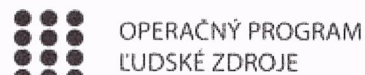
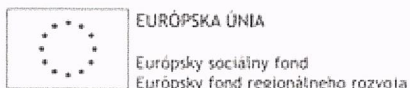
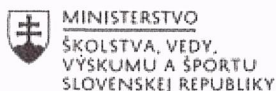


Kód ITMS projektu: 312011V835

**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: 05.04.2022

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>Gablyasz</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	05.04.2022
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	<a href="https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/">https://www.maraigimi.sk/sk/ine-2/projekty/</a>

### 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 diskutovali o pojme hra v matematike. Vymedzili pojem hra z pedagogického a psychologického hľadiska.

Z **pedagogického hľadiska** delíme hry podľa toho, čo je ich obsahom („o čo v hre ide...“):  
*hry tvorivé* - obsahom hry je zaobchádzanie s predmetmi a situáciami materiálneho sveta,  
*predmetové* (hranie s bábikou, autíčkom, loptou...),  
*konštruktívne* (stavebnice, kreslenie, modelovanie...),  
*úlohové* - hranie sociálnych rolí, napodobovanie niekoho (na mamičku, na obchodníčku, na princeznú, na supermana...),  
*dramatizačné* - vytváranie situácií, deja (hráme sa na školu, na obchod, na operáciu, na svadbu, na bojovníkov...),  
*hry s pravidlami* - obsahom hry je konanie vo vzťahu k spoluhráčovi (vopred sú dané pravidlá, ktoré hráči musia rešpektovať)

Z **psychologického hľadiska** hry hovoria o našich pocitoch a čo nám hra prináša, človek sa hrá pre samotnú hru, pre potešenie. Hra neprináša žiadny vonkajší materiálny úžitok (*napríklad na rozdiel od práce*). Hra má zmysel sama v sebe, poskytuje pocit výnimočnosti dočasného bytia v inom svete. Hru sprevádzajú pocity napätia a radosti a v hre sa aktivizujú všetky stránky osobnosti (*myslím, cítim, konám ako chcem*).

Základnou požiadavkou je, aby hry rešpektovali vek žiaka a primeranosť učiva, lebo pri hre sa musia žiaci cítiť nenútené a pokojne.

- Na základe vlastných pedagogických skúseností sme navrhli nasledovné aktivity vhodné k rozvíjaniu matematickej gramotnosti:

### 1. Telefón

Učiteľka dá každému žiakovi jednu kartu s číslom od 1 do 20. Hru začne jedno z detí a povie: „*Tu je číslo 7. Volám číslo o 3 väčšie (menšie).*“ Žiak, ktorý má číslo 10, sa musí ozvať do troch sekúnd, inak z hry vypadáva.

### 2. Rozprávka s číslami

Žiaci dostanú kartičky s číslicami 1 – 5. Učiteľka začne rozprávať rozprávku. Napríklad: *"Jedna mačička mala tri mačiatka. Dve z nich boli mačičky a jeden kocúrik ..."* Pri vyslovení čísla žiaci musia zdvihnúť kartičku s príslušným číslom.

### 3. Upratovanie

Žiaci dostanú príklady na násobenie. Pred tabuľou sú položené dve nádoby. Do jednej hádžu príklady, ktorých výsledkom je napríklad násobok čísla 5, do druhej napríklad násobky čísla 7 a podobne.

### 4. Odpovedz rýchlo

Učiteľ chodí po triede a každému žiakovi povie príklad, ktorý má z hlavy rýchlo vypočítať. Môže to byť napríklad malá násobilka. Ak žiak príklad vypočíta zle alebo mu počítanie trvá veľmi dlho, vypadáva z hry.

### 5. Pexeso

Rozložte žiakom pred seba kartičky s príkladmi a povedzte im, aby hľadali a prikladali k nim kartičky s výsledkami. Alebo naopak majú výsledok a zisťujú, ktoré čísla musíte vynásobiť, aby ste dostali daný výsledok.

### 6. Matematické bingo

Každý žiak dostane kartičku s 9 polami. Kartičku si vyplní ľubovoľnými číslami od 1 do 20. Žiadne číslo sa nesmie opakovať. Učiteľ postupne hovorí príklady (napr.  $3 + 4$ ). Žiak rieši príklad. Ak má správne riešenie na kartičke (napr. 7), preškrtnie ho. Žiak, ktorý preškrtnie na kartičke všetky čísla, zvolá „BINGO“, hra sa končí. Zvíťazí žiak, ktorý má na kartičke preškrtnuté všetky čísla.

### 7. Kto to má

K hre je potrebné mať pripravené kartičky, ktoré na začiatku hry rozdáme žiakom. Na každej kartičke je uvedené číslo a kľúč, ktorý povedie k ďalšiemu číslu. Určíme prvého žiaka, ktorý prečíta prvú kartičku. Ďalšiu kartičku číta žiak, ktorý má na svojej kartičke správnu odpoveď na predchádzajúci kľúč. Takto postupne čítajú všetci žiaci svoje kartičky, až kým sa nedôjde znovu k prvej a tým sa hra končí.

### 8. Hra s desatinnými číslami

Hrajú 3 hráči. Prvý hráč si zvolí číslo z množiny  $\{1; 2,4; 3,3; 4; 5,6\}$ . Druhý hráč si tiež vyberie číslo z tejto množiny (môže byť aj to isté) a pripočíta ho k číslu prvého hráča. Rovnako urobí aj tretí hráč a postup sa opakuje. Hráč, ktorý prvý dosiahne (alebo prekročí) súčet 25, získava 2 body a v hre pokračujú iba zvyšní dvaja hráči. Kto z nich prvý dosiahne


(alebo prekročí) súčet 40, získava 1 bod. Hra sa opakuje trikrát a body sa sčítajú. Víťazí ten, kto má nakoniec najviac bodov.

- Didaktická hra by mala pôsobiť celkovo vyvážene. Činnosť by nemala byť určená len pre jedného žiaka alebo niekoľko vybratých, kým ostatní žiaci budú odkázaní na rolu pasívnych divákov. Hra by nemala „odsudzovať“ k opakovaným prehrám ani víťazstvám. Za dôležité považujeme, aby sa každý žiak aktívne zúčastnil hry a každý bol aspoň občas úspešný, aby pri súťažných hrách žiak sám alebo aspoň jeho skupina niekedy zvíťazila, pretože ak žiak nezažije ani v rámci svojej skupiny nikdy úspech, môže v ňom prevážiť negatívny vzťah k matematike.

**Záver a odporúčania:**

Členovia klubu sa zhodli, že hry môžu zapájať žiakov do výchovno – vzdelávacieho procesu veľmi intenzívne a prinútiť ich k takému sústredeniu, aké nemožno dosiahnuť pomocou žiadnej inej

metódy. Preto zaradenie didaktických hier na vyučovaní zvyšuje záujem žiakov o aktívnu prácu na hodinách matematiky a celkovo zlepšuje priebeh vyučovacích hodín.

• Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Andrea Gyarmathy
• Dátum	05.04.2022
• Podpis	
• Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Eva Csúrkó
• Dátum	6.4.2022
• Podpis	