|  |
| --- |
| **Αναζητώντας το θησαυρό του πειρατή** |
| Βρούτσης Νικόλαος, Σιώχος Βασίλειος |
|  |

**2022**

|  |  |
| --- | --- |
| **Δημιουργοί**: | Βρούτσης Νικόλαος, Σιώχος Βασίλειος |
| **Χρονολογία**: | 2022 |
| **Υπερσύνδεσμος πρόσβασης του OER**: |  |
| **Σκοπός/πλαίσιο δημιουργίας του OER**: |  |
| **Γνωστικό αντικείμενο**: | Γεωμετρία |
| **Βαθμίδα Εκπαίδευσης**: | Α’ Γυμνασίου |
| **Όνομα/Τίτλος OER**: | Αναζητώντας το θησαυρό του πειρατή |
| **Λέξεις κλειδιά**: | Ορθή γωνία, ευθύγραμμα τμήματα, geogebra |
| **Σύντομη περιγραφή:** | Η παρούσα δραστηριότητα είναι σχεδιασμένη με σκοπό την εμπλοκή των μαθητών σε μία ρεαλιστική κατάσταση η οποία απαιτεί τη χρήση γεωμετρικών εννοιών. Η ψηφιακή προσομοίωση θα βοηθήσει διερεύνηση του προβλήματος μαθηματικών εννοιών και αναμένεται να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών και την εμπλοκή τους σε μια διερευνητική διαδικασία μάθησης. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Τύπος OER** | **Αριθμός OERs ανά Τύπο (5 μονάδες ανά OER με μέγιστο το 20)** |
| Οπτικοποιήσεις/Μοντέλα-Προσομοιώσεις (Δυναμικές ή/και Αλληλεπιδραστικές) | **Χ** |
| Δυναμικοί/Αλληλεπιδραστικοί Χάρτες |  |
| Εκπαιδευτικά Παιχνίδια |  |
| Εφαρμογές Λογισμικού |  |
| Εφαρμογές Πρακτικής και Εξάσκησης |  |
| AR/VR/MR Αντικείμενα |  |
| 3D Αντικείμενα |  |

**Προβληματική της επιλογής του συγκεκριμένου τύπου OER και της αντίστοιχης τεχνολογίας:**

Με τη χρήση του λογισμικού οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα μέσω της δραστηριότητας να διερευνήσουν τη λύση ενός πραγματικού προβλήματος. Η χρήση του αρχείου Geogebra μας επιτρέπει να αναπαράγουμε πολλαπλές περιπτώσεις που θα μελετήσουμε στο δυναμικό ψηφιακό περιβάλλον κάτι που θα ήταν ιδιαίτερα χρονοβόρο στο χαρτί. Εκτός από την εξοικονόμηση χρόνου και τις πολλαπλές αναπαραστάσεις μπορούμε και να διαπιστώσουμε ότι η χρήση του λογισμικού αναδεικνύει νέους τρόπους ώστε να κάνουμε τη διδασκαλία μας πιο ελκυστική για τους μαθητές, βελτιώνοντας τη στάση τους απέναντι στα Μαθηματικά. Χρησιμοποιώντας το λογισμικό πετυχαίνουμε ρήξη στο παραδοσιακό διδακτικό συμβόλαιο.

**Αξιοποίηση στην εκπαίδευση:**

Με την παρούσα δραστηριότητα οι μαθητές θα μοντελοποιήσουν ένα πραγματικό πρόβλημα στο ψηφιακό περιβάλλον του λογισμικού Geogebra αναζητώντας τη λύση του προβλήματος. Αφού τους δοθεί το ολοκληρωμένο αρχείο Geogebra, θα κληθούν να εντοπίσουν και να περιγράφουν με τη χρήση γεωμετρικών όρων τη λύση του προβλήματος.

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

**Άδεια διάθεσης**: Το υλικό διατίθεται με άδεια Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 3.0 Ελλάδα (CC BY-NC-SA 3.0 GR)

