

ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ 4: Μια πρόταση διδασκαλίας μαθηματικών εννοιών μέσω της μεθόδου Clil και ενός παιχνιδιού taboo που σχεδιάστηκε με το genial.ly

Δημιουργός/οί: Μιχαηλίδου Χριστίνα

Χρονολογία: 2021

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener): <https://view.genial.ly/658d87a3b285cb00145ce2bd/guide-math-taboo>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: πρόταση διδασκαλίας μαθηματικών εννοιών σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό που διδάσκει αγγλικά μέσω της μεθόδου Clil.

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α: Μαθηματικά, Αγγλικά

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια, Β' Λυκείου

Όνομα/Τίτλος OER: Math TABOO

Λέξεις κλειδιά: TABOO, αγγλικά, clil, παιχνίδι, genial.ly

Σύντομη περιγραφή: Clil στην τάξη των μαθηματικών. Communication – Επικοινωνία. Τα παιδιά θα πρέπει να επικοινωνήσουν με λεκτικούς και μη λεκτικούς τρόπους ώστε να φτιάξουν τις κάρτες και να παίξουν στα παιχνίδια. Στο παιχνίδι: θα χρειαστεί να περιγράψουν μια μαθηματική έννοια χωρίς να ειπωθούν οι βασικές λέξεις που χρησιμοποιούνται για να ορίσουν την έννοια (και όλο αυτό με αγγλική ορολογία). Content- Περιεχόμενο. Τα παιδιά θα θυμηθούν ορισμούς, θα τους οργανώσουν σε ομάδες και θα κάνουν τις γενικεύσεις τους. 3. Cognition-Γνωστικοί στόχοι. Τα παιδιά θα πάρουν ανατροφοδότηση από την οργάνωση των ορισμών, τις γενικεύσεις και τις συζητήσεις που θα λάβουν από τους συμμαθητές τους μέσα σε ένα άλλο περιεχόμενο (context) άρα θα επιτευχθούν οι γνωστικοί στόχοι της σύνθεσης και αξιολόγησης. 4. Culture-Πολιτισμός. Τα μαθήματα θα γίνουν ομαδοσυνεργατικά. Μέσα από τα παιχνίδια τα παιδιά θα καλλιεργήσουν κάποιες ήπιες δεξιότητές τους όπως η ενεργή ακρόαση (active listening), η προσαρμοστικότητα, η διαχείριση χρόνου, η ομαδικότητα, η επίλυση διαφορών, ο θετικός τρόπος σκέψης. Με αυτόν τον τρόπο θα βελτιωθεί η κοινωνική τους συμπεριφορά.

Κανόνες: Υπάρχουν δύο ζευγάρια: το ζευγάρι 1 και το ζευγάρι 2. Σε κάθε ζευγάρι υπάρχει ένα άτομο από την ομάδα Α και ένα από την ομάδα Β. Εναλλάσσοντας, ένα άτομο από το ζευγάρι 1 περιγράφει την μαθηματική έννοια που δίνεται στην κάρτα. Το άλλο άτομο στο ζεύγος 1 ελέγχει ότι δεν λέει τις 5 απαγορευμένες λέξεις που βρίσκονται κάτω από την λέξη στόχο. Ο συμπαίκτης του άλλου ζεύγους προσπαθεί να μαντέψει το αντικείμενο. Στόχος είναι να πουν όσες περισσότερες κάρτες μπορούν σε ένα λεπτό. Οι πρώτες 8 κάρτες είναι της Α ομάδας και οι επόμενες 8 της Β Ομάδας. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποια ομάδα κερδίσει τις 8 κάρτες της. Η περιγραφή γίνεται αποκλειστικά στα Αγγλικά.

Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε Χ στον τύπο του OER)

Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές)	
Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες	
Εκπαιδευτικά Παιχνίδια	X
Εφαρμογές Λογισμικού	X
Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης	X

AR/VR/MR Αντικείμενα	
3D Αντικείμενα	

Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου OER και της αντίστοιχης τεχνολογίας: Διαδραστική πρόταση διδασκαλίας των μαθηματικών εννοιών στα αγγλικά.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Κινητοποίηση τους. Ο μαθητής μαθαίνει μόνος τους. Μπορεί να αξιοποιηθεί και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση καθώς και στην ανεστραμμένη τάξη.

Ο παρόν πόρος δηλώνεται υπεύθυνα ότι είναι OER (Σημειώστε, αν ισχύει): X