

Тема. Додавання двоцифрових чисел без переходу через десяток.

*Мета:* удосконаливати вміння учнів додавати двоцифрові числа без переходу через десяток, закріплювати знання про властивості та ознаки геометричних фігур; ознайомити з новим типом задач, які двічі містять відношення «на більше», формувати поняття про довжину і ширину прямокутника; розвивати пам'ять, мислення, увагу; заохочувати до вивчення математики, удосконалення своїх знань та вмінь із даного предмета; сприяти вихованню дружнього ставлення до однокласників, бажанню допомагати іншим.

Тип уроку. Комбінований урок.

Обладнання: математичні стрічки, 3 клубки ниток, малюнок річки, картки із завданнями для ігор «Блискавка», «Чарівні ворота», квіти із порядковим номером завдань, казкові герої : Мудра Сова, Сорока-Білобока, гість-лялька в українському вінку.

### Хід уроку

I. Актуалізація опорних знань та мотивація навчальної діяльності.

1. Розповідь учителя про пригоду, що трапилась із дівчинкою-гостем.

Діти, наша Сорока-Білобока принесла неприємну новину. Сьогодні до нас на урок ішла дівчинка. Та налетів Вітер, зірвав із неї вінок, розсипав квіти, розніс стрічки. Сорока сповістила про це Сову. Мудра Сова домовилася з Вітром, що він поверне дівчинці віночок, якщо ви виконаєте всі завдання Мудрої Сови.

- Що будемо робити? Допоможемо дівчинці?

- Працювати потрібно активно, швидко і правильно виконувати завдання, писати каліграфічно і чисто.

2. Запис числа, класної роботи. (28.11)

-Що ви можете сказати про число 28 ? (Двозначне, парне...)

3. Каліграфічна хвилинка. Математичний диктант.

Запис чисел 2,8,28,сусідів числа 28, числа 9-го десятка.(Знімаємо квітку з №1 і прикріплюємо на магнітну дошку. Так робимо після кожного виконаного завдання, викладаючи віночок.)

*Математична розминка.*

3. Гра «Клубочки».

Вибираємо ведучих по одному на кожен ряд.

Завдання. Назвати розрядні доданки у запропонованому числі. Намотати ниточку на клубочок, зробивши один оберт. Назвати своє число і передати клубочок наступному учню.

Підсумок гри. Поради однокласникам. ( Обов'язкові після кожної проведеної гри.)

#### 4.Гра «Веселі долоньки».

Учні стають у коло, кладуть праву руку в долоню свого сусіда, а в лівій тримають руку іншого сусіда.

Завдання. 1)Порахувати десятками до 100 і навпаки.

2) Порахувати від 5 до 100,збільшуючи попереднє число на 5.

#### II. Опрацювання навчального матеріалу.

*Закріплення та вдосконалення знань і вмінь набутих на попередньому уроці.*

##### 1. Гра «Блискавка».

Учитель показує надруковані завдання. Учні виконують їх, обирають правильну відповідь і сигналізують її (Додаток 1).

2. Записати приклади і обчислити.

$$41+3 \quad 50+31 \quad 53+30 \quad 38+41$$

1) Повторення правила додавання двоцифрових чисел.

2)Обчислення першого прикладу біля дошки учнем (із поясненням).

3) Самостійне обчислення інших прикладів. Взаємоперевірка.

##### 3.Гра «Математичні стрічки».

На кожен ряд дається кольорова паперова стрічка із записаним «ланцюжком» прикладів. Стрічка згорнута так, що кожен учень бачить тільки свій приклад.

Завдання. Обчислити свій приклад, записати відповідь і передати стрічку наступному гравцю.

*Фізкультхвилинка.*

*Робота над новим матеріалом.*

1.Розв'язування задачі №355.

1)Читання та обговорення умови задачі;

2)Короткий запис на дошці умови задачі та запитання до неї (з допомогою учнів);

-Що цікавого помітили? ( Двічі записано відношення «на більше».)

3) Аналіз задачі та етапи її розв'язку;

4) Запис учнями розв'язку задачі на дошці та у зошити.

2.Ознайомлення з поняттями довжина і ширина прямокутника.

На дошці –зображення річки та прямокутника.

1)Бесіда.

- Як утворюється річка?

- Де її початок?

- Куди вона впадає? (Наводять приклади.)

- Як швидше: перейти річку від одного берега до іншого чи від джерела до місця її впадання у іншу водойму? Чому?

--Правильно. Швидше подолати її ширину, ніж довжину.

2) Розповідь про довжину і ширину прямокутника.

3) Завдання на закріплення. Знайти у кабінеті предмети прямокутної форми і показати їх довжину і ширину.

III. Рефлексивно-оцінювальний етап.

1. Гра «Чарівні ворота».

Двоє учнів беруться за руки, піднімаючи їх догори, утворюють «ворота». Інші учасники гри по одному підходять до «воріт», зачитують завдання з карточки, відповідають і проходять через «ворота». Якщо відповідь правильна, гравець сідає за парту. Якщо ж ні, «ворота» затримують його до отримання правильного результату.

(Завдання підібрані для закріплення та повторення вивченого на уроці Додаток 2).

2. Бесіда.

Учитель прикріплює останню квіточку і стрічки (математичні) до віночка. З'являється дівчинка у віночку, дякує за допомогу.

- Хто ця дівчинка? (Україночка)

- А ми хто?

- Кожному народу важливо знати свою рідну мову. А чи потрібно вивчати математику? Чому?

3. Гра «Мікрофон»

- Що нового дізналися?

- Оцініть свою роботу на уроці.

- Що порадите друзям?

- Чого чекаєте від наступного уроку математики?