



SÚŤAŽ - kategória



Metodika vyučovania

Predmet:	Matematika
Ročník:	7. (siedmy)
Téma:	Povrch kvádra
Forma vyučovania:	vyučovacia hodina
Typ hodiny:	projektové vyučovanie: „ <i>Maľujeme triedu</i> “
Metóda vyučovania:	výklad, dialóg, problémová metóda, situačná metóda, práca s portálom Naučteviac.sk, práca s PC a interaktívnou tabuľou
Výchovno-vzdelávacie ciele:	<ul style="list-style-type: none">- zopakovať vedomosti – povrch kvádra- naučiť sa pracovať s informáciami z rôznych zdrojov- vidieť dôležitosť učenia sa pre život (prax)- podporiť rozvoj kreativity žiakov- podporiť aktivitu a samostatnosť- motivovať žiakov k učeniu (škola hrou)- rozvoj čítania s porozumením- naučiť sa pracovať v tíme- vedieť prezentovať výsledky svojej práce
Pomôcky:	portál Planéta vedomostí, resp. Naučteviac.sk, notebooky (žiaci), PC+dataprojektor+IT

Postup a obsah vyučovania:

I. Oboznámiť žiakov z projektom: „*MALUJEME TRIEDU*“

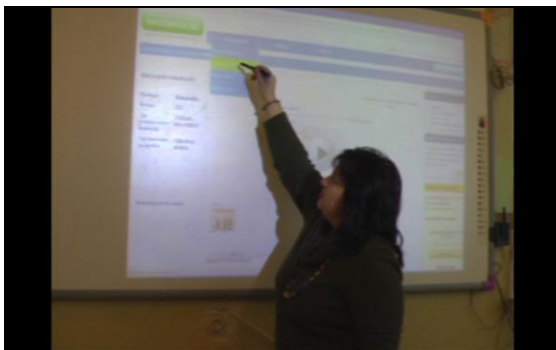
ETAPY PROJEKTU (žiaci):

- ▶ Zopakujeme si povrch kvádra s www.naučteviac.sk
- ▶ Vymaľujte triedu (práca v tímoch)
 - odmerajte triedu (šírku, dĺžku, výšku)
 - vypočítajte obsah stien (povrch kvádra)
 - na internete vyhľadaj vhodnú farbu a zisti jej cenu
 - vypočítaj náklady (cenu) na vymaľovanie triedy
- ▶ Vytvorte 3D model triedy
 - resp. maketu triedy z papiera
- ▶ Údaje zosumarizujte (spracujte)
 - napr. v Power Pointe, v Exceli ...
- ▶ Svoje výsledky /projekt prezentujte


II. Metodika vyučovania:

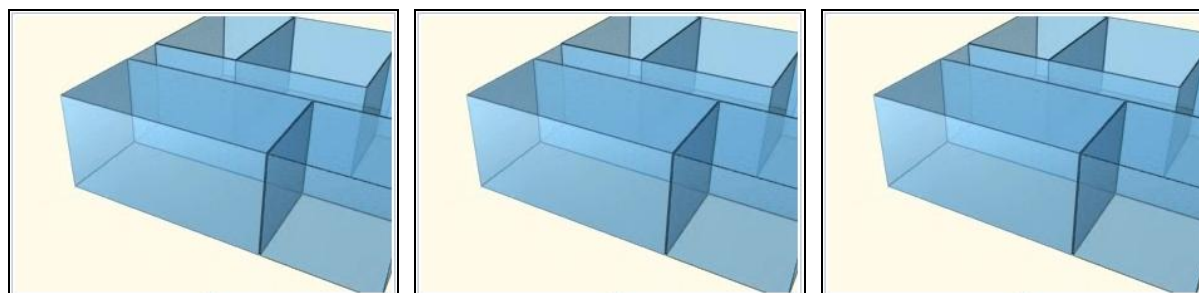
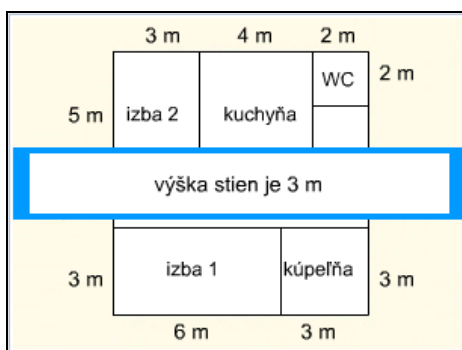
ETAPY PROJEKTU (učiteľ):

1. Opakovanie a utvrdzovanie učiva s Naučteviac.sk
 - a) učiteľ – na interaktívnej tabuli (ďalej IT)

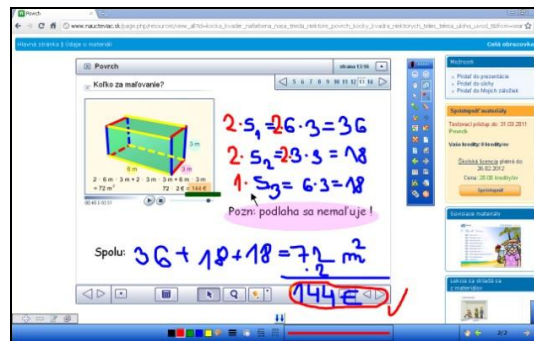
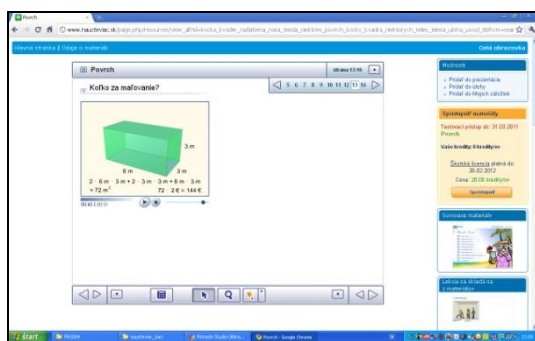





 $S = 2 \cdot ab + 2 \cdot ac + 2 \cdot bc$ sieť kvádra



 Maľujeme triedu s portálom www.naucteviac.sk (multimediálny výklad)



 Na IT dopĺňame potrebné informácie priamo do portálu www.naucteviac.sk

b) žiaci na IT + priamo v portáli prostredníctvom notebookov (každý žiak/ tím má PC)



2. Využitie vedomostí v praxi

a) rozdelenie žiakov do tímov / práca v skupinách

b) získavanie potrebných informácií (napr. meranie triedy, cena farby, ...)



c) tvorba prezentácií (v Power Pointe) a 3D modelov (makety triedy)

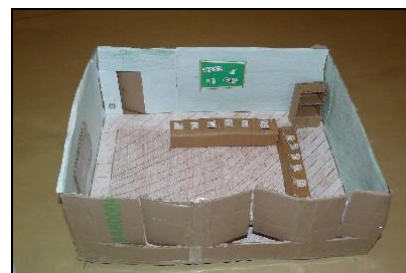


3. Prezentácia projektov

a) žiacke prezentácie v Power Pointe na IT



b) 3D modelov



Záver:

Projekt „*MALUJEME TRIEDU*“ sa zameriava nielen na opakovanie a utvrdzovanie učiva, ale aj na prácu v tíme (rozdelenie úloh). Žiaci tiež konkrétne vidia praktické využitie svojich vedomostí v živote, čo je pre žiakov významným motivačným činiteľom. Takisto sa zdokonaľujú ich motorické zručnosti (tvorba 3D modelov) a žiaci zmysluplne využívajú PC (tvorba prezentácií). Pri prezentácii výsledkov práce žiakov ide o zdokonalenie komunikačných zručností.

Pri projektovom vyučovaní odporúčam, aby v triede mal každý žiak (alebo aspoň tím) svoj notebook potrebný napr. na zopakovanie danej témy (individuálny prístup), riešenie príkladov, spracúvanie a získavanie informácií...

Teraz už len podčiarknem pozitíva *Planéty vedomostí*

- ✓ podporuje aktivitu žiakov (žiaci chcú odpovedať, chcú ísť ku tabuli písať ...)
- ✓ rozvíja sa ich predstavivosť. Lebo mnohé veci si žiaci vôbec nevedia predstaviť, napr. sieť kvádra (byť ako kváder) a pod.
- ✓ a tiež kreativitu (podnecuje ich v túžbe po nových vedomostiach, príp. starší žiaci tvoria prezentácie, ktoré môžete neskôr i sami využiť)

Mali by sme spomenúť aj negatíva, napr.

- ✓ keď nejde elektrina, musíme nájsť vodnú náhradu

Myslím si, že hlavná devíza portálu *Planéta vedomostí*, resp. *Naučteviac.sk* je v tom, že

- je tam okamžitá spätná väzba (overenie správnosti riešenia)
- a žiaci vnímajú výklad učiteľa multimedialne, t.j. viacerými zmyslami (počujú, vidia, skúsia si narysovať) .

A tak sa ich vedomosti stávajú trvalejšie. Potvrdzujú to i Konfuciove slová:

*„Povedz mi a ja zabudnem,
ukáž mi a ja si spomeniem,
ale nechaj ma zúčastniť sa
a ja pochopím.“*

Vypracovala: PaedDr. DLHOLUCKÁ Martina
ZŠ-R.Dilonga, TRSTENÁ