



# Smiginio žaidimo taškų skaičiavimo iššūkis

## Problema:

Smiginis yra populiarus žaidimas, kuriame žaidėjai meta strėlytes į taikinį, siekdami surinkti kuo daugiau taškų. Tačiau dažnai kyla problemų skaičiuojant taškus, ypač kai žaidžiama su draugais ir norima greitai sužinoti, kas laimėjo. Tai gali sukelti nesusipratimų ir ginčų tarp žaidėjų. Ši problema aktuali visiems, kurie mėgsta žaisti smiginį ir nori tiksliai bei greitai apskaičiuoti rezultatus. Kaip galėtume sukurti sistemą, kuri padėtų greitai ir tiksliai suskaičiuoti smiginio žaidimo taškus?

## Projekto užduotis mokiniams:

- ☹️ 😊 😊 1. Susipažinkite su smiginio žaidimo taisyklėmis ir taškų skaičiavimo sistema.
- ☹️ 😊 😊 2. Išmokite atlikti veiksmus su sveikaisiais skaičiais, kad galėtumėte tiksliai skaičiuoti taškus.
- ☹️ 😊 😊 3. Sukurkite paprastą taškų skaičiavimo sistemą, kurią galėtumėte naudoti žaidimo metu.
- ☹️ 😊 😊 4. Išbandykite savo sistemą žaisdami smiginį su klasės draugais.
- ☹️ 😊 😊 5. Aptarkite, kaip jūsų sistema padėjo greitai ir tiksliai suskaičiuoti taškus.
- ☹️ 😊 😊 6. Pateikite savo išvadas ir pasiūlymus, kaip dar labiau patobulinti taškų skaičiavimo procesą.

Įsivertinimo laukeliai kviečia pagalvoti kaip buvo atliktos užduotys: **nesėkmingai**, **sėkmingai** ar **labai sėkmingai**?

Mokiniai žymi labiausiai užduoties įgyvendinimą atitinkančio laukelio vidurį, pvz.: 😞 😊 😄

Mokytojai vėliau gali apvesti jų manymu tinkamiausią laukelį, pvz.: 😞 😊 😄

## Susiję video:



How To Score Dart Games  
- YouTube



How Scoring Works in  
Darts - YouTube



HOW TO PLAY DARTS? -  
501-Game - YouTube

## Mokomos temos:

- **Fizinis ugdymas.** 27.1.4. Tradiciniai ir netradiciniai žaidimai: Žaidžiami tradiciniai ir netradiciniai sportiniai žaidimai, mokomasi jų judesių derinių ir inventoriaus naudojimo įgūdžių.
- **Matematika.** 29.1.1.1. Veiksmai su sveikaisiais skaičiais: Veiksmų su sveikaisiais skaičiais vizualizacijos ir praktika, remiantis algebrinės skaičių sumos samprata.

## Ugdomos kompetencijos:

- **Pažinimo kompetencija:** Dalyko žinios ir gebėjimai; Problemų sprendimas.
- **Kūrybiškumo kompetencija:** Tyrinėjimas; Kūrimas.
- **Socialinė, emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija:** Empatiškumas, socialinis sąmoningumas ir teigiamų tarpusavio santykių kūrimas; Rūpinimasis sveikata.

## Skaičiavimo uždaviniai:

Žaidžiant smiginį, žaidėjas A surinko 45 taškus, o žaidėjas B - 32 taškus. Po to, žaidėjas A dar kartą meta strėlytes ir surenka 27 taškus, o žaidėjas B - 18 taškų. Kiek taškų dabar turi kiekvienas žaidėjas ir kas laimėjo?

Taip pat, jei žaidėjas A nusprendžia mesti dar kartą ir surenka 15 taškų, kiek bendrų taškų jis turės, palyginti su žaidėju B, kuris šį kartą surinko 12 taškų?

## DI sugeneruotas uždavinio sprendimas:

Norint išspręsti pirmąją problemą, reikia sudėti žaidėjo A ir B taškus. Žaidėjo A taškai:  $45 + 27 = 72$ . Žaidėjo B taškai:  $32 + 18 = 50$ . Taigi, žaidėjas A turi 72 taškus, o žaidėjas B - 50 taškų. Kadangi  $72 > 50$ , žaidėjas A laimi.

Antrai problemai spręsti, reikia vėl sudėti žaidėjo A taškus:  $72 + 15 = 87$ . Žaidėjo B taškai:  $50 + 12 = 62$ . Taigi, žaidėjas A turi 87 taškus, o žaidėjas B - 62 taškus. Žaidėjas A vis dar laimi, nes  $87 > 62$ .

# Pamokos planas: Fizinis ugdymas

## Pamokos tema:

Tradiciniai ir netradiciniai žaidimai: Smiginis.

## Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės paaiškinti smiginio žaidimo taisykles, taškų skaičiavimo sistemą ir praktiškai taikyti šias žinias žaisdami smiginį.

## Priemonės:

1. Smiginio lenta ir strėlytės
2. Vaizdo įrašas: How To Score Dart Games
3. Skaičiavimo uždaviniai

## Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais:

- Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.

- Įvadiniai klausimai, temos paskelbimas:

- Mokytojas klausia:

„Kas žino, kaip skaičiuojami taškai smiginyje?“

„Kokie yra pagrindiniai smiginio žaidimo principai?“

- Mokytojas pabrėžia, kad ši pamoka bus orientuota į smiginio žaidimo taisykles ir taškų skaičiavimo sistemą.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Medžiagos pateikimas:

- Mokytojas pristato smiginio žaidimo taisykles ir taškų skaičiavimo sistemą, remdamasis vaizdo įrašu: How To Score Dart Games. Mokiniai stebi ir užduoda klausimus.

- Praktinis darbas:

- Mokiniai dalijasi į grupes ir žaidžia smiginį, taikydami išminktą taškų skaičiavimo sistemą. Mokytojas stebi ir padeda, jei reikia.

- Skaičiavimo uždaviniai:

- Mokiniai sprendžia skaičiavimo uždavinius, susijusius su smiginio žaidimu, kad įtvirtintų žinias apie veiksmus su sveikaisiais skaičiais.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija:

- Mokiniai dalijasi savo patirtimi žaidžiant smiginį ir kaip taškų skaičiavimo sistema padėjo jiems. Mokytojas užduoda klausimus:

„Kokie buvo sunkumai skaičiuojant taškus?“

„Kaip galėtume patobulinti taškų skaičiavimo procesą?“

- **Pamokos refleksija: apsikeitimas grįžtamuju ryšiu:**

- Mokytojas kviečia mokinius pasidalinti, kas buvo įdomiausia pamokoje ir kaip šios žinios gali būti pritaikytos žaidžiant smiginį ateityje.

- **Atsisveikinimas:**

- Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.

# Pamokos planas: Matematika

## Pamokos tema:

Veiksmai su sveikaisiais skaičiais: Smiginio taškų skaičiavimas.

## Pamokos tikslas:

Mokiniai gebės atlikti veiksmus su sveikaisiais skaičiais, taikydami juos smiginio žaidimo taškų skaičiavimo procese.

## Priemonės:

1. Vaizdo įrašas: How Scoring Works in Darts
2. Skaičiavimo uždaviniai

## Pamokos eiga:

Įvadinė dalis (10 minučių):

- Pasisveikinimas su mokiniais:

- Mokytojas pasisveikina su mokiniais, patikrina jų pasiruošimą pamokai.

- Įvadiniai klausimai, temos paskelbimas:

- Mokytojas klausia:

„Kokie veiksmai su sveikaisiais skaičiais jums yra žinomi?“

„Kaip galime taikyti šias žinias žaidžiant smiginį?“

- Mokytojas pabrėžia, kad ši pamoka bus orientuota į veiksmus su sveikaisiais skaičiais, taikant juos smiginio žaidimo kontekste.

Pagrindinė dalis (30 minučių):

- Medžiagos pateikimas:

- Mokytojas pristato skaičiavimo uždavinius, susijusius su smiginio žaidimu, ir paaiškina, kaip atlikti veiksmus su sveikaisiais skaičiais. Mokiniai stebi vaizdo įrašą: How Scoring Works in Darts.

- Praktinis darbas:

- Mokiniai sprendžia skaičiavimo uždavinius, susijusius su smiginio žaidimu, dirbdami grupėse. Mokytojas stebi ir padeda, jei reikia.

Baigiamoji dalis (5 minutės):

- Diskusija:

- Mokiniai dalijasi savo sprendimais ir aptaria, kaip taškų skaičiavimo sistema padėjo jiems.

Mokytojas užduoda klausimus:

„Kokie buvo sunkumai sprendžiant uždavinius?“

„Kaip galėtume patobulinti skaičiavimo procesą?“

- Pamokos refleksija: apsisikeitimas grįžtamuoju ryšiu:

- Mokytojas kviečia mokinius pasidalinti, kas buvo įdomiausia pamokoje ir kaip šios žinios gali būti pritaikytos žaidžiant smiginį ateityje.

- **Atsisveikinimas:**

- Mokytojas padėkoja mokiniams už aktyvų dalyvavimą. Atsisveikinimas.