

# Liitmine ja lahutamine 10 piires

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Matemaatikavõistluse Känguru ülesanded](#)

Arvutamisäpp Math Fight: [iOS](#) ja [Android](#)  
[Matetalgud](#)

**Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:**

Arvutamisäpis Math Fight saab valida raskusastet. Ekraanilt on jaotatud pooleks, kummalegi poolele ilmuvad ekraanile samad tehted ja koos kolme valikvastusega. See vastaja, kes suudab enne õigele vastusele vajutada, saab punkti. Matetalgudes tuleb õpetajal registreerida klass võistlusele (<http://www.matetalgud.ee/>) ja pärast seda saab luua õpilastele isiklikud kontod keskkonnas (<https://www.10monkeys.com/ee/>). Õpetaja saab võtta välja Hindamisvahendi alt Exceli tabeli, kus näha, kui palju ja kuidas on tema õpilased ülesandeid lahendanud.

Soojenduseks lahendame tavaliselt Känguru nuputusülesandeid. Näitasin ülesandeid projektoriga seinale ja arutlesime koos vastuste variante ning lahendusi. Tuletasime meelde arvumajade "elanikud" ehk 10 piires tehted. Õpetajana näitasin tehtekaarte, õpilased näitasid sõrmedega vastuseid. Võistlusmoment. Jagasin õpilased 4-liikmelisteks rühmadeks.

Õpilased mängisid paaridena tahvelarvutites matemaatikavõistlust Math Fight, kus kiiruse peale saavad 2 õpilast korruga vastuseid märkida. Grupis tuli kõikide paarilistega läbi mängida. Individuaalne töö. Lõpetuseks kasutasime tahvelarvutites (VOSK) võistluse Matetalgud keskkonda [10monkeys.com/ee](http://10monkeys.com/ee). Seal on igal õpilasel oma järg 0-10 ülesannete hulgas (liitmine, lahutamine, raha, tekstülesanded), sest oleme neid juba nädal aega lahendanud tundides või vahetundidel. Tublimad on jõudnud juba 0-20 ülesannete juurde. Õpilased kasutasid õpetajalt abi küsimise võimalust, kui mõni ülesande tüüp oli esialgu keerukas või arusaamatu.



### **Soovitused:**

Lastele väga meeldib Matetalgude ülesandeid lahendada. Ülesannete abil harjutame peale arvutamisoskuse ka loogilist mõtlemist. Mugavam on teha arvuti taga, saab hästi hakkama ka tahvlite peal. Nutitelefonide kasutamisel peaks enne tasulise äpi alla tõmbama.

**Klass:** 1c klass

**Õpetaja:** Pärnu Kuninga Tänav Põhikool, Lemme Sulaoja

*Liitmine – lahutamine 10 piires, matetalgud, kanguru, math fight*

---

# Korratabel



## Tunnis kasutatud keskkonnad ja harjutused

### Mate Talgud

- <http://LearningApps.org/1168736> Korrutamine 1 ja 2-ga  
<http://LearningApps.org/711299> Korrutamine arvuga 2  
<http://LearningApps.org/1168810> Korrutamine kuni 5-ga  
<http://LearningApps.org/1237920> Korrutamine 6-9  
<http://LearningApps.org/1168771> Korrutamine 5 ja 6-ga

## Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni käigus korrati reegleid ja õpitu kinnistamiseks sai iga õpilane iseseisvalt oma oskusi proovida.

Õpilane avas QRkoodi taga peidus olnud Learningapps harjutused, kus lahendas korrutamisülesandeid. Kiiremad lahendasid ka Matetalgute ülesandeid.

## Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Hea oleks, kui õpilane saaks tahvelarvutit kasutada, telefon

on liiga väikese ekraaniga.

**Klass: 2a**

**Õpetaja:** Reet Mõis, Pärnu Vanalinna Põhikool

*Matemaatika tunnis: korratabeli õppimine, pöördtehe, tegurite järjekord avaldises.*

---

# 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

numbri 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.*

---

# Liitmine ja lahutamine 20-ne piires, aeg

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

[Kahoot](#)

[Mate talgud](#)

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

1. Kõigepealt kordamine Kahoot keskkonnas, kus oli ülesandeid aja ja liitmise, lahutamise kohta.
2. Seejärel ülesanded keskkonnas matetalgud.

**Klass: 1b**

**Õpetaja:** Liliana Kester; Pärnu Vanalinna Põhikool

*Aeg: aasta, tund, aasta, nädal, liitmine, lahutamine.*