

3. Θυμάμαι πού ήταν

Στόχοι:

- να κατανοεί, να επεξεργάζεται και να αναπαριστά θέσεις, διευθύνσεις και διαδρομές σε οργανωμένα και μη περιβάλλοντα

Κεντρική Δράση: «Τα αγάλματα»

Το παιχνίδι παίζεται κατά ομάδες. Τα παιδιά είναι αγάλματα σε ένα πάρκο. Κάθε ομάδα μπαίνει πίσω από ένα παραβάν (μεγάλο πανί που δένεται από τοίχο σε τοίχο) και διευθετεί τα μέλη της. Το παραβάν μετακινείται για μερικά δευτερόλεπτα και μετά ξανακλείνει. Οι εργάτες μετακινούν τα αγάλματα και τα βάζουν σε άλλη θέση. Ένα ή δυο μέλη της ομάδας αλλάζουν θέσεις. Το παραβάν μετακινείται ξανά και τα υπόλοιπα παιδιά καλούνται να θυμηθούν τις θέσεις των αγαλμάτων.

Κανόνες: Η περιγραφή της θέσης γίνεται μόνο με τις εκφράσεις «μπρος – πίσω», «δεξιά – αριστερά», «πάνω – κάτω». Τα παιδιά – αγάλματα μετακινούνται και παίρνουν ξανά τη στάση τους, σύμφωνα με τις οδηγίες των έξω παιδιών (σύστημα αναφοράς έξω από αυτά). Τίθεται χρονικό όριο με μια κλεψύδρα.

Υλικά: πανιά μεγάλα για παραβάν, κλεψύδρα. Καμβάς σκακιού, πιόνια, διαδραστικός πίνακας

Μαθηματική Δράση: δημιουργία νοερής εικόνας και κωδικοποίηση της θέσης των παιδιών. Χρήση αλλοκεντρικών συστημάτων αναφοράς με σύγκριση των θέσεων και περιγραφή των αλλαγών. Βαθμιαία οργάνωση του χώρου με συστηματικό ορισμό ορόσημων.

Οργάνωση τάξης: ομάδες των τεσσάρων με διαδοχική εναλλαγή στο παιχνίδι

Διατύπωση Ιδεών – Συζήτηση: λεκτική περιγραφή των θέσεων και των αλλαγών. Στην ολομέλεια στο τέλος της κάθε δράσης συζητείται η εκτέλεση της δράσης:

- Πώς βρήκες τη σωστή θέση;
- Τι σε δυσκόλεψε;
- Πώς σκέφτηκες;

Διαδικασίες ελέγχου: Φωτογράφιση της κάθε διευθέτησης από τον εκπαιδευτικό και σύγκριση με την τελική θέση

Μαθηματική Ιδέα: Κωδικοποίηση Θέσης και Μετασχηματισμοί

Εναλλακτικές Μορφές – Επεκτάσεις: εμπράγματα και αναπαραστατικά

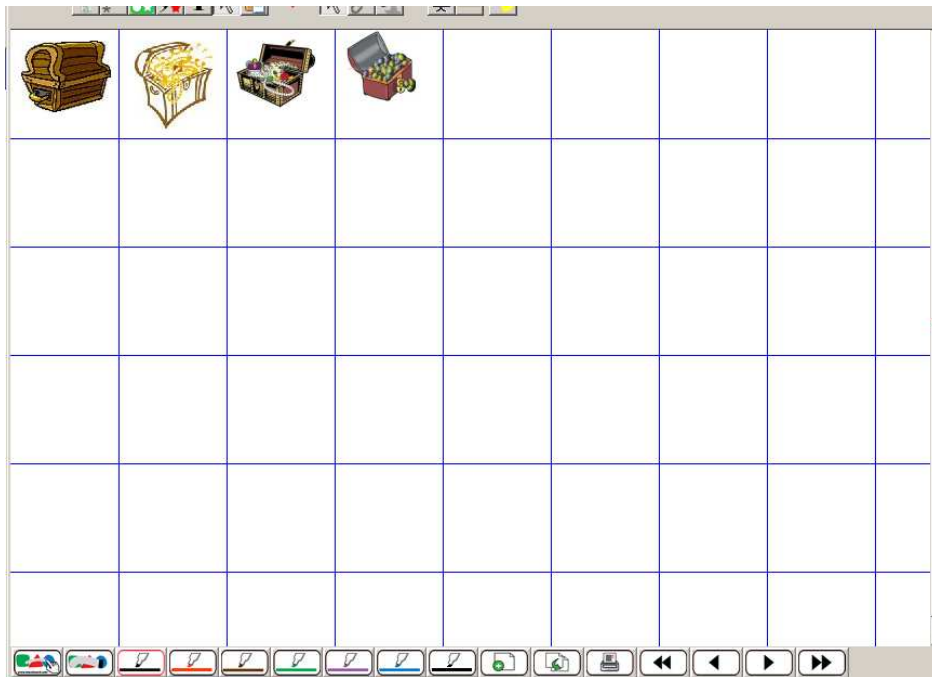
Επιτραπέζιο: σε χαρτί τύπου σκάκι, τα παιδιά παίζουν κατά ομάδες το ίδιο παιχνίδι με πιόνια. Τα παιδιά της ομάδας τοποθετούν τα πούλια σε διάφορα σημεία του καμβά και σκεπάζουν το παιχνίδι τους με ένα πανί. Στη συνέχεια, η ολομέλεια προσπαθεί της τάξης προσπαθεί να θυμηθεί τις αρχικές θέσεις. Νικήτρια η ομάδα που κάνει τις περισσότερες σωστές επιλογές.

Χάρτης Θησαυρού – «Κυνηγοί Θησαυρών»: ο/η εκπαιδευτικός φτιάχνει χάρτες με τη μορφή καμβά, τοποθετώντας κουκίδες σε διάφορες θέσεις. Στο διαδραστικό πίνακα έχει γίνει εισαγωγή πλέγματος και διαφόρων εικόνων - θησαυρών. Οι χάρτες μοιράζονται κατά ομάδες και τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν τα εικονίδια στις αντίστοιχες θέσεις στο διαδραστικό πίνακα.

Έλεγχος: με άμεση σύγκριση

Αναστοχασμός:

- Πώς σκέφτηκες και τοποθέτησες τα πόνια στη θέση αυτή;
- Τι σε κάνει να νομίζεις ότι αυτή είναι η σωστή θέση;
- Τι έκανες;



Τα χαρτιά των θησαυρών, τόσα όσα και οι ομάδες

