

Α ΤΑΞΗ

4^{ος} Κύκλος: Steam Ρομποτική: Οι μικροί εξερευνητές

Δεξιότητες στόχευσης του προγράμματος:

Δεξιότητες μάθησης του 21ου αιώνα 4cs:

- Κριτική σκέψη
- Επικοινωνία
- Συνεργασία
- Δημιουργικότητα

Ψηφιακή μάθηση 21ου αιώνα (4cs σε ψηφιακό περιβάλλον):

- Ψηφιακή επικοινωνία
- Ψηφιακή συνεργασία
- Ψηφιακή κριτική σκέψη
- Συνδυαστικές δεξιότητες ψηφιακής τεχνολογίας, επικοινωνίας και συνεργασίας.

Δεξιότητες της τεχνολογίας, της μηχανικής και της επιστήμης:

- Ρομποτική-επιστημονική/υπολογιστική σκέψη
- Δεξιότητες Μοντελισμού και προσομοίωσης
- Πληροφορικός γραμματισμός
- Ψηφιακός γραμματισμός
- Τεχνολογικός γραμματισμός
- Γραμματισμός στα Μέσα
- Δεξιότητες δημιουργίας και διαμοιρασμού ψηφιακών δημιουργημάτων

Δεξιότητες του νου:

- Σύνδεση με τη Βασική Θεματική
- Ρουτίνες σκέψης και αναστοχασμός
- Επίλυση προβλημάτων
- Κατασκευές, παιχνίδια, εφαρμογές

Προσδοκώμενα αποτελέσματα:

Οι μαθητές να είναι σε θέση:

- να διατυπώνουν ερωτήματα, τα οποία μπορούν να απαντηθούν μέσω της διερεύνησης δεδομένων
- να εξοικειωθούν με βασικές ενέργειες της διαδικασίας ανεύρεσης πηγών για ένα συγκεκριμένο σκοπό σε μηχανές αναζήτησης
- να συλλέγουν πληροφορίες και να τις ταξινομούν
- να παράγουν υλικό πολυμεσικής μορφής για την αξιοποίησή του σε παρουσιάσεις (κείμενο, εικόνα, κινούμενο σχέδιο, βίντεο, ήχο)

- να συνεργάζονται και να προσφέρουν τις γνώσεις και τις ικανότητές τους στην ομάδα για την υλοποίηση μιας δραστηριότητας εργασίας
- να οργανώνουν τις γνώσεις του γύρω από νέες έννοιες
- να χρησιμοποιούν τον 3d εκτυπωτή του σχολείου μας

Δημιουργία επιτραπέζιου παιχνιδιού «Το αραχνάκι» και συμμετοχή σε διαγωνισμό κατασκευής επιτραπέζιου παιχνιδιού

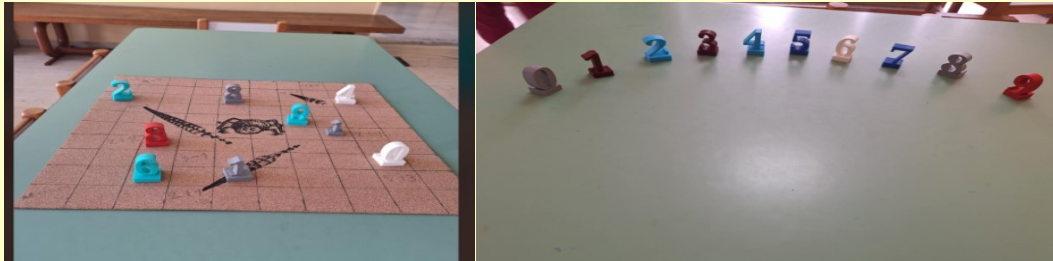
Μαζί με τους μαθητές κόψαμε το φελλό τον χωρίσαμε σε τετραγωνάκια με τη βοήθεια του χάρακα.

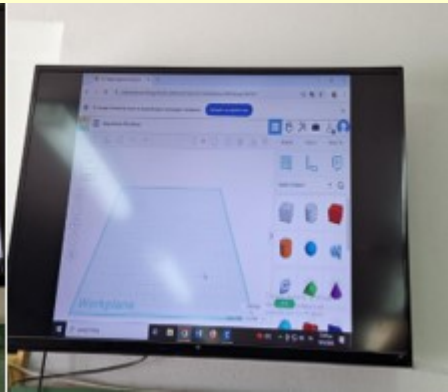
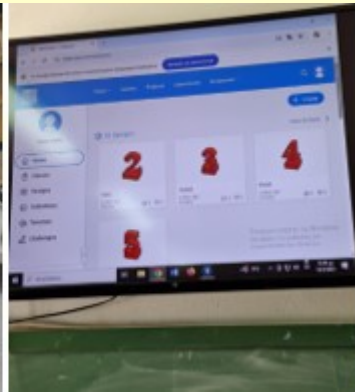
Η εικαστικός του σχολείου κ. Μαρία μας βοήθησε στον σχεδιασμό της αράχνης. Τα παιδιά χρωμάτισαν τα τετράγωνα με χρώματα της αρεσκείας τους και σκέφτηκαν τις πράξεις.

Με την πολύτιμη καθοδήγηση της Διευθύντριας του σχολείου μας, κ. Σοφίας Βαρλά οι μαθητές/τριες σχεδίασαν τα πιόνια και τα ζάρια χρησιμοποιώντας το σχεδιαστικό πρόγραμμα tinkercard.

Αποφάσισαν τα πιόνια να είναι οι αριθμοί, καθώς με αυτά θα μπορούσαν να κάνουν και πολλούς συνδυασμούς, αφού πλέον γνωρίζουν τους αριθμούς ως το 100.

Οι κανόνες και οι οδηγίες συναποφασίστηκαν από όλους τους μαθητές/τριες.





Κατασκευή Big Floppy για το ευρωπαϊκό πρόγραμμα e twinning Toys tell stories

