„Хрестики – нулики”

„Хрестики – нулики” – інтелектуальна гра,

Та не тільки інтелект розвиває вона.

Логічне мислення, творчість, пам’ять, увагу,

Хоч перший гравець у ній має власні переваги.

Та, граючи на малому полі 3х3,

З другим, почерзі, вони ставлять значки.

Один хрестики, другий – нулі,

Щоб з’єднати їх, хоча б, по вертикалі.

Кожен може партію звести в нічию

Та й варіацію на дану тему скласти свою.

Тож , підключивши досвід і здібності педагогічні,

Намагаюсь гру вдосконалювати логічно.

До кожного уроку приклади складаю

І на ігровому полі „хрестики – нулі” позначаю.

Учні, граючи в парах, знання узагальнюють ,

А вчителі, для досягнення мети, досвід переймають.

Об’єднуючись парами у групи, - ось змагання,

А для діток – спосіб для навичок формування.

І всі уроки проходять, як одна мить

Лиш учнів грою треба вчасно зацікавить.

Бажаю кожному, щоб вистачило сили волі

Для гри на нескінченному педагогічному полі.

Усі знають гру „Хрестики – нулики”: на малому полі – 3х3 – двоє гравців почергово ставлять свої значки, один – хрестики, другий – нулики. Той, хто перший поставить ряд з трьох значків по горизонталі, вертикалі чи діагоналі, виграв.

Ця гра швидко набридає, оскільки незабаром гравці починають розуміти, як звести партію внічию. Але ідея чудова, й існує сила – силенна варіацій на тему найпростіших хрестиків – нуликів, набагато цікавіших. Навіть на дошці 3х3 гру можна ускладнити, наприклад, дозволивши кожному з гравців ставити будь – який значок, хрестик або нулик. Щоправда, в такій грі перемагає ( тобто збирає ряд із трьох якихось однакових значків) той, хто ходить першим. Щойно гравці знайдуть виграшну стратегію, гра втрачає свою привабу.

Оскільки, я працюю над проблемою „Ігрові моменти на уроках - розвиток творчих здібностей учнів”, в мене виникало запитання про те, як можна змінити дану гру, щоб вона не набридала учням і носила не тільки розвивальний, а і навчальний характер. І сьогодні хочу описати, як мені вдалося цього досягти.

На окремих аркушах паперу записую приклади для учнів, які мають право ставити тільки „хрестики” або тільки „нулики” . На спільному , для двох гравців, листку креслю ігрове поле 3х3, в кожній клітинці якого розташовані відповіді до прикладів, причому так, щоб хоч по вертикалі, хоч по горизонталі, були розміщені результати так, щоб розв’язавши приклади, кожен з гравців міг з’єднати три значки, маючи при цьому рівні можливості. Але переможе той, хто швидше проведе вертикаль чи горизонталь. Щоб ускладнити завдання, приклади або відповіді записую так, щоб не було повної відповідності, тобто в роздріб, а один з прикладів має спільний результат для обох гравців. Досвід показує, що спочатку учні намагаються розв’язувати всі приклади по порядку, але спостерігаючи за тим , що немає відповідності між розташуванням прикладів і результатів, під час наступних ігор розв’язують приклади хаотично, тому схему розташування відповідей і прикладів , постійно потрібно змінювати.

В своїй практиці я, навіть, користуюсь таким способом, коли відповіді співпадають для обох гравців і можна закреслити на ігровому полі тільки одну горизонталь чи вертикаль, та виграє все ж той, хто це зробить першим.

Наприклад, вивчаючи тему „Додавання і віднімання раціональних чисел”, „Хрестики – нулики” проводжу за такими картками ( додаток 1).

Зрозуміло, що як і кожен вчитель, знаю можливості своїх учнів, тому складаючи завдання для гри, постійно диференціюю та послідовно ускладнюю їх.

Таку гру можна провести не тільки в парах, а і в групах. Або починати з гри в парах, а потім об’єднатися в групи, даючи дозвіл надавати допомогу – консультацію учасникам гри, які входять до однієї групи і вже справились із завданням, тим, в кого виникають труднощі під час їх виконання.

Якщо ж гра проводиться у вигляді змагання команд „Хрестики” і „Нулики”, тоді допомоги – консультації надавати не можна (за моїми правилами), а виграє та команда, яка з’єднає найбільше значків по горизонталі чи вертикалі. Щоб результати чітко були висвітлені, відмічаю досягнення кожного учасника гри на дошці чи на загальній таблиці, використовуючи умовні позначення (палички, зірочки, хрестики, нулики), але попередньо обов’язково перевіряю правильність виконання завдань.

Коли учні звикають до того, що повинна утворитися або горизонталь, або вертикаль з однакових значків, можна розташовувати результати так, щоб ряд з трьох хрестиків чи нуликів утворився по діагоналі, при цьому в комірці по центру будуть розміщені два значки : і хрестик , і нулик ( та на початку, учням це говорити необов’язково). Наприклад, вивчаючи „Множення та ділення раціональних чисел”, користуюсь картками за таким зразком (додаток 2).

Інколи гру „Хрестики – нулики” намагаюсь поєднувати з грою „Ти мені, я тобі”, попередньо даючи завдання : самостійно підібрати приклади та побудувати ігрове поле для такої гри; виконавши такі завдання, учні обмінюються картками і працюють за ними в парах чи групах.

Використання даної гри дозволяє економити час на уроці, вчити учнів працювати в парах і групах, дає можливість не тільки узагальнювати знання учнів і формувати вміння, а й перевірити рівень сформованості практичних навичок. Результати показують, що застосування даної гри, як окремого виду роботи - це не тільки підвищення якості знань учнів, а й підвищення інтересу учнів до вивчення математики, зміцнення учня як повноправної особистості, здатної до самореалізації.

Додаток 1

„Хрестики – нулики”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| -90 | -60 | -85 |
| -5,5 | -5 | -15 |
| -75 | 2 | 8 |

„Хрестики” „Нулики”

1. -45 + (-45) = 1. 50 - 55,5 =

2. -90 + 30 = 2. -37 + (-38) =

3. 14,5 + (-20) = 3. -130 + 45 =

4. -2⅓ - 2⅔ = 4. -7⅞ - 7 ⅛ =

5. -12,7 – (- 14,7) = 5. -11,3 – (-19,3) =

( Результати прикладу 3 з картки „Хрестики” і прикладу 1 з картки „Нулики” рівні, а значить першу вертикаль не зможе закреслити жоден учень; гравець , що ставить хрестики закреслить другу вертикаль, а нулики стоятимуть у третій вертикалі).

Додаток 2

„Хрестики – нулики”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 176 | -2 | 90 |
| -241 | -90 | 6 |
| -69 | -176 | 9 |

„Хрестики” „Нулики”

1. -18 ∙ (-5) = 1. -44 ∙ (-4) =

2. -18 : (-3) = 2. 723 : (-3) =

3. 45 ∙ (-2) = 3. -30 ∙ 3 =

4. -120 : 60 = 4. -54 : (-6) =

5. 345 : (-5) = 5. 44 ∙ (-4) =

( Отримавши результати 90, -90 і -69 в першому, третьому і п’ятому прикладах відповідно, гравець команди „Хрестики” проведе діагональ, починаючи від клітинки першого ряду третього стовпчика до клітинки третього ряду першого стовпчика; гравець команди „Нулики” проведе другу діагональ, отримавши результати 176, -90, 9 у прикладах 1,3,4 відповідно).