

## 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 kompetencií detí a žiakov
3. Prijímateľ	Gymnázium a Základná škola Sándora Maráiho s VJM, Kuzmányho 6, 041 74 Košice
4. Názov projektu	Podpora čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na Gymnázium Sándora Maráiho
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U031
6. Názov pedagogického klubu	<b>Pedagogický klub matematickej a finančnej gramotnosti</b>
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	2.3. 2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	online – Microsoft Teams
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Anna Mičinská
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	<a href="https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/">https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/</a>

### Manažérske zhrnutie:

#### Krátka anotácia:

- Matematické hry na vyučovacích hodinách a ich vplyv na rozvoj MG a FG

#### Kľúčové slová:

- Matematická gramotnosť, matematické hry, rozvoj gramotnosti, didaktická hra, motivácia žiakov,

### Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

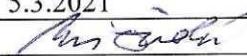
- Koordinátorka pedagogického klubu zahájila stretnutie a privítala všetkých členov pedagogického klubu a následne ich oboznámila s programom stretnutia.
- Členovia pedagogického klubu diskutovali o didaktických hrách. Vymieňali si nápady na didaktické hry, ktoré sa dajú využiť na hodinách matematiky.
- S pojmom matematická gramotnosť sa často stretávame. Jedná sa o matematické vzdelávanie, ktoré má žiakom poskytnúť vedomosti a zručnosti potrebné v praktickom živote. Východiskom k riešeniu a pochopeniu matematických úloh je motivácia. Jednou z motivujúcich a aktivizujúcich metód je aj didaktická hra. Didaktická hra je činnosť študentov a učiteľa, ktorá vedie k dosiahnutiu didaktických cieľov. Má svoje pravidlá, vyžaduje priebežné riadenie a záverečné vyhodnotenie. Učiteľ ju môže využiť v každom type školy a v rôznych častiach vyučovacej hodiny v závislosti od cieľov, ktoré chce jej uplatnením

dosiahnuť (motivovať, osvojovať alebo upevňovať učivo, spestriť vyučovanie, trénovať priestorovú predstavivosť, ...). Didaktická hra je založená na riešení problémových situácií, rozvíja aktivitu, samostatnosť a myslenie. Základom matematických hier, je ovládanie matematických zákonitostí.

- Existuje množstvo hier, ktoré sa dajú využiť vo vyučovaní matematiky. Môžeme ich rozdeliť na kooperatívne hry pre družstvá a na individuálne hry (hry pre jednotlivcov a hry vo dvojici).
- Medzi kooperatívne hry môžeme zaradiť hry:
  - Hry pre viacčlenné družstvá: Bingo, Kruhy, Puzzle, Stavítelia, Súťaž so stoličkami, Šifrovaná, Športka, Štafeta, Pavúk, pavúk, chyt' si mušky!, Maľovaná krížovka
  - Hry pre dvojčlenné družstvá: Magický štvorec, Stavba pyramídy
- Medzi individuálne hry môžeme zaradiť hry:
  - Hry pre jednotlivcov: Nájdi chybu!, Symetrické obrazy, Ukryté príklady
  - Hry vo dvojici: 3D piškvorky, Domino, Hľadači pokladov, Pexeso
- Typy na matematické úlohy môžeme nájsť na stránkach: portal.ucmeradi.sk, pohodovamatematika.sk alebo v publikácii P. Vankúš: Didaktické hry v matematike.

#### Záver a odporúčania:

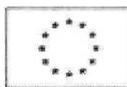
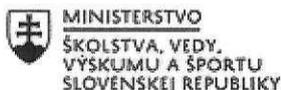
- Členovia klubu sa zhodli na tom, že hra je veľmi vhodná a u žiakov veľmi obľúbená forma činnosti, ktorá ich vzťah k matematike upevňuje a prehľbuje.
- Hry v matematike treba zameriavať najmä na:
  - Rozvoj logického myslenia, funkčného, kritického a kombinatorického myslenia
  - Pozorovanie činností, rozvíjanie zámernej pozornosti
  - Triedenie, porovnávanie a zorad'ovanie
  - Rozvíjanie predstavivosti
  - Koncentráciu pamäti
  - Hľadanie talentov
- Hry môžu zapájať študentov do výchovno-vzdelávacieho procesu intenzívne a prinútiť ich k takému sústredeniu, aké nemožno dosiahnuť žiadnou inou metódou. Zaradenie matematickej hry na vyučovaní zvyšuje záujem študentov o aktívnu prácu a celkovo zlepšuje priebeh vyučovacích hodín.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Anna Mičinská
12. Dátum	5.3.2021
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Eva Csurkó
15. Dátum	31. 3. 2021
16. Podpis	

#### Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Kód ITMS projektu: 312011U031

**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:	Rozšírenie si kľúčových kompetencií pedagogických zamestnancov formou pedagogických klubov
Prijímateľ:	Gymnázium a základná škola Sándora Máraiho, s vyučovacím jazykom maďarským - Márai Sándor Magyar Tanítási Nyelvű Gimnázium és Alapiskola, Kuzmányho 6, Košice
Názov projektu:	Podpora čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na Gymnáziu Sándora Máraiho
Kód ITMS projektu:	312011U031
Aktivita, resp. názov seminára	Pedagogický klub – matematickej a finančnej gramotnosti

**PREZENČNÁ LISTINA**

Miesto konania seminára/aktivity: Hlavná aktivita projektu č. 2 online - Microsoft Teams

Dátum konania seminára/aktivity: 2.3.2021

Trvanie aktivity/seminára: od 15:00 hod do 17:00 hod

Zoznam účastníkov aktivity/seminára:

č.	Meno a priezvisko	Podpis
1.	Ing. Zsolt Faber	
2.	Mgr. Silvia Kekeňáková	
3.	Mgr. Csilla Lázár	
4.	Mgr. Anna Mičinská	
5.	Mgr. Štefan Miko	
6.	Mgr. Anna Eva	

Kód ITMS projektu: 312011U031

