

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	SOŠ dopravná, Rosinská cesta 2, Žilina
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – kvalitné vzdelávanie.
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ABU4
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub finančnej gramotnosti a projektového myslenia v príprave na život – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	2. novembra 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SOŠD, Rosinská 3126/2, 010 08 Žilina, A 114
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Eva Rezníčková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.sosdza.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia nášho klubu bola organizácia tvorivej dielne zameranej na nápady a kreativitu členov pedagogického klubu. Spoločne sme zdieľali naše pedagogické skúsenosti, diskutovali sme a na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: finančná gramotnosť, tvorivá dielňa, diskusia.

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

Hlavné body:

1. Brainstorming.
2. Organizácia dielničky.
3. Diskusia.
4. Záver.

Témy: prepojenie teórie s praxou, rozvoj projektového myslenia.

Program stretnutia:

1. Kruhový brainstorming – úvod do stretnutia.
2. Spoločná organizácia dielničky – expertné skupiny.
3. Diskusia.
4. Záver a tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závery a odporúčania:

V rámci stretnutia sme diskutovali o našich skúsenostiach s implementáciou simulačných metód pri rozvoji finančnej gramotnosti. Svoje skúsenosti zdieľali skúsenejší aj menej skúsenejší učitelia a zhodli sme sa, že tieto metódy nám vo výraznej miere pomáhajú pri rozvoji predmetných gramotností. Za základnú jednoduchú definíciu simulácie považujeme vyjadrenie tejto metódy prostredníctvom synonym predstieranie, napodobňovanie či imitácia. To nám hovorí, že simuláciu ako špecifickú metódu ľudského poznania využijeme na vyjadrenie skutočnosti, resp. skutočného stavu bez priameho zásahu do reálneho deja.

Simulácia je pre nás technikou pre testovanie a analýzu systémov, ktoré sa používajú v reálnom svete. Podobne jednoducho charakterizuje simuláciu aj odborná literatúra: „simulácia znamená napodobniť realitu nejakým spôsobom.“ Základom skúmania je experimentovanie s časťou skúmaného javu.

V presahu k matematike je veľmi dobrou súčasťou metódy aj možnosť jej algoritmizácie, pretože simulačný model sa stáva v konečnej podobe počítačovým programom. Vytvorený simulačný model musí byť schopný zachytiť:

- štruktúru modelovaného systému,
- jeho dynamiku,
- jeho pravdepodobnostný charakter.

Základným princípom simulácie systémov je to, že namiesto toho, aby sme sledovali dynamické správanie sa nejakého procesu a jeho reakcie na organizačné a technické zmeny, sledujeme správanie sa jeho modelu. Preto aj simulačné metódy často využívame pri učení matematického modelovania.

Základom je testovanie a experimentovanie so skúmaným objektom pomocou nástrojov informačných technológií pri meniacich sa podmienkach skúmania s cieľom zistiť konečné stavy a ich komparácia s pôvodne nastavenou skúmanou jednotkou.

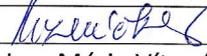
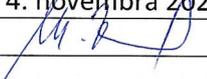
V rámci simulačných hier sa tiež využíva simulované prostredie a určitá atmosféra, ktorá pomáha žiakom vstúpiť do určitej sociálnej role. Sociálne orientované hry sú na rozdiel od algoritmických simulácií určené predovšetkým na tréning špecifických zručností, ktoré vedú k riešeniu určitých

situácií v reálnom prostredí. Žiaci sa tak stretávajú s prijatím budúcej vlastnej možnej roly. Simulačné hry predstavujú spôsob, ako napodobniť a kopírovať realitu založenú na hraní konkrétnych úloh. Po ukončení hry žiaci diskutujú o situáciách, ktoré sa odohrali. Počas tohto času sú niektorí žiaci poverení byť pozorovateľmi a podať spätnú väzbu svojim spolužiakom.

Odporúčame pre realizáciu didaktickej hry, ktorá by mala pozostávať z nasledujúcich krokov:

- opis pedagogických cieľov hry,
- určenie hráčov a priebehu hry,
- zhromažďovanie materiálov potrebných na vytvorenie hry,
- tvorba scenára hry, s ohľadom na konkrétne úlohy, prispôsobenie jednotlivých častí hry, tvorba harmonogramu a rozdelenie času na hru,
- zhromažďovanie materiálov pre hráčov (môže byť aj zoznam zdrojov,)
- tvorba pravidiel a inštrukcií pre hru,
- kontrola, či sú konkrétne úlohy a ciele pochopiteľné,
- organizácia technických prostriedkov (v prípade potreby),
- hranie skúšobnej verzie hry s nezainteresovanými účastníkmi,
- vytvorenie plánu pre diskusiu a vyhodnotenie hry po jej dokončení.

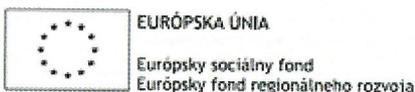
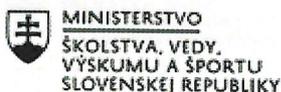
Odporúčame vyššie uvedené metódy a stratégie k implementácii do pedagogického procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Eva Rezníčková
15. Dátum	3. novembra 2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Mária Vítová, PhD., MBA
18. Dátum	4. novembra 2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
Názov projektu:	Prepojenie teórie s praxou – kvalitné vzdelávanie
Kód ITMS projektu:	312011ABU4
Názov pedagogického klubu:	Pedagogický klub finančnej gramotnosti a projektového myslenia v príprave na život – prierezové témy.

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Stredná odborná škola dopravná, Rosinská 3126/2, 010 08 Žilina, A 114

Dátum konania stretnutia: 02. 11. 2022

Trvanie stretnutia: od 14.30 hod do 17.30 hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Ing. Eva Rezníčková		SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
2.	Ing. Martina Čelková		SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
3.	Ing. Jana Kostolná		SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
4.	Ing. Monika Fabiniová		SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
5.	Mgr. Mária Sikorová		SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
6.	Mgr. Janka Dutková		SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina
7.	Ing. Dagmar Valentová		SOŠD, SOŠD, Rosinská 3126/2, Žilina