Математика 1 класс, 3 часть. Л.Г. Петерсон

Тип урока: рефлексия

Тема урока: «Величины»

Цель урока: закрепить знания о величинах, таких как: длина, масса, объем, используя методы дизайн - мышления; уметь сопоставлять единицы измерения и приборы с необходимой величиной, записывать, сравнивать, складывать, вычитать значения величин длины, массы, объема; создать прототип приложения для смартфона, как средство закрепления знаний о величинах.

Задачи урока:

1) актуализировать знания, полученных на прошлом уроке, о величинах.

2) систематизировать и обобщить знания о величинах.

3) корректировать ошибки учащихся.

Планируемые результаты: обучающиеся закрепят полученные знания на прошлом уроке о величинах (что такое длина, масса и объем, их единицы измерения, приборы измерения величин) .

Ход урока:

1. Мотивация к учебной деятельности.

- Скажите, как называется наша школа? (Школа дизайна «Точка»)

- А что такое дизайн? Какие источники получения информации вы знаете?

(1 группа спросит у взрослых, 2 группа заглянет в толковый словарь, 3 группа обратится к интернету, 4 группа

воспользуется личным опытом и имеющимися знаниями, а 5 группа может воспользоваться любым

источником получения информации. Посмотрим, какая группа справится лучше всего).

- Ребята, наша школа уникальна, и всё то, что было сказано вами о дизайне, может нам пригодится в

различных жизненных ситуациях, в том числе и на уроках математике.

Найди и обведи все слова в строчках. Каким словам их можно объединить? (величина)



- О чём мы с вами говорили на прошлых занятиях? (величинах)

- Как вы считаете, для чего еще раз мы можем посвятить урок этой теме? Какая цель у нас с вами будет? (закрепить полученные знания прошлых уроков)

- Совершенно верно, этим мы и займемся на сегодняшнем уроке.

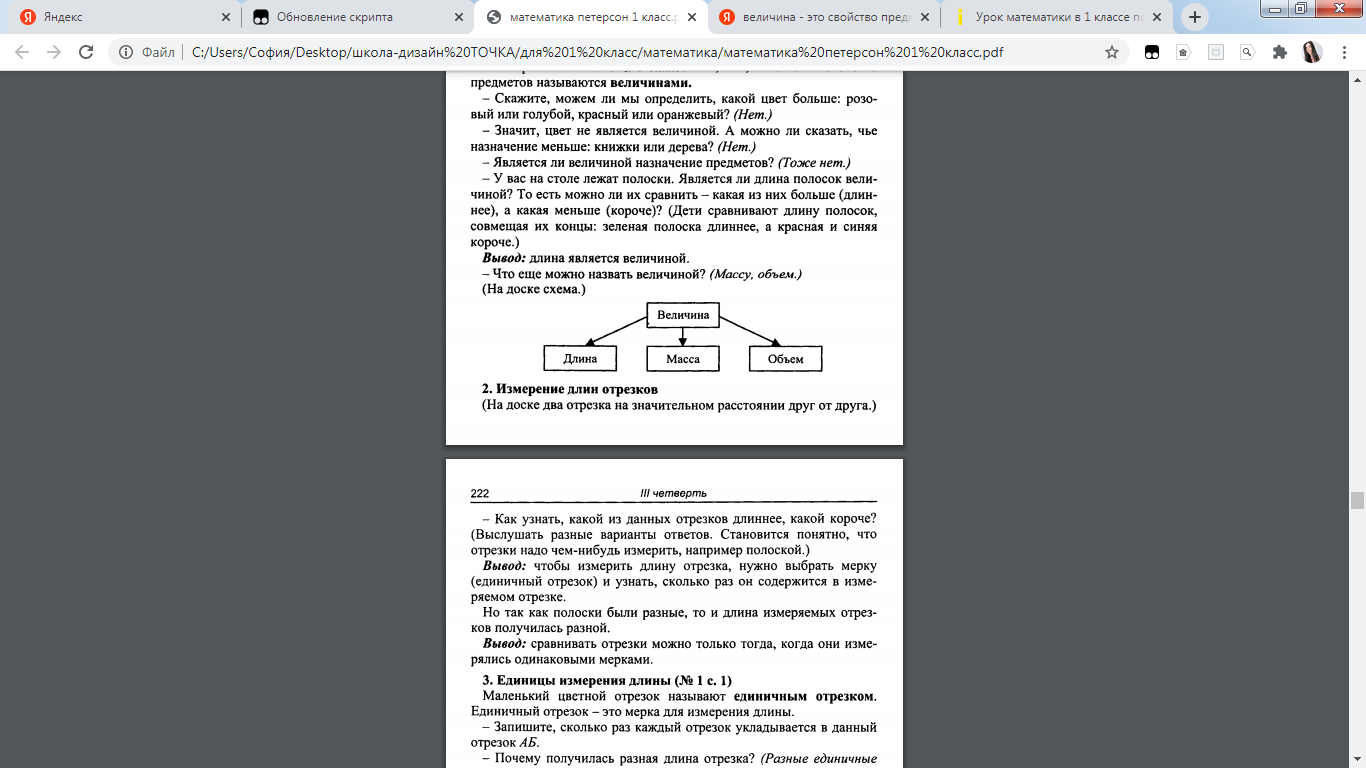
1. Актуализация знаний.

- Ребята, если бы перед вами стояла задача, рассказать или объяснить другим ученикам, которые только начнут изучать тему величины, как бы вы это сделали? (обсудить эффективность способов, возможное количество участников, интерес к методу)

- Сегодня вам предлагается сделать прототип (модель, образец) приложения для смартфона, которое помогло бы всем ребятам, которые только начинают изучать или хотят повторить тему величин.

- Что обязательно должно быть в этом приложении?

* Величина – это свойство предметов, по которым их можно сравнить с помощью знаков больше, меньше или равно называются, а результат измерения выразить числом.
* Что мы относим к величинам:



* Длина –  **это** свойство, характеризующее протяженность предмета, значение **длины** – числовая характеристика протяженности предметов, а сантиметр − **это** отрезок мерка, с помощью которого измеряется **длина**.
* Единицы измерения длины (сантиметр)
* Чем отличается понятие величина от понятия сантиметр? (длина – это величина, сантиметр – единица измерения длины)
* Алгоритм построения отрезка с помощью линейки. (взять линейку и положить ее на лист бумаги. Отметить точку около числа 0 на линейке - первый конец отрезка. Провести по линейке от этой точки прямую линию до числа а и отметить второй конец отрезка. Полученный отрезок – искомый)
* Производить действия с именованными числами (числа, являющиеся значением какой-либо величины).
* **Масса** является величиной. Масса характеризует, легче предмет или тяжелее.
* Чтобы измерить массу, надо выбрать мерку и узнать, сколько таких мерок уравновесят измеряемый предмет.
* Единица измерения массы – 1 килограмм
* Алгоритм взвешивания предметов:

1. Положить предмет на одну чашу весов.
2. Устанавливая гири-эталоны на другую чашу, добиться равновесия.
3. Найти сумму масс всех гирь на второй чаше.
4. Полученное число килограммов (граммов) – искомое.

* Объем – это величина, которая характеризует вместимость сосудов.
* Чтобы измерить сосуд, нужно выбрать мерку и узнать, сколько таких мерок содержится в этом сосуде.
* Единица измерения объема – литр.

1. Обобщение и систематизация знаний.

- Сейчас ваша задача в группе сделать, на каждую изученную нами величину, определенный разворот в нашем приложении, можно даже придумать оригинальное название вашему приложению и значок (иконку). На столах у вас лежит конверт, там есть информация, которую вы можете использовать.

- Кому что еще не понятно?

1. Применение знаний и умений в новой ситуации.

Защита проектов.

1. Контроль усвоения и обсуждения допущенных ошибок, их коррекция.

Самостоятельная работа при помощи приложения Plicers

1. Рефлексия учебной деятельности.

Plicers