

Správa o činnosti pedagogického klubu

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Gymnázium Terézie Vansovej, 17. novembra 6, 064 01 Stará Ľubovňa
Názov projektu:	Rozvojom gramotností k pokroku vo vzdelávaní
Kód ITMS projektu:	312011V381
Názov pedagogického klubu:	2.2.4 Klub učiteľov FG GTV SL
Dátum stretnutia pedagogického klubu	04.11.2020
Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium Terézie Vansovej, 17. novembra 6, St. Ľubovňa
Meno koordinátora pedagogického klubu	PhDr. Rastislav Knapik
Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gymntvsl.edupage.org

MANAŽÉRSKE ZHRNUTIE:

kľúčové slová – metódy a formy hodnotenia, digitálne technológie, finančné vzdelávanie, metódy práce
 krátka anotácia – Členovia klubu sa oboznámili s metódami práce vhodnými pre finančné vzdelávanie, odovzdávali si skúsenosti s jednotlivými metódami pri finančnom vzdelávaní.

HLAVNÉ BODY, TÉMY STRETNUTIA, ZHRNUTIE PRIEBEHU STRETNUTIA:

- 1) Otvorenie porady,
- 2) Zhodnotilo sa predchádzajúce stretnutie a plnenie plánu stretnutí, ako aj aplikácia záverov klubu FG do vyučovacieho procesu
- 3) Hlavným bodom stretnutia bolo odovzdať si navzájom skúsenosti v oblasti metód práce pri tvorbe aktivít

- Metodika pre zapracovanie a aplikáciu tém finančnej gramotnosti do školských vzdelávacích programov základných škôl a stredných škôl sa odporúča využívať heuristickú metódu a situačné metódy.

Situačné metódy - podstatou je riešenie problémovej situácie, ktorá je zrkadlom skutočnej udalosti. Žiaci využívajú svoje vedomosti a zručnosti, pracujú s informačnými zdrojmi, diskutujú o možných riešeniach, hľadajú ich výhody a nevýhody a rozhodujú sa, ktoré riešenie je za daných podmienok najlepšie.

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

Projektová metóda - samostatné hľadanie informácií, využívať pri tom dostupné zdroje, pri

ktorých sa žiaci učia rozlišovať ich vierohodnosť, možnosť využívať konzultácie s odborníkmi, knižnicu, internetové zdroje, odbornú literatúru, noviny, časopisy a pod. Inscenačné metódy - založené na simulácii a hraní rolí

Doplňovačky, osemšmerovky – napr. na zopakovanie preberanej látky. Didaktické hry - klasické skupinové hry alebo strategické hry, ktoré sú spracované ako doskové hry, prípadne počítačové aplikácie.

Inscenačné metódy - založené na simulácii a hraní rolí. Diskusie a diskusné hry - žiaci môžu byť rozdelení na skupiny obhajujúce určitý názor či postoj alebo môže ísť o diskusiu žiakov a učiteľa. Brainstorming – skupinová technika zameraná na získanie čo najväčšieho množstva nápadov na danú tému.

- 4) Diskusia a výmena skúseností kolegov o využití vhodných metód pri konkrétnych témach

ZÁVERY A ODPORÚČANIA:

- Aplikovať rôzne metódy vo vyučovacom procese
- Čo najviac používať názorné ukážky
- Spájať teoretické vedomosti s praxou

Vypracoval (meno, priezvisko)	PhDr. Rastislav Knapik
Dátum	04.11. 2020
Podpis	
Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Hurtošová Ivana
Dátum	
Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu