



Lokal kursplan

Ämne: Matematik

År: 1

Mål att uppnå

- kunna läsa och skriva tal och ange siffrornas värden i talen inom heltalsområdet 0-20,
- kunna ramsräkna till 20 och tillbaka,
- kunna 10-skutta till 100,
- kunna räkna i huvudet med addition och subtraktion när talen och svaren i uppgifterna ligger inom talområdet 0-10 samt vara säker på tiokamraterna,
- kunna räkna enkla uppgifter i huvudet inom talområdet 0-20 till exempel $10+10$, $10+5$, $20-5$ samt dubblorna.
- kunna lösa enkla ekvationer inom talområdet 0-5 till exempel $3+_ = 5$ eller $4-_ = 2$.
- kunna avläsa klockan vid hel timme och halv timme.
- förstå begreppen hälften, dubbelt, före, efter samt udda och jämna tal.

Kursplan

Utbildningen i matematik skall ge eleven möjlighet att utöva och kommunicera matematik i meningsfulla och relevanta situationer i ett aktivt och öppet sökande efter förståelse, nya insikter och lösningar på olika problem. Undervisningen i matematik strävar bland annat efter att eleven utvecklar intresse för matematik samt tilltro till det egna tänkandet och den egna förmågan att lära sig matematik och att använda matematik i olika situationer och att eleven utvecklar sin förmåga att förstå, föra och använda logiska resonemang, dra slutsatser och generalisera samt muntligt och skriftligt förklara och argumentera för sitt tänkande,

Vi utgår från det konkreta och går mot ett abstrakt tänkande. Barnen använder laborativt material som till exempel guldmaterial, tontalstavlor och räknekedjor. Vi arbetar med aritmetik där vi strävar efter att barnen ska tillgodogöra sig fungerande tankestrategier. Vi arbetar med mått och mätning där barnen får kännedom om m, dm, cm, kg, g, l samt dl. Vi presenterar hela den analoga klockan. Barnen blir förtrogna med våra mynt och sedlar. Vi arbetar med geometri, barnen blir förtrogna med de plana och tredimensionella geometriska figurerna och begreppet symmetri. Barnen arbetar med bild och siffermönster.

Barnen arbetar med problemlösning både enskilt och i små grupper. Det är viktigt att diskutera olika problemlösningssformer.

