

IGRE ZA VSAK DAN

KAJ JE DOBRO VEDETI, KO VAŠ OTROK POSTANE UČENEC?

- da je to za otroka čas poln pričakovanj
- da je to čas velikih sprememb
- da čas pravljic še ni minil
- da so vzgledi najboljši učitelji
- da otrok računa na vašo in našo pomoč
- da moramo biti strpni, vendar dosledni
- da moramo veliko hvaliti
- da otroku zagotovimo primeren prostor za delo
- da moramo biti pozorni na pravilno držo pisala
- da moramo biti pozorni na pravilno sedenje, držo telesa, držo glave
- da so branje, pisanje, računanje zelo zahtevne naloge
- da imajo otroci različne sposobnosti
- da so nekateri hitri, drugi bolj počasni
- da nikoli ne primerjamo otrok med seboj
- da ne dajemo za vzgled bratov, sester, drugih otrok
- da omejimo gledanje televizije
- da je nujno potrebno sodelovanje s šolo
- da se trudimo vsi
- da nam bo skupaj uspelo

- IGRE S KOCKO (metanje, štetje)
- SPOMIN
- ČRNI PETER
- PUZZLE
- OD ŠTEVILKE DO ŠTEVILKE
- OD PIKE DO PIKE
- SLEDENJE ČRTI
- ISKANJE RAZLIK MED SLIKAMI
- PRERISOVANJE SLIK
- BARVANJE, KI NAM DA PODOBO
- LABIRINTI
- DOLGE, KRATKE BESEDE
- IMENA, BESEDE NA DOLOČEN GLAS
- DRUGA BESEDA SE ZAČNE NA ZADNJI GLAS PRVE BESEDE
- NA KATEREM MESTU V BESEDI SLIŠIŠ DOLOČEN GLAS (vlak)
- VAS, MESTO...
- V BESEDAH POIŠČI DOLOČENO ČRKO (vidno prepoznavanje oblik)
- TVORI POVED Z DANIMI BESEDAMI
- DOPOLNJEVANJE SLIŠANIH POVEDI
- ILUSTRIRANJE POVEDI, ZGODB
- OPISOVANJE PREDMETA
- NADPOMENKE, PODPOMENKE, SOPOMENKE, PROTIPOMENKE
- BRANJE BESEDILA S SLIČICAMI
- USTNO PRIPOVEDOVANJE OB NIZU SLIČIC...

OŠ Prežihovega Voranca Bistrica

IGRAJE V SVET MATEMATIKE



Pripravila:
Mihaela Mataič Šalamun
Prof. defektologije

ZNANJA IN SPRETNOSTI, KI NAS VODIJO V SVET MATEMATIKE:

- **ŠTETJE:** otrok mora pravilno prešteti konkretne materiale in slikovno ponazorjene, pri tem mora biti ujemanje 1:1.

Za razumevanje pojma števila je potrebna številčna pripravljenost, h kateri prispevajo predštevilske logične misli, ki jih otrok razvija ob delu s konkretnim materialom:

1. VZPOREJANJE (enakost na podlagi ujemanja ena proti ena).

2. KLASIFIKACIJA (razporejanje predmetov na osnovi ene, več lastnosti: barve, oblike, velikosti, uporabnosti ali materiala, iz katerega so).

3. SERIACIJA (urejanje po vrstnem redu)
a) Urejanje po velikosti temelji na primerjanju, ki postavi predmete v medsebojne odnose. Vsak predmet v nizu vrstnega reda po velikosti je hkrati večji od predmeta pred njim in manjši od predmeta za njim.
b) Nizanje vzorcev z različnimi materiali.

4. KONZERVACIJA ŠTEVILA (trajajoča enakost ne glede na oblikovne spremembe: dolžine, količine snovi, količine tekočine številčna enakost).

5. INKLUZIJA RAZREDOV

Otrok mora spoznati, da je ena skupina istočasno del druge. Ko otrok prešteva neenake predmete, spregleda njihove razlike v velikosti, barvi in zgradbi. Vsak predmet vključi v splošni razred in mu pripiše eno enoto in s tem tudi mesto v nizu. Število tako predstavlja tudi odnos do drugih števk. Šest je več kot pet, kar je hkrati več od štiri, več od tri...

NAVODILA ZA DELO Z MATERIALI IN MREŽO Z 20 KVADRATKI

MREŽA 1: 20 kvadratkov na beli podlagi
MREŽA 2: 10 belih in 10 barvnih kvadratkov (5 belih, 5 rdečih, 5 belih, 5 rdečih)

1. UVID KOLIČIN BREZ PREŠTEVANJA

(uporabimo obe mreži izmenično)

Nastavimo 4 kocke v kvadratke in otroka vprašamo, koliko jih je. Nastavljamo števila od 1 do 20.

2. Otroku po našem navodilu nastavi 3 (8) kocke v kvadratke. Vprašamo ga, koliko mu jih manjka do 5 (10). Otroku odgovori: 2. (uporabimo mrežo 2)

Otroku zapiše račun:

$$3 + 2 = 5 \quad \text{oz.} \quad 8 + 2 = 10$$

3. BARVNI RAČUNI + BARVNE KOCKE V MREŽO

(mreža 2)

Otroku zapišemo seštevanje v dveh barvah, v mrežo nastavlja kocke enakih barv, kot je zapisana številka in izračuna račun ter zapiše rezultat s svinčnikom:

$$3 + 4 = 7$$

(Rd) (Ru)

4. Otroku povemo, naj nastavi 3 rumene in 2 modri kocki v mrežo: otrok vidi, da je dobil cel rdeči del, kar pomeni 5:

$$3 + 2 = 5 \quad \text{Sedaj naj zapiše barvni račun.}$$

Pri vseh nalogah naj otrok ugotavlja rezultat z uvidom količin – brez štetja skuša ugotoviti, koliko je vsota; pri tem naj si pomaga s pomočjo obarvanega dela – ve, da je obarvanih 5 kvadratkov in da je v enem stolpcu 10 kvadratkov.

IGRICA: Kje je več?

V mrežo nastavimo dva stolpca kock (dveh barv) v kvadratke.

Otroka vprašamo:

- Kje je več (manj) kock?
- Za koliko več (manj)?

Otrok si lahko zgornjo mejo stolpcev označi s palčko, ki jo položi na vrh stolpca – vidi, da je npr. v prvem stolpcu več kock za 2 (dva nimata para, zato za 2 več). Stolpca lahko porine tudi skupaj, naredi pare.

MREŽA ZA RAZDELJEVANJE PREDMETOV

(razdeljevanje tudi miže)

Otrok razdeli v naprej določeno število predmetov na dva kupa. Ugotovi število predmetov v posameznem kupu.

Zapiše račun seštevanja in (ali) odštevanja.

PRSTI

Otrok s prsti in s kalkulatorjem preveri pravilnost izračunanega (izračuna s prsti, vtipka na kalkulatorju).

KARTONČKI 1 – 20 : urejanje v vrsto, vstavljanje manjkajočih števil.

