

ΣΧΕΔΙΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟΣ 2: Μια εφαρμογή android για τους γρίφους του διαγωνισμού Λογικής LogiGame 1, 2 και 3

Δημιουργός/οί: Μιχαηλίδου Χριστίνα

Χρονολογία: 2017

Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER (Παρακαλούμε, όπου αυτό χρειάζεται, για τη χρήση url shortener): <https://shorturl.at/oW237>

Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER: οι ερωτήσεις του μαθηματικού διαγωνισμού λογικής LogiGame

Γνωστικό/ά Αντικείμενο/α: Μαθηματικά και Λογική

Βαθμίδα Εκπαίδευσης: Δευτεροβάθμια

Όνομα/Τίτλος OER: Η εφαρμογή του διαγωνισμού λογικής LogiGame

Λέξεις κλειδιά: διαγωνισμός, λογική και μαθηματικά, LogiGame

Σύντομη περιγραφή: Μια εφαρμογή για κινητά android που έγινε με το app inventor, το 2017 σε συνεργασία με τον τότε μαθητή Αλέξανδρο Σπιτάλα που περιλάμβανε τους γρίφους του διαγωνισμού από όλες τις φάσεις του και για τα τρία πρώτα έτη.

Τύπος-Κατάταξη OER (Εισάγετε X 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: Εφαρμογή για κινητά android σχετικά με ένα κουίζ γνώσεων.

Αξιοποίηση στην Εκπαίδευση: Ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Κινητοποίηση τους. Ο μαθητής μαθαίνει μόνος τους. Η Μαθηματική Λογική είναι ο τρόπος με τον οποίο μια αξιωματική θεωρία δομεί ένα σύστημα προτάσεων και θεωρημάτων. Η καλλιέργεια της Λογικής από τους μαθητές, τους βοηθάει στο να μπορούν να οργανώνουν την σκέψη τους και να δομούν την θέση τους με συνέπεια ως προς τις παραδοχές τους.

Για να αναδείξουμε την σημαντικότητα της Λογικής με διασκεδαστικό τρόπο διοργανώνασαμε 5 φορές τον «Διαγωνισμό Λογικής» για τα σχολεία της Κεντρικής Μακεδονίας. Το παιχνίδι περιείχε προβλήματα γρίφων, αφηρημένων συλλογισμών, λεκτικών συλλογισμών και αριθμητικών συλλογισμών. Τα προβλήματα γρίφων έχουν ως σκοπό να αναδείξουν την ικανότητα των μαθητών να σκέφτονται δημιουργικά, να κατανοούν και να

κάνουν λογική χρήση εννοιών πλαστωμένες από λέξεις. Τα προβλήματα αφηρημένης, λεκτικής και αριθμητικής λογικής έχουν ως σκοπό να αναδείξουν την δυνατότητα ανάπτυξης συλλογισμών των μαθητών αποφορτισμένοι από κοινωνικές ιδέες και αντιλήψεις. Οι γρίφοι των τριών πρώτων χρόνων βρίσκονται σε αυτή εδώ την εφαρμογή.

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