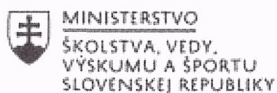


Kód ITMS projektu: 312011V835

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:	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: 03.05.2022

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>Kováčsová</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	03.05.2022
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:

Využitie hrových aktivít pri vyučovaní matematickej gramotnosti. Aplikácia ukážok rôznych hier vhodných na vyučovanie finančnej gramotnosti

Kľúčové slová:

spoločenské hry, matematická gramotnosť, finančná gramotnosť, hravá matematika, pravidlá, hry peniaze, cena

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

- Koordinátorka privítala všetkých členov pedagogického klubu a následne ich oboznámila s programom stretnutia.
- Členovia pedagogického klubu diskutovali o rôznych didaktických hrách vhodných na rozvíjanie finančnej gramotnosti. Zhodli sa, že didaktické hry sa stávajú jednou z veľmi často používaných metód nie len vo vzdelávacom, ale aj vo výchovnom procese, nakoľko sa učitelia snažia sprostredkovať dané učivo zaujímavejšie ako len frontálnou výučbou. Taktiež sú didaktické hry vhodným spôsobom na opakovanie prebraného učiva, keďže žiaci sú aktívne zapojení do tejto zábavnej no zároveň edukačnej činnosti.
- Finančná gramotnosť je v našej škole zaradená do tematických celkov v jednotlivých ročníkoch a predmetoch. Je veľmi dôležité, aby bola finančná gramotnosť pre žiakov zrozumiteľná a prispôbená ich potrebám. Taktiež je nevyhnutné zdôrazňovať využitie v reálnom živote a prepojenie s tým, čo je pre žiakov naozaj potrebné a dôležité.
- Členovia klubu si odovzdávali skúsenosti s využívaním didaktických hier, informovali o pozitívach a negatívach takéhoto učenia.

1. Nákupný košík

Každý žiak, dvojica, alebo skupina žiakov dostanú nákupný košík a kartičky s produktmi, ktoré môžu kúpiť. Nasledovne dostanú zadanie od učiteľa, čo je ich úlohou nakúpiť. Napríklad: Nakúpte päť produktov, z ktorých jeden musí byť oblečenie. Učiteľ im potom určí čas, za ktorý musia dané zadanie splniť a sumu, do ktorej sa musia žiaci pri svojom nákupe zmestiť. Žiaci dostanú kartičku so sumou, aby ju mali stále pred sebou, ako peniaze v peňaženke, alebo financie na platobnej karte. Žiaci vyberú produkty a nalepia ich pomocou suchých zipsov do

nákupného košíka. Po ukončení nákupu žiaci pred triedou, alebo v skupinkách objasnia svoj výber produktov a spolužiaci skontrolujú, či splnili podmienky, ktoré boli pred nákupom určené.

2. Bingo s pojmami z finančnej gramotnosti

Na tabuľu napíše učiteľ pojmy, ktoré by mali žiaci ovládať z finančnej gramotnosti, alebo sa s nimi stretli. Taktiež si ich učiteľ napíše na kartičky. Žiaci si do tabuľky napíšu tieto pojmy v ľubovoľnom poradí. Učiteľ potom náhodne vyberie kartičku s pojmom, ale žiakom ho neprečíta, ani neukáže, ale povie definíciu daného pojmu. Ak žiaci priradia definíciu k pojmu, tak si ho vyškrtnú vo svojej tabuľke. Kto prvý vyškrtná riadok, stĺpec, alebo diagonálu, tak zakričí bingo a vyhráva.

3. Naplánuj si svoj výlet!

Žiaci budú rozdelení do skupiniek, v ktorých si vyberú jednu kartičku, na ktorej bude nejaké miesto, ktoré by mohli v rámci Slovenska navštíviť so svojimi rodičmi, spolužiakmi, priateľmi. Ich úlohou bude zistiť na internete dôležité informácie a uviesť najlacnejšiu možnú alternatívu, akou sa tam môžu dopraviť, koľko bude stáť vstupné na miesta, pamiatky, ktoré by chceli navštíviť a taktiež vo svojom celom rozpočte musia zohľadniť počet osôb, ktorí sa zúčastní tohto jednodňového výletu. Na ďalšej hodine to budú prezentovať svojim spolužiakom. Pre vyššie ročníky môžu aj percentuálne porovnať o koľko percent sa im zvýšia náklady, ak pôjdu inou formou dopravy a podobne. Všetko je to už na ich kreativite, akým spôsobom to pojmu.

4. Vreckové

V rámci tejto aktivity majú žiaci rozhodnúť, čo urobia so svojím vreckovým v hodnote 20 eur. Najprv si svoju predstavu napíšu na papier. Potom ich učiteľ rozdelí do skupín podľa toho, čo s vreckovým žiaci urobili. V jednej skupine budú tí, ktorí všetky peniaze minuli a mysleli pri tom len na svoje potreby. V druhej skupine budú tí, ktorí si z vreckového dokázali aj niečo ušetriť a v tretej skupine budú tí, ktorí si niečo kúpili nielen pre seba, ale aj pre ostatných členov rodiny.

5. Exekúcia

Jeden žiak predstavuje exekútora. Povie spolužiakom, že majú dlh 1000 eur a že musia predať niektoré osobné veci, ktoré by pomohli zaplatiť dlh. Tí v priebehu 30 minút napíšu, čo všetko by mohli predať a napíšu tiež približnú sumu, koľko eur by tá ktorá vec stála. Môžu predávať svoje tenisky, hodinky, mobily, časti odevu a podobne. Učiteľ sa snaží žiakov usmerňovať v tom, aby sa snažili reálne odhadnúť cenu používaných vecí. Pri tejto aktivite sa žiaci učia uvedomovať si, koľko eur stála nová vec a ako jej cena klesá používaním.

6. Zlatka.in <https://www.zlatka.in/sk/>


Na stránke zlatka.in žiak pracuje na základe individuálneho prístupu, kde sa každému používateľovi predkladajú úlohy zodpovedajúce jeho úrovni. Zároveň hravým spôsobom posúvajú žiaka ďalej. Za vyriešenie úloh dostanú deti virtuálnu platbu - zlaté mince. Úlohy sú pre I, II. stupeň a aj pre gymnáziá.

- Uvedené hry si vyžadujú dôslednú prípravu zo strany učiteľa. Zahrnúť tieto hry do vyučovania vyžaduje časnú prípravu aj na samotné zaradenie do hodiny.

Závery a odporúčania:

Členovia klubu sa zhodli, že finančné vzdelávanie pomocou didaktických hier je aktívne, zážitkové a zábavné, hráči odľahčenou formou sa učia zvládať reálne situácie. Je to nástroj ako naučiť žiakov ako narábať s peniazmi, svet financií môže byť zrazu zrozumiteľný aj zábavný. Medzi nevýhody patrí nedostatok času na vyučovacích hodinách.

Odporúčanie: realizovať so žiakmi dni finančnej gramotnosti, na ktorých by získavali poznatky z tejto oblasti hraním spoločenských hier zameraných na finančnú gramotnosť.

• Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Andrea Gyarmathy
• Dátum	03.05.2022
• Podpis	
• Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Eva Csurkó
• Dátum	4.5.2022
• Podpis	