

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, Komenského 32, 075 01 Trebišov
4. Názov projektu	Rozvíjanie matematickej, finančnej, čitateľskej a prírodovednej gramotnosti - nevyhnutný predpoklad na rozvíjanie kľúčových kompetencií a získavanie praktických a profesijných zručností žiakov Gymnázia v Trebišove.
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U093
6. Názov pedagogického klubu	5.6.5. Matematika a práca s informáciami
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	07.12. 2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium, Komenského 32, 075 01 Trebišov, INF1
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Dušana Čižmárová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gymtv.sk

11. Manažérske zhrnutie Didaktické hry a IKT v rozvoji finančnej gramotnosti

kľúčové slová: didaktické hry, IKT, finančná gramotnosť

krátka anotácia: Diskusia o možnostiach vyučovania FG prostredníctvom didaktických hier, skúsenosti z ich využívania

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

1. Úvod – otvorenie stretnutia
2. Didaktické hry pri rozvoji finančnej gramotnosti
3. Charakteristiky didaktických hier pri rozvoji FG
4. Odporúčania pre vyučujúcich

1. Stretnutie bolo otvorené koordinátorom klubu, zúčastnení podľa prezenčnej listiny
2. Na stretnutí oboznámili jednotliví členovia klubu ostatných kolegov s možnosťami resp. už aj s vlastnými skúsenosťami pri využívaní didaktických hier a IKT pri rozvoji finančnej gramotnosti. Didaktické hry, ktoré využívajú prípadne plánujú využívať na svojich ďalších hodinách sú vhodným doplnením a spestrením výchovno-vyučovacieho procesu za účelom dosiahnutia hlavných kľúčových kompetencií z oblasti finančnej gramotnosti, ktoré sú v projekte stanovené.

Na začiatku si členovia klubu definovali význam didaktických hier:

V škole je občas klasické vyučovanie nahradené netradičnou, hravou formou vyučovania. Pre deti sa tak stáva škola zaujímavejšia, radšej do nej chodia. Podobné aktivity tiež prispievajú k zlepšovaniu vzťahov medzi žiakmi a učiteľmi - žiaci vidia učiteľov ináč, ako dospelých, ktorí sa vedú aj hrať. Vyučovanie obohatené o didaktické hry, prispieva nielen k rozvoju kreativity u žiakov, ale je pre ne zaujímavejším. Žiaci ľahšie pochopia učivo, lepšie si ho precvičia a formuje aj ich osobnostné vlastnosti.

Hra je podľa viacerých významných odborníkov jednou z podmienok učenia sa, pretože žiak hrou zisťuje, ako veci, javy, ľudia okolo neho fungujú alebo prečo sa niečo deje, ale aj zisťuje, čo môže urobiť, a ako veci, javy, ľudia okolo seba môžu vlastnými schopnosťami ovplyvniť. Hra je účinný prostriedok učenia, pretože doplnkovo spája všetky nutné podmienky učenia a to:

vyučovacej hodiny ako rozevička.

e) **Kto bude prvý**

Žiaci sedia v laviciach po dvojiciach. Učiteľka chodí od prvej lavice až po poslednú a každej dvojici zadá príklad resp. krátku úlohu z oblasti finančnej matematiky (výpočet zloženého úroku, výpočet istiny, výpočet počtu percent ak je známy počiatočný vklad aj úročená konečná suma, počet období, za ktoré sa vklad úročil a pod.) Kto prvý z dvojice povie výsledok, zostáva v hre, druhý vypadáva. Keď prejde učiteľka všetky lavice, zredukuje sa počet žiakov. Žiaci, ktorý vypadli si sadnú k sebe a tí čo vyhrali si taktiež sadnú k sebe a pokračujú v hre. Takto hra prebieha, až kým nezískame absolútneho víťaza.

Jeden z členov stretnutia navrhol aj možnosť úpravy jednoduchých matematických hier na úlohy z oblasti finančnej oblasti

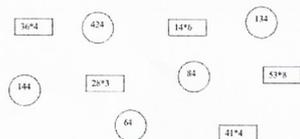
f) **Priradovačka A**

Učiteľ pripraví žiakom lístky s úlohou - úlohu môže učiteľ prezentovať aj na tabuli: V tabuľke sú v hornom riadku úlohy. V dolnom riadku sú čísla. Ak po vypočítaní úlohy z horného riadku v dolnom nájdete jej výsledok, vyfarbite si obe okienka rovnakou farbou.

$45 + 28$	$58 + 26$	$79 + 14$	$15 + 45$	$73 + 21$
60	93	84	95	73

g) **Priradovačka B**

Učiteľ na tabuľu napíše obdĺžniky s úlohami a kružnice s riešeniami daných úloh. Vyzve žiakov, aby sa pokúsili nájsť úlohu a jej riešenie. Kto sa prihlási, príde k tabuli a spojí čiarou k sebe patriace dvojice.



h) **Osemsmerovku**

Nakreslíme na baliaci papier a žiaci v nej hľadajú pojmy. Kto pojem nájde, ide ho vyškrtnúť a zapíše ho na tabuľu. Na záver získame heslo, ktoré vedie k diskusii. Využívame samozrejme pojmy z finančnej matematiky.

A	K	M	A	I	R	P	K
K	Á	K	N	E	T	I	A
O	N	N	S	G	N	H	T
O	L	D	I	Ž	U	R	K
R	P	U	E	T	K	M	T
B	O	D	Č	I	A	R	A
É	B	A	K	Č	E	S	Ú
O	L	I	N	E	Á	R	R

4. Uvedené hry si vyžadujú dôslednú prípravu zo strany učiteľa. Zahnúť tieto hry do vyučovania vyžaduje čas na prípravu aj na samotné zaradenie do hodiny. Odporúčame zaradiť hry vo forme krúžku, resp. počas Dňa študentstva či na záver školského roka, kde je čas aj na takéto aktivity.

12. Závery a odporúčania:

Koordinátorka klubu zhrnula priebeh stretnutia, oboznámila členov s najbližšími témami. Rozdelila úlohy pre jednotlivých členov, na ktoré sa majú zamerať do ďalšieho spoločného stretnutia na klube.

14.	Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Róbert Janok
15.	Dátum	07. 12. 2020
16.	Podpis	
17.	Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Dušana Čižmárová
18.	Dátum	07. 12. 2020
19.	Podpis	