

Παιδαγωγικές δεξιότητες κινούμενων σχεδίων I:

Περίληψη: Σε αυτές τις δραστηριότητες, οι Μαθητές θα γνωρίσουν τις παιδαγωγικές δεξιότητες και πως αυτές θα τους βοηθήσουν να θα γίνουν εμπυχωτές μιας ομάδας. Αυτές είναι όλες οι δεξιότητες που θα χρειαστούν και θα εφαρμοστούν όταν πάνε να διδάξουν τις δραστηριότητες προγραμματισμού στους νεότερους συνομηλίκους τους. Αυτές είναι δεξιότητες όπως ο καθορισμός των κανόνων δεοντολογίας μαζί με τα Παιδιά, ο τρόπος δημιουργίας ενός διασκεδαστικού, μη τυπικού διδακτικού περιβάλλοντος, ο τρόπος διαχείρισης κινήτρων κ.ο.κ.

Διάρκεια Δραστηριότητας: 60 λεπτά

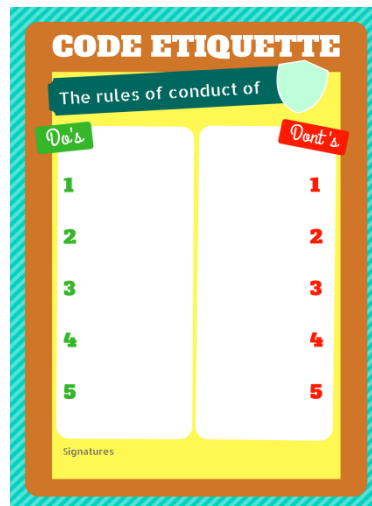
Μαθησιακά αποτελέσματα:

- | | |
|---|--|
| 3.1 Συνεργασία | 6.3 Ενεργοποιητές και διαχείριση κινήτρων |
| 3.2 Πρακτικές διαπραγμάτευσης | 6.4 Τεχνικές αξιολόγησης |
| 3.3 Περιγραφή της διαδικασίας σκέψης | 6.5 Κανόνες συμπεριφοράς |
| 3.5 Μάθηση από εξειδικευμένες εμπειρίες | 6.6 Πρακτικές δεξιότητες οργάνωσης και ιδέες |
| 6.1 Εμπύχωση ομάδας | |
| 6.2 Άτυπη διδασκαλία | |

Εφαρμογή: Καθορισμός των κανόνων συμπεριφοράς

Ενώ τα εργαστήρια δεν είναι τόσο αυστηρά οργανωμένα όπως ένα παραδοσιακό σχολικό μάθημα, υπάρχει ανάγκη για κάποιους κανόνες συμπεριφοράς. Ειδικά όταν τα παιδιά εργάζονται με ψηφιακές συσκευές, οι νεαροί μαθητές θα πρέπει να θεσπίσουν κάποιες συμφωνίες σχετικά με τη συμπεριφορά και το σεβασμό.

Αυτή η δραστηριότητα βασίζεται στη συμπλήρωση μιας αφίσας, που ονομάζεται έγγραφο κώδικα εθιμοτυπίας. Μπορείτε να κατεβάσετε αυτήν την αφίσα από το <http://www.capitaldigital.org/nl/code-etiquette/>. Εκτυπώστε το σε χαρτί μεγέθους A3 ή μεγαλύτερο.



Ο κώδικας εθιμοτυπίας συμπληρώνεται μέσω ομαδικής συζήτησης, κατά την οποία οι Μαθητές θα σκεφτούν τι κανόνες είναι απαραίτητοι, τι μπορούν και δεν μπορούν να κάνουν τα Παιδιά και ποιοι κανόνες θα ήταν υπερβολικά αυστηροί.

Για παράδειγμα: ενώ είναι χρήσιμο τα Παιδιά να σηκώνουν το χέρι τους πριν μιλήσουν ή να θέσουν μια ερώτηση, το πρόγραμμα εκμάθησης θα πρέπει να είναι διασκεδαστικό. Επομένως, ίσως είναι καλό να χαλαρώσετε τους παραδοσιακούς σχολικούς κανόνες.

Ξεκινήστε τη δραστηριότητα παρουσιάζοντας την αφίσα. Στη συνέχεια, θα δώσετε το αυτοκόλλητα «post-it» και γραφική ύλη σε όλους τους Μαθητές. Ζητήστε τους να σκεφτούν τουλάχιστον 5 πράγματα που πρέπει να κάνουν τα Παιδιά (θετικοί κανόνες), όπως ο σεβασμός, η προσοχή στα υλικά που χρησιμοποιούν, το φιλότιμο, κ.λπ.. Στη συνέχεια, θα πρέπει εξετάζουν τα 5 πράγματα που τα παιδιά δεν πρέπει να κάνουν (αρνητικοί κανόνες), όπως: δεν τρέχουμε σε εσωτερικούς χώρους, δεν μεταφέρουμε φαγητό ή ποτό κοντά στους υπολογιστές, κ.λπ.

Συλλέξτε όλα τα «post-it» και ξεκινήστε να τα ομαδοποιείτε μαζί με τους Μαθητές. Ως ομάδα, θα επιλέξετε τα 5 πιο σημαντικά «Πρέπει» και «Μη». Γράψτε τους κανόνες στην αφίσα και ο καθένας (Μαθητές και εκπαιδευτικοί) θα πρέπει να την υπογράψει.

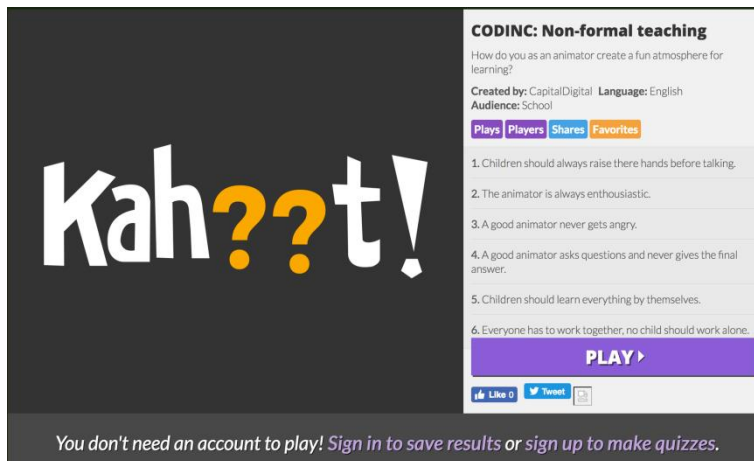
Χρησιμοποιώντας μια προσέγγιση συνεργασίας για τον καθορισμό κανόνων δεοντολογίας και έχοντας όλους τους συμμετέχοντες να υπογράψουν την αφίσα, εξασφαλίζετε ότι όλοι είναι υπεύθυνοι για μια καλή ατμόσφαιρα συνεργασίας. Οι Μαθητές θα κάνουν αργότερα την ίδια άσκηση με τα Παιδιά στην ομάδα τους.

Εφαρμογή: Ομαδική συζήτηση για τη μη-τυπική διδασκαλία

Η δεύτερη παιδαγωγική δραστηριότητα ασχολείται με την κατανόηση της μη-τυπικής διδασκαλίας και τη δημιουργία μιας θετικής ατμόσφαιρας για μάθηση. Τα εργαστήρια προγραμματισμού δεν πρέπει να αποτελούν ένα πολύ αυστηρό περιβάλλον, στο οποίο κανείς δεν μπορεί να μιλήσει. Αντιθέτως, πρέπει να είναι μια διασκεδαστική κοινωνική εμπειρία μάθησης.

Σε αυτή τη συζήτηση, θα ζητήσετε από τους Μαθητές να σκεφτούν τι κάνει ένα καλό μαθησιακό περιβάλλον και πώς συμπεριφέρονται ως εμπυχωτές. Για αυτόν τον στόχο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το διαδραστικό κουίζ του Kahoot: <http://bit.ly/cd-kahoot>. Σε αυτό το κουίζ, οι Μαθητές αξιολογούν 10 δηλώσεις αν είναι σωστές ή λάθος. Φυσικά, αυτά είναι αινιγματικά ερωτήματα: δεν υπάρχει ασπρόμαυρο όταν πρόκειται για μη-τυπική διδασκαλία. Όλα εξαρτώνται από την κατάσταση, την ομάδα και τους εμπυχωτές.

Για αυτή τη δραστηριότητα, θα πρέπει να ρυθμίσετε τον υπολογιστή σας με μια συσκευή προβολής, για να εμφανίσετε τις ερωτήσεις στη μεγάλη οθόνη. Εσείς ως εκπαιδευτής μεταβείτε στο <http://bit.ly/cd-kahoot> και πατήστε το παιχνίδι για να ξεκινήσετε το κουίζ. Επιλέξτε την κλασική λειτουργία 1 προς 1.



Kahoot!

CODINC: Non-formal teaching
How do you as an animator create a fun atmosphere for learning?

Created by: CapitalDigital Language: English
Audience: School

Plays Players Shares Favorites

1. Children should always raise their hands before talking.
2. The animator is always enthusiastic.
3. A good animator never gets angry.
4. A good animator asks questions and never gives the final answer.
5. Children should learn everything by themselves.
6. Everyone has to work together, no child should work alone.

PLAY ▶

Like 0 Tweet

You don't need an account to play! Sign in to save results or sign up to make quizzes.



Kahoot!

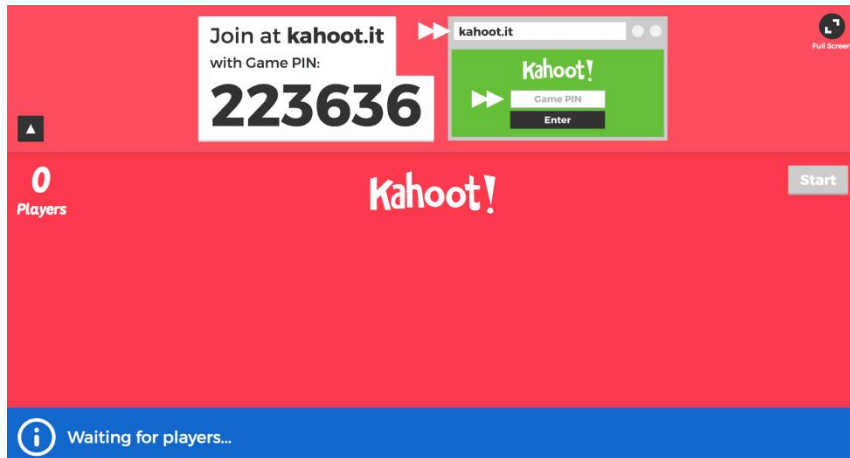
CODINC: Non-formal teaching

Player vs Player
1:1 Devices
Classic

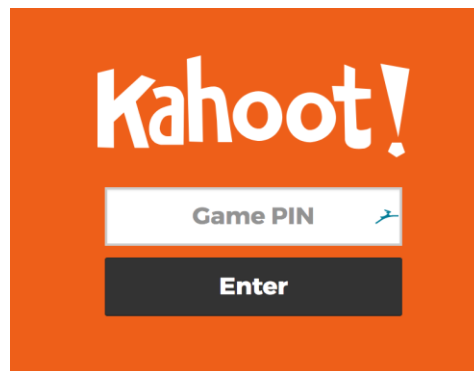
Team vs Team
Shared Devices
Team mode

Game options

Η ιστοσελίδα θα σας προμηθεύσει με ένα κωδικό-PIN για το κουίζ, στο οποίο θα συμμετέχουν οι μαθητές.



Οι μαθητές έχουν από μια ηλεκτρονική ταμπλέτα, φορητό υπολογιστή ή τη δική τους κινητή συσκευή με σύνδεση στο διαδίκτυο. Θα σερφάρουν στην σελίδα <https://kahoot.it/> και θα πληκτρολογήσουν τον κωδικό σας. Μετά από αυτό, μπορούν να επιλέξουν ένα ψευδώνυμο (αυτό μπορεί να είναι ανώνυμο) και να αρχίσουν να απαντούν τις ερωτήσεις.



Κάθε ερώτηση έχει προθεσμία 30 δευτερολέπτων. Αφού δείτε την απάντηση στη μεγάλη οθόνη, αφιερώστε αρκετό χρόνο για να συζητήσετε τις απαντήσεις. Γιατί επέλεξαν ορθό ή λάθος;

Οι ερωτήσεις είναι οι πιο κάτω:

- | | |
|---|-------------|
| 1. Τα παιδιά πρέπει να σηκώνουν το χέρι τους πριν μιλήσουν. | Σωστό/Λάθος |
| 2. Ο εμπυχωτής είναι πάντα ενθουσιώδης. | Σωστό/Λάθος |
| 3. Ένας καλός εμπυχωτής δεν θυμώνει ποτέ. | Σωστό/Λάθος |

4. Ο καλός εμπυχωτής θέτει ερωτήσεις και ποτέ δεν δίνει την τελική Σωστό/Λάθος απάντηση.
5. Τα παιδιά πρέπει να μαθαίνουν τα πάντα από μόνα τους. Σωστό/Λάθος
6. Όλοι πρέπει να δουλεύουν μαζί, κανένα παιδί δεν πρέπει να εργάζεται Σωστό/Λάθος μόνο του.
7. Η εκμάθηση του κώδικα είναι κάτι σοβαρό, και όχι παιχνίδι. Σωστό/Λάθος
8. Ο ιδανικός εμπυχωτής δεν ακουμπά ποτέ τον υπολογιστή των παιδιών. Σωστό/Λάθος
9. Ο εμπυχωτής πρέπει πάντα να είναι καλό παράδειγμα για τα παιδιά. Σωστό/Λάθος
10. Κάθε δραστηριότητα πρέπει να προετοιμαστεί μέχρι και την παραμικρή Σωστό/Λάθος λεπτομέρεια.