

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΝΟΜΙΣΜΑΤΩΝ ΣΤΟ ΜΑΓΑΖΑΚΙ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ ΜΑΣ

(Επίτευξη Επιδίωξης στο Γνωστικό Αντικείμενο των Μαθηματικών)

Χρόνος εφαρμογής : Οκτώβριος - Ιούνιος

Σύνθεση ομάδας: τετράχρονα και πεντάχρονα παιδιά

Εκπαιδευτικός: Παναγιώτα Λοΐζου

Δημόσιο Νηπιαγωγείο Πέρα Χωρίου Νήσου

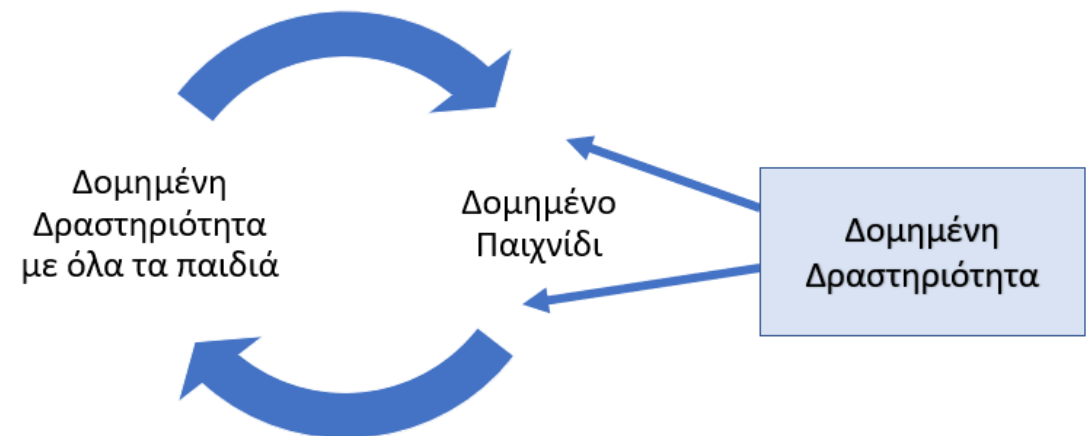
Εποπτεία: Δρ Μαρία Σιακαλλή



Μπορείτε να αντιγράψετε και να αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο υπό τους ακόλουθους όρους: αναφορά δημιουργού, μη εμπορική χρήση, μη παραγόμενα

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΝΟΜΙΣΜΑΤΩΝ ΣΤΟ ΜΑΓΑΖΑΚΙ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ ΜΑΣ

- **Γνωστικό Αντικείμενο:** Μαθηματικά
- **Άξονας:** Μέτρηση
- **Επιδίωξη:** Το παιδί να αναγνωρίζει νομίσματα
- **Μαθηματικές Πρακτικές:** Επίλυση προβλήματος και επιμονή στην επίλυση του προβλήματος, Ποσοτική αφηρημένη σκέψη, Ανάπτυξη και κρίση συλλογισμού, Ακρίβεια, Δομή, Χρήση εργαλείων
- **Μορφές Οργάνωσης της Μάθησης:**



Φάση 1- Δομημένη Δραστηριότητα με όλα τα παιδιά → δομημένο παιχνίδι (έμφαση στην ΜΠ: Ακρίβεια)

1. Η νηπιαγωγός αφηγείται το παραμύθι «Ξοδεύω» (συγγραφέας Cinders McLeod, Εκδόσεις Διόπτρα) και συζητά με τα παιδιά σχετικά με τη χρησιμότητα των χρημάτων (Γιατί χρειαζόμαστε χρήματα; Τι μπορούμε να αγοράσουμε με χρήματα;).
2. Η νηπιαγωγός παρουσιάζει πλαστικά πώματα τα οποία ονομάζει νομίσματα της τάξης. Κάθε πώμα αξίζει 1. Παρουσιάζει και όλα τα προϊόντα από το μαγαζάκι της. Κάθε προϊόν στοιχίζει 1 νόμισμα.
3. Τα παιδιά σε δυάδες μπαίνουν σε ρόλο. Το ένα παιδί είναι ο πωλητής/ η πωλήτρια και το άλλο παιδί ο πελάτης/ η πελάτισσα. Το παιδί πελάτης/ πελάτισσα επιλέγει τα προϊόντα που θέλει να αγοράσει και τα παρουσιάζει στο παιδί- πωλητή/ πωλήτρια. Ο/Η πωλητής/ πωλήτρια αναφέρει το τελικό ποσό που θα πρέπει να πληρωθεί (π.χ 3 αντικείμενα 3 πώματα/ 2 αντικείμενα 2 πώματα). Το παιδί πελάτης/ πελάτισσα πληρώνει το συγκεκριμένο ποσό. Τα παιδιά αλλάζουν ρόλους.

Κατά τις επόμενες μέρες τα παιδιά παίζουν στο μαγαζάκι της τάξης αγοράζοντας προϊόντα και πληρώνοντας το αντίστοιχο ποσό.



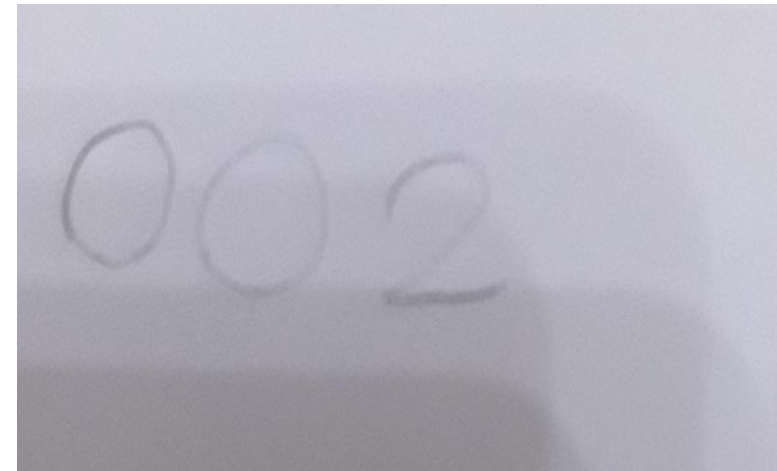
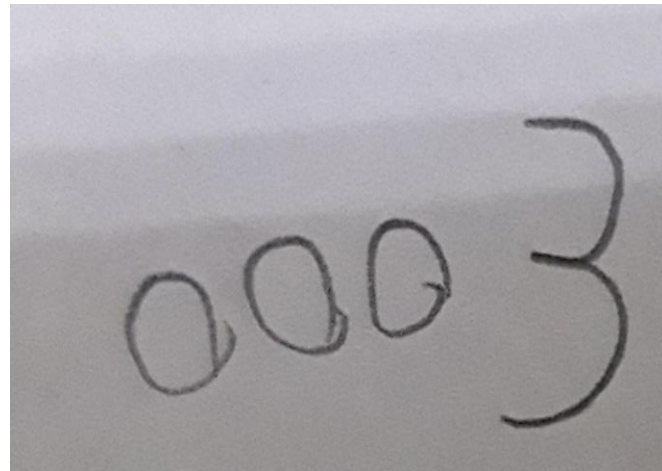
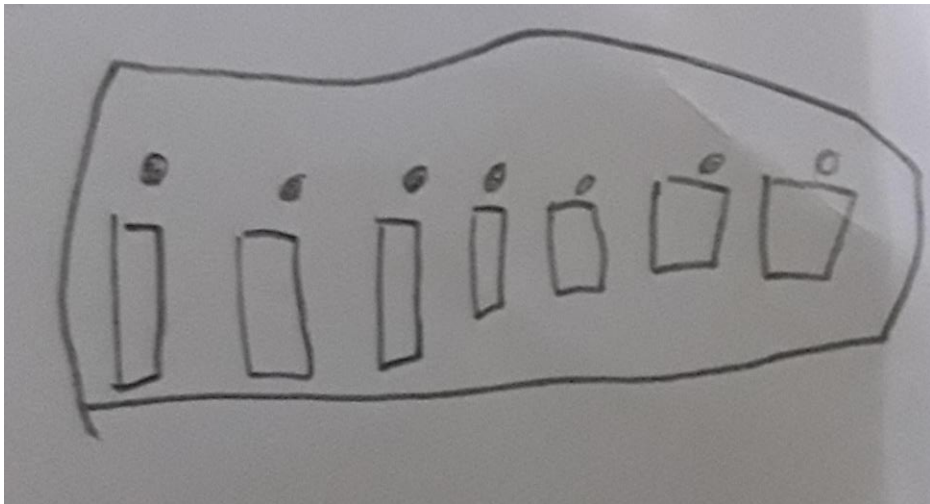
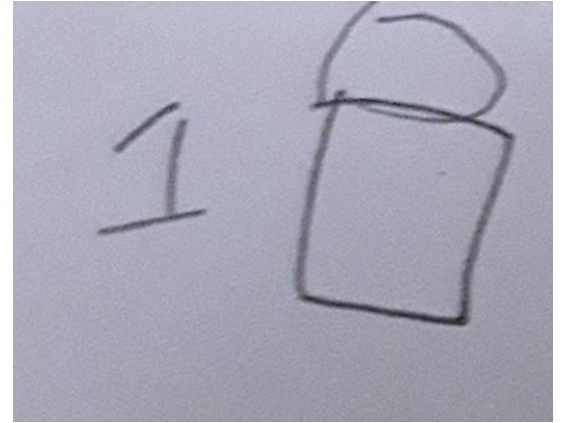
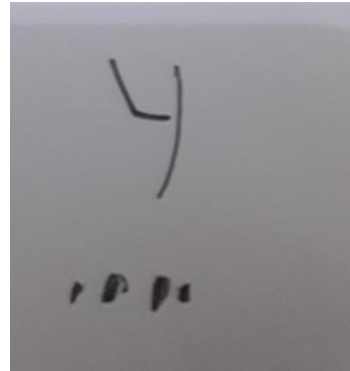
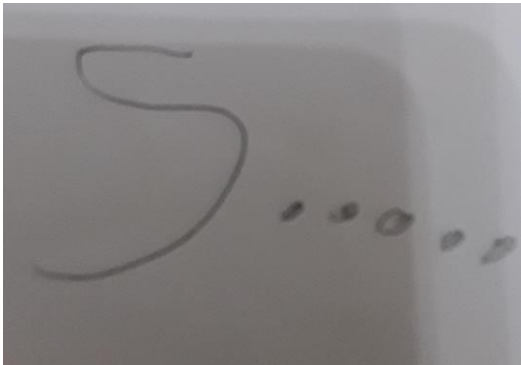
Σημείωση: στα πώματα μπορεί να αναγραφεί μόνο το αριθμητικό σύμβολο 1 ή το αριθμητικό σύμβολο με μία κουκκίδα δίπλα.

Δομημένο παιχνίδι → δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά → δομημένο παιχνίδι (έμφαση στην ΜΠ: Ακρίβεια)

1. Νηπιαγωγός και παιδιά συζητούν για τον τρόπο με τον οποίο παίζουν στο μαγαζάκι και πώς χρησιμοποιούν τα νομίσματά τους.
2. Η νηπιαγωγός παρουσιάζει μια απόδειξη. Αφού τα παιδιά την ονομάσουν αναφέρουν τι δείχνει μία απόδειξη (τι αγόρασα και πόσα πλήρωσα).
3. Όλα τα προϊόντα από το μαγαζάκι καθώς και τα νομίσματα τοποθετούνται στο κέντρο του κύκλου. Τα παιδιά σε δυάδες μπαίνουν σε ρόλο (όλα τα ζευγάρια ταυτόχρονα). Το ένα παιδί είναι πελάτης/πελάτισσα και το άλλο παιδί είναι πωλητής/ πωλήτρια. Το παιδί πελάτης/πελάτισσα επιλέγει και παίρνει από το μαγαζάκι τα προϊόντα που θέλει να αγοράσει. Το παιδί πωλητής/πωλήτρια αναφέρει το ποσό που θα πρέπει να πληρωθεί. Το παιδί πελάτης/πελάτισσα πληρώνει το συγκεκριμένο ποσό. Το παιδί πωλητής/πωλήτρια σε μικρό χαρτί εκδίδει την απόδειξη.
4. Τα παιδιά έρχονται στην ολομέλεια. Οι αποδείξεις παρουσιάζονται και συζητούνται σχετικά με την ακρίβειά τους (δείχνουν όλες τι αγόρασε κάθε παιδί και πόσα πλήρωσε;). Γίνονται εισηγήσεις για βελτίωση των αποδείξεων.
5. Τα παιδιά στα ζευγάρια τους αλλάζουν ρόλο και επαναλαμβάνεται το βήμα 3 (βλέπε πιο πάνω).
6. Στην ολομέλεια συζητούνται και πάλι οι αποδείξεις σχετικά με την ακρίβειά τους.

Κατά τις επόμενες μέρες τα παιδιά παίζουν στο μαγαζάκι της τάξης αγοράζοντας προϊόντα, πληρώνοντας το αντίστοιχο ποσό και εκδίδοντας απόδειξη αγοράς.

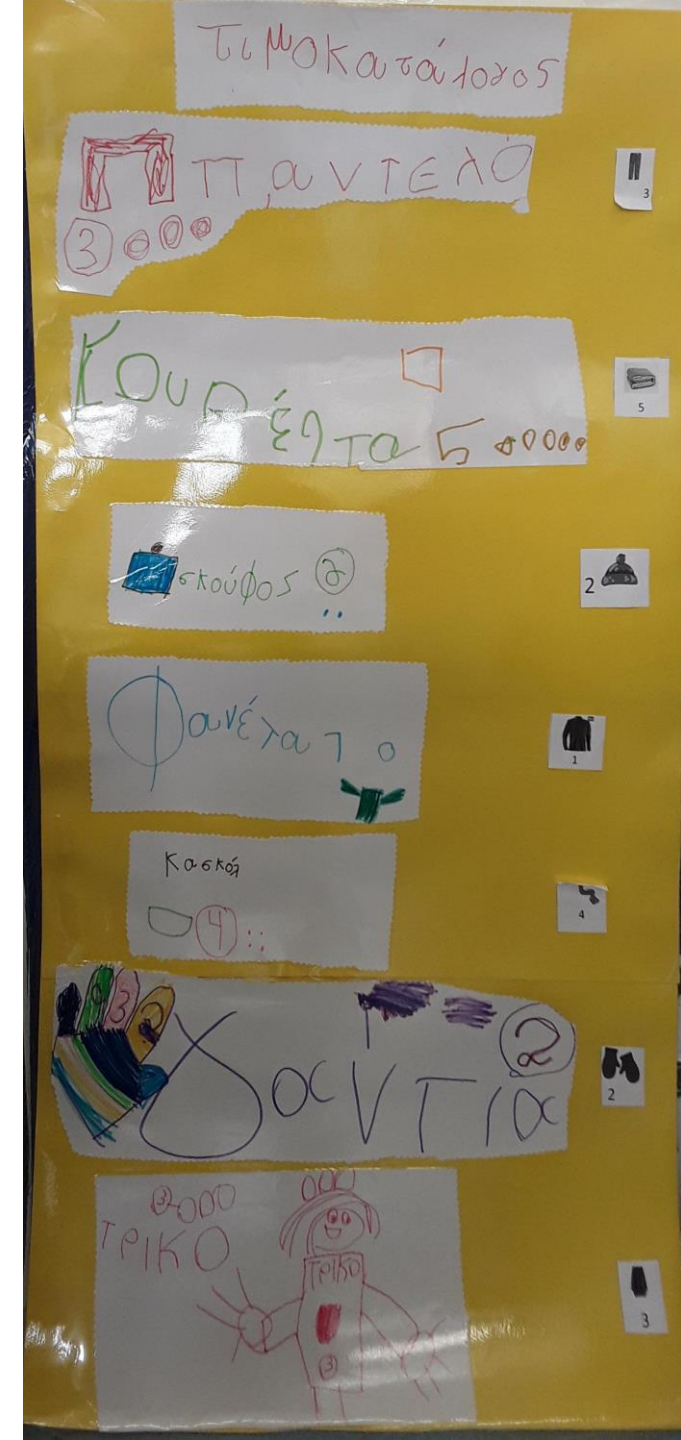
Αποδείξεις που δημιουργήθηκαν κατά το κοινωνικο-
δραματικό παιχνίδι των παιδιών στο μαγαζάκι της τάξης.



Φάση 2- Δομημένη Δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

(έμφαση στις ΜΠ: Ανάπτυξη και κρίση συλλογισμού, Χρήση εργαλείων)

- Σε ολομέλεια, η νηπιαγωγός προβληματίζει τα παιδιά κατά πόσο είναι δίκαιο όλα τα προϊόντα στο μαγαζάκι να στοιχίζουν 1 πώμα/νόμισμα. Παιδιά και νηπιαγωγός συζητούν σχετικά με τις τιμές των προϊόντων που πωλούνται στο μαγαζάκι της τάξης (στα προϊόντα μπαίνουν τιμές 1-5 πώματα/νομίσματα). Τα παιδιά σε μικρές ομάδες δημιουργούν την εικόνα, τη λέξη και την τιμή ενός προϊόντος. Στην ολομέλεια δημιουργείται ο τιμοκατάλογος (π.χ. ο σκούφος στοιχίζει 2, η κουβέρτα 5, η φανέλα 1 κλπ.).



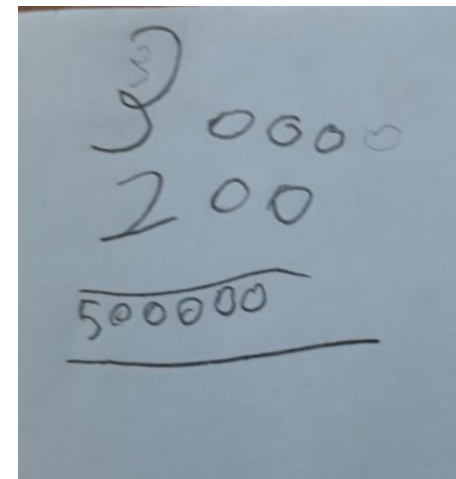
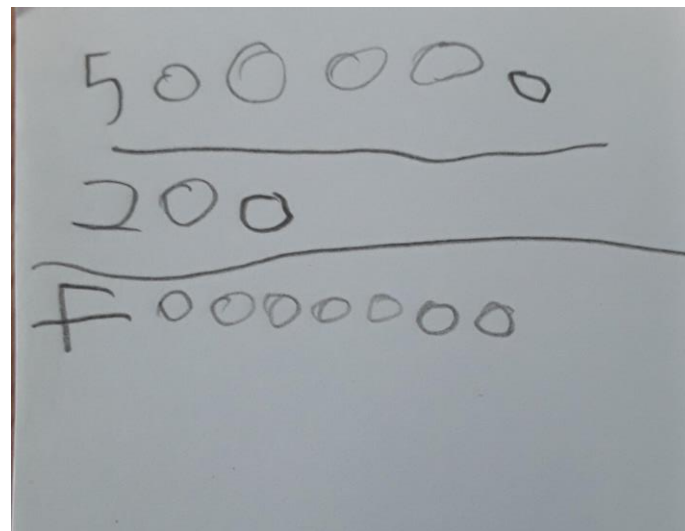
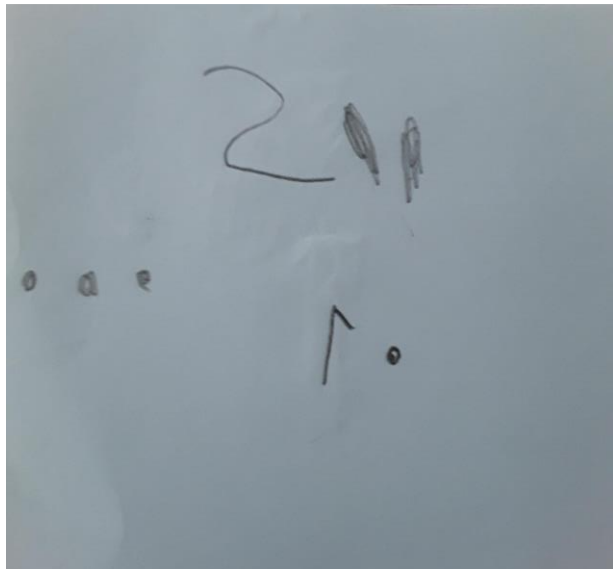
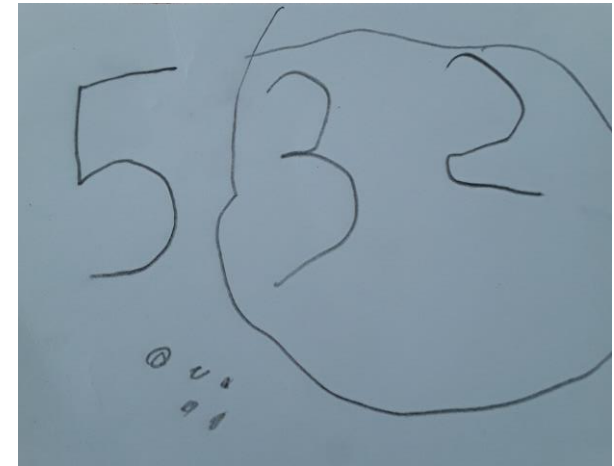
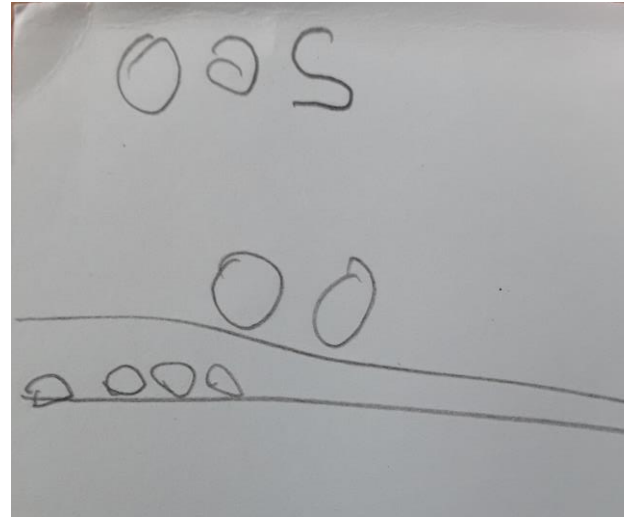
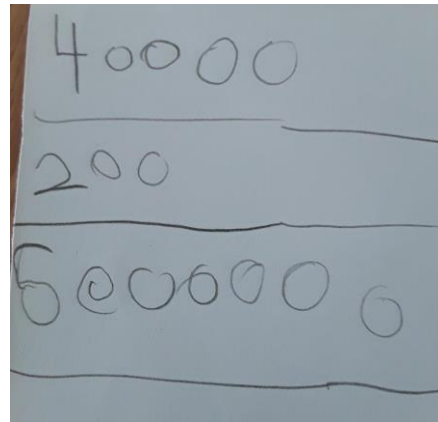
Δομημένο παιχνίδι → δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά (έμφαση στις ΜΠ: Ανάπτυξη και κρίση συλλογισμού, Χρήση εργαλείων)

Τις επόμενες μέρες κατά το παιχνίδι, τα παιδιά- πελάτες/ πελάτισσες αρχικά αγοράζουν 2 μόνο προϊόντα. Το παιδί-πωλητής/πωλήτρια με τη βοήθεια των μαθηματικών εργαλείων (αριθμητήριο, κύβοι unifix, αριθμητική γραμμή, χάντρες σε σύρμα πίπας) υπολογίζει πόσα πρέπει να πληρωθεί και δημιουργεί απόδειξη.



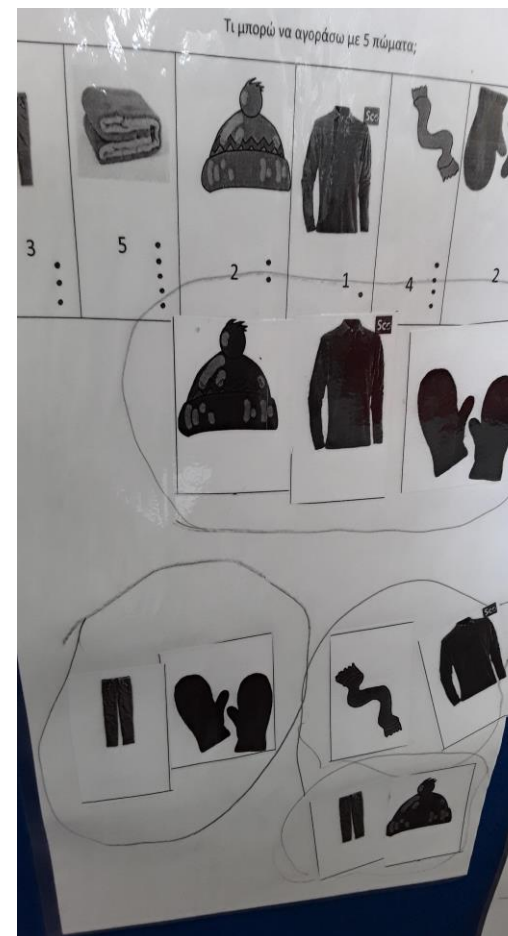
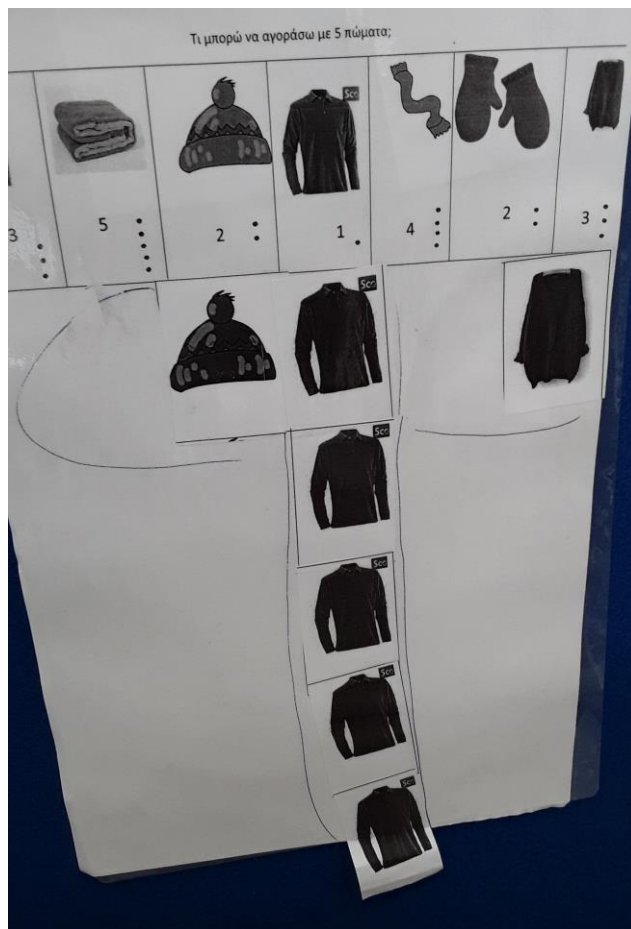
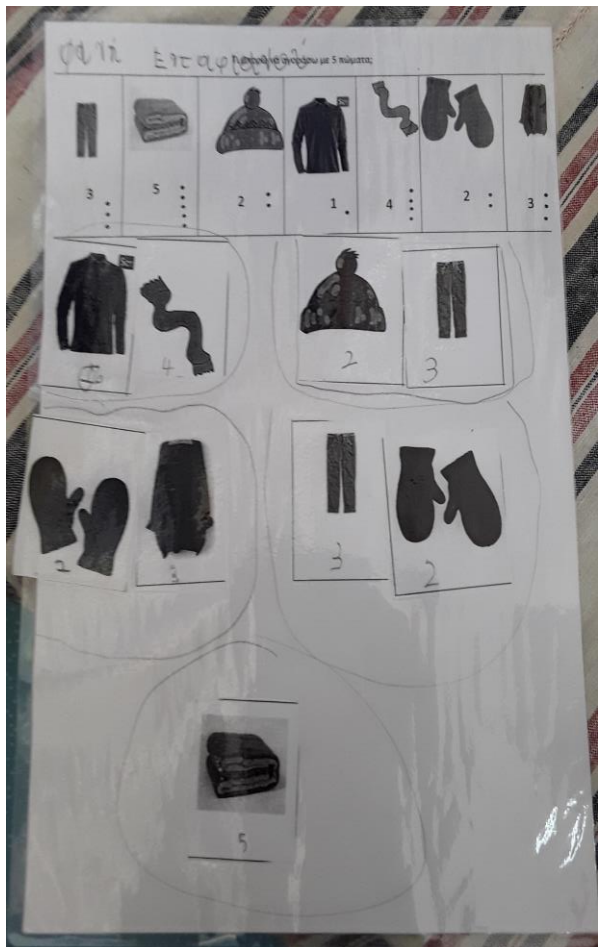
- Σε δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά, τα παιδιά σε ζευγάρια μπαίνουν σε ρόλο. Όλα τα προϊόντα και τα πώματα τοποθετούνται στο κέντρο του κύκλου. Το παιδί πελάτης/πελάτισσα επιλέγει 2 προϊόντα. Το παιδί πωλητής/πωλήτρια με τη βοήθεια μαθηματικού εργαλείου (αριθμητήριο/κύβοι unifix) υπολογίζει το ποσό που θα πρέπει να πληρωθεί και δημιουργεί απόδειξη. Το παιδί πελάτης/πελάτισσα πληρώνει και παίρνει την απόδειξη. Στη συνέχεια τα παιδιά αλλάζουν ρόλους

Αποδείξεις που δημιουργήθηκαν κατά το κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι των παιδιών στο μαγαζάκι της τάξης.



Σε αυτή την φάση μπορεί η απόδειξη να μελετηθεί και ως κειμενικό είδος ώστε να προστεθούν σε αυτήν και άλλα στοιχεία (όνομα καταστήματος, ημερομηνία, κάθετη καταγραφή προϊόντων, μήνυμα καταστήματος).

Δομημένη δραστηριότητα σε τραπεζάκι- Μαθηματικό Πρόβλημα: Έχω 5 πώματα.
Ποια προϊόντα μπορώ να αγοράσω; (έμφαση στη ΜΠ: επίλυση προβλήματος και επιμονή στην επίλυση του προβλήματος)



Η νηπιαγωγός θέτει το μαθηματικό πρόβλημα. Για την επίλυσή του τα παιδιά έχουν στη διάθεσή τους τις εικόνες των προϊόντων που πωλούνται στο μαγαζάκι της τάξης το συγκεκριμένο διάστημα και μαθηματικά εργαλεία πρόσθεσης.

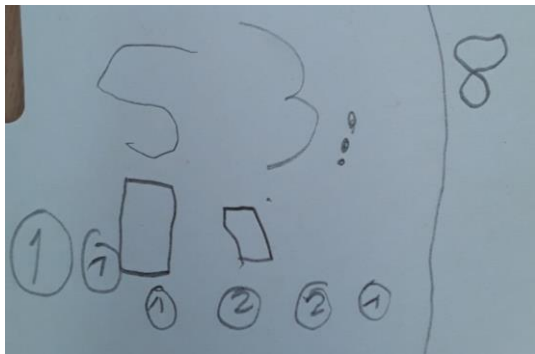
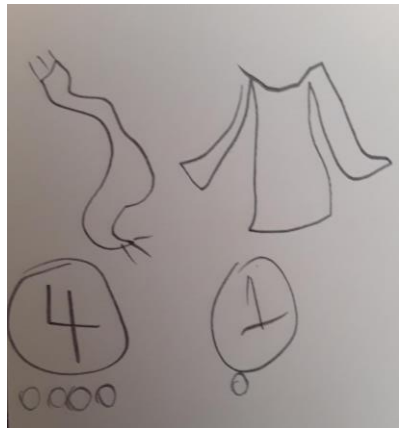
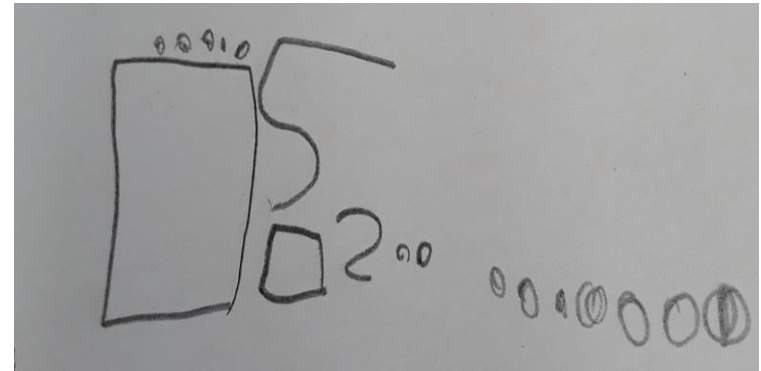
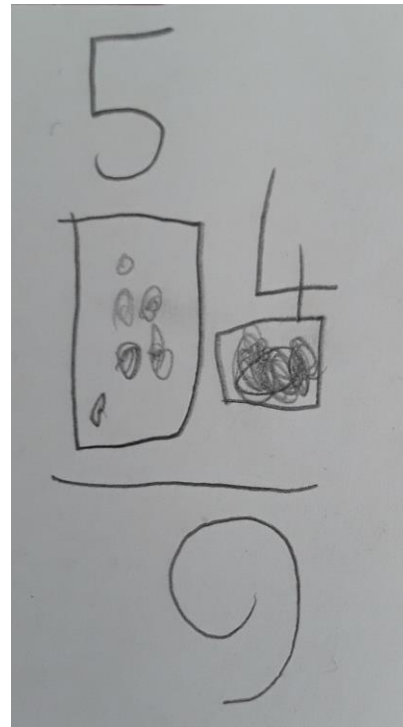
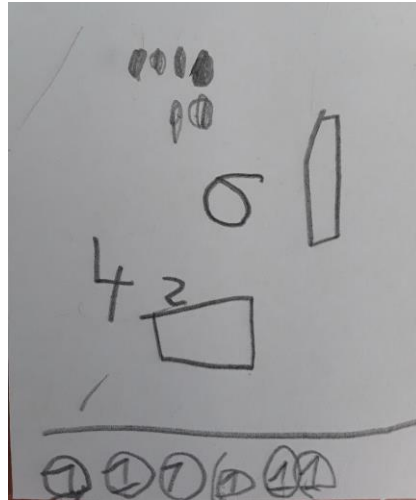
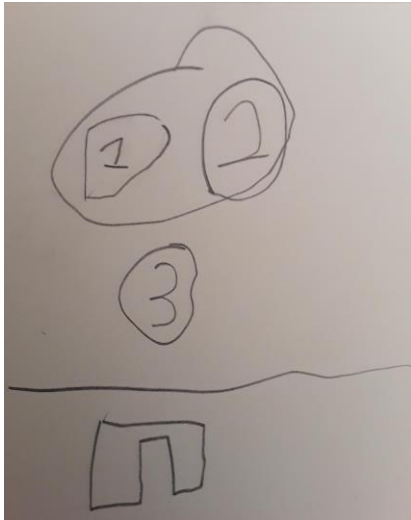
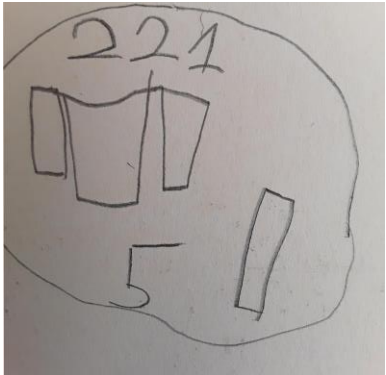
Φάση 3- Δομημένη Δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Σε ολομέλεια, η νηπιαγωγός παρουσιάζει τα πώματα αξίας 1 και τα καινούρια πώματα αξίας 2 (μεγαλύτερου μεγέθους και διαφορετικού χρώματος από το πώμα αξίας 1. Και σε αυτά μπορεί να τοποθετηθούν και κουκκίδες δίπλα από το αριθμητικό σύμβολο).
- Τα παιδιά εργάζονται ατομικά. Η νηπιαγωγός δίνει σε κάθε παιδί συγκεκριμένο αριθμό νομισμάτων αξίας 2, ανάλογα με τον βαθμό ετοιμότητας του κάθε παιδιού. Το παιδί θα πρέπει να υπολογίσει τη συνολική αξία των νομισμάτων του με τη βοήθεια των νομισμάτων αξίας 1 (π.χ 3 κίτρινα πώματα έχουν αξία 6 και αντιστοιχούν σε 6 μπλε πώματα).



Δομημένη Δραστηριότητα με όλα τα παιδιά → δομημένο παιχνίδι

- Σε δομημένο παιχνίδι τα παιδιά χρησιμοποιούν στο μαγαζάκι τα δύο νομίσματα (πώματα αξίας 1 και πώματα αξίας 2) για τις αγοραπωλησίες τους.

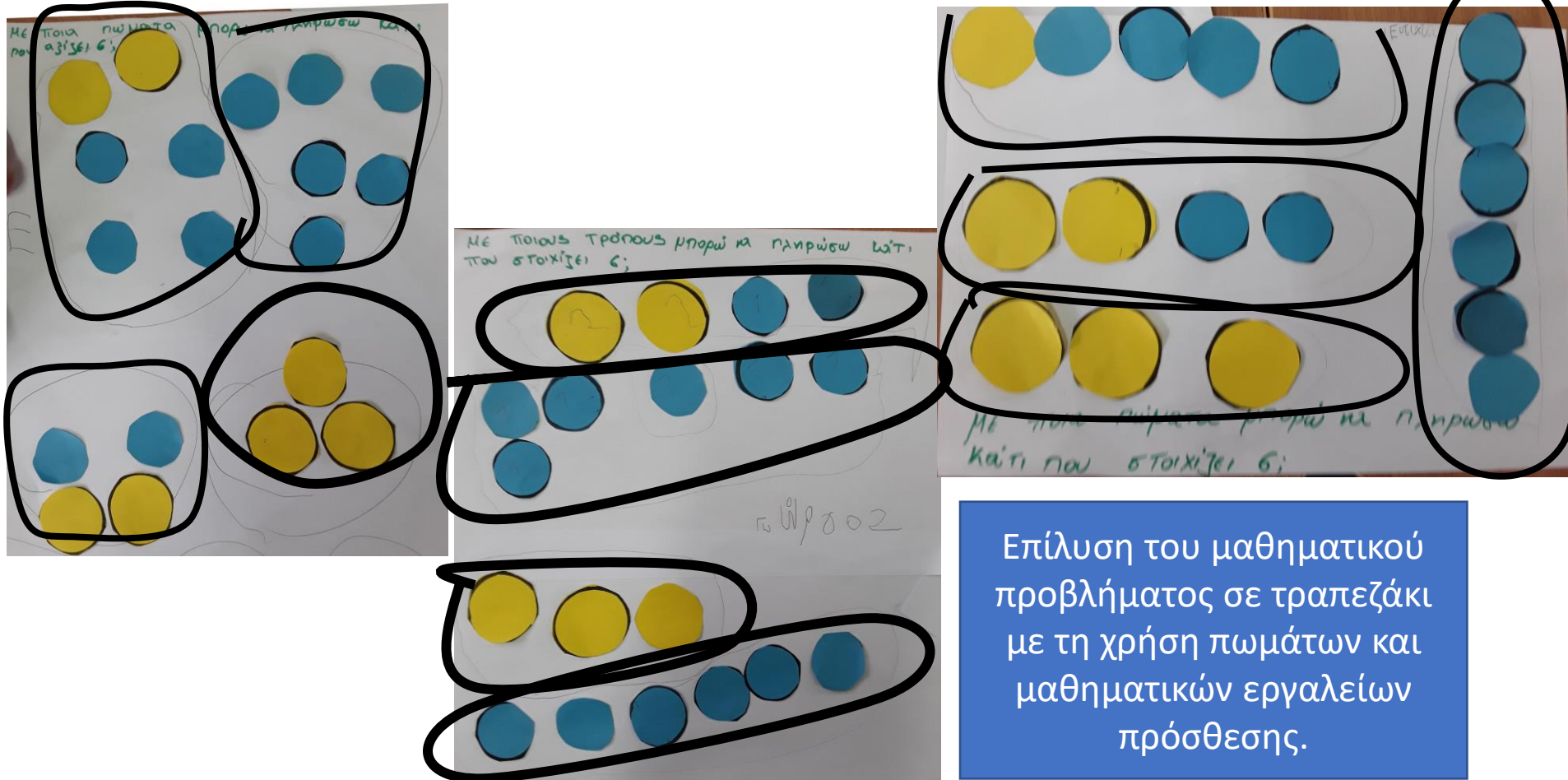


Αποδείξεις που δημιουργήθηκαν κατά το κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι των παιδιών στο μαγαζάκι της τάξης.

Δομημένη δραστηριότητα σε τραπεζάκι. Μαθηματικό Πρόβλημα: Αγόρασα προϊόντα που στοιχίζουν 6.

Με ποιους διαφορετικούς τρόπους μπορώ να πληρώσω;

(έμφαση στις ΜΠ: Επίλυση προβλήματος και επιμονή στην επίλυση του προβλήματος, Ποσοτική αφηρημένη σκέψη, Δομή)



Επίλυση του μαθηματικού προβλήματος σε τραπεζάκι με τη χρήση πωμάτων και μαθηματικών εργαλείων πρόσθεσης.



Δομημένο παιχνίδι → δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά → δομημένο παιχνίδι (έμφαση στις ΜΠ: Δομή, Ακρίβεια)

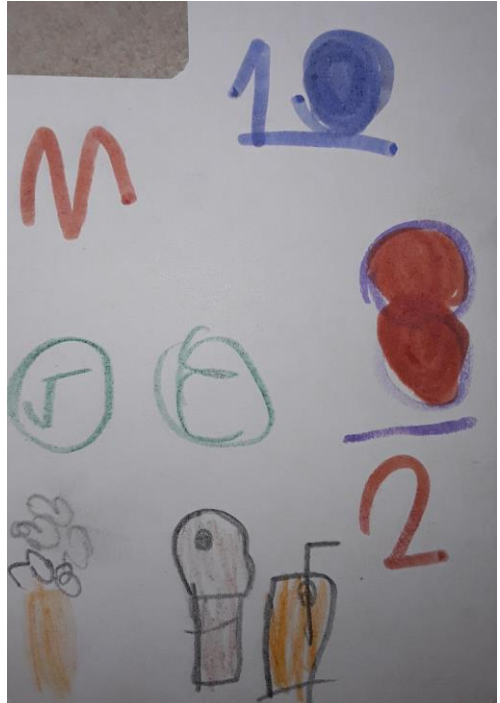
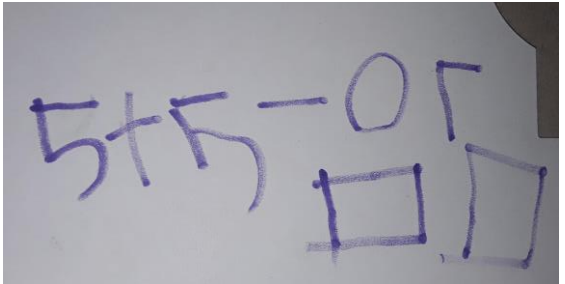
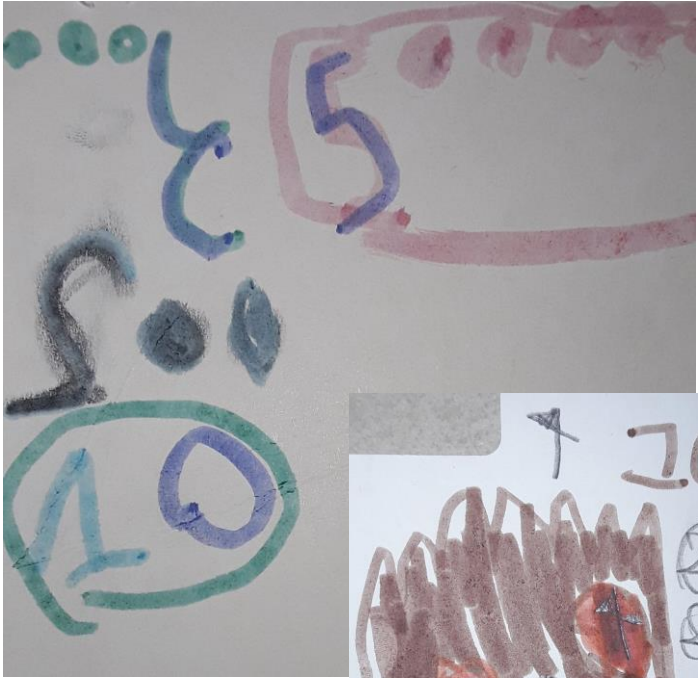
- Κατά το δομημένο παιχνίδι, η νηπιαγωγός μπαίνει σε ρόλο πελάτισσας και ψωνίζει από το μαγαζάκι. Πληρώνει ώστε να χρειαστεί ρέστα. Ο προβληματισμός μεταφέρεται σε δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά.
- Σε δομημένη δραστηριότητα με όλα τα παιδιά, τα παιδιά σε ζευγάρια μπαίνουν σε ρόλο (ταυτόχρονα). Το ένα παιδί γίνεται πωλητής/πωλήτρια και το άλλο παιδί γίνεται πελάτης/πελάτισσα. Τα παιδιά πελάτες/πελάτισσες επιλέγουν τα προϊόντα που θέλουν να αγοράσουν. Τα παιδιά πωλητές/πωλήτριες υπολογίζουν το ποσό που θα πρέπει να πληρωθεί με τη βοήθεια μαθηματικού εργαλείου. Τα παιδιά πελάτες/πελάτισσες πληρώνουν ώστε να χρειαστούν ρέστα (ποσό μεγαλύτερο από αυτό που οφείλουν). Τα παιδιά πωλητές/πωλήτριες με τη βοήθεια των μαθηματικών εργαλείων υπολογίζουν και δίνουν τα ρέστα. Στη συνέχεια τα παιδιά αλλάζουν ρόλους. Στην ολομέλεια τα παιδιά συζητούν για τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να υπολογίζουν τα ρέστα κατά το παιχνίδι τους και τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να διαφοροποιηθεί και η απόδειξη.
- Τις επόμενες μέρες, η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα παιδιά που παίζουν στο μαγαζάκι να πληρώνουν και με τρόπο ώστε να χρειάζονται ρέστα.



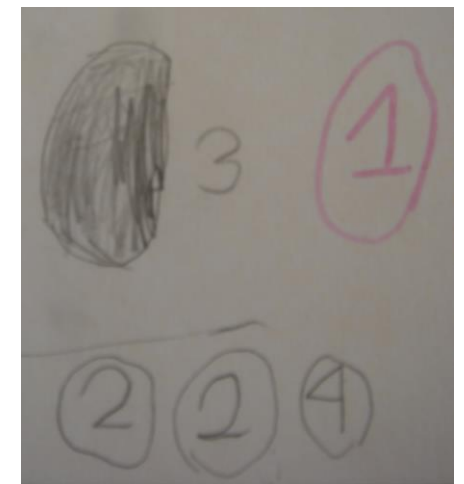
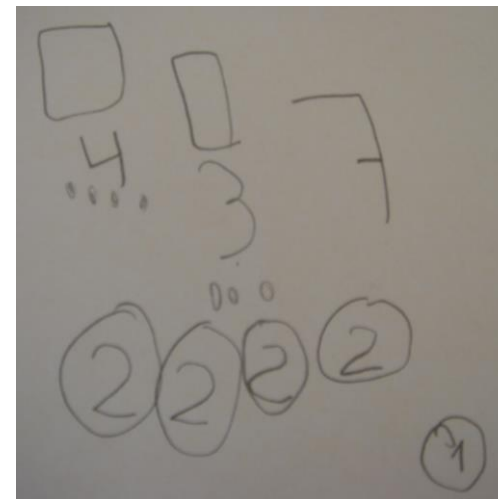
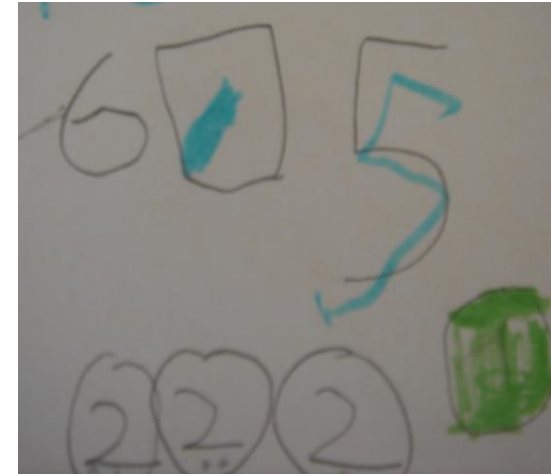
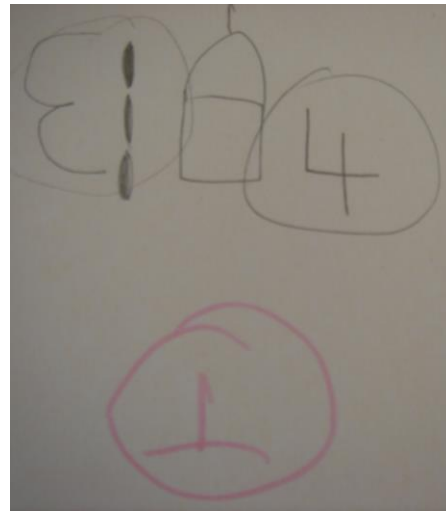
Φάση 4- Δομημένη Δραστηριότητα με όλα τα παιδιά

- Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά ομοιώματα νομισμάτων/ χαρτονομισμάτων αξίας €1, €2, €5, €10 ή πραγματικά νομίσματα και χαρτονομίσματα.
- Τα παιδιά παρατηρούν τα ομοιώματα/ πραγματικά νομίσματα και χαρτονομίσματα σε μικρές ομάδες και συζητούν μεταξύ τους. Στην ολομέλεια τα παιδιά διατυπώνουν τις παρατηρήσεις τους.
- Τα παιδιά σε ζευγάρια μπαίνουν σε ρόλο (ταυτόχρονα). Το ένα παιδί γίνεται πελάτης/πελάτισσα και το άλλο παιδί πωλητής/πωλήτρια. Τα παιδιά πελάτες/πελάτισσες επιλέγουν και παίρνουν προϊόντα που πωλούνται στο μαγαζάκι της τάξης. Τα παιδιά πωλητές/πωλήτριες υπολογίζουν το ποσό που θα πρέπει να πληρωθεί (με τη βοήθεια μαθηματικού εργαλείου) και δημιουργούν απόδειξη. Τα παιδιά πελάτες/πελάτισσες παίρνουν ομοιώματα νομισμάτων από το κέντρο του κύκλου, πληρώνουν και παίρνουν την απόδειξή τους. Στη συνέχεια τα παιδιά αλλάζουν ρόλους.
- Η νηπιαγωγός εξηγεί στα παιδιά ότι από την επόμενη μέρα στο μαγαζάκι θα χρησιμοποιούνται πλέον νομίσματα και χαρτονομίσματα Ευρώ, τα οποία και θα αντικαταστήσουν τα πώματα.

Αποδείξεις που δημιουργήθηκαν κατά το κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι των παιδιών στο μαγαζάκι της τάξης (χρήση ομοιωμάτων νομισμάτων/χαρτονομισμάτων και ρέστα).

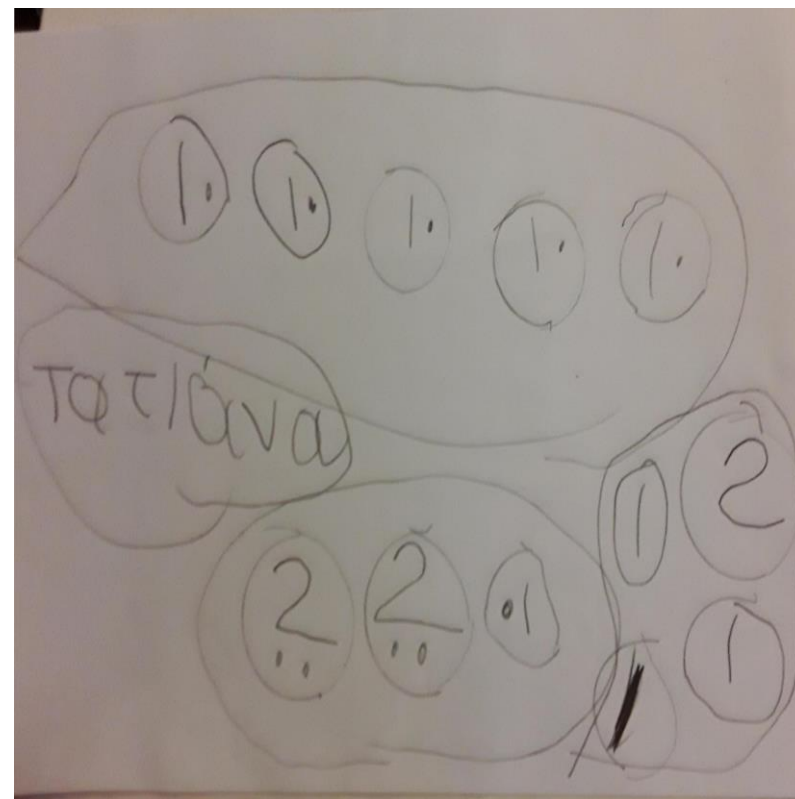
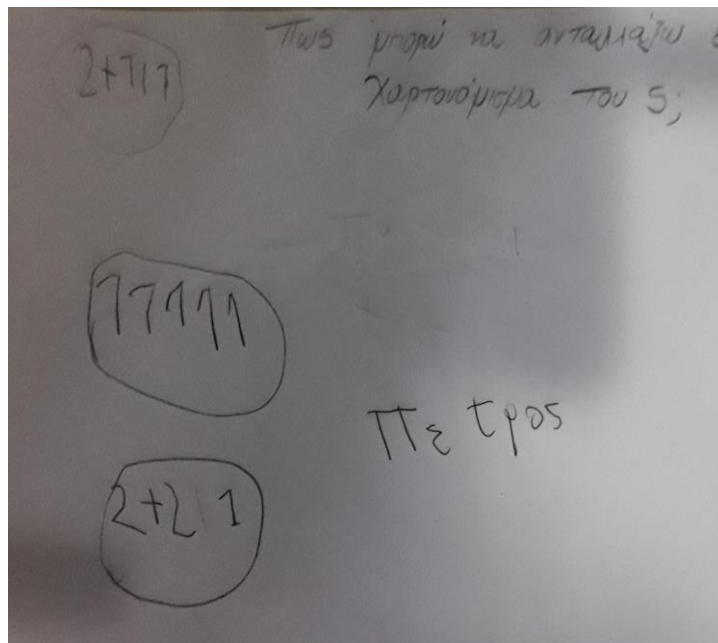


Αποδείξεις που δημιουργήθηκαν κατά το κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι των παιδιών στο μαγαζάκι της τάξης (χρήση ομοιωμάτων νομισμάτων/χαρτονομισμάτων και ρέστα).

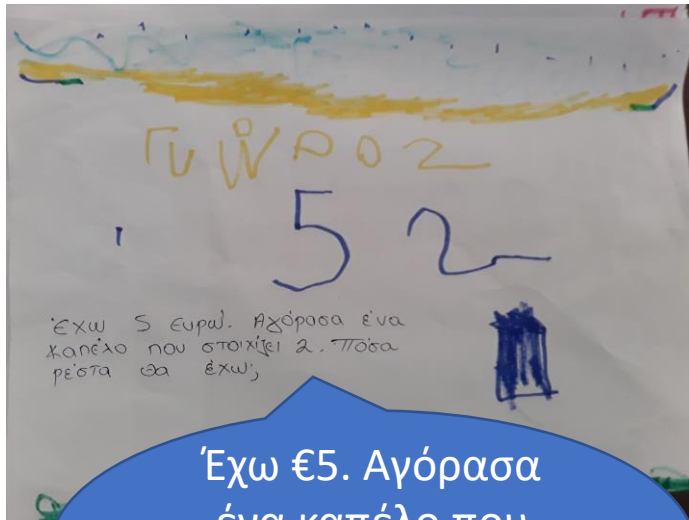


Δομημένη δραστηριότητα σε τραπεζάκι. Μαθηματικό Πρόβλημα: Με ποια νομίσματα μπορώ να αλλάξω ένα χαρτονόμισμα αξίας €5; (χρήση και μαθηματικών εργαλείων).

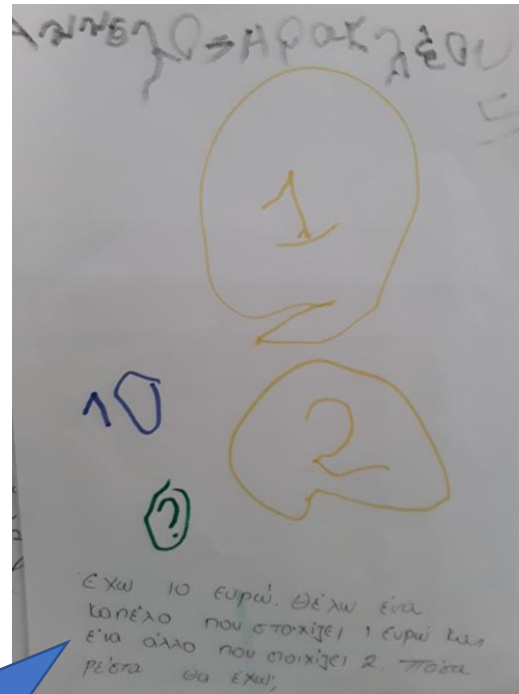
(έμφαση στις ΜΠ: Επίλυση προβλήματος και επιμονή στην επίλυση του προβλήματος, Χρήση εργαλείων, Ακρίβεια)



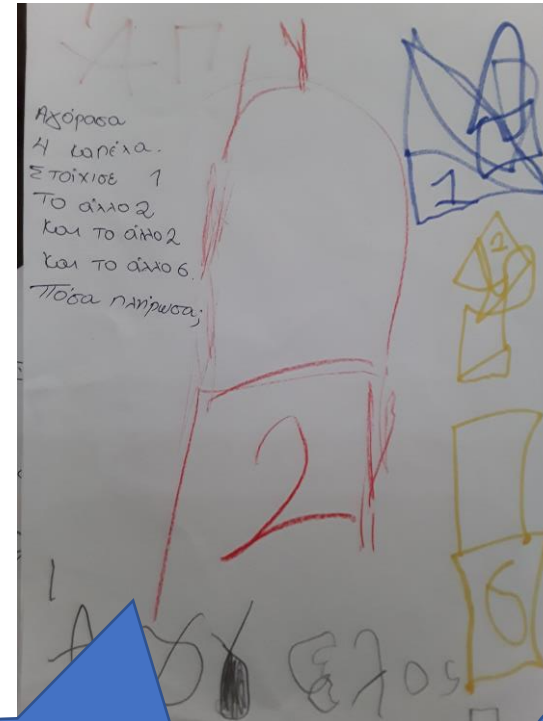
Δομημένη δραστηριότητα σε τραπεζάκι. Η νηπιαγωγός ενθαρρύνει τα παιδιά να διατυπώσουν το δικό τους μαθηματικό πρόβλημα (όλα τα σχετικά μαθηματικά προβλήματα που έχουν επιλυθεί μέχρι τώρα βρίσκονται αναρτημένα στην τάξη σε σημείο προσβάσιμο προς τα παιδιά) (έμφαση τη ΜΠ: Επίλυση προβλήματος και επιμονή στην επίλυση του προβλήματος).



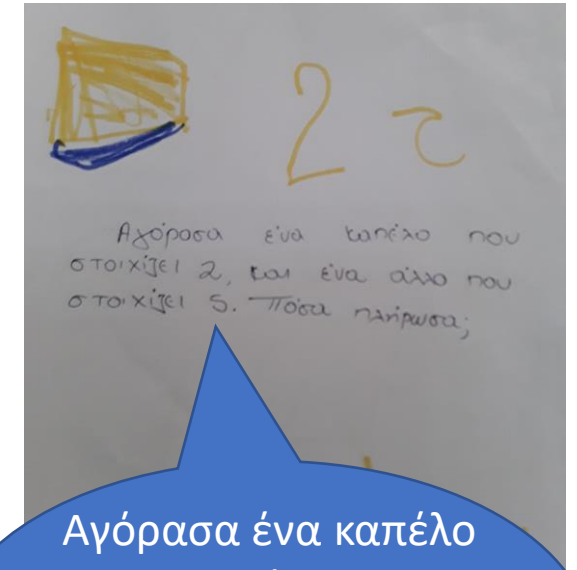
Έχω €5. Αγόρασα ένα καπέλο που στοιχίζει €2. Πόσα ρέστα θα πάρω;



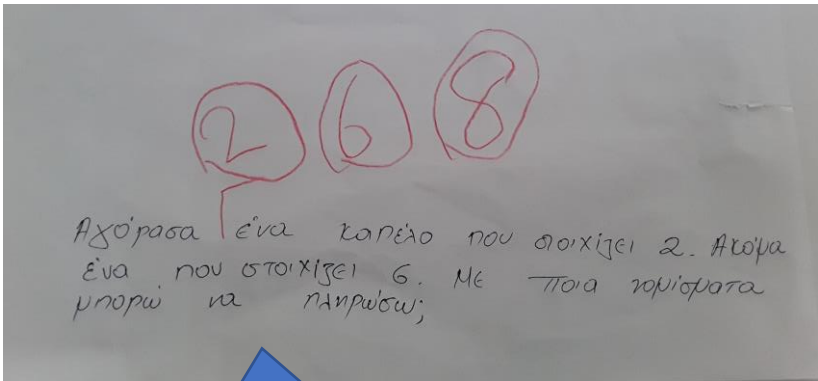
Έχω €10. Θέλω ένα καπέλο που στοιχίζει €1 και ένα άλλο που στοιχίζει €2. Πόσα ρέστα θα πάρω;



Αγόρασα 4 καπέλα. Το ένα καπέλο στοίχισε €1, το άλλο €2, το άλλο €2 και το άλλο €6. Πόσα πλήρωσα;

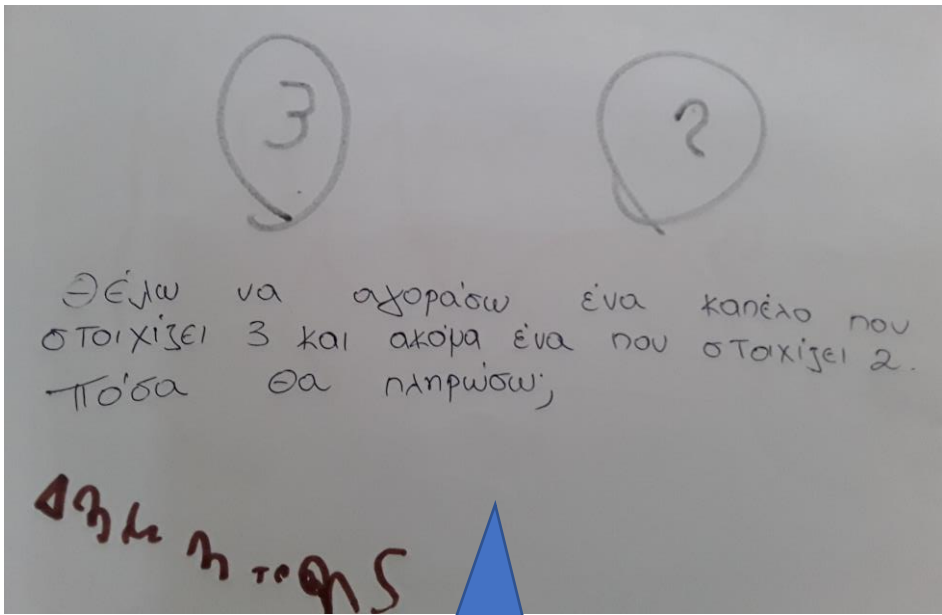
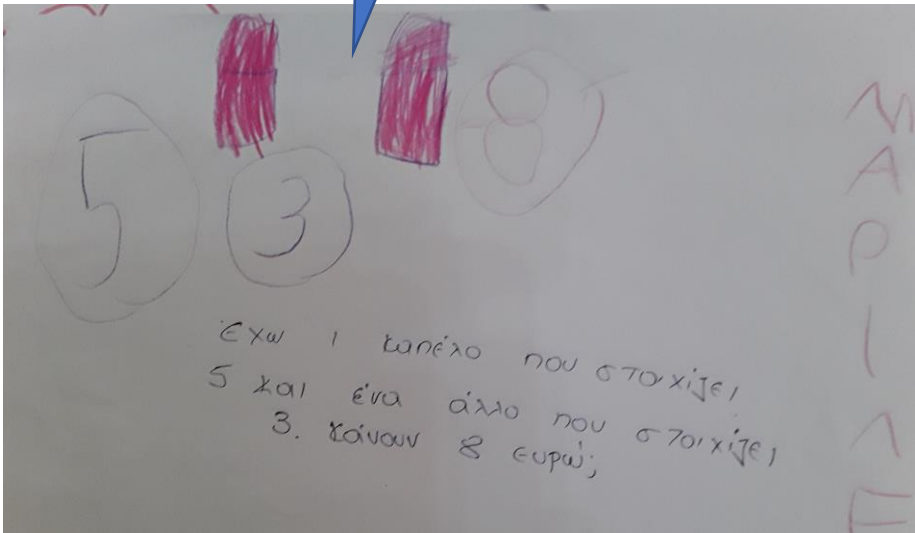


Αγόρασα ένα καπέλο που στοιχίζει €2 και ένα άλλο που στοιχίζει €5. Πόσα πλήρωσα;

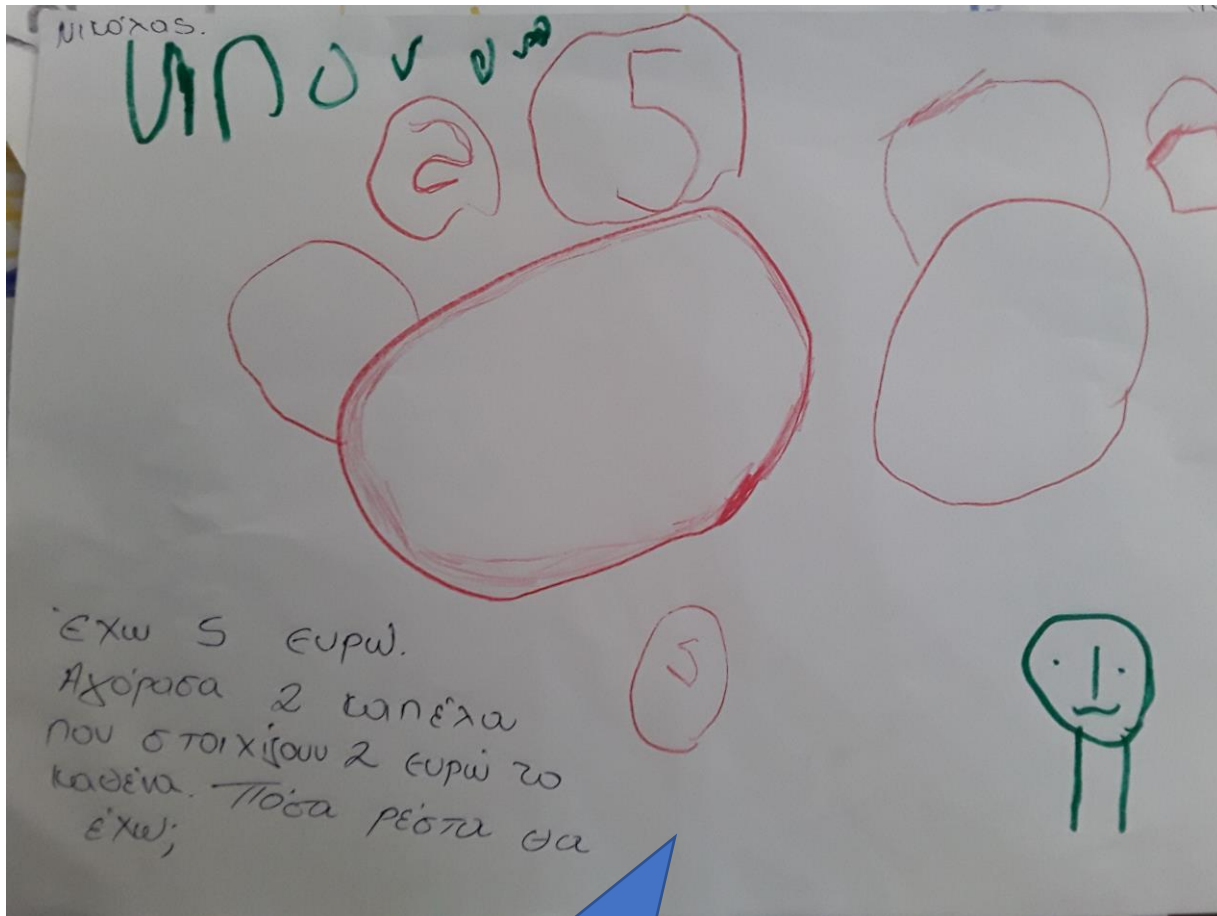


Αγόρασα ένα καπέλο που στοιχίζει €2. Ακόμα ένα που στοιχίζει €6. Με ποια χαρτονομίσματα (και νομίσματα) μπορώ να πληρώσω;

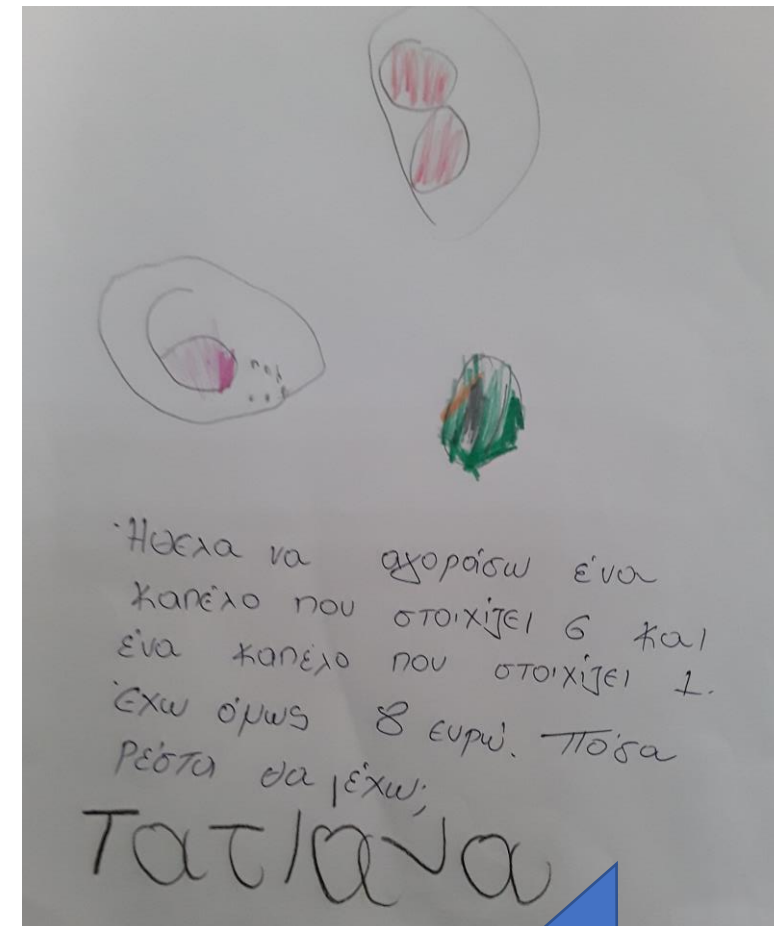
Έχω 1 καπέλο που στοιχίζει €5 και ένα άλλο που στοιχίζει €3. Κάνουν €8;



Θέλω να αγοράσω ένα καπέλο που στοιχίζει €3 και ακόμα ένα που στοιχίζει €2. Πόσα θα πληρώσω;



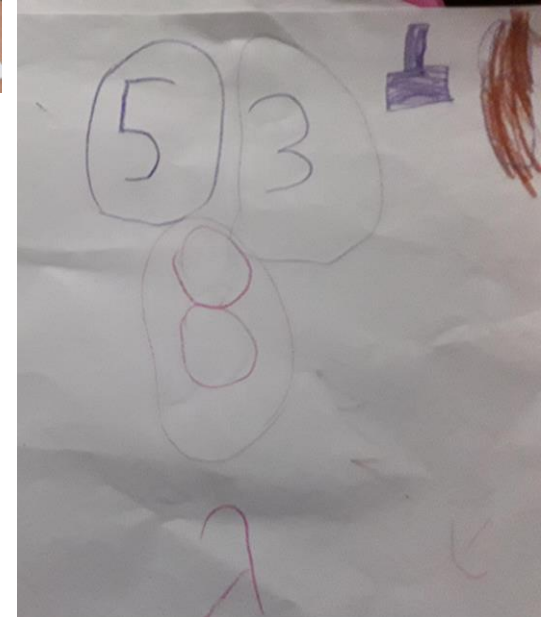
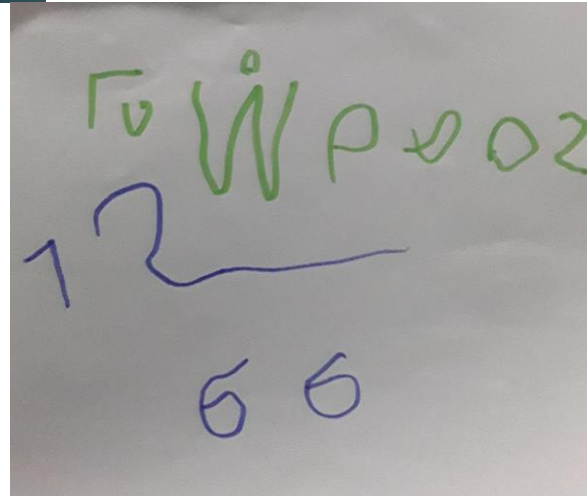
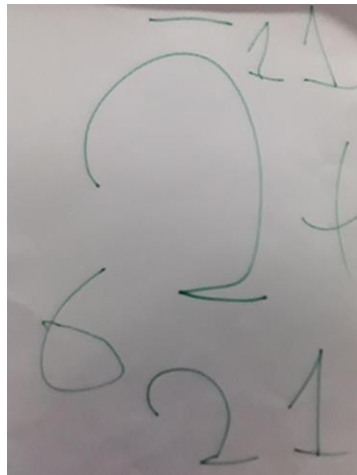
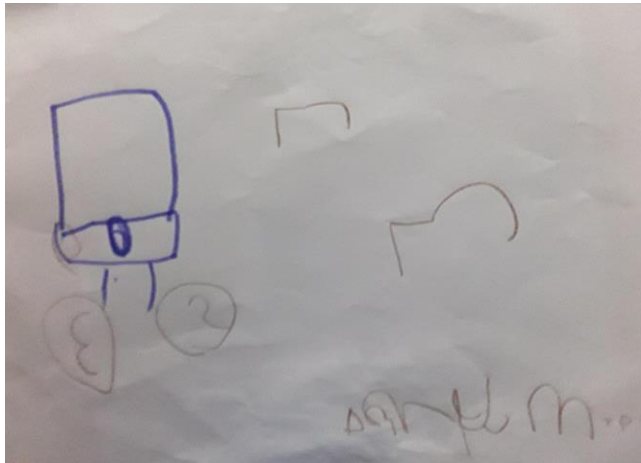
Έχω €5. Αγόρασα 2 καπέλα που στοιχίζουν €2 το καθένα. Πόσα ρέστα θα έχω;



Ήθελα να αγοράσω ένα καπέλο που στοιχίζει €6 και ένα καπέλο που στοιχίζει €1. Έχω όμως €8. Πόσα ρέστα θα έχω;

Δομημένη δραστηριότητα σε τραπεζάκι: τα μαθηματικά προβλήματα που δημιουργήθηκαν τοποθετούνται σε τραπεζάκι όπου τα παιδιά επιλέγουν όποιο μαθηματικό πρόβλημα θέλουν και στη συνέχεια το επιλύουν.

Σημείωση: το μαθηματικό πρόβλημα που επιλέγεται διαβάζεται στο παιδί είτε από τη νηπιαγωγό είτε από το παιδί που το δημιούργησε.



Συνοπτική παρουσίαση

- **Φάση 1:** πώματα αξίας 1, όλα τα προϊόντα αξίζουν από 1, δημιουργία απόδειξης (τι πούλησα και πόσα χρήματα πήρα)
- **Φάση 2:** στα προϊόντα μπαίνουν τιμές, πώματα αξίας 1, δημιουργία απόδειξης (τι πούλησα και πόσα στοιχίζει, πόσα χρήματα πήρα συνολικά)
- **Φάση 3:** πώματα αξίας 1 και 2, ρέστα, δημιουργία απόδειξης (τι πούλησα και πόσα στοιχίζει, πόσα πήρα συνολικά, πόσα ρέστα έδωσα)
- **Φάση 4:** τη θέση των πωμάτων παίρνουν τα νομίσματα €1 και €2 και χαρτονομίσματα €5 και €10



Μπορείτε να αντιγράψετε και να αναδιανέμετε το υλικό με κάθε μέσο και τρόπο υπό τους ακόλουθους όρους:

- αναφορά δημιουργού/ δημιουργών,
- μη εμπορική χρήση,
- μη παραγόμενα (αν αναμείξετε, τροποποιήσετε, ή δημιουργήσετε πάνω στο υλικό, δεν μπορείτε να διανείμετε το τροποποιημένο υλικό).