

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
3. Prijímateľ	Stredná odborná škola strojnícka, Športovcov 341/2, 017 49 Považská Bystrica
4. Názov projektu	Zvyšovanie úrovne gramotnosti žiakov v duálnom vzdelávaní modernizáciou výchovno-vzdelávacieho procesu
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z209
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub rozvoja IKT zručností
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	15.12.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠ strojnícka Považská Bystrica, pavilón B učebňa B303
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Zuzana Uričová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.sosjpb.sk/

11. Manažérske zhrnutie:

Úlohou členov klubu bolo vytvorenie interaktívnych testov pre rozvoj IKT. Je mnoho programov a interaktívnych prostredí, cez ktoré sa dajú vytvárať interaktívne testy. Niektorí členovia si zvolili Edupage a iní Socrative. Výhodou interaktívnych testov je spätná väzba. Žiaci hneď po skončení testu vedia s akým skóre skončili.

klúčové slová: test, Edupage.

12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

- 1.) Učítelia si na úvod hovorili o interaktívnych testov:
 - a. test môže obsahovať rôzne typy úloh: priradovanie, zoradovanie, doplňovanie, výber jednej odpovede, výber viacerých možností
 - b. rýchla spätná väzba pre žiaka aj učiteľa – žiak buď po každej odpovede dostane spätnú väzbu o tom či odpovedal správne alebo nie, alebo až na konci testu, pričom učiteľ môže písať aj komentáre k jednotlivým odpovediam.
- 2.) Učítelia si predstavili niekoľko možností na tvorbu interaktívnych testov ako Edupage, Hot Potatoes, Socrative, či Word. Hovorili si o výhodách, nevýhodách a možnostiach jednotlivých programov.
- 3.) Potom každý z členov vytvoril interaktívny test. Dvaja členovia si zvolili Edupage a jeden z členov si zvolil Socrative.
- 4.) Ukážky testov:

Prvý test v Edpage:

Bezpečnosť a riziká

HEADAŤ KARTY AKTUÁLNY MATERIÁL (KARTY: 15) NÁHLAD TLAČ PRIDELIŤ

TEST (dištančne) - Bezpečnosť a riziká

[Editovať karty](#)

[Vytvoriť nové karty](#)

[Hľadať viac kariet](#)

Zamiešať

[Zamiešať otázky](#)

[Zamiešať odpovede](#)

Varianty pre online testy

Ziaci automaticky dostanú otázky náhodne prerusporiadané (Návod)

Používať zoskupenia kariet (Návod)

Varianty pre tlačené testy

01. Všeobecné označenie škodlivého softvéru je:

- a) malware
- b) adware
- c) worm
- d) spyware

Body: 1

02. Programy vložené do webových stránok, ktoré otvárajú okná s reklamou. Tieto okná sú najčastejšie také agresívne, že pri pokuse zatvoriť ich, sa otvoria ďalšie. Hovoríme im:

- a) pop up
- b) spam
- c) dialer
- d) hoax

Body: 1

03. Programy, ktoré zisťujú informácie o počítači a jeho používateľovi a bez súhlasu odosielať cudzej osobe, sú:

- a) BearShare
- b) shareware
- c) trialware
- d) spyware

Body: 1

- Bezpečnosť a riziká

HEADAŤ KARTY AKTUÁLNY MATERIÁL (KARTY: 15) NÁHLAD TLAČ PRIDELIŤ

TEST (dištančne) - Bezpečnosť a riziká

[Editovať karty](#)

[Vytvoriť nové karty](#)

[Hľadať viac kariet](#)

Zamiešať

[Zamiešať otázky](#)

[Zamiešať odpovede](#)

Varianty pre online testy

Ziaci automaticky dostanú otázky náhodne prerusporiadané (Návod)

Používať zoskupenia kariet (Návod)

Varianty pre tlačené testy

Variant 1

04. Dokáže sa rozšíriť i sám pomocou počítačovej siete. Funguje tak, že sa skúša pripojiť na každý možný počítač v počítačovej sieti a na svoj prenos využije slabé miesto zle zabezpečeného počítača. Je to internetový:

- a) červ
- b) firewall
- c) vírus
- d) mikrób

Body: 1

05. Poplašné správy a iné ohrozenia z internetu, falošné prosby o pomoc, podvodné emaily, pyramidové hry... nazývame:

- a) worm
- b) spyware
- c) hoax
- d) spam

Body: 1

06. Program, ktorý dokáže rozmnožovať sám seba prídávaním svojho kódu do iných programov, je počítačový:

- a) mikrób
- b) červ
- c) vírus
- d) bacil

Body: 1

07. Čo spraví s počítačom vírus?

- a) vyhodí poštky
- b) zvýši výkon počítača
- c) vypne motor
- d) poškodí súbory alebo celý počítač

Body: 1

Bezpečnosť a riziká

HEADAŤ KARTY AKTUÁLNY MATERIÁL (KARTY: 15) NÁHLAD TLAČ PRIDELIŤ

TEST (dištančne) - Bezpečnosť a riziká

[Editovať karty](#)

[Vytvoriť nové karty](#)

[Hľadať viac kariet](#)

Zamiešať

[Zamiešať otázky](#)

[Zamiešať odpovede](#)

Varianty pre online testy

Ziaci automaticky dostanú otázky náhodne prerusporiadané (Návod)

Používať zoskupenia kariet (Návod)

Varianty pre tlačené testy

Variant 1

08. Základným prejavom počítačového vírusu je:

- a) schopnosť šíriť sa
- b) blíkajúci monitor
- c) hľad
- d) veľká spotreba energie

Body: 1

09. Softvérová ochrana:

- a) používa internet na odstránenie vírusu
- b) používa kľúč na odstránenie vírusu
- c) používa antivírusový program alebo systém, prípadne firewall
- d) používa nový vírus na odstránenie

Body: 1

10. Ako zabrániš neoprávnenému prístupu do zariadenia?

- a) Obrazovku uzamkneš PINom, heslom, kresleným vzorom alebo odličkom prsta
- b) Nosíš telefón nastáve pri sebe (mám ho na špeciálne šnúrke)
- c) Na jednom zariadení nastavíš niekoľko hesiel

Body: 1

11. Kedy majú zločinci najväčšiu šancu získať tvoje heslo?

- a) Keď používam rovnaké heslo v rôznych službách.
- b) Keď dáte povolenie prehliadaču, aby si pamätal vaše heslá
- c) Keď používam silné heslo obsahujúce čísla aj symboly.

Body: 1

Bezpečnosť a riziká

HEADAŤ KARTY AKTUÁLNY MATERIÁL (KARTY: 15) NÁHLAD TLAČ PRIDELIŤ

TEST (dištančne) - Bezpečnosť a riziká

[Editovať karty](#)

[Vytvoriť nové karty](#)

12. Z nasledujúcich možností vyber heslo, ktoré je podľa teba najbezpečnejšie:

- a) Jakub1983
- b) J@Kub_839
- c) Qwerty32

Body: 1

13. Čo je hoax?

- a) skratka "hned otvor správu"

Interaktívne zobrazenie testu:

práve editujete

TEST (dištančne) - Bezpečnosť a riziká

HEADÁŤ KARTY AKTUÁLNY MATERIÁL (KARTY: 15) NÁHLAD TLAČ PRIDELIŤ

Interaktívne zobrazenie

Ako bude materiál vyzerať na mobilnom zariadení alebo počítači

Prehrať

Obrazovky

Kartiet na obrazovku

Jednotlivé karty materiálu môžu byť rozložené na obrazovky. Žiacividia v jednej chvíli len jednu kartu. Alebo môžete pridať všetky karty na jednu obrazovku. Žiaci potom uvidia všetky otázky naraz. Ak chcete, aby sa žiaci sústreďili len na jednu kartu/otázku, zvolte prvú možnosť.

Otázka 15. / 15

Zoraď jednotlivé škodlivé programy do tej skupiny, kde patri.

Deštruktívny

- Hoax
- Trojský kôň
- Červ

Nedeštruktívny

- Adware
- Spam

Špiónskny

- Spyware
- Virus

Všetky položky musia byť prirúené. Presunutím položku prirúite.

Druhý test v Socrative:

tsocrative.com/teacher

CEHELSKY

Brano

LAUNCH QUIZZES KODS REPORTS RESULTS

Test inf 9 rocnik 2018/19

Save and Exit

Align Quiz to Standard Enable Sharing SOC-36103762

1. Akú funkciu vykonáva RAM pamäť?

- A dodáva elektrické napätie všetkým častiam počítača
- B spracúva informácie (data)
- C je to krátkodobá pamäť počítača
- D je to trvalá pamäť počítača

2. Programové vybavenie počítača je:

- A softvér
- B tablet
- C hardvér
- D harddisk

bsocrative.com/teacher

3. Medzi internetové vyhľadávače nepatrí:

- A excel
- B google
- C yahoo
- D bing

4. Vyberte zariadenie, ktoré je vstupným zariadením

- A mikrofón
- B sluchátka
- C monitor
- D skener
- E klávesnica

5. USB - kľúč patrí medzi:

- A výstupné zariadenia
- B vstupné zariadenia
- C vstupno-výstupné zariadenia

↑

bsocrative.com/teacher

6. Zálohovanie údajov sa nedá uskutočniť na:

- A SD kartu
- B pevný disk
- C USB kľúč
- D RAM pamäť
- E grafickú kartu

7. Čo nájdeš vo vnútri počítača (v skrinke)?

- A RAM pamäť
- B základná doska (chip-set)
- C tablet
- D zdroj napätia
- E pevný disk
- F procesor

8. V PC skrine sa nenachádza:

- A zvuková karta
- B grafická karta
- C kreditná karta
- D sieťová karta

b.socrative.com/teacher

9. Celý počítač sa skladá z dvoch častí:

- A myš a klávesnica
- B klávesnica a monitor
- C windows a excel
- D hardware a software
- E tlačiareň a PC skrinka

10. Hardvér je:

- A adresárové vybavenie počítača
- B miesto na ukladanie dát
- C technické vybavenie počítača
- D programové vybavenie počítača

11. Základná jednotka informácie je:

- A bit
- B byt
- C byte
- D pixel

b.socrative.com/teacher

13. Vektorová grafika

- A edituje a ukladá obrázky v píloch
- B edituje a ukladá obrázky v matematických objektoch

14. Akú funkciu vykonáva zariadenie zdroj napätia?

- A umožňuje trvalý zápis a čítanie údajov na pevný disk PC
- B spracováva informácie (data)
- C dodáva elektrické napätie všetkým častiam počítača
- D je to krátkodobá pamäť počítača

15. Vyberte zariadenie, ktoré je vstupným zariadením:

- A klávesnica
- B tlačiareň
- C skener
- D monitor
- E myš
- F projektor
- G grafický tablet

16. Inetnet je sieť

- A lokálna
- B svetová
- C štátna
- D školská



17. Vyber najväčšiu jednotku informácie

- A GB
- B kB
- C MB
- D TB



18. Webové prehliadače sú

- A Mozilla Firefox, Excel, Opera
- B Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Opera
- C Google, Yahoo, Bing



19. Čo je SPAM?

- A Je to server, kde môžeme nájsť zoznam nepravdivých emailových správ
- B Je to chránená e-mailová správa obvykle zakódovaná nejakým šifrovacím kľúčom
- C Je to nevyžadaná pošta, ktorá nám znepriemňuje život. (reklamy, ponuky, ...)
- D Je druh počítačových vírusov, ktoré napádajú iba emailové správy



20. Čo nepatrí k softvéru:

- A programovacie jazyky
- B operačný systém
- C procesor
- D antivírusový program



+ Add Question

21. Ktorý formát je grafický (obrázkový)?

- A doc
- B avi
- C wav
- D png
- E gif



Tretí test v Edupage v interaktívnom zobrazení:

44:32

Otázka

1. / 10



Priradte výrobky do správneho typu sieťotlače.

plošná	rotačná
<input type="checkbox"/> dresy	<input type="checkbox"/> termosky
<input type="checkbox"/> šiltovky	<input type="checkbox"/> darčekové obaly
<input type="checkbox"/> nálepky	<input type="checkbox"/> vlajky
<input type="checkbox"/> podložky pod myš	

transferová
<input type="checkbox"/> hrnčeky
<input type="checkbox"/> poháre
<input type="checkbox"/> tašky

43:30

Otázka

2. / 10



Do ktorej skupiny zariadení by ste zaradili tlačiareň?

- a) vstupno-výstupné
- b) výstupné
- c) vstupné

42:36

Otázka

3. / 10



Usporiadajte fázy vzniku polygrafického výrobku do správneho poradia.

1. predvýrobná fáza
2. prepress
3. postpress
4. repress

41:51

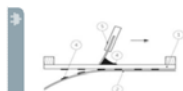
Otázka

4. / 10



Priradte obrázky k príslušnej technike

tlač z hĺbky



tlač z plochy



tlač z výšky



41:04

Otázka

5. / 10



Zaradte techniky do príslušnej kategórie.

Tlač z výšky

- lept
- flexotlač
- drevoryt
- ofset

Tlač z plochy

- mezzotinta
- ocefotlač
- slepotlač

Tlač z hĺbky

- litografia
- suchá ihla
- linorez

Všetky položky musia byť prirútené. Presunutím položku prirúnete

40:19

Otázka

6. / 10



Aká technika je znázornená na obrázku?

VAŠE VYPRACOVANIE:

+ Pridať súbor

Otázka

7. / 10



Na ktoré dve hlavné skupiny delíme tlačové techniky?

VAŠE VYPRACOVANIE:

39:33

Otázka

8. / 10



Zaradte polygrafický výrobok do príslušnej skupiny.

Periodická tlač	Neperiodická tlače
<input type="checkbox"/> vysvedčenie	<input type="checkbox"/> brožúry
<input type="checkbox"/> knihy	<input type="checkbox"/> časopisy
<input type="checkbox"/> firemné katalógy	<input type="checkbox"/> noviny

Hospodárske tlačoviny	ostatné polygrafické výrobky
<input type="checkbox"/> bankovky	<input type="checkbox"/> formuláre
<input type="checkbox"/> cestovný pas	<input type="checkbox"/> rodný list
<input type="checkbox"/> pohľadnice	<input type="checkbox"/> kalendáre

Všetky položky musia byť prirúané. Presunutím položku prirúate.

38:37

Otázka

9. / 10



K tlačiarnám priradte ich súčasti.

ihličková	<input type="checkbox"/> farbiaca páska, valec
3D tlačiareň	<input type="checkbox"/> laser, toner, valec
laserová	<input type="checkbox"/> filament, tlačová hlava, tlačový priestor
atramentová	<input type="checkbox"/> trysky

Otázka

10. / 10



Čo je to polygrafický výrobok?

- a) drevené výrobky
- b) ručné výrobky
- c) vytlačené výrobky
- d) priemyselné výrobky

Odovzdať

Uložiť

Zatvoriť

13. Závěry a odporúčania:

Členovia klubu vytvorili interaktívne testy, ktorými chcú overiť vedomosti žiakov. Podľa nášho názoru sú tieto typy testov pre žiakov zaujímavejšie a pútavejšie ako klasické krúžkovanie na papier, pretože žiaci hneď vidia spätnú väzbu a s počítačmi vyrastali od malička. Praxou sa ukáže, či taký spôsob testovania je pre žiakov pútavejší.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Zuzana Uričová
15. Dátum	16.12.2020
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Gabriela Nätterová
18. Dátum	
19. Podpis	

Príloha: Prezenčná listina, fotodokumentácia



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	Stredná odborná škola strojnícka, Športovcov 341/2, 017 49 Považská Bystrica
Názov projektu:	Zvyšovanie úrovne gramotnosti žiakov v duálnom vzdelávaní modernizáciou výchovno-vzdelávacieho procesu
Kód ITMS projektu:	312011Z209
Názov pedagogického klubu:	Pedagogický klub rozvoja IKT zručností

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: SOŠ strojnícka Považská Bystrica, pavilón B učebňa B303

Dátum konania stretnutia: 15.12.2020

Trvanie stretnutia: od 15:15 do 18:15

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
----	-------------------	--------	------------

1.	Mgr. Ľubica Kukučková		SOŠ strojnícka Považská Bystrica
2.	Mgr. Branislav Cehelský		SOŠ strojnícka Považská Bystrica
3.	Mgr. Zuzana Uričová		SOŠ strojnícka Považská Bystrica

Meno prizvaných odborníkov/iných účastníkov, ktorí nie sú členmi pedagogického klubu a podpis/y:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia

