



Matematička bitka

Informatika + matematika



Tags

Osnovna vrsta nastave - Redovna nastava

Organizacijski oblik nastave

3. razred - Razredna nastava

Vrsta nastavnog procesa

Osnovna vrsta nastave - Redovna nastava

Suradnja škole sa roditeljima i zajednicom te razvoj školskog kolektiva

Aktivnosti sa učenicima

Trajanje

45 minuta

Oblasti

Digitalni svijet/Područje tehnike i informacionih tehnologija

Predmet

Informatika

Ključne kompetencije

Digitalna kompetencija

Ciljevi i ishodi učenja i poučavanja

Uvježbavanje korištenja numeričkog dijela tastature kroz matematičke zadatke.

Detaljan opis realizacije

Struktura nastavnog sata

Uvodni dio:

Učenici sjede ispred računara u kabinetu informatike, a na njihovim stolovima se nalaze po 3 zastavice.

Na sastavljenim stolovima u sredini kabineta su poredani crveni I plavi štitovi koje su pravili na času likovne kulture, katapulti I stikeri.

Razgovaram sa učenicima o tome šta je neobično na današnjem času informatike(imamo goste, štitove, katapulte, zastavice). Gostima želimo dobrodošlicu, a šta ćemo danas raditi saznat ćete kada upalite računare i riješite zadatak koji ću vam poslati

Puzzle

Učenici će slagati dio po dio puzzle (preciznost rada mišem).

Sastavit će sliku na kojoj je vidljiv cilj časa. Postavljam pitanje: "Šta mislite da ćemo danas raditi?"

Glavni dio: Najava cilja časa: Mi ćemo danas voditi matematičku bitku znanjem I to crveni protiv plavih. Objašnjavam učenicima cilj bitke. Trebate osvojiti dvorac zastavicama(dvorac je od kartona I nalazi se na vidljivom mjestu u kabinetu). Imate 3 zastavice za 3 matematičkih zadataka koje trebate riješiti. Znači, nakon svakog riješenog zadatka provjerite sami rješenje koje se nalazi na stikeru ispred vas. Ako je zadatak tačno urađen postavite svoju zastavicu u dvorac. Pobjednik će biti ona ekipa koja bude imala više zastavica kada istekne vrijeme za bitku.

Na desktopu se nalazi listić u Wordu sa zadacima. Učenici rješavaju samostalno I individualne zadatke. Na pametnoj tabli je vidljiv timer. Nakon završenog 1. zadatka, ustaju i postavljaju svoju zastavicu u dvorac. To isto rade I kada završe 2. I 3. Zadatak. Ukoliko neko od učenika završi ranije zadatke i stavi sve svoje zastavice na dvorac pomaže drugarima kojima je potrebna pomoć. Nakon isteka vremena brojimo zastavice I proglašavamo pobjednika.

Pobjednička ekipa prolazi sa jedne strane dvorca, a poraženi sa druge I uzimaju katapulte. Slijedi bitka sa katapultima I kuglicama od stikera. Brane se svojim štitovima. Pobjednik je ona ekipa koja ima manje kuglica na svojoj strani dvorca. Katapultiranje traje 3-4 minute.

Vraćamo se na svoja mjesta iz velike bitke u malu bitku.

Završni dio: Učenicima ću podijeliti link za kviz u kojem se takmiče u brzini rješavanja datih zadataka a cijeli tok takmičenja je vidljiv na pametnoj tabli.

Na kraju slijede online igrice vezane za matematiku.

Potrebni resursi

[matematička bitka- prezentacija-](#)

[puzzle](#)

[quizziz](#)

[igrice](#)

katapult

Praćenje i procenjivanje

samoprocjena

Ideje za domaće zadaće (nastavak aktivnosti) i uključivanje roditelja

nema zadaće

Savjeti za druge nastavnike/ce kod realizacije ove lekcije/teme

Informatika+matematika= super

Metode i tehnike

Učenje zasnovano na igri

Collections

Priprema za čas - Osnovna škola

Prosečna ocena

5