

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	10.06.2021
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 informatike.

Okrem základných vedomostí získaných na hodinách matematiky a informatiky je v každodennom živote dôležitá aj schopnosť vedieť aplikovať nadobudnuté vedomosti v najrôznejších situáciách, schopnosť vedieť používať matematiku spôsobmi, ktoré zodpovedajú potrebám tvorivého, aktívneho a rozmyšľajúceho človeka. Matematika rozvíja u žiakov matematické myslenie, ktoré je potrebné pri riešení rôznych problémov v každodenných situáciách a informatika rozvíja schopnosť hľadať riešenia problémových úloh a overovať ich s použitím informačno-komunikačných technológií

Kľúčové slová: informatika, matematická gramotnosť, úrovne MG

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

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

Na zasadnutí klubu sa členovia oboznámili s danou problematikou a diskusiu viedol Ing. Jozef Meliško.

Úlohy na úrovni 1MG: vyhľadať konkrétnu informáciu v rôznych zdrojoch informácií, zakódovať rôzne typy informácií do formátov používaných prostriedkami IKT, s použitím svojich znalostí

funkcie a parametrov rôznych typov technických zariadení vybrať zariadenia vhodné na riešenie konkrétne definovaných činností.

Úlohy na úrovni 2 MG: zo známych informácií poskytnutých žiakovi vo forme, ktorú dokáže interpretovať na základe predchádzajúcich znalostí, žiak dokáže pomocou jednoduchých logických postupov vybrať najvhodnejšie riešenie (napr. informácie poskytnuté vo forme grafu využiť na rozhodnutie o nákupe produktu s najlepším predpokladaným vývojom ceny)

Úlohy na úrovni 3 MG: spracovanie údajom v rôznych aplikáciách štandardnými, známymi postupmi pri ktorých je potrebné použiť aj použiť vyberanie najvhodnejšej postupnosti krokov pre dosiahnutie cieľového riešenia (grafické editory, tabuľkový kalkulátor ...). Vytváranie algoritmov na riešenie jednoduchých, jasných problémov.

Úlohy na úrovni 4 MG: zo známych údajov vybrať údaje dôležité pre riešenie problémov so známymi obmedzeniami a podmienkami a navrhnúť postupnosť krokov, ktorá vedie k vytvoreniu modelu riešenia. Podmienkou úspešného riešenia je schopnosť vyberať a spájať dôležité informácie. Príklady úloh: navrhnutie zapojenia a adresnej schémy pre počítačovú sieť, ktorá má spĺňať presné obmedzenia komunikácie, algoritmičné riešenia trás, spĺňajúcich určité podmienky a pod.

Úlohy na úrovni 5 MG: riešenie problémov pri ktorých musia žiaci identifikovať obmedzenia a podmienky dôležité pre správne vyriešenie problému, rozdeliť problém na menšie časti, ktorých riešenie a ich spojenie vedie k vyriešeniu hlavného problému.

Príklady úloh: vytvorenie algoritmov programov s použitím podprogramov, v tabuľkovom editore vytvorenie riešenia pri ktorom hlavná tabuľka využíva údaje predspracované pomocou pomocných tabuliek, výber optimálneho riešenia z viacerých možných riešení.

Úlohy na úrovni 6 MG: riešenie problémov na základe vlastného skúmania a analýzy získaných informácií. Návrh algoritmov reagujúcich na zmenu podmienok fungovania algoritmu. Využitie grafických aplikácií pre tvorbu vlastných originálnych diel.

13. Závěry a odporúčania:

Zapísať a poslať správu o činnosti klubu.

Pripraviť si nasledujúcu tému : Prepracovanie jednotlivých úrovní MG v ekonomike
Informatika podobne ako matematika rozvíja myslenie žiakov, ich schopnosť analyzovať a syntetizovať, zovšeobecňovať, hľadať vhodné stratégie riešenia problémov a overovať ich v praxi. Osobitnú pozornosť je potrebné venovať čítaniu s porozumením a pochopeniu slovných úloh, stanoveniu podstatných prvkov a ich zápisu, uplatňovaniu diferenciacie činností s ohľadom na rozdielne vzdelávacie zručnosti žiakov.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Božena Horváthová
15. Dátum	11.06.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Jaroslav Horváth
18. Dátum	14.06.2021
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: 10.06.2021

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