



Jerzy Janowicz

## Megaturniej na gigaplanszówce

Opis projektu edukacyjnego

Gry planszowe, po które chętnie sięgano w epoce „przedkomputerowej”, obecnie są mniej popularne. Ponieważ jednak bardzo wciągają graczy, można za ich pomocą przemyścić dodatkowe ćwiczenia. Znaczącym walorem projektu jest to, że uczniowie nie tylko będą grali, ale wcześniej opracują reguły gry, zaprojektują planszę i zorganizują turniej.

### 1. Powiązanie tematu z podstawą programową

Treści merytoryczne wykorzystywane podczas rozgrywek mogą być różne i nawiązywać do aktualnie przerabianych tematów (działania na liczbach naturalnych, działania na ułamkach, obliczanie pól figur). Dlatego – zamiast wskazywać konkretne umiejętności matematyczne – warto zwrócić uwagę na kształcenie ogólniejszych cech osobowości, choćby tych, które wymieniono w preambule do podstawy programowej:

Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

- 4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- 5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania.

### 2. Cele projektu

Uczniowie:

- poszerzą i pogłębią swoją wiedzę z wybranych działów nauczania,
- rozwiną umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
- przećwiczą umiejętność korzystania z różnych źródeł informacji,
- nauczą się opracowywać informacje i prezentować je w różnych formach,
- rozwiną kompetencje społeczne (praca w zespole, pełnienie ról, odpowiedzialność za wynik pracy całej grupy).

### 3. Spodziewane rezultaty

Istotnym efektem projektu jest udoskonalenie sprawności intelektualnej związanej z matematyką i szeroko rozumianym funkcjonowaniem w społeczeństwie (w społeczności szkolnej, lokalnej, a w przyszłości w miejscu pracy). W sferze materialnej dostępnej dla innych osób będzie to turniej rozgrywany na przygotowanej (np. na korytarzu szkolnym lub w sali gimnastycznej) wielkiej planszy do gry.

### 4. Realizacja projektu

Propozycja realizacji projektu adresowana jest do piątoklasistów, którzy pod czujnym okiem nauczyciela matematyki są w stanie przygotować interesujące wydarzenie uatrakcyjniające

codzienne zajęcia w klasie lub będące elementem imprezy ogólnoszkolnej (dzień samorządności szkolnej, szkolne święto nauki). Prace przygotowawcze powinny być rozłożone na okres 3–4 tygodni. Należy do nich włączyć 10–15 osób o różnych predyspozycjach (matematycznych, technicznych, plastycznych, organizacyjnych).

### **Pytania i problemy badawcze**

Przygotowanie przedsięwzięcia wiąże się z odpowiedzią na kilka pytań dotyczących kwestii merytorycznych i organizacyjnych:

- Jakie treści matematyczne będą podstawą tworzenia zadań w grze?
- Jak należy dobrać uczestników rozgrywki (indywidualnie, drużynowo)?
- Jak będzie wyglądała plansza do gry?
- Jakie reguły powinny obowiązywać podczas gry?
- Kto będzie rozstrzygał kwestie sporne?
- Kto będzie oceniał poprawność wykonania zadań?

### **Zbieranie materiałów**

Źródłem inspiracji mogą być dostępne na rynku gry planszowe. Są one zwykle zaopatrzone w opisy reguł, czasem nawet w sugestie modyfikacji zasad. Warto do tych gier sięgnąć. Ponieważ o przebiegu gry decyduje również rozwiązanie zadań, przydatne będą podręczniki i zbiory zadań.

### **Opracowanie**

Konieczny jest klarowny podział zadań, należy bowiem przygotować planszę do gry oraz treści matematyczne. Pierwszym krokiem powinno być zaprojektowanie kształtu i przebiegu pól, po których będą się poruszać gracze. Aby gra stwarzała więcej możliwości, drogi powinny się krzyżować. Ponieważ gra będzie używana przez drużyny i obserwowana przez kibiców, należy przygotować odpowiednio dużą planszę, np. prostokątne pola formatu A1, a kolejne pola posklejać i przytwierdzić do podłoża, aby całość się nie rozsuwała.

Oddzielną grupą zadań jest przygotowanie regulaminu i „atrakcji” towarzyszących rozgrywce. Należy ustalić:

- ile osób bierze udział w grze (np. 4 drużyny po 3 osoby),
- jakie zadania matematyczne należy wykonać i w jakim czasie,
- kto będzie sędzią (np. nauczyciel matematyki lub wytypowany przez niego uczeń).

## **5. Prezentacja projektu**

Projekt może stać się atrakcyjnym elementem szkolnych uroczystości, np. dnia dziecka, spotkania z rodzicami czy szkolnego festiwalu nauki. Rozgrywki mogą się toczyć z udziałem publiczności (np. uczniów innych klas) i być zorganizowane w formie drużynowej lub indywidualnej. Prezentację projektu warto wykorzystać kilkakrotnie, modyfikując planszę i treści zadań.