

KARTA PROJEKTU EDUKACYJNEGO

Tytuł projektu:

Procenty w grach dydaktycznych.

Nauczyciel prowadzący grupę projektową:

p. Aneta Paszkiewicz

Autorzy projektu:

Kacper Król

Patryk Kachniarz

Jakub Lonty

Błażej Józwik

Samuel Janas



Cel projektu:

Zaprojektowanie i realizacja matematycznej gry dydaktycznej.

Opis realizacji projektu:

Podczas pierwszego spotkania dyskutowaliśmy z opiekunem o możliwościach przedstawienia gry matematycznej utrwalającej działania na procentach. Wspólnymi siłami zdecydowaliśmy się na grę karcianą na podstawie "5 sekund"

Wstępnie ustaliliśmy czego potrzeba na realizację naszych założeń. Każdy miał za zadanie opracować jeden z rodzajów zadań z działu "Procenty". Każdy z nas wysłał swoje zadania p. Anecie Paszkiewicz, w celu kontroli oraz wydrukowaniu ich na specjalnych kartach służących do gry.

Na następnym spotkaniu wstępnie przetestowaliśmy naszą grę, aby doprecyzować reguły. Zgodnie stwierdziliśmy, że trzeba podzielić je ze względu na trudność.

Wykonaliśmy prezentację, potrzebną do przypomnienia wszystkich rodzajów obliczeń.

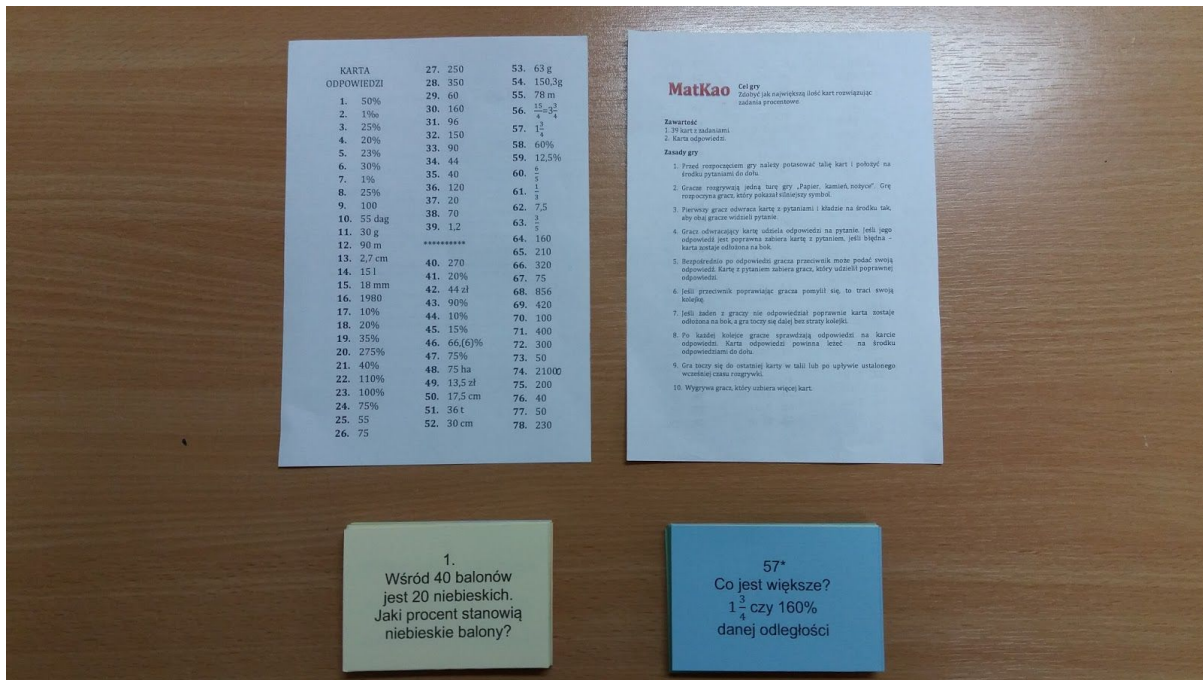
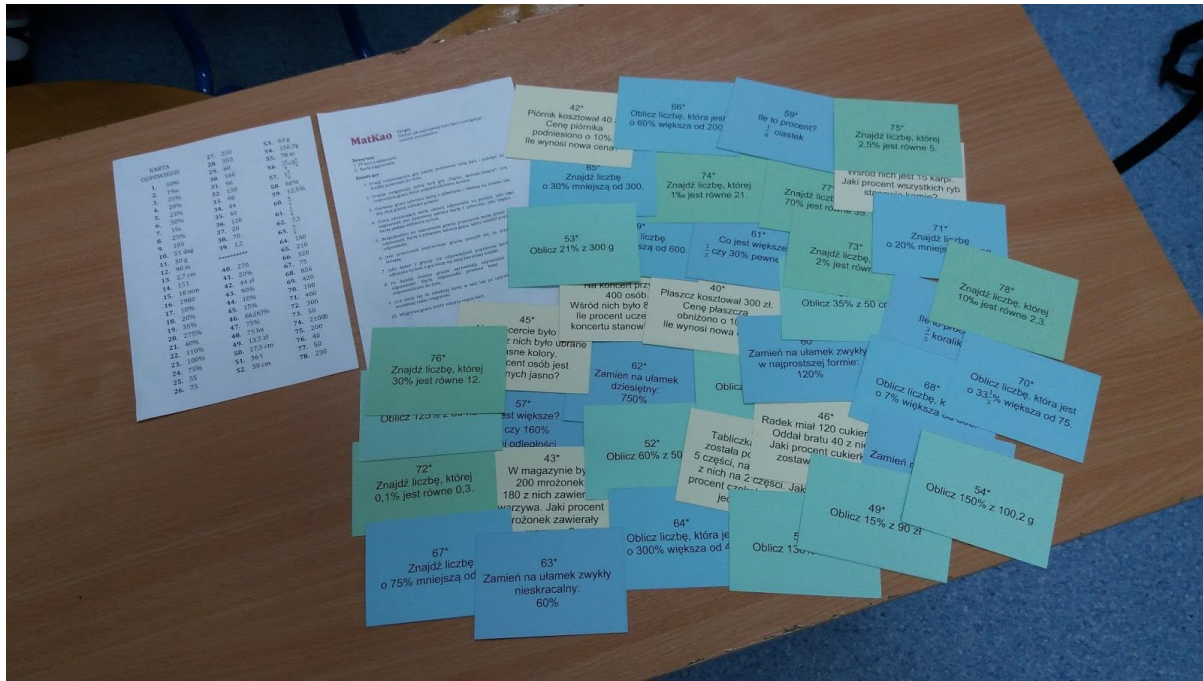
[LINK do prezentacji](#)

Całość została zaprezentowana klasie 2c





Zawartość gry Matkao



• 7 zestawów pytań łatwych po 39 kart

• 7 zestawów pytań trudnych po 39 kart

• Karta odpowiedzi

• Instrukcja gry