

KARTA PROJEKTU EDUKACYJNEGO

Tytuł projektu:

Potęgi i pierwiastki w grach dydaktycznych.



Nauczyciel prowadzący grupę projektową:

p. Aneta Paszkiewicz

Autorzy projektu:

Jakub Pulik

Aleksandra Goławska

Wiktoria Opalińska

Aleksandra Wedziuk

**ZAPRASZAMY
DO OBEJRZENIA FILMU**



PREZENTACJA

MATPOLY

Zasady gry



Cel główny projektu:

Zaprojektowanie i wykonanie gry dydaktycznej z matematyki.

Opis realizacji projektu:

Podczas pierwszego spotkania (26.10.2015), przedstawiliśmy opiekunowi kilka pomysłów gier edukacyjnych, które utrwałyby umiejętność wykonywania działań na potęgach i pierwiastkach. Wszyscy jednogłośnie zgodziliśmy się, że pomysł Wiktorii jest najciekawszy. Wiktoria przygotowała projekt gry dydaktycznej z matematyki oparty na znanej i bardzo popularnej grze Monopoly.

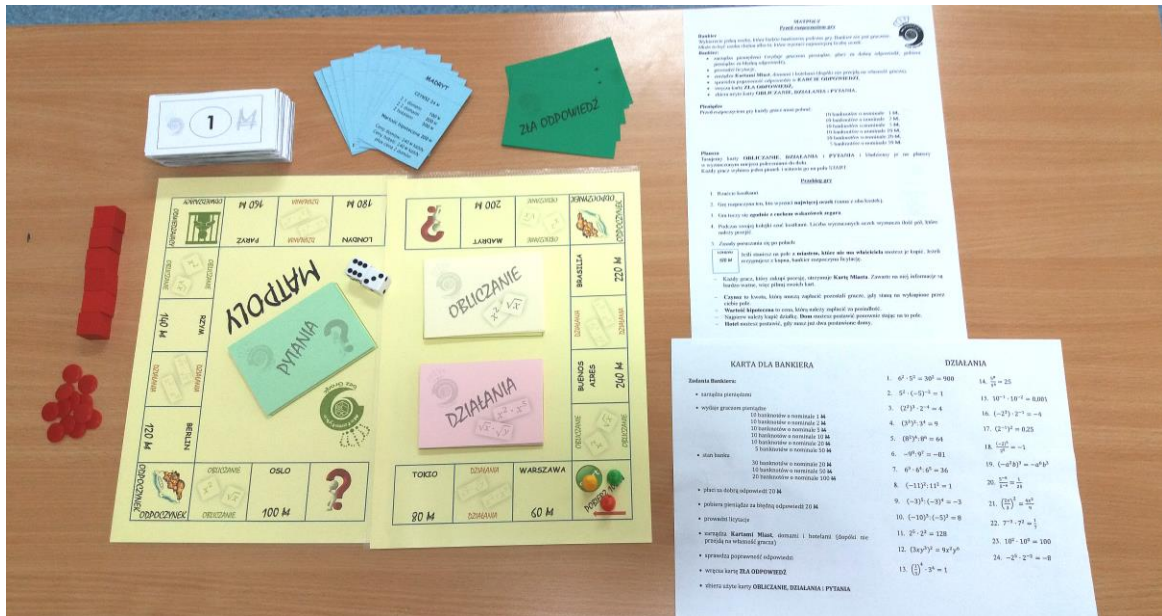
Zrobiliśmy wstępną listę elementów, z jakich będzie składała się nasza gra i podzieliliśmy się obowiązkami:

- Aleksandra Goławska odpowiedzialna była za wymyślenie logo gry i przygotowanie kart „Obliczanie potęg” oraz opracowanie na komputerze planszy gry.
- Wiktoria Opalińska miała wykonać projekt planszy, przygotować „Karty miast”, karty „Działania na potęgach” oraz instrukcję „Zasady gry”.
- Zadaniem Jakuba Pulika było opracowanie na komputerze pieniędzy i wymyślenie zagadek do gry.
- Aleksandra Wedziuk miała przygotować karty „Obliczanie potęg” i „Działania na potęgach”.

Wszystko co wykonywaliśmy przesyłaliśmy do p. Anety Paszkiewicz, która sprawdzała nasze zadania i udzielała wskazówek, jak poprawić, aby uzyskać lepszy efekt. Spotykaliśmy się jeszcze dwukrotnie w celu dopracowania naszych zadań 16.11.2015 i 14.12.2015.

W dniu 9 marca 2016 roku odbyło się spotkanie, na którym po raz pierwszy zagraлиśmy w grę. Była to gra próbna, podczas której czujnie obserwowaliśmy, co jeszcze można poprawić, zanim przygotujemy ostateczną wersję gry. Nazwaliśmy naszą grę MATPOLY.

Skład zestawu gry MATPOLY



- plansza
- pionki
- dwie kostki do gry
- domki i hotele
- karty miast
- karty Obliczanie (2 wersje)
- karty Działania (2 wersje)
- karty Pytania (2 wersje)
- karty Zła odpowiedź
- pieniądze
- karta dla bankiera
- instrukcja gry

Pierwsze koty za płoty - gra próbna (09.03.2016)



Po ostatnich poprawkach wydrukowaliśmy osiem zestawów, aby cała klasa mogła grać w zespołach czteroosobowych. Wzięliśmy materiały do domu do porzuciania. Bez pomocy opiekuna nie udałooby się tego tak szybko skończyć.

Podczas kolejnego spotkania przeprowadziliśmy próbę generalną gry, aby sprawdzić, czy wszystko jest dopracowane. Omówiliśmy też szczegóły prezentacji naszego projektu.

Próba generalna gry (15.04.2016)



W dniu 10 maja 2016 roku przedstawiliśmy nasz projekt edukacyjny w klasie 2a, podczas dwóch godzin lekcyjnych matematyki. Najpierw zapoznaliśmy uczniów z zasadami gry, wykorzystując przygotowaną prezentację w programie PowerPoint. Następnie uczniowie wylosowali stolik, przy którym będą grali. Po zorganizowaniu stanowisk ruszyli do gry w MATPOLY w wersji Potęgi. Po przerwie karty Obliczanie, Działania i Zadania zostały zamienione na wersję Pierwiastki.

Prezentacja projektu w klasie 2a (10.05.2016)



Zapoznanie z zasadami gry MATPOLY z wykorzystaniem prezentacji w programie PowerPoint.

[Link do prezentacji:](#)

MATPOLY

Zasady gry





Wszyscy członkowie zespołu pomagali zorganizować stanowiska do gry, wspomagali drużyny wyjaśniając zasady gry. Na początku gracze często prosili o pomoc członków zespołu, członkowie cały czas obserwowali grę i pomagali podjąć decyzję w różnych sytuacjach podczas gry.



Gra MATPOLY została zaprezentowana również w innych klasach.

Klasa 3d



Klasa 2c



Klasa 2b



Wnioski:

Uważamy, że warto w pełni zaangażować się w pracę nad projektem edukacyjnym. Dzięki temu, możemy nauczyć się pracy w grupie i odpowiedzialności za zadania, za które zobowiązaliśmy się. Mogliśmy połączyć naukę z wspaniałą zabawą. Naszym zdaniem warto podejść do wyboru projektu poważnie, aby potem niczego nie żałować. Bardzo cieszymy się, że tak dobrze udało nam się osiągnąć postawiony cel i jesteśmy wdzięczni pani Paszkiewicz za pomoc i czuwanie nad wszystkim.

Rekomendacje:

Cieszymy się, że uczniowie z entuzjazmem wypowiadali się na temat naszej gry. Oto przykładowe opinie graczy:

„Gra była bardzo ciekawa, świetnie zaprojektowana i bardzo fajnie się w nią grało.” - Natalia Jagodzińska 2a

„Gra mi się bardzo podobała i super się w nią grało, i była przemyślana, i musieliście chyba bardzo długo nad nią siedzieć.” - Karolina Lenzion 2a

„Gra była dość ciekawa jak i wciągająca.” - Liliana Khachatryan 2b

„Bardzo fajna gra, polecam.” - Eryk Słodkowski 2c