

**ALYTAUS LIKIŠKĖLIŲ
PROGIMNAZIJA**

5b, 5c, 6b klasės mokinių
Gretos Gražulytės, Gabrielos Miliauskaitės, Emilijos Miliūtės,
Emilės Kalinauskaitės, Samantos Kasparaitytės, Kristupo
Mikelionio, Mindaugo Seiliaus, Armanto Steponavičiaus

PROJEKTINIS DARBAS
„Žaidžiame matematiką“
2020-2021 m. m.

Projekto vadovė:
Alma Šimanskienė

I. Įvadinė dalis

Su kuo susiduriame kasdien? Kas skatina priimti iššūkius? Kas yra pamatas karjerai? Kas intriguoja, moko mąstyti? Kas yra pilna netikėtumų? Kas yra graži?... Ogi nuostabioji MATEMATIKA.

Ji yra mūsų gyvenimo dalis. Matematikos rūmai buvo pradėti statyti dar žiloje senovėje, o amžiams bėgant vis plėtėsi ir gražėjo. Kelią į nuostabų ir stebuklingą matematikos pasaulį galima rasti tūkstančiais būdų. Mūsų tikslas kuklesnis – praminti bent kelis takelius, kuriais eidami galėtume pajusti matematikos grožį, didybę bei kitus privalumus.

Darbas ir žinios suartins, o požiūris nuves reikiamu keliu...

Projektas „Žaidžiame matematiką“ skirtas 5 – 6 klasių mokiniams. Kurdami matematinis edukacinius žaidimus, skirtus matematikos mokymui(si), mokiniai gilino, praplėtė ir įtvirtino programinės medžiagos žinias apie natūraliųjų, dešimtinių skaičių veiksmus, paprastąsias trupmenas bei mišriuosius skaičius.

Buvo ugdoma verslumo, socialinė kompetencija, gebėjimas planuoti, priimti sprendimus, imlumas naujovėms, kritinis, loginis mąstymas, kūrybiškumas, tolerancija, gebėjimas mąstyti ir veikti novatoriškai, darbą atlikti iki galo, gebėjimas viešai kalbėti bei sklandžiai ir aiškiai pristatyti savo darbus. Mokomasi racionalios kritikos reiškimo ir išklauso.

Projektas integruojamas su informacinėmis technologijomis.

Jis skatino asmeninę iniciatyvą, individualų tobulėjimą matematikos srityje.

TIKSLAS:

Padėti mokiniui susidaryti į mokymosi sėkmę ir matematikos mokymosi prasmingumą orientuotas nuostatas, vertybių sistemą, siejant matematikos ugdymo turinį, pateikimo būdus su verslumo ugdymu.

UŽDAVINIAI:

1. Skatinti mokinių bendradarbiavimą, asmeninę iniciatyvą, individualų tobulėjimą matematikos srityje.
2. Įtvirtinti matematikos žinias, kuriant matematinius žaidimus, skirtus matematikos mokymui(si).
3. Lavinti informacinių technologijų, verslumo gebėjimus.
3. Ugdyti gebėjimą planuoti, priimti sprendimus, darbą atlikti iki galo.
4. Ugdyti kritinį, loginį mąstymą, kūrybiškumą.
5. Mokyti viešai kalbėti bei sklandžiai ir aiškiai pristatyti savo darbus.
6. Mokyti racionalios kritikos reiškimo ir išklausymo.

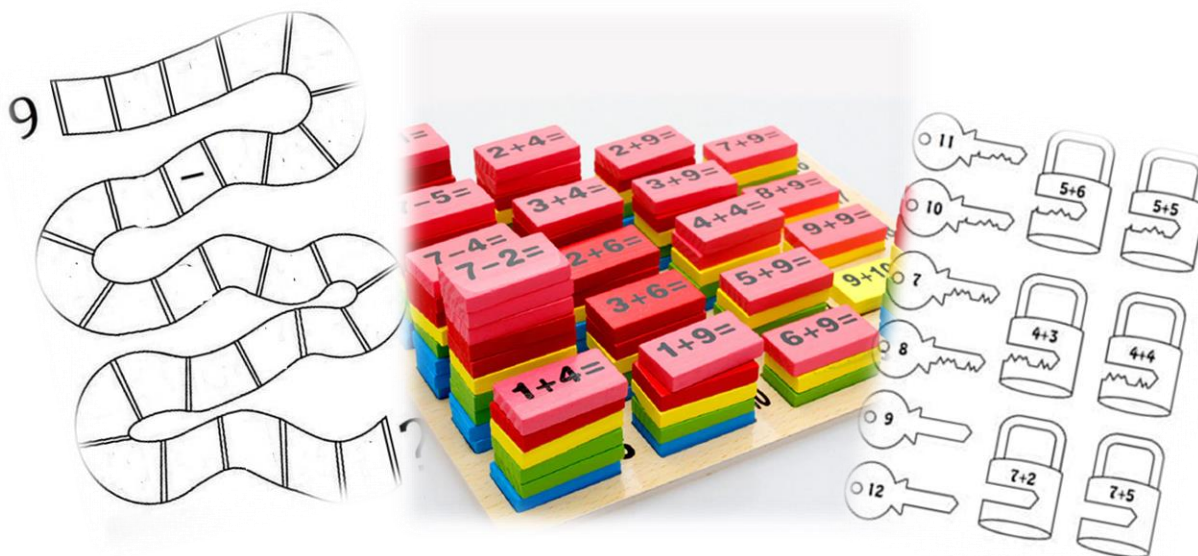
II. Projekto pristatymas

Projekto eiga

- Idėjų generavimas renkantis žaidimų tipus.
- Žaidimų turinio pasirinkimas.
- Žaidimų planavimas ir projektavimas: eskizo parengimas.
- Išlaidų, reikalingų žaidimų kūrimui aptarimas.
- Žaidimo maketavimas ir sukūrimas.
- Žaidimo taisyklių sukūrimas.
- Darbo pristatymas.

IDĖJŲ GENERAVIMAS RENKANTIS ŽAIDIMŲ TIPUS

Buvo pasiūlyta ne viena idėja. Galiausiai nutarta kurti matematinį žaidimą „Domino“

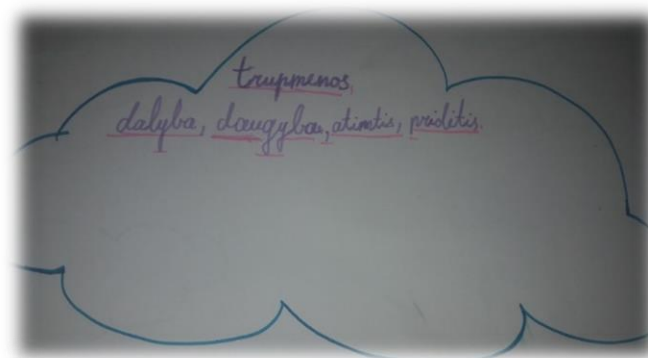
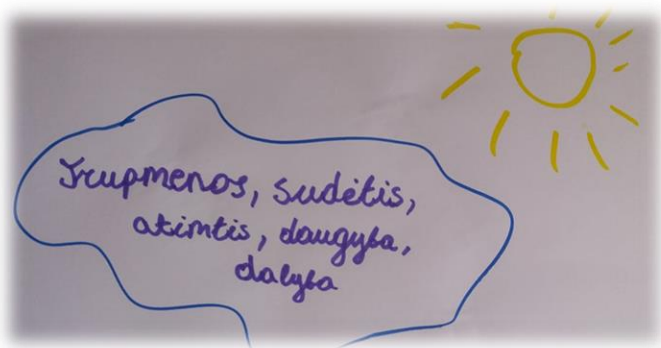


ŽAIDIMO TURINIO PASIRINKIMAS

Rašėme į debesėlius matematikos temas, iš kurių būtų kuriamos užduotys žaidimui.

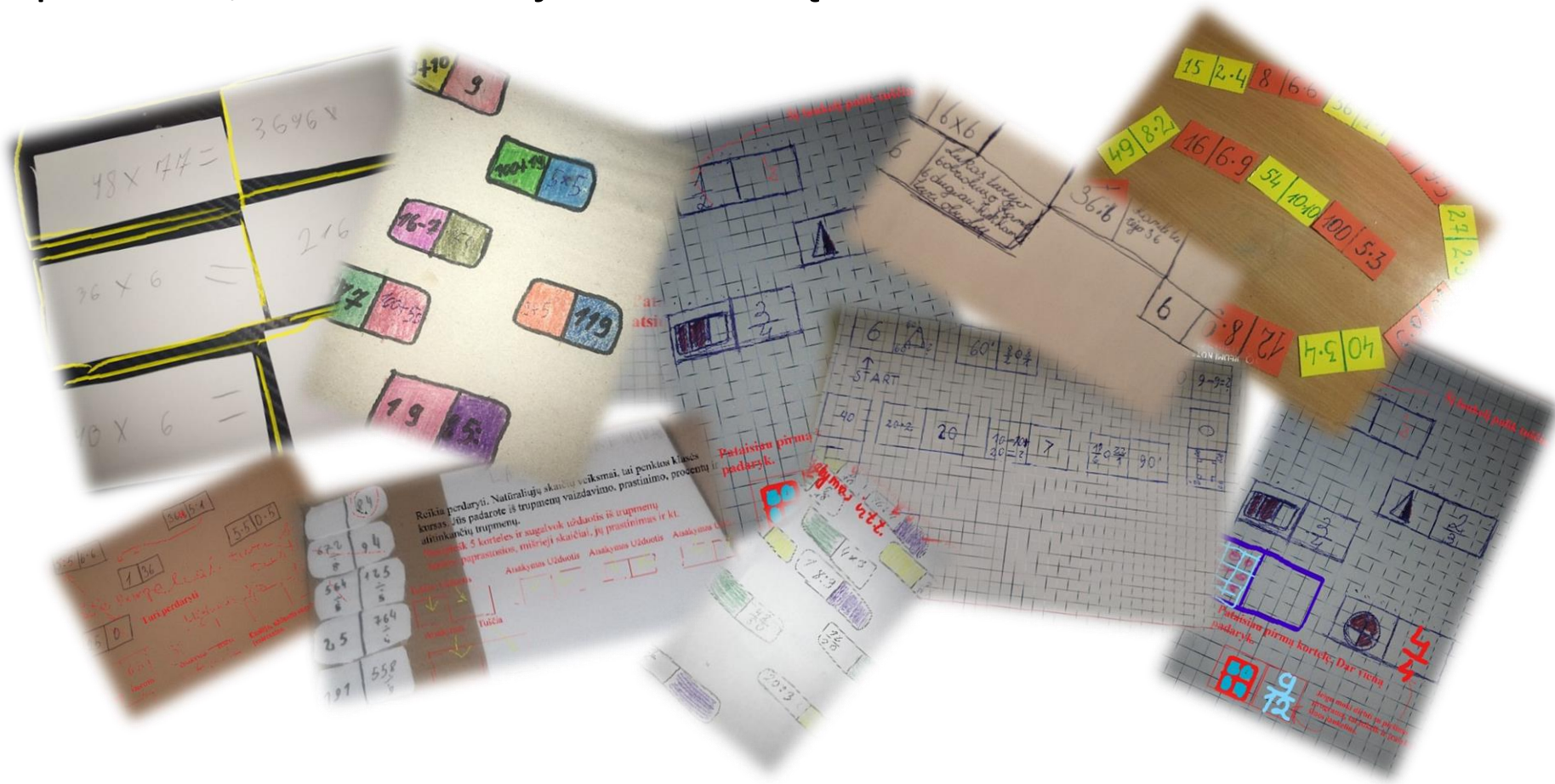
Apibendrinami pasirinkome:

„Trupmenos. Mišrieji skaičiai“ ir „Natūraliųjų, dešimtinių skaičių veiksmai“.



ŽAIDIMŲ PLANAVIMAS IR PROJEKTAVIMAS: ESKIZO PARENGIMAS

Kūrėme žaidimo eskizus. Mokytojai parašius pastabas, tobulinome juos ne kartą.



IŠLAIDŲ, REIKALINGŲ ŽAIDIMŲ KŪRIMUI, APTARIMAS





Buvo numatytas projekto biudžetas 30 Eur,
išleidome apie 9 eurus.



ŽAIDIMO MAKETAVIMAS IR SUKŪRIMAS

Į pateiktus šablonus įkėlėme užduotis.

	62x31	1922	5x9
45	8x8	64	5x12
60	7x14	98	

		4 5	
3 8		4 20	
8 12			



Kiekvieno mokinio atskiri maketai buvo sujungti į bendrą šabloną pagal temą.
Toliau kortelės buvo laminuojamos, karpomos.



Žaidimas pagamintas



ŽAIDIMO TAISYKLIŲ SUKŪRIMAS

Žaidimo taisyklės

Rinkinį sudaro 24 kortelės.

Tikslas įtvirtinti natūraliųjų ir dešimtainių trupmenų veiksmus.

Žaisti galima susiskirsčius į grupes arba po vieną.

Ant stalo atverčiamos kortelės, viena kažkuri atsitiktinė kortelė išskiriama – tai žaidimo pradžios kortelė. Žaidėjai, atlikdami veiksmus, derina korteles pagal laikrodžio rodyklę arba priešinga kryptimi. Tai susitaria iš anksto. Padėjus visas korteles jos pertvarkomos taip, kad susidarytų „kilpa“. Laimi tas, kuris atlieka daugiausia veiksmų.

Galimi ir kitokie žaidimo variantai. Pavyzdžiui, žaidėjai gali iš anksto išsidalinti korteles. Tuomet laimėtojai bus visi žaidėjai.

Sėkmės!

Mūsų „Raktas į žinių šalį“



III. Apibendrinimas

Darbo eigoje mokiniai praverė matematikos rūmų duris ir akies krašteliu žvilgtelėjo kas ten yra, pagilindami savo žinias apie natūraliųjų, dešimtainių skaičių veiksmus, paprastąsias trupmenas, mišriuosius skaičius.

Pagrindinis darbo rezultatas – sukurti matematiniai žaidimai „Domino“ tema „Natūraliųjų ir dešimtainių skaičių veiksmai“ ir „Paprastosios trupmenos. Mišrieji skaičiai“. Matematiniai žaidimai – tai nuostabi ugdymo priemonė: neįprastu ir nenuobodžiu būdu mokytis matematikos.

Šie žaidimai bus naudojami per matematikos pamokas. Buvome nutarę, kad žaidimo kortelėms sudėti pagaminsime dėžutes, tačiau užsitęsęs žaidimo gaminimo procesui, dėžutes nusipirkome. Dėl techninių nesklandumų nepavyko pagaminti vienos mokinės sukurto individualaus žaidimo.