

Ένας χρήσιμος οδηγός για τους γονείς παιδιών Α' τάξης Δημοτικού

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.



Co-funded by the
European Union

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ DIDUNAS?

Digital
Identification and
Support of Under-
Achieving
Students

Ο σκοπός του DIDUNAS είναι η αναγνώριση μαθητών Α' Δημοτικού που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στα μαθηματικά.

- Δημιουργία εφαρμογιδίου για την αξιολόγηση μαθητών με δυσκολίες στα μαθηματικά
- Υποστηρικτικές δραστηριότητες για τους μαθητές
- Οδηγός για τον εκπαιδευτικό
- Οδηγός για τους γονείς



University
of Cyprus



ÖREBRO
UNIVERSITY

Εμπλοκή των γονέων στην Μαθηματική Εκπαίδευση

- Ενίσχυση θετικών στάσεων απέναντι στα μαθηματικά
- Ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στην εκπαίδευση γονέων και των μαθητών τους
- Μαθηματική σκέψη και μάθηση μέσα από την καθημερινότητα
- Παιδαγωγικό υλικό, μαθηματικά παιχνίδια και ψηφιακά υλικά

1. Ενισχύοντας τις θετικές στάσεις του παιδιού απέναντι στα μαθηματικά

- Να είστε θετικοί απέναντι στα μαθηματικά
- Δείξτε εμπιστοσύνη στο παιδί
- Ακούστε το παιδί



1. Ενισχύοντας τις θετικές στάσεις του παιδιού απέναντι στα μαθηματικά

- Σκεφτείτε δυνατά
- Προκαλέστε την περιέργεια του παιδιού
- Επιβράβευση



2. Τι παραμένει ίδιο με όταν ήμουν εγώ μαθητής και τι έχει αλλάξει;

- Μαθηματικό περιεχόμενο
- Επίλυση μαθηματικού προβλήματος
- Ανάπτυξη μαθηματικών ικανοτήτων
- Μαθηματική ορολογία
- Αναπαράσταση δεδομένων με γραφήματα και πίνακες



Τι
παραμένει
ίδιο;

2. Τι παραμένει ίδιο με όταν ήμουν εγώ μαθητής και τι έχει αλλάξει;

- Σύνδεση με την καθημερινή ζωή
- Εννοιολογική κατανόηση
- Επικοινωνία και επιχειρηματολογία
- Εμπειρική μάθηση
- Συνεργατική μάθηση



3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

- Απαρίθμηση προϊόντων, φρούτων, λαχανικών
- Εκτέλεση απλών προσθέσεων και αφαιρέσεων
- Πρόκληση για εκτίμηση του συνολικού κόστους

Πηγαίνετε για ψώνια



3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

Βοηθητικές ερωτήσεις:

- «Αγοράσαμε πέντε κόκκινα μήλα και τέσσερα πράσινα μήλα. Πόσα μήλα αγοράσαμε συνολικά;»
- «Πόσα πακέτα δημητριακών υπάρχουν στο ράφι; Αν αγοράσουμε δύο πακέτα, πόσα πακέτα θα μείνουν;»
- «Αν το γάλα είναι περίπου 2 € και το ψωμί γύρω στα 3 €, πόσα χρήματα θα πληρώσω;»

Πηγαίνετε για ψώνια



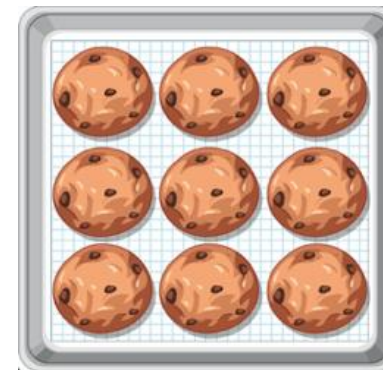
3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

- Αριθμός υλικών μιας συνταγής
- Απλές προσθέσεις και αφαιρέσεις
- Διακόσμηση μπισκότων ακολουθώντας ένα μοτίβο

π.χ κίτρινο, κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο

κόκκινο, κόκκινο, μπλε, κόκκινο, κόκκινο, μπλε

Μαγείρεμα

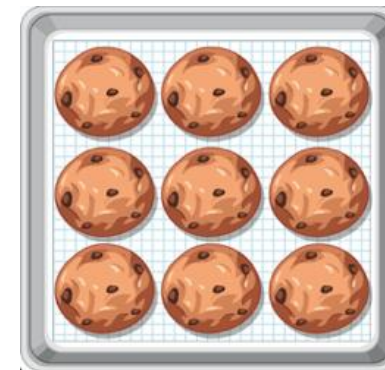


3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

Βοηθητικές ερωτήσεις:

- «Χρειαζόμαστε δύο κουταλιές λευκή ζάχαρη και μία κουταλιά καστανή ζάχαρη. Πόσες κουταλιές ζάχαρη χρειαζόμαστε συνολικά;»
- «Ψήσαμε 9 μπισκότα. Αν φάμε 2 μπισκότα, πόσα μπισκότα θα μείνουν;»
- «Υπάρχουν 8 αυγά σε μια συσκευασία. Χρειάζομαι 10 αυγά για μια συνταγή. Πόσα αυγά ακόμα χρειάζομαι;»

Μαγείρεμα



3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

- Αναγνώριση αριθμών σε πινακίδες αυτοκινήτων ή πινακίδες οδικής κυκλοφορίας

Στο αυτοκίνητο



3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

Τραπεζαρία

- Αριθμός πιάτων, μπολ και ποτηριών
- Σύγκριση αριθμού αντικειμένων

Βοηθητικές Ερωτήσεις:

- «Υπάρχουν τόσα μαχαίρια όσα και πιρουνία;».



3. Τρόποι για τη διευκόλυνση της μαθηματικής σκέψης του παιδιού σας μέσω καθημερινών δραστηριοτήτων

Διαβάζοντας μαθηματικές ιστορίες

- Ευγένιος Τριβιζάς, Άρης ο τσαγκάρης
- Ευγένιος Τριβιζάς, Φουφίχτρα, Η μάγισσα με την ηλεκτρική σκούπα

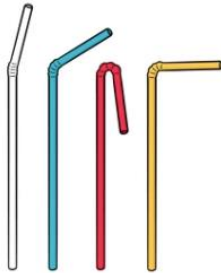


4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

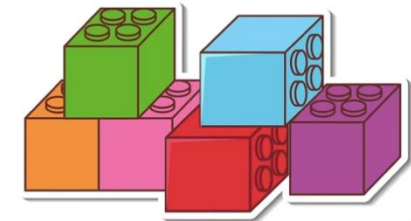
Εργαλεία



Ζάρια



Καλαμάκια



Παιχνίδια
συναρμολόγησης



Cards with
numbers



Μικρός λευκός πίνακας



Πιόνια

4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

Εργαλεία

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Αριθμητικός Πίνακας
1-10, 1-20, 1-100

4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

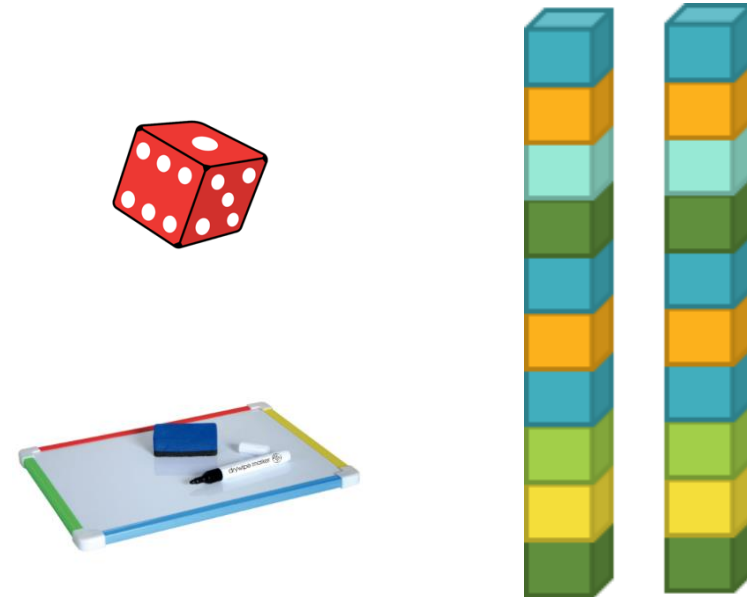
Παιχνίδια μαθηματικών- Πύργοι

Στόχος:

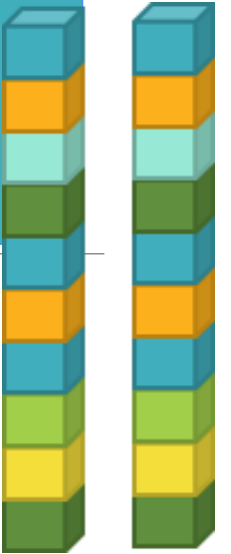
Εξασκηθείτε στο παιχνίδι αφαίρεσης για 2 παίκτες

Εξοπλισμός:

- 20 κύβοι ανά παίκτη
- 1 ζάρι 6 όψεων
- Χαρτί ή λευκός πίνακας



4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

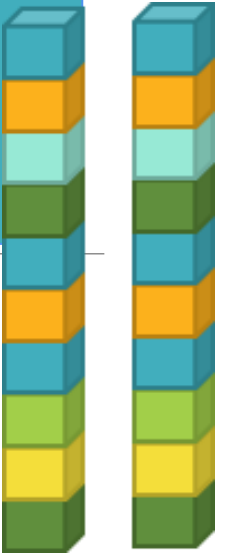


Μαθηματικά Παιχνίδια- Πύργοι:

Οδηγίες:

- Κάθε παίκτης χτίζει έναν πύργο με 10 κύβους.
- Οι παίκτες ρίχνουν εναλλάξ ένα ζάρι και αφαιρούν την ένδειξη του ζαριού.
Γράφουν στον πίνακα την μαθηματική πρόταση π.χ., $10-3 = 7$.
- Εάν ο αριθμός που φέρει το ζάρι είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό των κύβων, ο παίκτης χάνει τη σειρά του.

4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια



Μαθηματικά Παιχνίδια- Πύργοι:

Οδηγίες:

- Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος να αφαιρέσει όλα τα μπλοκ.
- Η τελευταία ζαριά θα πρέπει να είναι ο ακριβής αριθμός που απαιτείται για να φτάσετε στο μηδέν.

4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

Math Games- Number line

Στόχος:

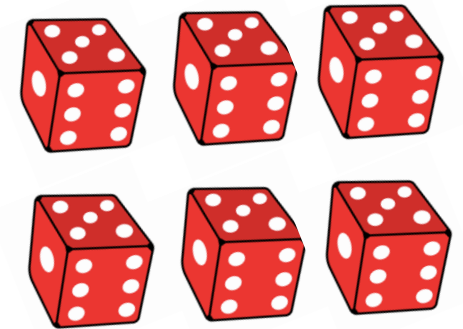
*Παιχνίδι πρόσθεσης και αφαίρεσης για δύο
παίκτες*

Υλικά:

Χαρτί ή λευκός πίνακας

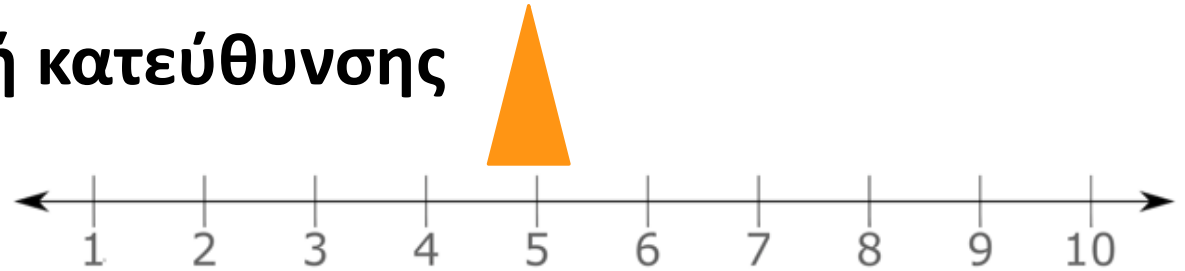
Ένα πιόνι

Ζάρι 6 όψεων



4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

Μαθηματικά παιχνίδια- Αλλαγή κατεύθυνσης

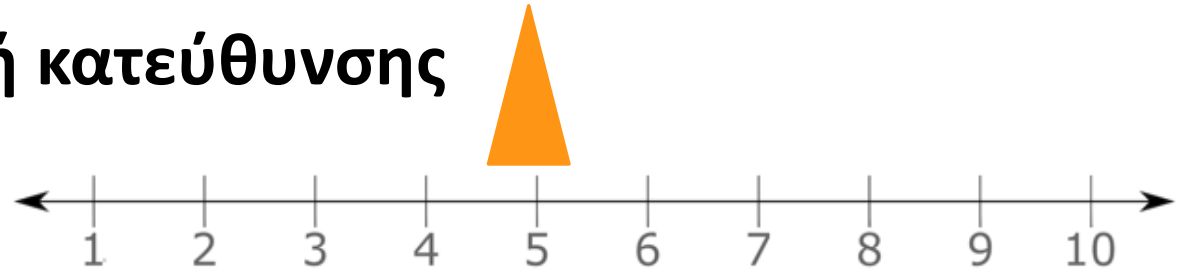


Οδηγίες:

- Σχεδιάστε μια αριθμητική γραμμή από το 1 μέχρι το 10.
- Ο ένας παίκτης ονομάζεται «συν» και ο άλλος «πλην».
- Το πιόνι ξεκινάει στο 5.
- Ο παίκτης «συν» μετακινεί το μετρητή δεξιά για να φτάσει στο 10, ενώ ο παίκτης «μείον» μετακινεί το πιόνι αριστερά για να φτάσει στο 1.

4. Παιδαγωγικό υλικό και παιχνίδια

Μαθηματικά παιχνίδια- Αλλαγή κατεύθυνσης

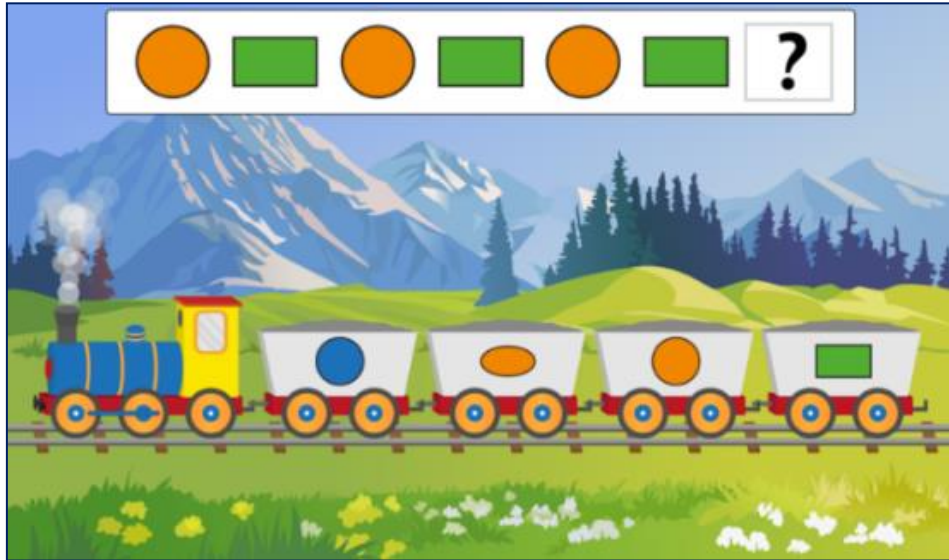


Οδηγίες:

- Οι παίκτες με τη σειρά τους ρίχνουν τα ζάρια και μετακινούν τον μετρητή σε αυτόν τον αριθμό θέσεων.
- Αν το πιόνι φτάσει στο 1 ή περισσότερο, ο παίκτης "Μείον" κερδίζει. Εάν ο μετρητής φτάσει στο δέκα ή περισσότερο, ο παίκτης "Συν" κερδίζει.

5. Ψηφιακά εργαλεία

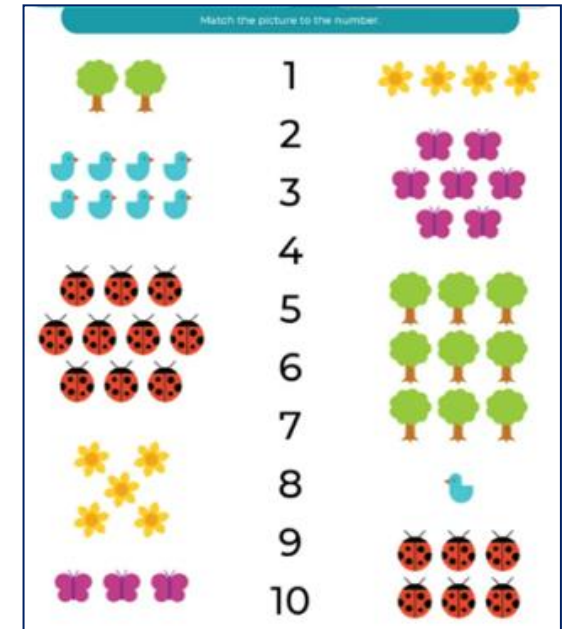
Μοτίβα σχημάτων



Απαρίθμηση αριθμών




Αναγνώριση αριθμών




6. Τι αναμένεται να μάθει το παιδί σας στην Α' τάξη Δημοτικού - Βασικές Μαθηματικές Έννοιες και Διαδικασίες

- Να αναγνωρίζουν, να περιγράφουν και να επεκτείνουν μοτίβα.
- Να ονομάζουν, να αναγνωρίζουν, και να αναπαριστούν αριθμούς μέχρι το 10.


There is a pattern!



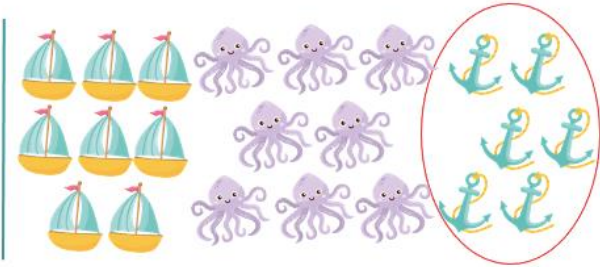
One blue fish, one purple fish...
One blue fish, one purple fish... This is repeated...



1. Describe each pattern.



6
six



6. Τι αναμένεται να μάθει το παιδί σας στην Α' τάξη Δημοτικού - Βασικές Μαθηματικές Έννοιες και Διαδικασίες

- Να συγκρίνουν και να σειροθετούν αριθμούς από το 1 μέχρι το 10.
- Να αναγνωρίζουν και να αναπαριστούν καταστάσεις πρόσθεσης και αφαίρεσης χρησιμοποιώντας μαθηματικές προτάσεις.

1. Color the numbers that are **larger** than the number in red.

Example:

3	2	4	1	5
---	---	---	---	---

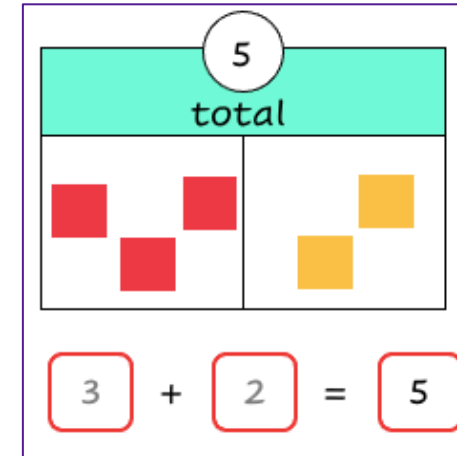
1	3	4	5	2
---	---	---	---	---

 First	 Then	 Now	$2 + 3 = 5$
 First	 Then	 Now	$4 - 1 = 3$
 First	 Then	 Now	$3 + 2 = 5$

6. Τι αναμένεται να μάθει το παιδί σας στην Α' τάξη Δημοτικού - Βασικές Μαθηματικές Έννοιες και Διαδικασίες

- Να προσθέτουν και να αφαιρούν αριθμούς μέχρι το 10.

Παράδειγμα: $3+2$, $5+4$, $8+2$, $7-4$, $10-6$



- Να επιλύουν απλά λεκτικά προβλήματα πρόσθεσης και αφαίρεσης.

6. Circle one mathematical sentence for each problem and find the answer.

Anna had 6 balls. She gave to her friend Lena 2 balls. How many balls were left to Anna?



$4 + 2 = \square$

$6 - 2 = \square$

$8 - 2 = \square$

$6 + 2 = \square$

Answer: _____