Θέμα: Δημιουργία εκπαιδευτικού (ηλεκτρονικού) παιχνιδιού για τη διδασκαλία βασικών στοιχείων κληρονομικότητας στο Σχολείο

Στόχος είναι η δημιουργία ενός παιχνιδιού που θα εισάγει τον μαθητή σε βασικές έννοιες κληρονομικότητας π.χ. κληρονομικότητα, χρωμοσώματα, επιλογή φύλου, οικογενειακό δένδρο, κληρονόμιση χαρακτηριστικών, δίδυμα κλπ. Εμείς θα παρέχουμε το υλικό δηλαδή το θέμα που θέλουμε να επεξεργαστούμε αναλυτικά καθώς και την εικόνα ή το σκίτσο και ο φοιτητής θα πρέπει να το βάλει στην κατάλληλη πλατφόρμα . Για παράδειγμα όταν μιλάμε για τον καθορισμού του φύλου, ότι δηλαδή η μητέρα μπορεί να δώσει το χρωμόσωμα Χ , ενώ ο πατέρας το Χ ή το Υ και το παιδί μπορεί να είναι αγόρι (ΧΥ) ή κορίτσι (ΧΧ) θα υπάρχουν εικόνες, δηλαδή χρωμοσώματα Χ και Υ, μωρό, μητέρα, πατέρας και θα πρέπει να φτιαχτεί μια πλατφόρμα όπου ο μαθητής θα πρέπει να τοποθετήσει τα σωστά χρωμοσώματα στο σωστό φύλο και αν η επιλογή του είναι λανθασμένη θα επισημαίνεται (είτε μη ήχο, είτε με μη αποδοχή της επιλογής ή οτιδήποτε άλλο).

Μαρίκα Σύρρου

Αν. Καθηγήτρια Γεν. Βιολογίας/ Ιατρ. Γενετικής

Εργαστήριο Βιολογίας

Σχολή Επιστημών Υγείας

Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων