

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	Gymnázium, Šrobárova 1, 042 23 Košice
4. Názov projektu	Inovácia vzdelávania za účelom zlepšenia čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U464
6. Názov pedagogického klubu	FiGG – finančná gramotnosť pre gymnáziá
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	03.11.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Online (teams)
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Andrášová Tatiana
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/

11. Manažérske zhrnutie:

Téma: Formy a metódy rozvoja finančnej gramotnosti

Krátka anotácia:

- Rozvoj finančnej gramotnosti pomocou inovatívnych metód vzdelávania
- Aktivizujúce vyučovacie metódy, ktoré pomáhajú zdokonaľovať finančnú gramotnosť
- Diskusia a výmena skúseností medzi pedagógmi

Kľúčové slová:

Názornosť, jednoduchosť, aktivita žiakov, tempo hodiny, zmysluplnosť, využiteľnosť, dôležitosť

- **Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:**

Témy stretnutia:

Prehľad a stručná charakteristika niektorých vybraných metód alebo činností, ktoré prispievajú k rozvoju finančnej gramotnosti u žiakov. Pri uvedených metódach si treba vopred premyslieť, ako žiakov naučiť touto metódou pracovať, lebo nejde iba o jednorazovo použiteľné metódy, ale aby priniesli úžitok, treba sa nimi zaoberať dlhší čas.

Heuristická metóda býva často charakterizovaná ako metóda učenia objavovaním. Žiakom sa nepredkladajú hotové fakty alebo výsledky, ale sú podnecovaní, aby sami hľadali riešenia.

Situačné metódy majú veľmi blízko k životnej realite. Ich podstatou je riešenie istej problémovej situácie, ktorá je zrkadlom skutočnej udalosti. Žiaci potom používajú svoje vedomosti a zručnosti, pracujú s informačnými zdrojmi, ale zohľadňujú aj svoje skúsenosti, názory a postoje. Spoločne diskutujú o možných riešeniach, hľadajú ich výhody a nevýhody a rozhodujú sa, ktoré riešenie je za daných podmienok najlepšie.

Dôležitá je podpora **žiackeho objavovania** a samostatného riešenia **problémových situácií**.

Inscenačné metódy založené na simulácii a hraní rolí sú jednou z možností, ako žiakov vtiahnuť do finančnej problematiky.

Pre viaceré témy finančnej gramotnosti sú veľmi vhodné **diskusie a diskusné hry**.

Brainstorming – predstavuje skupinovú techniku zameranú na získanie čo najväčšieho množstva nápadov na danú tému.

Myšlienková (mentálna) mapa – predstavuje graficky usporiadaný text (prípadne doplnený obrázkami) s vyznačenými súvislosťami.

Ice breaker (prelomenie ľadov, ľadolamka) sa zaraďuje na začiatok hodiny, pred úvodný informačný blok.

Doplňovačky, osemsmerovky – tvoria metodický základ, ktorý je jednoduchý a časovo nenáročný.

Didaktické hry predstavujú ďalšiu možnosť, ako v praxi realizovať alebo spestriť finančné vzdelávanie.

Analýza súčasného stavu

- Žiaci už majú základné zručnosti s prácou s textom, tabuľkami, schémami či grafmi. Medzi základné nedostatky patria čítanie s porozumením a matematizácia textu.

Diskusia a výmena skúsenosti medzi pedagógmi

- V tejto časti pedagógovia diskutovali o danej téme, opísali svoje skúsenosti, identifikovali problémy a nedostatky jednotlivých metód pri vyučovaní v rôznych predmetoch
- V ďalšej časti učitelia diskutovali o konkrétnych témach a hodinách, kde je možné využiť vyššie uvedené metódy.

12. Závěry a odporúčania:

- Postaviť finančné vzdelávanie na zručnostiach potrebných pre praktický život.
- Prekonať izolovanosť vyučovacích predmetov
- Vyučovať finančnú gramotnosť prostredníctvom IKT.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	RNDr. Martina Semešiová
14. Dátum	3.11.2020
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Andrášová Tatiana
17. Dátum	4.11.2020
18. Podpis	

Príloha:

stiahnutý dokument z on line stretnutia, prezenčná listina