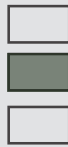


43 Αριθμομηχανή (κομπιουτεράκι)

Επίπεδο
Α΄ Δημοτικού



Βασικό θέμα - Π.Μ.Α. (Π.Σ.2021)

- Χρήση αριθμομηχανής.
- +, = και - στον υπολογιστή.
(ΠΜΑ: Αρ.Φ.1.16)

Υλικά - Μέσα

- Ένα κομπιουτεράκι για κάθε ζευγάρι παιδιών.
- Τη σχετική φωτοτυπία και μολύβι.

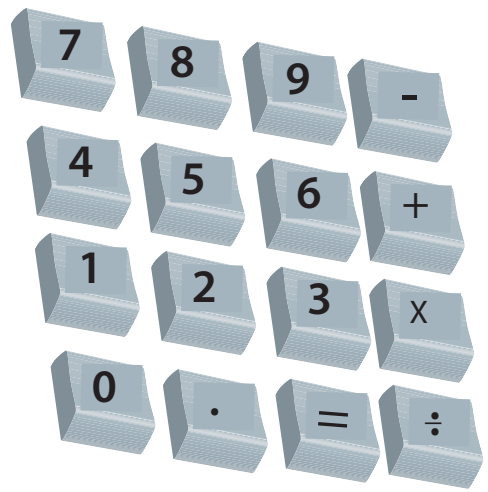
Διδακτική προσέγγιση

Το παιχνίδι παίζεται με δύο ή και περισσότερους παίκτες. Καλό είναι οι συμπαίχτες / -τριες να είναι στο ίδιο γνωστικό επίπεδο για να επιλέξουν αριθμούς ανάλογης δυσκολίας.

Στην αρχή συμφωνούν με ποιον αριθμό θα παίξουν, π.χ. το 5. Ο πρώτος παίχτης πληκτρολογεί στο κομπιουτεράκι ένα αριθμό μέχρι το 5 και το σύμβολο του συν (+), ενώ ο δεύτερος παίχτης πρέπει να βρει και να πληκτρολογήσει το δεύτερο αριθμό που μαζί με τον πρώτο δίνουν άθροισμα 5. Κάνουν επαλήθευση με την εκτέλεση της πρόσθεσης στην αριθμομηχανή και ο καθένας από τους παίκτες καταγράφει την πράξη στη στήλη του, αφού προηγουμένως γράψει το όνομά του. Τέλος συγκρίνουν τα ζεύγη αριθμών που σχημάτισαν.

Με την ίδια διαδικασία μπορούν να κάνουν και αφαιρέσεις, χρησιμοποιώντας το κομπιουτεράκι. Ο πρώτος παίχτης γράφει στο κομπιουτεράκι π.χ. έναν αριθμό μέχρι το 5 και το σύμβολο του μείον (-), καλεί τον συμπαίχτη να πληκτρολογήσει τον αριθμό που αν αφαιρεθεί από το 5 δίνει π.χ. τον αριθμό 4. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, ο δεύτερος παίχτης για να απαντήσει σωστά, πρέπει να πληκτρολογήσει το 1 και το =

43 Αριθμομηχανή



Όνομα:.....

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$