

Φόρμα Υποβολής Πρότασης για τη δημιουργία Ομίλου	
Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού (1)	Χριστίνα Μαρία Ευθυμίου
Κλάδος/Ειδικότητα (1)	ΠΕ 70
Όνοματεπώνυμο εκπαιδευτικού (2)	
Κλάδος/Ειδικότητα (2)	
Τίτλος του ομίλου	BrainMath Challenge - Η Μαθηματική Πρόκληση του Μυαλού
Θεματική/ές που εντάσσεται ο όμιλος	Μαθηματικά (Μαθηματική σκέψη)
Αριθμός ωρών ομίλου ανά εβδομάδα	2 διδακτικές ώρες
Τάξη ή τάξεις που απευθύνεται ο όμιλος	ΣΤ
Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Ο όμιλος στοχεύει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με τα Μαθηματικά μέσα από ένα δυναμικό, παιγνιώδες και πρωτότυπο πλαίσιο: ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με κάρτες μαθηματικών προκλήσεων.</p> <p>Οι μαθητές θα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ανακαλύπτουν τη χαρά της μάθησης μέσα από γρίφους, puzzles, δημιουργικά και «out of the box» προβλήματα, • καλλιεργούν δεξιότητες εφαρμογής, εμπέδωσης και συνδυασμού γνώσεων από όλα τα μαθηματικά του Δημοτικού, • αναπτύσσουν την κριτική και δημιουργική τους σκέψη, την ικανότητα στρατηγικής και τη συνεργασία, • μαθαίνουν να σκέφτονται με ευελιξία και να βρίσκουν περισσότερους από έναν δρόμους προς τη λύση.

<p>Διδακτική μεθοδολογία</p>	<p>Η μεθοδολογία θα αξιοποιεί:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Παιχνίδι ρόλων και επιτραπέζιας μάθησης: οι μαθητές παίζουν με κάρτες ερωτήσεων που απαιτούν παρατήρηση, ταχύτητα, μνήμη, αλλά και μαθηματική στρατηγική. • Διερευνητική μάθηση (τα 7 στάδια: ερώτηση, ανάλυση, απόδειξη, εξήγηση, σύνδεση, επικοινωνία, στοχασμός). • Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: οι ομάδες συναγωνίζονται και συνεργάζονται ταυτόχρονα. • Gamification: πόντοι, γύροι, «μυστικές» κάρτες – έκκληξη, επίπεδα δυσκολίας.
<p>Αναλυτικό Πρόγραμμα (με συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα υλοποίησής από Οκτώβριο μέχρι Μάιο ή Ιούνιο)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Εισαγωγή – γνωριμία με το παιχνίδι (κανόνες, πρώτες κάρτες). 2. Κάρτες εμπέδωσης βασικών εννοιών (αριθμητικές πράξεις, γεωμετρία, κλάσματα). 3. Κάρτες εφαρμογής στην καθημερινότητα (μέτρηση, χρήματα, χρόνο, ποσοστά). 4. Κάρτες κριτικής σκέψης και λογικής (γρίφοι, παζλ, μαθηματικά μυστήρια). 5. Κάρτες συνδυασμού και out-of-the-box μαθηματικά (προβλήματα με πολλαπλές λύσεις). 6. Δημιουργία από τους μαθητές δικών τους καρτών προκλήσεων. 7. Τελικό BrainMath Challenge – μαθηματικό τουρνουά με συμμετοχή μαθητών, γονέων και εκπαιδευτικών.
<p>Διδακτικό υλικό (έντυπο και ηλεκτρονικό)</p>	<p>→ Σχεδιασμός και παραγωγή καρτών «BrainMath» με ερωτήσεις – προκλήσεις. → Επιτραπέζιο ταμπλό με εναλλασσόμενες πίστες. → Χρήση επιλεγμένων μαθηματικών ιστοσελίδων, quizzes, εφαρμογών.</p>
<p>Τρόπος επιλογής μαθητών</p>	<p>→ Δηλωμένο ενδιαφέρον για παιχνίδια μαθηματικών και προκλήσεις σκέψης. → Επιθυμία για συνεργασία και δημιουργία.</p>

Τρόποι αξιολόγησης μαθητών	<p>→ Συμμετοχή και ενθουσιασμός στο παιχνίδι.</p> <p>→ Δημιουργία νέων καρτών/προβλημάτων από τους μαθητές.</p> <p>→ Παρουσίαση στρατηγικών και λύσεων στην ομάδα.</p>
Προτεινόμενο ωρολόγιο πρόγραμμα ομίλου (ημέρα/ώρα έναρξης/ώρα λήξης)	<p>Δευτέρα 13: 30 – 15:00</p> <p>2 διδακτικές ώρες</p>
Τόπος διεξαγωγής ομίλου	Αίθουσα του σχολείου
Ειδικοί εξωτερικοί συνεργάτες	→ Πρόσκληση ειδικών (π.χ. φίλοι των Μαθηματικών, game designers).
Συνεργασίες (ιδρύματα, οργανισμοί, σχολεία, φορείς, πρόσωπα κ.ά.)	→ Συνεργασία με το παράρτημα της Ελληνικής Μαθηματικής Εταιρείας στην Ήπειρο.
Εκπαιδευτικές επισκέψεις	<p>→ Σε Μουσεία Επιστημών/Μαθηματικών ή Κέντρα Δημιουργικής Μάθησης.</p> <p>→ Συμμετοχή σε διαγωνισμούς (Καγκουρό, «Παιχνίδι και Μαθηματικά»).</p>
Τρόπος αξιολόγησης του ομίλου	<p>→ Συμπλήρωση ερωτηματολογίου από μαθητές και γονείς.</p> <p>→ Παρουσίαση «BrainMath Challenge – Final Showdown».</p>
Παραδοτέα	<p>→ Πλήρες σετ καρτών BrainMath (εμπέδωσης, εφαρμογής, κριτικής σκέψης, out-of-the-box maths).</p> <p>→ Επιτραπέζιο ταμπλό – πίστα παιχνιδιού.</p> <p>→ Mini guide «Πώς να παίξεις το BrainMath Challenge».</p>