

Szkolne koło gier logicznych.

I . Wstęp.

Program szkolnego koła gier logicznych adresowany jest do uczniów Zespołu Szkół nr 3 w Sępólnie Kraj. Realizując ten program przewiduję zajęcia teoretyczne i praktyczne w trakcie których będziemy:

- poznawali zasady poszczególnych gier logicznych, podstawy taktyki i strategię gry,
- będziemy grać i urządzać konkursy, turnieje,
- poznawali historię powstania różnych gier,
- wykonywali własnoręcznie niektóre gry logiczne,
- zapraszali ciekawych ludzi, których pasją są gry logiczne .

II .Cele programu

Moim założeniem, przy pisaniu tego programu, było zainteresowanie młodzieży układankami logicznymi i łamigłówkami, które pobudzają wyobraźnię i rozwijają umysł. Dzięki tym grom uczniowie dobrze się bawią i mile spędzają czas. Podejmują wyzwania dzięki którym matematyka – królowa nauk - przestaje mieć przed nimi tajemnice. Celem tych zajęć jest pokazanie uczniom, że matematyka może być przyjemna i zabawna.

Cele edukacyjne:

1. Objęcie opieką wychowawczą uczniów w czasie wolnym.
2. Kształtowanie osobowości ucznia i wspieranie jego rozwoju, uczenie wytrwałości, poczucia odpowiedzialności za własne decyzje.
3. Kształtowanie twórczej aktywności dzieci i młodzieży, myślenia przyczynowo - skutkowego oraz umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów.
4. Wdrażanie do systematycznej i wytrwałej pracy wraz z przestrzeganiem zasad gry "fair play".
5. Ćwiczenie koncentracji, pamięci i uwagi, logicznego myślenia i cierpliwości, logiki i intuicji poprzez zabawę.
6. Poznanie różnych ciekawych układanek i gier logicznych.
7. Wzbudzanie zainteresowania planszowymi grami logicznymi, jako sposobem na pogłębienie więzi i rozrywkę z rodziną i kolegami.

Cele operacyjne – uczeń potrafi:

- interpretować informacje, wyciągać wnioski poparte poprawnym rozumowaniem,
- rozwiązywać problemy praktyczne,
- dostrzegać zależności w otaczającym świecie,
- współpracować w grupie,
- podejmować celowe działania,

ponadto gry logiczne:

- pozwalają osiągnąć sukces nawet uczniowi, który nie posiada bogatej wiedzy szkolnej,
- uczą czytania ze zrozumieniem (instrukcje do gier)
- ćwiczą koordynację wzrokowo-ruchową, koncentrację
- rozwijają kreatywność i fantazję,
- rozwijają i wzmacniają więzi społeczne
- uczą cierpliwości, pobudzają wyobraźnię, umysł, dostarczają rozrywkę i są ciekawe

Przykłady gier:



Samotnik



Wieża z Hanoi



Uwięziona kula



Magiczna kostka

III. Metody pracy:

- * podające - przyswajanie nowych pojęć, opis przedmiotów, zasad gier, podanie gotowych wzorów do naśladowania.
- * poszukujące - rozwiązywanie przez uczniów problemów w oparciu o tekst lub rysunek z instrukcją do gry, pokaz połączony z obserwacją ucznia w celu samodzielnego rozwiązywania problemu, zagadek logicznych.
- * sytuacyjne - stwarzanie sytuacji do twórczego znajdowania rozwiązań i podejmowania decyzji, co zmusza do analizy i formułowania wniosków. Sytuacje dostarczają uczniom przeżyć emocjonalnych.
- referaty uczniów uwzględniające różne ciekawostki
- * praktyczne - rozgrywanie partii w warcaby w szachy, udział w turniejach logicznych,
- programowe z użyciem komputerowych programów i stron internetowych poświęconych grom logicznym.

IV. Formy pracy :

- indywidualna
- zbiorowa
- grupowa

V. Zagadnienia , które chciałabym zrealizować na zajęciach:

1.	Cyfrowa łamigłówka która ćwiczy umysł	<ul style="list-style-type: none">• Sudoku
2.	Gry logiczne, w których trzeba wykonać całą serię kroków, by odnaleźć prawidłowe rozwiązanie	<ul style="list-style-type: none">• Wieża z Hanoi – układanka logiczna jej rozwiązanie bazuje na znajomości systemów numerycznych• Samotnik – gra strategiczna z wieloma możliwymi rozwiązaniamiKostka Rubika
3.	Gry, które rozwiązuje się na podstawie łączenia i składania części	<ul style="list-style-type: none">• Tangram- z siedmiu części można zbudować wiele figur• Piramida z kul magiczne trójwymiarowe puzzle
4.	Gry, w których zadanie polega na ponownym złączeniu części wcześniej rozłączonych	<ul style="list-style-type: none">• Wielościan gwiazdzisty• Magiczna kostka
5.	Gry mające na celu oddzielanie albo uwolnienie jednej z części	<ul style="list-style-type: none">• Uwięziona kula• Pierścień Nibelunga
6.	Gry planszowe	<ul style="list-style-type: none">• Warcaby• Młynek
7.	Gra zręcznościowa , wymagająca precyzji, wewnętrznej dyscypliny i koncentracji	<ul style="list-style-type: none">• Mikado – bierki
8.	Królewska gra- najpopularniejsza gra na świecie	<ul style="list-style-type: none">• Szachy

VI. Ewaluacja

Postępy osiągane przez uczniów na zajęciach koła nie podlegają ocenie szkolnej. Obserwacja nakierowana jest na zachowania uczniów, ich stosunek do zajęć pozwoli dobrać właściwy sposób stymulowania ucznia do dalszego rozwoju. Ważnym miernikiem osiągnięcia celu będą również postępy dzieci zauważone na lekcjach. Postępy te nie muszą mieć bezpośredniego odzwierciedlenia w ocenach, lecz w zachowaniu dzieci na lekcjach –poprawie koncentracji i wytrwałości.

Natomiast potwierdzeniem atrakcyjności kółka będzie niewątpliwie zainteresowanie pracą koła wśród uczniów i frekwencja na zajęciach. Na koniec zajęć przeprowadzę ankietę wśród uczestników koła , która pozwoli ocenić dotychczasową pracę na zajęciach

Opracowanie i skład komputerowy
mgr Barbara Zalewska

Literatura:

1. Kolekcja „Rusz Głową” Wydawnictwa De Agostini
2. Nigel Langdon, Charles Snake, Ścieżki matematyki, GWO, Gdańsk 1998.
3. J. Giżycki, Z szachami przez wieki i kraje , Warszawa 1983

*Zespół Szkół nr 3 w Sępólnie Kraj.
Barbara Zalewska*

ANKIETA DO CZŁONKÓW SZKOLNEGO KOŁA GIER LOGICZNYCH

Drodzy uczniowie !

Niniejsza ankieta posłuży nauczycielowi do oceny atrakcyjności i przydatności tego koła.

Proszę o zakreślenie właściwej odpowiedzi lub odpowiedź na pytanie.

1. Czy chętnie brałeś(aś) udział w zajęciach koła gier logicznych?
 - TAK
 - NIE
 - NIE WIEM
2. Czy podobała Ci się tematyka zajęć ?
 - TAK
 - NIE
 - NIE WIEM
3. Które z zajęć koła wydawały się dla Ciebie
 - najbardziej atrakcyjne
 - najmniej atrakcyjne
4. Czy atmosfera na zajęciach była dla Ciebie przyjazna?
 - TAK
 - NIE
 - NIE WIEM
5. Granie w jaką grę dało Tobie najwięcej satysfakcji?
6. Która gra była za trudna?
7. Która gra była po prostu nudna?

Dziękuję za wypełnienie ankiety.