

Diskusjonsspørsmål til filmen "Spill Hvilket tall er jeg?"

- Spill spillet selv et par ganger sammen med en kollega. Prøv å bruke minst fem typer spørsmål som går på ulike egenskaper ved tall.

Hva kan elevene lære i matematikk gjennom å spille "Hvilket tall er jeg"?

Hvilken rolle bør læreren ha for at mulighetene for læring kan utnyttes mest mulig?

- Elevene på filmen spiller spillet for første gang. Spillet introduseres i lyttekroen, og læreren tar opp en felles diskusjon midtveis i spillet. Ut fra det vi ser på filmen, hvilke faglige mål kan det tenkes at læreren har? Hvilken betydning for elevers læring og strategier de bruker i spillet har disse to diskusjonene?
- Identifiser type spørsmål læreren stiller og eventuelt andre grep han gjør for å få frem elevers resonnement, utfordre deres forståelse og fremme faglige mål. Tenk gjennom alternativene og hvilke mulige effekter det kan tenkes at de ville hatt.
- I et matematisk spill er det slik at flaks gjerne bør spille en rolle. Det bør ikke være slik at det alltid er de som har god matematisk kompetanse som vinner og de med svak kompetanse som taper. Skal spillet også gi muligheter for matematisk læring utover ren repetisjon, er det viktig at spillet krever matematisk resonnering. På den måten vil både flaks og matematisk kompetanse påvirke vinnersjansen. Drøft spillet "Hvilket tall er jeg" ut fra disse aspektene.
- I filmen har elevene fått (blanke) ark til å notere underveis i spillet. En annen mulighet er at elevene får utdelt en tabell med tall 51-100. Vurder fordeler og ulemper med en utdelt tabell sammenlignet med blanke ark? Hvordan endres muligheter for læring avhengig av dette valget? Hvilke andre valg har man når det gjelder notater underveis og rammene i spillet generelt, og hvordan påvirker de det faglige innholdet i spillet?

51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100