




Työpajaideoita – ohje opettajalle

MAOL järjestää valtakunnallisen matematiikkapäivän 5.11.2020. Päivän sisällöksi on ajateltu laaja-alaisiin oppimistavoitteisiin liittyviä työpajoja (MOK). Työpaja on kestoaltaan n. 45 – 75 minuuttia.

Pajan nimi:	Haluatko MAOL:n matikkaguruksi														
Tekijät:	Tuomo Riekkinen														
Mihin oppiaineisiin paja liittyy, jos liittyy:	Matematiikka														
Mihin laaja-alaisiin tavoitteisiin paja liittyy:	<table border="1"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Monilukutaito (L4)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Työelämätaidot ja yrittäjyys (L6)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen (L7)</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/>	Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)	<input checked="" type="checkbox"/>	Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)	<input type="checkbox"/>	Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)	<input type="checkbox"/>	Monilukutaito (L4)	<input type="checkbox"/>	Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)	<input type="checkbox"/>	Työelämätaidot ja yrittäjyys (L6)	<input type="checkbox"/>	Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen (L7)
<input checked="" type="checkbox"/>	Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1)														
<input checked="" type="checkbox"/>	Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2)														
<input type="checkbox"/>	Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot (L3)														
<input type="checkbox"/>	Monilukutaito (L4)														
<input type="checkbox"/>	Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)														
<input type="checkbox"/>	Työelämätaidot ja yrittäjyys (L6)														
<input type="checkbox"/>	Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen (L7)														
Pajan kesto:	45 - 75 min														
Ensisijainen kohderyhmä	9. luokkalaiset														
Välineet:	<p>Pelilauta, joka löytyy tiedostosta: MAOL_Haluatko_Guruksi.pdf, tulostettuna A3-kokoon ja lisäksi tarvitaan pelimerkkejä tarvittava määrä. Pelimerkiksi käyvät esimerkiksi eriväriset napit. Jokainen pelaaja tarvitsee yhden pelimerkin etenemistä varten ja kolme pelimerkkiä oljenkorsia varten. Kysymykset ja niiden vastaukset löytyvät tiedostoista: Kysymys_1A.pdf, Kysymys_1B.pdf, ..., Kysymys1_F.pdf. Samassa pelissä olevat pelaajat A, B, C, D, E ja F ottavat kukin eri kysymyssarjan. Kysymykset on luotu tietokoneella arpomalla, joten seassa voi olla hieman "hassuja" vaihtoehtoja. 2-sarjan kysymykset ovat siltä varalta, jos pelataan finaali vielä voittajien kesken.</p>														
Ohjeistus:	<p>Pelissä voi olla yhtä aikaa 2-6 pelaajaa. Jos pelissä on 6 pelaajaa, niin pelaaja A kysyy sarjan A kysymyksiä pelaajalta B, pelaaja B kysyy sarjan B kysymyksiä pelaajalta C, pelaaja C kysyy sarjan C kysymyksiä pelaajalta D, pelaaja D kysyy sarjan D kysymyksiä pelaajalta E, pelaaja E kysyy E sarjan kysymyksiä pelaajalta F ja pelaaja F kysyy sarjan F kysymyksiä pelaajalta A.</p> <p>Pelissä mennään yksi vuoro ja yksi kysymys kerrallaan. Aluksi F kysyy A:lta 100 pisteen kysymyksen. Jos vastaus on oikein, niin mennään yksi ruutu eteenpäin. Mikäli vastaus on väärin, niin pelaaja putoaa joko alkuun, 1000 pisteen kohdalle tai 10000 pisteen kohdalle. Jos halutaan nopeampi peli, niin voidaan myös sopia, että väärästä vastauksesta jäädytään paikoilleen. Tämän jälkeen A kysyy B:lta jne. Aina kun vastaus on oikein, niin edetään yksi ruutu kohti keskustaa. Se joka on ensimmäisenä 1 000 000 pisteessä, niin voittaa pelin tai pelin voittaa se, joka on oppitunnin aikana päässyt pisimmälle. Luokassa voidaan tehdä 6 ryhmää eli 6 peliä, jossa kunkin ryhmän voittaja pääsee luokan finaaliin. Sitä varten pelissä on vielä ylimääräiset kysymyskortit, niin ei tule samoja kysymyskortteja.</p> <p>Pelissä on käytössä seuraavat oljenkorret</p> <p> Kysyjä poistaa kaksi väärää vaihtoehtoa kysymyslapusta.</p> <p> Pelaaja saa käyttää laskukonetta tehtävän ratkaisemiseen.</p> <p> Pelaaja saa valita 3 henkilöä yleisön joukosta ja kysyä niiden mielipidettä. Ennen peliä on syytä määritellä ketkä kuuluvat yleisöksi.</p>														

	<p>Aina kun pelaaja käyttää oljenkorren, niin hän laittaa napin tms. merkiksi oljenkorren käytöstä.</p> <p>Huomio: Peliä voidaan myös pelata tarvittaessa "Haluatko miljonääriksi"-pelin säännöillä, jolloin on vain yksi pelaaja.</p>
Kuvia kokeilusta	