

K U P M 2 0 1 2

ZABAVNA POŠTEVANKA

Jana Cimerman
OŠ Hruševci Šentjur

MATEMATIČNE VSEBINE V 1. TRILETJU

1. razred

Seštevanje in odštevanje v množici naravnih števil do 20 vključno s številom 0 (prehod: ob konkretnih materialih s štetjem čez desetico).

2. razred

Seštevanje in odštevanje v množici naravnih števil do 100 (prehod: s pomočjo didaktičnih pripomočkov oziroma ponazoril).

3. razred

Seštevanje in odštevanje v množici naravnih števil do 1000.

Množenje in deljenje

(usvojijo do avtomatizma zmnožke v obsegu 10×10 in količnike, ki so vezani na poštevanko).

Množenje in deljenje v 3. razredu

- razumevanje množenja in deljenja
- utrjevanje in urjenje poštevanka do največjega avtomatizma

Kako naj poučujem, da bom pri učencih spodbujala in vzdrževala notranjo motivacijo?

- klima (urejena učilnica, poznavanje učencev sodelovalno vzdušje - učenec, učitelj, starš),
- učni stili
(učne poti v spomin vodijo preko gledanja, poslušanja, govorjenja, tipanja, gibanja),
- načela (čas učenja, kraj učenja, povezava z vsakdanjim življenjem).

Didaktične igre:

- so učinkovit način za izobraževanje, ker vzbujajo pozornost in zanimanje učencev ter jih motivirajo k dejavnostim (Bognar, 1987),
- pokrivajo širok spekter učnih stilov in ciljev,
- delimo na:
 - igre s pravili
 - ustvarjalne igre (igre vlog, konstrukcijske igre),
- vključimo jih kot uvod v novo učno snov, ponavljanje, utrjevanje, urjenje, dopolnilni pouk,
- vloga učiteljev, učencev, staršev (rod. sestane).

Cilji didaktičnih iger:

- povečati motivacijo učencev,
- popestriti pouk,
- povečati aktivnost vsakega posameznika,
- razvijati spomin, mišljenje, natančno opazovanje, poslušanje, ustvarjalne in oblikovne sposobnosti, samostojnost,
- krepiti tovarištvo, zdravo tekmovalnost,
- naučiti se pravil iger in jih strpno, dosledno in vztrajno upoštevati,
- uriti spomin in hitrost računanja,
- zagotoviti učinkovito učenje in dolgotrajno pomnjenje dejstev.

Igra vlog: Prodajamo, kupujemo

Cilji: Učenec zapiše nakazano vsoto enakih seštevancev v obliki nakazanega produkta. Zna ravnati z denarjem.

Učna sredstva: -več mizic

-denar – kartončki iz matematične mape,

-barvice po 2€, zvezke po 5 €, knjige po 10€

-trakovi za pisanje računov

Navodilo kupcu: Kupi več enakih predmetov, zahtevaj račun, ga tudi sam izračunaj.

Navodilo prodajalcu: za prodane predmete napiši tebi najbolj ustrezen račun.

Primer:

$$5 \text{ €} + 5 \text{ €} + 5 \text{ €} = 15 \text{ €} \quad 3 \cdot 5 \text{ €} = 15 \text{ €}$$

Igre s pravili

- možnost samostojnega igranja ter možnost samokontrole , igre v dvoje ali v skupini,
- utrjevanje in urjenje poštevanke poteka na čim bolj pester in zanimiv način,
- pravila morajo biti kratka, jasna in natančna,
- sam potek igre pa učencem zabaven in privlačen.

Sestavni deli didaktične igre:

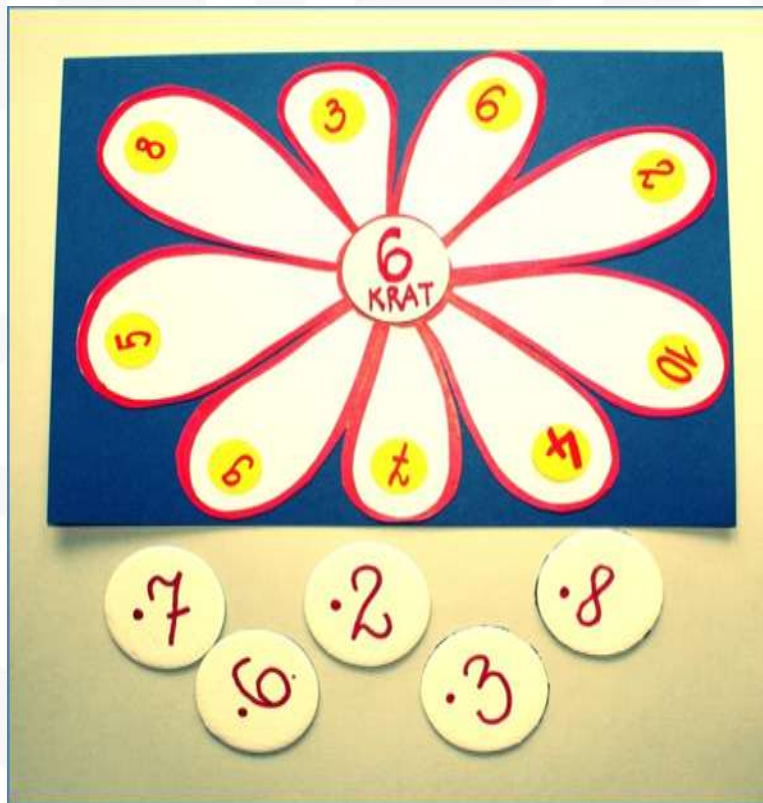
Vsebina / POŠTEVANKA

Cilj / utrjevati in poglobljati že usvojeno znanje

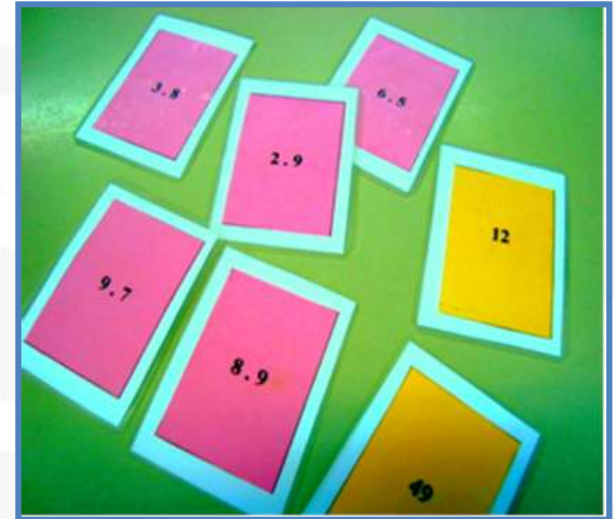
Pravilo / vloga posameznika, vrstni red

Organizacija / potek igre

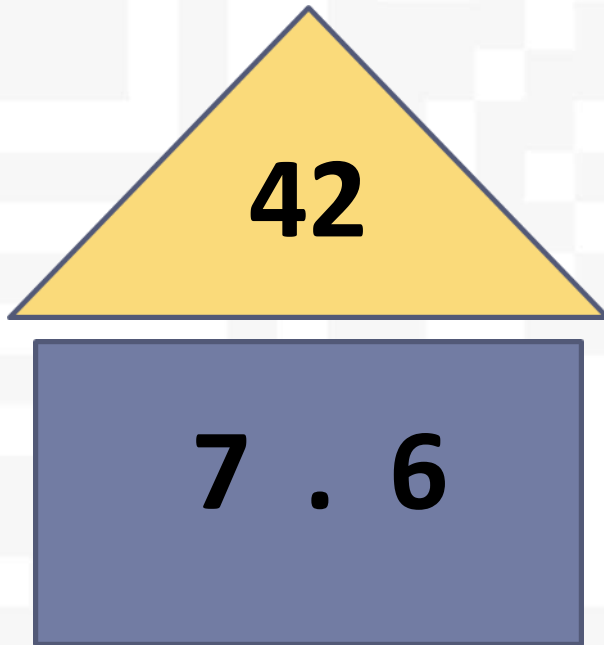
• Rožice



- Sodelovalne karte



- Hišice



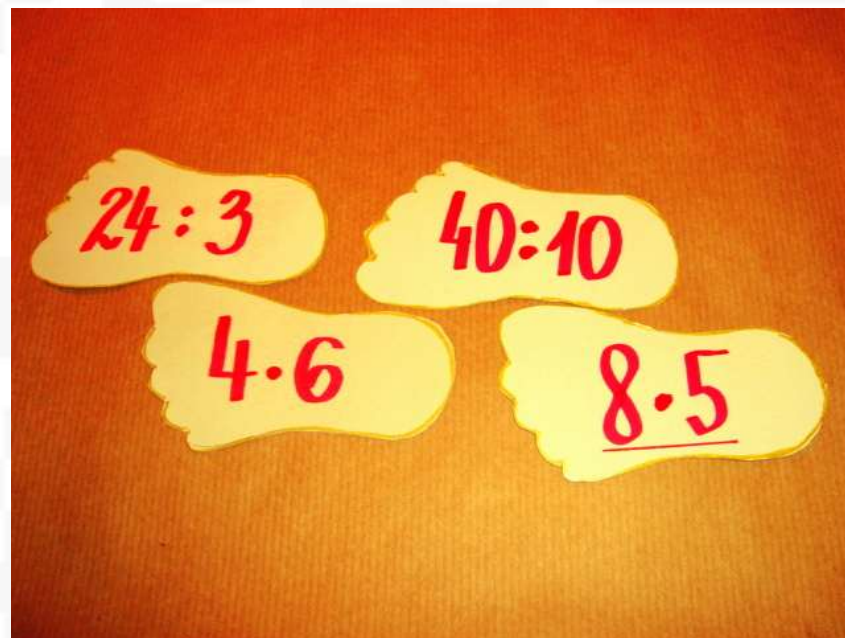
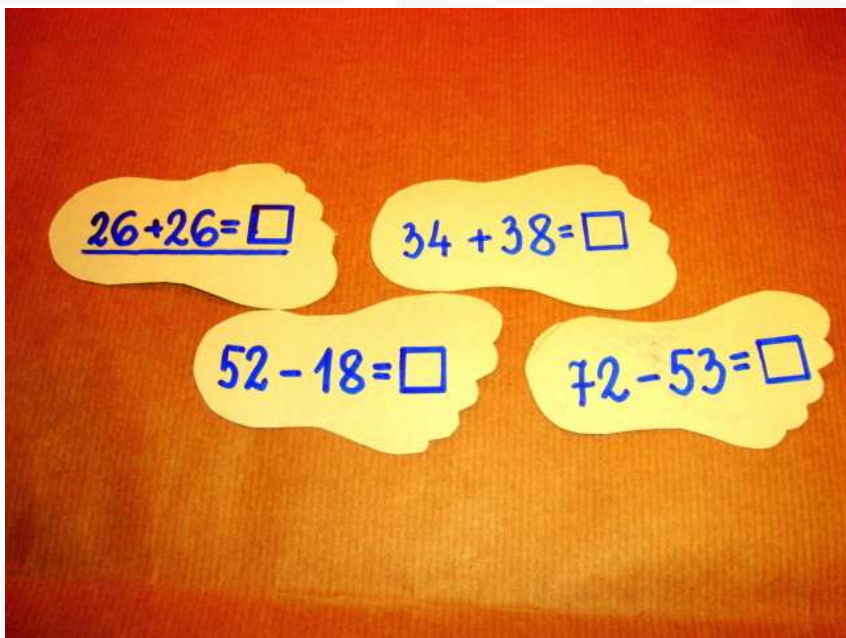
- Spomin



Evalvacija

- učenci s slabšo zapomnitvijo (karte, rožice - pišejo, govorijo),
- učenci, individualisti (karte, hišice, rožice),
- učenci, ki se radi družijo (spomin, karte, hišice),
- učenci, ki poštevanko že obvladajo - tekmujejo v igri spomin, sestavljajo hišice,
- si izmišljajo nova pravila ali celo nove igre s pravili.

- Stopinje



- Didaktična igra pri pouku:
 - ugodno vpliva na vse učne stile otrok,
 - povečuje motivacijo za učenje,
 - povečuje medsebojno povezanost v šoli in doma,
 - omogoča posamezniku, da napreduje v svojem tempu
 - razvija zdravo tekmovalnost –
 - tekmuje sam s seboj in z vrstnikom,
 - krepi ustvarjalnost (izdelava novih iger, pravil),
 - popestri proces učenja v šoli in doma,
 - omogoča učenje poštevanke na zanimiv način.

- **Učitelju** nudi veliko priložnosti za opazovanje otrok ter daje informacije o napredovanju posameznika.

Priprava didaktične igre in vključitev v pouk zahteva dosti časa, didaktične igre je mogoče dopolnjevati (dodajati nove in izločati že naučene poštevance).

Igra ne sme postati sama sebi namen.

Ko mine prvo navdušenje, igro prekinem.

Otroke pri igri odrasli upoštevajmo in spoštujmo njihova mnenja in njihovo ustvarjalnost!



*Hvala za vašo
pozornost.*