

Δραστηριότητα 6^η: «Συγκρίνω τους αριθμούς χρησιμοποιώντας τα σύμβολα =, < και >».

Τάξη: Α'

Αριθμός παιδιών: 12

Γνωστικό αντικείμενο: Μαθηματικά

Προηγούμενες γνώσεις: Τα παιδιά έχουν ήδη διδαχθεί τους αριθμούς μέχρι το 10 κι έχουν εξασκηθεί στη χρήση των συμβόλων ισότητας και ανισότητας.

Διδακτικός χρόνος: 2 διδακτικές ώρες.

Στόχος: «Να εμπεδώσουν σωστά τους αριθμούς μέχρι το 10 χρησιμοποιώντας τα σύμβολα της ισότητας και ανισότητας μέσα από το Εκπαιδευτικό λογισμικό μαθηματικών της Α' τάξης».

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες των δύο ατόμων και εργάστηκαν στο εργαστήριο πληροφορικής. Χρησιμοποιήθηκαν έξι υπολογιστές.

Οι οδηγίες δόθηκαν προφορικά βήμα-βήμα από τη δασκάλα στους μαθητές και προβλήθηκαν από το βιντεοπροβολέα.

Παράλληλα οι μαθητές άκουσαν τις οδηγίες κι από τον «άσσο»



όταν πατούσαν πάνω του.

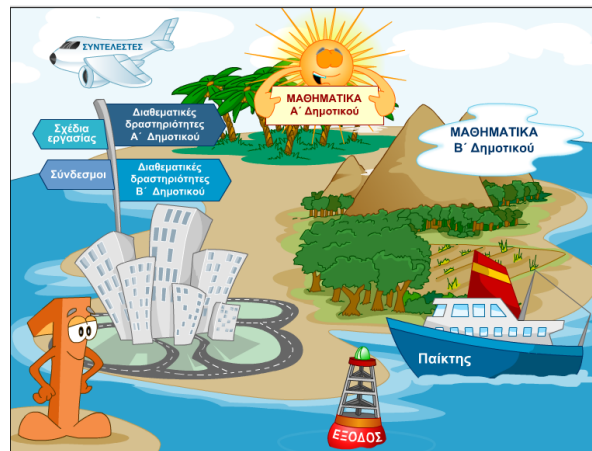
Με το ποντίκι σας κάντε διπλό αριστερό κλικ στο



εικονίδιο από την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

Κάντε κλικ πάνω στο κουμπί έναρξη






Μετά κλικ πάνω στο





από το νέο παράθυρο.

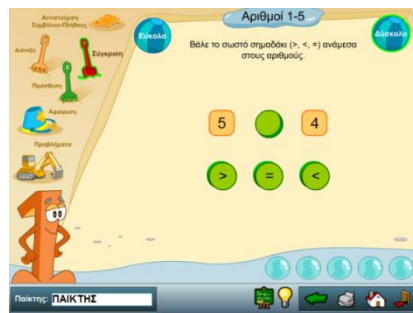
Μεταφέρεστε σε νέο παράθυρο και κάντε κλικ στο





Πατήστε στο κόκκινο φτυαράκι  από το



Κι επιλέξτε την μπάλα . Ακούστε τις οδηγίες που δίνει ο . Τώρα ετοιμαστείτε να λύσετε την άσκηση. Παίζει πρώτα ο πρώτος παίχτης. Κάντε κλικ σε ένα από τα τρία πράσινα κυκλάκια με τα σύμβολα ισότητας κι ανισότητας σε εκείνο που θεωρείτε ότι είναι το σωστό.



Ο  σας καθοδηγεί κι επαναλαμβάνει τις σωστές απαντήσεις, μετά από έναν ήχο. Για τις λάθος απαντήσεις δε μιλάει, ακούγεται μόνο ένας χαρακτηριστικός ήχος. Κάτω χαμηλά στο φύλλο εργασίας σας υπάρχουν πέντε κυκλάκια 

Για κάθε σωστή απάντηση το κυκλάκι γίνεται , ενώ για κάθε λάθος γίνεται .

Όταν τελειώσετε, θα μάθετε πώς τα πήγατε και στο



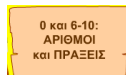
παράθυρο που θα ανοίξει κάντε κλικ στο για να παίξει κι ο δεύτερος παίχτης. Νικητής είναι όποιος έχει τα περισσότερα πράσινα ψαράκια.



Τώρα που τελειώσατε όλοι κάντε κλικ στο βελάκι για να επιστρέψετε στο



Κάντε τώρα κλικ στο



Και από το



κάντε κλικ

στο .
εδώ ο



Έπειτα πατήστε πάνω στο




.Κι

Κάνετε το ίδιο όπως και στο προηγούμενο παιχνίδι. Με το ποντίκι επιλέξτε το σωστό κυκλάκι ισότητας ή ανισότητας.



Η διαφορά είναι ότι εδώ οι αριθμοί είναι μέχρι το 10, ενώ πριν ήταν μέχρι το 5.

Εδώ για τη σωστή απάντηση ανάβει η πράσινη λάμπα ,

ενώ για τη λάθος η κόκκινη λάμπα .

Μόλις ο πρώτος παίχτης τελειώσει κι ανάψουν οι 5 λάμπες, θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο που θα του δείχνει το σκορ του. Αμέσως μετά ο δεύτερος παίχτης κάνει κλικ

στο κουμπί , για να συνεχίσει το παιχνίδι.

Νικητής είναι όποιος έχει τις περισσότερες πράσινες λάμπες.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Το λογισμικό από μόνο του αξιολογεί τις δραστηριότητες των μαθητών μας.