

Arvutusoskuse arendamine rakendusega MathDuel

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Math Duel](#)

[Matematik Hizlandirma](#)

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Kaks õpilast mägivad arvutusmängu, kumb vastab kiiremini see saab punkti, kes esimesena saab 10 punkti täis on mängu võitja ning siis algab mäng jälle. Teisel rakiendusel mängib õpilane üksinda ka aja peale, et koguda võimalikult suur punktisumma, kui vastab valesti või jääb ajahätta siis mäng lõpeb.

Soovitused:

Kasulik neid rakendusi on kasutada peastarvutamise oskuse arendamiseks.

Klass: 5 ja 7 klass

Õpetaja: Pärnu Rääma Põhikool, õpetaja Kersti Randväli

Matemaatika kahe õpilase vahel arvutusmäng arvutusoskuse kohta.

Korrutamise ja jagamise arvuga 6

Tunnis kasutatud rakendused/harjutused

[SandDrawFree](#)

[Laulumäng](#)

Trenniväljak www.aplusmath.com

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni eesmärk on arendada laste tähelepanu, mälu, mõtlemist ja koostööoskust. Tund lõimib inimeseõpetuse õpitulemusi.

Õpilane

- harjutab peastarvutamist
- oskab põhjendada peastarvutamise oskust
- treenib reageerimiskiirust
- osaleb meeskonnatöös
- arendab tähelepanu
- mõtleb loogiliselt
- kirjutab ilusa käekirjaga
- hoiab töökoha korras

Sissejuhatus/häälestus tunniks

- Lapsed õpivad laulumängu abil selgeks kuuega korrutamise ja jagamise <https://youtu.be/ObiSWujbcAc>

Tunni praktiline osa/kinnistamine

- Õpetaja küsib korrutamistehteid ja vastuste andmiseks kasutavad lapsed nutiseadme liivale kirjutamise rakendust SandDrawFree
- Meeskonnamäng korrutustabeli kordamiseks „Mul on ...“

kellel on ...''

- Trenniväljak www.aplusmath.com

Tunni lõpetamine/kokkuvõte

Lapsed kinnistavad õpitud asju ja arendavad eneseväljendusoskust.

- Iga laps ütleb ühe asja, mida ta korrutamise ja jagamise teemaga selles tunnis õppis. Mõtted peavad olema erinevad ja juba öeldut korrata ei saa, sest erinevaid mõtteid on huvitavam kuulata.

Klass: 2s

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Eliana Prangli

Korrutamine ja jagamine kuni arvuga 5



Tunnis kasutatud veebilehed

[Kahoot](#) ([Kahooti videojuhend](#); [Kahooti juhend internetis](#))
[MateTalgud](#)

Tunnis kasutatud mäng

Mäng

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Korrutamise ja jagamise kordamine (peastarvutamine) mängulises keskkonnas Kahoot.

Õpilased sisenevad mängu aadressil kahoot.it, sisestavad mängu numברי ja oma nime ja ühinevad mänguga.

Õpilane saab mängu ajal pidevat tagasisidet, kuidas tal läheb. Tema ekraanile tuleb teade, kas ta vastas õigesti või valesti. Viie esimese õpilase edetabel on iga tehte järel näha. Mängu õnnestumise tagasisidet vaatame allalaaditud tabelist.

Ülesannete lahendamine tööraamatust. Suuline enesekontroll.

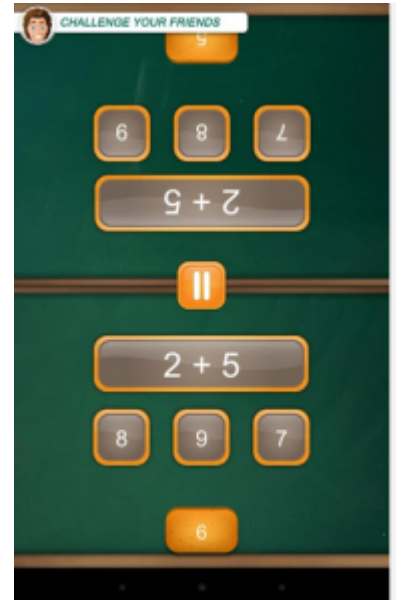
MateTalgutel osalemine. Õpilased logivad sisse oma kasutajatunnuse ja salasõnaga. Valikuline ülesannete lahendamine antud keskkonnas.

Klass: 2b

Õpetaja: Sirje Semenov, Pärnu Vanalinna Põhikool

Korrutustabel kuni arvuga 5, peastarvutamine, mäng keskkonnas Kahoot, ülesannete ja tekstülesannete lahendamine tööraamatust, MateTalgud.

Arvutamine 1000 piires



Kasutatud rakendus või keskkond:

MathFight [Android](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Rakendus aitab kinnistada arvutamisoskust läbi erinevate ülesannete lahendamise, arendab kiirust ja tähelepanu. Mängul on neli taset. Tasemed saab valida vastavalt oma soovile. Võidab see, kes saab esimesena 10 punkti.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Hea on paarilisi teatud aja tagant vahetada.

Klass: 3

Õpetaja: Piret Karu, Pärnu Vanalinna Põhikool

liitmine ja lahutamine 1000 piires, korrutustabel, paaristöö.

