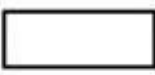




























<b>ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<b>Ενότητα 3: Αριθμοί 1-10</b>
<b>ΣΚΟΠΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να απαγγέλλουν, διαβάζουν και γράφουν αριθμούς μέχρι το 10</li> <li>• Να αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες χρησιμοποιώντας στρατηγικές άμεσης αναγνώρισης</li> <li>• Να καταμετρούν πραγματικά αντικείμενα και αντικείμενα σε εικόνες και άλλες μορφές συμβολικών παραστάσεων μέχρι το 10</li> <li>• Να συγκρίνουν και διατάσσουν ποσότητες και αριθμούς και να παριστούν στην αριθμογραμμή</li> <li>• Να αναλύουν και να συνθέτουν ποσότητες μέχρι το 10</li> <li>• Να προσεγγίζουν τη χρήση τυπικών εργαλείων μέτρησης του μήκους</li> <li>• Να πραγματοποιούν άμεσες και έμμεσες συγκρίσεις όπως και διατάξεις ίσων και άνισων μηκών</li> </ul>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	<b>17. Μέχρι το 20</b>
<b>ΣΚΟΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>  <b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να απαγγέλλουν, διαβάζουν και γράφουν αριθμούς μέχρι το 10</li> <li>• Να διατάσσουν αριθμούς και να παριστούν στην αριθμογραμμή</li> <li>• Να έρθουν σε επαφή με τους αριθμούς μέχρι το 20</li> <li>• Να κατανοήσουν τον τρόπο δημιουργίας ενός πίνακα διγής εισόδου.</li> </ul> <p><b>ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ:</b></p> <p>Ξεκινάμε το μάθημα λέγοντας πως ο Θαλής τους έστειλε κι άλλο ένα παιχνίδι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις φιγούρες που φτιάξαμε στο πρώτο μάθημα (Θαλής_Μέλισσα_ήρωες.docx).</p> <p>Ανοίγουμε την παρουσίαση του μαθήματος και δείχνουμε στα παιδιά τον Θαλή. Κατά τη διάρκεια των διαφανειών θα μπορούσαμε να αλλάξουμε τη φωνή μας σαν να μιλάει ο Θαλής ή η μέλισσα.</p> <p>Σε αυτό το μάθημα τα παιδιά θα έρθουν σε μια πρώτη επαφή με τους αριθμούς μέχρι το 20 τόσο σαν όνομα όσο και σαν σύμβολο, δημιουργώντας έναν πίνακα διγής εισόδου με θέμα τις εποχές.</p> <p><b>Slide 2:</b> Ο Θαλής εισάγει το θέμα του μαθήματος λέγοντας ότι θα μάθουμε τους αριθμούς μέχρι το 20.</p> <p><b>Slide 3-6:</b> Η Μέλισσα που δεν γνωρίζει τους αριθμούς φοβάται ότι θα είναι δύσκολο να θυμάται όλα αυτά τα σύμβολα, αλλά ο σοφός Θαλής της εξηγεί τι πρέπει να ξέρει.</p> <p><b>Slide 7:</b> Ο Θαλής ζητά από τα παιδιά να μετρήσουν μαζί μέχρι το 20. Δίνουμε έμφαση στο όνομα κάθε αριθμού μετά το 13 και εξηγούμε τις σύνθετες λέξεις, ότι δηλαδή πρώτα υπάρχει η λέξη δέκα και μετά το όνομα ενός αριθμού. Μπορούμε να γράψουμε έναν αριθμό σε ένα χαρτί ή στον πίνακα και να ρωτήσουμε τα παιδιά ποιος είναι. Ζητάμε από τα παιδιά να φανταστούν πως θα γράφαμε τον αριθμό 15 κ.ο.κ. Συζητάμε για τους αριθμούς 11 και 12 και λέμε πως θα ήταν το όνομά τους σύμφωνα με την παραπάνω λογική (δεκα-ένα και δεκα-δύο αντίστοιχα).</p>

Slide 8-11: Ο Θαλής προτείνει να παίξουν το παιχνίδι «Μέχρι το 20» για να τους δείξει πως γράφονται οι αριθμοί. Στην Μέλισσα φαίνεται εύκολο το παιχνίδι αλλά ο Θαλής της εξηγεί ότι θα πρέπει εκτός από το να οδηγηθεί σε κάθε αριθμό να συμπληρώσουν τα παιδιά και τον πίνακα των εποχών. Στο σημείο αυτό θα μπορούσαμε να εξηγήσουμε τη λογική ενός πίνακα διπλής όψεως και πως δημιουργείται. Θα μπορούσαμε να φτιάξουμε αρχικά έναν πίνακα διπλής όψεως με τα βασικά σχήματα (τετράγωνο, κύκλο, τρίγωνο, ορθογώνιο παραλληλόγραμμο) και κάποια χρώματα (π.χ. πράσινο, κόκκινο, κίτρινο, μπλε) σαν παράδειγμα. Αναφερόμαστε στις γραμμές και στις στήλες και στο γεγονός ότι στο τετράγωνο που αυτές συναντιούνται θα πρέπει να δημιουργήσουμε ένα σχήμα και με τα δύο χαρακτηριστικά που δείχνει η 1<sup>η</sup> γραμμή και η 1<sup>η</sup> στήλη.

Slide 12-33: Για το παιχνίδι θα χρειαστείτε ένα λευκό γνήγμα στο οποίο γράφουμε τους αριθμούς από το 1-20 ανακατεμένα, τις εικόνες για τις κατηγορίες του πίνακα των εποχών από το [Δάπεδο Κατηγορίες.pdf](#) και το [Δάπεδο Μέχρι το 20.pdf](#). Για να δημιουργήσουμε τον πίνακα διπλής εισόδου τοποθετούμε στο πάνω μέρος του πλέγματος τις εικόνες των εποχών και στα αριστερά τις κατηγορίες (καιρός, δέντρο, ρούχα, φρούτα, ζώα) δίπλα από κάθε γραμμή. (βλ. Σχεδιάγραμμα δαπέδου.pdf)

				
	5	20	1	9
	8	16	6	18
	12	2	15	10
	4	14	19	3
	11	7	17	13

Στο σημείο αυτό ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών χωρίζομαστε σε μικρότερες ομάδες. Σε κάθε ομάδα δίνουμε από ένα beebot, ένα δάπεδο όπως το έχουμε φτιάξει και ένα σετ εικόνων από το **Δάπεδο Μέχρι το 20.pdf**. Ζητάμε από τα παιδιά να βάλουν τις εικόνες από το **Δάπεδο Μέχρι το 20.pdf** ανακατεμένες στο πάτωμα. Κάθε φορά που ο θαλής δείχνει έναν αριθμό τα παιδιά προγραμματίζουν τη Μέλισσα να πάει στον αντίστοιχο αριθμό και ψάχνουν να βρουν τη σωστή εικόνα ανάλογα με τις 2 κατηγορίες. Η Μέλισσα ξεκινάει από τον αριθμό 1 και συνεχίζει την πορεία της από τον τελευταίο αριθμό που βρίσκεται.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες:

Σαν δραστηριότητα αξιολόγησης θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το φύλλο εργασίας **Μέχρι το 20.pdf** στο οποίο τα παιδιά θα πρέπει να γράψουν τους αριθμούς που λείπουν στο αντίστοιχο κουτάκι.

## ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Εποχές:** Η εποχή είναι μία από τις μείζονες διαιρέσεις του έτους και βασίζεται γενικά σε ομοιογενή κλιματικά χαρακτηριστικά. Για τις εύκρατες περιοχές του γηινού πλανήτη το έτος χωρίζεται τυπικά σε τέσσερις εποχές: την άνοιξη, το καλοκαίρι, το φθινόπωρο και τον χειμώνα.

Ορισμένοι πολιτισμοί έχουν διαφορετικό αριθμό εποχών. Για παράδειγμα, οι αυτόχθονες της Αυστραλίας, (Αβορίγινες) στη βόρεια περιοχή χρησιμοποιούν έξι εποχές. Στους τροπικούς ή ακόμα και στις υποτροπικές περιοχές είναι συνηθέστερο να μιλά κανείς για ξηρή και υγρή εποχή, ανάλογα με το πότε εμφανίζονται οι μουσώνες, ενώ η πρόβλεψη των θερμοκρασιακών αλλαγών καθίσταται δύσκολη. Στην αρχαία Αίγυπτο το έτος διαιρείτο σε τρεις ουσιαστικά εποχές, που καθορίζονταν από τη συμπεριφορά του Νείλου. Υπήρχε η εποχή της πλημμυρίδας, η εποχή της έκτακτης ανάγκης που δημιουργούσε η πλημμυρίδα και η εποχή της συγκομιδής.

## ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ & ΕΠΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

- Πλαστικοποιημένες εικόνες του Θαλή και της Μέλισσας.
- Powerpoint
- Beebot
- **Δάπεδο Μέχρι το 20.pdf**
- **Δάπεδο Κατηγορίες.pdf**
- BeeBot – Λευκό Πλέγμα
- **Μέχρι το 20.pdf**
- **Σχεδιάγραμμα δαπέδου.pdf**