

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

«Κυνήγι κρυμμένου θησαυρού με ταμπλέτες και QR codes»

Γνωστικό αντικείμενο: Ψυχολογία

Δημιουργός: Αργύριος Μπίρης, ψυχολόγος

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Βασικές γνώσεις, επίλυση προβλημάτων, αναγνώριση, ανταπόκριση, κοινωνική διαντίδραση

Δυσκολία

Μικρής ως μέτριας δυσκολίας για παιδιά με αυτισμό κυρίως και νοητική καθυστέρηση, προσαρμόσιμο για κάθε ηλικία και επίπεδο

Διδακτικοί στόχοι

- Έλεγχος βασικών γνώσεων με παιγνιώδη τρόπο
- Να μάθουν οι μαθητές να απαντούν σε ερωτήματα
- Επιπλέον, να μάθουν να ακολουθούν κανόνες, να αντιδρούν καταλλήλως και σύμφωνα με τους κανόνες του πλαισίου.

Θεματική ταξινόμια

- Ψυχολογία
- Γενικές γνώσεις
- Κοινωνική εκπαίδευση
- Κοινωνική διαντίδραση

Τύπος διαδραστικότητας

Ενεργητική μάθηση

Εκπαιδευτική βαθμίδα

Όλες οι τάξεις του ειδικού δημοτικού σχολείου

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

6 ως 15 ετών

Εκπαιδευτικό πρόβλημα

Οι μαθητές με αυτισμό αλλά και πολλοί με νοητική καθυστέρηση έχουν περιορισμένο εύρος προσοχής. Η εισαγωγή παιγνιδιών μορφών μάθησης και μάλιστα εκτός τάξης είναι μία καλή προσέγγιση για να παραμένουν προσηλωμένοι στο στόχο.

Φάσεις

45' σε μία διδακτική ώρα

Χώρος διεξαγωγής

Στο περιβάλλον πέριξ του σχολείου ή και εντός

Υλικό και λογισμικό

- Ταμπλέτες ή υπολογιστές (κατά προτίμηση συσκευές με οθόνες αφής)
- QR codes (Quick Response Codes) που αποτελούν έναν έξυπνο, εύκολο και αποτελεσματικό τρόπο σύνδεσης, μέσω ενός κινητού, του offline περιβάλλοντος με links και πληροφορίες αποθηκευμένες online. Τα παράγουμε με κάποια τρίτη εφαρμογή λχ το QR code tiger (<https://www.qrcode-tiger.com/>).

Λέξεις-κλειδιά της θεματικής του σεναρίου

- Παιχνίδι θησαυρού
- Βασικές γνώσεις
- Επίλυση προβλημάτων

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Το παιχνίδι θησαυρού

Εισάγοντας το αντικείμενο

Ο εκπαιδευτικός δίνει απλές οδηγίες στα παιδιά. Τους δείχνει πώς στοχεύουμε έναν κώδικα QR και τι περιμένουμε από τη συσκευή ως απάντηση. Κάνει μία επίδειξη και μετά δίνει σε κάθε παιδί μία φορητή συσκευή να κάνει το ίδιο. Αφού βεβαιωθεί ότι όλοι το κατάλαβαν, χωρίζει τα παιδιά σε ομάδες και τους δίνει το σημείο εκκίνησης.

Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Υλικό:

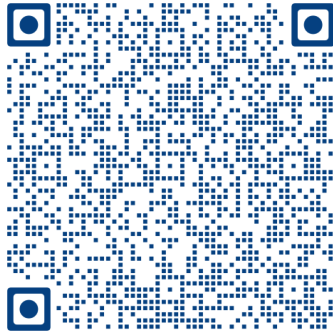
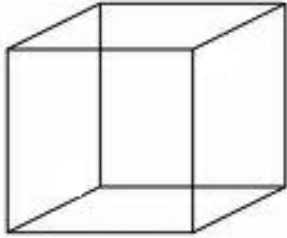
Καρτέλες με απαντήσεις και αντίστοιχα QR codes.

Φορητές συσκευές

Κάποια ανταμοιβή (λ.χ. καραμέλες, έπαθλο κτλ.)

Καρτέλες όπως η παρακάτω:

Με τι μοιάζει ένα ζάρι;



Κάθε εσφαλμένη απάντηση εμφανίζει ένα garden path, μία παραπλανητική / εξαπατητική αποστολή που οδηγεί την ομάδα σε ένα σημείο που θα λέει ότι έκαναν λάθος, θα δίνει τη σωστή απάντηση και μετά θα πρέπει να επιστρέψουν να τη στοχεύσουν και τα ίδια. Στο παράδειγμα της καρτέλας, η λάθος απάντηση οδηγεί τα παιδιά στο ψυγείο του σχολείου όπου η απάντηση που θα βρουν είναι ότι το ζάρι μοιάζει με κύβο με τετράγωνες πλευρές και ότι πρέπει να γυρίσουν πίσω να στοχεύσουν στο qr του κύβου αν θέλουν να συνεχίσουν. Αλλιώς, θα τα στείλει στη βρύση του σχολείου που θα τα περιμένει η επόμενη καρτέλα.

ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ

Ανατροφοδότηση από τα παιδιά

Ενδεικτικές απαντήσεις από παιδιά που περάτωσαν τη δραστηριότητα:

«Ωραίο ήταν κύριε, να το ξανακάνουμε!»

«Θέλω πάλι!»

«Να το ξανακάνουμε»

Και εκφράσεις χαράς από παιδί με αυτισμό μέτριας λειτουργικότητας.

Γενικά τους φάνηκε εύκολο και διασκεδαστικό.

Σύντομη αξιολόγηση

Συνολικά ήταν μία πολύ ευχάριστη διαδικασία.

Απαιτείται η συμμετοχή του εκπαιδευτικού για να εξηγεί, να επιβλέπει και να υποβοηθά.

Αναπαράγεται εύκολα για διάφορα επίπεδα δυσκολίας και για διάφορα αντικείμενα.