Bài 2 CÁC SỐ 6, 7, 8, 9, 10 (3 tiết)

I MỤC TIÊU

Giúp HS:

** Kiến thức*

– Đếm, đọc, viết được các số trong phạm vi 10.

– Sắp xếp được các số trong phạm vi 10 theo thứ tự từ bé đến lớn, từ lớn đến bé.

** Phát triển năng lực*

Thực hiện thao tác tư duy ở mức độ đơn giản, biết quan sát để tìm kiếm sự tương đồng.

II CHUẨN BỊ

– Bộ đồ dùng học Toán 1 (các mô hình, que tính, ghim,...).

– Xúc xắc, mô hình, vật liệu,... để tổ chức trò chơi trong bài học.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

III HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Tiết 1

1. Khám phá

– Chỉ vào các bức tranh, GV có thể hỏi: "Trong bức tranh có những con vật hay đồ vật gì?".

– Trong phần này, GV cần cho HS bước đầu làm quen với số lượng và nhận mặt các số từ 6 đến 10.

– GV yêu cầu HS quan sát bức tranh đầu tiên. GV có thể chỉ vào từng con ong và đếm "một, hai, ba, bốn, năm, sáu". Sau đó, GV giới thiệu: "Có sáu con ong", đồng thời viết số 6 lên bảng.

– GV thực hiện việc đếm và giới thiệu số tương tự với các bức tranh còn lại.

2. Hoạt động

Bài 1: GV có thể chấm các chấm theo hình số rồi hướng dẫn HS viết lần lượt từng số ở trên bảng.

Bài 2:

- GV có thể hỏi và giới thiệu cho HS về loại bánh xuất hiện trong các hình vẽ.
- GV nên giải thích về yêu cầu của đề bài: Đếm số bánh ở mỗi hình, sau đó nêu kết quả.
- GV yêu cầu HS đếm số lượng bánh trong hình đầu tiên, sau đó đối chiếu với kết quả được đưa ra trong SGK.

Bài 3: GV hướng dẫn HS đếm thêm để tìm ra phương án đúng.

Tiết 2. Luyện tập

Bài 1:

- GV hỏi HS về các con vật được minh hoạ trong mỗi bức tranh.
- GV yêu cầu HS quan sát bức tranh đầu tiên để kiểm tra lại đáp số được đưa ra trong SGK.

Bài 2:

- Các số ở hình đầu tiên xuất hiện theo thứ tự: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
- Các số ở hình tiếp theo xuất hiện theo thứ tự ngược lại: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

Bài 3: GV hướng dẫn HS đếm và ghi lại số chân của từng con vật, sau đó đếm số lượng các con vật có 6 chân rồi nêu câu trả lời. Kết quả là: có 3 con vật có 6 chân.

Bài 4: GV hướng dẫn HS xem tranh, đếm rồi nêu kết quả.

Tiết 3. Luyện tập

Bài 1:

- GV nên hỏi HS trong mỗi bức tranh vẽ con vật nào.
- GV có thể hướng dẫn cụ thể hơn về yêu cầu của đề bài: Đếm số lượng các con vật trong mỗi bức tranh và chọn số tương ứng.
- GV có thể chọn một, hai bức tranh để làm mẫu cho HS.

Bài 2: GV hướng dẫn HS tìm ra phương án đúng bằng cách đếm thêm.

Trò chơi: Nhặt trứng

Chuẩn bị: Xúc xắc, mô hình như SGK.

Cách chơi:

- Chơi theo nhóm.
- Người chơi lần lượt gieo xúc xắc, đếm số chấm ở mặt trên xúc xắc. Lấy một quả trứng trong ô được bao quanh bởi số đó.
- Trò chơi kết thúc khi lấy được 6 quả trứng.

Lưu ý: Để phân biệt quả trứng đã lấy, GV nên hướng dẫn HS sử dụng hai loại bút chì màu khác nhau để đánh dấu.