

## «Βρες το Αποτέλεσμα» – Σχέδιο Μαθήματος

### Στόχοι:

Εξάσκηση και ενίσχυση των δεξιοτήτων των εκπαιδευομένων στην έννοια των πιθανοτήτων, τη στατιστική, και στη μαθηματική μοντελοποίηση.

### Περιγραφή των υλικών που θα χρησιμοποιηθούν:

Το έκθεμα με την ονομασία «Βρες το Αποτέλεσμα» αξιοποιεί το κλασικό παιχνίδι «Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί», το οποίο συμπεριλαμβάνει ένα σύνολο προκαθορισμένων αποτελεσμάτων τα οποία απεικονίζονται ως αριθμοί, ως εξής: 0 = ισοπαλία, 1 = νίκη και -1 = ήττα. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι «Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί», η πέτρα νικά το ψαλίδι (1, - 1).

### Στρατηγικές:

Μετά την επίλυση του γρίφου, ενθαρρύνουμε τους εκπαιδευόμενους να παρατηρούν, να συγκρίνουν και να ερμηνεύουν τους αριθμούς και τα αποτελέσματα. Συνεχίζουμε με ένα διαφορετικό σενάριο και δίνουμε στους εκπαιδευόμενους την ευκαιρία να πειραματιστούν και να καταλήξουν στη δική τους λογική προσέγγιση όσον αφορά τους πίνακες και τις επιλογές τους.

### Εισήγηση:

Δώστε τη δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να καταγράψουν μερικές ερωτήσεις ή δηλώσεις για να εξερευνήσουν τους πίνακες.

### Αποτίμηση/Αξιολόγηση Μαθητών:

Χρησιμοποιούμε διαφορετικά σενάρια για να ολοκληρώσουμε τους πίνακες κέρδους.

## Αξιολόγηση του μαθήματος:

Συγκρίνουμε την ικανότητα των εκπαιδευομένων να συμπληρώσουν και να ερμηνεύσουν τους πίνακες κέρδους στην αρχή και στο τέλος του μαθήματος. Επίσης, προσπαθούμε ποιοτικά να καταλάβουμε κατά πόσον οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να διατυπώσουν τις δικές τους υποθέσεις και να επινοήσουν τις δικές τους στρατηγικές.

### Εισήγηση:

Θα μπορούσε να γίνει μια συζήτηση σχετικά με τη χρήση πινάκων κέρδους σε άλλες περιπτώσεις, αντλώντας από τις προσωπικές εμπειρίες των εκπαιδευομένων.

## Ολοκλήρωση του μαθήματος:

Επισκόπηση της δραστηριότητας και των βασικών της σημείων, λήψη ανατροφοδότησης από τους εκπαιδευόμενους για εφαρμογή περαιτέρω βελτιώσεων ή/και προσαρμογών.