

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Název školy:	ZŠ Brno, Měšťanská 21, Brno-Tuřany		
Název práce:	Matematický král		
Pořadové číslo:	VY_32_INOVACE_III_2-09-38	Předmět:	Matematika
Třída:	2. A	Téma hodiny:	Opakování probraného učiva + a – do 100 s přechodem přes 10
Vyučující:	Mgr. Libuše Šindelková	Cíl hodiny:	Hravou formou upevnit probranou látku
Pomůcky:	Interaktivní tabule, papír, tužka		
Zdroje:	Aplikace Smart Notebook 10		
Počet příloh:	1	Název příloh:	Příloha: VY_32_INOVACE_III_2-09-38_SINDELKOVA_Matematicky_kral
Období přípravy:	leden	Datum realizace:	25. 1. 2012

Pro žáky:

Zadání úkolu:

1. snímek – seznámení s tématem hodiny (zopakování a upevnění sčítání a odčítání v oboru čísel do 100 s přechodem přes 10).
2. snímek - poskládej kuličky tak, aby vznikl správný příklad. Perem klikni na tlačítko **Clue** a ukáže se ti výsledek, který ti musí vyjít při správném poskládání kuliček. Jakmile klikneš na tlačítko **Start**, hra začíná.
3. snímek – zahraj si pexeso. Klikni na libovolnou kartu. Ukáže se ti příklad nebo výsledek. Najdeš správné dvojice?
4. snímek – perem klikni postupně na všechny 3 kostky. Sečti svoje hody a výsledek zapiš pomocí tužky do prázdných políček. Máš celkem 6 hodů.

Pro učitele:

1. Učitel zapne pc a otevře si soubor VY_32_INOVACE_III_2-09-38_SINDELKOVA_Matematicky_kral na 1. snímku a seznámí děti s nápní této aktivity (zopakování a upevnění sčítání a odčítání v oboru čísel do 100 s přechodem přes 10).
2. Postupně dětem vysvětlí úkoly na jednotlivých snímcích. (viz zadání úkolu pro žáky)
3. Společně s dětmi řeší úkoly. Děti, které sedí v lavici, mají připravený papír, na který počítají příklady počítané u interaktivní tabule.
4. U pexesa se ukážou zběhlí počtáři a šikulky.

Zhodnocení hodiny:

Pro děti byla tato aktivita velkým zpestřením. Protrénovali si nejen počítání ale i práci s interaktivní tabulí. Práce je velmi bavila.

Závěr:

Hodina byla odučena. Aktivitu je možno zařazovat častěji – jednotlivé možnosti ve snímcích můžeme libovolně měnit. Činnost je vhodné zařadit při opakování učiva