

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.