

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	19.5.2022
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 venovali našej téme : Súťaže , kvízy a iné formy zábavných aktivít
Detskú hravosť je dobré využívať aj na hodinách matematiky. Nenútené formy , ktoré nám pomáhajú motivovať žiakov sú rôzne tematické hry, kvízy, interaktívne cvičenia. Za zábavné aktivity považujeme aj matematickú súťaž KLOKAN. Pomáha rozvíjať matematické schopnosti ale aj súťaživosť detí.

Kľúčové slová: súťaže , kvízy, zábavné aktivity

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

1. Privítanie, oboznámenie s témou Súťaže , kvízy a iné formy zábavných aktivít

2. Vyskúšanie si daných hier, ukážky

3. Diskusia

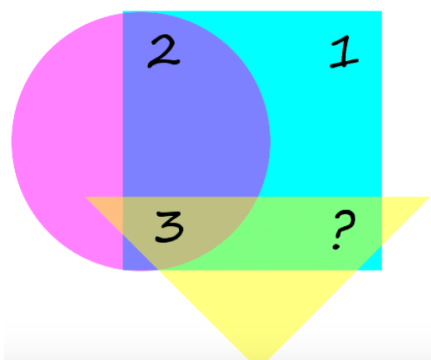
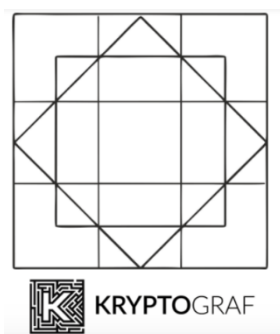
Súťaže , kvízy a iné formy zábavných aktivít využívame niekedy na začiatku hodiny ako vhodnú motiváciu hlavne u mladších žiakov. Vhodné sú obdobia aj na konci školského roka , kde preferujeme hlavne súťažné kvízy , kde si žiaci hravou formou opakujú učivo. Ukážka rôznych úloh:

Uhádni číslo: Žiak sa postaví za tabuľu, napíše číslo v určenom obore (napr. do 20, 100...)
Ostatní žiaci hádajú, aké číslo je napísané. Žiak za tabuľou hovorí, či je menšie, alebo väčšie.
Kto uhádne, vymení sa so žiakom za tabuľou. Cieľom je precvičovanie a určovanie čísel na číselnej osi.

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.

Matematická guľovačka: Učiteľ urobí z papiera gule, na ktoré napíše príklady, ktoré je potrebné rýchlo z hlavy vypočítať. Potom vytvorí zo žiakov dva rady. Na povel si dvojice vymenia gule, príklad vypočítajú a výsledky postupne nahlas hovoria. Potom si vymenia v rade miesta a opäť si vymenia medzi sebou aj papierové gule. Opäť príklady vypočítajú. Hru môžete opakovať napríklad päťkrát. Reťazové skúšanie: Žiaci sa navzájom skúšajú tak, že si dávajú jednoduché príklady, ktoré majú rýchlo a z hlavy vypočítať. Kto povie zlý výsledok, vypadáva z hry. *Obmena*: Pred tabuľu príde napríklad päť žiakov. Do skúšania učiteľ nezasahuje. Prvý žiak dá príklad druhému. Ten ho vypočíta. Keď odpovie, povie príklad tretiemu. A tak sa v skúšaní stále pokračuje. Vzájomné skúšanie skupín : Ďalšou metódou môže byť napríklad vzájomné skúšanie skupín. Učiteľ rozdelí žiakov do skupín. Za určitý časový limit si každá skupina pre inú skupinu pripraví niekoľko matematických príkladov. Potom si ich navzájom odovzdajú, členovia skupín pich vypočítajú a po vypracovaní prezentujú pred triedou. Opakovanie násobilky pomocou vrchnáčikov : Vytlačte si kolieska s príkladmi a výsledkami a nalepte ich na vrchnáčiky tak, že na vrchnú časť vrchnáčika nalepíte príklad a zospodu vrchnáčika nalepíte výsledok. Takéto vrchnáčiky môžete použiť pri opakovaní násobilky. Postupne si žiaci berú vrchnáčiky s príkladmi a výsledok si skontrolujú otočením vrchnáčika. Veľkú popularitu má aj 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. Na hodinách matematiky môžeme uskutočniť súťaž v stavaní skladačky TANGRAM, ktorá je najstarším známym mechanickým hlavolamom na svete. Tangram je hlavolam, pomocou ktorého sa dá dobre trénovať tvorivý spôsob myslenia, konštruktívna predstavivosť a zmysel a cit pre geometrické obrazce a ich zákonitosti. Každoročne sa zapájame do matematickej súťaže Matematický klokan. Každoročne sa do nej zapája 6 miliónov žiakov v 80tich krajinách sveta. Úlohy v teste sú zaujímavé, na ich riešenie je potrebný skôr zdravý sedliacky rozum ako náročná matematika. Pri každej úlohe žiaci vyberajú správnu odpoveď z piatich ponúknutých možností. Riešenie úloh podporuje v žiakoch logické myslenie. Úlohy sú hravé, ukazujú žiakom, že aj matematika môže byť zaujímavá. Žiaci sa učia podať výkon v určenom čase, pracovať s odpovednými hárkami. Tieto skúsenosti neskôr využijú pri dôležitých testovaniach alebo na prijímacích skúškach. Môžeme využívať vytvorené hry milionár podľa danej tematiky napríklad na portály Zborovna.sk, alebo online <http://milionar.hra-hry.sk/online-hra-milionar.html> Obľúbené sú aj a/ kryptografy : Koľko štvorcov je na obrázku...

b/ farby a obrázky : ktoré číslo je ukryté ?



13. Závěry a doporučení:

Zapísať a poslať správu o činnosti klubu.

Súťaže , kvízy a iné zábavné aktivity je dôležité používať na našich hodinách napríklad v úvode ako motivácia k danému učivu, ale môžeme používať aj na upevňovanie učiva, alebo v závere hodiny na zopakovanie hravo . Blíži sa koniec školského roka a môžeme využiť súťaživosť našich žiakov na záverečných hodinách, ale aj ako celoročné opakovanie v danom ročníku na vhodne zostavenom milionárovi. Do porúčame využívať podobné aktivity nielen na matematike.

Pripraviť nasledovnú tému : Diskusia a reflexia výsledkov maturitných skúšok

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Božena Horváthová
15. Dátum	20.5.2022
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Jaroslav Horváth
18. Dátum	20.5.2022
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia 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: 19.5.2022

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