

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	Obchodná akadémia, Daxnerova 88, 093 35 Vranov nad Topľou
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania na Obchodnej akadémii vo Vranove nad Topľou
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z675
6. Názov pedagogického klubu	Ekonomický labyrint
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	21. 03. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Učebňa INF2
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Daniela Sabolová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	

11. Manažérske zhrnutie:

Členovia klubu podrobne rozobrali využívanie moderných - aktivizujúcich vyučovacích metód a ich aplikáciu v Podnikovej ekonomike IV. ročník - v tematickom celku Finančný trh a odborných ekonomických predmetoch.

Vyučovacie metódy, moderné - aktivizujúce vyučovacie metódy, typ vyučovacej hodiny, špecifické ciele vyučovacej hodiny, organizačné formy práce, vyučovacie prostriedky, štruktúra vyučovacej hodiny, ekonomická hra.

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

1. Moderné - aktivizujúce vyučovacie metódy
2. Didaktická – ekonomická hra a skúsenosti s didaktickými hrami
3. Štruktúra vyučovacej hodiny s použitím hry

1. Moderné - aktivizujúce vyučovacie metódy

Členovia klubu podrobne rozobrali vyučovacie metódy a zamerali sa na moderné - aktivizujúce vyučovacie metódy. Aktuálne trendy vývoja edukačného procesu preferujú využívanie takých didaktických metód vyučovania, v ktorých dominuje aktivita žiaka. Z toho dôvodu je potrebné, aby vyučovacie metódy boli rozmanité, pestré, zaujímavé, intelektuálne náročné, premyslené a aktivizujúce. Takéto metódy výučby výrazne ovplyvňujú výsledky vyučovania a pre žiakov sú atraktívne.

K aktivizujúcim metódam (podľa J. Maňáka, V. Šveca) patria:

- **Diskusné metódy** - napr. *Brainstorming* (búrka mozgov), *Brainwriting* (písaná forma brainstormingu), *Metóda cielených otázok* (cieľom je formulovanie presných a jasných odpovedí na otázky – odpovede Áno/Nie);
- **Metódy heuristické a riešenia problémov** - napr. *Analýza prípadových štúdií* (skupinová, odráža skutočnú životnú situáciu alebo problém), *Metóda konceptuálneho mapovania* (spočíva v spoločnom vytváraní pojmovej mapy na usporiadanie pojmov, myslenia žiakov v problematike – rozvíjanie myšlienkových procesov – analýza, syntéza, porovnávanie);
- **Situačné metódy** – napr. *rozborová metóda* (žiaci dostanú charakteristiku problémovej situácie, analyzujú podmienky a príčiny jej vzniku, usilujú sa o jednoznačný záver), *metóda postupného zoznamovania s prípadom* (informácie sú podávané postupne, poskytne sa niekoľko variant riešení a žiaci hľadajú optimálne riešenie);
- **Inscenačné metódy** – založené na scenári (*hranie rolí*) - žiaci získavajú emotívny zážitok a skúsenosť. Podstatou je sociálne učenie v modelových situáciách, kedy účastník je sám aktérom predvádzaných situácií;
- **Didaktické metódy** – napr. *projektová metóda* (spolupráca členov skupiny na spoločnej úlohe – žiaci sú vedení k samostatnému spracovaniu danej témy a získavaniu skúseností prakticky), *hra* (didaktické hry - situačné hry, inscenačné hry, sociálne hry, ekonomické hry; neinteraktívne hry, ktoré sú založené na zamedzení vzájomného ovplyvňovania hráčov – krížovky, kvízy, slepé mapy, doplnovačky).

Každý člen klubu popísal svoje skúsenosti s využívaním moderných - aktivizujúcich metód v jednotlivých triedach a poukázal na možnosti ich uplatnenia pri vyučovaní podnikovej ekonomiky v štvrtom ročníku – v tematickom celku Finančný trh.

2. Didaktická hra a skúsenosti s didaktickými hrami

Členovia klubu podrobne rozobrali *vyučovaciu metódu - didaktické hry* a popísali svoje skúsenosti s využívaním hier pri vyučovaní podnikovej ekonomiky. Na vyučovacích hodinách podnikovej ekonomiky majú význam tzv. *ekonomické hry*, ktoré napodobňujú ekonomickú realitu. Hry sú typické tým, že žiak je pri nich aktívny. Použitím *ekonomických hier* sa žiak učí správne pochopiť problém, vyberá a triedi informácie, na základe analýzy situácie sa rozhoduje, následne si overuje správnosť svojich rozhodnutí, učí sa z vlastných chýb. Významným účinkom ekonomických hier je aj vytváranie súťaživosti medzi žiakmi. Sú konštruované tak, aby hravou formou rozvíjali poznávacie funkcie u žiakov. Didaktická hra má vplyv na motiváciu a aktivitu žiakov, emocionalitu, socializáciu, komunikáciu a kreativitu žiakov.

Každá didaktická hra má svoje pravidlá, ktoré je potrebné dodržiavať. Môžu ju hrať skupiny žiakov, ale aj jednotlivci. Členovia popísali ich využívanie v rôznych častiach vyučovacej hodiny v závislosti od cieľov, ktoré chceli ich uplatnením dosiahnuť. V štvrtom ročníku je učivo tematického celku Finančný trh náročné pre žiakov a dôležité pre ich praktické uplatnenie v živote. Využívanie hier vo výchovno-vzdelávacom procese podnikovej ekonomiky v štvrtom ročníku je dôležité, aby sa žiaci stali

spolupracovníci vyučovacích hodín. Tým sa pre nich stane priebeh vyučovacej hodiny atraktívny a zábavný.

3. Štruktúra vyučovacej hodiny s použitím hry

Členovia klubu predstavili hodinu základného typu v rámci ktorej stanovili jej špecifické ciele – kognitívne, afektívne a psychomotorické ciele. Členovia klubu zvolili organizačné formy práce frontálnu a skupinovú prácu a vybrali vyučovaciu metódu – didaktickú hru. Predstavili vyučovacie prostriedky a rozobrali štruktúru vyučovacej hodiny:

- úvodná časť – organizácia a motivácia,
- hlavná časť – expozícia a fixácia,
- záverečná časť – zhodnotenie vyučovacej hodiny.

Členovia klubu na zopakovanie učiva v rámci tematického celku Finančný trh si vybrali *didaktickú hru 4V – Vytvor – Vlož – Vylusuj – Vysvetli*. Prvé písmená štyroch slovies, indikujú žiakom, aké činnosti budú počas hry robiť:

- vytvoriť otázku,
- vložiť papier s otázkou do vrečka/papierovej tašky,
- vylosovať si otázku z vrečka/papierovej tašky,
- vysvetliť pojem alebo odpovedať na vytiahnutú otázku.

Didaktická hra je vhodná pre žiakov a uplatniteľná nielen v odborných ekonomických predmetoch. Ide o rýchlu hru, ktorá trvá 15 až 20 minút (v závislosti od množstva opakovaného učiva), ktorú je vhodné zaradiť na začiatok vyučovacej hodiny na zopakovanie prebraného učiva z predchádzajúcich 2 až 3 hodín, resp. celého tematického celku. Hra si nevyžaduje náročnú prípravu zo strany učiteľa. Učiteľ si pripraví nepriesvitné vrečko (papierovú tašku) a pre žiakov nastrihá úzke prúžky kancelárskeho papier. Na začiatku hry učiteľ rozdá žiakom po jednom čistom prúžku papiera a požiada ich, aby v priebehu 3 minút vytvorili a napísali jednu otázku týkajúcu sa opakovaného učiva. Vyučujúci sleduje čas a po uplynutí 3 minút vyzve žiakov, aby papier s otázkou vložili do pripraveného nepriesvitného vrečka alebo papierovej tašky. Keď tak urobia všetci žiaci, otázky vo vrečku/taške učiteľ premieša a povie žiakom, aby si z neho postupne vybrali jeden prúžok. Následne žiakom necháme čas 1 až 2 minúty na rozmyslenie si odpovede.

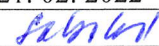
Po uplynutí daného času žiaci postupne nahlas pred celou triedou prečítajú svoje otázky a odpovedajú na ne. Poradie žiakov volíme podľa zasadacieho poriadku, keďže lavice v triedach našej školy sú rozmiestnené klasickým spôsobom v radoch. Sú však aj iné možnosti určenia poradia, napr. podľa abecedného zoznamu, reťazovým spôsobom – žiak, ktorý práve odpovedal vyberie ďalšieho spolužiaka, ten ďalšieho, až kým sa nevystriedajú všetci alebo žiakov môže postupne vyvolávať učiteľ. Ak žiak nevie na svoju otázku odpovedať, učiteľ sa opýta ostatných žiakov, či má niektorý z nich rovnakú alebo podobnú otázku. Ak áno, môže odpovedať na otázku tento žiak. Ak odpoveď nepozná ani on, môže učivo vysvetliť aj žiak s inou otázkou. Je bežné, že niektoré otázky sa opakujú, pretože žiaci ich tvoria samostatne a nevedia, čo tvoria ostatní spolužiaci. Otázky sa často opakujú aj vtedy, keď je v triede veľa žiakov a rozsah učiva je malý. Za pozitívne považujeme, ak sa otázky opakujú, pretože „opakovanie je matkou múdrosti“ a je dobré, ak sa učivo precvičí viackrát. Na druhej strane negatívnou stránkou môže byť to, že žiadny žiak nevytvorí otázku, ktorá sa týka dôležitého učiva.

Hra sa končí vtedy, keď na vylosovanú otázku odpovie posledný žiak. V priebehu hry učiteľ sleduje aktivitu všetkých žiakov a robí si o nej poznámky. Po ukončení hry ohodnotí najaktívnejších hráčov jednotkou, bodmi alebo pluskou podľa správnej odpovede alebo podľa aktivity. Ak je rozsah opakovaného učiva malý, nehodnotí všetkých žiakov ale len tých najaktívnejších.

12. Závery a odporúčania:

Členovia klubu po diskusii dospeli k záverom a odporúčaniam:

1. Aktivizujúce metódy môžu zásadne zmeniť charakter vyučovacích hodín.
2. Používať rôzne aktivizujúce metódy počas prezenčného ako aj dištančného vzdelávania, aby žiaci dokázali spojiť svoje skúsenosti s teóriou a uplatniť získané poznatky v praxi.
3. Didaktickú hru **4V – Vytvor – Vlož – Vylosuj – Vysvetli** učitelia môžu použiť na opakovanie iných tematických celkov.
4. Členovia klubu odporúčajú vypracovať zoznam ekonomických hier, ktoré sa dajú použiť na vyučovacích hodinách odborných predmetov.
5. Členovia klubu sa zhodli na tom, že aktivizujúce metódy podporujú záujem žiakov o učenie, podporujú u nich intenzívne prežívanie, myslenie a konanie, využívajú už získané skúsenosti a vedomosti žiakov, významne podporujú a rozvíjajú poznávacie procesy žiakov. Cieľom aktivizujúcich metód je predovšetkým zmeniť spôsob vyučovania a oživiť ho.

6. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Daniela Sotáková
7. Dátum	21. 03. 2022
8. Podpis	
9. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Daniela Sabolová
10. Dátum	21. 02. 2022
11. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



MINISTERSTVO
ŠKOLSTVA, VEDY,
VÝSKUMU A ŠPORTU
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Prijímateľ:	Obchodná akadémia, Daxnerova 88, 093 35 Vranov nad Topľou
Názov projektu:	Zvýšenie kvality vzdelávania na Obchodnej akadémii vo Vranove nad Topľou
Kód ITMS projektu:	312011Z675
Názov pedagogického klubu:	Ekonomický labyrint

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Obchodná akadémia, Vranov nad Topľou, **Učebňa INF 2**

Dátum konania stretnutia: **21. 03. 2022**

Trvanie stretnutia: od 15.30 h do 18.30 h

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Ing. Daniela Sabolová		OA, Vranov n. T.
2.	Ing. Ľubica Smolejová		OA, Vranov n. T.
3.	Ing. Daniela Sotáková		OA, Vranov n. T.