

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ MicroWorlds Pro

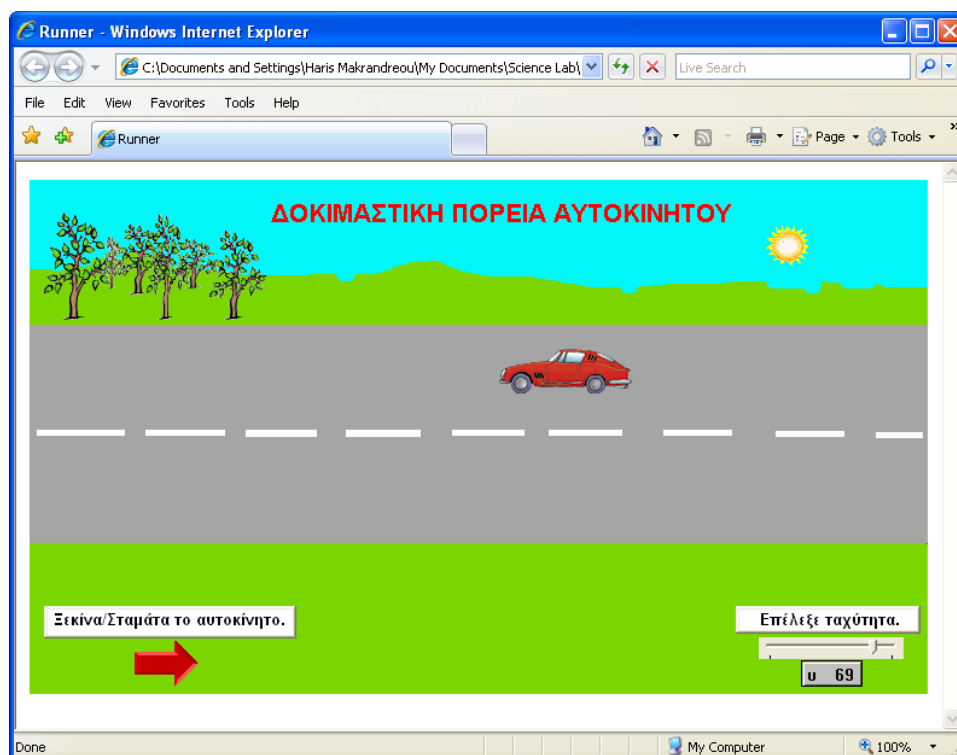
Το περιβάλλον MWPRO στηρίζεται στη γλώσσα προγραμματισμού Logo. Οι χελώνες, τα πλαίσια κειμένου, τα κουμπιά, οι μεταβολείς, τα βίντεο, τα χρώματα και οι σελίδες αποτελούν τα βασικότερα αντικείμενα του περιβάλλοντος.

Με την καθοδήγηση του υπεύθυνου καθηγητή γνωρίσαμε το περιβάλλον και από τη σχετική εμπειρία μας καταθέτουμε τα εξής:

- ❖ Πρόκειται για απλό στη χρήση του περιβάλλον, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από μαθητές.
- ❖ Είναι σταθερό, ενώ δίνει τη δυνατότητα για εξαγωγή αρχείων με επέκταση HTML.
- ❖ Είναι πολύ ελκυστικό.
- ❖ Αναπτύσσει ανώτερες γνωστικές δεξιότητες, με πολύ ουσιαστική ανατροφοδότηση.

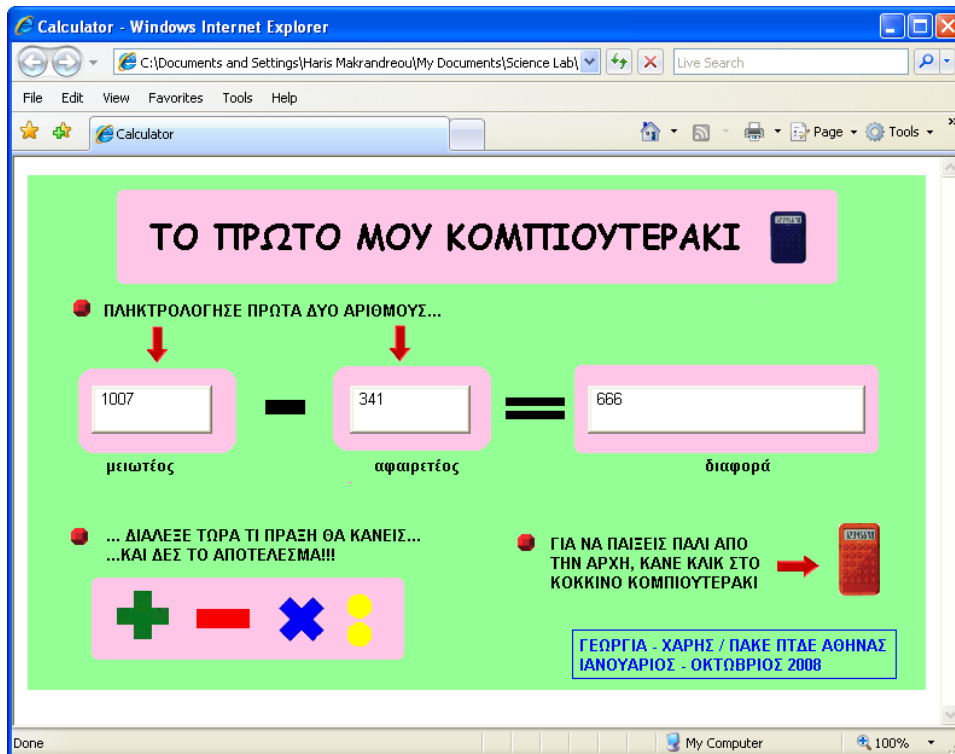
Από τις δραστηριότητες που παρουσιάζονται εδώ, "Το Πρώτο μου Κομπιουτεράκι" και η "Δοκιμαστική Πορεία Αυτοκινήτου" είναι δημιουργίες ομάδας υποψηφίων επιμορφωτών. Η δραστηριότητα για τους "Αγώνες των Δύο Φίλων" σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από μαθητές της Δ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου του οικογενειακού μας περιβάλλοντος. Η σύλληψη της ιδέας για την τελευταία δραστηριότητα ήταν των παιδιών, αλλά στην υλοποίησή της βοηθήσαμε και οι εκπαιδευτικοί.

Αναλυτικότερα:

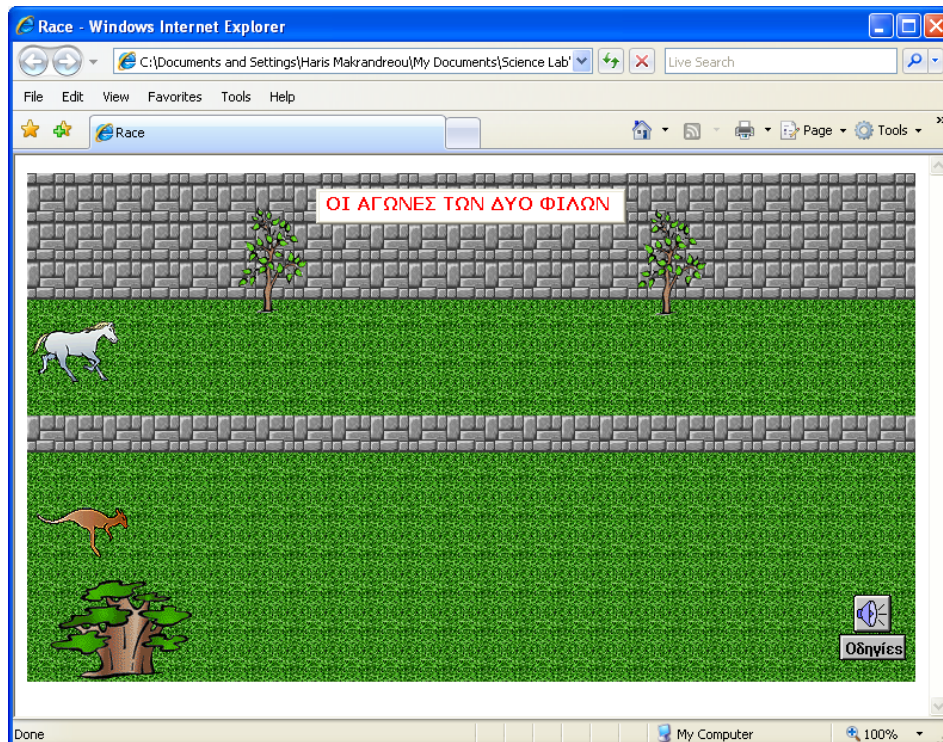


Η παραπάνω δραστηριότητα αποτελείται από δύο χελώνες-αυτοκίνητα, μία για κάθε κατεύθυνση, ένα μεταβολέα της ταχύτητας, μία χελώνα-βέλος για τον έλεγχο της λειτουργίας της δραστηριότητας και πλαίσια κειμένου.

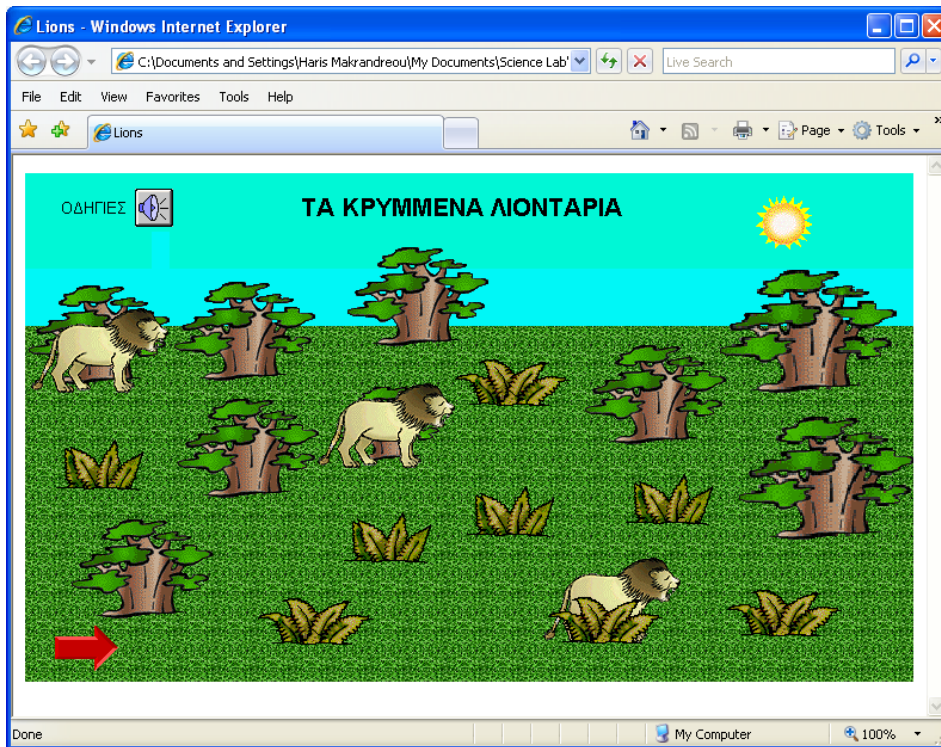
Η δεύτερη χελώνα-αυτοκίνητο αποτελεί επέκταση του αρχικού σεναρίου και με την οποία επιτύχαμε να αλλάξει το αυτοκίνητο λωρίδα κατεύθυνσης, όταν η ταχύτητα από το μεταβολέα παίρνει αρνητικές τιμές.



Στο αρχικό σενάριο για το κομπιουτεράκι, προσθέσαμε χελωνάκια για την εμφάνιση του συμβόλου της πράξης ανάμεσα στους επιλεγμένους αριθμούς, ενώ κατά την εμφάνιση του αποτελέσματος της πράξης εμφανίζονται λεζάντες κάτω από τους αριθμούς, με το διαφορετικό όνομα που αυτοί παίρνουν ως συντελεστές σε κάθε πράξη.



Το σενάριο αυτό, με δύο ζώα που κάνουν αγώνες, είναι σύλληψη και υλοποίηση από μαθητές. Αφού είχαν δει το αυτοκινητάκι, θέλησαν να διοργανώσουν έναν αγώνα ανάμεσα σε δύο ζώα. Η πρώτη τους δυσκολία αφορούσε την κατεύθυνση κίνησης της χελώνας. Τις έστριψαν τελικά προς τα δεξιά. Απογοητεύτηκαν όμως, καθώς ανακάλυψαν πως τα δύο ζώα τρέχουν με την ίδια ταχύτητα. Έτσι προχώρησαν, αρχικά, στη χρήση της εντολής "περίμενε", χωρίς το αναμενόμενο αποτέλεσμα, και κατόπιν «έστησαν» τον αγώνα, δίνοντας διαφορετικές μονάδες για κάθε ζώο, ώστε να κερδίζει το καγκουρό. Ενθουσιάστηκαν επίσης με τη δυνατότητα της ηχογράφησης των οδηγιών από τους ίδιους.



Η τελευταία δραστηριότητα είναι σύλληψη των παιδιών, που αξιοποίησαν τις εντολές ΑπΧ και ΕμΧ. Εκτός από τις οδηγίες για το παιχνίδι, ηχογράφησαν και μηνύματα ανατροφοδότησης (ένα βρυχηθμό λιονταριού όταν βρίσκεται το λιοντάρι, μήνυμα για άλλη προσπάθεια όταν δε βρίσκεται). Το επόμενο που ζήτησαν είναι να αλλάζουν θέση τα κρυμμένα λιοντάρια. Η πρόχειρη λύση που δόθηκε ήταν η αναπαραγωγή της σελίδας εργασίας εις τριπλούν με τις αναγκαίες διορθώσεις.

Αξιολογώντας την επαφή των παιδιών με τις δυνατότητες του περιβάλλοντος, θεωρούμε πως αυτή ήταν ιδιαίτερα θετική σε βαθμό μάλιστα μη αναμενόμενο. Υπήρχε πλήρης αξιοποίηση της ανατροφοδότησης του περιβάλλοντος και δε φάνηκε να ενοχλούνται από την αυστηρή "γραμματική". Κατά τη δική τους αξιολόγηση, τους άρεσε η δυνατότητα κίνησης των χελωνών και η προσθήκη ήχου. Δεν τους δυσκόλεψε τίποτα – κατά δήλωσή τους – και εμφανίζονται πρόθυμα να ξεκινήσουν νέο έργο.

Αυτό που παρουσιάσαμε παραπάνω είναι ελάχιστο σε σχέση με τις δυνατότητες που φαίνεται πως προσφέρει το περιβάλλον αυτό. Χρειάζεται όμως οπωσδήποτε το κατάλληλο διδακτικό σενάριο, προσαρμοσμένο στα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες των μικρών μαθητών, αλλά και εναρμονισμένο με τους στόχους του Δ.Ε.Π.Π.Σ. Κλείνοντας, πιστεύουμε πως είναι ένα ουσιαστικά ανταποδοτικό περιβάλλον, ώστε η εκμάθησή του να αποτελεί απλώς μια ακόμα πρόκληση.