

Διδακτικό σενάριο

1. Τίτλος

Περιπέτεια της κρυμμένης πρόσθεσης: Εξερεύνηση Μαθηματικών μέσω Διασκέδασης!

2. Λέξεις-κλειδιά

Μαθηματικά , Πολλαπλασιασμός, χειρισμός κινητήρα

3. Βασικές πληροφορίες

Δώστε βασικές πληροφορίες για το σενάριο σας

STEAM Θέμα: Μαθηματικά

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο στις ώρες διδασκαλίας για ενδοσχολική εργασία:

Γενική περιγραφή του σεναρίου:

Φάσεις	Στάδιο	χρόνος
1	Εισαγωγή	5 λεπτά
2	Κρύβοντας τις κάρτες με τις απαντήσεις	10 λεπτά
3	Η περιπέτεια ξεκινά	15 λεπτά
4	Επιβράβευση του νικητή	10 λεπτά

Ηλικιακή ομάδα: 6-10 ετών

Εκτιμώμενο επίπεδο δυσκολίας :

Πολύ εύκολο	Εύκολο	Μέτριο	Δύσκολο	Πολύ δύσκολο
			X	

Διδακτικοί πόροι

Υλικό:

Λευκός πίνακας ή πίνακας κιμωλίας

Έγχρωμοι μαρκαδόροι ή κιμωλίες

Μικρά κομμάτια χαρτιού

Κάρτες απαντήσεων (π.χ. $5 + (\text{άγνωστος αριθμός}) = 12$)

Μικρές ανταμοιβές (π.χ. αυτοκόλλητα ή σήματα)

Σχολική υποδομή: Δεν απαιτείται

Πρόσθετο υλικό από εξωτερικές πηγές/διαδικτυακά εργαλεία: Δεν απαιτείται

4. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Το παιχνίδι έχει στόχο να διδάξει στους μαθητές του δημοτικού σχολείου βασικές πράξεις πρόσθεσης. Υπάρχει μια ατελής λειτουργία πρόσθεσης στον πίνακα και οι μαθητές αναζητούν διαφορετικές απαντήσεις. Ο μαθητής που βρίσκει τη σωστή απάντηση έρχεται στον πίνακα και τη γράφει. Το παιχνίδι παρέχει στους μαθητές έναν διασκεδαστικό τρόπο να βιώσουν τα μαθηματικά και να βελτιώσουν τις βασικές δεξιότητές τους πρόσθεσης. Ενθαρρύνει επίσης τη συνεργασία και την ομαδική εργασία και τους βοηθά να κατανοήσουν πώς χρησιμοποιούνται τα μαθηματικά στην καθημερινή ζωή.

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να διδάξει σε μαθητές δημοτικού την έννοια της πρόσθεσης με ευχάριστο τρόπο και να ενισχύσει τη μαθηματική τους σκέψη και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

5. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Κατανόηση της πρόσθεσης : Οι μαθητές θα αποκτήσουν μια σταθερή κατανόηση της έννοιας της πρόσθεσης και του τρόπου επίλυσης βασικών προβλημάτων πρόσθεσης.
2. Μαθηματική σκέψη: Η δραστηριότητα ενθαρρύνει τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και να χρησιμοποιούν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων για να βρουν τον άγνωστο αριθμό στην πράξη πρόσθεσης.
3. Ενεργή εμπλοκή: Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη δραστηριότητα που βασίζεται στο παιχνίδι, προωθώντας την ενεργό μάθηση και τον ενθουσιασμό για τα μαθηματικά.
4. Ενίσχυση αυτοπεποίθησης: Η επιτυχής εύρεση της σωστής απάντησης και η ανταμοιβή θα τονώσει την εμπιστοσύνη των μαθητών στις μαθηματικές τους ικανότητες.
5. Ομαδική εργασία και συνεργασία: Οι μαθητές συνεργάζονται και υποστηρίζουν ο ένας τον άλλον κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, ενισχύοντας την ομαδική εργασία και τη συνεργασία.
6. Εφαρμογή των Μαθηματικών σε σενάρια πραγματικής ζωής: Οι μαθητές αναγνωρίζουν πώς χρησιμοποιείται η πρόσθεση σε καθημερινές καταστάσεις και κατανοούν τις πρακτικές εφαρμογές τους.
7. Απόλαυση της μάθησης: Η διασκεδαστική και διαδραστική φύση της δραστηριότητας κάνει τα μαθηματικά ευχάριστα, ενισχύοντας μια θετική στάση απέναντι στη μάθηση και ιδιαίτερα στα μαθηματικά .
8. Ικανότητες Μνήμης και Παρατήρησης: Οι μαθητές ενισχύουν τη μνήμη και τις δεξιότητες παρατήρησης ενώ αναζητούν τις σωστές κάρτες απαντήσεων στην τάξη.
9. Κίνητρο για μάθηση: Η μάθηση με βάση το παιχνίδι παρακινεί τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά και να είναι πρόθυμοι να μάθουν περισσότερα για τα μαθηματικά.
10. Κριτική Σκέψη: Οι μαθητές σκέφτονται κριτικά και αναλύουν τις πληροφορίες στις κάρτες απαντήσεων για να συναγάγουν τη σωστή λύση στην πράξη πρόσθεσης.

6. Φάσεις του Σεναρίου

Φάση 1

Τίτλος: Εισαγωγή

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 5 λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Ενημερώστε τους μαθητές ότι θα παίξουν ένα συναρπαστικό παιχνίδι για να προσθέσουν λίγη διασκέδαση στο μάθημά τους στα μαθηματικά.

Κάντε ανακεφαλαίωση της έννοιας της πρόσθεσης και εξηγήστε τι είναι ένας άγνωστος αριθμός.

Ενημερώστε τους μαθητές ότι θα ξεκινήσουν μια «Περιπέτεια Κρυφής Πρόσθεσης» για να βρουν τον άγνωστο αριθμό σε μια πράξη πρόσθεσης.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

Φάση 2

Τίτλος: Κρύβοντας τις κάρτες με τις απαντήσεις

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10 λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Ο δάσκαλος γράφει μια πράξη πρόσθεσης στον πίνακα αλλά αφήνει τον άγνωστο αριθμό ημιτελή, για παράδειγμα: $5 + (\text{άγνωστος αριθμός}) = 12$.

Γράψτε διαφορετικές απαντήσεις σε μικρά κομμάτια χαρτιού και κρύψτε τις σε διάφορα σημεία της τάξης.

Κάθε κάρτα με απαντήσεις πρέπει να έχει μόνο μία σωστή απάντηση, με τις άλλες να είναι λανθασμένες.

Φύλλα δραστηριοτήτων

Φάση 3

Τίτλος: Η περιπέτεια ξεκινά

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 15 λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Δώστε οδηγίες στους μαθητές να αναζητήσουν τη σωστή κάρτα απαντήσεων στην τάξη και να ολοκληρώσουν τη λειτουργία πρόσθεσης στον πίνακα όταν τη βρουν.

Κάθε μαθητής συμμετέχει αναζητώντας τις κάρτες απαντήσεων σε διάφορα σημεία της τάξης και προσπαθώντας να βρει τη σωστή απάντηση.

Ο μαθητής που βρίσκει τη σωστή κάρτα απαντήσεων πηγαίνει στον πίνακα και ολοκληρώνει την πράξη πρόσθεσης.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

Φάση 4

Τίτλος: Επιβράβευση του Νικητή

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10 λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Επιβραβεύστε τον πρώτο μαθητή που θα βρει τη σωστή απάντηση με ένα αυτοκόλλητο ή ένα σήμα.

Ευχαριστούμε όλους τους μαθητές για τη συμμετοχή και την προσπάθειά τους.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

7. Μεθοδολογία Αξιολόγησης

10 λεπτά

Στο τέλος της δραστηριότητας, συζητήστε με τους μαθητές τις εμπειρίες τους στην εύρεση του άγνωστου αριθμού στην πράξη πρόσθεσης και πόσο διασκεδαστικό ήταν. Δώστε έμφαση στον τρόπο με τον οποίο τα μαθηματικά παιχνίδια συμβάλλουν στην εκμάθηση των μαθηματικών και πώς χρησιμοποιούνται τα μαθηματικά στην καθημερινή ζωή.

Συμπέρασμα:

Η δραστηριότητα «Περιπέτεια της κρυμμένης πρόσθεσης» επιτρέπει στους μαθητές του δημοτικού να αναπτύξουν τις μαθηματικές τους δεξιότητες και να διασκεδάσουν ενώ βρίσκουν τον άγνωστο αριθμό στις πράξεις πρόσθεσης. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στο παιχνίδι και ανταμείβονται ενώ ενισχύουν τις ικανότητές τους για μαθηματική σκέψη. Τα Μαθηματικά γίνονται πιο ενδιαφέροντα και ενθαρρυντικά με δραστηριότητες που βασίζονται σε παιχνίδια.