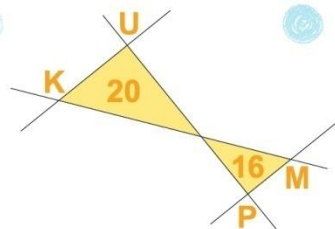


# RAZVOJ GEOMETRIJSKIH PREDSTAV Z IGRO BLOKUS

**Avtorica: Maša Hojs**

Institucija: OŠ Lenart – enota vrtec



3. mednarodna konferenca  
o učenju in poučevanju matematike  
**KUPM 2016**



REPUBLIKA SLOVENIJA  
**MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT**



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

# PROSTORSKE PREDSTAVE IN IGRA

Otroku omogočimo, da čim pogosteje in čim bolj raznoliko posega na področje geometrije.

Otrokovo znanje namreč ni pogojeno s starostjo, kot je trdil Piaget, temveč s številom in raznolikostjo izkušenj (Van de Walle, 2001).

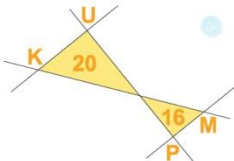
Najprimernejši način zgodnjega poučevanja: IGRA.

Učinkovitost igre:

- visoka pozornost
- motivacija otroka

Znanje pridobljeno z igro je trajnejše.

Pri vključevanju v otrokovo igro prevzamemo vlogo enakopravnega igralca otroku (Kroflič idr., 2001).



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT

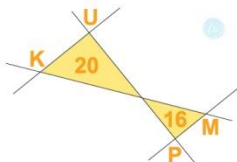
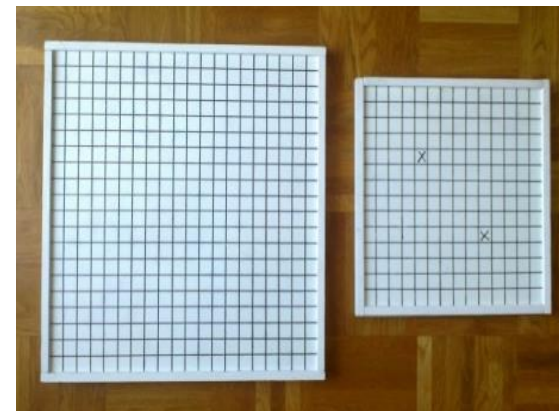


EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

# BLOKUS

Izumitelj: Bernard Tavitian (leta 2000).

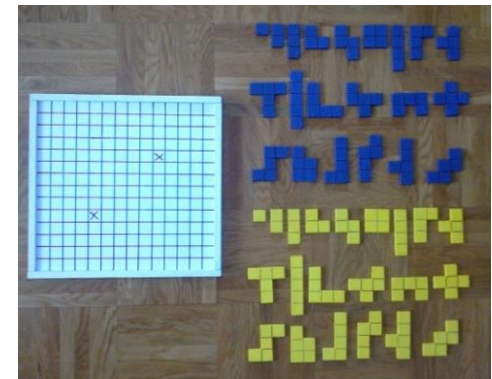
Blokus je privlačna, strateška, kakovostna družabna igra, ki jo lahko igrate proti enemu ali trem nasprotnikom. V strateških igrah se otroci urijo v recipročnosti, ki se kaže v prepoznavanju pravil. Strateške igre razvijajo logično mišljenje ter reverzibilnost v načrtovanju vnaprej (Prairie, 2005).



**KUPM 2016**

Pravila za dva igralca:

– Plošča 14 x 14 enot.

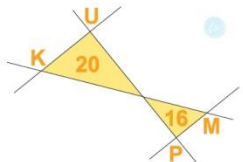


– Prvo ploščico položimo na mesto, ki je označeno s križcem.

– Vsak nov košček položimo tako, da se dotika vsaj ene že položene ploščice enake barve le v ogliščih.

– Igra se konča, ko nihče več ne more položiti ploščice.

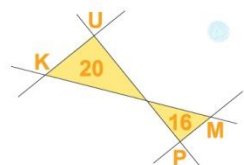
– Zmaga tisti igralec, ki ima ob koncu igre pred seboj manj kvadratkov.



**KUPM 2016**

## Pravila za štiri igralce:

- Plošča 20 x 20 enot.
- Prvo ploščico vsak igralec položi v enega izmed vogalov igralne plošče.
- Vsak nov košček položimo tako, da se dotika vsaj ene že položene ploščice enake barve le v ogliščih.
- Igra se konča, ko nihče več ne more položiti ploščice.
- Zmaga tisti igralec, ki ima ob koncu igre pred seboj manj kvadratkov.



KUPM 2016



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

# VPELJAVA IN IZVAJANJE V VRTCU

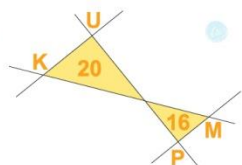
Opazovanje je potekalo 4 tedne.

Sodelovale so 3 skupine otrok.

Otroci so bili stari od 3 do 6 let.

Opazovali smo 3-krat tedensko, v jutranjem času: od 7.00 do 8.30.

Sodelovalo je 54 otrok, in sicer 31 deklic in 23 dečkov.



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



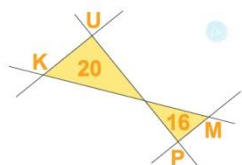
EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

# 1. teden: TEDEN UVAJANJA

Otrokom smo blokus »vrinili« v njihov matematični kotiček.

Nismo razlagali pravil, pustili smo jim, da se spoznajo z materialom.

Razlika med mlajšimi otroki (3–4 leta) in starejšimi otroki (5–6 let).



**KUPM 2016**

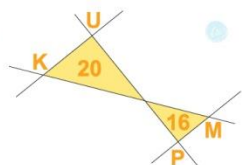
## 2. teden: TEDEN PRAVIL

Pravila igre smo razložili zelo počasi, nazorno ter večkrat.

Pojasnili smo besede: mreža, oglišče, kot, monomino, domino, pentomino.

Razlaga samega poteka igre je bila konkretna, ob igranju.

Težave: začetek igre, poimenovanje posameznih ploščic.



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

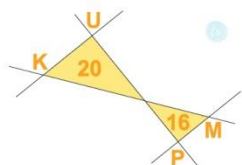


### 3. teden: TEDEN USVOJENIH PRAVIL

V tem tednu smo se največ igrali, saj ni bilo potrebne več veliko razlage.

Otroke smo spodbujali predvsem k dobremu opazovanju in hkrati razmišljanju.

Težave: orientacija, neupoštevanje mrežne podlage.



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

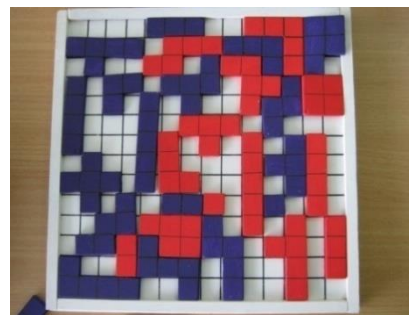
## 4. teden: TEDEN SAMOSTOJNE IGRE

Raznolika vloga odraslega: opazovalec in soigralec.

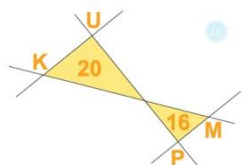
Razlika glede starosti:



Primer konca igre mlajših otrok



Primer konca igre starejših otrok



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



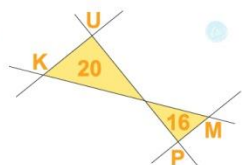
REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

## BLOKUS POKRIJE VEČ KURIKULARNIH CILJEV:

- Otrok se igra z dvodimenzionalnimi predmeti različnih barv geometrijskih oblik.
- Otrok spoznava simetrijo, geometrijske like.
- Otrok spoznava prostor, njegove meje.
- Otrok rabi izraze za opisovanje položaja predmetov in se uči orientacije.
- Otrok išče, zaznava in uporablja različne možnosti rešitve problema.



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



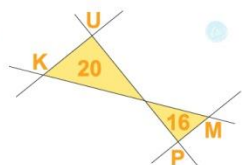
EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

## ZNANJE PRIDOBLJENO Z IGRO

Otroci preko igre pokažejo svoje znanje, ki so si ga pridobili.

Za strokovne delavce je koristen pokazatelj, ki nam nudi povratno informacijo o učinkovitosti našega poučevanja (Prairie, 2005).

Imamo vpogled v realno otrokovo znanje in mišljenje, le večji moramo biti v opazovanju, v pravem trenutku igre.



**KUPM 2016**



Zavod Republike Slovenije za šolstvo



REPUBLIKA SLOVENIJA  
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,  
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA  
EVROPSKI SKLAD  
SOCIALNI SKLAD  
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST