

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	Súkromná stredná odborná škola polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
4. Názov projektu	Prepojenie teórie s praxou – vzdelávanie 4.0
5. Kód projektu ITMS2014+	312011ACZ5
6. Názov pedagogického klubu	Finančná a matematická gramotnosť v bežnom živote – prierezové témy.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	25.03.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	SSOŠ polytechnická DSA, Novozámocká 220, Nitra
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Mária Staňová
10. Odkaz na webovú stránku zverejnenej správy	https://sospnitra.edupage.org/

11. Manažérske zhrnutie:

Cieľom stretnutia pedagogického klubu bola tvorba a zdieľanie príkladov dobrej praxe z oblasti inovatívnych metód výučby finančnej matematiky. Diskutovali sme o prierezových kompetenciách potrebných v oblasti práce 4.0 a navrhovali sme pedagogické prístupy pri simulácii odborovej reklamácie. Na záver stretnutia sme tvorili pedagogické odporúčanie.

Kľúčové slová: dobrá prax, diskusia, tvorba Best Practice, reklamácia, priemysel 4.0.

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

Hlavné body:

1. Prehľad kľúčových kompetencií pre priemysel 4.0.
2. Diskusia.
3. Tvorba Best Practice.
4. Záver a zhrnutie.

Témy: reklamácia, finančná gramotnosť, inovatívne metódy vzdelávania.

Program stretnutia:

1. Prezentácia– kľúčové kompetencie pre prácu 4.0.z pohľadu finančnej gramotnosti. Pedagogické perspektívy, trendy vo výučbe.
2. Diskusia a hodnotová škála, skupinová debata o pozitívach a negatívach jednotlivých prístupov.
3. Analýza príkladov dobrej praxe.
4. Záver a spoločná tvorba pedagogického odporúčania.

13. Závery a odporúčania:

Zhodli sme sa na užitočnosti prístupov zážitkovej pedagogiky, ktorá sa dá efektívne využiť pri rozvoji finančného povedomia.

Zážitková pedagogika (tiež zážitkové vzdelávanie alebo vzdelávanie zážitkom) predstavuje taký prístup k vzdelaniu, ktorý je založený na schopnosti vstrebávať informácie na základe intenzívnych emócií. Ide o učenie, ktoré vychádza aj z dôsledkov vlastného konania, hľadania netradičných riešení (kreativita) a spoločného prekonávanie úloh a výziev. Súčasťou zážitkového vzdelávania je rozvíjanie tvorivých postupov, aktívne konanie, lepšie vytváranie neformálnych vzťahov a predovšetkým intenzívne učenie z prežitkov namiesto zapamätávania si informácií. Súčasťou zážitkovej pedagogiky je prežívanie. Učiteľ, ktorý využíva metódy zážitkovej pedagogiky, zámerne vytvára situácie, v ktorých predpokladá intenzívnej prežívanie žiakov a tieto zážitky využíva vo svojej ďalšej pedagogickej práci. Zážitkové vzdelávanie sa najviac používa pri takom vzdelávaní, ktoré má za cieľ rozvíjanie vedomostí, zručností a osobných dispozícií z priamej skúsenosti. Môže to byť teambuilding, outdoor training, určitý druh workshopu, ale používame ho aj bežne v škole. Preberaná problematika je žiakom dávovaná po častiach, napriek tomu však v absolútnom kontexte s preberanou problematikou.

Naše odporúčanie pre nácvik reklamácie, ako súčasti finančnej matematiky: Simulačné hry

V rámci týchto hier sa využíva simulované prostredie a určitá atmosféra, ktorá pomáha žiakom vstúpiť do určitej sociálnej role. Tieto hry sú určené predovšetkým na tréning špecifických zručností, ktoré vedú k riešeniu určitých situácií v reálnom prostredí, ako napríklad komunikácia medzi predajcom a zákazníkom.

- Didaktická hra

Realizácia didaktickej hry by mala pozostávať z nasledujúcich krokov:

- opis pedagogických cieľov hry / rozšírenie kompetenčného profilu o zručnosti z oblasti reklamácie,
- určenie hráčov a priebehu hry / simulácia zákazník-predajca,
- zhromažďovanie materiálov potrebných na vytvorenie hry/ tvorba zdrojov,

- tvorba scenára hry, s ohľadom na konkrétne úlohy, prispôsobenie jednotlivých častí hry, tvorba
- harmonogram,
- kontrola, či sú konkrétne úlohy a ciele pochopiteľné,
- organizácia technických prostriedkov (v prípade potreby),
- vytvorenie plánu pre diskusiu a vyhodnotenie hry po jej dokončení.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Mária Staňová
15. Dátum	25.03.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Oľga Hodálová
18. Dátum	25.03.2021
19. Podpis	