

Сабактын темасы: Геометриялык фигуралар.

Ишмердүүлүктүн максаты	Көрсөткүчтөр
1. Геометриялык фигураларды уйронушот; 2. Геометриялык фигуралардын айырмасын билип, окшоштуктарын табыша алат.	1. Геометриялык фигураларды уйронушсо; 2. Геометриялык фигуралардын айырмасын билип, окшоштуктарын табышса.

Керектелүүчү материалдар: Окуу китеби, дептер, калемсап, батман, карандаш, А4 форматтагы сүрөттөр.

Маанилүүлүгү: Геометриялык формаларды жана фигураларды аныктоону, алардын айырмаларын табышты жана тушундуру билишти, Фигуралардын тегиздикте оз ара жайгашуусун тушунуп алуунун негизи болуп саналат. Бул, окуучуларды жашоо турмушта кенири колдонулуучу маанилуу практикалык кондумдор менен камсыз кылат.

Жол-жобосу: Саламдашуу;

Жагымдуу маанай;

Алтын эреже;

Уй тапшырманы суроо;

Физминутка;

Жаны теманы тушундуруу;

Сабакты бышыктоо;

Уй тапшырма беруу;

Баалоо:

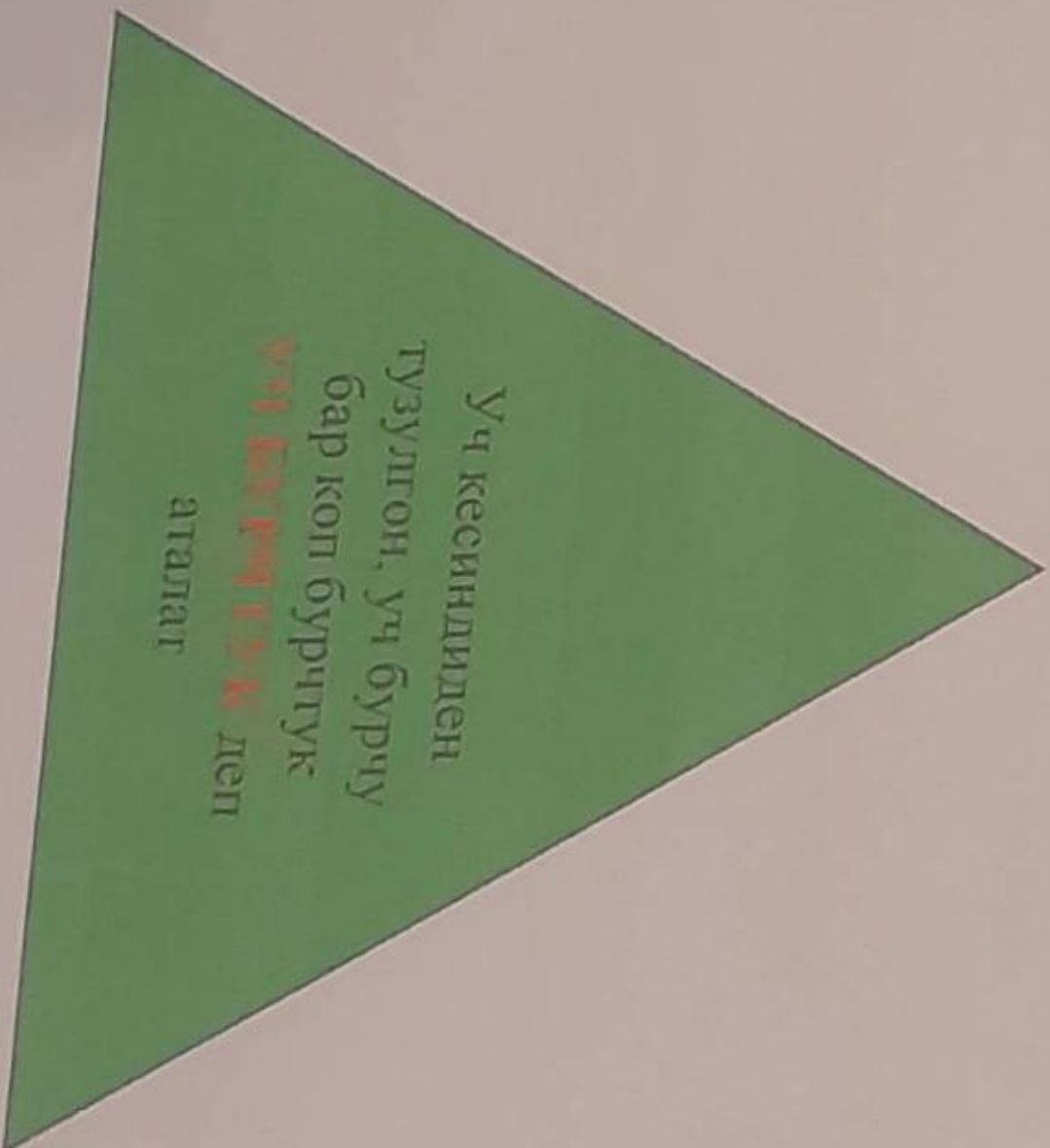
1-болум. Сабакты ачуу жана киришуу:

- Саламатсынарбы балдар!
- Саламатсыздарбы
- Маанайынар жакшыбы?
- Маанайыбыз эн жакшы,
Андан кийин беш жакшы.
Кайгы капа билбейбиз,
Жалкоолукту тилдейбиз.
Окуп билим алууга,
Биз баарыбыз бирдейбиз.
- Азаматсынар балдар! Эми айткылачы балдар, азыр кайсы мезгил?
(окуучулар жооп берет). Кайсы кун? (окуучулар жооп берет). Эшикте кун кандай болуп турат? (окуучулар жооп берет).

- Азаматсыңар багдар. Келгилге эми сабактын алдында бүгүнкү алтын эреже менен таанышып алагы. (окуучулар алтын эреже менен таанышат).
- Багдар бүгүн мен силерди озгочо баалайын деп ойгондум. Доскадан алмалуу даракты кордунорбу? Алмалуу даракта 3 турулу алма бар. Ар бир туура жооп берген тонко бирден алма узуп берем. Кимдин алмасы коп болсо ошол топ эн мыкты деп баалайбыз макулсунарбы? Анда келгилге тонко болунобуз. (ар бир окуучу фигура тандап алышат: \blacktriangle \blacksquare \bullet)
- 1-топ: \blacktriangle 2-топ: \blacksquare 3-топ: \bullet болунот.
Кана эми баштадык.
Биз кечээ кандай тема оттук? (окуучулар - "3 санын цифра менен жазуу" деп жооп беришет).
- Туура. Уй тапшырманы кайталап алагы. Мен силерге маселе окуп берем, ошол маселени чыгарабыз:
Маселе: **1-вариант** - Даракта 1 чымчык конуи отурган. Дагы 2 чымчык учуи келип даракка конду. Бардыгы канча чымчык болуи калды? $+ 2 = ?$ (кошуу)
- **2-вариант** - Даракта 1 чымчык конуи отурган. Бир топ чымчык учуи келип конгондон кийин, даракта бардыгы 3 чымчык болуи калды. Канча чымчык учуи келип конду? $1 + ? = 3$ (жетишинеген коштуруучуну табуу учуи кешитүү)

Уй тапшырманы бышыктоо: Тест

Азаматсыңар багдар. Эми багдар бүгүн биз жаны тема отобуз. Бүгүнкү биздин тема "Геометриялык фигуралар"



Бардык жактары
барабар болгон тик
бурчтук **КВАДРАТ**
деп аталат.

Карама-каршы жактары барабар жана
торт бурчтуу тик болгон торт бурчтук
ТИК БУРЧТУК деп аталат.

Физминутка: Бийлешет

2-болум. Окуучуларда тушунукторду калыптандыруу:

Маселе: 1 гаражда 2 машина бар болчу. Бир күндөн кийин ондоого дагы 1 машина алып келди. Ондогу бункон 1 машинаны ээси алып кетти.
Гаражда канча машина калды.

$$\begin{array}{ccccccc} \square & \square & + & \square & = & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & & \square & & \square & \square & \square & \square \end{array}$$

Талкуу: _____ кантип эсептедин озундун оюнду айтчы?

Багыттоочу суроолор: Кандай жооп алдынар? Бул маселени кантип чыгардынар тушундуруп бере аласынарбы?

Карама-каршы пикир жаратуу: Бул тапшырманы башка мектепти окуучуга берилгенде, ал “Жообу 1 болот” – деп айтты.

Силер ошол багла менен макулсунарбы же макул эмесинерби? Себебин тушундуруп бертигечи. Кандай деп ойлойсунар, ал окуучу 1 жообун кайдан алды?

Моделдештирүү:

- 1) Маселени чыгарууда анын шартына жана маселенин койгон суроосуна конул буруу керек.
 - 2) Бул маселени чыгаруунун бир нече ыкмалары бар. Алардын бири суротун тартып, машинанын эсебин санап чыгуу.
- Жаны теманы бышыктоо:** Батманга геометриялык фигураларга окшош буюмдарды таап жабыштырышат.

Жыйынтыктоо: Балдар силер азаматынар. Мен силер менен сыймыктанам

Уй тапшырма: А4 форматтагы баракка анпликациядан геометриялык фигураларды кыркын чаптап келбиз

Баалоо: Билимине жараша смайликтер менен баалоо