

# Ενδεικτικό σχέδιο μαθήματος για την εφαρμογή «KINEMS: LEXIS»



Μάθημα: Ελληνικά

Σύνδεση με το αναλυτικό πρόγραμμα: Ενότητα «Νιώθω»

Διάρκεια: 1 μάθημα x 80’

Τάξη: Β’ Δημοτικού

Συγκείμενο: Γενική τάξη

Ανάπτυξη σχεδίου μαθήματος από:

- Μέλη ερευνητικής ομάδας INTELed: Νικολέττα Παντέλα, Γιάννης Γεωργίου, Άντρη Ιωάννου

## Ακολουθία μαθησιακών δραστηριοτήτων

Στους πίνακες που ακολουθούν παρουσιάζεται η ακολουθία δραστηριοτήτων της μαθησιακής ενότητας σε συνάρτηση με τους μαθησιακούς στόχους και τους δείκτες επάρκειας και επιτυχίας.

### Μάθημα: Β' τάξη, Ενότητα 16 «Νιώθω».

Στο πλαίσιο του μαθήματος, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με τα συναισθήματα μέσα από ποικίλες δραστηριότητες (με χρήση τεχνολογίας και μη).

Μαθησιακή δραστηριότητα	Μαθησιακοί στόχοι	Δείκτες επάρκειας /επιτυχίας
<p><b>Δραστηριότητα1</b> Ο/η εκπαιδευτικός δίνει σε κάθε ομάδα 6 φωτογραφίες, οι οποίες παρουσιάζουν παιδιά που εκφράζουν διαφορετικά συναισθήματα κάθε φορά. Οι μαθητές/τριες καλούνται να τις παρατηρήσουν και να συζητήσουν στην ομάδα τους τα εξής:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Πώς νιώθουν τα παιδιά στις εικόνες.</li> <li>2.Πώς καταλαβαίνουν τι νιώθει το κάθε παιδί.</li> <li>3.Περιγράφουν τις εκφράσεις όλων των παιδιών στις εικόνες.</li> </ol> <p>Ο/η εκπαιδευτικός δίνει χρόνο στους μαθητές/τριες και ακολούθως τους καλεί για συζήτηση στην ολομέλεια. Ο/η εκπαιδευτικός καταγράφει σε μορφή ιδεοθύελλας τα συναισθήματα που αναφέρθηκαν από τους μαθητές/τριες.</p> <p><b>Διάρκεια</b> 10 λεπτά</p> <p><b>Οργάνωση τάξης</b> Σε ομάδες / Ολομέλεια</p> <p><b>Υλικά</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Βιντεοπροβολέας &amp; Η/Υ</li> </ul>	<p>Οι εικόνες λειτουργούν ως αφορμή με στόχο οι μαθητές/τριες να αναγνωρίσουν διάφορα συναισθήματα.</p>	<p><b>Δείκτες επιτυχίας</b> <b>2.4.1.2.</b> Κατανοούν τη συμβολή μη γλωσσικών, παραγλωσσικών και εξωγλωσσικών στοιχείων στην απόδοση της παραστατικότητας σε περιγραφές με πραγματικά ή φανταστικά στοιχεία και τα αξιοποιούν αναλόγως στην παραγωγή προφορικών κειμένων.</p> <p><b>Δείκτες επάρκειας</b> <b>2.4.1.2.1.</b> (Κινούμενη) εικόνα, φωτογραφία ή σχέδιο σε βίντεο, ενέργειες/κινήσεις σωμάτων, εκφράσεις, χειρονομίες, στοιχεία εξωτερικής εμφάνισης προσώπων, οργάνωση στον χώρο (π.χ., τοποθέτηση αντικειμένων μπροστά-πίσω, κέντρο οθόνης), τόνος φωνής, ήχος - μουσική (π.χ., έμφαση, ρυθμός, ταχύτητα, μελωδία) κ.λπ.</p>

Μαθησιακή δραστηριότητα	Μαθησιακοί στόχοι	Δείκτες επάρκειας /επιτυχίας
<p>για την παρουσίαση των εικόνων.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>6 εικόνες παιδιών, όπου κάθε εικόνα αναπαριστά ένα διαφορετικό συναίσθημα.</li> </ul>		
<p><b>Δραστηριότητα 2</b>            Ο/η εκπαιδευτικός αναθέτει σε κάθε ομάδα ένα κείμενο, με θέμα τα συναισθήματα, ώστε να το μελετήσει (δύο ομάδες θα αναλάβουν το ίδιο κείμενο):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Σελίδα 76 «Το παιδί με το ακορντεόν».</li> <li>Σελίδα 78 «Ένα δέντρο ταξιδεύει».</li> <li>Σελίδα 79 «Μαζί είναι καλύτερα».</li> </ol> <p>Οι μαθητές/τριες αναμένεται να συζητήσουν και να αναλύσουν το κάθε κείμενο που τους έχει ανατεθεί. Στις ομάδες θα συζητηθούν τα εξής:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Σελίδα 76 «Το παιδί με το ακορντεόν»: Τι κέρδισε ο Σέργιος; Ποιοι τον βοήθησαν; Γιατί χτυπούσε δυνατά η καρδιά του Σέργιου; Γιατί ένιωσε ο Σέργιος σαν να πετά στα σύννεφα; Γιατί ενθουσιάστηκαν τα παιδιά; Οι γονείς του Σέργιου δάκρυσαν, επειδή λυπήθηκαν; Ποιο βραβείο κέρδισαν όλοι;</li> <li>Σελίδα 78 «Ένα δέντρο ταξιδεύει»: Γιατί είναι λυπημένο το μικρό πεύκο; Πού θέλει να φτάσει το δεντράκι;</li> <li>Σελίδα 79 «Μαζί είναι καλύτερα»: Τι κατάφεραν οι τρεις φίλοι; Πώς; Γιατί άραγε έγραψαν τέσσερα ονόματα, αφού ήταν τρεις; Πώς ένιωσαν τα παιδιά όταν στην αρχή δεν κατάφεραν να πετάξουν το χαρταετό;</li> </ol>	<p>Η δραστηριότητα έχει ως στόχο οι μαθητές/τριες να επεξεργαστούν το κείμενο και να κατανοήσουν το συναίσθημα που προβάλλεται κάθε φορά.</p>	<p><b>Δείκτες επιτυχίας</b>  <b>1.2.</b> Αρχίζουν να συμπεραίνουν και να αποδίδουν το κύριο νόημα και βασικές πληροφορίες που δηλώνονται άμεσα ή και έμμεσα.</p> <p><b>Δείκτες επάρκειας</b>  <b>1.1.1.</b> Λέξεις, φράσεις, προτάσεις που δηλώνουν άμεσα ή και έμμεσα βασικές πληροφορίες (π.χ., θέμα, χώρος, χρόνος, πρόσωπα).</p>

**Μαθησιακή δραστηριότητα****Μαθησιακοί στόχοι****Δείκτες επάρκειας /επιτυχίας**

Πως ένιωσε ο Αρμπεν στο τέλος; Γιατί;

Οι μαθητές αναμένεται να διαβάσουν το κείμενο, να συζητήσουν προφορικά τις ερωτήσεις που τους δόθηκαν και έπειτα να καταγράψουν στο πινακάκι τους τα συναισθήματα που απορρέουν από το κάθε κείμενο. Ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές στην ολομέλεια για συζήτηση.

**Διάρκεια**  
20 λεπτά

**Οργάνωση τάξης**  
5 Ομάδες / Ολομέλεια

**Υλικά**

- Βιβλίο μαθητή, σελίδα 76 «Το παιδί με το ακορντεόν».
- Βιβλίο μαθητή, σελίδα 78 «Ένα δέντρο ταξιδεύει».
- Βιβλίο μαθητή, σελίδα 79 «Μαζί είναι καλύτερα».
- 5 πινακάκια (ένα για κάθε ομάδα)
- 5 μαρκαδόρους white board.
- Εκτυπωμένες ερωτήσεις για κάθε ομάδα.

**Δραστηριότητα 3**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 5 σταθμούς. Ο/η εκπαιδευτικός επεξηγεί στους μαθητές/τριες τι θα κληθούν να κάνουν σε κάθε σταθμό. Επίσης, κάνει επίδειξη του παιχνιδιού ενσώματης μάθησης «Lexis».

Σταθμός 1: Παιχνίδι ενσώματης μάθησης «Lexis»

Σταθμός 2: Ατομικό φύλλο εργασίας με 4 μορφές προσώπου. Ο κάθε

Η δραστηριότητα έχει ως στόχο οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με τα διάφορα συναισθήματα μέσα από ποικίλες δραστηριότητες.

**Δείκτες επιτυχίας**

1.4. Αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου, για εντοπισμό και παρουσίαση βασικών και υποστηρικτικών πληροφοριών και εξαγωγή αρχικών συμπερασμάτων.

**Δείκτες επάρκειας**

1.4.3. Σχεδιασμός συνεχών προφορικών κειμένων, με χρήση οπτικών στηριγμάτων (π.χ., σκίτσο, σχέδιο, διάγραμμα).

**Μαθησιακή δραστηριότητα**

μαθητής/τρια ζωγραφίζει το ανάλογο συναίσθημα που αναγράφεται σε κάθε μορφή.

Σταθμός 3: Φύλλο εργασίας «Ο τροχός των συναισθημάτων». Το φύλλο εργασίας έχει διάφορα συναισθήματα, περιμετρικά μέσα σε ένα κύκλο. Οι μαθητές καλούνται να χρωματίσουν με κόκκινο χρώμα τα ευχάριστα συναισθήματα και με μπλε χρώμα τα δυσάρεστα συναισθήματα. Ακολουθώντας, ο κάθε μαθητής επιλέγει ένα συναίσθημα και προσπαθεί να το περιγράψει στην ομάδα του χρησιμοποιώντας την τεχνική της «παντομίμας».

Σταθμός 4: Καρτέλες «Τα κρυμμένα συναισθήματα». Σε αυτό το σταθμό υπάρχουν 10 λέξεις με ανακατεμένα γράμματα. Οι μαθητές τα βάζουν στη σειρά και ανακαλύπτουν το κρυμμένο συναίσθημα. Παράλληλα, προσπαθούν να εκφράσουν τα συναισθήματα αυτά.

Σταθμός 5: «Ζωγραφίζω μια εικόνα που με κάνει να νιώθω ευχάριστα και μια εικόνα που με κάνει να νιώθω δυσάρεστα».

**Διάρκεια**

40 λεπτά (5 λεπτά για την επεξήγηση των σταθμών και 35 λεπτά για την ενασχόληση στους σταθμούς)

**Οργάνωση τάξης**

Ομάδες / Ολομέλεια

**Υλικά:**

- Σταθμός 1: : Παιχνίδι ενσώματης μάθησης

**Μαθησιακοί στόχοι****Δείκτες επάρκειας /επιτυχίας**

1.4.4. Αξιοποίηση μη γλωσσικών μέσων (π.χ., εικόνας, μουσικής), για κατανόηση και παρουσίαση πληροφοριών και ιδεών, ανάλογα με την επικοινωνιακή περίσταση.

Μαθησιακή δραστηριότητα	Μαθησιακοί στόχοι	Δείκτες επάρκειας /επιτυχίας
<p>«Lexis»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Σταθμός 2: Ατομικό φύλλο εργασίας με 4 μορφές προσώπου και το συναίσθημα που θα κληθούν να σχεδιάσουν οι μαθητές.</li> <li>• Σταθμός 3: Ατομικό φύλλο εργασίας «Ο τροχός των συναισθημάτων». Στο φύλλο εργασίας υπάρχει ένας κύκλος με διάφορα συναισθήματα περιμετρικά.</li> <li>• Σταθμός 4: Κομμένα τα γράμματα για την κάθε λέξη (10 λέξεις για τα συναισθήματα). Η κάθε λέξη είναι ομαδοποιημένη με ένα συνδετήρα.</li> <li>• Σταθμός 5: Κόλλες Α4, μοιρασμένες με μια γραμμή στη μέση (στην αριστερή πλευρά θα ζωγραφίσουν το ευχάριστο γεγονός και στη δεξιά πλευρά το δυσάρεστο) και χρωματιστά μολύβια</li> </ul>	<p>Η δραστηριότητα λειτουργεί ως άσκηση εμπλουτισμού, για την κατανόηση περισσότερων συγκειμένων, όπου μπορεί να προκύψει το κάθε συναίσθημα.</p>	<p><b>Δείκτες επιτυχίας</b> 1.2. Αρχίζουν να συμπεραίνουν και να αποδίδουν το κύριο νόημα και βασικές πληροφορίες που δηλώνονται άμεσα ή και έμμεσα.</p> <p><b>Δείκτες επάρκειας</b> 1.2.3. Απλό λεξιλόγιο, ολοκληρωμένες προτάσεις για την απόδοση κυρίου νοήματος και βασικών πληροφοριών ή και, π.χ., αναδιήγηση ιστορίας, περιγραφή εμπειρίας, αιτιολόγηση, επεξήγηση.</p>
<p><b>Δραστηριότητα 4</b> Ο/ η εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές/τριες να συμπληρώσουν την άσκηση 2, στο βιβλίο εργασιών, σελίδα 28. Δίνεται ατομικός χρόνος εργασίας στους μαθητές. Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια.</p>		
<p><b>Διάρκεια</b> 10 λεπτά</p>		
<p><b>Οργάνωση τάξης</b> Ατομικά / Ολομέλεια</p>		
<p><b>Υλικά</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Βιβλίο εργασιών, β' τεύχος, σελίδα 28, άσκηση 2.</li> </ul>		



## Συμβουλές για την επιτυχή εφαρμογή του πρώτου μαθήματος

**Γενικά στοιχεία:** Για την ομαλή διεξαγωγή όλων των δραστηριοτήτων εντός των προτεινόμενων χρονικών πλαισίων είναι ιδιαίτερα σημαντικό όπως ο/η εκπαιδευτικός:

- Είναι εξοικειωμένος/η με το παιχνίδι «Lexis» από τη σουίτα παιχνιδιών KINEMS (Διευκρινίζεται ότι μόνο ένας μαθητής μπορεί να χειρίζεται το παιχνίδι κάθε φορά - Οι υπόλοιποι μαθητές χρειάζεται να βρίσκονται έξω από το οπτικό πεδίο της KINECT).
- Έχει ενεργοποιήσει τον εξοπλισμό (Kinect camera, Ηλεκτρονικός Υπολογιστής, Βιντεοπροβολέας) και το ψηφιακό παιχνίδι «Lexis» πριν από την έναρξη του μαθήματος.
- Έχει ταξινομημένα και σε άμεση πρόσβαση τα υλικά που χρειάζονται για τη διεξαγωγή της κάθε δραστηριότητας και ιδιαίτερα για την ομαλή λειτουργία των σταθμών
- Έχει ετοιμάσει εκ των προτέρων (προτού την έναρξη του μαθήματος) κατάσταση της τάξης στην οποία καταγράφει τον τρόπο με τον οποίο θα διαχωρίσει τους μαθητές/τριες στο πλαίσιο των ομαδικών δραστηριοτήτων. Στο πλαίσιο αυτό, θα ήταν χρήσιμο όπως σε κάθε ομάδα μαθητών συμπεριλαμβάνεται κι ένας μαθητής ειδικής εκπαίδευσης. Η στρατηγική αυτή αναμένεται να λειτουργήσει υποστηρικτικά για τους μαθητές με ειδικές ανάγκες και την ίδια στιγμή να δημιουργήσει ένα κλίμα αποδοχής και συμπερίληψης κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.
- Έχει μελετήσει προσεκτικά το σχέδιο μαθήματος σε συνεργασία με τον/την εκπαιδευτικό της ειδικής εκπαίδευσης και έχουν καθορίσει τις αρμοδιότητές τους στο πλαίσιο διεξαγωγής του μαθήματος, λαμβάνοντας υπόψη τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών της Ειδικής Εκπαίδευσης.

**Δραστηριότητα 1:** Στο πλαίσιο της δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός αφήνει χρόνο στις ομάδες ώστε να παρατηρήσουν τις εικόνες και ακολούθως έχει συντονιστικό ρόλο στην ολομέλεια, ώστε να εξαχθούν τα συμπεράσματα από την κάθε εικόνα. Ο/η εκπαιδευτικός δημιουργεί μια ιδεοθύελλα στον πίνακα, όπου καταγράφει τα συναισθήματα που αναφέρονται.

**Δραστηριότητα 2:** Στο πλαίσιο της δραστηριότητας, είναι σημαντικό όπως δοθεί υποστήριξη και καθοδήγηση, κατά την εργασία των μαθητών στις ομάδες, από τον/την εκπαιδευτικό ώστε οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν το κείμενο και να εντοπίσουν τα ποικίλα συναισθήματα που απορρέουν από το κάθε ένα. Ο/η εκπαιδευτικός της ειδικής εκπαίδευσης μπορεί να αναλάβει τον ίδιο ρόλο και να υποστηρίξει παράλληλα τις ομάδες. Κατά τη συζήτηση στην ολομέλεια και την παρουσίαση της δουλειάς της κάθε ομάδας, ο/η εκπαιδευτικός συντονίζει τη διαδικασία και διευκρινίζει οτιδήποτε θεωρεί σημαντικό για την καλύτερη κατανόηση των κειμένων και των συναισθημάτων που απορρέουν απ' αυτά.

**Δραστηριότητα 3:** Στο πλαίσιο της δραστηριότητας ο/η εκπαιδευτικός χρειάζεται να έχει διαρρυθμίσει εκ των προτέρων την τάξη σε πέντε σταθμούς και να έχει τοποθετήσει καρτέλες με τις οδηγίες για τον κάθε σταθμό. Εστιάζοντας στην υποστήριξη των μαθητών, η παρουσία του/της εκπαιδευτικού της τάξης κρίνεται απαραίτητη στο Σταθμό 1 όπου οι μαθητές/τριες θα χρησιμοποιούν το ψηφιακό παιχνίδι «Lexis». Σε ότι αφορά στους μαθητές με ειδικές ανάγκες συνίσταται να μην είναι από τους πρώτους μαθητές που θα πειραματιστούν στο σταθμό αυτό, ώστε να είναι σε θέση να μιμηθούν τους προηγούμενους μαθητές που θα πειραματιστούν, γεγονός που αναμένεται να αυξήσει και τη θετική τους ανταπόκριση απέναντι στη δραστηριότητα. Ο/η εκπαιδευτικός είναι σημαντικό να τονίσει στους μαθητές που θα αναμένουν τη σειρά τους, ότι έχουν ενεργό ρόλο και καλούνται να μιμούνται την έκφραση που παρουσιάζεται σε κάθε συναίσθημα. Όσον αφορά το παιχνίδι ενσώματης μάθησης, οι ρυθμίσεις του παιχνιδιού «Lexis» από τη σουίτα παιχνιδιών της KINEMS είναι οι εξής: Timer- 30 δευτερόλεπτα, Words language: Greek- Ελληνικά, Game type: By category, Categories: Emotions- Συναισθήματα, Hidden letter position: Middle or End- Μέση ή τέλος, Visual help: Σημειώστε / στο κουτί, Letter choice: Επιλέξτε εσείς (3 ή 4).

**Δραστηριότητα 4:** Ο/η εκπαιδευτικός είναι σημαντικό να αφήσει ατομικό χρόνο στους μαθητές, ώστε διαβάσουν, να κατανοήσουν και τέλος να συμπληρώσουν τις προτάσεις με το κατάλληλο συναίσθημα. Αυτή η δραστηριότητα, πέρα από δραστηριότητα εμπλουτισμού, μπορεί να αποτελέσει και σαν μια μορφή αξιολόγησης του παρόν σχεδίου μαθήματος.