

ടീച്ചിംഗ് മാതൃക

ക്ലാസ് : 3

വിഷയം : ഗണിതം

യൂണിറ്റ് : സംഖ്യകൾ കൂട്ടുകൾ (ചുരുക്കി 2)

പ്രതീക്ഷിക്കുന്ന സമയം :

പഠനലക്ഷ്യം : വിവിധ ഗണിത കേളികളിലും പ്രവർത്തനങ്ങളിലും ഏർപ്പെട്ട് നൂറുകളുടെ കൂട്ടങ്ങൾ ചേർന്ന് 1000 വരെള്ള സംഖ്യകൾ രൂപീകരിക്കപ്പെടുന്നുവെന്ന് തിരിച്ചറിയുന്നു.

ആശയങ്ങൾ / ധാരണകൾ :

- പത്ത് 100 കൾ ചേർന്നാൽ ആയിരം.

ശേഷികൾ / നൈപുണികൾ

- ആയിരത്തിൽ 100 കളുടെ 10 കൂട്ടങ്ങൾ ഉണ്ടെന്ന് തിരിച്ചറിയുന്നു.

മൂല്യങ്ങൾ / മനോഭാവങ്ങൾ

- സാമൂഹ്യബോധം.

പഠനസാമഗ്രികൾ

- കമ്പ്കെട്ടുകൾ, മുത്തുകൾ
- യൂണിറ്റ് സ്കെയിലുകൾ (ഗ്രിഡുകൾ)

പ്രവർത്തനം 1

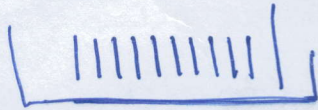
പ്രക്രിയ

വിലയിരുത്തൽ

നാണിയും മക്കളും (നൂറുക്കോണ്ട്)
(30 മിനിറ്റ്)

→ കുട്ടികളെ 4/5 പേർ വിതരണമുള്ള ഗ്രൂപ്പുകൾ ആക്കുന്നു.

→ കുട്ടികൾക്ക് ഓരോ സെറ്റ് (ഗ്രൂപ്പിൽ) ഇനക്കിൻ കെട്ടുകൾ നൽകുന്നു.



→ ഇനക്കിൻ താഴെയിട്ട് മറ്റൊരു ഇനക്കിൻ ഉപയോഗിച്ച് പരസ്പരം തൊടാത്ത ഇനക്കിളുകൾ ഘടകിക്കുന്നു.

→ ചെറിയ ഇനക്കിൻ 10 പേയിന്റ്

→ വലിയ ഇനക്കിൻ 100 പേയിന്റ്.

→ ഗ്രൂപ്പിൽ ഓരോരുത്തരായി കളിക്കുന്നു.

→ കിട്ടിയ പേയിന്റുകൾ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

കുട്ടിയുടെ പേര്	ചെറിയ ഇനക്കിൻ	വലിയ ഇനക്കിൻ	ആകെ പേയിന്റ്

→ കൂടുതൽ പേയിന്റ് കിട്ടിയ കുട്ടി (1000 പേയിന്റ്) വിജയിക്കുന്നു.

പ്രവർത്തനം 2

(20 മിനിറ്റ്)

പെൻസിൽ കമ്പനി TB page

100 കണ സഞ്ച കുടിക്ക് പരിചിതമാണ്.
ഏതെങ്കിലും പെൻസിൽ കമ്പനി സഞ്ചയാൽ
100.

മിന്നൻ പെൻസിലുകൾ പായ്ക്കളിലും
പെട്ടിലിലും നിറയ്ക്കുകയാണ്.

= ഒരു പായ്ക്കളിൽ എത്ര പെൻസിലുകൾ? 10

= ഒരു പെട്ടിയിൽ എത്ര പായ്ക്കളുകൾ? 10

= ഒരു പെട്ടിയിൽ എത്ര പെൻസിലുകൾ? 100

= രണ്ട് പെട്ടിയിൽ എത്ര പെൻസിലുകൾ? 1000

= മൂന്ന് പെട്ടിയിലോ?

= 9 പെട്ടിയിലോ?

Adapted by പത്തു പെട്ടിയിൽ എത്ര പെൻസിലുകൾ?
→ 10 കണ സഞ്ച കുടിക്ക് പരിചിതമാണ്. ഏതെങ്കിലും പെൻസിൽ കമ്പനി സഞ്ചയാൽ 100. മിന്നൻ പെൻസിലുകൾ പായ്ക്കളിലും പെട്ടിലിലും നിറയ്ക്കുകയാണ്.

പ്രവർത്തനം 3

(20 മിനിറ്റ്)

പെൻസിലുകളുടെ എണ്ണം = പെട്ടിയിലേക്ക് ചിത്രം വരയ്ക്കുക
പാഠ്യപുസ്തകത്തിലെ കളങ്ങൾ

കുട്ടികൾ ചുറ്റിനോട്ടമായി എഴുതി

പുസ്തകത്തിലേക്ക്.

10 നൂറുകൾ ചേർന്ന് 1000 കണ

ആശയം ഇപ്രകാരം രൂപീകരിക്കുന്നു.

പ്രവർത്തനം 4 (പ്രിൻസിപ്പൽസ്)

ഗണിത വിജയത്തിലെ യൂണിറ്റ്

സ്മൃതി പ്രിൻസിപ്പൽസ് ഉപയോഗിച്ച് കളി നടത്തുന്നു.

(10 ഗ്രൂപ്പുകൾ) —

പ്രവർത്തനം 5

(10 മിനിറ്റ്)

തുടർ പ്രവർത്തനം - വർദ്ധിപ്പ്

