

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ HOT POTATOES

Το λογισμικό Hot Potatoes πολύ συχνά "κατηγορείται" πως προσφέρεται κυρίως για αξιολόγηση γνώσεων, και μάλιστα με κλειστού τύπου ερωτήσεις. Η ευκολία στη χρήση του μας προκάλεσε να σχεδιάσουμε δραστηριότητες που το αξιοποιούν σε ανώτερο γνωστικό επίπεδο και ταυτόχρονα υπηρετούν στόχους του Προγράμματος Σπουδών.

Εργασία αντιστοίχισης: Η δραστηριότητα αυτή απευθύνεται σε μαθητές της Γ τάξης και πάνω και εξετάζει την έννοια του χρόνου και τη μέτρησή του. Οι μαθητές καλούνται να αντιστοιχίσουν τα γεγονότα της ζωής του Αρχιμήδη με τις χρονολογίες στα δεξιά. Η επιλογή ενός προσώπου που έζησε π.Χ. έγινε ώστε από τη δραστηριότητα να προκύψει γνωστική σύγκρουση. Αναμένεται να προβληματιστούν οι μαθητές πρώτα σχετικά με τη σειρά των γεγονότων και να εντοπίσουν λέξεις κλειδιά (γεννήθηκε, επιστρέφει, σκοτώνεται). Μετά καλούνται να επισημάνουν την αντίστροφη φορά των χρονολογιών. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί δηλαδή να επεκταθεί στη συνέχεια με χρονολογίες άλλοτε π.Χ. και άλλοτε μ.Χ. Μπορούν οι μαθητές να φτιάξουν μια παρόμοια άσκηση αντιστοίχισης για ένα πρόσωπο της επιλογής τους και να τη δώσουν σε ένα συμμαθητή τους να τη συμπληρώσει. Το πλεονέκτημα βέβαια της αποθήκευσης της δραστηριότητας ως ιστοσελίδας είναι σίγουρα η άμεση ανατροφοδότηση του μαθητή.

Στη Γραμμή του Χρόνου - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

file:///C:/Documents and Settings/Haris Makrandreou/My Documents/Science Lab/Hot Potatoes/Archimidis.htm

Most Visited Latest Headlines

Στη Γραμμή του Χρόνου

Άσκηση Αντιστοίχισης

Ταίριαξε τα γεγονότα της ζωής του Αρχιμήδη με τις χρονολογίες που δίνονται

Έλεγχος

287 π.Χ.	Πηγαίνει στην Αλεξάνδρεια της Αιγύπτου, για να σπουδάσει
276 π.Χ.	Ο Αρχιμήδης σκοτώνεται από Ρωμαίο στρατιώτη
240 π.Χ.	Επιστρέφει στις Συρακούσες και γίνεται σύμβουλος του τυράννου Ιέρωνα
213 π.Χ.	Σώζει με τις εφευρέσεις του τις Συρακούσες από τις επιδρομές των Ρωμαίων
212 π.Χ.	Γεννήθηκε στις Συρακούσες ο Αρχιμήδης

Done

Now: Partly Sunny, 22° C Sun: 23° C Mon: 22° C

start Στη Γραμμή του Χρόν... EN 13:41

Βάζω στη σωστή σειρά: Η δραστηριότητα αυτή έχει να κάνει με τη δομή μιας παραγράφου (γλωσσικό μάθημα). Ως ιδέα όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από άλλα μαθήματα, όπου περιγράφονται αλγόριθμοι. Η ιδέα μας δε σχετίζεται με την αξιολόγηση της γνώσης, αλλά δίνεται ως έναυσμα προβληματισμού για την τάξη. Η παιγνιώδης μορφή της δραστηριότητας διασφαλίζει σε μεγάλο βαθμό την ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Στη δική μας περίπτωση, είναι και το θέμα (το παιχνίδι) ελκυστικό. Στη συνέχεια, μπορούν οι μαθητές να φτιάξουν αντίστοιχα το δικό τους κείμενο για ένα αγαπημένο τους παιχνίδι. Μπορεί να αξιοποιηθεί για τους μαθητές όλων των τάξεων, αρκεί να επιλέξουμε τον κατάλληλο διδακτικό στόχο και το αντίστοιχο επίπεδο δυσκολίας. Ενδεικτικά παρουσιάζουμε την πρώτη παράγραφο από το κείμενο "Οι Έλεγχοι" των Σεμπέ/Γκοσινί από το *Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Ε' & ΣΤ' Δημοτικού*.

Πώς Παιζεται το "Μπιζ"
Μπερδέματα

Οι προτάσεις της παραγράφου μπερδεύτηκαν. Μπορείς να τις τοποθετήσεις στη σωστή σειρά; Κάνε "κλικ" σε κάθε πρόταση που θέλεις να βάλεις στη θέση της. Όταν νομίζεις ότι ολοκλήρωσες σωστά την άσκηση, κάνε "κλικ" στο κουμπι "Έλεγχος". Αν δυσκολευτείς πολύ, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη "Βοήθεια".

Έλεγχος Αναίρεση Επανάληψη Βοήθεια

Εκείνος που έφαγε το χαστούκι στη χούφτα του προσπαθεί να μαντέψει ποιος ήταν. Ένα παιδί χτυπά δυνατά την ανοιχτή παλάμη, ώστε να μην βλέπει τα παιδιά που στέκονται πίσω και πλάι του. Αν όχι, τα φυλάει ο ίδιος και τις τρώει μέχρι που να πετύχει εκείνον που τον χτύπησε. Το "Μπιζ" είναι ομαδικό παιχνίδι. Ένα από τα παιδιά τα φυλάει βάζοντας τη μια παλάμη τεντωμένη πίσω από τη μασχάλη του. Αν τον βρει, παίρνει αυτός τη θέση του. Χρησιμοποιεί την άλλη παλάμη σαν παρωπίδα στο μάτι που είναι η ανοιχτή παλάμη, Όλοι οι άλλοι (μαζί και αυτός που χτύπησε) σηκώνουν το χέρι και φωνάζουν Μπιζ!!!

Click on words to add them to the sentence.

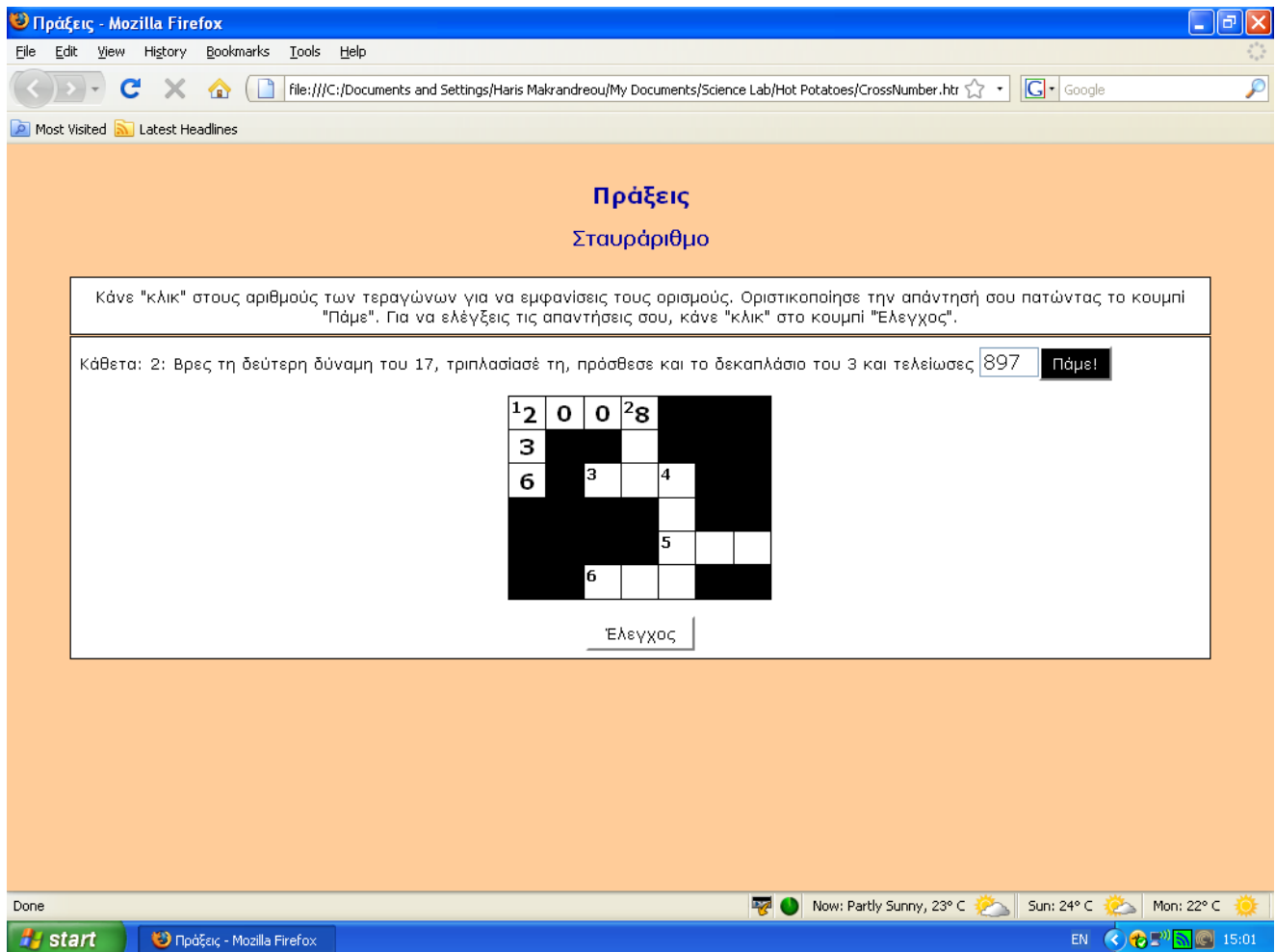
Οι Έλεγχοι
Μπερδέματα

Οι προτάσεις της παραγράφου μπερδεύτηκαν. Μπορείς να τις τοποθετήσεις στη σωστή σειρά; Κάνε "κλικ" σε κάθε πρόταση που θέλεις να βάλεις στη θέση της. Όταν νομίζεις ότι ολοκλήρωσες σωστά την άσκηση, κάνε "κλικ" στο κουμπι "Έλεγχος". Αν δυσκολευτείς πολύ, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τη "Βοήθεια".

Έλεγχος Αναίρεση Επανάληψη Βοήθεια

κι ο μπαμπάς κι η μαμά του Κλοτέρ δεν είναι καθόλου ευχαριστημένοι και δεν του επιτρέπουν να φάει γλυκό και να δει τηλεόραση. "Βρίσκομαι σε αυτό το επάγγελμα εδώ και πολλά χρόνια. Δεν έδειχνε καθόλου ευχαριστημένος όταν μπήκε στην τάξη με τους ελέγχους κάτω από τη μασχάλη του. Δεν είδα ποτέ άλλη τάξη τόσο άτακτη. Ο Κλοτέρ είναι ο τελευταίος στην τάξη κι όλους τους μήνες η δασκάλα γράφει ένα σωρό πράγματα μέσα στον έλεγχό του που κάθε φορά που πρόκειται να πάει τον έλεγχό του, Αρχίζω να σας τους μοιράζω." Κι ο Κλοτέρ άρχισε να κλαίει. Έχουν τόσο πολύ συνηθισει, μου λέει Κλοτέρ, Στάθηκε δυο βήματα μπροστά από την έδρα και είπε: Οι παρατηρήσεις που σημειώσε η δασκάλα σας πάνω στους ελέγχους αποδειχνουν ακριβώς αυτό το πράγμα. η μαμά δεν έχει κάνει γλυκό κι ο μπαμπάς έχει πάει να δει τηλεόραση στους γείτονες. ... Ζαν Ζακ Σεμπιέ - Ρενέ Γκοσινί, Ο Μικρός Νικόλας Σήμερα το απόγευμα δεν ήταν καθόλου άσπια τα πράγματα στο σχολείο, γιατί ήρθε ο διευθυντής στην τάξη μας να μας μοιράσει τους ελέγχους.

Το σταυρόλεξο: Η κατασκευή ενός σταυράριθμου από τους ίδιους τους μαθητές είναι μια ιδέα που σίγουρα θα τους συναρπάσει. Αυτό που απαιτείται είναι απλώς να δώσουν κατάλληλους ορισμούς, ώστε να δυσκολέψουν ή να διευκολύνουν τη λύση του. Μπορούν οι ομάδες να αλλάξουν στη συνέχεια ασκήσεις και να λύσει η μια ομάδα την άσκηση της άλλης. Επιπλέον δίνεται η ευκαιρία στον εκπαιδευτικό διαμορφωτικής αξιολόγησης των μαθητών, αφού η πολυπλοκότητα των ορισμών είναι δείκτης της κατανόησης των αριθμών από τους μαθητές.



Πράξεις
Σταυράριθμο

Κάνε "κλικ" στους αριθμούς των τετραγώνων για να εμφανίσεις τους ορισμούς. Οριστικοποίησε την απάντησή σου πατώντας το κουμπί "Πάμε". Για να ελέγξεις τις απαντήσεις σου, κάνε "κλικ" στο κουμπί "Ελεγχος".

Κάθετα: 2: Βρες τη δεύτερη δύναμη του 17, τριπλασίασέ τη, πρόσθεσε και το δεκαπλάσιο του 3 και τελείωσε Πάμε!

1	2	0	0	2	8			
3								
6		3			4			
					5			
		6						

Οι παραπάνω δραστηριότητες είναι μόνο ενδεικτικές. Επειδή το εργαλείο αυτό είναι εύκολο στη χρήση του από τους μαθητές και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε ηλεκτρονική μορφή, θεωρούμε πως η καλύτερη αξιοποίησή του είναι η κατασκευή δραστηριοτήτων από τους ίδιους τους μαθητές. Επιπλέον, όπως ελπίζουμε πως δείξαμε, ένας δημιουργικός εκπαιδευτικός μπορεί να το εντάξει στην εκπαιδευτική του πράξη με ουσιαστικά μαθησιακά οφέλη για τους μαθητές του.

Ηλιούπολη 5 Οκτωβρίου 2008