

Správa o činnosti pedagogického klubu

(príloha ŽoNFP)

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	Základná škola Veľká Ida
4. Názov projektu	Inovácia vzdelávania za účelom zlepšenia čitateľskej, matematickej a prírodovednej gramotnosti
5. Kód projektu ITMS2014+	312011R092
6. Názov pedagogického klubu	Klub učiteľov –Rozvíjanie matematickej a prírodovednej gramotnosti 1.-4.r.
7. Dátum stretnutia pedagogického klubu	09. 10. 2019
8. Miesto stretnutia pedagogického klubu	ZŠ Veľká Ida – trieda 0.A
9. Meno koordinátora pedagogického klubu	Ing. Lívia Nalevanková
10. Odkaz na webové sídlo zverejnenej správy	www.zsvelkaida.sk

11. Manažérske zhrnutie:

Krátka anotácia, kľúčové slová:

Inovácie vo vyučovaní

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

Veľkým prínosom pre vyučovanie matematiky sú vždy úlohy, v ktorých sa riešia problémy nášho každodenného života pomocou matematiky, prípadne také, v ktorých sa matematika využíva v iných vedných disciplínach:

- pri riešení úloh zo života sa žiak, skôr ako začne úlohu riešiť, dozvie zaujímavé informácie z iných oblastí ,
- tieto úlohy pomáhajú vytvárať pozitívny vzťah žiaka k matematike, lebo vidí jej potrebu v reálnom živote, získava pocit, že matematika mu pomáha, že ju bude môcť v budúcnosti využiť, aj keď nebude priamo súvisieť s jeho budúcim povoláním (mnohí žiaci dnes totiž argumentujú, že matematiku nebudú v živote potrebovať).

Inovácie na hodinách matematika:

- a)Práca s textom –vyhľadávanie informácií o danej téme bez úvodného výkladu, alebo vyhľadávanie doplňujúcich informácií z literatúry a internetu, ich spracovanie do prezentácií, posterov, referátov a pod.
- b)Práca v skupinách pomocou rôznych inovatívnych metód –rolové hry, kolotoč, skladačkové učenie.
- c)Žiacke minikonferencie na určenú tému.
- d)Projekty jednotlivcov alebo skupín vo forme mesačných či ročníkových prác.
- e)Tvorba netypických foriem výstupov z hodín•výtvarných (netradičné pojmové mapy, kreslené vtipy, grafy, diagramy),•literárnych (básničky, rozprávky, cinquain, hádanky, prešmyčky, epigramy, krížovky, hlavolamy),•praktických (pomôcky vyrobené žiakmi).
- f) V rámci vyučovania prírodovedných predmetov využívať IKT vo všetkých fázach vyučovacieho procesu.

13. Závery a odporúčania:

Vypracovanie prezentácie využívania hry ako metóda zážitkového učenia.

14. Vypracoval (meno a priezvisko)	Ing. Lívia Nalevanková
15. Dátum	09.10.2019
16. Podpis	
17. Schválil (meno a priezvisko)	Mgr. Ľubica Diškantová
18. Dátum	10. 10. 2019
19. Podpis	

Príloha:

Prezenčná listina zo stretnutia pedagogického klubu

Vytlačená prezentácia