

ΤΙΤΛΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	Ενότητα 3: Αριθμοί 1-10
ΣΚΟΠΟΣ ΕΝΟΤΗΤΑΣ	• Να απαγγέλλουν, διαβάζουν και γράφουν αριθμούς μέχρι το 10 • Να αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες χρησιμοποιώντας στρατηγικές άμεσης αναγνώρισης • Να καταμετρούν πραγματικά αντικείμενα και αντικείμενα σε εικόνες και άλλες μορφές συμβολικών παραστάσεων μέχρι το 10 • Να συγκρίνουν και διατάσσουν ποσότητες και αριθμούς και να παριστούν στην αριθμογραμμή • Να αναλύουν και να συνθέτουν ποσότητες μέχρι το 10 • Να προσεγγίζουν τη χρήση τυπικών εργαλείων μέτρησης του μήκους • Να πραγματοποιούν άμεσες και έμμεσες συγκρίσεις όπως και διατάξεις ίσων και άνισων μηκών
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	12. Ο Θησαυρός της Μέλισσας
ΣΚΟΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	• Να αναγνωρίζουν αριθμητικές ποσότητες χρησιμοποιώντας στρατηγικές άμεσης αναγνώρισης • Να καταμετρούν πραγματικά αντικείμενα και αντικείμενα σε εικόνες και άλλες μορφές συμβολικών παραστάσεων μέχρι το 10 • Να αναλύουν και να συνθέτουν ποσότητες μέχρι το 10 ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ: Ξεκινάμε το μάθημα λέγοντας πως ο Θαλής τους έστειλε κι άλλο ένα παιχνίδι. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις φιγούρες που φτιάξαμε στο πρώτο μάθημα (Θαλής_Μέλισσα_ήρωες.docx). Ανοίγουμε την παρουσίαση του μαθήματος και δείχνουμε στα παιδιά τον Θαλή. Κατά τη διάρκεια των διαφανειών θα μπορούσαμε να αλλάξουμε τη φωνή μας σαν να μιλάει ο Θαλής ή η μέλισσα. Σε αυτό το μάθημα θα αναφερθούμε στην καταμέτρηση μέχρι 10 αντικειμένων. Slide 2: Ο Θαλής εισάγει το θέμα του μαθήματος λέγοντας ότι θα δείξει στα παιδιά πως ήταν τα χρήματα στην εποχή του. Slide 3-8: Ο Θαλής αναφέρει μερικές πληροφορίες σχετικά με τη χρησιμότητα των νομισμάτων, τα υλικά και τον τρόπο δημιουργίας τους και τη διακόσμηση τους. Slide 9-22: Βλέπουμε μερικά νομίσματα που αποτελούν υποδιαιρέσεις της ασημένιας δραχμής. Ζητάμε από τα παιδιά να παρατηρήσουν τις απεικονίσεις τους και να τα σχολιάσουν. Ρωτάμε τα παιδιά αν μπορούν να βρουν τους αριθμούς που κρύβονται σε λέξεις όπως το Δεκάδραχμο, Τετράδραχμο, Δίδραχμο, Τετρόβολο, Τρίβολο και Διόβολο. Slide 23: Φυσικά η Μέλισσούλα βλέποντας όλα αυτά τα ζώα να απεικονίζονται στα αρχαία νομίσματα θα ήθελε να είναι κι εκείνη σε ένα νόμισμα.

Slide 24: Ο Θαλής όμως που εκτός από σπουδαίος μαθηματικός είναι και σοφός έχει ψάξει και έχει βρει τα νομίσματα που θέλει να δει η Μέλισσά του.

Slide 25-29: Ο Θαλής μας πληροφορεί ότι γνωρίζει έναν αρχαιολόγο που έχει βρει σε ανασκαφές τέτοια νομίσματα με τη μέλισσα. Στο σημείο αυτό δείχνουμε στα παιδιά τις σελίδες από το ημερολόγιό του ([Ημερολόγιο.pdf](#)) Καλούμαστε λοιπόν να βοηθήσουμε τον αρχαιολόγο με τον «Θησαυρό της Μέλισσας». Ο Θαλής μας προειδοποιεί ότι στο παιχνίδι υπάρχουν μερικές παγίδες και ξεκινάμε το παιχνίδι.

Διαβάζουμε τις σελίδες από το ημερολόγιο του αρχαιολόγου και τονίζουμε στα παιδιά ότι οι αρχαιολόγοι οριοθετούν και σηματοδοτούν τον χώρο της ανασκαφής για να μπορούν να καταγράψουν τα ευρήματά τους, την ακριβή τοποθεσία τους και τις συνθήκες που επικρατούσαν σε αυτήν (χώρα, υγρασία, πετρώματα, κτλ.) Σε κάθε εύρημα τοποθετούν ετικέτες με πληροφορίες, και στη συνέχεια τα φωτογραφίζουν και τα συλλέγουν.

Στο σημείο αυτό ο αρχαιολόγος αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα. Θα πρέπει να τοποθετήσει τις ετικέτες αλλά πρέπει να είναι πολύ προσεκτικός ώστε να μη καταστραφούν τα ευρήματά του σε περίπτωση που πατήσει στον χώρο ανασκαφής. Έτσι σκέφτηκε να χρησιμοποιήσει ένα ρομπότ.

Προτρέπουμε τα παιδιά να τον βοηθήσουμε χρησιμοποιώντας τα δικά μας μελισσορομπότ και ξεκινάμε το παιχνίδι. Ο χώρος ανασκαφής θα είναι ένα Λευκό Πλέγμα 20 θέσεων στο οποίο μπορούμε να κολλήσουμε τις εικόνες από το [Δάπεδο Θησαυρού.pdf](#). Στο αρχείο αυτό υπάρχουν εικόνες με νομίσματα σε διαφορετικούς σχηματισμούς: δύο σχηματισμοί για κάθε αριθμό εκτός από το 1, προκειμένου τα παιδιά να προσπαθήσουν να αναγνωρίσουν με μια ματιά ίδιες ποσότητες (τουλάχιστον για τους μικρότερους αριθμούς).

Για τις ετικέτες των ευρημάτων κόβουμε τις εικόνες από το [Ετικέτες.pdf](#). Σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να τραβήξουν τυχαία μία ετικέτα και να την αντιστοιχίσουν στο σωστό τετράγωνο ανασκαφής, αφού στείλουν τη μέλισσα. Οι ετικέτες περιλαμβάνουν και αριθμούς που είναι αντεστραμμένοι προκειμένου να γίνει το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον και να διαπιστώσουμε τον βαθμό κατανόησης των αριθμών σαν σύμβολα.

Στο σημείο αυτό ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών χωρίζομαστε σε μικρότερες ομάδες. Σε κάθε ομάδα φτιάχνουμε το δάπεδο χρησιμοποιώντας το λευκό πλέγμα 20 θέσεων και το [Δάπεδο Θησαυρού.pdf](#). Επίσης, δίνουμε από ένα beebot και ένα σετ από Ετικέτες σε κάθε ομάδα. Τα παιδιά παίζουν με τη σειρά. Η Μέλισσα ξεκινάει από την εικόνα «Αρχή» και συνεχίζει την πορεία της από το τελευταίο κάθε φορά τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται.

Προτρέπουμε τα παιδιά να πουν τον αριθμό για τις μικρότερες ποσότητες πριν μετρήσουν τα νομίσματα και σχολιάζουμε τους διάφορους σχηματισμούς που μπορεί να υπάρχουν. Συχνά τα παιδιά δεν μπορούν να αντιληφθούν εύκολα την ισότητα δύο ομάδων αντικειμένων όταν αυτά βρίσκονται σε διαφορετική θέση. Για τον λόγο αυτόν προτείνεται σαν δραστηριότητα επέκτασης να δημιουργήσουμε ομάδες με αντικείμενα από την τάξη (π.χ. τουβλάκια) ή ακόμα και ψεύτικα νομίσματα. Πιο συγκεκριμένα φτιάχνουμε δύο ομάδες με τον ίδιο αριθμό αντικειμένων τα οποία όμως έχουμε τοποθετήσει σε διαφορετική θέση, π.χ. σε διαφορετικό σχηματισμό, πιο αραιά, σε δυάδες ή τριάδες κτλ.. Ζητάμε από τα παιδιά να τα συγκρίνουν, να μας πουν χωρίς να τα μετρήσουν ποια ομάδα έχει τα περισσότερα και τα λιγότερα και μετά να τα μετρήσουν και να διαπιστώσουν την ορθότητα της απάντησής τους.

Στη συνέχεια με τα ίδια αντικείμενα μπορούμε να ζητήσουμε από τα παιδιά να συνθέσουν μια συγκεκριμένη ποσότητα. Ενδεικτικές ερωτήσεις: Έχω 5 τουβλάκια. Πόσα θα βάλω ακόμα για να γίνουν 7. Πόσα θα βγάλω για να

	γίνουν 3. Αφήνουμε τα παιδιά να πειραματιστούν και μόνοι τους με διαφορετικούς σχηματισμούς. <u>Προτεινόμενες Δραστηριότητες:</u> Σαν δραστηριότητα αξιολόγησης μπορούμε να αξιοποιήσουμε το φύλλο εργασίας Χάρτης Αρχαιολόγου.pdf. Εξηγούμε ότι υπάρχει ένα σχεδιάγραμμα του οριοθετημένου χώρου ανασκαφής και τα παιδιά θα πρέπει να σχεδιάσουν τόσα νομίσματα όσα δείχνει η ετικέτα σε κάθε τετράγωνο. Τα νομίσματα μπορούν να τα σχεδιάσουν σαν κουκίδες για μεγαλύτερη ευκολία και σε όποιον σχηματισμό επιθυμούν.
--	---

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Αρχαία Ελληνικά Νομίσματα: Τα πιο διαδεδομένα νομίσματα στην αρχαία Ελλάδα ήταν οι «χελώνες» από την Αίγινα, τα «Ιππάρια» (πουλάρια) από την Κόρινθο και οι «Γλαύκες» (κουκουβάγιες) από την Αθήνα. Στις Ελληνικές αποικίες, όπως στις Συρακούσες, και στη Σικελία κόβονταν τοπικά νομίσματα. Ασημένια νομίσματα κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά το 550 π.Χ. στην Μικρά Ασία, και στην Αίγινα. Είχαν επάνω τους μια προτομή Αιονταριού ή ταύρου στην Μικρά Ασία, και μια χελώνα στην Αίγινα.

Τα αρχαία ελληνικά νομίσματα διέθεταν τρεις αξίες, τη μεταλλική, την ονομαστική και την εμπορική. Η μεταλλική τους αξία εξαρτιόταν από το μέταλλό τους και ήταν μεγάλη όταν αυτά ήταν χρυσά, μικρότερη όταν ήταν αργυρά και κατά πολύ μικρότερη όταν ήταν χάλκινα. Η σχέση αργυρού-χρυσού δεν ήταν σταθερή και αυτό επηρέαζε τις νομισματικές ισοτιμίες μεταξύ των δύο μετάλλων. Μέχρι το 400 π.Χ. τα νομίσματα έγιναν το κατεξοχήν μέσο συναλλαγής σε ολόκληρη την αρχαία Ελλάδα, χωρίς όμως να επιβάλλεται ένα συγκεκριμένο νόμισμα. Αλλά, σε κάθε περιοχή χρησιμοποιούσαν κάποιο συγκεκριμένο νόμισμα περισσότερο από τα άλλα. Με την πάροδο του χρόνου άρχισε να επικρατεί το Τετράδραχμο της Αττικής που ζύγιζε 17 γραμμάρια καθώς και άλλα νομίσματα ονομαστικής αξίας ενός Οβοήου, δέκα και δώδεκα δραχμών, ενώ στις αποικίες της Σικελίας χρησιμοποιούνταν και το νόμισμα της λίτρας.

Ταυτόχρονα εξελίσσεται η καλλιτεχνική επεξεργασία των νομισμάτων που τώρα τα διακοσμούσαν διάφορες μορφές θεών και ζώων. Η κοπή τους γίνεται με την βοήθεια του σφυριού και του αμμονιού, γι' αυτό και πολλά από τα νομίσματα της εποχής αυτής δεν έχουν άρτια εικόνα, ενώ το σχήμα τους δεν είναι πάντα ακριβώς στρογγυλό.

ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ & ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<http://www.nummus.gr/a%cf%81%ce%b3%cf%85%cf%81%cf%8c-%ce%b4%ce%b5%ce%ba%ce%ac%ce%b4%cf%81%ce%b1%cf%87%ce%bc%ce%bfa%ce%b8%ce%b7%ce%bd%cf%8e%ce%bd-%ce%bd%ce%bc-13011999/>

ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΥΛΙΚΑ & ΕΠΟΠΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

- Πλαστικοποιημένες εικόνες του Θαλή και της Μέλισσας.
- Power point
- Beebot
- Λευκό Γκέγμα
- Ημερολόγιο.pdf
- Δάπεδο Θησαυρού.pdf
- Ετικέτες.pdf
- Χάρτης Αρχαιολόγου.pdf