

Πανελλήνιο Συνέδριο της Διδακτικής των Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση

(2023)

13ο Πανελλήνιο Συνέδριο Διδακτικής των Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση: Πρακτικά Εκτεταμένων Συνόψεων των Εργασιών

13^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Νέες Τάσεις και Έρευνα στη Μάθηση, τη Διδασκαλία και τις Τεχνολογίες στις Φυσικές Επιστήμες

10 - 12 Νοεμβρίου 2023

Διοργάνωση
Εργαστήριο Εκπαίδευσης και Διδασκαλίας της Φυσικής,
Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης,
Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Τόπος διεξαγωγής
Παιδαγωγικό Τμήμα
Δημοτικής Εκπαίδευσης

Πληροφορίες
synedrio2023.enepnet.gr



Πρακτικά Εκτεταμένων Συνόψεων Εργασιών
Επιμέλεια έκδοσης:
Κωνσταντίνος Θ. Κώτσος, Γεώργιος Σπύλος, Ελευθερία Τσιούρη, Έλλη Γκαλιτέμη, Κωνσταντίνος Γεωργόπουλος, Λεωνίδας Γαβρίλας, Δημήτρης Πανάγου, Κωνσταντίνος Τσομάνης, Γεωργία Βακάφου

Ιωάννινα
10 έως 12 Νοεμβρίου 2023



ENEΦΕΤ
Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης
Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης
Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης

Δίσκος του Νεύτωνα, προγραμματιζόμενος με Scratch και στηριγμένος σε διάταξη physical computing, για τη διδασκαλία και μάθηση θεμάτων οπτικής

Αριστοτέλης Γκιόλμας, Ζωγραφιά Παπαναγιώτου, Άνθιμος Χαλκίδης, Αρτεμησία Στούμπα, Ηλίας Μπόικος, Βασιλική Ψωμά, Αικατερίνη Μπενίση, Γιάννα Κατσιαμπούρα, Κωνσταντίνος Σκορδούλης, Αλεξάνδρα-Τριανταφυλλιά Παπαναγιώτου

doi: [10.12681/codiste.5533](https://doi.org/10.12681/codiste.5533)

ΔΙΣΚΟΣ ΤΟΥ ΝΕΥΤΩΝΑ, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΜΕΝΟΣ ΜΕ SCRATCH ΚΑΙ ΣΤΗΡΙΓΜΕΝΟΣ ΣΕ ΔΙΑΤΑΞΗ PHYSICAL COMPUTING, ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ ΘΕΜΑΤΩΝ ΟΠΤΙΚΗΣ

Αριστοτέλης Γκιόλιας¹, Ζωγραφιά Παπαναγιώτου², Άνθιμος Χαλκίδης³, Αρτεμισία Στούμπα⁴, Ηλίας Μπόικος⁵, Βασιλική Ψωμά⁶, Αικατερίνη Μπενίση⁷, Γιάννα Κατσιαμπούρα⁸, Κωνσταντίνος Σκορδούλης⁹, Αλεξάνδρα-Τριανταφυλλιά Παπαναγιώτου¹⁰

¹Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης - Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, ²Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια, ΠΤΔΕ - ΕΚΠΑ, ³Επιστημονικός Συνεργάτης, ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ, ⁴Επιστημονική Συνεργάτης, ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ, ⁵Υποψήφιος Διδάκτορας, ΠΤΔΕ - ΕΚΠΑ, ⁶Υποψήφια Διδάκτορας, ΠΤΔΕ - ΕΚΠΑ, ⁷Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια, ΠΤΔΕ - ΕΚΠΑ, ⁸Επίκουρη Καθηγήτρια, ΠΤΔΕ - ΕΚΠΑ, ⁹Καθηγητής, ΠΤΔΕ - ΕΚΠΑ, ¹⁰Προπτυχιακή Φοιτήτρια, ΣΕΜΦΕ - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο

agkiolm@eled.auth.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εφαρμογή και την αντίστοιχη διδακτική παρέμβαση χρησιμοποιούνται το Arduino και το περιβάλλον προγραμματισμού με πλακίδια Scratch, για να μπορέσουν οι μαθητές να “ελέγξουν” και να “προγραμματίσουν” την περιστροφή μικρών δίσκων του Νεύτωνα. Σκοπός είναι να διδαχθούν - με διαδραστικό τρόπο - έννοιες της Οπτικής και να διερευνηθούν από τους μαθητές (κυρίως μεγάλων τάξεων Δημοτικού ή Γυμνασίου), αλλά και από φοιτητές, ζητήματα που αφορούν τα στοιχεία Φυσικής (του φωτός) στο δίσκο του Νεύτωνα (πχ τα χρώματα, το persistence of vision κ.ά). Η εφαρμογή και η αντίστοιχη διδακτική παρέμβαση θα πραγματοποιηθεί σε σχολικές τάξεις, ενώ έχει ανέβει και σε ηλεκτρονικές πλατφόρμες, ώστε να ληφθούν εκπαιδευτικά ερευνητικά αποτελέσματα, αλλά και να υπάρξει ανατροφοδότηση από μαθητές και εκπαιδευτικούς, ως προς την εφαρμογή της ιδέας και τα μαθησιακά της αποτελέσματα.

Λέξεις κλειδιά: Arduino, Scratch, Δίσκος του Νεύτωνα.

A NEWTON'S DISC, PROGRAMMED WITH SCRATCH AND BASED ON AN ARRANGEMENT OF PHYSICAL COMPUTING, USING FOR THE TEACHING AND LEARNING OF TOPICS OF OPTICS

Aristotelis Gkiolmas¹, Zografia Papanagiotou², Anthimos Chalkidis³, Artemisia Stoumpa⁴, Iliia Mpoikos⁵, Vassiliki Psoma⁶, Aikaterini Benisi⁷, Gianna Katsiampoura⁸, Constantine Scordoulis⁹, Alexandra-Triantafyllia Papanagiotou¹⁰

¹Assistand Professor, School of Primary Education - Aristotle University of Thessaloniki, ²Postgraduate student, Department of Pedagogy and Primary Education – National and Kapodistrian University of Athens (DPPE - NKUA), ³Research Associate, DPPE - NKUA, ⁴Research Associate, DPPE - NKUA, ⁵Ph.D. candidate, DPPE - NKUA, ⁶Ph.D. candidate, DPPE - NKUA, ⁷Postgraduate student, DPPE - NKUA, ⁸Assistand Professor, DPPE - NKUA, ⁹Professor, DPPE - NKUA, ¹⁰Undergraduate student, School of Applied Mathematical and Physical Sciences - National Technical University of Athens

agkiolm@eled.auth.gr

ABSTRACT

In the current application and in the corresponding teaching intervention, Arduino, as well as the tile-based programming environment of Scratch are used, in order for the students to be able to “control” and “program” the rotation of small Newton’s discs. The aim is to teach students - in an interactive way - concepts of Optics, as well as for the students themselves (mainly students of the upper classes of Primary Education or of Junior High School), or even University students, to investigate issues related to Physics (light), concerning the Newton’s disc (e.g. colors, persistence of vision). The application and the corresponding teaching sequence will be tried out in school classrooms, and it is also uploaded in electronic platforms, so that educational research outcomes are deduced, but also in order to receive feedback from students and educators, as regards the idea’s actual implementation and its learning outcomes.

Keywords: Arduino, Scratch, Newton’s Disc.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο φυσικός προγραμματισμός (Physical Computing) καθίσταται ένα όλο και πιο ισχυρό εργαλείο για την εκπαίδευση στη Φυσική και στους υπολογιστές (Przybylla & Romeike, 2014). Σε ό,τι αφορά το Arduino, είναι ήδη μία δημοφιλής διεθνώς διάταξη για τη διδασκαλία εννοιών της Φυσικής (Organtini, 2018).

Στην εκπαίδευση έχουν συχνά χρησιμοποιηθεί projects με τον μικροελεγκτή Arduino, προκειμένου να διδαχθούν οι ιδιότητες του φωτός. (Saadi, Chaouch & Belaidi, 2019· Carvalho & Hahn, 2016· Petry, et al., 2016). Παρ’ όλα αυτά, διαφαίνεται ένα έλλειμμα εκπαιδευτικών προτάσεων στη Βιβλιογραφία, σχετικά με τη χρήση του Δίσκου του Νεύτωνα σε συνδυασμό με διατάξεις Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και Arduino (με την εξαίρεση κάποιων προσπαθειών που έχουν γίνει με περιστρεφόμενα LED).

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ - ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

Παράλληλα με τη Ρομποτική διάταξη και τον (αρχικό) κώδικα στο Scratch, δομήθηκε και μία λεπτομερής διδακτική παρέμβαση, με γνωσεοθεωρητικό πλαίσιο τον Κατασκευαστικό Εποικοδομητισμό (Constructionism) (Papert & Harrel, 1991). Σκοπός της έρευνας είναι αφενός η εξοικείωση και αλληλεπίδραση των μαθητών με περιβάλλοντα προγραμματισμού πλακιδίων (Scratch) και με διατάξεις Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, στηριγμένες στον φυσικό προγραμματισμό (Arduino). Αφετέρου, στοχεύεται η λεπτομερής εμπλοκή και η προσπάθεια επίλυσης ζητημάτων που αφορούν τη διδασκαλία και τη μάθηση πάνω στο Φως (με κύριο άξονα το Δίσκο του Νεύτωνα).

Δύο βασικά ερωτήματα που επιδιώκει να απαντήσει η παρούσα εκπαιδευτική έρευνα είναι:

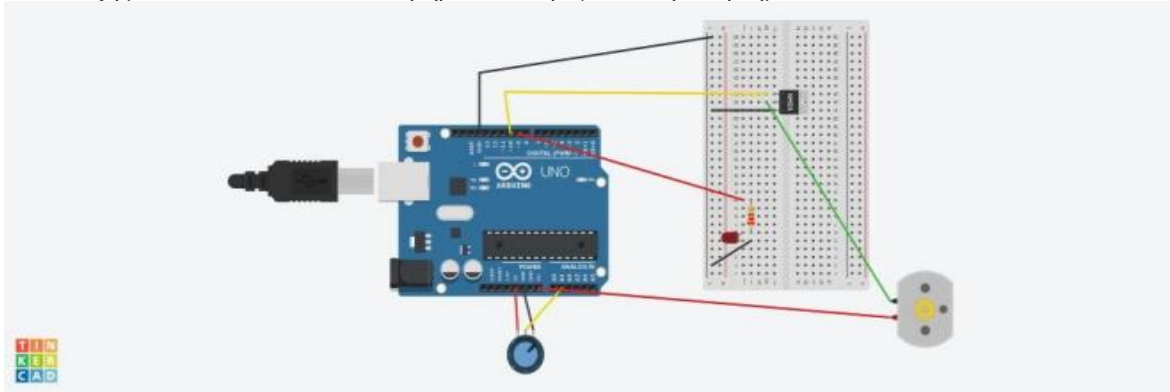
- (i) Μπορούν οι μαθητές να διαπιστώσουν και να διατυπώσουν το ποια είναι η διαφορά ανάμεσα στην οπτική εντύπωση που προκαλεί ο κλασικός δίσκος του Νεύτωνα (με το indigo, το λουλακί, ως έβδομο χρώμα, όπως υπάρχει σε πολλές τάξεις και σχολικά εγχειρίδια), και στον δίσκο των έξι χρωμάτων όπως προβλέπεται από τη θεωρία;
- (ii) Είναι δυνατό να διδαχτεί και να γίνει κατανοητό με τεχνολογικά εργαλεία το τι είδους οπτικά αποτελέσματα έχουμε όταν περιστρέφουμε τα δύο προαναφερθέντα είδη δίσκου, με διάφορες ταχύτητες περιστροφής; Επί παραδείγματι, βλέπουμε λευκό ή άλλα χρώματα;

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ - ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΧΕΔΙΑΣΘΕΙΣΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ

Αρχικά, οι μαθητές της τάξης, εξοικειώνονται - σε ομάδες - με διάφορες μορφές μικρής κλίμακας δίσκων του Νεύτωνα, που ελέγχονται και κινούνται με κινητήρα (moter), ο οποίος είναι προσαρτημένος σε

μικροελεγκτή Arduino Uno. Η όλη διάταξη απεικονίζεται στο Σχήμα 1.

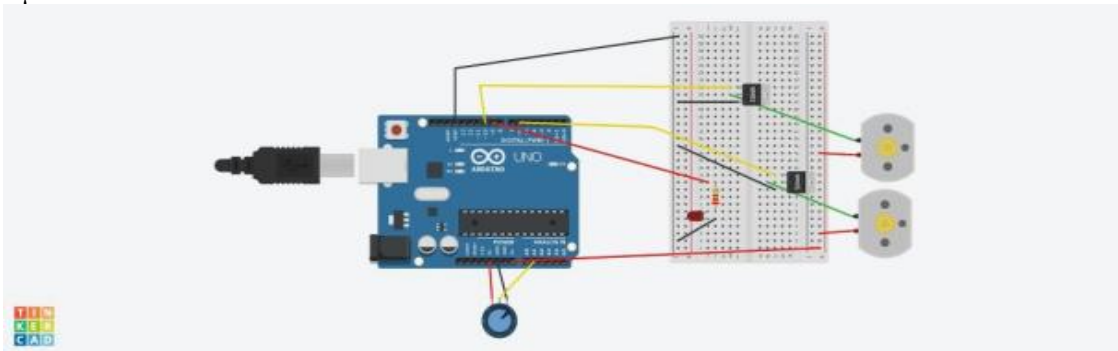
Σχήμα 1. Η διάταξη με το Arduino και τον κινητήρα, που στρέφει τον προσαρτημένο δίσκο του Νεύτωνα.



Με τη βοήθεια ψηφιακού στροφομέτρου που έχουν στη διάθεσή τους, οι μαθητές μπορούν να μετρούν την ταχύτητα περιστροφής του δίσκου (η μέτρηση παρουσιάζει ιδιαίτερες τεχνικές δυσκολίες και πολλά σφάλματα). Η ταχύτητα περιστροφής μπορεί να προγραμματίζεται και “μέσα” από τον κώδικα του Scratch, σε ένα στάδιο της παρέμβασης. Γίνεται και σύγκριση των καταγεγραμμένων τιμών με τις “προγραμματιζόμενες” (στόχος η εύρεση της αντιστοιχίας τους).

Σε επόμενο στάδιο της παρέμβασης, οι μαθητές, βοηθούμενοι και από τον/την διδάσκοντα/-ουσα και τον/την ερευτητή/-τρια, αναρτούν ΔΥΟ δίσκους του Νεύτωνα στο Arduino, με τη βοήθεια δύο κινητήρων. Ο ένας δίσκος έχει τα κλασικά έξι (6) χρώματα, ενώ ο άλλος και το έβδομο, το λουλακί (indigo). Η διάταξη με τους δύο δίσκους του Νεύτωνα απεικονίζεται στο Σχήμα 2.

Σχήμα 2. Η διάταξη με το Arduino και τους δύο κινητήρες που στρέφουν τους δύο δίσκους του Νεύτωνα, έναν με έξι και έναν με επτά χρώματα.



Οι μαθητές απαντούν ερωτήματα πάνω στις διατάξεις, τόσο με τον έναν, όσο και με τους δύο δίσκους του Νεύτωνα, σε Φύλλα Εργασίας που διανέμονται.

Η όλη διδακτική παρέμβαση υπάρχει σε μορφή .pdf, αλλά ταυτόχρονα, μαζί με εικόνες και περιγραφές / βίντεο των δραστηριοτήτων, έχει μεταφορτωθεί και στην διαδικτυακή πλατφόρμα “Github”, με στόχο να δημιουργηθεί επιπρόσθετα, και μία κοινότητα χρηστών/εκπαιδευτικών που θα το χρησιμοποιήσουν στις δικές τους τάξεις και θα υπάρξει έτσι ανατροφοδότηση και βελτιώσεις.

Ο σύνδεσμος του Github που περιλαμβάνει και τη διδακτική παρέμβαση είναι: <https://github.com/artemisia69/-.-O-Arduino.git>

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση της διδακτικής ακολουθίας, οι διδασκόμενοι, αναμένεται, μέσω της αλληλεπίδρασής τους με τον/τους ελεγχόμενους από Arduino δίσκο/δίσκους του Νεύτωνα:

- Να έχουν μετρήσιμη βελτίωση τόσο των γνώσεών τους σε πεδία της Φυσικής σχετικά με την Οπτική και το Φως, όσο και των δεξιοτήτων τους των σχετικών με Εκπαιδευτική Ρομποτική.
- Να βελτιωθούν στον προγραμματισμό (κυρίως του Scratch) και στον αλγοριθμικό τρόπο σκέψης, αποκτώντας ταυτόχρονα και κιναισθητικές δεξιότητες (sensomotor skills). Στις δραστηριότητες που περιγράφηκαν προηγούμενα, οι διδασκόμενοι εργάζονται συνεργατικά, σχεδιάζοντας, δοκιμάζοντας και εφαρμόζοντας τις δικές τους ιδέες, με τον διδάσκοντα/ερευνητή ως διευκολυντή.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Αυτό είναι ένα συνεχιζόμενο project πάνω στη διδασκαλία του φωτός, με φυσικό προγραμματισμό και εκπαιδευτική Ρομποτική, του οποίου σκεπτικά έχουν παρουσιαστεί και σε άλλα Συνέδρια.

Με εφαρμογή σε τάξεις και σε κοινότητες χρηστών θα υπάρξουν -πιστεύουμε- στο μέλλον και πιο μετρήσιμα αποτελέσματα και εκπαιδευτικές επιδράσεις της όλης ιδέας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Carvalho, P. S., & Hahn, M. (2016). A simple experimental setup for teaching additive colors with Arduino. *The Physics Teacher*, 54(4), 244-245.
- Juviler, J. (2022). *What Is GitHub? (And What Is It Used For?)*. Published: 10-31-2022. Ανακτήθηκε από: <https://blog.hubspot.com/website/what-is-github-used-for> στις 10/03/2023
- Organtini, G. (2018). Arduino as a tool for physics experiments. In: *Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1076, No. 1, p. 012026)*. IOP Publishing.
- Papert, S., and Harel, I. (1991). Situating Constructionism. In “*Constructionism*”, S. Papert, and I. Harel Eds. Ablex Publishing, NJ, pp. 1–11.
- Petry, C. A., Pacheco, F. S., Lohmann, D., Correa, G. A., & Moura, P. (2016, June). Project teaching beyond Physics: Integrating Arduino to the laboratory. In *2016 Technologies Applied to Electronics Teaching (TAEET)* (pp. 1-6). IEEE.
- Przybylla, M., & Romeike, R. (2014). Physical Computing and Its Scope—Towards a Constructionist Computer Science Curriculum with Physical Computing. *Informatics in Education*, 13(2), 241-254.
- Saadi, A., Chaouch, Y., & Belaidi, H. (2019). *Propeller LED display using Arduino* (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Μ' Hamed Bougara, Boumerdès, Αλγερία. Ανακτήθηκε από: <http://193.194.80.101:8080/bitstream/123456789/9763/1/Propeller%20LED%20display%20using%20Arduino.pdf> στις 10 Νοεμβρίου 2022.