

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	2.6.2022
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	Gymnázium Sobrance
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Mgr. Monika Vargová
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.gsobrance.edupage.org

11. Manažérske zhrnutie:

Kľúčové slová: Matematické hry, hry so štvorčekovým papierom, hry s kartami

Krátka anotácia: Matematické hry sú hry, ktorých základom je ovládanie zákonitostí matematiky. Slúžia ako motivačný prvok pri výučbe matematiky. Pomocou nich si žiaci môžu hravou formou osvojiť a precvičiť niektoré matematické znalosti.

Žolíkové karty a matematika

Na tomto stretnutí sme diskutovali o tom, keď sa nám už nechce počítat' príklady v pracovných zošitoch, ani kadejaké vyčáčané pracovné listy nepomáhajú, vytiahneme obyčajné žolíkové karty. Tu je prehľad našich najobľúbenejších:

Vojna

Túto hru pozná asi každý. Ale pripomenieme si ju. Zo žolíkových kariet vyberieme a odložíme bokom dolníka, horníka, kráľa a žolíkov, eso ostáva a má hodnotu čísla 1. Zostávajúce karty zamiešame a rozdelíme medzi všetkých hráčov. Každý hráč má teraz pred sebou kôpku kariet otočenú číslami dolu. Hráči vyberú kartu a položia ju na stôl, aby každý videl jej hodnotu. Kto má najväčšie číslo, berie všetky karty do svojej kopy. Ak sa stane, že majú hráči kartu rovnakej hodnoty, nastáva vojna. Na už vyložené karty dá každý z hráčov tri ďalšie položené lícom dolu a na vrch jednu lícom hore. Znova platí pravidlo, väčšia karta berie. Vyhráva ten, kto nakoniec získa od svojich súperov všetky karty. Keďže je to ale veľmi náročné na čas, my si doma vždy nastavíme budík na 5 minút a vyhráva ten, kto má po uplynutí tohto času najviac kariet vo svojej kôpke. Táto hra je vhodná už pre predškolákov, ktorý poznajú hodnotu čísel do 10.

Obmeny:

Sčítavacia alebo odčítavacia vojna. Pravidlá sú úplne rovnaké, akurát, že hráči vyhadzujú po dve karty a buď ich sčítavajú, alebo odčítavajú. Tento variant je vhodný najmä pre prvákov, keďže sa tu precvičuje sčítavanie a odčítanie do 20 a porovnávanie. Staršie deti môžu hrať Násobilkovú vojnu. Myslím, že tu už je jasné ako sa bude hrať. Jednoducho sa dve vyložené karty budú násobiť a kto má väčší výsledok, berie. Deti si precvičia malú násobilku len taký fukot.

Hľadáme číslo

Pri tejto hre znova použijeme vytriedené žolíkové karty a pomôžu aj presýpacie hodiny alebo budík, či stopky. Karty (malo by ich ostať 40, my ich už máme postrácané, preto nie sú na fotke všetky) rozložíme na stôl číslami hore do 5 radov po 8 kariet (alebo 4×10)

Všetci si pozorne prezrieme karty uložené na stole. Vyzvem deti, aby hľadali dve karty, ktoré spolu dávajú napríklad súčet 11. Karty musia byť vedľa seba, horizontálne alebo vertikálne. Otočím presýpacie hodiny a deti hľadajú dvojice (keďže máme doma tretiačku a prváčku, presypujú sa hodiny $2x$, aby aj mladšia mala šancu nájsť čísla). Kto nájde, ukáže na dvojicu, aby súper vedel, že musí hľadať inú. Má na to čas, ktorý určujú presýpacie hodiny. Za každú správnu dvojicu, dostanú deti bod. Hra pokračuje dovtedy, kým sa neminú vyvolávačovi všetky možnosti dvojíc. Vyhráva ten, kto má najviac bodov.

Obmeny:

Ak máte deti rovnako zdatné v matematike, môžete hrať túto hru bez presýpacích hodín. Bod dostane ten, kto danú dvojicu nájde najrýchlejšie.

Karty sú stále rozložené na stole číslami hore. Vyvolávač opäť povie aký súčet hľadá. Teraz sa ale hráči striedajú. Hráč číslo 1 hľadá všetky dvojice, horizontálne alebo vertikálne, ktoré daný súčet vyrobia. Každú dvojicu si vezme. Ak už nič nevie nájsť, má šancu hráč číslo 2. Každá zabudnutá dvojica (ak tam taká je) je jeho. Vyvolávač znova povie aký súčet hľadá, ale tentokrát začína hráč číslo 2 a hľadá všetky možné dvojice a jednotka čaká, či na nejakú náhodou nezabudne. Ak vám na stole vzniknú už veľmi veľké medzery medzi kartami, treba ich nanovo usporiadať do stĺpcov a hra môže pokračovať. Hra končí, keď sa na stole minú všetky karty a vyhráva ten, kto má pred sebou najviac kariet.

Hru Hľadám číslo môžete hrať aj tak, že deti nebudú hľadať dvojicu ale trojicu, ktorá dá daný súčet.

Potrebujete precvičiť odčítavanie, násobenie či delenie? Jednoducho vymeňte v zadaní početovú operáciu. Hľadám karty, ktoré po odčítaní dajú číslo 5. Alebo hľadajte dve karty, ktoré keď vynásobím dostanem číslo 16.

Oko

No a u nás topka posledných dní, je hra OKO. Vlastne ani neviem, či ju treba predstavovať. Ak by náhodou niekto zabudol pravidlá, nech sa páči.

Potrebuje tentokrát sedmové karty (dajú sa vytriediť aj zo žolíkových). Každá karta má svoju hodnotu, dolník 2, horník 3, kráľ 4, eso 11 a čísla sú jasné. Karty sa poriadne premiešajú a každý hráč dostane 2. Cieľom hry je dostať sa so svojimi kartami čo najbližšie k číslu 21. Pozor ale, nesmie to byť viac. Hráči si teda môžu brať aj ďalšie karty z kopy, dokým nie sú so svojim súčtom spokojní. Keď už sú všetci so sčítaním hotoví, ukážu svoje karty. Vyhráva ten, kto sa najviac priblížil k číslu 21.

12. Závěry a doporučení:

Prínos realizovaných hier na vyučování:

1. Změna atmosféry na vyučování - vytvořili jsme tvořivé, podnetné, akceptující a inspirující prostředí pro žáky. Netradičnou formou jsme změнили atmosféru běžné vyučovací hodiny.

2. Aktivně zapojení žáků - či už při samotném hraní hier, ale i při tvorbě nových hier.

3. Interaktivita – vztah učitel-žák – hry přispěly k zlepšení vztahů mezi žáky a učitelem a i jejich vzájemné spolupráci.

4. Rozvoj životních zručností – jedná se zejména o rozvoj komunikace, schopností spolupráce, vyjádření vlastního názoru a respektování názoru jiných, samostatnosti a zodpovědnosti, ale i podporu pozitivního postoje k sobě samému i k ostatním.

5. Motivace – hry jsou zajímavé a motivující rovněž i pro učitele.

Vnášají

do jejich společné činnosti nové, často překvapující momenty, impulzy, situace, s kterými se při běžné práci na hodinách matematiky nemají žáci možnost setkat.

6. Schopnosti – samostatné řešení problémů při hrách, schopnost kooperace, schopnost tvořivě a konstruktivně diskutovat a argumentovat – to jsou schopnosti, které budou v dalším životě žáků neocenitelné a budou pro ně přínosné.

13. Vypracoval (meno, priezvisko)	Ing. Mgr. Monika Vargová
14. Dátum	2.6.2022
15. Podpis	
16. Schválil (meno, priezvisko)	Mgr. Marián Mižák
17. Dátum	3.6.2022
18. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu