



Tytuł

SZTAFETA MATEMATYCZNA

Autor

Sławomir Dziugieł

Dział

Gra dla całej klasy

Innowacyjne cele edukacyjne

Powszechnie wiadomo, że dziecko wolałoby pobawić się z kolegami niż uczestniczyć w zajęciach z matematyki. Dlatego warto połączyć te dwie kwestie, aby zainteresować dzieci lekcją i omawianymi na niej zagadnieniami.

Nauka poprzez zabawę jest najefektywniejszym sposobem zdobywania wiedzy przez dzieci i młodzież. Ważne jest tylko, aby we właściwy sposób przekazać w grze odpowiednie treści oraz dobrać je do wieku i poziomu uczniów, jak również uwzględnić możliwości techniczne przeprowadzenia takiej lekcji.

Biorąc pod uwagę wszystkie wspomniane powyżej kwestie stworzyliśmy zbiór uniwersalnych gier o nazwie „Gry Dziugłaka”. Oznacza to, że używając schematu gier można je wykorzystywać do omawiania różnych zagadnień matematycznych i o różnym stopniu trudności w zależności od poziomu uczniów i potrzeb nauczyciela. Poprzez uniwersalność naszych gier rozumiemy również możliwość wykorzystania ich za pomocą różnych środków dostępu i przekazu, tzn. gry mogą być przeprowadzane przy pomocy komputera, multimediów jak również korzystając z tradycyjnych form tj. gier planszowych czy zabaw grupowych. Formuła gier przewiduje możliwość wzięcia udziału w grze indywidualnie, gdzie każdy uczestnik musi polegać jedynie na sobie, jak również gry te można przełożyć na pracę w grupach, gdzie można liczyć na pomoc i wsparcie ze strony kolegów ze swojej drużyny. Pozytywnym aspektem gier grupowych jest rodząca się z ich struktury chęć rywalizacji między uczestnikami, co stanowi motywator do pracy i pogłębiania swojej wiedzy oraz zdobywania nowych umiejętności. Należy pamiętać, że każdą grę nauczyciel może dostosować do swoich warunków. „Gry Dziugłaka” doskonale sprawdzają się jako powtórzenie po omówionym dziale, które pomoże uczniom poprzez zabawę utrwalić zdobytą na zajęciach wiedzę.

Oczywiście utrwalenie określonych wiadomości nie jest jedyną funkcją gier. Oprócz tego ich głównym celem jest rozwijanie zdolności matematycznych uczniów, wspomaganie logicznego, strategicznego i kreatywnego myślenia. Poprzez grę każdy uczeń jest zaangażowany w wykonywane zadania i bierze w nich aktywny udział, co sprawi, że zajęcia stają się atrakcyjne dla każdego.

Czas

dowolny

Przebieg

OGÓLNE ZASADY GRY

Miedzy ławkami w klasie, według ustalonego porządku (sztafety) i czasu, krążą zadania. Są takie, które należy po prostu rozwiązać, ale są i już rozwiązane. Wtedy należy je sprawdzić i albo zgodzić się z ich rozwiązaniem albo sporządzić własną wersję. W ten sposób zdobywamy punkty.

WIZUALIZACJA GRY

Tabela wyników poszczególnych graczy.

PRZEBIEG GRY

- Na początku gry ustalamy porządek (sztafetę), czyli kierunek przepływu zadań. Każdy gracz musi wiedzieć od kogo otrzymuje zadanie i komu ma przekazać swoje.
- Później gracze otrzymują zadania, każdy inne, i przechodzą do ich rozwiązywania. Mają na to z góry ustalony czas.
- Po upływie tego czasu, każdy z graczy przekazuje swoje zadanie dalej w sztafecie, według porządku i otrzymuje od innego gracza zadanie już z rozwiązaniem.
- Teraz każdy z graczy ma sprawdzić otrzymane zadanie i albo uznać je za prawidłowo rozwiązane albo sporządzić własną wersję. Wszystko oczywiście odbywa się w ustalonym czasie.
- Kolejna seria wygląda podobnie, z tym, że tym razem gracze otrzymują zadanie, które może zawierać dwie wersje rozwiązań.
- Za każdym razem rządzi tutaj zasada, aby sprawdzić to co jest na kartce i albo się zgodzić (na przykład z którąś wersją) albo zapisać własną.
- Kartka, którą otrzymujemy na początku, oraz kartki z zadaniami do sprawdzenia podpisujemy, aby było wiadomo komu przyznać punkty. Te otrzymujemy według następującego klucza:
 1. Jeśli dane zadanie rozwiązaaliśmy na kartce jako pierwsi, otrzymujemy 3 pkt.
 2. Jeśli zadanie dane nam do sprawdzenia już jest rozwiązane, a my się z nim zgadzamy, otrzymujemy 1 pkt.
- Tak więc każde zadanie w czasie tury przechodzi w sztafecie przez trzech graczy. Pierwszy z nich ma tylko treść zadania, drugi ma również rozwiązanie proponowane przez pierwszego gracza, a trzeci może mieć nawet zaproponowane dwa rozwiązania poprzedników.
- Podczas takiej tury gracz może zdobyć maksymalnie 9 pkt, za prawidłowo rozwiązane zadanie pierwsze (3pkt) oraz za dwa kolejne, które otrzymał błędnie rozwiązane, i dopiero jego wersja była ta prawidłową (6pkt). Jeśli gracz zdobył 5 pkt., to znaczy, że rozwiązał dobrze swoje zadanie oraz zgodził się z prawidłowymi rozwiązaniami dwóch kolejnych zadań.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

- Po każdej turze, podczas której każdy gracz styka się z trzema zadaniami (pierwsze zadanie rozwiązuje, a kolejne dwa najpierw sprawdza, a rozwiązuje w przypadku, jeśli napotyka błąd) następuje podliczenie punktów w tabeli wyników.
- Gra kończy się po pewnej, z góry ustalonej liczbie tur, a zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów.

Podsumowanie

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

Zaleca się, aby po każdej turze nastąpiła zmiana miejsc graczy w sztafecie. Najlepiej przed każdą turą miejsca dla graczy wyznaczać w sposób losowy. Trzeba też pamiętać, że uczeń z ostatniego miejsca w sztafecie przekazuje zadanie uczniowi z początku sztafety, a to zazwyczaj wiąże się z przejściem po klasie i wtedy nie należy jeszcze odmierzać czasu przeznaczanego na rozwiązywanie zadania. Można też ustalić, że na kolejnych trzech ławkach uczniowie piszą różnymi kolorami.



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!

