

Co bys udělal?

V úlohách z pracovních listů v kapitole *Co bys udělal?* Jsou připraveny pro děti problémové situace, které mají stimulovat jejich kreativní myšlené a zapojovat je do procesu rozhodování. Jejich rozhodnutí může vycházet jejich nápadů, osobní zkušenosti, nebo čehokoli, co se rozhodnou využít. Ovšem každé dítě musí popsat matematiku, která ovlivnila jeho rozhodnutí. Úkolem vzdělavatele je zajistit, aby každé dítě bylo zapojeno do skupinové diskuze po dokončení úkolu, aby každé z dětí mělo příležitost se učit z toho, jak k řešení problému přistoupily jiné děti a ocenit množství kreativních řešení odůvodněných úvahami založenými na různých předpokladech

Ukázka 1:

Fotbalový turnaj

Máš za úkol zorganizovat školní fotbalový turnaj. Do turnaje jsou přihlášená 4 družstva. Každé z družstev musíš zapojit.

1. Připrav rozpis utkání.
2. Zdůvodni, proč byl rozpis navržen tímto způsobem.

Ukázka 2:

Narozeninové svíčky

Jan má 8 velkých a 5 malých svíček.

Chce je použít na ozdobení narozeninového dortu pro svého dědečka, který slaví šedesáté čtvrté narozeniny.

1. Kolik a jakých svíček může dát Jan na narozeninový dort?
2. Zdůvodni svoji odpověď.

Cíl vzdělavatele

Po absolvování lekce by dítě mělo být schopno používat pro řešení problémů s otevřeným koncem různé typy nástrojů jako svoji osobní zkušenost, vstupní znalosti či osobní preference. Dítě by také mělo být schopno podpořit svoji odpověď pomocí logických argumentů a zdůvodňování.

Postup vzdělavatele

1. Vysvětlete zadání úlohy dětem.
2. Nechte děti si samostatně přečíst zadání.
3. Zapojte celou skupinu do diskuze a ověřte, zda všichni porozuměli zadání.
4. Vytvořte u dětí povědomí o tom, že je potřeba udělat nějaké předpoklady, protože se jedná o problém s otevřeným koncem.
5. Upozorněte děti, že budou muset svoji odpověď obhájit/zdůvodnit.
6. Dejte dětem čas, aby dokončily řešení problému.
7. Požádejte několik dětí, aby své řešení prezentovali v rámci celé skupiny.
8. Zapojte celou skupinu do procesu ověření představeného řešení.
9. Zdůrazněte, že neexistuje jediné správné řešení zadaných úloh.