

ΤΙΤΛΟΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ: ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗ ΛΟΓΙΚΗ

Δραστηριότητα 1 / Μνήμη και φαντασία

Περιεχόμενο	Δεξιότητες	Ικανότητες
Λογική σκέψη	<ul style="list-style-type: none"> - Διάκριση γεγονότων από απόψεις - Διάκριση αληθινών και ψευδών προτάσεων - Αναγνώριση συναισθημάτων - Επαγωγική ανάλυση 	<ul style="list-style-type: none"> - Λογική σκέψη - Κριτική σκέψη - Αναλυτικός συλλογισμός - Συναισθηματική νοημοσύνη

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΗ ΛΟΓΙΚΗ	
Γενική περιγραφή	Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τις παρεχόμενες προτάσεις. Στη συνέχεια, συζητήστε τις παρατηρήσεις σας. Μιλήστε για τα είδη λογικής και συλλογισμού που οδηγούν τη σκέψη των συμμετεχόντων. Μιλήστε για πιθανές λογικές πλάνες και διατυπώστε προτάσεις για το πώς μπορούν να αποφευχθούν.
Υλικό	Ατομικό υλικό τεκμηρίωσης (φύλλα χαρτί, εικονική επιφάνεια εργασίας) Ατομικά εργαλεία για τεκμηρίωση/γράψιμο/σχεδίαση (πραγματικά ή εικονικά στυλό, μαρκαδόροι, πινέλα)
Διάρκεια	1 ώρα
Τρόπος υλοποίησης	Η δραστηριότητα υλοποιείται σε ομάδες, κατά προτίμηση εντός της τάξης.

1ο Παιχνίδι: Γεγονός ή άποψη

Προσδιορίστε αν οι προτάσεις είναι γεγονότα ή απόψεις. Ένα γεγονός μπορεί γενικά να αποδειχθεί. Μια άποψη μπορεί να συζητηθεί ή να υποστηριχθεί με επιχειρήματα. Παρουσιάστε και συζητήστε τις παρατηρήσεις σας. (Συμβουλή: Προσοχή! Σκοπός δεν είναι να υποδείξετε αν αυτές οι προτάσεις είναι αληθινές ή ψευδείς.)

Σημειώστε ένα **Γ** αν η πρόταση είναι γεγονός. Σημειώστε ένα **Α** αν η πρόταση είναι άποψη.

1. ___ Οι γάτες είναι καλύτερα κατοικίδια από τους σκύλους.
2. ___ Ορισμένοι άνθρωποι προτιμούν να έχουν γάτες.
3. ___ Ο σκύλος μπορεί να μάθει κόλπα.
4. ___ Ο σκύλος κάνει καλύτερη συντροφιά από τη γάτα.
5. ___ Η γάτα αφήνει πάρα πολλές τρίχες γύρω γύρω στο σπίτι.
6. ___ Η γάτα έχει σκληρή γλώσσα.
7. ___ Είναι πιο εύκολο να φροντίσει κανείς σκύλους παρά γάτες.
8. ___ Πολλά σκυλιά είναι μεγαλύτερα από τις γάτες.
9. ___ Πολλές γάτες πιάνουν ποντίκια.
10. ___ Θα πρέπει να επιτρέπεται στις γάτες να βγαίνουν έξω.
11. ___ Ένα μεγάλο σκυλί δεν θα πρέπει να μένει σε ένα διαμέρισμα.
12. ___ Σε πολλές γάτες αρέσει το μαγιοβότανο.
13. ___ Ένας σκύλος πρέπει να βγαίνει βόλτα για τουλάχιστον 1,5 χλμ. την ημέρα
14. ___ Σε πολλά σκυλιά αρέσει να μασάνε κόκαλα.
15. ___ Θα πρέπει να αφαιρούνται τα μπροστινά νύχια των γατών.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2ο Παιχνίδι: Αρνητικές προτάσεις σωστού/λάθους

Γράψτε **Σ** αν η πρόταση είναι σωστή. Γράψτε **Λ** αν η πρόταση είναι λάθος. Προσέξτε γιατί αυτές οι προτάσεις σωστού/λάθους περιέχουν άρνηση, κάτι που μπορεί να μπερδέψει. Αφιερώστε λίγο χρόνο για να σκεφτείτε. Παρουσιάστε και συζητήστε τις παρατηρήσεις σας.

1. ____ Ο καφές δεν είναι ζεστό ρόφημα.
2. ____ Τα παλάτα δεν τα φοράμε τις μέρες που κάνει υπερβολική ζέστη.
3. ____ Ο σκύλος δεν είναι ένα ζώο που γαβγίζει.
4. ____ Τα φορητά δεν είναι παιχνίδια με τα οποία παίζουν τα παιδιά.
5. ____ Η κόρνα δεν είναι κάτι δυνατό που μπορεί να πατηθεί.
6. ____ Το πριόνι δεν είναι εργαλείο για λείανση.
7. ____ Ο ανθοπώλης δεν είναι ένα άτομο που κόβει κρέας.
8. ____ Οι πυρκαγιές δεν είναι κάτι ζεστό που καίει.
9. ____ Ο νεροχύτης δεν είναι κάτι που βρίσκεται στο συρτάρι του γραφείου σου.
10. ____ Το χωνάκι του παγωτού δεν είναι κάτι που μπορείς να γλείψεις.
11. ____ Η κόκα κόλα δεν είναι ανθρακούχο ποτό.
12. ____ Η λάμπα δεν είναι κάτι φωτεινό που ανοίγουμε στο σκοτάδι.
13. ____ Το πορτοφόλι δεν είναι κάτι δερμάτινο που φοράμε.
14. ____ Τα αθλητικά παπούτσια δεν έχουν σόλες.
15. ____ Τα δέντρα δεν έχουν χέρια.
16. ____ Τα ταψιά δεν είναι φτιαγμένα από πλαστικό.
17. ____ Οι γάτες δεν είναι ζώα με κοφτερά νύχια.
18. ____ Ο συναγερμός δεν είναι κάτι που κάνει φασαρία όταν οδηγείς ένα αυτοκίνητο.
19. ____ Το τραπέζι δεν είναι έπιπλο.
20. ____ Το νερό δεν σβήνει πάντα μια κουζίνα που καίγεται.

3ο Παιχνίδι: Αντικείμενα με βάση τα χαρακτηριστικά τους

Απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις. Μπορεί να υπάρχουν περισσότερες από
μία σωστές απαντήσεις.

Παρουσιάστε και συζητήστε τις παρατηρήσεις σας.

1. Τι μπορεί να είναι κοντό ή μακρύ;
2. Τι είναι ορθογώνιο και μεγάλο;
3. Τι μπορεί να λυγίσει αλλά δεν σπάει;
4. Τι είναι φτιαγμένο από μέταλλο και καουτσούκ;
5. Τι είναι κρύο και ολισθηρό;
6. Τι είναι μικρό αλλά ακριβό;
7. Τι είναι μεγάλο αλλά φτηνό;
8. Τι μπορεί να δει καλύτερα ένα άτομο τη νύχτα από ό,τι τη μέρα;
9. Τι μπορεί να είναι κόκκινο, πράσινο ή κίτρινο;
10. Τι μπορεί να είναι οξύ ή αμβλύ;
11. Τι μπορεί να πετάξει αλλά δεν μπορεί να περπατήσει;
12. Τι έχει τέσσερις γωνίες;
13. Τι μπορεί να είναι μόνιμο ή προσωρινό;
14. Τι μπορεί να είναι από ξύλο ή μέταλλο;
15. Μέσα από τι μπορούν να δουν οι άνθρωποι;
16. Τι είναι μικρότερο από όπως ήταν πριν δέκα χρόνια;
17. Τι ζει περισσότερο από τον άνθρωπο;
18. Τι κοιμάται περισσότερο από όσο είναι ξύπνιο;
19. Τι μπορεί να ζήσει και στο νερό και στη στεριά;
20. Τι μπορεί να πάει πάνω-κάτω καθώς και δεξιά-αριστερά;

4ο Παιχνίδι: Αναγνώριση συναισθημάτων

Πείτε πώς πιστεύετε ότι νιώθει το άτομο ή τα άτομα σε κάθε περίπτωση. Μην χρησιμοποιήσετε τα συναισθήματα της χαράς, λύπης ή του θυμού. Παρουσιάστε και συζητήστε τις παρατηρήσεις σας.

1. Το παιδί στο τσίρκο
2. Η σύζυγος που έχασε τον άντρα της
3. Ο δρομέας πριν τον αγώνα
4. Ο μαθητής που τελειώνει το Λύκειο
5. Ο έφηβος που του απαγόρευσαν οι γονείς του να βγει με τους φίλους του το σαββατόβραδο
6. Ο θεατής που η ομάδα του στο ποδόσφαιρο μόλις σκόραρε
7. Ο στρατηγός που οδηγεί τους άντρες του στη μάχη
8. Ένας άνθρωπος που δεν έχει φίλους και δεν έχει πουθενά να πάει
9. Αυτός που θα γίνει πατέρας καθώς γεννάει η γυναίκα του
10. Η κοπέλα που προσέχει ένα μωρό και ακούει θορύβους απέξω
11. Οι γονείς που μόλις έμαθαν ότι το παιδί τους ήταν σε ένα αυτοκινητιστικό δυστύχημα
12. Ένα άτομο που εγκλωβίστηκε στο ασανσέρ
13. Κάποιος που είπε ψέμματα και τον ανακάλυψαν
14. Το μωρό που είναι στεγνό, μόλις έφαγε και το κρατάει αγκαλιά η μητέρα του
15. Ένα άτομο που του παίρνουν συνέντευξη για δουλειά
16. Ο νικητής μιας κλήρωσης εκατομμυρίων
17. Ένα άτομο που δυσκολεύεται να θυμηθεί ονόματα και γεγονότα
18. Ένα άτομο που παρακολουθεί μια δίωρη διάλεξη για κάτι που δεν το ενδιαφέρει
19. Η μητέρα που τα παιδιά της μεγάλωσαν και μένουν αλλού
20. Η οικογένεια που μετακομίζει σε άλλο μέρος

5ο Παιχνίδι: Ανάλυση ιστορίας

Διαβάστε κάθε παράγραφο. Στη συνέχεια, απαντήστε στις ερωτήσεις. Παρουσιάστε και συζητήστε τις παρατηρήσεις σας.

Το ζευγάρι κάνει ετοιμασίες από νωρίς το πρωί. Ελπίζουν να είναι όλα τέλεια. Οι καλεσμένοι αναμένεται να φτάσουν από λεπτό σε λεπτό. Το ζευγάρι συνεργάζεται για να στρώσει το τραπέζι και να φροντίσει να είναι όλα έτοιμα. Ακούνε το κουδούνι να χτυπάει και αρχίζει να έρχεται ο κόσμος. Στο τέλος της βραδιάς, όλοι ευχαριστούν τους οικοδεσπότες για την όμορφη βραδιά. Όλα πήγαν υπέροχα, αλλά το ζευγάρι τώρα είναι εξαντλημένο. Αποφασίζουν να μην ασχοληθούν με την ακαταστασία και να πάνε κατευθείαν για ύπνο.

1. Τι ετοιμάζει το ζευγάρι;
2. Ποια μπορεί να είναι η ειδική περίπτωση;
3. Έχει το ζευγάρι άγχος για το γεγονός; Πώς το καταλαβαίνεις;
4. Ήταν πολλοί οι καλεσμένοι στο σπίτι τους; Από πού το καταλαβαίνεις;
5. Μπορείς να καταλάβεις αν το ζευγάρι μένει σε διαμέρισμα ή μονοκατοικία;
6. Ποια στιγμή της ημέρας είναι το πάρτυ;

Συμβουλές/προτάσεις/βέλτιστες πρακτικές για τη δραστηριότητα

- Μπορείτε να κάνετε όσα παιχνίδια θέλετε με βάση το διαθέσιμο χρόνο της εκπαίδευσης.
- Υπολογίστε χρόνο για συζήτηση και αναστοχασμό μετά από κάθε παιχνίδι.
- Μπορείτε να συζητήσετε και να συγκρίνετε τους διαφορετικούς τρόπους σκέψης των συμμετεχόντων κατά την πραγματοποίηση των διάφορων ασκήσεων.



- Φροντίστε να διαμορφώσετε την περίπτωση με βάση το πώς σχετίζονται οι ασκήσεις με το υλικό που διδάσκετε καθώς και με πραγματικές εφαρμογές τους, δηλαδή πώς όλα μεταφέρονται στην καθημερινότητα ή/και στη δουλειά μας.

ΥΛΙΚΟ ΠΗΓΗΣ:

Tomlin K, 2007, LinguiSystems, Inc., Πρόσβαση 27.01.2022

[WALC™ 9: Verbal and Visual Reasoning Workbook of Activities for Language and Cognition \(WALC™ 9: Λεκτικός και οπτικός συλλογισμός - Βιβλίο δραστηριοτήτων για τη γλώσσα και τη γνώση\)](#)