

## **Διδακτική Προσέγγιση στα Μαθηματικά**

### **«Το αγαπημένο μου παιχνίδι»**



**Κ.Σ.Ε. Σ.Ε.Κ. ΚΑΡΛΙΤΣΑΣ**

**2011-2012**

**ΜΑΝΤΖΙΑΡΗ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ**


## 1. Στόχος της δραστηριότητας

Στόχος της δραστηριότητας είναι αρχικά η συλλογή και επεξεργασία δεδομένων – στην συγκεκριμένη περίπτωση αφορούν στο αγαπημένο παιχνίδι των μαθητών – καθώς και η δημιουργία γραφήματος, η οποία αποτελεί «οπτικοποίηση των μαθηματικών μεγεθών ως τρόπος αναπαράστασης και επικοινωνίας του αποτελέσματος της συστηματικής οργάνωσης και του συσχετισμού μεγάλου πλήθους και πολύπλοκων δεδομένων...»<sup>1</sup>. Επιπλέον να ασκηθούν οι μαθητές στη χρήση του λογισμικού του Λογιστικού Φύλλου.

## 2. Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Με τη συγκεκριμένη διδακτική δραστηριότητα αξιοποιείται η γνωστική περιοχή των μαθηματικών. Επιπλέον, εμπλέκονται τα γνωστικά αντικείμενα της νεοελληνικής γλώσσας, της αισθητικής αγωγής καθώς και των ποιοτικών χαρακτηριστικών ενός σχεδίου εργασίας (project).

## 3. Περιγραφή

Οι μαθητές της Ε΄ τάξης καλούνται να αναζητήσουν και να καταγράψουν τις προτιμήσεις των συμμαθητών τους αναφορικά με το αγαπημένο τους παιχνίδι. Η καταγραφή των απόψεων των συμμαθητών τους γίνεται σύμφωνα με ένα απλό ερωτηματολόγιο. Κατόπιν δημιουργούν πίνακα προτιμήσεων στο λογιστικό φύλλο, εισάγοντας τα δεδομένα που έχουν συγκεντρώσει. Ο πίνακας των προτιμήσεων περιλαμβάνει 4 στήλες (Παιχνίδια, Αγόρια, Κορίτσια και Σύνολο) και 4 γραμμές (Αθλητικά, Ηλεκτρονικά, Επιτραπέζια και Ομαδικά παιχνίδια). Με το πέρας της καταγραφής των προτιμήσεων, οι μαθητές καλούνται να βρουν το σύνολο των παιδιών – αγόρια και κορίτσια – που προτιμούν κάθε είδος παιχνιδιού με τη βοήθεια της εξίσωσης sum  (αυτόματη άθροιση).

Πίνακας προτιμήσεων

| ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ   | ΑΓΟΡΙΑ | ΚΟΡΙΤΣΙΑ | ΣΥΝΟΛΟ |
|-------------|--------|----------|--------|
| Αθλητικά    | 17     | 6        | 23     |
| Ηλεκτρονικά | 12     | 8        | 20     |
| Επιτραπέζια | 7      | 9        | 16     |
| Ομαδικά     | 11     | 15       | 26     |

Στο τέλος καλούνται να δημιουργήσουν το γράφημα με τη χρήση του συμβόλου



(οδηγός γραφημάτων).

<sup>1</sup> Ράπτης Α. – Ράπτη Α. (2006). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας, Παιδαγωγικές Δραστηριότητες*, τ. Β΄, εκδόσεις Α. Ράπτη, Αθήνα

### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΑΓΑΠΑΜΕ

