

Matematické operácie využívajúce zátvorky a algebru

Používanie prírodných materiálov na zobrazenie čísel

Cieľ: Reprezentujte čísla pomocou objektov a podnecujte aktívne rozhovory o matematike a matematické uvažovanie, čím posilňujete predchádzajúce učenie v triede.

Zdroje:

- Nájdené objekty ako prostriedky
- Krieda na zátvorky a symboly

Žiaci zhromaždia rôzne zdroje a pridelia im hodnotu, napríklad: kameň = 1, zelený list = 2, hnedý list = 3, vetvička = 5.

- Žiaci si navzájom zadávajú matematické úlohy pri práci v skupine, napríklad kameň + (zelený list x hnedý list) = vetvička + 2 (kameň)
- Použite kriedu, aby ste nakreslili zátvorky a symboly.
- Rozšírite použitie ďalšej algebraickej notácie na vytvorenie náročnejších problémov pre starších alebo zdatnejších študentov.

Viac hravých učebných materiálov:

- Hravé učebné materiály pre učenie matematiky - priradte hodnotu

Kľúčová slovná zásoba:

zátvorky, symboly, algebra, notácia, hodnota, uvažovanie, BODMAS

Kritériá úspešnosti

- ✓ Viem pomocou abstraktných materiálov zobraziť čísla a výpočty
- ✓ Viem vysvetliť svoje uvažovanie



Logika listov

Carrollove diagramy a Vennove diagramy

Cieľ: Žiaci používajú Vennove diagramy a Carrollove diagramy na triedenie listov.

Zdroje:

- Veľký výber akýchkoľvek listov, najmä na jeseň, keď je k dispozícii široká škála farieb
- Lepiace poznámkové bločky alebo papierové štítky a pero
- Obruče
- Prírodné materiály

V závislosti od veku / stupňa žiakov navrhnete štítky pre stĺpce a riadky Carrollovho diagramu, prípadne skupiny žiakov by mohli navzájom čeliť výzvam pri hádaní riadkov a stĺpcov štítkov.



Postupujte podľa Vennových diagramov, keď sú Carrollove diagramy zvládnuté.

Navštívte web Creative Star, kde nájdete ďalšie nápady a stovky ďalších nápadov na učenie sa vonku.



Kľúčová slovná zásoba: Vennov diagram, Carrollov diagram

Kritériá úspešnosti

- ✓ Rozumiem a viem vysvetliť, ako používať Vennov diagram a Carrollov diagram
- ✓ Viem ich použiť na triedenie listov alebo iných prírodných materiálov

