



Πρόγραμμα Μαθησιακής Παρέμβασης στην Τάξη Μάθημα 4



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol



Υπεύθυνη Δήλωση

Το παρεμβατικό πρόγραμμα PIVOT συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Ένωσης και θα εφαρμοστεί από τον Δεκέμβριο του 2023 έως τον Απρίλιο του 2026. Η παρούσα δημοσίευση αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτή (Project Code: 2023-1-CY01-KA220-SCH-000156593).

Προτροπές Μαθήματος

Σύμβολο	Περιγραφή
	Συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης.
	Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει τον χάρτη αφήγησης (story map) στην/στον τηλεόραση/διαδραστικό πίνακα.
	Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το βίντεο χωρίς λόγια (Wordless Video).
	Ο/Η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά να συζητήσουν σε ζευγάρια.
	Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει το οπτικό βοήθημα στην τηλεόραση/στον πίνακα <u>και</u> εξηγεί στα παιδιά πώς να χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο βοήθημα.
	Ο/Η εκπαιδευτικός μοντελοποιεί την ορθή απάντηση.
	Ο/Η εκπαιδευτικός γράφει στον (διαδραστικό) πίνακα.
	Τα παιδιά συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας τους.
	Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλει τη λίστα ελέγχου αναδιήγησης στην τηλεόραση/ στον (διαδραστικό) πίνακα.



Περίγραμμα Σχεδίου Μαθήματος

Δραστηριότητα		Υλικά	Ώρα
1.	Εισαγωγή - Προσδοκίες συμπεριφοράς (επίπεδο φωνής, ρόλοι σε ζευγάρια) - Σύντομη επανάληψη για τα μέρη μιας αφήγησης (αρχή-μέση-τέλος, συνδετικές λέξεις και συναισθήματα) - Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από παιδιά να εργαστούν σε ζευγάρια, δίνει τους φακέλους και τα συμπληρωμένα φύλλα εργασίας από προηγούμενο μάθημα	- Φάκελοι ζευγαριών - Συμπληρωμένα φύλλα εργασίας	7 λεπτά
2.	Προθέρμανση - Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τον πίνακα ζευγαριών και ομάδων και τους κανόνες του παιχνιδιού στον προβολέα - Τα παιδιά εξασκούνται στους 4 κανόνες του παιχνιδιού - Σε ζευγάρια, το κάθε παιδί αφηγείται με τη σειρά την ιστορία από το προηγούμενο μάθημα για 3 λεπτά - Ο/Η εκπαιδευτικός επιβλέπει ενεργά και επιβραβεύει τα ζευγάρια που εφαρμόζουν τους κανόνες του παιχνιδιού δίνοντας βαθμούς στην κάρτα βαθμολογίας	- Πίνακας ζευγαριών/ομάδων - Χρονόμετρο	7 λεπτά
3.	Αναδιηγούμαι τη δική μου ιστορία - Τα παιδιά αλλάζουν την ιστορία χρησιμοποιώντας ένα νέο χάρτη αφήγησης από τον φάκελό τους - Κάθε παιδί στο ζευγάρι δημιουργεί μια ιστορία και τη διηγείται για 6 λεπτά χρησιμοποιώντας συναισθήματα, συνδετικές λέξεις και νέες πληροφορίες. Το άλλο παιδί προτρέπει και υποβάλει καθοδηγητικές ερωτήσεις για να προχωρήσει η ιστορία του παιδιού - Ο/Η εκπαιδευτικός επιβλέπει ενεργά και επιβραβεύει τα ζευγάρια που εφαρμόζουν τους κανόνες του παιχνιδιού δίνοντας βαθμούς στην κάρτα βαθμολογίας	- Νέος χάρτης αφήγησης - Οπτικό βοήθημα - Καθοδηγητικές ερωτήσεις - Χρονόμετρο	15 λεπτά
4.	Τεστ αναδιήγησης - Κάθε παιδί επαναλαμβάνει με τη σειρά τη νέα ιστορία για τρία λεπτά. Το άλλο παιδί ακούει και βαθμολογεί την ιστορία του συμμαθητή χρησιμοποιώντας τη λίστα ελέγχου αναδιήγησης - Ο/Η εκπαιδευτικός επιβλέπει ενεργά και επιβραβεύει τα ζευγάρια που εφαρμόζουν τους κανόνες του παιχνιδιού δίνοντας βαθμούς στην κάρτα βαθμολογίας	- Χάρτης αναδιήγησης - Λίστα ελέγχου αναδιήγησης - Οπτικό βοήθημα - Χρονόμετρο	8 λεπτά
5.	Ανακεφαλαίωση - Τα παιδιά υπολογίζουν τους πόντους από τη λίστα αναδιήγησης και μεταφέρουν την τελική βαθμολογία στην κάρτα βαθμολογίας - Ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα ζευγάρια να ανακοινώσουν τη βαθμολογία τους και γράφει κάθε βαθμολογία στον πίνακα ομάδων, ο οποίος προβάλλεται στον πίνακα - Ανακοινώνεται η νικήτρια ομάδα	Γράφημα ζεύγους/ομάδας	8 λεπτά



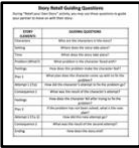
Σχέδιο Μαθήματος 4

Διαδικασία Διδασκαλίας	
Αρ. Σχεδίου Μαθ./Θέμα:	4. Το Μεγαλόσωμο Παιδί "Super Grand"
Μαθησιακοί Στόχοι: (Μ.Σ.):	Τα παιδιά καλούνται να: 1. Αναδιηγηθούν την ιστορία με ευχέρεια (χρησιμοποιώντας τα τρία κύρια μέρη, τα συναισθήματα και τις συνδετικές λέξεις). 2. Αλλάξουν ένα μέρος της ιστορίας (Αρχή/Μέση/Τέλος). 3. Δώσουν ανατροφοδότηση σε συμμαθητή/συμμαθήτριά τους κατά την αναδιήγηση της ιστορίας.
Διδακτικά Μέσα::	• Βίντεο χωρίς λόγια "Super Grand" (https://www.youtube.com/watch?v=KJu_kAeH_CY) • Συμπληρωμένα φύλλα εργασίας των παιδιών με τον Χάρτη Αφήγησης από το Μάθημα 3 • Σχηματισμός ζευγαριών (αντίγραφο για εκπαιδευτικό) • Τοποθέτηση ζευγαριών σε ομάδες (αντίγραφο για εκπαιδευτικό) • Φάκελος εργασίας ζευγαριών: ○ Κάρτα βαθμολογίας (αντίγραφο για κάθε ζευγάρι) ○ Κανόνες παιχνιδιού (αντίγραφο για κάθε ζευγάρι) ○ Οπτικό βοήθημα (αντίγραφο για κάθε ζευγάρι) ○ Βοηθητικές ερωτήσεις κατά την αναδιήγηση (αντίγραφο για κάθε ζευγάρι) ○ Χάρτης Αναδιήγησης (αντίγραφο για κάθε παιδί) ○ Λίστα ελέγχου αναδιήγησης (αντίγραφο για κάθε παιδί) • Χρονόμετρο
Διάταξη Τάξης:	Τα παιδιά μπαίνουν σε ζευγάρια (Παιδί Α, Παιδί Β). Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τα παιδιά σε ζευγάρια με βάση την αναγνωστική τους ικανότητα (βλ. οδηγίες στο σχέδιο μαθήματος εκπαίδευσης παιδιών).
Διδακτικός Χρόνος:	45-50 λεπτά
Αξιολόγηση:	Διαμορφωτική
Πορεία Μαθήματος	
Αφόρμηση: (7 λεπτά) Σ.Μ.1	Ο/Η εκπαιδευτικός προσελκύει την προσοχή των παιδιών και παρουσιάζει τον στόχο του μαθήματος. <i>Κοιτάξτε όλοι εδώ. Σήμερα θα παίξετε ένα παιχνίδι, το οποίο ονομάζεται PIVOT, κάνοντας εξάσκηση με το ζευγάρι σας στην αναδιήγηση της ιστορίας όσο καλύτερα μπορείτε. Θα εργαστείτε, όπως και την προηγούμενη φορά, σε ζευγάρια. Ας θυμηθούμε το γράμμα που είχατε την προηγούμενη φορά. Όλα τα παιδιά με το γράμμα Α να σηκώσουν το χέρι.</i> Ο/Η εκπαιδευτικός ελέγχει και παρέχει συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο στα παιδιά.





	Εξαιρετική ανταλλαγή ιδεών! Χρησιμοποιήσατε σημαντικές συνδετικές λέξεις και πλούσια συνασθήματα που αφορούν στο τέλος μιας ιστορίας.																																
Εισαγωγή στο παιχνίδι: (7 λεπτά) Μ.Σ. 1&2    	Πάμε να κάνουμε περισσότερη εξάσκηση στην αναδιήγηση ιστοριών. Θα παίξουμε ένα παιχνίδι. Ας χωριστούμε στις ομάδες μας. (Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει ή σχεδιάζει αυτόν τον πίνακα με βάση τις οδηγίες του εντύπου ‘Τοποθέτηση Ζευγαριών σε Ομάδες’.) <table><tr><th colspan="2">ΟΜΑΔΑ 1</th><th colspan="2">ΟΜΑΔΑ 2</th></tr><tr><th>Ζευγάρι</th><th>Βαθμοί</th><th>Ζευγάρι</th><th>Βαθμοί</th></tr><tr><td>Ζευγάρι Α</td><td></td><td>Ζευγάρι Β</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Γ</td><td></td><td>Ζευγάρι Δ</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Ε</td><td></td><td>Ζευγάρι ΣΤ</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Ζ</td><td></td><td>Ζευγάρι Η</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Θ</td><td></td><td>Ζευγάρι Ι</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Κ</td><td></td><td>Ζευγάρι Λ</td><td></td></tr></table> Πριν ξεκινήσουμε το παιχνίδι, ας θυμηθούμε τους κανόνες του παιχνιδιού. Ποιος είναι ο πρώτος κανόνας; (Αναμενόμενη απάντηση: Μιλώ με τη σειρά έχοντας φωνή ζευγαριού) Ποιος είναι ο δεύτερος κανόνας; (Αναμενόμενη απάντηση: Είμαι ενεργός ακροατής) Ποιος είναι ο τρίτος κανόνας; (Αναμενόμενη απάντηση: Βοηθώ το ζευγάρι μου να προχωρήσει λέγοντας «Και μετά;») Ποιος είναι ο τέταρτος κανόνας; (Αναμενόμενη απάντηση: Δίνω τον καλύτερό μου εαυτό στην αναδιήγηση της ιστορίας) Αυτές είναι οι συμπεριφορές που περιμένω να δείχνετε, όταν εργάζεστε με το ζευγάρι σας. Είναι ώρα για την προετοιμασία της αναδιήγησης. (Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει τους φακέλους εργασίας στα παιδιά και τα συμπληρωμένα φύλλα εργασίας με τον Χάρτη Αφήγησης από το προηγούμενο μάθημα.) Πάρτε το φύλλο εργασίας με τον Χάρτη Αφήγησης από το προηγούμενο μάθημα. Να θυμάστε να περιγράφετε όλα τα γεγονότα και να χρησιμοποιείτε συνδετικές λέξεις και συναισθήματα. Όσα παιδιά είναι το Α ξεκινούν να αναδιηγούνται την ιστορία. Πάμε». Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά το χρονόμετρο στα 3 λεπτά. Καθώς τα παιδιά σκέφτονται και ανταλλάσσουν απόψεις, ο/η εκπαιδευτικός επιβλέπει ενεργά, κινείται ανάμεσα στα παιδιά, ακούει τις απαντήσεις τους και παρέχει <u>συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο</u> (π.χ., «Σας ευχαριστώ που είστε ενεργοί ακροατές!», «Βλέπω ότι προσπαθείτε να δώσατε τον καλύτερό σας εαυτό χρησιμοποιώντας συνδετικές	ΟΜΑΔΑ 1		ΟΜΑΔΑ 2		Ζευγάρι	Βαθμοί	Ζευγάρι	Βαθμοί	Ζευγάρι Α		Ζευγάρι Β		Ζευγάρι Γ		Ζευγάρι Δ		Ζευγάρι Ε		Ζευγάρι ΣΤ		Ζευγάρι Ζ		Ζευγάρι Η		Ζευγάρι Θ		Ζευγάρι Ι		Ζευγάρι Κ		Ζευγάρι Λ	
ΟΜΑΔΑ 1		ΟΜΑΔΑ 2																															
Ζευγάρι	Βαθμοί	Ζευγάρι	Βαθμοί																														
Ζευγάρι Α		Ζευγάρι Β																															
Ζευγάρι Γ		Ζευγάρι Δ																															
Ζευγάρι Ε		Ζευγάρι ΣΤ																															
Ζευγάρι Ζ		Ζευγάρι Η																															
Ζευγάρι Θ		Ζευγάρι Ι																															
Ζευγάρι Κ		Ζευγάρι Λ																															

	λέξεις και συναισθήματα!» «Ευχαριστώ που περιμένατε τη σειρά σας!» κ.ά.). Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει επίσης βαθμούς στην κάρτα βαθμολογίας διαγράφοντας με Χ τους αριθμούς. Το χρονόμετρο σταματά και ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει: «Όσα παιδιά είναι το Β ξεκινούν να αναδιηγούνται την ιστορία. Πάμε». Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά το χρονόμετρο στα 3 λεπτά και παρακολουθεί ενεργά τα ζευγάρια παρέχοντας βαθμούς και συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο με σαφή αναφορά στους κανόνες του παιχνιδιού, όπως περιγράφεται παραπάνω.
Αναδιηγούμαι τη δική μου ιστορία: (15 λεπτά) Μ.Σ. 2&3    	Όταν ο χρόνος ολοκληρωθεί, ο/η εκπαιδευτικός λέει: «Ήρθε η ώρα να περιγράψετε τη δική σας ιστορία τώρα. Χρησιμοποιήστε αυτόν τον χάρτη αφήγησης της ιστορίας για να σας βοηθήσει να αναπτύξετε και να περιγράψετε κάποιες ιδέες. (Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει σε όλα τα παιδιά τον χάρτη αφήγησης της ιστορίας). Μπορείτε να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε οποιαδήποτε πληροφορία από την ιστορία με το μεγαλόσωμο παιδί, όπως εσείς επιθυμείτε. Για παράδειγμα, μπορείτε να αλλάξετε την αρχή ή τη μέση ή το τέλος της ιστορίας προσθέτοντας έναν άλλο χαρακτήρα ή να αλλάξετε τον χρόνο ή την τοποθεσία ή τα συναισθήματά τους. Το πιο σημαντικό πράγμα που πρέπει να θυμάστε είναι να διατηρήσετε την αλληλουχία των γεγονότων από την αρχή μέχρι το τέλος και να χρησιμοποιήσετε πολλές συνδετικές λέξεις και συναισθήματα. Να σας δώσω πρώτα ένα παράδειγμα και στη συνέχεια μπορείτε να σκεφτείτε ένα δικό σας. (Ο/Η εκπαιδευτικός λέει προφορικά ένα δικό του/της παράδειγμα χρησιμοποιώντας τον χάρτη αφήγησης της ιστορίας αλλάζοντας στοιχεία από την ιστορία με το μεγαλόσωμο παιδί. Π.χ.: «Μια φοβισμένη γάτα ήταν πάνω σε ένα δέντρο και δεν μπορούσε να κατέβει/Η γυναίκα που είχε τη γάτα φώναξε για βοήθεια/Το γενναίο μεγαλόσωμο παιδί πήγε στο δέντρο για να βοηθήσει τη γάτα/Η γυναίκα ήταν τόσο χαρούμενη που είχε τη γάτα της πίσω/Ευχαρίστησε το παιδί και έφυγε μαζί με τη γάτα της ικανοποιημένη»). Αν κολλήσω, το ζευγάρι μου μπορεί να με βοηθήσει με κάποιες βοηθητικές ερωτήσεις. Ας προσπαθήσουμε ξανά με τη βοήθεια ενός συμμαθητή για να σας δείξω πώς να αλλάξετε μια ιστορία (Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει ένα άλλο παράδειγμα ιστορίας χρησιμοποιώντας τον χάρτη αφήγησης, αλλά έχει κολλήσει και ο βοηθός μαθητής υποβάλλει κάποιες από τις ερωτήσεις καθοδήγησης για να βοηθήσει τον/την εκπαιδευτικό να προχωρήσει). Έχετε ερωτήσεις πριν ξεκινήσουμε την εξάσκησή μας; Αν δεν υπάρχουν ερωτήσεις, τότε ο/η εκπαιδευτικός λέει:

	«Να ετοιμαστούν όσοι είναι το Α για να δημιουργήσουν τη δική τους ιδέα. Μπορείτε να πείτε την ιστορία όσες φορές θέλετε Είναι σημαντικό να μην κάνετε παύσεις και να μην λέτε «εμμ...εμμ» κατά την αφήγησή σας. Όσοι είναι το Β, να έχετε μπροστά σας τις βοηθητικές ερωτήσεις. Πάμε!» Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά το χρονόμετρο στα 6 λεπτά. Καθώς τα παιδιά σκέφτονται και ανταλλάσσουν απόψεις, ο/η εκπαιδευτικός επιβλέπει ενεργά, κινείται ανάμεσα στα παιδιά, ακούει τις απαντήσεις τους και παρέχει <u>συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο</u> (π.χ., «Σας ευχαριστώ που είστε ενεργοί ακροατές!», «Βλέπω ότι προσπαθείτε να κάνετε το καλύτερο δυνατό χρησιμοποιώντας συναισθήματα»). «Εξαιρετική δουλειά!», «Σας ευχαριστώ που περιμένατε τη σειρά σας!» κ.ά.). Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει επίσης βαθμούς στην κάρτα βαθμολογίας διαγράφοντας με Χ τους αριθμούς. Όταν το χρονόμετρο σταματήσει, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει: Όσοι είναι το Β ήρθε τώρα η σειρά σας να αλλάξετε την ιστορία. Μπορείτε να πείτε την ιστορία όσες φορές θέλετε. Είναι σημαντικό να μην κάνετε παύσεις και να μην λέτε «εμμ...εμμ» κατά την αφήγησή σας. Όσοι είναι το Α, να έχετε μπροστά σας τις βοηθητικές ερωτήσεις. Πάμε!» Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά το χρονόμετρο στα 6 λεπτά και παρακολουθεί ενεργά τα ζευγάρια παρέχοντας βαθμούς και συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο με σαφή αναφορά στους κανόνες του παιχνιδιού, όπως περιγράφεται παραπάνω.
Τεστ αναδιήγησης: (8 λεπτά)  	Όταν το χρονόμετρο σταματήσει, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει: Άκουσα μερικές υπέροχες νέες ιστορίες με πολλές συνδυαστικές λέξεις. Εξαιρετική δουλειά! Ήρθε η ώρα για το τεστ αναδιήγησης. Θα εξετάσετε ο ένας τον άλλον χρησιμοποιώντας αυτή τη λίστα ελέγχου αναδιήγησης. (Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει σε κάθε παιδί μία λίστα ελέγχου και τους ζητά να γράψουν τα ονόματά τους στο πάνω μέρος της λίστας. Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί το περιεχόμενο της λίστας εν συντομία.) Όσοι είναι το Α έχετε 3 λεπτά να περιγράψετε και πάλι τη νέα σας ιστορία. Όσοι είναι το Β συμπληρώνετε τη λίστα ελέγχου κοιτάζοντας τη σειρά των γεγονότων και τη χρήση συνδυαστικών λέξεων. Πάμε. Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά το χρονόμετρο στα 3 λεπτά. Καθώς τα παιδιά σκέφτονται και ανταλλάσσουν απόψεις, ο/η εκπαιδευτικός επιβλέπει ενεργά, κινείται ανάμεσα στα παιδιά, ακούει τις απαντήσεις τους και παρέχει <u>συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο</u> (π.χ., «Σας ευχαριστώ που είστε ενεργοί ακροατές!», «Βλέπω ότι προσπαθείτε να κάνετε το καλύτερο δυνατό χρησιμοποιώντας συναισθήματα και συνδυαστικές λέξεις! Εξαιρετική δουλειά!», «Σας ευχαριστώ που περιμένατε τη σειρά σας!» κ.ά.). Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει επίσης βαθμούς στην κάρτα βαθμολογίας διαγράφοντας με Χ τους αριθμούς. Όταν το χρονόμετρο σταματήσει, ο/η εκπαιδευτικός λέει: Όσοι είναι το Β ήρθε τώρα η σειρά σας να πείτε τη δική σας ιστορία. Όσοι είναι το Α συμπληρώνετε τη λίστα ελέγχου κοιτάζοντας το τι λέει το ζευγάρι μας. Πάμε.

	Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινά το χρονόμετρο στα 3 λεπτά και παρακολουθεί ενεργά τα ζευγάρια παρέχοντας βαθμούς και συγκεκριμένο λεκτικό έπαινο με σαφή αναφορά στους κανόνες του παιχνιδιού, όπως περιγράφεται παραπάνω.																																				
Ολοκλήρωση: (8 λεπτά) 	Όταν το χρονόμετρο σταματήσει, ο/η εκπαιδευτικός λέει: Είδα πολλά παιδιά να δίνουν τον καλύτερό τους εαυτό κατά τη διάρκεια της αναδιήγησης. Αυτό σημαίνει υπευθυνότητα! Μετρήστε τους βαθμούς του ζευγαριού σας και καταχωρήστε τη βαθμολογία στην κάρτα σας. Έχετε στη διάθεσή σας 3 λεπτά για τον σκοπό αυτό. (Σε περίπτωση που οι μαθητές δεν θυμούνται, ο/η εκπαιδευτικός συμπληρώνει μια λίστα ελέγχου στον πίνακα και δείχνει στα παιδιά πώς να υπολογίσουν τους βαθμούς. Στη συνέχεια, τους υπενθυμίζει πώς μεταφέρουν το άθροισμα στην κάρτα βαθμολογίας. Ο/ Η εκπαιδευτικός μοντελοποιεί τα δύο παραδείγματα στον πίνακα). Ο/Η εκπαιδευτικός ρυθμίζει το χρονόμετρο στα 3 λεπτά. Όταν το χρονόμετρο σταματήσει, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει: Θα καλέσω τώρα κάθε ζευγάρι να μου δώσει τον τελικό αριθμό που έχει διαγραφεί με Χ στην κάρτα βαθμολογίας για να τον καταχωρήσω σε αυτόν τον πίνακα. (Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στον πίνακα). <table><tr><th colspan="2">ΟΜΑΔΑ 1</th><th colspan="2">ΟΜΑΔΑ 2</th></tr><tr><th>Ζευγάρι</th><th>Βαθμοί</th><th>Ζευγάρι</th><th>Βαθμοί</th></tr><tr><td>Ζευγάρι Α</td><td></td><td>Ζευγάρι Β</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Γ</td><td></td><td>Ζευγάρι Δ</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Ε</td><td></td><td>Ζευγάρι ΣΤ</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Ζ</td><td></td><td>Ζευγάρι Η</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Θ</td><td></td><td>Ζευγάρι Ι</td><td></td></tr><tr><td>Ζευγάρι Κ</td><td></td><td>Ζευγάρι Λ</td><td></td></tr><tr><td>ΣΥΝΟΛΟ</td><td></td><td>ΣΥΝΟΛΟ</td><td></td></tr></table> Αυτή τη φορά, η πρώτη θέση ανήκει στην Ομάδα ____ . Ομάδα ____ , σηκωθείτε, κάνετε υπόκλιση και δεχθείτε τα συγχαρητήρια μας για τη δουλειά που κάνατε. (Όλοι χειροκροτούν την ομάδα). Ομάδα ____ ήρθατε δεύτεροι. Ας χειροκροτήσουμε όλοι την Ομάδα ____ για την προσπάθειά της. Όλοι σας να θυμάστε ότι δεν είναι δυνατόν να είστε κάθε φορά στην πρώτη θέση. Ο πραγματικός λόγος για τον οποίο κάνουμε το παιχνίδι αναδιήγησης είναι για να σας βοηθήσουμε όλους να γίνετε καλύτεροι αναγνώστες. Οι βαθμοί και ο ομαδικός ανταγωνισμός κάνουν τη δουλειά πιο διασκεδαστική- την κάνουν να μοιάζει με παιχνίδι. Το πιο σημαντικό είναι ότι όλοι είναι νικητές αν εργάζονται σκληρά, γιατί, κάθε φορά θα γίνεστε καλύτεροι στο διάβασμα και αυτό σας κάνει νικητές ό,τι και να γίνει. Έτσι, σε αυτό το παιχνίδι αναδιήγησης, όλοι όσοι εργάζονται σκληρά είναι νικητές! Ο/Η εκπαιδευτικός μαζεύει όλα τα φυλλάδια από τα παιδιά.	ΟΜΑΔΑ 1		ΟΜΑΔΑ 2		Ζευγάρι	Βαθμοί	Ζευγάρι	Βαθμοί	Ζευγάρι Α		Ζευγάρι Β		Ζευγάρι Γ		Ζευγάρι Δ		Ζευγάρι Ε		Ζευγάρι ΣΤ		Ζευγάρι Ζ		Ζευγάρι Η		Ζευγάρι Θ		Ζευγάρι Ι		Ζευγάρι Κ		Ζευγάρι Λ		ΣΥΝΟΛΟ		ΣΥΝΟΛΟ	
ΟΜΑΔΑ 1		ΟΜΑΔΑ 2																																			
Ζευγάρι	Βαθμοί	Ζευγάρι	Βαθμοί																																		
Ζευγάρι Α		Ζευγάρι Β																																			
Ζευγάρι Γ		Ζευγάρι Δ																																			
Ζευγάρι Ε		Ζευγάρι ΣΤ																																			
Ζευγάρι Ζ		Ζευγάρι Η																																			
Ζευγάρι Θ		Ζευγάρι Ι																																			
Ζευγάρι Κ		Ζευγάρι Λ																																			
ΣΥΝΟΛΟ		ΣΥΝΟΛΟ																																			
																																					
																																					



Τοποθέτηση Ζευγαριών σε Ομάδες

- Μετά τον σχηματισμό των ζευγαριών, προχωρούμε στην τοποθέτηση των ζευγαριών σε μία από τις δύο ομάδες της τάξης.
- Η ομαδοποίηση των παιδιών σε ομάδες έχει ως στόχο να τα παρακινήσει να εργαστούν σκληρά για τον εαυτό τους και για την ομάδα τους. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τα παιδιά με διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες, καθώς η αυτοπεποίθηση και τα κίνητρά τους είναι γενικά χαμηλά. Η βαθμολογία της αναδιήγησης κάθε παιδιού συμβάλλει στη συνολική βαθμολογία της ομάδας.
- Προσπαθήστε να ταιριάξετε τις ομάδες ισοδύναμα, βάζοντας ζευγάρια με σχεδόν ίδιες ικανότητες σε αντίθετες ομάδες.
- Οι ομάδες θα παραμείνουν ίδιες μέχρι το τέλος του προγράμματος.
- Καταγράψτε τα ζευγάρια και τις ομάδες στον πιο κάτω πίνακα:

ΟΜΑΔΑ 1				ΟΜΑΔΑ 2			
Ζευγάρι	Όνομα (Παιδί Α)	Όνομα (Παιδί Β)	Βαθμοί	Ζευγάρι	Όνομα (Παιδί Α)	Όνομα (Παιδί Β)	Βαθμοί
Ζευγάρι Α				Ζευγάρι Β			
Ζευγάρι Γ				Ζευγάρι Δ			
Ζευγάρι Ε				Ζευγάρι ΣΤ			
Ζευγάρι Ζ				Ζευγάρι Η			
Ζευγάρι Θ				Ζευγάρι Ι			
Ζευγάρι Κ				Ζευγάρι Λ			



Όνομα Ζευγαριού: _____ Αριθμός Ομάδας: _____ Ημερομηνία: _____

Όνομα (Παιδί Α): _____ Όνομα (Παιδί Β): _____



ΚΑΡΤΑ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ

Κάθε φορά που δίνεται ένας βαθμός, διαγράφουμε (X) έναν αριθμό από τον πίνακα βαθμολογίας. Ο τελευταίος διαγεγραμμένος αριθμός είναι η τελική βαθμολογία που πρέπει να ανακοινώσετε στον δάσκαλο/στη δασκάλα σας.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Βοηθητικές Ερωτήσεις Κατά την Αναδιήγηση

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας «**Αναδιηγείστε τη δική σας ιστορία**» μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις ερωτήσεις, για να βοηθήσετε το ζευγάρι σας να συνεχίσει την ιστορία του.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	ΒΟΗΘΗΤΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ
Χαρακτήρες	Ποιοι είναι οι χαρακτήρες της ιστορίας;
Τοποθεσία	Πού διαδραματίζεται η ιστορία;
Χρόνος	Πότε διαδραματίζεται η ιστορία;
Πρόβλημα (Τι;)	Ποιο πρόβλημα αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας;
Συναισθήματα	Πώς αισθάνεται ο χαρακτήρας λόγω του προβλήματος;
Σχέδιο 1	Ποιο σχέδιο καταστρώνει ο χαρακτήρας για να λύσει το πρόβλημα;
Προσπάθεια 1 ^η	Πώς πήγε η προσπάθεια του χαρακτήρα να διορθώσει το πρόβλημα;
Συνέπεια 1 ^η	Ποιο ήταν το αποτέλεσμα της προσπάθειας του χαρακτήρα;
Συναισθήματα	Πώς ένιωσε ο χαρακτήρας μετά την προσπάθειά του να διορθώσει το πρόβλημα;
Σχέδιο 2	Αν το πρόβλημα δεν έχει επιλυθεί, ποιο είναι το νέο σχέδιο;
Προσπάθεια 2 ^η	Πώς πήγε αυτή η νέα προσπάθεια;
Συνέπεια 2 ^η	Ποιο ήταν το αποτέλεσμα της δεύτερης προσπάθειας;
Τέλος	Πώς τελειώνει η ιστορία;

ΟΔΗΓΕΙ: ΜΕΤΑΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΑΡΤΗ ΑΩΗΤΗΕ
ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΦΩΡΑ ΤΟΥ ΡΟΛΟΙΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΒΛΗΘΕΙΤΕ
ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΙ ΙΣΤΟΡΙΑ

12



Λίστα Ελέγχου Αναδιήγησης στο Παιχνίδι

Το όνομά μου: _____ Διπλανός/η: _____

Λίστα Ελέγχου Αναδιήγησης

Σημείωσε ✓ στο κουτί, εάν έχεις δει τον/τη διπλανό/ή σου να εφαρμόζει σωστά το βήμα

Η αρχική πρόταση είχε:

Χαρακτήρες (Ποιος;)	☐
Χρόνο (Πότε;)	☐
Χώρο (Πού;)	☐
Συνδετική λέξη	☐
Συναίσθημα	☐
Διηγήθηκε την ιστορία με τη σειρά.	☐
Διηγήθηκε την ιστορία με γοργό τρόπο, χωρίς παύσεις (εεε, μμμ)	☐
Χρησιμοποίησε συνδετικές λέξεις στην αρχή, στη μέση και στο τέλος.	☐
Χρησιμοποίησε συναισθήματα στην αρχή, στη μέση και στο τέλος.	☐

Κύκλωσε:

Αριθμός των γεγονότων (ρήματα δράσης) που αναφέρθηκαν στην αρχή (κυκλώστε):

1. 2. 3. 4. 5.

Αριθμός των γεγονότων (ρήματα δράσης) που αναφέρθηκαν στη μέση (κυκλώστε):

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7+

Αριθμός των γεγονότων (ρήματα δράσης) που αναφέρθηκαν στο τέλος (κυκλώστε):

1. 2. 3. 4. 5.

ΣΥΝΟΛΙΚΟΙ ΠΟΝΤΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 26

1. Μέτρησε τον αριθμό των ✓ . ☐
2. Μέτρησε τον συνολικό αριθμό των γεγονότων που αναφέρθηκαν.
3. Πρόσθεσε τους δύο αριθμούς και γράψετε το άθροισμα στο κουτί.

Το όνομά μου: _____ Διπλανός/η: _____

Λίστα Ελέγχου Αναδιήγησης

Σημείωσε ✓ στο κουτί, εάν έχεις δει τον/τη διπλανό/ή σου να εφαρμόζει σωστά το βήμα

Η αρχική πρόταση είχε:

Χαρακτήρες (Ποιος;)	☐
Χρόνο (Πότε;)	☐
Χώρο (Πού;)	☐
Συνδετική λέξη	☐
Συναίσθημα	☐
Διηγήθηκε την ιστορία με τη σειρά.	☐
Διηγήθηκε την ιστορία με γοργό τρόπο, χωρίς παύσεις (εεε, μμμ)	☐
Χρησιμοποίησε συνδετικές λέξεις στην αρχή, στη μέση και στο τέλος.	☐
Χρησιμοποίησε συναισθήματα στην αρχή, στη μέση και στο τέλος.	☐

Κύκλωσε:

Αριθμός των γεγονότων (ρήματα δράσης) που αναφέρθηκαν στην αρχή (κυκλώστε):

1. 2. 3. 4. 5.

Αριθμός των γεγονότων (ρήματα δράσης) που αναφέρθηκαν στη μέση (κυκλώστε):

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7+

Αριθμός των γεγονότων (ρήματα δράσης) που αναφέρθηκαν στο τέλος (κυκλώστε):

1. 2. 3. 4. 5.

ΣΥΝΟΛΙΚΟΙ ΠΟΝΤΟΙ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 26

1. Μέτρησε τον αριθμό των ✓ . ☐
2. Μέτρησε τον συνολικό αριθμό των γεγονότων που αναφέρθηκαν.
3. Πρόσθεσε τους δύο αριθμούς και γράψετε το άθροισμα στο κουτί.



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

habilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



ΠΤΙΘΙ

University College of
Teacher Education Lymf