

«Το Πείραμα του Ερατοσθένη για τον υπολογισμό της ακτίνας της Γης-2022»

Υποστηρικτικό Υλικό: Ένα Διαδραστικό Παιχνίδι Γνώσεων

Στο πλαίσιο της δράσης «**Το Πείραμα του Ερατοσθένη για τον υπολογισμό της ακτίνας της Γης-2022**», έχει δημιουργηθεί ένα διαδραστικό παιχνίδι γνώσεων στο πρόγραμμα Kahoot, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί προαιρετικά από τους εμπλεκόμενους εκπαιδευτικούς με στόχο να προσδώσουν εκτός από τον διδακτικό και έναν παιγνιώδη χαρακτήρα στη φετινή δράση της ΠΑΝΕΚΦΕ. Το παιχνίδι είναι περισσότερο κατάλληλο για τις τελευταίες δύο τάξεις του Δημοτικού και για το Γυμνάσιο.

Οι υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί της δράσης **μπορούν να έρθουν σε συνεννόηση με τους αντίστοιχους υπεύθυνους ΕΚΦΕ της περιοχής τους** για να ορίσουν την ημέρα κατά την οποία θα συνδεθούν εξ αποστάσεως με τα υπόλοιπα σχολεία της περιοχής τους τα οποία συμμετέχουν στη δράση. Οι καταλληλότερες ημέρες για την υλοποίηση του παιχνιδιού είναι η Παρασκευή 18 Μαρτίου 2022 ή η Δευτέρα 21 Μαρτίου 2022 πριν την πραγματοποίηση του πειράματος.

Τα βήματα που θα ακολουθηθούν είναι:

1

Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να συνδεθεί την ώρα και ημέρα που θα οριστεί από κοινού με τον υπεύθυνο ΕΚΦΕ στην αίθουσα Webex του υπεύθυνου. Η αίθουσα διδασκαλίας θα πρέπει να διαθέτει προβολικό μηχάνημα, σύνδεση στο διαδίκτυο και υπολογιστή προκειμένου οι μαθητές να βλέπουν τις ερωτήσεις.

2

Οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες 4-5 ατόμων, μπορούν να απαντούν από τα tablet τα οποία διαθέτουν οι περισσότερες σχολικές μονάδες (απαραίτητη η πρόσβαση στο διαδίκτυο) ή αν δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα από το κινητό τηλέφωνο του εκπαιδευτικού όπου θα εισάγεται η «κοινή» απάντηση των μαθητών. Για μαθητές Γυμνασίου υπάρχει η δυνατότητα χρήσης των κινητών τους τηλεφώνων μετά από σχετική άδεια που πρέπει να δοθεί από τη διεύθυνση του σχολείου. Συνεπώς θα υπάρχει μία σύνδεση Webex

(εκπαιδευτικού-υπεύθυνου ΕΚΦΕ και οι μαθητές θα λάβουν το PIN του παιχνιδιού για να το εισάγουν στις συσκευές τους και να ξεκινήσει το παιχνίδι.

3

Όταν θα εμφανίζεται στην οθόνη του tablet ή κινητού η παρακάτω εικόνα, οι μαθητές χρειάζεται να διαβάζουν τις πληροφορίες που θα εμφανίζονται στην οθόνη του προβολικού πριν προχωρήσουν στις επόμενες ερωτήσεις.



4

Ο συντονισμός του παιχνιδιού και η μετάβαση στις επόμενες ερωτήσεις θα γίνεται από τον υπεύθυνο ΕΚΦΕ. Οι μαθητές διαβάζουν την ερώτηση που θα εμφανίζεται στην οθόνη του προβολικού και θα απαντούν επιλέγοντας την απάντηση στην κινητή συσκευή που θα έχουν.



5

Είναι επιθυμητό πριν τη διεξαγωγή του παιχνιδιού γνώσεων οι μαθητές να έχουν προετοιμαστεί επαρκώς από τον υπεύθυνο εκπαιδευτικό ως προς τον στόχο του πειράματος και ορισμένες βασικές πληροφορίες για τον Ερατοσθένη και τη σημασία του πειράματος του (υπό την έννοια ενός στοιχειώδους γνωστικού προσανατολισμού).

6

Κατά την έναρξη του παιχνιδιού προτείνεται οι συμμετέχοντες στη δήλωση του ονόματος τους, να τηρήσουν το πρότυπο Αριθμός_Σχολείου_Είδος_Τόπος_Αριθμός π.χ. 22DimKav_1 ή 7Gym_Xan_1 κτλ. για να είναι πιο εύκολη η παρακολούθηση των συμμετεχόντων.

7

Η βαθμολόγηση κάθε ερώτησης γίνεται με βάση την ορθότητα της απάντησης και τον χρόνο απόκρισης των μαθητών.

Ευχόμαστε επιτυχία!!