

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4.4 Παράδειγμα σχεδίου ηλεκτρονικού μαθήματος

ΘΕΜΑ: «Το κύτταρο. Διαφορετικά είδη κυττάρων: Ζωικά και φυτικά κύτταρα. Προκαρυωτικά και Ευκαρυωτικά κύτταρα».

ΣΤΟΧΟΙ:

ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΑΣΚΑΛΟ:

ΔΟΜΗ:

- 1) Εισαγωγή στο θέμα. Παρέχουμε στους εκπαιδευόμενους τις βασικές γνώσεις που είναι απαραίτητες για την κατανόηση του μαθήματος και επικεντρωνόμαστε στις πληροφορίες που θα ερευνήσουν αυτόνομα. Μπορούμε, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσουμε μια παρουσίαση Prezi.
- 2) Έρευνα εκπαιδευομένων. Δίνουμε τις πληροφορίες ηλεκτρονικής μάθησης όπως συνδέσμους για ιστοσελίδες, παιχνίδια, ντοκιμαντέρ, εφαρμογές κ.ο.κ. για να αποκτήσουν τις πληροφορίες που λείπουν. Μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν μέσα κοινωνικής δικτύωσης.
- 3) Σύνοψη των πληροφοριών. Ζητούμε από τους εκπαιδευόμενους να συνοψίσουν τις πληροφορίες που συνέλεξαν, π.χ. δημιουργώντας ένα Wiki για το μάθημα ή ένα Ιστολόγιο, δημοσιεύοντας εικόνες στο Instagram, το Pinterest κλπ. με την κατάλληλη περιγραφή, βιντεογραφώντας ένα βίντεο (κοινοποιώντας το στο YouTube ή στην υπόλοιπη τάξη μέσω κάποιας εφαρμογής προσωπικών μηνυμάτων όπως το WhatsApp, το Telegram, μια ομάδα στο Facebook κλπ.)...
- 4) Μετά από μια σύντομη συζήτηση, αξιολογούμε τη γνώση που αποκτήθηκε και δίνουμε ανατροφοδότηση για τη δουλειά των εκπαιδευομένων.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ:

- a) Ο ορισμός των Κυττάρων και των Οργανιδίων:
Ο εκπαιδευόμενος θα ψάξει για αυτούς τους ορισμούς στις ιστοσελίδες που του δόθηκαν όπως: <https://cienciaexplicada.com> , <https://www.cellsalive.com/> , κ.ο.κ.
- b) Οι διαφορές μεταξύ φυτικών και ζωικών οργανικών κυττάρων και μεταξύ των Προκαρυωτικών και των Ευκαρυωτικών:
Αφού παρακολουθήσουν το ντοκιμαντέρ <https://www.youtube.com/watch?v=FzcTgrxMzZk> , οι εκπαιδευόμενοι θα συμπληρώσουν φύλλα εργασίας σχετικά με ζωικά, φυτικά και βακτηριακά κύτταρα από τον σύνδεσμο: <https://www.cellsalive.com/StudyAids.htm>
- c) Οι εκπαιδευόμενοι θα εξασκηθούν στην ηλεκτρονική αυτοδιδασκαλία μέσω διαδραστικών παιχνιδιών όπως: <https://www.cellsalive.com/puzzles/matchOrganelle/index.htm> (παιχνίδι συσχετισμού)

Ο δάσκαλος θα μπορούσε, επίσης, να δημιουργήσει κι άλλα παιχνίδια με πλατφόρμες όπως το Kahoot!