

## 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	02.12.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Online – platforma teams
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Andrášová Tatiana
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/">https://www.srobarka.sk/inovacia-vzdelavania-za-ucelom-zlepsenia-gramotnosti/</a>

### 11. Manažérske zhrnutie:

#### **Téma: Finančná gramotnosť a informačno-komunikačné technológie**

#### **Krátka anotácia:**

- Rozvoj finančnej gramotnosti pomocou inovatívnych metód vzdelávania
- Vymedzenie pojmov informačno – komunikačné technológie
- Analýza súčasného využívania informačno – komunikačných technológií vo vyučovaní
- Diskusia a výmena skúseností medzi pedagógmi Diskusia a výmena skúseností medzi pedagógmi

#### **Kľúčové slová:**

Finančná gramotnosť, informačno – komunikačná technológia, grafy, tabuľky , práca so štatistickými údajmi, didaktická technika, softvér

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

#### **Témy stretnutia:**

- Vymedzenie pojmu informačno – komunikačné technológie (IKT) a ich využitie vo výučbe finančnej gramotnosti.
- Na úvod si členovia klubu vymedzili základné pojmy a tému stretnutia.
- Cieľom stretnutia je diskusia o tom ako majú žiaci na hodinách pracovať s IKT a venovať sa vyhľadávaniu informácií, tvorbe tabuliek a grafov pomocou rôznych softvérov.
- Pri rozvíjaní finančnej gramotnosti možno použiť rôzne softvérové produkty a ich nástroje.
- K najčastejšie používaným patria:
  - \* systémy počítačovej algebry (Derive, Mathematica),
  - \* interaktívny systém (eBeam, ActivInspire),
  - \* produkty kancelárskeho charakteru (MS PowerPoint, MS Excel, MS FrontPage, MS Word),
  - \* program na tvorbu webových animovaných a interaktívnych aplikácií (Macromedia Flash),
- 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.
- Dôležitá je podpora žiackeho objavovania a samostatného riešenia problémových situácií.

#### **Analýza súčasného stavu využívania IKT:**

- Na zasadnutí sa zhodnotil aktuálny stav využívania IKT pri rozvíjaní finančnej gramotnosti. Učitelia sa zhodli, že mnohí žiaci majú problémy pri čítaní a výklade grafických informácií a nevedia pracovať so získanými informáciami.

### Diskusia a výmena skúseností

- V tejto časti pedagógovia diskutovali o danej téme, opísali svoje skúsenosti, identifikovali problémy a nedostatky.
- V ďalšej časti nasledovala diskusia členov klubu o tom, aké informačno–komunikačné technológie využívajú na zlepšenie finančnej gramotnosti na vyučovacích hodinách. Každý člen opísal svoje skúsenosti s využívaním IKT. Uviedol aplikáciu ktorých informačno–komunikačných technológií dosiahol u žiakov najlepšie a naopak najhoršie výsledky.
- Členovia klubu si vymenili skúsenosti ohľadom digitálnych technológií a ich využívania na rozvoj finančnej gramotnosti na svojich hodinách.
- V závere diskusie sme poukázali na potrebu nájdenia optimálnej miery využívania vybraných IKT, najmä didaktickej techniky a softvéru, ktoré prispievajú k zlepšeniu finančnej gramotnosti.

### **12. Závbery a odporúčania:**

- Aplikovať na hodinách viac úloh, ktoré rozvíjajú u žiakov zručnosť - vyhľadávanie informácií najmä tvorba tabuliek a grafov a následné čítanie a výklad grafických informácií
- Oboznámiť sa s dostupnými softvérmi a digitálnymi technológiami
- Vymyslieť a vyriešiť úlohu pomocou zvoleného softvérového programu
- Zakresliť graf ponuky, dopytu, vývoja menového kurzu a podobne.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Milan Lagosz, MBA
14. Dátum	02.12.2021
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Tatiana Andrášová
17. Dátum	03.12.2021
18. Podpis	

### **Príloha:**

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu