

Урок 1. «Числа до 100»

Математическая игра «Знают все свои места!» (профессия – продавец).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «продавец».

Обучающая цель игры: закрепить знания ряда двузначных чисел.

Содержание игры: в магазине имеются товары разные по своей цене. Продавцу надо разложить товар, расположив его по стоимости в порядке:

- 1-я команда – возрастания, только двузначные числа;
- 2-я команда – убывания, только двузначные числа;
- 3-я команда – выбрать только четные двузначные числа;
- 4-я команда – выбрать только нечетные двузначные числа.



| | | | | | | |
|----|-----|----|----|----|----|----|
| | 87 | 90 | 9 | 57 | | |
| | 68 | 3 | 79 | 62 | | |
| | 100 | 24 | 8 | 48 | | |
| 22 | 91 | 34 | 69 | 27 | 30 | 65 |

Вопросы после проведения игры:

1. Какими качествами должен обладать человек, желающий получить эту профессию?
2. Нужно ли продавцу в любых ситуациях сохранять выдержку, спокойствие и доброжелательность?

Тест

1. Чем занимается на работе продавец?
 - Крепко спит.
 - Продает различные товары людям.
 - Дает полезные советы.
2. Как должен вести себя продавец с покупателями?
 - Продавец должен быть вежливым и внимательным.
 - Он должен кричать и топтать ногами.
 - Не обращать внимания на людей.

Урок 2. «Устное сложение и вычитание чисел в пределах 100».

Дидактическая игра «Угадай-ка» (профессия – учитель).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «учитель».

Обучающая цель игры: повторить устную нумерацию в пределах 100.

Оборудование: карточки, иллюстрирующие разрядный состав числа.

Содержание игры:

1. Запиши числа в порядке возрастания.
2. К самому большому из этих чисел прибавь самое маленькое.
3. Переверни карточку с четным числом и назови профессию Мастера.

| Дес. | Ед. | Дес. | Ед. | Ед. | Ед. |
|--|---|---|--|---|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | |  |  |
|  |  |  | |  |  |
| |  |  | |  | |
| |  |  | | | |
| |  | | | | |



Вопросы после проведения игры:

1. Чем интересна профессия учителя?
2. Можно ли эту профессию считать самой распространенной общественной профессией, направленной на воспитание и обучение поколений?

Тест:

1. Где находится рабочее место учителя?
 - В музее.
 - В зоопарке.
 - В школе.
2. Что делает учитель в школе?
 - Лечит детей.
 - Учит детей.
 - Играет с детьми.

Урок 3. «Письменное вычитание чисел в пределах 100»

Математическая шифровка (профессия – писатель).

Воспитательная задача игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «писатель».

Обучающая цель игры: Закреплять приемы вычитания двузначных чисел в пределах 100 с переходом через десяток.

Правила игры:

1. Реши первый пример, запиши ответ в пустую клетку рядом с ним.
2. Впиши в шифровку букву, соответствующую полученному ответу.
3. В такой же последовательности реши все примеры шифровки.
4. Прочитай шифровку. Ответ запиши.

| | | |
|----------|--|--|
| 90 – 38 | | |
| 100 – 72 | | |
| 92 – 36 | | |
| 90 – 61 | | |
| 83 – 77 | | |
| 95 – 78 | | |
| 72 – 4 | | |
| 83 – 39 | | |
| 91 – 7 | | |
| 90 – 44 | | |
| 82 – 28 | | |
| 80 – 24 | | |
| 72 – 44 | | |
| 90 – 34 | | |

| | | |
|----------|--|--|
| 94 – 38 | | |
| 83 – 29 | | |
| 72 – 27 | | |
| 50 – 18 | | |
| 100 – 29 | | |
| 84 – 67 | | |
| 65 – 59 | | |
| 100 – 54 | | |
| 76 – 39 | | |
| 80 – 63 | | |
| 54 – 19 | | |
| 61 – 32 | | |
| 43 – 8 | | |
| 83 – 37 | | |
| 92 – 38 | | |



| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 44 | 54 | 45 | 32 | 71 | 17 | 6 |
| Ь | Р | У | Д | Ч | Е | Л |
| 46 | 68 | 35 | 29 | 37 | 52 | 28 |
| О | Н | К | А | В | М | И |
| 84 | 56 | | | | | |
| П | Т | | | | | |

Ответ:

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

Вопросы после проведения игры:

1. Объясни пословицу, которая получилась.
2. Каким вы представляете писателя, создающего юмористические произведения?

Тест:

1. Кто пишет книги?
 - Программист.
 - Читатель.
 - Писатель.
2. Где можно купить книгу?
 - В продовольственном магазине.
 - В аптеке.
 - В книжном магазине.
3. Где печатаются книги, написанные писателем?
 - В издательском доме.
 - В магазине.
 - В торговом центре.
4. Чем нужно писателю для работы?
 - Компьютер или ноутбук.
 - Трудолюбие и талант.
 - Большой запас бумаги.

Урок 4. «Проверка вычитания способом нахождения вычитаемого»

Дидактическая игра «Определи маршрут самолета» (профессия – летчик).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «летчик».

Обучающая цель игры: закреплять приемы сложения и вычитания двузначных чисел с переходом через десяток в пределах 100.

Оборудование: рисунки самолетов, карточки с примерами или надписи на доске.

Содержание игры: Учитель вызывает к доске трех учащихся (летчиков) из каждого ряда (команды). Они ведут свои самолеты по намеченному маршруту, зашифрованными примерами, к которым даются три ответа, один из них – правильный, другие – неверные. Летчики должны определить маршрут правильно, показать стрелкой правильный путь, решая примеры снизу вверх (от самолёта, пример соединяем с ответом).

| | | |
|---|---|---|
| 23 37 49 | 34 45 56 | 56 67 78 |
| $81 - 58$ | $72 - 38$ | $93 - 37$ |
| 56 45 78 | 82 67 98 | 100 56 75 |
| $59 + 19$ | $67 + 15$ | $49 + 26$ |
| 67 86 94 | 45 65 72 | 56 60 81 |
| $89 - 22$ | $98 - 26$ | $97 - 41$ |
| 29 69 32 | 45 37 65 | 88 90 94 |
| $14 + 15$ | $23 + 42$ | $62 + 26$ |
|  |  |  |

Вопросы после проведения игры:

1. Какие качества должен развивать в себе ребенок, который мечтает стать летчиком?
2. Почему профессию летчика называют мужественной?

Тест:

1. Чем занимается летчик?
 - Дает людям нужные советы.
 - Ведет самолет.
 - Помогает выбрать нужные товары.
2. Где работает летчик?
 - На поле.
 - Под землей.
 - В небе.

Урок 5. «Проверка сложения и вычитания чисел в пределах 100»
 «Дидактическая игра «Собери слово» (профессия – комбайнер).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «комбайнер».

Обучающая цель игры: закрепить приемы сложения двузначных чисел в пределах 100 с переходом через десяток; расположение двузначных чисел в определенной последовательности.

Содержание игры: для игры готовятся карточки с буквами и примерами с обратной стороны. Карточки перетасовываются, кладутся на стол буквами вниз и раздвигаются большим кольцом. После этого каждый из играющих по очереди берет одну карточку. Каждый решает свой пример. Делает проверку примера вычитанием, ответы записывая в строку внизу. Ответы примеров выкладываются на стол в порядке возрастания. Затем каждый кладет в середину стола карточку буквой вверх. Когда это сделано, игроки стараются из букв составить слово. Слово называется. Чья команда быстрее и правильно справится с заданием, побеждает. (Карточки разрезаем и перемешиваем)

| К | О | М | Б | А | Й | Н | Е | Р |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| $56 + 44$ | $77 + 21$ | $28 + 67$ | $67 + 26$ | $65 + 26$ | $27 + 59$ | $36 + 39$ | $47 + 23$ | $34 + 28$ |
| | | | | | | | | |

Вопросы после проведения игры:

1. Чему может научить каждого из нас комбайнер?
2. Почему сегодня людям нельзя обойтись без этой профессии?

Тест:

1. Где работает комбайнер?
 - На поле.
 - Под землей.
 - В небе.
2. На кого похож комбайнер во время работы?
 - На водолаза в море.
 - На капитана, ведущего корабль.
 - На профессора.

Урок 6. «Проверка вычитания способом нахождения вычитаемого»

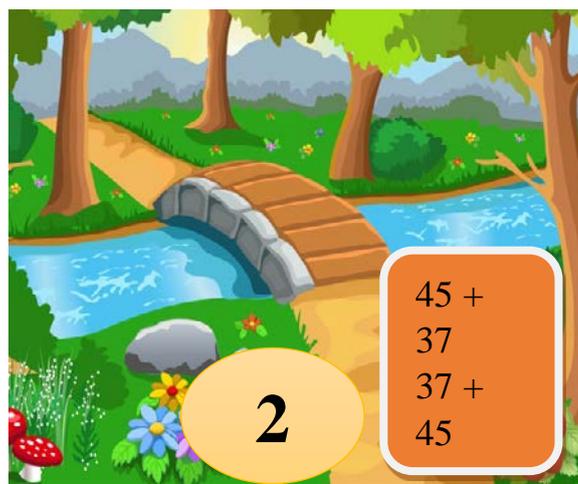
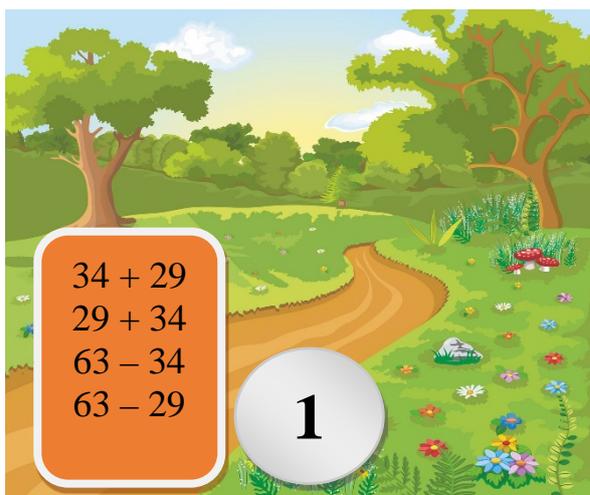
Дидактическая игра «По какой тропинке пойдет почтальон?» (профессия – почтальон).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «почтальон».

Обучающая цель игры: закрепить у учащихся навыки проверки сложения двузначных чисел.

Оборудование: карточки с примерами для образца, картинка почтальона.

Вступительная беседа. Ночью шел дождь. Почтальон с утра отправился разносить свежую корреспонденцию. К деревне ведут две тропинки. Посмотри внимательно на записи и определи, по какой тропинке пойдет почтальон. При ответе объясни свой выбор. Сделай проверку последнего примера способом нахождения вычитаемого.



Вопросы после проведения игры:

1. Считается ли профессия почтальона интересной и нужной?
2. При общении с людьми какими качествами должен обладать этот специалист?

Тест:

1. Какая задача стоит перед почтальоном во время работы?
 - Выглядеть хорошо.
 - Вкусно накормить людей.
 - Раздать корреспонденцию.
2. Что находится у почтальона на плече?
 - Сумка.
 - Барсетка.
 - Чемодан.
3. Что относится к корреспонденции?

- Журналы
- Яркие наклейки.
- Мороженое.

Урок 7. «Порядок действий в выражениях без скобок и со скобками».

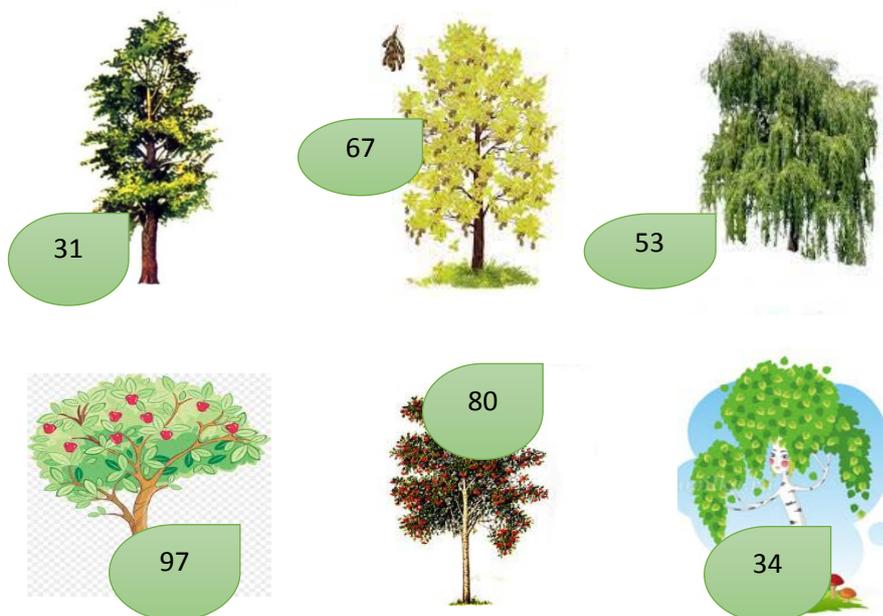
Игра «Найди свое дерево» (профессия – вальщик леса).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «вальщик леса».

Обучающая цель игры: закрепить порядок действий при решении примеров со скобками.

Содержание игры: карточки с рисунками деревьев и примерами у каждой команды. Учащиеся должны высчитать примеры и соотнести с ответом, записанным на дереве. (Положить пример под дерево с ответом).

| | | |
|------------------|------------------|------------------|
| $56 - (13 + 12)$ | $70 + (56 - 29)$ | $(24 + 45) - 16$ |
| $78 - (47 - 36)$ | $20 + (20 + 40)$ | $64 - (39 - 9)$ |



Вопросы после проведения игры:

1. Должен ли вальщик леса быть физически крепким?
2. Почему эту профессию называют интересной и опасной?

Тест:

1. Какие деревья вырубает лесоруб?
 - Слабые и больные.
 - Самые большие.

- Самые маленькие.
- 2. Куда отправляются потом вырубленные деревья?
 - На перерабатывающие заводы и фабрики.
 - Их сжигают.
 - Деревья закапывают.

Урок 8. «Смысл действий умножения и деления».

Игра «Математическое домино» (профессия – фотокорреспондент).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «фотокорреспондент».

Обучающая цель игры: закрепить смысл умножения и деления с числами 2 и 3.

Содержание игры: каждый учащийся получает карточку. Она разделена на две части: в первой части написан пример на умножение, во второй части – ответ. Первый ученик читает свой пример, называя компоненты и результаты умножения. Тот, у кого карточка с ответом на прозвучавшее задание, называет ответ и произносит новый пример. Отвечает следующий ученик и называет своё задание и т.д.

| | |
|-------|----|
| 7 ⌚ 3 | 10 |
| 6 ⌚ 2 | 15 |
| 5 ⌚ 2 | 16 |
| 5 ⌚ 3 | 18 |
| 8 ⌚ 2 | 21 |
| 9 ⌚ 3 | 27 |
| 3 ⌚ 9 | 10 |
| 9 ⌚ 2 | 12 |



| | |
|-------|----|
| 7 ⌚ 2 | 27 |
| 3 ⌚ 3 | 12 |
| 9 ⌚ 3 | 4 |
| 6 ⌚ 2 | 10 |
| 9 ⌚ 2 | 14 |
| 2 ⌚ 2 | 15 |
| 5 ⌚ 2 | 18 |
| 5 ⌚ 3 | 9 |

Вопросы после проведения игры:

1. Какими качествами должен обладать специалист в этой области?
2. Где и как профессия фотокорреспондента позволяет раскрыть творческие способности, проявить себя?

Тест:

1. Чем занимается фотограф?
 - Строит высотные дома.
 - Снимает на камеру интересные сюжеты и памятные моменты.
 - Работает в шахте.
2. Что находится в руках у фотографа?
 - Рубанок.
 - Топор.
 - Фотоаппарат.

Урок 9. «Переместительное свойство умножения».

Игра «Попади прямо в цель» (профессия – биатлонист).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «биатлонист».

Обучающая цель игры: закрепить переместительное свойство умножения.

Содержание игры: учащиеся должны соединить линией равенства, используя переместительное свойство.



| | | |
|-------|--|-------|
| $2*3$ | | $3*7$ |
| $4*3$ | | $3*8$ |
| $2*6$ | | $2*5$ |
| $7*3$ | | $6*2$ |
| $8*3$ | | $2*9$ |
| $5*2$ | | $3*2$ |
| $4*2$ | | $3*6$ |
| $9*2$ | | $2*4$ |
| $6*3$ | | $3*4$ |

Вопросы после проведения игры:

1. Что самое важное в работе биатлониста?
2. Насколько эта профессия полезна и важна для нашей страны?

Тест:

1. Какая задача стоит перед биатлонистом?
 - Рассмешить людей.
 - Попасть точно в цель и прийти на финиш первым.
 - Подышать свежим воздухом.
2. Что в руках у биатлониста на соревнованиях?
 - Мороженое.
 - Сумка с покупками.
 - Винтовка.

Урок 10. «Взаимосвязь компонентов и результата действия умножения».

Игра «Лесная школа» (профессия – лесник).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «лесник».

Обучающая цель игры: научить детей учиться проверять свою работу, анализировать ошибки, закреплять вычислительные навыки знания таблиц умножения с числами 2 и 3.

Содержание игры: на карточках фигурки зверюшек – учеников лесной школы, под каждой фигуркой – кармашки для карточек с заданиями. Дети решают примеры вместе с учениками лесной школы. Герои лесной школы забирают себе примеры с нужными ответами.

Дети сверяют с результатами ответа лесных жителей.

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | | | |
| $3 \cdot 8$ | $3 \cdot 4$ | $2 \cdot 5$ | $8 \cdot 3$ |
| $6 \cdot 3$ | $3 \cdot 6$ | $4 \cdot 3$ | $5 \cdot 3$ |
| $2 \cdot 7$ | $9 \cdot 2$ | $8 \cdot 2$ | $6 \cdot 2$ |
| $3 \cdot 5$ | $8 \cdot 3$ | $6 \cdot 3$ | $2 \cdot 9$ |

Вопросы после проведения игры:

1. Чем интересна профессия лесника?
2. Какую пользу приносят люди этой профессии обществу?

Тест:

1. Что делает лесничий в лесу?
 - Занимается спортом.
 - Сохраняет лес, помогает лесным животным и птицам.
 - Гуляет, отдыхает.
2. От кого лесничий охраняет лес?
 - От разбойников.
 - От машин и велосипедов.
 - От браконьеров и воров.

Урок 11. «Табличное умножение и деление с числами 2 и 3».

Игра «Математический телефон» (профессия – оператор колл-центра)

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «оператор колл-центра».

Обучающая цель игры: закрепить названия компонентов и результатов действий умножения и деления.

Оборудование: мобильные телефоны (по возможности), карточки с примерами.

Содержание игры: обычно по телефону разговаривают двое: один спрашивает, другой отвечает. Работа проводится в парах. Учащиеся по очереди задают примеры на умножение и деление с числами 2 и 3.

| Карточка 1 | Карточка 2 | Карточка 3 | Карточка 4 | Карточка 5 | Карточка 6 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 2×2 | 3×3 | 3×2 | 4×2 | $24 : 3$ | $21 : 3$ |
| 2×8 | 3×4 | 2×9 | $12 : 4$ | 6×2 | 2×3 |
| $18 : 2$ | $12 : 4$ | 2×6 | $18 : 3$ | 7×3 | 7×2 |
| 2×6 | $18 : 3$ | 3×3 | 8×2 | $12 : 4$ | $15 : 3$ |
| $4 : 2$ | 8×2 | $12 : 3$ | 9×3 | 2×3 | 5×3 |
| $12 : 4$ | 9×3 | $6 : 2$ | $21 : 3$ | 8×2 | $18 : 3$ |
| $18 : 3$ | $21 : 3$ | $10 : 2$ | $12 : 4$ | $15 : 5$ | 7×2 |
| 8×2 | $24 : 3$ | $4 : 2$ | $18 : 3$ | $24 : 3$ | 9×3 |
| 9×3 | 6×2 | 5×3 | 8×2 | 6×2 | $8 : 2$ |
| $21 : 3$ | 7×3 | $18 : 3$ | 9×3 | 7×3 | $16 : 2$ |
| 2×3 | $12 : 4$ | 7×2 | 2×3 | 3×3 | 2×7 |
| 7×2 | 2×3 | 9×3 | 7×2 | $12 : 3$ | 4×3 |
| $15 : 3$ | 8×2 | $8 : 2$ | $15 : 3$ | $6 : 2$ | $12 : 4$ |
| $21 : 7$ | $15 : 5$ | $16 : 2$ | $21 : 7$ | $10 : 2$ | $18 : 3$ |
| 2×5 | 3×4 | 2×7 | $21 : 3$ | $4 : 2$ | 8×2 |
| $27 : 3$ | 8×3 | 4×3 | $18 : 2$ | 5×3 | 9×3 |
| 7×3 | $9 : 3$ | $15 : 3$ | $14 : 2$ | 3×3 | $21 : 3$ |

Вопросы после проведения игры:

1. Как должен вести свой разговор оператор с клиентами?
2. Почему человеку этой профессии надо постоянно обновлять свои навыки и знания?

Тест:

1. Что делает оператор колл-центра в рабочее время?
 - Пьет чай.
 - Продает газеты и журналы.
 - Соединяет людей с нужным абонентом, дает советы по улучшению связи.
2. Где оператор колл-центра ищет клиентов?
 - Они сами к нему обращаются.
 - Зазывает клиентов около магазинов и торговых центров.

– Пишет им пригласительные письма.

Урок 12. «Табличное умножение и делание с числом 3».

Игра «Не скажу» (профессия – программист).

Воспитательная цель игры: формировать положительное отношение учащихся к профессии «программист».

Обучающая цель игры: способствовать целенаправленному формированию механизмов переключения внимания; отрабатывать табличные случаи деления на числа 2 и 3.

Содержание игры: на стол выкладываются карточки с примерами (по количеству игроков). Игра строится так: группа выбирает себе капитана. Каждый игрок берет карточку с примером. Дети по очереди высчитывают примеры, записанные на карточке, и называют ответ. Вместо ответов чисел, которые делятся на 2 и 3, они говорят: «Не скажу!». Карточку с этими примерами забирает капитан и выкладывает на стол. Из полученных букв, учащиеся должны составить слово (название профессии).



69 – 45 П

29 – 23 М

12 : 4 Р

56 – 47 Г

100 – 82 О

28 : 4 У

21 : 3 К

40 – 35 Ф

43 – 31 М

18 : 3 И

90 – 63 Р

80 – 67 Ю

34 – 30 Д

73 – 46 Т

67 – 53 С

81 – 57 А

Вопросы после проведения игры:

1. Какие важные деловые качества нужны программисту?
2. Нужно ли специалисту этой профессии быть усидчивым и уметь доводить начатое дело до конца?

Тест:

1. Для кого программист создает программы?
 - Для телезрителей.
 - Для людей, работающих за компьютером.
 - Для спортсменов.
2. Что позволяет сделать компьютерная программа?

- Быстро решить тысячи сложных проблем.
- Остановить работу компьютера.
- Включить телевизор.