

## הנחיות להוראת המצגת "מתרגלים חיסור עד 100"

**קהל היעד:** כיתות ב-ג.

**משך הפעילות:** המצגת יכולה ללוות שיעור פרונטלי אחד או שניים. חשוב שהמצגת לא תכתיב את קצב השיעור אלא תאפשר התפתחות דינמית שלו.

**הרעיון:** התלמיד יחקור את תכונות ההמרה בחיסור מספרים עד 100 באמצעות משחק.

**קישור לתכנית הלימודים:** עיסוק בפתרון תרגילי חיסור של מספר חד ספרתי ממספר דו ספרתי, תחילה בלי המרה ואחר כך עם המרה.

**מטרות:**

- התלמיד יבצע פעילויות חקר של חיסור מספרים עד 100.
- התלמיד יאמוד תוצאות של תרגילים.
- התלמיד ישווה בין תוצאות.

## שקופית פתיחה

בשקופית זו מוצג שם המשחק ונושא הפעילות.

שאלות לדין:

- האם אתם יודעים לפתור תרגילי חיסור של מספרים עד 100?
- לפי דעתכם, איך אפשר לפתור תרגילים בעל פה מהר ובקלות?



זוהי הזדמנות לשמוע את דרכי ההתמודדות של התלמידים ואת אסטרטגיות הפתירה שלהם בתרגילים כאלה.

כעת נתרגל תרגילי חיסור בתחום המספרים עד 100 בדרך של משחק חווייתי.

במשחק זה נחקור את תכונות פעולת החיסור של מספר חד ספרתי ממספר דו ספרתי.

## שקופית 2

### תפריט

בשקופית זו מוצג תפריט בחירה.

לוחצים על האפשרות המבוקשת:

- הוראות המשחק
- להדגמה
- למשחק



### שקופית 3

#### הוראות המשחק

#### מהלך המשחק:



1. הכיתה מתחלקת ל-4 קבוצות (ואפשר גם ל-3 או ל-2, לפי הנוחות).

2. כל קבוצה בתורה שולחת נציג להגדיל מספר ברולטה.

3. חברי הקבוצה בוחרים אחד מהמספרים שבלוח המספרים, מסמנים אותו בלוח ומחסרים ממנו את המספר שהוגרל ברולטה.

4. מספר הנקודות שהקבוצה מקבלת הוא ספרת היחידות בתוצאה שהתקבלה.

5. הקבוצות ממשיכות לשחק לפי התור. אי אפשר לבחור שוב מספר שמסומן בלוח.

6. המשחק מסתיים כשכל המספרים בלוח מסומנים.

**המנצח:** הקבוצה שצברה את מספר הנקודות הגדול ביותר.

### שקופית 4

#### הדגמה



סרטון ההדגמה מציג ומשמיע לתלמידים את מהלך המשחק. התלמידים מתבקשים להקשיב להנחיות המלוות את הסרטון.

#### מהלך המשחק:

1. לחיצה על רולטת המספרים להגרלת מספר בין 2 ל-9.

2. בחירת מספר דו ספרתי מלוח המספרים.

3. ביצוע תרגיל חיסור. המחוסר הוא

המספר הנבחר (הדו ספרתי), וממנו מחסרים את המספר (החד ספרתי) שהוגרל ברולטה.

4. מספר הנקודות שהקבוצה מקבלת בסיבוב זה הוא ספרת היחידות של התוצאה שהתקבלה.

5. התור עובר לקבוצה הבאה. כל מספר שנבחר מסומן בלוח המספרים, ואי אפשר לבחור בו שוב.

## שקופית 5

### משחק

בשקופית זו מתחיל המשחק:

1. מחלקים את הכיתה ל-2-4 קבוצות: א, ב, ג, ד.

2. מבקשים מקבוצה א לשלוח נציג אל הלוח להגרלת מספר ברולטת המספרים.

3. ילדי הקבוצה בוחרים מספר דו ספרתי מלוח המספרים ולוחצים עליו. מהמספר שבחרו הם מחסרים את המספר החד ספרתי שהוגרל ברולטה.

4. מספר הנקודות שהקבוצה מקבלת זהה לספרת היחידות של התוצאה שקיבלו. כותבים את מספר הנקודות בתיבת הטקסט המופיעה לצד סימול הקבוצה (א) או בלחיצה על הסימן + כמספר הפעמים הנדרש).

המשחק עובר לקבוצה הבאה, וכך הלאה.

המשחק מסתיים כשלא נותרו עוד מספרים לבחירה על הלוח.

טיפ למורה: בכיתות מעורבות של בנות ובנים - מומלץ לחלק את הכיתה לקבוצות הומוגניות של בנים לחוד ובנות לחוד. מחקרים מצאו שבנות מיטיבות לבטא את יכולותיהן בקבוצת בנות, ופחות בקבוצה מעורבת מגדרית.

## שקופיות 6

### דיון - מה כדאי לבחור?

מטרתה של שקופית הדיון לעורר את הכיתה לשיח מתמטי שבו יעלו את הנימוקים לבחירות שעשו. מטרת הדיון – לפתח את יכולת ההכללה.

בשקופית הדיון מוצג מהלך משחק: ברולטת המספרים הגרילה קבוצתה של תמר את המספר 8. ילדי הכיתה צריכים להמליץ לתמר באיזה מספר כדאי לבחור מתוך לוח המספרים.

### המלצות לדיון:

- מהו המספר שהמלצתם לתמר?
- כמה נקודות קבוצתה של תמר תצבור במהלך זה?
- האם תוכלו להמליץ לה על מספרים נוספים שכדאי לה לבחור מלוח המספרים כדי לקבל אותו מספר נקודות? סמנו את המספרים.

## שקופית 7

### שאלה ברמה מאתגרת

קבוצתה של תמר הגרילה את המספר 6 לאחר שחלק מהמספרים בלוח כבר מסומנים.

הציעו לתמר אילו מספרים כדאי לה לבחור.

**מה כדאי לבחור?**

כעת קבוצתה של תמר הגרילה את המספר 6. אך חלק מהמספרים אינם זמינים עוד. בחרו את המספרים המתאימים ביותר כדי לצבץ במשחק.

	45	69		57	
54	67	63	55	60	51
		50		68	
46	65		52	64	
56	61	53	47	66	49
48			62		59

הבא      להמשיך ללחץ על "הבא"      הקודם

### המלצות:

- אפשר להדפיס את לוח המספרים ולתת לתלמידים לסמן על התדפיס את בחירתם ואת בחירת חברי הכיתה.
- כדי לאפשר זרימה של השיעור בכיתה אפשר להיעזר בעכבר אלחוטי ולהעבירו בין הקבוצות או להזמין נציג אחד שישב ליד המחשב ויסמן את המספרים לבקשת חברי לכיתה.

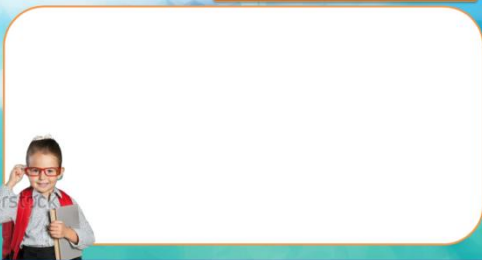
## שקופית 8

### הנמקה – מסבירים את הבחירה

בשקופית זו התלמידים מסכמים את המסקנות שהגיעו אליהן בעקבות הדיון. כאן הם יכולים לנמק בכתב את האסטרטגיה שלפיה בחרו את המספרים.

**מסבירים את הבחירה**

הסבירו את המלצתכם. מה עזר לכם לנצח?



להתחלה      הקודם