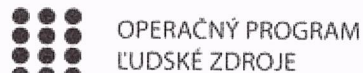
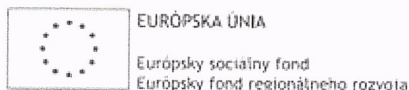
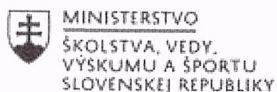


Kód ITMS projektu: 312011V835

Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky

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:	Rozvoj čitateľskej, matematickej a prírodovednej gramotnosti na základnej škole
Kód ITMS projektu:	312011V835
Aktivita, resp. názov seminára	Pedagogický klub – matematickej gramotnosti - MGZŠ

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania pedagogického klubu: č.m 215

Dátum konania pedagogického klubu: 25.04.2022

Trvanie pedagogického klubu: od 15:00 hod do 17:00 hod

Zoznam účastníkov aktivity/seminára:

č.	Meno a priezvisko	Podpis
1.	Mgr. Kornélia Gablyasz Borsos	<i>Gab</i>
2.	Mgr. Andrea Gyarmathy	<i>Gyarmathy</i>
3.	Mgr. Noémi Kováčsová	<i>Kovács</i>
4.	Mgr. Edita Lejková	<i>Lejková</i>
5.	Mgr. Anna Mičinská	<i>Mičinská</i>
6.	Mgr. Alžbeta Tóthová	<i>Tóthová</i>

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	Gymnázium a Základná škola Sándora Máraiho s VJM, Kuzmányho 6, 041 74 Košice
4. Názov projektu	Rozvoj čitateľskej, matematickej a prírodovednej gramotnosti na základnej škole
5. Kód projektu ITMS2014+	312011V835
6. Názov pedagogického klubu	Pedagogický klub – matematickej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	25.04.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	č.m. 215 Gymnázia a ZŠ S. Máraiho s VJM v KE
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Andrea Gyarmathy
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/

Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia:

Matematika v spoločenských hrách. Aplikácia rôznych hier vhodných na vyučovanie matematickej gramotnosti.

Kľúčové slová:

spoločenské hry, matematická gramotnosť, hry z pedagogického a psychologického hľadiska, pravidlá, hravá matematika

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

- Koordinátorka privítala všetkých členov pedagogického klubu a následne ich oboznámila s programom stretnutia.
- Členovia pokračovali v diskusií z predošlého stretnutia o pojme hra v matematike. Vyskúšali niektoré hry navrhnuté z minulého stretnutia a podelili sa so skúsenosťami.
- Učiteľky z 2.stupňa oboznámili členov klubu s interaktívnymi hrami, ktoré možno využiť na klasických a aj na online hodinách matematiky. Tieto hry môžu byť podľa použitého programu rôzneho typu. On-line hry sa dajú pripraviť pomocou rôznych stránok, napr. www.wordwall.net, <http://www.classtools.net/>, <http://www.kubbu.com/>.

1. Hra strieľame percentá http://www.classtools.net/widgets/quiz_4/DaPVs.htm

Cieľom hry je v čo najkratšom časovom limite vyriešiť príklady na percentá a „strelit“ na správny výsledok. Ak sa žiakom podarí vyriešiť úlohy v danom časovom limite, dostanú sa do vyššieho levelu. Hra má viacero levelov, v ktorých sa náročnosť stupňuje. Neodlišujú sa náročnosťou úloh, ale iným časovým limitom a sťažiením podmienky kliknutia na správny výsledok.

2. Hra strieľame – násobilka http://www.classtools.net/widgets/quiz_2/qSnjI.htm

Cieľom hry je čo najrýchlejšie vypočítať príklady na malú násobilku a kliknúť na správny výsledok. Hra je vhodná pre mladších žiakov na 1. stupni ale aj pre piatakov, pretože v súčasnej dobe má veľa žiakov práve s násobilkou problémy.

3. Domino – delenie prirodzených čísel http://www.kubbu.com/a1/71506_delenie_spam_ti

V hre je 16 dominových kociek. Na jednej časti dominovej kocky je výsledok a na druhej časti je príklad. Na každej kocke nie je príklad a k nemu príslušný výsledok, ale výsledok je z iného príkladu. Na začiatku si vyberieme ľubovoľnú kocku a umiestnime ju na vrch cvičenia do pripraveného rámičku. Potom už prikladáme kocky tak, aby za príkladom nasledoval vždy správny výsledok. Príklady počítajú žiaci spamäti. V hornej ľavej časti sa zobrazuje počet správne uložených dominových kociek a počet nesprávne uložených dominových kociek.

4. Pexeso – percentá <http://supermatematika.wbl.sk/doplnovacky/pexeso-percenta1.htm>

Hra Pexeso je všetkým známa. Matematické pexeso sa od pexesa líši tým, že žiaci majú nájsť pár príklad a k nemu výsledok. Príklady sú vybrané tak, aby ich žiaci vedeli vyriešiť spamäti. Hra pexeso je pripravená v programe Hot Potatoes v type cvičení JMatch – priradovacie cvičenie. V tejto hre si žiaci musia zapamätať, kde leží ktorá kartička, tak ako pri klasickom pexese. Hrou si takto precvičujú nielen počítanie percent, ale aj pamäť.


5. Kto bude miliónárom?

Hra je pripravená v programe Microsoft PowerPoint a je vhodná na precvičovanie učiva o prirodzených číslach, operáciách s prirodzenými číslami, prednosť počtových operácií. Hra „Kto bude miliónárom?“ je pripravená na spôsob známej televíznej súťaže, akurát žiaci neodpovedajú na rôzne otázky, ale riešia príklady. Hra pozostáva z pätnástich príkladov rôznej ťažkosti. Hru je možné použiť na interaktívnej tabuli. Jeden žiak počíta úlohy na tabuli a ostatní do zošitov.

- Na internete je už možnosť nájsť mnoho pripravených matematických úloh pre jednotlivé témy. Stránky s matematickými hrami: www.matika.in, www.viemematiku.sk, www.onlinecviceni.cz, www.okoskaland.com, <http://www.okosdoboz.hu/>.

Záver a odporúčania:

Členovia klubu sa zhodli, že žiaci interaktívne hry hrajú veľmi radi, ani si neuvedomujú, že si precvičujú učivo. Výhodou hier je rýchle zopakovanie učiva hravou formou. Nevýhodou on-line hier je to, že sa dajú použiť len pri takých úlohách, ktoré sa dajú riešiť spamäti a je potrebné pripojenie na internet. Takýto typ hier prináša do vyučovacieho procesu súťaživú a zábavnú klímu. Takto sa dá dosiahnuť väčší záujem žiakov a povzbudiť vnútornú motiváciu dosiahnuť čo najlepší výsledok svojej práce.

• Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Andrea Gyarmathy
• Dátum	25.04.2022
• Podpis	
• Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Eva Csúrkó
• Dátum	26.4.2022
• Podpis	