

Οδηγίες για τη συγγραφή κεφαλαίων στο Kodu I

Βασικοί άξονες αξιολόγησης κεφαλαίων

Αναλυτικότητα, οικονομία και ακρίβεια της περιγραφής

{ο άξονας αυτός αναφέρετε στην ικανότητά σας να παρουσιάσετε αναλυτικά τα θεωρητικά ζητήματα και τα παραδείγματά σας χωρίς να φλυαρείτε και δείχνοντας ικανοποιητική τεχνική κατανόηση του περιβάλλοντος}

Ύφος περιγραφής

{ο άξονας αυτός αφορά τη χρήση ενός ανεπίσημου, ευχάριστου, ζεστού και φιλικού λόγου που είναι κοντά στις ηλικίες που αποτελούν το στόχο του βιβλίου}

Κατάλληλη επιλογή ελκυστικών παραδειγμάτων για μαθητές μικρών ηλικιών

{είναι τα παραδείγματα ελκυστικά για τους μαθητές; αναφέρονται σε διαφορετική τυπολογία παιχνιδιών; περιέχονται αρκετά παραδείγματα; Αναλύονται τα παραδείγματα πρώτα θεωρητικά; Αποδομούνται σύμφωνα με τις περιγραφές που έχουν δοθεί στο μάθημα;}

Πληρότητα κεφαλαίου (αναφορικά με αρχική περιγραφή)

{καλύπτονται όλα τα ζητούμενα από το κεφάλαιο; Συνδέεται το κεφάλαιο οργανικά με τα υπόλοιπα κεφάλαια; Παρέχεται ολοκληρωμένη περίληψη; Παρέχονται δραστηριότητες αξιολόγησης;}

Αναγνώριση μαθησιακών δυσκολιών

{αναγνωρίζουν οι συγγραφείς τις μαθησιακές δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι μαθητές; αποκαλύπτονται; Συζητούνται λύσεις που μπορεί να «φαίνονται ως σωστές» αλλά να μην είναι; Εξηγούνται οι αντίστοιχοι λόγοι; [δεν αναφερόμαστε στις τυπικές μαθησιακές δυσκολίες αναγκαστικά]}

Ποικιλία διδακτικών τεχνικών

{χρησιμοποιούνται διαφορετικοί τρόποι παρουσίασης του περιεχομένου; Διερευνήσεις; Μελέτες περίπτωσης; Μικρά παραδείγματα; Ερωταποκρίσεις; Κτλ.;}

Στρατηγική γνώση

{υπάρχουν κατάλληλες αναφορές στην στρατηγική γνώση για τον προγραμματισμό στο Kodu και όχι μόνο; Αξιοποιούνται τα παραδείγματα για να εξαχθούν γενικά συμπεράσματα που αφορούν τεχνικές προγραμματισμού και ανάλυσης προβλημάτων;}

Αναπαραστατικότητα περιγραφών

{η οπτική παρουσίαση του κειμένου σας (bullets, οργάνωση σε ενότητες...), η οπτική παρουσίαση του σκεπτικού σας (σχηματική, εικονική κτλ.), η οπτική ανάλυση του προβλήματος και της λύσης μπορούν να παίξουν καθοριστικό ρόλο στην κατανόηση των αναγνωστών. Καλείστε να επεξηγήσετε με πολλαπλές προοπτικές τη σκέψη σας }

Από την ερχόμενη Πέμπτη, όλα τα κεφάλαια θα αξιολογούνται με βάση αυτούς τους άξονες από την ομάδα περιεχομένου ώστε να έχουμε μια συνολική αξιολόγηση της εξέλιξης του έργου.

Πρώτες γενικές οδηγίες

Σημαντικό: Σας προτρέπω να ανεβάσετε ημιτελή δουλειά χωρίς να φοβάστε για την αξιολόγησή της. Είναι σημαντικό να καταγράψετε τις σκέψεις σας, τις προθέσεις, τα παραδείγματά σας. Με τον τρόπο αυτό μπορούν να αλληλεπιδράσουν τα κεφάλαια μεταξύ τους αλλά και οι διάφορες οριζόντιες δράσεις να σας βοηθήσουν να βελτιώσετε τα περιεχόμενά σας.

Για το κείμενο

Μιλάμε στους μαθητές σε δεύτερο πληθυντικό: «Δημιουργήστε ένα νέο αντικείμενο»

Να ελέγχετε διαρκώς την ορθογραφία σας. Είναι ανεπίτρεπτο να ανεβαίνουν κείμενα που περιέχουν ορθογραφικά λάθη (χρησιμοποιείτε ορθογράφους)

Θα αφήνετε ένα κενό μετά από τελείες και κόμματα, όχι πριν. Δηλαδή «ααααα. ββββββ, υυυυυυυ»

Μην εισάγετε χρώματα, υπογραμμίσεις και οποιαδήποτε μορφοποίηση (ακόμη).

Μην εισάγετε εικόνες στα κείμενά σας ακόμη.

Περιγράψτε με περιγραφικό τρόπο τις εντολές σας (για να μη χαθεί πολύτιμος χρόνος) π.χ. “when keyboard arrows - do say” – αφού επιβεβαιωθεί ο κώδικάς σας από την **ομάδα τεχνικής επιμέλειας** του κειμένου και προσδιοριστούν οι προδιαγραφές για τις εικόνες από την **ομάδα έντυπης τυπογραφίας**, θα ενημερώσετε τα κεφάλαιά σας.

Στην πρώτη φάση δεν είναι ιδιαίτερα σημαντική η ποιότητα του κειμένου που θα παραδώσετε. Ενδιαφερόμαστε περισσότερο για το περιεχόμενο και την οργάνωσή του, τα παραδείγματα που θα επιλεγούν (τα τελικά σας κείμενα θα πρέπει φυσικά να είναι καλοδουλεμένα).

Ένα κείμενο από την **ομάδα φιλολογικής επιμέλειας** του κειμένου θα προσδιορίσει τους όρους που θα χρησιμοποιηθούν για να αποδοθούν οι αγγλικές εκφράσεις του βιβλίου

Για τα κεφάλαια

Συζητήσαμε αρκετά στο μάθημα ότι ο προγραμματισμός βασίζεται σε έννοιες και ιδέες που χρησιμοποιούμε στην καθημερινότητά μας. Γνωρίζουμε και εφαρμόζουμε βασικές αρχές του προγραμματισμού χωρίς να έχουμε μελετήσει κάποια γλώσσα προγραμματισμού. Σας προτρέπω να κάνετε αναλογίες με την καθημερινότητα όταν παρουσιάζετε

Μην περιέχετε αναιτιολόγητες επαναλήψεις. Πρέπει να επιλέγετε πολλά, μικρά, ουσιαστικά και διαφορετικά παραδείγματα για να εισάγετε τις θεωρητικές σας έννοιες

Μην κάνετε το λάθος να παρουσιάζετε πρώτα τη θεωρία και μετά τα παραδείγματα. Πρέπει να ενώσετε την παρουσίαση της θεωρίας σας με τα παραδείγματα, για την ακρίβεια με πολλά παραδείγματα ώστε να αντιληφθούν οι μαθητές την αξία των εννοιών σε διαφορετικά πλαίσια και να αποκτήσουν την επιθυμητή γνωστική ευελιξία.

Χρησιμοποιήστε εικόνες, σχήματα, πρωτότυπες αναπαραστάσεις για να αναδείξετε τις έννοιές σας. Προσπαθήστε να είστε δημιουργικοί και καινοτόμοι στον τρόπο με τον οποίο μιλάτε στους μαθητές.

Όλα τα κεφάλαια θα έχουν αρχικά πρόβλημα σύνδεσης με το προηγούμενο και το επόμενο τους. Αυτό θα το λύσετε μετά την πρώτη φάση ολοκλήρωσης των κεφαλαίων. Είναι σημαντικό να μελετάτε τα κείμενα και των συναδέλφων σας για να παίρνετε ιδέες.

Κάθε κεφάλαιο θα πρέπει να περιέχει

- A) μια μικρή εισαγωγή που να πείθει τους μαθητές για τη χρησιμότητα του περιεχομένου του κεφαλαίου
- B) ένα κύριο μέρος
- Γ) μια περίληψη του κεφαλαίου
- Δ) 6 ερωτήσεις αξιολόγησης (απλές ερωτήσεις Σ-Λ, κρίσης, σταυρόλεξα κτλ.) + 2 δραστηριότητες (περιγραφή έργων που θα κάνουν οι μαθητές)

Σημαντικό: μελετήστε τα κεφάλαια του Scratch για να πάρετε μια ιδέα για το ύφος και το περιεχόμενο των κεφαλαίων (www.scratchplay.gr)

Για τα παραδείγματα

Το Kodu παρέχει εξαιρετικές δυνατότητες για να αναπτυχθούν πολύ ελκυστικά παραδείγματα.

Για να παρουσιάσετε τις δυνατότητες ΜΗΝ χρησιμοποιείται παραδείγματα χωρίς νόημα. Π.χ. έστω ότι θέλετε να δείξετε πως μπορεί να ελέγξει ο χρήστης το Kodu από το πληκτρολόγιο. ΜΗΝ το κάνετε σε μια άδεια πίστα απλά παραθέτοντας το κατάλληλο συνδυασμό συνθήκης-εντολής. Καλύτερα, δημιουργήστε ένα μικρό σενάριο στο οποίο έχει νόημα η κίνηση του Kodu π.χ. έστω ότι θέλουμε να βρει το χαμένο θησαυρό που είναι κρυμμένος μέσα στην πίστα σε περιορισμένο χρόνο.

Χρειαζόμαστε παραδείγματα **σημαντικά διαφορετικά** για να πετύχουμε τη ζητούμενη γνωστική ευελιξία από τους μαθητές. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές θα εντάσσουν τη νέα γνώση σε διαφορετικά πλαίσια και μπορούν να την αξιοποιήσουν σε περισσότερες περιστάσεις και σε περισσότερα προβλήματα. Π.χ. η συνθήκη του timer για τον τερματισμό ενός παιχνιδιού, για τη δημιουργία νέων creatables, για τη δημιουργία ενός σειριακού προγράμματος κτλ.

Όταν παρουσιάζετε ένα παράδειγμα πρέπει πρώτα να εστιάζετε στη λογική επίλυσης του καθώς αυτή είναι η κρίσιμη δεξιότητα που θέλουμε να αποκτήσουν οι μαθητές. Δεν πρέπει απλά να περιγράψουμε τη λύση που έχουμε ετοιμάσει. Σας θυμίζω ότι είναι διαφορετικές η ικανότητα κατανόησης από την δεξιότητα ανάλυσης και τη δεξιότητα της σύνθεσης

Εξαιρετικά σημαντικό: Πρέπει να προσδιορίζετε καλά το πρόβλημα-παράδειγμα. Δεν μιλάτε στους παίχτες των παιχνιδιών αλλά στους μελλοντικούς δημιουργούς τους. Άρα, χρειάζεται να περιγράψετε με τόση ακρίβεια τα προβλήματα όση χρειάζεται οποιοσδήποτε για να τα δημιουργήσει πριν διαβάσει την ανάλυσή σας. Δεν χρειάζεται να γίνετε εξαιρετικά περιγραφικοί και αναλυτικοί αλλά δεν πρέπει οι μαθητές να ανακαλύπτουν παραμέτρους του παιχνιδιού καθώς μελετούν τη λύση σας.

Εξαιρετικά σημαντικό: Πρέπει να αναδείξουμε σε όλο το βιβλίο ότι ο προγραμματισμός είναι μια διαδικασία επίλυσης προβλημάτων. Πρώτα επιλύουμε το πρόβλημα και μετά προσδιορίζουμε τις εντολές. Άρα ο στόχος μας είναι ο μαθητής να αποδομεί τα προβλήματα βάσει του προγραμματιστικού μοντέλου του Kodu. Τι περιλαμβάνει αυτό;

- Ποιος θα είναι ο κόσμος μας και πως θα συμμετάσχει στην επίλυση του προβλήματος
- Ποια είναι τα αντικείμενα διακρίνουμε;
- Αμέσως μετά για κάθε αντικείμενο πρέπει να προσδιορίζουμε τη συμπεριφορά του βάσει του ζεύγους «συνθήκη»- «ενέργεια» / Σε ποια γεγονότα αντιδρά κάθε αντικείμενο

Αφού αναλύσετε αυτά πρώτα θεωρητικά, στη συνέχεια θα παρουσιάσετε τη λύση σας

Μην παρουσιάζετε τα παραδείγματα ως μια σειρά εντολών αλλά αναλύστε το σκεπτικό πίσω από την επιλογή τους, τις εναλλακτικές που μπορεί να είχατε, τα λάθη που κάνετε την πρώτη φορά που φτιάξατε το παράδειγμα

Αν χρησιμοποιείται παραδείγματα από εξωτερικούς συνδέσμους, πρέπει να προσδιορίζετε την αντίστοιχη πηγή. Είναι ανέντιμο να χρησιμοποιούμε πνευματική εργασία άλλων χωρίς να αναφέρουμε αυτούς που την παρήγαγαν.

Θα ακολουθήσει μια νέα λίστα οδηγιών την επόμενη εβδομάδα.