



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

CLOUD JE BUDOUCNOST VZDĚLÁVÁNÍ

Základní škola, Školní 710, 685 01 Bučovice

BINGO!

Autor: Hana Slípková

Předmět: Matematika

Trvání: 5 - 10 minut

Věk žáků: 2. - 3. třída 4. - 5. třída II. stupeň ZŠ

Počet žáků: není rozhodující

Pomůcky: Tablety/PC, aktivita Bingo

CÍL

Zábavnou formou procvičit operace sčítání, odčítání, násobení a/nebo dělení.

PŘÍPRAVA

Aktivita Bingo je jednoduchá a hravá početní rozcvička. Každý žák na svém zařízení uvidí matici čísel (každý jinou). Učitel zadává matematické úlohy, žáci je vypočítají a pokud mají ve své matici výsledek, vyberou ho a označí. Vyhrává ten žák, který jako první najde ve své matici trojici/čtveřici označených čísel v jedné řadě (vodorovně, svisle nebo diagonálně) a zakřičí BINGO!

Zvolte z *Úvodní obrazovky - Aktivit - Práce s čísly* nabídku aktivity *Bingo*. Nastavte parametry aktivity dle úrovně znalostí žáků a požadované operace, kterou chcete procvičit. Díky číselné ose můžete aktivitu využít od druhé (resp. konce první) třídy, ale i na druhém stupni nebo střední škole.

Výhodou této aktivity je automaticky systémem náhodně vygenerovaná sada úloh, které se v případě potřeby dají přegenerovat, a automatické vyhodnocení výsledků žáků, které učitel okamžitě vidí ve svém přehledu.

Jak to funguje? Pokud zvolíte matici 3x3, program náhodně vybere 18 čísel ze zadaného rozsahu (to jsou výsledky příkladů) a k nim vygeneruje 18 úloh (dle vámi zvoleného typu operací). Tyto příklady okamžitě jako učitel vidíte a případně můžete vybrané příklady klepnutím přegenerovat - program se pokusí vytvořit novou úlohu, která ale bude mít stejný výsledek. Každému žákovi se na zařízení zobrazí tabulka 9 čísel, náhodně vybraných ze sady 18 čísel, ke kterým máte příklady.

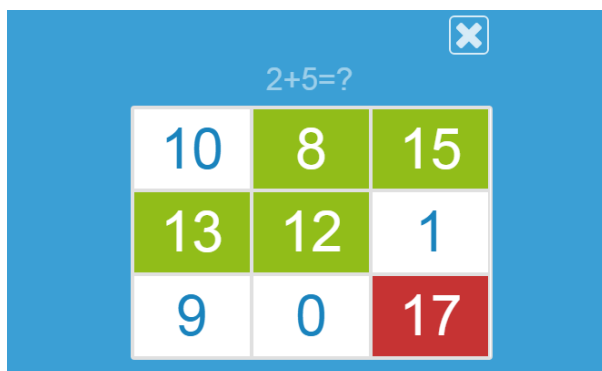
Kliknutím na tlačítko *Odeslat* odešlete na všechna žákovská zařízení matici devíti (resp. šestnácti) čísel.



PRŮBĚH

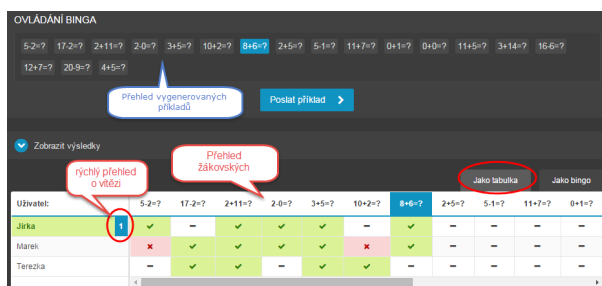
Po odeslání aktivity se na tabletech žáků zobrazí náhodně vygenerovaná matice čísel. Na učitelském tabletu se zobrazí přehled příkladů (počet příkladů je dvojnásobný oproti počtu čísel v matici). Čísla v žákovských maticích jsou náhodně vybrána z množiny výsledků vygenerovaných příkladů, aby hra nebyla "nekonečná".

Tlačítkem *Poslat příklad* zašle učitel na žákovská zařízení první z řady vygenerovaných příkladů. Žáci příklad vypočítají a pokud v matici najdou správný výsledek klepnutím ho označí. Zelená barva znamená, že označil správný výsledek. Při označení špatného výsledku pole zčervená a poté barva zmizí (jako by nebylo číslo nikdy vybráno). Žák může výběr provést pouze jednou - je nutné je upozornit, že nemohou výběr opravit!



Učitel postupně posílá jeden příklad za druhým. Na učitelském zařízení (tablet, druhá obrazovka) si může zobrazit výsledky a okamžitě vidí, zda a jak který žák odpověděl:

-  žák zatím neodpověděl
-  vybral správné číslo
-  vybral chybné číslo
-  neměl výsledek ve své matici



Vítězem binga se stává žák, který jako první žák označí celou trojici (resp. čtveřici u matice 4x4) čísel v řadě, sloupci nebo diagonále, zavolá BINGO! Jako učitel tuto informaci můžete ihned zkontrolovat ve svých výsledcích.

Stanovte si na začátku pravidlo, jak určíte vítěze, pokud v jednom tahu označí bingo více žáků.

- kdo se ozve jako první?
- kdo označí trojici jako první? (tuto informaci zaznamenává software a vidíte ji v tabulce)
- všichni?

ALTERNATIVY

Hrát můžete i jiné varianty:

- hrajete dále, až všichni žáci budou mít Bingo
- vyhrává žák, který má jako první zelenou celou tabulku