

# 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 korraga 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.

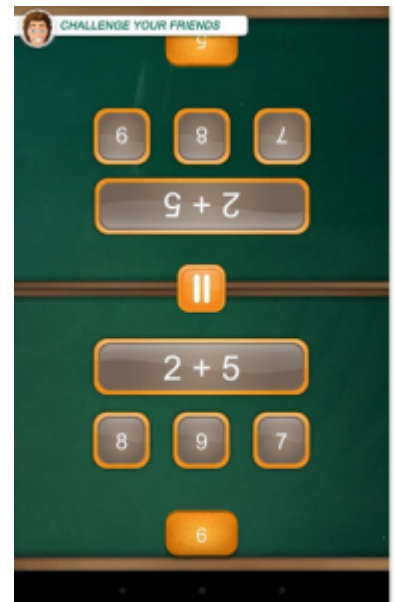
**Klass:** 1c klass

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

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

---

# 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.*

