

Koło matematyczno - informatyczne ZAPROGRAMUJ PRZYSZŁOŚĆ

Proszę Państwa, proponuję zajęcia koła matematycznego z wykorzystaniem i kształceniem kompetencji cyfrowych. W ten sposób będziemy realizować dwa zagadnienia.

Do zajęć zapraszam wszystkich uczniów kl. 3c, tych którzy chodzili wcześniej na kółko, jak i tych którzy nie czuli takiej potrzeby. Zrobię wszystko, aby te zajęcia były dla dzieci miłą, edukacyjną zabawą.

21.04.2020r. Gry planszowe we dwoje.

Propozycja pierwsza: Gra w żółte i zielone – zasady tej gry znajdziesz w Zeszycie Ćwiczeń str. 50.

Propozycja druga: Gra w statki – (zabawy z programowaniem) - to popularna gra często nazywana bitwą morską, ucząca logicznego myślenia i przewidywania. Rodzice na pewno ją znają. Zaproś kogoś, kto ma odrobinę czasu i zechce się z Tobą pobawić.

Zasady „Gry w statki”:

<https://www.youtube.com/watch?v=zVPuEc6SDL4>

Gra przeznaczona dla 2 osób. Każdy z graczy ma 2 plansze. Każda plansza na kształt kwadratu i podzielona jest na mniejsze kafelki oznaczone literami i cyframi. Plansze można samemu przygotować, albo pobrać ze strony :

<https://kreatywnymokiem.pl/gra-statki-szablony-do-pobrania/>

Na jednej planszy zaznaczamy statki np. kolorowym pisakiem:

- 4 statków o wielkości 1 kratki – jednomasztowce
- 3 statki o wielkości 2 kratek – dwumasztowce
- 2 statki o wielkości 3 kratek – trójmasztowce
- 1 statek o wielkości 4 kratek – czteromasztowiec

Statki nie mogą się ze sobą stykać.

Mogą być umieszczone pionowo lub poziomo. Np.:



Zadanie dla chętnych i ambitnych (na szóstkę):
Pomyśl i rozwiąż str. 32 podr. (rozwiązania zapisz w zeszycie).

