

Námsmatsverkefni

Kátt er í Kynjadal

Í stærðfræðihluta aðalnámskrá er sérstakur kafli um námsmat. Þar er lögð áhersla á að það skuli vera fjölbreytt og gefa nemendum tækifæri til að beita mismunandi vinnubrögðum. Einnig kemur fram að meta þurfi hæfni nemenda til að takast á við stærðfræðileg viðfangsefni og greina hvaða þekkingu þeir hafa öðlast. Í *Einingu 3* (kennarabók) er fjallað um ýmsar leiðir við námsmat, svo sem skrifleg, munnleg og verkleg próf, gátlista, sjálfsmat og mat á hóp- og einstaklingsverkefnum. Í *Einingu 7* (kennarabók) er sjónum sérstaklega beint að matinu sjálfu, þ.e. hvernig meta megi lausnir nemenda, umræður þeirra, vangaveltur og aðferðir.

Mikilvægt er að námsmat sé í góðu samræmi við stærðfræðinámsnemenda. Þeir þurfa að fá verkefni við hæfi og hafa aðgang að hjálpargögnum við lausn þeirra. Hafa þarf í huga að skriflegar lausnir sýna sjaldnast alla þá þekkingu sem þeir búa yfir. Með því að fylgjast með nemendum takast á við verkefni og ræða við þá um úrlausnir þeirra getur kennari safnað frekari upplýsingum. Þannig öðlast hann yfirsýn sem er mikils virði þegar nám er skipulagt.

Útbúin hafa verið námsmatsverkefni við helstu efnisþætti í *Kátt er í Kynjadal*. Gert er ráð fyrir að eitt og eitt verkefni í senn sé lagt fyrir bekk, minni hópa eða einstaklinga. Nemendur þurfa að fá góðan tíma til að glíma við hvert þeirra og gott er að kennari ræði við þá og hlusti á samræður sem flestra á meðan verkefni er unnið. Verkefni eru miðuð við námsefnið en nauðsynlegt getur verið að breyta þeim og laga þau að nemendum.

Í aðferðahluta aðalnámskrár í stærðfræði eru sett fram markmið sem eiga að efla stærðfræðilega hugsun, áhuga á greininni og færni í að takast á við margs konar verkefni. Í inntakshluta eru síðan sett fram markmið fyrir fimm efnisþætti. Hér fyrir neðan fylgir tafla þar sem merkt hefur verið við áhersluþætti í hverju námsmatsverkefni.

Heiti	Aðferðir				Inntak		
	Stærðfræði og tungumál	Lausnir verkefna og þrauta	Rökshenging og röksemdafærslur	Tengsl við daglegt líf og önnur svið	Tölur	Mynstur og algebra	Rúmfræði
Smáhlutasafn	X			X	X		X
Lengjur							X
Mynstur	X					X	
Teningaspil	X		X		X		
Spilastokkurinn	X				X		

Námsmatsverkefni

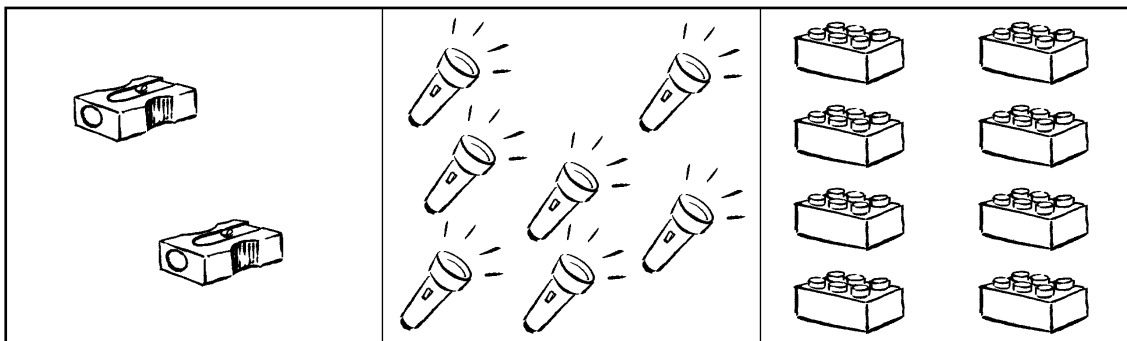
Stærðfræði fyrir byrjendur

Kátt er í Kynjadal

Nafn: _____

Smáhlutasafn

Teldu og skráðu.



Flokkaðu smáhlutasafn í 3 flokka.

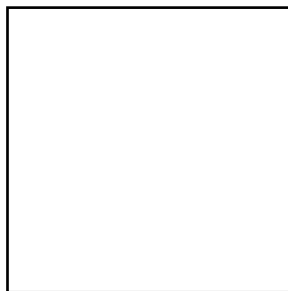
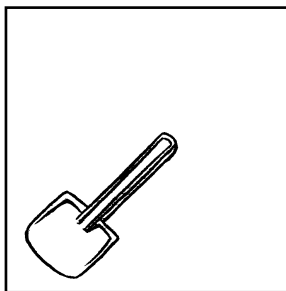
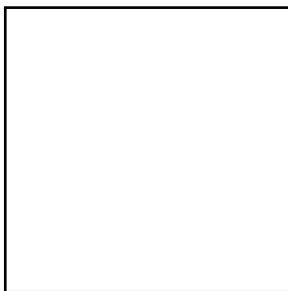
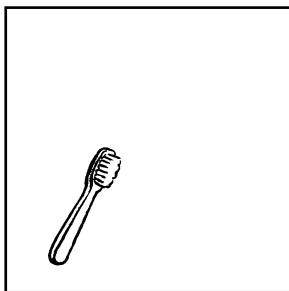
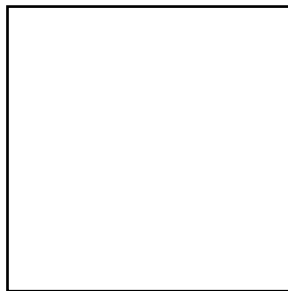
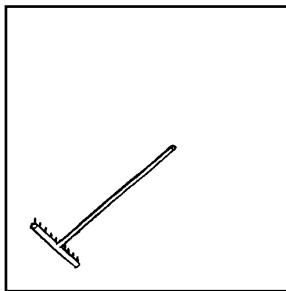
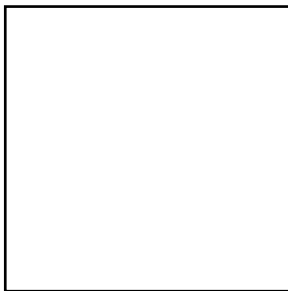
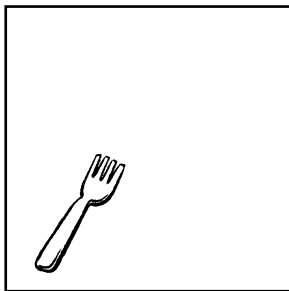
Three large empty rectangular boxes are provided for the student to write their classification of the objects. The boxes are arranged in a grid-like fashion, with one box on the top left, one on the top right, and one on the bottom left.

Hvað heita flokkarnir?
Í hvaða flokki eru flestir hlutir?

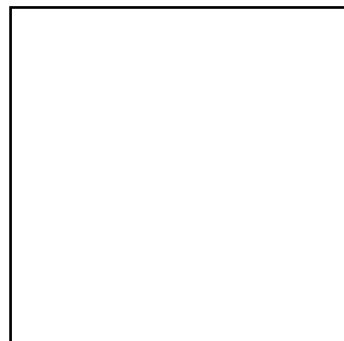
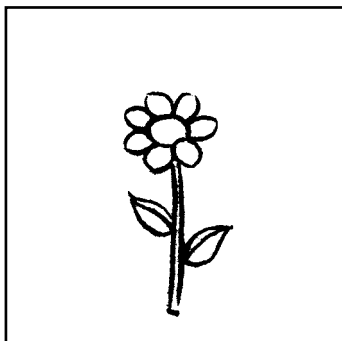
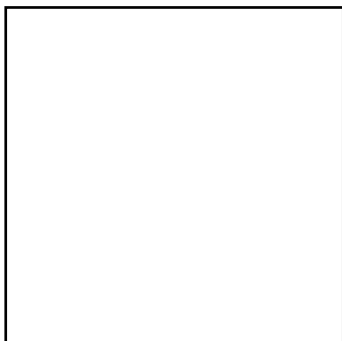
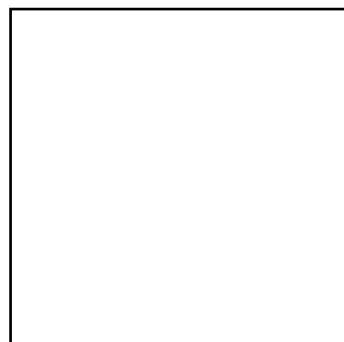
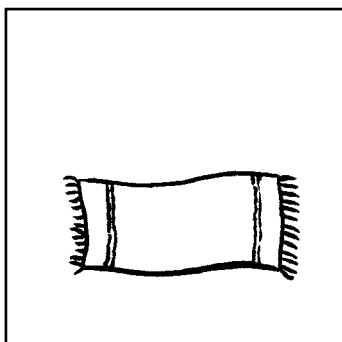
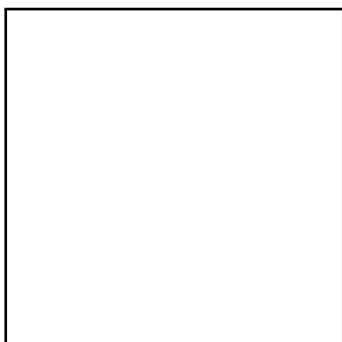
Nafn: _____

Lengjur

Teiknaðu lengri hluti.



Teiknaðu styttri og lengri hluti.

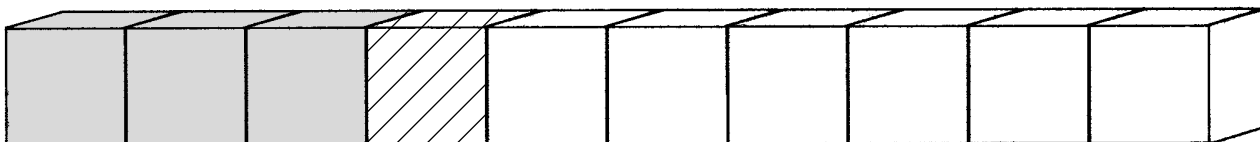
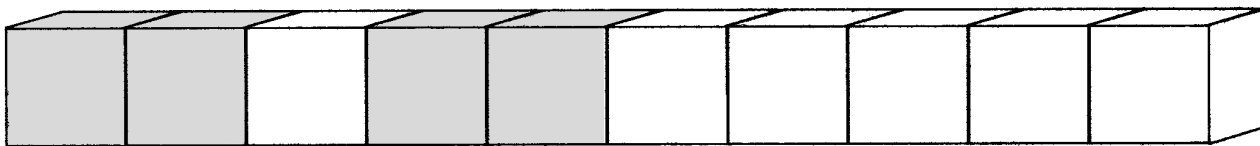


Klipptu 5 rör í mislanga búta.
Raðaðu þeim eftir lengd.
Límdu búтана aftan á blaðið.

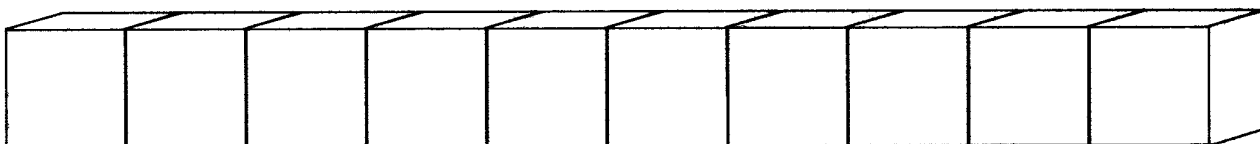
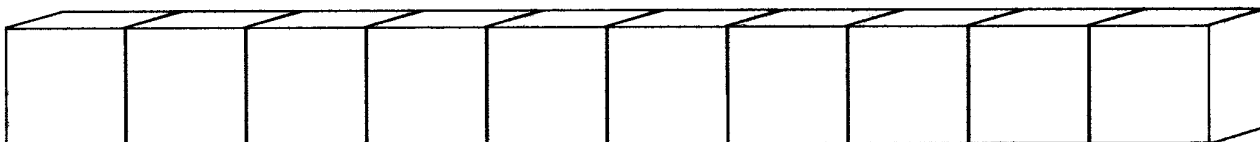
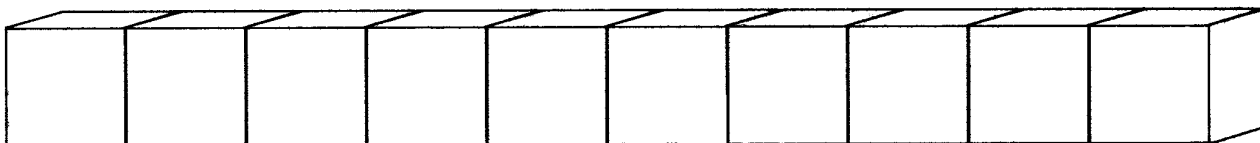
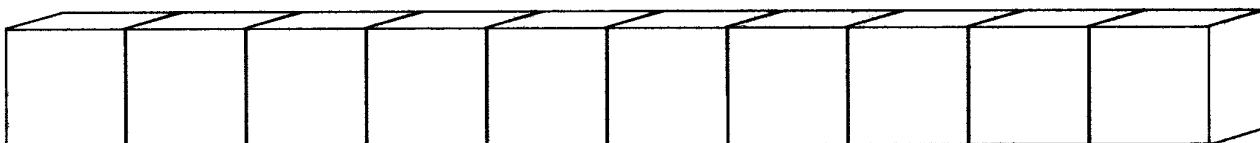
Nafn: _____

Mynstur

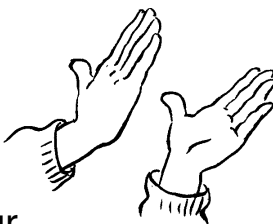
Haltu áfram með mynstrin.



Búðu til mynstur með kubbum.



Klappaðu mynstrin.

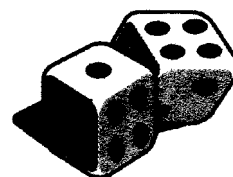


Búðu til tákn fyrir eitt mynstur.

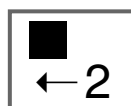
Nafn: _____

Teningaspil 1

Byrja



Færðu spilapeninginn eins og teningurinn sýnir.



Ef þú lendir á svörtum reit ■ ferðu 2 til baka.



Enda

Hver vann? _____

Hvað átti hinn marga reiti eftir? _____

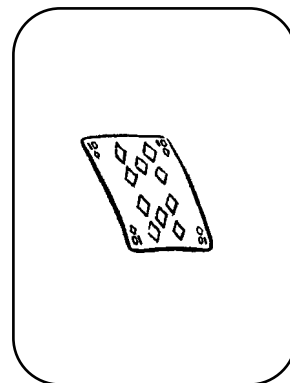
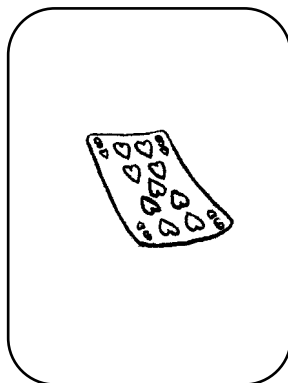
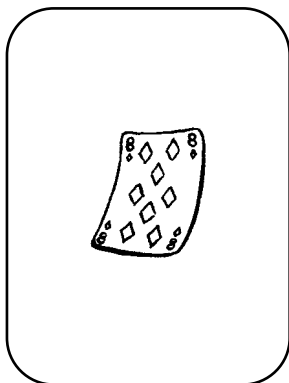
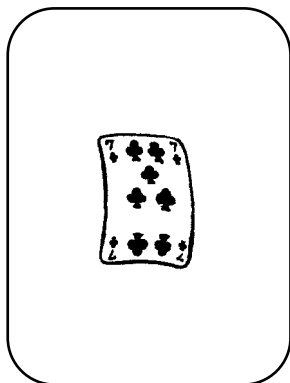
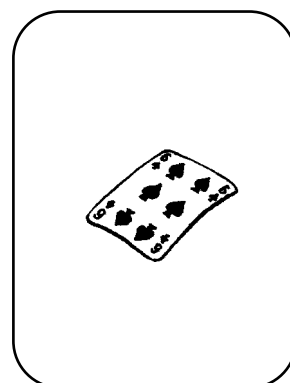
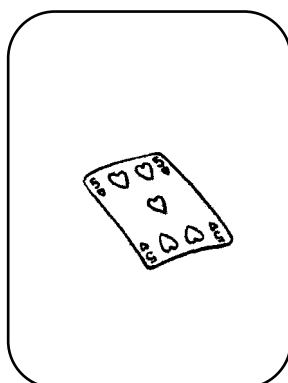
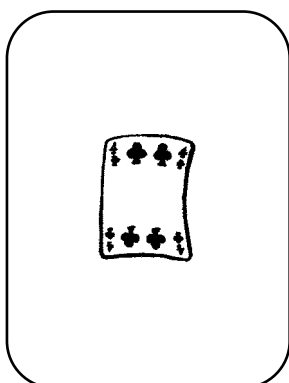
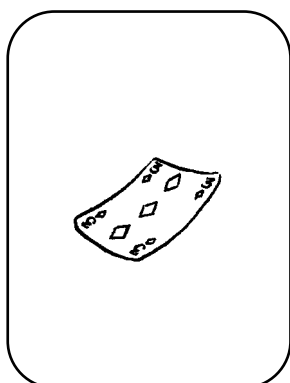
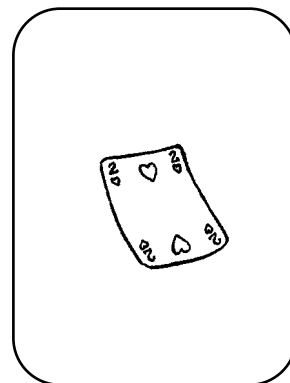
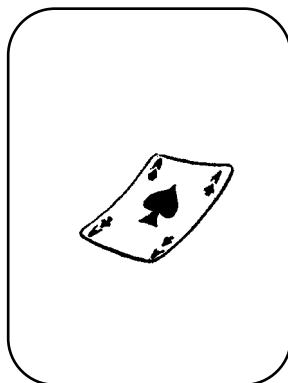
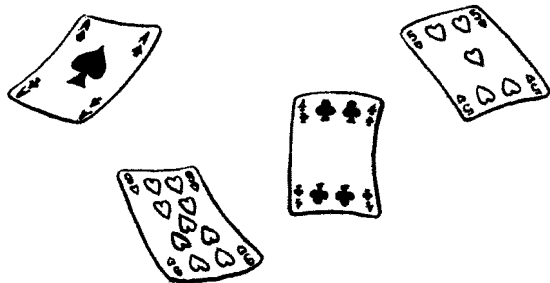
Hvaða tölu er best að fá á teningi? _____

Nafn: _____

Spilastokkurinn

Taktu mannspilin úr.

Raðaðu spilunum eins og hér er sýnt.



Hvað eru margir fjarkar? _____

Hvað eru mörg svört spil? _____

Stokkaðu spilin og bjóddu einhverjum með þér í lönguvitleysu.

Reglur:

Skiftið bunkanum í tvennt.

Hvor tekur eitt spil ofan af.

Sá fær slaginn sem hefur hærra spil.

Sá vinnur sem á fleiri spil þegar hætt er eða hefur náð þeim öllum.

