

Δραστηριότητα 17.4: Ρομπότ: Αντικείμενο Μάθησης, Εργαλείο ή Παιδαγωγικός Εταίρος;

Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν θεωρητικές και αναστοχαστικές δεξιότητες σχετικά με τους επιμέρους παιδαγωγικούς ρόλους της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να μπορούν:

- να διακρίνουν παιδαγωγικούς ρόλους της ρομποτικής,
- να συνδέουν τεχνολογικές επιλογές με μαθησιακές θεωρίες,
- να αναπτύσσουν τεκμηριωμένο παιδαγωγικό λόγο.

Βήματα Υλοποίησης

Βήμα 1

Χωρισμός σε τρεις ομάδες και Ανάλυση ρόλων.

Κάθε ομάδα αναλύει έναν παιδαγωγικό ρόλο

- Ρομπότ ως αντικείμενο μάθησης (π.χ. κατασκευή),
- Ρομπότ ως εργαλείο μάθησης (π.χ. πείραμα),
- Ρομπότ ως παιδαγωγικός εταίρος (π.χ. κοινωνικό ρομπότ).

Βήμα 2

Περιγραφή του κάθε ρόλου στις άλλες ομάδες

Βήμα 3: Δημιουργία Συγκριτικού Πίνακα

Κάθε ομάδα δημιουργεί ένα συγκριτικό πίνακα των επιμέρους ρόλων:

Πλεονεκτήματα, περιορισμοί, μαθησιακές συνέπειες.

Κάνει επίσης Θεωρητική σύνδεση και συσχέτιση με εποικοδομισμό, κατασκευαστικό εποικοδομισμό και κοινωνικο-πολιτισμικές προσεγγίσεις.

Βήμα 4

Παρουσίαση πίνακα ομάδας και συλλογικός αναστοχασμός με συζήτηση στην ολομέλεια.