|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Polje raznolikosti: | **simohd:Users:cortomaltese:Desktop:SIMO:UDEL21:VIENNA sett 2016:tools:icon:gender2.png** **simohd:Users:cortomaltese:Desktop:SIMO:UDEL21:VIENNA sett 2016:tools:icon:llanguage.png** **simohd:Users:cortomaltese:Desktop:SIMO:UDEL21:VIENNA sett 2016:tools:icon:LV.png** **simohd:Users:cortomaltese:Desktop:SIMO:UDEL21:VIENNA sett 2016:tools:icon:Multiculturalism.png**  |  | **Velikost skupine:** simohd:Users:cortomaltese:Desktop:1.pngSchermata 2016-09-20 a 09 simohd:Users:cortomaltese:Desktop:gruppo.png Afbeeldingsresultaat voor pictogram groep Untitled1  |
| Naslov: |  Število 2  |
| Vsebina: | Obravnava nove snovi | **simohd:Users:cortomaltese:Desktop:time.png****Čas:**  45 min |
| **Cilji****(spretnosti/****kompetence)** | * Pravilno uporabljajo izraze: enako, mnogo, več, manj,
* ocenijo število predmetov v množici,
* poznajo simbol za število 2,
* številko pišejo po dogovorjeni smeri in velikosti.
 |
| Material | * plastelin
* ALU folija
 |
| **Potek:** | * Učenci se sprehajajo po učilnici. Na moj znak si hitro poiščejo par, se primejo za roke in se obrnejo eden proti drugemu. Dejavnost večkrat ponovimo.
* Na tabli grafično ponazorim potek igre: nekaj črtic, potem k vsaki črtici dodam še eno črtico (z drugo barvo). Razložimo: najprej je bil en otrok, nato sta bila dva otroka.
* Ponavljanje ritmičnih vzorcev, npr. dvakrat plosk, enkrat tlesk,….

Na tablo narišem številko 2 (s črtnim ponazorilo). Označim tudi puščice (smer pisanja številke 2). Vzamem alu-folijo in plastelin ter izdelam obliko številke 2.* Vsak učenec dobi že izrezan kos alu-folije. Poskuša samostojno narediti obliko številke 2.
* Vsak učenec dobi malo plastelina iz katerega poskuša narediti obliko številke 2.
* Vsi učenci skupaj z telesi poskušajo narediti obliko številke 2.
* Na tablo narišem dva primera:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 1 |  |

* Učenci pripravijo DZ/MAT zvezek in pisala.
* Samostojno rešijo nalogo/ ali prepišejo tabelsko sliko.
 |
| **Spremembe****Komentarji** | * Uporabna je tudi igra »ptičje gnezdo« z malo dopolnitvijo.
* Preko pametne table lahko tudi projiciramo razne naloge.
* Izdelava številke 2 iz volne.
* V zvezke jim narišem številko dve. Otroci s prstom gredo preko napisane številke 2 po navodilu. Vzamejo pisala in z »nepravilno stran svinčnika« na napisano številko gredo z njim. Nato zraven do konca vrstice zapišejo samostojno številko dve od zgornje črte do spodnje črte (prepis iz table).
 |
| **Faktorji uspešnosti simohd:Users:cortomaltese:Desktop:Schermata 2016-09-20 a 10.53.48.png** | Otroci so veseli kadar samostojno izdelajo številko, ter jo damo na skupno podlaga da si lahko ogledajo. Veseli so tudi igre, ki jo lahko prilagodimo. | **Pasti** **simohd:Users:cortomaltese:Desktop:Schermata 2016-09-21 a 12.04.55.png** | Veliko otrok potrebuje pomoč pri oblikovano številke 2 iz alu-folije in plastelina. |
| Aktivnost je fleksibilna in se jo lahko prilagodi glede na lokalni kontekst. Prilagajajte glede na potrebe. |

©

***UDEL 21***