



Tytuł

GNIAZDO MATEMATYCZNE

Autor

Sławomir Dziugieł

Dział

Gry drużynowe

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, multimedialnie 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

Gracze pracują w zespołach (gniazdach). Ich zadaniem jest zadbanie o dobre funkcjonowanie zespołu. A im lepiej pracuje zespół, tym większe zyski odnoszą jego członkowie. Nie wszyscy jednak takie same. Gdyż w ostatecznym rozrachunku liczy się lider i bilans indywidualny.

WIZUALIZACJA GRY

Tabela imienna prezentująca dorobek indywidualny (punkty) każdego gracza.

PRZEBIEG GRY

- Najpierw wszyscy uczestnicy gry powinni zostać podzieleni na zespoły (gniazda) z podobnym potencjałem umiejętności matematycznych i równe osobowo, w taki sposób, aby jednoznacznie było wiadomo, kto powinien zostać liderem (to się może zmienić w przyszłości).
- Następnie wszyscy w swoich zespołach opracowują zadania.
- Etap właściwy gry, w którym zdobywa się punkty, polega na prezentowaniu się kolejnych zespołów w pewnych ściśle określonych składach osobowych. Każdy z członków danego zespołu (gniazda) rozwiązuje samodzielnie nowe zadanie wyłonione w drodze losowania. Prawidłowo rozwiązane zadanie daje punkty indywidualne według następującego klucza:
 1. Jeśli zadanie rozwiązał lider, on otrzymuje 3 pkt-y, a pozostali członkowie zespołu po 1 punkcie.
 2. Jeśli zadanie rozwiązał szeregowy członek zespołu (nie będący liderem), on otrzymuje 2 pkt-y, tyle samo jego lider, a pozostali członkowie tego zespołu po 1 punkcie.
- Punkty wprowadzamy na bieżąco do tabeli wyników.
- Potem następuje kolejna seria według tego samego scenariusza.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Mimo tego, że gra jest drużynowa, zwycięzcą zostaje lider, czyli gracz, który po pewnej ściśle określonej liczbie serii, uzyskał najwięcej punktów.



Podsumowanie

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

Aby w zespole wszyscy pracowali wydajnie i nie działali przeciw swojemu liderowi, powinno się również nagrodzić członków zespołu, z którego wywodzi się zwycięski lider. Przez cały czas gry należy też obserwować sytuację w każdym gnieździe. Możliwa jest w trakcie gry zmiana lidera wewnątrz tego samego zespołu na uzgodnionych wcześniej warunkach.



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

