

Σχέδιο

2023-1-SK01-KA220-SCH-00015112



Θέμα	Τρόπος ζωής	
Όνομα μπλοκ	Πώς να κρατάς μυστικά;	
Ηλικιακή κατηγορία 8-15	Ηλικιακή κατηγορία 135 λεπτά	Αριθμός διδακτικών ωρών 3
Εκπαιδευτικοί στόχοι με επίκεντρο τον μαθητή (περιεχόμενο και πρότυπα απόδοσης) Επιστήμη: Απόκτηση συστηματικής και αντικειμενικής γνώσης (μαθηματικά, τεχνολογία, τέχνη). Μαθηματικά: Ο μαθητής γνωρίζει τις ιδιότητες των γεωμετρικών σχημάτων. Τηρεί τις αρχές της οικονομίας και ξέρει πώς να διαχειρίζεται τα χρήματα. Ελέγχει τους αριθμούς που σχετίζονται με το εμπόριο και την κυκλοφορία του χρήματος. Τεχνική / INF: Ο μαθητής μπορεί να σχεδιάσει ένα προϊόν στο πρόγραμμα Tinkercad, το οποίο στη συνέχεια μπορεί να εκτυπώσει σε έναν τρισδιάστατο εκτυπωτή. Ελέγχει τις εργασιακές δραστηριότητες που επικεντρώνονται στην κατασκευή		

σχεδιασμένων προϊόντων.

Ο μαθητής μπορεί να δημιουργήσει ένα βίντεο στο Canva.

Τέχνη, σχέδιο: Ο μαθητής είναι σε θέση να πλοηγηθεί στον κόσμο της τέχνης και να τον συνδέσει με την καθημερινή ζωή. Εργάζεται με ένα πλήρες φάσμα εικαστικών ερεθισμάτων.

Δεξιότητες του 21ου αιώνα:

Ο μαθητής μπορεί να αναλύει επιδέξια πληροφορίες και να δημιουργεί δημιουργικές λύσεις σε σύνθετα προβλήματα.

Ικανός να επικοινωνεί αποτελεσματικά ιδέες και να συνεργάζεται με άλλους σε ένα ομαδικό περιβάλλον.

Διδακτικά βοηθήματα και εξοπλισμός διδασκαλίας: τρισδιάστατος εκτυπωτής, υπολογιστής, κάρτα μνήμης, πρόγραμμα Canva, πρόγραμμα Tinkercad.

Πόροι (βίντεο, μεθοδολογία):

Minedu.sk – Isced 2,

<https://www.mcae.sk/pripadove-studie/jako-ziaci-zakladni-skoly-pracuju-s-3d-tiskarnou-makerbot-sketch/>

<https://abbrobotika.sk/roboticka-3d-tlac/>

https://www.vut.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=127729

Φάση κινήτρων:

Ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας των μαθητών, ανάπτυξη της δραστηριότητας των μαθητών. Εισαγωγική ιστορία - εξοικείωση των μαθητών με το γεγονός ότι τα κοσμήματα που κατασκευάζουν θα χρησιμοποιηθούν για φιλανθρωπικούς σκοπούς.

Διάρκεια (λεπτά): 15 λεπτά

Στόχος (όσον αφορά τον μαθητή): ανάπτυξη ενσυναίσθησης και αίσθησης του ανήκειν,

Εισαγωγική δραστηριότητα – κίνητρο: Μαντέψτε τι ακούτε.

Δείγματα τελικών κοσμημάτων.

Εισαγωγή στο θέμα (λέξεις-κλειδιά): κοσμήματα, στυλ, βοήθεια

Διαδραστικές ερωτήσεις και απαντήσεις (δάσκαλος, μαθητής):

Έχετε φτιάξει ποτέ κοσμήματα; Όταν ήμουν παιδί, έφτιαχνα κοσμήματα από χάντρες.

Πιστεύεις ότι είναι δυνατόν να φτιάξεις κοσμήματα χρησιμοποιώντας έναν τρισδιάστατο εκτυπωτή; Δεν ξέρω. Ίσως. Δεν το έχω δοκιμάσει ποτέ.

Γνωρίζετε κάποιον με παρόμοια μοίρα; Ναι – συγκεκριμένα, αφηγούνται μια ιστορία. Όχι.

Δείτε την πηγή: Ενδεικτική φωτογραφία

Εξήγηση του σκοπού της δραστηριότητας: να ενθαρρυνθούν οι μαθητές

Καθορισμός προσδοκιών: περιμένουμε τα παιδιά να παρακινηθούν από την ιστορία και να θέλουν να ασχοληθούν με την κατασκευή κοσμημάτων

Φάση έκθεσης (ανακάλυψη):

Διάρκεια (λεπτά): 100 λεπτά

Στόχος: παραγωγή ενός μοντέλου κοσμήματος σε τρισδιάστατο εκτυπωτή και επακόλουθη παραγωγή του τελικού προϊόντος.

Ενσωμάτωση Φυσικών Επιστημών (κύριο μάθημα):

Δραστηριότητες: δημιουργία καλλιτεχνικού σχεδίου, προγραμματισμός και εκτύπωση τρισδιάστατου σχεδίου κοσμήματος, παραγωγή του τελικού προϊόντος.

Ενσωμάτωση πληροφορικής (ενσωμάτωση micro:bit)

Δραστηριότητες: δημιουργία βίντεο στο Canva, σχεδιασμός κοσμημάτων στο Tinkercad

Συζήτηση σε ομάδα: καθορισμός του τιμοκαταλόγου για κοσμήματα - δαχτυλίδια και σκουλαρίκια - 2 ευρώ, βραχιόλια και καρφίτσες - 3 ευρώ, κολιέ - 5 ευρώ. Οι μαθητές συμφωνούν μέσω ψηφοφορίας.

Επανεξέταση και αξιολόγηση της φάσης έκθεσης (από την οπτική γωνία του μαθητή): ο μαθητής θα αξιολογούσε τις δραστηριότητες χρησιμοποιώντας τις κάρτες που δημιούργησε (κόκκινη - δεν μου άρεσε, πράσινη - μου άρεσε,

κίτρινη - δεν μπορώ να εκφραστώ).

Φάση στερέωσης (στερέωση και εμβάθυνση):

Διάρκεια (λεπτά): 20 λεπτά

Στόχος:

Δραστηριότητες: παρατήρηση παιδιών, ενθάρρυνση και έπαινος κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Επανεξέταση της διαδικασίας κατασκευής κοσμημάτων από το σχεδιασμό έως το τελικό αποτέλεσμα – δημιουργία κουίζ στο Kahoot.

Αξιολόγηση φοιτητών:

Αξιολόγηση μαθητών με βάση προηγούμενη δραστηριότητα στο Kahoot.

Συνημμένα: Κουίζ Kahoot.