

Matteklubben

- kreativt, engagerat och kul!



VILKA ÄR VI?

Annika Faxander

Marie Eneqvist

Camilla Askebäck Diaz

Patricia Diaz



Eva-Stina Källgården

SYFTE OCH MÅL/VAD ÄR MATTEKLUBBEN?

Syfte

Genom spel, lek och kluriga uppgifter kan vi väcka elevernas lust för matematik.

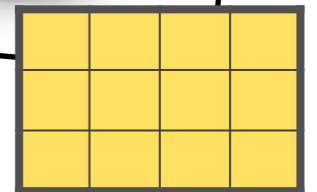
Mål

Målet är att grundlägga en tilltro till den egna matematiska förmågan som kan följa med under hela skoltiden. Vi vill att alla elever ska få upptäcka matematikens spännande värld.

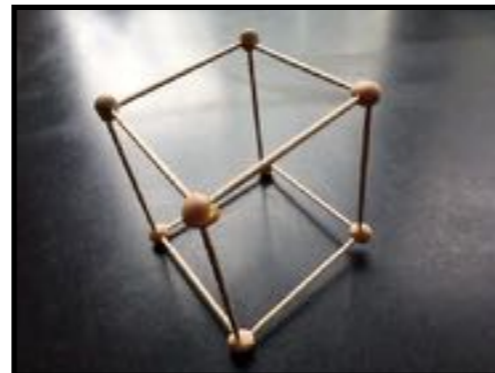


CENTRALT INNEHÅLL - NATUR OCH SAMHÄLLE

Matematik som redskap för att beskriva vardagliga företeelser och för att lösa vardagliga problem.



Byggande och konstruktion med hjälp av olika material, redskap och tekniker.



Normer och regler i elevernas vardag, till exempel i lekar och spel, och varför regler kan behövas...

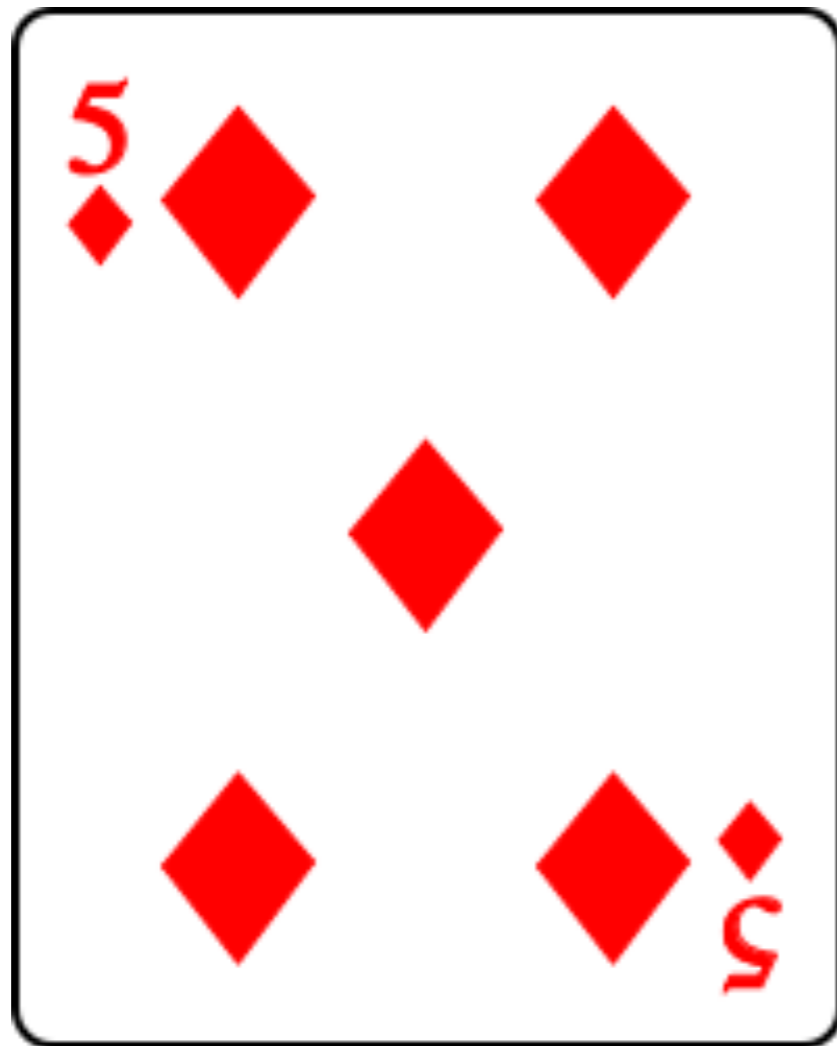


ATT SE ANTALET SOM EN BILD

Tänk på spelkortet ruter 5!

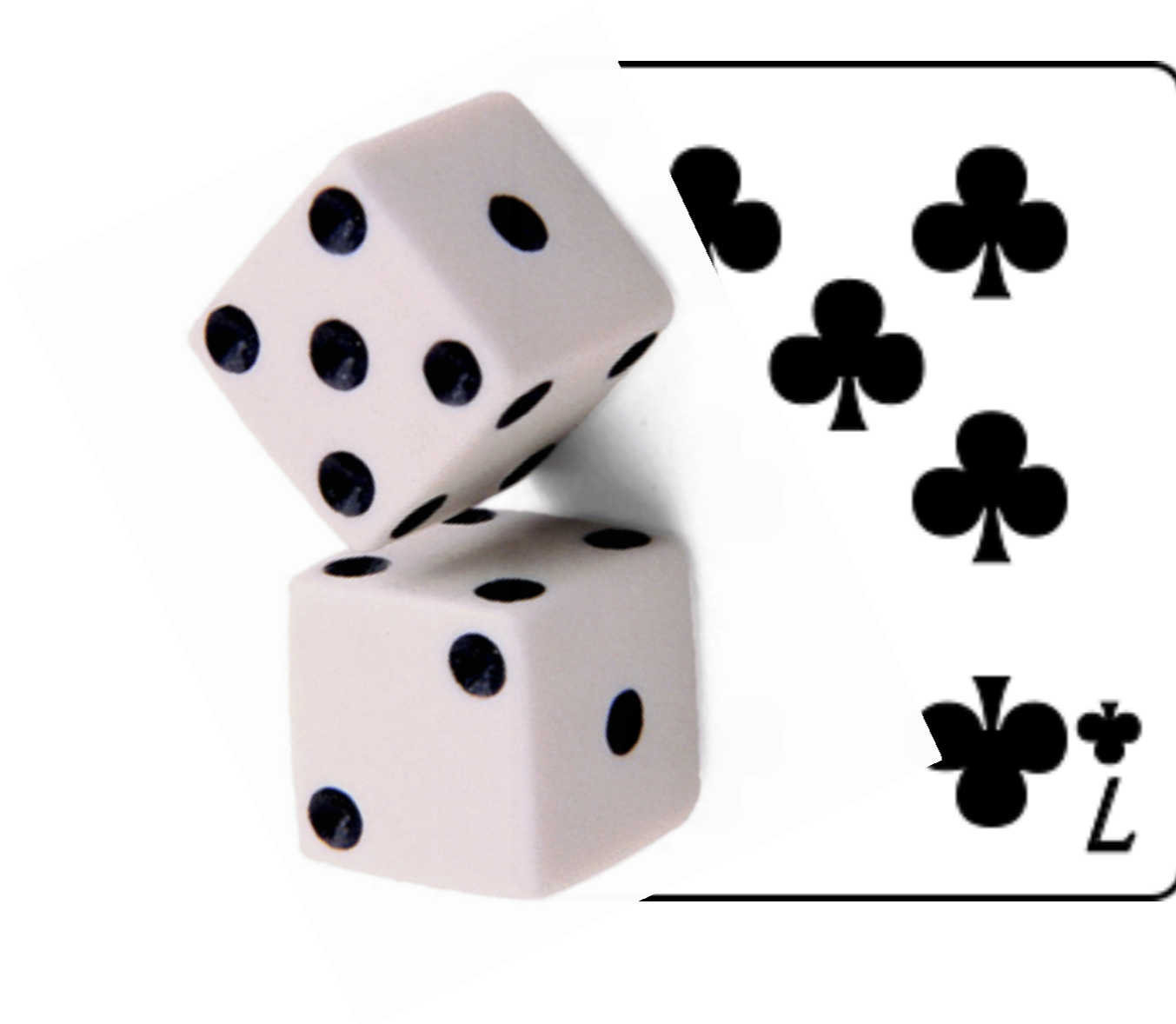
Var sitter de fem rutersymbolerna någonstans på kortet?

Varför sitter det så?



ATT SE ANTALET SOM EN BILD

Tänk på spelkortet klöver 7 istället! Hur sitter symbolerna?
Varför sitter det så?



BLINK - STIMULERAR DET MATEMATISKA TÄNKANDET

Syfte

- Att upptäcka att spelet har tre dimensioner - färg, form och antal.
- Tre dimensioner stimulerar det matematiska tänkandet.
- I spelet övar vi också på att se antalet som en bild.

Utmaning

Det är inte så lätt att se tre dimensioner, ni ska också få prova!



BRÅKSPELET - FÖRSTÅELSE FÖR BRÅK

Syfte

- Att förstår samt se och öva språk för bråk.
- Hur kan en $1/16$ vara mindre än en $1/4$ när 16 är större än fyra?
- Det är en svår och en abstrakt tanke men med Bråkspelet hittas förståelsen på ett roligt sätt.

Utmaning

- Hur många 16-delar behöver du för att få en hel?
- Hur många 8-delar får det plats på $1/2$?



RÄKNA TILL 21 MED EN KOMPIS

Syfte

- Att utveckla intresse för och användning av matematik i kommunikation med andra.

Utmaning

- Vem kommer först till 21? Räkna upp med ett 1 eller 2.
- Nästa kluring är att räkna till 24 genom att räkna upp med 1, 2 eller 3 steg.



UTBILDNING, LÄRARHANDLEDNING OCH MATERIAL

Utbildning:

- Under utbildningen går vi igenom alla övningar, det är en praktisk utbildning där ni själva får prova en del av övningarna.
- På plats hos er, på tid som passar er.
- Samverkan skola och fritids.

Läroplanerhandling:

- Läroplanskoppling, alla övningar har direkta kopplingar till förmågor och det centrala innehållet från läroplanen för fritidshemmet.
- Många av övningarna kan dessutom kopplas till förmågor och det centrala innehållet för grundskolans yngre åldrar (åk1-3).

Material:

- Allt material finns med i lådan.
- Lådan är gjord för en grupp om 15 barn.



IT-klubben

- kreativt, engagerat och kul!

Vi kommer att prova på:

- tipspromenad med QR-koder
- programmera en kompis
- filmanimering
- leka affär
- quizlet för att öva alfabetet i lag
- digitalt berättande

bland mycket annat...

Visst låter det kul, häng med :)

Nu på vårt fritids!



Med IT-klubben upptäcker du den digitala världen på ett roligt och lekfullt sätt!

ÅTERKOPPLING & TACK!

Var vänlig och besvara enkäten nedan:

v1.se/r98

Vi lottar ut 5 Blink spel till er som svarar på enkäten och lämnar er e-post adress.



Annika & Marie

info@matteklubben.se

Följ oss på Facebook