



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 podnikania
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality odborného vzdelávania a prípravy na Súkromnej strednej odbornej škole podnikania Zvolen
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z833
6. Názov pedagogického klubu	Komunikácia - základný prostriedok sebarealizácie jednotlivca
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	27. 06. 2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Budova školy - miestnosť odbornej prípravy
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Ivan Szilvási
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.skolapodnikania.sk

11. Manažérske zhrnutie:

klúčové slová

- Simulačné hry – inovatívna metóda
- Inovatívne metódy vo vyučovacej hodine
- Oboznámenie s metódou
- Výmena skúseností, nápadov, využitie v praxi

krátka anotácia

Pedagogický klub –na stretnutí sa členovia klubu oboznámili s problematikou metódy simulačné hry – predstavenie a využitie inovatívneho spôsobu vyučovania.

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

Simulačné hry sú spôsob, ako napodobniť a kopírovať realitu založenú na hraní konkrétnych úloh. Tieto úlohy sa riadia pravidlami, ktoré skutočne existujú v reálnom svete. Po ukončení hry študenti diskutujú o situáciách, ktoré sa odohrali. Počas tohto času sú niektorí študenti poverení byť pozorovateľmi a podať spätnú väzbu svojim spolužiakom.

Úrovne simulačnej hry:

1. oboznámenie študentov so všetkými dôležitými informáciami potrebnými pre začatie hry
2. študenti využijú získané informácie, overia si ich a prispôbia požiadavkám hry
3. študenti získavajú nové informácie a skúsenosti (hra, na ktorej sa podieľajú im dáva nové informácie, ktoré im pomáhajú pri rozvíjaní ďalších zručností, ktoré im pomôžu pokračovať v hre)
4. študenti uplatňujú doteraz získané skúsenosti a znalosti (úrovne 3 a 4 môžu byť opakované).

Realizácia didaktickej hry by mala pozostávať z nasledujúcich krokov:

- opis pedagogických cieľov hry
- určenie hráčov a priebehu hry
- zhromažďovanie materiálov potrebných na vytvorenie hry
- tvorba scenára hry, s ohľadom na konkrétne úlohy, prispôbenie jednotlivých častí hry, tvorba harmonogramu a rozdelenie času na hru
- zhromažďovanie materiálov pre hráčov (môže byť aj zoznam zdrojov)
- tvorba pravidiel a inštrukcií pre hru
- kontrola, či sú konkrétne úlohy a ciele pochopiteľné
- organizácia technických prostriedkov (v prípade potreby)
- hranie skúšobnej verzie hry s nezainteresovanými účastníkmi
- vytvorenie plánu pre diskusiu a vyhodnotenie hry po jej dokončení

Je veľmi dôležité, aby sa študenti v týchto situáciách poučili z víťazstva, ale aj z prehry. Cieľom simulácie je zlepšiť špecifické schopnosti a učiť sa z chýb počas týchto "fiktívnych" cvičení (skôr než v reálnom živote). Na druhej strane, skúsenosť môže pomôcť študentom zvýšiť ich vedomosti, schopnosti a výkonnosť. Počas tréningov je možné nevhodné správanie napraviť a správny prístup opakovať toľkokrát, koľkokrát je to potrebné, čo umožňuje študentom dosiahnuť vysokú mieru efektívnosti.

Pozitívne aspekty didaktických hier pre študentov:

- môžu pomôcť zvýšiť efektívnosť pri aplikácii získaných informácií
- majú významný vplyv na vytváranie vhodných postojov
- študenti sú vhodne pripravení pre ďalšie praktické činnosti
- rozvíjajú rozhľad študentov, predstavivosť a sústredenie
- umožňujú študentom aplikovať získané vedomosti a zručnosti v praxi
- napomáhajú tomu, aby bola výučba efektívnejšia, atraktívnejšia pre študentov
- môžu stimulovať študentov pre prácu v tíme, alebo individuálne.

13. Závěry a doporučení:

Členovia klubu sa zhodli na tom, že je dôležité neustále sa vzdelávať v oblasti inovatívnych metód a vedieť ich správne využívať na svojom konkrétnom vyučovacom predmete, vedieť význam využívania simulačných hier a fiktívnych situácií pri podnikateľskom vzdelávaní. Vedieť ako vytvoriť efektívne simulácie a čo brať do úvahy pri ich realizácii so žiakmi. Odporúčame používať simulačné hry v akomkoľvek kontexte v hodine a vhodné sú aj pre použitie na vyučovacej hodine, nie len ako mimoškolská činnosť. Dajú sa využiť na spestrenie hodín a sú vhodné k simulácii reálneho praktického života žiaka.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Ivan Szilvási
15. Dátum	27. 06. 2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	PaedDr. Pavol Igman
18. Dátum	27. 06. 2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu