

Název výukové hodiny: Násobilka hrou – kartičky

Autor: PaedDr. Štěpánka Vondrášková

Předmět: MATEMATIKA – ČÍSLO A POČETNÍ OPERACE

Jazyk: čeština

Anotace: Žáci si procvičují zábavnou formou násobilku. Při hře jsou všichni aktivní, každý pracuje svým tempem, jsou nadšení z úspěšně vyřešené úlohy. Ke hře jsou potřeba kartičky s násobilkou.

Klíčová slova: dělení, didaktická hra, násobení, pokrok, procvičování

Typ interakce: aktivita

Druh výukového zdroje: aktivita

Specifické vzdělávací potřeby: žádné

Vazby na jiné materiály: žádné

Stupeň, ročník: 1. stupeň

Cíl: Žáci si zábavným procvičováním osvojují malou násobilku. Provádí kontrolu své práce a svých spolužáků.

Kompetence k učení: Poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení. Po ukončení zadané práce má potřebu se zapojit do další činnosti.

Metody: hra

Průřezová témata:

OSV: Rozvoj schopností poznávání – cvičení smyslového vnímání, pozornosti a soustředění; cvičení dovedností zapamatování, řešení problémů; dovednosti pro učení a studium

Zdroje:

BALEJOVÁ, Renata, Martina HUBKOVÁ, Štěpánka VONDRÁŠKOVÁ a Zuzana ŠVIHLOVÁ. *Hravá matematika 3: pro 3. ročník ZŠ*. Praha: Taktik, 2016. ISBN 978-80-87881-68-2.

Popis:

Vyučující si připraví kartičky, vytiskne si je oboustranně, z jedné strany bude příklad a z druhé výsledek. Výsledek by neměl prosvítat, protože je tisknut tence a menším písmem, příklad tučně a písmem větším.

Vyučující předá žákům kartičky s násobilkou. Karty s malou násobilkou jsou rozděleny na dvě hromádky. Jedna je k procvičování násobilky čísel 2–5, druhá na procvičování násobilky 6–10. Pokud je potřeba procvičovat pouze násobilku 2–5, rozdají se pouze kartičky s násobilkou čísel 2–5. K procvičení celé malé násobilky se mohou obě hromádky s kartičkami násobílek promíchat a předat žákům jako jedna hromádka.

Balíček s kartičkami násobilky se zamíchá. Rozstříhané kartičky s násobilkou leží uprostřed stolu příkladem nahoru. Okolo sedí skupina žáků o počtu 2–4. Jeden sejme kartu, vypočítá příklad a otočením zkontroluje. Pokud příklad správně vypočítá, karta je jeho. Pokud ho vypočítá chybně, založí kartu dospodu hromádky. Ostatní žáci sledují, zda jejich spolužák vypočítal příklad správně. Po ukončení hry si žáci spočítají, kolik mají správně vypočítaných příkladů. Svůj výsledek si zaznamenají do sešitu. Hra se může opakovat. Zamícháním příkladů se jejich pořadí mění.

Při opakovaných hrách žáci mohou posoudit, zda došlo u nich ke zlepšení, a popřípadě pojmenovat, proč měli kartiček málo, nebo naopak více. Čím přispěli ke svému zlepšení.