

Wykorzystanie systemu punktowego - „Maraton rachunkowy”, jako elementy gamifikacji wprowadzone w innowacji „Matematyczny słowniczek egzaminacyjny”

Obserwując, po okresie zdalnego nauczania zmniejszony poziom umiejętności rachunkowych uczniów klas 7, a także chęć zmotywowania uczniów do większej pracy własnej nad uzupełnianiem wiadomości i umiejętności z poprzednich lat szkolnych z matematyki, zaproponowałam uczniom grę „Maraton rachunkowy”. Ogromną inspiracją było dla mnie szkolenie przeprowadzone przez pana Roberta Bacę, który system punktowy wykorzystuje w swojej pracy od wielu już lat.

„Maraton rachunkowy” ma na celu przypomnienie podstawowych algorytmów działań na liczbach naturalnych, ułamkach zwykłych i ułamkach dziesiętnych. Przy okazji pojawiają się zadania z równań oraz zadania, wykorzystujące kolejność wykonywania działań. Uczniowie otrzymali pakiet 200 przykładów obejmujący te zagadnienia, a także informację, dotyczącą sposobu oddawania prac do sprawdzenia. W ten sposób każdy uczeń indywidualnie, według odpowiedniego dysponowania własnym czasem wolnym, może doskonalić i ćwiczyć umiejętności rachunkowe. Dodatkową motywacją do podejmowania trudu wykonywania, często dla uczniów żmudnych rachunków, jest możliwość wykupowania za zebrane punkty kuponów u nauczyciela matematyki. Ceny kuponów, czyli ilość punktów, które należy zebrać, została również ustalona na samym początku. Do wyboru dla uczniów pojawiły się możliwości wykupienia kuponu na wykreślenie jednego zadania z sprawdzianu czy kartkówki, na pomoc nauczyciela przy rozwiązaniu jednego zadania na sprawdzianie czy kartkówce, na sprawdzenie przez nauczyciela czy dane zadanie na sprawdzianie lub kartkówce jest wykonane prawidłowo czy nie, a także na wykupienie dodatkowych możliwości zgłoszenia braku zadania domowego, możliwość poprawy oceny wyższej niż dopuszczający na sprawdzianie, czy kupon na plus z aktywności. Wybrane możliwości były wynikiem obserwacji zapotrzebowania na swego rodzaju „koła ratunkowe” wśród samych uczniów.

Planowane jest rozwinięcie gry „Maraton rachunkowy” również o zagadnienie dotyczące obliczeń procentowych, obliczeń na potęgach i pierwiastkach w II okresie roku szkolnego.

Karolina Walaszczyk-Szkutnik