



mgr inż. Agnieszka Siegień

Zajęcia koła matematycznego, uatrakcyjnienie zajęć lekcyjnych.

Temat: Gry logiczne.

Rozwijanie kompetencji porozumiewania się w języku ojczystym, matematycznych i naukowo-technicznych, kompetencji uczenia się, kompetencji społecznych i obywatelskich w ramach działań projektu Erasmus +.

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia,
- rozwijanie uzdolnień i zainteresowań matematycznych uczniów,
- zachęcanie do nauki matematyki poprzez zabawę,
- zachęcanie do „dociekania”, szukania rozwiązania, podejmowania wysiłku intelektualnego,
- usprawnienie procesów logicznego, kreatywnego myślenia, rozwijanie inteligencji.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

1. Potrafi uzupełnić diagram, tak aby spełnione były określone warunki.

Cel lekcji z języku ucznia:

1. Będziesz umiał zagrać w SUDOKU.

Nacobezu do lekcji:

1. Czy potrafisz wpisać cyfry, aby był spełniony określony warunek.

Metody pracy:

ćwiczeniowa, gra dydaktyczna

Formy pracy: praca indywidualna

Środki dydaktyczne: szablony z grą sudoku, komputer z dostępem do internetu

II. ■ Rozwijane kompetencje kluczowe:

- **Kompetencje porozumiewania się w języku ojczystym**
- **Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo techniczne**

KOMENTARZ:

Uczniowie aktywnie uczestniczyli w zadaniu, podejmowali się trudu ułożenia coraz trudniejszych sudoku. Uczniom z dominującą inteligencją matematyczno-logiczną z łatwością przychodziło uzupełnianie gry i chętnie sięgali po poziomy trudniejsze. Każdy z uczniów osiągnął sukces zakończył powodzeniem kilka gier.

Przebieg lekcji

- I. Nauczyciel omawia historię powstania gry Sudoku i wyjaśnia zasady gry.
- II. Uczniowie otwierają stronę internetową z grą online <http://onlinesudoku.pl/> poziom łatwy i wraz z nauczycielem uzupełniają cyfry.
- III. Uczniowie samodzielnie rozpoczynają układanie sudoku. Po każdej grze zmieniają poziom na coraz trudniejszy. W razie trudności nauczyciel pomaga uzupełnić kilka elementów.
- IV. Uczniowie zostają podzielone na grupy według stopnia trudności gry na jakim udało im się zakończyć ostatnią grę powodzeniem. Nauczyciel ogłasza konkurs w grupach na wymyślenie własnego Sudoku, a następnie rozwiązanie go przez kolegów z grupy.