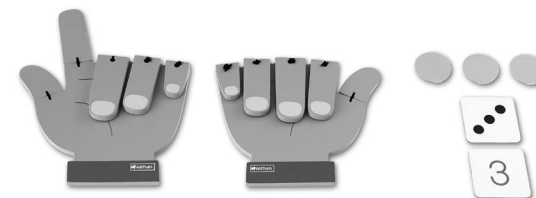




Uczę się liczyć na palcach. Gra magnetyczna 388 442

Wiek

■ 3+



Gra edukacyjna, która za pomocą magnetycznej dłoni i kilku żetonów rozwija umiejętność logicznego myślenia, spostrzegawczość, a także pierwsze pojęcia matematyczne związane z przeliczaniem, porównywaniem, porządkowaniem i utrwalaniem symbolicznego zapisu ilości elementów w zbiorze. Zestaw zawiera ćwiczenia w zakresie liczbowym 0–10.

Specyfikacja produktu:

34 elem.:

- 2 dłonie magnetyczne (wym.: 20 x 16 cm),
- 32 magnetyczne żetony: 10 żetonów okrągłych (śr.: 3,5 cm), 10 żetonów z ilością oczek i 1 żeton pusty, 11 żetonów z cyframi i liczbami (wym.: 5 x 5 cm);
- 6 graczy;
- Instrukcja.

SI IN 388 442 10/20



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com

tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Wprowadzenie

Gra do nauki liczenia na palcach zawiera magnetyczne materiały manipulacyjne do pracy w grupach i pozwala na szeroki zakres zajęć związanych z liczbą i sytuacjami edukacyjnymi, dostosowanymi do potrzeb dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym.

Rozwijane umiejętności:

- globalne rozpoznawanie i wyrażanie małych ilości ułożonych w znane konfiguracje (uniesione palce, okrągłe liczniki, kropki na kostkach);
- budowanie i porównywanie zbiorów;
- tworzenie i określanie ilościowe zestawów w zakresie 10;
- odczytywanie symboli graficznych liczb / cyfr do 10.

Wyposażenie zestawu:

Magnetyczne dłonie

Można je umieszczać pionowo na każdej metalowej powierzchni. W zależności od wieku dziecka i wykonywanej aktywności, można zastosować jedną dłoń, prawą lub lewą albo obie jednocześnie. Każdy palec ma ruchome połączenie z resztą dłoni i można go podnosić pojedynczo.

Magnetyczne żetony

Okrągłe liczniki, żetony z oczkami na kostce i z cyframi/liczbami pozwalają na działania w aspekcie ilościowym w zakresie 0–10.

Ćwiczenia praktyczne

Pomoc edukacyjna przeznaczona jest do pracy w grupach. Dokładna liczba uczniów zależy od założonego celu, poziomu uczniów, tego, czy grupa powinna być na tym samym poziomie umiejętności i wiadomości, a także praktyk stosowanych w danej klasie.



Pokaż liczbę palców i poproś dzieci, aby znalazły żeton, na którym będzie cyfra/ liczba o jeden mniej ($A-1$) i o jeden więcej ($A + 1$).

Ważne!

Prosimy o zapoznanie się z instrukcją i przestrzeganie zawartych w niej zaleceń dotyczących bezpieczeństwa.

Prosimy o zachowanie tej informacji na przyszłość.

Ostrzeżenie! Ze względu na możliwość połknięcia małych elementów przez dziecko, używać tylko pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.

Ważne informacje

- produkt w całości wykonano z certyfikowanych surowców;
- produkt wykonany z materiałów bezpiecznych dla dzieci;
- produkt przeznaczony do użytku wewnątrz pomieszczenia;
- tylko do użytku pod nadzorem osoby dorosłej;
- należy przeczytać całą instrukcję przed użytkowaniem.

Aktywność tylko z magnetycznymi rękami

Należy umożliwić dzieciom poznanie, obserwowanie, nazywanie oraz doskonalenie i rozwijanie umiejętności liczenia poprzez szereg różnych działań:

- można położyć ręce na tablicy magnetycznej, samodzielnie podnieść palce lub poprosić o to dzieci;
- wprowadzić słownictwo, prosząc każde dziecko po kolei o wskazanie określonego palca i nazwanie go, np. lewy kciuk lub prawy środkowy palec.
- pantomima: podnieść dwa palce na magnetycznej dłoni, poprosić dzieci, aby odtworzyły konfigurację własnymi palcami, a następnie zapytać „Ile widzisz uniesionych palców?” Konieczne jest przeanalizowanie odpowiedzi i wyjaśnienie: „Zgadza się, odpowiedź to 2, ponieważ jest jeden palec plus jeszcze jeden palec” (podczas nazywania, wskazywać każdy palec). Kontynuować z większymi ilościami, za każdym razem zatwierdzać odpowiedź i wyjaśniać.
- Klasnąć w dłonie określoną ilość razy i poprosić dzieci, aby podniosły taką samą ilość palców. Liczba, którą prezentują dzieci, nie jest cyfrą ani serią cyfr, ale ilością, w tym przypadku palców.
- Poprosić ucznia, aby pomyślał o ilości palców i pokazał ją za pomocą magnetycznych dłoni. Pozostałe dzieci naśladują prezentowaną ilość i nazywają ją. Dorosły przeformułowuje: „Zgadza się, jest 4! 2, a potem jeszcze 2, to 4”.



Aby lepiej zrozumieć znaczenie samej liczby, nauczyciel powinien układać palce w różny sposób, tak aby dzieci nie kojarzyły danej konfiguracji palców z daną liczbą.

Poprosić dzieci, aby pokazały na przykład ilość 3. Dzieci instynktownie mają tendencję do unoszenia pierwszych trzech palców. Nauczyciel może zasugerować inne możliwości, takie jak podniesienie kciuka

i kolejnych 2 palców, a nawet 1 palca jednej ręki i 2 drugiej, itd.

Ilości są niezależne od kształtu przedmiotów, które je reprezentują.

Pamiętaj, aby zasugerować rozpoczęcie na przemiennie od palca wskazującego lub kciuka, aby dzieci nie kojarzyły określonej konfiguracji palców z daną liczbą. Słowo „dwa” oznacza dowolne dwa palce, niezależnie od tego, które to są.

Zachęcaj dzieci do używania wyrażen porównawczych („więcej niż”, „mniej niż”), układając palce obu rąk w różnych konfiguracjach. „Czy obie ręce mają taką samą liczbę uniesionych palców?” „Czy prawa ręka ma uniesionych więcej palców niż lewa?” lub „Która ręka ma uniesionych więcej palców?”

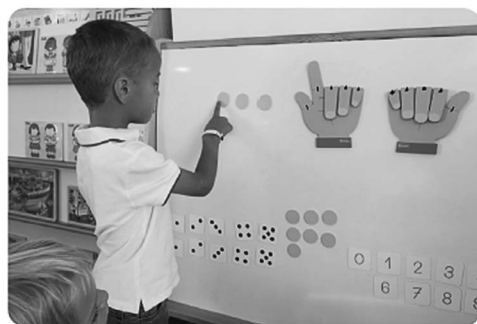
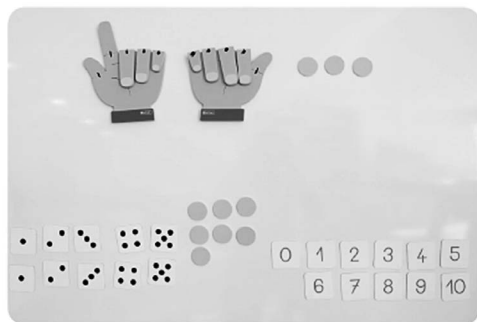
Aktywność z jedną lub obiema rękami i okrągłymi żetonami

Nauczyciel umieszcza określoną liczbę okrągłych żetonów na tablicy magnetycznej i pyta dzieci: „Ile jest okrągłych żetonów?” Następnie pokazuje tę samą ilość na palcach dłoni magnetycznych i pyta: „Ile jest uniesionych palców?”

Podsumowanie: „Ilość żetonów jest taka sama, jak ilość podniesionych palców, jest tyle liczmanów, ile podniesionych jest palców”.

Celem działania jest pokazanie dzieciom, że ilość jest niezależna od charakteru przedmiotów.

Następnie wykonaj czynność odwrotnie, tzn. najpierw pokaż ilość uniesionych palców, a następnie poproś dziecko, aby umieściło taką



samą ilość żetonów na tablicy. Okrągłe liczmany nie obrazują konkretnych cyfr, służą do tworzenia zestawu.

Dla starszych dzieci należy umieścić okrągłe żetony na stole po drugiej stronie klasy. Nauczyciel podnosi 8 palców na magnetycznych dłoniach. Następnie dziecko jest proszone o przyniesienie tej samej ilości liczmanów (wszystkie na raz) i umieszczenie ich na tablicy magnetycznej. Ta czynność wymaga zapamiętania.

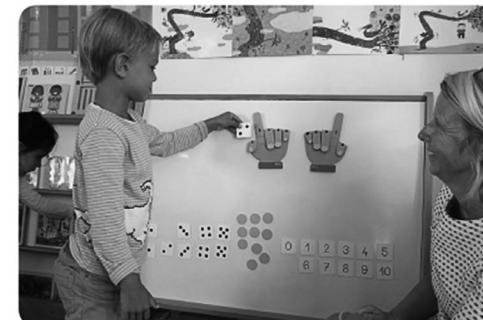
Zapytaj, w jaki sposób dziecko to zrobiło, tzn. jaką procedurę lub podejście zastosowało, by odnieść sukces.

Aktywność z jedną lub obiema rękami i żetonami z różną ilością oczek

Wizualne rozpoznawanie ilości kropek na kostkach.

Nadawanie nazw zobrazowanym ilościom na żetonach.

Dopasowywanie ilości podniesionych palców do żetonów i na odwrót.



Aktywność z jedną lub obiema rękami i żetonami z obrazem graficznym cyfr/liczb

Dopasowanie cyfr/liczb do zobrazowanej ilości palców. Poproś dzieci, aby znalazły konkretny żeton.

Ułóż żetony w kolejności rosnącej, a następnie malejącej.

Dopasuj liczbę palców do żetonu i odwrotnie.

