

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΑΡΚΑΔΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΟΛΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ 2023-2024

ΕΝΤΥΠΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΤΕΛΙΚΗΣ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ:	4ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΤΡΙΠΟΛΗΣ
ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	ΣΚΑΚΙ, ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΠΟΥ ΥΛΟΠΟΙΗΣΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΜΠΑΡΟΥΤΑΚΗ ΘΕΟΔΩΡΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΙΧΑΝ	ΚΩΤΣΙΟΠΟΥΛΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΑ
ΑΡ. ΠΡΑΞΗΣ ΣΥΛΛΟΓΟΥ ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΩΝ	67/03-06-2024

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

I. ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

II. ΣΚΟΠΟΣ / ΣΤΟΧΟΙ

III. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

IV. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

V. ΔΗΜΟΣΙΟΠΟΙΗΣΗ- ΔΙΑΧΥΣΗ

VI. ΠΗΓΕΣ- ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

I. ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

α) Κριτήρια επιλογής του θέματος

- Ενδιαφέρον θέμα για τους μαθητές
- Διεξαγωγή του θέματος και στα εργαστήρια Δεξιοτήτων.
- Η ανάπτυξη της στρατηγικής σκέψης των μαθητών σε συνδυασμό με τα Μαθηματικά είναι ιδιαίτερα χρήσιμη.
- Η αξιοποίηση του σκακιού στην εκπαιδευτική διαδικασία βρίσκεται τελευταία στην επικαιρότητα
- Η έκφραση της δημιουργικότητας των μαθητών μέσα από ένα, κατά βάση, πνευματικό άθλημα προσφέρει μια εναλλακτική προσέγγιση στην εκπαιδευτική δραστηριότητα. Το πρόγραμμα συμβάλλει προς αυτή την κατεύθυνση.
- Υπάρχει δυνατότητα βιωματικής προσέγγισης του θέματος.
- Η δυνατότητα εύκολης σύνδεσης με πολλά γνωστικά αντικείμενα.
- Η ευκαιρία, μέσω της υλοποίησης του προγράμματος, της σύνδεσης του σχολείου με την τοπική κοινωνία και κάποιους συλλόγους όπως ο Σκακιστικός Όμιλος Τρίπολης.

β) Διάρκεια

Μάρτιος- Μάιος 2024

γ) Χρονοδιάγραμμα

- 1^η ώρα: παρουσίαση και διερεύνηση θέματος, εισαγωγικό βίντεο για την ιστορία του σκακιού.
- 2^η - 3^η ώρα: Παρουσίαση σκακιέρας και ανάλυση των γεωμετρικών της χαρακτηριστικών. Εισαγωγή στην έννοια της καθετότητας. Σχεδίαση και χρωμάτισμα σκακιέρας με την χρησιμοποίηση γεωμετρικών οργάνων.
- 4^η - 5^η ώρα: Επίσκεψη στην Δημοτική Βιβλιοθήκη Τρίπολης - Γνωριμία με φυσικό και απτικό τρόπο των σκακιστικών κομματιών σε συνεργασία με τον Σκακιστικό Όμιλο Τρίπολης. Μαθαίνουμε τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών.
- 6^η - 7^η: Συζήτηση για την αξία των σκακιστικών κομματιών και κατασκευή των δικών τους σκακιστικών κομματιών από πηλό
- 8^η ώρα : Περιβάλλον lichess.org. Μαθαίνουμε στην πράξη τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών.
- 9^η ώρα: Λύση σκακιστικών γρίφων στο χαρτί.
- 10^η - 11^η ώρα: Σκακιστική «ναυμαχία»
- 12^η ώρα: Παίζουμε σκάκι στο εκπαιδευτικό λογισμικό Gcompris
- 13η - 14^η ώρα: Αφήγηση παραμυθιού «Η πολύχρωμη σκακιέρα» - Θεατρικό παιχνίδι - Δραματοποίηση ιστορίας.
- 15^η - 16^η ώρα: Παίζουμε σκάκι με τις σκακιέρες που φτιάξαμε.
- 17^η ώρα: Αναστοχασμός – αξιολόγηση προγράμματος. Φύλλο περιγραφικής αυτο – αξιολόγησης.

δ) Μέσα υλοποίησης

φύλλα εργασίας, εικόνες, βίντεο, Η/Υ, ψηφιακά εργαλεία (λογισμικό ζωγραφικής, λογισμικό κειμενογράφου, λογισμικό παρουσιάσεων, ζωγραφιές, ιστορίες, δραστηριότητες στο πεδίο (Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Τρίπολης, Σκακιστικός Όμιλος Τρίπολης), χαρτόνια και άλλα υλικά (πηλός) για κατασκευή πιονιών και σκακιέρας, θεατρικό παιχνίδι.

II. ΣΚΟΠΟΣ / ΣΤΟΧΟΙ

α) Σκοπός

- Γνωριμία με το σκάκι ως πνευματικού αθλήματος και μύηση μαθητών στη μαγεία του παιχνιδιού και της μάθησης.
- Σύνδεση του παιχνιδιού με τα Μαθηματικά και ενίσχυση της στρατηγικής σκέψης.
- Έκφραση δημιουργικότητας με την κατασκευή πρωτότυπων μοντέλων του σκακιστικού ταμπλό και των σκακιστικών κομματιών.
- Ενεργός εμπλοκή όλων των μαθητών και μαθητριών χωρίς κανένα περιορισμό.
- Άμεση επαφή των μαθητών με μια εναλλακτική διαφοροποιημένη εκπαιδευτική δραστηριότητα χωρίς υψηλό κόστος και απαιτητικές υλικοτεχνικές υποδομές.

β) Στόχοι

Μετά την υλοποίηση του προγράμματος, οι μαθητές/τριες να είναι σε θέση:

- Να γνωρίζουν την έννοια της καθετότητας και να σχεδιάζουν ένα σκακιστικό ταμπλό.
- Να κατασκευάζουν σκακιστικά κομμάτια με πηλό.
- Να γνωρίζουν την αξία των σκακιστικών κομματιών καθώς και τις κινήσεις τους.
- Να παίζουν σκακιστική «ναυμαχία» αλλά και μια παρτίδα σκάκι.
- Να δημιουργούν δικούς τους σκακιστικούς γρίφους.
- Να αξιοποιούν κανόνες, να παρατηρούν και να λαμβάνουν σωστές αποφάσεις.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα)
- Να χρησιμοποιούν τεχνολογικά μέσα όπως Ηλεκτρονικό Υπολογιστή και φωτογραφική μηχανή

III. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Α) Περιγραφή του θέματος/ Επιμέρους θέματα

Σκάκι – Κατασκευή σκακιέρας και σκακιστικών κομματιών - Εκμάθηση κινήσεων σκακιστικών κομματιών – Δημιουργία και λύση σκακιστικών γρίφων (ασκήσεων) – Παίζουμε μια παρτίδα σκάκι – Αφήγηση ιστορίας “Η πολύχρωμη σκακιέρα”

- Πεδία σύνδεσης με το Δ.Ε.Π.Π.Σ. και τα Α.Π.Σ.

Εργαστήρια Δεξιοτήτων

ΤΠΕ (Πληροφορική) : Οπτικοακουστικό Υλικό, Διαδικτυακή Εφαρμογή Σκακιού Μαθηματικά:

Έννοια καθετότητας, γεωμετρία, γραμμές, στήλες, μαθηματική έννοια προσανατολισμού, συντεταγμένων και εντοπισμού σημείου, μαθηματική, αλγοριθμική και στρατηγική σκέψη

Εικαστικά: Κατασκευή σκακιέρας και σκακιστικών κομματιών, Ζωγραφική

Θεατρική Αγωγή: Θεατρικό παιχνίδι - Δραματοποίηση

- Πεδία σύνδεσης με τη διαπολιτισμικότητα

Σεβασμός στη διαφορετικότητα μέσω της αξιοποίησης του παιγνιώδους χαρακτήρα του σκακιού για την ένταξη μαθητών με μαθησιακές ή συμπεριφορικές δυσκολίες

Β) Ανάλυση δραστηριοτήτων-μεθοδολογίας ανά διδακτική ώρα

1^η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

-Θέμα/θέματα: Η ιστορία του σκακιού

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να αναφέρουν πώς δημιουργήθηκε και από πού προήλθε το σκάκι

-Μέσα υλοποίησης: Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, προβολέας, συζήτηση

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Βικιπαιδεία. Ιστορία του σκακιού. Διαθέσιμο στο:

<https://el.wikipe->

[dia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CF%83%CE%BA%CE%B1%CE%BA%CE%B9%CE%BF%CF%8D](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CF%83%CE%BA%CE%B1%CE%BA%CE%B9%CE%BF%CF%8D)

Βίντεο “Η ιστορία του σκακιού”. Διαθέσιμο στο:

<https://www.youtube.com/watch?v=stqhhHb9SGw>

-Εκκίνηση/αφόρμηση: Ερώτημα: “Ξέρει κανείς πώς δημιουργήθηκε το σκάκι;”. Με αφορμή τις απαντήσεις των μαθητών ξεκινά συζήτηση και ακολουθεί το παραπάνω βίντεο.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων :

Μέσω του υλικού από την Βικιπαιδεία και του παραπάνω βίντεο, οι μαθητές/τριες γνωρίζουν πώς δημιουργήθηκε το σκάκι και ποια ήταν η εξέλιξή του. Μαθαίνουν για τον μύθο του σκακιού και το “**αίτημα του Σίσσα**”, για το αρχαίο ελληνικό **ζαρτρίκιον**, για την εξάπλωση του παιχνιδιού πρώτα στην **Ασία** και ύστερα στην Ευρώπη και τον υπόλοιπο κόσμο και για τα πρώτα **σκακιστικά κομμάτια** που κατασκευάστηκαν. Και στο τέλος, καταλήγουμε στο σήμερα όπου η **τεχνολογία** και η **τεχνητή νοημοσύνη** έχουν δώσει καινούρια διάσταση σε αυτό το υπέροχο πνευματικό παιχνίδι που ακούει στο όνομα ΣΚΑΚΙ!

2^η- 3^η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Παρουσίαση σκακιέρας. Κατασκευή σκακιέρας από χαρτόνι.

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να

- χρησιμοποιούν τα γεωμετρικά τους όργανα για να φτιάξουν μια σκακιέρα σε χαρτόνι
- εντοπίσουν ένα σημείο πάνω στην σκακιέρα
- Κατανοήσουν την άμεση σχέση του σκακιού με τα μαθηματικά
- εκφράζονται δημιουργικά μέσω εικαστικών κατασκευών

-Μέσα υλοποίησης: άσπρο χαρτόνι, μαρκαδόροι, χάρακας, γνώμονας, μολύβι

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Φύλλα εργασίας

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ 21+

Δημιουργώ και Καινοτομώ
– Δημιουργική Σκέψη και
Πρωτοβουλία



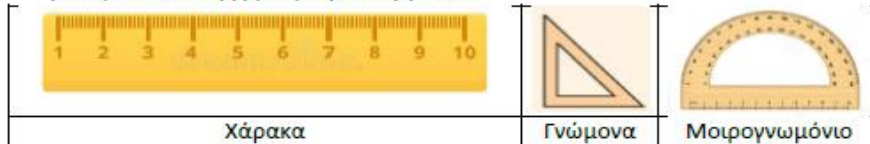
Τίτλος Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων :

Σκάκι, ένα παιχνίδι στρατηγικής και Μαθηματικών, ένα παιχνίδι για όλους!

Φύλλο εργασίας 1



Ας σχεδιάσουμε μια δική μας σκακιέρα χρησιμοποιώντας το μολύβι και τα εξής γεωμετρικά όργανα:



Πριν ξεκινήσεις, θυμήσου τον παρακάτω κανόνα από το βιβλίο Μαθηματικών της Γ' Δημοτικού:



Επίσης, θυμήσου ότι υπάρχει και δεύτερος τρόπος να ελέγξουμε αν μία γωνία είναι ορθή και δύο ευθείες κάθετες μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας το μοιρογνώνιο:



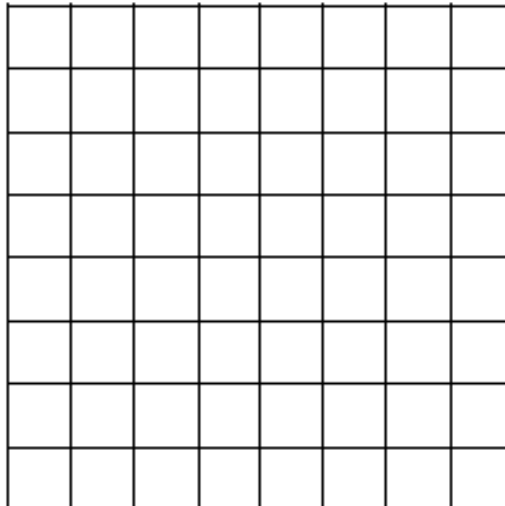
Μην ξεχνάς ότι η σκακιέρα αποτυπώνει την έννοια της καθετότητας σε όλες τις ευθείες της που τέμνονται που σημαίνει ότι όλες οι οριζόντιες γραμμές θα πρέπει να σχηματίζουν γωνία 90° μοιρών εκεί που ενώνονται με τις κάθετες γραμμές!



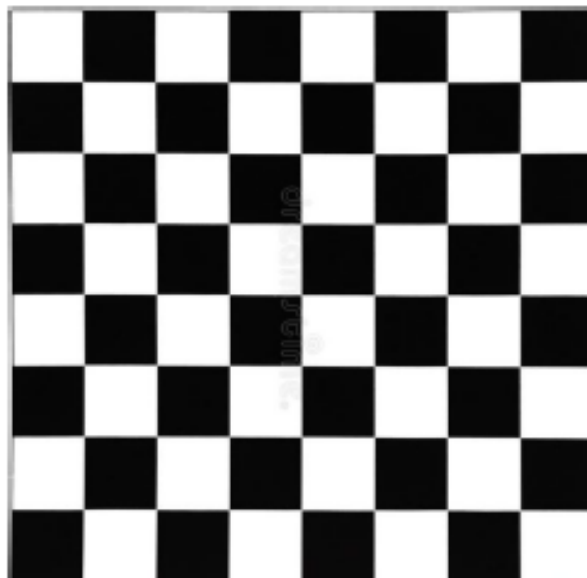
Για την κατασκευή της σκακιέρας μπορείς να ακολουθήσεις τα παρακάτω βήματα:

1. Χάραξε μια οριζόντια ευθεία 16 εκατοστών χρησιμοποιώντας το χάρακά σου
2. Από την αρχή της οριζόντιας ευθείας, χάραξε μια κάθετη ευθεία 16 εκατοστών, προσέχοντας, να σχηματίζει γωνία ακριβώς 90° μοιρών με αυτήν.
3. Επανάλαβε το ίδιο στο τέλος της οριζόντιας, αρχικής ευθείας.
4. Χάραξε την πάνω οριζόντια ευθεία που κλείνει το σχήμα, δημιουργώντας ένα τετράγωνο. Για να ελέγξεις αν όλα πάνε καλά, μέτρα την ευθεία αυτή με το χάρακα για να σιγουρευτείς ότι είναι 16 εκατοστά. Επίσης, έλεγξε αν δημιουργείται καθετότητα με τις δύο όρθιες ευθείες.
5. Αν έχουν πάει όλα καλά με το τετράγωνό σου, ήρθε η ώρα να χωρίσεις κάθε μία από τις τέσσερις εξωτερικές ευθείες σε 8 ίσα μέρη, δηλαδή $16:8=2$ εκατοστά το κάθε μέρος. Χρησιμοποίησε γι' αυτό τον χάρακά σου. Ανά δύο εκατοστά, πάτησε με το μολύβι σου ώστε να σχηματιστεί μια κουκίδα και να ξεχωρίζουν τα 8 μέρη.

6. Μόλις ολοκληρώσεις τη διαδικασία με τον χωρισμό των εξωτερικών ευθειών, πάρε το χάρακα και ένωσε τις κουκίδες με τις απέναντί τους, ώστε να σχηματιστεί το παρακάτω σχήμα το οποίο περιλαμβάνει 64 ίδια τετραγωνάκια. Μην ξεχάσεις να ελέγξεις την ύπαρξη καθετότητας παντού.



7. Μένει να χρωματίσεις τη σκακιέρα σου ασπρόμαυρη. Εναλλακτικά, αντί για μαύρο μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιοδήποτε άλλο χρώμα. Αυτό που πρέπει οπωσδήποτε να θυμηθείς είναι ότι το τελευταίο τετράγωνο της πρώτης οριζόντιας σειράς πρέπει οπωσδήποτε να είναι λευκό. Άρα το πρώτο τετράγωνό της θα είναι μαύρο (ή χρωματιστό). Η σκακιέρα σου θα μοιάζει έτσι:



8. Για να ολοκληρώσεις τη σκακιέρα σου θα πρέπει να βάλεις γράμματα και αριθμούς ώστε να μπορείς να προσδιορίζεις κάθε ένα από τα 64 εσωτερικά τετράγωνα. Τα γράμματα και οι αριθμοί θα τοποθετηθούν όπως δείχνει η παρακάτω εικόνα Έτσι, κάθε τετράγωνο αποκτά όνομα π.χ. E3, θ7 βάζοντας πρώτα το γράμμα της στήλης στην οποία βρίσκεται και έπειτα τον αριθμό της γραμμής. Στην εικόνα, ο λευκός Βασιλιάς βρίσκεται στο τετράγωνο Δ3, ο μαύρος Βασιλιάς στο E7 και ο λευκός στρατιώτης στο E4.



Μην ξεχάσεις να κόψεις τη σκακιέρα με το ψαλίδι σου και, αν θέλεις, να την κολλήσεις σε χοντρό χαρτόνι για να γίνει πιο ανθεκτική.

Ενδεικτικές σκακιέρες που ζωγράφισαν τα παιδιά:



Εκκίνηση/αφόρμηση: “Τι θα λέγατε να κατασκευάσουμε τη δική μας σκακιέρα;”

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εικόνα μιας σκακιέρας, αναλύοντας τα γεωμετρικά της χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται οι έννοιες της γραμμής (οριζόντια) και της στήλης (κάθεται) όπως επίσης και του μεγάλου τετραγώνου 8x8 το οποίο εσωκλείει 64 μικρότερα τετράγωνα που αποτελούν τις θέσεις στις οποίες μπορούν να κινηθούν τα σκακιστικά κομμάτια. Οι μαθητές/τριες ακολουθούν τις οδηγίες του φύλλου εργασίας που παρουσιάστηκε πιο πάνω και σχεδιάζουν τη δική τους σκακιέρα χρησιμοποιώντας τα γεωμετρικά του όργανα (χάρακα, γνώμονα, μοιρογνωμόνιο). Ύστερα, χρωματίζουν τη σκακιέρα τους με χρώματα της επιλογής τους (άσπρο – μαύρο ή άσπρο – καφέ). Τέλος, στις γραμμές τοποθετούνται γράμματα και στις στήλες αριθμοί ώστε το κάθε τετράγωνο να έχει τη δική του “διεύθυνση”. Έτσι, οι μαθητές/τριες εισάγονται στη μαθηματική έννοια του προσανατολισμού, των συντεταγμένων, του εντοπισμού σημείου και καθετότητας.

4η – 5η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Εκμάθηση κινήσεων σκακιστικών κομματιών

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να:

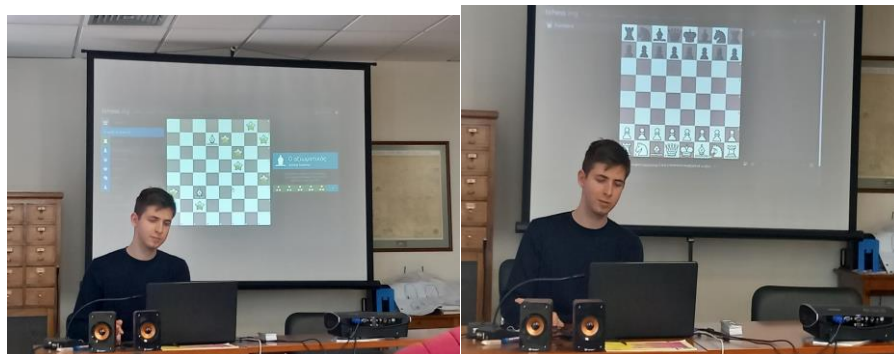
- κατονομάζουν τα σκακιστικά κομμάτια
- μάθουν τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών και των βασικών κανόνων του σκακιού
- περιγράψουν πώς κινείται κάθε σκακιστικό κομμάτι

-Μέσα υλοποίησης: ηλεκτρονικός υπολογιστής, προβολέας, επίδειξη

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Διαδικτυακή εφαρμογή που χρησιμοποιήθηκε για την επίδειξη ήταν η:
<https://lichess.org/>

Σχετικές φωτογραφίες



-Εκκίνηση/αφόρμηση: Η επίσκεψή μας στη Βιβλιοθήκη Τρίπολης

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Οι μαθητές/τριες της Δ1 τάξης επισκέφτηκαν τη Δημόσια Βιβλιοθήκη Τρίπολης όπου εκεί ο κύριος Απόστολος Μπουρνάκας, προπονητής σκακιού στον Σκακιστικό Όμιλο Τρίπολης, μίλησε στα παιδιά και τους δίδαξε συνοπτικά (κατά τη διάρκεια 2 περίπου ωρών) τις κινήσεις με τις οποίες κινείται πάνω στη σκακιέρα το κάθε σκακιστικό κομμάτι. Για κάθε σκακιστικό κομμάτι πραγματοποιήθηκε συζήτηση και επίλυση ασκήσεων. Τα παιδιά παρακολούθησαν αυτή τη δράση με αμείωτο ενδιαφέρον.

6η – 7η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Παρουσίαση κομματιών. Αξία κομματιών. Κατασκευή σκακιστικών κομματιών.

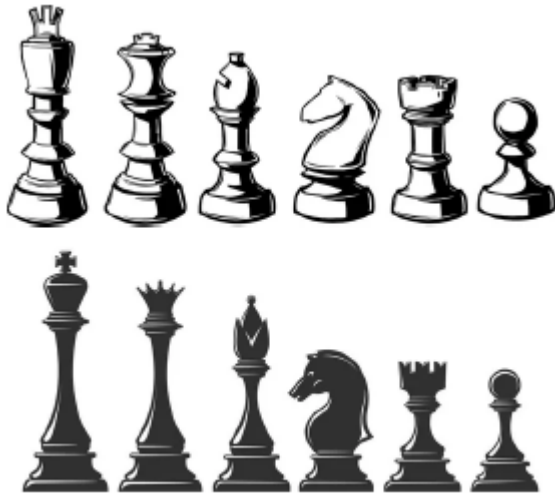
-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να:

- κατονομάζουν τα σκακιστικά κομμάτια
- κατασκευάζουν σκακιστικά κομμάτια από απλά υλικά
- εκφράζονται δημιουργικά μέσω εικαστικών κατασκευών


-Μέσα υλοποίησης: ηλεκτρονικός υπολογιστής, προβολέας, πηλός

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Τα 6 διαφορετικά σκακιστικά κομμάτια



Η αξία των σκακιστικών κομματιών

	Πιόνι =	1 Μονάδα	
	Ίππος =	3 Πιόνια	
	Αξιωματικός =	3 Πιόνια	
	Πύργος =	5 Πιόνια	
	Βασίλισσα =	9 Πιόνια	

Ενδεικτικές φωτογραφίες με τα σκακιστικά κομμάτια που έφτιαξαν οι μαθητές/τριες



άσπρα και καφέ πιόνια



άσπρα και μαύρα πιόνια σε ασπρόμαυρη σκακιέρα

-Εκκίνηση/αφόρμηση: Τώρα που έχουμε τη σκακιέρα μας, πρέπει να φτιάξουμε και τα σκακιστικά μας κομμάτια.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει με τον προβολέα τα 6 σκακιστικά κομμάτια (Βασιλιάς, Βασίλισσα, Πύργος, Αξιωματικός, Ίππος, στρατιώτης) και συζητάει με τα παιδιά για τον ρόλο και την αξία του κάθε κομματιού κατά τη διάρκεια μιας σκακιστικής παρτίδας. Αναφέρεται ότι η αξία του Βασιλιά είναι ανεκτίμητη γιατί χωρίς αυτόν δεν υφίσταται σκακιστική παρτίδα και ότι το πιο δυνατό πιόνι είναι η Βασίλισσα. Παρουσιάζονται, επίσης, οι σχετικοί πίνακες από το εκπαιδευτικό υλικό. Στη συνέχεια, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να κατασκευάσουν τα δικά τους σκακιστικά κομμάτια (τουλάχιστον τα προαναφερθέντα 6). Από προηγούμενο μάθημα έχουν συζητηθεί οι επιλογές υλικού που μπορούν να προμηθευτούν οι μαθητές/τριες για να φτιάξουν τα σκακιστικά τους κομμάτια και αποφασίστηκε να χρησιμοποιήσουν λευκό και μαύρο ή καφέ πηλό. Όλοι οι μαθητές/τριες ξεκίνησαν με μεγάλο ενθουσιασμό και όρεξη να φτιάχνουν τα σκακιστικά τους κομμάτια και το αποτέλεσμα ήταν πολύ ικανοποιητικό, όπως φαίνεται παραπάνω. Να σημειωθεί ότι οι περισσότεροι μαθητές/τριες δεν έφτιαξαν μόνο τα 6 διαφορετικά σκακιστικά κομμάτια αλλά επιχείρησαν να φτιάξουν και τα 32 κομμάτια (16 άσπρα και 16 χρώματος).

8η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Περιβάλλον lichess.org. Μαθαίνουμε στην πράξη τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών.

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να:

- κατονομάζουν τα σκακιστικά κομμάτια
- περιγράψουν πώς κινείται κάθε σκακιστικό κομμάτι

- εμπεδώσουν τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών μέσα από σκακιστικές ασκήσεις
- αποκτήσουν δεξιότητες μάθησης 21ου αιώνα (4cs) (Κριτική σκέψη, Επικοινωνία, Συνεργασία, Δημιουργικότητα)
- χρησιμοποιούν τεχνολογικά μέσα όπως Ηλεκτρονικό Υπολογιστή

-Μέσα υλοποίησης: ηλεκτρονικός υπολογιστής

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Διαδικτυακή εφαρμογή <https://lichess.org/>

-Εκκίνηση/αφόρμηση: Η θεωρητική εκμάθηση των κινήσεων των σκακιστικών κομματιών από την επίσκεψή μας στη Δημόσια Βιβλιοθήκη Τρίπολης.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων: Κατά τη διάρκεια της ώρας της Πληροφορικής, οι μαθητές/τριες σε ομάδες των δύο ανά υπολογιστή, χρησιμοποιούν τη διαδικτυακή εφαρμογή <https://lichess.org/> για να εμπεδώσουν τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών.

9η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Λύση σκακιστικών γρίφων στο χαρτί.

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να:

- εμπεδώσουν τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών μέσα από σκακιστικές ασκήσεις – γρίφους
- λύνουν απλούς σκακιστικούς γρίφους

-Μέσα υλοποίησης: Φύλλο εργασίας, μολύβι, σκακιέρα που κατασκευάστηκε

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Το ακόλουθο φύλλο εργασίας:

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ 21+

Δημιουργώ και Καινοτομώ
– Δημιουργική Σκέψη και
Πρωτοβουλία



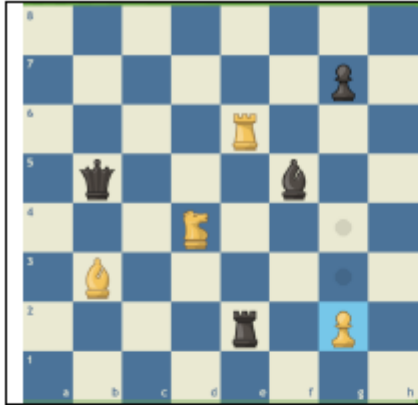
Τίτλος Προγράμματος Καλλιέργειας Δεξιοτήτων :

Σκάκι, ένα παιχνίδι στρατηγικής και Μαθηματικών, ένα παιχνίδι για όλους!

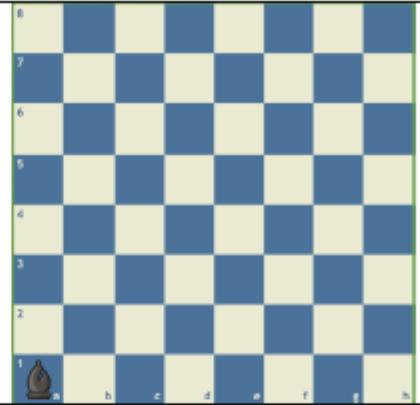
Φύλλο εργασίας 5

Ας λύσουμε σκακιστικούς γρίφους

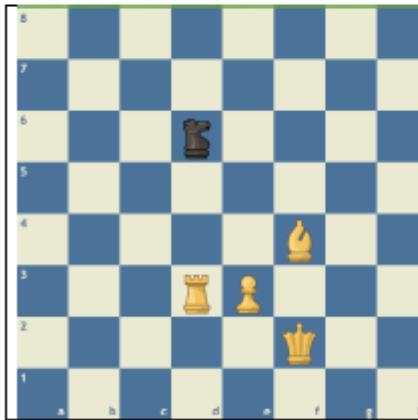
<p>1. Σε ποιο κομμάτι μπορεί να φτάσει ο λευκός Αξιωματικός, στον Ίππο ή στη Βασίλισσα;</p>	<p>2. Με πόσες κινήσεις το λιγότερο μπορεί ο Πύργος να φτάσει στο τετράγωνο που βρίσκεται ο στρατιώτης;</p>



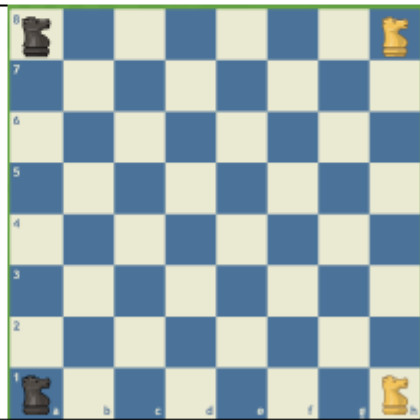
3. Σε πόσα τετράγωνα θα μπορούσε να πάει στην επόμενη κίνηση ο λευκός Ίππος;



4. Ποιο είναι το πιο μακρινό τετράγωνο στο οποίο μπορεί να κινηθεί ο μαύρος Αξιωματικός;



5. Πόσες το λιγότερο κινήσεις μπορεί να κάνει η Βασίλισσα για να φτάσει στο τετράγωνο που βρίσκεται ο Ίππος;



6. Σε πόσα τετράγωνα συνολικά μπορούν να κινηθούν και οι τέσσερις Ίπποι που βρίσκονται στη σκακιέρα;

-Εκκίνηση/αφόρμηση: Επίδειξη του “γρίφου της ημέρας” στο lichess.org στην αρχή του μαθήματος.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Οι μαθητές/τριες καλούνται να λύσουν σκακιστικούς γρίφους σε ένα φύλλο εργασίας που τους μοιράζεται. Κατόπιν, τους ζητείται -ανά δύο- να φτιάξουν έναν σκακιστικό γρίφο για τον διπλανό τους, χρησιμοποιώντας τη σκακιέρα που έχουν κατασκευάσει και κάποια από τα σκακιστικά τους κομμάτια.

-Εκκίνηση/αφόρμηση: Ερώτημα: “Έχετε παίξει ποτέ ναυμαχία;”, “Ποιος θα μας εξηγήσει πώς παίζεται το παιχνίδι;” Ήρθε η ώρα για μια σκακιστική ναυμαχία.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Το σετ σκακιέρα – σκακιστικά κομμάτια που έχει στην κατοχή του κάθε παιδί μπορεί να αξιοποιηθεί για να παιχτεί μια παραλλαγή της γνωστής “ναυμαχίας”, την οποία οι μαθητές ήδη περιέγραψαν. Το παιχνίδι, αρχικά, θα παίχτηκε σε δυάδες. Συγκεκριμένα, κάθε μαθητής/τρια τοποθετεί 6 σκακιστικά κομμάτια σε όποιο τετράγωνο της σκακιέρας επιθυμεί, κρύβοντάς την με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορεί να την δει ο αντίπαλος. Στη συνέχεια. Κάθε παίκτης προσπαθεί να μαντέψει τα τετράγωνα στα οποία κρύβονται τα σκακιστικά κομμάτια του αντιπάλου, ονοματίζοντας το κάθε τετράγωνο της μαντεψιάς του με τις συντεταγμένες του (γραμμή – αριθμός), για παράδειγμα D5. Οι παίκτες μαντεύουν εναλλάξ τα τετράγωνα. Κάθε παίκτης μπορεί να κάνει 15 μαντεψιές. Αν πέτυχει κάποιο τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται κάποιο σκακιστικό κομμάτι, παίρνει τους πόντους που αντιστοιχούν στην αξία του. Στο τέλος της διαδικασίας των 15 προσπαθειών οι παίκτες μετρούν τους πόντους των κομματιών που έχουν αιχμαλωτίσει. Νικητής είναι αυτός που έχει τους περισσότερους πόντους.

Παραλλαγή 1: Επειδή άρεσε πολύ στα παιδιά το παραπάνω παιχνίδι, αποφασίσαμε να το παίξουμε και 2η διδακτική ώρα αλλά ως ομάδες αγοριών και κοριτσιών. (εικόνα 1 στο εκπαιδευτικό υλικό)

Παραλλαγή 2: Η τάξη ξανά χωρίζεται σε δύο ομάδες αγοριών – κοριτσιών. Η εκπαιδευτικός σχεδιάζει μια σκακιέρα στον πίνακα και “κρύβει” 6 σκακιστικά κομμάτια. Σημειώνει τις συντεταγμένες τους σε ένα χαρτί ώστε οι μαθητές να μη βλέπουν που βρίσκονται. Δίνει το λόγο εναλλάξ σε ένα αγόρι και ύστερα σε ένα κορίτσι μέχρι να αποκαλυφθούν όλα τα σκακιστικά κομμάτια. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους, σύμφωνα με την αξία των σκακιστικών κομματιών.

12η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Παίζουμε σκάκι στο εκπαιδευτικό λογισμικό Gcompris.

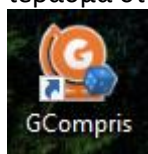
-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να:

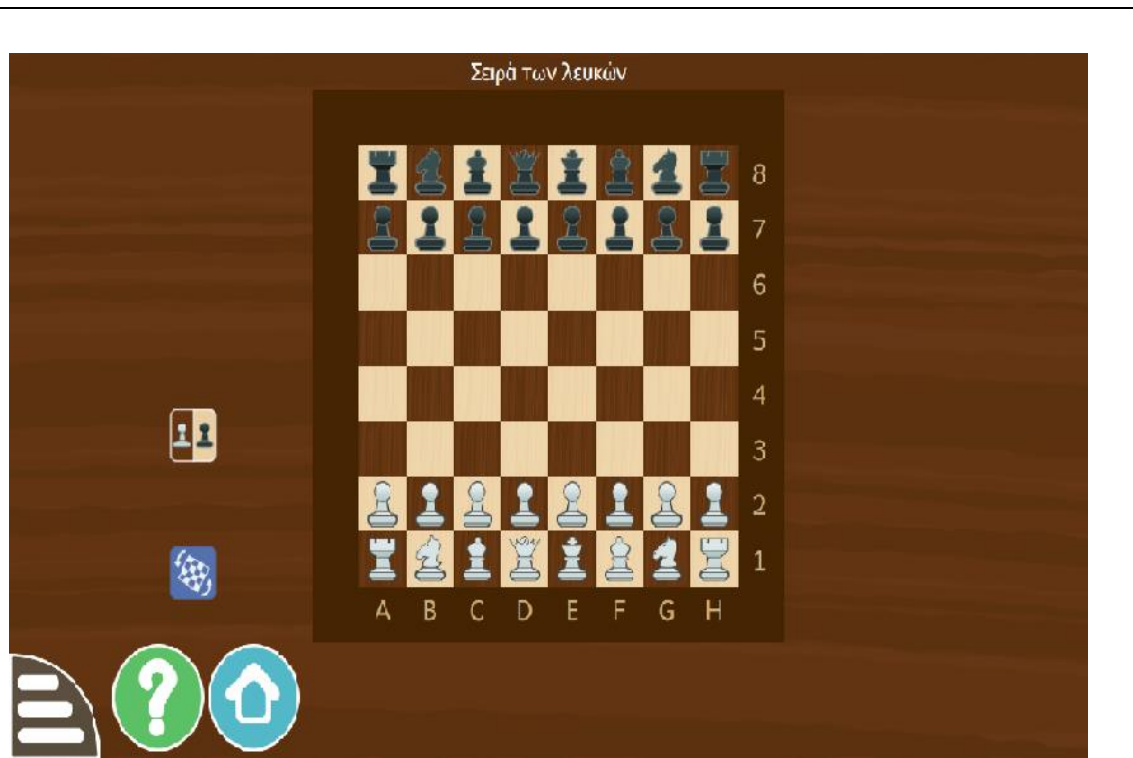
- παίξουν μια παρτίδα σκάκι
- συνειδητοποιήσουν μέσω του παιχνιδιού ότι το σκάκι αποτελεί μια πολύ δημιουργική απασχόληση για τα παιδιά
- χρησιμοποιούν τεχνολογικά μέσα όπως Ηλεκτρονικό Υπολογιστή

-Μέσα υλοποίησης: ηλεκτρονικός υπολογιστής, λογισμικό GCompris

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Παιχνίδι “Σκάκι με έναν φίλο” από το εκπαιδευτικό λογισμικό Gcompris. Διαθέσιμο για κατέβασμα στο <https://www.gcompris.net/index-el.html>





-Εκκίνηση/αφόρμηση: Δεν υπάρχει κάτι να σημειωθεί

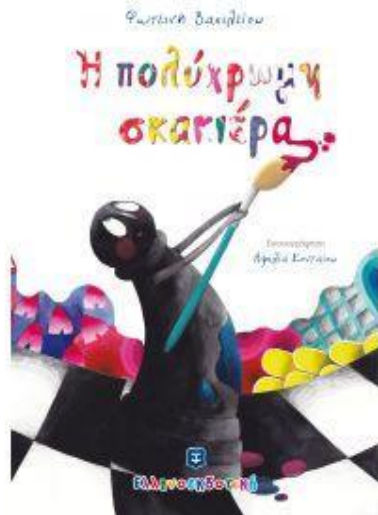
-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Στην ώρα της Πληροφορικής, οι μαθητές και οι μαθήτριες παίζουν παρτίδες σκακιού και εξασκούν όσα έχουν μάθει μέχρι τότε.

13η – 14η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Αφήγηση ιστορίας “Η πολύχρωμη σκακιέρα”.

-Σκοπός/στόχοι: Φιλαναγνωσία σχετική με το θέμα μας

Να καταλάβουν οι μαθητές ότι το σημαντικότερο αγαθό στον κόσμο είναι η ειρήνη και να περνούν δημιουργικά τον ελεύθερό τους χρόνο με τους γονείς τους, όταν αυτοί δεν έχουν δουλειές.



-Μέσα υλοποίησης: βιβλίο “Η πολύχρωμη σκακιέρα”

-Εκπαιδευτικό υλικό:

-Εκκίνηση/αφόρμηση: “Πώς θα σας φαινόταν μια πολύχρωμη σκακιέρα;”, “Πώς την φαντάζεστε;”

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Πραγματοποιείται η ανάγνωση της ιστορίας από την εκπαιδευτικό. Η αφήγηση διακόπτεται κατά διαστήματα και πραγματοποιείται συζήτηση. Αναφέρονται οι κινήσεις των σκακιστικών κομματιών και ο πόλεμος που επικρατεί μεταξύ τους. Τελικά, συμπεραίνουμε ότι η ειρήνη είναι το σημαντικότερο αγαθό στον κόσμο και χαρίζει χαμόγελα σε όλους.

15η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Κατασκευή ζωγραφιών βασισμένες στην ιστορία “Η πολύχρωμη σκακιέρα”.

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να εκφραστούν δημιουργικά μέσω της ζωγραφικής.

-Μέσα υλοποίησης: μπλοκ ζωγραφικής, μαρκαδόροι, μολύβι, γόμα

-Εκπαιδευτικό υλικό:

-Εκκίνηση/αφόρμηση: Η ιστορία που διαβάσαμε στο προηγούμενο μάθημα.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Τα παιδιά χρησιμοποιούν την δημιουργικότητά τους και φτιάχνουν υπέροχες ζωγραφιές με τους πρωταγωνιστές της ιστορίας “Η πολύχρωμη σκακιέρα”.

16η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Παίζουμε σκάκι με πραγματικές σκακιέρες ή με τις σκακιέρες που φτιάξαμε.

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές/τριες να:

- παίξουν μια παρτίδα σκάκι
- συνειδητοποιήσουν μέσω του παιχνιδιού ότι το σκάκι αποτελεί μια πολύ δημιουργική απασχόληση για τα παιδιά
- αναπτύξουν όλες τις δεξιότητες που αναφέρθηκαν στη στοχοθεσία.

-Μέσα υλοποίησης: σκακιέρες, σκακιστικά κομμάτια

-Εκπαιδευτικό υλικό:



-Εκκίνηση/αφόρμηση: Τα σκακιστικά σετ που κατασκευάστηκαν ή οι σκακιέρες που έφεραν τα παιδιά από το σπίτι τους.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Κατά τη διάρκεια μια διδακτικής ώρας, οι μαθητές παίζουν σκάκι χρησιμοποιώντας την σκακιέρα και τα σκακιστικά κομμάτια που έφτιαξαν ή σκακιέρες που έφεραν από το σπίτι τους. Η μάθηση, έτσι, συνδυάζεται με το παιδαγωγικό παιχνίδι και η εκπαιδευτική διαδικασία αποκτά μαθητοκεντρικό και διαφοροποιημένο χαρακτήρα.

17η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Θέμα/θέματα: Αξιολόγηση προγράμματος.

-Σκοπός/στόχοι: Οι μαθητές να:

- ανασυνθέσουν και παρουσιάσουν τα σημαντικότερα στοιχεία του προγράμματος
- αναστοχαστούν γύρω από τις δραστηριότητες που υλοποίησαν
- προτείνουν σχετικές με το πρόγραμμα επεκτάσεις

-Μέσα υλοποίησης: Φύλλο αξιολόγησης, μολύβι

-Εκπαιδευτικό υλικό:

Ας πούμε τη γνώμη μας για το Πρόγραμμα



Βάλε ✓ στην απάντηση που σου ταιριάζει.

1. Ποιο εργαστήριο σου άρεσε περισσότερο;						
Τίτλος εργαστηρίου						
Ας σχεδιάσουμε μια σκακιάρα	Ας κατασκευάσουμε τα σκακιστικά κομμάτια και ας μάθουμε την «αξία» τους	Ας παίξουμε μια σκακιστική «ναυμαχία»	Ας μάθουμε τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών	Ας δημιουργήσουμε και ας λύσουμε σκακιστικές ασκήσεις εξάσκησης ή ας παίξουμε μια παρτίδα	Όλα τα εργαστήρια μου άρεσαν το ίδιο	Δεν μου άρεσε κανένα εργαστήριο

2. Ποιο εργαστήριο σε δυσκόλεψε περισσότερο;						
Τίτλος εργαστηρίου						
Ας σχεδιάσουμε μια σκακιάρα	Ας κατασκευάσουμε τα σκακιστικά κομμάτια και ας μάθουμε την «αξία» τους	Ας παίξουμε μια σκακιστική «ναυμαχία»	Ας μάθουμε τις κινήσεις των σκακιστικών κομματιών	Ας δημιουργήσουμε και ας λύσουμε σκακιστικές ασκήσεις εξάσκησης ή ας παίξουμε μια παρτίδα	Όλα τα εργαστήρια με δυσκόλεψαν το ίδιο	Δεν με δυσκόλεψε κανένα εργαστήριο

3. Είγες ασχοληθεί με το σκάκι πριν από το συγκεκριμένο Πρόγραμμα;		
Απαντήσεις		
Ναι	Όχι	Πολύ λίγο

4. Θα ήθελες να διδάσκεται το σκάκι στο σχολείο;		
Απαντήσεις		
Ναι	Όχι	Δεν είμαι σίγουρος/η

5. Να περιγράψεις με λίγα λόγια αυτά που σου άρεσαν και αυτά που δεν σου άρεσαν από το Πρόγραμμα «Σκάκι, ένα παιχνίδι στρατηγικής και Μαθηματικών, ένα παιχνίδι για όλους».

6. Να διατυπώσεις με σύντομο τρόπο τις προτάσεις σου για να γίνει το συγκεκριμένο Πρόγραμμα πιο ενδιαφέρον για τα παιδιά.

-Περιγραφή δραστηριοτήτων : Οι μαθητές/τριες καλούνται να συζητήσουν για τα πλεονεκτήματα και τις αδυναμίες των επί μέρους δραστηριοτήτων και να αναδείξουν τα σημεία που τους άρεσαν περισσότερο και εκείνα που δεν τους άρεσαν ή τους δυσκόλεψαν. Στο τέλος αυτής της αναστοχαστικής διαδικασίας, οι μαθητές παρουσιάζουν τις προτάσεις τους για επέκταση του συγκεκριμένου προγράμματος. Η πλειοψηφία των μαθητών, θα ήθελε να υπάρχει το σκάκι ως εβδομαδιαίο μάθημα, καθώς επίσης και ειδική αίθουσα με σκακιέρες για να εξασκούνται τα παιδιά στο πνευματικό αυτό παιχνίδι.

IV. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΟΥ

Αρχική αξιολόγηση: Στην αρχή ανιχνεύτηκε το σχετικό με το θέμα υπόβαθρο γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων των παιδιών. Κάποια παιδιά ήδη ήξεραν σκάκι οπότε το πρόγραμμα τους φάνηκε πιο εύκολο. Σε όλα τα παιδιά, ωστόσο, το πρόγραμμα τους προξένησε μεγάλο ενδιαφέρον.

Διαμορφωτική αξιολόγηση: Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του προγράμματος διαπιστώνεται ο βαθμός απόκλισης των αποτελεσμάτων από τους αρχικούς μας στόχους, ώστε να υπάρχει κάποιου είδους ανατροφοδότηση και αύξηση ή μείωση της στοχοθεσίας. Εν προκειμένω, επιτεύχθηκαν οι περισσότεροι από τους στόχους που τέθηκαν. Δυστυχώς, δεν μπόρεσε να καλυφθεί ένας πολύ σημαντικός στόχος που ήταν το θεατρικό παιχνίδι και η δραματοποίηση μιας παρτίδας σκακιού. Στην αρχική προσέγγιση του θέματος, είχαμε υπολογίσει να κατασκευαστεί μια επιδαπέδια σκακιέρα στο προαύλιο του σχολείου και να παιχτούν παρτίδες σκακιού με κομμάτια σκακιού τους ίδιους τους μαθητές. Λόγω, περιορισμού χρόνου δεν καλύφθηκε αυτό το κομμάτι του προγράμματος. Συμπεραίνουμε ότι το πρόγραμμα έπρεπε να έχει περισσότερη διάρκεια ή να έχει υλοποιηθεί λίγο νωρίτερα κατά τη διάρκεια της χρονιάς.

Τελική αξιολόγηση: Πραγματώθηκε και κατακτήθηκε το σύνολο των στόχων σε μεγάλο βαθμό. Το πρόγραμμα αντιμετωπίστηκε με μεγάλο ενδιαφέρον και αποδοχή από τα παιδιά. Οι εκπαιδευτικοί που πήραν μέρος στο πρόγραμμα συνεργάστηκαν άριστα μεταξύ τους, με

τους μαθητές/τριες , με τους υπόλοιπους συναδέλφους και με τους εξωτερικούς φορείς (Δημόσια Βιβλιοθήκη Τρίπολης, Σκακιστικός Σύλλογος Τρίπολης).

V. ΔΗΜΟΣΙΟΠΟΙΗΣΗ – ΔΙΑΧΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

Ιστολόγιο του σχολείου

<https://blogs.sch.gr/4dimtrip/>

VI. ΠΗΓΕΣ- ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Φωτεινή Βασιλείου. *“Η πολύχρωμη σκακίερα.”* Ελληνοεκδοτική

Ελληνική Σκακιστική Ομοσπονδία. *“Σκάκι, ένα παιχνίδι στρατηγικής και Μαθηματικών, ένα παιχνίδι για όλους!”* Διαθέσιμο στο:

<https://elearning.iep.edu.gr/study/mod/folder/view.php?id=107789>

Βικιπαιδεία. *Ιστορία του σκακιού.* Διαθέσιμο στο:

<https://el.wikipe->

[dia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CF%83%CE%BA%CE%B1%CE%BA%CE%B9%CE%BF%CF%8D\](https://el.wikipe-dia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CF%83%CE%BA%CE%B1%CE%BA%CE%B9%CE%BF%CF%8D)

Βίντεο *“Η ιστορία του σκακιού”.* Διαθέσιμο στο:

<https://www.youtube.com/watch?v=stqhhHb9SGw>

Διαδικτυακή εφαρμογή σκακιού <https://lichess.org/>