



«Καινοτόμα
Σχολεία»

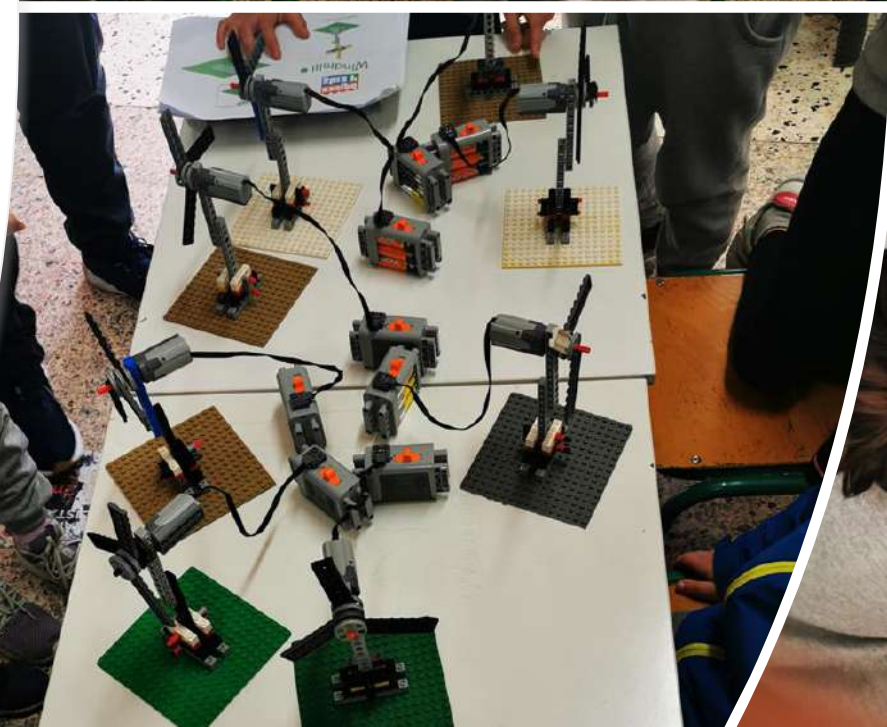
Δημοτικό Σχολείο
Καϊμακλίου Γ' (ΚΑ)

Φωτογραφικό υλικό
δραστηριοτήτων
και υλικού



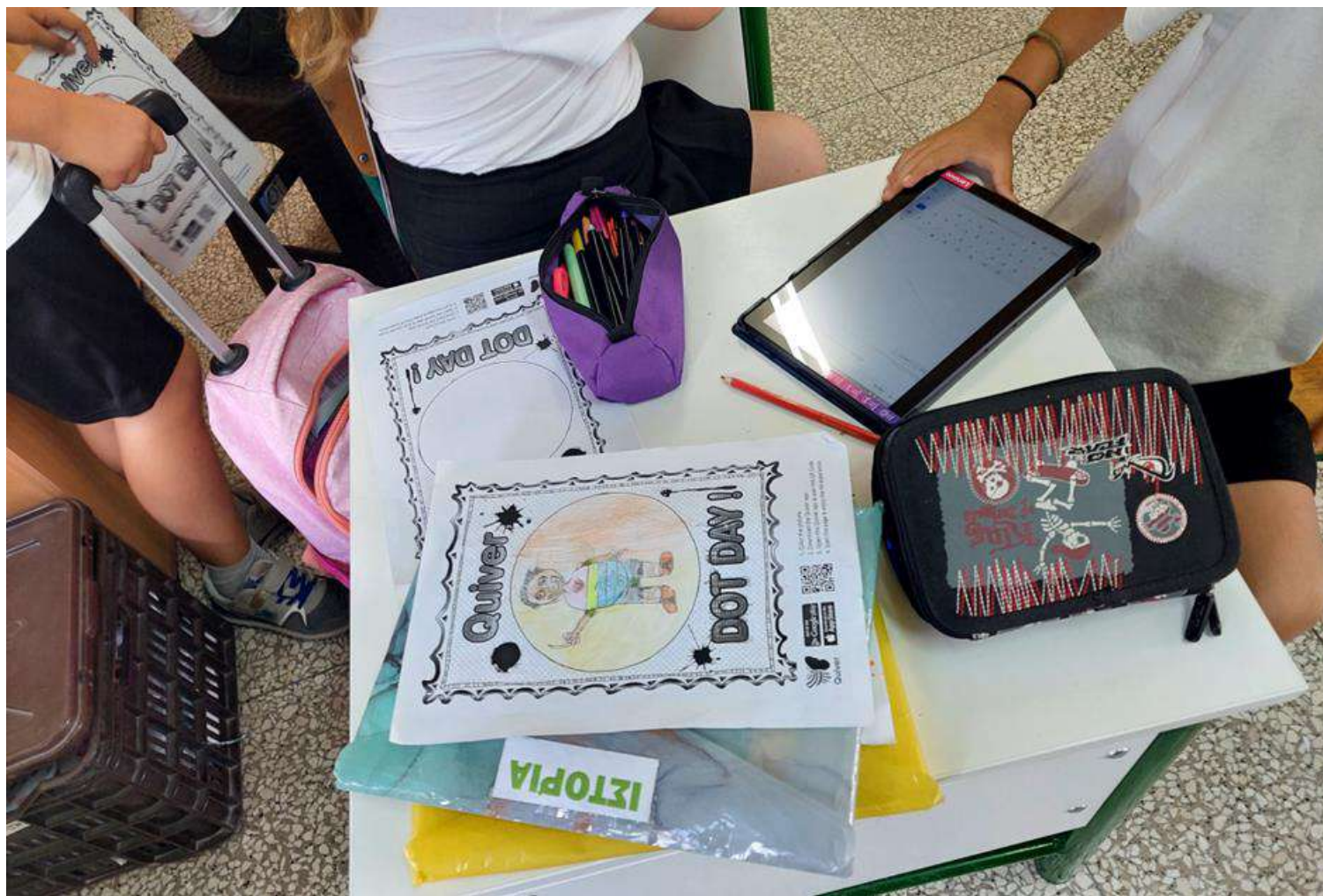
Τα παιδιά δουλεύουν
στην εφαρμογή
Wordcloud

Ρομποτική:
Τα παιδιά
μαθαίνουν
μέσα από
το παιχνίδι



Προσκεκλημένοι για το πρόγραμμα ρομποτικής





Επαυξημένη
πραγματικότητα
ή αλλιώς οι
ζωγραφιές μας
ζωντανεύουν!
Χρήση της
εφαρμογής
Quiver.



Δουλεύουμε στην εφαρμογή Wordcloud

Σχέδια μαθήματος

Σχολείο: Δημοτικό Σχολείο Καϊμακλίου (Κ.Α΄)
Τάξη: Β΄
Εκπαιδευτικός: Έλενα Στράτη

ΜΑΘΗΜΑ: ΓΛΩΣΣΑ / ΕΝΟΤΗΤΑ 4: ΕΤΟΙΜΑΣΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ – ΟΙ ΚΑΤΑΛΟΓΟΙ

Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι μαθητές

- να ακροαστούν ενεργητικά το μάθημα
- να συνδέσουν το μάθημα με την προσωπική τους ζωή
- να κατανοήσουν το κείμενο (Λειτουργικός αλφαριθμητικός)
- να χρησιμοποιούν το πρόγραμμα **Wiggio** για να απαντήσουν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής
- να φτιάχνουν ένα νοητικό χάρτη χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Popplet**
- να φτιάχνουν νοητικό χάρτη με τη χρήση του προγράμματος **Padlet**
- να χρησιμοποιούν το διαδικτυακό για να βρουν διάφορα είδη λίστας
- να γνωρίσουν το πρόγραμμα Class Digo
- ομαδοποιούν τις λίστες ανάλογα με το λόγο που γράφτηκαν
- να χρησιμοποιούν το πρόγραμμα PP για να ετοιμάσουν μια παρουσίαση
- να εντοπίσουν τις πληροφορίες που περιέχονται σε μια λίστα
- να φτιάχνουν check list για να αξιολογήσουν μια λίστα
- να εφαρμόσουν **αυτοαξιολόγηση** και **εξωτερική αξιολόγηση**
- να συμμετέχουν στην πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης **Wiggio** και να αναφέρουν τι έμαθαν στο μάθημα με τη νησίη ούμπιακακας.

Περιεχόμενο και δραστηριότητες

- Ενεργοποίηση . Ενεργητική ακρόαση
- Εντοπίζουν τα είδος κειμένου «λίστα»
- Ανάκτηση της προϋπάρχουσας εμπειρικής γνώσης
- Διαβάζουν σιωπηρά το ποίημα «Φτεροπόδαρος»
- Βρίσκουν τα υλικά που πρέπει να φέρει ο Γιάννης από τον μπακάλη
- Αναλύουν τη λέξη Φτεροπόδαρος
- Απαντούν ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής
- Βρίσκουν λίστες από το **διαδίκτυο**, ετοιμάζουν ένα PP, δημιουργούν **Padlet** με τις πληροφορίες που περιέχει μια λίστα
- Φτιάχνουν μίαν προφορική λίστα χρησιμοποιώντας το δημοσιογραφικό **κασετοφωνάκι**
- Φτιάχνουν γραπτή λίστα
- Σχολιάζουν τι έμαθαν και σε ποιο βαθμό στην πλατφόρμα του **Wiggio**

Μαθησιακά Προϊόντα

1. Ενεργητική ακρόαση
2. Εντοπισμός είδους κειμένου «λίστα».
3. Κατανόηση κειμένου
4. Νοητικός χάρτης – **Popplet**
5. Νοητικός χάρτης - **Padlet**
6. Συλλογή διαφορετικών ειδών καταλόγων από το διαδικτυακό.
7. Δημιουργία **check list** για αξιολόγηση της λίστας. Δημιουργία παρουσίασης PP με συγκεκριμένο είδος καταλόγων (η κάθε ομάδα διαφορετικό είδος)
8. Προφορική και γραπτή λίστα
9. **Check list** για αξιολόγηση της λίστας
10. Σχόλια στην πλατφόρμα **Wiggio**.
11. Δημιουργία **βιολογίας**.
12. **Αυτοαξιολόγηση** με τη χρήση **ρούμπρικας**

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- ο Κοινωνικές δεξιότητες: ενεργητική ακρόαση, γραμματικός συνεργασία, επικοινωνία, πολυμέσια, καριέρα και ζωή, προσωπική και κοινωνική υπευθυνότητα
- ο Τεχνολογικές γραμματισμός, Πληροφοριακός γραμματισμός
- ο Δημιουργικότητα,
- ο Κριτική σκέψη,
- ο Λύση Προβλήματος
- ο Μαθαίνω πώς να μαθαίνω

Περίληψη

Οι μαθητές μαθαίνουν να διαβάζουν και να φτιάχνουν καταλόγους με τη χρήση της τεχνολογίας και μέσα από τη συνεργασία. Μαθαίνουν να φτιάχνουν και να χρησιμοποιούν check list για να εφαρμόσουν αξιολόγηση

Λέξεις – κλειδιά

Είδη καταλόγων
Πληροφορίες καταλόγων
Συνεργασία – επικοινωνία
Χρήση τεχνολογίας
Αξιολόγηση

Μαθησιακός σχεδιασμός

Μάθημα: Στον κόσμο των κόμικς (Ενότητα 3, Γλώσσα Β΄ τάξης σελ.27-30 ΕΛΕΝΑ ΣΤΡΑΤΗ

Περιεχόμενο και δραστηριότητες

- 1.Ενεργοποίηση, παρατήρηση, ενεργητική ακρόαση
2. Η λειτουργία της εικόνας στο διάλογο (πολυτροπικό κείμενο)
3. Να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά των κόμικς και να τα γράψουν στο **popplet**
4. Να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικς
5. Να βρουν υλικό από το internet
6. Να φτιάξουν ένα πίνακα και να ελεγχουν αν περιέλαβαν τα χαρακτηριστικά- Αυτοαξιολόγηση

Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

- 1.Τεχνολογικός και πληροφοριακός γραμματισμός
- 2.Συνεργατική μάθηση
3. Ανακάλυψη της γνώσης
4. Δημιουργικότητα- Φαντασία
5. Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων
6. Κριτική σκέψη

Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα

- 1.Ενεργητική ακρόαση μαθήματος
2. Να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά των κόμικς και να τα γράψουν στο **popplet**
3. Να κατανοήσουν τη σημασία της εικόνας στο κείμενο(πολυτροπικό)
- 4.Να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικς με το πρόγραμμα **comicstrip creator**
5. Να φτιάξουν στη Word ένα πίνακα με βάση τα χαρακτηριστικά και να αξιολογήσουν το κόμικς τους
6. Να ανεβάσουν την εργασία τους στην ιστοσελίδα του σχολείου.
7. Να μπορεί να εργαστεί σε ομάδα

Μαθησιακά Προϊόντα

Νοητικός χάρτης στο **popplet**
Δημιουργία κόμικς με το **comicstrip creator**
Δημιουργία πίνακα αυτοαξιολόγησης
Δημοσίευση υλικού στην ιστοσελίδα και εκτύπωση για τη βιβλιοθήκη της τάξης

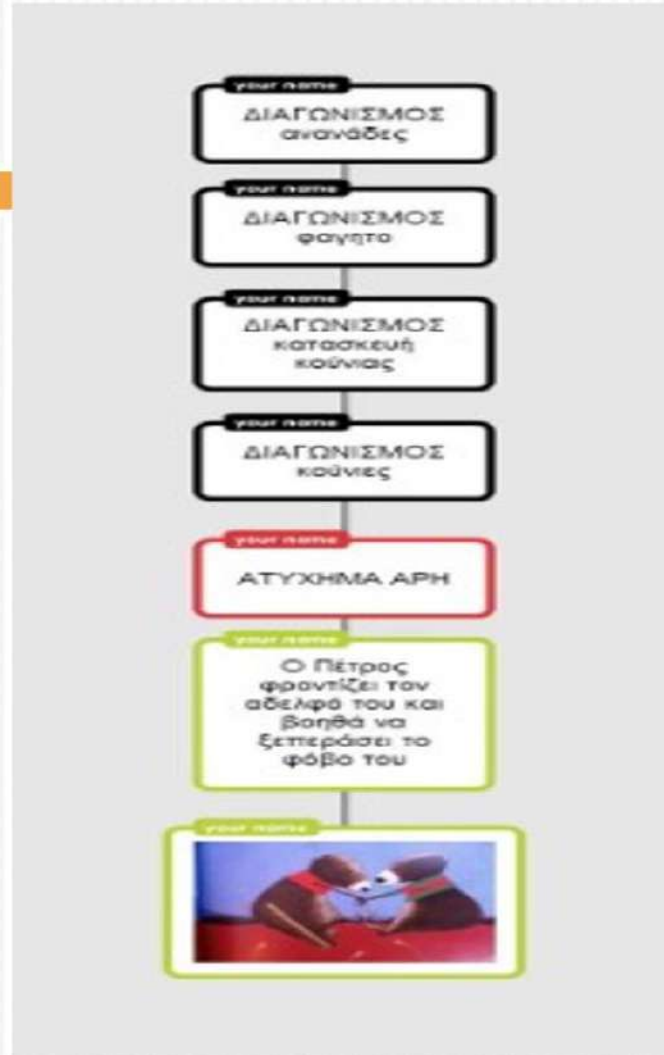
Περίληψη

Οι μαθητές μαθαίνουν να διαβάζουν ένα πολυτροπικό κείμενο όπως τα κόμικς και να φτιάχνουν δικά τους μέσα από προγράμματα του ΗΥ. Αξιολογούν το τελικό προϊόν με check list

Λέξεις – κλειδιά

Πολυτροπικό κείμενο κόμικς και χαρακτηριστικά
Λειτουργία εικόνας διαλόγου
Συνεργασία – Ανακάλυψη
Χρήση τεχνολογίας, Αυτοαξιολόγηση

Σταδιολόγηση της δοκιμασίας



Στο σχήμα παρουσιάζονται οι διαγωνισμοί τους οποίους έκαναν τα παιδιά. Μέσα από αυτό, διαφαίνεται και η εσωτερική διεργασία του ήρωα, η απογοήτευση, η έλλειψη αυτοεκτίμησης και το σημείο στο οποίο συντελείται η καμπή. Η ωρίμανση του ήρωα έρχεται μετά από ένα πάθημα.

Η εργασία έγινε στο popplet.

• **Συνεχίζεται ...**