

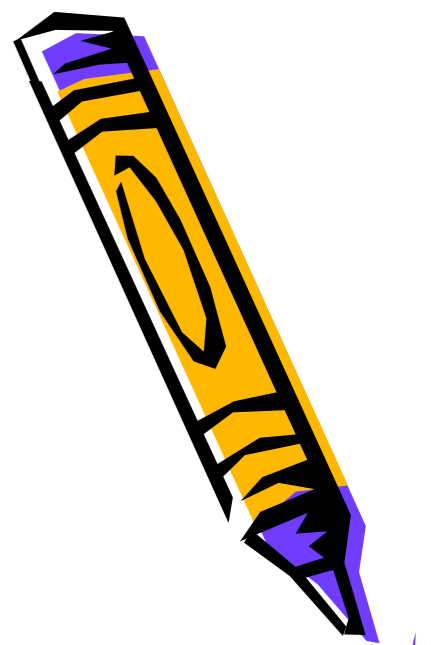
Διδάσκοντας Τ.Π.Ε. στο Δημοτικό:

Εμπειρίες, καλές πρακτικές,
εκτιμήσεις και συμπεράσματα

25-4-2013

Τσαμπίκα Καρακιζα

Σχολική Σύμβουλος Πληροφορικής Δωδεκανήσου



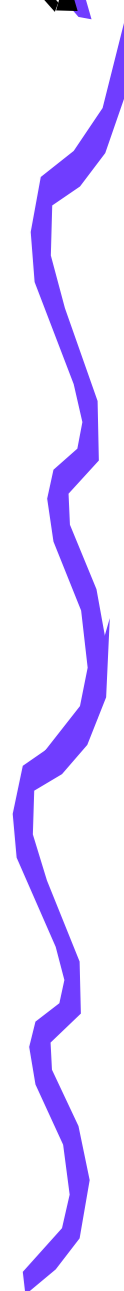
Προγράμματα σπουδών



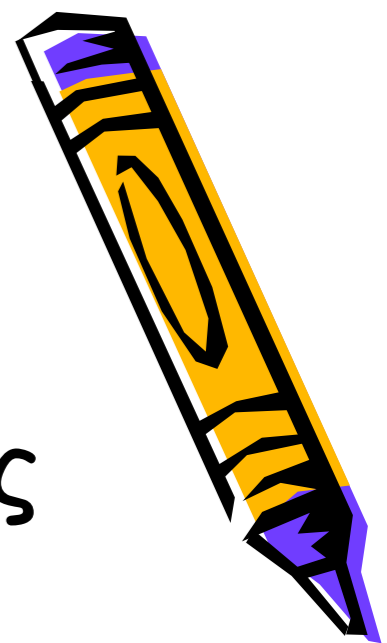
- Ποιο ΠΣ; Και για ποιο σχολείο;

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps>

- Ποιοι είναι οι βασικοί στόχοι;
- Εργαλείο ή κάτι πολύ περισσότερο;



4 διαστάσεις στο ΠΣ - - όλες κάθε φορά;



Τεχνολογική: τεχνικές γνώσεις για θεμελιώδεις έννοιες

Γνωστική: δεξιότητες αξιοποίησης ως εργαλεία έρευνας, δημιουργίας, επικοινωνίας και μάθησης

Επίλυση προβλήματος: ολοκλήρωση τεχνικών και γνωστικών δεξιοτήτων με στόχο την επίλυση προβλημάτων - δημιουργικότητα, καινοτομία και αλλαγή στάσεων και κοινωνικών συμπεριφορών

- **Κοινωνικές δεξιότητες:** δεξιότητες που διευκολύνουν τη σύγχρονη ψηφιακή κουλτούρα.



Βασικά...

«Σχεδιασμός μαθήματος με παιγνιώδεις δραστηριότητες» σε ένα νοηματοδοτούμενο πλαίσιο

Εργασία σε ομάδες

Μαθησιακά σχέδια εργασίας (projects)

Ποικίλα εργαλεία των ΤΠΕ

Κατάληξη σε ψηφιακά έργα ως αποτέλεσμα επίλυσης προβλήματος

Ηλεκτρονικός φάκελος (portfolio)

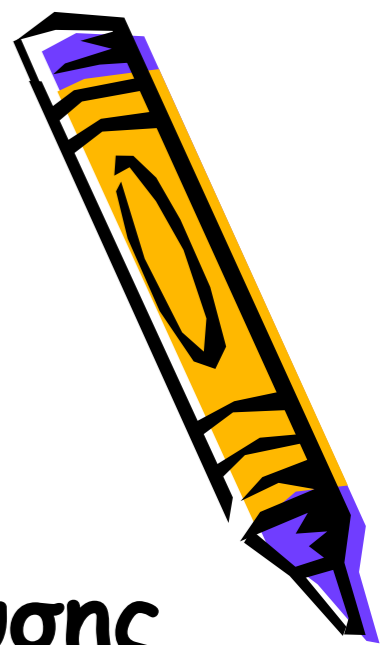
ΌΛΑ, ΜΑ ΌΛΑ ΓΙΑ.... →



Οι ΤΠΕ ως μεθοδολογία επίλυσης προβλημάτων

Οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων για καλλιέργεια:

δεξιοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα (επεξεργασία δεδομένων, σχεδιασμός και υλοποίηση αλγορίθμων, μοντελοποίηση λύσεων, προγραμματισμός υπολογιστών, δημιουργικότητα και καινοτομία) και δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου (διερεύνηση, κριτική και αναλυτική σκέψη, συνθετική ικανότητα, ικανότητες επικοινωνίας και συνεργασίας).



Πως δουλεύω...

Από πού ξεκινώ; - Που πάω;

ΔΙΑΓΝΩΣΗ: Υποδομές σχολείου, Πρότερες γνώσεις (τπε κ.α.), κουλτούρα οικογενειών και σχολείου (δεν ξεκινώ από το μηδέν, περί ενδιαφερόντων ερωτηματολόγια, 1ο 10ήμερο)

ΣΤΟΧΟΣ: για τη χρονιά, μεσοπρόθεσμος/οι (γνωστικοί και όχι μόνο)

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ: Σχέδια και δραστηριότητες (προϋποθέσεις: ενδιαφέροντα, δάσκαλοι)

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ - Επανατροφοδότηση
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ



Ένα παράδειγμα - Α΄ τάξη

Γνωρίζω, δημιουργώ, εκφράζομαι με τις ΤΠΕ -24

Γνωρίζω και χειρίζομαι τον υπολογιστή

Δημιουργώ και εκφράζομαι με τη Ζωγραφική

Δημιουργώ με τον κειμενογράφο

Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ -12

Γνωρίζω το Διαδίκτυο

Επικοινωνώ και συνεργάζομαι

Διερευνώ, ανακαλύπτω, λύνω προβλήματα με ΤΠΕ

-24



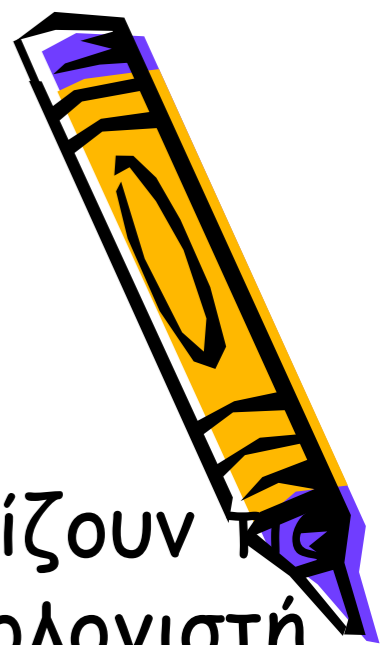
Μοντελοποιώ με εννοιολογικούς χάρτες
Υλοποιώ σχέδια έρευνας



Από τη διατύπωση της ιδέας... ...στο σχεδιασμό της δραστηριότητας

ΓΝΩΡΙΖΩ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΖΟΜΑΙ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Παρατηρούν και περιγράφουν τους υπολογιστές ..., εντοπίζουν τις βασικές μονάδες για την επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή, αναγνωρίζουν τις βασικές μονάδες επικοινωνίας σε φωτογραφίες ..., συγκρίνουν τις μονάδες επικοινωνίας του υπολογιστή με τα μέσα επικοινωνίας του ανθρώπου με το περιβάλλον, ζωγραφίζουν στο χαρτί τον υπολογιστή... Χρησιμοποιούν κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά για εκκίνηση/τερματισμό λογισμικού, για να εντοπίσουν τις μορφές παρουσίασης πληροφορίας μέσω υπολογιστή (π.χ. ακρόαση παραμυθιού, κείμενο παραμυθιού, φωτογραφίες, βίντεο), ...Αξιοποιούν τις ψηφιακές συσκευές του εργαστηρίου και δημιουργούν πολλαπλές αναπαραστάσεις της/του εργαστηρίου τους (π.χ. σάρωση ζωγραφιάς, εκτύπωση ψηφιακής φωτογραφίας κ.λπ.) Γνωρίζουν και ακολουθούν τους κανόνες εργονομίας και σωστής χρήσης υπολογιστών (στάση

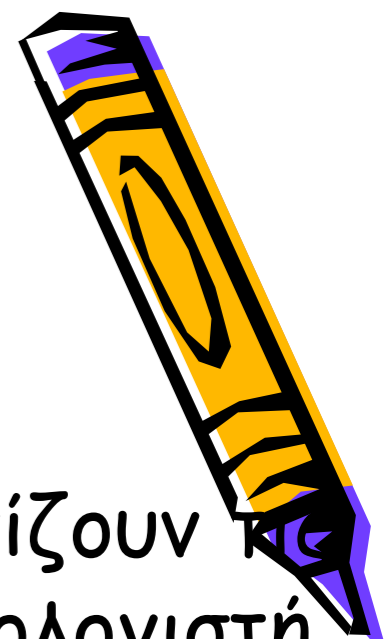


Από τη διατύπωση της ιδέας...

...στο σχεδιασμό της δραστηριότητας

ΓΝΩΡΙΖΩ ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΖΟΜΑΙ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Παρατηρούν και περιγράφουν τους υπολογιστές ..., εντοπίζουν τις βασικές μονάδες για την **επικοινωνία** ανθρώπου-υπολογιστή, αναγνωρίζουν τις βασικές μονάδες επικοινωνίας σε φωτογραφίες ..., συγκρίνουν τις μονάδες επικοινωνίας του υπολογιστή με τα μέσα επικοινωνίας του **ανθρώπου με το περιβάλλον**, **ζωγραφίζουν** στο χαρτί τον υπολογιστή... Χρησιμοποιούν κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά για εκκίνηση/τερματισμό λογισμικού, για να εντοπίσουν τις **μορφές παρουσίασης** πληροφορίας μέσω υπολογιστή (π.χ. ακρόαση παραμυθιού, κείμενο παραμυθιού, φωτογραφίες, βίντεο), ...Αξιοποιούν τις ψηφιακές συσκευές του εργαστηρίου και δημιουργούν πολλαπλές **αναπαραστάσεις** της/του **εργαστηρίου τους** (π.χ. σάρωση ζωγραφιάς, εκτύπωση ψηφιακής φωτογραφίας κ.λπ.) Γνωρίζουν και ακολουθούν τους **κανόνες** εργονομίας και σωστής χρήσης υπολογιστών (στάση



Από τον διδακτικό... στον μαθησιακό σχεδιασμό

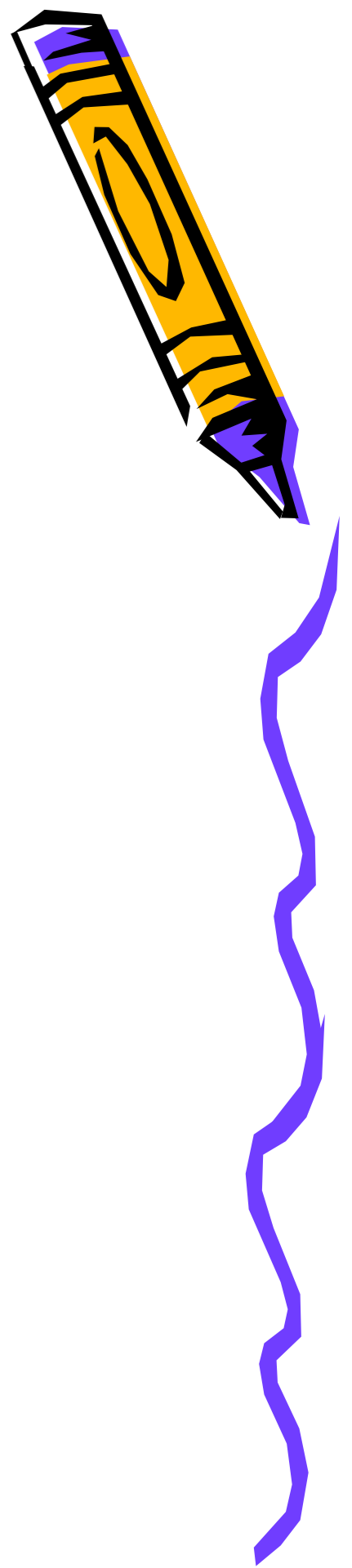
Γιατί σχεδιασμός με δραστηριότητες;

Σύγχρονα μοντέλα σχεδιασμού

-ιστοεξερευνήσεις

-μικρομαθήματα

-διαδικτυακές δράσεις



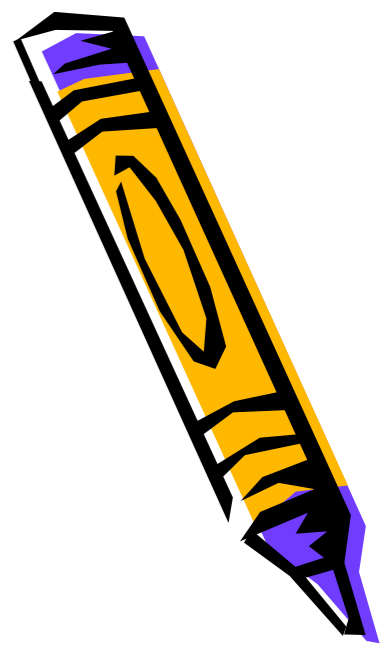
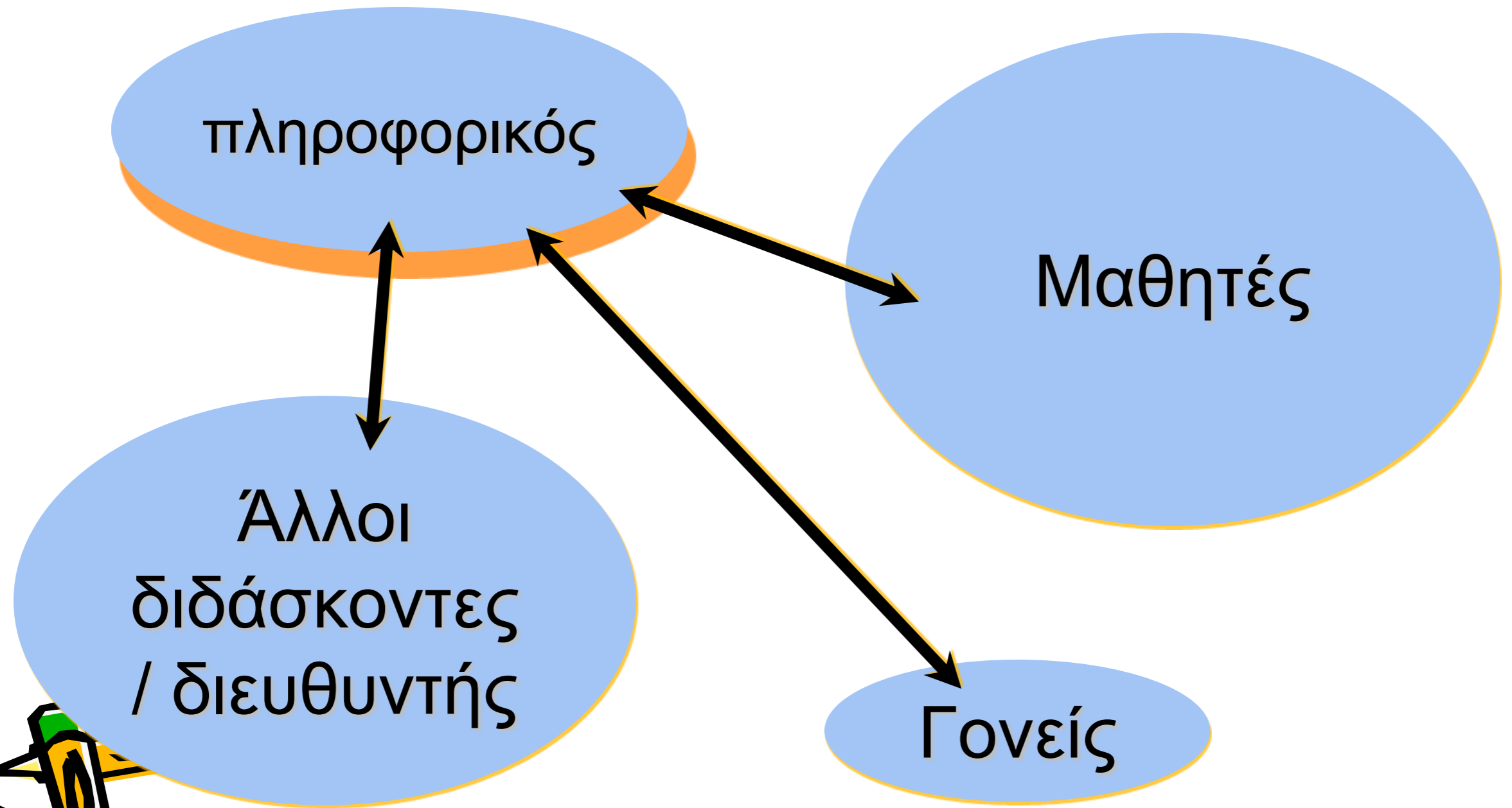
Πολλά παραδείγματα...

- Προγραμματίζω με το σώμα
- Το παιχνίδι του χαλασμένου υπολογιστή
- Πόσους υπολογιστές έχω στο σχολείο; Σε τι μοιάζουν και σε τι διαφέρουν;
- Η συναρμολόγηση ενός υπολογιστή
- Με πόσους τρόπους γράφεται το Α;
- Η κυρία πληροφορία / επικοινωνία
- Το δίκτυ που έγινε δίκτυο

Για όλες τις τάξεις, ανάλογα με τις ανάγκες, τις υποδομές, τα ενδιαφέροντα



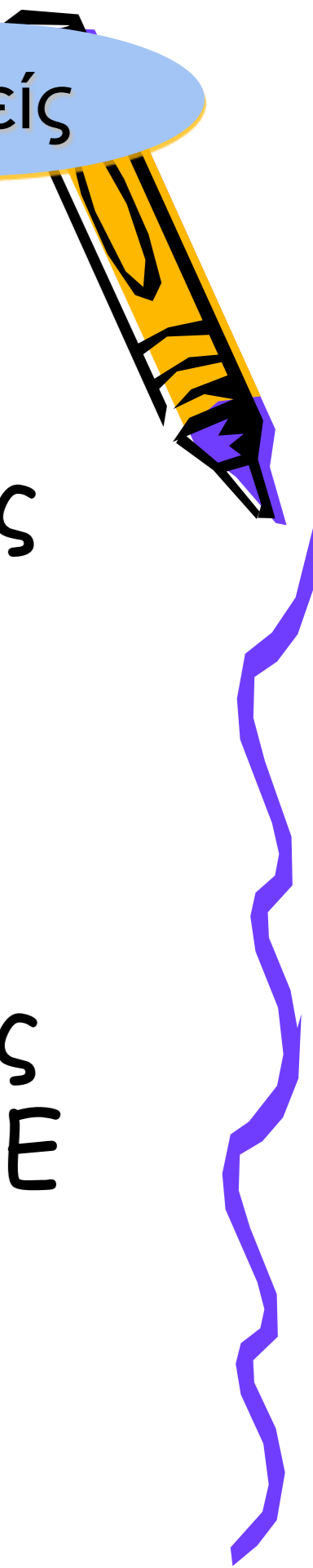
Σχέσεις



πληροφορικός

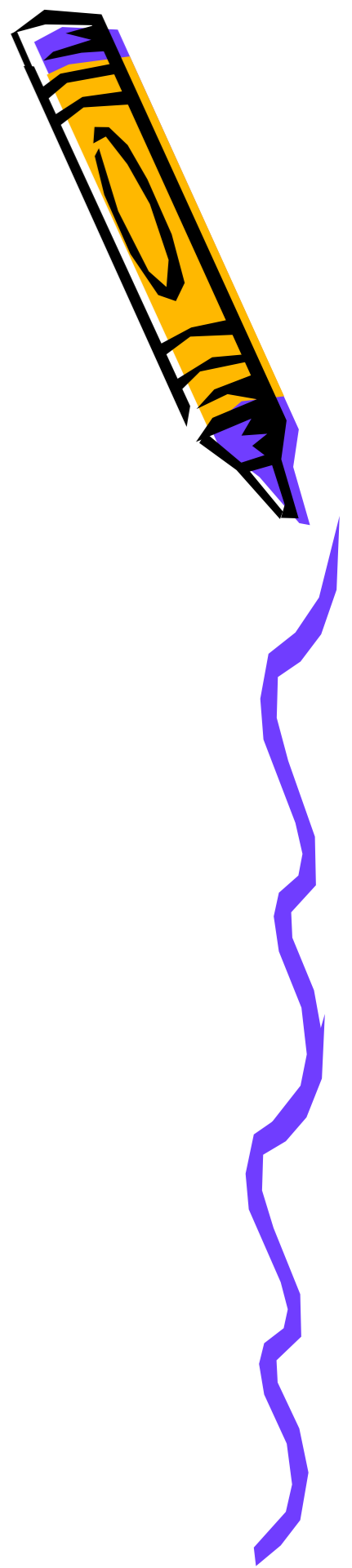
Γονείς

- Έχουμε έρθει σε επαφή με λίγους γονείς
- Οργανώνουμε συζήτηση για την ασφάλεια στο διαδίκτυο
- !!!! Εξηγούμε τους στόχους και τις μεθόδους για το μάθημα των ΤΠΕ και την πρόοδο των μαθητών



Το ιστολόγιο - παράθυρο στην κοινωνία

- Επαφή με τους γονείς και την κοινωνία
- Αμφίδρομη ενημέρωση και επικοινωνία με τους μαθητές
- Προβολή δραστηριοτήτων και επιτευγμάτων
- Διδακτική αξιοποίηση



πληροφορικός

Άλλοι
διδάσκοντες
/ διευθυντής



Οργανωμένη συζήτηση στο
σύλλογο διδασκόντων, με
εκπαιδευτικούς για το μάθημά μας
και τις ΤΠΕ στο μάθημά τους



Γνωρίζουμε τις υποχρεώσεις και
τα όρια των αρμοδιοτήτων μας



Κανονισμός, δικτυακός τόπος

<http://primedu-tpe.sch.gr>



πληροφορικός

Άλλοι
διδάσκοντες
/ διευθυντής



Οι εκπαιδευτικοί γενικά,
ανεξάρτητα από ειδικότητα και
βαθμίδα, διστάζουν να οργανώσουν
από κοινού δραστηριότητες



Οφείλουμε να είμαστε διαθέσιμοι,
περιμένοντας από όλους να
σκεφτούν ιδέες και να τις
επεξεργαστούμε μαζί.



Διαχείριση εργαστηριακής τάξης



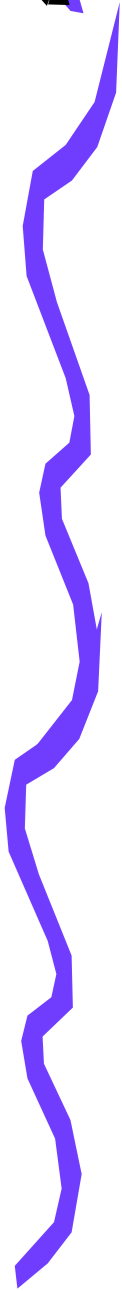
Αδύνατη η προσωπική σχέση με 250 μαθητές, με 1-2 ώρες/βδομάδα



Οι μαθητές είναι υπερβολικά ενθουσιώδεις: φασαρία, ατυχήματα, ζημιές



Οι μαθητές χαλαρώνουν: «εμποδίζεται» η λειτουργία του μαθήματος



πληροφορικός

Μαθητές

Προβλήματα (διδασκαλία)



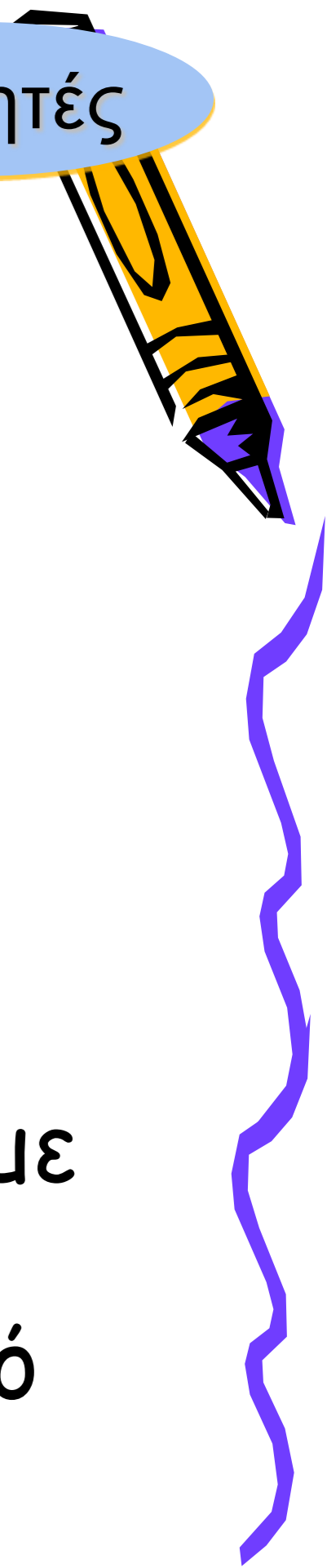
Το εργαστήριο απαιτεί τεχνική προετοιμασία (π.χ. λογισμικό) / βλάβες, ελλείψεις σε υποδομή



Το «νέο» στυλ διδασκαλίας / μάθησης είναι απαραίτητο στο εργαστήριο



Είναι δύσκολο να παρακολουθούμε το "κύριο" πρόγραμμα 12-15 τμημάτων χωρίς καθοδήγηση από τους δασκάλους



πληροφορικός

Μαθητές

Προβλήματα (αποτέλεσμα)

- Μικρού βαθμού διαγνωστική αξιολόγηση
- Δεν έχουμε καλή εικόνα για το ποιος έκανε τι λόγω πλήθους μαθητών
- Δύσκολη η ατομική αξιολόγηση, όταν οι μαθητές εργάζονται πάντα σε ομάδες των 2-3 ατόμων

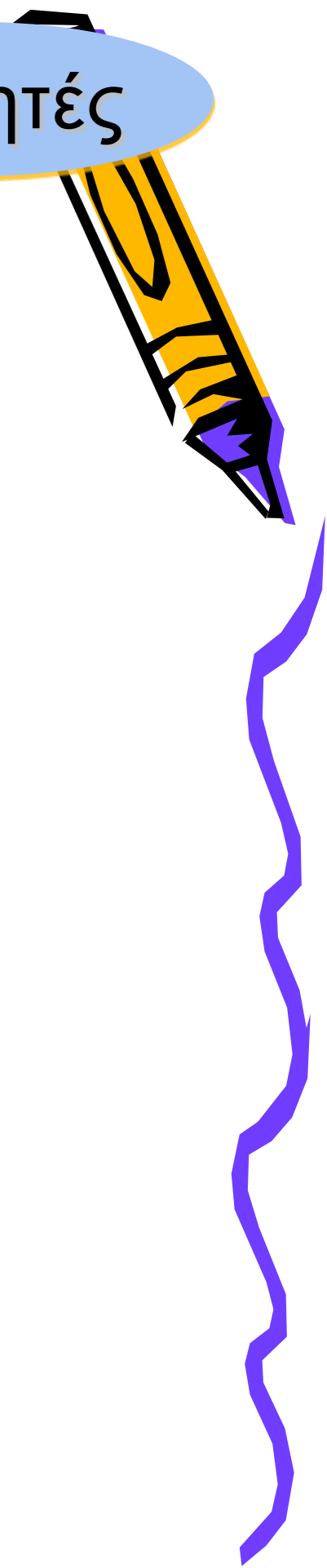


πληροφορικός

Μαθητές

Ημερολόγιο

- Καταχωρείται άμεσα, μετά από κάθε διδακτική ώρα
- Πως πήγε η δραστηριότητα που ετοιμάσαμε
- Ειδικά προβλήματα για το συγκεκριμένο τμήμα ή και μεμονωμένους μαθητές



πληροφορικός

Μαθητές

Το μπαλάκι (Α-ΣΤ - τουλάχιστον αρχικά)

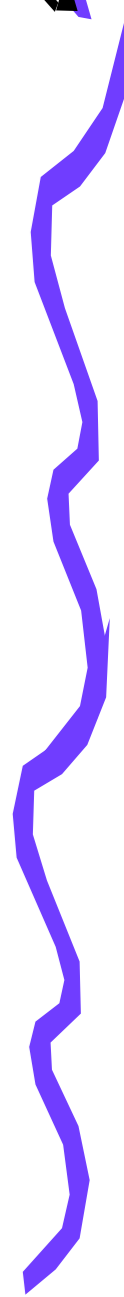
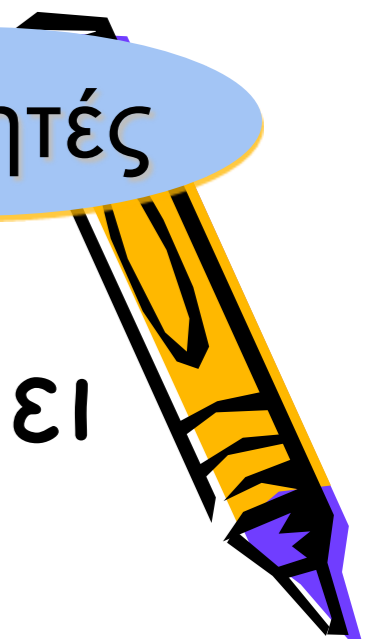
- Σε κάθε σταθμό εργασίας δίνουμε ένα μπαλάκι
- Ο μαθητής που έχει το μπαλάκι, είναι ο μόνος που έχει δικαίωμα χρήσης του Η/Υ
- Κάθε τόσο ζητάμε από τους μαθητές να αλλάζουν μπαλάκι.



πληροφορικός

Μαθητές

- Το μπαλάκι (αποτέλεσμα)
Τα παιδιά αισθάνονται ότι υπάρχει δικαιοσύνη και λύνουμε εύκολα κάποιες διενέξεις
- Οι μαθητές που δεν έχουν μπαλάκι, συμμετέχουν προφορικά (ελπίζουμε ότι αναπτύσσουν μεταγνωστικές δεξιότητες)
- Μαθητές που φοβούνται / δε θέλουν να συμμετέχουν, ενθαρρύνονται / «αναγκάζονται» να το κάνουν

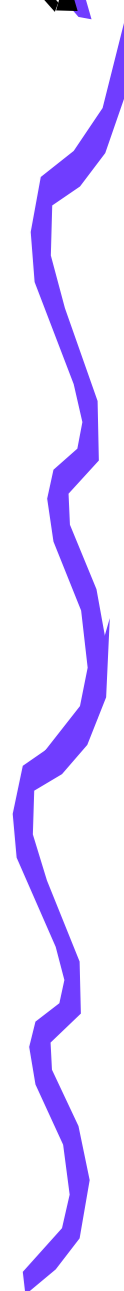
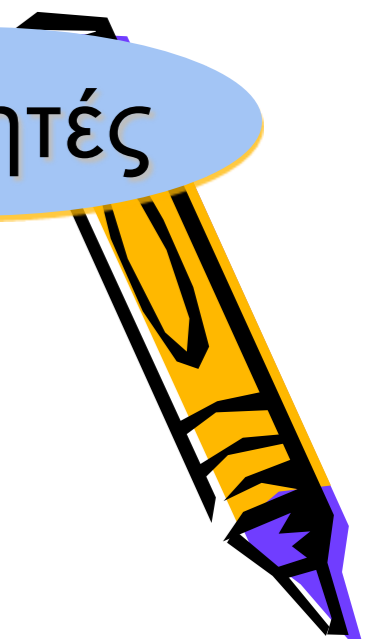


πληροφορικός

Μαθητές

Κανόνες εργαστηρίου (2-6 ώρες, Γ έως ΣΤ)

- Συζητάμε δημοκρατικά (επιχειρήματα, ψηφοφορία, παζάρια) τους κανόνες λειτουργίας του εργαστηρίου
- Κάθε κανόνα τον γράφουμε σε κειμενογράφο, με δική μας βοήθεια
- Τυπώνουμε τους κανόνες, υπογράφουμε όλοι, και τους υπενθυμίζουμε κάθε τόσο

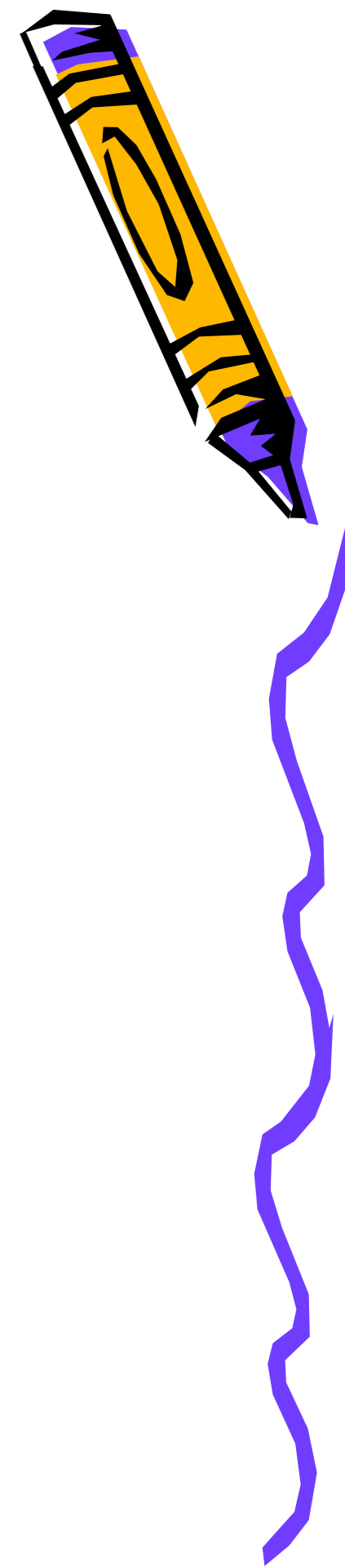


ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΣΤ' 2

- Δε θα χαλάω και δε θα βρομίζω τους υπολογιστές
- Θα χρησιμοποιώ το ίντερνετ ΜΟΝΟ όταν μου το λέει ο δάσκαλος
- Ο δάσκαλος δε θα βάλει ποτέ ασκήσεις για το σπίτι
- Δε θα φέρνω φαγητό στο εργαστήριο
- Δεν θα κλείνω τους υπολογιστές από το κουμπί εκκίνησης

Ομάδα 1	Μιχάλης Γιώτσας	Παύλος Νικολάου	Παναγιώτης Δασκαλάκης
Ομάδα 2	Φλώρα Κουτελλά	Μαρία Καρούτσου	Θάλεια Μανούσογλου
Ομάδα 3	Άρεν Κόλα	Άγγελος Γιαούπι	
Ομάδα 4	Άννα Μαρία Σαρούκου	Γιώργος Παπούλης	
Ομάδα 5	Εμινέ Αλήπασσα	Σαμπρίνα Κουνελάκη	
Ομάδα 6	Πολυξένη Τσιάγκου	Ανίτα Αγγέλοβα	
Ομάδα 7	Στέφανος Κώστογλου	Δημήτρης Μωρές	
Ομάδα 8	Παναγιώτης Φουντωτός	Κώστας Πασπαράς	
Ομάδα 9	Νίκος Χατζηβασιλείου	Ηλιάνα Καλέργη	

Ο Δάσκαλος
Σταύρος Σαχτούρης

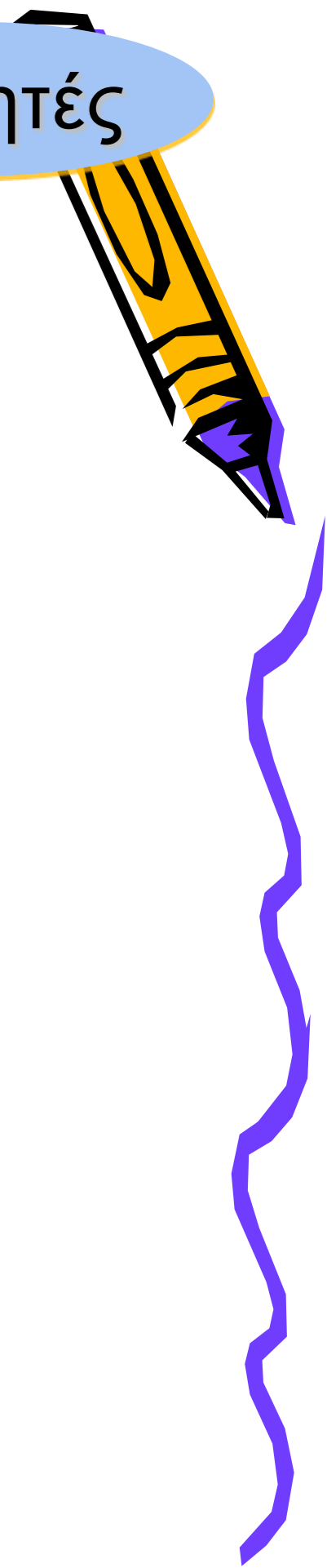


πληροφορικός

Μαθητές

Κανόνες εργαστηρίου (αποτέλεσμα)

- Όταν γίνεται μια παράβαση, δέχονται εύκολα το λάθος τους
- Εξοικείωση με πληκτρολόγιο και κειμενογράφο (τόνοι, σημεία στίξης, παράγραφοι, κουκίδες)
- Εμπλοκή των μαθητών στην οργάνωση του μαθήματος, δημοκρατική λειτουργία, κοινωνικοποίηση



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

σε συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς

Σταύρο Σαχτούρη, Φίλιππο Βλαχάβα
Και Ηλιάνα Γιαννούση

ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΟΝ ΟΔΗΓΟ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ



Εργαλεία

Το σώμα, τα υλικά της τάξης, η φύση, η εμπειρία

Λογισμικό - προτάσεις

Εννοιολογικοί χάρτες

Παιχνίδια

Κόμικ - Λόγος

Υπηρεσίες web2 (wikis, blogs)



πληροφορικός

Μαθητές

Λάπτοπ από χαρτί (1 ώρα, Α-Β)

- Επίδειξη ενός laptop και των τμημάτων του
- Διπλώνουμε στη μέση μια κόλα Α4 και ζωγραφίζουμε το laptop, μέσα και έξω
- Δείχνουμε στην τάξη τι φτιάξαμε



πληροφορικός

Μαθητές

Λάπτοπ από χαρτί
(αποτέλεσμα)



Μαθαίνουν τα μέρη του laptop,
δημιουργώντας



Φαντασία και δημιουργικότητα



Εξοικείωση με κάποιες λειτουργίες
και ιδιότητες του Η/Υ (ρεύμα,
οθόνη, πληκτρολόγιο, κάμερα)



πληροφορικός

Μαθητές

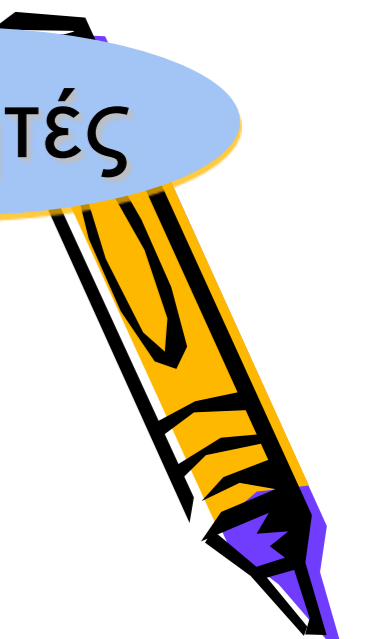
Σχηματοχώρα
(Α-Γ, 2-10 ώρες)

Οδηγός εκπαιδευτικού

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%A0%CE%BB%CE%B7%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%9D%CE%AD%CE%B5%CF%82%20%CE%A4%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B5%CF%82/O%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CE%A4%CE%A0%CE%95%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D.pdf>

Παρουσιάζουμε στα παιδιά κάποια πλάσματα που αποτελούνται από σχήματα

Καλούνται να ζωγραφίσουν άλλα πλάσματα, βάσει γραπτής και προφορικής περιγραφής

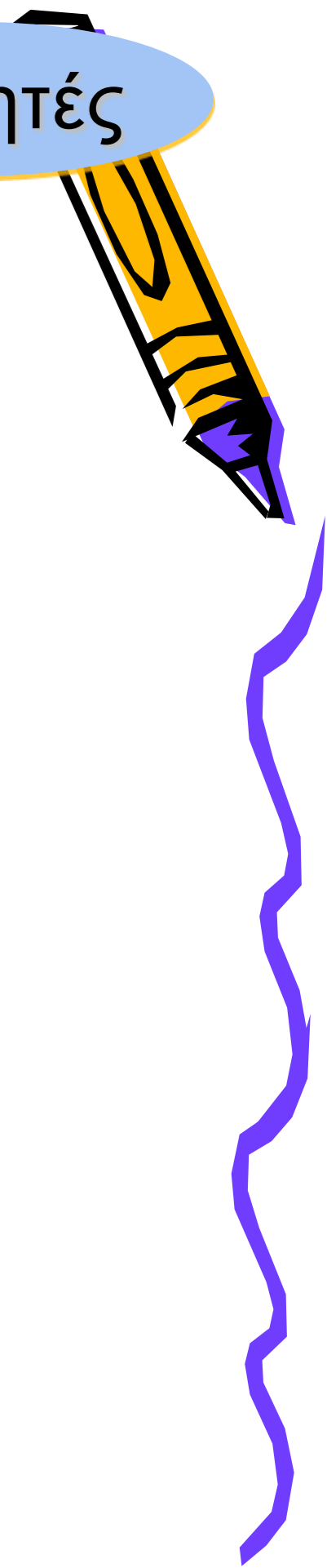


πληροφορικός

Μαθητές

Σχηματοχώρα
(αποτελέσματα)

- Εξοικείωση με σχεδιαστικό λογισμικό
- Χρήση σχημάτων και ιδιοτήτων (χρώμα, μέγεθος, θέση)
- αναίρεση, αποθήκευση
- δημιουργικότητα, φαντασία



πληροφορικός

Μαθητές

Κόμικ (Γ-Δ, 2-4 ώρες)

- Ζωγραφίζουμε ένα κόμικ στην τάξη
- Προσπαθούμε να σχεδιάσουμε κάποια καρέ σε σχεδιαστικό πρόγραμμα
- Με τη βοήθειά μας, ταιριάζουμε τα κουτάκια το ένα δίπλα στο άλλο

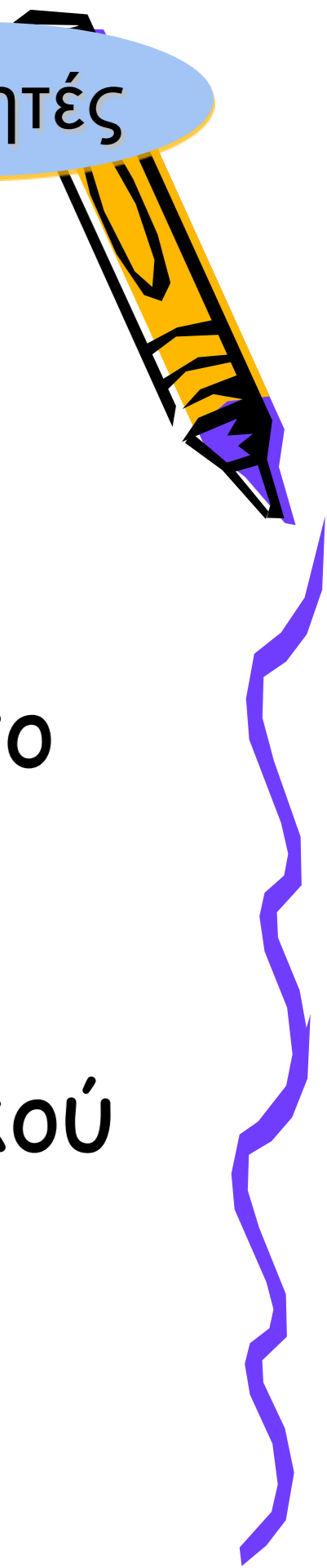


πληροφορικός

Μαθητές

Κόμικ (αποτελέσματα)

- Τεράστια διαφορά δεξιοτήτων στο χαρτί και τον Η/Υ
- Διαφορετικά αποτελέσματα ανάλογα με το είδος του λογισμικού
- Ιδέα: λογισμικό Π.Ι. για κόμικς



πληροφορικός

Μαθητές

Χάρτες google

(Γ-ΣΤ, 1-3 ώρες)



Μιλάμε για τις διαφορές
παραδοσιακών και ψηφιακών
χαρτών

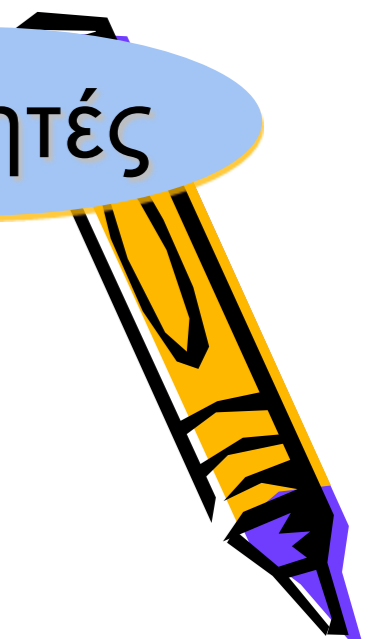
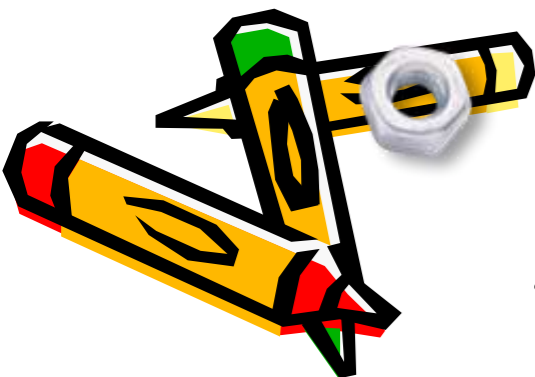


Επισκεπτόμαστε το
maps.google.com



Φύλλο εργασίας καθοδηγεί τους
μαθητές να βρουν τη χώρα, πόλη,
σχολείο και σπίτι τους

(μεγάλες τάξεις) επίσκεψη ξένων
πόλεων με street view



πληροφορικός

Μαθητές

Βίντεο στο διαδίκτυο (Γ-ΣΤ, 1-4 ώρες)

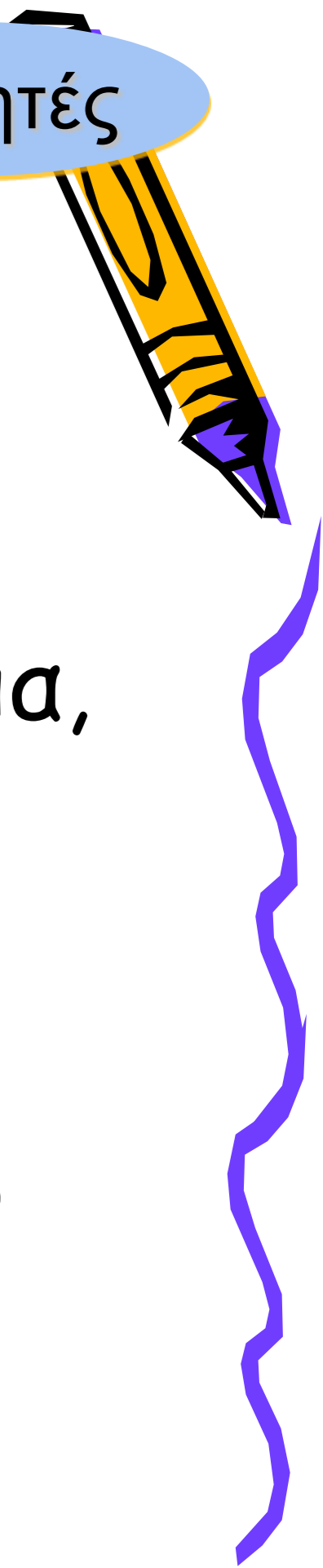
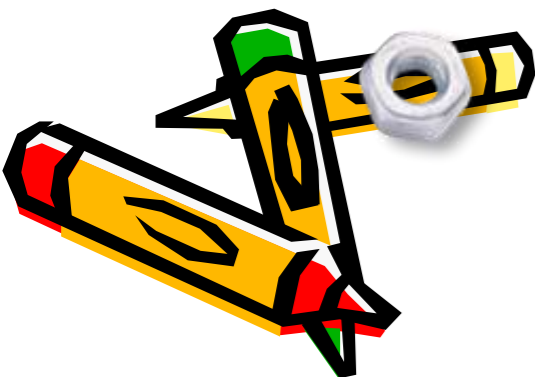


Παρουσιάζουμε το youtube, δείχνοντας κυρίως τίτλο, διάρκεια, αριθμό επισκεπτών, διαφημίσεις, διασύνδεση με άλλα βίντεο, διαχείριση ροής βίντεο, σχόλια



(μικρές τάξεις) ζωγραφίζουμε το youtube σε χαρτί

Συμπληρώνουμε φύλλο εργασίας



Άνοιξε ένα browser

Στη γραμμή διευθύνσεων γράψε

<http://www.youtube.com>

Από τα παρακάτω 3 βίντεο(εδώ δίνουμε εμείς προτάσεις που έχουμε προηγουμένως ελέγξει)..... διάλεξε ποιο σου αρέσει και συμπλήρωσε:

Ο τίτλος του βίντεο είναι

Το βίντεο αυτό διαρκεί

λεπτά

Το βίντεο αυτό το έχουν δει

άνθρωποι

Ποιος μας έδωσε αυτό το βίντεο;

Τι δείχνει το βίντεο;

Ποιες διαφημίσεις υπάρχουν μαζί με το βίντεο;

Γιατί σου αρέσει αυτό το βίντεο;

Τι λένε οι άλλοι άνθρωποι γι αυτό το βίντεο; (κοίτα κάτω από το βίντεο για να βρεις μερικά από τα λόγια τους).

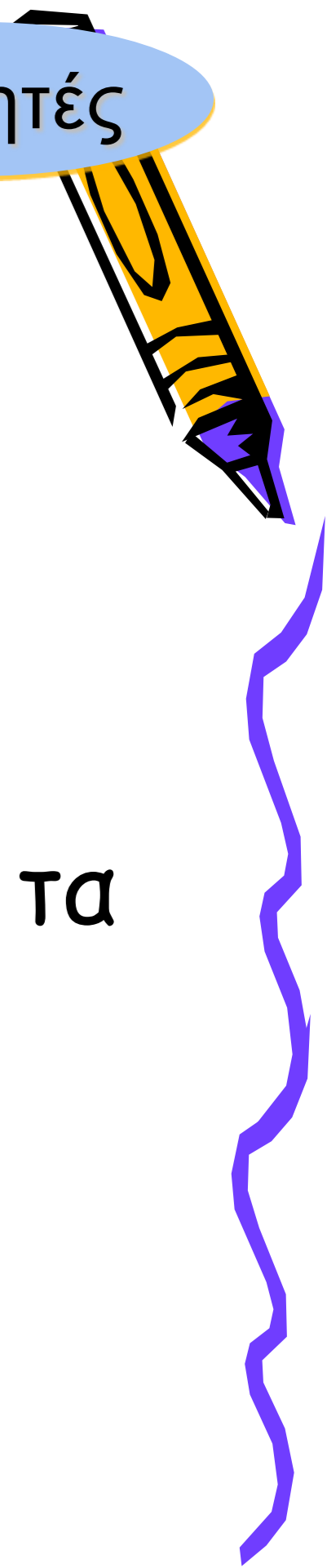


πληροφορικός

Μαθητές

Βίντεο στο διαδίκτυο (παρατηρήσεις για μικρές τάξεις)

- ❶ Κάποια παιδιά νόμιζαν ότι παίζει μόνο τραγούδια
- ❷ Κάποια παιδιά πίστευαν ότι αυτά τα βίντεο υπήρχαν εκεί από μόνα τους / από πάντα
- ❸ Συνήθως απαντούν πιο εύκολα προφορικά παρά γραπτά



πληροφορικός

Μαθητές

Σύστημα αρχείων
(Γ-ΣΤ, 2-6 ώρες)



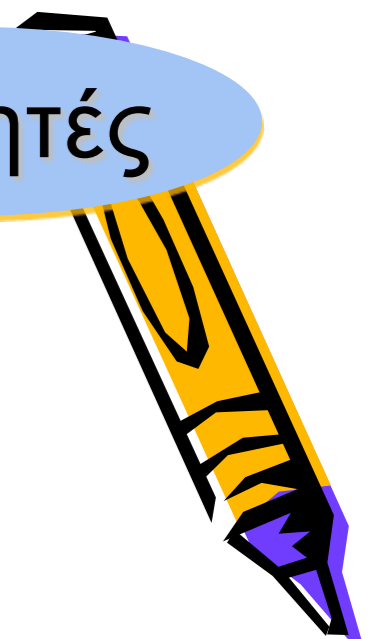
Από πριν έχουμε αποθηκεύσει
τους κανόνες του εργαστηρίου σε
φακέλους ανά τμήμα



Βρίσκουν το αρχείο με τους
κανόνες με καθοδήγηση



Κατασκευάζουν φάκελο ομάδας και
μετακινούν εκεί το αρχείο

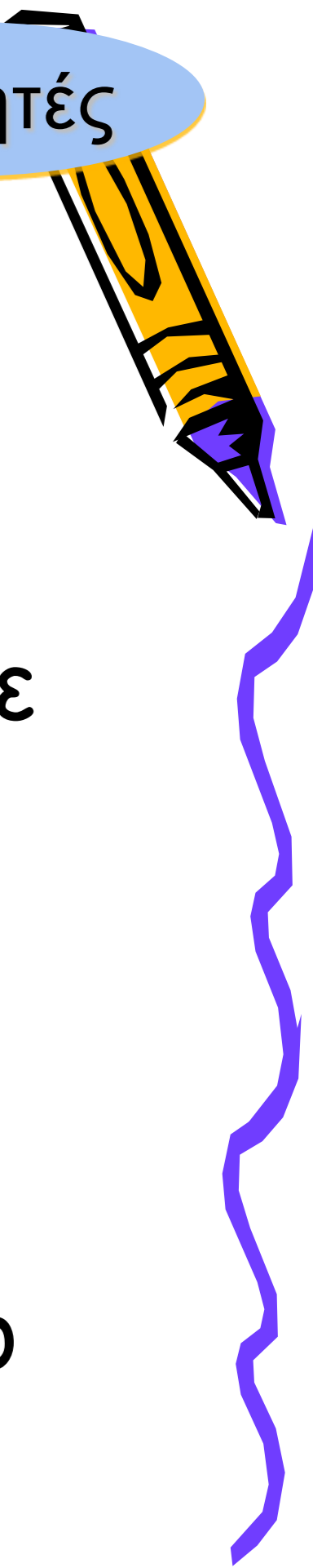


πληροφορικός

Μαθητές

Σύστημα αρχείων (συμπληρωματικές δραστηριότητες)

- Κατασκευή φακέλων από χαρτί σε διάφορα μεγέθη, στην τάξη
- Άνοιγμα του αρχείου και "αποθήκευση ως" σε άλλο σημείο
- Αλλαγή θέσης και ανάκτηση αρχείου από κοινόχρηστο φάκελο



πληροφορικός

Μαθητές

Σύστημα αρχείων
(αποτελέσματα)

- ❶ Δεξιότητες συστήματος αρχείων
- ❷ Σκοπιμότητα συστήματος αρχείων και αποθήκευσης
- ❸ Λειτουργία τοπικού δικτύου (ΣΤ)

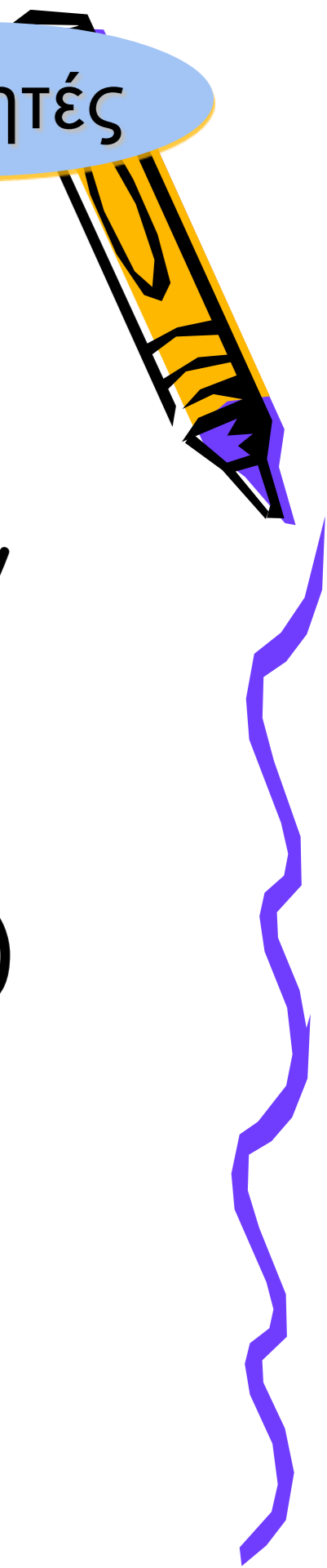


πληροφορικός

Μαθητές

FileSystem στο ιστολόγιο (Ε-ΣΤ, 2 ώρες)

- Φύλλο εργασίας που το απαντούν με κειμενογράφο
- Ανάρτηση των απαντήσεων στο ιστολόγιο (από τον πληροφορικό)
- Πρώτα οι μαθητές και μετά ο εκπαιδευτικός αξιολογούν τις απαντήσεις με σχόλια στο ιστολόγιο

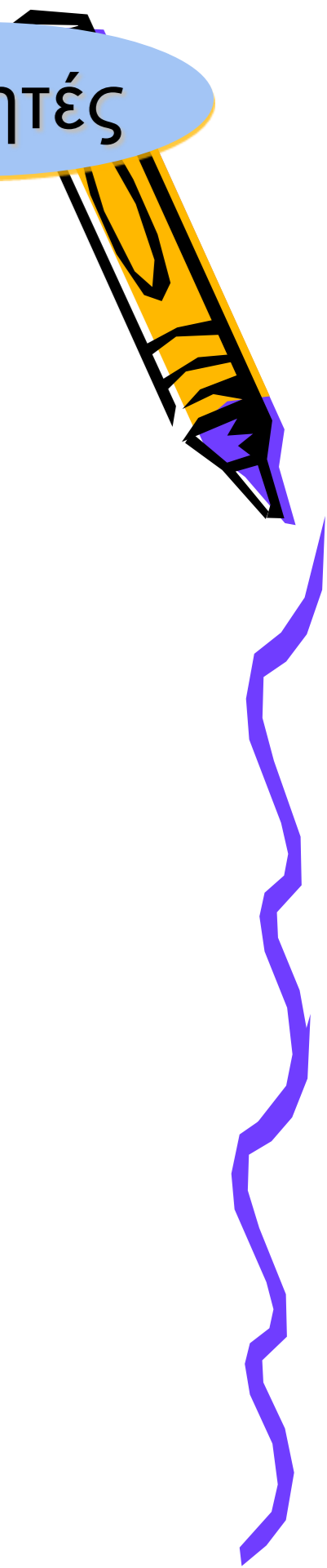


πληροφορικός

Μαθητές

FileSystem στο ιστολόγιο (αποτελέσματα)

- Μεταγνωστικές δεξιότητες
- Λειτουργία ιστολογίου
- Κοινωνική λειτουργία της τάξης
- Επικοινωνία στο διαδίκτυο



πληροφορικός

Μαθητές

Εργασία με πλανήτες (Ε, 3 ώρες)



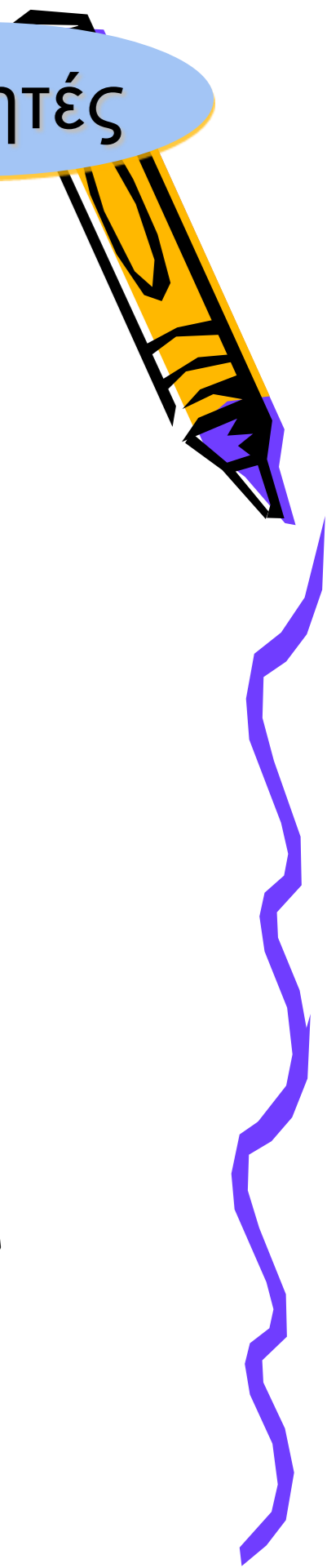
Ανάρτηση εκφώνησης (ελαφρώς ιστοεξερεύνησης) στο ιστολόγιο



Βρίσκουν στο wikipedia τη λίστα των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος



Βρίσκουν στο images.google.com εικόνες πλανητών και τις αποθηκεύουν στο φάκελό τους



πληροφορικός

Μαθητές

Εργασία με πλανήτες (Ε, 3 ώρες)



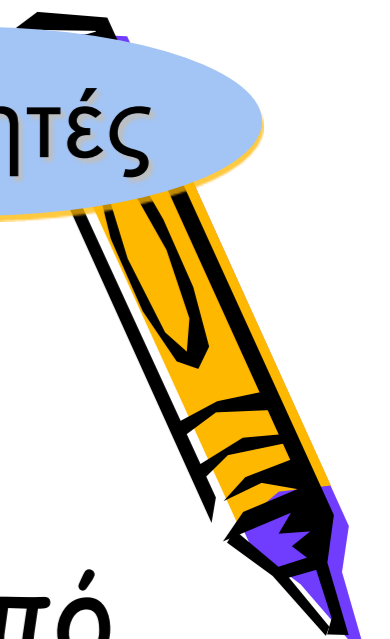
Αποθηκεύουν προετοιμασμένη από τον εκπαιδευτικό εικόνα με το ηλιακό σύστημα και κενά στις θέσεις των πλανητών



Με σχεδιαστικό πρόγραμμα επικολούν τους πλανήτες τους στην εικόνα που τους δώσαμε



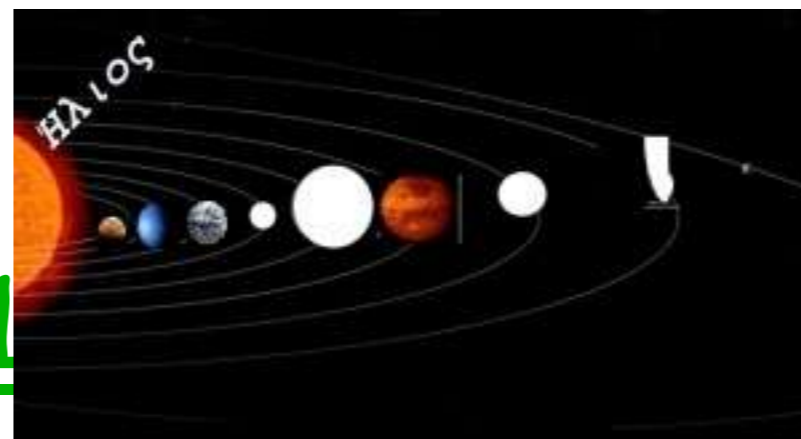
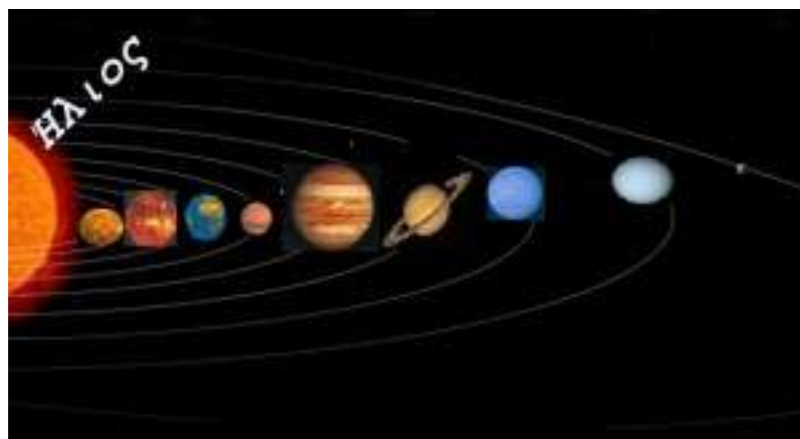
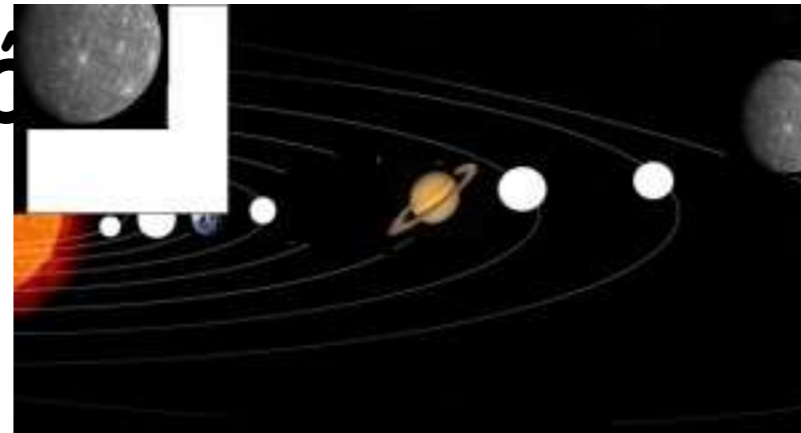
Ανάρτηση των εργασιών τους στο ιστολόγιο



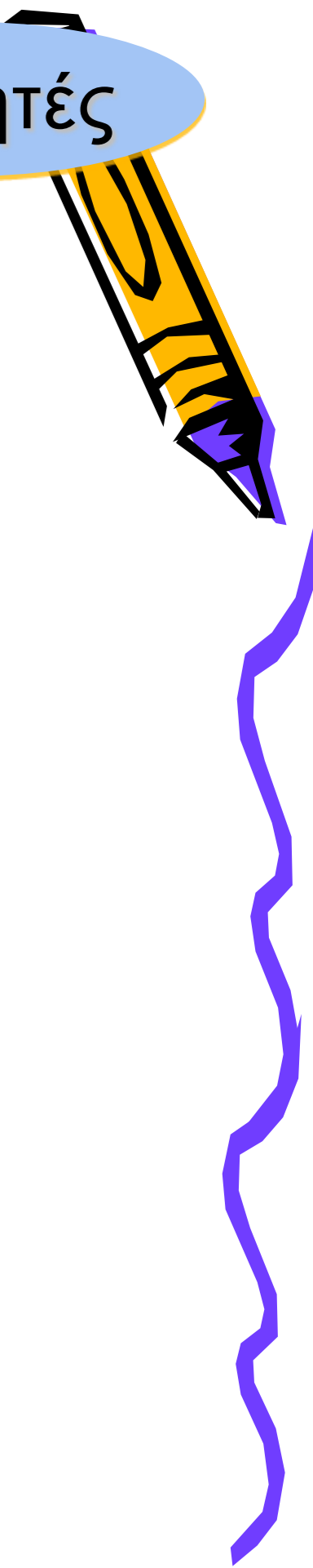
πληροφορικός

Μαθητές

Εργασία με πλανήτες (αποτελέσματα)



ΕΙ

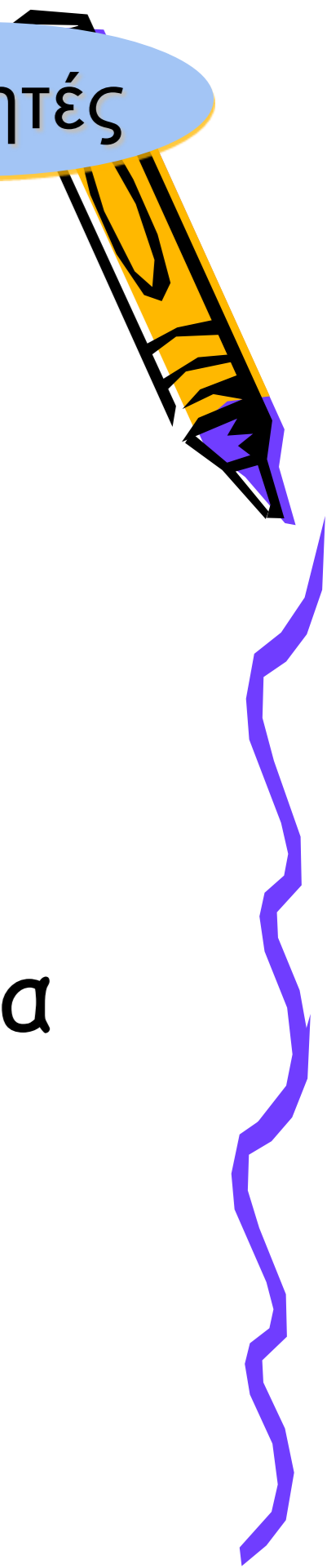


πληροφορικός

Μαθητές

Εργασία με πλανήτες (αποτελέσματα)

- Το ηλιακό σύστημα
- Φυλλομετρητής, επιλεγμένοι ιστοτόποι, αναζήτηση εικόνων
- Αποθήκευση, εύρεση στο σύστημα αρχειων
- Αντιγραφή - επικόλληση
- Σχεδιαστικό προγραμμα

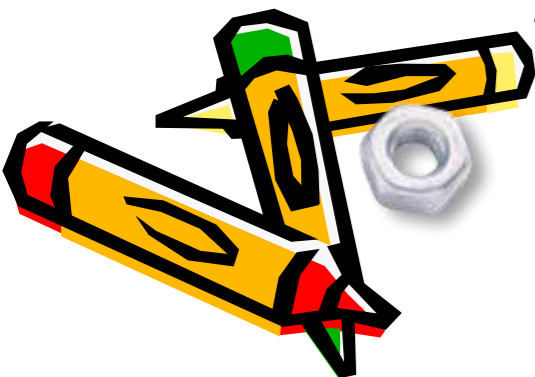


πληροφορικός

Μαθητές

Κινητά τηλέφωνα (ΣΤ, 4-5 ώρες)

- Καταγράφουν ιδέες με κειμενογράφους και τις ενώνουν με κοινόχρηστο φάκελο
- Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, με βοήθεια από τον εκπαιδευτικό
- Δημιουργούν ένα φυλλάδιο και μια παρουσίαση
- Σχεδιάζουν το σήμα τους



πληροφορικός

Μαθητές

Κινητά τηλέφωνα (ΣΤ, 4-5 ώρες)

- Συζήτηση για τα κινητά τηλέφωνα στη τάξη
- Χωρισμός σε 4 ομάδες-ρόλους, με οδηγίες από το ιστολόγιο και εμένα
- Βρίσκουν πληροφορίες και προετοιμάζουν μια υποστήριξη
- Παρουσιάζουν με προβολέα και αξιολογούνται (από τάξη και εκπ/κό)
- Παρουσιάσεις στο ιστολόγιο

πληροφορικός

Μαθητές

Κινητά τηλέφωνα (Ρόλοι)

- Εταιρία κινητής τηλεφωνίας: τα θετικά των κινητών
- Εταιρία σταθερής τηλεφωνίας: τα αρνητικά των κινητών
- Οργανισμός *safer internet*: συμβουλές για τη σωστή χρήση
- Κατασκευαστές: σχεδιάζουν ένα κινητό



πληροφορικός

Μαθητές

Κινητά τηλέφωνα
(αποτελέσματα)

- Πληροφορίες στο διαδίκτυο
- Κειμενογράφος, παρουσιάσεις, σχεδιαστικά προγράμματα
- Συνεργασία, κοινωνικότητα
- Επιχειρηματολογία, κριτική σκέψη
- Ενδεικτικές παρουσιάσεις (ΣΤ3)

πληροφορικός

Μαθητές

Βρες τον κλέφτη
(Ε-ΣΤ, 3 ώρες)



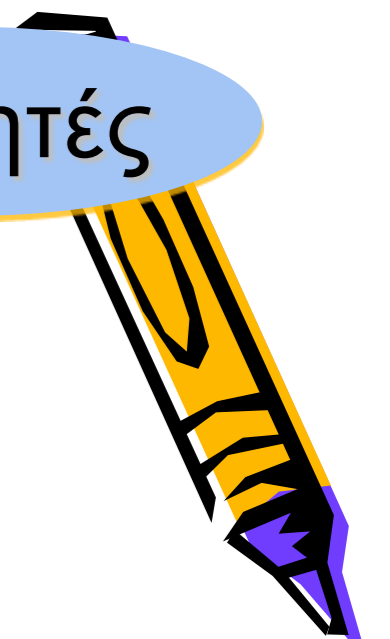
Συζήτηση για το e-mail και την ταυτότητα στο διαδίκτυο και απόκτηση λογαριασμού στο gmail



Προετοιμάζουμε διπλωμένα χαρτάκια που περιγράφουν αστυνόμους ή έναν κλέφτη και τα μοιράζουμε τυχαία.



Οι μαθητές στέλνουν e-mail με ερωτήσεις ο ένας στον άλλο



πληροφορικός

Μαθητές

Βρες τον κλέφτη
(αποτελέσματα)



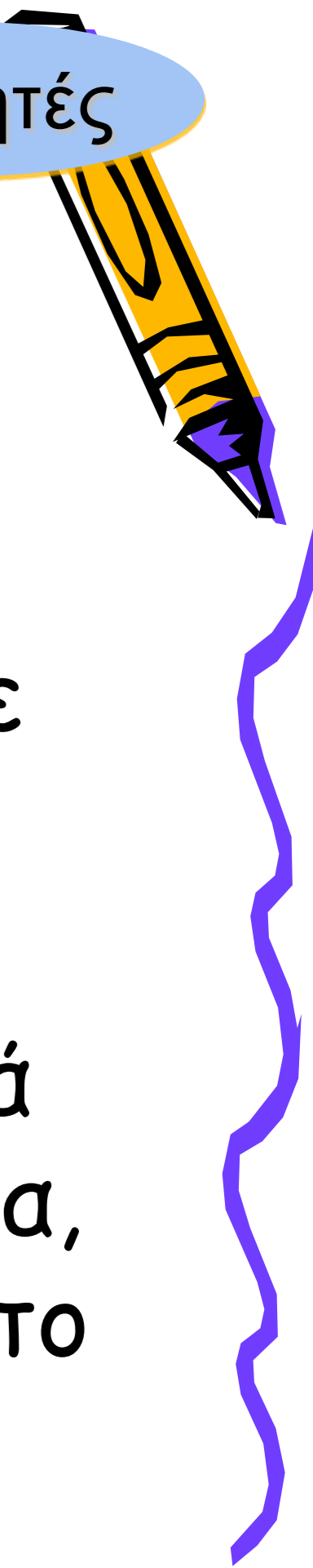
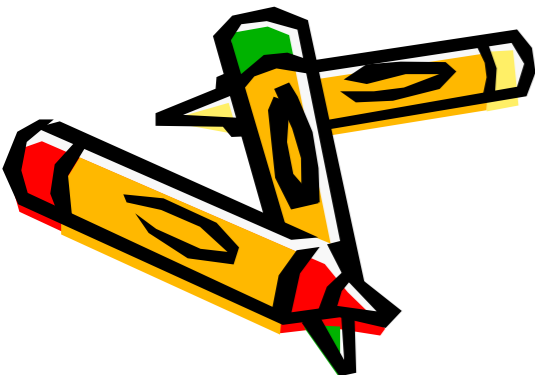
Δεν έχουμε τελειώσει ακόμα :)



Η ιδέα του παιχνιδιού τους έκανε να δουν θετικότερα τη "σοβαρή" πλευρά του e-mail



Δημιουργήσαμε λογαριασμούς ανά ομάδα, χωρίς προσωπικά στοιχεία, κάτι που τους προβλημάτισε και το συζητάμε



Ευχαριστώ!!!

