

Ekapeli-Matikka

Ekapeli-Matikka on tarkoitettu niille esi- ja alkuopetusikäisille lapsille, joille matematiikan perustaitojen oppiminen on haastavaa.



Pelikentät

Ekapeli-Matikassa on 106 pelikenttää. Kenttien tehtävämäärät vaihtelevat 4–20 tehtävän välillä. Jokainen lapsi aloittaa pelin ensimmäisestä kentästä ja etenee ennalta asetetussa kenttäjärjestyksessä. Lapsen tulee saada kentästä 85 % tehtäviä oikein, jotta hän pääsee etenemään seuraavaan kenttään.

Pelin idea

Pelin ideana on, että lapsi valitsee aina esitetyistä vaihtoehdoista ääniohjeen perusteella oikean. Valinta tehdään hiirtä klikkaamalla. Vaihtoehtojen eli ärsykkeiden määrä sekä niiden esitystapa vaihtelee. Ärsykkeet esiintyvät ruudulla joko rivissä tai ympyrän muodossa. Ärsykkeet eivät liiku.

Matemaattinen sisältö

Ekapeli-Matikan sisältö on jaettu neljään osaan. Jokaisessa osassa harjoitellaan samoja taitoja, mutta matemaattinen esitystapa ja lukualue vaihtelevat. Taidot ovat yksi-yhteen vastaavuus, vertailu, järjestäminen, lukusanan, lukumäärän ja numerosymbolin vastaavuus, lukujono eteen- ja taaksepäin sekä yhteenlasku lukualueella 0–10. Pelissä esiintyviä matemaattisia käsitteitä ovat yhtä monta, enemmän kuin, vähemmän kuin, eniten, vähiten, ennen, jälkeen, pienempi kuin, suurempi kuin, pienin, suurin, yhtä suuri kuin ja yhteensä sekä lukusanat 0–10. Matemaattisia symboleita numeroiden 0–10 lisäksi ovat + -merkki ja = -merkki.

Pelin ensimmäisessä osassa seikkaillaan Luontoretellä, jossa harjoitellaan em. taitoja ei-symbolisella tasolla, lukualueella 0–5 (kentät 1–24). Toisessa osassa ollaan Maatilalla, jossa esitystapa on symbolinen ja lukualueena edelleen 0–5 (kentät 25–57). Kolmannessa osiossa lapsi pääsee Kummitustaloon, jossa taitoja harjoitellaan taas ei-symbolisella tasolla, lukualueella 5–10 (kentät 58–75). Lopuksi lapsi on Aarresaarella, jossa esitystapa on symbolinen ja lukualue 5–10 (kentät 76–106).

Lisätietoja: www.lukimat.fi