

Správa o činnosti pedagogického klubu

1. Prioritná os	Vzdelávanie
2. Špecifický cieľ	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
3. Prijímateľ	Základná škola Hurbanovo
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality vzdelávania na Základnej škole v Hurbanove
5. Kód projektu ITMS2014+	312011T834
6. Názov pedagogického klubu	Ja a peniaze
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	18.02.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Základná škola Hurbanovo
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Lucia Hulková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	zshurbanovo.edupage.org

11. Manažérské zhrnutie:

Téma: Súťaže z oblasti finančnej gramotnosti

Kľúčové slová:

- súťaže a hry
- finančná gramotnosť
- Európsky kvíz o peniazoch

Krátká anotácia

Výber vhodných súťaží a hier z oblasti FG pre žiakov 2. stupňa. Vyhladávanie vhodných webových stránok so zameraním na súťaže z oblasti finančnej gramotnosti. Európsky kvíz o peniazoch – diskusia.

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

- Úvod – privítanie
- Vyhladávanie vhodných webových stránok
- Výber súťaží alebo hier zameraných na rozvoj finančnej gramotnosti
- Európsky kvíz o peniazoch
- Diskusia
- Záver - zhrnutie

Na 12. stretnutí sa členovia klubu venovali tematike súťaží a hier z oblasti finančnej gramotnosti, ich vyhľadávaniu a výberu. Po diskusii sa zhodli aj na zameranie na predmety a na ročníky. Tému rozpracoval Mgr. T. Kling.

Jednou s vhodných stránok je <https://eduworld.sk/cd/jaroslava-konickova/6065/hry-zamerane-na-rozvoj-financnej-gramotnosti> (dostupné 18.2.2021), kde sa nachádzajú aktivity aj súťaže zamerané na rozvoj FG. Ako príklad členovia uviedli nasledujúcu súťaž medzi skupinami žiakov:

Cestovná kancelária

Ročníky: 6.-9.

Predmety: etická výchova, informatika, občianska náuka, (triednická hodina)

Učiteľ rozdelí určitý počet žiakov do skupín. Určí im čas 15 minút a v priebehu tohto času by mali správne obslužiť čo najviac „klientov cestovnej kancelárie“. Klientmi sú tí žiaci, ktorí nepracujú v skupine. Títo žiaci si vytiahnu z nádoby niektorú z nasledujúcich otázok, na ktoré im potom musia odpovedať „pracovníci cestovnej kancelárie“:

Môžu to byť napríklad tieto otázky:

Kde si môžem zmeniť eurá na doláre?

Akou menou sa platí v Holandsku?

Na dovolenke v Chorvátsku môžem platiť kartou alebo aj v hotovosti?

Mám si do Veľkej Británie brať eurá?

Akou menou sa platí v Českej republike?

Aký je dnes kurz eura k českej korune?

Počet správnych odpovedí je možné obodovať. Vyhráva skupina s najväčším počtom bodov, poprípade je možné zhodnotiť aj rýchlosť vyhľadávania odpovedí.

Ďalšou stránkou, kde si môžu žiaci zasúťažiť aj online proti spolužiakovi je [zlatka.in](https://www.zlatka.in/). Ako príklad členovia uviedli nasledujúcu súťaž medzi dvoma žiakmi: <https://www.zlatka.in/sk/category.php?subcategory=gah2&grade=2> (dostupné 18.2.2021) – obr. 1. Na tejto stránke sa nachádzajú súťaže, hry a aktivity pre všetky vekové kategórie ZŠ.



Veľmi podobnou stránkou je matika.in, kde môžu žiaci súťažiť online proti kamarátovi, Matejovi, alebo hrať so sebou samým. Ako príklad členovia uviedli nasledujúcu súťaž medzi žiakom a Matejom: https://www.matika.in/sk/game.php?g_id=60200a90652be (dostupné 18.2.2021) – obr. 2



Hra: Kto nakúpi lepšie?

Ročníky: 6.-9.

Predmet: matematika, etická výchova, občianska náuka, biológia (ekológia)

Hru je možné hrať v skupinkách aj ako jednotlivú súťaž. Učiteľ spolu so žiakmi vytvorí nákupný košík a úlohou žiakov je vyhľadať, vyhodnotiť elektronické letákové ponuky a spraviť najlacnejší nákup. V druhom kroku po vyhodnotení sa trieda zamyslí nad pojmom „náklady prechodených podrážok“ a dostupnosťou tovaru v jeho okolí, prípadnej substitúcii tovaru za iný tovar.

Dôsledkom celej hry má vzniknúť komunikácia o zbytočnosti papierových letákov, sledovanie cien, NENAKUPOVAŤ kvôli AKCII.

Hra: Matematický čierny Peter

Ročníky: 6.-9.

Predmet: matematika, etická výchova, občianska náuka, technické vyučovanie

Pravidlá platia, ako u čierneho Petra, kde sa párujú rovnaké kartičky a nakoniec ostáva tzv. ČIERNY PETER v našom prípade je to -100. Ostatné kartičky sú z intervalu väčšie a rovné 0. Pár pozostáva z príkladu a jeho riešenia napr. $1€ 50c + 1€ 70c$ jedna kartička druhá kartička je výsledok $3€ 20c$.

Podstatou hry je už samotná výroba, kde každý žiak vyrobí zo zadaných príkladov kartičky tvrdého papiera.

Hra: Matematické pexeso

Ročníky: 6.-9.

Predmet: matematika, etická výchova, občianska náuka, technické vyučovanie

Hra je obdobná vyššie uvedenej hre matematický čierny Peter aj zadanie aj výroba. V tejto hre si žiaci cvičia okrem počtových zručností aj pamäť.

Hra: Spoločenské hry z finančného prostredia

Ročníky: 6.-9.

Predmet: etická výchova, občianska náuka, technické vyučovanie

Jedná sa o viacero stolových hier z finančného prostredia napr.: Hotel, Investor, Finančná Odysea atď.

Medzi menej známe patria:

Vyhraj život

Hra, ktorá je na svete len krátko a pochádza z českej dielne už teraz láka hráčov na svoje polička. Za celkový cieľ si hra kladie naučiť hráča pracovať s peniazmi, a to vďaka simulácii reálnych operácií ako nákup nehnuteľností, akcií, firiem či dokonca kryptomien. Hra má fungovať ako akýsi finančný poradca a pomôcť mladým ľuďom naučiť sa základným princípom investovania a tiež zabrániť znehodnocovaniu svojich úspor. Najdôležitejšou súčasťou hry je podľa jej autorov práve podobnosť so skutočným životom. Cieľom je dostať sa k práci snov, no plány v investíciach ti môže prekaziť napríklad potreba nákupu nového nábytku či inflácia.

Business Master

Kupuj, predávaj, zarábaj. Hra Business Master je ako stvorená pre stredoškolákov, ktorí sa chcú viac orientovať vo finančiach a cibriť svoje podnikateľské zručnosti. Táto moderná edukatívna hra má v sebe spájať princípy známej hry Monopoly aj Milionár, pretože okrem peňazí tu ide aj o vedomosti. Vyhráva ten, kto počas hry dosiahol najvyššie zisky.

Cashflow

Hra, ktorá patrí medzi tie zložitejšie, no o svete peňazí ľa naučí mnoho. Bežný život tu autor hry porovnáva s kolesom pre hlodavce a poukazuje na stereotypy, z ktorých sa chceme všetci vymaniť. Svoj pasívny príjem musíš navýšiť tak, aby si jednoducho nemusel chodiť do práce. Vyhráva hráč, ktorý si ako prvý splní svoj sen alebo svoj pasívny príjem navýší o 50 000 dolárov mesačne. Hráči sa tu naučia rozumieť základným pojmom, investovať, rizikovať, čosi o akciách a aj podielových fondoch.

Zložitejšie hry sú odporúčané pre klub finančnej gramotnosti prípadne krúžok, kde si prebieha aj interaktívna diskusia.

V ďalšej časti stretnutia L. Hulková oznámila členom, že v rámci aktivít počas Global Money Week 2021 škola opäť dostala ponuku na zapojenie sa do medzinárodného on-line kvízu finančnej gramotnosti. Európsky kvíz o peniazoch je medzinárodná aktivita zameraná na zlepšenie finančnej gramotnosti 13 až 15-ročných žiakov. Je súčasťou Európskeho týždňa financií. Národné kolo sa uskutoční vo štvrtok **25. marca 2021** v čase od **11:00 do 11:45 hod.** On-line kvíz Slovenského národného kola organizuje Slovenská banková asociácia v spolupráci s Nadáciou pre deti Slovenska. Zúčastniť sa ho môže celá trieda 13 až 15-ročných žiakov alebo sa môžu vytvoriť tímy z triedy, alebo jeden tím z viacerých tried. Žiaci si overia svoje vedomosti a zručnosti z rôznych oblastí napr. z finančnej gramotnosti, digitálnej bezpečnosti, matematiky. Zástupcovia prvého tímu potupujú do európskeho kola do Bruselu. Prvé 3 úspešné tímy národného kola získajú zaujímavú finančnú odmenu. Pedagóg zaregistrouje svoj tím/triedu. Na kvíz sa môže tím pripraviť pomocou [podporných materiálov](#) a [cvičných testov](#). Národné kolo bude online prostredníctvom platformy Kahoot!. Otázky sa budú zobrazovať v živom vysielaní. Zástupca tímu bude odpovedať na otázky cez webovú stránku Kahoot! v počítači, tablete alebo smartfóne. Dostupné 18.2. 2021 na <https://www.europskykvizopeniazoch.sk/>. Registrácia tímu je prostredníctvom on-line formulára <https://forms.gle/Kg9gbTVcTZ1TEx8w5>. Členovia sa venovali diskusii o možnosti zapojenia sa žiakov našej školy do spomínamej súťaže – zodp. Mgr. T. Kling, Mgr. D. Sovičová.

13. Závery a odporúčania:

Koordinátorka klubu stručne zhrnula priebeh stretnutia. Členovia sa venovali výberu vhodných webových stránok zameraných na súťaže na rozvoj finančnej gramotnosti žiakov 2. stupňa ZŠ. Členovia sa tiež venovali Európskemu kvízu o peniazoch. Členovia sa po diskusii zhodli na výbere súťaží z oblasti FG.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Tomáš Kling
15. Dátum	18.02.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Lucia Hulková
18. Dátum	19.02.2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



**MINISTERSTVO
ŠKOLSTVA, VĚDY,
VÝSKUMU A ŠPORTU
SLOVENSKÉJ REPUBLIKY**



EURÓPSKA ÚNIA

Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



**OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE**

Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšíť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Základná škola Hurbanovo
Názov projektu:	Zvýšenie kvality vzdelávania na Základnej škole v Hurbanove
Kód ITMS projektu:	312011T834
Názov pedagogického klubu:	Pedagogický klub – Ja a peniaze

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Základná škola Hurbanovo

Dátum konania stretnutia: 18.02.2021

Trvanie stretnutia: od 14.00 hod. do 17.00 hod.

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1.	Mgr. Lucia Hulková		ZŠ Hurbanovo
2.	Mgr. Denisa Sovičová		ZŠ Hurbanovo
3.	Mgr. Barbora Lukáčiková		ZŠ Hurbanovo
4.	Mgr. Jana Nyáriová		ZŠ Hurbanovo
5.	Mgr. Tomáš Kling		ZŠ Hurbanovo