



Arvutamine

TEGEVUSKAVA 1

Vanusegrupp	6-9
Eelteadmised	Õpilased teavad, mida tähendab vasak ja parem. Oskavad liita 10 piires.
Vajalikud materjalid	Aritmeetika õpikomplekt, arvkiir, täringud, +/- märgid, 50-ne puidust kuubikute komplekt
Teema	Arvutamine 10 piires
Oskused	Õpilased oskavad liita ja lahutada
Tegevuskava kestus	2 h

1. samm: Sissejuhatus

Arutelu liitmise ja lahutamise üle igapäevaste näidete abil. Tähendus vasakule ja paremale liitmise ja lahutamise kontekstis. Kasutage selleks arvjoont.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

MATEMAATIKA

MATEMAATIKA

loosse lisada.

Õpilased saavad lisada/vähendada oma väljamõeldud tegelasi kõigi 10 jaama jooksul ja vaadata, kes jõuab lõpuks rebase juurde. Õpilased võivad seda isegi visuaalselt muuta või igale rongijaamale nime panna.

3. samm: Õpikomplekti sisu avastamine. Tegelastega mängimine

Õpilastel peaks olema piisavalt aega karbisisu avastamiseks. Õpilased kaunistavad oma tegelasi, et lisada loole sisu juurde. Õpilased lisavad ja eemaldavad rongis olevaid tegelasi.

4. samm: Arvutamine

Siin on võimalus kasutada puukuubikuid (100x100x100) veelgi suuremate numbritega arvutamiseks. Võite paluda õpilastel lisada väikeseid numbreid (mille summa on väiksem kui 10) ja lasta neil järk-järgult liita kaks numbrit, mis on suuremad kui 10. Seejärel võite teha sama ka lahutamise puhul.

5. samm: Mängimine

Õpilased mängivad seda mängu rühmades (2 - 3).

Mängu idee:

1. Veeretage täringut, et paigutada tegelane arvkiirele.
2. +/- märkide sildid tuleb asetada lauale näoga ülespoole.
3. Õpilased viskavad täringut ja valivad vastavalt võimalikule tulemusele õige märgi.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

MATEMAATIKA

6. samm: kehaline aktiivsus

Hüppa vastus: Klassiruumi põrandal peaks olema suur arvkiir.

NB! Seda tegevust on parem teha õues mänguväljakul.

Laske õpilastel füüsiliselt mööda kiirt hüpata, et lahendada erinevaid matemaatikaülesandeid. Näiteks kui ülesanne on $3 - 1$, alustavad nad 3-st ja teevad ühe hüppe vasakule.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

TEGEVUSKAVA 2

Vanusegrupp	6-9
Eelteadmised	Õpilased oskavad liita ja lahutada.
Vajalikud materjalid	Aritmeetika õpikomplekt, arvkiir, A4 paberid, 50- ne puidust kuubikute komplekt
Teema	Arvutamine
Oskused	Õpilased oskavad liita ja lahutada
Tegevuskava kestus	2 h

1. samm: Sissejuhatus

Võite alustada sellest, et küsite neilt, millal nad peavad igapäevaelus (supermarketis jne) liitma või lahutama.

2. samm: Loo jutustamine

Õpetaja loeb ette loo "Igaüks rongis". Pärast loo lugemist laske õpilastel arutleda kuuldu üle.

3. samm: Õpikomplekti karbi sisu avastamine

Õpilastel peaks olema piisavalt aega karbi sisu avastamiseks. Andke neile aega rongi ja tegelaste valmistamiseks. Laske õpilastel panna oma "rong" arvkiirele.

4. samm: Arvutamine

Paluge õpilastel kirjutada lugu ööpäeva temperatuuri kohta. Selleks paluge õpilastel ette kujutada temperatuuri öösel, hommikul, keset päeva ja pärastlõunal.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

MATEMAATIKA

võivad loendada, kui palju kuubikuid nad lisasid või eemaldasid, vaadata, mitu kuubikut neil lõpuks on.

Etapp 5: Loodud lugude esitlemine

Mõne minuti jooksul esitavad kõik paarid oma lood.

REFERENCES

<https://classplayground.com/number-line/>



**Kaasrahanud
Euroopa Liit**

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.