

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	10. 01. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Učebňa INF2
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Daniela Sabolová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.oa-vt.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Členovia klubu podrobne rozobrali využívanie aktivizujúcej metódy – didaktická hra a jej aplikovanie v odborných ekonomických predmetoch.

Didaktická hra, typ vyučovacej hodiny, špecifické ciele vyučovacej hodiny, organizačné formy práce, vyučovacie prostriedky, štruktúra vyučovacej hodiny.

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

1. Didaktická hra
2. Skúsenosti s využívaním didaktických hier
3. Štruktúra vyučovacej hodiny s použitím didaktickej hry

1. Didaktická hra

Členovia klubu podrobne rozobrali vyučovacie metódy a zamerali sa na didaktickú hru. Je typická tým, že žiak je pri nej aktívny. Hra už svojou podstatou rozvíja aktivitu, samostatnosť a tvorivosť žiakov. Hra je súčasťou života nielen u detí, ale aj u dospelých. Vo vyučovaní je možné používať rôzne druhy hier, a tak robiť vyučovanie pre žiakov zaujímavejším a prirodzenejším. Hra nemá byť samouúčelná, ale má sledovať splnenie určitého cieľa. Didaktická hra si vyžaduje dôkladnú prípravu na vyučovaciu hodinu. Učiteľ si musí vopred premyslieť jej obsah, organizáciu, materiálne zabezpečenie, výber skupín, prípravu žiakov. Veľa učiteľov hry využíva, ale bez metodického začlenenia do vyučovacej hodiny a bez konkrétneho cieľa.

Každá didaktická hra má svoje pravidlá, ktoré je potrebné dodržiavať. Môžu ju hrať skupiny žiakov, ale aj jednotlivci. Je možné ich využiť v rôznych častiach vyučovacej hodiny v závislosti od cieľov, ktoré chce učiteľ ich uplatnením dosiahnuť. Didaktické hry pre žiakov znamenajú vhodnú formu sebarealizácie. Z pasívnych poslucháčov sa žiaci menia na spolutvorcov vyučovacej hodiny a tým sa stáva pre nich priebeh hodiny atraktívny a zábavný.

2. Skúsenosti s využívaním didaktickej hry

Každý člen klubu popísal svoje skúsenosti s využívaním didaktických hier v jednotlivých triedach a s ich uplatnením pri prezenčnom vzdelávaní ale aj on-line vyučovaní odborných ekonomických predmetov počas dištančného vzdelávania.

3. Štruktúra vyučovacej hodiny s použitím didaktickej 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 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 aplikovali didaktickú hru na konkrétnu vyučovaciu hodinu podnikovej ekonomiky v treťom ročníku v tematickom celku Personálna činnosť. Pracovné náplne zamestnancov sme prepojili s predmetom Cvičná firma. Pre každú pracovnú pozíciu v cvičnej firme treba vypracovať pracovnú náplň. Vysvetlili sme žiakom, že je to opis pracovných činností, ktoré sa viažu na výkon daného pracovného miesta. Charakterizovali sme každé oddelenie v cvičnej firme, vlastnosti, schopnosti, vedomosti, ktoré by mal mať zamestnanec na danom oddelení, úlohy, ktoré patria k jednotlivým oddeleniam, doklady a písomnosti, ktoré budú najčastejšie používať a vybavenie ich pracoviska.

Pre lepšie zapamätanie a prehľad pracovných činností jednotlivých oddelení sme použili **didaktickú hru - pojmové pexeso**. Žiakov sme rozdelili na dve skupiny. Každá skupina dostala rovnaké pexeso. Farebne sme rozlíšili názvy oddelení a činnosti súvisiace s daným oddelením. Na lavicu sme rozložili kartičky pexesa. Pri hre boli kartičky otočené opačne. Na vrchnej strane bolo logo školy. Každý žiak obracal v jednom kole dve kartičky, ak našiel správne, odložil ich a pokračoval v obracaní ďalších dvoch. Ak nenašiel rovnaké, pokračoval ďalší žiak. Keď boli všetky dvojice nájdené a obrátené všetky kartičky, hra pexesa skončila. Žiaci mali správne priradiť činnosť a oddelenia. Vyhrál žiak, ktorý našiel najviac kartičiek – mal odložených najviac dvojíc kartičiek.

13. Závery a odporúčania:

Členovia klubu po diskusii dospeli k záverom a odporúčaniam:

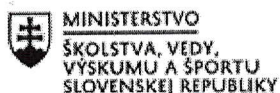
1. Použitím ekonomických hier sa žiak učí správne pochopiť problém, vyberá a triedi informácie, na základe analýzy situácie sa rozhoduje, následne si overuje správnosť svojich rozhodnutí, učí sa z vlastných chýb.
2. Významným účinkom ekonomických hier je aj vytváranie súťaživosti medzi žiakmi.
3. Didaktické hry sú konštruované tak, aby hravou formou rozvíjali poznávacie funkcie u žiakov. Didaktická hra vplýva na motiváciu a aktivitu, komunikáciu a kreativitu žiakov.
4. Učiteľ môže pomocou didaktických hier aktivizovať celú triedu a motivovať ju k ďalšiemu učeniu, preto by mali členovia klubu využívať túto metódu aj počas dištančného vzdelávania.
5. Členovia odporúčajú vypracovať vzorovú vyučovaciu hodinu ako pomôcku pre učiteľov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Daniela Sotáková
15. Dátum	10. 01. 2022
16. Podpis	<i>Sotáková</i>
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Daniela Sabolová
18. Dátum	10. 01. 2022
19. Podpis	<i>Sabolová</i>

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



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: **10. 01. 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.