

Anna Pregler

29. TRZY W LINII – CZYLI O POSZUKIWANIU ZWIĄZKÓW

Cele ogólne w szkole podstawowej:

- myślenie matematyczne – umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych;
- umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym, zarówno w mowie, jak i w piśmie;
- umiejętność pracy zespołowej.

Cela ogólne na I etapie kształcenia:

- rozwijanie predyspozycji i zdolności poznawczych dziecka;
- wyposażenie dziecka w umiejętność czytania i pisania, w wiadomości i sprawności matematyczne potrzebne w sytuacjach życiowych i szkolnych oraz przy rozwiązywaniu problemów.

Wymagania szczegółowe:

Uczeń:

- klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje, np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania;
- rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie); rysuje odcinki o podanej długości; oblicza obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów (w centymetrach);
- rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy;
- współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy.

Pomoce:

- plansze do gry – po jednej na parę uczniów,
- spinacze i ołówki – po jednym na parę uczniów,
- pionki lub żetony w dwóch kolorach – po 10 w jednym z kolorów dla każdego ucznia,
- prezentacja (do ewentualnego wykorzystania).
- karty pracy (do ewentualnego wykorzystania).

Przebieg sytuacji dydaktycznej:

1. Dzielimy dzieci na pary i rozdajemy zestawy do gry (planszę, spinacz i ołówek oraz pionki w dwóch kolorach dla każdej pary).

Wariant – gra dla trzech osób – trzecia osoba losuje znaki i jest arbitrem uznającym lub nie uzasadnienie związku dwóch znaków. Rozgrywane są trzy kolejki, za każdym razem inne dziecko pełni rolę sędziego.

2. Wspólnie omawiamy zasady gry.
3. Dzieci rozgrywają pierwszą partię gry, podczas której staramy się wyjaśnić wszystkie wątpliwości. Możemy też rozegrać ją na tablicy – nauczyciel contra uczniowie – i podczas tej partii odpowiedzieć na wszystkie pytania uczniów.
4. Dzieci rozgrywają kilka partii gry.
5. Jeżeli dzieci wymyślą inny wariant reguł gry, można rozgrywać ją zgodnie z ich zasadami (np. celem gry jest wypełnienie całej planszy żetonami – wygrywa ta osoba, która ułożyła ze swoich żetonów najwięcej trójków).
6. Podsumowujemy grę, np. poszukujemy najciekawszego pomysłu na zestawienie dwóch znaków i wyjaśnienia ich związku ze sobą; rozmawiamy o stosowanych strategiach (sposobach) podczas gry – co ułatwiało wygranę gry, co utrudniało odniesienie zwycięstwa.
7. Po jakimś czasie możemy wrócić do tej gry wykorzystując rezerwowe sześcioboki, co będzie dla uczniów stanowiło nowe wyzwanie i uatrakcyjni grę.

Komentarz:**Należy pamiętać, aby:**

- ✓ dokładnie objaśnić zasady gry i upewnić się, że są one dla wszystkich zrozumiałe;
- ✓ rozegrać próbną grę, podczas której jest czas na wyjaśnienie wszystkich wątpliwości;
- ✓ nie zmieniać reguł w trakcie gry;
- ✓ nie wzmacniać rywalizacji;
- ✓ podsumować grę, stawiając jak najwięcej pytań dotyczących, np. stosowanych strategii, zaskakujących sytuacji itp.;
- ✓ nagradzać ciekawe pomysły, sposoby pokonania trudności (także dotyczących np. rozwiązywania konfliktów podczas rozgrywki);

- ✓ grać w tę samą grę kilka razy – w kolejnych rozgrywkach mogą pojawiać się coraz ciekawsze pomysły na wyjaśnienie związku wylosowanego i wybranego znaku, a więc wtedy dzieci czegoś się uczą;
- ✓ zachęcać uczniów, aby podczas kolejnych rozgrywek nie powielali tych samych pomysłów.

Podsumowaniem gry może być wykonanie zadań z kart pracy – jeżeli dzieci nie są wprawne w pisanie, mogą przedstawić swoje rozwiązania ustnie. Mogą także wykonywać zadania w grupach.



TRZY W LINII

GRA DLA 2 GRACZY

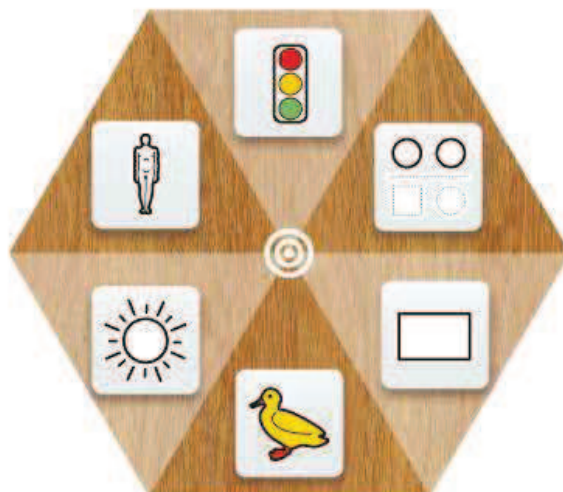


Pomocze:

- plansza do gry
- 20 żetonów – po 10 w jednym kolorze
- spinacz i ołówek

Zasady gry:

- Pierwszy gracz kręci bączkiem.
- Szuka na planszy znaku, który w jakiś sposób łączy się z wylosowanym znakiem. Wyjaśnia partnerowi zasadę połączenia obu znaków i stawia żeton w swoim kolorze na wskazanym przez siebie znaku na planszy.
- Drugi gracz kręci bączkiem.
- Teraz on szuka na planszy znaku, który ma jakiś związek z wylosowanym znakiem, wyjaśnia zasadę połączenia i stawia swój żeton na wyszukanym znaku na planszy.
- Pierwszy gracz powtarza ruch i tak na zmianę, aż jednemu z graczy uda się ustawić trzy swoje żetony w jednej linii – poziomo, pionowo lub po skosie.



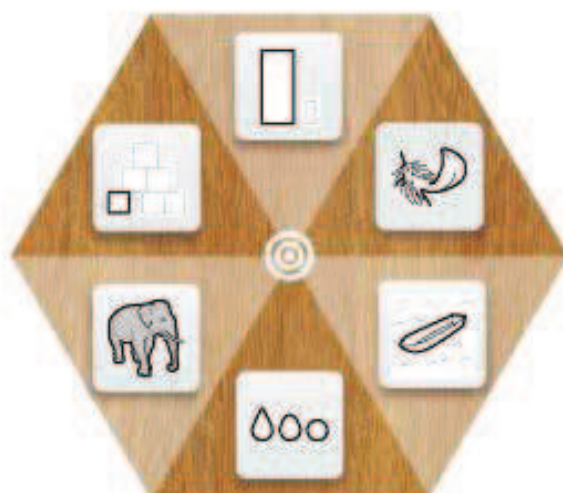
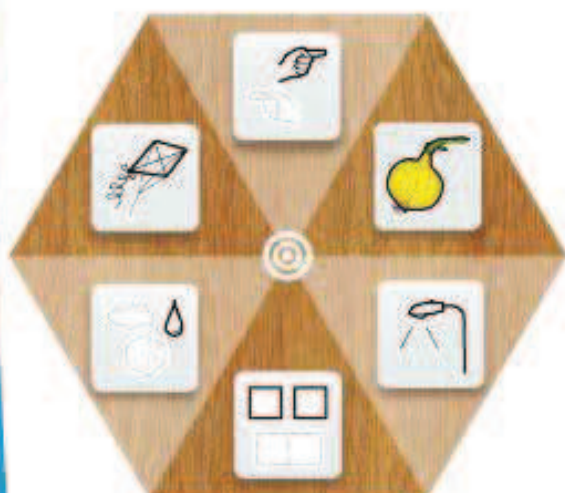
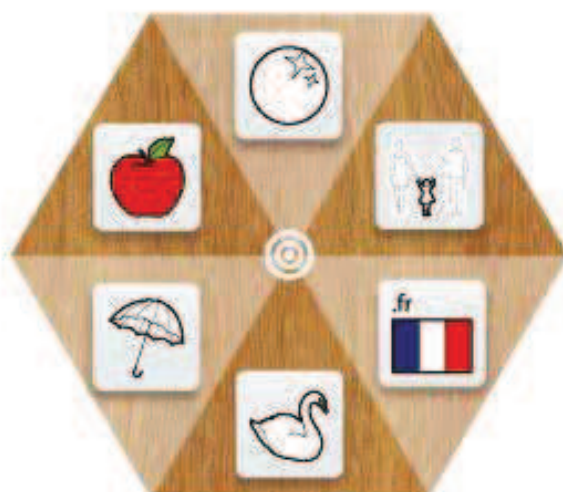
KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA WZROSTU





REZERWOWE SZESZCZÓBKI DO ŁOSOWANIA W GRZE

TRZY W LINII



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA INNOWACJI

UNIA EUROPEJSKA
ROZWOJ I WYKONANIE

