

Διδακτικό σενάριο

1. Τίτλος

Ήρωες των Μαθηματικών

2. Λέξεις-κλειδιά

Σύγκριση ομοτίμων, Μαθηματικές πράξεις, Προκλήσεις, Παιχνίδι ρόλων

3. Βασικές πληροφορίες

STEAM Θέμα: Μαθηματικά

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

Γενική περιγραφή του σεναρίου:

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές θα συμμετάσχουν σε ένα μαθηματικό παιχνίδι που ονομάζεται "Math Heroes". Θα λύσουν τις πράξεις πρόσθεσης, αφαίρεσης και πολλαπλασιασμού όσο το δυνατόν γρηγορότερα για να κερδίσουν πόντους. Το παιχνίδι στοχεύει να βελτιώσει τις μαθηματικές δεξιότητες, τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και την ταχύτητα των μαθητών με διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο.

Φάσεις	Στάδιο	χρόνος
1	Προετοιμασία	5 λεπτά
2	Εξήγηση Κανόνων	5 λεπτά
3	Το παιχνίδι αρχίζει	10 λεπτά

Ηλικιακή ομάδα: 8 – 12 ετών

Εκτιμώμενο επίπεδο δυσκολίας :

Πολύ εύκολο	Εύκολο	Μέτριο	Δύσκολο	Πολύ δύσκολο
			X	

Διδακτικοί πόροι

Υλικό:

Κάρτες παιχνιδιών (συμπεριλαμβάνονται κάρτες με πράξεις πρόσθεσης, αφαίρεσης και πολλαπλασιασμού)

Χρονόμετρο (ρολόι ή τηλέφωνο)

Ταμπλό παιχνιδιού ή λευκός πίνακας

Σχολική υποδομή : Όχι

Πρόσθετο υλικό από εξωτερικές πηγές/διαδικτυακά εργαλεία: Όχι

Δημιουργήθηκε από: CEIPES

4. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να ενισχύσει τις μαθηματικές δεξιότητες των μαθητών μέσω της εξάσκησης και της εφαρμογής πράξεων πρόσθεσης, αφαίρεσης και πολλαπλασιασμού. Επικεντρώνεται στη βελτίωση των ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων, στην ενίσχυση της συνεργασίας και της ομαδικής εργασίας και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων μαθηματικής σκέψης τους.

5. Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

1. Οι μαθητές θα επιδείξουν βελτιωμένη ικανότητα επίλυσης πράξεων πρόσθεσης, αφαίρεσης και πολλαπλασιασμού.
2. Οι μαθητές θα ενισχύσουν τις ικανότητές τους επίλυσης προβλημάτων και τις δεξιότητες μαθηματικής σκέψης.
3. Οι μαθητές θα αναπτύξουν ταχύτητα και ακρίβεια στην εκτέλεση μαθηματικών υπολογισμών.

4. Οι μαθητές θα ενισχύσουν δεξιότητες συνεργασίας και ομαδικής εργασίας μέσω της συμμετοχής τους σε ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι μαθηματικών.
5. Μέχρι το τέλος της δραστηριότητας, οι μαθητές θα έχουν βελτιώσει τις μαθηματικές τους δεξιότητες και θα έχουν αποκτήσει αυτοπεποίθηση στην επίλυση μαθηματικών πράξεων, ενώ παράλληλα θα διασκεδάζουν και θα απολαμβάνουν τη μαθησιακή διαδικασία.

6. Φάσεις του Σεναρίου

Φάση 1

Τίτλος: Προετοιμασία

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 5 λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Προετοιμάστε και ανακατέψτε τις κάρτες του παιχνιδιού.

Ετοιμάστε το ταμπλό παιχνιδιού ή τον λευκό πίνακα.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

Φάση 2

Τίτλος: Εξήγηση Κανόνων

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 5 λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:

Εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού στους μαθητές.

Ενημερώστε τους ότι κάθε παίκτης θα επιλέξει μια κάρτα και θα εκτελέσει τη λειτουργία όσο το δυνατόν γρηγορότερα.

Τονίστε ότι ο στόχος του παιχνιδιού είναι να δώσει τις πιο σωστές απαντήσεις στο συντομότερο χρόνο.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

Φάση 3

Τίτλος: Έναρξη παιχνιδιού

Μέσα στην τάξη	Σε εξωτερικό χώρο	Μεικτός τρόπος
X		

Διάρκεια φάσης σε λεπτά: 10/20 Λεπτά

Αναλυτική περιγραφή της φάσης του σεναρίου:
Αναθέστε σε έναν μαθητή τον ρόλο του χρονομέτρη για να ξεκινήσει η αντίστροφη μέτρηση.
Ο πρώτος παίκτης επιλέγει μια κάρτα και εκτελεί τη λειτουργία όσο το δυνατόν γρηγορότερα.
Ο παίκτης που δίνει τη σωστή απάντηση κερδίζει έναν πόντο.
Οι παίκτες εναλλάσσονται με τη σειρά.

Φύλλα δραστηριοτήτων:

7. Μεθοδολογία Αξιολόγησης

Διάρκεια:
10 λεπτά

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν τελειώσει ο προκαθορισμένος χρόνος.
Καταγράψτε τους πόντους κάθε παίκτη.
Δηλώστε τον παίκτη με την υψηλότερη βαθμολογία ως "ήρωα των μαθηματικών".
Εμπλέξτε τους μαθητές σε μια συζήτηση που ενθαρρύνει τη συνεργασία, τη γρήγορη σκέψη και τις μαθηματικές δεξιότητες.
Αυτό το σενάριο παρέχει έναν διαδραστικό και ευχάριστο τρόπο στους μαθητές να βελτιώσουν τις μαθηματικές τους δεξιότητες. Το παιχνίδι επιτρέπει στους μαθητές να εξασκηθούν σε πράξεις πρόσθεσης, αφαίρεσης και πολλαπλασιασμού ενώ προάγει τη συνεργασία και τον ανταγωνισμό.