

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	30. Ο καλύτερος μαθηματικός
ΣΚΟΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	<ul style="list-style-type: none"> • Να αναγνωρίζουν οικείους απλούς χάρτες, εντοπίζοντας θέσεις και διαδρομές • Να παίξουν παιχνίδια κρυμμένου θησαυρού με βάση έναν απλό χάρτη <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 αλλιάξουμε τη φωνή μας σαν να μιλάει ο Θαλής ή η Μέλισσα.</p> <p>Slide 2-3: Ο Θαλής εισάγει το θέμα του τελευταίου μαθήματος λέγοντας πως τους έφερε το παιχνίδι «ο καλύτερος Μαθηματικός»</p> <p>Slide 4-15: Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βοηθήσουν τον Θαλή να κρύψει τις αποδείξεις και τις σημειώσεις του για να μην τις αντιγράψει άλλος μαθηματικός. Στο σημείο αυτό, μπορούμε να υπενθυμίσουμε στα παιδιά τι σημαίνει ο όρος «απόδειξη» στα μαθηματικά. Τα παιδιά καλούνται να προγραμματίσουν το beebot να περάσει από τις κρυφώνες που βρίσκονται στο χάρτη χωρίς να πάει στις θέσεις που απεικονίζεται το ποτάμι. Μπορεί να περάσει μόνο από το B2 όπου υπάρχει γέφυρα.</p> <p>Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και δίνουμε σε κάθε ομάδα το δάπεδο «BeeBot – Το Νησί του Θησαυρού». Παρατηρούμε τη διαφορετική αρίθμηση και κάνουμε μερικά παραδείγματα καλώντας κάποιο παιδί να γράψει στον πίνακα τη συντεταγμένη της θέσης που υπάρχει π.χ. μια βάρκα κ.ο.κ. Δίνουμε σε κάθε ομάδα από ένα σετ αποδείξεων τις οποίες μπορούμε να τις κάνουμε μικρά ρολά, χρησιμοποιώντας το αρχείο Αποδείξεις.pdf. Ακόμη, δίνουμε τις εικόνες από το Επιλογή τοποθεσίας.pdf σε κάθε ομάδα. Τα παιδιά πρέπει να γυρίσουν ανάποδα τις εικόνες, να επιλέξουν μία στην τύχη, να βρουν τη συγκεκριμένη θέση στον χάρτη και αφού σημειώσουν τις συντεταγμένες της στο Καταγραφή τοποθεσιών.pdf, να οδηγήσουν τη μέλισσα σε αυτή και να τοποθετήσουν μία απόδειξη. Η μέλισσα ξεκινά από ένα σημείο που ορίζει η ομάδα και τα παιδιά παίζουν με τη σειρά. Για να γίνει περισσότερο ενδιαφέρον το παιχνίδι θα μπορούσαμε να θέσουμε</p>

συγκεκριμένο χρόνο με ένα χρονόμετρο. Στόχος όμως είναι να ολοκληρώσουν όλες οι ομάδες ώστε να κερδίσουν όλοι το Βραβείο Μαθηματικού.pdf. Στο τέλος, επαληθεύουμε ότι όλες οι ομάδες συμπλήρωσαν σωστά το φυλλάδιο Καταγραφή τοποθεσιών.pdf.

Ολοκληρώνοντας θα μπορούσαμε να ρωτήσουμε τα παιδιά ποιο ήταν το αγαπημένο τους παιχνίδι από όλα, τι θα θυμούνται και τι τους άρεσε περισσότερο στα μαθήματά μας.

Προτεινόμενες Δραστηριότητες:

Επειδή είναι το τελευταίο μάθημα θα μπορούσαμε να καλέσουμε και τους γονείς στην τάξη για να παρακολουθήσουν το μάθημα ή/και την απονομή των Αναμνηστικών (Βραβείο Μαθηματικού)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Απόδειξη: Η εξήγηση που με την χρήση των κανόνων της λογικής και με βάση ορισμένα αξιώματα δείχνει την αλήθεια ενός μαθηματικού θεωρήματος.

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ & ΕΠΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

- Πλαστικοποιημένες εικόνες του Θαλή και της Μέλισσας.
- Powerpoint
- Beebot
- BeeBot – Το Μυσί του Θησαυρού
- Απόδειξεις.pdf
- Επιλογή τοποθεσίας.pdf
- Καταγραφή τοποθεσιών.pdf
- Βραβείο Μαθηματικού.pdf