

OSNOVNA ŠOLA ŠMARJE - SAP

Ljubljanska cesta 49

1293 Šmarje - Sap

OID: E10230885

Številka sporazuma: 20-101-075775

Številka zadeve: KA1-SE-72/20

KA101 Mobilnosti posameznikov na področju izobraževanja in usposabljanja

Projekt UČENJE JE (LAHKO) IGRA

Priprava na učno uro (inovativni didaktični pristopi)

Po seminarju Student – Centered Classroom v Dublinu od – do 17. – 22. 1. 2022

RAZRED: 2. b

UČITELJICA: Metka Anžič

DATUM: 31. 1. 2022

UČNA TEMA: Aritmetika in algebra

UČNA ENOTA: Štejemo do 100

IZOBRAŽEVALNI CILJI:

- šteje, bere števila v obsegu do 100,
- zna določiti predhodnik in naslednik danemu številu,
- dvomestna števila zna konkretno ponazoriti,
- znajde se v stotičnem kvadratu in zna na njem poiskati ustrezno število,
- znajde se na številskem traku in zna na njem poiskati ustrezno število,

DIDAKTIČNI PRISTOPI (OBLIKE IN METODE DE LA): metoda igre (gamifikacija), razgovor, prikazovanje, metoda dela s konkretnim materialom (paličice, žetoni, magneti, številski trak), sestavljanje stotičnega kvadrata, igra, delo v paru, skupinsko delo

UČNA SREDSTVA: paličice, žetoni, magnetna tabla stotičnega kvadrata, magnetna sestavljanje stotičnega kvadrata, kartončki, pisala, številčni trakovi

MEDPREDMETNE POVEZAVE: šport

LITERATURA IN VIRI: /

POTEK UČNE URE

Učna ura je namenjena poglobljanju številskih predstav v obsegu naravnih števil do 100.

Uvodna motivacija:

Igra V vrsto 1: Razdelimo se v dve skupini. Učencem razdelim kartončke z deseticami. Njihova naloga je, da se postavijo v vrsto tako, da bo zaporedje števil pravilno. Dejavnost večkrat ponovimo, pri tem spreminjamo navodila glede razporeditve desetic: naraščajoče, padajoče, vsaka druga desetica ...).

Igra V vrsto 2: Učencu pokažem magnet z dvomestnim številom. Če ga pravilno prebere se postavi na čelo vrste, sicer ostane v skupini. Tako učenci tvorijo vrsto, na čelu vrste pa je tisti, ki je zadnji odgovoril pravilno. Dejavnost ponavljamo toliko časa, dokler vsi ne pridejo v vrsto (torej odgovorijo pravilno).

Osrednji del: Delo s konkretnim materialom

Snopiči: Vsak učenec ima 100 paličic, ki so spete v snopiče po 10 paličic (desetice). Na delovni prostor polagajo toliko snopičev, kolikor desetic je na kartončku, ki ga izžrebam. Nato kažem kartončke z dvomestnim številom do 100, učenci polagajo desetice in enice (snopiče in posamezne palčke).



Iskanje števil v stotičnem kvadratu: Učenec z magnetnim obročkom označi dvomestno število, ki ga izžreba sošolec.



Magnetna sestavljanika Učenci žrebajo magnetne z dvomestnimi števili. Vsak učenec dobi več števil. Na tablo polagajo magnetne tako, da nastane stotični kvadrat. Vsak učenec sledi sestavljanju stotičnega kvadrata po vrsti od 1 do 100, da pravočasno položi svoj košček sestavljanke.



Tombola: Kdo bo prvi ostal brez magnetkov? Različica magnetne sestavljanke, ko učiteljica kliče naključna dvomestna števila, učenci sestavljajo stotični kvadrat. Zmaga tisti, kateremu najprej zmanjka magnetkov.

Številski trak: Delo v paru: učenec učencu narekuje dvomestna števila, ki naj jih poišče na številskem traku. Preveri pravilnost rezultata. Po nekaj poskusih, vlogi zamenjata.



Zaključek:

Igra Potujoči krog: Učenci se postavijo v krog. Desno dlan postavijo sošolcu na levo dlan. Igramo se igro udarjanja dlani, ki potuje okrog po krogu (John Marrion). Pri tem izgovarjamo števila po določenem zaporedju npr. le desetice, štetje od 55 do 74, naraščajoče, padajoče ... Kdor se zmoti naredi gibalno vajo (počepi, tek okoli kroga, vrtenje z rokami, poskoki ...).