



Základná škola Staničná 13, Košice

Prioritná os:	1 Reforma systému vzdelávania a odbornej prípravy
Opatrenie:	1.1 Premena tradičnej školy na modernú
Operačný program:	Vzdelávanie
Názov projektu:	<i>Modernizácia vzdelávania prostredníctvom tvorivého učiteľa a aktívneho žiaka</i>
Kód ITMS projektu:	26110130150

Metodický postup k čiastkovej činnosti

Hrou a kreativitou do sveta matematiky Kúzlenie s tangramom

Predmet:	Matematika	Vyučujúci:	Mgr. Daniela Cicoňová
Trieda:	I.A	Dátum:	
Tématický celok:	Geometria. Riešenie aplikačných úloh a úloh rozvíjajúcich špecifické matematické myslenie	Počet žiakov:	26
Ciele:	Rozlíšiť jednotlivé rovinné geometrické útvary a usporiadať ich do zadaného zoskupenia. Riešením úloh a problémov rozvíjať logické a kritické myslenie žiakov. Rozvíjať pozorovacie schopnosti a schopnosť sústrediť sa na daný objekt.	Počet vyuč.hodín:	2

Typ vyuč. hodiny:	aplikačný
Vyučovacie metódy:	didaktická hra, pozorovanie, rozhovor, rozprávanie, samostatná práca za pomoci IKT, Brainstorming
Učebné pomôcky:	nožnice, pracovný materiál - základné prvky logickej hry Tangram predtlačené na výkresoch formátu A3 v počte 26
Didaktická technika:	dataprojektor, počítač



**Štruktúra
vyučovacej hodiny:**

1. Prípravná časť - kontrola a spustenie didaktickej techniky, nastavenie prezentácie Kúzlenie s tangramom v programe Microsoft Office PowerPoint

2. Organizačná časť - presun žiakov z kmeňovej triedy do triedy vybavenej informačno - komunikačnou technológiou a oboznámenie s priebehom vyučovacej jednotky

3. Motivačná časť - metóda Brainstormingu - Čo je to TANGRAM? odhalenie významu slova TANGRAM (žiaci vymýšľajú pojmy a slová, ktoré si vpisujeme na tabuľu) Táto malá burza nápadov vzbudí záujem žiakov o odhalenie skutočnej podstaty slova (hry) tangram.

4. Hlavná časť - Spustenie jednotlivých snímkov prezentácie.

I. snímka: úvodná

II. snímka: pôvod a podstatata logickej hry TANGRAM (prečítanie a krátke zhodnotenie priebehu predchádzajúcej aktivity, kto zo žiakov bol najbližšie k "hádanke")

III. snímka: základné časti (spočítanie, pomenovanie geometrických útvarov, hľadanie spoločných a rozdielných znakov)

IV. snímka: individuálna práca, každý žiak získa predtlačené časti tangramu, roztrihá si ich a overí správnosť zloženia na základe 3. bodu (viď. prezentácia)

V. - IX. snímka: usporiadanie jednotlivých častí do zadaného obrazca (had, zajac, domček, krhlička, loďka) Žiaci pracujú individuálne, na základe sledovania obrázka, prikladajú jednotlivé časti k sebe a pokúšajú sa vytvoriť obrázok totožný s tým, ktorý vidia na obrazovej ploche. Časový interval nie je obmedzený, každý pracuje vlastným tempom, rýchlejší žiaci môžu pomôcť kamarátom s usporiadaním.

X. snímka: tvorba vlastných obrazcov

Záver - didaktická hra "Čo som, kto som? " - dvojica žiakov si pripraví zoskupenie siedmich častí tangramu na magnetickej tabuli, obaja tvoria vlastný obrázok. Ostatní žiaci hádajú čo sa ukrýva na tabuli, ak to odhalia, prichádza ďalší žiak vytvoriť vlasný obrázok (tvorí ho v čase, pokiaľ ostatní hádajú obrázok druhého žiaka. Tým zabezpečíme, aby sa vystriedali všetci žiaci a zabránime časovým stratám)

Poznámky: