



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Λογοτεχνία

ΣΤ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Εγώ είμαι εγώ. Εσύ και εγώ είμαστε εμείς.»

ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Θεσσαλονίκη 2012



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101 , Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Εγώ είμαι εγώ. Εσύ και εγώ είμαστε εμείς.

Δημιουργός σεναρίου

Σαββατούλα Χοροζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

(Προτεινόμενη) Τάξη

Στ' Δημοτικού

Χρονολογία

Δεκέμβριος 2012

Διδακτική/θεματική ενότητα

Ευέλικτη Ζώνη-Διαπολιτισμική εκπαίδευση

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Ιστορία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Εικαστικά

Γαλλική Γλώσσα

Γεωγραφία

Θρησκευτικά

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Μουσική



Πληροφορική

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Αγωγή Υγείας

Θεατρική Αγωγή

Πολιτιστικά προγράμματα

Σχολικές γιορτές

Χρονική διάρκεια

14+ διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Η τάξη θα πρέπει να διαθέτει υπολογιστή με βιντεοπροβολέα και το σχολείο εργαστήριο πληροφορικής. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του Η/Υ (γράψιμο στον κειμενογράφο, περιήγηση σε ιστοσελίδες, αντιγραφή και επικόλληση εικόνων, αποθήκευση).

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με το παρόν σενάριο επιδιώκεται η προώθηση των αρχών της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης η οποία εισήχθη στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα με τον νόμο 2413/96 (Φ.Ε.Κ. 124 τ.Α'/17-6-1996). Η προσέγγιση των παραπάνω αρχών



επιτυγχάνεται μέσα από την προβολή και επεξεργασία της γαλλικής ταινίας κινούμενων σχεδίων «Αζούρ και Ασμάρ» του Michel Ocelot, η οποία διαπραγματεύεται τις αξίες της ισότητας μεταξύ ανθρώπων διαφορετικών φυλών, της προσπάθειας κατανόησης ενός τόπου και ανθρώπων διαφορετικής κουλτούρας, καθώς και της συνεργασίας και αλληλοβοήθειας μεταξύ ανθρώπων για την επίτευξη ενός στόχου. Ταυτόχρονα, επιδιώκεται η εξοικείωση των παιδιών με πρακτικές που αφορούν τους νέους γραμματισμούς και τη χρήση λογισμικών.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με τον Δαμανάκη, οι αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης είναι: η ανταλλαγή πληροφοριών και εμπειριών, η διευκόλυνση της επικοινωνίας, η καταπολέμηση του ρατσισμού και του εθνικιστικού τρόπου σκέψης, η καλλιέργεια ευαισθησίας, αλληλεγγύης και συνεργασίας, η ενσυναίσθηση, η εκπαίδευση για διαπολιτισμικό σεβασμό, η εκπαίδευση για την ειρήνη (Δαμανάκης 2001). Οι αρχές αυτές προωθούνται μέσα από τη θέαση της συγκεκριμένης ταινίας, η οποία αναδεικνύει τις οπτικές γωνίες των αρχών αυτών χρησιμοποιώντας, εκτός από την τεχνική του ψηφιακού animation, των χρωμάτων και της μουσικής, το παραμύθι το οποίο προσφέρει εξοικείωση με το διαφορετικό. Σύμφωνα με τον Αυδίκου, «το παραμύθι είναι ίσως από τα πιο αποτελεσματικά εργαλεία για τη διαπολιτισμική εκπαίδευση, γιατί στον πυρήνα του συνοψίζεται ο αυτοπροσδιορισμός του ανθρώπου σε σχέση με τις προσωπικές του εμπειρίες ή η ανακάλυψη και η διαφοροποίηση από το έτερο» (Αυδίκος 2003).

Ταυτόχρονα, «τα παιδιά απολαμβάνουν το κινηματογραφικό προϊόν είτε το αντιμετωπίζουν ως ανυποψίαστοι θεατές (συγκινούνται, γελάνε, κλαίνε) είτε η διάθεσή τους είναι ερευνητική και ανακαλυπτική (κριτικός θεατής). Τα δύο είδη θεατών εν δυνάμει υπάρχουν σε κάθε παιδί (Γρόσδος 2009: 37).



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να απολαύσουν την ταινία ως θεατές
- να συνειδητοποιήσουν την ισότητα μεταξύ των ανθρώπων
- να έρθουν σε επαφή με άλλες γλώσσες (καλλιέργεια πολιτισμικής αντίληψης)
- να έρθουν σε επαφή με άλλες μουσικές (καλλιέργεια πολιτισμικής αντίληψης)
- να κατανοήσουν διαφορετικές κουλτούρες (καλλιέργεια πολιτισμικής αντίληψης)
- να έρθουν σε επαφή με την έννοια της πρόληψης
- να αναγνωρίσουν τις πανανθρώπινες αξίες της φιλίας, της αποδοχής, της αλληλεγγύης, της συνεργασίας και του σεβασμού των ανθρώπινων δικαιωμάτων
- να διαισθανθούν τη δύναμη και την αξία της διαφορετικότητας και της διαπολιτισμικότητας
- να κατανοήσουν την αξία του παραμυθιού και τα βαθύτερα νοήματά του
- να έρθουν σε επαφή με παραμύθια από διάφορους λαούς του κόσμου
- να διαπιστώσουν την ομοιότητα μεταξύ παραμυθιών των διάφορων λαών
- να καλλιεργήσουν τον σεβασμό προς τα πολιτισμικά στοιχεία ενός λαού
- να αντιληφθούν το γεγονός ότι η ανάγκη για τη δημιουργία παραμυθιών είναι πανανθρώπινη

Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν τα βασικά στοιχεία ενός παραμυθιού (φανταστική διήγηση, τόπος, χρόνος, ήρωες, πλοκή)
- να συνειδητοποιήσουν ότι η εικόνα είναι ένα πολυτροπικό και πολύσημο κείμενο



- να εξασκηθούν στην παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου
- να κατανοήσουν την πολυσημία του κινηματογραφικού λόγου

Γραμματισμοί

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να εξοικειωθούν με βασικές εντολές επεξεργασίας απλών λογισμικών, όπως γράψιμο στον κειμενογράφο, αναζήτηση εικόνων στο διαδίκτυο, αντιγραφή, επικόλληση και διαμόρφωση εικόνων
- να εξασκηθούν σε λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
- να γνωρίσουν ένα λογισμικό δημιουργίας αφίσας
- να γνωρίσουν ένα λογισμικό δημιουργίας φωτο-ιστοριών

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για το παρόν σενάριο μπορεί να αποτελέσει ο εορτασμός της παγκόσμιας ημέρας των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στις 11 Δεκεμβρίου ή ο εορτασμός της παγκόσμιας ημέρας δικαιωμάτων του παιδιού στις 20 Νοεμβρίου.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Οι έννοιες της φιλίας, της αλληλεγγύης, του σεβασμού της διαφορετικότητας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, της συνεργασίας, της ειρήνης διαπερνούν σχεδόν όλα τα γνωστικά αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος του δημοτικού σχολείου. Ενδεικτικά, μπορούμε να αναφέρουμε στο μάθημα της Γλώσσας της Στ΄ τάξης, ενότητα 6, *Η Ζωή στους άλλους τόπους*, στο Ανθολόγιο Ε΄ και Στ΄ τάξης, ενότητα 10, *Ειρήνη και Φιλία*, στο βιβλίο της Ιστορίας της Στ΄ Τάξης, ενότητα Α΄, *Αμερικανική και Γαλλική Επανάσταση*.



Επιπλέον, στην Ευέλικτη Ζώνη προτείνονται και πραγματοποιούνται προγράμματα Αγωγής Υγείας και πολιτιστικά, με θέματα όπως: Οι αξίες της Ζωής, Ο Ξένος, Εμείς και οι Άλλοι, κ.ά.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνει τις παρακάτω δραστηριότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών:

- ✓ μηχανή αναζήτησης στο διαδίκτυο για άντληση και αξιοποίηση πληροφοριών
- ✓ λογισμικό επεξεργασίας κειμένου το οποίο επιτρέπει την εισαγωγή αντικειμένων, την αλλαγή της μορφής του κειμένου, την εύκολη διόρθωση των λαθών, την εύρεση, διόρθωση και αντικατάσταση του κειμένου
- ✓ λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
- ✓ λογισμικό δημιουργίας αφίσας
- ✓ λογισμικό δημιουργίας φωτο-ιστοριών
- ✓ ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια που επιτρέπει την εύκολη και ταχύτατη πρόσβαση σε πηγές πληροφοριών

Κείμενα

«Αζούρ και Ασμάρ», Michel Ocelot , 2006

«[Αζούρ και Ασμάρ](http://www.cinemanews.gr)», κριτική της ταινίας από την ιστοσελίδα <http://www.cinemanews.gr>

«[Azur et Asmar: ο καθένας να βρει τη νεράιδα του γείτονά του](http://www.cinemanews.gr)», παρουσίαση της ταινίας από το ιστολόγιο [Νεραϊδόκοσμος.gr](http://www.cinemanews.gr)

Σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού, από την ιστοσελίδα της [unicef](http://www.unicef.org)

[Παρουσίαση για τα δικαιώματα του παιδιού](http://www.kindykids.gr), από την ιστοσελίδα www.kindykids.gr

«Ιστορία Ε΄ Δημοτικού», ενότητα Β΄ [Η ρωμαϊκή αυτοκρατορία μεταμορφώνεται](#) (σ. 36-40)



«Ιστορία Στ' Δημοτικού», ενότητα Α', κεφάλαιο 2, [Από τις Γεωγραφικές ανακαλύψεις στον Διαφωτισμό](#) (Προλήψεις: Η πεποίθηση ότι κάτι μπορεί να μας φέρει τύχη ή ατυχία)

Ιστοσελίδες

<http://www.azuretasmal-lefilm.com/>: επίσημη ιστοσελίδα της ταινίας «Αζούρ και Ασμάρ»

Μηχανή αναζήτησης [Google](#) (εικόνες της ταινίας «Αζούρ και Ασμάρ»)

[Λεξικό της κοινής νεοελληνικής](#) του Μανώλη Τριανταφυλλίδη, από την Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα

Ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια [Βικιπαίδεια](#) (λήμμα για τα [ανθρώπινα δικαιώματα](#))

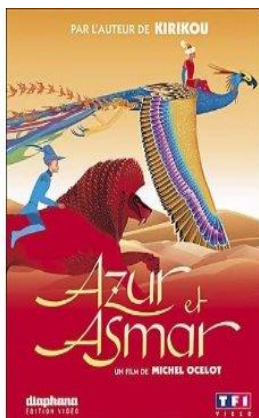
Περιβάλλοντα

[picmonkey](#): διαδικτυακός τόπος δημιουργίας αφίσας-κολάζ

<http://www.toondoo.com>: διαδικτυακός τόπος δημιουργίας φωτο-ιστοριών

Διδακτική πορεία / στάδια / φάσεις

1η, 2η & 3η ώρα: «Αζούρ και Ασμάρ» (ολομέλεια)



(Σχολιασμός εξώφυλλου ταινίας και προβολή της)

Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει το εξώφυλλο της ταινίας που βρίσκεται στην [επίσημη ιστοσελίδα](#) της ταινίας με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα. Ταυτόχρονα, από την ίδια σελίδα δείχνει το τρέιλερ της ταινίας και στη συνέχεια ζητάει από τα παιδιά να κάνουν προβλέψεις για την παραγωγή και την υπόθεση της ταινίας, τις οποίες καταγράφουν στο τετράδιό τους και στη συνέχεια στον πίνακα. Συγκεκριμένα, καλούνται να αναφέρουν θέματα ή ιδέες και πρόσωπα που θα περίμεναν να δουν με βάση τον τίτλο της ταινίας. Αυτό που αναμένεται να αναδυθεί από τις παρατηρήσεις των παιδιών είναι ότι πρόκειται για μια ταινία κινούμενων



σχεδίων γαλλικής παραγωγής, η οποία παρουσιάζει κάποιο παραμύθι, όπως μαρτυρούν το όνομα του δημιουργού Michel Ocelot και οι εικόνες των φανταστικών προσώπων και ζώων στην εικόνα. Στη συνέχεια προβάλλεται η ταινία μέσω DVD.

4η, 5η & 6η ώρα: Μετά τη θέαση της ταινίας (ολομέλεια - εργαστήριο πληροφορικής)

Μετά τη θέαση της ταινίας τα παιδιά αφήνονται ελεύθερα να εκφράσουν αυθόρμητα τις πρώτες εντυπώσεις τους με τη μέθοδο του καταιγισμού των ιδεών. Εκφράζουν συναισθήματα, επιθυμίες και απόψεις οι οποίες καταγράφονται από τον/την εκπαιδευτικό στον πίνακα και από τα παιδιά στο τετράδιό τους για να χρησιμοποιηθούν την επόμενη ώρα. Στη συνέχεια ακολουθεί ο σχολιασμός της ταινίας, του οποίου ενδεικτικές ερωτήσεις μπορεί να είναι οι παρακάτω:

- (α) **Βασικές** (Υπήρξε κάτι που συμπαθήσατε; Υπήρξε κάτι που αντιπαθήσατε; Τι τράβηξε την προσοχή σας; Τι σας μέρδευε;)
- (β) **Γενικές** (Έχετε δει παρόμοιες ταινίες; Σε τι μοιάζανε; Πού διαφέρανε; Είδατε-μάθατε κάτι καινούριο; Αλλάξατε γνώμη για κάτι; Σας εξέπληξε κάτι; Θα επιθυμούσατε να ξέρετε πώς έγινε η ταινία; Τι θα επιθυμούσατε να ξέρατε;).
- (γ) **Ειδικές**, οι οποίες επικεντρώνονται στη συγκεκριμένη ταινία (Πού συνέβη η ιστορία; Υπήρξαν ήχοι και εικόνες που συμπαθήσατε ή αντιπαθήσατε; Πώς θα κάνατε την ταινία καλύτερη; Από αυτά που είδατε στην ταινία, τι έχει συμβεί σε εσάς; Τι θα λέγατε σε κάποιον που θα σας ρωτούσε γι' αυτήν την ταινία; Πόσες διαφορετικές ιστορίες μπορείτε να βρείτε στην ταινία; Ποιος χαρακτήρας σας ενδιέφερε πιο πολύ; Είναι το σημαντικότερο πρόσωπο στην ταινία; Είναι κάποιο άλλο πρόσωπο;.) (Γρόσδος 2009)

Ακόμη, σύμφωνα με τον Θεοδωρίδη (Θεοδωρίδης 2002), θα μπορούσαμε να επικεντρωθούμε στην ανάδειξη των εκφραστικών μέσων της ταινίας στηριζόμενοι/ες στις απόψεις, στις εμπειρίες και στα συναισθήματα των παιδιών, θέτοντας τις παρακάτω ενδεικτικές ερωτήσεις προς συζήτηση: Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας του



έργου; Πώς είναι (περιγραφή); Ποιες δυσκολίες αντιμετωπίζει; Τι αισθάνεται (σε διαφορετικές στιγμές); Πώς δείχνει ο σκηνοθέτης τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή; Ποια θέματα εμφανίζονται στο έργο, π.χ. πείνα, πόλεμος, αγάπη; Ποια σημεία της ταινίας σας άρεσαν; Με ποιο μήνυμα θα διαφημίζατε την ταινία; Αν ήσασταν ηθοποιός, ποιον ρόλο θα θέλατε να παίξετε; Γιατί; Είναι φανερό ότι όλες οι παραπάνω ερωτήσεις δεν έχουν τους ίδιους στόχους. Ο/Η εκπαιδευτικός καλείται να επιλέξει και να θέσει εκείνα τα ερωτήματα που αποσκοπούν στους εκάστοτε στόχους ενός εκπαιδευτικού σεναρίου. Στο παρόν σενάριο θα επικεντρωθούμε στο είδος της φανταστικής διήγησης, τα δομικά στοιχεία του παραμυθιού και στις έννοιες της προκατάληψης, της διαφορετικότητας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Μετά τον σχολιασμό της ταινίας, την πέμπτη και έκτη ώρα και, αφού τα παιδιά χωριστούν σε ομάδες, μεταφερόμαστε στο εργαστήριο πληροφορικής όπου με τη βοήθεια ενός ημιδομημένου εννοιολογικού χάρτη θα συγκεντρώσουμε το υλικό που μας ενδιαφέρει χρησιμοποιώντας και διαδικτυακές πηγές ([1^ο Φύλλο Εργασίας](#)).

7η, 8η & 9η ώρα: Πολιτισμική αντίληψη και σύγκριση (εργαστήριο)

Κατά τη διάρκεια αυτού του τριώρου ο/η εκπαιδευτικός ζητά από τα παιδιά, μέσω του [2^{ου} Φύλλου Εργασίας](#), να καταγράψουν πληροφορίες από την ταινία που αφορούν το περιεχόμενο λέξεων ή άλλων πραγματολογικών στοιχείων, κυρίως για τη ζωή, τα ήθη και έθιμα, τις ασχολίες, τα ζώα, τα πουλιά κ.ά.» των δύο πολιτισμών, γαλλικού και αραβικού, καθώς και ελληνικού εφαρμόζοντας, έτσι, τη στρατηγική της ανάπτυξης πολιτισμικής αντίληψης.

Επιπλέον, τα παιδιά καλούνται να ομαδοποιήσουν τις παραπάνω πληροφορίες σε έναν πίνακα που απεικονίζει τις ομοιότητες και διαφορές των λαών, να συμπληρώσουν λέξεις σε κείμενο που αφορά την πρόληψη με τα γαλάζια μάτια, να αντιστοιχίσουν λέξεις και να εκφράσουν τις απόψεις τους σε προβληματισμούς σχετικούς με τις παραπάνω δραστηριότητες.



10η & 11η ώρα: Μαθαίνω για τα ανθρώπινα δικαιώματα και τα δικαιώματα του παιδιού (εργαστήριο)

Στο δίωρο αυτό τα παιδιά θα διερευνήσουν και θα ανακαλύψουν τα ανθρώπινα δικαιώματα και ιδιαίτερα τα δικαιώματα του παιδιού με σκοπό τη δημιουργία αφίσας και φωτο-ιστορίας που θα αναρτήσουν στη γιορτή που θα ετοιμάσουν για τις 11 Δεκεμβρίου, ημερομηνία παγκόσμιας ημέρας του παιδιού ([3^ο Φύλλο Εργασίας](#)).

12η ώρα: Δημιουργία αφίσας - εργαστήριο

Με τη βοήθεια λογισμικού δημιουργίας αφίσας-κολάζ τα παιδιά, αφού επιλέξουν εικόνες από το διαδίκτυο, θα ετοιμάσουν τις αφίσες τους για να τις παρουσιάσουν στη γιορτή που θα ετοιμάσουν για τον εορτασμό της παγκόσμιας ημέρας των δικαιωμάτων του παιδιού ([4^ο Φύλλο Εργασίας](#)).

13η & 14η ώρα: Φωτο-ιστορίες με τα δικαιώματα

Με τη βοήθεια κατάλληλου λογισμικού τα παιδιά θα ετοιμάσουν τις φωτο-ιστορίες που θα παρουσιάζουν τα δικαιώματα του παιδιού. Θα διαλέξουν τους/τις πρωταγωνιστές/ριες των ιστοριών τους, τον τόπο που θα διαδραματίζονται τα γεγονότα και θα γράψουν τα λόγια τους. Κάθε εικόνα θα περιέχει μία ιστορία ([5^ο Φύλλο Εργασίας](#)).

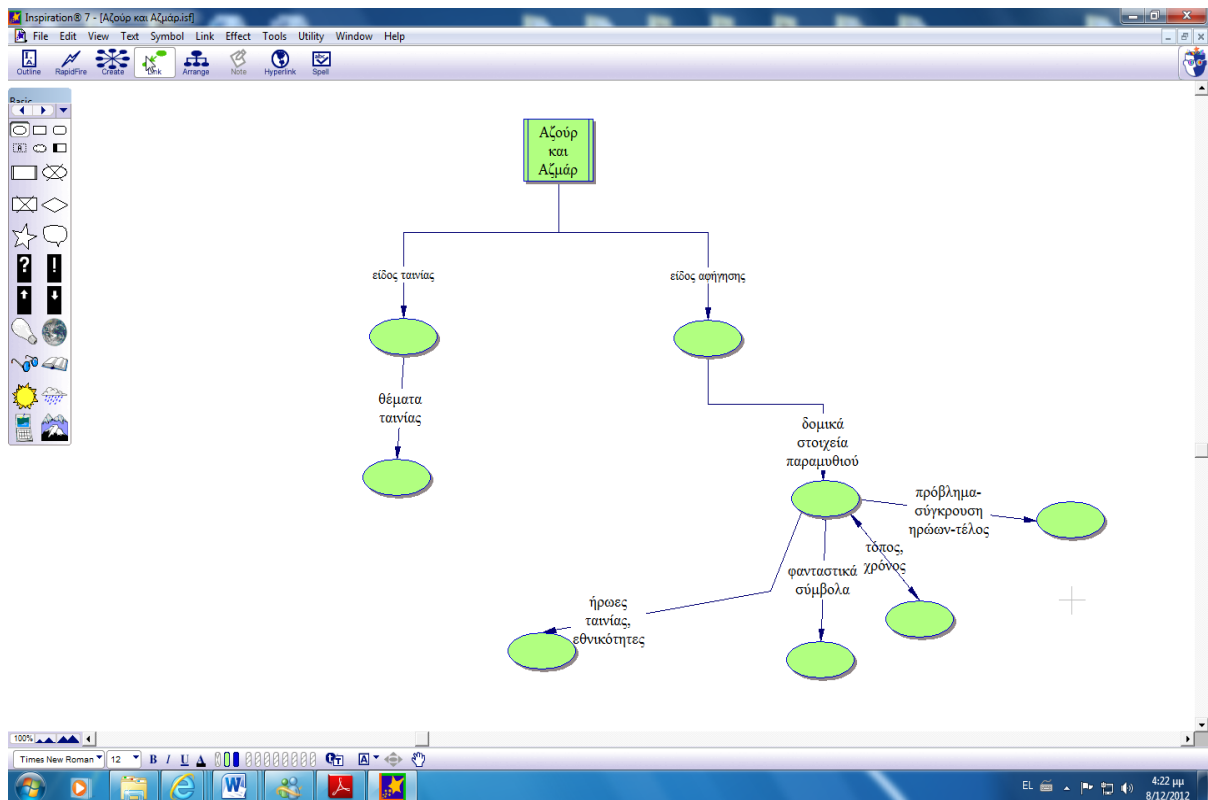
ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο Φύλλο εργασίας

1) Ανοίξτε το λογισμικό Inspiration που βρίσκεται στην επιφάνεια του υπολογιστή και συμπληρώστε τις πληροφορίες που λείπουν.

2) Μπείτε στο διαδίκτυο και στις ιστοσελίδες, <http://www.cinemanews.gr/v5/movies.php?n=4422>, Neraidokosmos.gr, [Azur et Asmar](http://Azur.etAsmar), Google, όπου μπορείτε να πάρετε πληροφορίες και εικόνες για τη συμπλήρωση του χάρτη σας.

Για να γράψετε στα κυκλάκια πατήστε δεξί κλικ, μετά τις επιλογές Font και Times New Greek για να γράψετε ελληνικά.





2^ο Φύλλο εργασίας

1) Στην ταινία που παρακολουθήσατε υπάρχουν πληροφορίες για τον αραβικό και τον γαλλικό πολιτισμό. Οι πληροφορίες αυτές σχετίζονται με τη μουσική, την εκπαίδευση, τη γλώσσα, τις ασχολίες των ανθρώπων, τα ήθη και έθιμα, τις προλήψεις.

Για τον ορισμό της λέξης «πρόληψη» επισκεφτείτε [το λεξικό της κοινής νεοελληνικής](#) και διαβάστε το δεύτερο ορισμό μαζί με τα παραδείγματα. Για την ίδια λέξη ας θυμηθούμε τον ορισμό που υπάρχει στο βιβλίο Ιστορίας της ΣΤ΄ στο δεύτερο κεφάλαιο «[Από τις Γεωγραφικές ανακαλύψεις στον Διαφωτισμό](#)» της Α΄ ενότητας: «Προλήψεις: Η πεποίθηση ότι κάτι μπορεί να μας φέρει τύχη ή ατυχία» (Κολιόπουλος, Καλλιανιώτης, Μιχαηλίδης, Μηνάογλου, 2012:18).

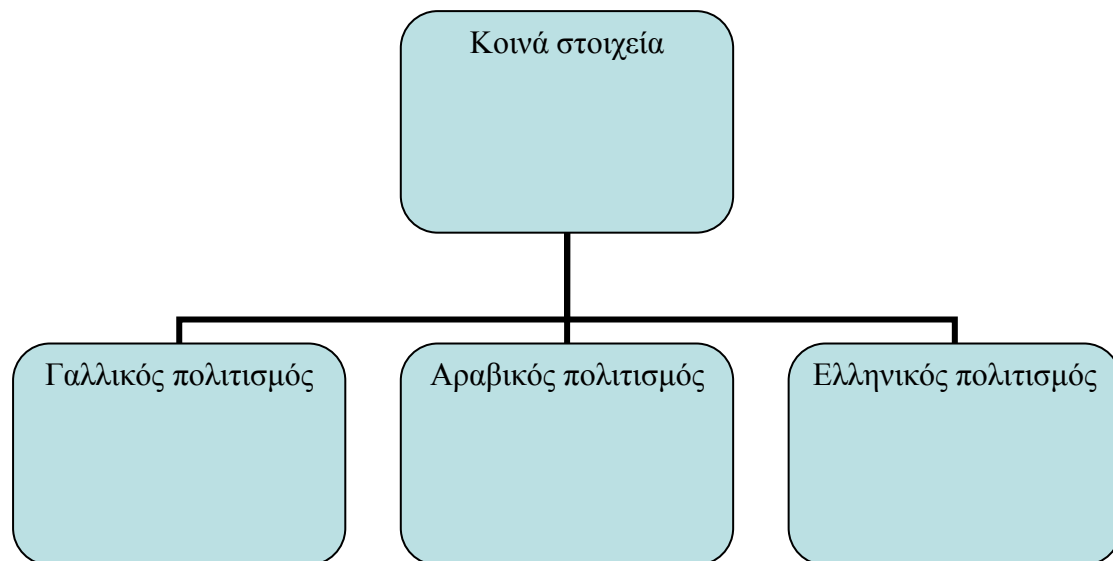
Για να θυμηθείτε την ελληνική εκπαίδευση και τις ασχολίες των κατοίκων στα χρόνια του Μεσαίωνα επισκεφτείτε [το βιβλίο Ιστορίας](#) της Ε΄ τάξης και διαβάστε τις σελίδες 36-40.

2) Στον παρακάτω πίνακα προσπαθήστε να συμπληρώσετε ότι θυμάστε καταγράφοντας ταυτόχρονα και τα ανάλογα στοιχεία του ελληνικού πολιτισμού.

Πολιτισμοί κατά τον Μεσαίωνα (5 ^{ος} -15 ^{ος} αιώνας)	γαλλικός	αραβικός	ελληνικός
γλώσσα			
Εκπαίδευση (ιδιωτική ή δημόσια)			
Μουσική-όργανα			
Ήθη, έθιμα			
Ασχολίες κατοίκων			
προλήψεις			



3) Με βάση τα παραπάνω στοιχεία εισάγετε στο παρακάτω σχεδιάγραμμα τις ομοιότητες και τις διαφορές των τριών πολιτισμών.



4) Συμπληρώστε το παρακάτω κείμενο βάζοντας στη σωστή σειρά τις ανακατεμένες λέξεις:

Τα _____ του _____, που στην _____ του θεωρούνταν πλεονέκτημα και καμάρι για αυτά, στην _____ χώρα θεωρούνταν _____ και οι άνθρωποι τα _____ . Μόνο ένα _____ δεν τα φοβήθηκε και _____ χαρούμενο προς αυτόν.

Ο Αζούρ τότε αναγκάστηκε να τα κρύβει προσποιούμενος τον _____ για να μην τον χτυπούν οι _____, και για να μπορέσει να _____ στην ξένη χώρα άρχισε να _____. Την κατάστασή του αυτή την _____ ο Καπού, ένας συμπατριώτης του, βάζοντάς τον να τον _____ στις πλάτες και _____ τον στη μοιρασιά των χρημάτων που κέρδιζαν από τη _____. Ο Καπού αν και είχε την _____ των ντόπιων, αν και κανείς από αυτούς δεν του



έκανε _____, αν και έζησε πολλά χρόνια εκεί μαθαίνοντας τη _____ και τον _____ τους, δεν _____ ποτέ στη χώρα εκείνη και μιλούσε _____ γι αυτούς και τον τόπο τους συγκρίνοντας συνεχώς αυτά που υπήρχαν και γίνονταν εκεί με αυτά της πατρίδα του.

Ανακατεμένες λέξεις: Αζούρ, ανάγκη, γαλάζια, γλώσσα εκμεταλλεύτηκε, επιβιώσει, έτρεξε, ζητιανεύει, ζητιανιά, κακό, καταραμένα, κλέβοντάς, κουβαλάει, μάτια, μικρό, ντόπιοι, ξένη, παιδάκι, πατρίδα, πολιτισμό, προσαρμόστηκε, τυφλό, υποτιμητικά, φοβόντουσαν

5) Αντιστοιχίστε αυτά που συγκρίνει ο «ΚΑΠΟΥ» πηγαίνοντας στην επιλογή «εισαγωγή» και επιλέξτε τις γραμμές:

- | | |
|-----------|-----------|
| ΓΑΖΕΛΑ | ΠΙΠΙΖΕΣ |
| ΡΥΑΚΙ | ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ |
| ΠΛΑΚΑΚΙΑ | ΤΟΥΒΛΑ |
| ΒΑΒΟΥΡΑ | ΚΟΥΝΕΛΙ |
| ΜΟΥΕΖΙΝΗΣ | ΒΡΟΧΗ |
| ΚΡΟΥΣΤΑ | ΚΟΥΣ ΚΟΥΣ |
| ΦΑΣΟΛΙΑ | ΚΑΜΠΑΝΑ |
| ΜΟΥΣΤΑΡΔΑ | ΜΠΑΧΑΡΙΚΑ |

6) Μία από τις προλήψεις είναι ότι η μαύρη γάτα είναι γρουσουζίκη. Γράψτε και εσείς μερικές προλήψεις που γνωρίζετε και προσπαθήστε με λογικά επιχειρήματα να τις αποδομήσετε ή να τις επιβεβαιώσετε. Στο τέλος γράψτε την άποψή σας για το αν οι προλήψεις θα πρέπει να καταπολεμούνται ή να ισχύουν. Το κείμενό σας θα δημοσιευθεί στην τοπική εφημερίδα και στην ιστοσελίδα του σχολείου.

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

.....

.....

7) Διαβάστε τις δύο παρακάτω αντίθετες απόψεις και γράψτε τη δική σας για το αν υπάρχουν ανώτερες και κατώτερες γλώσσες και, για το αν η ύπαρξη πολυγλωσσίας εμποδίζει την ανάπτυξη της ανθρωπότητας. Μπορείτε να επιχειρηματολογήσετε χρησιμοποιώντας παραδείγματα μέσα από την τάξη στην οποία φοιτούν και αλλοδαποί/ές μαθητές /ριες ή και από το οικείο περιβάλλον σας στο οποίο πιθανόν να υπάρχουν μετανάστες/ριες. Τα επιχειρήματα μπορεί να απευθύνονται στη λογική ή και στο συναίσθημα. Το κείμενό σας θα δημοσιευθεί στην τοπική εφημερίδα και στην ιστοσελίδα του σχολείου.

-Ο σκηνοθέτης της ταινίας που παρακολουθήσατε έχει επιλέξει να μην υποτιτλιστούν τα αραβικά και να ακούγεται με εναλλαγή η γαλλική και αραβική γλώσσα (το νανούρισμα), θεωρώντας ότι οι γλώσσες είναι ισότιμες και ότι θα πρέπει να ακούγονται όλες. Παράλληλα, μας δείχνει ότι ο ήρωας που δεν καταλαβαίνει 100% τη γλώσσα, αντιλαμβάνεται, ίσως διαισθητικά και ενστικτωδώς, τα κρυφά νοήματα και τις εκφράσεις των χαρακτήρων με τους οποίους συνυπάρχει και συναλλάσσεται.

-Στα θρησκευτικά υπάρχει ο μύθος του Πύργου της Βαβέλ ο οποίος διδάσκει ότι η ύπαρξη πολλών γλωσσών και η πολυπολιτισμικότητα δε βοηθούν στην πρόοδο της ανθρωπότητας. Αν δε γνωρίζετε τον μύθο διαβάστε τον παρακάτω.

Μία φορά στη Βαβυλωνία, ήταν ένας πολύ σπουδαίος βασιλιάς, που ήθελε να κτίσει τον πιο μεγάλο Πύργο στον τότε κόσμο, τόσο ψηλό που να περνάει τα σύννεφα και να φτάνει δίπλα στον Θεό. . . , άρα να γινόταν και αυτός ίσος μαζί Του (Γένεση, 11) .



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

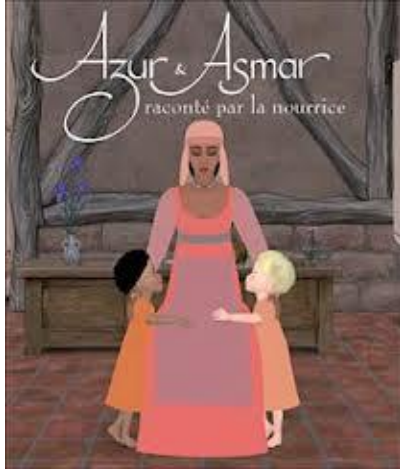


ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

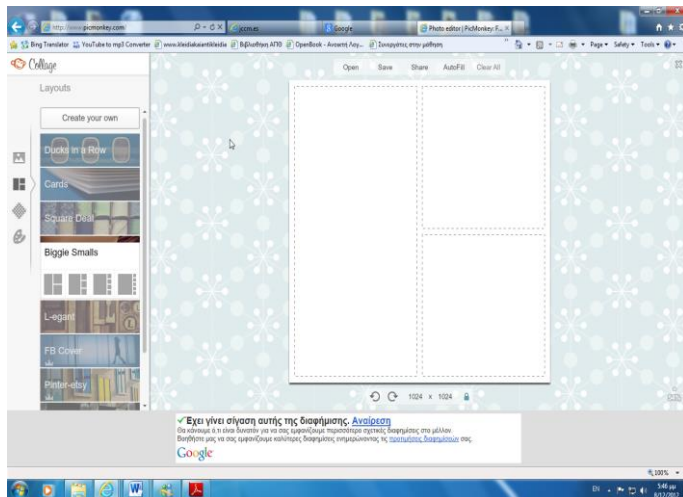


A large rectangular box containing ten horizontal dotted lines, intended for students to write their responses.



4^ο Φύλλο Εργασίας

Ανοίξτε το διαδίκτυο και πατήστε τον [υπερσύνδεσμο picmonkey](#). Επιλέξτε το Create a Collage και διαλέξτε από την αριστερή μπάρα τη σχεδίαση της αφίσας σας, σχετική



με τα ανθρώπινα δικαιώματα, με όσες φωτογραφίες θέλετε να ενσωματώσετε σε αυτή. Πατήστε τη μηχανή αναζήτησης [Google](#) και βρείτε σχετικές με το θέμα σας εικόνες. Αποθηκεύστε τες στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας. Ξαναγυρίστε στην αφίσα σας και

«φορτώστε» τις εικόνες τοποθετώντας τες σε όποια θέση θέλετε. Εκτυπώστε την αφίσα σας και αναρτήστε την στην τάξη που θα γίνει η γιορτή για τα δικαιώματα του παιδιού. Μπορείτε, ακόμη, να την ανεβάσετε στην ιστοσελίδα του σχολείου.

5^ο Φύλλο Εργασίας

Μπείτε στη διαδικτυακή εφαρμογή [ToonDoo](#). Πρόκειται για μια δωρεάν εφαρμογή που διατίθεται online και δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να δημιουργούν φωτο-ιστορίες (comics) (εικόνα 1).



Εικόνα 1: Η αρχική σελίδα της εφαρμογής

Αποτελείται από επιμέρους εφαρμογές οι οποίες είναι:

- ToonDoo Maker (για να συνθέσει κάποιος τη δική του φωτο-ιστορία)
- Book Maker (για να συνδυαστούν οι φωτο-ιστορίες σε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο)
- TraitR (μ' αυτήν μπορεί κάποιος να φτιάξει χαρακτήρες και έπειτα να τους χρησιμοποιήσει σε φωτο-ιστορίες)
- ImagineR (για ανέβασμα φωτογραφιών στη βιβλιοθήκη χαρακτήρων) και
- DoodleR (για τη δημιουργία ζωγραφιών τις οποίες μετά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στις φωτο-ιστορίες)

Επιλέξτε τους χαρακτήρες των πρωταγωνιστών της ιστορίας σας, τον τόπο που θα διαδραματίζονται τα γεγονότα και δημιουργήστε μια ιστορία σε μια εικόνα σχετική με τα ανθρώπινα δικαιώματα. Αποθηκεύστε τις ιστορίες σας τις οποίες μπορείτε να τις ανεβάσετε στην ιστοσελίδα του σχολείου και να τις παρουσιάσετε στη γιορτή που προαναφέρθηκε.

Παράδειγμα φωτο-ιστορίας:



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Windows Internet Explorer window showing the ToonDoo website interface. The browser address bar displays <http://www.toondoo.com/createToon.jsp>.

The interface includes a top navigation bar with icons for 'Start here', user profile, gallery, trash, chat, help, and search. A search bar is located on the right with options for 'IN THIS SET' and 'EXACT MATCH'.

Below the navigation bar is a grid of image thumbnails for selection. A 'SEARCH FOR' field is present above the grid. To the right of the grid are 'ADD' and 'EDIT' buttons.

The main workspace is titled 'UNTITLED' and contains a cartoon scene with two characters. The character on the left has a speech bubble that says 'έχω δικαίωμα στη μόρφωση' (I have the right to education). The character on the right has a speech bubble that says 'έχω δικαίωμα στην εργασία' (I have the right to work). The background shows a landscape with a path and a tree.

At the bottom of the workspace is a 'Tools' bar with various editing tools: LOCK, SHRINK, ENLARGE, CLONE, FLIP, ROTATE, TO FRONT, TO BACK, DELETE, PROP, EMOTION, POSTURE, and COLOR. There are also icons for 'DoodleR', 'TrailR', and 'ImagineR'.

The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, several application icons, and the system tray with the date and time: 6:30 μμ, 8/12/2012.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το παρόν σενάριο είναι διαθεματικό. Μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να εφαρμόσει τις ακόλουθες δραστηριότητες στα αντίστοιχα γνωστικά αντικείμενα:

Λογοτεχνία: Για παρόμοιες δράσεις

Ταινίες:

«CRASH», «Μαθήματα αμερικάνικης ιστορίας», «America America», «Grand Torino», «Nemo», «Η Παναγία των Παρισίων»

Βιβλία:

Ευγένιου Τριβιζά «Η τελευταία μαύρη γάτα»

Ιουλίου Βερν «Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες»

Χάριετ Μπήτσερ Στόου «Η καλύβα του Μπαρμπα Θωμά»

Ζωρζ Σαρρή «Το γαϊτανάκι»

Θεατρική Αγωγή:

«Άσπροι λαγοί - μαύροι λαγοί»: *Στη χώρα των άσπρων λαγών εμφανίζεται ο Ρίμπο, ένας μαύρος λαγός. Θα μπορέσει να γίνει φίλος με τη Ζωή, μια άσπρη λαγουδίνα;*

Διασκευή και δραματοποίηση παραμυθιού με μαθητές Ε' δημοτικού - 1^ο-2^ο Δημ. Σχολείο Νέας Μάκρης - Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός: Σταυρούλα Δρακοπούλου.

http://www.theatroedu.gr/main/images/stories/ypapasxolisis/NEA%20MAKRI/NeaMakriDIMOTIKO_AsproiLagoiMavroiLagoi_text.doc

«Άρνηση – Ενδιαφέρον - Αποδοχή (ή Η ιστορία της Πωλίνας)» & «Μπορώ να πω ΟΧΙ; (ή Η ιστορία του Γιάννη και της Μαρίας)»

Δύο σενάρια που επινοήθηκαν από τους μαθητές Ε' Δημοτικού- 1ο & 2ο Δημοτικό Σχολείο Νέας Μάκρης - Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός: Αικατερίνη Τάμπαση.

http://www.theatroedu.gr/main/images/stories/ypapasxolisis/NEA%20MAKRI/NeaMakriDIMOTIKO_SenariaE2.doc



«ΣΙ ΣΟΥ ΝΤΟ ή σ' ένα ξεχασμένο πιάνο - ένα ασπρόμαυρο μουσικό παραμύθι για τη διαφορετικότητα»

Παραμύθι για παιδιά του δημοτικού - Κείμενο: Αντώνης Παπαθεοδούλου -
Εικονογράφηση: Χαρίτων Μπεκιάρης.

http://www.theatroedu.gr/main/images/stories/files/Programs/EsyOposKiEgo_Yliko/s_i_sou_do_GRE.pdf

«Διαφορετικότητα»

Θεατρικό κείμενο από μαθητές με αφορμή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια - 30ο Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου - Υπεύθυνοι Εκπαιδευτικοί: Κώστας Καραχάλιος, Δέσποινα Μανιδάκη

http://www.theatroedu.gr/main/images/stories/ypapasxolisis/IRAKLEIO/30_DimotikoIrakleiou/30_DimotikoIrakleiou_OiDiaforetikoi_text.doc

Μουσική: «Διαφορετικοί»:

Ο Αλκίνοος Ιωαννίδης ερμηνεύει το τραγούδι «Διαφορετικοί», μαζί με τον Βασίλη Λέκκα και το μουσικό συγκρότημα Αερικά. Επίσης, στο ίδιο τραγούδι παίζει και κιθάρα. Μουσική και στίχοι τραγουδιού: Κώστας Αντάρας. Αφορμή για συζήτηση με θέμα τη διαφορετικότητα.

Ακούστε το τραγούδι:

<http://www.theatroedu.gr/main/images/stories/ypapasxolisis/IRAKLEIO/TragoudiParastasis/TragoudiDIAFORETIKOI.mp3>

Οι στίχοι του τραγουδιού:

http://www.theatroedu.gr/main/images/stories/ypapasxolisis/IRAKLEIO/TragoudiParastasis/TragoudiDIAFORETIKOI_lyrics.doc



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το παρόν διαθεματικό σενάριο προσπάθησε να εφαρμόσει τις αρχές της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, οι οποίες σε σχέση με το σχολείο επιδιώκουν:

- 1) Να διασφαλίσουν ότι όλοι οι μαθητές/τριες, ανεξάρτητα από το γλωσσικό και πολιτισμικό υπόβαθρό τους, απολαμβάνουν ισότητα ως προς τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα.
- 2) Να ενθαρρύνουν στο σχολείο την πολυμορφία και την πολυγλωσσία που χαρακτηρίζει σήμερα την κοινωνία που ζούμε.
- 3) Να ενισχύσουν τις σχολικές μονάδες με στρατηγικές που προωθούν τη διαπολιτισμική κατανόηση και επικοινωνία.
- 4) Να προωθήσουν εκείνες τις συμπεριφορές που καλλιεργούν την αρμονία ανάμεσα στις διάφορες πολιτισμικές ομάδες.
- 5) Να προωθήσουν εκείνες τις συμπεριφορές που στρέφονται ενάντια στις διακρίσεις, οι οποίες βασίζονται στις εθνοπολιτισμικές διαφορές.

Η μέθοδος προσέγγισης των παραπάνω αρχών, η κινηματογραφική ταινία, θεωρείται ότι δραστηριοποιεί τα παιδιά δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα εικόνων και ήχων μαγευτική. Το παιδί απολαμβάνει την ταινία και ταυτόχρονα με τις ανάλογες δραστηριότητες επιχειρείται ένα διαδοχικό πέρασμα από το *παιδί-θεατή*, στο *παιδί-κριτικό* και στη συνέχεια στο *παιδί-δημιουργό*.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αυδίκος, Ε. 2003. Παραμύθι, αφηγηματική κοινότητα και ετερότητα, στο Μαλαφάντης, Κ., Κούτρας, Σ. *Η Παιδαγωγική και Διδακτική Αξιοποίηση του παραμυθιού*. Αθήνα: εκδόσεις Γρηγόρη.

Γρόσδος, Σ. 2009. Οπτικοακουστικός γραμματισμός και εκπαίδευση. Το παιδί παραγωγός οπτικοακουστικών προϊόντων, στο *Πανελλήνιο συνέδριο Παιδί και οπτικοακουστικά μέσα επικοινωνίας*, Θεσσαλονίκη.



Δαμανάκης, Μ. 2001. *Διαπολιτισμική Παιδαγωγική, Η εκπαίδευση των παλινοστούτων και αλλοδαπών μαθητών στην Ελλάδα., Διαπολιτισμική προσέγγιση.* Αθήνα: Gutenberg.

Θεοδωρίδης, Μ. 2002. Γνωριμία με την οπτικοακουστική έκφραση. Προτάσεις του Προγράμματος ΜΕΛΙΝΑ - Εκπαίδευση και Πολιτισμός για την καθιέρωση της, οπτικοακουστικής παιδείας στο σχολείο στο *Η Λέσχη των Εκπαιδευτικών*, 27, 33-38.

Κολιόπουλος, Ι., Καλλιανιώτης, Α., Μιχαηλίδης Ι., Μηνάογλου Χ. 2012. *Ιστορία του Νεότερου και σύγχρονου κόσμου.* Αθήνα: ΙΤΥΕ.

Διδακτικές προτάσεις για την παραγωγή γραπτού λόγου, στο: http://www.greeklanguage.gr/certification/sites/greeklanguage.gr.certification/files/paragogi_graptoy_logoy_4.pdf