SAARIJÄRVEN KAUPUNKI

VALINNAISAINEVALINTA 3. LUOKKA

Saarijärven kaupungissa on sivistyslautakunnan tuntijakopäätöksessä 20.4.2016 sijoitettu kolmannelle luokalle yksi valinnaisaineen vuosiviikkotunti. Tuo tunti on käytetään kolmannen luokan matematiikan sisältöjen oppimiseen joko toiminnallisen tai digitaalisen matematiikan menetelmin.

Oppilas tekee yhdessä huoltajan kanssa valinnan kolmannen luokalla. Pienissä kouluissa valinnoista toteutetaan luokan keskuudessa suositumpi vaihtoehto. Ohessa on kuvailua toteuttamisessa käytetyistä materiaaleista, sovelluksista, ohjelmista ja tavoitteista.

Ympyröikää alle valitsemanne matematiikka ja allekirjoittakaa valintapäätös:

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ valitsee valinnaisaineeksi

oppilaan nimi

1. Toiminnallisen matematiikan
2. Digitaalisen matematiikan

Päiväys: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

oppilaan allekirjoitus huoltajan allekirjoitus

Toiminnallisessa matematiikassa opitaan matematiikkaa liikkuen, leikkien, pelaten ja ympäristöä, myös ulkona ja luonnossa, tutkien. Opitaan näkemään matematiikkaa omassa arjessa. Ymmärretään, ettei kukaan ole matematiikan ulottumattomissa ja se kuuluu kaikille läpi elämän. Materiaaleina voivat olla erilaiset toiminnallisen matematiikan oppimateriaalit omassa kirjassa, oheismateriaalit eri kustantajilta (esim. Peppu irti penkistä -materiaali) sekä verkkomateriaalit (esim. Toiminnallisen oppimisen verkkokoulu)

Digitaalisessa matematiikassa opitaan matematiikan taitoja sähköisten oppimateriaalien avulla erilaisissa ympäristöissä mm. Bingel, 10Monkeys, ViLLE, sekä kirjasarjojen omat oppimisympäristöt. Harjoitellaan matematiikan sisältöjä erilaisten sovellusten avulla sekä tutustutaan koodaamiseen digitaalisessa ympäristössä, mm. Scratch Jr. ja A.L.E.X.

Tavoitteena on kehittää ajattelun ja oppimaan oppimisen taitoja (L1), monilukutaitoa (L4) sekä ylläpitää oppilaan innostusta ja kiinnostusta matematiikkaa kohtaan (T1). Valinnaisaineiden muut tavoitteet T2-T6 sekä laaja-alaisen osaamisen alueet L2-L3 sekä L5 ovat luettavissa matematiikan OPSista. Valinnaisaine arvioidaan hyväksytty/hylätty.