

**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: Πτυχιακή Διδασκαλία

Ημερομηνία: 11/04/2011

Ον/μο Επόπτη/τριας: \_\_\_\_\_

**ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ:**

1. **Μάθημα:** Εφαρμογές Πληροφορικής
2. **Τίτλος Ενότητας:** Προγραμματίζοντας στο «Scratch»
3. **Τάξη:** Α' Γενικού Λυκείου
4. **Έννοια-ες της ενότητας:** προγραμματιστικό σενάριο στο «Scratch», σειριακή εκτέλεση εντολών στο «Scratch», δομή ελέγχου στο «Scratch», δομή επανάληψης στο «Scratch»

**5. Στόχοι της διδασκαλίας:**

Μετά το τέλος της διδασκαλίας οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση:

1. να διακρίνουν σε δοσμένο σενάριο «Scratch» τη δομή επανάληψης, όπου αυτή είναι εφαρμοσμένη,
2. να εξηγούν τη δομή ελέγχου που λαμβάνει χώρα με το πάτημα της πράσινης σημαίας στο «Scratch»,
3. να περιγράφουν τη λογική σειρά ενεργειών σε ένα δοθέν προγραμματιστικό σενάριο του «Scratch»,
4. 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
<b>ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ (Αναλυτικοσυνθετική Μέθοδος)</b>		
1. Πραγματοποιείται αρχικά σύνδεση με προγενέστερες γνώσεις του περιβάλλοντος «Scratch». [Τεχνικές: ερωταποκρίσεις, απεικόνιση, εισήγηση]	Η/Υ, Προβολέας, Powerpoint, Scratch	
2. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την προβληματική κατάσταση προς αντιμετώπιση και επιδεικνύει το σενάριο προς ανάλυση. [Τεχνικές: διάλεξη, επίδειξη]		<b>Γνωστικών:</b> 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 εισήγηση, την απεικόνιση και την ομαδοποίηση των χρησιμοποιούμενων δομών και εντολών προγραμματισμού (στάδιο 4 – Α' μέρος). Επίσης, καθίστανται ικανοί να διακρίνουν τη δομή επανάληψης σε δοσμένο σενάριο «Scratch» (στάδιο 3 – Α' μέρος) και να εξηγούν τη δομή ελέγχου μέσω χρήσης της πράσινης σημαίας (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).
3. Οι μαθητές καλούνται στη συνέχεια να περιγράψουν το σενάριο, να παρατηρήσουν την ύπαρξη των προγραμματιστικών δομών ελέγχου και επανάληψης σε αυτό (στόχοι 1 & 3). [Τεχνικές: καθοδηγούμενη συζήτηση με χρήση ερωταποκρίσεων]	Η/Υ, Προβολέας, Scratch	
4. Έπειτα, παρουσιάζεται από τον εκπαιδευτικό ο σκελετός του προγράμματος που θα υλοποιηθεί στο δεύτερο μέρος της διδασκαλίας, μέσω ομαδοποίησης των εντολών σε εντολές κίνησης, όψεων, ελέγχου. Παρουσιάζεται το τελικό παραγόμενο πρόγραμμα και επεξηγείται ο συντονισμός των μηνυμάτων που περιλαμβάνονται ανά μορφή. [Τεχνικές: διάλεξη, ερωταποκρίσεις, απεικόνιση]	Η/Υ, Προβολέας, PowerPoint, Scratch	
<b>ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ (Ομαδοσυνεργατική Μέθοδος)</b>		<b>Συναισθηματικών:</b> 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).
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 (στόχοι 2 & 4).	Η/Υ, Scratch, Φύλλο Εφαρμογής	<b>Κοινωνικών:</b> 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.
Στο τέλος πραγματοποιείται, μέσω ερωταποκρίσεων, ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων που αναπτύχθηκαν και συζήτηση για τη χρησιμότητα της νέας γνώσης και τις δυσκολίες που προέκυψαν.	Η/Υ, Προβολέας, Powerpoint	<b>Μεταγνωστικών:</b> Οι μαθητές μέσω κατάλληλων ερωτήσεων 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).
<b>Αξιολόγηση:</b> 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.		<b>Βιβλιογραφία – Βοηθήματα:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Βιβλίο Προγραμματισμού σε «Scratch»: <a href="http://scratchplay.wikispaces.com/">http://scratchplay.wikispaces.com/</a>, τελευταία ανάκτηση στις 01 Απριλίου 2011.</li> <li>Παραδείγματα έργων σε «Scratch»: <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a>, τελευταία ανάκτηση στις 01 Απριλίου 2011.</li> </ul>