



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT
SIRIKT 2008



UPORABA INTERAKTIVNE TABLE PRI MATEMATIKI V PRVEM TRILETJU OSNOVNE ŠOLE

USE OF AN INTERACTIVE BOARD WITH MATHEMATICS IN THE FIRST TRIMESTER OF
PRIMARY SCHOOL

Urška Bučar, prof.

urska.bucar@guest.arnes.si

Sirikt, 18.4.2008

Videofon, d.o.o.



Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT SIRIKT 2008



INTERAKTIVNOST:

Gibljava SLIKA, animacija
ZVOK
Upravljanje s PISALOM

PRIPRAVO ZAHTEVNEJŠIH UR

z eksperimenti,
video razlago ...

AKTIVNO
VKLJUČEVANJE
OTROK V POUK

OMOGOČA:

RAZLIČNE UČNE
OBLIKE

ZADOVOLJITEV RAZLIČNIH UČNIH STILOV:



- vidni

- slušni

- praktiki





SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT
SIRIKT 2008



IDEALEN PRIPOMOČEK



URESNIČEVANJE MOJE IDEJE:

PRIPRAVA AKTIVNEGA DIDAKTIČNEGA
GRADIVA ZA **POUČEVANJE**
MATEMATIKE



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT **SIRIKT 2008**



- **IDEJA IN OBLIKOVANJE AMATERSKE VERZIJE**
- **ISKANJE PARTNERJEV**
- **PREDSTAVITEV IZDELKA IN VIZIJE**
- **MEDSEBOJNI DOGOVORI O OBLIKOVANJU IN IZVEDBI**
- **OBLIKOVANJE SCENARIJA DO IZDELKA:**
- **OBLIKOVANJE STRUKTURNIH STRANI**
- **PROGRAMIRANJE, SNEMANJE, MONTAŽA, ANIMACIJA**
- **SPROTNO SPREMLJANJE, DOGOVORI IN POPRAVKI**
- **NOVA DEMO VERZIJA – pot naprej!!!**



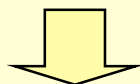


SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT
SIRIKT 2008

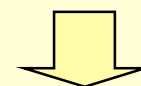
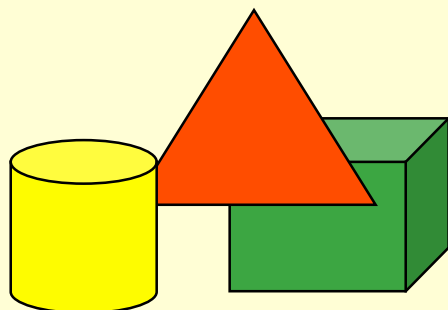


VODILO = **DIDAKTIČNA POT POUČEVANJA
MATEMATIKE:**

KONKRETNI NIVO = KONKRETEN MATERIAL & VIDEOPOSNETKI



GRAFIČNI NIVO = SLIKOVNE PREDSTAVE



SIMBOLNI NIVO

KOCKA, VALJ ...





SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT SIRIKT 2008



PRI TEVANJE ENIC

NA MIZI JE 30 KOCK. DODAM 4 KOCKE.
KOLIKO KOCK JE NA MIZI?

Film: 

Ikona/link prikaz na konkretnem nivoju.

Slika: 

Ra_un: 

Link za slikovni prikaz – grafično se premikajo slike.

Ra_un in odgovor: 

Ob slikovnem prikazovanju se prikazuje tudi način sestave računa

Besedilo naloge, ki jo mora otrok izvesti – **OBVEZNO ZDRAVEN ŠE ZVOK** in po možnosti v obliki karakok – del besedila, ki se govori, obarvat krepkeje, da otrok lahko sledi branju in ob tem tudi vadi branje.

Zadnji nivo, ko je napisano samo še končni, abstraktni nivo, t.j. zapis v zvezku.





SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT SIRIKT 2008



POSAMEZNA TELESA

2.1.1 KOCKA

SLIKA 1

Videosposnetek kockasti predmeti iz okolice: sveča, škatla, igralne kocke, okrasni predmeti, stol (tabure), korita za rože, gradniki za hiše, igralni gradniki, kocka iz periodnega sistema ...

SLIKA 2

Obravnava posameznega telesa je vedno nadaljevanje ure, pri kateri smo razvrščali vsa telesa.

Zberemo čim več predmetov, ki so v obliki kocke. Otroci jih prinesejo od doma, poiščemo jih v razredu, na šoli. Ponovno opisujejo lastnosti predmetov, uporabo, barvo, velikost ...

Mat: »Doma sem našel maslo,... (predmeti se prikazujejo). Ali veste, zakaj jih uporabljam?«

SLIKA 3

Poiščemo skupno lastnost vsem Matovim predmetom, to je oblika kocke. Pri tem učitelj z dvoklikom uporablja funkcijo prosojnosti kocke čez predmet. (!!! KOCKE SE MORAJO PRILAGAJATI PREDMETOM POD NJIMI) V prvem razredu poimenujejo lahko kocko s svojimi poimenovanji, povemo pa tudi njeno pravo ime. Povemo tudi, da je oblika kocke vsem enaka, nekatere so večje, nekatere manjše.

SLIKA 4

Kocke so lahko različne velikosti, lahko pa se razlikujejo tudi po barvi. Pogovarjamo se, kje v okolici in pri naših dejanjih lahko vse srečamo kocko. Lahko so to naše škatle za shranjevanje, metalna kocka pri igrah ... Po naštevanju lastnosti si ogledamo videoklik uporabnosti kocke v našem vsakdanu.

Mat za vsako kocko s klikom nanjo pove: »To telo imenujem kocka.«

SLIKA 5

Ogledamo si videoposnetek oblikovanja kocke iz plastelina.

Tu je naloga, da poskušajo otroci sami oblikovati obliko kocke iz gnetljivega materiala (glina, plastelin, slano testo ...) in poskušajo opisati čim več lastnosti, ki jih pri kocki opazijo.





SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT

SIRIKT 2008

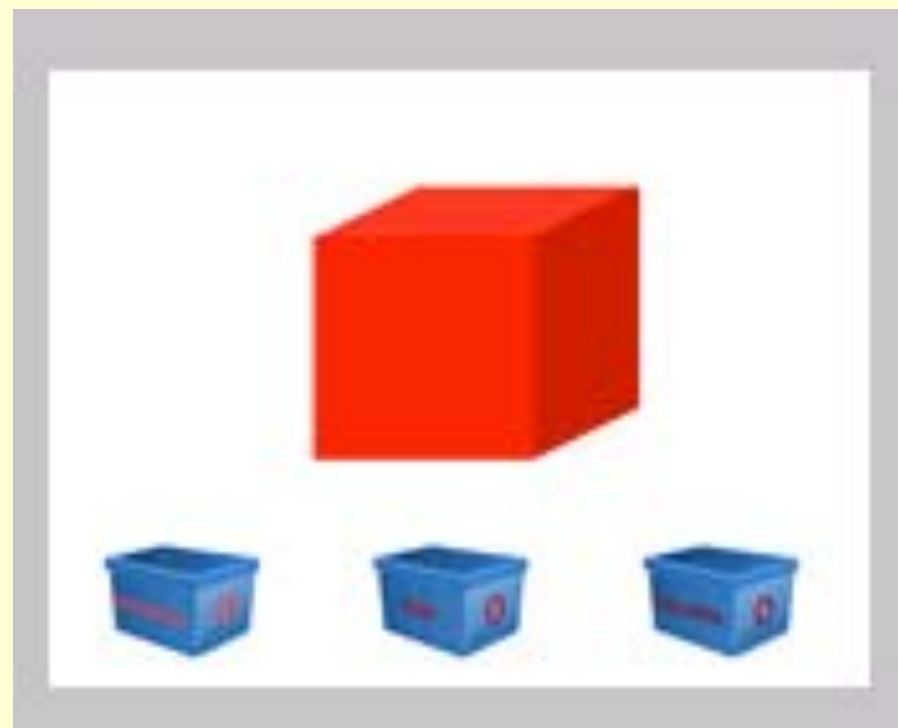
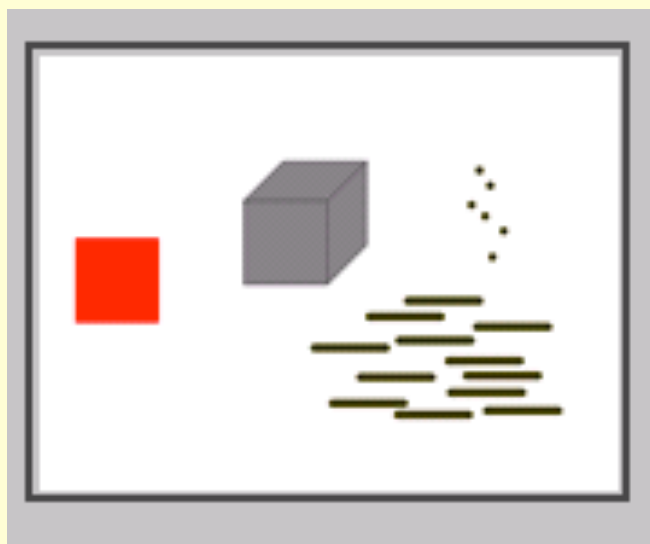


Vsebina	Gradnik
1. ORIENTACIJA V PROSTORU	
1.1 Opredelitev položaja in premikanje po navodilih po prostoru	
1.2 Branje in orientacija na mreži in zemljevidu	
2. GEOMETRIJSKE OBLIKE	
2.1 TELESA	
2.1.1 Razvrščanje teles	
2.1.2. Kocka	
2.1.3. Kvader	
2.1.4. Krogla	
2.1.5. Valj	
2.1.6. Stožec	
2.1.7. Piramida	
2.2. LIKI	
2.2.1 Od teles k likom	
2.2.2 Kvadrat	
2.2.3 Pravokotnik	
2.2.4 Krog	
2.2.5 Trikotnik	
2.2.6 Večkotniki	
2.2.7 Skladnost likov	





SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT SIRIKT 2008



Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.



SPLET IZOBRAŽEVANJA IN RAZISKOVANJA Z IKT SIRIKT 2008



Evropski
Socialni
Sklad

Izvedbo projekta je omogočilo sofinanciranje Evropskega socialnega sklada Evropske unije
in Ministrstva za visoko šolstvo, znanost in tehnologijo.