

ΕΚΦΩΝΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ (μικρές τάξεις Δημοτικού)

Σχεδιασμός σεναρίου με θέμα «Διάταξη αριθμών» με τη χρήση λογισμικών γενικής χρήσης, οπτικοποίησης, διαδικτύου και λογισμικών εννοιολογικής χαρτογράφησης.

1.ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ:Διάταξη αριθμών

1.2 ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

.Συνδέεται με το μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος :Τα Ζώα

1.3 ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Απευθύνεται στους μαθητές της Α' δημοτικού

1.4 ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ Α.Π.Σ ΚΑΙ ΤΟ Δ.Ε.Π.Σ

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ και το Δ.Ε.Π.Σ,εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας στο βιβλίο των Μαθηματικών και οι στόχοι άπτονται του αναλυτικού προγράμματος.

1.5 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

- Προτείνεται η οργάνωση των μαθητών σε ομάδες.
- Το σενάριο θα υλοποιηθεί στην αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών
- Θα δοθούν έντυπα φύλλα εργασίας συγκεκριμένη χρονική στιγμή.
- Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν θα είναι τα εξής:
 - Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
 - Το λογισμικό επεξεργασίας κειμένου(φύλλα εργασίας)
 - Το λογισμικό οπτικοποίησης
 - Σύνδεση με το διαδίκτυο

1.6 ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Α.Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να εξασκηθούν οι μαθητές στη χρήση των συμβόλων(>,<=),προκειμένου να συγκρίνουν ποσότητες
- Να εμπεδώσουν τους αριθμούς μέχρι το 10

Β.Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον εργασίας-αξιοποίησης Η/Υ
- Να γνωρίσουν τη λειτουργία λογισμικών

Γ.Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να μπορέσουν να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας
- Να αποκτήσουν θετικά συναισθήματα για τη δική τους εργασία
- Ν'αναπτύξουν την κοινωνικότητα τους μέσα από συμμετοχικές δραστηριότητες

1.7 ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές πρέπει να γνωρίζουν τη γραφή των αριθμητικών σημείων,να είναι ικανοί ν' ακολουθούν οδηγίες οι οποίες είτε δίνονται λεκτικά,είτε με εικόνες,να μπορούν να συνεργάζονται σε ομάδες και θα ήταν επιθυμητό να έχουν σε κάποιο βαθμό εξοικείωση με τα υπολογιστικά περιβάλλοντα.

1.8 ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν 5 διδακτικές ώρες

2.ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2.1Πρώτη και δεύτερη ώρα

Την πρώτη ώρα συνδεόμαστε στο διαδίκτυο. Δείχνουμε στους μαθητές εικόνες διαφόρων μεγεθών και εξηγούμε τα σύμβολα (>, <, =). Ύστερα τους δίνουμε το φύλλο εργασίας 1 όπου υπάρχουν ανά δύο κοπάδια ψαριών και το κάθε κοπάδι περιέχει μέχρι 10 ψάρια. Αφού το τελειώσουν δίνουμε το φύλλο εργασίας 2 όπου παρουσιάζονται ζευγάρια από αριθμούς οι οποίοι θα συγκριθούν μεταξύ τους. Και στο φυλλάδιο εργασίας 1 στο φυλλάδιο εργασίας 2 βάζουμε κενό ώστε να συμπληρωθεί το σύμβολο.

Κατόπιν δείχνουμε στους μαθητές μια εικόνα φάλαινας, λέγοντας ότι τρώει ψάρια, ανοίγοντας το μεγάλο στόμα της, το κοπάδι με τα περισσότερα ψάρια.

Δίνουμε το φύλλο εργασίας 3 και ζητούμε από τους μαθητές να βρουν ποιο κοπάδι ψαριών θα φάει η φάλαινα δηλαδή ποιο έχει τα περισσότερα ψάρια και κάτω από κάθε κοπάδι γράφουν τον αριθμό των ψαριών.

2.2 ΤΡΙΤΗ ΚΑΙ ΤΕΤΑΡΤΗ ΩΡΑ

Δείχνουμε στους μαθητές μια εικόνα φάλαινας, λέγοντας ότι τρώει ψάρια, ανοίγοντας το μεγάλο στόμα της, το κοπάδι με τα περισσότερα ψάρια.

Δίνουμε το φύλλο εργασίας 3 και ζητούμε από τους μαθητές να βρουν ποιο κοπάδι ψαριών θα φάει η φάλαινα δηλαδή ποιο έχει τα περισσότερα ψάρια και κάτω από κάθε κοπάδι γράφουν τον αριθμό των ψαριών.

Κατόπιν τους δίνουμε το φύλλο εργασίας 4.

Στο φύλλο εργασίας 4 λέμε στους μαθητές να σχεδιάσουν το στόμα της φάλαινας με μια γωνία (<) όπου το άνοιγμα θα βλέπει κάθε φορά προς το κοπάδι που έχει τα περισσότερα ψάρια. Έτσι κάθε φορά θα συμπληρώνον το σύμβολο της ανισότητας. Αφού γίνει αυτό κάθε μαθητής το δίνει στον εαυτό του για έλεγχο.

2.3 ΠΕΜΠΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ

Σ' αυτήν την ώρα χρησιμοποιείται το λογισμικό εικαστικής έκφρασης (οπτικοποίησης) οι μαθητές ζωγραφίζουν

μεγάλου, μικρού, μεσαίου μεγέθους ζώα και τα διατάσσουν από το μικρότερο στο μεγαλύτερο και αντίστροφα.

Τέλος αξιολογούμε το τι έμαθαν οι μαθητές δίνοντας τους το φύλλο εργασίας 5 χρησιμοποιώντας το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης.

3.ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Για να γίνουν, χρησιμοποιήθηκαν το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και επεξεργασίας κειμένου και εικόνες από το διαδίκτυο.

4.ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το συγκεκριμένο σενάριο μπορεί να βελτιωθεί και να επεκταθεί στην τάξη καθώς και στην επόμενη τάξη Β' Δημοτικού.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΛΕΥΘΕΡΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ

1. Τίτλος

Γράψτε ένα τίτλο για το σενάριο

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Σε περίπτωση που προτείνετε διαθεματικό σενάριο, αναφέρετε ποια γνωστικά αντικείμενα ή γνωστικές περιοχές εμπλέκονται στο σενάριο.

3. Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Αναφέρετε προηγούμενες γνώσεις που πρέπει να διαθέτουν οι μαθητές καθώς και πιθανές ιδέες ή αντιλήψεις για τις υπό μελέτη έννοιες, διαδικασίες και φαινόμενα.

4. Σκοπός και στόχοι

Διατυπώστε τον σκοπό και τους στόχους του σεναρίου. Οι στόχοι μπορεί να είναι γνωστικοί, όπως η κατανόηση εννοιών ή η οικοδόμηση γνώσεων, μπορεί να αναφέρονται σε δεξιότητες ή να αφορούν σε στάσεις και αξίες.

5. Κατηγορία λογισμικού – συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Αναφέρετε ποια ή ποιες κατηγορίες λογισμικού θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου σας. Αιτιολογήστε σύντομα την επιλογή σας.

Μπορείτε επίσης να αναφερθείτε σε συγκεκριμένα λογισμικά αλλά είναι απαραίτητο να προσδιορίσετε την ή τις κατηγορίες στις οποίες ανήκουν (π.χ. λογισμικά γενικής χρήσης όπως επεξεργασία κειμένου ή λογιστικά φύλλα, υπολογιστικά περιβάλλοντα όπως οπτικοποιήσεις, προσομοιώσεις ή μοντελοποιήσεις, εφαρμογές διαδικτύου, λογισμικά κλειστού τύπου, κλπ.).

6. Διάρκεια

Σημειώστε πόσες περίπου διδακτικές ώρες απαιτούνται για την υλοποίηση του σεναρίου.

7. Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Εξηγήστε πως θα οργανώσετε την τάξη σας (π.χ. οργάνωση σε ομάδες, κάθε παιδί σε ένα υπολογιστή, χρήση ενός μόνου υπολογιστή στην τάξη κλπ.) και αιτιολογήστε σύντομα την επιλογή σας.

Αναφέρετε την υλικοτεχνική υποδομή που κρίνετε απαραίτητη για την υλοποίηση του σεναρίου.

8. Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

Αναφέρετε την ακολουθούμενη διδακτική μέθοδο και τις προτεινόμενες δραστηριότητες για τους μαθητές στο πλαίσιο του σεναρίου αναδεικνύοντας την προστιθέμενη αξία από την ενσωμάτωση του/των λογισμικών στο σενάριο.

Περιγράψτε τις δυνατές ενέργειες του εκπαιδευτικού, τη συναρμογή τους με τις ενέργειες των μαθητών και τους διδακτικούς στόχους.

9. Φύλλα εργασίας

Περιγράψτε συνοπτικά τα βασικά σημεία ενδεικτικού φύλλου εργασίας για τους μαθητές, το οποίο καλύπτει μέρος του σεναρίου και περιέχει δύο ή τρεις το πολύ δραστηριότητες.

10. Πρόσθετες πληροφορίες

Σημειώστε πρόσθετες πληροφορίες που θεωρείτε αναγκαίες για την αξιολόγηση του σεναρίου. Για παράδειγμα, προσαρμογές, επεκτάσεις ή άλλες αλλαγές στο περιεχόμενο ή στις διαδικασίες που θεωρήσατε αναγκαίες με σύντομη αιτιολόγηση.

Παρατήρηση: το σενάριο μπορεί να σχεδιαστεί με τη χρήση κάποιου ή κάποιων από τα παρακάτω, που εσείς θεωρείτε κατάλληλο/α για την περίπτωση:

- A) Διαδίκτυο (ανίχνευση πληροφοριών / online δραστηριότητες)
- B) λογισμικό ανάπτυξης δημιουργικότητας και ζωγραφικής (αποτύπωση ιδεών / έκθεση υλικού)
- Γ) Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (ανίχνευση ιδεών / ανάπτυξη θέματος-εξακτίωση / ομαδοποίηση / ταξινόμηση)
- Δ) Ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες (ανίχνευση / παρουσίαση υλικού) και λογισμικά οπτικοποίησης
- Ε) Λογισμικά γενικής χρήσης, όπως επεξεργασία κειμένου, λογιστικό φύλλο, λογισμικό παρουσίασης, κλπ. (π.χ. παραγωγή γραπτού λόγου, πίνακες διπλής εισόδου, κατασκευή παρουσίασης)
- ΣΤ) λογισμικά κλειστού τύπου