

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 Augusta Horislava Škultétyho, Školská 21, Veľký Krtíš, 990 01
4. Názov projektu	Gramotnejšie gymnázium
5. Kód projektu ITMS2014+	NFP312011V632
6. Názov pedagogického klubu	Klub učiteľov zameraný na rozvoj matematickej a finančnej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	20.05.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium Augusta Horislava Škultétyho Veľký Krtíš
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Božena Horváthová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gahsvk.edu.sk/gramotnost/

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia, kľúčové slová

Dnešné stretnutie sme podľa plánu venovali téme prepracovanie jednotlivých úrovní MG v matematike.

V dnešnej dobe vzniká potreba rozvíjať u žiakov schopnosť využiť poznatky z matematiky vo svojom živote, pre svoj prospech a pre aktívne začlenenie sa do spoločnosti. Matematika sa v nižšom sekundárnom vzdelávaní vníma ako predmet, ktorý je prioritne zameraný na budovanie základov matematickej gramotnosti a na rozvíjanie kognitívnych oblastí – vedomosť, aplikácia, zdôvodňovanie.

Kľúčové slová: matematika, matematická gramotnosť, úrovne MG

12. Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

1. Privítanie
2. Prezentácia o prepracovaní jednotlivých úrovní MG v matematike
3. Diskusia o úlohách
4. Záver, poďakovanie

Na zasadnutí klubu sa členovia oboznámili s danou problematikou a diskusiu viedla Ing. Alžbeta Šišková. Matematická gramotnosť je schopnosť jedinca rozpoznať a pochopiť úlohu matematiky vo svete, robiť zdôvodnené hodnotenia, používať matematiku a zaoberať sa ňou spôsobmi, ktoré zodpovedajú potrebám života konštruktívneho, zaujatého a rozmýšľajúceho človeka. Žiaci na úrovni IMG dokážu odpovedať na otázku zo známeho prostredia, v ktorom sú všetky dôležité informácie, pričom otázka je jasne definovaná. Sú schopní vyhľadávať informácie a zvládať rutinné postupy

podľa jasných inštrukcií. Žiaci na úrovni 2 interpretujú a rozoznávajú situácie v kontextoch, ktoré nevyžadujú viac než priame logické úsudky. Sú schopní pochopiť dôležitú informáciu z jedného zdroja, využiť jednoduchý spôsob znázornenia. Vedia pracovať so základnými algoritmami, vzorcami, postupmi alebo zaužívanými spôsobmi. Žiaci na úrovni 3 vykonávajú jasne opísané postupy, vrátane tých, ktoré si vyžadujú postupné rozhodnutia. Ich výklady sú dostatočným základom pre vytváranie jednoduchého modelu alebo pre vyberanie a používanie jednoduchých stratégií na riešenie problému.

Žiaci na úrovni 4 vedia efektívne narábať s explicitnými modelmi pri zložitejších konkrétnych situáciách, ktoré môžu zahŕňať obmedzenia alebo požadujú vytvorenie predpokladov. Dokážu vyberať a integrovať. Na úrovni 5 sú žiaci schopní pracovať s modelmi zložitejších situácií, identifikovať obmedzenia a špecifikovať predpoklady. Dokážu vyberať, porovnávať a hodnotiť vhodné stratégie na riešenie zložitejších problémov spojených s týmito modelmi. Žiaci na úrovni 6 dokážu zovšeobecňovať a využívať informácie na základe vlastného skúmania a modelovania zložitých problémových situácií. Sú schopní využívať svoje vedomosti v relatívne neštandardných súvislostiach. Vedia spájať rôzne zdroje informácií a znázornení a flexibilne ich navzájom vysvetľovať.

Svoj príspevok pre ďalší klub ohlásil kolega Ing. Jozef Meliško.

13. Závěry a odporúčania:

Zapísať a poslať správu o činnosti klubu.

Pripraviť si nasledujúcu tému : Prepracovanie jednotlivých úrovní MG v informatike

Na základe hodnotení je potrebné zostavovať aj preverovanie vedomostí to znamená rôzne úrovne náročností jednotlivých úloh. Relatívne ťažké úlohy sú reprezentované úrovňami 6 a 5, kde sa očakáva, že žiak zvládne úlohy na úrovni 1 až 5 a pravdepodobne úspešne vyrieši aj úlohu na úrovni 6. Stredne ťažké úlohy sú reprezentované úrovňou 4 a 3, kde od žiaka očakávame, že úspešne zvládne úlohy na úrovni 1 až 3 a pravdepodobne aj úlohu na úrovni 4, avšak zrejme nevyrieši úlohy na úrovni 5 a 6. Relatívne ľahké úlohy sú pokryté úrovňou 2 a 1, kde sa od žiaka očakáva, že nebude schopný vyriešiť ani jednu úlohu na úrovni 2 až 6 a pravdepodobne nezvládne ani úlohu na úrovni 1. Kompaktný celok úloh z matematickej gramotnosti dopĺňajú aj úlohy veľmi ľahké, ktoré sú na hranici úrovne 1. Vzniká potreba vytvoriť databázu úloh na jednotlivé úrovne MG, v jednotlivých kapitolách, ktoré budeme spoločne využívať.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Božena Horváthová
15. Dátum	22.05.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Jaroslav Horváth
18. Dátum	22.05.2021
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Príloha správy o činnosti pedagogického klubu



Prioritná os:	Vzdelávanie
Špecifický cieľ:	1.1.1 Zvýšiť inkluzívnosť a rovnaký prístup ku kvalitnému vzdelávaniu a zlepšiť výsledky a kompetencie detí a žiakov
Prijímateľ:	Gymnázium Augusta Horislava Škultétyho, Školská 21, Veľký Krtíš, 990 01
Názov projektu:	Gramotnejšie gymnázium
Kód ITMS projektu:	NFP312011V632
Názov pedagogického klubu:	Klub učiteľov zameraný na rozvoj matematickej a finančnej gramotnosti

PREZENČNÁ LISTINA

Miesto konania stretnutia: Gymnázium Augusta Horislava Škultétyho, Veľký Krtíš,

Dátum konania stretnutia: 20.05.2021

Trvanie stretnutia: od..13,40..hod do 15,40...hod

Zoznam účastníkov/členov pedagogického klubu:

č.	Meno a priezvisko	Podpis	Inštitúcia
1	Mgr. Božena Horváthová		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
2	Ing. Jozef Meliško		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
3	Ing. Alžbeta Šišková		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš
4	PaedDr. Pavel Antolov		Gymnázium AHŠ Veľký Krtíš