|  |
| --- |
| *Timski pristop pri spodbujanju sodelovalnega učenja in vrstniške učne pomoči* *ŠIPK projekt, Univerza v Ljubljani, Pedagoška fakulteta* |
| **SODELOVALNE KARTE ZA MATEMATIKO** |
| **Ciljna skupina:** *učenci I./II./III. triletja* |
| **Cilji aktivnosti:** * Učenci z didaktično igro utrjujejo znanje poštevanke/znanje kvadratov števil/pretvarjanje merskih enot/izraze za površino in prostornino teles.
* Učenci preko igre v paru razvijajo sodelovalne spretnosti in krepijo pripravljenost za vrstniško pomoč.
* Učenci sproti pridobivajo povratno informacijo o svojem napredku.
 |
| **Pripomočki:** Izdelane karte na dano temo: poštevanka/kvadrati/pretvarjanje merskih enot/izrazi za površino in prostornino teles. **Izdelava:****a) potek brez tiskanja:** **1.** Iz tršega papirja izreži karte (velikosti npr. 6 x 8 cm).**2.** Na eno stran vsake karte z debelejšim pisalom napiši vprašanje oziroma račun, na drugo pa odgovor. **b) potek s tiskanjem:****1.** Natisni karte iz predloge. Barvo predlog, ki so v programu Word, si lahko spremeniš po želji: NAČRT (DESIGN) -> Barve (colors).**2.** A4 list nalepi na trši papir. Na eni strani naj bodo nalepljena vprašanja (lihe strani v predlogi) na drugi pa odgovori (sode strani).**3.** Izreži karte |
| **Navodilo/utemeljitev za učitelje:** Učitelji lahko uporabite sodelovalne karte za krepitev sodelovalnih veščin pri učencih. Sodelovanje med učenci se lahko začne že pri izdelavi kart, ki jih učenci izdeuljejo v manjših skupinah. Z didaktično igro v paru v razred uvajamo sodelovalno učenje in vrstniško pomoč. Vsebino kart lahko poljubno prilagodite. |
| **Navodilo/utemeljitev za starše:**Z didaktično igro učenci usvajajo in utrjujejo snov na zabaven način. Igra poteka v paru in spodbuja sodelovalne spretnosti in vrstniško pomoč.  |
| **Potek aktivnosti:**1. Igra poteka v paru, zato za sodelovanje zaprosi še nekoga. Eden naj bo v vlogi učitelja, drugi pa v vlogi učenca.
2. Učitelj ima pred seboj kupček kart. Učencu zastavi vprašanje z vrhnje kartice.
3. Če učenec pravilno odgovori na vprašanje, dobi kartico. Ob napačnem odgovoru učitelj pove rešitev in obdrži kartico. Igra se ponavlja toliko čassa, dokler učenec na zbere vseh kart.
4. Ko učenec zbere vse karte, lahko igro obrnemo. Zamenjamo vlogi ali vprašanja. Vprašanja lahko zamenjamo tako, da učitelj učencu pove »odgovor«, on pa mora povedati »vprašanje« (npr. »Kakšen je izraz za prostornino kocke?« zamenjamo z vprašanjem: »Prostornina katerega telesa je a3?«).
 |