

Matematika kroz igru

– posudba igara u školi

*Kristina Lukačić,
Tihana Levar, Zagreb*

Igre u nastavi matematike sve su učestalije nastavne metode kroz koje učenici na zanimljiviji, pristupačniji i zorniji način usvajaju matematičke sadržaje. Mnoštvo matematičkih igara koje su dostupne na internetu, tradicionalne igre koje smo prilagodile nastavi ili igre koje smo same osmislile sastavni su dio aktivnosti u našim učionicama.



Dio svojih ideja i aktivnosti koje provodimo s učenicima, odlučile smo sakupiti i podijeliti s učiteljima na kongresu nastavnika matematike kroz radionicu za učitelje. Time nismo ni slutile da ćemo pogoditi u srž problema poučavanja matematike. Svima je poznata potreba modernijeg ili tek drukčijeg pristupa poučavanju matematike. Tome nas upućuju sve lošiji rezultati naših učenika. Tako su naše radionice na kongresu bila izuzetno posjeće-

ne, a potreba bolje vertikalne povezanosti raznih stupnjeva obrazovanja ušla je i u zaključke 6. kongresa nastavnika matematike.

Radionica "Matematika kroz igru" realizirana je prvi puta na aktivu razredne nastave u našoj školi, te tako testirana u stvarnosti. Učiteljice su se mnogim temama i igrama oduševile, mnoge su igre većini i poznate. Njihovo oduševljenje i naše iskustvo iz-



Kristina Lukačić, prof. mentor, Osnovna škola "Bukovac", Zagreb, kristina.lukacic1@gmail.com
Tihana Levar, dipl. učitelj mentor, Osnovna škola "Bukovac", Zagreb

rade materijala za navedene igre, ponukalo nas je da zajedno izradimo materijale, te ih pohranimo u knjižnici škole.

Tako smo na jednom od sljedećih Aktiva razredne nastave sve zajedno prionule izradi zajedničkih igara. U školi smo se lako dogovorile za troškove jer izrađujemo materijale za knjižnicu škole. Za vrijeme trajanja navedenog aktiva od oko sat i pol, izradile smo, uz malo zabave i smijeha, igre koje se mogu



iskoristiti u satovima obrade ili uvježbavanja desetak nastavnih jedinica. Materijale smo pohranile u knjižnici škole kako bi svim kolegama bili dostupni, a knjižničar im uvijek može ući u trag. S mnogim se igrama (tangram, puzzle, domino) svakodnevno koristi i naša knjižničarka da zabavi učenike koji provode vrijeme u knjižnici čekajući nastavu.

CVJETNI REBUSI

Svaki cvijetak zamijenite znamenkom tako da račun bude točan.

1.

$$\begin{array}{rcl}
 \text{cvijet} & \times & \text{cvijet} = \text{cvijet} \\
 \vdots & & \\
 \text{cvijet} & \times & \text{cvijet} = \text{cvijet} \\
 \hline
 \text{cvijet} & \times & \text{cvijet} = \text{cvijet}
 \end{array}$$

2.

$$\begin{array}{rcl}
 \text{cvijet} & + & \text{cvijet} = \text{cvijet} \\
 - & & \\
 \text{cvijet} & + & \text{cvijet} = \text{cvijet} \\
 \hline
 \text{cvijet} & \times & \text{cvijet} = \text{cvijet}
 \end{array}$$

Rješenja pogledajte na str. 167.