

*Спирина Татьяна Викторовна*

*Государственное бюджетное образовательное учреждение*

*города Москвы гимназия № 1544*

КОНСПЕКТ УРОКА МАТЕМАТИКИ С ПРЕЗЕНТАЦИЕЙ «УМНОЖЕНИЕ  
НА 2 И 3», 2 КЛАСС УМК «ПЛАНЕТА ЗНАНИЙ»

ТЕМА: «Тройки и двойки. Закрепление знаний таблицы умножения и деления на 2 и 3. Решение задач на увеличение и уменьшение числа в несколько раз».

Цели: а) образовательная: закрепить знания таблицы умножения и деления на 2 и 3, совершенствовать приемы и методы решения задач на увеличение и уменьшение числа в несколько раз, логических задач, задач на нахождение площади прямоугольника.

б) развивающая: развивать логическое мышление, математическую речь, внимательность, самостоятельность.

в) воспитывающая: воспитывать интерес к математике, дружбу, взаимопомощь.

Ход урока.

1. Сообщение темы урока:

-Сегодня мы будем закреплять знания таблицы умножения и деления на 2 и 3, решать задачи на увеличение и уменьшение числа в несколько раз, на нахождение площади прямоугольника. А помогут нам герои сказки, а какой- узнаете после того, как решите примеры.

2. Устный счет.

$$7 \times 2 = \text{о}$$

$$6 \times 3 = \text{е}$$

$$10 : 2 = \text{с}$$

$$4 \times 3 = \text{т}$$

$$8 \times 2 = \text{п}$$

$$24 : 3 = \text{о}$$

$$5 \times 3 = 15 \quad 3 \times 2 = 6 \quad 27 : 3 = 9$$

$$14 \quad 12$$

$$18 \quad 6$$

$$18 : 2 = 9$$

8 5 9 9

-Назовите ответы 1ст. (14, 12, 15), 2ст. (18, 16, 6), 3ст.(5,8,9,9).

-Запишите буквы, которые соответствуют числам. Какие слова получились. (Кот, пес, осел.)

-Из какой сказки эти герои. Кто еще с ними был. (ПЕТУХ.)

—

-Решите логическую задачу: «Кот, пес, осел играли на инструментах: один - на гитаре второй - на скрипке, третий - на барабане. Кто на чем играл, если пес не играл на скрипке, а осел не играл на барабане и скрипке.»

-Составим таблицу:

|      |   | Гитара | скрипка | барабан |
|------|---|--------|---------|---------|
| Кот  | - | +      | -       |         |
| Пес  | - | -      | +       |         |
| Осел | + | -      | -       |         |

-Как будете рассуждать. (Если осел не играл на барабане и скрипке, значит, он играл на гитаре. Пес не играл на скрипке и на гитаре ,значит, он играл на барабане. А кот – на скрипке.)

-Куда отправились кот, пес, осел и петух. ( В город Бремен. Они захотели стать музыкантами.)

3.Решение задач.

1)Кот\_\_\_\_\_

Пес\_\_\_\_\_

Осел\_\_\_\_\_

-Кто прошел:

1) в 2 раза больше, чем кот;

2)в 3 раза больше, чем кот;

3)в 2 раза меньше, чем пес;



4) в 3 раза меньше, чем осел.

(Пес, осел, кот, кот.)

-Какое арифметическое действие надо выполнить, чтобы увеличить число в несколько раз. А чтобы уменьшить в несколько раз.

(На доске таблицы с правилами.)

2) Предположим, что кот прошел 7 км. Сколько в таком случае :

1. прошел пес;

2. прошел осел

-Выбери правильное решение:

$$7 \times 2 = 14(\text{км})$$

$$7 \times 2 = 14(\text{км})$$

$$14 \times 2 = 28(\text{км})$$

$$7 \times 3 = 21(\text{км})$$

(Второй вариант правильный.) – Запиши его.

3) Предположим, что пес прошел 18 км. Сколько в таком случае:

1. пошел кот;

2. прошел осел.

-Дополни решения задач:

$$18 : 2 = \quad (\text{км})$$

$$x \times 3 = 27(\text{км})$$

$$(18 : 2 = 9(\text{км}))$$

$$9 \times 3 = 27(\text{км}))$$

-Герои долго шли, устали, отдыхают. И мы отдохнем.

(Под музыку из мультфильма «Бременские музыканты»).

4) Предположим, что осел прошел 24 км. Сколько в таком случае:

1. прошел кот;

2. прошел пес.

-Исправь ошибки:

$$24 : 3 = 7(\text{км})$$

$$(24 : 3 = 8(\text{км}))$$

$$7 \times 2 = 15(\text{км})$$

$$8 \times 2 = 16(\text{км}))$$



5) Кого встретили герои в лесном домике. Как музыканты оказались в домике разбойников.

Территория дома и двора имеют форму прямоугольников со сторонами 8 м и 2 м, 6 м и 3 м. Найди площади дома и двора. (У кого кружки красного цвета - площадь дома, у кого синие - площадь двора, а затем работа в парах. Узнайте, на сколько площадь дома больше площади двора.)

$$8 \times 2 = 16 \text{ (кв.м.)}$$

$$6 \times 3 = 18 \text{ (кв.м.)}$$

$$18 - 16 = 2 \text{ (кв.м.)}$$

А дома узнайте, чему равна площадь дома и двора вместе. И еще задание: помоги героям выбраться из лабиринта.

