

Tablita pentru exersarea scaderii

Exerseaza operatiile de scadere pana la $17 - 9$ cu aceasta tablita ce iti ofera posibilitatea de a te verifica singur! Copiii aleg pur si simplu orice ecuatie, o rezolva si rotesc cadranul pentru a descoperi raspunsul corect. Cand au terminat, apasa pe manerele de pe fiecare parte pentru a reseta tablita si a o lua de la capat. Aceasta tabla distractiva este grozava pentru lucrul in grupuri mici, exersatul individual si invatare in deplasare.

Mod de utilizare:

Inainte de a introduce tabla, revizuiti conceptul de scadere. Folositi materiale manipulabile, cum ar fi jetoane, pentru a reprezenta operatii simple de scadere, rugati copiii sa deseneze imagini de scadere si sa exerseze strategii precum numararea inapoi ($2 - 1 \dots 2, 1$) pentru a rezolva. Folositi vocabularul specific scaderii, inclusiv minus, mai putin decat, egal si diferenta. Demonstrati cum se foloseste tabla.

1. Indicati o operatie si spuneti problema cu voce tare. Doi minus unu este.
2. Spuneti raspunsul cu voce tare: 1..
3. Rotiti cadranul pentru a descoperi raspunsul si autoverificati-va. Da, $2 - 1 = 1$

Dupa ce ati rezolvat mai multe probleme, aratati-le copiilor cum sa apese manerele pentru a reseta cadranele.

Activitati:

Abilitate: Identificarea tiparelor

Selectati orice rand de pe tabla si provocati copiii sa rezolve ecuatiile, apoi sa verifice singuri.

Revizuiti impreuna raspunsurile si intrebati copiii daca observa vreun model in randuri sau coloane. (De exemplu, fiecare coloana are aceeasi diferenta.)

Indrumati copiii sa observe ca un numar minus el insusi este intotdeauna zero ($3 - 3 = 0$), iar un numar minus cu un numar cu unu mai mic este intotdeauna unu ($8 - 7 = 1$), si asa mai departe.

Repetati operatiunea cu orice rand sau coloana de pe tabla, rugandu-i pe copii sa impartaseasca orice model pe care il observa.

Dubluri

Abilitati: Corelarea scaderii cu adunarea

Rugati copiii sa roteasca cadranul care arata $2 - 1$. Intrebati ce operatie de adunare este legata. ($1 + 1 = 2$).

Repetati cu cadranul $4 - 2$. ($2 + 2 = 4$). Evidentiati cunoasterea dublei adunari care poate ajuta la rezolvarea problemelor de scadere.

Provocati copiii sa gaseasca urmatoarea operatie de scadere care este legata de o operatie de adunare. Le pot gasi pe toate?

Rugati copiii sa identifice tiparul operatiilor de adunare corelate. (Acestea sunt in diagonala; fiecare ecuatie incepe cu un numar par; diferenta face parte din expresia de pe partea din fata a cadranelui).

Sfat: Copiii pot crede ca $1 - 1$ si $2 - 2$ sunt cifre duble. Acestea vor fi intotdeauna egale cu zero. Reamintiti-le ca cifrele duble se refera la o problema de adunare. Ganditi-va la scadere ca la o problema cu suma lipsa (numarul adaugat)! ($2 = 1 + ?$)

Gasiti familia de numere:

Abilitati: Relationarea dintre scadere si adunare

Enuntati patru ecuatii inrudite intr-o familie de numere: $4 + 3 = 7$; $3 + 4 = 7$; $7 - 3 = 4$; $7 - 4 = 3$

Intrebati ce este la fel si diferit la ele. (Aceleasi trei numere sunt in fiecare ecuatie; numerele sunt intr-o ordine diferita in fiecare.) Explicati ca aceasta este o familie de numere.

Cereti copiilor sa gaseasca cifra care apartine aceleiasi familii ca $9 - 6$, verificand mai intai diferenta. (Copiii gasesc $9 - 3$ si verifica daca este egal cu 6.) Discutati despre motivul pentru care aceste probleme sunt in aceeasi familie de cifre.

Enuntati o ecuatie cu adunare si cereti copiilor sa gaseasca doua ecuatii de scadere din familia de numere. (Spuneti $9 + 5 = 14$; copiii gasesc $14 - 5 = 9$ si $14 - 9 = 5$.)

Realizarea ecuatiilor adevarate

Abilitati: Intelegerea echivalentului

Spuneti o ecuatie sau scrieti-o. Provocati copiii sa o rezolve cu voce tare.

Intrebati daca aceasta este singura ecuatie echivalenta de pe tabla. (nu)

Incepeti cu o ecuatie de adunare, provocandu-i pe copii sa gaseasca ecuatii de scadere echivalente.

Bingo cu scaderi

Abilitati: Fluenta cifrelor

Numiti un numar care reprezinta diferenta unei ecuatii de scadere. (de exemplu: 5)

Copiii invart cadranul unei ecuatii cu diferenta corespunzatoare.

Primul copil cu cinci expresii de scadere corecte la rand (sau un rand, o coloana sau o diagonala completa pentru un joc mai lung) castiga runda!