

Π10. Δραστηριότητα Σχεδίαση διδακτικής δραστηριότητας «διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου» σε γνωστικό αντικείμενο της επιλογής των επιμορφούμενων. Σε συνέχεια της σύγχρονης ή δια ζώσης συνεδρίας ανάλογα με το ποια δραστηριότητα υλοποιήσατε «Π10. Δραστηριότητα 3α» ή «Π10. Δραστηριότητα 3β», σχεδιάσετε μια διδακτική δραστηριότητα στην οποία εντάσσεται η πιθανή εκπαιδευτική χρήση του ρομπότ εδάφους ή του αλληλεπιδραστικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού αντίστοιχα. Ειδικότερα: Με βοηθό το ισχύον Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, θα πρέπει να σχεδιάσετε τη διδακτική σας δραστηριότητα ώστε να υλοποιείται σε μια διδακτική ώρα. Ετοιμάστε ένα κείμενο έως 400 λέξεις στο οποίο να αναφέρεστε στα παρακάτω: • Τίτλος της δραστηριότητας • Δημιουργός/οι της διδακτικής δραστηριότητας (Ονοματεπώνυμο των μελών της Ομάδας) • Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές • Εκτιμώμενη διάρκεια • Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών • Στόχοι της δραστηριότητας • Περιγραφή δραστηριότητας • Φύλλο εργασίας

Διδακτική Δραστηριότητα (τίτλος): Το Ταξίδι των Ζώων: Μαθαίνουμε τους Αριθμούς!

- **Δημιουργός/οι της διδακτικής δραστηριότητας:** Αρετή Βερβερίδου

 - **Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές:** Μαθηματικά, Γλώσσα , Τ.Π.Ε. , Δημιουργία και Έκφραση
 - **Εκτιμώμενη Διάρκεια:** 45 λεπτά (μία διδακτική ώρα).
 - **Προαπαιτούμενες Γνώσεις των Μαθητών:** Αναγνώριση αριθμών μέχρι το 10, βασική μέτρηση αντικειμένων, εξοικείωση με το ρομπότ Bee Bot και τις δυνατότητες κίνησης του.
-

Στόχοι της Δραστηριότητας

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

- Να αναγνωρίζουν αριθμούς και να τους αντιστοιχίζουν με την ποσότητα (αντιστοίχιση ένα προς ένα).
- Να κατανοούν και να χρησιμοποιούν τις έννοιες "ένα περισσότερο" και "ένα λιγότερο" σε πρακτικό επίπεδο.

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ :

- Να χρησιμοποιούν βασικές εντολές (εμπρός, πίσω, στροφή) για τον προγραμματισμό ενός ρομπότ.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και επίλυσης προβλημάτων.

Περιγραφή Δραστηριότητας:

Ξεκινάμε με μια συζήτηση για τους αριθμούς που βλέπουμε γύρω μας και τη σημασία τους. Μετράμε μαζί αντικείμενα στην τάξη ή δείχνουμε εικόνες με διάφορες ποσότητες ζώων (π.χ., "Πόσα λιοντάρια βλέπετε;"). Παρουσιάζουμε το ρομπότ εδάφους (π.χ., Bee-Bot) και το θεματικό δάπεδο ("Ζωολογικός Κήπος Αριθμών"). Το δάπεδο αποτελείται από τετράγωνα, κάθε ένα με έναν αριθμό (0-10) και την αντίστοιχη ποσότητα σε εικόνες ζώων (π.χ., τετράγωνο "3" με 3 ελέφαντες). Εξηγούμε τα κουμπιά του ρομπότ και τη λειτουργία τους (εμπρός, πίσω, στροφή). Χωρίζουμε τα παιδιά σε μικρές ομάδες (με αρχηγό ένα νήπιο σε κάθε ομάδα) και δίνουμε σε κάθε ομάδα ένα ρομπότ. Οι μαθητές τοποθετούν το ρομπότ στο τετράγωνο της **"Αρχής"** (Αριθμός 0 ή 1). **Στόχος Αναγνώριση Αριθμών:** Η εκπαιδευτικός δίνει την πρώτη οδηγία: "Ας πάει το ρομπότ στον αριθμό 4". Οι ομάδες συζητούν, μετρούν τα τετράγωνα και προγραμματίζουν το ρομπότ με τις κατάλληλες εντολές "Εμπρός". Παρακολουθούν την κίνηση, και αν χρειαστεί, διορθώνουν τον προγραμματισμό. **Στόχος "Ένα Περισσότερο":** Όταν το ρομπότ φτάσει σε ένα τετράγωνο με ένα πράσινο βέλος και σύμβολο "+" (π.χ., "+1"), οι μαθητές το προγραμματίζουν να κάνει ένα βήμα εμπρός. **Στόχος "Ένα Λιγότερο":** Όταν το ρομπότ φτάσει σε ένα τετράγωνο με ένα κόκκινο βέλος και σύμβολο "-" (π.χ., "-1"), οι μαθητές το προγραμματίζουν να κάνει ένα βήμα πίσω. Οι προκλήσεις συνεχίζονται με εναλλαγές στην αναγνώριση αριθμών και στις έννοιες "περισσότερο/λιγότερο", μέχρι το ρομπότ να φτάσει στο τετράγωνο **"Τέλος"**.

Φύλλο Εργασίας

Ένα φύλλο με κενά πλαίσια και μια οδηγία "Ζωγράφισε 3 πουλιά" και "Ζωγράφισε 1 ζώο περισσότερο-λιγότερο από αυτό".