

Jó gyakorlatok

COMM_603B_H

A szerző neve és intézménye:

János Szász Saxon, Széchenyi Academy / Poly-Universe Ltd, Szokolya, Hungary

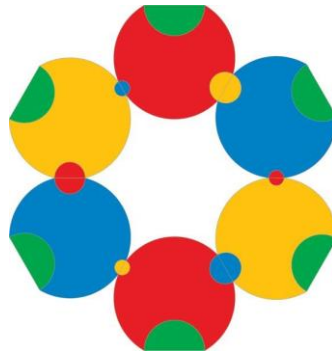
A probléma / gyakorlat leírása: **ÉN és TE a gyűrűben**

A Poliuniverzum kör alapforma teljes, 24 db-os készletével dolgozunk. Egy zsákból véletlenszerűen mindenki húz egy alapelemet, és sajátjaként megjegyzi a színrendezését nagyság szerinti betűkóddal pld: zöld alap, nagy piros, közepes kék, kicsi sárga. Beazonosítja magát a kódokkal mert később ennek alapján fogja megtalálni a helyét a játékban.

Akinek nem jutott alapelem, mert az osztálylétszám 24 felett van, akkor első körben ők lesznek az irányítók. Aztán cserélnek.

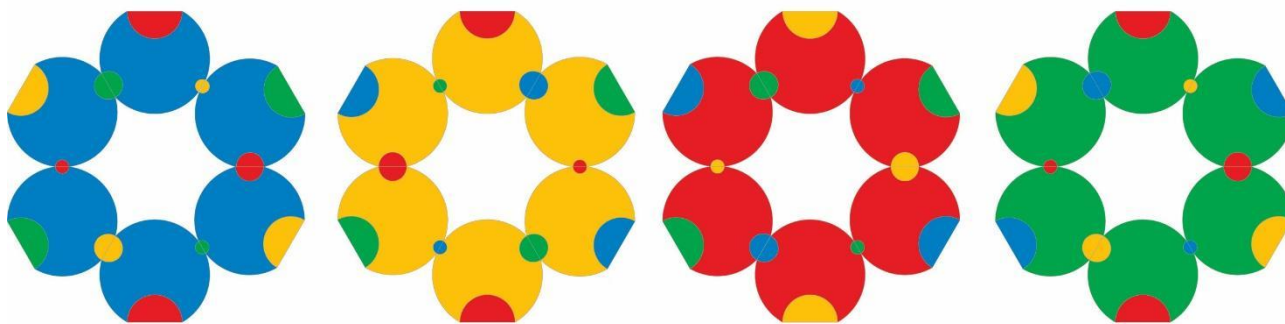
1. Kör: Az irányítók véletlenszerűen 6-os csoportba rendezik a tanulókat, akik a saját elemükkel megpróbálnak szín és mérethelyes kapcsolatokat létesíteni egymással, majd szabályos gyűrűbe rendeződni, ami abból áll, hogy csak azokhoz a szomszédokhoz kapcsolódhatnak, akivel egy megegyező kisebb félkörrel tudnak csatlakozni.

Ahol nem sikerül a gyűrűt elsőre bezárni, ott ki kell mondani a színek betűkódja szerint, hogy milyen elemre vagyis melyik társukra van szükségük, akinél a kérdéses elem van jelentkeznie kell. Az irányítók segítenek a játékosok átnavigálásában, amíg a többiek a helyükön, vagyis a gyűrűben maradnak. Addig folyik az átírányítás, amíg mind a 4 gyűrűt sikerül bezárni, ezért többször is helyet kell majd cserélni egymással.

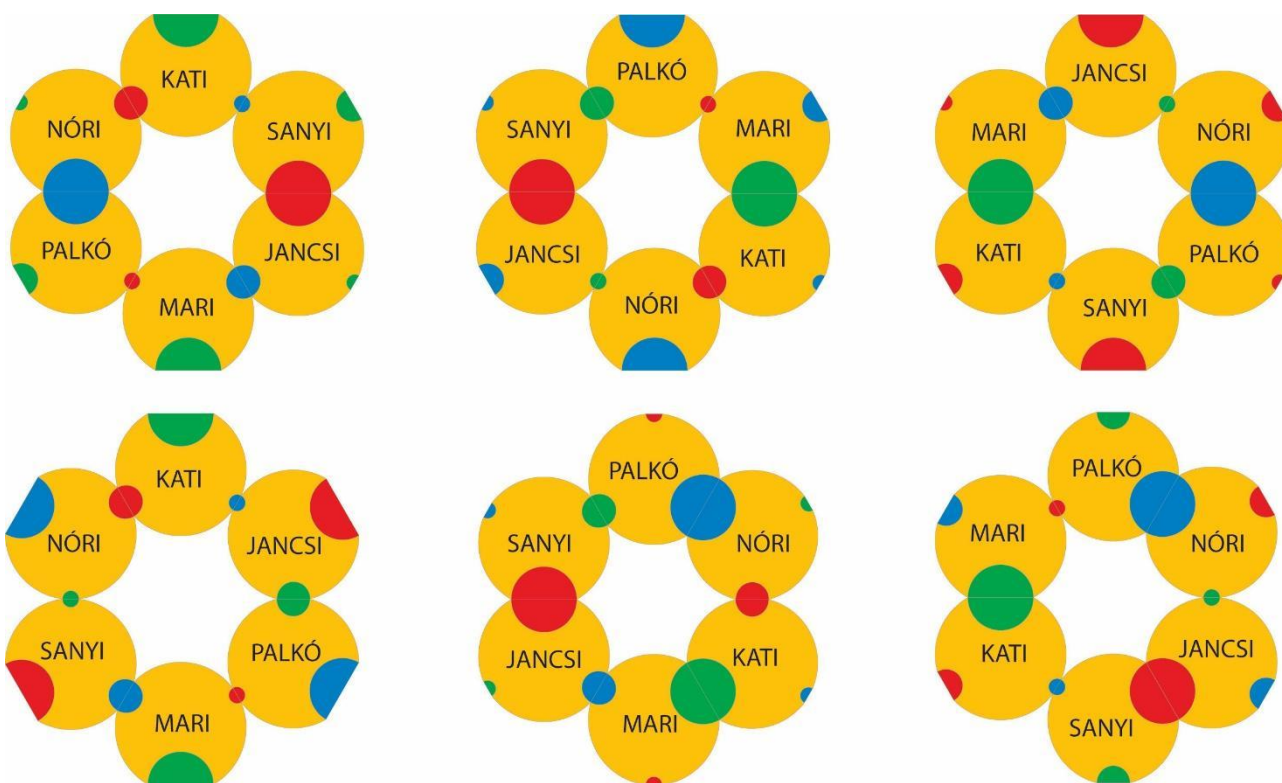


2. Kör: Ismételjük meg a gyűrűbe rendeződést új elemek húzásával és az irányítók cseréjével.

3. Kör: Miután mindenki kihúzta a saját elemét most az a feladat, hogy a tanulók alapszínek szerint megkeresik a társukat, és kék, sárga, piros, zöld csapatot alkotnak. Ezután megpróbálnak ismét zárt gyűrűbe rendeződni, szín és mérethelyes kapcsolatokat létesíteni egymással, ami abból áll, hogy csak azokhoz a szomszédokhoz kapcsolódhatnak, akivel megegyező kisebb félkörrel tudnak csatlakozni.



Ha sikerült bezárni az első gyűrűt, akkor a csapatok feljegyzik ki kinek volt a szomszédja, majd egy másik elrendezésben megismétlik a feladatot, amíg az összes elrendezést ki nem próbálják.



Kérdések: Hányféle elrendezésben lehetett összekapcsolódni? A feljegyzések szerint, ki kinek volt legtöbbször a szomszédja, és ki kinek nem lehetett egyáltalán?

	KATI	SANYI	JANCSI	MARI	PALKÓ	NÓRI
KATI		3	1	4	0	4
SANYI	3		4	1	3	1
JANCSI	1	4		3	1	3

MARI	4	1	3		4	0
PALKÓ	0	3	1	4		4
NÓRI	4	1	3	0	4	

- *Miért jó ez a gyakorlat:* A személy antropomorf módon összekapcsolódik a vizuális jelrendszerrel. Erőteljes társas kommunikáció, ahol mindenki igyekszik megoldani a feladatot és segíteni a másikat. Memóriapróba, mert mindenkinek meg kell jegyezni a saját kódrendszerét, miközben figyel a másikéra is. Kombinatorikus feladat ahol a gyerekek interaktív módon keresik a megoldást.
- *Milyen szinten alkalmazható:* Általános iskola felső tagozat
- *Iskolai tantárgy(ak):* Logika, memória, kombinatorika, kommunikáció
- *Megjegyzések:* 10 éves kortól ajánlott, de nem korosztályfüggő feladat. A játék játszható a meglévő Poliuniverzum alapelemekkel, de 4-5-szörös nagyítású hasonló eszköz lenne az ideális...