

Натисніть тут, щоб

КУПИТИ КНИГУ НА САЙТІ

або

замовляйте по телефону:

(0352) 28-74-89, 51-11-41

(067) 350-18-70

(066) 727-17-62

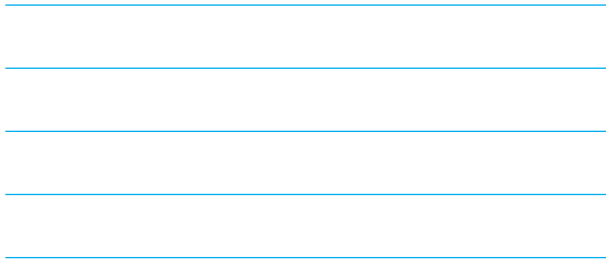
В.Ю. Гречук
Н.В. Кіщук

Математика

Зошит з геометрії

4 клас

Видання друге, перероблене і доповнене



ТЕРНОПІЛЬ
НАВЧАЛЬНА КНИГА – БОГДАН

ББК 74.262.21

Г81

Гречук В.Ю., Кіщук Н.В.

Г81 Математика. Зошит з геометрії. 4 клас. / Вид. 2-ге, перероб. і доп. —
Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2012. — 48 с.

ISBN 978-966-10-2524-9

Посібник містить систему вправ з розгортками геометричних тіл. Вводяться поняття площі та об'єму і деякі приклади їх обчислення. Подаються початкові відомості про числовий промінь та координатну сітку.

Для вчителів та учнів початкової школи.

ББК 74.262.21

Охороняється законом про авторське право. Жодна частина цього видання не може бути відтворена в будь-якому вигляді без дозволу автора чи видавництва

Навчальне видання

ГРЕЧУК Василь Юрійович
КІЩУК Наталія Василівна

МАТЕМАТИКА
ЗОШИТ
З ГЕОМЕТРІЇ
4 клас

Видання друге, перероблене і доповнене

Головний редактор *Богдан Будний*
Редактор *Вікторія Дячун*
Обкладинка *Ростислава Крамара*
Комп'ютерна верстка *Надії Магальяс*

Підписано до друку 26.08.2011. Формат 70х100/16. Папір офсетний.
Гарнітура Прагматика. Умовн. друк. арк. 3,25. Умовн. фарбо-відб. 6,50.

Видавництво "Навчальна книга – Богдан"
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру видавців
ДК №370 від 21.03.2001 р.

Навчальна книга – Богдан, а/с 529, м.Тернопіль, 46008
тел./факс (0352) 52-06-07; 52-05-48; 52-19-66
publishing@budny.te.ua, office@bohdan-books.com, www.bohdan-books.com

ISBN 978-966-10-2524-9



ISBN 978-966-10-2524-9

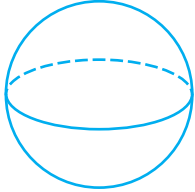
9 789661 025249

© Навчальна книга – Богдан,
майнові права, 2012

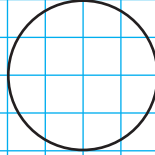
ЦІ ФІГУРИ МИ УЖЕ ЗНАЄМО

1

Як називаються ці тіла? Яку форму має вигляд спереду кулі? Вигляд спереду куба? Домалюй вигляди зверху і збоку кулі та куба. Чим схожі ці тіла? Чи в усіх тіл однакові вигляди спереду, зверху і збоку?

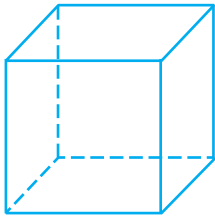


Вигляд спереду

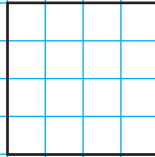


Вигляд збоку

Вигляд зверху



Вигляд спереду



Вигляд збоку

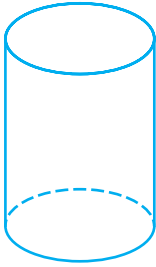
Вигляд зверху

Чи можна куб назвати многогранником? Чому? Скільки граней, ребер і вершин у куба? Чи можна куб назвати призмою? Паралелепіпедом?

Чи можна кулю назвати тілом обертання? В результаті обертання якої фігури утвориться куля?

2

Як називаються ці тіла? Яку форму має вигляд спереду циліндра? Вигляд спереду призми? Домалюй вигляди зверху і збоку циліндра, вигляд збоку призми. Чим схожі ці тіла?

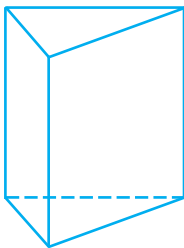


Вигляд спереду



Вигляд збоку

Вигляд зверху

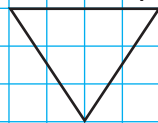


Вигляд спереду



Вигляд збоку

Вигляд зверху



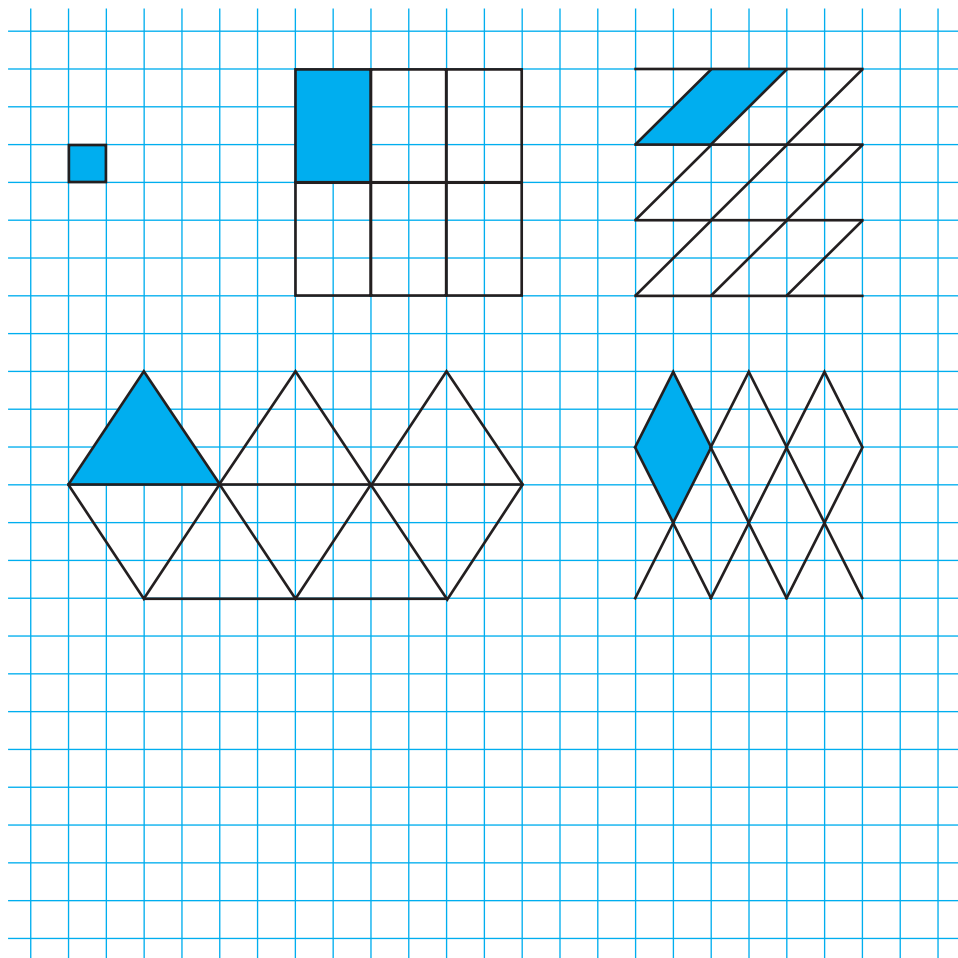
Чи можна призму назвати многогранником? Чому? Скільки граней, ребер і вершин у призми? На скільки більше граней, ребер і вершин у чотирикутної призми?

Чи можна циліндр назвати тілом обертання? В результаті обертання якої фігури утвориться циліндр?

ПАРКЕТ

1

Клітинка зошита — приклад найпростішого паркету. Подивись, які види паркету утворили на папері в клітинку. Придумай власні візерунки паркету.

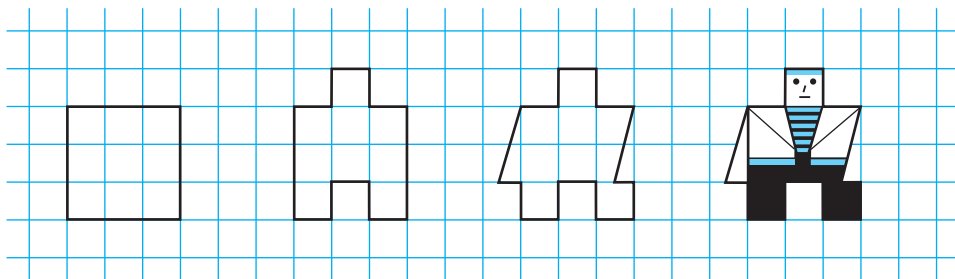


2

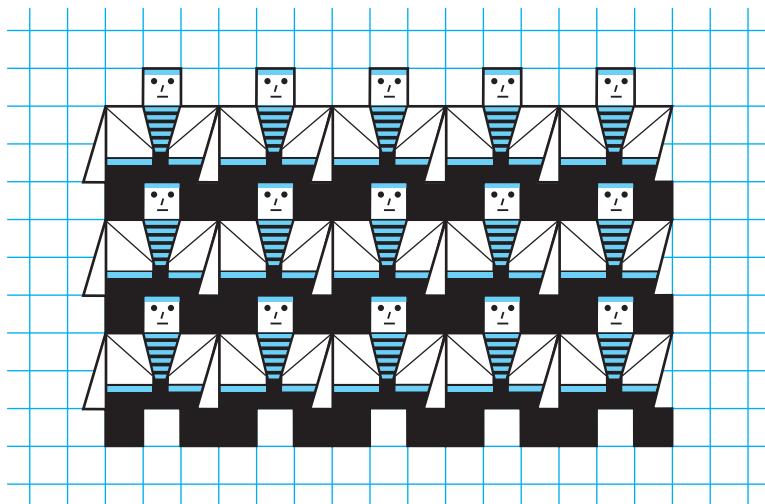
Подивись, як можна заповнити площину візерунком.

- 1) Малюємо квадрат розміром 3 на 3 квадратики.
- 2) «Вирізаємо» квадрат знизу і «прикладаємо» його зверху.
- 3) «Вирізаємо» трикутник справа і «прикладаємо» його зліва.

4) Розмальовуємо одержаний контур, щоб вийшов моряк.



5) Заставляємо «морьками» площину, одержуємо «військо».



ЗМІСТ

Ці фігури ми уже знаємо	3
Плоскі та просторові фігури	6
Розгортка куба.....	10
Розгортка прямокутного паралелепіпеда.....	14
Розгортка трикутної призми.....	15
Розгортка піраміди	16
Розгортки фігур	17
Поняття площі.....	19
Квадратний сантиметр	21
Площа прямокутника	22
Площа фігур	24
Площа трикутника	26
Знаходження площі методом перетворення фігур.....	28
Площа поверхні куба і прямокутного паралелепіпеда	31
Поняття об'єму	32
Порівняння об'ємів фігур.....	33
Об'єм прямокутного паралелепіпеда	34
Обчислення об'єму паралелепіпеда	35
Обчислення об'ємів тіл.....	36
Визначення положення предметів.....	37
Встановлення розміщення об'єктів, зображених на карті	38
Гра «Морський бій».....	39
Числовий промінь	40
Ознайомлення з координатною сіткою	41
Побудова фігур за заданими координатами	42
Зміна координат фігури при її перенесенні.....	43
Поділ фігури на частини. Складання фігури із частин.....	44
Паркет	46