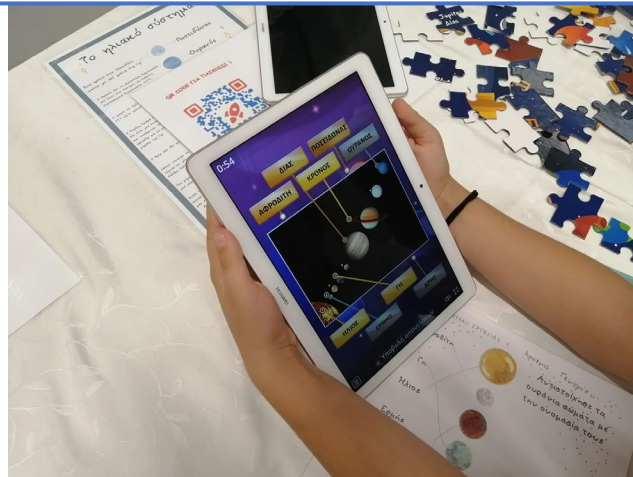


Ενσωμάτωση Ψηφιακών Τεχνολογιών στο μάθημα της Γεωγραφίας Ε' Δημοτικού



Δημοτικό Σχολείο Βορόκληνης
21 Νοεμβρίου 2022



Ενότητα: Το ηλιακό μας σύστημα

Θέμα: Η κίνηση και η θέση των πλανητών (1ο ογδοντάλεπτο)

Δείκτες επιτυχίας: Οι μαθητές και οι μαθήτριες να είναι σε θέση να:

- 1. Εντοπίζουν και περιγράφουν πού βρίσκεται η Γη σε σχέση με τον Ήλιο.
- 2. Αποδομούν το ηλιακό σύστημα, αναγνωρίζουν τα μέρη του και εξηγούν τη λειτουργία τους.

Δείκτες επάρκειας: Οι μαθητές και οι μαθήτριες να είναι σε θέση να:

1. Διακρίνουν ουράνια σώματα που αποτελούν το ηλιακό μας σύστημα (ήλιος, πλανήτες) καθώς και μερικά χαρακτηριστικά τους (χρώμα, μέγεθος)

2. Να σειροθετούν κατά μέγεθος τα ουράνια σώματα και να τα τοποθετούν στη σωστή τροχιά με κριτήριο την απόστασή τους από τον ήλιο.



ΠΟΡΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

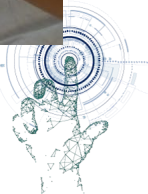
Τα παιδιά ήταν χωρισμένα σε 4 σταθμούς στους οποίους υπήρχαν τα εξής υλικά:

Σταθμός Α: 5 Tablets, εφαρμογή **Space 4d+**

Σταθμός Β: 5 VR boxes, 5 smartphones εφαρμογή **Solar System VR**

Σταθμός Γ: 5 Tablets και 2 QR Codes

Σταθμός Δ: 5 VR boxes, 5 smartphones εφαρμογή **Expeditions pro**



ΣΤΑΘΜΟΣ Α: Επαυξημένη πραγματικότητα

1. Εφαρμογή **Space 4d+** από τα **tablets**
2. Εντοπισμός όλων των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος
3. Συμπλήρωση του ονόματος, του μεγέθους, του χρώματος και κάποιου ιδιαίτερου χαρακτηριστικού για τον κάθε ένα πλανήτη, στο **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Α**.



ΣΤΑΘΜΟΣ Β: Εικονική πραγματικότητα

1. Εφαρμογή **Solar System VR** - γυαλιά VR
2. Με τη μέθοδο της εικονικής πραγματικότητας, τα παιδιά παρατήρησαν τις τροχιές των πλανητών γύρω από τον ήλιο μέσα από **γυαλιά VR**.
3. Τοποθέτηση στο σχεδιάγραμμα του **ΦΥΛΛΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Β** όλων των ουράνιων σωμάτων του ηλιακού μας συστήματος, στη σωστή τροχιά με κριτήριο την απόστασή τους από τον ήλιο.



ΣΤΑΘΜΟΣ Γ: Παιχνίδια με QR codes

1. **2 QR Codes**, με εκπαιδευτικά παιχνίδια που αφορούσαν το ηλιακό σύστημα, μέσω **tablet**.
2. Για να παίξουν τα παιχνίδια, έπρεπε να διαβάσουν από πριν τις βοήθειες και τις πληροφορίες που υπήρχαν στον σταθμό, στην ελληνική και αγγλική γλώσσα.



ΣΤΑΘΜΟΣ Δ: Εικονική πραγματικότητα

1. Μάσκα VR και εφαρμογή **Expeditions pro**
2. Χρήση εικονικής πραγματικότητας με την οποία δόθηκε η αίσθηση στα παιδιά ότι βρίσκονταν στο διάστημα.
3. Παρατήρηση των χαρακτηριστικών των πλανητών και διαχωρισμός των πλανητών σε εσωτερικούς και εξωτερικούς, σε γήινους και αέριους, στο **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ Δ**.



Σχόλια μαθητών

Ήταν μια πολύ συναρπαστική εμπειρία για όλα τα παιδιά, τα οποία είναι μεν εξοικειωμένα με την τεχνολογία, αλλά πρώτη φορά χρησιμοποιούσαν τέτοιου είδους τεχνολογικό εξοπλισμό με σκοπό τη μάθηση.

Όνομα: Μαριζία Ε3

ΔΕΛΤΙΟ **ΕΞΟΔΟΥ**

ΕΡΩΤΗΣΗ: ΤΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΜΑΘΗΜΑ;

1. Μου άρεσε όταν πήραμε τα τμήματα και είδαμε τους πραγματίτες.

2. Γνώρισα άλλους πραγματίτες που δεν ήξερα.

3. Παιζα παιχνίδια σαν το κλάσ που με βοήθησαν να γίνω περισσότερο για το διάστημα.

Πώς ένιωσες στο τέλος του μαθήματος;

Όνομα: Σάρα Ε3

ΔΕΛΤΙΟ **ΕΞΟΔΟΥ**

ΕΡΩΤΗΣΗ: ΤΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΜΑΘΗΜΑ;

Μου άρεσε το μάθημα της γεωγραφίας διότι μπορούσαμε να δούμε από κοντά τους πραγματίτες με τα VR και ήταν ΤΕΛΕΙΑ!!!

Πώς ένιωσες στο τέλος του μαθήματος;

Όνομα: Αθανάσιος Ε3

ΔΕΛΤΙΟ **ΕΞΟΔΟΥ**

ΕΡΩΤΗΣΗ: ΤΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΜΑΘΗΜΑ;

Το μάθημα Γεωγραφίας με ταιμπίτζετ και τα παιχνίδια VR ήταν «OUT OF SPACE!»

Πώς ένιωσες στο τέλος του μαθήματος;

Όνομα: Νάνα Ε3

ΔΕΛΤΙΟ **ΕΞΟΔΟΥ**

ΕΡΩΤΗΣΗ: ΤΙ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΡΙΝΟ ΜΑΘΗΜΑ;

Μου άρεσε πολύ το μάθημα της γεωγραφίας γιατί χρησιμοποιήσαμε τα κάμπερες και περάσαμε ωραία μαθαίνοντας για τους πραγματίτες και το διάστημα.

Πώς ένιωσες στο τέλος του μαθήματος;



Συντελεστές Δράσης:

- Στάλω Χατζηγιαννακού (Εκπαιδευτικός Δημοτικής Εκπαίδευσης)
spilakouri@gmail.com

Επιμόρφωση και υποστήριξη για ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών:

- Δρ Χρίστος Ρουσιάς (Καθηγητής Π.Ι.) roushias.ch@cyearn.pi.ac.cy

(Σημ.: Το Σχέδιο Μαθήματος και τα σχετικά Φύλλα Οδηγιών για τις εφαρμογές βρίσκονται αναρτημένα στα files του καναλιού «Διαμοιρασμός Μαθησιακών Δραστηριοτήτων», της ομάδας «Εικονική & Επαυξημένη Πραγματικότητα στην Εκπαίδευση», στην εφαρμογή Ms Teams)

Διατίθεται με άδεια χρήσης **Creative Commons**: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.el>

Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 Διεθνές (CC BY-NC-SA 4.0)

