

| | |
|---|---|
| ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ: Εκμάθηση Νοημάτων ΜΑΚΑΤΟΝ με το ΝΑΟ | |
| Κοινό – στόχος | Παιδιά με δυσκολίες ομιλίας ή λόγου προσχολικής ηλικίας που είναι εξοικειωμένα με τα νοήματα ΜΑΚΑΤΟΝ |
| Γνωστικό αντικείμενο | Επικοινωνιακές δεξιότητες |
| Περίληψη σεναρίου: Τα παιδιά θα διδαχθούν 14 νοήματα ΜΑΚΑΤΟΝ μέσω μιας μικρής ιστορίας που θα αφηγηθεί το ρομπότ κοινωνικής υποστήριξης ΝΑΟ. | |
| ΠΛΑΙΣΙΟ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ | |
| Οργάνωση τάξης | 1 προς 1 διδασκαλία. Αν υλοποιείται σε ομάδα, τα παιδιά που θα πάρουν μέρος πρέπει να έχουν κοινό αναπτυξιακό επίπεδο και κοινό επίπεδο στην κατανόηση νοημάτων ΜΑΚΑΤΟΝ. Να υπάρχει και δεύτερος θεραπευτής – βοηθός στην αίθουσα |
| Συνεργασία/συντονισμός | Σωματική καθοδήγηση: Δύναται να χρησιμοποιηθεί σε ειδικές περιπτώσεις παιδιών. Οπτικοποίηση: Δύναται επίσης να χρησιμοποιηθεί σε ειδικές περιπτώσεις |
| Προσδιορισμός απαιτούμενο υποστηρικτικού υλικού | Το ΝΑΟ δίνει οδηγίες και μερικές εντολές στα παιδιά. Ακόμη λειτουργεί ως πρότυπο μίμησης καθώς τον βλέπουν να κάνει συγκεκριμένες κινήσεις και κάνουν το αντίστοιχο. |
| ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ | |
| Βασικός σκοπός και επιμέρους στόχοι | Σκοπός: Να δημιουργηθούν ευκαιρίες διδασκαλίας των νοημάτων ΜΑΚΑΤΟΝ με ένα εναλλακτικό τρόπο Στόχοι: 1. Να αντιγράψουν τις κινήσεις-νοήματα που εκτελεί το ρομπότ 2. Να κάνουν ταυτόχρονα την κίνηση-νόημα και να παράγουν την λέξη που αντιστοιχεί (εάν υπάρχει η δυνατότητα) 3. Κατανοούν τη σημασία του κάθε νοήματος που εκτελεί το ρομπότ 4. Να κατανοήσουν την ιστορία του παραμυθιού 5. Να μπορούν να απαντούν με το σωστό νόημα σε ερωτήσεις κατανόησης για την ιστορία (προχωρημένο επίπεδο) |
| ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ | Διάρκεια: Ενδεικτικά 45 λεπτά |
| Περιγραφή | 1. Εφαρμογή «Πλησίασε και γνώρισε με». Τα παιδιά εξοικειώνονται με την παρουσία του ΝΑΟ στην αίθουσα, τον ακουμπάνε και παίζουν μαζί του μικρά παιχνίδια. 2. Εφαρμογή αφήγησης της ιστορίας . Το ΝΑΟ εξιστορεί την ιστορία κάνοντας ταυτόχρονα κινήσεις για κάποια νοήματα ΜΑΚΑΤΟΝ 3. Εφαρμογή 7 νοήματα . Το ΝΑΟ κάνει κίνηση και λέει τη λέξη για 7 νοήματα από την ιστορία 4. Εφαρμογή αξιολόγησης . Το ΝΑΟ κάνει ένα νόημα και λέει ταυτόχρονα τι είναι αυτό; Το παιδί επιλέγει ανάμεσα από δυο εικόνες που θα έχει εκτυπωμένες μπροστά του, τη σωστή. Την δείχνει στο ρομπότ, αυτό την αναγνωρίζει με τη σειρά του και απαντάει λάθος ή σωστό. |

| | |
|--|---|
| Βιβλιογραφία βοηθητικών πηγών σε ηλεκτρονική μορφή | Download Choregraphe 2.8.6.23 https://www.softbankrobotics.com/emea/en/support/nao6/downloads-softwares https://developer.softbankrobotics.com/nao6/naoqideveloper-guide/choregraphe-suite |
|--|---|