

## 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	SOS strojnícka, ul. Športová 1326, Kysucké Nové Mesto
4. Názov projektu	Zvyšovanie kompetencií žiakov v Strednej odbornej škole strojníckej.
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACC2
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub finančnej gramotnosti v bežnom živote – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	26.10.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Učebňa 129
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ľubica Vitková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="http://www.sossknm.sk">www.sossknm.sk</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola tvorba Best Practice v oblasti rozvoja finančnej gramotnosti. Spoločne sme v rámci stretnutia diskutovali, tvorili OPS a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: Best Practice, finančná gramotnosť, diskusia.

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

Hlavné body:

1. Úvodný brainstorming.
2. Diskusia.
3. Tvorba OPS.
4. Záver.

Témy: zvyšovanie kompetencií, rozvoj finančnej gramotnosti.

Program stretnutia:

1. Výmena pedagogických skúseností – banka nápadov.
2. Diskusia metódou Akvárium.
3. Tvorba Best Practice.
4. Záver.

### 13. Závěry a odporúčania:

V rámci stretnutia sme diskutovali o tom, ako by sme inovovali proces tvorby autentických úloh z oblasti finančnej gramotnosti pre našich žiakov. Zhodujeme sa na tom, že je dôležité, aby sa kladol dôraz na edukáciu žiakov v oblasti finančnej gramotnosti, a aby sa rozvíjali žiacke vedomosti aj názornými ukázkami a príkladmi z bežného, reálneho života, aby si žiaci naozaj uvedomovali dôležitosť správneho nakladania s finančnými prostriedkami.

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.

Jedná sa teda o zábavné formy vzdelávania, nakoľko je pre nás dôležité žiakov vzdelávať v tejto oblasti a nie stresovať.

Didaktické hry preto odporúčame ako vhodnú metódu vyučovania finančnej gramotnosti. Učiteľ musí len vybrať vhodnú hru pre danú triedu na základe ich vedomostí a veku. Taktiež je vhodné zohľadniť správanie a počet žiakov, aby hra naozaj bola zábavnou a alternatívnou formou edukácie a nevedla k zbytočným konfliktom, vyhroteným situáciám, či nevhodnému správaniu žiakov.

Taktiež sa vždy učiteľ musí zamyslieť nad vhodnou adaptáciou danej didaktickej hry, aby naozaj spĺňala vytýčený cieľ danej hodiny.

Jedna z tém je napríklad Rodinný rozpočet a jeho plán finančného hospodárenia domácnosti.

Vytvorenie rodinného rozpočtu umožňuje získanie kontroly nad finančnou situáciou rodiny a zníženie rizika jej zbytočných výdavkov a prípadného zadlžovania. Pomocou rodinného rozpočtu je možné nájsť zdroje pre rezervy a úspory a pripraviť sa tak na nečakané výdavky.

Príkladom sú strategické hry, v ktorých sa žiak musí reťazovo rozhodovať a každé rozhodnutie vyvoláva novú situáciu, ktorú musí riešiť.

- Prvou úlohou je postaviť park na jednom z piatich ostrovov, ktoré si hráč postupne odomyká. Pri budovaní je nutné dávať pozor na potreby ľudí. Spokojnosť zákazníkov sa dá získať pomocou vyhladkových terás, reštaurácií, obchodov a bezpečnostných bunkrov. Dinosauria spokojnosť

záleží od veľkosti výbehu, potravy, zdravia a spoločnosti. Ďalej je dôležité starať sa o ekonomiku a manažment parku, aby všetko fungovalo správne.

Čo hra rozvíja?

Kreativitu:

Hráč môže ľubovoľne stavať a premiestňovať budovy a postaviť tak rôzne zábavné parky. Budovy sú zamerané na jedlo, toaletu, nakupovanie, ubytovanie a transport. Okrem nich môžeme využiť svoju kreativitu pri nových prvkoch. Tu máme prístup k rôznym rastlinám, skalám a manipulácii s terénom.

Manažment:

Hráč sa musí starať o svoj park a zabezpečiť spokojnosť návštevníkov. Na uspokojenie potrieb treba investovať peniaze do budov, pravekých jašterov a výskumov. Financie sú veľmi dôležité. Je nutné vedieť, ako hospodáriť, čo kúpiť, čo predáť, aké ceny nastaviť. Ďalej je dôležité dávať pozor na bezpečnosť parku. Môže sa stať, že dinosaurus utečie alebo nastane búrka.

Námety na diskusiu: Zamyslite sa nad tým, ako sa herný zážitok zlepšoval s postupným učením sa všetkých mechaník. Opýtajte sa hráčov, či veria, že manažér naozajstného zábavného parku by dokázal mať v hre väčší úspech než oni.

Odporúčame pokračovať vo vyhľadávaní ďalších námetov, a v prípade, že sa osvedčia, zdieľať v rámci vzdelávacích oblastí.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Ľubica Vitková
15. Dátum	26.10.222
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr., Ing. Ondrej Holienčík
18. Dátum	
19. Podpis	

### Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

## Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



EURÓPSKA ÚNIA  
Európsky sociálny fond  
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM  
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	SOŠ strojnícka, ul. Športová 1326, Kysucké Nové Mesto
Názov projektu:	Zvyšovanie kompetencií žiakov v Strednej odbornej škole strojníckej.
Kód ITMS projektu:	312011ACC2
Názov pedagogického klubu:	Pedagogický klub finančnej gramotnosti v bežnom živote – prierezové témy.

### PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: učebňa 129

Dátum konania stretnutia: 26.10.2022

Trvanie stretnutia: od 15:30 hod do 18:30 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Ľubica Vitková		
2.	Mgr. Tatiana Suranová		
3.	Ing. Erika Synáková		
4.	Bc. Jozef Laurenčík		

