



# Αξιοποίηση mousebot ή blue bot



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

- Στόχος: Οι μαθητές να δημιουργήσουν πλέγμα με απαντήσεις σε ερωτήσεις σχετικές με τα θέματα που διδάχθηκαν στις φυσικές επιστήμες, στο οποίο θα προγραμματίζουν για να κινείται το mousebot (εργασία σε ομάδες).

ΒΑΣΙΚΗ ΓΝΩΣΗ

ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ



Προετοιμασία των χαρτών



Δ' τάξη



# Αξιοποίηση mousebot ή blue bot



Παιχνίδι με τους χάρτες της άλλης ομάδας

Δ' τάξη

# Kahoot!

# Αξιοποίηση της εφαρμογής Kahoot

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ & ΚΡΙΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ

- Στόχος: Οι μαθητές να κατασκευάζουν ερωτήσεις σχετικά με ένα θέμα που έχουν μάθει.

ΒΑΣΙΚΗ ΓΝΩΣΗ



Νερό Γ' τάξη



Ιστορία Ε' τάξη



Ανάγνωση & Γραφή

STREAM

Μαθηματικά

Τεχνολογία

Επιστήμη

Γ' & Ε' τάξη

# Kahoot!

# Αξιοποίηση της εφαρμογής Kahoot

Νερό



<https://create.kahoot.it/share/4c1ad939-c966-4032-9264-d0cd281bc2b4>

Η στάση του νικά



<https://create.kahoot.it/share/840ec3b7-60a8-45e1-b921-3a4da180661b>

<https://create.kahoot.it/share/9911b85f-0670-4958-9723-93f52893a933>

<https://create.kahoot.it/share/10b256e0-e35d-46b9-bed2-9a6a2cc4c07c>

Η Αγιά Σοφιά

<https://create.kahoot.it/share/0cda-dd6c-a95f-4aa7-aad5-2c006d5066e2>

Ιουστιανός

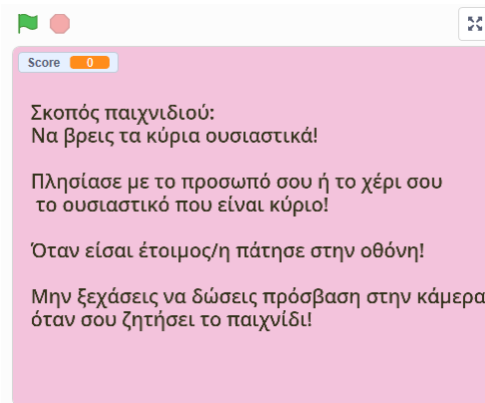
<https://create.kahoot.it/share/2e08fbf6-3468-4adb-b17b-4faa86bf856a>

<https://create.kahoot.it/share/856867bb-769c-4c64-b3bc-a738606c8509>

Γ' & Ε' τάξη

# Αξιοποίηση της εφαρμογής Scratch

- Οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν μια εφαρμογή όπου με την κίνηση της κεφαλής τους οι μαθητές να δείχνουν τη σωστή απάντηση.



Κύρια και κοινά ουσιαστικά



Επίθετα και ουσιαστικά



Αθροίσματα με υπερπήδηση δεκάδας



Ρήματα και ουσιαστικά

Β' τάξη

# Αξιοποίηση της εφαρμογής Scratch



# Αξιοποίηση της εφαρμογής Scratch

