

Tabliczka mnożenia na wesoło

Materiał interaktywny przeznaczony do edukacji wczesnoszkolnej. Zawiera ilustracje oraz ćwiczenia interaktywne z możliwością sprawdzenia poprawności odpowiedzi.

- Wprowadzenie
- Opowiadanie
- Gra edukacyjna
- Sprawdź się
- Słownik
- Ciekawostki
- Dla nauczyciela

Wprowadzenie

Tabliczka mnożenia na wesoło

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Tabliczka mnożenia to specjalna tabela pomagająca nam obliczać wyniki różnych mnożeń w łatwy sposób. Dzięki niej możemy szybko dowiedzieć się, ile wynosi 4 razy 5 czy 7 razy 8.

Tabliczka mnożenia składa się z wierszy i kolumn. Na górze tabliczki widoczny jest poziomy wiersz z liczbami od 1 do 10, po lewej stronie tabliczki mamy kolumnę z tymi samymi liczbami. Gdy je znamy, możemy znaleźć wynik mnożenia dwóch liczb. Wystarczy, że znajdziemy jedną liczbę w górnym wierszu i drugą liczbę w lewej kolumnie, a następnie spojrzymy na ich przecięcie, gdzie znajduje się wynik mnożenia.

Twoje cele

- Wyszukasz w opowiadaniu fragment o sposobie spędzania czasu przez Kropusia i jego siostrę.
- Narysujesz wizerunek Stworka.
- Napiszesz kontynuację opowiadania po przygodach Kropusia.
- Wykonasz obliczenia w pamięci, korzystając z tabliczki mnożenia, w zakresie do 50.
- Rozwiążesz zadania z treścią.
- Ułożysz i wykonasz matematyczną grę planszową.

Opowiadanie

Posłuchaj opowiadania.

Dawno, dawno temu, w odległej Krainie Działań mieszkał Kropuś ze swoją rodziną: mamą Kropką, tatą Kropkiem i siostrą Kropeczką. Wiodło im się dobrze. Każdego dnia Kropek ze swoją młodszą siostrą Kropeczką skakali po płatkach kwiatków niczym na trampolinach. Wspinali się po drabinkach z gałęzi drzew i wyskakiwali wysoko w powietrze. Ich życie przypominało bajkę. Jednak pewnego dnia spokojne i sielankowe życie mieszkańców Krainy Działań zostało zakłócone przybyciem złych Stworków. Miały one magiczną różdżkę, którą zaczarowały Krainę Działań. Stała się smutną, ciemną krainą, w której nikt nie był szczęśliwy. Kropuś postanowił uratować swój dom i przywrócić mu wcześniejszą radość i pogodę. Wyruszył więc w drogę, aby spotkać Stworki i odebrać im magiczną różdżkę, dzięki której wszystko mogło się zmienić. A co wydarzyło się później, przekonaj się sam...

Autor: Magdalena Pielach.

> **Polecenie 1**
>
> Wyszukaj w opowiadaniu fragment mówiący o tym, w jaki sposób Kropuś ze swoją siostrą spędzał czas w Krainie Działań. Przeczytaj na głos wybrany fragment.

> **Polecenie 2**
>
> Wyobraź sobie jednego ze Stworków. Narysuj jego wizerunek na kartce, używając kolorowych kredek, flamastrów lub ołówka. Nadaj mu ciekawe kolory, różne kształty. Postaraj się, aby twój rysunek był estetyczny, barwny i wyraźny.

> **Polecenie 3**
>
> Wymyśl ciąg dalszy przygód Kropusia. Opowiedz go koleżankom i kolegom z klasy. W trakcie opowieści staraj się mówić zrozumiale i zainteresować swoich słuchaczy, aby wciągnąć ich w świat Kropusia.

Gra edukacyjna

Zagraj w grę.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

> **Polecenie 1**
>
> Oblicz działania. Do każdego z nich zapisz działanie odwrotne: 5 · 6; 7 · 3; 3 · 8; 7 · 6; 8 · 6.

> **Polecenie 2**
>
> Wybierz cyfrę od 2 do 5, a następie wykonaj obliczenia za pomocą mnożenia, np. 2 · 1, 2 · 2, 2 · 3.

Sprawdź się



Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ćwiczenie 1

Do Krainy Działań przybyło 5 Stworków. Następnego dnia przybyło 2 razy więcej Stworków. Kolejnego dnia doszło 3 razy więcej niż pierwszego dnia. Ile razem stworków przybyło do Krainy Działań?

Działanie: ☐ + ☐ · ☐ + ☐ · ☐ = ☐ + ☐ + ☐ = ☐

Odpowiedź: Do Krainy Działań w ciągu trzech dni przybyło ☐ Stworków.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ćwiczenie 2

Zaznacz działania, których wyniki będą równe:

40:

- [ ] 20 · 2
- [ ] 10 · 4
- [ ] 50 : 2
- [ ] 8 · 5
- [ ] 40 · 1
- [ ] 40 : 2

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

24:

- [ ] 8 · 3
- [ ] 10 · 2
- [ ] 24 · 1
- [ ] 6 · 4
- [ ] 44 : 2
- [ ] 12 · 2

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ćwiczenie 3

Wykonaj działania, następnie w tabeli poniżej odszukaj wyniki i wpisz przypisaną do wyniku literę. Odczytaj zaszyfrowane hasło.

3 · 3 = ☐ – N

18 : 3 = ☐ – L

24 : 6 = ☐ – Z

22 : 2 = ☐ – A

50 : 50 = ☐ – M

30 : 6 = ☐ – T

33 · 1 = ☐ – O

49 : 7 = ☐ – K

10 · 2 = ☐ – B

6 · 8 = ☐ – C

3 · 5 = ☐ – I

4 · 9 = ☐ – E

50 : 2 = ☐ – Ż

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

5	11	20	6	15	48	4	7	11
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	9	33	25	36	9	15	11	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Hasło: ☐

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Słownik

iloczyn

iloczyn

wynik mnożenia
iloraz

iloraz

wynik dzielenia
odległy

odległy

znajdujący się daleko
sielankowe życie

sielankowe życie

spokojne, bezproblemowe życie
wizerunek

wizerunek

czyjaś podobizna na rysunku

Ciekawostki



Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

1. Twórcą tabliczki mnożenia był grecki matematyk - Pitagoras.
2. Najstarszą tabliczkę mnożenia odnaleziono w Chinach.
3. 4 października obchodzony jest Światowy Dzień Tabliczki Mnożenia.

Dla nauczyciela

Numer e-materiału: Temat 171
Autor e-materiału: Magdalena Pielach
Tytuł e-materiału: *Tabliczka mnożenia na wesoło*
Poziom edukacyjny, klasa: szkoła podstawowa, klasa 2

Cel ogólny lekcji: W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń doskonali umiejętność rozumienia podstawowych pojęć i działań matematycznych oraz ich zastosowania w praktycznych sytuacjach życiowych poprzez mnożenie i dzielenie do 50.

Cele wynikające z podstawy programowej
Cele szczegółowe
Kształtowane kompetencje kluczowe