

Χρήση των ΤΠΕ για τη σχεδίαση δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού σεναρίου

Γιώργος Μακαρατζής

Διδάκτωρ στις Επιστήμες της Αγωγής

Συντονιστής Εκπαιδευτικού Έργου

3^ο ΠΕΚΕΣ Κ. ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

users.sch.gr/makaratzis

makaratzis@sch.gr

Θεσσαλονίκη 2019

Στόχοι μαθήματος

Να γνωρίσουμε

- Τη δομή μιας δραστηριότητας
- Πώς δημιουργούμε δραστηριότητες ψυχολογικής προετοιμασίας (εννοιολογικούς χάρτες) χρησιμοποιώντας το **Mindmeister** (WEB 2.0) και το **Kidspiration**
- Πώς δημιουργούμε δραστηριότητες εμπέδωσης χρησιμοποιώντας το **Cartoon Story Maker** και το **PhotoStory**
- Πώς δημιουργούμε δραστηριότητες αξιολόγησης χρησιμοποιώντας το Quizziz

-

Δομή δραστηριότητας

Στόχος	Δραστηριότητα	Διδακτικό μέσο	Διάρκεια
Ως προς το γνωστικό αντικείμενο (Γνωστικοί)	Απόκτηση νέας γνώσης – προστίθεται στην προηγούμενη γνώση (γνωστικό υπόβαθρο). Εποικοδόμηση νέας γνώσης	Μαθησιακό αντικείμενο, λογισμικό, διαδίκτυο, εφαρμογή.	Δ.Ω
Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία (Διαδικαστικοί)	Ανάπτυξη δεξιοτήτων. -Καλλιέργεια/βελτίωση προηγούμενων δεξιοτήτων μέσω δραστηριοτήτων. Ενεργός συμμετοχή των μαθητών.	Ψηφιακό μαθησιακό αντικείμενο, λογισμικό, διαδίκτυο, εφαρμογή.	Δ.Ω.
Ως προς τις ΤΠΕ (τεχνολογικοί)	Απόκτηση νέας γνώσης. Ανάπτυξη δεξιοτήτων	Ψηφιακό μαθησιακό αντικείμενο, λογισμικό, διαδίκτυο, εφαρμογή.	Δ.Ω

Δομή δραστηριότητας

Γνωστικός στόχος	Περιγραφή δραστηριότητας	Διδακτικό μέσο	Διάρκεια
Να αναγνωρίζουν τα μέρη των φυτών.	Οι μαθητές παρατηρούν μια πηγή (εικόνα, βίντεο, κείμενο). Εντοπίζουν τα μέρη του φυτού και τα καταγράφουν. Χρησιμοποιούν τις σημειώσεις τους και συμπληρώνουν τα μέρη του φυτού γύρω από μια εικόνα.	Εικόνα, κείμενο, βίντεο.	1 Δ.Ω.

Δομή δραστηριότητας

Διαδικαστικός στόχος	Περιγραφή δραστηριότητας	Διδακτικό μέσο	Διάρκεια
Να συγκρίνουν τα μέρη των λουλουδιών και των δέντρων	Οι μαθητές παρατηρούν δυο πηγές (εικόνα, βίντεο, κείμενο). Εντοπίζουν τα μέρη του λουλουδιού και του δέντρου. Καταγράφουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ τους Χρησιμοποιούν τις σημειώσεις τους και αναφέρουν τις διαφορές και ομοιότητες μεταξύ των λουλουδιών και των δέντρων.	Εικόνα, κείμενο, βίντεο.	1 Δ.Ω.
Να εξηγήσουν τις διαφορές μεταξύ λουλουδιών και δέντρων	Σε ομάδες, οι μαθητές συζητούν μεταξύ τους και προσπαθούν να εξηγήσουν γιατί τα λουλούδια και τα δέντρα διαφέρουν μεταξύ τους.		1 ΔΩ

Δομή δραστηριότητας

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ	Περιγραφή δραστηριότητας	Διδακτικό μέσο	Διάρκεια
Να χρησιμοποιούν το Mindmeister για την ανακοίνωση των δικών τους συμπερασμάτων.	Οι μαθητές 'συνδέονται με το Mindmeister/ανοίγουν το Kidspiration. Κάθε ομάδα παρουσιάζουν τη σκέψη τους αναφορικά με τις διαφορές των λουλουδιών και των δέντρων.	Mindmeister/ Kidspiration	1 Δ.Ω.

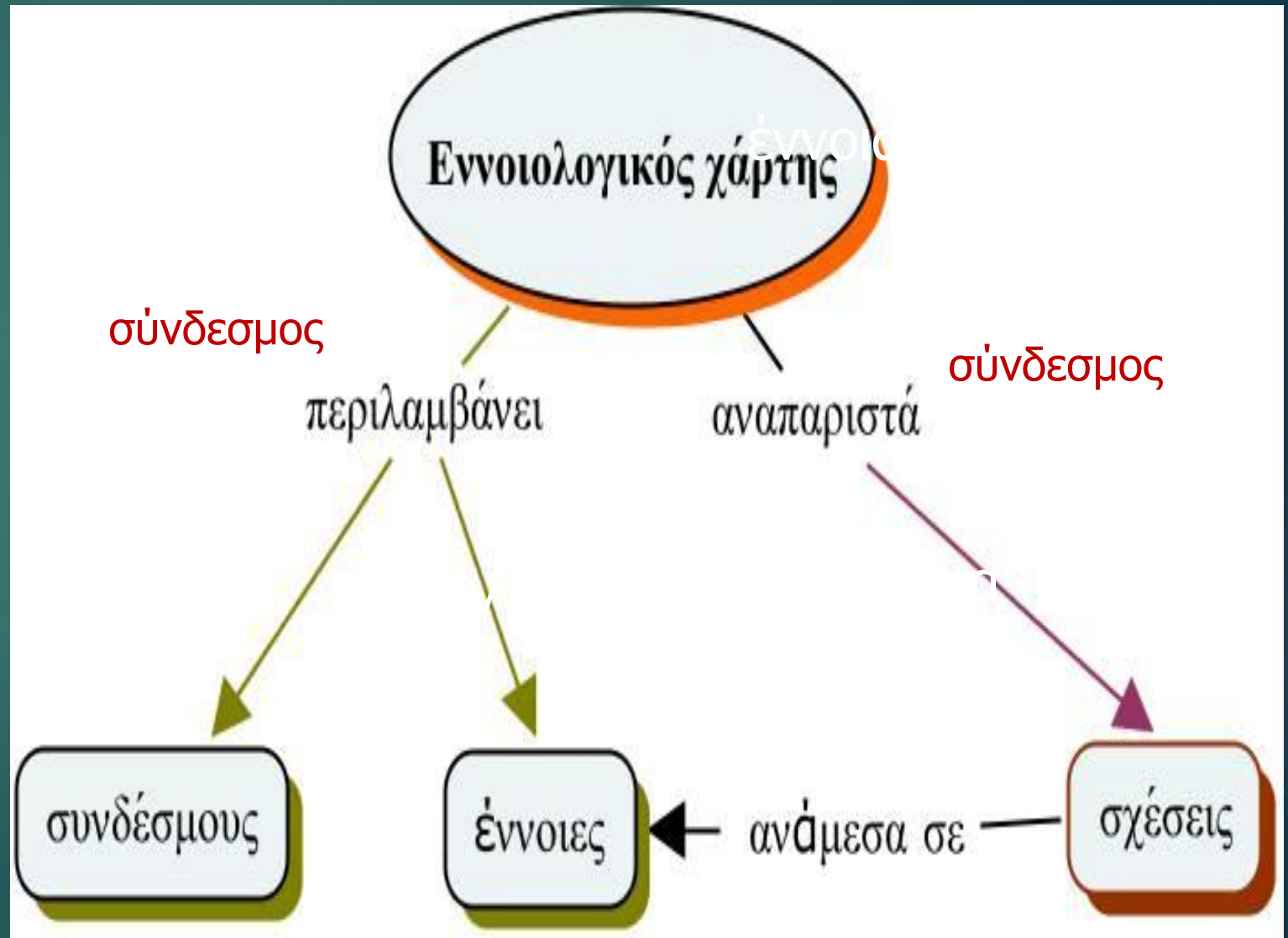
Στόχος δραστηριότητας

- ▶ Οι μαθητές να συμπληρώσουν ημιδομημένους εννοιολογικούς χάρτες, χρησιμοποιώντας εργαλεία των ΤΠΕ, με στόχο:
 - Να ανιχνεύσουμε τι γνωρίζουν ή τι πιστεύουν για ένα θέμα, φαινόμενο, πρόσωπο, κ.ά.
 - Να τους φέρουμε σε γνωστική σύγκρουση με τις γνώσεις – ιδέες τους
 - Να τους βοηθήσουμε να αντιμετωπίσουν τις λανθασμένες γνώσεις – ιδέες τους

Τι περιέχει ο εννοιολογικός χάρτης...

περιέχει τρία βασικά στοιχεία:

- ▶ έννοιες (concepts) ή κόμβοι,
- ▶ συνδέσμους (links) και
- ▶ στιγμιότυπα (instances) [Fisher, 1992, McAleese, 1998]



Διδακτική πρακτική: Οι χάρτες ως εργαλείο εξάσκησης

Δίνουμε στους μαθητές
τις έννοιες ενός θέματος

Ζητούμε να κατασκευάσουν
τον εννοιολογικό χάρτη

Έννοια

οικοσύστημα

Έννοιες

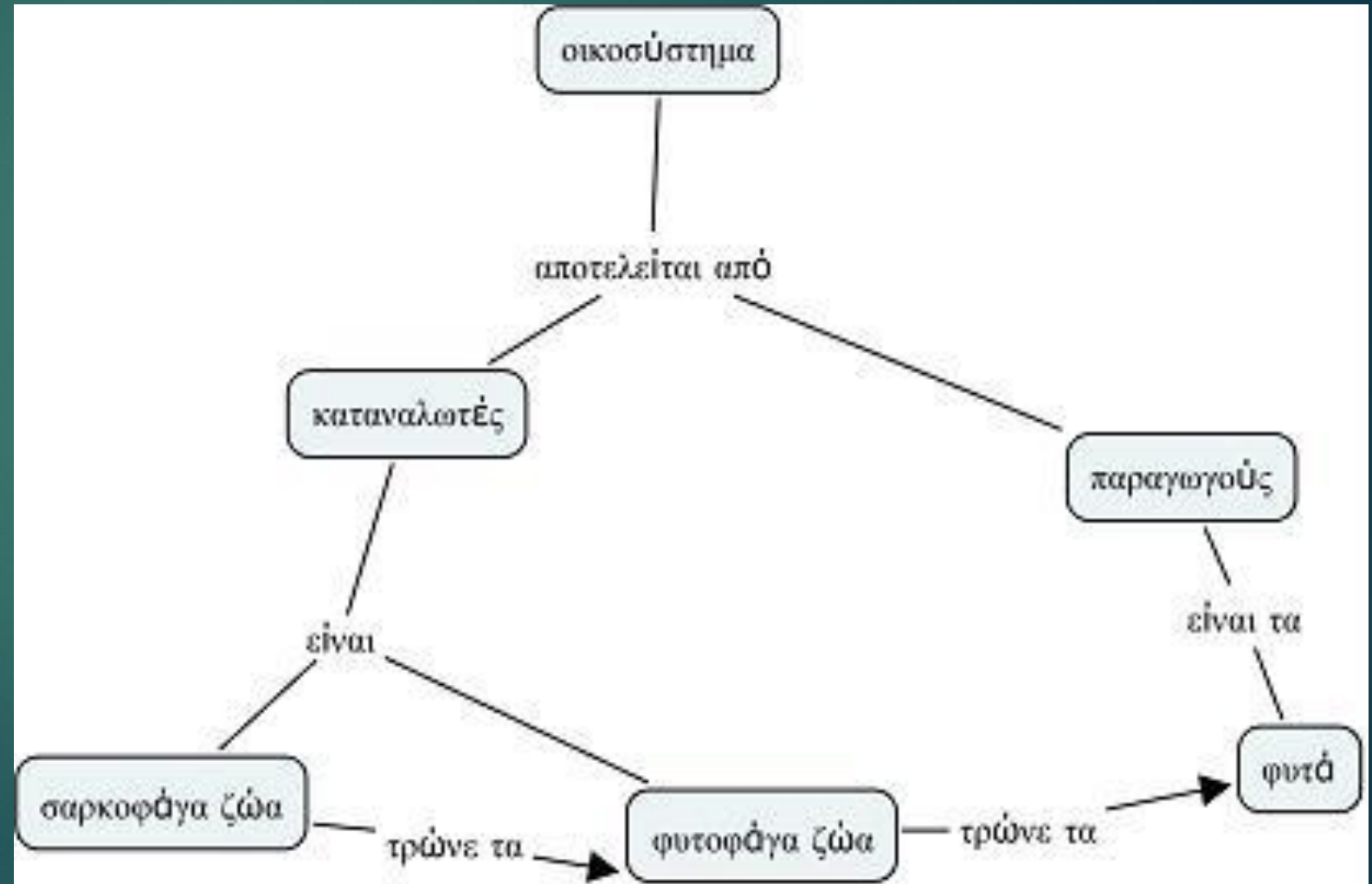
Σαρκοφάγα

Φυτοφάγα

Παραγωγός

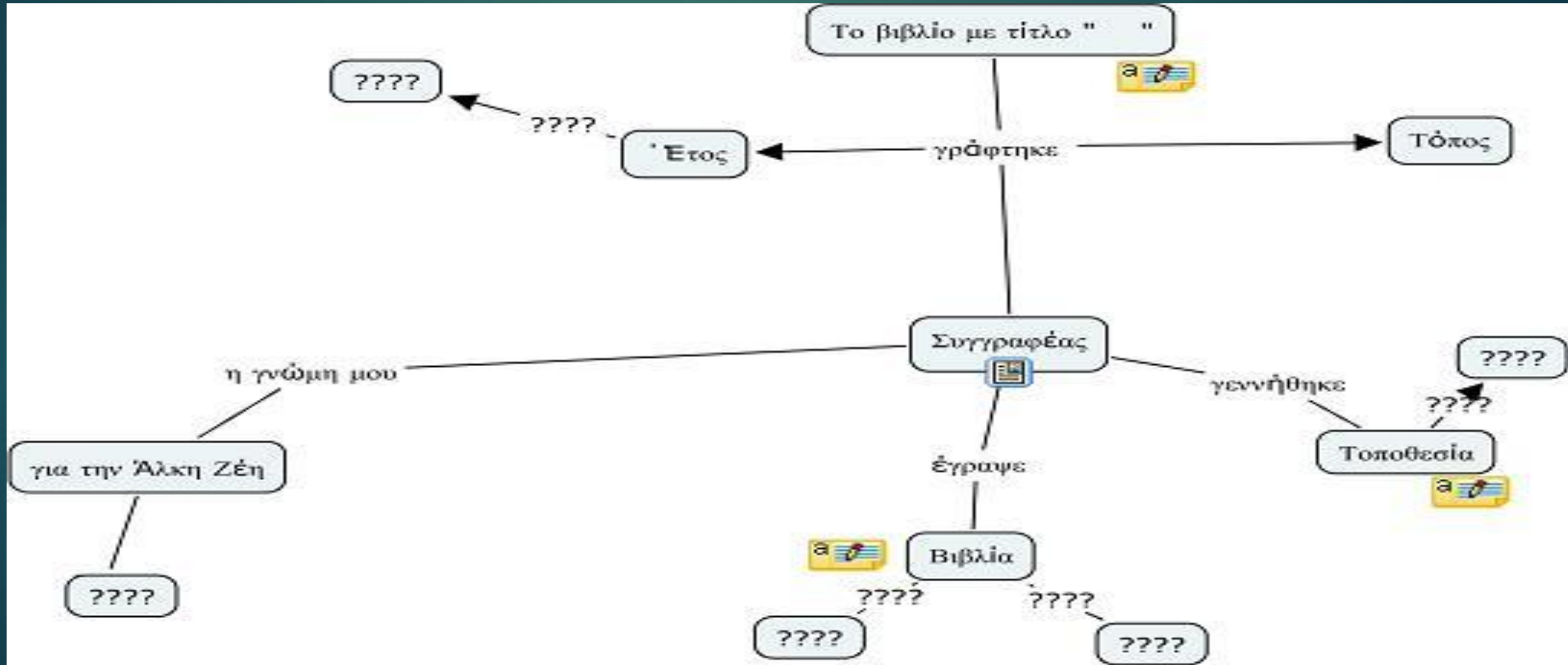
Φυτά

Καταναλωτής

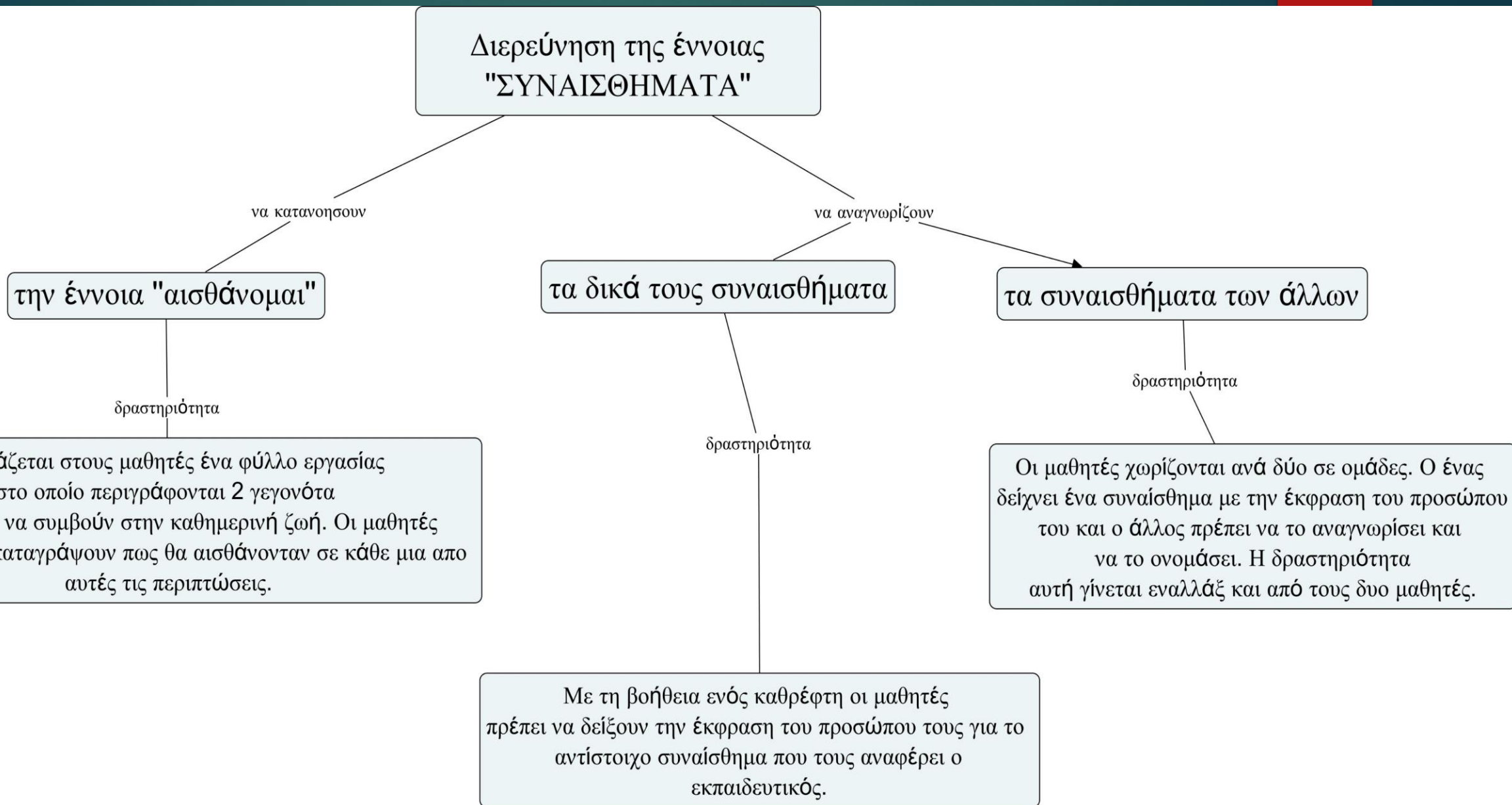


Διδακτική πρακτική: Οι χάρτες ως εργαλείο εξάσκησης

- ▶ Παρέχουμε στους μαθητές έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη
- ▶ Ζητάμε να συμπληρώσουν τα στοιχεία ενός βιβλίου



Σχεδίαση δραστηριοτήτων σε σχήμα εννοιολογικού χάρτη



Kidspiration

Kidspiration® Grades K-5

The visual way to explore and understand words, numbers and concepts

Αποθήκευση

Kidspiration® 3

The visual way to explore and understand words, numbers and concepts.



(<http://www.inspiration.com>)

MINDOMO



Mindomo

Sign Up

Log in

Collaborative
mind mapping, concept mapping, outlining

The best way to understand and learn anything. See for yourself.

MINDMEISTER

Browser tabs: in | e | YouTube | G | PB | Mind Maps Graphic Organizer x | Mind Mapping Software - Bra x

Address bar: https://www.mindmeister.com

Browser extensions: Εφαρμογές, FLASH, REAL ESTATE, Addons, HISTORY, ΤΠΕ, ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠ..., Άλλοι σελιδοδείκτες

mindmeister logo

Online Mind Mapping

We're using cookies to ensure you get the best experience on our website. [Learn more](#)

Got it

 [Sign Up with Facebook](#)

mail address

ναμονή για κεντρικό υπολογιστή www.facebook.c...

Δραστηριότητα εμπέδωσης της νέας γνώσης

Ενότητα	Παράδειγμα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ	Οι μαθητές δημιουργούν ιστορίες χρησιμοποιώντας το Powerpoint
Δημιουργήστε μια δική σας ιστορία με θέμα τους αγωγούς και τους μονωτές.	

Δραστηριότητα εμπέδωσης της νέας γνώσης

Ενότητα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ

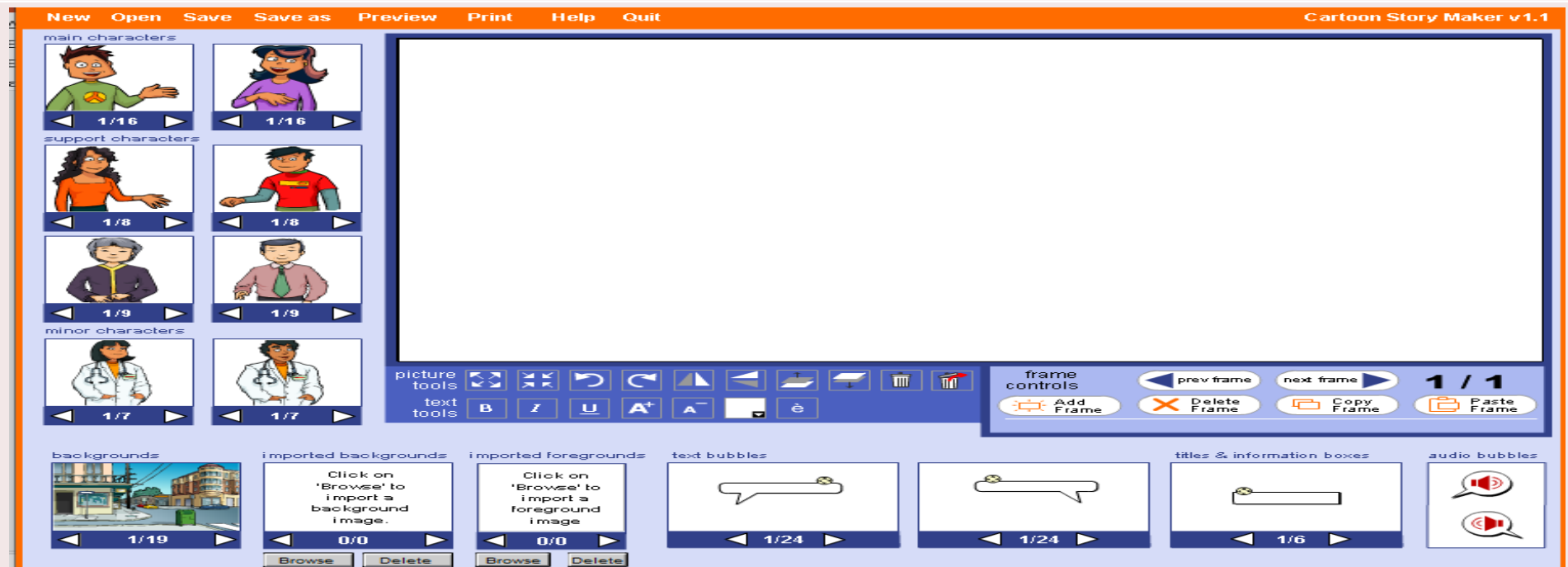
Παράδειγμα

Οι μαθητές δημιουργούν ιστορίες χρησιμοποιώντας το

[Cartoon Story Maker](#)

- Επινοούν χαρακτήρες, π.χ. Μονωτιάδης, Αγωγιμώτης
- Επιλέγουν τοποθεσία, χρόνο
- Δημιουργούν γεγονότα

Δημιουργήστε
μια δική σας
ιστορία με θέμα
τους αγωγούς
και τους
μονωτές.



Δραστηριότητα εμπέδωσης της νέας γνώσης

Ενότητα	Παράδειγμα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΕΜΠΕΔΩΣΗΣ	Οι μαθητές δημιουργούν ιστορίες χρησιμοποιώντας το PhotoStory. - Επινοούν χαρακτήρες, π.χ. Μονωτιάδης, Αγωγιμώτης - Επιλέγουν τοποθεσία, χρόνο - Δημιουργούν γεγονότα
Δημιουργήστε μια δική σας ιστορία με θέμα τους αγωγούς και τους μονωτές.	 Καλώς ορίσατε στο Photo Story 3 for Windows Το Photo Story σάς βοηθάει να δημιουργείτε συναρπαστικές ιστορίες βίντεο προσθέτοντας εφέ μεγέθυνσης και σμίκρυνσης στις εικόνες σας. Χρησιμοποιήστε το Photo Story για να εγγραφείτε αφήγηση για τις εικόνες σας και να προσθέσετε τίτλους και μουσική φόντου στην ιστορία σας. Επίσης μπορείτε να μοιραστείτε την ιστορία σας με διάφορους τρόπους. Επιλέξτε μία από τις παρακάτω δυνατότητες και κάντε κλικ στο κουμπί "Επόμενο". ☒ Δημιουργία νέας ιστορίας ☐ Επεξεργασία έργου ☐ Αναπαραγωγή ιστορίας Βοήθεια < Προηγούμενο Επόμενο > Άκυρο

Δραστηριότητες Αξιολόγησης

- ▶ Ασκήσεις σωστού – λάθους,
- ▶ πολλαπλών επιλογών,
- ▶ συμπλήρωσης κενών,
- ▶ Αντιστοίχισης
- ▶ σταυρόλεξα
- ▶ Ερωτήσεις αξιολόγησης (ανοικτού τύπου)

Δραστηριότητα αξιολόγησης

Ενότητα	Παράδειγμα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Τα παιδιά ελέγχουν τις γνώσεις του για τα ηλεκτρικά κυκλώματα μέσα από την επίλυση ενός ηλεκτρονικού σταυρόλεξου, άσκησης αντιστοίχισης, πολλαπλών επιλογών ή συμπλήρωσης κενών χρησιμοποιώντας το Hot Potatoes
Δραστηριότητες αξιολόγησης - Αξιοποιήστε τις γνώσεις σας για τους μονωτές και τους αγωγούς και δημιουργήστε ένα σταυρόλεξο.	Συμπλήρωσε το σταυρόλεξο. Για να ξεκινήσεις, πάτα στην ανάλογη συντόμευση  <u>ΑΓΩΓΟΙ ΚΑΙ ΜΟΝΩΤΕΣ</u> με το όνομα «ΑΓΩΓΟΙ ΚΑΙ ΜΟΝΩΤΕΣ» στο φάκελο του μαθήματος στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σου. 

Δραστηριότητα αξιολόγησης

Ενότητα	Παράδειγμα
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	Τα παιδιά ελέγχουν τις γνώσεις του για τα ηλεκτρικά κυκλώματα μέσα από την επίλυση ενός ηλεκτρονικού σταυρόλεξου, άσκησης αντιστοίχισης, πολλαπλών επιλογών ή συμπλήρωσης κενών χρησιμοποιώντας το QUIZZZ
Δραστηριότητες αξιολόγησης - Αξιοποιήστε τις γνώσεις σας για τους μονωτές και τους αγωγούς και δημιουργήστε ένα σταυρόλεξο.	