

Digitális kompetencia fejlesztése a matematikatanítás során



2.nap

A digitális témahéten tanulóink egy rendhagyó matematika foglalkozáson vettek részt, ahol a tantárgyban szerzett ismereteiket, logikájukat és kreativitásukat kellett előhívni a feladatok megoldása során.

Az óra első részében egy online programmal, a Kahoot.com oldalon elérhető feladatszerkesztő segítségével készített kvíz játékkal ismerkedhettek meg a diákok. A kérdések megválaszolásához egy kód segítségével online válaszadásra volt lehetőségük saját számítógépükről. Az alkalmazás lehetővé teszi, hogy nevet válasszanak maguknak, és a megoldás helyességét, valamint a gyorsaságot pontozva rangsort állít fel a versenyző diákok között. Mivel a foglalkozáson több évfolyam tanulói vettek részt, ezért a logikára és a gondolkodási képességekre épült a feladatsor.

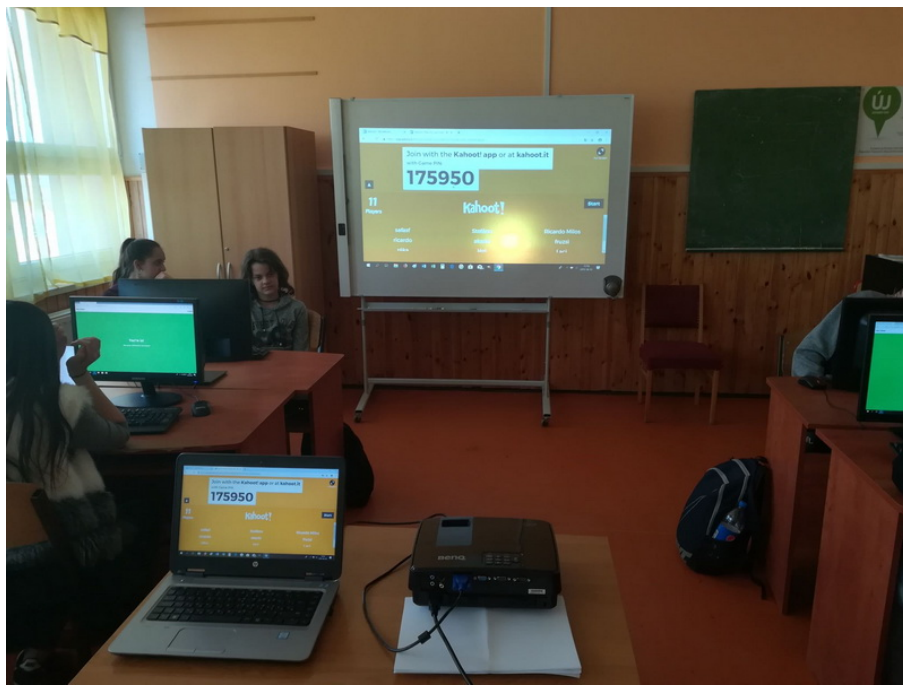
Az óra második felében a Műszaki Kiadó A problémamegoldás tanulható (MK-6185-9) című interaktív CD-ROM segítségével a szöveges feladatok megoldásának lehetőségeivel, stratégiáival ismerkedhetett meg a csoport. Az animációk, a játékok és az érdekes képek élményszerűvé tették a matematikát még azoknak a diákoknak is, akiknek nem ez a kedvenc tantárgyuk.

A játékos tanulás során jól érezték magukat a gyerekek, betekintést nyerhettek a digitális világ ezen területére is.

Digitális témahét 2.nap

Írta: Administrator

2019. április 09. kedd, 18:07 - Módosítás: 2019. április 09. kedd, 18:22



Digitális témahét 2.nap

Írta: Administrator

2019. április 09. kedd, 18:07 - Módosítás: 2019. április 09. kedd, 18:22

