

## ΠΑΚΕΤΟ 5

### ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

#### Π5. Δραστηριότητα 2

Να σχεδιάσετε μια διδακτική παρέμβαση ή κάποιες δραστηριότητες για τη διδασκαλία μιας θεματικής ενότητας ή έννοιας (κλάδος ΠΕ60) αξιοποιώντας κατάλληλο διαδραστικό υλικό. Σκεφτείτε ποιο από το διαδραστικό περιεχόμενο θα αξιοποιήσετε αλλά και ποιες οδηγίες θα συμπεριλάβετε στην περίπτωση αυτή λαμβάνοντας υπόψη ότι έχετε στη διάθεσή σας και διαδραστικό πίνακα. Περιγράψτε αναλυτικά τα βήματα της διδακτικής παρέμβασης αλλά και τις περιπτώσεις εμπλοκής του διαδραστικού περιεχομένου. Την αναλυτική περιγραφή που θα ετοιμάσετε υπό μορφή παρουσίασης να την αναρτήσετε στον «Χώρο Ανάρτησης Ασύγχρονης Δραστηριότητας», του παρόντος Εκπαιδευτικού Πακέτου 5 (προσοχή σύντομες απαντήσεις) με αντίστοιχο όνομα αρχείου: «Π5\_δραστ\_2\_επωνυμο\_ονομα».

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΘΕΜΑ ΠΡΟΣ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ: ΤΟ ΜΕΛΙ ΚΑΙ Η ΜΕΛΙΣΣΑ

ΔΥΝΑΜΟΛΟΓΙΟ ΤΑΞΗΣ: 16

ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ: ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΑΞΗΣ

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ:

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ SWAY <https://sway.cloud.microsoft/CLOq63BsPsF6FqJv?ref=Link>

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ WORDWALL

<https://wordwall.net/el/resource/1908545/%CE%BC%CE%B5%CE%BB%CE%B9%CF%83%CF%83%CE%B1>

<https://wordwall.net/el/resource/2428774/%CE%BC%CE%B5%CE%BB%CE%B9%CF%83%CF%83%CE%B1>

ΥΛΙΚΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΤΑΞΗΣ Ε-ΜΕ

<https://e-me.edu.gr/groups/zoinip-bee-nature-lesson/wall>

Το θέμα που θα απασχολήσει την Ολομέλεια της τάξης είναι η αξία της μέλισσας στη φύση και στη ζωή του ανθρώπου. Αφού παρουσιαστεί στην Ολομέλεια της τάξης μέσω της παρουσίασης Sway θα παρουσιαστεί η μέλισσα ως ένα έντομο αρκετά σημαντικό για την ζωή του ανθρώπου από τα αρχαία χρόνια έως σήμερα. Δίνεται η δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν οι μαθητές, να έχουν ενεργή συμμετοχή, να εκθέσουν βιώματα ή εμπειρίες σχετικά με το ζήτημα, αλλά και ο εκπαιδευτικός της τάξης να σκιαγραφήσει πρότερες γνώσεις ή ελλείμματα σχετικά με το εξετασθέν ζήτημα που τίθεται σε συζήτηση.

Στη συνέχεια αφού έχει παρουσιαστεί το θέμα στην Ολομέλεια οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και με παιγνιώδεις δραστηριότητες μέσα από την ηλεκτρονική τάξη e-me και το ψηφιακό εργαλείο wordwall συνεργάζονται σε ομάδες και προσπαθούν να βάλουν σε σειρά τον κύκλο του μελιού μέσω της e-me και να ταυτίσουν εικόνες με λέξεις σχετικές με το προς συζήτηση θέμα για παράδειγμα ταύτιση εικόνας κυψέλη με τη λέξη ως έχει (οπτικοκινητικός συντονισμός, οπτική διάκριση, παρατήρηση) ή για παράδειγμα να ομαδοποιήσουν σε ομάδες τα προϊόντα που παράγει η μέλισσα και ποια προϊόντα δεν παράγει (κατανόηση λεκτική και οπτική).

Τα διαδραστικά συστήματα αξιοποιούνται, ώστε να ενισχύσουν τις παραδοσιακές αντιλήψεις στη διδασκαλία, π.χ. ως απλό εποπτικό μέσο και μετωπική διδασκαλία, με επιπλέον δυνατότητες σημειώσεων και σχολιασμού σε έτοιμα αρχεία, ώστε η διδασκαλία να γίνει πιο πολυτροπική και «πολύχρωμη», να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να διαφωτίσει κάποια σημεία της ύλης.

- Σε πιο σύγχρονες μορφές διδασκαλίας, τα διαδραστικά συστήματα αξιοποιούνται για να ενισχύσουν την αλλαγή στους ρόλους των εκπαιδευτικών και να δώσουν μεγαλύτερο ρόλο και περισσότερο χρόνο και πρωτοβουλία στους μαθητές, π.χ. αξιοποίηση διαδραστικού πίνακα για αναθεώρηση κειμένου μαθητών στην ολομέλεια, ώστε οι μαθητές να μην παρακολουθούν μια διάλεξη, αλλά να συμμετέχουν πιο δημιουργικά στην οικοδόμηση της γνώσης και της μάθησης.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση τα λογισμικά παρουσίασης

- αποτελούν σημαντικά μέσα διδασκαλίας και μάθησης και να χρησιμοποιηθούν με πολλούς και ποικίλους τρόπους για την επίτευξη εκπαιδευτικών στόχων. Όπως και όλα τα ψηφιακά μέσα, μπορούν να αξιοποιηθούν: α) στην κατεύθυνση του παιδαγωγικού περιβάλλοντος (π.χ. προβολή εποπτικού υλικού, οργάνωση της διδασκαλίας, δημιουργία δραστηριοτήτων «πρακτικής και εκγύμνασης»), αλλά και β) να αξιοποιηθούν από τους μαθητές στο πλαίσιο ψηφιακών πρακτικών γραμματισμού, κατά τη διάρκεια επικοινωνιακών και συνεργατικών δραστηριοτήτων (π.χ. ομάδα μαθητών παρουσιάζει τα αποτελέσματα της έρευνάς της).