

# Τέταρτη επιστολή προς το γονέα

Αγαπητέ/ή Γονέα,

Σχετικά με τους αριθμούς, στην ενότητα αυτή τα παιδιά θα επεκτείνουν τις γνώσεις τους από τους αριθμούς μέχρι το 200 που είχαν διδαχτεί στους αριθμούς μέχρι το 500. Στο κεφάλαιο αυτό αρχικά θα παίξουν το παιχνίδι ρόλων «Λογοτέχνες, ζωγράφοι και μαθηματικοί», όπου οι λογοτέχνες θα γράφουν τους αριθμούς με λέξεις, οι ζωγράφοι θα τους ζωγραφίζουν στους άβακες και οι μαθηματικοί θα τους γράφουν με ψηφία.

Στο 24ο κεφάλαιο θα διδαχτούν έννοιες του χρόνου και της μέτρησής του, όπως η μέτρηση της ώρας με ολόκληρες ώρες, με μισές και με τέταρτα, οι επτά ημέρες της εβδομάδας και οι δώδεκα μήνες του έτους.

Όσον αφορά τη γεωμετρία, στο 25ο κεφάλαιο τα παιδιά θα διδαχτούν την έννοια της γωνίας και της ορθής γωνίας. Θα γίνει αναφορά, επίσης, σε ευθείες που τέμνονται κάθετα. Τα παιδιά θα ασκηθούν στο να αναπαράγουν ένα δεδομένο σχήμα σε λευκό ή σε τετραγωνισμένο χαρτί.

Στο κεφάλαιο 26 όπως και στο κεφάλαιο 10 της 1ης ενότητας, τα παιδιά θα συνεχίσουν να ασκούνται στο χωρισμό των σχημάτων σε ίσα μέρη και την ονομασία των μερών αυτών (π.χ. δύο τέταρτα).

Στο 27ο κεφάλαιο τα παιδιά θα διδαχτούν την προπαίδεια του 4. Θα γίνει αναφορά σε τετράδες που συναντούμε στην καθημερινή ζωή και θα υπολογίσουν με αυτές, όπως τα τέσσερα πόδια των σκύλων, για να κατασκευάσουν τον πίνακα της προπαίδειας του 4. Θα ασκηθούν επίσης να βρίσκουν το τέσσερις φορές διπλασιάζοντας το διπλάσιο. Για παράδειγμα, το 4 φορές το 6 το βρίσκουμε αν πάρουμε δύο φορές το 12 (το 12 είναι δύο φορές το 6). Το κεφάλαιο 28 είναι αφιερωμένο στην επίλυση προβλημάτων.

## Πώς μπορείτε να βοηθήσετε

### Ημερομηνίες στο ημερολόγιο

Υλικά: Ένα ημερολόγιο του έτους, χαρτί και μολύβι.

Διαβάζουμε μαζί με το παιδί μας το ημερολόγιο του έτους. Βρίσκουμε κάποιες ημερομηνίες που μας ενδιαφέρουν. Πότε είναι τα γενέθλια της μαμάς; Του μπαμπά; Βρίσκουμε και σημειώνουμε σε ένα χαρτί τις ημερομηνίες των γενεθλίων όλης της οικογένειας ή και φίλων. Ζητούμε από το παιδί να ταξινομήσει και να γράψει τις ημερομηνίες των γενεθλίων που βρήκε κατά χρονολογική σειρά.

### Η προπαίδεια του 4

Σχετικά με την προπαίδεια του 4, όπως είπαμε και για την προπαίδεια του 3, είναι ακόμη νωρίς ώστε τα παιδιά να μπορούν να ανακαλούν αυτόματα από τη μνήμη τους τα γινόμενα. Τα γινόμενα σ' αυτή τη φάση συνήθως τα υπολογίζουν με πρόσθεση ή με άλλα γινόμενα. Τα γινόμενα που μπορεί να ανακαλούν αυτόματα είναι τα γινόμενα του 2 και του 10. Έτσι, λοιπόν, όταν ζητούμε από το παιδί μας να υπολογίσει γινόμενα από τον πίνακα της προπαίδειας του 4 ( $1 \times 4$ ,  $2 \times 4$ ,  $3 \times 4$ , ...) π.χ. το  $7 \times 4$ , το συμβουλεύουμε να υπολογίσει το  $4 \times 7$  (αντιμεταθετική ιδιότητα). Αυτό το γινόμενο μπορεί να το βρει αν βρει το  $2 \times 7 = 14$  και το διπλασιάσει ( $2 \times 14 = 28$ ).

Μέσα στο σπίτι υπάρχουν πολλές τετράδες (τα πόδια της καρέκλας, οι ρόδες από τα αυτοκινητάκια κτλ.) με τις οποίες μπορούμε να θέσουμε ερωτήματα για τα πολλαπλάσια του 4. Πόσα πόδια έχουν οι τέσσερις καρέκλες; Πώς το υπολόγισες; Μέτρα τα πόδια στις καρέκλες για να επιβεβαιώσεις την απάντησή σου.

## Τεχνολογία για το σπίτι

### 1. Πάζλ με ρολόγια (Puzzle Picks Clocks)

[https://www.mathplayground.com/puzzle\\_pics\\_clocks.html](https://www.mathplayground.com/puzzle_pics_clocks.html)

### 2. Παιχνίδι: Αγώνας δρόμου

<http://www.rivertables.co.uk/activity/>

Είναι ένα παιχνίδι αγώνα δρόμου δύο σκαφών σε ποτάμι όπου ο παίκτης προσπαθεί να περάσει το άλλο σκάφος απαντώντας γρήγορα σε γινόμενα προπαίδειας. Επιλέγουμε το κουμπί 'Tables 2x, 3x, 4x & 5x' για να εμφανίζονται γινόμενα των αριθμών αυτών.

### 3. Παιχνίδι: Cut and Slice

Εφαρμογή σε σύστημα Android μπορούμε να την βρούμε πληκτρολογώντας αυτό το όνομα στο Play Store της φορητής συσκευής. Υπάρχει αντίστοιχο πρόγραμμα (Slice it) για σύστημα IOS. Παρουσιάζονται διάφορα σχήματα και ο παίκτης προσπαθεί να τα χωρίσει σε 2, 4, κτλ. ίσα μέρη τραβώντας γραμμές με το χέρι.