

## **ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΓΙΑ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ**

### **ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

« Τα σχήματα »

### **ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ**

Μαθηματικά, Γλώσσα, Πληροφορική

**ΤΑΞΗ:** Το σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ:** 3 διδακτικές ώρες.

### **ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΔΕΠΠΣ ΚΑΙ ΑΠΣ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ**

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, καθώς οι δραστηριότητες και το λογισμικό που χρησιμοποιείται δίνει ευκαιρίες στα παιδιά, να αναγνωρίζουν, να ονομάζουν και να χρησιμοποιούν απλά γεωμετρικά σχήματα. Να διατυπώνουν συλλογισμούς, να περιγράφουν σχέσεις και διαδικασίες, να συζητούν και να επιχειρηματολογούν.

### **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ & ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ**

Τα παιδιά θα εργαστούν σε ομάδες δυο παιδιών στον υπολογιστή της τάξης

Ένας τουλάχιστον υπολογιστής στην τάξη.

Λογισμικό :kidspiration

## **ΛΟΓΟΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ KIDSPIRATION**

Το λογισμικό kidspiration, είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά του νηπιαγωγείου γιατί το μόνο που πρέπει να γνωρίζουν καλά τα νήπια είναι η χρήση του ποντικιού και η λειτουργία drag and drop (σύρε και άσε).

## **ΜΟΝΤΕΛΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**

Ως μοντέλο διδασκαλίας επιλέγεται η «συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη», στα πλαίσια της οποίας οι μαθητές με συγκεκριμένα φύλλα εργασίας διερευνούν το διδακτικό υλικό και οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση.

## **ΣΚΟΠΟΣ**

Να βοηθήσει τα παιδιά να αναπτύξουν απλές μαθηματικές δεξιότητες, να χειρίζονται απλές μαθηματικές έννοιες, να επιλύουν προβλήματα ομαδικά και ατομικά, να αναπτύξουν ειδικές ικανότητες αποκτούν στοιχειώδεις δεξιότητες χειρισμού λογισμικού.

## **ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ**

- Να ομαδοποιήσουν σχήματα με ένα κριτήριο, το γεωμετρικό τους σχήμα, το χρώμα τους,
- Να ομαδοποιήσουν σχήματα με δύο κριτήρια, το γεωμετρικό τους σχήμα και το χρώμα.
- Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν γεωμετρικά σχήματα και στερεά.
- Να εμπλουτίσουν τη γλώσσα με λέξεις που συνδέονται με τα μαθηματικά, να επικοινωνούν και να αξιοποιούν την τεχνολογία
- Να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό για την επίλυση απλών προβλημάτων.
- Να ακούν και να κατανοούν τις οδηγίες που τους δίδονται.

## ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές έχουν αναπτύξει από προηγούμενα μαθήματα τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού). Επιπλέον, τα νήπια έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες του χρησιμοποιούμενου λογισμικού κατά την διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων του προγράμματος του νηπιαγωγείου και γνωρίζουν τις ονομασίες των γεωμετρικών σχημάτων.

## ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Συνολικά όλο το σενάριο αποτελείται από επτά επιμέρους φάσεις:

- 1<sup>η</sup>. Προβληματισμός: Διατύπωση του προς διερεύνηση ερωτήματος
- 2<sup>η</sup>. Δραστηριότητα 1: Τα νήπια ομαδοποιούν τα σχήματα ως προς το χρώμα τους.
- 3<sup>η</sup>. Δραστηριότητα 2 : Τα νήπια ομαδοποιούν τα σχήματα ως προς το σχήμα τους.
- 4<sup>η</sup>. Δραστηριότητα 3 : Τα νήπια ομαδοποιούν τα σχήματα ως προς το σχήμα και χρώμα.
- 5<sup>η</sup> . Δραστηριότητα4: Αφήνουμε τα παιδιά να σχεδιάσουν στο περιβάλλον του λογισμικού kidspiration ελεύθερα, χρησιμοποιώντας από τη βιβλιοθήκη σχημάτων, όποια γεωμετρικά σχήματα θέλουν και σε όποιο χρώμα θέλουν. Μετά τους ζητάμε να μας πουν ποια σχήματα και χρώματα χρησιμοποίησαν.
- 6<sup>η</sup>. Δραστηριότητα 5: Τα παιδιά δημιουργούν το δικό τους σχέδιο, χρησιμοποιώντας κάθε φορά συγκεκριμένη ομάδα σχημάτων, όπως μόνο τρίγωνα ή μόνο κύκλους ή σχήματα ιδίου χρώματος.
- 7<sup>η</sup>. Αξιολόγηση :
  - α) Παρουσιάζουμε στα νήπια τις δραστηριότητες που πραγματοποίησαν και τους ζητούμε να μας πουν τα κριτήρια με τα οποία έγινε η ομαδοποίηση των σχημάτων στην καθεμία.

β) Δραστηριότητα 6 :Τα παιδιά δημιουργούν ομάδες σχημάτων με ορισμένο το κριτήριο ομαδοποίησης.

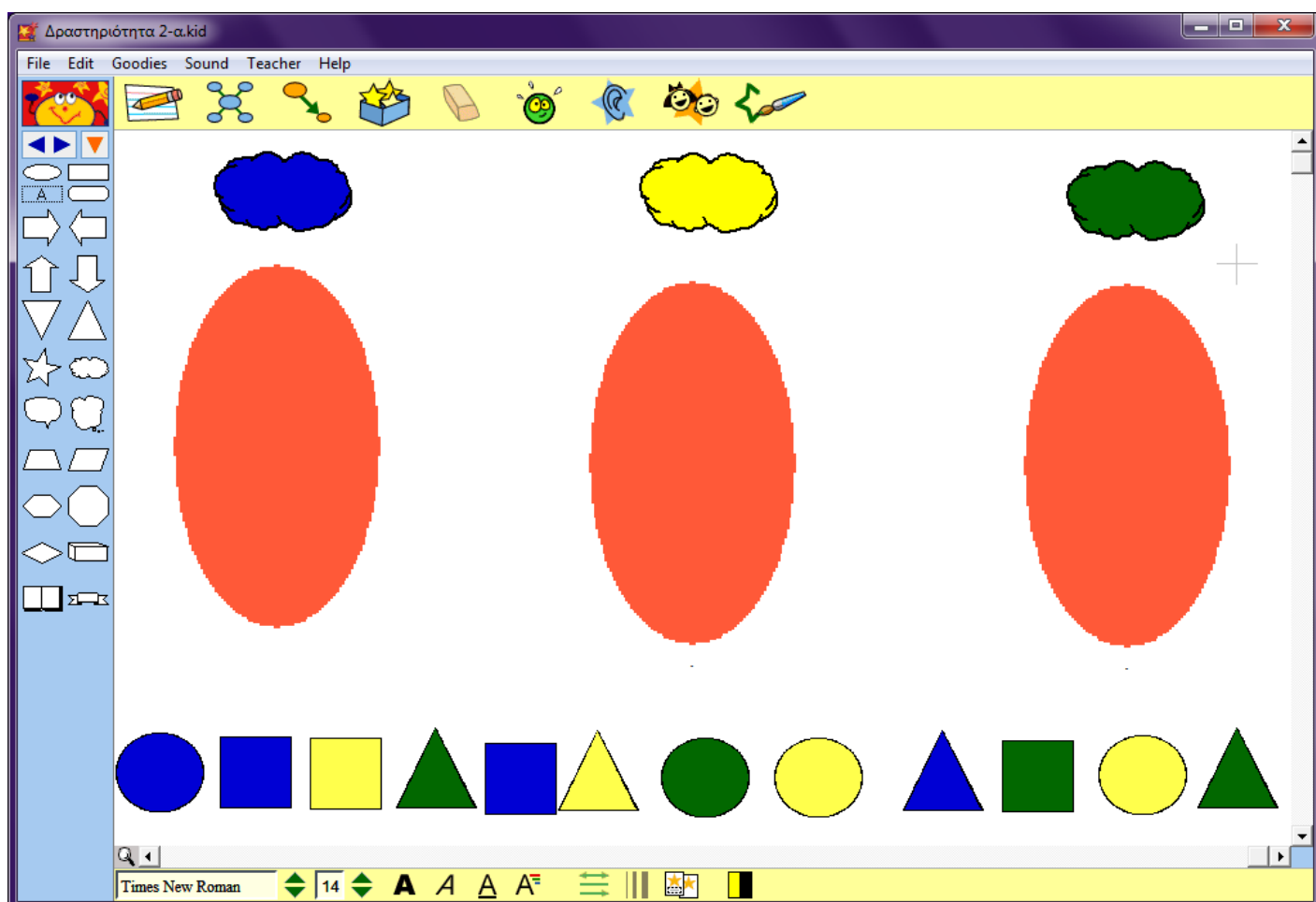
### A. Προβληματισμός: Διατύπωση του προς διερεύνηση ερωτήματος

Εκμεταλλευόμενοι τις λειτουργίες του λογισμικού **Kidspiration**, οργανώνουμε ένα περιβάλλον ώστε τα παιδιά να πραγματοποιήσουν τρεις δραστηριότητες μαθηματικών σχετικά με τα σχήματα.

Αρχικά δείχνουμε στα νήπια τα χρωματιστά αυγά που δεν έχουν κανένα σχέδιο πάνω τους και τους ζητάμε να μας πουν τρόπους για να τα στολίσουμε. Μετά τους δείχνουμε τα σχήματα που υπάρχουν από κάτω και βρίσκουν τρόπους να τα στολίσουμε με αυτά.

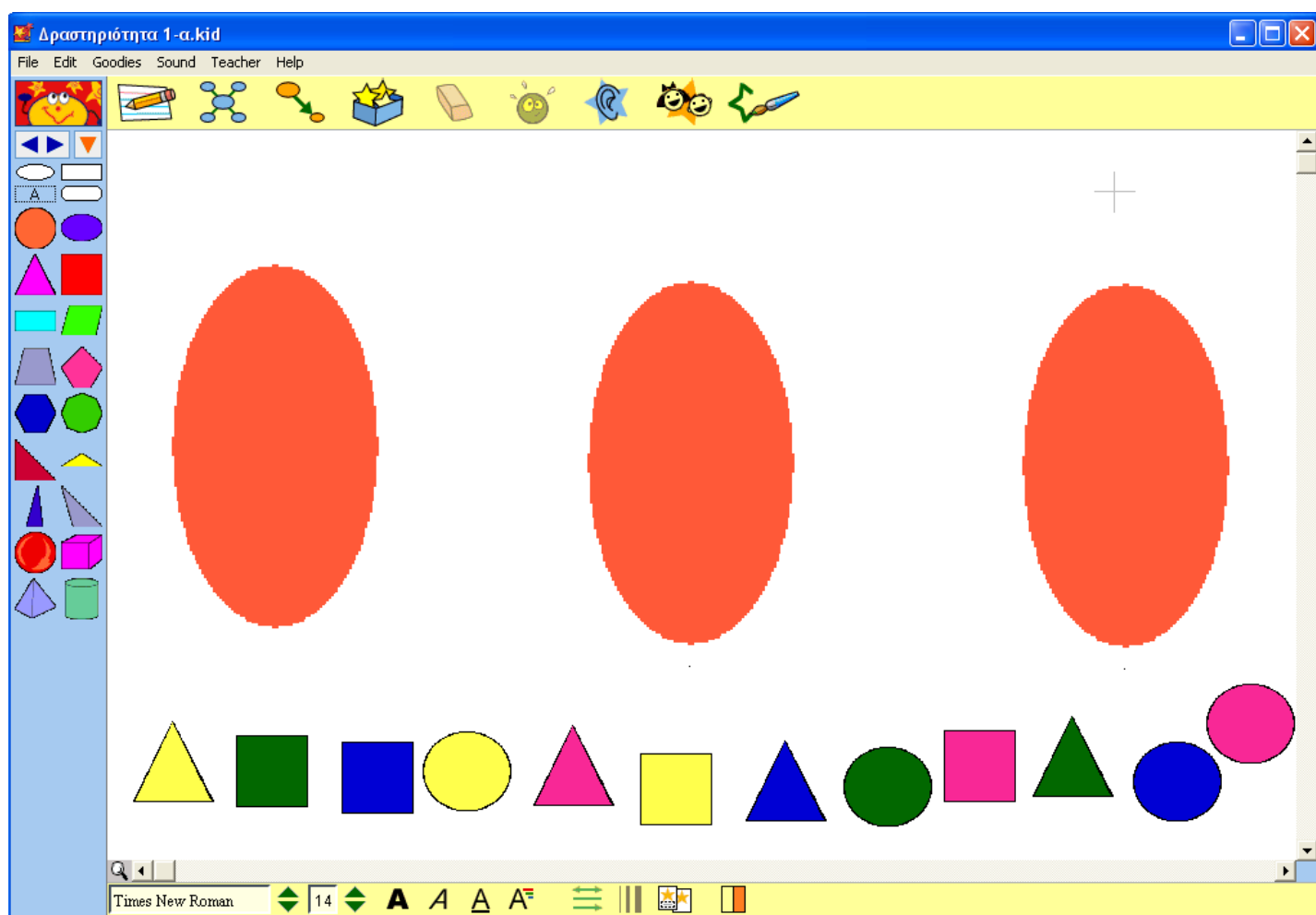
### B. Δραστηριότητα 1

Στο πρώτο φύλλο δραστηριοτήτων ζητάμε από τα νήπια να στολίσουν κάθε αυγό με σχήματα που έχουν το ίδιο χρώμα.



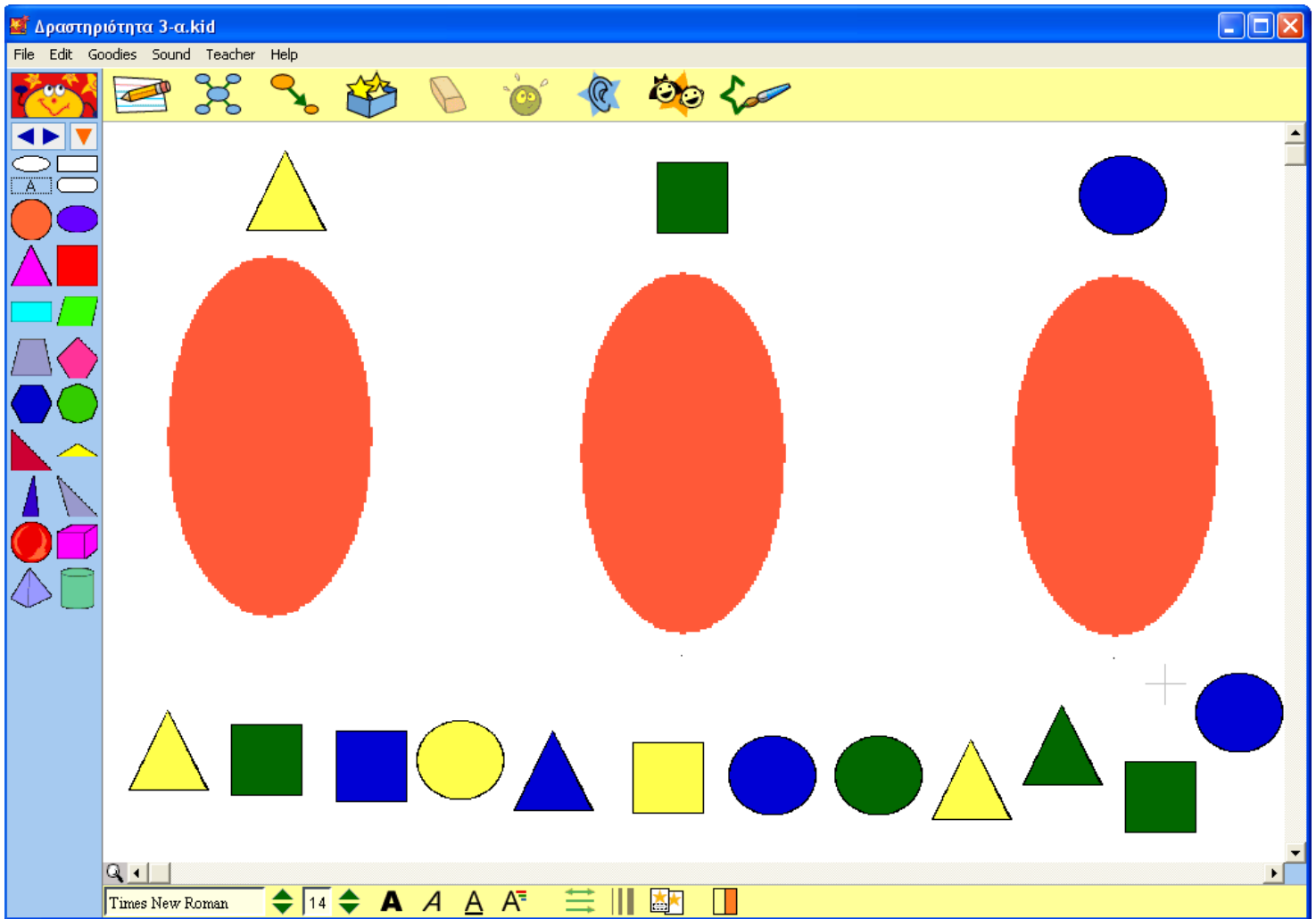
## Γ. Δραστηριότητα 2

Στο δεύτερο φύλλο δραστηριοτήτων ζητάμε από τα νήπια να στολίσουν κάθε αυγό με ίδια σχήματα. Δηλαδή ένα με τρίγωνα, ένα με τετράγωνα, ένα με κύκλους.



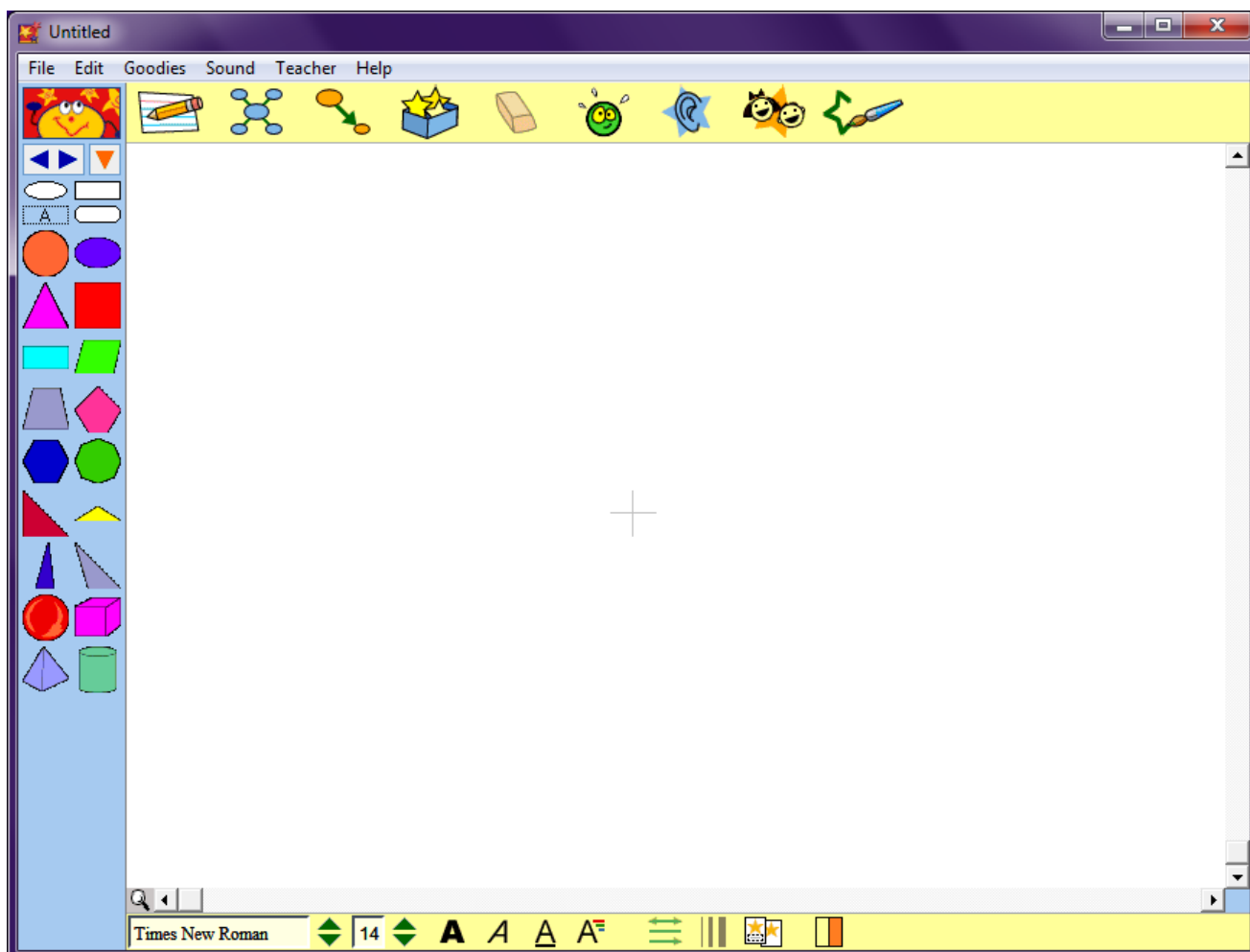
### Δ. Δραστηριότητα 3:

Στο τρίτο φύλλο δραστηριοτήτων ζητάμε από τα νήπια να στολίσουν κάθε αυγό με σχήματα που έχουν το ίδιο χρώμα και σχήμα.



#### **Ε. Δραστηριότητα 4:**

Στο τέταρτο φύλλο δραστηριοτήτων, αφήνουμε τα παιδιά να παίξουν στο περιβάλλον του λογισμικού με τα σχήματα και ταυτόχρονα τους ζητάμε να μας πουν ποια σχήματα και χρώματα χρησιμοποίησαν. Με αυτόν τον τρόπο έχουμε μια επανάληψη της προηγούμενης γνώσης τους, γύρω από τα σχήματα και τα χρώματα ,καθώς επίσης και εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους με λέξεις που σχετίζονται με την έννοια των σχημάτων ή των στερεών, αφού μπορεί να χρησιμοποιήσουν και νέα σχήματα ,όπως ο ρόμβος, εξάγωνο ,διάφορα στερεά.)



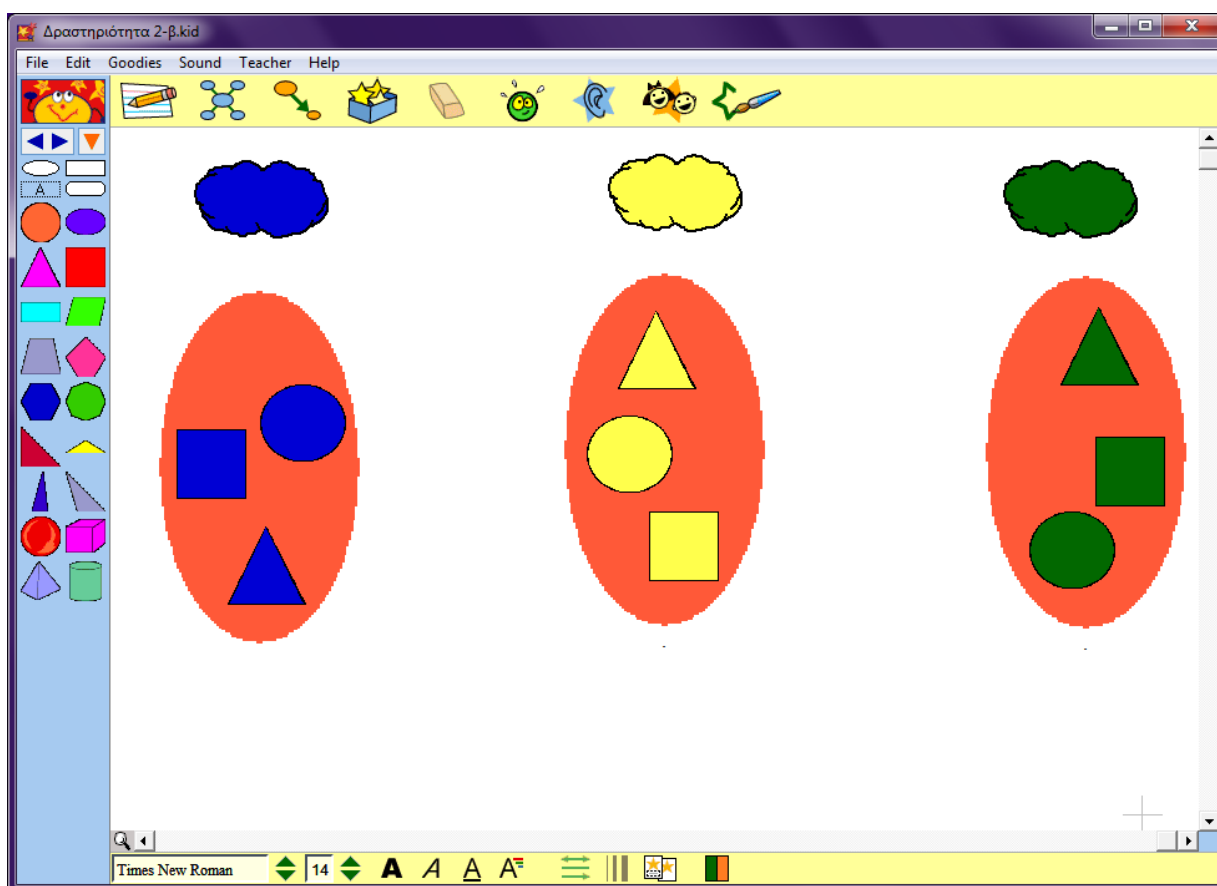
## ΣΤ. Δραστηριότητα 5:

Τα παιδιά φτιάχνουν το δικό τους σχέδιο χρησιμοποιώντας κάθε φορά μια συγκεκριμένη ομάδα με κοινά χαρακτηριστικά όπως το σχήμα και το χρώμα.

### Ε. Αξιολόγηση

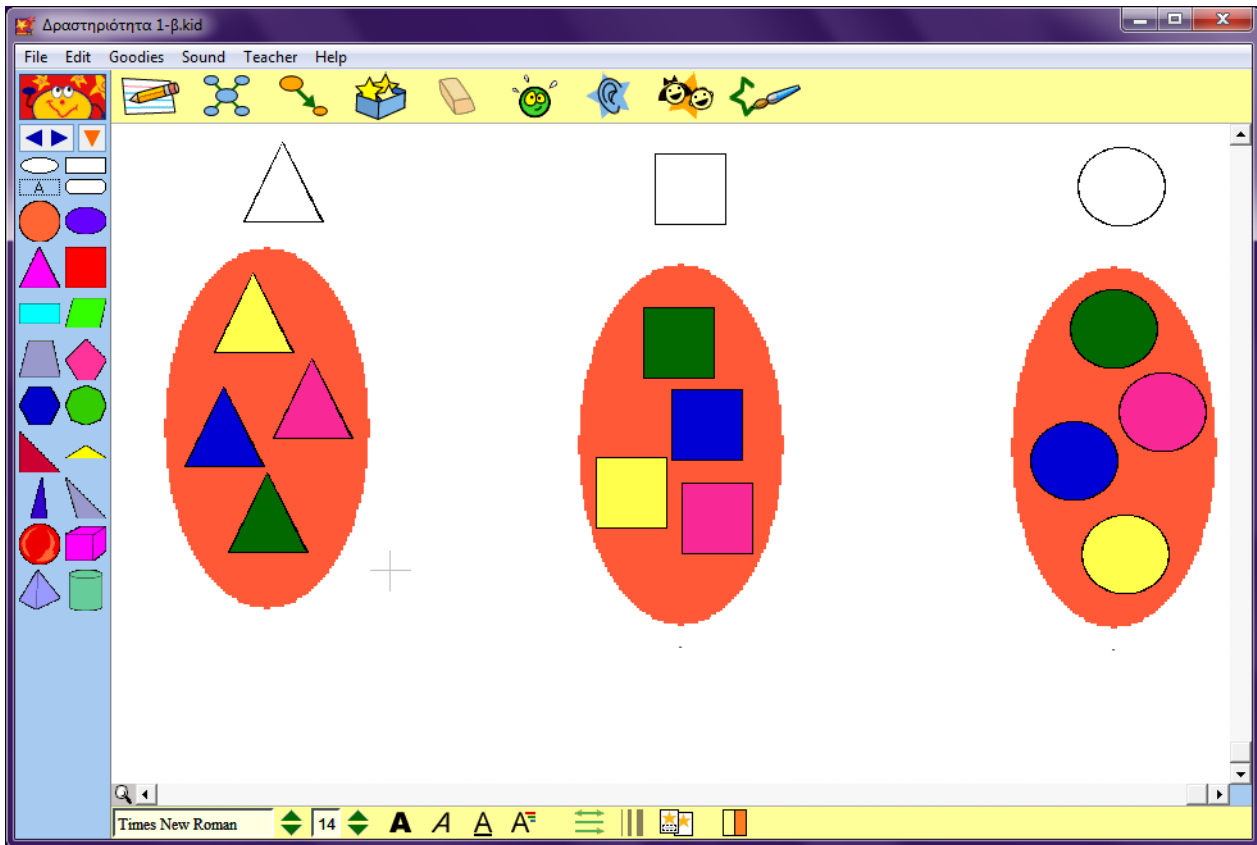
Α) Δείχνουμε φωτοτυπημένα τα φύλλα δραστηριοτήτων που δημιούργησαν και ζητάμε να μας πουν τα κριτήρια με τα οποία ομαδοποίησαν τα σχήματα σε κάθε αυγό.

### Πρώτο φύλλο

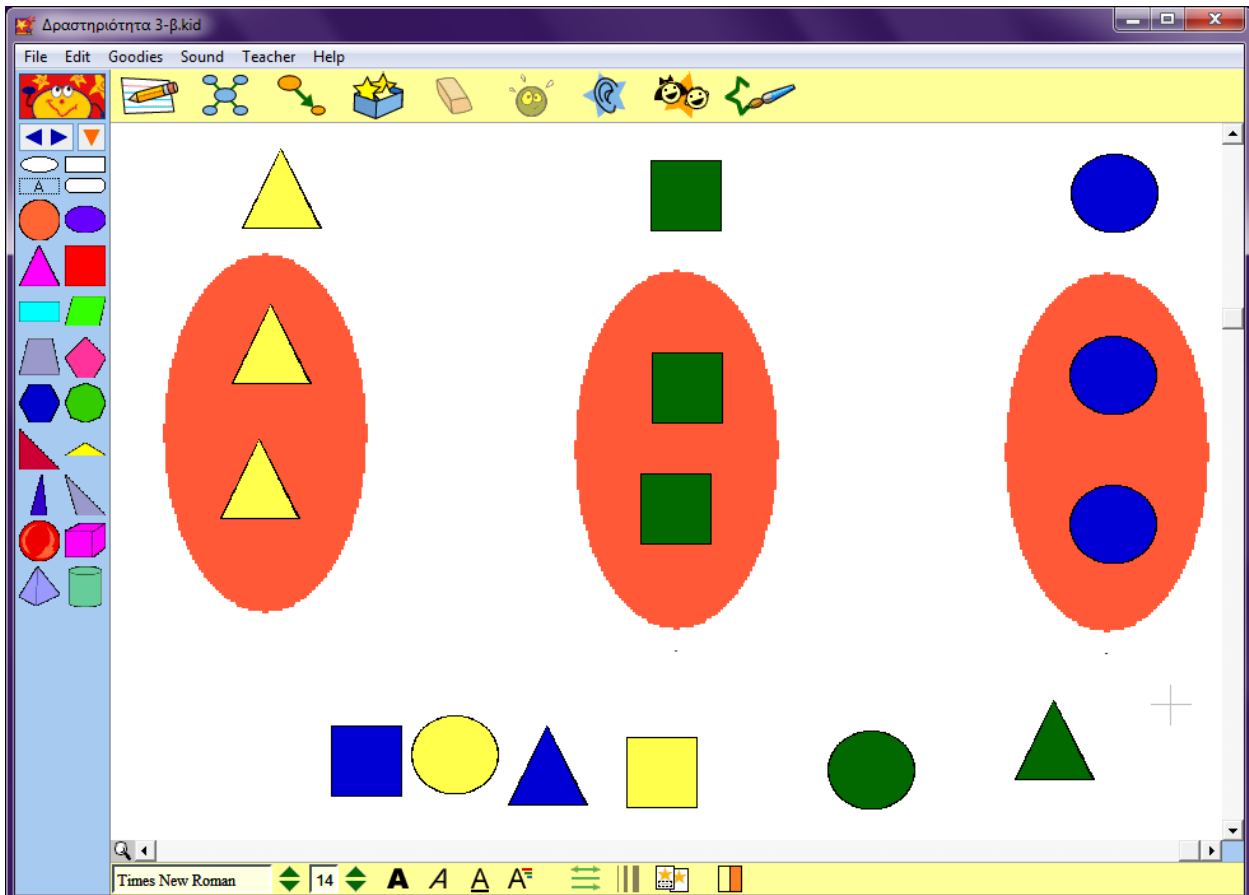




## Δεύτερο φύλλο



## Τρίτο φύλλο

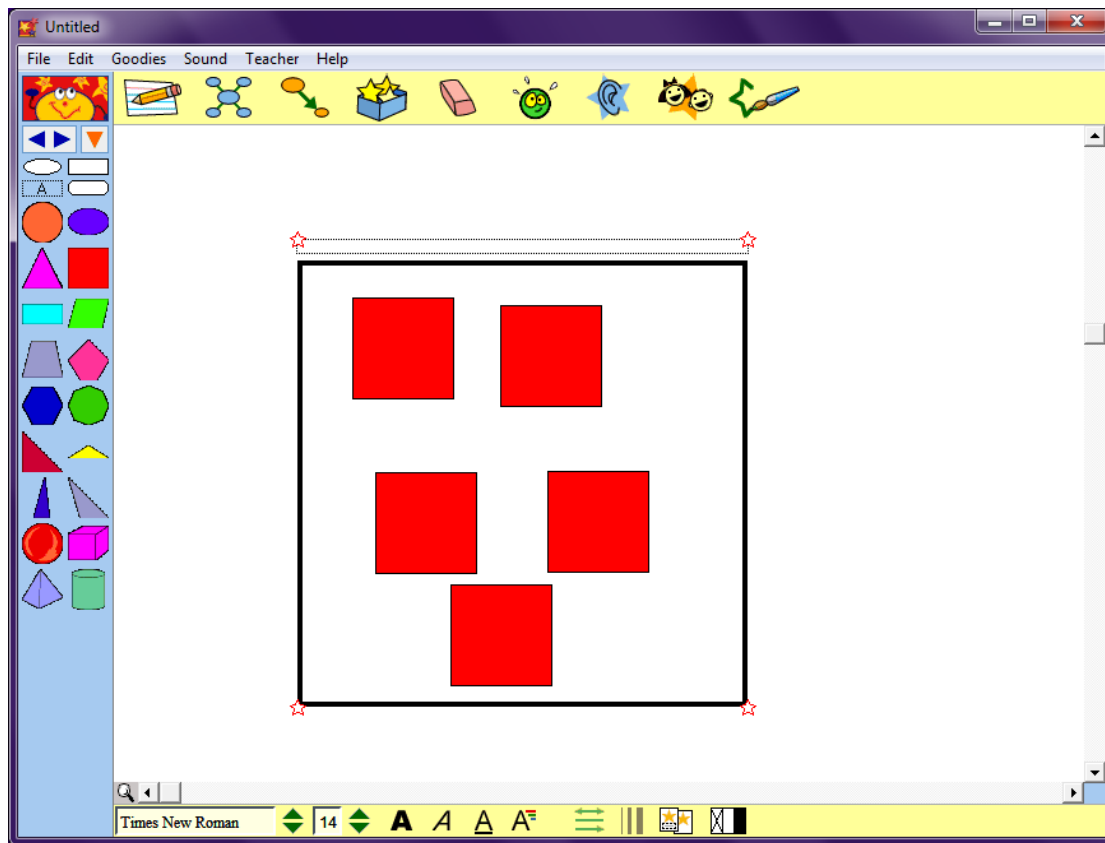


Β) Τα παιδιά δημιουργούν ομάδες σχημάτων με ορισμένο το κριτήριο ομαδοποίησης. Για παράδειγμα: Τους ζητάμε να δημιουργήσουν στο περιβάλλον του λογισμικού ένα μεγάλο τετράγωνο και να τοποθετήσουν μέσα, όμοια με αυτό σχήματα.

Το κριτήριο ομαδοποίησης μπορεί να αφορά το σχήμα, το χρώμα ή και τα δύο. Το φύλλο αξιολόγησης θα είναι διαφορετικό για το κάθε παιδί.

Παραδείγματα φύλλων που μπορεί να πάρουμε από τα παιδιά:

1<sup>ο</sup>



2<sup>0</sup>

