

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	Ενότητα 6: Ιστορίες από τα αρχαία χρόνια
ΣΚΟΠΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	<ul style="list-style-type: none">• Να εντοπίζουν και να περιγράφουν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές στο χώρο ως προς διαφορετικά συστήματα αναφοράς με τη χρήση απλών χωρικών εννοιών• Να αναγνωρίζουν οικείους απλούς χάρτες, εντοπίζοντας θέσεις και διαδρομές• Να εντοπίζουν, να περιγράφουν και να αναπαριστούν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε τετραγωνισμένα περιβάλλοντα
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	29. Οι θεοί του Ολύμπου
ΣΚΟΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<ul style="list-style-type: none">• Να εντοπίζουν και να περιγράφουν θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές στο χώρο ως προς διαφορετικά συστήματα αναφοράς με τη χρήση απλών χωρικών εννοιών• Να χρησιμοποιούν εκφράσεις του τύπου «μπρος-πίσω», «αριστερά-δεξιά», «πάνω-κάτω» για να περιγράφουν θέσεις και διαδρομές στο χώρο. <p>ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ:</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>Slide 2-3: Ο Θαλής εισάγει το θέμα του μαθήματος λέγοντας πως θα μας μιλήσει τους θεούς του Ολύμπου.</p> <p>Slide 4-15: Συζητάμε για τους θεούς του Ολύμπου και καθέναν ξεχωριστά. Θα μπορούσαμε να αφήσουμε τα παιδιά να μας παρουσιάσουν όποιον από τους θεούς γνωρίζουν κατά την εναλλαγή των διαφανειών. Δίνουμε τις σημαντικές πληροφορίες και συζητάμε για τα σύμβολά τους προκειμένου να προετοιμαστούμε για το παιχνίδι που ακολουθεί.</p> <p>Slide 16-20: Η Μέλισσα ζητά το παιχνίδι «οι 12 θεοί του Ολύμπου» από τον Θαλή. Σύμφωνα με το σενάριο του παιχνιδιού, οι θεοί έχασαν τα αγαπημένα τους αντικείμενα, αυτά που συμβολίζουν τη δύναμή τους. Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν έναν χάρτη με τα σύμβολα αυτά και να προγραμματίσουν τη Μέλισσα να περάσει από καθένα από αυτά. Τα παιδιά θα καταγράψουν τις συντεταγμένες της θέσης κάθε συμβόλου για να «ενημερώσουν» τους θεούς.</p> <p>Για τους σκοπούς του παιχνιδιού τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, και παίρνουν από ένα λευκό γιλέγμα στο οποίο σημειώνουν στην πρώτη στήλη τα γράμματα Α-Δ και στην πρώτη γραμμή τους αριθμούς 1-3, με τρόπο που να δημιουργούνται σωστά οι συντεταγμένες. Στη συνέχεια, δίνουμε σε κάθε ομάδα από ένα σετ εικόνων από το αρχείο Δάπεδο Σύμβολα.pdf και ζητάμε να τα κολλήσουν σε όποια θέση θέλουν στο λευκό γιλέγμα ώστε να</p>

δημιουργηθεί ο χάρτης. Τέλος, δίνουμε από ένα beebot και ένα αντίτυπο από το αρχείο Θεοί Ολύμπου.pdf το οποίο θα πρέπει να συμπληρώσει κάθε ομάδα. Τα παιδιά παίζουν με τη σειρά και ξεκινούν από τη θέση που βρίσκεται το σύμβολο του Δία. Στη συνέχεια, οδηγούν τη Μέλισσα στο σύμβολο του επόμενου θεού όπως φαίνεται στο φυλλάδιό τους.

Τέλος, στην ολομέλεια συγκρίνουμε τους χάρτες κάθε ομάδας και αναφερόμαστε στις διαφορετικές θέσεις που είναι τοποθετημένα τα σύμβολα από κάθε ομάδα. Ενθαρρύνουμε τα παιδιά να χρησιμοποιούν εκφράσεις του τύπου «μπρος-πίσω», «αριστερά-δεξιά», «πάνω-κάτω» για να περιγράψουν θέσεις και διαδρομές στον χάρτη τους. Για παράδειγμα, ο Κεραυνός βρίσκεται δύο θέσεις αριστερά από το τόξο, το κοχύλι 3 θέσεις πάνω από το δόρυ κ.ο.κ.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες:

Σαν δραστηριότητα αξιολόγησης, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το Συντεταγμένες2_ΦΕ.pdf, στο οποίο οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν τον πίνακα και να σημειώσουν τις θέσεις των αντικειμένων που δίνονται.

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

12 Θεοί του Ολύμπου: Οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου είναι οι κύριοι θεοί της Ελληνικής μυθολογίας που κατοικούσαν στην κορυφή του Ολύμπου. Οι Ολύμπιοι θεοί κέρδισαν την εξουσία νικώντας τους Τιτάνες στην Τιτανομαχία.

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ & ΕΠΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

- Γραστικοποιημένες εικόνες του Θαλή και της Μέλισσας.
- Powerpoint
- Beebot
- Λευκό Γκέγμα
- Δάπεδο Σύμβολα.pdf
- Θεοί Ολύμπου.pdf
- Συντεταγμένες2_ΦΕ.pdf