

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 kompetencií detí a žiakov
3. Prijímateľ	Gymnázium a Základná škola Sándora Maráho s VJM, Kuzmányho 6, 041 74 Košice
4. Názov projektu	Podpora čitateľskej, matematickej, finančnej a prírovodovednej gramotnosti na Gymnáziu Sándora Máraho
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U031
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub matematickej a finančnej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	8.6. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	m. Č. 213
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Anna Mičinská
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/

Manažérské zhrnutie:

Krátka anotácia:

- Aplikácia ukážok rôznych hier vhodných na vyučovanie finančnej gramotnosti

Kľúčové slová:

- Finančná gramotnosť, matematická gramotnosť, matematická hra, didaktická hra, aktivizujúca metóda.

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

- Koordinátorka pedagogického klubu zahájila stretnutie a privítala všetkých členov pedagogického klubu a následne ich oboznámila s programom stretnutia.
- Členovia pedagogického klubu diskutovali o rôznych didaktických hrách vhodných na vyučovanie finančnej gramotnosti.
- Hra patrí medzi aktivizujúce metódy. Približuje a uľahčuje žiakom ich učebnú činnosť, aktivizuje ich, pričom môže ísť o didaktické hry, neinteraktívne hry (krížovky, doplnovačky, kvízy na precvičovanie pojmov z oblasti finančnej gramotnosti) a ekonomicke hry.
- Finančná gramotnosť je na našej škole zaradená vo vybraných tematických celkoch v určitých predmetoch.

- Didaktické hry pri vyučovaní finančnej gramotnosti môžeme využiť vtedy, keď chceme u žiakov upevniť a prehľbiť preberané učivo, prípadne rozšíriť ich vedomosti o aktuálne informácie k téme.
- Hry, ktoré uviedli členovia klubu, je možné podľa situácie modifikovať resp. prispôsobiť pre iné oblasti učiva.
- Ukážky hier:

Vyhrali sme milión: Učiteľ žiakov rozdelí do skupín. Žiaci sa rozprávajú o tom, čo by urobili s peniazmi. Môžeme ich usmerniť a porozprávať im o tom, ako sa dajú peniaze investovať. Napríklad si môžu kúpiť byt a prenajímať ho, môžu investovať peniaze do investičných fondov, do banky na vysoké úroky, investovať do vzdelávania a pod. Je dôležité, aby si žiaci uvedomili, že peniaze nie je vhodné minúť len na zážitky a cestovanie, ale myslieť aj na budúcnosť.

Hľadáme najlepšiu banku: Žiaci pracujú v skupinách. Majú zistiť, aké banky máme na Slovensku, aké produkty ponúkajú. V druhej fáze majú porovnať úroky na sporiacich účtoch. Môžeme im zadať aj iné úlohy, ktoré sa týkajú iných produktov bánk.

Rodinný rozpočet: Učiteľ žiakov rozdelí do skupín približne po štyroch. Ich úlohou bude popremýšľať nad tým, na čo všetko potrebuje peniaze rodina. Potom nasleduje diskusia. Učiteľ sleduje, čia žiaci dokázali odhadnúť všetky položky, ktoré súvisia s rodinným rozpočtom. V ďalšej časti aktivity učiteľ upozorní žiakov na položky, na ktoré zabudli.

Finančné pojmy: Žiaci sedia v kruhu. V klobúku sa nachádzajú rôzne pojmy z oblasti finančnej gramotnosti. Postupne si vyťahujú z klobúka jednotlivé pojmy a snažia sa ich charakterizovať (úver, úrok, aktíva, pasíva, sporenie, exekúcie, dlh, základný kapitál, pohľadávka a podobne.). Aktivitu môžeme urobiť aj vo forme súťaže.

Opustený ostrov: Žiaci si predstavia, že nasledujúcich päť dní prežijú na opustenom ostrove. Môžu si so sebou zobrať maximálne 5 vecí. Každý si ich napiše a potom si ich porovná s vecami, ktoré si zapísali ostatní.

Prečo je dôležité šetriť?: Žiaci pracujú individuálne. V priebehu 20 minút voľne píšu, čo ich napadne ohľadne šetrenia. Zamerajú sa hlavne na to, prečo je dôležité šetriť, kde sa dá šetriť, koľko by sme mali mať našetrené, aby sme sa cítili bezpečne, atď.

Okrem opísaných aktivít členovia klubu spomenuli aj ďalšie aktivity: Koľko to stojí? Vreckové, Čo si túžim kúpiť, Cestovná kancelária, Poistenie

Záver a odporúčania:

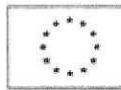
- Členovia klubu sa zhodli na tom, že hra ako aktivizujúca metóda vyučovania okrem iného pomáha aj v sociálnej interakcii žiak- učiteľ a žiak-žiak. Učiteľ dostáva informácie o tom, ako žiaci pracujú, spoznáva ich ľudské stránky, ich najväčšie problémy. Pomáha žiakom a povzbudzuje ich. Spoločne pracujú na odstránení chýb a pochybností.
- Pri zaradzovaní hry do vyučovania hrá dôležitú úlohu motivácia. Žiak musí vedieť, čo ide robiť, prečo to ide robiť, čo sa pri tom naučí a čo sa od neho očakáva.
- Pri skupinovej práci sa žiaci medzi sebou viac spoznávajú a učia sa pracovať v skupine čím získajú nenahraditeľné skúsenosti pre úspešný osobný a pracovný život.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Anna Mičinská
12. Dátum	15.6.2021
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Csvrková Ema
15. Dátum	21. 06. 2021
16. Podpis	

Kód ITMS projektu: 312011U031

Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky

**MINISTERSTVO
ŠKOLSTVA, VEDY,
VÝSKUMU A ŠPORTU
SLOVENSKÉJ REPUBLIKY**



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Europský fond regionálneho rozvoja



**OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE**

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	Rozšírenie si kľúčových kompetencií pedagogických zamestnancov formou pedagogických klubov
Prijímateľ:	Gymnázium a základná škola Sándora Máraiho, s vyučovacím jazykom maďarským - Márai Sándor Magyar Tanítási Nyelvű Gimnázium és Alapiskola, Kuzmányho 6, Košice
Názov projektu:	Podpora čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na Gymnáziu Sándora Máraiho
Kód ITMS projektu:	312011U031
Aktivita, resp. názov seminára	Pedagogický klub – matematickej a finančnej gramotnosti

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania seminára/aktivity: Hlavná aktivita projektu č. 2 - č.d. 213

Dátum konania seminára/aktivity: 8.6.2021

Trvanie aktivity/seminára: od 15:00 hod do 17:00 hod

Zoznam účastníkov aktivity/seminára:

č.	Meno a priezvisko	Podpis
1.	Ing. Zsolt Faber	
2.	Mgr. Silvia Kekeňáková	
3.	Mgr. Csilla Lázár	
4.	Mgr. Anna Mičinská	
5.	Mgr. Štefan Miko	