



TangIn

Tangible Programming & Inclusion

TangIn Инструментарий

Умножение

7-9 годишни

Математика

Таблица за умножение



www.tangin.eu

 /tanginproject



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява възгледите на автора и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на съдържащата се в нея информация. Номер на проекта: 2017-1-PT01-KA201-035975

Резюме

Таблиците за умножение са не само за запомняне, има логика зад тях, но и забавление. С помощта на MI-GO ще ги направим чрез преброяване на правоъгълници (области).

Очаквана продължителност: **40 мин**

Цели на обучението

- Представяне и упражняване с таблиците за умножение за различни числа едновременно
- Създаване на връзка между умножението и областите.

Очаквано въздействие върху учениците

В края на сесията се очаква учениците да:

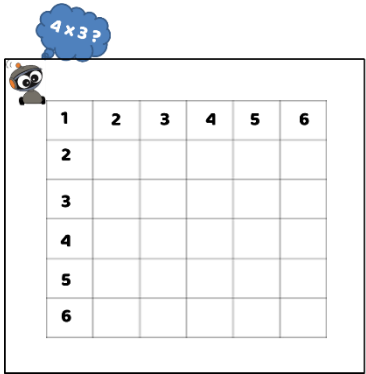
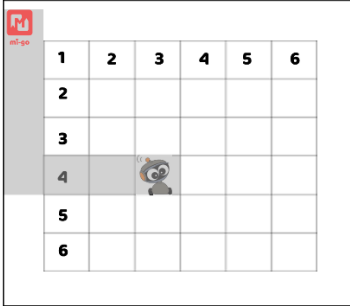
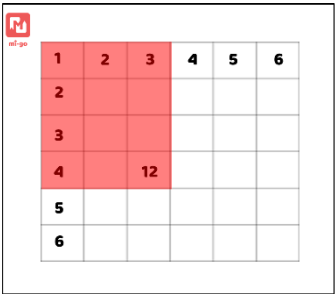
- Могат да придвижват работа по подложката.
- Могат да четат позицията като координати (x,y).
- Разбират връзката между областите и умножението.

Бележки за учителите

Групите трябва да бъдат възможно най-разнородни, за да насърчат интеграцията на всички ученици.

Важно е да се установят ясни правила по отношение на реда на играта. По този начин се избягва най-активните деца да поемат водещата позиция, а по-пасивните да останат само наблюдатели.

Учебен план

Подготовка	10'	По групи	<p>„Да помогнем на MI-GO да направи таблиците за умножение”</p> <p>Разделете класа на групи. Всяка група ще има подложка 6x6, в която ще има номера от 1 до 6 на първия ред и колона, като на картинката.</p> <p>За да започнете, поставете MI-GO върху логото в горния ляв ъгъл на подложката.</p>	
Игра	30'	По групи	<p>Всяка група ще се раздели на две и последователно ще програмира MI-GO за определени координати (x – надолу, y - вляво), а другата ще трябва за образувалия се правоъгълник да попълни правилния отговор (според таблицата за умножение),</p> <p>Пример: $4 \times 3 = ?$</p> <p>За да го потвърдите, очертайте областта на координатите пребройте квадратите в нея.</p> <p>След това връщат MI-GO в изходна позиция и си сменят ролите в групата..</p> <p>Всеки път, когато един отбор попълва правилния отговор, печели една точка.</p> <p>Продължете докато времето изтече и обявете победителите във всяка група.</p>	 

Списък с необходимите материали

- Робот
- Прозрачна оразмерена подложка 6x6 с лого
- Черен маркер