



Kennsluáætlun – Skólaárið 2019 - 2020

Námsgrein: Stærðfræði

Árgangur/bekkur: 2010/4. bekkur

Kennari: Steinunn María Þórsdóttir

Námsefni:

- Sproti 4a verkefnabók og æfingahefti
- Sproti 4b verkefnabók og æfingahefti
- Í undirdjúpunum margföldun og deiling
- Húrrahefti
- Vasareiknir
- Ýmis forrit í iPad
- Tölvuleikurinn Minecraft

Bækur:

- **Sproti 4a og 4b.** Bækurnar eru mjög myndrænar, lögð er áhersla á margs konar kennsluáferðir og misþung verkefni. Markmiðin eru skýr og hvert viðfangsefni tekið fyrir á fjölbreyttan hátt. Textar eru stuttir og auðlesnir. Allir nemendur fá nemendabókina og þeir sem hafa áhuga og getu fá einnig æfingahefti.
- **Í undirdjúpunum** eru æfingahefti í stærðfræði fyrir yngsta stig grunnskóla.

Í undirdjúpunum – Margföldun er einkum fengist við einfalda margföldun með tölur lægri en 100. Talsverð áhersla er á notkun hjálpargagna.

Í undirdjúpunum - Deiling er einkum fengist við deilingu með eins stafs tölum og hugtökin helmingur, þriðjungur og fjórðungur kynnt. Talsverð áhersla er á notkun hjálpargagna.

- **Húrraheftunum** er ætlað að þjálfa nemendur í að glíma við þrautir og fara sínar eigin leiðir í leit að lausnum og útskýra lausnarleiðir sínar. Heftin eiga að efla sjálfstraust nemenda og sjálfstæði þeirra í vinnu, skilning og rökhugsun. Þau auka færni nemenda í lestri og í að greina upplýsingar úr texta.
- **Verkefni fyrir vasareikni** er einkum ætluð til að kynna nemendum notkun vasareiknis sem hjálpartæki í reikningi.
- **Ýmis kennsluforrit í ipad** notuð til að dýpka skilning nemenda á viðfangsefni hverju sinni og einnig notað til uppbrots.
- Minecraft tölvuleikurinn er kærkomin viðbót í stærðfræðikennsluna. Minecraft er leikur sem líkist LEGO þar sem notendur byggja með kubbum (e. blocks). Verkefnin eru almennt unnin í Skapandi heimi (e. Creative mode) en þar er hægt að skapa

nánast hvað sem er. Leikinn má líka leika í Raunverulegum heimi (e. Survival mode) en þar þurfa nemendur að safna trjám, mat og öðrum nauðsynjum til þess að lifa af. Frábær leikur sem nemendur hafa gaman af að spila og læra stærðfræði í leiðinni.

Helstu kennsluáferðir: Innlögn á töflu í upphafi hvers kafla og létt upprifjun í upphafi hvers tíma. Einstaklingsvinna í bækur, para og hópavinna í ýmsum leikjum og verkefnum. Kennslan brotin upp með stærðfræðihringekjum og lifandi stærðfræðikennslu í anda „Leikur að læra“ hugmyndafræðinnar.

Námsmat: Vinna og virkni í tíma, kaflapróf og lokapróf.