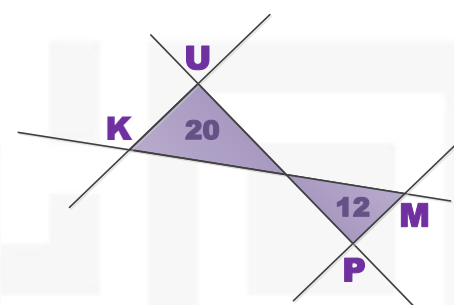




K U P M 2 0 1 2

# REŠEVANJE IN RAZISKOVANJE MATEMATIČNIH IN REALNIH PROBLEMOV V 1. RAZREDU

Milena Ristić, prof. razrednega pouka

“Cilj je pokazati matematiko kot proces, kot kreativno dejavnost, v kateri so učenci aktivno udeleženi. Predvsem je treba poudariti vlogo reševanja in raziskovanja problemov.” ( Učni načrt za matematiko, 2010:6)

## Namen

- Učenci gradijo, odkrivajo, mislijo tako, da rešujejo matematične in realne probleme.
- Problemsko situacijo ponazorijo z dramatizacijo, konkretnim materialom in pripovedjo.
- Cilj: učenec situacijo doživi in jo razume.

# Učitelj

- organizira
- vodi učenca, da problem rešuje sam
- spremlja in usmerja
- govor učitelja: - preprost  
- razumljiv
- učiteljeva sporočila: - uporabna  
- logična.

# Reševanje besedilnih nalog

- V prvem triletju zahtevna didaktično matematična dejavnost.
- Razvijamo razumevanje, prikazovanje in kritično interpretiranje prikazane situacije.
- Okoliščine iz vsakdanjega življenja.

# Reševanje besedilnih nalog

- Bralno pisno reševanje matematičnih problemov.
- Učitelj usmerja v odkrivanje rešitev in razmišljanje o različnih strategijah reševanja nalog.

# Metode

- Igre
- Opazovanja
- Izkustvenega učenja

# Učni načrt – specialnodidaktično priporočilo

Seštevajo in odštevajo do 20 na konkretni ravni s preštevanjem konkretnih predmetov tako dolgo, dokler ne naredijo miselnega preskoka na abstraktno raven.



# Učenci se učijo matematiko

- preko izkustva materialnega sveta,
- preko govornega jezika, ki generalizira to izkustvo.



- Matematične probleme rešuje s pomočjo učitelja na konkretni ravni in s praktičnimi materiali.
- Uporablja računske operacije.

# Dejavnosti

- Matematične zgodbe
- Ribice in luske
- Gusarski zaklad
- Gosenček
- Matematični liki
- Drevesni diagram

# Matematične zgodbe

Cilj: - sešteva in  
odšteva v množici  
naravnih števil do  
10,  
- oblikuje  
matematično  
zgodbo in nastavi  
račun.





# Ribice in luske

- Cilji: - sešteva in odšteva v množici naravnih števil do 20 brez prehoda,
- - rešuje enostavne matematične probleme,
- - uporabi računske operacije pri reševanju problemov.



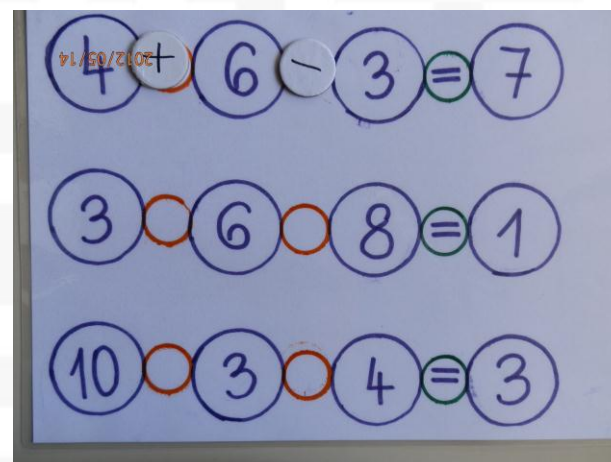
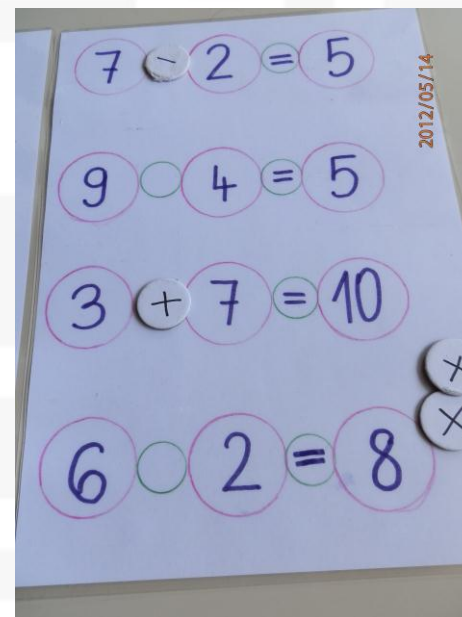


# Gosenček

CILJ: - seštevava in odštevava v množici naravnih števil do 10,

- rešuje preproste matematične probleme,

- vstavi manjkajoči simbol, da bo račun pravilen.



# Gusarski zaklad

Cilj: - sešteva in odšteva  
do 10 v množici  
naravnih števil,  
- razvija jezikovne  
zmožnosti ob tvorjenju  
matematičnih zgodbic,  
- uporabi računske  
operacije pri reševanju  
problemov.





# Matematični liki

- Z prepogibanjem in striženjem odkrivajo nove like in jih poimenujejo.



2012/05/21

# Drevesni diagram

- V drevesni diagram razvrščajo predmete po izbranih lastnostih.
- Utemeljijo razvrstitev.



## Zaključek

- Učenci so motivirani.
- Radi se igrajo didaktične igre in igre vživljanja.
- Takšne naloge omogočajo učencu iskanje lastnih strategij reševanja matematičnih problemov.

# Matematika

- igriva
- življenjska
- živa
- spodbuja aktivnost in matematično ustvarjalnost

Hvala za pozornost!