úvod, Jadro a Záver sa popíše výstup v požadovanej štruktúre
11. V riadku Vypracoval – uvedie sa celé meno a priezvisko osoby/osôb (členov klubu), ktorá písomný výstup vypracovala
12. V riadku Dátum – uvedie sa dátum vypracovania písomného výstupu
13. V riadku Podpis – osoba/osoby, ktorá písomný výstup vypracovala sa vlastnoručne podpíše
14. V riadku Schválil - uvedie sa celé meno a priezvisko osoby, ktorá písomný výstup schválila (koordinátor klubu/vedúci klubu učiteľov)
15. V riadku Dátum – uvedie sa dátum schválenia písomného výstupu
16. V riadku Podpis – osoba, ktorá písomný výstup schválila sa vlastnoručne podpíše.