

Vektor – Träna matte och minne med motiverande spelkänsla

Torkel Klingberg är professor i kognitiv neurovetenskap vid Karolinska Institutet, Stockholm Brain Institute

Vektor är något så ovanligt som en spelinspirerad app där svenska forskare varit med i utvecklingen. Barnen utmanas hela tiden i något de uppfattar som ett spel, men där de samtidigt utvecklar minne och matematik.

Tal och räkning i förskoleklassen – undervisning och lärande.
Vektorträning med tallinjen i förskoleklass.

Torkel kommer föreläsa om Vektor, hur det används praktiskt och vilken forskning som gjorts.

Han kommer också föreläsa om hur hjärnan formas då barn lär sig matematik.

Tänka, resonera och räkna i förskoleklass

Görel Sterner är specialpedagog med lång erfarenhet av undervisning i matematik i årskurs F-6 både i klass och med elever i behov av särskilda stödinsatser. Hon arbetar vid Nationellt centrum för matematikutbildning (NCM) Göteborgs universitet bl a med projektansvar för ett utvecklingsarbete med intensivundervisning i matematik.

Förskoleklassen har en särställning i det svenska utbildningssystemet som bryggan mellan det informella lärande som sker under förskoleåren och det mer formella lärande som tar vid i skolan. Ett syfte med undervisningen är att utmana elevers matematiska tänkande och att vara en naturlig del i skolans uppdrag att förebygga matematiksvårigheter. Under föreläsningen diskuteras

- erfarenheter och resultat av undervisning baserad på innehållet i boken *Tänka, resonera och räkna i förskoleklass* som gavs ut av Ncm 2014.
- exempel på kommunikativa arbetssätt och laborativa aktiviteter explicit utprovade för att kombineras med undervisning med Vektor

- **Målgrupp:** lärare år F-3, speciallärare/specialpedagoger, skolledare samt övriga intresserade
- **Datum:** torsdag 11 maj 2017
- **Tid:** kl.13.00-16.30
- **Pris:** 690 kr exkl. moms, inkl. fika
- **Anmäl dig senast:** fredag 7 april
- **Kontaktperson:** lislott.lundahl@grkom.se

Anmälan görs på nätet och är bindande efter sista anmälningsdag. Plats kan överlåtas.

