

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	SŠŠ, Trieda SNP 104, 040 11 Košice
4. Názov projektu	Inovácia vzdelávania za účelom zlepšenia čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011W095
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub finančnej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	06.04.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SŠŠ, Trieda SNP 104, 040 11 Košice
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	RNDr. Martina Múčiková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://sportgymke.edupage.org/a/rozvoj-citateľskej-prirodovednej-matematickej-a-finančnej-gramotnosti-na-zs-a-ss

11. Manažérske zhrnutie:

Didaktické hry

12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia

1. Jedna z metód ako zvýšiť záujem o tému, motivovať žiakov a tým zvýšiť aj ich aktivitu, sú hry - didaktické hry. Slúžia aj pre lepšie porozumenie a názornú aplikáciu preberaného učiva. Pomáhajú rozvíjať všetky kľúčové kompetencie a tým pomáhajú plniť ciele moderného vyučovania. Na prípravu vhodnej didaktickej hry treba viac času zo strany učiteľa. Je vhodné pripraviť také aktivity, ktoré umožňujú relatívne autentický zážitok finančnej situácie a ktoré vedú k osvojeniu stratégií zodpovedného rozhodovania. Hry sú vhodné v rôznych fázach vyučovacej hodiny, okrem motivačnej fázy, sú často využívané aj pri opakovaní. 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. Mnohí učitelia využívajú didaktické hry na svojich hodinách, určite nie však na

každej vyučovacej hodine.

2. Hry možno triediť z rôznych hľadísk: poznávacie, precvičovacie, emocionálne, pohybové, motivačné, tvorivostné, fantazijné, sociálne, rekreačné, diagnostické, terapeutické. Hry zahŕňajú činnosti jednotlivca, dvojice, malej skupiny a veľkej skupiny.
3. Členovia PK diskutovali o rôznych didaktických hrách, inšpiráciou boli napríklad aj stránky:
<https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/6065/hry-zamerane-na-rozvoj-financnej-gramotnosti>
<https://www.financnagramotnost.sk/materialy/>
<https://www.zlatka.in/sk/>
4. Členovia prezentovali niektoré vlastné didaktické hry – Bingo, Človeče, nehnevaj sa, Nákupný košík.....

13. Závery a odporúčania:

Členovia PK FG považujú didaktické hry za prvok vo vyučovaní, ktorý vyučovaciu hodinu oživí, zaujme a aktivizuje žiakov. Hry mnohokrát nielen vzdelávajú, ale často majú aj výchovný rozmer. Didaktické hry na rozvoj finančnej gramotnosti by mali byť zábavnou, no zároveň vhodnou vzdelávacou metódou, aby si žiaci odniesli čo najviac vedomostí, alebo skúsenosti, ktoré budú vedieť následne využiť vo svojom bežnom budúcom živote. Preto členovia PK FG odporúčajú využívať rôzne didaktické hry, ktoré by slúžili na dosiahnutie rozvoja finančnej gramotnosti.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Andrea Domonkošová
15. Dátum	06.04.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	RNDr. Martina Múčiková
18. Dátum	07.04.2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu