

ZASTOSOWANIE TIK (nowoczesne technologie informacyjno - komunikacyjne) W PRZEDMIOTACH ŚCISŁYCH

Dostępne aplikacje i programy znajdują zastosowanie w bieżącej nauce matematyki, dostarczając niezliczonej ilości przykładów do rozwiązywania, są pomocne w nadrabianiu przez dziecko zaległości, a dzięki zadaniom w formie gier uczą przez zabawę i zachęcają do rozwiązywania matematycznych zagadek.

LabMat5 – aplikacja na smartfony i tablety do nauki matematyki przez zabawę, oparta na aktualnym programie nauczania w klasach I–IV. Narzędzie jest dostępne w dwóch wersjach językowych – polskiej i angielskiej. Uczniowie oglądają historyjkę, która zapoznaje ich z bohaterami aplikacji – Labmakami oraz ze złym Czarodziejem, który zamknął je w klatce. Tylko uczeń może uratować Labmaki, a kluczem do ich uwolnienia jest rozwiązanie zadań matematycznych.

Math Kid6 – aplikacja na tablety, przeznaczona do nauki matematyki na poziomie klas I–V, umożliwiająca kreatywną zabawę z dodawaniem i odejmowaniem liczb. Zadania uszeregowane są od najprostszych działań do coraz trudniejszych.

Kujon Junior7 – gra edukacyjna, umożliwiająca doskonalenie umiejętności zarówno z zakresu matematyki, jak i języka polskiego. Aplikacja została przygotowana z myślą o uczniach szkół podstawowych powyżej 8. roku życia. Gra ma dwa poziomy trudności i nie wymaga dostępu do internetu, co jest jej niewątpliwą zaletą, konieczne jedynie jest wcześniejsze zainstalowanie aplikacji na urządzeniu. Narzędzie można wykorzystywać jako pomoc w opanowaniu przez uczniów wiedzy z języka polskiego na temat części mowy (rzeczowników, czasowników, przymiotników) oraz synonimów i antonimów. Podzielone zadania z języka polskiego wymagają od ucznia wybierania z listy przymiotników albo rzeczowników, synonimów albo antonimów. Część gry, związana z matematyką, dotyczy działań pisemnych (dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia), zamiany jednostek miar i przeliczania pieniędzy (np. groszy na złotówki), ułamków zwykłych. Zadania matematyczne wymagają od ucznia jedynie uzupełniania pojedynczych cyfr.

Matematyka. Tabliczka mnożenia9 – aplikacja do zainstalowania na urządzeniu mobilnym, idealna dla uczniów mających trudności z nauką tabliczki mnożenia. Korzystanie z aplikacji pozwoli uczniom rozwiązywać różne zagadki matematyczne, uczyć się mnożenia oraz sprawdzać swoje umiejętności.

Cyfry rzymskie10 – gra do zainstalowania na tablet, pozwalająca na utrwalanie znaków rzymskich. Uczeń ma możliwość poznania cyfr oraz wykonywania ćwiczeń utrwalających, które polegają na zamianie liczb arabskich na rzymskie i odwrotnie. Podobne gry proponują strony internetowe¹¹ – wówczas uczniowie pracują przy komputerach (np. jeśli szkoła nie dysponuje tabletami). Eurobank dla dzieci¹² – aplikacja mobilna, umożliwiająca dzieciom poznanie tajników oszczędzania i mądrego wydawania pieniędzy. Za pomocą ciekawych gier zręcznościowych z monetami dzieci uczą się, jak wyglądają pieniądze, jak dzielić się po równo i o czym trzeba myśleć, robiąc zakupy. Gra poprawia także koncentrację i spostrzegawczość.

Matematyka dla Dzieci Demo13 – aplikacja na urządzenia mobilne, przeznaczona dla dzieci w wieku szkolnym. Zachęca do nauki dzięki kolorowej i przyjaznej grafice oraz prostej intuicyjnej obsłudze. Narzędzie umożliwia naukę poprzez zabawę, ułatwiając uczniom poznanie podstaw matematyki.

Nauka zegara14 – aplikacja, która poprzez zabawę pomoże dziecku szybko opanować odczytywanie czasu z zegara analogowego oraz ustawiać zegar cyfrowy, a zatem dziecko będzie wiedziało, która jest godzina. Nauka odbywa się na zegarze analogowym i zegarze cyfrowym. Aby aplikacja działała, niezbędne jest połączenie z Internetem. Dostępne są warianty w języku polskim, ale także angielskim, rosyjskim i niemieckim.

LearningApps15 – platforma oferująca interaktywne ćwiczenia, które z powodzeniem można wykorzystywać podczas lekcji matematyki. Aplikacja wspiera proces uczenia się i nauczania za pomocą interaktywnych modułów. W celu doskonalenia umiejętności mnożenia dzieci mogą rozwiązać zadanie interaktywne polegające na odszukaniu par (działania i wyniku mnożenia). Uczniowie kolejno odsłaniają kafelki, pod którymi kryją się konkretne iloczyny liczb i ich wyniki. Po właściwym odkryciu para znika. Dodatkowym atutem ćwiczenia jest walor usprawniania przez uczniów percepcji wzrokowej oraz ćwiczenia koncentracji i skupienia uwagi. Do rozwiązywania tego typu zadań uczniowie mogą wykorzystać zarówno komputer, tablicę interaktywną, jak i tablety czy smartfony.

Aplikacje do pobrania z Google Play i zainstalowania na tablecie lub telefonie z systemem Android lub iOS.