

Názov vyučovacej hodiny: Telesá, kváder a kocka
Meno a priezvisko učiteľa/učiteľov: Mgr. Helena Konečná

Názov školy:	ZŠ Ul. P. J. Šafárika 3, Prievidza 971 01		
Predmet:	Matematika		
Ročník:	7. ročník		
Tematický celok:	Objem a povrch kvádra a kocky		
Téma hodiny:	Povrch kvádra		
Cieľ:	<p><i>Kognitívne ciele:</i> vedieť popísať sieť kvádra, porozumieť vzorcu a vedieť ho vysvetliť, vedieť aplikovať vzorec v slovných úlohách, vedieť analyzovať praktické úlohy a navrhnúť spôsob riešenia, vedieť logicky argumentovať a zdôvodňovať výhodu spôsobu riešenia.</p> <p><i>Výchovné ciele:</i> rozvíjať intelektuálne schopnosti a logické myslenie, vedieť využívať teoretické poznatky v praktických úlohách</p>		
Špecifické ciele:	<i>Špecifické ciele:</i> utvárať postoje a hodnotové orientácie, rozvíjať schopnosti a záujmy nadobúdať zručnosti a návyky		
Medzipredmetové vzťahy:	Fyzika		
Požiadavky na zručnosti žiakov:	Ovládať prácu s príkladmi na PV		
Požiadavky na zručnosti učiteľa:	Základné zručnosti s IKT technikou, orientácia na portáli PV		
<i>počet minút</i>	<i>činnosť</i>	<i>pomôcky</i>	<i>metódy a formy</i>
5	Motivačná časť vyhľadávanie, orientácia v informáciách	Počítače	problémová (osvojovanie zdôvodňovaného informovania)
15	Názorná ukážka – animácia	Interaktívna tabuľa, PV	výskumná (samostatné zisťovanie problému)
15	Samostatná práca – riešenie príkladov	Počítače, ineraktívna tabuľa, PV	heuristická (získavanie skúsenosti z tvorivej činnosti etapovým riešením problému)
10	Overovanie vedomostí	počítače	Forma samostatnej práce

Spätná väzba: výstupný test

Model vyučovacej hodiny – OBSAH

Téma: Povrch kvádra

Typ hodiny: hodina expozičná - počiatočné osvojenie nových vedomostí a zručností.

Forma vyučovania: demonštračné formy, demonštrácia experimentu, postupu činnosti, ukážky riešenia úloh, zostavenia plánu, ukážky predmetov, javov, zobrazení.

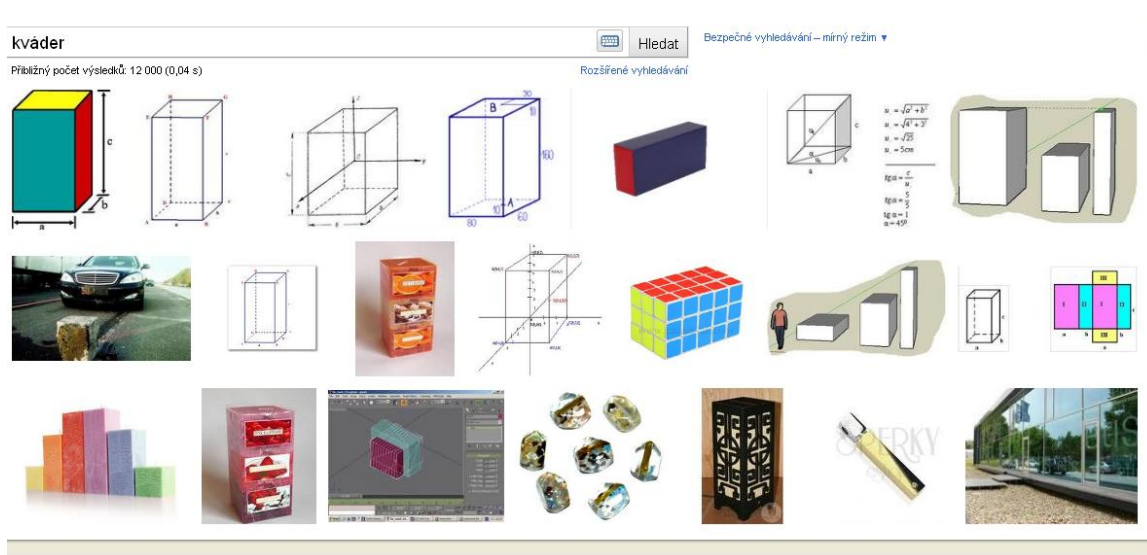
Metóda vyučovania: výkladovo-problémová (osvojovanie zdôvodňovaného informovania).

- Výchovno-vzdelávacie ciele:** osvojiť si poznatky v počítaní povrchu kvádra, nadobudnúť vedomosti v riešení praktických úloh, rozvinúť intelektové zručnosti (spôsobilosti) a poznávacie schopnosti (vnímanie, zapamätanie, myslenie).

Pomôcky: interaktívna tabuľa, počítače, modely kvádra.

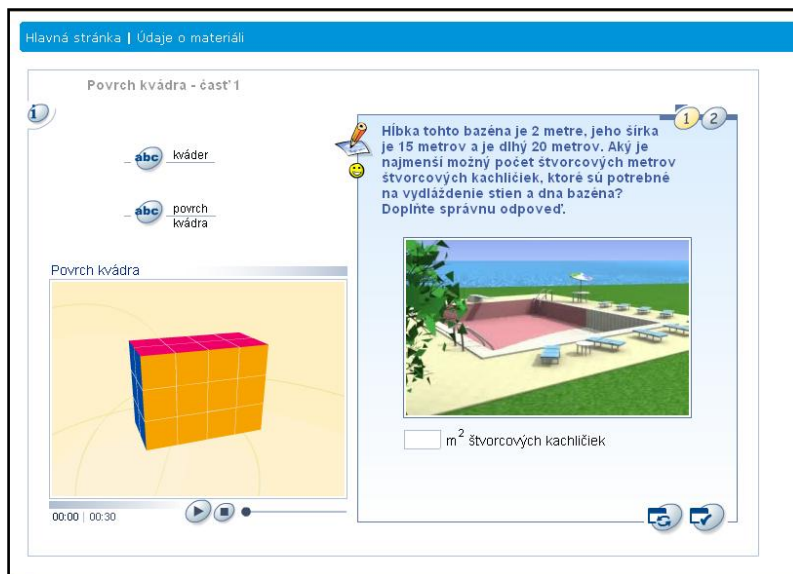
Postup a obsah vyučovania:

- úvod:** motivačná časť: podľa odkazu na web stránku vyhľadať predmety, ktoré majú tvar kvádra (zároveň tak vidia praktickú potrebu znalosti výpočtu povrch kvádra)



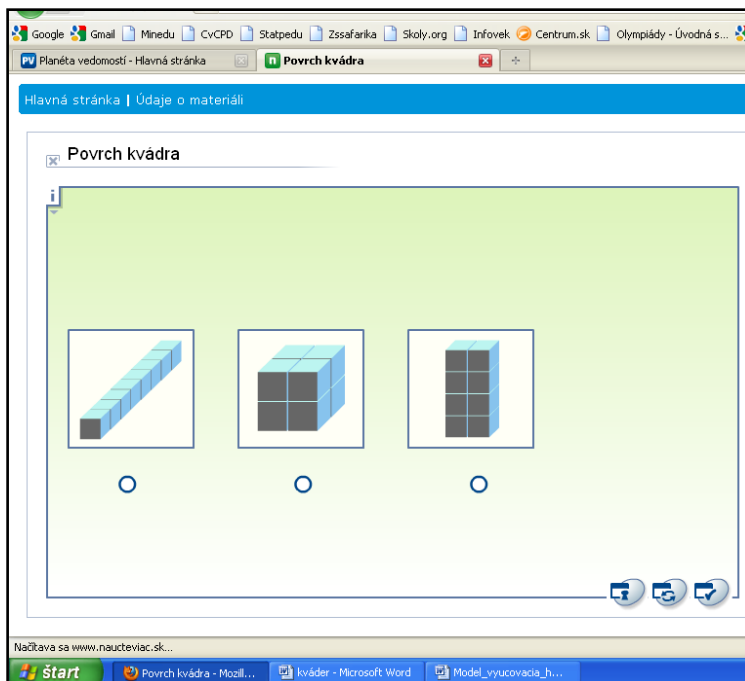
2. hlavná časť: postup podľa pripravenej prezentácie na interaktívnej tabuli:

a) video nahrávka s ukážkou výpočtu povrchu kvádra – názorne vidia sieť kvádra (jeho rozloženie na obdĺžniky)

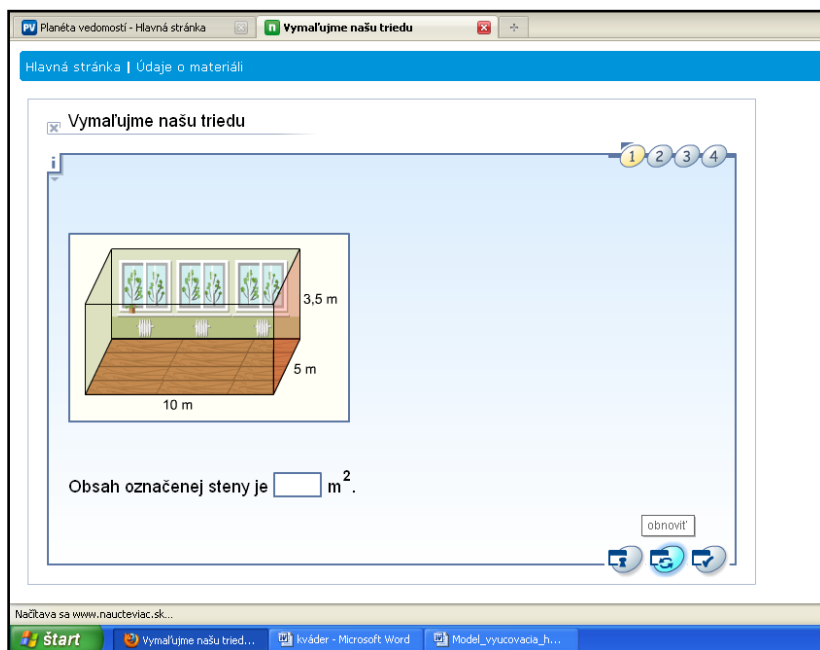


b) samostatná práca - riešenia príkladov

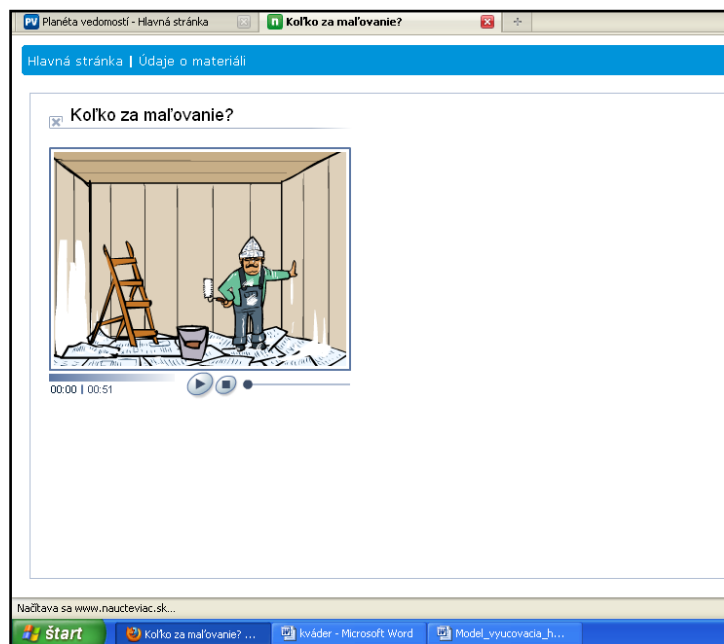
Prvé cvičenie som volila jednoduché, nakoľko ho budú vedieť vypočítať na základe predstavivosti a predchádzajúcej animácií.



Druhé cvičenie – postupne počítajú obsahy jednotlivých stien podľa navádzajúcich krokov 1.-4.



Tretie cvičenie- výpočet ceny vymaľovania celého bytu je značne náročná úloha, takže som volila animáciu, ktorá je veľmi názorná .Postup som vysvetlila v škole a žiaci mali úlohu dopočítať doma.



3. Záver: v diagnostickej časti hodiny som volila test vytvorený v hod-pot programe na základe ktorého som zistila, že učivo je náročné a preto opätovne budem využívať PV na lepšiu predstavivosť u žiakov vďaka animáciám.

Kváder a kocka. - Mozilla Firefox

http://supermatematika.vbl.sk/7.rocnik/kvaderkocka.htm

Každú úlohu si dobre prečítaj, vypočítaj a doplň správnu odpoveď.

Ukáž všetky otázky

<= 8 / 12 =>

Koľko kože treba na zhotovenie kufru tvaru kvádra s rozmermi 10 dm, 8 dm, 5 dm, ak na záhyby a odpad treba pripočítať 10% materiálu potrebného na vlastný povrch kufru?

A. 400 dm²

B. 374 dm²

C. 187 dm²

D. 440 dm²

E. 340 dm²

Hotovo

štart Kváder a kocka, - Mo... kváder - Microsoft Word Model_vyucovacia_h...

SK 10:55