Hodina matematiky s Agentem X

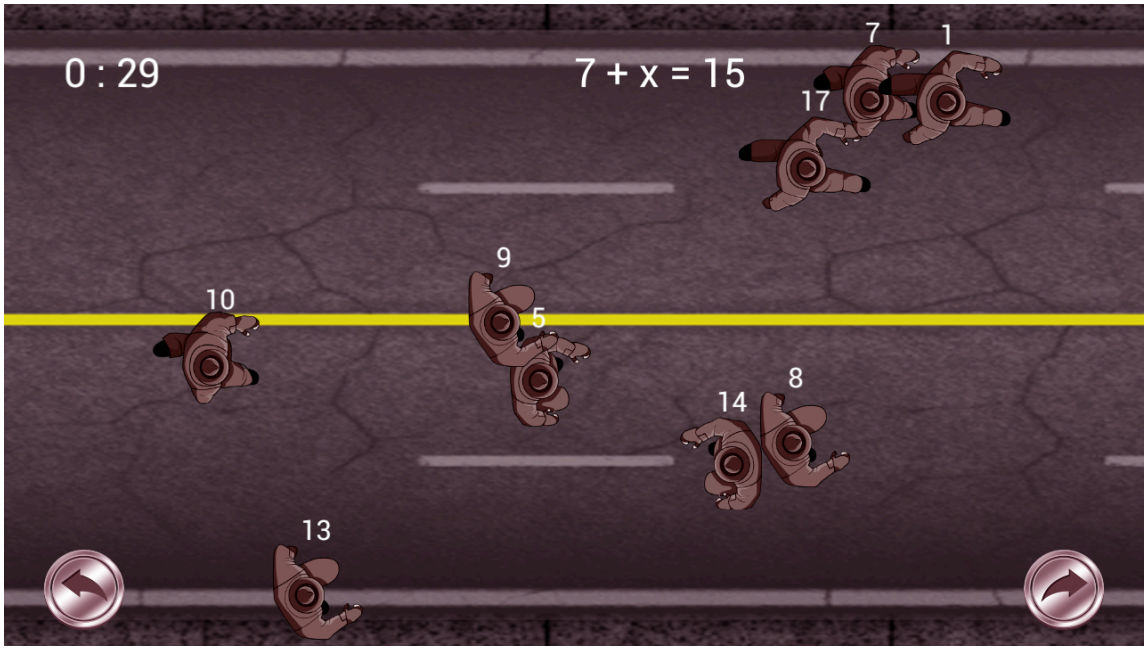
Ve středu 4. 2. 2015 se na hodině matematiky v osmé třídě sešlo 14 žáků. Někteří byli povoláni do Vimperku na dílenské vyučování. Nechtěli jsme probírat novou látku, ale nechtěli jsme jen tak procvičovat lineární rovnice.

Předešlou hodinu matematiky byli žáci seznámeni s aplikaci *Agent X* (https://play.google.com/store/apps/details?id=com.overpass.agentx). Jedná se o zábavné řešení lineárních rovnic. Jste v roli agenta a snažíte se dopadnout lupiče. Nejprve si vyberete, na kterou matematickou operaci chcete rovnice řešit:



Lupič se skrývá ve třech základních kolech, která se postupně opakují a ztěžují:

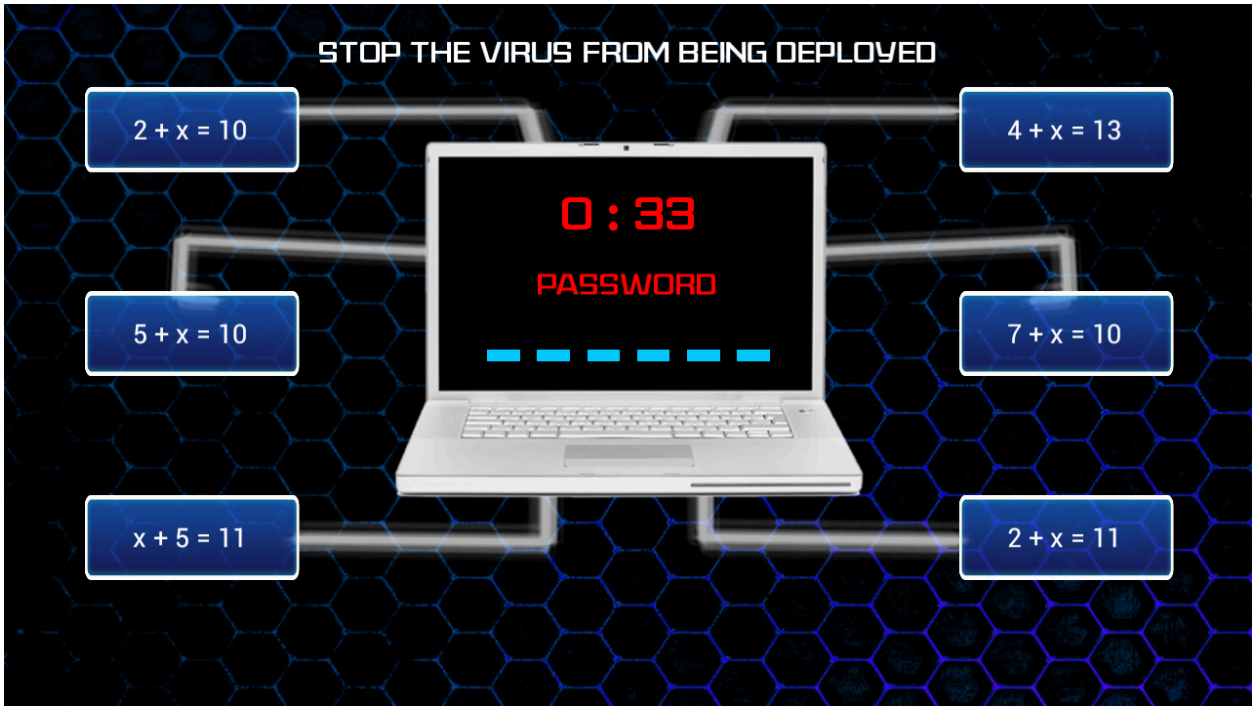
1) Odhalení lupiče, který se před Vámi schovává v davu:



2) Dopadení lupiče, který Vám ztěžuje běh.



3) Vyřešení tajného kódu.



My jsme řešili rovnice ve dvojicích, a to na sčítání (addition), odčítání (substraction), násobení (multiplication) a dělení (division). Na každý oddíl bylo vymezeno 10 minut a dosažená kola zapsána do tabulky.



Všichni žáci pracovali zapáleně celou hodinu. Motivovali se a předháněli se, která dvojice dosáhne lepšího výkonu.

Aplikaci měli žáci staženou na vlastních mobilních zařízeních a na dvou iPadech zapůjčených ze školy.

Anna Kalivodová