

Χαραλαμπίδης Χαράλαμπος
 Μαθηματικός ΠΕ03
 chacharal@sch.gr

Αμερικάνου Παναγιώτα
 Γερμανικής ΠΕ07
 pamerikano1@yahoo.gr

**μελέτη περίπτωσης:
 Τριγωνομετέσσερα**



**ΒΗΜΑ
 01**

Η δημιουργία ενός παιχνιδιού αποτελεί ισχυρό διδακτικό εργαλείο κι έναν τρόπο για να παρέχονται στους μαθητές ευκαιρίες για μαθησιακή εμπειρία



**ΒΗΜΑ
 02**

Κατά την αναζήτηση ενός θέματος για το πρότζεκτ, οι μαθητές συμφώνησαν ομόφωνα να πειραματιστούν με το θέμα



**ΒΗΜΑ
 03**

Η δράση υλοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς 2022-2023. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε επιμέρους ομάδες, καθεμία από τις οποίες ανέλαβε μία αρμοδιότητα



$\eta\mu 45^\circ = ?$ Γωνία/Λύση Δυσκολία: ☹ (Απ: $\sqrt{2}/2$) Πόντοι: 2 (1)	$\epsilon\phi(5\pi/6) = ?$ Λύση Δυσκολία: ☹☹ (Απ: $-\sqrt{3}/3$) Πόντοι: 4 (2)	συν $\pi = \sin \theta \Leftrightarrow$ Λύση Δυσκολία: ☹☹☹ $x = 2\pi + \theta$ $\theta = \dots < \pi$ $x = 2\pi + \theta$ Πόντοι: 6 (3)
---	---	---

**ΒΗΜΑ
 04**

Οι μαθητές εξετάστηκαν στις γνώσεις τους πάνω στην Τριγωνομετρία δύο φορές, μια πριν και μία μετά την αξιοποίηση του παιχνιδιού



**ΒΗΜΑ
 05**

Από τον πιο αδύναμο μαθητή έως και τον καλύτερο, η παιχνιδοποίηση έφερε θετικά αποτελέσματα.



Το trailer του παιχνιδιού

