

# Pracovné zošity pre 1. ročník základnej školy

Zuzana a Peter Bero, Ivana Honzová

## Metodika

Naša nová, unikátna metodická príručka ponúka v jednom online dokumente **tri zobrazenia** každej strany pracovného zošita:

1. zobrazenie pracovného zošita
2. zobrazenie riešení úloh (pre spoločnú kontrolu)
3. metodické poznámky pre učiteľa

zobrazenie pracovný zošit

1. Pochoduj a počítaj.  
 $2 + 5 = \square$  0-1-2-3-4-5-6-7  
 $3 + 4 = \square$  0-1-2-3-4-5-6-7  
 $5 + 1 = \square$  0-1-2-3-4-5-6-7

2. Počítaj pomocou a vyfarbi obrázok.  
 $5 + 2 = \square$   $2 + 1 = \square$   
 $4 - 2 = \square$   $1 + 0 = \square$   
 $1 + 3 = \square$   $3 + 2 = \square$

3. Dopĺň pomocou.  
 $5 + \square = 7$   $3 + \square = 7$   $6 + \square = 7$   
 $1 + \square = 7$   $2 + \square = 7$   $4 + \square = 7$

4. Dopĺň. 5. Sčítaj.  
 $1 \xrightarrow{+2} \square \xrightarrow{+1} \square \xrightarrow{+3} \square$   $2 + 5 = \square$   
 $2 \xrightarrow{+1} \square \xrightarrow{+0} \square \xrightarrow{+2} \square$   $3 + 2 = \square$   
 $1 + 3 = \square$

zobrazenie výsledky

1. Pochoduj a počítaj.  
 $2 + 5 = 7$  0-1-2-3-4-5-6-7  
 $3 + 4 = 7$  0-1-2-3-4-5-6-7  
 $5 + 1 = 6$  0-1-2-3-4-5-6-7

2. Počítaj pomocou a vyfarbi obrázok.  
 $5 + 2 = 7$   $2 + 1 = 3$   
 $4 - 2 = 2$   $1 + 0 = 1$   
 $1 + 3 = 4$   $3 + 2 = 5$

3. Dopĺň pomocou.  
 $5 + 2 = 7$   $3 + 4 = 7$   $6 + 1 = 7$   
 $1 + 6 = 7$   $2 + 5 = 7$   $4 + 3 = 7$

4. Dopĺň. 5. Sčítaj.  
 $1 \xrightarrow{+2} 3 \xrightarrow{+1} 4 \xrightarrow{+3} 7$   $2 + 5 = 7$   
 $2 \xrightarrow{+1} 3 \xrightarrow{+0} 3 \xrightarrow{+2} 5$   $3 + 2 = 5$   
 $1 + 3 = 4$

zobrazenie metodika

Metodika – Matematika 1. ročník, pracovný zošit 1

**Obsahový štandard:** sčítanie, odčítanie, dopĺňanie sčítania, prepočetnica rovníc.

**Výkonový štandard:** Vedieť včítať a odčítať v oboch do 7, vedieť určiť jedného sčítanca, ak je daný súčet a druhý sčítanec.

**Úloha 1:** Úloha je jednoduchá, pohyb po číslanej osi nie už precvičovali v pracovnom zošite, v triede alebo na lavici. Ak niekto potrebuje, nech si vezme panáčka ľadového vtáčika a perá a skáče po dráhe priamo v úlohe. Je dobré vyfarbiť miesto dvoch panáčikov, tým sa zvýši záujem o úlohu.

**Úloha 2, 4, 5:** Dve milú použiť počítač, prsty, niektorí majú aj prsty už zautomatizované. Tieto úlohy môžete zadať aj ako samostatnú prácu, ktorá si vyžaduje náhodnú kontrolu učiteľom, alebo spoločné spolupráci. Cvičenie na tejto strane nemajte spracovávať v takom poradí ako sú.

**Úloha 3:** Ak niekto má problém 3. úlohu, pomôžeme mu. Pracujeme s počítačom. Máme 5 guľôčok. Každú musíme ešte pridať, aby sme mali 7. Máme 3 guľôčky. Každú musíme pridať, aby sme mali 7. Dve milú môžeme dať, aby komentovali ďalšie príklady. Milujeme ďalšie príklady napísať na tabuľu a pokračujeme so zobrazením na počítači.

**Úloha 4:** S vetačkami sa budete zverovať v pracovných sčítaných úlohách. Pochopíte budú dôležité a dôležité. Zapíšte ako prvé je počítač (preto len máme na počítači viac guľôčok ako prvé na dvoch náčikoch) a dobre sa počítajú na číslanej osi ako niekoľko sčítaných panáčikov. Je to ako keď v Človeče vyhnevší saí hoďte nara tri kockami a panáčik ide pomôže podľa prvej, potom podľa druhej a nakoniec podľa tretej.

**Úloha 5:** Má zámier je náročný. Má by nadväzovať obrátky s trami, týmto a písmenami zodpovedajú číslami, každý máu jnovou číslami. Ak bude náročný to, keď dnu zmasujú oštré množstvo obrátok, používajte ich.


**Poznámka:** v poslednej úlohe si opäť tri A a štvorok vľavo dole je prázdny. Akto vľavo doplníme písmeno A a budeme mať štyri rôzofarbované písmena A. Akto vľavo doplníme písmeno A, potom sa zmení počet písmen A.

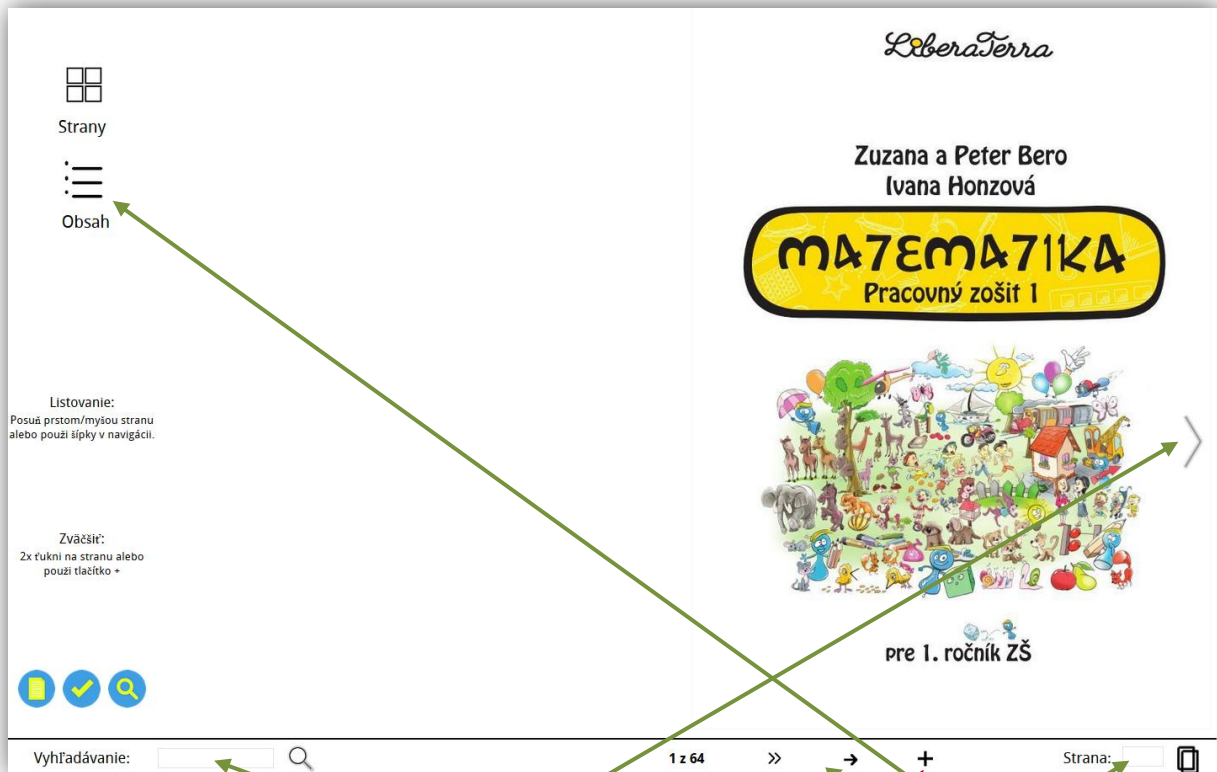
**Ďalšie úlohy a nápady:** Každý deň deti na rozmanité skupiny (podľa školských) s mením počtom detí. Je dobré, ak si dajú priradiť najkrajšie detské predmety (guľôčky, kocky, cukríky...). Kto použije ako body. Na kubeky si zavoláte vždy iba jednu skupinu, ostané deti praciujú samostatne na rovnakej zadanej úlohe.

**Poznámka učiteľovi:** Je ideálne hľadať Počítačového majstra. Olympijského víťaza v počítači... Zabudni na skupiny zadajte príklady a ich úlohu je to čo sa najprávejšie vyplníť. Za správnu odpoveď každé dieťa dostane bod (guľôčku, cukrík...). Ak príklad vyplní dieťa bez zbytočnej pomoci, dostane 3 body. Víťaz každej skupiny je odmenený. Potom milú prsty alebo keď učiteľ skupin a absolútnemu víťazovi.

**Plánka vedomosti:** <https://www.mimomath.com/uk/1-rocnik/pracovny-zosit/1> druhú cvičenie.

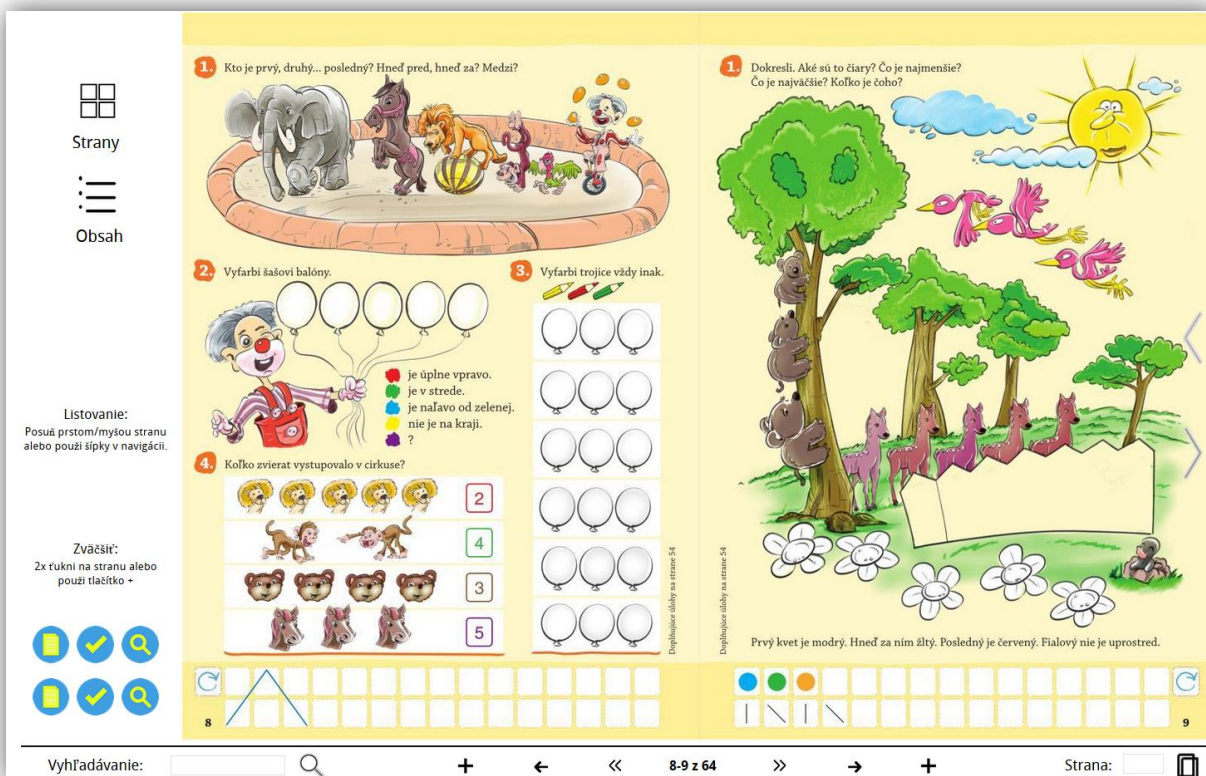
Zošit otvoríte zadaním **prihlasovacieho mena a hesla**. Tieto údaje zasielame tým, ktorí si objednali pracovné zošity pre celú triedu.

Po otvorení sa dostanete na prvú stranu. Kliknutím na ikonu  sa vám otvorí strana s úvodnými informáciami k metodologickej príručke.



V zošite listujete **šípkami**, vyhľadávate pomocou **slov**, **čísla strany** alebo pomocou **obsahu**.

Každú stranu v každom zobrazení si môžete **zväčšiť** tak, že dvakrát na ňu kliknete (dvojklikom sa aj vrátite do pôvodného zobrazenia). Alebo použijete „+“ na spodnej lište.



Po otvorení ktorejkoľvek dvojstrany nájdete vľavo dole dve trojice ikoniek:



Horná trojica prepína ľavú zobrazenú stranu.



Dolná trojica prepína pravú zobrazenú stranu.



ikona prepína do zobrazenia „**pracovný zošit**“ – to je to, čo majú pre sebou vaši žiaci.



ikona prepína do zobrazenia „**výsledky**“ – to je to, čo by mali mať vaši žiaci po vyriešení úloh. Pre prvý ročník sme zvolili výsledky písané rukou, aby mali deti možnosť neustále vnímať tvar správne napísaných číslíc.



ikona prepína do zobrazenia „**metodika**“ – táto strana je určená pre vás, milé kolegyně a milí kolegovia – sú v nej metodické komentáre k jednotlivým úlohám, obsahový a výkonový štandard a tipy na ďalšie aktivity, ktoré môžete zaradiť pri práci s deťmi.

Takto vyzerá text metodiky:



**Úloha 3:**  
Úloha je zameraná na vytváranie kombinácií troch farieb. Keďže takúto úlohu riešite prvýkrát, kreslite zároveň aj na tabuľu alebo prikladajte vytvorené kombinácie na magnetickú tabuľu.  
Môžete použiť aj Aktívnu matematiku.

Žiaci si vyberú zelené, červené a žlté pásiky a vytvárajú trojice.

Diskutujte o zisteniach, napr. každá farba je prvá dvakrát...

Nechajte žiakov diskutovať o tom, čo pri práci zistili. Napríklad, že každá farba je prvá (druhá alebo tretia) dvakrát. Rozprávajte sa o tom, či sa im podarilo vymyslieť systém, ktorý by zaručil, že nájdu všetky možnosti. Toto je náročná myšlienková operácia. Preto ak sa nejaký systém v triede objaví, nechajte jeho autora o ňom porozprávať, dajte mu veľkú pochvalu a iné ocenenie a rozhodne nenúťte ostatných, aby sa to naučili. Dajte im čas.

**Ďalšie tipy a nápady:**  
Zo žiakov v triede vytvoríme živý vlak - žiaci ako jednotlivé vozne sa zoradujú do vlakovkej súpravy, ktorá ich odvezie na cirkusové vystúpenie. Učiteľ každému zadáva pokyn: „Miška bude prvá. Zaraď sa hneď za Jurka. Postav sa hneď pred Hanku.“



V metodike nájdete texty označené:



ikona označuje texty, ktoré sa podrobnejšie venujú zásadám [Riadeného Aktívneho Učenia](#) a tomu ako by sa mohlo stať neoddeliteľnou súčasťou vašej školskej práce.



ikona upozorňuje na texty, v ktorých sa podrobnejšie venujeme učebnej pomôcke **Aktívna matematika**, ktorú pre vás pripravujeme. V ponuke bude koncom kalendárneho roka.

Ak prejdete na stranu pracovného zošita v ktoromkoľvek zobrazení a ukáže sa okolo nej tmavé orámovanie, znamená to, že táto strana je prelinkovaná na **Planétu vedomostí**, do lekcie [Matematiky z Fínska](#), ktorá obsahom zodpovedá učivu, ktorému sa venujete na tejto strane. Stačí iba raz kliknúť (hocikde) a máte k dispozícii hravý online materiál, ktorý môžete použiť na svojich hodinách.

**Želáme veľa krásnych a zábavných hodín s našou matematikou. Veríme, že nový koncept metodického príručky vám pomôže k tomu, aby vaše deti matematiku milovali.**