

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

“ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ/ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ARDUINO - QUIZ GAME”

1^ο ΕΠΑ.Λ. ΓΕΡΑΣ

Σχολικό Έτος:

Καθηγητής:

Τάξη:

Τμήμα:

Ομάδα:

Ημερομηνία:

Ονοματεπώνυμο Μαθητών:

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τίτλος: Εφαρμογή του παιχνιδιού Quiz Game στο μάθημα των Αγγλικών σε επαναληπτικό μάθημα ανακεφαλαίωσης λεξιλογίου.

Σκοπός: - Η επανάληψη και εμπέδωση του αγγλικού λεξιλογίου που έχουν διδαχθεί τα παιδιά σε προηγούμενα μαθήματα.

Στόχοι: - Στο τέλος αυτής της εργασίας θα είστε ικανοί:

1. Να δίνετε μετάφραση των αγγλικών λέξεων που διδαχθήκατε σε προηγούμενα μαθήματα.
2. Να χρησιμοποιείτε τις λέξεις που διδαχθήκατε σε προηγούμενα μαθήματα και να διατυπώνετε προτάσεις από αυτές.
3. Να κάνετε χρήση του κυκλώματος του παιχνιδιού Quiz Game.

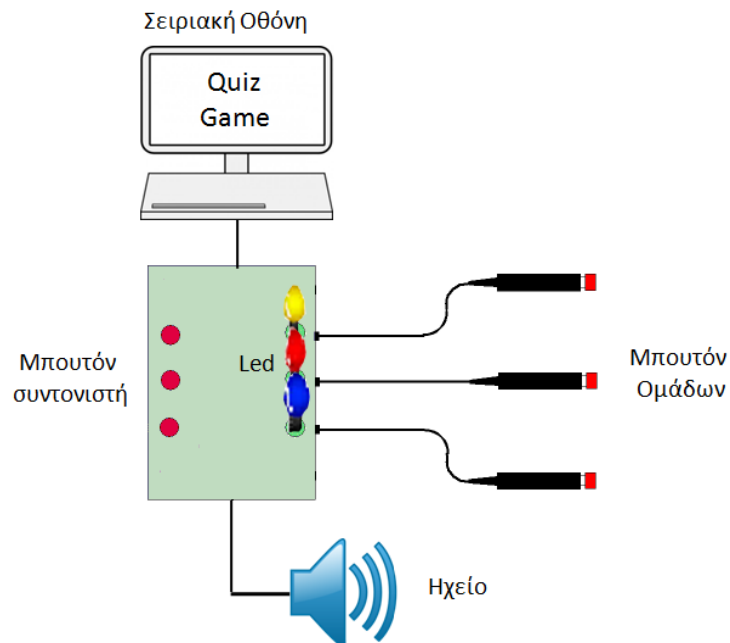


✓ Διδακτικό σενάριο δημιουργίας συστήματος διεξαγωγής παιχνιδιού ερωτήσεων/απαντήσεων με χρήση Arduino – Quiz Game.

✓ “Προγραμματίζοντας με τον μικροελεγκτή Arduino”, Πουλάκης Εμ., Ηράκλειο, Ιανουάριος 2015.

Α. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Για την αξιοποίηση του παιχνιδιού Quiz Game στη διδακτική διαδικασία σε κάποιο μάθημα π.χ. των Αγγλικών θα χρειαστεί να έχει προσαρμοστεί το παιχνίδι για συνθήκες τάξης. Θα έχει διαμορφωθεί ένα πάνελ αποτελούμενο από κουμπιά χειρισμού (arcade buttons). Η συνολική διάταξη θα έχει την μορφή του **Σχήματος 1**.



Σχήμα 1: Διάταξη Quiz Game προσαρμοσμένη σε συνθήκες τάξης

Εξηγούμε στους μαθητές ότι το μάθημα θα επικεντρωθεί στην επανάληψη του λεξιλογίου αγγλικών των προηγούμενων μαθημάτων και ότι αυτό θα γίνει με τη βοήθεια του παιχνιδιού Quiz Game.

Τα παιδιά χωρίζονται σε 3 ομάδες των 4 ατόμων και μοιράζουν μεταξύ τους, τους παρακάτω ρόλους μέσα στην κάθε ομάδα:

1. Όλοι θα γίνουν εναλλάξ χειριστές button ομάδας, οπότε καθορίζουν τη σειρά των παικτών τους. Παίκτης 1, Παίκτης 2, Παίκτης 3 και Παίκτης 4.
2. Ένας παίκτης ορίζεται από την ομάδα σαν αρχηγός και μπορεί να κάνει ένσταση αν κάτι δεν λειτουργήσει σωστά στη διαδικασία του παιχνιδιού.
3. Ο εκπαιδευτικός θα έχει αρχικά το ρόλο του συντονιστή του παιχνιδιού με σκοπό, σταδιακά ο ρόλος του συντονιστή να δοθεί στους μαθητές.

Αρχικά γίνεται εξήγηση των κανόνων του παιχνιδιού:

- Το παιχνίδι θα αποτελείται από 3 γύρους των τεσσάρων ερωτήσεων (όσοι είναι και οι παίκτες των ομάδων).
- Σε κάθε γύρο η κάθε ομάδα έχει από έναν ενεργό παίκτη που θα χειρίζεται το arcade button της ομάδας και θα πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση.
- Σε κάθε γύρο ο συντονιστής απευθύνεται στο σύνολο των παικτών-χειριστών buttons διατυπώνοντας μια ερώτηση/λέξη.

Φ.Ε.-1: Κατασκευή πλήρους κυκλώματος παιχνιδιού Quiz Game και εξάσκηση στον προγραμματισμό των βασικών λειτουργιών του.

- Ο παίκτης που θα πατήσει πρώτος το button του, έχει το δικαίωμα να απαντήσει. Η σωστή απάντηση κερδίζει πόντους για την ομάδα του. Για να είναι σωστή μια απάντηση θα πρέπει ο παίκτης να δώσει την ερμηνεία της λέξης και να την χρησιμοποιήσει σε μια πρόταση στα αγγλικά.
- Ο συντονιστής αποφασίζει αν είναι σωστή η απάντηση και σε περίπτωση λάθους δίνει μια ολοκληρωμένη σωστή απάντηση.
- Επαναλαμβάνονται τα βήματα μέχρι να συμπληρωθούν 12 ερωτήσεις (για να παίξουν τις ίδιες φορές όλοι οι παίκτες).

Οι λέξεις/ερωτήσεις προέρχονται από μια λίστα ερωτήσεων/ πίνακα ερωτήσεων.

	A	B	C	D	E	F	G
1	detect	transmit	purchase	precise	frequency	initiative	rumbling
2	evolve	effort	advance	hire	earn	stable	harm
3	treat	cosmetic	benefit	spare	opponent	eager	order
4	donate	salary	proud	party	sympathy	gesture	land

Οι κανόνες μπορούν να αναπροσαρμοστούν ανάλογα με το μέγεθος της τάξης.