|  |
| --- |
| **Názov príkladu Dobrej praxe: Aplikácia Geogebry vo výučbe zhodných zobrazení** |
| Meno a priezvisko autora, titul: *Zuzana Laššáková Mgr.* |
| Názov a adresa zamestnávateľa: *ZŠ s MŠ Oravská Lesná* |
| Kľúčové slová: Geogebra, matematika, informatika. |
| Stručná anotácia: softvér Geogebra prináša nové možnosti integrovanej tematickej výučby, je prostriedkom systematickej spolupráce žiackych tímov. Umožňuje inovovať obsahový štandard prírodovedných predmetov a reaguje na požiadavky po kompetenčnom vybavení absolventa nižšieho sekundárneho vzdelávania. |
| Kontext: Zaradením softvéru Geogebra do výučby (napr.téma: hranol )uplatňujeme integrovanú tematickú výučbu. Žiak využíva svoje vedomosti zo zákonitosti symbolického jazyka, ktoré získal v rámci vyučovacej hodiny informatiky a ďalej svoje poznatky uplatňuje a rozvíja na hodinách matematiky. Integrovaná tematická výučba je založená na najnovších poznatkoch o fungovaní ľudského mozgu a obsahuje tieto zložky:   * zmysluplný obsah, * možnosť výberu, alternatívy, * primeraná časová dotácia, * podnecujúce prostredie, * spolupráca, tímová činnosť, * okamžitá spätná väzba, * vlastné riešenie úlohy.   Pri aplikácii integrovanej tematickej výučby je potrebné pre každý tematický celok stanoviť kľúčové učivo, ktoré musí zvládnuť každý žiak. Výučba je ďalej založená na aplikačných úlohách. Prostredníctvom aplikačných úloh si žiaci vytvárajú pamäťové programy, ku ktorým sa môžu vrátiť pri riešení problémov v reálnom živote. Vzdelávací proces je založený na priamych skúsenostiach a aktivitách žiakov. Veľký dôraz sa kladie na tímovú spoluprácu a schopnosť žiaka kooperovať pri riešení úloh. |
| Ciele: rozvoj kľúčových kompetencií žiaka  - rozvoj kreativity, hľadanie nových riešení, tímová práca, overovanie simulácií v praxi, tvorba projektov a iné |
| Realizácia: časová dotácia 1 vyučovacia hodina  Metóda: aktivizujúca, personalizované učenie |
| Výsledky:  Kognitívne: žiak vie správne pomenovať jednotlivé časti hranola, načrtnúť a narysovať hranol, zostrojiť sieť hranola, vyriešiť slovné úlohy s využitím objemu alebo povrchu kocky, kvádra a hranola  Afektívne: pracuje v tíme, vie robiť rozhodnutia, vie matematicky správne argumentovať a komunikovať...  Psychomotorické: žiak vytvára dostatočne presné náčrty, úlohe sa venuje v primeranom časovom úseku. |
| Nevyhnutné pomôcky a prostriedky: IKT, vytlačené podklady, formuláre |
| Použitá literatúra a zdroje: *internet, Matematika (pracovný zošit- LiberaTerra)* |
| Prílohy: *fotodokumentácia* |