***Μαθηματικά B΄ Δημοτικού***

***Ημερομηνία:***

***Σχέδιο Μαθήματος***

**Κεφάλαιο 12ο: Υπολογίζω τα ρέστα**

***Χρόνος :*** 2 διδακτικές περίοδοι

***Τεχνολογικό πλαίσιο:*** Χρήση διαδραστικού πίνακα

|  |  |
| --- | --- |
| **Εκμαίευση - Νέα γνώση** | ΒΜ σελ. 36 - 37  PowerPoint Κεφάλαιο 12ο |
| **Εμπέδωση & Εφαρμογή** | ΤΕ σελ. 30 - 31 |
| **Εργασία για το σπίτι** | ΦΕ Κεφάλαιο 12ο |

***Ομαδική Δραστηριότητα:*** Το μαγαζάκι (περιγράφεται παρακατω)

***Πρόταση διαδραστικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού:***

<http://junior2.gr/games/eurogame/>

***Ασκήσεις που δυσκόλεψαν τους μαθητές:……………………………………………………………………….***

***Σημειώσεις:………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………***

**Το μαγαζάκι**

**Κατασκευή νομισμάτων:** Οι μαθητές τοποθετούν κέρματα κάτω από λευκές κόλλες χαρτί. Με το μολύβι τους γραμμοσκιάζουν το χαρτί πάνω από το κάθε κέρμα. Με αυτόν τον τρόπο σχεδιάζουν την όψη των κερμάτων. Έπειτα τα κόβουν και τα τοποθετούν ο καθένας σε έναν φάκελο.

**Συγκέντρωση υλικών:** Κάθε μαθητής φέρνει από το σπίτι του άδειες συσκευασίες τροφίμων.

**Ρόλοι μαθητών:**

υπεύθυνος καταστήματος → τοποθετεί τα τρόφιμα σε κατάλληλες θέσεις και τους βάζει τιμές.

Πελάτης → αγοράζει τα προϊόντα, τα πληρώνει στο ταμείο, παίρνει ρέστα.

Ταμίας → υπολογίζει το κόστος των αγορών, δίνει ρέστα

Μοιράζουμε τους ρόλους στους μαθητές. Παίζουμε το παιχνίδι τρεις φορές έτσι ώστε κάθε μαθητής να περάσει από όλους τους ρόλους..