



# Matematyka przyszłości

Program  
grantowy  
mPotęga - IX  
edycja  
dla uczniów  
klas 4-6 szkół  
podstawowych

W IX edycji mPotęgi grantami nagrodzono 114 projektów z całej Polski.

Dofinansowanie otrzymały 83 projekty kierowane do uczniów klas 4-6 i 31 projekty dla uczniów klas 7 - 8 szkół podstawowych.

Łączna kwota, jaką w tym roku mFundacja przeznaczyła na granty, wyniosła blisko 632 tys. zł.

Projekt przygotowany i złożony przez panią Beatę Andrzejewską i Lidię Filipiak został zaakceptowany do realizacji i dofinansowany kwotą prawie 4000 zł.

Przystępując  
do programu  
założyliśmy  
sobie  
następujące  
cele do  
osiągnięcia:

1. Zastosowanie nieszablonowych, ciekawych i innowacyjnych metod oraz narzędzi edukacji matematycznej- programowanie, używanie mikroprocesorów FORBOT ARDUINO oraz drukarki 3D.
2. Uczenie świadomego i bezpiecznego korzystania z nowoczesnych technologii w nauce i życiu codziennym. Promowanie postawy otwartości na nowinki technologiczne.
3. Kształcenie umiejętności pracy w zespole (uczeń- uczeń- nauczyciel-rodzic), podążania za liderem, uczenie kompetencji kluczowych

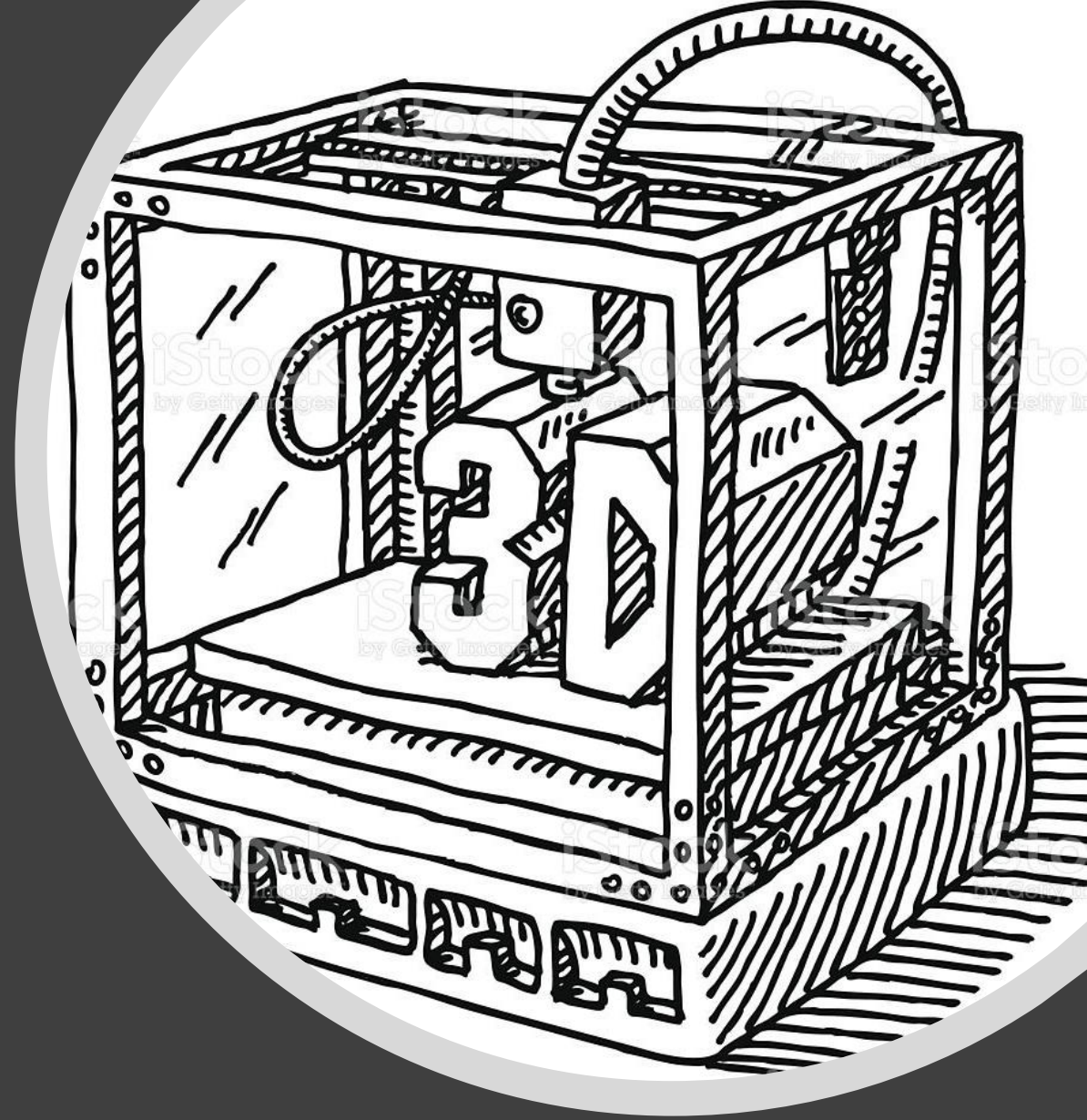


Nasze działania



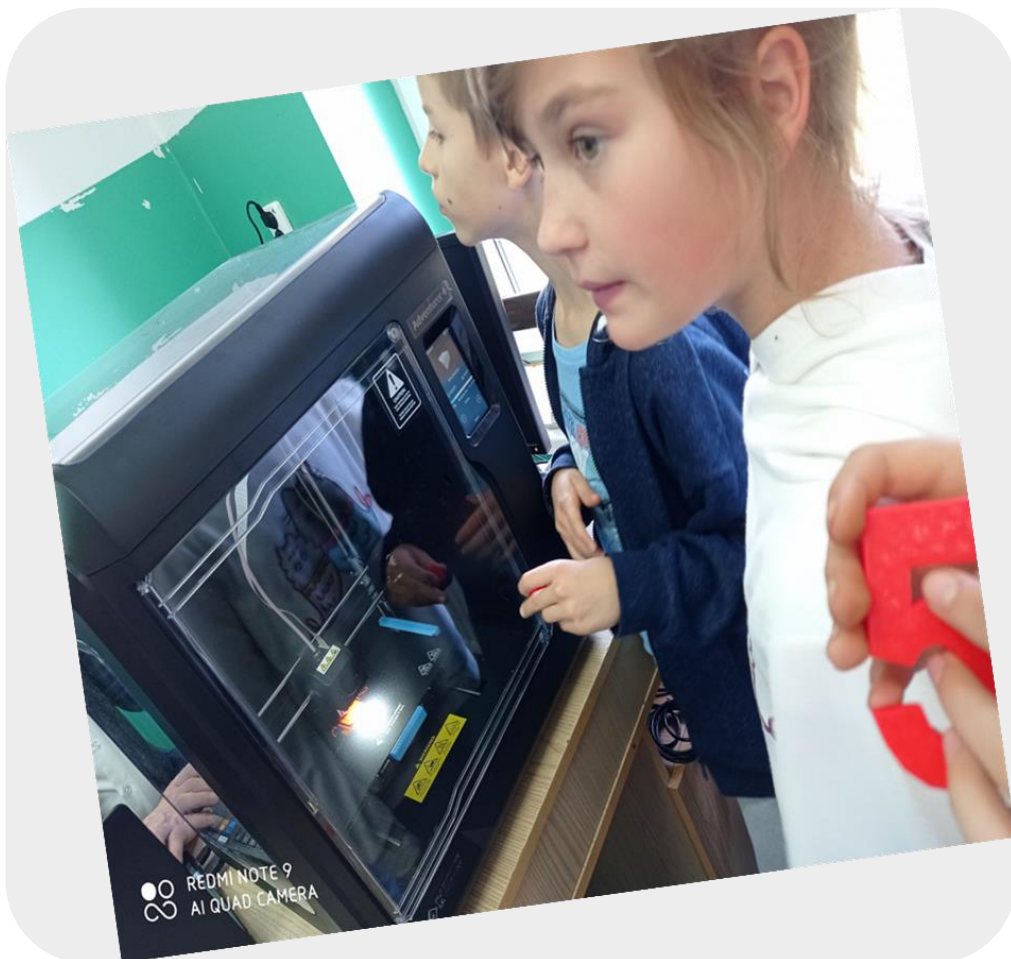
## Matematyka 3D i w 3D, czyli zajęcia z użyciem drukarki 3D

W trakcie warsztatów uczniowie poznali budowę, zasady działania i zastosowanie drukarki 3D, a następnie przy użyciu programu TinkerCAD zaprojektowali i wydrukowali wybrane modele brył i figur.



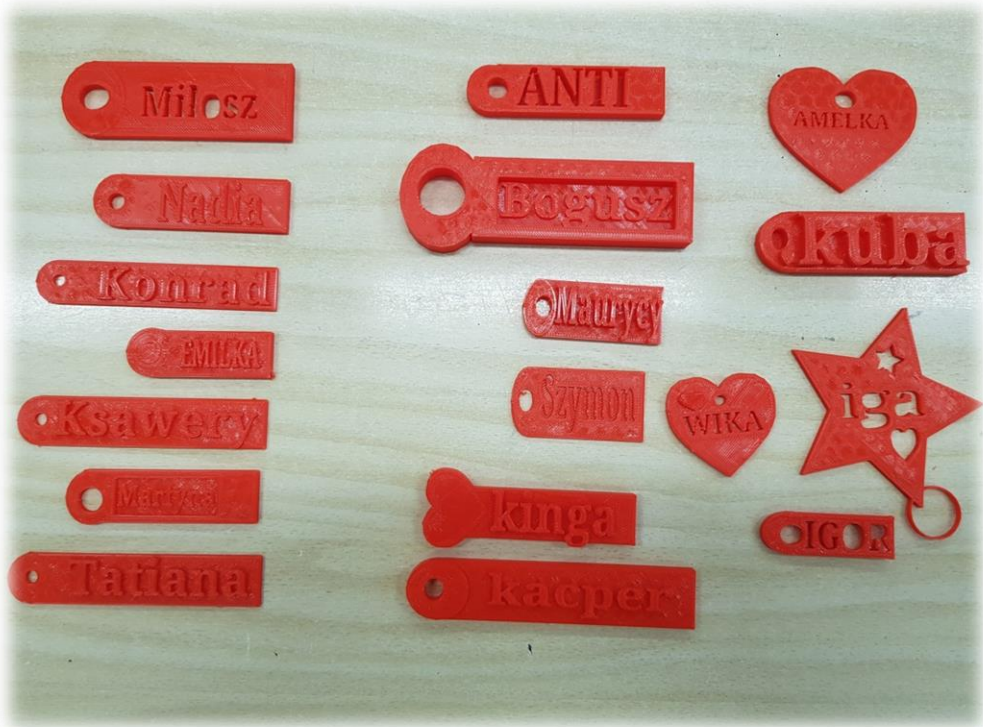






VI OBYD SUNEBA  
REDMI NOTE 9

VI OBYD SUNEBA  
REDMI NOTE 9



Prace uczniów



Przeprowadzone zostały zajęcia metodą **Bloksów**, których celem było obliczanie obwodów, pól powierzchni i objętości figur.















# „Mistrz obliczeń”

---

Mistrzami obliczeń matematycznych zostali:

---

## **I miejsce**

---

1. Miłosz Wawrzyniak
  2. Igor Ligocki
- 



## **II miejsce**

---

1. Martyna Miętkiewicz
  2. Wiktoria Bawolska
- 

## **III miejsce**

---

1. Konrad Logdański
  2. Kacper Jasiak
- 

GRATULUJEMY





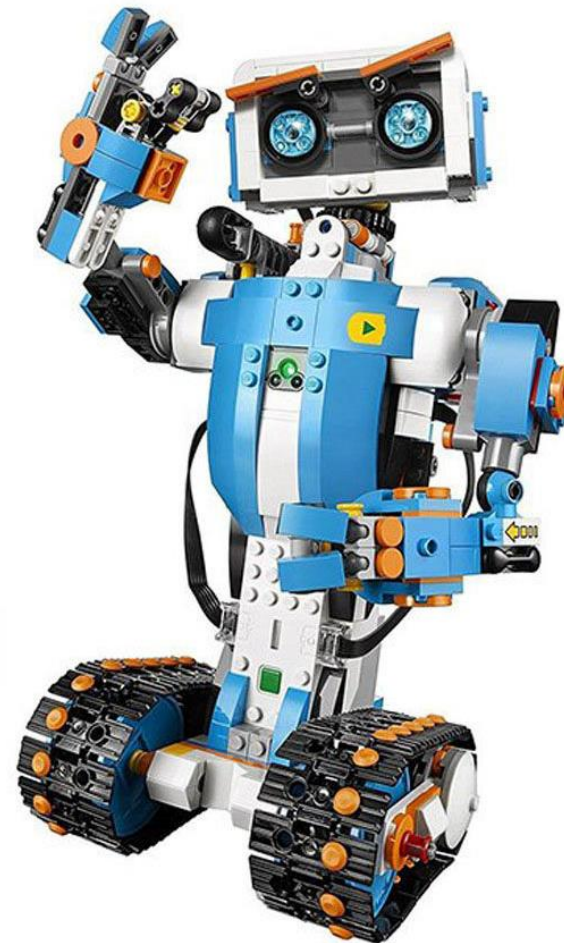


Poprzez wykonywanie zadań uczestnicy pogłębiali relacje społeczne i poznali nowoczesne technologie, ucząc się bezpiecznie z nich korzystać oraz łączyć je z działaniami matematycznymi

# Matematyka to też robotyka

---

czyli warsztaty z robotyki, podczas których uczestnicy poznali podstawy programowania obiektowego, scratch oraz programowania Mboot za pomocą makeblocków.











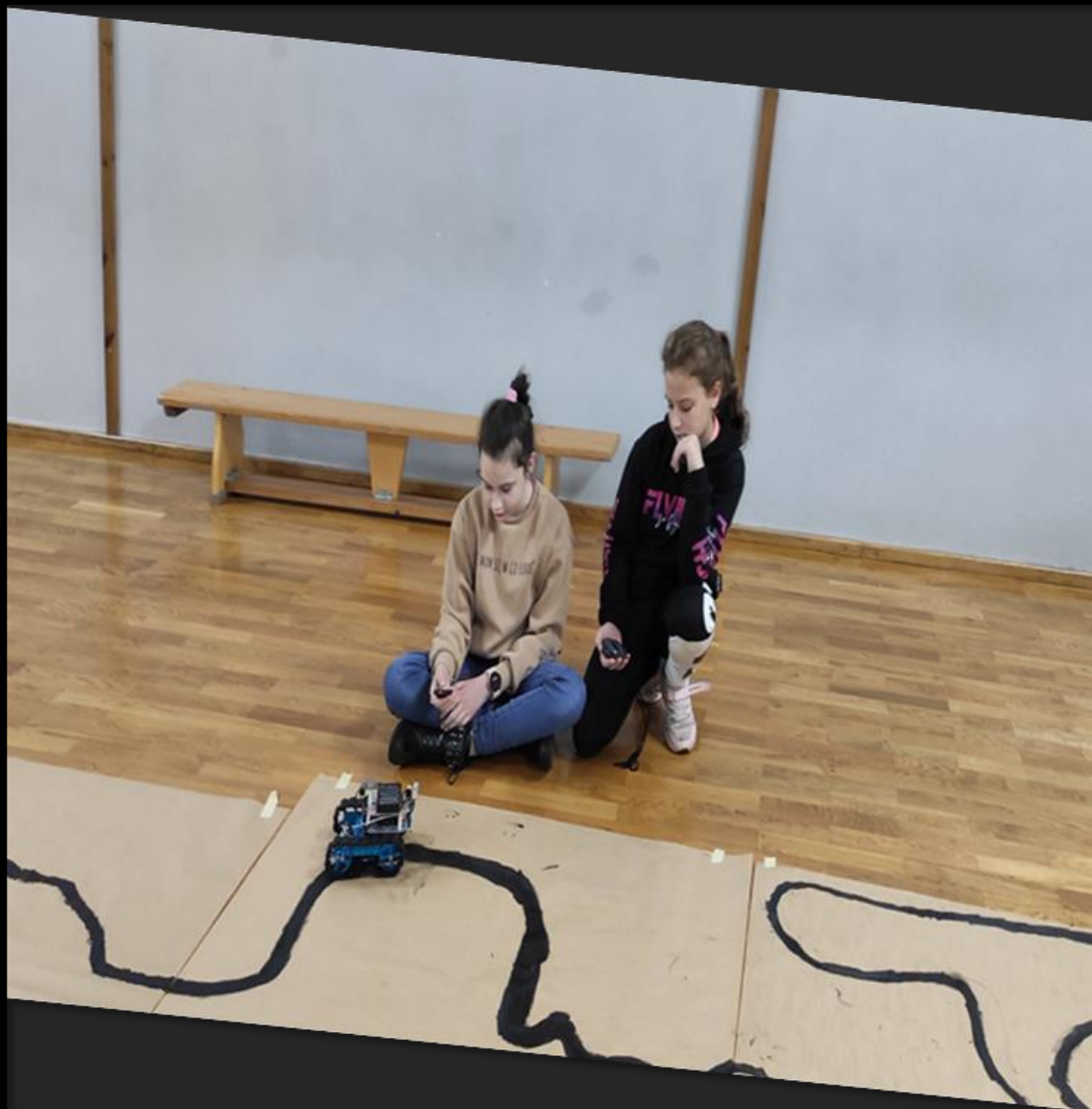
Pracując w grupach, uczestnicy zbudowali z klocków Lego Education Spike rowerzystę i rower, następnie zaprogramowali trasę, którą pokonywał rowerzysta. Oprócz tego zaprogramowali Mboota i jego trasę.



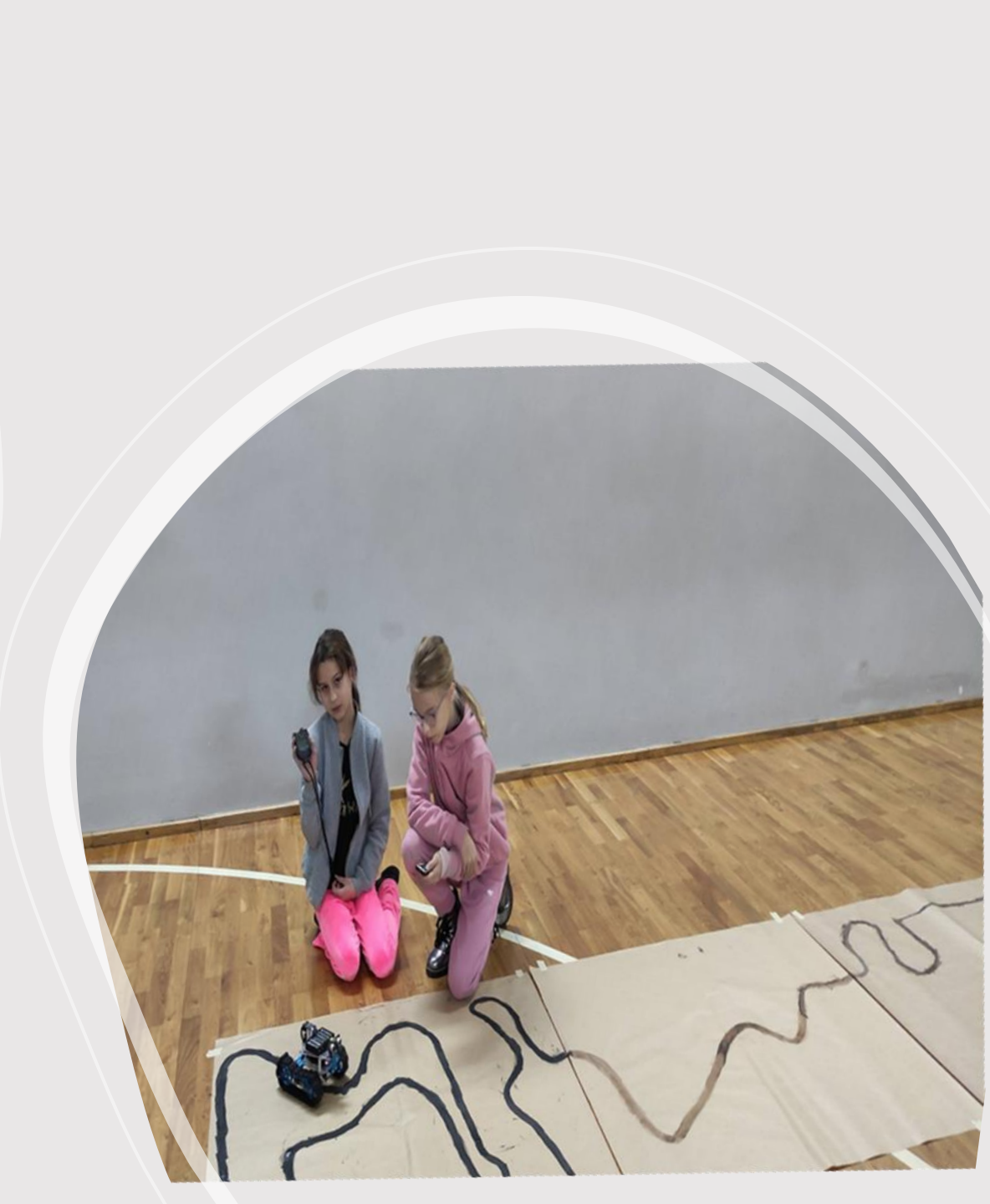






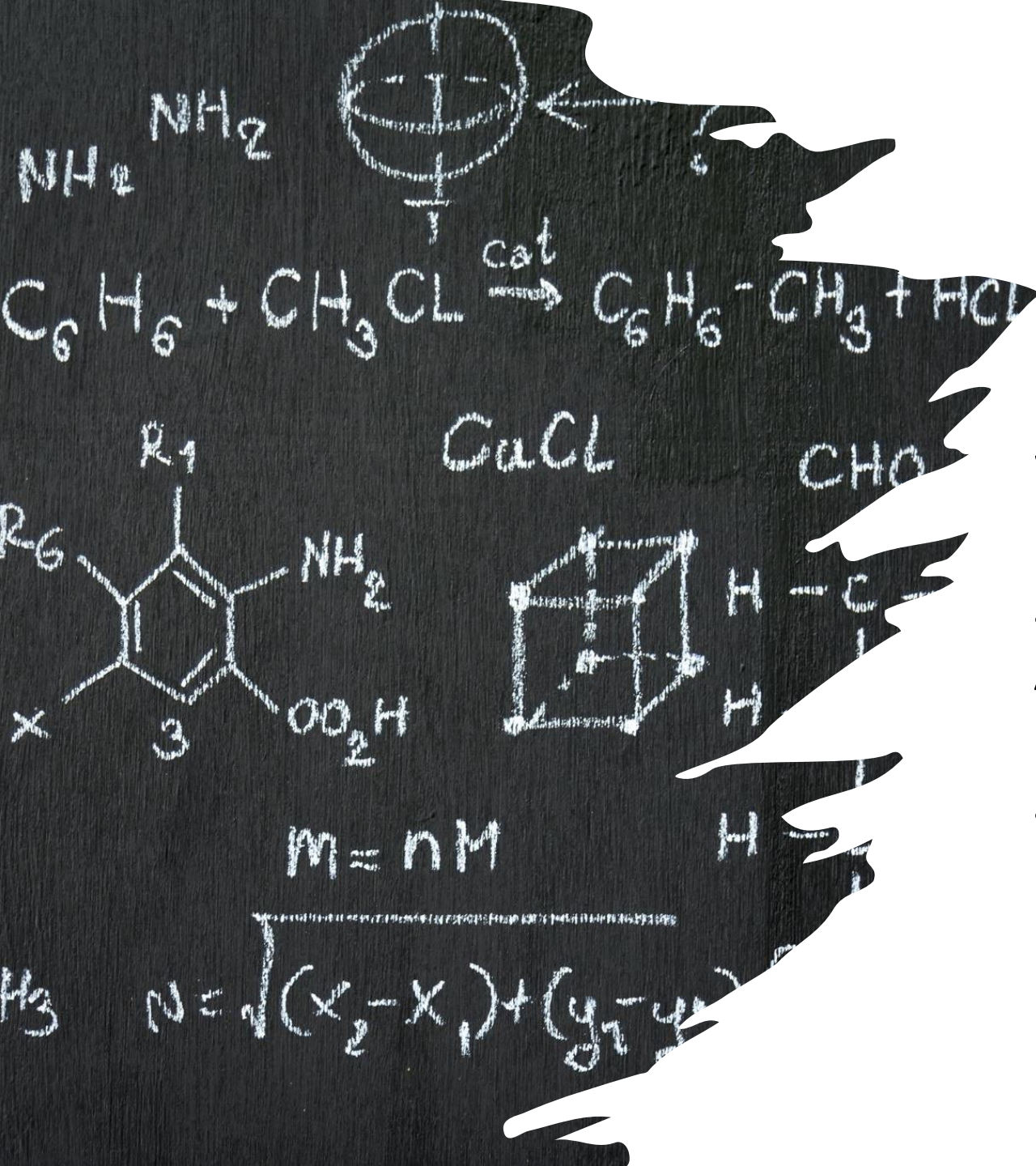












Warsztaty prowadzono za pomocą metody STEAM (z angielskiego Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics), wykorzystując Naukę, Technologię, Inżynierię, Sztukę i Matematykę jako sposób nakierowania uczniów w poszukiwaniu dialogu i krytycznego myślenia.











Uczestnicy warsztatów składali roboty i programowali je, ale także poznali wiele ciekawych faktów, dzielili się swoją wiedzą, odkrywali świat nowoczesnych technologii, łącząc je z tradycyjną matematyką.



# Wizyta w wirtualnym świecie,

czyli poruszanie się w rzeczywistości 3D. Warsztaty te pozwoliły uczestnikom odkrywać bryły geometryczne w rzeczywistości rozszerzonej, wyjaśniając abstrakcyjne koncepcje geometrii za pomocą wizualizacji 3D.







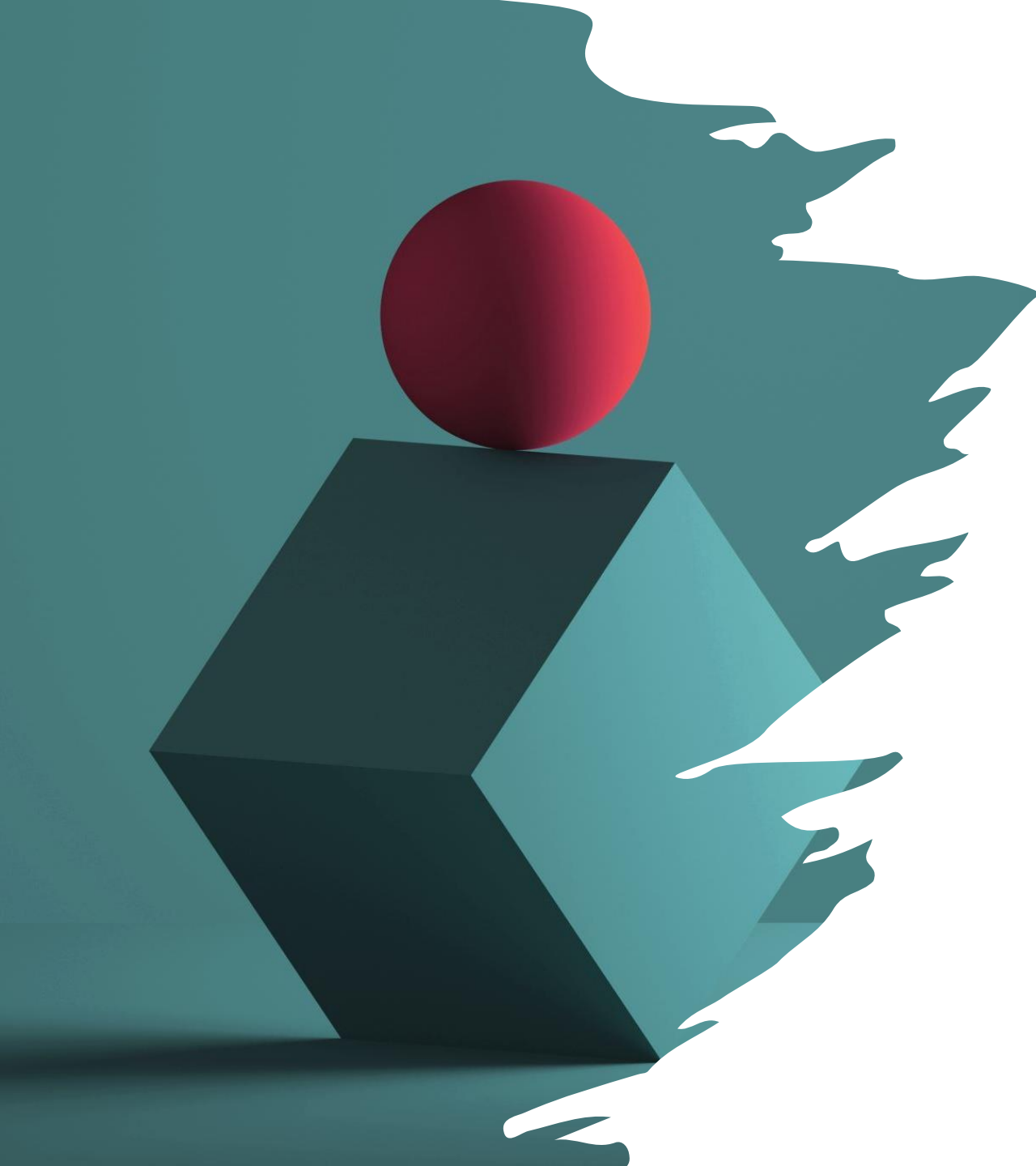












Zajęcie poprzedziły lekcje z wykorzystaniem **Anaglifów**, w czasie których uczniowie, wkładając okulary empulsowe rozpoznawali różne figury przestrzenne, nazywali je i poznawali ich własności. Następnie wykonywali wybrane modele figur przestrzennych.













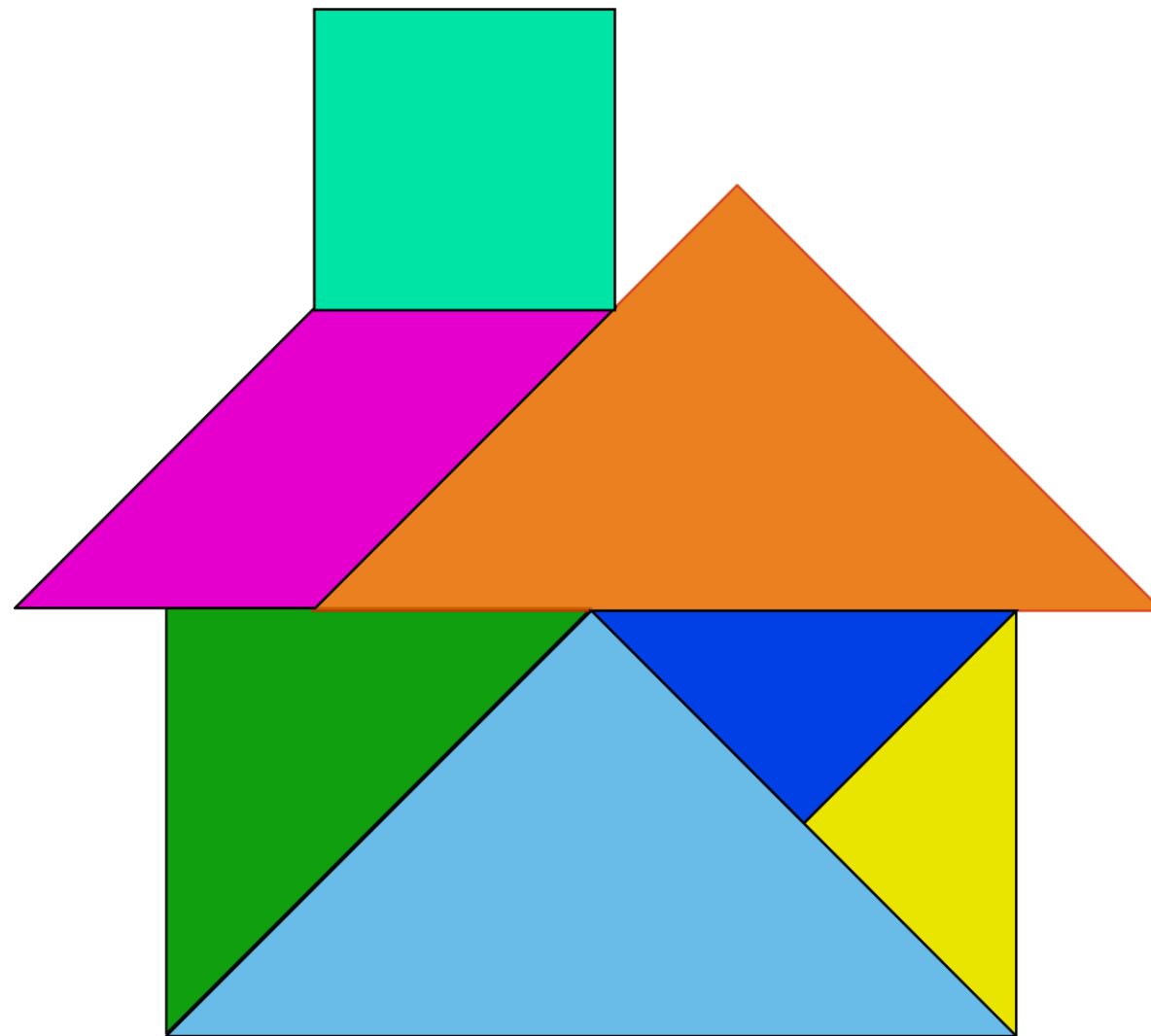




# Matematyczny festyn rodzinny

---

Uczestnicy doskonalili sprawności rachunkowe na liczbach naturalnych i utrwalali tabliczkę mnożenia poprzez gry, zabawy, tangramy, rebusy, krzyżówki, łamigłówki matematyczne z zastosowaniem pomocy dydaktycznych: PUS, Schubitrix, Paleta- Epideixis, tangramy.

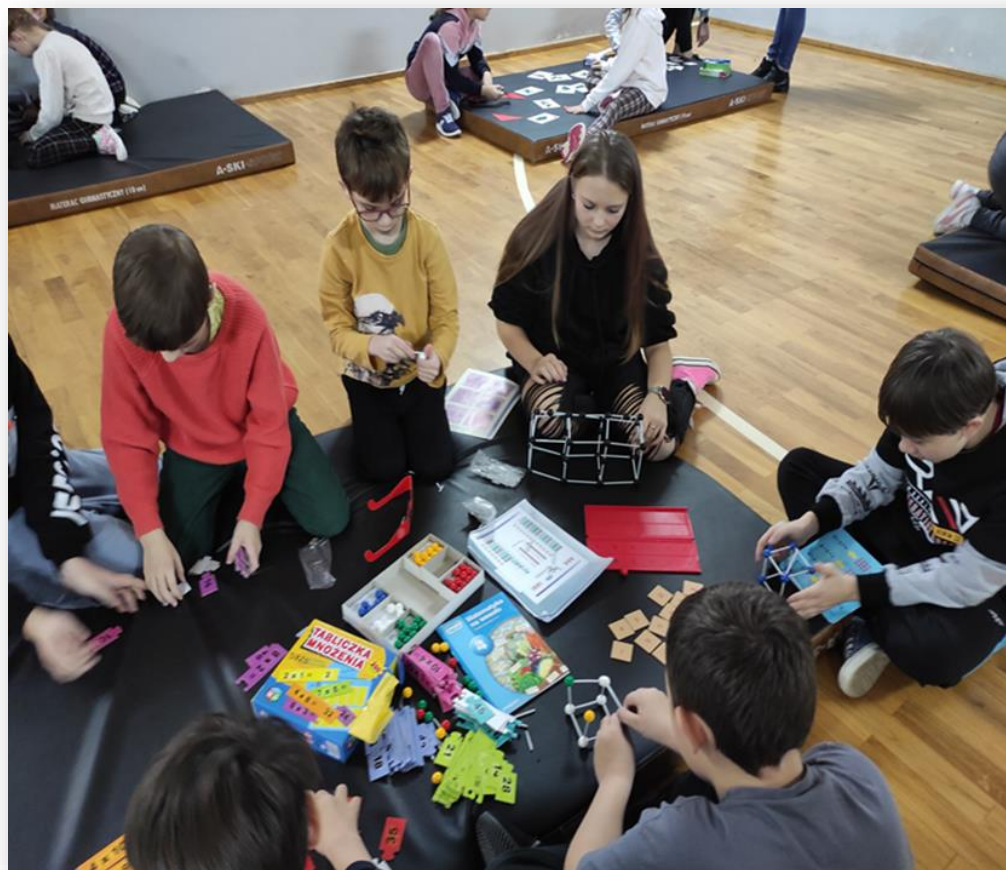




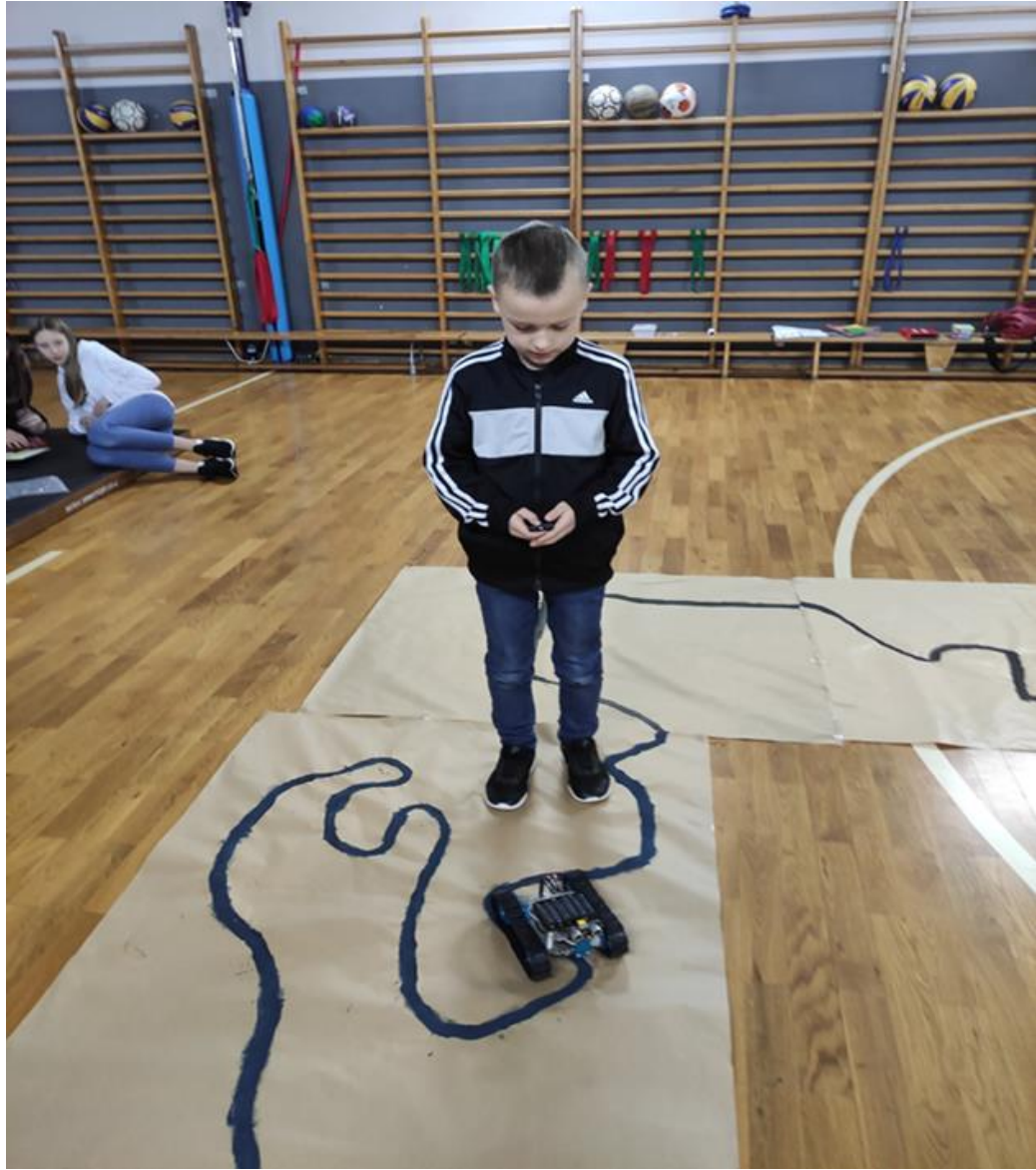






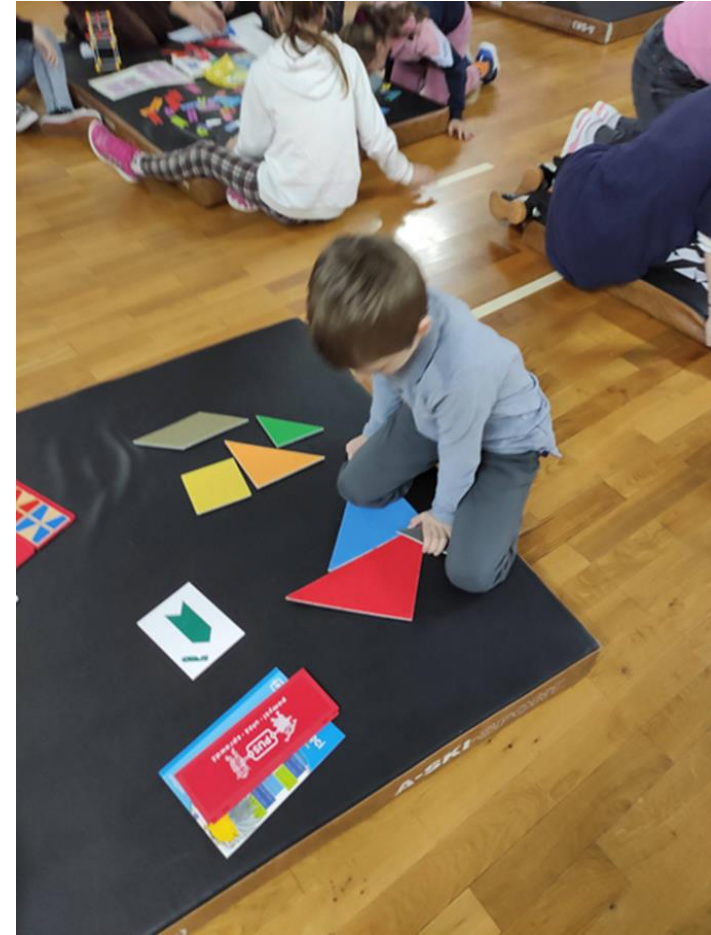














MATEMATYKA  
PRZYSZŁOŚCI

DZIĘKUJEMY



Matematyka da się lubić



$2x + 1$

