

Surface i projektor

– to mobilność i interakcja z uczniami



Temat lekcji:

Edukacyjne kółko i krzyżyk

Poziom edukacyjny: Każdy
Przedmiot: Każdy
Czas trwania zajęć: 1 x 45 minut

Opis: W tym pomysł na lekcje wykorzystamy tradycyjną grę w Kółko i krzyżyk, aby sprawdzić wiadomości z Twojego przedmiotu.



Od autora:

Pomysł na lekcję z wykorzystaniem Microsoft Surface jest pomysłem, który możesz zaadaptować na wiele przedmiotów lub do różnych tematów.

Drogi Czytelniku, nie analizuj tego pomysłu pod kątem tej konkretnej lekcji lecz spójrz na nią szerzej. Dziś wykorzystam zagadnienia z różnych przedmiotów do tego, aby stworzyć interaktywną grę edukacyjną.

W pomysłe na zajęcia pojawią się symbole dotyku, rysika lub klawiatury. Będą one oznaczały sposób wyboru poszczególnej drogi do realizacji lekcji.

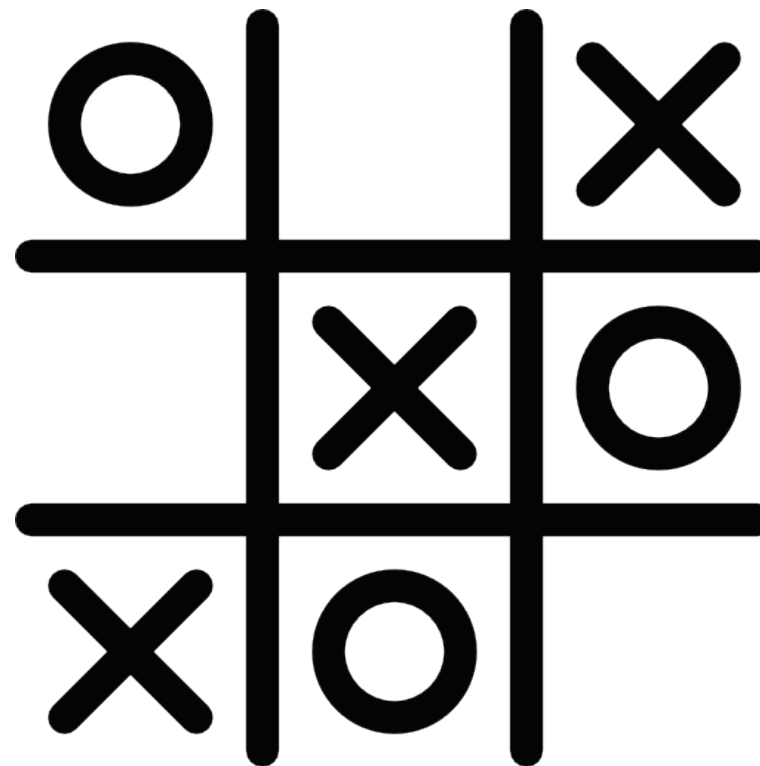
autor: Łukasz Gierek



Słowo wstępu

Tradycyjne Kółko i krzyżyk pewnie Państwo znają. Prawdopodobnie nie ma osoby, która nie znałaby tej gry. Gdybyśmy chcieli przenieść ją na szkolną klasę, większość wyobrażałaby sobie, że planszę do gry będziemy rysowali na podłodze, przy pomocy kredy. Jednak tego nie zrobimy.

Do realizacji tego pomysłu wykorzystamy Microsoft Whiteboard, który jest zaszyty podczas połączenia w Microsoft Teams.



Zasady gry

W tej grze rysujemy tradycyjną planszę do gry w Kółko i krzyżyk, ale nie może ona być pusta. Plansza powinna zawierać pola wypełnione poleceniami, sprawdzającymi wiedzę z danego działu lub ostatniej lekcji oraz pola ze znakami zapytania, w których to zostaną ukryte polecenia/zadania, a ich zawartość będzie odczytywana na bieżąco.

Gdy już przygotujesz planszę do gry w Kółko i krzyżyk, podziel uczniów na dwie równe grupy. Niech uczniowie wybiorą między sobą kapitana drużyny kółek lub krzyżyków, który będzie decydował, kto na zadane pytanie będzie odpowiadał i w którym miejscu jego drużyna będzie stawiała kółko lub krzyżyk.

Jeżeli drużyna nie odpowie poprawnie na pytanie, polecenie zostaje ścierane i powstaje na nim znak zapytania.

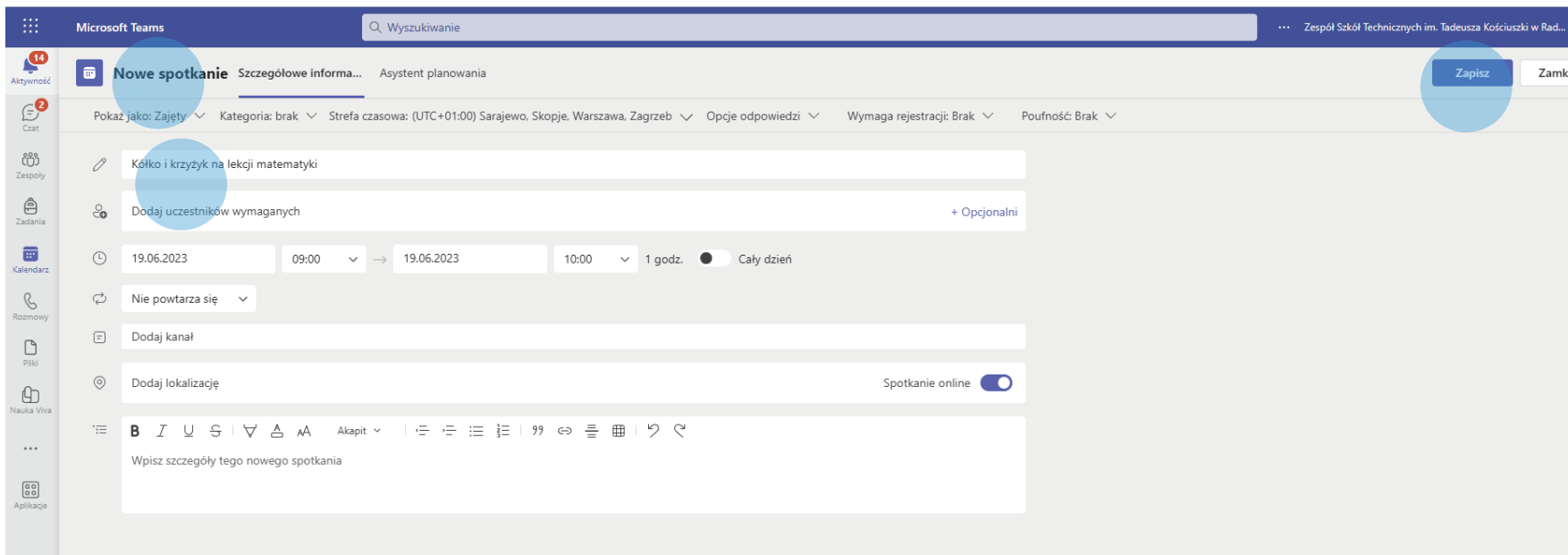
Przykładowa plansza do lekcji matematyki wygląda jak na zdjęciu obok.

$2+2=?$?	?
?	?	$17+21=?$
$21-11=?$?	$4+?=6$

Krok 1.

Przygotowujemy połączenie na Microsoft Teams

Otwieramy program Microsoft Teams i wchodzimy w kalendarz. Wybranego dnia, o wybranej godzinie planujemy spotkanie zapraszając Zespół klasowy.



Microsoft Teams

Wyszukiwanie

Zespół Szkół Technicznych im. Tadeusza Kościuszki w Rad...

14 Aktywność

Nowe spotkanie Szegolowe informa... Asystent planowania

Zapisz Zamknij

Pokaż jako: Zajęty

Kategoria: brak

Strefa czasowa: (UTC+01:00) Sarajewo, Skopje, Warszawa, Zagrzeb

Opcje odpowiedzi

Wymaga rejestracji: Brak

Poufność: Brak

Kółko i krzyżyk na lekcji matematyki

Dodaj uczestników wymaganych + Opcjonalni

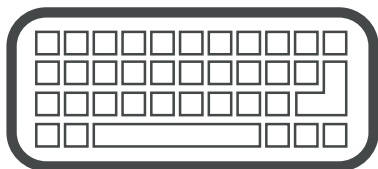
19.06.2023 09:00 → 19.06.2023 10:00 1 godz. Cały dzień

Nie powtarza się

Dodaj kanał

Dodaj lokalizację Spotkanie online

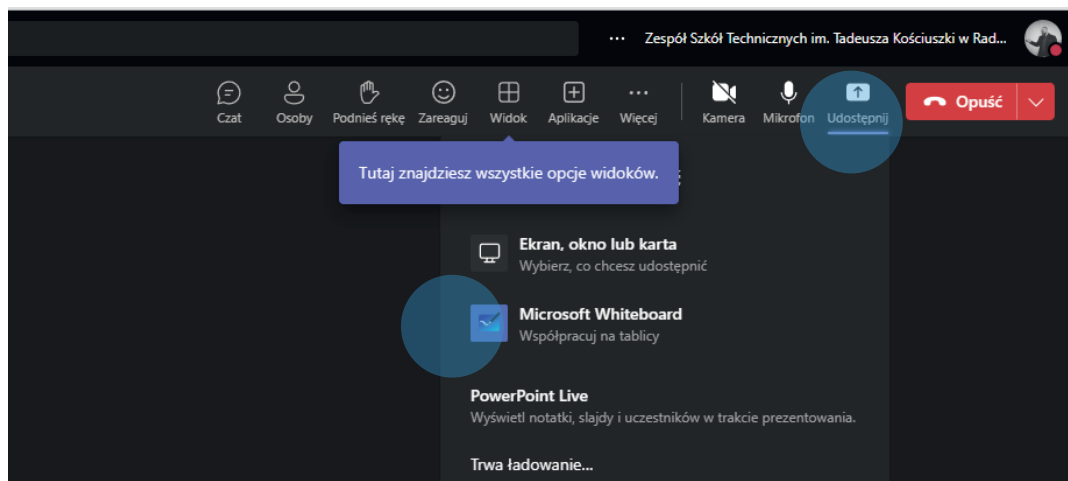
Wpisz szczegóły tego nowego spotkania



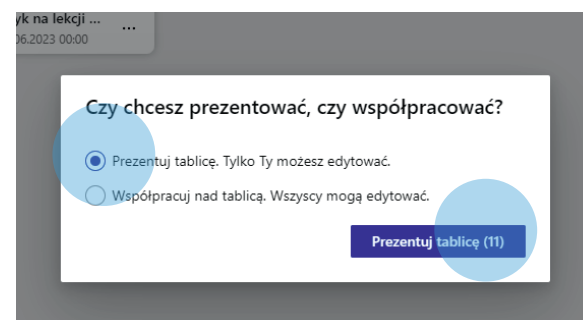
Krok 2.

Udostępniamy aplikację Microsoft Whiteboard podczas połączenia na Microsoft Teams

Podczas spotkania wybieramy Udostępnij -> Microsoft Whiteboard.



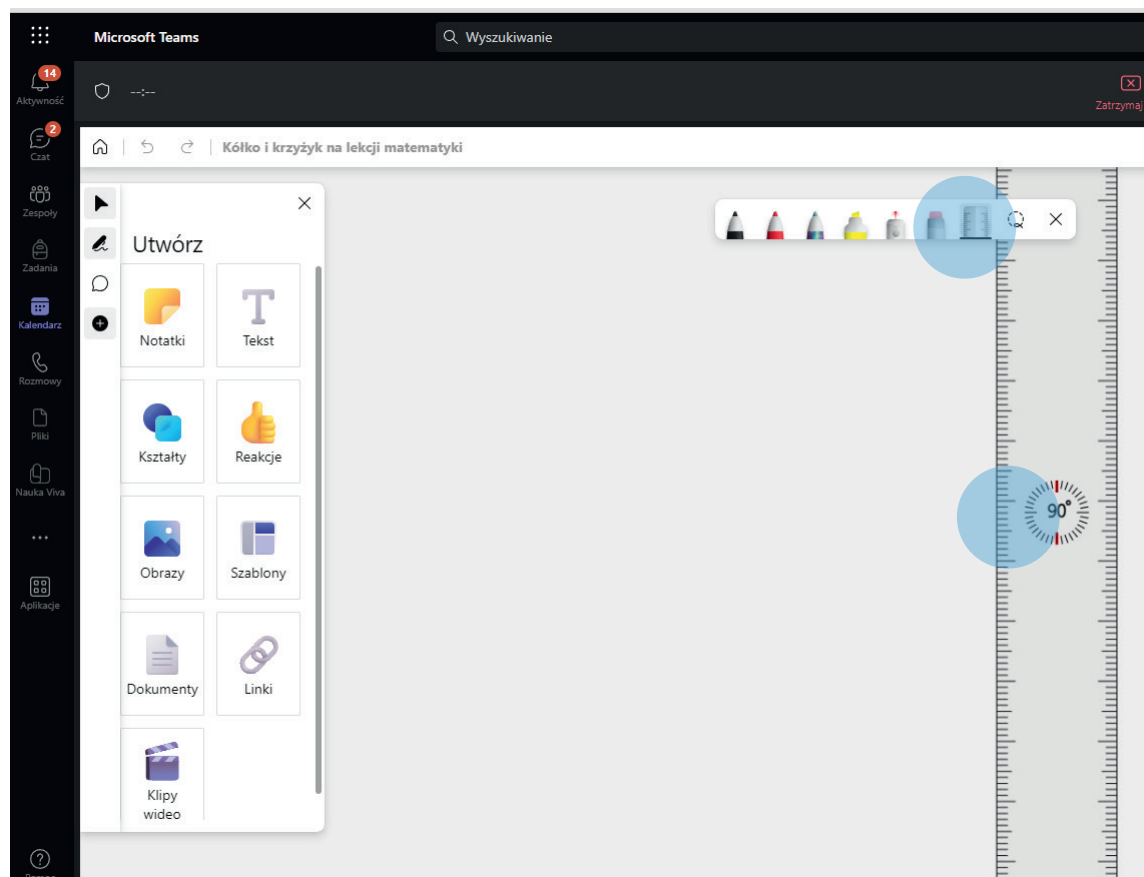
Następnie pojawi się komunikat odnoszący się do wyboru pracy z Microsoft Whiteboard, gdzie musimy wybrać Współpracuj nad tablicą. Wszyscy mogą ją edytować. Cały proces kończymy zaznaczając przycisk Współpracuj nad tablicą.



Krok 3.

Rysujemy planszę

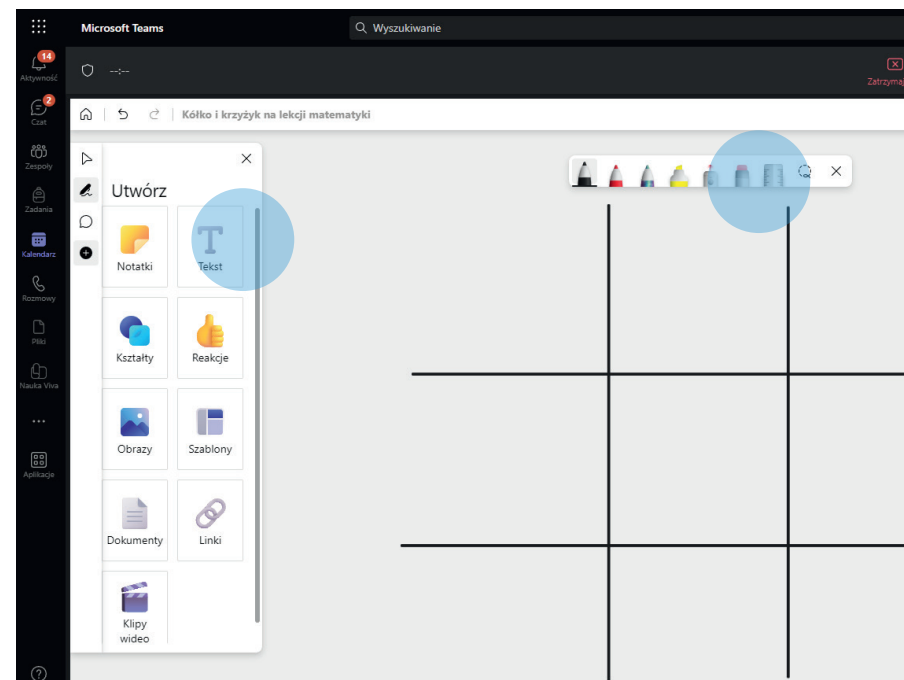
Po uruchomieniu panelu z pisakami wybieramy linijkę i rysujemy szablon planszy do gry.



Krok 4.

Wstawiamy zadania

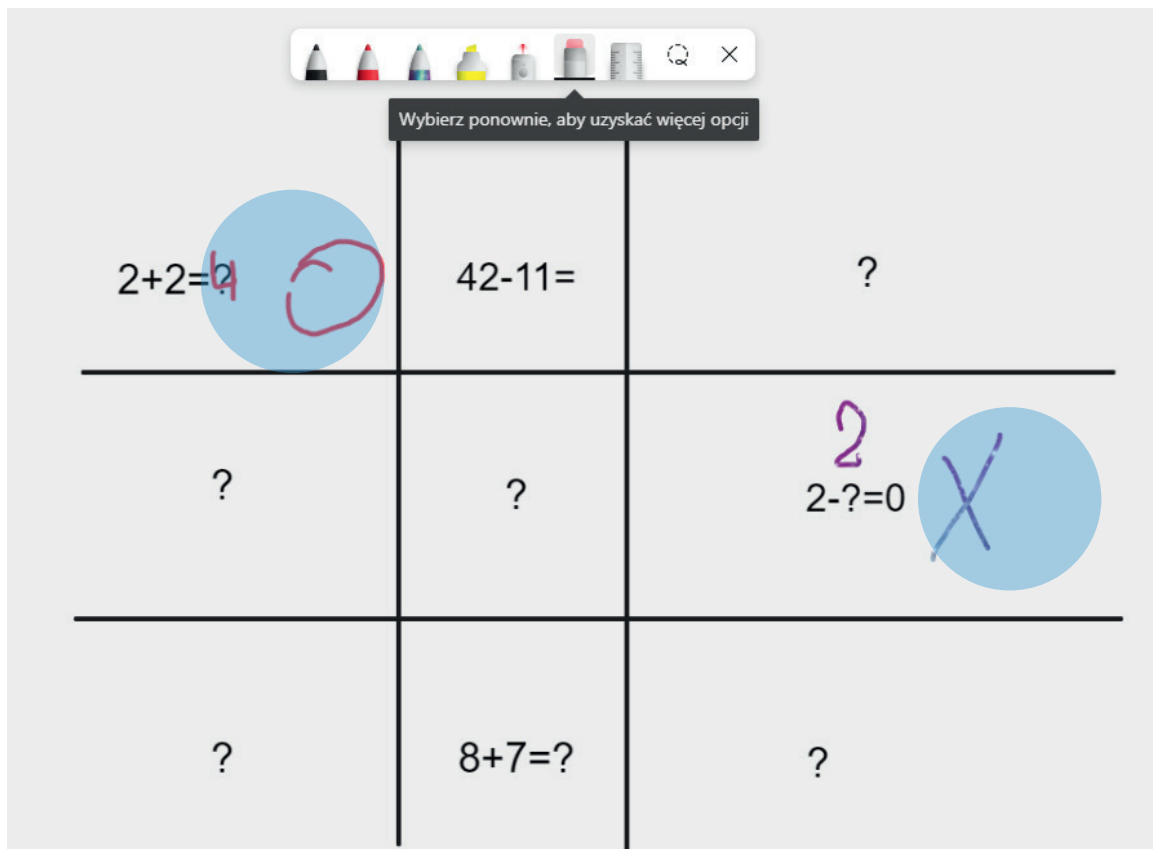
Następnym krokiem po narysowaniu planszy będzie wybór menu i wprowadzenie poleceń do pustych okienek lub wybór pisaka i wprowadzenie ich w formie odręcznej.



Krok 5.

Gramy

Rozpoczynamy grę. Kapitanowie wybierają miejsce, w którym postawiony będzie znak krzyżyka lub kółka, następnie wybierają osobę do odpowiedzi i do postawienia odpowiedniego symbolu.



$2+2=4$	$42-11=$?
?	?	2 $2-?=0$
?	$8+7=?$?

Uwagi

Słuchaj głosu uczniów. Modyfikuj zasady. Być może wprowadzisz stoper, który będzie definiował czas pracy. Może każdy z zawodników obowiązkowo będzie musiał odpowiedzieć na pytanie. Być może pojawią się inne reguły. Tego na ten moment nie wiemy, wiemy natomiast tyle, że jest to genialna forma sprawdzenia wiedzy. Pobudza wyobraźnię, rozwija umiejętność pracy w grupie, a przede wszystkim jest formą zdrowej, sportowej rywalizacji.

