

ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΗΟΤΡΟΤΑΤΟΕΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΚΟΥΙΖ

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ ΑΠΟ:

[ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ ΓΚΑΛΙΤΣΑ](#)

Ημερομηνία Δημιουργίας:

13/02/2022



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος σεναρίου

Μαθαίνοντας την εφαρμογή hotpotatoes μέσα από τον κόσμο των κουίζ

Δημιουργοί / Συντελεστές

- Γκαλίτσα Αικατερίνη AM: 4112019340, pre19340@aegean.gr
- Λαρεντζάκη Ελένη-Κορίνα AM: 4112019339, pre19339@aegean.gr
- Φώτη Αλεξάνδρα AM: 4112019329, pre19329@aegean.gr

-Γκαλίτσα Αικατερίνη - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @12/02/2022

-Λαρεντζάκη Ελένη-Κορίνα - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @12/02/2022

-Φώτη Αλεξάνδρα - συντονιστής ομάδας σχεδιασμού και ανάπτυξης @12/02/2022

Συνοπτική περιγραφή

Στο πλαίσιο της πρακτικής μας άσκησης στην Δ' τάξη παρατηρήσαμε ότι οι μαθητές έχουν έρθει σε επαφή με βασικές γνώσεις του word και του power point και την στιγμή που βρισκόμασταν εμείς στον εκπαιδευτικό τους χώρο μάθαιναν τρόπους αποθήκευσης μιας εικόνας. Παράλληλα είδαμε πως μέσα στην τάξη η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί κουίζ ως μέσο αξιολόγησης των μαθητών της. Το πρόβλημα που εντοπίσαμε ήταν ότι οι μαθητές συχνά ξεχνούν τα όσα έχουν διδαχθεί γύρω από την χρήση των υπολογιστών. Αποφασίσαμε λοιπόν να χρησιμοποιήσουμε την εφαρμογή HotPotatoes για να τους μάθουμε να σχηματίζουν οι ίδιοι δικά τους κουίζ με στόχο να προσελκύσουμε το ενδιαφέρον τους και παράλληλα να τους βοηθήσουμε να ανανεώσουν τις γνώσεις τους και να καλύψουν τα κενά που έχουν.

Γνωστικό/ά αντικείμενο/α – γνωστική/ές περιοχή/ές

Εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα > Εργάζομαι και οικοδομώ γνώση με τα Μέσα > Δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού

Στόχος Ε4

Περιγραφή στόχου: Να γνωρίσουν οι μαθητές την εφαρμογή HotPotatoes και να μπορούν να δημιουργούν μέσω της εφαρμογής εκπαιδευτικές δραστηριότητες (κουίζ πολλαπλών επιλογών, κουίζ αντιστοίχισης).

Θέμα (τα)

- Η γνωριμία του εκπαιδευτικού λογισμικού Hotpotatoes στους μαθητές
- Η κατασκευή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων μέσω του λογισμικού

Σχέση / Σύνδεση με το/τα Πρόγραμμα/τα Σπουδών

Οι μαθητές μετά την ολοκλήρωση της διδασκαλίας θα είναι σε θέση να:

- Να αναπτύσσουν ψηφιακό περιεχόμενο και να δημιουργούν ψηφιακά τεχνουργήματα με ποικίλους τρόπους
- Να οργανώνουν, να διαχειρίζονται, να επεξεργάζονται και να αναλύουν ψηφιακά δεδομένα ώστε να αναπαριστούν πληροφορίες και να τα αξιοποιούν για τη λήψη αποφάσεων
- Να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να μαθαίνουν με τη χρήση ψηφιακής τεχνολογίας
- Να σκέφτονται δημιουργικά και καινοτόμα και να αναπτύξουν ικανότητες αφαίρεσης, γενίκευσης και επίλυσης προβλημάτων με υπολογιστικό τρόπο
- Να κατανοούν θεμελιώδεις αρχές και μεθόδους πληροφορικής επιστήμης και να αντιλαμβάνονται βασικές πρακτικές που απορρέουν από αυτήν (ΠΣ Πληροφορικής, 2021)

Λέξεις-κλειδιά

[Εκπαιδευτικές δραστηριότητες εκπαιδευτικά υλικά φύλλα εργασίας](#) [κουίζ ασκήσεις](#) [αυτοαξιολόγησης](#)

ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Πρωτοτυπία – Καινοτομία

Η πρωτοτυπία του σεναρίου σχετίζεται με το γεγονός ότι οι μαθητές θα γνωρίσουν το εκπαιδευτικό λογισμικό Hotpotatoes και θα αποκτήσουν τη δυνατότητα να το χειριστούν αποτελεσματικά. Συγκεκριμένα, μέσω του λογισμικού οι μαθητές θα έχουν δυνατότητα να σχεδιάζουν και να δημιουργούν εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Η προσέγγιση της διδασκαλίας βασίζεται στη βιωματική μέθοδο. Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με το λογισμικό, μετά την παρουσίαση του από τον εκπαιδευτικό. Τέλος, οι μαθητές με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού δημιουργούν εκπαιδευτικές δραστηριότητες, όπως ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις αντιστοίχισης, κ.α.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Κύριο ζήτημα του σεναρίου αυτού είναι η παρουσίαση του λογισμικού Hotpotatoes στους μαθητές με σκοπό την κατασκευή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (π.χ ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης). Αφού παρουσιαστεί ο τρόπος λειτουργίας του λογισμικού, οι μαθητές καλούνται να εργαστούν ομαδικά και να πειραματιστούν σε δραστηριότητες.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Παιδαγωγική προσέγγιση

Η παιδαγωγική προσέγγιση του σεναρίου βασίζεται στην μαθητοκεντρική εκπαίδευση. Ο όρος «μαθητοκεντρική» εκπαίδευση περιγράφει μία έννοια που έχει ως κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας τους μαθητές, τα ενδιαφέροντά, τις εμπειρίες τους, τις δυνατότητες και τις ανάγκες τους. Έτσι, οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργητικό ρόλο, ερευνούν, αναζητούν πληροφορίες και ο δάσκαλος είναι ο εμψυχωτής και καθοδηγητής της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Επίσης σκοπός της προσέγγισης αυτής είναι να παρέχει τις βάσεις για προσωπική ανάπτυξη, ώστε η μάθηση να συνεχιστεί δια βίου με έναν αυτό-κατευθυνόμενο τρόπο (Μεταξάς, 2018). Οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργητικό ρόλο και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους με σκοπό να κατασκευάσουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες μέσω του λογισμικού

Hotpotatoes.

Διδακτικό μοντέλο

Το διδακτικό μοντέλο που ακολουθήθηκε για την διδασκαλία του σεναρίου βασίστηκε στην καθοδηγούμενη ανακάλυψη. Ο εκπαιδευτικός μέσω της διάλεξης παρουσίασε το λογισμικό στους μαθητές, έπειτα μέσω του καταιγισμού ιδεών οι μαθητές εξερευνούν το λογισμικό και ακολουθεί συζήτηση μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών για την κατάθεση και την επίλυση πιθανών αποριών. Ακολουθεί η έναρξη σχηματισμού των κουίζ και η τάξη χωρίζεται σε 3 ομάδες. Κάθε ομάδα δημιουργεί δραστηριότητες (ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης). Ακολούθως θα γίνει η τελική δημιουργία των κουίζ από τους μαθητές, όπου θα μάθουν να προσθέτουν εικόνες, χρόνο, χρώματα, αλλαγή γραμματοσειράς, να τα αποθηκεύουν και να τα παίζουν για να ελέγξουν αν είναι λειτουργικά. Οι μαθητές αποκτούν αυτοπεποίθηση, συμμετέχουν σε συλλογικές προσπάθειες για τη δημιουργία των κουίζ και υιοθετούν ερευνητική στάση προς τη μάθηση.

Διδακτικές στρατηγικές / τεχνικές

Κατά την έναρξη της διδασκαλίας χρησιμοποιήθηκε η προβολή ενός βίντεο, το οποίο σχετιζόταν με το εκπαιδευτικό λογισμικό. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός μέσω της διάλεξης παρουσίασε στους μαθητές το λογισμικό Hotpotatoes. Ακολούθησε η τεχνική του καταιγισμού ιδεών μέσω της οποίας οι μαθητές έμαθαν για το λογισμικό. Στη συνέχεια, οι μαθητές μπόρεσαν να εξερευνήσουν το λογισμικό με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού. Επίσης, πραγματοποιήθηκε συζήτηση μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητών για την κατάθεση και επίλυση πιθανών αποριών και ακολούθησε η έναρξη σχηματισμού του κουίζ. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες και άρχισαν να εργάζονται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας τις δραστηριότητες (π.χ ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις αντιστοίχισης) και στο τέλος γίνεται η δημιουργία του κουίζ.

ΠΛΑΙΣΙΟ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ - ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στοχευόμενο κοινό (ομάδα-στόχος ή σε ποιους απευθύνεται)

Βαθμίδα Εκπαίδευσης

δημοτικό

Τάξη

Δ' Δημοτικού

Ηλικιακή ομάδα

Από 9 Έως 10

Γλώσσα στοχευόμενου κοινού

ελληνικά

Εκτιμώμενος χρόνος υλοποίησης σεναρίου (διάρκεια)

μικρή διάρκεια: έως 3 ώρες

Το σενάριο απαιτεί 3 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Εργαστήριο υπολογιστών

Ενορχήστρωση τάξης

Οργάνωση τάξης / διδασκαλίας

Σύμφωνα με το διδακτικό μοντέλο που αναφέρθηκε και παραπάνω, ο τρόπος οργάνωσης της εργασίας είναι σε ομάδες. Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες και αναλαμβάνουν να διεκπεραιώσουν τις δραστηριότητες.

Ρόλοι μαθητών & εκπαιδευτικών

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός απέναντι στους μαθητές. Επίσης, ο δάσκαλος αναλαμβάνει τον ρόλο του εμπνευστή και συντονίζει τους μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας και κυρίως κατά την εξέλιξη των δραστηριοτήτων. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με σκοπό να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες και τη διαμόρφωση των τελικών κοιζ.

Απαιτήσεις εφαρμογής σεναρίου

Προκειμένου να εφαρμοστεί και να υλοποιηθεί το σενάριο απαιτείται αρχικά η κατάλληλη υλικοτεχνική υποδομή (αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών). Σχετικά με τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών, εκείνοι απαιτείται να διαθέτουν κάποιες βασικές γνώσεις των υπολογιστών όπως γνώση χειρισμού του

πληκτρολογίου και γνώση αποθήκευσης ενός αρχείου. Επίσης, απαραίτητη προϋπόθεση αποτελεί η πολύ καλή γνώση χρήσης του λογισμικού Hotpotatoes από τον εκπαιδευτικό, ώστε να μπορέσει να το παρουσιάσει αποτελεσματικά προς τους μαθητές. Τέλος, απαραίτητο βοηθητικό υλικό είναι ο προτζέκτορας, μέσω του οποίου θα προβάλλεται η εικόνα του Η/Υ του εκπαιδευτικού. Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές θα μπορούν να παρακολουθούν τα βήματα κατά την παρουσίαση του λογισμικού από τον εκπαιδευτικό.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές προτού ξεκινήσουν την γνωριμία και την εκμάθηση του εκπαιδευτικού λογισμικού, θα πρέπει να γνωρίζουν από πριν, τόσο τον τρόπο χρήσης ενός Η/Υ, όσο και τρόπο κατασκευής εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που αναφέρθηκαν προηγουμένως (ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης). Για την επιτυχή ολοκλήρωση του σεναρίου, ο εκπαιδευτικός πραγματοποιεί συζήτηση με τους μαθητές μέσω της οποίας διερευνούνται οι γνώσεις τους σχετικά με την αξιοποίηση του λογισμικού. Επίσης, σημαντικές υλικοτεχνικές προϋποθέσεις της εργασίας είναι η ύπαρξη κατάλληλα διαμορφωμένης αίθουσας Η/Υ και ο προτζέκτορας.

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Τα μέσα που θα αξιοποιηθούν στη διδακτική διαδικασία είναι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Απαιτείται ένας σημαντικός αριθμός Η/Υ οι οποίοι θα επαρκούν έτσι ώστε να χρησιμοποιηθούν από τις ομάδες των μαθητών. Οι Η/Υ θα πρέπει να μπορούν να υποστηρίξουν το εκπαιδευτικό λογισμικό hotpotatoes.

Απαιτούμενη προετοιμασία

Η απαιτούμενη προετοιμασία περιλαμβάνει την διευθέτηση του χώρου από τη μεριά του εκπαιδευτικού. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να ελέγξει την ύπαρξη των απαιτούμενων Η/Υ ώστε οι μαθητές να μπορέσουν να εργαστούν σε ομάδες, να ελέγξει την λειτουργική κατάσταση των υπολογιστών αυτών, την ύπαρξη προτζέκτορα και την σύνδεση του με τον υπολογιστή του δασκάλου.

ΣΤΟΧΟΙ & ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Διδακτικοί στόχοι

Γενικός/οί στόχος/οι

Οι μαθητές να κατανοήσουν τον τρόπο λειτουργίας του λογισμικού Hotpotatoes ώστε να το αξιοποιήσουν για την κατασκευή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Επίπεδο προσέγγισης μιντιακού στόχου

Στην διδακτική παρέμβαση στην οποία οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με το λογισμικό Hotpotatoes, η επεξεργασία γίνεται με την εννοιογνωσιοκεντρική προσέγγιση, άρα προτάσσεται η εκμάθηση λειτουργικών δεξιοτήτων χρήσης (Σοφός, 2019: 261).

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Οι μαθητές:

- Να μάθουν να αξιοποιούν την εφαρμογή HotPotatoes ως εργαλείο οικοδόμησης γνώσης
- Να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης για να δημιουργήσουν δραστηριότητες (σχηματισμός ερωτήσεων και απαντήσεων, ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, ερωτήσεις αντιστοίχισης σχετικές με την ενότητα 4 Εμένα με νοιάζει του βιβλίου της γλώσσας της Δ' Δημοτικού γύρω από το θέμα της ανακύκλωσης)
- Να μάθουν να εισάγουν εργαλεία για την δημιουργία των δραστηριοτήτων τους (π.χ εικόνα, χρόνο)
- Να μάθουν να εισάγουν κείμενα (επιλογή γραμματοσειράς, μέγεθος γραμμάτων, χρώματα)
- Να μάθουν να αποθηκεύουν τις δραστηριοτήτων τους
- Να αξιοποιούν τις δραστηριότητες τους ως μέσα αυτό-αξιολόγησης.

Γνώσεις

- Οι μαθητές να μπορούν να επαναλάβουν τα βήματα για την ολοκλήρωση μιας δραστηριότητας, μετά την παρουσίαση του λογισμικού από τον εκπαιδευτικό
- Οι μαθητές να διαπιστώσουν τις διαφορές ανάμεσα στα είδη ερωτήσεων που πρόκειται να κατασκευάσουν στο λογισμικό

Δεξιότητες

- Οι μαθητές να μπορέσουν να χειριστούν ορθά το λογισμικό Hotpotatoes ως ενήλικες ή φοιτητές εφόσον τους ζητηθεί.

Στάσεις, συμπεριφορές, αξίες

- Οι μαθητές να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους ώστε να κατασκευάσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και ερωτήσεις αντιστοίχισης σύμφωνα με τις δοθείσες δραστηριότητες

Εκτίμηση μαθησιακών ή άλλων δυσκολιών των μαθητών

Οι μαθητές δεν γνώριζαν το εκπαιδευτικό λογισμικό και συνεπώς δεν ήταν εξοικειωμένοι με αυτό. Αρχικά, οι δυσκολίες των μαθητών προσανατολίζονταν γύρω από την κατανόηση του βασικού σκοπού του λογισμικού και όχι την κατασκευή αντίστοιχων δραστηριοτήτων μέσω του λογισμικού. Οι μαθητές επίσης δυσκολεύονταν στην ανάγνωση και χρήση των οδηγιών για την κατασκευή των κουίζ και σε αυτό ακριβώς το σημείο χρειάζονταν τη συνεχή καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό.

Παιδαγωγική προσέγγιση και στρατηγικές

Το σενάριο βασίζεται στην καθοδηγούμενη παιδαγωγική προσέγγιση. Οι μαθητές ερευνούν ενεργά μέσω των δραστηριοτήτων το λογισμικό Hotpotatoes. Ο εκπαιδευτικός παρέχει κάποιο διακριτικό επίπεδο καθοδήγησης και κατευθύνει τους μαθητές προς την επιθυμητή σχολική γνώση. Οι στρατηγικές που χρησιμοποιούνται κατά την υλοποίηση του σεναρίου είναι η συζήτηση, ο καταγισμός ιδεών και οι ομαδικές δραστηριότητες.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ & ΜΑΘΗΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ροή εφαρμογής – Πορεία διδασκαλίας

Η πορεία της διδασκαλίας βασίζεται στα στάδια του H. Meyer που αποτελούνται από την εισαγωγή, την επεξεργασία και την ολοκλήρωση. Στο στάδιο της εισαγωγής γίνεται η αφόρμηση και η κινητοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών μέσα από την προβολή ενός βίντεο που αφορά στο λογισμικό Hotpotatoes. Στο στάδιο της επεξεργασίας οι μαθητές επεξεργάζονται το λογισμικό υπό την καθοδήγηση του δασκάλου και μέσω των φύλλων εργασίας αξιολογούνται. Τέλος στο στάδιο της ολοκλήρωσης γίνεται ανακεφαλαίωση όλων όσων παρουσιάστηκαν κατά το στάδιο της προσφοράς της νέας γνώσης από τον εκπαιδευτικό και προτείνονται τρόποι δημιουργίας και σχηματισμού κουίζ και για τα υπόλοιπα μαθήματα (Σοφός, 2019:269).

Δραστηριότητα 1

Τίτλος δραστηριότητας

Προβολή εκπαιδευτικού βίντεο

Συνοπτική περιγραφή

Προκειμένου να κινητοποιήσουμε το ενδιαφέρον των μαθητών προβάλαμε στον προτζέκτορα το ακόλουθο

βίντεο <https://www.youtube.com/watch?v=-v0yfogCQLE>

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να έρθουν σε επαφή με το κουίζ πολλαπλών επιλογών.

Είδος δραστηριότητας

Επίδειξη

Εκτιμώμενη διάρκεια

7 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Επίδειξη

Εργαλεία

Η/Υ, προτζέκτορας

Ενορχήστρωση τάξης

ολομέλεια

Δραστηριότητα 2

Τίτλος δραστηριότητας

Εξερεύνηση του λογισμικού από τους μαθητές

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές με την βοήθεια του εκπαιδευτικού εξερευνούν στους υπολογιστές τους το λογισμικό.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να δούνε τον τρόπο λειτουργίας του λογισμικού.

Είδος δραστηριότητας

Διάλεξη

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Καταιγισμός ιδεών

Εργαλεία

Η/Υ, προτζέκτορας

Ενορχήστρωση τάξης

ολομέλεια

Δραστηριότητα 3

Τίτλος δραστηριότητας

Ενασχόληση με τα φύλλα εργασίας

Συνοπτική περιγραφή

Δίνονται στους μαθητές φύλλα εργασίας που περιέχουν τις οδηγίες χρήσης του λογισμικού και τις δραστηριότητες με τις οποίες θα ασχοληθούν για την τελική δημιουργία των κουίζ.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να μάθουν οι μαθητές να ακολουθούν οδηγίες χρήσης μιας εφαρμογής.

Είδος δραστηριότητας

Οδηγίες χρήσης

Εκτιμώμενη διάρκεια

10 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση

Εργαλεία

Φύλλα εργασίας

Ενορχήστρωση τάξης

ολομέλεια

Δραστηριότητα 4

Τίτλος δραστηριότητας

Κατάθεση και επίλυση αποριών

Συνοπτική περιγραφή

Ο εκπαιδευτικός συζητά με τους μαθητές όσα παρακολούθησαν μέχρι στιγμής και κατατίθενται αλλά και επιλύονται απορίες.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να ασκηθούν οι μαθητές στην κατάθεση και επίλυση αποριών γύρω από την εφαρμογή.

Είδος δραστηριότητας

Συζήτηση

Εκτιμώμενη διάρκεια

10 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση

Εργαλεία

Η/Υ

Ενορχήστρωση τάξης

ολομέλεια

Δραστηριότητα 5

Τίτλος δραστηριότητας

Σχηματισμός των κουίζ.

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και διατυπώνουν στα φύλλα εργασίας που τους δόθηκαν ερωτήσεις-απαντήσεις.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να ασκηθούν οι μαθητές στον σχεδιασμό των κουίζ.

Είδος δραστηριότητας

Συνεργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

20 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση, συνεργασία

Εργαλεία

Φύλλα εργασίας

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες

Δραστηριότητα 6

Τίτλος δραστηριότητας

Χρησιμοποίησέ το ξανά και ξανά...

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές προσθέτουν στο JQuiz τις ερωτήσεις που έχουν μια σωστή απάντηση.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να μάθουν να χρησιμοποιούν το JQuiz

Είδος δραστηριότητας

Συνεργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση, συνεργασία

Εργαλεία

Η/Υ

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες

Δραστηριότητα 7

Τίτλος δραστηριότητας

Ανακύκλωση ...ζωή από την αρχή!

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές προσθέτουν στο JQuiz τις ερωτήσεις που έχουν δυο σωστές απαντήσεις.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να μάθουν να χρησιμοποιούν το JQuiz

Είδος δραστηριότητας

Συνεργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση, συνεργασία

Εργαλεία

Η/Υ

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες

Δραστηριότητα 8

Τίτλος δραστηριότητας

Τίποτα δεν πάει χαμένο!

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές προσθέτουν στο JMatch τις ερωτήσεις αντιστοίχισης.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να μάθουν να χρησιμοποιούν το JMatch.

Είδος δραστηριότητας

Συνεργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση, συνεργασία

Εργαλεία

Η/Υ

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες

Δραστηριότητα 9

Τίτλος δραστηριότητας

Τελική δημιουργία

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές εμπλουτίζουν τα κουίζ προσθέτοντας εικόνα, χρόνο, χρώματα, αλλαγή γραμματοσειράς και μαθαίνουν να αποθηκεύουν τα κουίζ.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Να έρθουν σε επαφή με τα εργαλεία της εφαρμογής και την εντολή αποθήκευσης.

Είδος δραστηριότητας

Συνεργασία

Εκτιμώμενη διάρκεια

15 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση, συνεργασία

Εργαλεία

Η/Υ

Ενορχήστρωση τάξης

Ομάδες

Δραστηριότητα 10

Τίτλος δραστηριότητας

Ωρα για παιχνίδι

Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές ξεκινούν να παίζουν τα κουίζ που σχημάτισαν ελέγχοντας την λειτουργικότητα τους.

Διδακτικοί στόχοι / Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Αξιολόγηση της συνολικής προσπάθειας τους.

Είδος δραστηριότητας

Αξιολόγηση

Εκτιμώμενη διάρκεια

13 λεπτά

Τεχνική/ές διδασκαλίας

Συζήτηση

Εργασία

Η/Υ, προτζέκτορας

Ενορχήστρωση τάξης

Ολομέλεια

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ & ΑΝΤΙΚΤΥΠΟΣ

Ακολουθεί ο αναστοχασμός ο οποίος βασίζεται στο έντυπο «Στοχασμός πάνω στη διδασκαλία» (Σοφός, 2019:419).

1. Άλλαξε κάτι στον προγραμματισμό σας; Αν ναι γιατί;

Όταν μοιράστηκαν στους μαθητές τα φύλλα με τις οδηγίες χρήσης του JQuiz και του JMatch παρατηρήθηκε ότι τα παιδιά δυσκολεύτηκαν αρκετά στην ανάγνωση και κατανόηση των οδηγιών με αποτέλεσμα να χρειάζεται η καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό και η επεξήγηση των σημείων που τους δυσκόλευαν. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να καθυστερήσει η έναρξη σχηματισμού των κουίζ από τους μαθητές, καθώς έπρεπε από την αρχή να έχουν επιλυθεί όλα τα δυσνόητα σημεία.

2. Αν πρόκειται να διδάξετε αυτό το μάθημα πάλι στους ίδιους μαθητές τι θα κάνατε διαφορετικά; Τι θα κάνατε το ίδιο; Γιατί;

Θεωρούμε ότι σε μεγάλο βαθμό επιτεύχθηκαν οι μαθησιακοί στόχοι που είχαμε θέσει και η διδασκαλία μας ακολούθησε τον αρχικό μας προγραμματισμό. Συνεπώς σε μια υποτιθέμενη επανάληψη της ο σκελετός της διδακτικής διαδικασίας θα παρέμενε ο ίδιος και το μοναδικό στοιχείο που θα αλλάζαμε θα ήταν η διατύπωση των οδηγιών. Συγκεκριμένα θα χρησιμοποιούσαμε ορολογία πιο κατάλληλη για την ηλικία και το γνωστικό επίπεδο των μαθητών.

3. Προσδιορίστε ένα άτομο ή μια ομάδα ατόμων που λειτούργησαν θετικά στο μάθημα σήμερα. Πως το εξηγείτε για το άτομο ή την απόδοση της ομάδας; Τι θα μπορούσατε να δοκιμάσετε στο μέλλον, ώστε να υπάρχει περεταίρω πρόκληση για τους μαθητές;

Η ανταπόκριση των μαθητών ήταν ικανοποιητική σε βαθμό που μας εξέπληξε. Τα παιδιά ανταποκρίθηκαν θετικά στο κάλεσμα μας για την ενασχόληση και την δημιουργία των κουίζ. Συμμετείχαν ενεργά καταθέτοντας τις ιδέες τους, εξέφραζαν ελεύθερα τις απορίες τους, διασκέδαζαν και εμπλέκονταν στην διδακτική διαδικασία με παιγνιώδη και δημιουργικό τρόπο. Στο μέλλον θα ζητούσαμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν και να φέρουν στην τάξη τα δικά τους κουίζ πάνω στα οποία εργάστηκαν ατομικά στο σπίτι τους.

4. Προσθέστε οποιαδήποτε άλλα σχόλια, αντιδράσεις ή ερωτήσεις σχετικά με το μάθημα. Για παράδειγμα, είναι κάτι για το οποίο αισθανθήκατε ιδιαίτερα καλά ή νιώσατε σύγχυση σχετικά με την διδασκαλία που κάνατε;

Αισθανθήκαμε ιδιαίτερη ικανοποίηση για την έκβαση της διδασκαλίας μας γιατί αφενός μεν επιτεύχθηκαν όλοι οι στόχοι που είχαμε θέσει και αφετέρου η ανταπόκριση των παιδιών ήταν μεγάλη και πρωτόγνωρη, γεγονός που μας χαροποίησε ιδιαίτερα και μας γέμισε με προσδοκίες για μελλοντική ενασχόληση μας με

το συγκεκριμένο θέμα.

Είδος αξιολόγησης

Η αξιολόγηση των μαθητών είναι διαμορφωτική και πραγματοποιείται (κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου, π.χ. για την αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων), τελική ή αθροιστική (π.χ. ως προς την επίτευξη των στόχων του σεναρίου, τη διαδικασία υλοποίησής του, την αποτελεσματική χρήση των χρησιμοποιούμενων εργαλείων κ.λπ.).

Εργαλείο/α αξιολόγησης

Τα επιμέρους εργαλεία αξιολόγησης που θα αξιοποιηθούν είναι τα φύλλα εργασίας.

Αντίκτυπος

Τα θετικά στοιχεία του σεναρίου ήταν ότι οι μαθητές δεν γνώριζαν για την ύπαρξη του λογισμικού. Συνεπώς, θεωρούμε ότι το σενάριο θα προσέλκυε το ενδιαφέρον των μαθητών. Παράλληλα, μέσω του λογισμικού θα τους βοηθήσουμε να ανανεώσουν τις γνώσεις τους και να καλύψουν τα κενά που έχουν για τους Η/Υ.

Προκειμένου να γνωστοποιηθούν τα αποτελέσματα της εκπαιδευτικής διαδικασίας του συγκεκριμένου σεναρίου και στο υπόλοιπο σχολείο, προτείνεται η ενημέρωση των υπόλοιπων εκπαιδευτικών σχετικά με τις δυνατότητες του λογισμικού.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Επεκτασιμότητα

Μια πιθανή πρόταση για προέκταση του σεναρίου μπορεί να είναι: κάθε μαθητής την επόμενη φορά θα εργαζόταν μόνος του και θα προχωρούσε στον σχεδιασμό πιο σύνθετων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων π.χ. ερωτήσεις συμπλήρωσης κενού, σταυρόλεξα.

Βιβλιογραφία

Μεταξάς, Ν. (2018). Μαθητοκεντρική εκπαίδευση, Psychology, Η Πύλη της Ψυχολογίας, Ανακτήθηκε στις 18/1/2022 από: <https://www.psychology.gr/educational-psychology/268-mathitokentriki-ekpaideusi.html>

Οδηγός κατασκευής διαδραστικών ασκήσεων μέσω του λογισμικού. Ανακτήθηκε στις 20/01/2022 από:

<http://www.env-edu.gr/Documents/files/ICT/hotpotatoes.pdf>

Σοφός, Α. (2019) Σχεδιάζοντας σενάρια για την πρακτική άσκηση των φοιτητών, Εκδόσεις Γρηγόρη, Αθήνα.

Σοφός, Α. & Σπανός Δ. (2021). Σημειώσεις μαθήματος ΠΡΑΚ-B5 Εφαρμοσμένη διδασκαλία στις ΤΠΕ και στην ψηφιακή μάθηση, Πανεπιστήμιο Αιγαίου Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Ρόδος.

ΠΣ. (2021), Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα ΤΠΕ και Πληροφορικής Δημοτικού, Πρώτη Έκδοση, Αθήνα

Διαδικτυακές Πηγές:

https://www.slideshare.net/vasilisdr/ss-27142134?next_slideshow=1 Ανακτήθηκε στις 20/01/22

Επιπλέον ψηφιακό περιεχόμενο και εργαλεία

Ηλεκτρονικός υπολογιστής, Προβολέας, Πίνακας, φύλλα εργασίας

Το σενάριο βασίζεται στο template «[Εξειδικευμένο Template για εκπαιδευτικά σενάρια της Ομάδας Έρευνας Ψηφιακών Μέσων στην Εκπαίδευση](#)».