

## Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Stredná odborná škola, 018 52 Pruské 294
4. Názov projektu	Industry 4.0 – prepojenie teórie s praxou
5. Kód projektu ITMS2014+	312010AIN7
6. Názov pedagogického klubu	Finančná a matematická gramotnosť v bežnom živote - prierezové témy
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	06.06.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠ Pruské, A 122 učebňa P2
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Ľubica Krpelanová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-financna-a-matematicka-gramotnost-v-beznom-zivote.html?page_id=10543">http://www.sospruske.sk/prepojenie-teorie-s-praxou/pedagogicky-klub-financna-a-matematicka-gramotnost-v-beznom-zivote.html?page_id=10543</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

#### Kľúčové slová:

aktivizujúce metódy, inovatívne materiály, motivácia, tvorba Best Practice, finančné plánovanie, finančné ciele, rozvoj finančnej a matematickej gramotnosti

#### Krátka anotácia:

Na stretnutí členovia klubu diskutovali o inovatívnych metódach a ich využití vo vzdelávacom procese, o ich vplyve na zvyšovanie finančnej a matematickej gramotnosti žiakov. V rámci tohto stretnutia sme zdieľali skúsenosti a príklady dobrej praxe od členov klubu a pokračovali sme v tvorbe praktických úloh.

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

Hlavné body:

1. Úvod – krátka diskusia k téme
2. Výmena skúseností v oblasti rozvoja medzi-predmetových vzťahov s cieľom zvyšovania znalostí vo finančnej a matematickej gramotnosti v prepojení s OVP
3. Skupinová tvorba inovatívnych didaktických materiálov - syntéza skúseností a nápadov na stretnutí.
4. Diskusia a záver

Téma stretnutia: **Inovatívne didaktické materiály pre rozvoj finančnej gramotnosti a matematickej gramotnosti v prepojení s OVP**

Didaktické hry sa stávajú jednou z veľmi často používaných metód nie len vo vzdelávacom, ale aj vo výchovnom procese, nakoľko sa učitelia snažia sprostredkovať dané učivo zaujímavejšie ako len frontálnou výučbou. Taktiež sú didaktické hry vhodným spôsobom na opakovanie prebraného učiva, keďže žiaci sú aktívne zapojení do tejto zábavnej no zároveň edukačnej činnosti. Je veľmi dôležité si uvedomiť, že zábava a učenie si neodporujú a nenachádzajú sa v žiadnom rozpore. Kedysi prevládali iné vyučovacie metódy, no dnes sa učitelia snažia edukačný proces oživiť aktivizujúcimi metódami, ktoré podnecujú v žiakoch pozitívny vzťah k predmetu a taktiež aktívne zapájajú žiaka do celého vzdelávacieho procesu. Didaktickú hru treba chápať ako aktivitu, pomocou ktorej si žiaci lepšie zapamätajú preberanú látku a zafixujú si získané vedomosti, zároveň je jedným z dôležitých aspektov učenia, vďaka ktorému žiak zisťuje ako môže on sám ovplyvniť určité javy, situácie v reálnom živote a taktiež prichádza vlastnou skúsenosťou na to, ako tieto javy, veci fungujú. Hru môžeme považovať za veľmi účinný edukačný prostriedok nakoľko spája všetky nutné podmienky učenia, ktorými sú: induktívna skúsenosť, kognitívna disonancia (poznávací nerovnováha), fyzická skúsenosť, sociálna interakcia a využitie vlastnej kompetentnosti. Taktiež vďaka názornosti a prepojeniu finančnej gramotnosti s bežným životom si žiaci môžu ľahšie uvedomiť a nájsť motiváciu pre vzdelávanie sa v tejto oblasti. Preto aj vhodne zvolené didaktické hry môžu poslúžiť ako ukážky reálnych situácií, v ktorých sa môžu žiaci raz ocitnúť. Takýmto spôsobom sa nad možným problémom majú čas zamyslieť a rozvíjať nie len kľúčové kompetencie, ale aj vlastnú formu riešenia daných situácií. Samozrejme, že sa jedná o zábavné formy vzdelávania, nakoľko je pre nás dôležité žiakov vzdelávať v tejto oblasti a nie stresovať.

Na základe teoretických poznatkov a konkrétnych príkladov postupne vytvárame databázu praktických úloh zameraných na zvýšenie finančnej a matematickej gramotnosti všetkých pedagógov a následne zvýšenie finančnej, matematickej a celkovej funkčnej gramotnosti žiakov.

## Ukážka z tvorby Best Practice:

### Didaktická hra: Človeče nehnevaj sa a posúvaj sa.

Študenti majú pred sebou herný plán ako poznáme z hry človeče nehnevaj sa. Každý dostane 4 farebne figúrky, a postaví si ich do „domčeka“. Z domčeka začínajú všetci hráči. Hádzu kockou, pokiaľ nehodia na kocke šestku. Vtedy vychádzajú z domčeka na herný plán. Ďalej sa postupuje tak, že aké číslo hodia kockou, o toľko sa posúvajú vpred.



Túto hru ozvláštnime tým, že na hernom pláne vyznačíme farebne ľubovoľný počet políčok. Na ktoré, keď figúrka skočí, študent musí zodpovedať otázku. Tieto otázky sú vopred pripravené na kartičkách a položené v strede herného plánu. Ostatný študenti dávajú pozor či daný študent správne odpovedal správne. Na kartičke s otázkou sa nachádza aj pokyn či sa posúva pred alebo vzad. Napríklad ak študent správne odpovie posúva sa vpred o 2 políčka, a ak odpovie nesprávne vracia sa späť o 3 políčka. Vyhráva ten študent, ktorý je prvý so všetkými figúrkami v domčeku.

#### Príklad otázok na kartičkách:

Vypočítajte aké sú mesačné náklady podniku na mzdu, ak má podnik 7 zamestnancov a každý dostal za mesiac 738€.

Posuň sa vpred o 6 políčok.

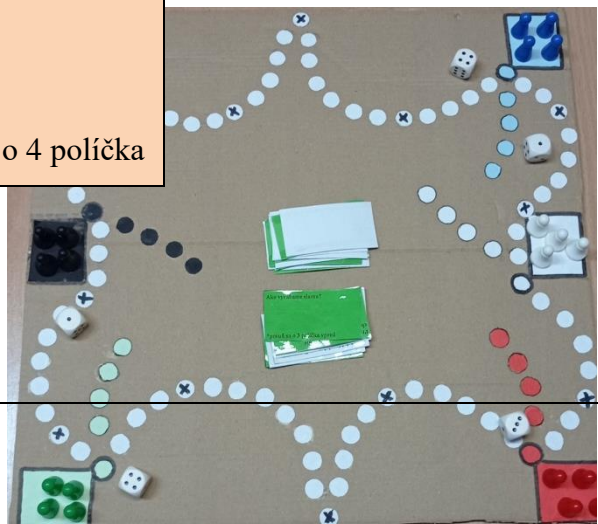
Je zamestnávateľ povinný platiť nemocenské poistenie a dôchodkové poistenie zamestnancovi ?

- a) podľa toho ako sa dohodnú
- b) áno
- c) nie

Posuň sa vpred o 1 políčka

Aký je rozdiel medzi ziskom a stratou peňazí ?

Posuň sa vpred o 4 políčka



## 12. Závěry a odporúčania:

Kľúčové kompetencie považujeme za neoddeliteľnú súčasť edukačného procesu a tak nie je prekvapujúce, že ich dokážeme rozvíjať aj pomocou didaktických hier, aj keď to nemusí byť náš primárny cieľ počas vyučovacej hodiny. Za kľúčové kompetencie považujeme tieto spôsobilosti:

- kompetencia k celoživotnému učeniu sa,
- sociálne komunikačné kompetencie,
- kompetencie uplatňovať základ matematického myslenia a schopnosti poznávať javy v oblasti vedy a techniky,
- kompetencie v oblasti komunikačných a informačných technológií,
- kompetencia riešiť problémy,
- kompetencie občianske, sociálne a personálne,
- kompetencie pracovné,
- kompetencie smerujúce k iniciatívnosti a podnikavosti,
- kompetencie vnímať a chápať kultúru a vyjadrovať sa nástrojmi kultúry. Kľúčové spôsobilosti sa formujú na základe osobnej praktickej činnosti a skúsenosti a zároveň sú uplatniteľné v životnej praxi. Aj keď si to možno neuvedomujeme, tak počas didaktických hier sa u žiakov rozvíjajú, alebo upevňujú kľúčové kompetencie. Je pochopiteľné, že to úzko súvisí s tým, na čo sa daná didaktická hra zameriava a s akým cieľom ju pedagóg začleňuje do vyučovacej hodiny.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Ľubica Krpelanová
14. Dátum	06.06.2022
15. Podpis	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ochrana osobných údajov</div>
16. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Jozef Hudec
17. Dátum	07.06.2022
18. Podpis	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Ochrana osobných údajov</div>