

## 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 Maráhiho s VJM, Kuzmányho 6, 041 74 Košice
4. Názov projektu	Podpora čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodrovednej gramotnosti na Gymnáziu Sándora Máraiho
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U031
6. Názov pedagogického klubu	<b>Pedagogický klub matematickej a finančnej gramotnosti</b>
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	10.5. 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>

### Manažérské zhrnutie:

#### Krátka anotácia:

- Aplikácia ukážok rôznych hier vhodných na vyučovanie matematickej gramotnosti

#### Kľúčové slová:

- Matematická gramotnosť, matematická hra, didaktická hra

### 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 rôznych didaktických hrách vhodných na vyučovanie matematickej gramotnosti. Inšpirovali sa aj publikáciou P.Vankúš: Didaktické hry v matematike, ale existuje mnoho ďalších publikácií s didaktickými hrami vhodnými na vyučovanie matematiky.
- Didaktické hry sa dajú využiť nie len v predškolskom období, ale aj na základných a stredných školách. Vhodnými formami hier sú rôzne súťaže, hlavolamy, hádanky, strategické hry s pravidlami, atď.

- Pred zaradením hry do vyučovacieho procesu je nevyhnutné analyzovať viaceré faktory. Je potrebné si stanoviť cieľ, ktorý by sme chceli dosiahnuť. Na základe edukačného cieľa vyberieme didaktickú hru, vhodnú na jeho dosiahnutie. Pri výbere musíme zohľadniť primeranosť pre konkrétnych žiakov podľa veku, vyspelosti a záujmov. Premyslíme si aj možné varianty danej hry za účelom diferencovania jej obťažnosti.
- Hry, ktoré uviedli členovia klubu, je možné podľa situácie modifikovať resp. prispôsobiť pre iné oblasti učiva.
- Ukážky hier:

Magický štvorec: Dá sa využiť v rámci tematického celku výrazy. Do prázdných poličok majú doplniť chýbajúce výrazy tak, aby vznikol magický štvorec.

Pyramída: Táto zábavná úloha sa dá tak isto využiť v rámci tematického celku výrazy.

Matematický futbal: Táto hra môže slúžiť na prehĺbenie učiva z rôznych oblastí matematiky, ako aj na opakovanie matematických vzorcov, alebo pri opakovaní teórie. Je dobré triedu rozdeliť na 3 skupiny s približne rovnakým počtom žiakov a skupiny by mali byť vyrovnané. Žiak 1.družstva zadá otázku žiakovi 2. družstva. Otázka musí byť jednoznačná s odpoveďou áno či nie. Keď dá zlú odpoveď dostáva gól. Ďalej zadáva otázku člen 2.družstva žiakovi z 3. družstva atď.

Bingo: Je vhodná pre všetky tematické celky učiva matematiky. Žiaci pracujú v 5-6 členných družstvách. Každé družstvo dostane sadu úloh (viac úloh napr. 16, ako je voľných poličok 9) a tiket. Ku každej úlohe prislúcha aj tajné číslo. Žiaci náhodne vyplňia svoj tiket deviatimi číslami z intervalu 1-16 a riešia úlohy podľa zadania. Výsledky úloh konzultujú s vyučujúcim, ktorý im v prípade správneho výsledku prehradí tajné číslo. Keď je to tajné číslo na tikete, tak ho označia. Cieľom je dosiahnuť bingo.

Človeče nehnevaj sa!: Táto hra je využiteľná pre všetky tematické celky. Môže mať rôzne modifikácie, ako klasické človeče nehnevaj sa, alebo ako preteky, rebríky. Úlohou hráča je dôjsť do cieľa. Hráči hádzaj kockou a na určitých poličkach riešia úlohy. Keď úlohu vyriešia správne, tak sa môžu posunúť ďalej, alebo majú nejaké výhody. Keď ju vyriešia nesprávne, tak sa posunú o pár poličok vzad alebo jedno kolo budú stáť.

### Záver a odporúčania:

- Členovia klubu sa zhodli na tom, že nie je potrebné neustále používať nový typ didaktickej hry. Použitie už známej hry má výhody v tom, že žiaci poznajú pravidlá hry a jej organizáciu. Výhodou je aj ušetrený čas, ktorý by sme venovali oboznámeniu žiakov s novou hrou. Pre spestrenie hodín je ale potrebné občas hry prestriedať.

11. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Anna Mičinská
12. Dátum	31.5.2021
13. Podpis	
14. Schválil (meno, priezvisko)	31.05.2021 Mgr. Čurkó Eva
15. Dátum	
16. Podpis	

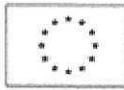
### Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Kód ITMS projektu: 312011U031

**Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky**

**MINISTERSTVO  
ŠKOLSTVA, VEDY,  
VÝSKUMU A ŠPORTU  
SLOVENSKÉJ 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 Tanítasi 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 aktívita projektu č. 2 - č.d. 213

Dátum konania seminára/aktivity: 10.5.2021

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. Červko Eva 15:00 - 16:00	