Szkoła Podstawowa im. Kornela Makuszyńskiego

w Boruszynie

Autor: Agnieszka Pawłowska

Scenariusz zajęć w klasie II z wykorzystaniem platformy
https://www.baamboozle.com

Temat: Rachunek pamięciowy w zakresie 100

I. OGÓLNE CELE EDUKACYJNE:

- doskonalenie rachunku pamięciowego w zakresie 100

- rozwijanie zdolności logicznego myślenia, pamięci, uwagi;

- kształtowanie umiejętności zgodnej pracy w grupie i odpowiedzialności za wspólną pracę

- aktywne uczestnictwo w zajęciach.

II.CELE OPERACYJNE:

Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 100

- pamięciowo mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia

- porównuje i porządkuje liczby

- wie, jak nazywają się liczby w dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu i dzieleniu

- rozwiązuje samodzielnie zadania tekstowe, redaguje odpowiedź

- czyta ze zrozumieniem treść zadania tekstowego

https://www.baamboozle.com/game/353389

Wprowadzenie:

Platforma do tworzenia gier dydaktycznych do wykorzystania podczas zajęć lekcyjnych, utrwalania wiadomości w domu. Umożliwia nie tylko tworzenie własnych treści, ale daje też dostęp do szerokiej bazy zasobów stworzonych przez innych nauczycieli. Uczniowie mogą grać samodzielnie lub prowadzić rozgrywki grupowe.

Jak grać?

To wszystko zależy od liczebności klasy. Quiz wyświetlamy na aktywnej tablicy. Klasę dzielimy na zespoły. Odczytujemy pytanie (lub uczniowie samodzielnie odczytują pytanie), każda grupa odpowiada, a następnie wizualizujemy odpowiedź. Platforma automatycznie przydziela punkty, które wcześniej przy tworzeniu quizu dla uczniów samodzielnie ustalamy. Quiz generowany jest automatycznie po dodaniu przez nas pytań i plików graficznych, dodatkowo generuje puste losy, ujemne punkty lub przydział bonusów.

Aby zacząć tworzyć własne gry należy zarejestrować się na stronie www.baamboozle.com

Zalety korzystania z platformy

1. Nie ma dwóch identycznych gier.
2. Przy każdej nowej rozgrywce pytania są ustawione z różnej kolejności
3. Nie trzeba generować konta dla ucznia, żeby zagrać w grę.
4. Uczniowie muszą sami udzielić odpowiedzi na pytania. Quizy nie zawierają odpowiedzi do wyboru.
5. Uczniowie mogą sami korzystać ze strony. Odpowiedzi pojawiają się po naciśnięciu przycisku “check”, więc nauczyciel może tylko doglądać, na jakim etapie są uczniowie i ewentualnie udzielać ewentualnej informacji zwrotnej
6. W gry na stronie mogą grać uczniowie na każdym poziomie zaawansowania i w każdym wieku
7. Do pytań możemy dodać ilustracje, co ma wielkie znaczenie w edukacji wczesnoszkolnej i nie tylko
8. Strona jest dostępna **za darmo i nie ma na niej reklam**!

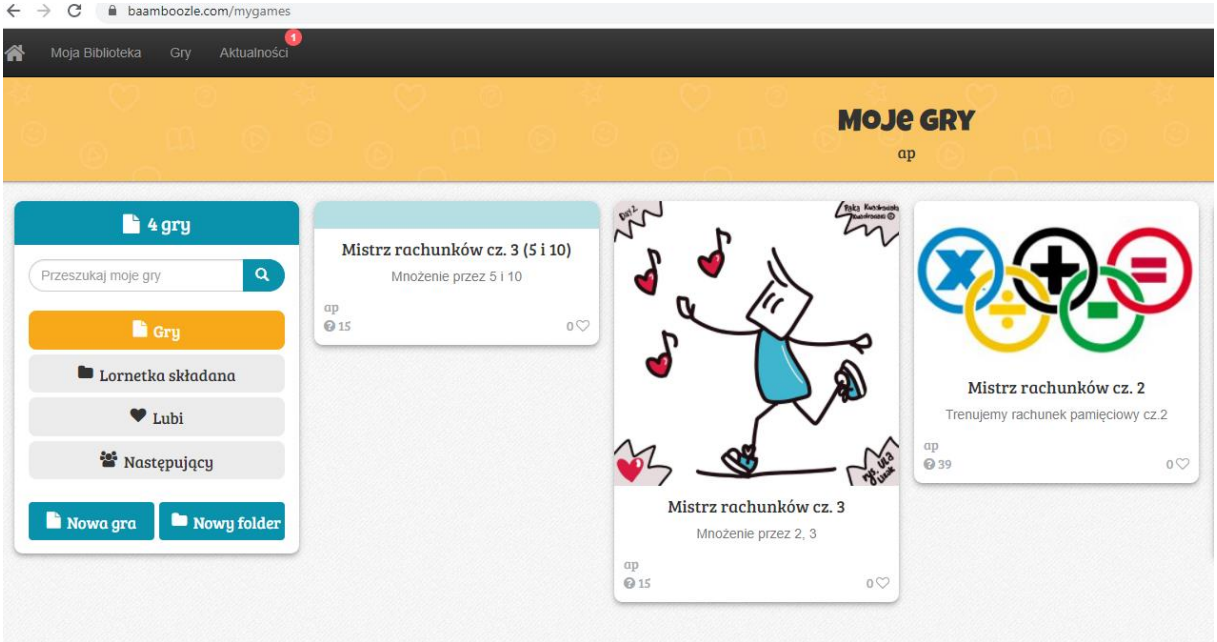
Przykład gry z obrazkami

https://www.baamboozle.com/study/21245

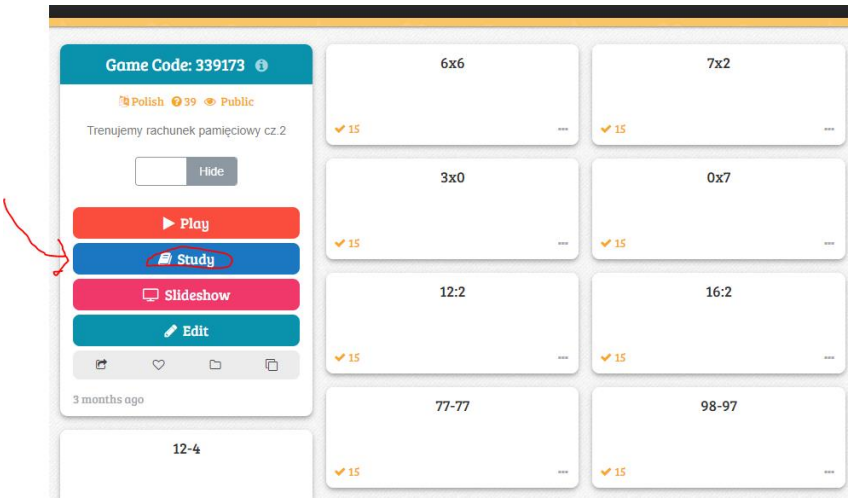
Przykład gry do treningów związanych z rachunkiem pamięciowym bez obrazków

https://www.baamboozle.com/game/353399

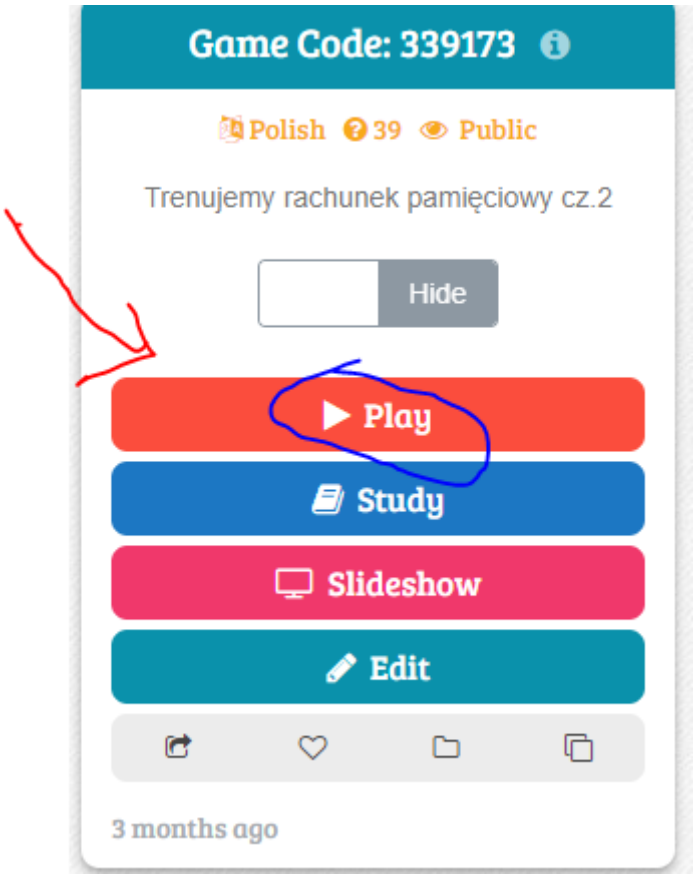
Baza samodzielnie stworzonych gier

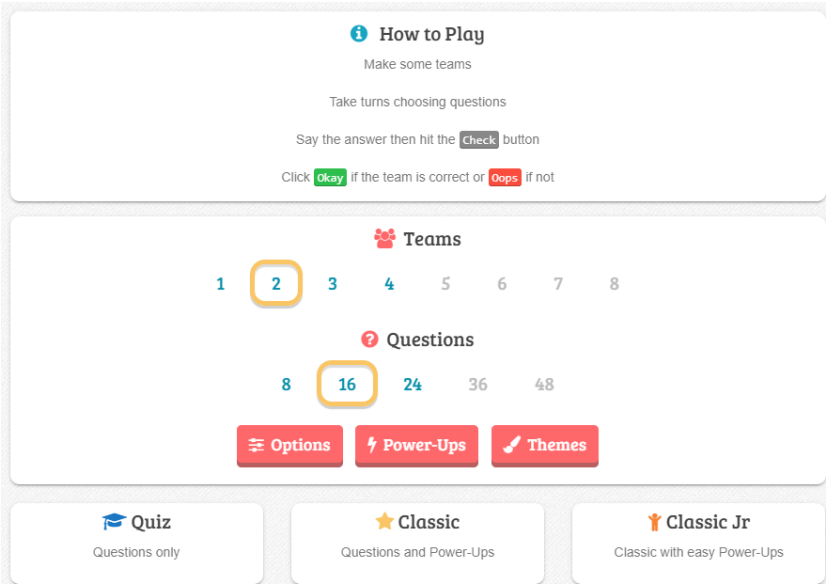


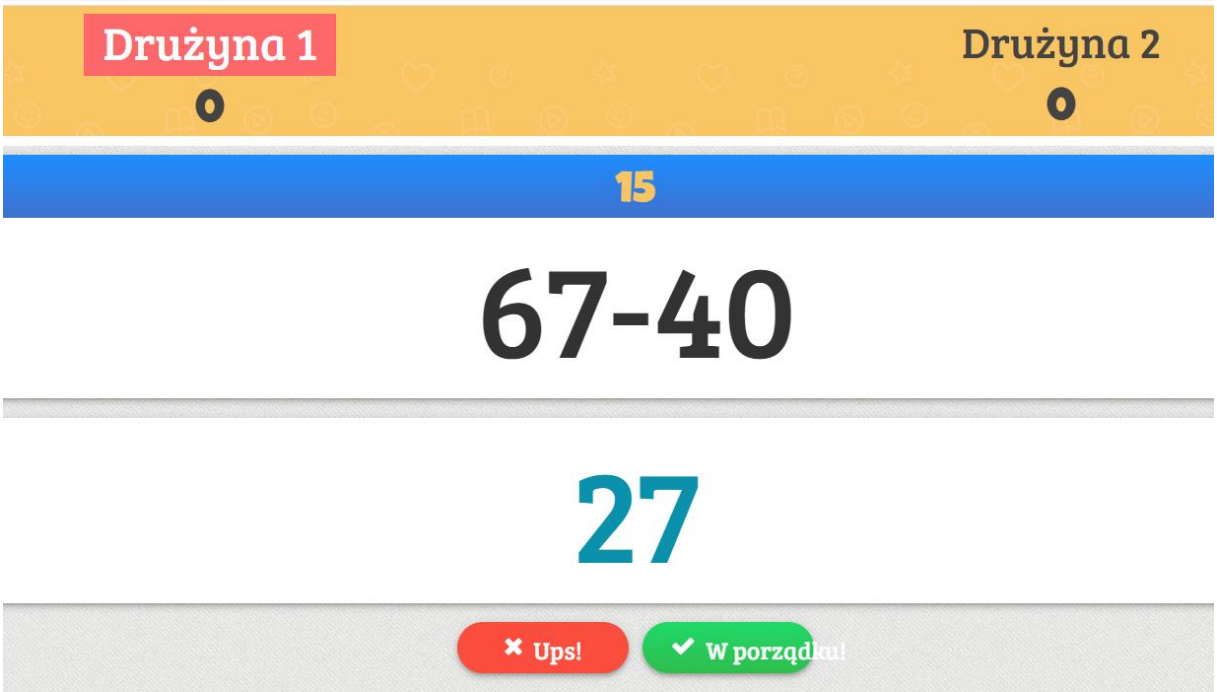
Jest opcja do samodzielnego treningu „STUDY”



oraz opcja „GRAJ”




How to Play
Make some teams
Take turns choosing questions
Say the answer then hit the Check button
Click Okay if the team is correct or Oops if not
Teams
1 2 3 4 5 6 7 8
Questions
8 16 24 36 48
Options
Power-Ups
Themes
Quiz
Questions only
Classic
Questions and Power-Ups
Classic Jr
Classic with easy Power-Ups


Drużyna 1
0
Drużyna 2
0
15
67-40
27
Ups!
W porządku!