

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ
(Υποχρεωτικές για τον/την επόπτη/τρια)

Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε.
Γραφείο Πρακτικής Άσκησης Διδασκαλίας (ΠΑΔ)

ΠΑΔ-03

ΕΝΤΥΠΟ ΔΟΜΗΣΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Επώνυμο: Αλεξιάδης Όνομα: Γεώργιος
Σχολή: Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε. Τομέας ή Πρόγραμμα: ΤΤΕ ΕΠΠΑΙΚ Άλλο
(Κυκλώστε ή συμπληρώστε)
Τμήμα: Α2
Είδος Διδασκαλίας: Τελική Διδασκαλία
Ημερομηνία: 04/04/2011
Ον/μο Επόπτη/τριας: _____

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:

1. **Μάθημα:** Εφαρμογές Πληροφορικής
2. **Τίτλος Ενότητας:** Προγραμματισμός σε περιβάλλον «Scratch»
3. **Τάξη:** Α' Γενικού Λυκείου
4. **Έννοια-ες της ενότητας:** προγραμματιστικό σενάριο στο «Scratch», σειριακή εκτέλεση εντολών στο «Scratch»
5. **Στόχοι της διδασκαλίας:**
Μετά το τέλος της διδασκαλίας οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:
 1. να διακρίνουν στο περιβάλλον «Scratch» τη δυνατότητα ανεξάρτητου προγραμματισμού μιας σειράς μορφών στο ίδιο σκηνικό,
 2. να περιγράφουν τη λογική σειρά ενεργειών σε ένα δοθέν προγραμματιστικό σενάριο του «Scratch»,
 3. να υλοποιούν μια δοσμένη προγραμματιστική λύση μέσα σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, εκτελώντας τους απαραίτητους χειρισμούς σε περιβάλλον «Scratch».

Ο/Η ΕΠΟΠΤΗΣ/ΤΡΙΑ

Υπογραφή

Μέθοδος διδασκαλίας – Περιγραφή πορείας με αντίστοιχη τεχνική και μέσο σε κάθε βήμα	Μέσα	Ανάπτυξη Δεξιοτήτων μέσα από την περιγραφή συγκεκριμένων δραστηριοτήτων
<p>ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ (Αναλυτικοσυνθετική Μέθοδος)</p> <p>1. Πραγματοποιείται αρχικά γνωριμία με τους μαθητές και σύνδεση με προγενέστερες γνώσεις του περιβάλλοντος «Scratch». [Τεχνικές: ερωταποκρίσεις, απεικόνιση, συζήτηση]</p> <p>2. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την προβληματική κατάσταση προς αντιμετώπιση και επιδεικνύει το σενάριο προς ανάλυση. [Τεχνικές: διάλεξη, επίδειξη]</p> <p>3. Οι μαθητές καλούνται στη συνέχεια να αναλύσουν το σενάριο, ενώ παράλληλα ο εκπαιδευτικός καταγράφει στον πίνακα τη λογική σειρά ενεργειών του σεναρίου (στόχος 2). [Τεχνικές: καθοδηγούμενη συζήτηση με χρήση ερωταποκρίσεων]</p> <p>4. Έπειτα συντίθεται οι καταγεγραμμένες ενέργειες, ομαδοποιούνται και μετατρέπονται σε αντίστοιχες προγραμματιστικές εντολές του «Scratch» (στόχος 1). Παρουσιάζεται αμέσως το τελικό παραγόμενο αποτέλεσμα. [Τεχνικές: διάλεξη, συζήτηση, απεικόνιση]</p>	<p>H/Y, Προβολέας, Powerpoint, Scratch</p> <p>H/Y, Προβολέας, Scratch, Πίνακας</p> <p>H/Y, Προβολέας, Powerpoint, Scratch, Πίνακας</p>	<p>Γνωστικών:</p> <p>Οι μαθητές αποκτούν δεξιότητες ανάλυσης μιας προβληματικής κατάστασης σε επιμέρους ενέργειες (στάδιο 3 – Α' μέρος) και δεξιότητες σύνθεσης προγράμματος σε περιβάλλον «Scratch» μέσα από την μετατροπή των ενεργειών που προέκυψαν κατά το στάδιο ανάλυσης σε προγραμματιστικές εντολές «Scratch» (στάδιο 4 – Α' μέρος). Επίσης, καθίστανται ικανοί να γνωρίζουν τη δυνατότητα ανεξάρτητου προγραμματισμού διαφορετικών μορφών στο ίδιο σκηνικό (στάδιο 4 – Α' μέρος). Τέλος, καλλιεργούνται δεξιότητες χειρισμού του προγραμματιστικού περιβάλλοντος «Scratch» κατά την υλοποίηση προγραμματιστικού σεναρίου έχοντας ως οδηγό σχετικό φύλλο εφαρμογής (Β' μέρος).</p> <p>Συναισθηματικών:</p> <p>Καθ' όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας οι μαθητές ενθαρρύνονται να επικοινωνούν άμεσα με τον εκπαιδευτικό και να εκφράζουν ελεύθερα τις απόψεις και τις σκέψεις τους, γεγονός που μειώνει το ενδεχόμενο άγχος που τους διακατέχει. Νιώθουν επίσης ικανοποίηση καθώς κατακτούν μια νέα γνώση εφαρμόσιμη στην καθημερινότητά τους και αποκτούν με αυτό τον τρόπο ενδιαφέρον και κίνητρα. Αίσθημα ικανοποίησης καλλιεργείται επίσης και μέσω της διαδικασίας αυτοαξιολόγησης απόκτησης νέων γνωστικών δομών κατά τη διδασκαλία (τελικό στάδιο ανακεφαλαίωσης – συζήτησης).</p>
<p>ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ (Ομαδοσυνεργατική Μέθοδος)</p> <p>Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και ο εκπαιδευτικός αναθέτει στις ομάδες σχετικό φύλλο εφαρμογής προς υλοποίηση στους υπολογιστές του εργαστηρίου. Οι μαθητές εφαρμόζουν όλα τα βήματα που περιγράφονται στο φύλλο προκειμένου να παραχθεί το επιθυμητό σενάριο. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε όλη αυτή τη διαδικασία είναι υποστηρικτικός (στόχος 3).</p> <p>Στο τέλος πραγματοποιείται, μέσω ερωταποκρίσεων, ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων που αναπτύχθηκαν και συζήτηση για τη χρησιμότητα της νέας γνώσης και τις δυσκολίες που προέκυψαν.</p>	<p>H/Y, Scratch, Φύλλο Εφαρμογής</p> <p>H/Y, Προβολέας, Powerpoint</p>	<p>Κοινωνικών:</p> <p>Οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους, συζητούν, ανταλλάσσουν απόψεις και ιδέες, επιχειρηματολογούν, δέχονται και ασκούν κριτική (Β' μέρος). Καλλιεργούνται με αυτόν τον τρόπο αξίες όπως η αλληλεγγύη, η συλλογικότητα, το ομαδικό πνεύμα και ο σεβασμός στη διαφορετικότητα μεταξύ των μελών μιας ομάδας.</p> <p>Μεταγνωστικών:</p> <p>Μέσω κατάλληλων ερωτήσεων οι μαθητές αναστοχάζονται για το τι νέο έμαθαν, ποια πορεία ακολούθησαν για τη νέα γνώση, τι δυσκολίες συνάντησαν και με ποιο τρόπο τις αντιμετώπισαν. Επίσης, καλούνται να μεταφέρουν τη νέα γνώση που αποκτούν σε παραδείγματα της καθημερινότητάς τους (τελικό στάδιο ανακεφαλαίωσης – συζήτησης).</p>
<p>Αξιολόγηση:</p> <p>Αξιολόγηση πραγματοποιείται τόσο μέσω της ανάδρασης των μαθητών και των απαντήσεών τους σε ερωτήσεις καθ' όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας, όσο και μέσω της υλοποίησης του προγραμματιστικού σεναρίου στο «Scratch» με οδηγό το δοθέν φύλλο εφαρμογής.</p>	<p>Βιβλιογραφία – Βοηθήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Βιβλίο Προγραμματισμού σε «Scratch»: http://scratchplay.wikispaces.com/, τελευταία ανάκτηση στις 27 Μαρτίου 2011. • Παραδείγματα έργων σε «Scratch»: http://scratch.mit.edu/, τελευταία ανάκτηση στις 27 Μαρτίου 2011. 	