

აპლიკაცია - რაკეტა

კლასი: I

მიმართულება: გეომეტრია და სივრცის აღქმა

აქტივობის მიზანი: გეომეტრიული ფიგურებით აპლიკაციის შექმნა, სხვადასხვა ბრტყელი ფიგურის ერთმანეთთან შეთავსებით ნიმუშზე მოცემული გამოსახულების შექმნა, მოტორიკის განვითარება.

საჭირო მასალა: მაკრატელი, წებო, დანართები.

წინარე ცოდნა: გეომეტრიული ფიგურები: სამკუთხედი, ოთხკუთხედი, ხუთკუთხედი, წრე.

კლასის ორგანიზების ფორმა: მცირე ჯგუფები

აქტივობის აღწერა:

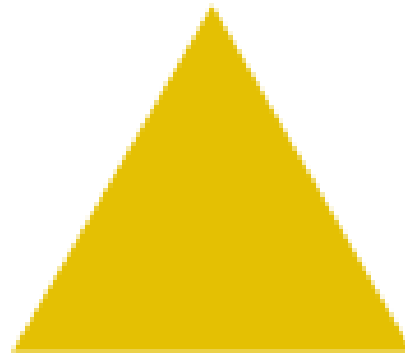
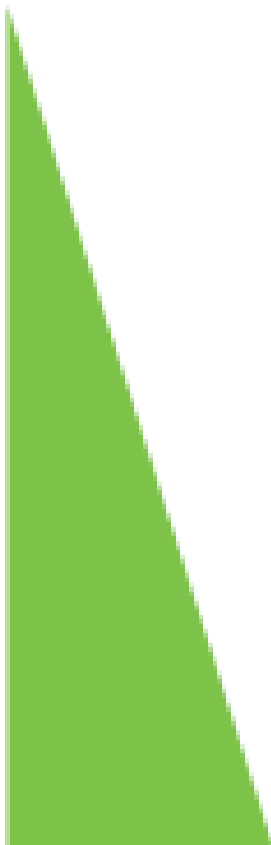
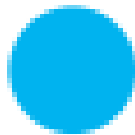
მასწავლებელი მოსწავლეებს ყოფს ოთხ ჯგუფად. პირველ ჯგუფს აძლევს დანართს 1, მეორე ჯგუფს – დანართს 2 და ა.შ. ინსტრუქცია არ არის მოცემული დანართებზე, ვინაიდან შესაძლოა მოსწავლეები ჯერ ვერ ცნობდნენ ყველა ასოს, ამიტომ ინსტრუქციას აძლევს მასწავლებელი: „ყველა ჯგუფს გაქვთ ორი ფურცელი. თქვენ უნდა გამოჭრათ პირველ ფურცელზე მოცემული ფერადი გეომეტრიული ფიგურები. შემდეგ გამოჭრილი ფერადი გეომეტრიული ფიგურებით უნდა შექმნათ მეორე გვერდზე ზემოთ მარცხენა კუთხეში მოცემული ნახატის მსგავსი აპლიკაცია.“

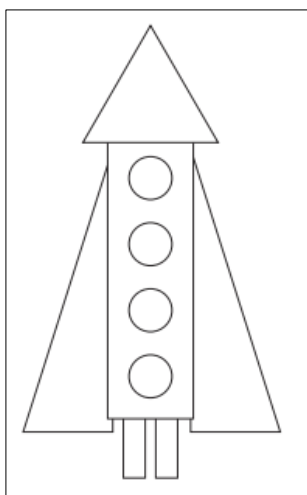
მასწავლებელი მოსწავლეებს ეხმარება ჯგუფებში თანაბრად გადინაწილონ გეომეტრიული ფიგურების დაჭრის საქმე. მასწავლებელს აუცილებლად უნდა ჰქონდეს დანართების სარეზერვო ეგზემპლარები, რათა გამოუცვალოს მოსწავლეებს, თუკი დაჭრისას დაზიანდა ისინი.

მასწავლებელი აკვირდება თითოეული ჯგუფის მუშაობის პროცესს და ეხმარება საჭიროების შემთხვევაში.

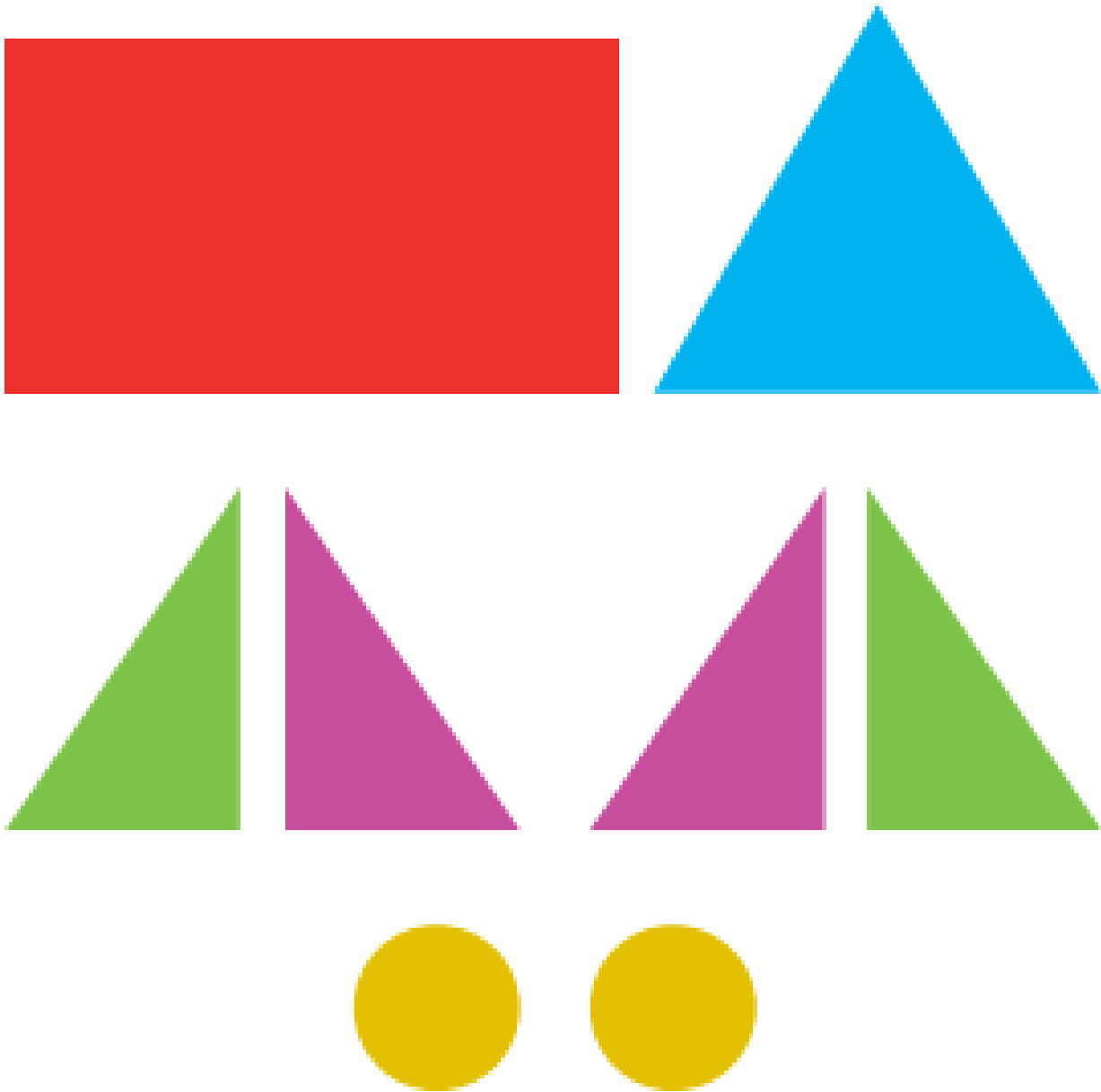
როდესაც ყველა ჯგუფი დაასრულებს მუშაობას, თავიანთ ნამუშევრებს წარუდგენენ კლასს. მასწავლებელი ჯგუფის წევრებს უსვამს კითხვებს: რა ფიგურები გამოიყენეთ აპლიკაციის შექმნისას? რამდენი სამკუთხედი გამოიყენეთ? რამდენი წრე გამოიყენეთ?....

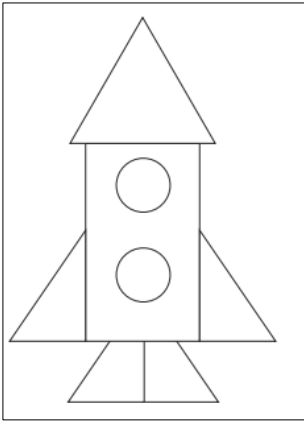
დანართი 1



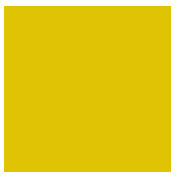
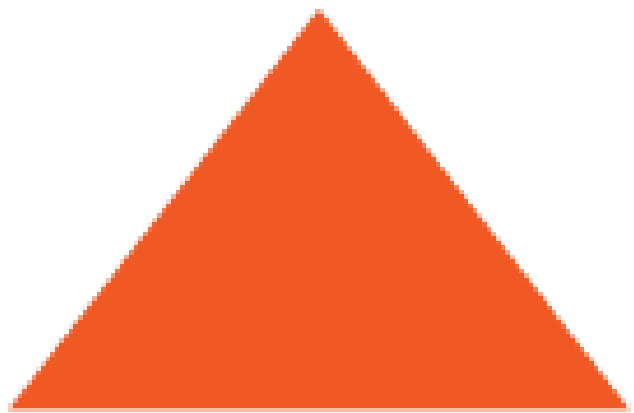


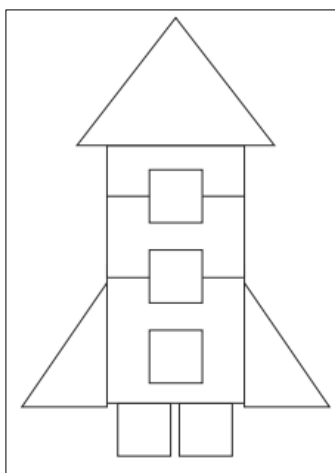
დანართი 2





დანართი 3





დანართი 4

