יישומטיקה לכיתה ב'

אתר יישומטיקה מכיל תכנים ייחודיים נוחים לשימוש ומעודדים העמקה. קובץ זה מקשר בין תכנית הלימודים של כיתה ב לתכנים של אתר יישומטיקה. הוא נועד להקל על רכז המקצוע והמורה לאתר את התכנים שיכולים להועיל בכל נקודת זמן.

במידה ותרצו להתאים את הקובץ לשימושכם ושימוש כלל המורים בבית הספר, זהו קישור לגרסת word של הקובץ.

שימוש בקובץ

קובץ זה מכיל רשימת תכנים וכן תיאורים שלהם הכוללים תמונה.

ברשימת התכנים לכל יישומון, שיעור או משחק יש סימן ⊙ בהתחלה.

למשל כך: ⊙ גופים ופריסות

- לחיצה על ⊙ תוליך ליישומון באתר.
- לחיצה על השם תוליך לתיאור שלו בתוך הקובץ.

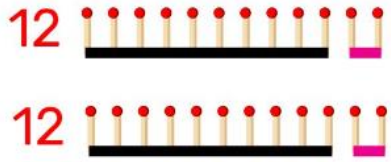
קישורים לתכנים ביישומטיקה וקישורים פנימיים לתיאורים

א. המספרים הטבעיים בתחום ה-1,000 (10 ש') ⊙ פעולות חשבון בגפרורים וציורים ⊙ המבנה העשרוני ⊙ מטבעות ושטרות ⊙ בית המספרים ⊙ לוח המאה	ב. פעולות החשבון בתחום ה-100 או יותר (74 ש') ⊙ סכומים ומכפלות במשושים (משחק) ⊙ חיבור במאונך ⊙ חיסור במאונך ⊙ פאזל חיבור וחיסור במאונך ⊙ מפלצת החיסור במאונך לכיתה ב (שיעור) ⊙ חוק החילוף ⊙ כפל במודל ישר המספרים
ג. הרחבת תחום המספרים (6 ש') ⊙ ישר המספרים ⊙ שברים במודל העיגולים ⊙ שברים במצולעים משוכללים ⊙ משחק הזיכרון בשברים	ד. חקר נתונים (5 ש') ⊙ דיאגרמת עמודות ⊙ עמודות יום ההולדת של טלי (שיעור) ?
ה. מדידות וגאומטרייה (30 ש') ⊙ מדידות עם סרגל ⊙ עיפרון וחצי (שיעור) ⊙ שעון מחוגים ⊙ השעון של אמא (שיעור) ⊙ גופים ופריסות ⊙ סימטרייה	העמקה תרגול מיוחד של פעולות החשבון ⊙ משחק תרגילי הגפרורים ⊙ תחרות התבניות

תיאורים, תמונות וקישורים לתכנים באתר

א. המספרים הטבעיים בתחום ה- 1,000 (10 ש')

פעולות חשבון בגפרורים וציורים

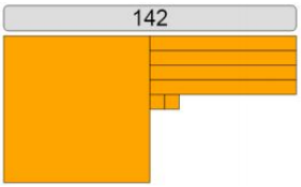


סוג: יישומון כללי

נושא: מגוון נושאים

שימוש: אפשר להסביר באמצעות יישומון זה את המבנה העשרוני של המספר ולהמחיש את פעולות החיבור, החיסור, הכפל והחילוק של מספרים שלמים. חשוב להבין שנוח להשתמש ביישומון עבור מספרים חד ספרתיים ודו ספרתיים. מכניסים אל המסך קבוצה או קבוצות של גפרורים המסודרים לפי המבנה העשרוני ויוצרים בעזרתם תרגיל. אפשר לצרף יחד שתי קבוצות גפרורים, לפרק קבוצה של גפרורים למספר קבוצות, לשכפל קבוצה ועוד. אין גבול לרעיונות שאפשר לממש ביישומון הזה.

המבנה העשרוני



סוג: יישומון שהוא מודל מספרים כללי

נושא: הקניית המבנה העשרוני ופעולות חשבון

שימוש: יישומון זה מאפשר להציג מספרים בצורה ויזואלית המבליטה את המבנה העשרוני שלהם. עשר יחידות, שכל אחת מיוצגת על ידי ריבוע, הופכות לעשרת אחת שהיא מלבן, ועשר עשרות הופכות למאה אחת שהיא ריבוע גדול, ועשר מאות הופכות למלבן גדול שהוא אלף אחד. בנוסף אפשר להמחיש כאן בצורה ברורה ודינאמית חיבור, חיסור וכפל עד 9999 ועוד ועוד.

מטבעות ושטרות

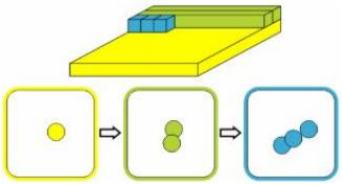


סוג: יישומון

נושא: מטבעות, שטרות והמבנה העשרוני

שימוש: היישומון מציג מטבעות ושטרות של ישראל. היישומון מאפשר לפרוט את המטבעות והשטרות האלה, ואף לאחד קבוצה לקבלת המטבע או השטר שהוא הסכום שלהם. היישומון מאפשר להסביר לתלמידים בנוחות את נושא המבנה העשרוני של המספר באמצעות שימוש במטבעות של שקל אחד ו- 10 שקלים ובשטרות של 100 שקלים.

בית המספרים



סוג: יישומון כללי

נושאים: המבנה העשרוני, חיבור במאונך, הכפלה בעשר

שימוש: באמצעות יישומון זה ניתן להבין את המבנה העשרוני של המספר, את רעיון ההמרה והפריטה, את החיבור המאונך וגם מדוע הכפלה של מספר שלם בעשר מתבטאת "בהוספת" אפס בצידו הימני. מעבר לייצוג מספרים באמצעות בית המספרים, מלווה אותנו ביישומון גם מודל תלת מימדי שלהם.

לוח המאה

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

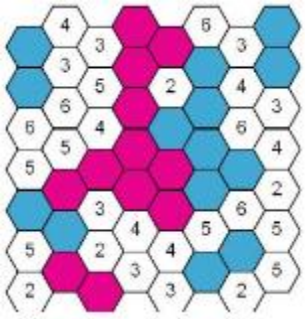
סוג: יישומון

נושא: לוח המאה

שימוש: היישומון שלפנינו מאפשר לחשוף מספרים אחדים מן הלוח הזה, לסמן בצבעים משבצות שהמספרים בהן מוסתרים ולבקש מן התלמידים לנסות ולגלות את המספרים האלה. כמו כן אפשר לשנות את מספר עמודות הלוח, מה שעשוי להוסיף עניין רב לחקירת המספרים שעליו

ב. פעולות החשבון בתחום ה-100 או יותר (74 ש')

סכומים ומכפלות במשושים (פופולארי)

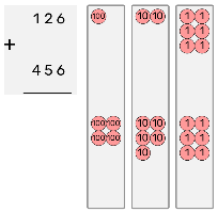


סוג: משחק

נושאים: חיבור בתחום העשר, לוח הכפל, חיבור שברים בעלי אותו מכנה

שימוש: היישומון מהווה משחק לוח לשני שחקנים. לוח המשחק מורכב ממשושים, כאשר בכל משושה רשום מספר. בכל מהלך צובע השחקן שתורו לשחק שני משושים בצבע שלו. המטרה של כל שחקן היא להיות הראשון שיוצר על הלוח מסלול משושים, עם הצבע שלו, מימין לשמאל או מלמעלה למטה. מבחינה מתמטית נדרשים התלמידים לחפש כאן זוגות של מספרים בעלי סכום נתון או מכפלה נתונה. למשל: שני מספרים מבין 5-9 שסכומם 14 או 2 מספרים מבין 6-9 שמכפלתם 48. ניתן גם לבחור במשחק של חיבור שברים בעלי אותו מכנה.

חיבור במאונך

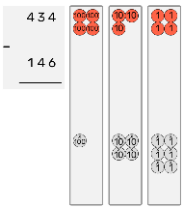


סוג: יישומון פתוח

נושא: חיבור במאונך

שימוש: היישומון עוסק בטכניקה של חיבור במאונך. היישומון מאפשר להציג בצורה חזותית כל תרגיל חיבור שנכתב במאונך. בצד אחד של המסך יוצג תרגיל חיבור במאונך, שבו יבצע המורה את טכניקת החיבור המקובלת, ואילו בצד השני של המסך ידגים המורה כל פעולה טכנית שביצע על המספרים בעזרת ייצוג חזותי שלהם – מטבעות. העבודה הזאת תסייע לתלמידים להבין לעומק מדוע הטכניקה של החיבור במאונך אכן מוליכה אל התוצאה הנכונה.

חיסור במאונך

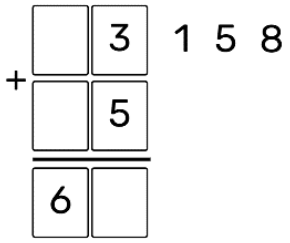


סוג: יישומון פתוח

נושא: חיסור במאונך

שימוש: היישומון עוסק בטכניקה של חיסור במאונך. היישומון מאפשר ללוות בצורת ויזואלית כל תרגיל חיסור שנכתב במאונך. בצד אחד של המסך יוצג תרגיל חיסור במאונך, שבו יבצע המורה את טכניקת החיסור המקובלת, ואילו בצד השני של המסך ידגים המורה כל פעולה טכנית שביצע על המספרים בעזרת ייצוג חזותי שלהם – מטבעות. העבודה הזאת תסייע לתלמידים להבין לעומק מדוע הטכניקה של החיסור במאונך אכן מוליכה אל התוצאה הנכונה.

פאזל חיבור וחיסור במאונך

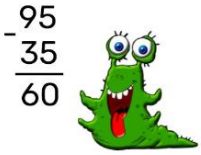


סוג: פאזל

נושא: חיבור וחיסור במאונך

שימוש: היישומון מאפשר ליצור תרגילי חיבור של מספר תלת ספרתי ועוד מספר תלת ספרתי, בהם הספרות נתונות, אך יש למקם אותן במקומות המתאימים בתרגיל. אפשר לבחור תרגילים עם או בלי המרה.

מפלצת החיסור במאונך לכיתה ב



סוג: שיעור

נושא: חיסור במאונך

שימוש: זהו גרסה לכיתה ב' של השיעור 'מפלצת החיסור במאונך' לכיתה ג'. הסרטון כאן הוא של השיעור של כיתה ג'. העקרונות ואופן ההבערה דומה.

חוק החילוף

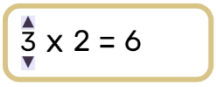


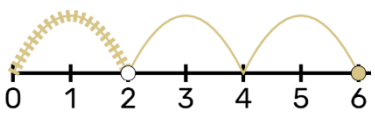
סוג: יישומון

נושא: חוק החילוף

שימוש: בעזרת יישומון זה תוכלו להוביל את התלמידים להבנה מדוע חוק החילוף לכפל מתקיים.

כפל במודל ישר המספרים



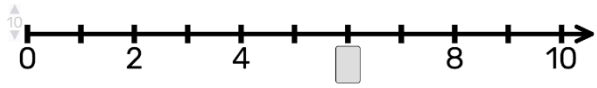


סוג: יישומון

נושא: כפל במודל הציר

שימוש: זהו יישומון מאוד נוח להדגמת הכפל במודל הציר. מטפח את ההבנה של הכפל וגם את ההבנה של הציר. נוח לעבודה מאוד גם בעבודה עם שברים.

ג. הרחבת תחום המספרים (6 ש')



ישר המספרים

סוג: יישומון פתוח כללי

נושאים: שאלות מגוונות עם ציר המספרים

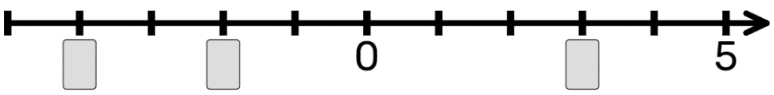
כלים עיקריים:

- אפשרות להביא למסך ציר אחד או יותר.
- אפשרות לקביעת קצות הציר לעבודה עם מספרים מכוונים, מספרים גדולים וגם שברים.
- חלוקת הציר
- אפשרות לחשיפת מספרים או יצירת מלבן ריק המייצג מספר שהתלמידים צריך לגלות.
- אפשרות לייצר מספר שנדרש להעריך היכן הוא נמצא.

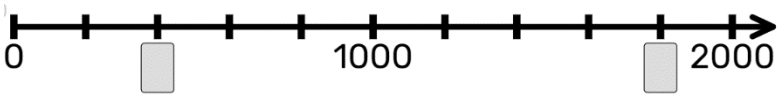
שימוש: היישומון מאפשר לבנות כמעט כל שאלה מספר הלימוד שמופיע בה ציר המספרים, ולהציג אותה לתלמידים. העבודה כאן נוחה ואינטראקטיבית. ניתן לבנות את השאלות מראש או ליצור אותם תוך כדי השיעור.

דוגמאות:

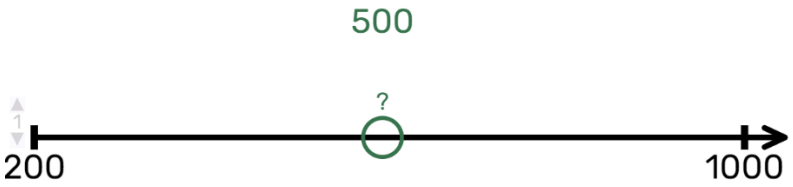
עבודה עם מספרים מכוונים:



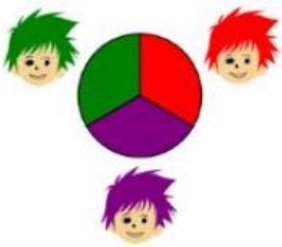
עבודה עם מספרים גדולים:



אפשרות ליצור שאלות הערכה למיקום מספר:



שברים במודל העיגולים



סוג: יישומון פתוח

נושא: עבודה כללית במודל העיגולים

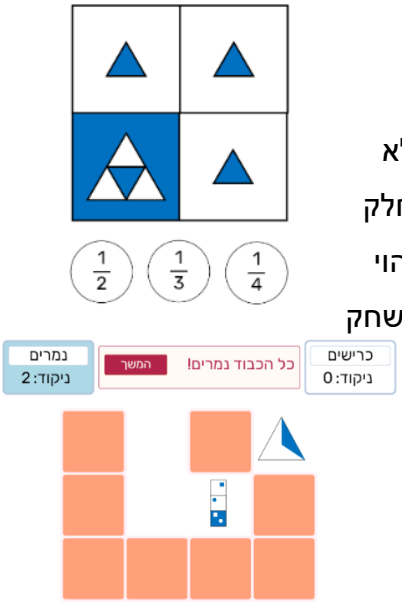
כלים עיקריים:

- חיתוך עיגולים ופלחים.
- צביעת עיגולים ופלחים

שימוש: היישומון מציג את מודל העיגולים לייצוג שברים, והוא מאפשר להמחיש בצורה חזותית כמעט את כל חומר הלימוד בנושא השברים הפשוטים. בעזרת היישומון אפשר לשרטט עיגולים, לחלק אותם לפלחים שווים, להפריד את הפלחים, לחלק את הפלחים לפלחים שווים ועוד רבות. עושר הפעולות הזה מאפשר להציג התבוננויות חדשות על רעיונות ועל תרגילים המופיעים בספרי הלימוד.



משחק הזיכרון בשברים



סוג: משחק

נושא: זיהוי חצי, שליש ורבע במודלים מגוונים

שימוש: ביישומון מופיעים קלפים שמצוירים עליהם ציורים של צורות לא שגרתיות. התלמידים מתבקשים לגלות איזה חלק מכל צורה צבוע. החלק הצבוע יהיה תמיד חצי שליש או רבע מן הצורה כולה. לאחר אימון בזיהוי השברים המתאימים לקלפים השונים, ישחקו התלמידים בזוגות את משחק הזיכרון עם הקלפים האלה. כל זוג תלמידים במחשב שלו.

הערה: עבור כיתה ה' ניתן להשתמש ברמות הקשות יותר

שברים במצולעים משוכללים



סוג: יישומון

נושא: עבודה כללית עם שברים במצולעים משוכללים

שימוש: יישומון זה מהווה תוספת ליישומונים "שברים במודל העיגולים" ו- "שברים במול המלבנים", והוא מאפשר למורה לבנות שאלות שברים מעניינות בהן מופיעים מצולעים משוכללים. בכל שאלה כזו חלק מהמצולע הוא צבוע, והמשימה היא לגלות איזה חלק זה מתוך המצולע השלם.

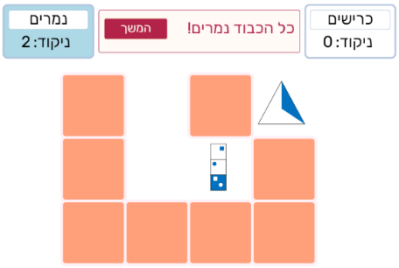
משחק הזיכרון בשברים

סוג: משחק

נושא: זיהוי חצי, שליש ורבע במודלים מגוונים

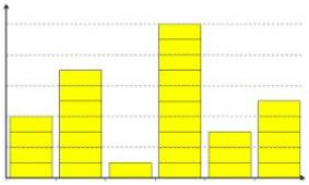
שימוש: ביישומון מופיעים קלפים שמצוירים עליהם ציורים של צורות לא שגרתיות. התלמידים מתבקשים לגלות איזה חלק מכל צורה צבוע. החלק הצבוע יהיה תמיד חצי שליש או רבע מן הצורה כולה. לאחר אימון בזיהוי השברים המתאימים לקלפים השונים, ישחקו התלמידים בזוגות את משחק הזיכרון עם הקלפים האלה. כל זוג תלמידים במחשב שלו.

הערה: עבור כיתה ד' ניתן להשתמש ברמות הפשוטות יותר



ד. חקר נתונים (5 ש')

דיאגרמת עמודות

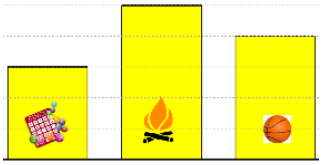


סוג: יישומון

נושא: דיאגרמת עמודות

שימוש: היישומון מאפשר למורה לבנות בנקל דיאגרמת עמודות לשאלות מספרי לימוד או לשאלות שהוא ממציא בעצמו, ולדון בכך עם התלמידים.

עמודות יום ההולדת של טלי ?



סוג: שיעור

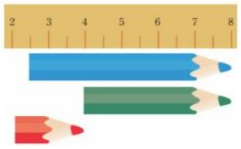
נושאים: דיאגרמת עמודות וניתוח נתונים

בנוי ביישומון: דיאגרמת עמודות

שימוש: הפעילות עטופה בסיפור מסגרת על טלי המעוניינת להזמין את תלמידי הכיתה שלה למסיבת יום ההולדת שלה. טלי מתלבטת בין מספר הפעלות שונות למסיבה ומחליטה לערוך סקר בין תלמידי הכיתה לגבי ההפעלה המועדפת עליהם. הסקר מוביל ליצירת דיאגרמת עמודות. התלמידים ילמדו לקרוא ואף לבנות בעצמם דיאגרמות כאלה.

ה. מדידות וגאומטרייה (30 ש')

מדידות עם סרגל

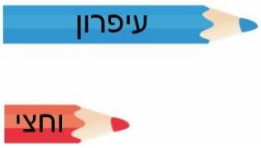


סוג: יישומון

נושא:

שימוש: היישומון מאפשר למדוד אורכים של עפרונות (או של כל תמונה שיעלה המשתמש). הסרגל הוא למעשה מקטע של ישר המספרים ויש אפשרות להציג אותו כשהשנתות הן רק סנטימטרים שלמים, או חצי סנטימטרים או עשיריות הסנטימטר (מילימטרים). מתוך כך אפשר ללמד כאן גם מעט על שברים.

עיפרון וחצי



סוג: שיעור

נושא: מדידות, חלוקה להכלה והשבר "חצי"

שימוש: השיעור עוסק במדידות בעזרת סרגל. מה קורה למשל כשלא מתחילים את המדידה מה- 0. לא בכל השאלות יופיע הסרגל. יהיו שאלות בהן יהיה נתון אורך של עיפרון כלשהו, והמשימה תהיה לגלות אורך של עיפרון אחר הנכנס בו מספר מסוים של פעמים. נושא מלווה יהיה שברים – מספרים מעורבים שהחלק השברי שלהם הוא חצי.

שעון מחוגים



יישומון זה משלב 3 נושאים – אפשר ללמוד כאן לקרוא שעון מחוגים, אפשר ללמוד את נושא המחזוריות ואפשר ללמוד רעיונות ראשונים בשברים – הן חלק מכמות (הכמות השלמה היא 60 דקות) והן חלק משלם (השלם הוא סיבוב מלא של אחד ממחוגי השעון).

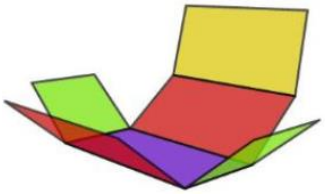
השעון של אמא



השיעור מיועד לתלמידים בכיתה ג, והוא משלב שלושה נושאים. הנושא הראשון הוא קריאת שעון מחוגים כאשר השעות הן שלמות או כפולות של רבע שעה. הנושא השני הוא מחזוריות בשעון, והוא יתבטא בשאלות כמו: אם השעה עכשיו היא 03:00, מה תהיה השעה בעוד 35 שעות. הנושא השלישי הוא שברים. לדוגמא: אם השעה עכשיו רבע לשלוש, מה תהיה השעה בעוד ארבע וחצי שעות.

ט. גופים (12 ש')

גופים ופריסות



סוג: יישומון פתוח

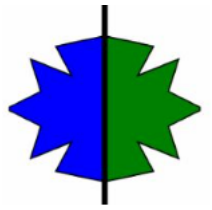
נושאים: גופים מגוונים ופריסות

כלים עיקריים:

- צפייה בגופים מגוונים וסימון קודקודים ומקצועות שלהם
- פריסה של גופים שונים
- יצירת פריסות קוביה

שימוש: יישומון זה יאפשר לכם להציג גופים שונים וכן להדגים פריסות של קוביות, תיבות, פירמידות, מנסרות, גלילים, חרוטים וכן צורות מורכבות יותר.

סימטרייה



סוג: יישומון ממוקד

נושאים: סימטריה קווית וסיבובית

שימוש: היישומון מאפשר להדגים בצורה חזותית נושאים כמו סימטרייה שיקופית (ציר סימטרייה) וסימטריה סיבובית. היישומון מאפשר להציג את הנושאים האלה במגוון רחב של צורות.

העמקה

תרגול מיוחד של פעולות החשבון

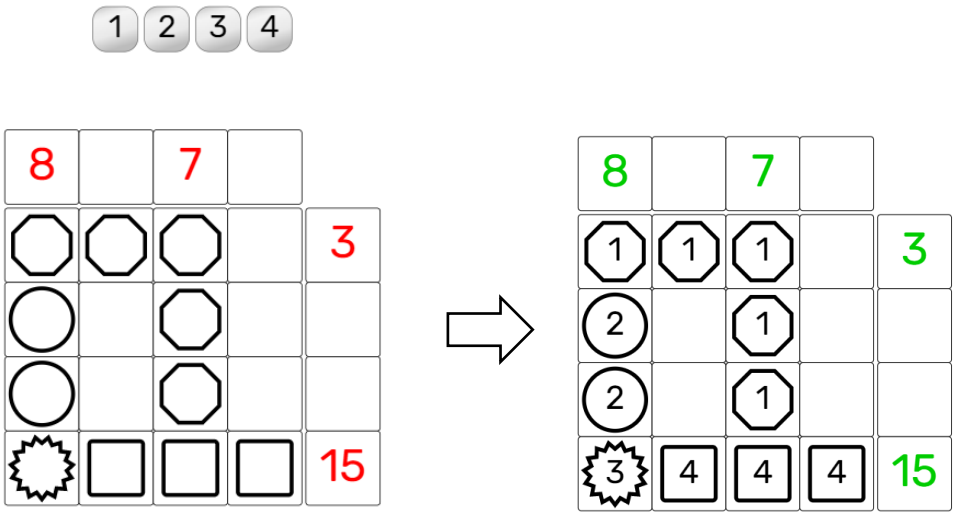
כאן מוצגים פאזלים כגון אלו המצוירים כאן. יש לגרור את המספרים מלמעלה לתוך הצורות.
כאשר ממלאים, למשל, מתומן במספר "1", כל המתומנים האחרים יתמלאו באותו המספר.
המטרה היא שהסכום בשורה או בטור יתאים למספר הנמצא מעל הטור או מימין לשורה.

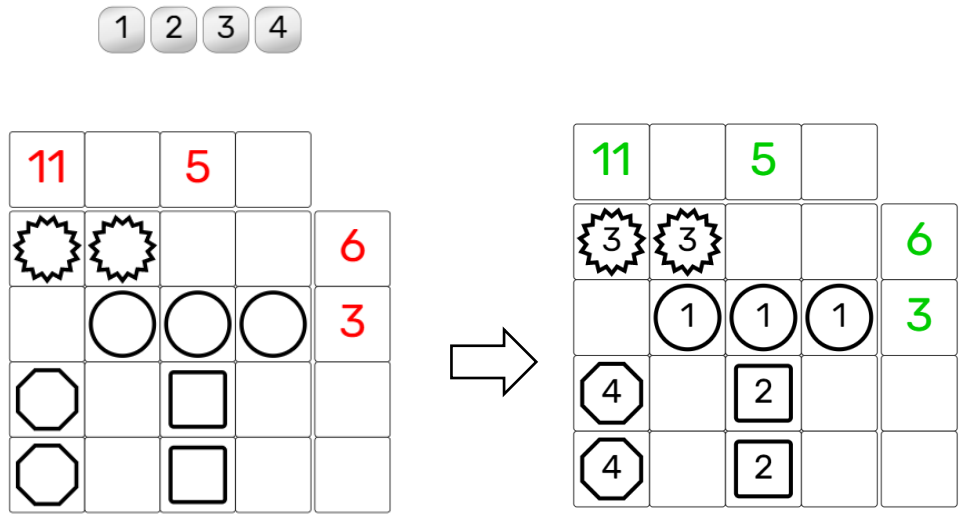
מספר מקסימאלי 5

מספר מקסימאלי 6

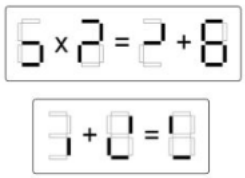
מספר מקסימאלי 7

זה יישומון בו ניתן לבנות שאלות כגון אלו: היישומון לבנייה





משחק תרגילי הגפרורים



סוג: משחק

נושא: מגוון

שימוש: היישומון מכיל משחקים לכל כיתות בית הספר היסודי. בכל משחק כזה מופיע תרגיל הבנוי מגפרורים. הבעיה היא שהגפרורים מוסתרים, והם ייחשפו אחד אחד. בכל שלב במשחק ניתנת האפשרות לנחש/לשער מהו התרגיל המסתתר. תרגיל לכיתה א יכול להיות 5+3=8, תרגיל לתרגול לוח הכפל יכול להיות 7×8=56, ותרגיל מתקדם יותר יכול להיות 2×3×5=30. אפשר להשתמש במשחקים כשיעור שלם או בסופם של שיעורים העוסקים בנושא אחר.

תחרות התבניות



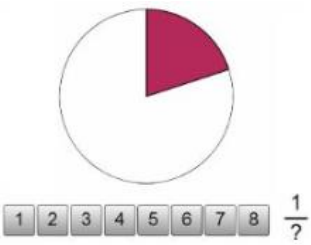
סוג: משחק

נושא: מגוון

שימוש: יישומון זה מכיל מספר משחקים אותם ניתן לשחק בכל שכבת גיל. בכל משחק יש לכל שחקן 3 תבניות חשבוניות בהן עליו למקם ספרות. בכל שלב מגריל מורה הכיתה ספרה אחת עבור אחד מהשחקנים. השחקן ממקם את הספרה הזו באחת מהתבניות שלו. מול כל תבנית של שחקן א' יש תבנית של שחקן ב'. המטרה של כל שחקן היא לקבל תוצאות בתבניות שלו שהן גבוהות יותר מהתוצאות המתאימות של יריבו. יש כאן פיתוח של חשיבה מספרית ושל חשיבה אלגברית וגם תרגול של רעיון האומדן.

יישומונים לבניית חידות

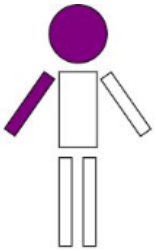
[משחק הערכת השבר](#)



נושא: זיהוי שברים

שימוש: על הלוח יופיע עיגול שחלק ממנו צבוע. התלמידים יתבקשו להעריך מהו השבר הפשוט המייצג את החלק הצבוע הזה מתוך העיגול כולו. לעתים מונה השבר יהיה נתון, לעתים המכנה ולעתים אף אחד מהם.

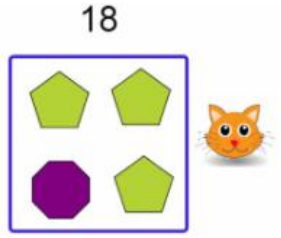
[איש צבוע](#)



נושא: ניתן לבנות שאלה בכל נושא. מתאים לשיעורי סיכום.

שימוש: משחק חידות כיתתי בו הכיתה מחולקת לשתי קבוצות המתמודדות זו מול זו. חיבור החידות יכול להתבצע על ידי המורה או על ידי תלמידים בכיתה. בכל אחת מהחידות תהיה נתונה תוצאה של תרגיל, והמשימה תהיה לגלות את התרגיל המוליך לתוצאה זו. אך שימו לב! התרגיל צריך להירשם בצורה מילולית. אם למשל התוצאה היא 8, תרגיל אפשרי יכול להיות "שלוש ועוד חמש". התרגיל הנכון ייחשף תוך ניחוש האותיות המרכיבות אותו. כל קבוצה רוצה להיות הראשונה המנחשת את התרגיל אליו התכוון המחבר שלו. היישומון מתאים להפעלה בכל אחת מהכיתות ב-ו.

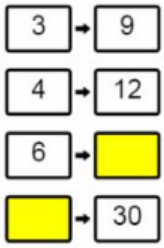
על מספרים וקופסאות



נושא: תרגולים מספריים מגוונים והכנה לאלגברה

שימוש: היישומון מהווה הכנה לחשיבה אלגברית. הנה כך המורה מכין שאלה לדוגמה: מכניסים את מסך היישומון שתי קופסאות, ולכל קופסה מכניסים מספרים לפי בחירה. מעל לכל קופסה מופיע סכום המספרים שבתוכה. כעת המורה יכול לכסות את המספרים במלבנים צבעוניים כך שמספרים שווים מכוסים במלבנים שווי צבע. כעת המורה מציג את המסך לתלמידיו, ועליהם לגלות את ערכי המספרים המתאימים לכל צבע של מלבן. התלמידים "ייאלצו" להפעיל כאן שיקולים המבוססים על אלגברה.

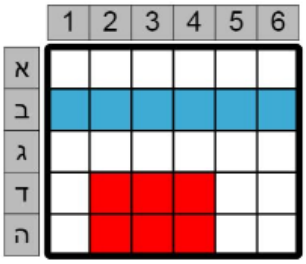
מציאת חוקיות



נושא: חוקיות

שימוש: היישומון עוסק בשני נושאים – סדרות ופונקציות, והוא מאפשר לבנות שאלות המתאימות לתלמידים בכל כיתות בית הספר היסודי. ניתן להכין כאן מראש סדרות שחלק מהאיברים שלהם חסרים ולבקש מהתלמידים לגלות איברים אלה. כמו כן ניתן ליצור זוגות של מספרים שיש בין כל זוג מספרים קשר קבוע (פונקציה) ולבקש מהתלמידים לגלות קשר זה.

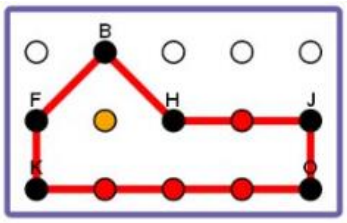
צוללות



נושא: מתאים לבניית שאלות בנושא שטח מלבן, היקף מלבן וסימטרייה.

שימוש: היישומון מאפשר למורה לבנות שיעור שהוא משחק בגאומטרייה המשוחק בכיתה. הנושאים העיקריים שאפשר לשלב במשחק הם היקף, שטח וסימטרייה של מצולעים המורכבים מריבועים. על לוח הריבועים המורה בונה שני מצולעים בעלי תכונה משותפת, למשל, מצולעים בעלי שטח של 4 יחידות רבועות. היישומון מאפשר למורה ליצור כיסוי ללוח כך שהתלמידים אינם רואים את שני המצולעים. הכיתה מחולקת לשתי קבוצות. מצולע בעל צבע אחד שייך לקבוצה א', ואילו מצולע בעל צבע אחר שייך לקבוצה ב'. כל קבוצה בתורה מבקשת מן המורה לחשוף את אחת ממשבצות הלוח. הקבוצה המנצחת היא הקבוצה החושפת ראשונה את המצולע שלה. למשחק חוקים נוספים, והם מוסברים בסרטון.

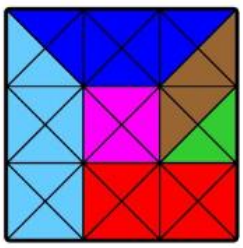
מציאת מצולעים על לוח שריג



נושא: מגוון נושאים

שימוש: היישומון מהווה משחק כיתתי. מורה הכיתה מסתיר מצולע על לוח שריג. התלמידים מנסים לחשוף את קודקודי המצולע במספר קטן ככל הניתן של ניסיונות. בכל ניסיון הם בוחרים נקודה על לוח השריג והיישומון מגלה להם האם נקודה זו היא קודקוד של המצולע, על צלע של המצולע, בתוך המצולע או מחוצה לו.

משחק הצורות הצבעוניות



נושא: ריבוע, מלבן, מקבילית, טרפז ישר זווית וטרפז שווה שוקיים.

שימוש: היישומון מאפשר למורה לנהל משחק כיתתי העוסק בהכרה של המצולעים הבאים: ריבוע, מלבן, מקבילית, טרפז ישר זווית, טרפז שווה שוקיים ומשולש ישר זווית ושווי שוקיים. על המסך יופיע לוח המשחק המורכב ממשולשים ישרי זווית ושווי שוקיים חופפים. הלוח מכוסה, ועל התלמידים לבקש מהמורה לחשוף בכל שלב את אחד מהמשולשים, כשהם מציינים לאיזה מצולע, לדעתם (זה גם יכול להיות ניחוש), שייך משולש זה. מטרת הכיתה היא לחשוף את כל המצולעים שעל הלוח עם כמה שפחות ניחושים לא נכונים.

תכנית הלימודים של כיתה ב'

א. המספרים הטבעיים בתחום ה- 1,000 (10 ש')

ב. פעולות החשבון בתחום ה-100 או יותר (74 ש')

1 .חיבור וחיסור במאוזן;

2. חיבור וחיסור במאונך

3. שאלות חיבור וחיסור

4. כפל וחילוק

5. סימני התחלקות ב – 10,5,2

6. שימוש בסוגריים

7. שאלות כפל וחילוק

ג. הרחבת תחום המספרים (6 ש')

1. ישר המספרים

2. הכרת השברים חצי ורבע

ד. חקר נתונים (5 ש')

ה. מדידות וגאומטרייה (30 ש')

1. מדידות

א. מדידת אורך בס"מ ובמטר

ב. מדידות שטח

ג. מדידות משקל

ד. מדידות זמן

2. מצולעים וגופים

3. שיקוף או הזזה