

Ολοήμερο Σχολείο Διαθεματικής-Διεπιστημονικής Μάθησης

Προγραμματισμός Α΄ Τετραμήνου

Α΄ Τάξη

Περιεχόμενα

Κατεύθυνση «Ελληνική Γλώσσα και Πολιτισμός».....	2
<i>Ομάδες Α2 α, Α3 α, Α3 β</i>	2
<i>Ομάδα Α2β</i>	3
Κατεύθυνση «STEAM»	4
Μαθηματικά	4
Πληροφορική.....	5
Σχεδιασμός και Τεχνολογία	6
Βιολογία	7



Κατεύθυνση «Ελληνική Γλώσσα και Πολιτισμός»

Ομάδες Α2 α, Α3 α, Α3 β

1. Γνωριμία: ο εαυτός - η ομάδα

Εισαγωγή των μαθητών/τριών στις αρχές της μάθησης μέσω έργου (project based learning) μέσα από την επίλυση της πρόκλησης «Γνωριμία - Εξερεύνηση εαυτού - Δημιουργία προφίλ τμήματος»

- Εξοικείωση με τα στάδια της μάθησης μέσω έργου
- Δημιουργία ομάδων - Επιλογή συνεργατών και αιτιολόγηση επιλογής
- Εξάσκηση στον γραπτό λόγο και στην κριτική σκέψη
- Αξιοποίηση συγγραφικών δραστηριοτήτων
- Αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων

2. Η πρώτη μου έρευνα: Μαθαίνω πώς να μαθαίνω με επιστημονικό τρόπο για το θέμα που μ' ενδιαφέρει

Καλλιέργεια γλωσσικών δεξιοτήτων μέσα από την επιστημονική έρευνα για το θέμα που με ενδιαφέρει (κατανόηση κειμένου, περίληψη, διατύπωση εύστοχων ερευνητικών ερωτημάτων, σχολιασμός, πρωτότυπη δημιουργία με παραγωγή γραπτού ή/και προφορικού λόγου)

- Επιλογή θέματος έρευνας με βάση τα ενδιαφέροντα
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας
- Προώθηση αυτενέργειας
- Καλλιέργεια δημόσιου προφορικού λόγου
- Δόμηση σταδίων έρευνας (σημασία θέματος, επιλογή [πραγματοποιήσιμων, σημαντικών και δεοντολογικά ορθών] ερωτημάτων, βιβλιογραφική ανασκόπηση, τρόποι συλλογής δεδομένων, μέσο και δέκτες τελικής παρουσίασης)
- Υλοποίηση έρευνας (βιβλιογραφική ανασκόπηση, συλλογή δεδομένων, ανάλυση δεδομένων, εξαγωγή αποτελεσμάτων και συμπερασμάτων, καταγραφή εισηγήσεων, παρουσίαση, δημιουργική μετάπλαση)
- Παρουσίαση
- Αυτοαξιολόγηση - Ετεροαξιολόγηση

3. Μουσειακή αγωγή

Εξοικείωση με την έννοια του μουσείου διαχρονικά και με την ειδική ορολογία της επιστήμης της μουσειολογίας. Περιήγηση φυσική και ψηφιακή σε διάφορα είδη μουσείων.

- Εφαρμογή γνώσεων σε δημιουργική εργασία
- Αξιοποίηση Μουσείων Παγκυπρίου Γυμνασίου: υιοθέτηση εκθέματος (περιγραφή, παρουσίαση, προβολή)
- Διοργάνωση εκδήλωσης με εμπλοκή κοινού

1. Το εργαστήρι του συγγραφέα: «ΠΟΙΟΣ/Α ΕΙΜΑΙ»

Παρουσίαση του εαυτού, γνωριμία, δημιουργία δεσμών μεταξύ των μελών της ομάδας, εδραίωση καλών πρακτικών εργασίας, έρευνας, συνεργασίας και αυτονομίας, εργαστηριακές πρακτικές.

- Αξιοποίηση «ισχυρών» κειμένων τα οποία δίνουν έναυσμα για γραφή
- Διδασκαλία τεχνικών συγγραφής (π.χ. οργάνωση κειμένου, η σειρά στην αφήγηση, ύφος, διάθεση, ρυθμός, επανάληψη λέξεων, αξιοποίηση των αισθήσεων, πάγωμα του χρόνου - εστίαση σε στιγμές, αποκάλυψη συναισθημάτων και εσωτερικού κόσμου, ψηφιακός γραμματισμός)
- Αυτόνομη γραφή ή σε συνεργασία
- Σύντομες δοκιμές γραφής
- Φιλοξενία συγγραφέα, αντιπαραβολή λογοτεχνικών με άλλα κείμενα
- Επιλογή του κειμενικού είδους που ταιριάζει στην περίπτωση επικοινωνίας - Μεταγνώση για τα κειμενικά είδη - Σύνθεση ποικίλων κειμενικών ειδών, έντυπων και ψηφιακών
- Αναθεώρηση και παρουσίαση κειμένων
- Σχεδιασμός τελικής ατομικής εργασίας και παρουσίαση της

2. Παραγωγή Ντοκιμαντέρ

Στο πλαίσιο του προγράμματος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου «Καταγράφουμε τη Μνήμη». θεματικές: *Αειφόρος Ανάπτυξη - Περιβάλλον, Απελευθερωτικοί Αγώνες, Κατεχόμενα, Πολιτιστική Κληρονομιά.*

- Έρευνα: συλλογή και αντιπαραβολή πληροφοριών από πολλές και διαφορετικές πηγές, αξιολόγηση πηγών πληροφόρησης
- Συγγραφή και εφαρμογή μαθησιακού σχεδιασμού
- Σχεδιασμός και λήψη συνεντεύξεων
- Παραγωγή αφηγηματικών κειμένων
- Δραματοποίηση
- Δημιουργία αφίσας – διαφημιστικού σποτ για προώθηση ντοκιμαντέρ
- Επιλογή οπτικοακουστικού υλικού
- Συγγραφή σεναρίου
- Δεξιότητες χρήσης ΤΠΕ: κινηματογράφηση, μοντάζ, ηχοληψία
- Καλλιέργεια ιστορικής σκέψης και συνείδησης, γνωριμία με πολιτιστική κληρονομιά
- Ανάπτυξη συνεργασίας, επικοινωνίας, δημιουργικότητας, κριτικής σκέψης, ανάλυσης και σύνθεσης περιεχομένου
- Διάχυση του ντοκιμαντέρ και της εμπειρίας εντός και εκτός της σχολικής κοινότητας
- Αξιολόγηση του Προγράμματος μέσω διαδικτυακού ερωτηματολογίου
- Εκπροσώπηση του σχολείου στην Τελική Ημερίδα των Προγραμμάτων του ΤΕΤ (Μάιος-Ιούνιος 2023)

Κατεύθυνση «STEAM»

Μαθηματικά

Εβδομάδα	1η	2η	3η	4η	5η	6η	7η	8η	9η	10η	11η
Κύριο project: Ρομποτική	Μέτρηση και καθορισμός διαστάσεων			Κύκλος, γωνία, παράλληλες και κάθετες γραμμές		Μετατροπή κύκλου σε απόσταση και κατανόηση μικρός κύκλος - μεγάλη ταχύτητα μεγάλος κύκλος μικρή ταχύτητα			Αναλογίες-κλίμακες - λόγος γριναζιών		
Side project	Συγγραφή και παρουσίαση Μαθηματικού Θεάτρου σε Παγκύπριο και Πανευρωπαϊκό Διαγωνισμό (Μαθηματική Έννοια/Ιδέα, Ρόλοι, Συγγραφή Κειμένου, Κατασκευή Σκηνικών Αντικειμένων, Παρουσίαση)										

Κατεύθυνση «STEAM»

Πληροφορική

1η εβδομάδα	Εισαγωγή στο STEAM
2η εβδομάδα	Εισαγωγή στη Ρομποτική
3η-6η εβδομάδα	Ομαδική εργασία (έρευνα και παρουσίαση) Μαθαίνουμε την ιστορία της ρομποτικής, από τι αποτελείται και πώς λειτουργεί ένα ρομπότ και διάσημα ρομπότ που κατασκευάστηκαν
7η-11η εβδομάδα	Μαθαίνουμε πώς προγραμματίζουμε ένα ρομπότ με Robomind

Κατεύθυνση «STEAM»

Σχεδιασμός και Τεχνολογία

1η εβδομάδα	Ρομπότ και σύγχρονη κοινωνία <i>Πού χρησιμοποιούμε τα ρομπότ ως ανθρωπότητα</i>
2η - 3η εβδομάδα	Γνωριμία με το ρομπότ που θα χρησιμοποιήσουμε <i>Lego spike</i>
4η - 5η εβδομάδα	Γνωριμία με τα εξαρτήματα και τις δυνατότητες του ρομπότ Πιθανές προκλήσεις
6η - 7η εβδομάδα	Σχεδιασμός και κατασκευή βασικού μοντέλου ρομπότ Κάθε ομάδα το διαφοροποιεί ανάλογα (σε μικρές ομάδες των 2-4 ατόμων) Ιδεοθύελλα κατασκευών Παράμετροι που λήφθηκαν υπόψιν για επιλογή της καλύτερης ιδέας κάθε ομάδας
8η - 12η εβδομάδα	Κατασκευή ρομπότ Φόρτωση του κωδικού Αυτοκίνηση

Ομαδικότητα, ανάληψη πρωτοβουλίας, επίλυση προβλημάτων, ανεξαρτησία, γνωριμία με τον κόσμο της τεχνολογίας και των ρομπότ

Κατεύθυνση «STEAM»

Βιολογία

Στην Α΄ τάξη το θέμα μας είναι το **ρομπότ**.

Θα ασχοληθούμε με τα **έμβια σώματα** και τα χαρακτηριστικά τους, σε σχέση με τα **άβια σώματα** (και τα συνθετικά ή τεχνητά δημιουργήματα των ανθρώπων).

Στην πορεία, στόχος είναι να καταλήξουμε στη δημιουργία 4 διαφορετικών θεατρικών δρώμενων με κοινή, όμως, την κεντρική ιδέα.

Σκέψεις για το δρώμενο:

(α) **Το παιδί που θέλει να γίνει ρομπότ** (άβιο), διότι αναγνωρίζει κάποια πλεονεκτήματα και ικανότητες που δεν τις έχει ο άνθρωπος. Ένα παιδί ζηλεύει τα πλεονεκτήματα ενός ρομπότ σε σχέση με τον άνθρωπο.

(β) **Το ρομπότ (άβιο) που θέλει να γίνει παιδί** (π.χ. ο Πινόκιο). Ένα άβιο με τεχνητή νοημοσύνη θέλει να γίνει άνθρωπος.

(γ) **Εγώ ο... άνθρωπος!** Έπαινος στα πλεονεκτήματα του ανθρώπου.

(δ) **Ποιος είναι ο ένοχος;** Ένα παιδί έκανε κάποια αταξία / ζημιά και προσπαθεί να κατηγορήσει το ρομπότ. Στήσιμο μιας δίκης.

Τέσσερα διαφορετικά τμήματα. Με κάθε ομάδα θα αποφασίσουμε πώς θα εργαστούμε και αφού προχωρήσουμε λίγο στη γνώση θα «βγάλουμε» το δρώμενο μας, με στόχο όλα τα παιδιά να κάνουν κάτι, ανάλογα με τα ταλέντα και τις ικανότητες τους.

Παράλληλα, σε κάθε συνάντηση θα ασχολούμαστε με μια λειτουργία των εμβίων και θα προσπαθήσουμε να δημιουργήσουμε υλικό π.χ. αφίσες με απεικονίσεις κυττάρων, μελέτη οργανισμών και φωτογράφιση χαρακτηριστικών τους, κατασκευή μοντέλων κ.ά. ανάλογα με τις εισηγήσεις των παιδιών. Όπου μπορούμε, θα καλύπτουμε τη δουλειά μας με φωτογραφικό υλικό, για να την παρουσιάσουμε στο τέλος.