

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	Stredná priemyselná škola stavebná a geodetická, Drieňova 35, 826 64 Bratislava
4. Názov projektu	Zvýšenie kvality odborného vzdelávania a prípravy na Strednej priemyselnej škole stavebnej a geodetickej
5. Kód projektu ITMS2014+	312011Z818
6. Názov pedagogického klubu	Klub matematickej gramotnosti
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	8.3.2021
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Sídlo školy – MS TEAMS
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Mgr. Miroslava Síthová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	https://stav-geo.edupage.org/

11. Manažérske zhrnutie:

krátka anotácia, kľúčové slová

hra, logika, predstavivosť, motivácia

Na stretnutí sa rozoberala možnosť využívania didaktických hier na lepšie pochopenie a precvičenie učiva

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

Téma : Didaktické hry, pri ktorých sa zábavnou formou žiak rýchlejšie naučí alebo zopakuje učivo,

Hra sa zaraďujeme medzi inovačné vyučovacie prostriedky. Hrať sa možno individuálne, v dvojiciach, v skupinkách väčších, či menších. Pomáhajú rozvíjať všetky kľúčové kompetencie, čím plnia ciele moderného poňatia vyučovania. 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, ľudí okolo seba môžu vlastnými schopnosťami ovplyvniť. Didaktické hry možno využívať pri vysvetľovaní, overovaní, upevňovaní učiva, ale aj na spestrenie vyučovania a motiváciu detí. Hry musia byť primerané veku, vedomostnej úrovni, musia zodpovedať úlohám výchovnej práce a tematickým celkom príslušného učiva.

Didaktické hry majú vplyv na:

- jazykový rozvoj,
- logicko-matematický rozvoj,
- rozvoj vedeckého poznania,
- rozvoj pohybu,
- rozvoj organizačno-riadiacich schopností

Hry, ktoré využívame:

-rébusy, hlavolamy, Einsteinove hádanky, sudoku, ošesmerovky,

Vychádzame zo stránok:

<http://brainden.com/hlavolamy/einsteinove-logicke-hadanky.htm>

<http://mojesudoku.sk/>

<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

<http://matika.ide.sk/index.php?ut=zau&s=4>

13. Závěry a odporúčania:

Učiteľ musí poznať veľa spôsobov, ako žiakov nielen čo najviac naučiť, ale vypestovať v nich vzťah k učeniu a vzdelávaniu. Najdôležitejšie však je, že tieto spôsoby dokáže na vyučovaní aj vhodne využiť. Na spestrenie hodín, zmenu atmosféry, podporu a rozvoj psychických procesov ako sú pamäť, myslenie, vnímanie, učenie, pozornosť treba zaradiť tieto hry do vyučovacieho procesu.

14. Vypracoval (meno, priezvisko)	Mgr. Miroslava Síthová
15. Dátum	8.3.2021
16. Podpis	
17. Schválil (meno, priezvisko)	Ing. Karol Ďungel
18. Dátum	
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu