



Množenje

NASTAVNA JEDINICA 1

Dobna skupina	6-9 godina
Prethodno znanje	Zbrajanje; množenje od 2 do 5
Potrebni materijali	Kutija „Množenje“, škare, bojice, A4 papiri, slike različitih predmeta
Tema	Osnovna aritmetika
Znanja i vještine koja se razvijaju	Množenje
Vrijeme potrebno za provedbu	3 h

Korak 1: Uvod

Kratki uvod u slike s različitim predmetima za shvaćanje koncepta množenja.

Predmeti bi trebali biti u redovima i stupcima.

Zamolite učenike da pronađu broj predmeta, brojeći ih na dva različita načina - prvo po redovima, zatim po stupcima ili obrnuto. Neka učenici usporede rezultate.

Korak 2: Pripovijedanje

Učitelj čita priču Peekaboou. Nakon čitanja priče, zamolite učenike da se prisjete koji je broj korišten u svakoj priči koju su ispričali likovi.

Korak 3: Otkrivanje sadržaja kutije

Cilj ovog koraka je da učenici pogledaju sadržaj kutije: materijal i obavijest. Učenici bi trebali imati dovoljno vremena da otkriju i upoznaju se s kutijom.



Sufinancira
Europska unija

MATEMATIKA

Korak 4: Rad u paru s cootie hvatačem

Učenici u parovima izrađuju hvatač koji im pomaže usvojiti različite elemente priče i vježbati množenje s brojem sedam.

Korak 5: Samostalan rad

Neka učenici napišu vlastite priče poput one koju su čuli. Također mogu koristiti brojeve koje su prije množili.

Nakon što su priče napisane, neka učenici naprave svoje vlastite hvatače.

Korak 6: Rad u paru s cootie hvatačem

Učenici izmjenjuju priče koje su smislili i hvatače s partnerom. Čitajte jedni drugima priču i vježbajte množenje.



Sufinancira
Europska unija

MY BOX OF STEAM (projekt br. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) financira Europska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo autorovi i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

NASTAVNA JEDINICA 2

Dobna skupina	6-9 godina
Prethodno znanje	Množenje do 10
Potrebni materijali	Kutija „Množenje“, škare, bojice, A4 papiri
Tema	Basic Arithmetics
Znanja i vještine koja se razvijaju	Pupils can multiply
Vrijeme potrebno za provedbu	2 h

Korak 1: Uvod

Lekcija počinje zadatkom pokreta. Učitelj je pronašao neke igre množenja i pustio učenike da se igraju.

Primjer: Na podu učionice nalazi se veliki nacrtani krug s kutijama s odgovorima iz tablice množenja. Učenici su unutar kruga.

Jedan od učenika koji je voditelj igre je izvan kruga. Voditelj igre postavlja pitanja npr. 5×4 , i kaže tko mora odgovarati. Igra se nastavlja dok svi učenici ne dođu do svojih polja.

Ove vrste igara mogu se igrati kao aktivnosti na otvorenom.

Korak 2: Pripovijedanje

Učitelj čita priču Peekaboou. Nakon čitanja priče, zamolite učenike da se prisjete koji je broj korišten u svakoj priči koju su ispričali likovi.



Sufinancira
Europska unija

MATEMATIKA

Korak 3: Otkrivanje sadržaja kutije

Cilj ovog koraka je da učenici pogledaju sadržaj kutije: materijal i obavijest. Učenici bi trebali imati dovoljno vremena da otkriju i upoznaju se s kutijom.

Korak 4: Rad u paru s cootie hvatačem

Učenici u parovima izrađuju hvatač koji im pomaže usvojiti različite elemente priče i vježbati množenje s brojem sedam.

Korak 5: Pisanje vlastite priče

Učenici pišu vlastite priče poput one koju su čuli. Trebali bi koristiti brojeve od 8 do 10. Zadaci množenja u priči trebali bi biti predstavljeni ne samo brojevima, već mješovito poput 7×9 , 9×10 ili 6×4 .

Nakon što su priče napisane, učenici izrađuju vlastite hvatače.

Obavijest: Tablicu množenja možete uzeti iz kutije ovisno o tome koliko ste daleko u procesu učenja.



Sufinancira
Europska unija

MY BOX OF STEAM (projekt br. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) financira Europska unija. Izraženi stavovi i mišljenja su, međutim, samo autorovi i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.