|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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***