

UNIVERZITA PAVLA JOZEFA ŠAFÁRIKA V KOŠICIACH



PROGRAM VZDELÁVANIA

Digitálne nástroje a umelá inteligencia v práci učiteľa v kontexte DigCompEdu

Program inovačného vzdelávania vytvorený v súlade s § 55 a 56 zákona č. 138/2019
Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení
niektorých zákonov v znení neskorších predpisov a v súlade s potvrdením
o oprávnení na poskytovanie inovačného vzdelávania, ktoré vydal
rektor Univerzity Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach dňa 18.04.2023
pod evidenčným číslom IV-1/2023 s platnosťou do 17.04.2028,
obsahové zameranie:
profesijný rozvoj

Názov a sídlo	Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach Šrobárova 2, 041 80 Košice Slovenská republika http://www.upjs.sk
IČO	00397768
Názov programu vzdelávania	Digitálne nástroje a umelá inteligencia v práci učiteľa v kontexte DigCompEdu
Anotácia	Program vzdelávania Digitálne nástroje a umelá inteligencia v práci učiteľa v kontexte DigCompEdu pripravuje pedagogických zamestnancov na praktické využívanie rôznych digitálnych nástrojov vo vyučovacom procese, resp. pri jeho plánovaní. Vzdelávanie je zamerané na rozvíjanie technických zručností a schopností vnímať didaktický potenciál vybraných digitálnych nástrojov. Program podporuje rozvoj digitálnych kompetencií v súlade s rámcom DigCompEdu bez priamej väzby na predmetovú didaktiku. Účastníci si z ponuky digitálnych nástrojov vyberú 9 tém, ktorým sa budú venovať, príp. sa v nich chcú zlepšiť. Výber je teda prispôsobený individuálnym potrebám a záujmom učiteľov. Vzdelávanie prebieha online formou v prostredí MS Teams. Vyžaduje sa aktívny prístup k sledovaniu videí a práci na zadaniach. Kľúčovou súčasťou vzdelávania sú konzultácie, počas ktorých je potrebné využívať kameru, mikrofón a pracovať na počítači.
Odborný garant programu vzdelávania	RNDr. Veronika Hubeňáková, PhD. Prírodovedecká fakulta, ÚMV podpis:
Druh vzdelávania	inovačné vzdelávanie
Rozsah vzdelávania	50 hodín a trvá najviac 1 rok
Forma vzdelávania	kombinovaná — 50 hodín (z toho synchrónne — 20 hodín prezenčnou/online formou a 30 hodín nesynchrónne dištančnou formou)
Ciele vzdelávania	Hlavný cieľ: Pripraviť pedagogických zamestnancov na aktívne využívanie rôznych digitálnych nástrojov a umelej inteligencie tak, aby zvládali ich technické základy, vnímali ich didaktický potenciál pre vyučovanie svojho predmetu a dokázali sa ďalej samostatne učiť využívať vybrané nástroje. Čiastkové ciele: • Zvládnuť základy a mierne pokročilé využívanie umelej inteligencie vo vyučovaní, resp. v príprave na vyučovanie. • Efektívne využívať niektoré z nástrojov umelej inteligencie na vyučovaní. • Účastníci vzdelávania si budú vyberať z nasledujúcej ponuky nástrojov umelej inteligencie: - o Nástroje na generovanie textov a asistenciu pri písaní. - o Nástroje na tvorbu obrázkov a vizuálnych prvkov. - o Nástroje na generovanie a prácu s multimédiami.

	- o Nástroje na plánovanie, organizáciu výučby a návrh vzdelávacích aktivít. • Využívať vybrané digitálne nástroje na rôzne účely (bezpečne sa registrovať, uvedomiť si možnosti, tvoriť obsah, zdieľať vytvorený obsah so žiakmi a kolegami). • Účastníci vzdelávania si budú vyberať z nasledujúcej ponuky digitálnych nástrojov: - o Nástroje na tvorbu digitálnych kvízov a hodnotenie žiakov. - o Nástroje na organizáciu triedy a riadenie žiackeho učenia. - o Nástroje na tvorbu vizuálne atraktívnych prezentácií a hier. - o Nástroje na podporu zdieľania nápadov, spolupráce a interaktivity priamo na hodine. - o Nástroje na nahrávanie, úpravu a spracovanie zvukových a audiovizuálnych súborov. • Posilniť schopnosť učiť sa využívať vybrané digitálne nástroje, a to samostatne (skúšaním, vyhľadaním informácie na helpdesku, poznaním vzdelávacích platforiem k vybraným nástrojom) aj zdieľaním svojich skúseností v profesijnej komunite.	
Obsah vzdelávania	Inovačné vzdelávanie je obsahovo zamerané na možnosti využitia rôznych aktuálne dostupných digitálnych nástrojov a umelej inteligencie v práci učiteľa v kontexte DigCompEdu. Jednotlivé oblasti rámca DigCompEdu budú reflektované prostredníctvom konkrétnych digitálnych nástrojov, ktoré budú účastníci vzdelávania prakticky spoznávať a aplikovať. Program vzdelávania:	
	1. Digitálne nástroje vo väzbe na kompetencie DigCompEdu	
	Synchronne: 1	Asynchronne: 0
	Úvodné stretnutie, na ktorom sa účastníci oboznámia s obsahom a organizáciou vzdelávania.	
	2. Selfie for teachers	
	Synchronne: 0	Asynchronne: 3
	Každý účastník vzdelávania absolvuje sebahodnotenie s využitím nástroja SELFIE for Teachers, ktorý mu umožní uvedomiť si úroveň vlastných digitálnych kompetencií v súlade s rámcom DigCompEdu a identifikovať priestor na rast v tejto oblasti.	
	3. Práca s digitálnymi nástrojmi	
	Synchronne: 18	Asynchronne: 27

Každý frekventant absolvuje minimálne 9 tém v štruktúre:

- Video materiál (45 minút)

V rámci inovačného vzdelávania budú účastníkom poskytnuté videomateriály, ktoré im pomôžu osvojiť si prácu s konkrétnymi digitálnymi nástrojmi. Tieto videá budú obsahovať podrobné informácie o danom nástroji a praktické zadania, ktoré účastníkom umožnia aplikovať získané vedomosti priamo počas sledovania. Úlohou účastníkov bude pozrieť si tieto videoukážky, aby sa naučili efektívne využívať digitálne nástroje vo svojej pedagogickej praxi.

- Samostatná práca (dištančné zadanie) (90 minút)

Na základe videomateriálov budú účastníci samostatne pracovať na zvládnutí dosiahnutí cieľov jednotlivých tém. V každom videu budú prezentované zadania, ktoré má účastník vypracovať. Súčasťou zadania bude aj polozenie otázok, ktorým sa chcú účastníci na konzultácii venovať. V minimálne troch zadaniach budú účastníci reflektovať svoju praktickú skúsenosť s využitím daného nástroja vo vyučovaní, resp. pri jeho plánovaní.

- Konzultácia (90 minút)

V rámci konzultácii bude účastníkom poskytnutý priestor na otázky, ktoré sa objavili pri práci so zadaniami a daným digitálnym nástrojom. Účastníci prezentujú svoje zistenia a výsledky svojej práce (zadania). Tieto konzultácie budú organizované tak, aby podporili vzájomné učenie sa a zdieľanie skúseností, čím sa zvýši efektivita využívania digitálnych nástrojov v pedagogickej praxi.

Obsah tvoria tieto témy — každý účastník si vyberie 9 tém:

I. Úvod do práce s umelou inteligenciou (AI)

Téma ponúka základný prehľad o umelej inteligencii a jej využití v školskom prostredí. Účastníci sa oboznámia s pojmami, princípmi fungovania AI a jej možnosťami i obmedzeniami. Získajú prehľad o typoch AI nástrojov, ktoré môžu podporiť učenie, učenie sa aj učiteľskú prácu. Diskutovať budeme aj o etických otázkach, bezpečnosti a zodpovednom používaní AI v súlade s princípmi rámca kompetencií v oblasti umelej inteligencie pre študentov a učiteľov.

II. Generovanie a práca s textom pomocou AI

V tejto časti vzdelávania sa účastníci zoznámia s nástrojmi umelej inteligencie, ktoré dokážu vytvárať, upravovať a analyzovať text. Naučia sa, ako efektívne využiť AI pri príprave úloh, spätných väzieb, študijných materiálov či zhrnutí. Získajú tiež prehľad o možnostiach AI pri písaní s porozumením a podpore jazykových zručností žiakov. Dôraz bude kladený na praktické využitie a zodpovedné zapojenie týchto nástrojov do výučby.

III. Generovanie a práca s obrázkami pomocou AI

Táto téma predstaví nástroje umelej inteligencie, ktoré umožňujú jednoducho vytvárať a upravovať obrázky a animácie. Účastníci sa naučia, ako s pomocou AI tvoriť vizuálne materiály do vyučovania, ilustrovať učivo, vytvárať motivačné obrázky či zadania pre žiakov. Zameriame sa aj na úpravy existujúcich obrázkov, odstraňovanie pozadia a zvyšovanie kvality vizuálneho obsahu a zároveň na bezpečné a zodpovedné využívanie týchto nástrojov.

IV. Generovanie a práca s multimédiami pomocou AI

V tejto časti vzdelávania sa účastníci oboznámia s nástrojmi umelej inteligencie, ktoré pracujú so zvukom, hlasom a videom. Naučia sa, ako prepisovať hovorené slovo na text, vytvárať syntetický hlas z textu či nahráť komentáre k prezentáciám a videám. Zvuková AI môže pomôcť pri príprave materiálov pre žiakov so špeciálnymi potrebami, pri tvorbe podcastov či ako podpora multimediálnej výučby. Dôraz bude kladený na jej jednoduché a praktické využitie v školskom prostredí.

V. AI pre vzdelávanie (nástroje určené pre školské prostredie)

Táto téma predstaví nástroje umelej inteligencie špeciálne vyvinuté na podporu učiteľov a žiakov v školskom prostredí. Účastníci sa naučia, ako využívať AI na tvorbu učebných plánov, generovanie testov a kvízov, sledovanie pokroku žiakov či poskytovanie personalizovanej spätnej väzby. Nástroje podporujú efektívnejšie plánovanie, hodnotenie aj motiváciu žiakov.

VI. Učíme s AI - umelá inteligencia na vyučovaní

Predstaví učiteľom praktické možnosti využitia nástrojov umelej inteligencie na podporu výučby a rozvoj digitálnych kompetencií. Účastníci sa oboznámia so základnými princípmi tvorby efektívnych promptov (zadania pre AI) a naučia sa, ako vytvárať úlohy, zadania a obsah prispôsobený potrebám žiakov rôznych úrovní. Zistia, ako môžu AI využiť pri personalizácii výučby, tvorbe kreatívnych materiálov či rozvoji kritického myslenia žiakov. Cieľom je ukázať, ako môže AI podporiť učiteľa – nie ho nahradiť – a rozšíriť možnosti moderného vzdelávania.

VII. Kreatívne s Canvou I. (základy)

Účastníci sa naučia orientovať v prostredí Canva, vytvárať jednoduché a vizuálne atraktívne materiály ako prezentácie, plagáty alebo pracovné listy. Zoznámia sa so šablónami, základnými nástrojmi na úpravu textu a obrázkov a prakticky si vyskúšajú, ako efektívne pripraviť podklady pre vyučovanie.

VIII. Kreatívne s Canvou II. (nadstavba)

Účastníci naučia využívať pokročilé možnosti Canvy vrátane animácií, interaktívnych prvkov, tímovej spolupráce, tvorby vlastných šablón a nástrojov AI. Tieto zručnosti im pomôžu tvoriť dynamické a profesionálne materiály, ktoré zlepšia zapojenie žiakov a zvýšia kvalitu výučby.

	IX. Kvízy/hodnotenie I. Téma predstaví využitie digitálnych nástrojov na tvorbu kvízov a efektívne hodnotenie žiakov. Učitelia sa naučia, ako vytvárať interaktívne testy, získavať odpovede online, ako zvýšiť aktívnu účasť študentov vo vyučovacom procese a vyhodnocovať výsledky s využitím vybraných nástrojov: Wooclap, Polleverywhere, MS Forms, Wayground. X. Kvízy/hodnotenie II. Téma predstaví využitie digitálnych nástrojov na tvorbu kvízov a efektívne hodnotenie žiakov. Učitelia sa naučia, ako vytvárať interaktívne testy, získavať odpovede online, ako zvýšiť aktívnu účasť študentov vo vyučovacom procese a vyhodnocovať výsledky s využitím vybraných nástrojov: Mentimeter, Slido, Google Forms, Kahoot. XI. Online spolupráca pomocou nástrojov Office 365 Téma sa zameriava na praktické využitie nástrojov Office 365, ktoré podporujú efektívnu tímovú prácu a online spoluprácu. Účastníci sa naučia, ako bezpečne a jednoducho vytvárať, zdieľať a spoločne upravovať dokumenty, prezentácie a tabuľky. Spoznajú funkcie aplikácií ako OneDrive, SharePoint a OneNote na koordináciu skupinových aktivít, plánovanie úloh a komunikáciu v rámci tímu. Kurz pomôže učiteľom zvýšiť efektivitu skupinovej práce s kolegami aj so študentmi a podporiť spoluprácu v digitálnom prostredí. XII. MS Teams – trieda Účastníci sa naučia základné funkcie MS Teams: vytváranie tímov a kanálov, plánovanie online stretnutí, zdieľanie materiálov a komunikáciu so žiakmi a kolegami. Osvoja si orientáciu v prostredí, správu príspevkov, súborov a prácu so základnými nástrojmi ako zadania či poznámky. XIII. MS Teams – nadstavba Pokročilí účastníci sa zamerajú na prepojenie Teams s ďalšími aplikáciami (napr. OneNote, Forms), pokročilú správu triedy, hodnotenie žiakov cez zadania, organizáciu skupinovej práce a možnosti diferencovanej výučby. Naučia sa tiež využívať rozšírenia a plánovať výučbu v hybridnom alebo dištančnom režime. XIV. Google – trieda Účastníci sa naučia využívať priestor digitálnej triedy Google classroom, vytvárať si vlastné triedy, zadávať oznamy a úlohy a hodnotiť ich. Tieto zručnosti uľahčia účastníkovi komunikáciu medzi žiakmi v online učebnom prostredí. Spoznajú funkcionality a možnosti koordinovania skupinových, ale aj individuálnych úloh, ktoré dokážu zjednodušiť prácu učiteľa. XV. Interaktívne a hravo s Genially I. (základy) Účastníci sa naučia pracovať so základnými funkciami Genially – vytvárať jednoduché interaktívne prezentácie, infografiky a vizuálne materiály,
--	--

ktoré oživia vyučovanie. Spoznajú užívateľské rozhranie, dostupné šablóny a základné možnosti pridávania interaktívnych prvkov.

XVI. Interaktívne a hravo s Genially II. (nastavba)

Účastníci sa oboznámia s pokročilejšími možnosťami Genially, ako je prepojenie viacerých scén, animácie, integrácia multimediálneho obsahu a tvorba komplexnejších interaktívnych učebných materiálov vrátane gamifikácií. Tieto zručnosti im pomôžu vytvárať pútavejšie a efektívnejšie vzdelávacie zdroje.

XVII. Zdieľané digitálne tabule vo vyučovaní – interaktivita a spolupráca online

Téma predstaví učiteľom možnosti využitia zdieľaných digitálnych tabúl ako sú Whiteboard, Canva či Padlet na podporu interaktívneho učenia a spolupráce. Účastníci sa naučia, ako tieto nástroje zapojiť do výučby, ako vytvárať spoločné nástenky, vymieňať si nápady, utvárať pojmové mapy či vizualizovať učivo spolu so žiakmi v reálnom čase – v triede aj na diaľku.

XVIII. Audacity v praxi učiteľa – nahrávanie, úprava a využitie zvuku vo vyučovaní

Vzdelávanie je zamerané na využitie bezplatného nástroja Audacity na nahrávanie, úpravu a spracovanie zvukových záznamov. Účastníci sa naučia, ako vytvoriť vlastné zvukové materiály – komentáre, podcasty, výklad učiva či zadania pre žiakov – a ako ich efektívne začleniť do výučby. Získajú praktické zručnosti v strihu, čistení a exporte zvuku, ako aj tipy na pedagogické využitie audio obsahu na podporu počúvania s porozumením či samostatného učenia sa žiakov.

XIX. Clipchamp vo vzdelávaní – jednoduchá tvorba a úprava videí pre učiteľov

Vzdelávanie je zamerané na praktické využitie nástroja Clipchamp na nahrávanie, úpravu a spracovanie videí. Účastníci sa naučia, ako zostrihať video, pridať titulky, hudbu, obrázky či prechody a vytvoriť tak atraktívne a zrozumiteľné audiovizuálne materiály do výučby. Clipchamp je intuitívny nástroj vhodný pre začiatočníkov, ktorí chcú obohatiť svoje hodiny o vlastné výukové videá, inštruktážne záznamy, prezentácie či spätnú väzbu pre žiakov.

XX. GeoGebra Classroom – interaktívna výučba matematiky a prírodovedných predmetov

Vzdelávanie je zamerané na využitie platformy GeoGebra Classroom, ktorá umožňuje učiteľom viesť interaktívne hodiny matematiky a

	prírodovedných predmetov v reálnom čase. Účastníci sa naučia, ako vytvárať a zadávať úlohy, sledovať prácu žiakov online, poskytovať spätnú väzbu a efektívne využiť vizualizácie a dynamické modely pri vysvetľovaní učiva. Cieľom je podpora aktívneho učenia, individualizácie výučby a rozvíjanie logického a priestorového myslenia u žiakov. XXI. Desmos – interaktívne a vizuálne nástroje pre výučbu matematiky Vzdelávanie je zamerané na využitie bezplatnej online platformy Desmos, ktorá ponúka intuitívne grafické kalkulačky, vizualizácie a interaktívne aktivity pre modernú výučbu matematiky. Účastníci sa naučia vytvárať vlastné digitálne aktivity, využívať existujúce šablóny, zapojiť žiakov do objavovania matematických vzťahov a sledovať ich prácu v reálnom čase cez Desmos Classroom. Kurz podporí tvorivé a konštruktivistické prístupy vo vyučovaní.		
	4. Záverečné stretnutie		
	<table> <tr> <td>Synchronne: 1</td><td>Asynchronne: 0</td></tr> </table>	Synchronne: 1	Asynchronne: 0
Synchronne: 1	Asynchronne: 0		
	Spätná väzba, organizačné pokyny k záverečných prezentáciám a predstavenie ďalšej podpory pre zvyšovanie úrovne digitálnych kompetencií.		
Cieľová skupina	<u>Kategória pedagogických zamestnancov:</u> • učiteľ <u>Podkategória:</u> • učiteľ prvého stupňa základnej školy • učiteľ druhého stupňa základnej školy • učiteľ strednej školy		
Získané profesijné kompetencie absolventa programu vzdelávania	Absolventi programu vzdelávania vedia: • Efektívne využívať digitálne technológie na komunikáciu a spoluprácu s kolegami, žiakmi, rodičmi a ďalšími zainteresovanými stranami. • Podporovať rozvoj digitálnych zručností žiakov prostredníctvom vhodného používania digitálnych nástrojov vo vyučovaní. • Samostatne pracovať s digitálnymi nástrojmi a aktívne ich integrovať do výučby. • Vyberať digitálne nástroje podľa vzdelávacích cieľov a individuálnych potrieb žiakov. • Rozpoznať možnosti digitálnych technológií a umelej inteligencie a efektívne ich využívať pri plánovaní, výučbe a hodnotení. • Vyhľadávať relevantné informácie a riešiť problémy pri práci s digitálnymi technológiami.		

	• Vytvárať vizuálne a interaktívne vzdelávacie materiály, kvízy, prezentácie, videá a zvukové nahrávky. • Kriticky reflektovať vlastnú prácu s digitálnymi nástrojmi a zdieľať skúsenosti s kolegami.
Opatrenia na zabezpečenie kvality	<i>Opatrenia na zabezpečovanie kvality obsahu vzdelávania, priebehu vzdelávania a ukončovania vzdelávania:</i> a) požiadavky na pedagogického zamestnanca pri zaradení na vzdelávanie Na inovačné vzdelávanie bude zaradený pedagogický zamestnanec v uvedenej kategórii a podkategórii, ktorý spĺňa kvalifikačné predpoklady v súlade s vyhláškou MŠVVaŠ SR č. 173/2023 Z. z. a má minimálne 1-ročnú pedagogickú prax. Uchádzač má mať základné vedomosti a zručnosti z práce s DT. Aktuálne pokyny ku inovačnému vzdelávaniu budú pre pedagogických zamestnancov zverejňované na webovej stránke poskytovateľa. Prihlasovanie na inovačné vzdelávanie sa realizuje vyplnením on-line prihlášky na webovej stránke poskytovateľa, ktorú pedagogický zamestnanec doručí v písomnej podobe na adresu poskytovateľa podľa aktuálnych pokynov. Súčasťou prihlášky je potvrdenie riaditeľa školy, resp. zriaďovateľa o správnosti uvedených údajov v prihláške vrátane zaradenia zamestnanca do kategórie alebo podkategórie. Ak pedagogický zamestnanec nie je v pracovnom pomere alebo riaditeľ školy nepotvrdí zaradenie pedagogického zamestnanca, posúdi oprávnenie na zaradenie pedagogického zamestnanca na základe príslušných dokumentov, ktoré pedagogický zamestnanec predloží, poskytovateľ. Oznámenie o zaradení alebo nezaradení na inovačné vzdelávanie bude uchádzačom oznámené písomne najneskôr 10 dní pred začatím vzdelávania. b) personálne zabezpečenie vzdelávania a požiadavky poskytovateľa na odbornosť personálneho zabezpečenia Personálne zabezpečenie bude v súlade s §55 a §56 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov. Kvalifikačné predpoklady, lektorské skúsenosti a odborné požiadavky na lektorov budú požadované v takej miere, ktorá bude predpokladom kvality poskytnutého vzdelávania. Lektorský tím bude pozostávať zo zamestnancov poskytovateľa inovačného vzdelávania v oblasti prírodných a humanitných vied, matematiky, informatiky a rozvoja digitálnych kompetencií. Garant spĺňa kvalifikačný predpoklad v zmysle § 55 ods. 6 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

c) materiálne, technické a informačné zabezpečenie vzdelávania

Technické a informačné zabezpečenie:

Prezenčná časť vzdelávania bude prebiehať online.

Všetky študijné materiály budú pre účastníkov vzdelávania online prístupné počas trvania vzdelávacieho programu.

Realizácia dištančnej časti vzdelávania (asynchrónna forma) a online vzdelávania (synchronna forma) bude zabezpečená s podporou MS Teams.

Finančné a materiálne zabezpečenie:

Náklady spojené so vzdelávaním budú financované v súlade s § 63 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

Náklady na realizáciu vzdelávacieho programu predstavujú 200 € na 1 účastníka.

Súčasne musia byť dodržané ustanovenia zákona č. 292/2014 Z. z. o príspevku z európskych štrukturálnych a investičných fondov a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov.

Účastníkom, ktorí sú zapojení do národného projektu Digitálna transformácia vzdelávania a školy, je vzdelávanie v plnej výške hrazené z prostriedkov Európskeho sociálneho fondu (ESF+) v rámci Programu Slovensko.

d) podmienky ukončenia vzdelávania

Spôsob ukončovania inovačného vzdelávania podľa § 56 odsek 1 zákona č. 138/2019 Z. z. o pedagogických zamestnancoch a odborných zamestnancoch a o zmene a doplnení niektorých zákonov v znení neskorších predpisov bude formou záverečnej prezentácie pred trojčlennou skúšobnou komisiou, ktorej predsedu a ďalších členov vymenuje štatutárny orgán poskytovateľa.

Požiadavky na ukončenie:

- absolvovanie najmenej 80 % stanoveného počtu hodín vyučovaných synchronne formou,
- vypracovanie a odovzdanie všetkých výstupov dištančnej formy (asynchrónna forma) vzdelávania definovaných v časti Obsah vzdelávania,
- vypracovanie a pred skúšobnou komisiou obhájenie záverečnej prezentácie.

Záverečná prezentácia reprezentuje úroveň vo vzdelávacom programe získaných vedomostí a zručností účastníka. Bude tematicky zameraná na reflexiu účastníka v kontexte rozvíjania jeho kompetencií (DigCompEdu) a predstavenia vybraného nástroja a využitia tohto nástroja vo svojej pedagogickej praxi.

Záverečná prezentácia bude mať formu PowerPoint prezentácie alebo prezentácie v inom prezentačnom programe. Časový rozsah záverečnej

	prezentácie je približne 15 minút. Šablóna k záverečnej prezentácii bude účastníkom dostupná od začiatku vzdelávania. Záverečná prezentácia musí byť originálna, vytvorená autorom pri dodržaní pravidiel práce s informačnými zdrojmi, nesmie mať charakter plagiátorstva, nesmie narúšať autorské práva iných autorov.
Odtlačok pečiatky poskytovateľa a podpis štatutárneho zástupcu	prof. MUDr. Daniel Pella, PhD. rektor