

<b>ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<b>Ενότητα 4: Πρόσθεση και αφαίρεση</b>
<b>ΣΚΟΠΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διερευνούν πως κατασκευάζονται οι αριθμοί μέχρι το 10, αναλύοντας και συνθέτοντας ποσότητες</li> <li>• Να συγκρίνουν ποσότητες και αριθμούς</li> <li>• Να αναλύουν και να συνθέτουν ποσότητες μέχρι το 10</li> <li>• Να διερευνούν καταστάσεις «βάζω μαζί», «βάζω ακόμα», και «συγκρίνω» για να προσεγγίσουν τις πράξεις πρόσθεση και αφαίρεση</li> <li>• Να διερευνούν συνδυασμούς που δίνουν τα αθροίσματα ή τις διαφορές των αριθμών ως το 10</li> <li>• Κατασκευάζουν απλά προβλήματα πρόσθεσης και αφαίρεσης.</li> </ul>
<b>ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>	<b>21. Συν και γην</b>
<b>ΣΚΟΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ</b>  <b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να αναλύουν και να συνθέτουν ποσότητες μέχρι το 10</li> <li>• Να διερευνούν καταστάσεις «βάζω μαζί», «βάζω ακόμα», και «συγκρίνω» για να προσεγγίσουν τις πράξεις πρόσθεση και αφαίρεση</li> <li>• Να έρθουν σε μια πρώτη επαφή με το λεξιλόγιο της πρόσθεσης και της αφαίρεσης</li> <li>• Να γνωρίσουν τα σύμβολα + και -</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 αλληλάξουμε τη φωνή μας σαν να μιλάει ο Θαλής ή η Μέλισσα.</p> <p><b>Slide 2:</b> Ο Θαλής εισάγει το θέμα του μαθήματος λέγοντας ότι θα δείξει στα παιδιά τι είναι οι πράξεις</p> <p><b>Slide 3-6:</b> Εξηγούμε τον όρο «πράξεις» τόσο στην καθημερινή ζωή όσο και στα μαθηματικά. Θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τη λέξη με τις διάφορες ερμηνείες σε προτάσεις.</p> <p><b>Slide 7-9:</b> Ο Θαλής αναφέρεται στην πρόσθεση. Κάνουμε το παράδειγμα με τα μήλα και προτρέπουμε τα παιδιά να διατυπώσουν και άλλα παραδείγματα με διαφορετικούς αριθμούς. Δείχνουμε πως μπορούν να βρίσκουν κάθε φορά τη σωστή απάντηση χρησιμοποιώντας τα δάχτυλα των χεριών τους. Στη συνέχεια αναφερόμαστε στον μαθηματικό συμβολισμό της πρόσθεσης. Υπενθυμίζουμε το σύμβολο = και συζητάμε πως ότι βρίσκεται από τη δεξιά πλευρά της παράστασης είναι ίσο με το αριστερό μέρος. Ακόμα, αναφέρουμε πως χρησιμοποιούμε το + που σημαίνει προσθέτω, βάζω μαζί. Τέλος, γίνεται αναφορά στις λέξεις και τις φράσεις που υποδηλώνουν την πράξη της πρόσθεσης. Για κάθε λέξη μπορούμε να δώσουμε κάποιο παράδειγμα.</p> <p><b>Slide 10-13:</b> Ομοίως συζητάμε και για την πράξη της αφαίρεσης δίνοντας πολλά παραδείγματα.</p>

Slide 14-19: Ο Θαλής προτείνει να παίξουμε το παιχνίδι «Συν και γήν», το οποίο είναι ένα παζλ. Σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να ενώσουν το σώμα κάθε μέλισσας, που έχει μια πράξη πρόσθεσης ή αφαίρεσης, με το σωστό κεφάλι, που αποτελεί το αποτέλεσμα της πράξης.

Στο σημείο αυτό ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών χωριζόμαστε σε μικρότερες ομάδες. Σε κάθε ομάδα δίνουμε από ένα beebot, ένα Διαφανές Πλέγμα 16 θέσεων στο οποίο έχουμε τοποθετήσει ανακατεμένες τις εικόνες από το αρχείο Δάπεδο Αποτελέσματα.pdf και ένα σετ με τα σώματα των μελισσών από το αρχείο Πράξεις.pdf.

Τα παιδιά παίζουν με τη σειρά. Κάθε μαθητής θα πρέπει να επιλέξει τυχαία, χωρίς να κοιτάει, μία κάρτα με το σώμα της μέλισσας στο οποίο αναγράφεται μια πράξη πρόσθεσης ή αφαίρεσης. Με τη βοήθεια των συμπαικτών ή ατομικά ο καθένας θα πρέπει να βρει το αποτέλεσμα και στη συνέχεια να προγραμματίσει τη μέλισσα beebot με τέτοιο τρόπο ώστε να την οδηγήσει στο σωστό αποτέλεσμα-κεφάλι. Η μέλισσα μπορεί να ξεκινήσει από οποιοδήποτε αριθμό, αρκεί να έχει οριστεί πριν ο πρώτος παίχτης επιλέξει κάρτα με την πράξη. Μικήτρια θα μπορούσε να είναι η ομάδα που θα ταιριάξει πρώτη όλες τις μέλισσες.

#### Προτεινόμενες Δραστηριότητες:

Σαν δραστηριότητα αξιολόγησης θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το Φύλλο εργασίας\_Συν και γήν.pdf στο οποίο οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν τις πράξεις με το σωστό σύμβολο + ή - ανάλογα αν πρόκειται για πρόσθεση ή αφαίρεση.

## ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Πράττω:** κάνω, εκτελώ, ενεργώ < αρχαία ελληνική πράττω

**Πράξη:** η ενέργεια ή το αποτέλεσμα του πράττω, η εφαρμογή, η εκτέλεση μιας ιδέας ή ενός σχεδίου (πράξις < πράττω)

**Αριθμητική πράξη:** διαδικασία που παράγει μια νέα τιμή από μία ή περισσότερες τιμές εισόδου, ένας από τους τέσσερις βασικούς τρόπους με τους οποίους από δοθέντες αριθμούς παράγεται κάποιος άλλος (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός και διαίρεση)

**Πρόσθεση:** Η πρόσθεση είναι μία μαθηματική πράξη που αντιπροσωπεύει το συνολικό ποσό των αντικειμένων μαζί σε μια συλλογή. Καθορίζεται από το σύμβολο συν (+).

**Αφαίρεση:** Η αφαίρεση είναι μια από τις τέσσερις βασικές αριθμητικές πράξεις, και είναι η αντίθετη της πρόσθεσης, σημαίνει ότι αν αρχίσουμε με οποιοδήποτε αριθμό και προσθέσουμε οποιονδήποτε και μετά αφαιρέσουμε τον ίδιο αριθμό που προσθέσαμε, επιστρέφουμε στον αριθμό που αρχίσαμε. Η αφαίρεση δηλώνεται με το σύμβολο γήν (-).

## ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ & ΕΠΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

- Πλαστικοποιημένες εικόνες του Θαλή και της Μέλισσας.
- Powerpoint
- Beebot
- BeeBot - Διαφανές Πλέγμα
- Φύλλο εργασίας\_Σύν και γήηνv.pdf
- Πράξεις.pdf
- Δάπεδο Αποτελέσματα.pdf