

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, Kpt. Nálepku 6, 073 01 Sobrance
4. Názov projektu	Zvyšovanie čitateľskej, matematickej, finančnej a prírodovednej gramotnosti na gymnáziu
5. Kód projektu ITMS2014+	312011U042
6. Názov pedagogického klubu	Klub matematickej a finančnej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	9.11.2020
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium – učebňa fyziky
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mgr. Monika Vargová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	http://www.gsobrance.edupage.sk/

11. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová: matematická gramotnosť, slovná úloha, matematizácia, hra ako motivácia, didaktická hra

Krátka anotácia:

Hra má pozitívne ovplyvňovať vzťah žiakov k matematike a kreatívnejším, zaujímavejším a vhodnejším spôsobom prispieť k zvyšovaniu úspešnosti v riešení matematických úloh. Ak zaradíme hru do vyučovacieho procesu a zároveň bude spĺňať stanovené výchovno-vzdelávacie ciele, potom sa stáva didaktickou hrou. Didaktickú hru môžeme použiť v edukačnom procese na rôzne účely, či už na spestrenie vyučovacích hodín, pri vysvetľovaní a poznávaní nového učiva a tiež v neposlednom rade aj na motiváciu a aktivizáciu žiakov.

Hlavné body, témy stretnutia, zhrnutie priebehu stretnutia:

Profesia učiteľa v rámci motivovania žiakov pri výučbe matematiky je v súčasnosti veľmi náročná. Je potrebné vhodne zvoliť vyučovacie metódy, formy, prostriedky a ciele, ktoré slúžia na dosiahnutie čo najlepších výsledkov. Na základe našej praxe a vyjadrení viacerých učiteľov si uvedomujeme, že žiaci nadobúdajú k matematike čoraz viac negatívny vzťah, čo má následne aj vplyv na zhoršujúce sa výsledky žiakov v rôznych testovaniach. Klesá záujem o zapájanie sa do matematických súťaží, do činností súvisiacich s riešením matematických úloh a systematickým budovaním logického myslenia. Motivácia je vo všeobecnosti vnímaná ako hybná sila správania človeka, akási zložka vedúca k činnosti človeka, ktorá ho aktivizuje. Predmetom nášho výskumu je skúmať vplyv didaktických hier a hlavolamov, ktoré sa stanú súčasťou vyučovacieho procesu a pomocou nich vytvárať vonkajšiu motiváciu pri riešení matematických úloh. Vonkajšia motivácia často vedie k motivácii vnútornej, ktorá sa považuje za kvalitnejší druh motivácie, čo je aj jedným z cieľov nášho výskumu. Hra má pozitívne ovplyvňovať vzťah žiakov k matematike a kreatívnejším, zaujímavejším a vhodnejším spôsobom prispieť k zvyšovaniu úspešnosti v riešení matematických úloh.

Didaktickú hru ako vyučovaciu metódu môžeme zaradiť do aktivizujúcich metód, ktoré sa nazývajú aj metódy aktívneho učenia sa žiakov. Pri tejto metóde sa do popredia výrazne stavia žiacka aktivita. Zo žiaka ako pasívneho prijímateľa informácií sa stáva aktívny spolutvorca vyučovacej hodiny.

Učiteľ už neodovzdáva informácie žiakovi, ten si ich sám vytvára a spracováva podľa vlastnej úrovne pochopenia. Aktívne učenie žiakov patrí do konštruktivistickej teórie učenia sa, ktoré vychádza z myšlienky, že žiak si poznanie vytvára sám alebo pomocou iných tým, že si ho aktívne vytvára vo svojej mysli. V súčasnosti sa kladie čoraz väčší dôraz na to, aby učitelia umožnili žiakom vo vyučovaní také aktivity, ktoré vychádzajú z ich vnútornej motivácie. Tieto aktivity by mali byť založené na priamom pozorovaní vecí a javov. Hra nadväzuje na prirodzenú spontánnosť detí, pričom je učiteľom realizovaná tak, aby rozvíjala žiakovo učenie sa. Preto hra pôsobí na deti motivačne a podporuje rozvoj individuálnych učebných stratégií žiakov.

12. Závěry a doporučení:

Závěry a doporučení:

Hlavním cílem je zahrnout do vyučování matematiky různé didaktické hry a hlavolamy a zkoumat jejich vliv na vyučování matematiky, aby jsme dosáhli rozvoj kognitivních schopností spojených s řešením problémů v matematice a také zlepšení postojů žáků směrem k tomuto předmětu a zvýšení jejich zájmu o daný předmět. Didaktické hry napomáhají k získání motivace, protože hrová činnost vede k rozumové a tvůrčí aktivitě, a tak se rozvíjejí kognitivní schopnosti žáků.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mgr. Monika Vargová
14. Dátum	9.11.2020
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Marián Mižák
17. Dátum	10.11.2020
18. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu