

Inför World Maths Day 2013 på MLR

World Maths Day 2013 på MLR

Internationellt möte mellan elever i matematik. Där man arbetar individuellt, men ändå för gruppen. Upplägget finns även för science och literacy.

Läste en artikel i Nämnaren, från NCM, om en klass som varit med i eventet 2012 och de positiva sidor som det fört med sig. Tänkte att detta måste vi i Munka-Ljungby RO prova, om än i liten skala första året.

Det första jag gjorde var att registrera rektorsområdet som deltagare, det gjorde jag i november 2012 och efter det kom det mail med jämna mellan rum som påminde om att nu var det x-antal dagar kvar till träningsperioden inför de timmarna som är själva eventet.

Mina tankar var att årskurs 4, Toftaskolan, och 4-6, Össjö skola, skulle få agera som testpiloter 2013. Dessa lärare fick information om vad det hela gick ut på, de var positiva och vi bestämde att vi skulle delta och prova eventet.

Sista veckan i januari kom mailet som förkunnade att imorgon öppnar möjligheten att anmäla lärare, klasser och elever till eventet.



Då började jag att mata in klasser och elever, samt skriva ut deras användaridentiteter, som genereras på själva webbsidan.

Vad går det ut på?

World Education Games är en världsomspännande utmaning för elever i åldrarna fyra till arton år.

Det ger även en möjlighet för de bästa eleverna på varje skola, att se hur de står sig mot andra duktiga elever över hela världen.

"Barn och elever ska ges stöd och stimulans så att de utvecklas så långt som möjligt."

(Skollagen Kap. 1§4, 2:a stycket)

Detta i tre olika kategorier matematik, science och literacy, språket är engelska, men matematiken fungerar ju universellt.

Under februari månad har man en träningscamp där man kan träna på de olika spelen och nivåerna i dem. Därefter i mars har varje ämne en dags "event", i år 5,6,7/3. Både i träningscampen och i eventen kan elever arbeta hemma och i skolan.

Det finns ingen kostnad för att delta, men de ser gärna att man skänker pengar till UNICEF i form av att man "köper" en "skolbox" för 155 britiska pund, men som sagt inget tvång.

Pedagoger

De berörda pedagogerna i klasserna använder redan ett digitalt eller webbaserat färdighetstränings program, NOMP. Detta upplever de som att eleverna, de flesta i alla fall, ser det som ett roligare sätt än att färdighetsträna i vanlig matematikbok. I NOMP finns det verktyg för att kunna få se elevernas progression, om man betalar för dem.

I Matematikdelen av World Education Games finns det ett liknande verktyg där man kan se utvecklingen av elevens svarssekvens, om den ökat eller står kvar på samma nivå. Detta gäller även andelen av rätt avgivna svar.

Med	Early High	Final High Sco	Total Correct /	Total Points	Improvement
	0	21	117	117	133%
	12	12	68	68	0%
	14	28	728	728	79%
	0	0	0	0	0%

Pedagoger (forts.)

Under de dagar som pedagogerna låtit eleverna ta del av träningskampen på mattedelen har de sett och gett uttryck för att eleverna har tagit del med glädje och förundran över att de möter lever från ”hela” världen.

Tidsåtgången för att spela en match är också positiv då varje match har ett tidsförlopp på 60 sekunder, med tydlig tidsnedräkning. Så för att spela sig igenom de fem nivåerna tar maximalt 10 minuter om man ska skriva ner vilka länder man spelar mot.

En tanke som kommit upp är att man kan koppla eventet till att skapa en förståelse för världsbilden, var olika länder finns på kartan i förhållande till oss. Eleverna kan på en egen karta skriva ner de länder de stöter på under de tillfällen som de är inne på sajten. *”Undervisningen i ämnet geografi ska syfta till att eleverna utvecklar kunskaper om geografiska förhållanden och utvecklar en geografisk referensram och ett rumsligt medvetande.”*

(Lgr 2011 Kursplan 3-12 i syftestexten)

Det finns även funderingar på att föra statistik över vilka länder de möter flest gånger och på det viset få in olika diagram och tabeller, som ingår som ett moment i matematikundervisningen.

”Eleverna ska genom undervisningen också ges möjlighet att utveckla en förtrogenhet med matematikens uttrycksformer och hur dessa kan användas för att kommunicera om matematik i vardagliga och matematiska sammanhang.”

(Lgr 2011 Kursplan 3-5 syftestexten)

Elever

Presentationen för eleverna gjordes på en lektion där vi arbetar med att träna på olika program och hantering av datorn och den digitala kompetensen. Efter de förberedelser som var gjorda för vissa klasser blev de visade hur programmet fungerade. Därefter fick de sina användarkort och tillgång till webbplatsen.

Eleverna, i princip alla, var väldigt aktiva och intresserade av att testa sina kunskaper mot elever från andra skolor i världen. När de startar ett spel dyker världskartan upp med ett sökarsikte som hämtar spelare från hela världen.



Kommentarer som hörs från klassrum där de arbetar med World Educations Games är:

- Nu spelar jag mot en från Hong Kong!
- Jag spelar mot N.N. i klassrummet samt en från Mexico.
- Vaddå, jag spelar mot en från Australien och en från England.
- Wow, kolla nu ligger jag överst på vår lista.

Men störst spänning blir det om de råkar möta en klasskamrat i en match, då blir det mer allvar och skärpning.

Visst förkommer det kommentarer som var besvikna också, att man förlorat, inte kommit först i en match, men överlag är eleverna med på att samla poäng och förbättra sin huvudräkning, som är ett informellt lärande, för det ända eleverna vill är att vilja samla så många poäng som möjligt.

Avslutningsvis

Många av eleverna testar även att jaga poäng hemma, tänk att de gör färdighetsträning utan att de egentligen är medvetna om det, utan bara för att det är roligt och lockande att bli bästa poängplockare i sin klass.

Hur det sedan går när vi kör den sjätte mars står skrivet i stjärnorna, men det ska bli spännande att följa elevernas progression i huvudräkning denna månad.

Skriven av Nils Pålsson IKT-Ped. MLR

