



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Στ' Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Ιστορία του κινηματογράφου»**

**ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2013**



## 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 σενάρια 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](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### *Τίτλος*

Ιστορία του κινηματογράφου

### *Δημιουργός*

Σαββατούλα Χοροζίδου

### *Διδακτικό αντικείμενο*

Νεοελληνική Γλώσσα

### *(Προτεινόμενη) Τάξη*

Στ΄ Δημοτικού

### *Χρονολογία*

Μάιος 2013

### *Διδακτική/θεματική ενότητα*

«Γλώσσα Στ΄ Δημοτικού», τεύχος γ΄, ενότητα 15: *Κινηματογράφος - θέατρο*

### *Διαθεματικό*

Όχι

### *Χρονική διάρκεια*

10 διδακτικές ώρες

### *Χώρος*

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Εικονικός χώρος: site στο οποίο ενσωματώνονται οι δραστηριότητες του σεναρίου. Ο δικτυακός τόπος είναι: <http://i-exelixi-toy-kinimatogra-oy.webnode.gr/>

### *Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή*

Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού, βασική εμπειρία χρήσης του Η/Υ (άνοιγμα αρχείου, αποθήκευση, γράψιμο στον κειμενογράφο), αλλά και βασική εμπειρία από την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Προβλέπεται η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα για



τη συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Το σχολείο θα πρέπει να διαθέτει εργαστήριο πληροφορικής, το οποίο θα επιτρέπει την εργασία των παιδιών σε ομάδες 4-5 ατόμων.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

---

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Με το παρόν σενάριο επιδιώκεται να έρθουν σε επαφή οι μαθητές/τριες με το θέμα του κινηματογράφου και συγκεκριμένα με την ιστορία και την εξέλιξή του. Επιπλέον, επιδιώκεται να γνωρίσουν τα παιδιά το λεξιλόγιο που σχετίζεται με κοινωνικές πρακτικές που αφορούν το θέμα αυτό, καθώς και σχετικά είδη κειμένων, όπως η αφίσα. Επιδιώκεται να κατακτηθεί στον βαθμό των δυνατοτήτων των μαθητών/τριών ο σχετικός με το θέμα γλωσσικός και κοινωνικός γραμματισμός και να αναπτυχθεί ο κριτικός γραμματισμός τους.

Μέσα από το υλικό, που προέρχεται από το διαδίκτυο και είναι οργανωμένο σε ειδικά σχεδιασμένη<sup>1</sup> από τη δημιουργό του σεναρίου ιστοσελίδα, τα παιδιά ανακαλύπτουν και διευρύνουν τις γνώσεις τους γύρω από το θέμα, ενώ παράλληλα εξασκούνται στο να γράφουν συνεργατικά αφηγηματικά κείμενα, να «σερφάρουν» στο διαδίκτυο και να αντλούν συγκεκριμένες πληροφορίες με τις οποίες στη συνέχεια μπορούν να οικοδομήσουν τα δικά τους κείμενα. Παράλληλα, τα παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται τις οργανωμένες πληροφορίες μιας ιστοσελίδας ακολουθώντας βήμα προς βήμα την προδιαγεγραμμένη πορεία της.

---

<sup>1</sup>Το site δημιουργήθηκε με το εργαλείο [Webnode](#) το οποίο διατίθεται στο διαδίκτυο δωρεάν. Το εργαλείο αυτό επιτρέπει τη δημιουργία ιστοσελίδων εύκολα και εμπεριέχει πολλές δυνατότητες.



Ειδικότερα, οι μαθητές/τριες καλούνται να αντιμετωπίσουν τον κινηματογράφο, αφενός ως μια μορφή τέχνης με τη δική του ιστορική πορεία και αφετέρου, ως «προϊόν» μιας συγκεκριμένης κοινωνίας, το οποίο αποτελεί ιστορικό τεκμήριο, μαρτυρία άμεση ή έμμεση για την κοινωνία που τον παρήγαγε. Επιπλέον, καλούνται να διερευνήσουν κάποιες από τις διαφορές παλιού και σύγχρονου κινηματογράφου ως προς τη χρήση τεχνικών μέσων και ως προς τη διαφήμιση των ταινιών. Ταυτόχρονα, επιδιώκεται η εξοικείωση των παιδιών με πρακτικές που αφορούν στους νέους γραμματισμούς και στη χρήση απλών λογισμικών.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Στο παρόν διδακτικό σενάριο υιοθετείται η μαθητοκεντρική προσέγγιση σύμφωνα με την οποία η μάθηση κυριαρχείται από ανακαλυπτικές τεχνικές και οι μαθητές/τριες οδηγούνται από τον εκπαιδευτικό σε δραστηριότητες με ομαδοσυνεργατική πρακτική. Η οργανωμένη παροχή πληροφοριών μέσω ιστοσελίδας βασίζεται στο αξίωμα της παραπάνω προσέγγισης ότι ο μαθητής/τρια έχει την πλήρη υπευθυνότητα για τη μάθησή του. Όπως είπε και ο Rogers «Ξέρω ότι δεν μπορώ να διδάξω κάποιον οτιδήποτε, μπορώ μόνο να του παρέχω ένα περιβάλλον στο οποίο αυτός μπορεί να μαθαίνει» (Κορδάκη 2000). Στο πλαίσιο αυτό τα παιδιά, κάνοντας χρήση των εσωτερικών τους εμπειριών και δυνατοτήτων, ανακαλύπτουν και διερευνούν τις γνώσεις και στοχάζονται κριτικά πάνω σε αυτές. Η ανακαλυπτική αυτή πορεία εμπεριέχει, εκτός από τη διερεύνηση πληροφοριών και την αξιολόγηση, ταξινόμηση, διατύπωση και υποστήριξη απόψεων. Έτσι, η γλώσσα των μαθητών/τριών δένεται με την πράξη και μετατρέπεται σε εργαλείο αναζήτησης (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997: 70).



#### Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥ

Οι δραστηριότητες της οπτικοακουστικής παιδείας<sup>2</sup> έχουν καθιερωθεί τα τελευταία χρόνια θεσμικά στο σχολείο. Οι δραστηριότητες αυτές πραγματοποιούνται στο πλαίσιο πολλών διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων και αποκαλύπτουν στα παιδιά τις υποκειμενικές θεάσεις που μπορούν να εκφραστούν σχετικά με την πραγματικότητα γύρω μας (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών 2011). Πεδίο της καλλιτεχνικής οπτικοακουστικής έκφρασης αποτελεί και ο κινηματογράφος για τον οποίο το βιβλίο «Γλώσσα Στ' Δημοτικού» αφιερώνει μία ολόκληρη ενότητα. Επιπλέον, πολύ συχνά οι μαθητές/τριες απολαμβάνουν ταινίες στο σχολείο στα πλαίσια διαθεματικών δραστηριοτήτων ή εκπαιδευτικών επισκέψεων αλλά και έξω από αυτό, με την οικογένεια ή τους φίλους τους.

Μέσα σε αυτή την αλλαγή του επικοινωνιακού τοπίου εντάσσεται και η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος του διδακτικού σεναρίου. Στηρίζεται δε στην άποψη ότι ο κινηματογράφος ως προϊόν μιας συγκεκριμένης κοινωνίας αποτελεί ιστορικό τεκμήριο, μαρτυρία άμεση ή έμμεση για την κοινωνία που τον παρήγαγε. Επομένως, η ιστορία του κινηματογράφου θα πρέπει να ενταχθεί στη διδασκαλία, με σκοπό την κριτική προσέγγισή του και όχι την απομνημόνευση πληροφοριών. Με λίγα λόγια τα παιδιά είναι καλό να γνωρίζουν πως «γεννήθηκε» και εξελίχθηκε το μέσο που χρησιμοποιούν, συνήθως, ως ψυχαγωγία. Κατά την πορεία αυτής της διαδικασίας ο μαθητής/τρια καλείται να γίνει θεατής ταινιών και να προσεγγίσει κριτικά τον κινηματογράφο μελετώντας και ερευνώντας παλιά και σύγχρονα εργαλεία του.

Παράλληλα με αυτήν την ομαδική διερεύνηση και τον κριτικό στοχασμό επιδιώκεται να αποκτήσουν οι μαθητές και οι μαθήτριες γνώσεις για τη γλώσσα και δεξιότητες γραμματισμών και ιδίως των νέων γραμματισμών που πηγάζουν από τις ΤΠΕ.

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκουμε οι μαθητές/τριες:

<sup>2</sup> Η οπτικοακουστική παιδεία σχετίζεται με τις μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης που προκύπτουν από τη χρήση οπτικοακουστικών εργαλείων και μέσων, όπως ο κινηματογράφος, η φωτογραφία, τα κόμικς, η ηχογράφηση, το κινούμενο σχέδιο, οι ιστοσελίδες, κ.ά. (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών 2011)



- να γνωρίσουν την ιστορία του κινηματογράφου
- να ανακαλύψουν τις εφευρέσεις που οδήγησαν στη γέννησή του
- να αντιληφθούν την εξέλιξή του
- να αντιληφθούν ότι στην πορεία της ανθρωπότητας η έρευνα και η δράση οδηγούν στην εξέλιξή της
- να συνειδητοποιήσουν ότι ο κινηματογράφος είναι προϊόν μιας συγκεκριμένης εποχής
- να αντιληφθούν ότι ο κινηματογράφος εκτός από μέσο ψυχαγωγίας είναι και μια μορφή τέχνης
- να γνωρίσουν τα είδη κινηματογράφου
- να διαβάσουν σχετικά κείμενα και να απολαύσουν παλιές και νέες ταινίες
- να γίνουν κριτικοί αναγνώστες ταινιών συγκρίνοντας τα χαρακτηριστικά τους

### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Με το σενάριο αυτό επιδιώκουμε οι μαθητές/τριες:

- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο
- να συντάσσουν αφηγηματικά κείμενα
- να μάθουν την ετυμολογία και τη σημασία ορισμένων λέξεων
- να βρουν ταυτόσημες λέξεις
- να χρησιμοποιούν χρονικούς συνδέσμους και φράσεις που δηλώνουν χρόνο
- να γνωρίσουν λέξεις-δάνεια από ξένες γλώσσες
- να συνειδητοποιήσουν ότι οι γλώσσες δεν είναι «καθαρές» υπό την έννοια ότι δανείζονται και δανείζουν λέξεις
- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο
- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων (συνδυασμός λόγου-εικόνας)
- να εξοικειωθούν με την οργάνωση πληροφοριών γύρω από ένα θέμα

### ***Γραμματισμοί***

Με το σενάριο αυτό επιδιώκουμε οι μαθητές/τριες:



- να εξοικειωθούν με τρόπους πλοήγησης μέσα σε μια ιστοσελίδα
- να εξοικειωθούν με τρόπους θέασης ταινιών
- να γνωρίσουν διαδικτυακά λεξικά
- να εξοικειωθούν με την άντληση πληροφοριών από δικτυακούς τόπους
- να εξοικειωθούν με το ανοικτού τύπου λογισμικό του επεξεργαστή κειμένου (ειδικότερα: να γράφουν, να αντιγράφουν, να επικολλούν και να αποθηκεύουν αρχείο)
- να εξοικειωθούν με το λογισμικό προσωπικής έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας και της φαντασίας
- να εξοικειωθούν με βασικές εντολές επεξεργασίας απλών λογισμικών, όπως γράψιμο στον κειμενογράφο, αναζήτηση εικόνων στο διαδίκτυο, αντιγραφή, επικόλληση και διαμόρφωση εικόνων

### ***Διδακτικές πρακτικές***

Διερευνητική – Ανακαλυπτική μάθηση και Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

## **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

### ***Αφετηρία***

Αφορμή για το παρόν σενάριο μπορεί να αποτελέσει η ενότητα *Κινηματογράφος-Θέατρο* στο σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα ΣΤ΄ Δημοτικού», αλλά και τα πολιτιστικά σχέδια εργασίας που εκπονούνται σχετικά με τον κινηματογράφο και την παραγωγή ταινίας από τα παιδιά.

Καθώς ο κινηματογράφος αποτελεί ένα μέσο της οπτικοακουστικής παιδείας που χρησιμοποιείται στη διδασκαλία, η ενασχόληση των μαθητών/τριών με την ιστορική πορεία του θα βοηθήσει στη βαθύτερη κατανόησή του.

### ***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Στο βιβλίο «Γλώσσα Στ΄ Δημοτικού», η 15η ενότητα με τίτλο *Κινηματογράφος-Θέατρο* είναι αφιερωμένη στην ευαισθητοποίηση του παιδιού απέναντι σε θέματα που αφορούν την επιλογή, την παρουσίαση και τη θέαση ταινιών. Επιπλέον, στην Ευέλικτη Ζώνη προτείνεται και πραγματοποιείται το πολιτιστικό πρόγραμμα «Πάμε





Σινεμά», στο οποίο τα παιδιά γνωρίζουν τις τεχνικές του κινηματογράφου και γίνονται παραγωγοί ταινιών. Επίσης, υλοποιούνται αρκετοί διαγωνισμοί στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση με θέμα την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους.

Το παρόν σενάριο έρχεται να προσθέσει στο μεγάλο θέμα του κινηματογράφου την ιστορία και την εξέλιξή του, γεγονός που κρίνεται απαραίτητο για την ολοκληρωμένη οπτική και χρήση του συγκεκριμένου οπτικοακουστικού μέσου.

### ***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
- ✓ ιστοσελίδα με οργανωμένες πληροφορίες και δραστηριότητες
- ✓ ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια που επιτρέπει την εύκολη και ταχύτατη πρόσβαση σε πηγές πληροφοριών
- ✓ ηλεκτρονικό λεξικό το οποίο παρέχει πληροφορίες με εύχρηστο και ελκυστικό τρόπο
- ✓ λογισμικό παρουσίασης

### ***Κείμενα***

#### ***Ιστοσελίδες-πηγές κειμένων***

Ηλεκτρονικό περιβάλλον <http://i-exelixa-toy-kinimatogra-oy.webnode.gr/>

«[Κινητοσκόπιο](http://micro-kosmos.uoa.gr/)», πληροφορίες από την ιστοσελίδα <http://micro-kosmos.uoa.gr/>

«[Φωνογράφος](#)», λήμμα της [Βικιπαίδεια](#)

«[Ιστορία του κινηματογράφου](http://www.cinemainfo.gr/)», πληροφορίες από την ιστοσελίδα <http://www.cinemainfo.gr/>

«[Βωβός κινηματογράφος](#)», απόσπασμα από συνέντευξη της Χρυσήδας Δημουλίδου στο περιοδικό L' Officiel στην ιστοσελίδα <http://www.psichogios.gr/>



«[Σεργκέι Αϊζενστάιν, μια κινηματογραφική ιδιοφυΐα](#)», άρθρο στην ιστοσελίδα <http://tvxs.gr/>

«[Ψηφιακό το μέλλον του κινηματογράφου](#)», άρθρο της Μαρίας Κατσουνάκη στην ιστοσελίδα <http://www.kathimerini.gr/>

«Ο κινηματογράφος ως μορφή τέχνης», του Ανδρέα Ανδρέου (Διασκευή από Σ. Χοροζίδου)

Ηλεκτρονικό περιοδικό για τις τέχνες και τον πολιτισμό <http://www.independent.gr/>

Λίστα με είδη ταινιών στην ιστοσελίδα <http://www.moviereviews.gr/movies/>

Παράλληλη αναζήτηση στα λεξικά του λήμματος «[κινηματογράφος](#)», στο <http://www.greek-language.gr/>

«[Κινηματογράφος](#)», λήμμα στο [Βικιλεξικό](#)

Μηχανή αναζήτησης [Google Εικόνες](#)

[Google Μεταφραστής](#)

### Βίντεο

«[Ιστορία-εξέλιξη του κινηματογράφου](#)»

«[Charlie Chaplin in By The Sea](#)», 1915.

«[Το καναρινί ποδήλατο](#)» (απόσπασμα), ταινία του Σταύρακα Δημήτρη, 1999.

### **Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις**

*1<sup>η</sup> ώρα: «Παρουσίαση και προβληματοποίηση του θέματος» (ολομέλεια)*

(Δημιουργία ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών - Έλεγχος προϋπάρχουσας γνώσης - Εισαγωγή στο θέμα)

Κατά τη διάρκεια της 1<sup>ης</sup> διδακτικής ώρας παρουσιάζεται μέσω του βιντεοπροβολέα ή του διαδραστικού πίνακα το [ηλεκτρονικό περιβάλλον](#) όπου θα εργαστούν τα παιδιά, αντλώντας πληροφορίες και υλοποιώντας τις δραστηριότητες που περιέχει αυτό. Οι μαθητές/τριες παρατηρούν τις εικόνες κινηματογράφων, του Τσάρλι Τσάπλιν και του ήρωα της ταινίας «Το καναρινί ποδήλατο». Ταυτόχρονα γίνεται προσπάθεια με κατάλληλες ερωτήσεις να προκληθεί το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για το συγκεκριμένο θέμα και να αναδυθούν οι πρότερες γνώσεις



τους για αυτό. Για τους σκοπούς αυτούς, μπορεί να βοηθήσουν οι παρακάτω ενδεικτικές ερωτήσεις:

- Μπορείτε να δώσετε τον ορισμό του κινηματογράφου;
- Γνωρίζετε τα ονόματα των ηρώων που εμφανίζονται στην ιστοσελίδα;
- Ποια ταινία έχετε παρακολουθήσει πρόσφατα;
- Που την έχετε δει; Στην τηλεόραση, στον κινηματογράφο, στον υπολογιστή;
- Σας αρέσει να παρακολουθείτε ταινίες και τι είδους;
- Γνωρίζετε πότε, πού και πώς δημιουργήθηκε ο κινηματογράφος;
- Έχετε δει παλιές ταινίες; Αν ναι, τι σας έκανε εντύπωση σε αυτές;

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός φέρνει σε επαφή τα παιδιά με τα δεδομένα του θέματος, διαβάζοντας το κείμενο που υπάρχει στην αρχική σελίδα και θέτοντας τα υπάρχοντα σε αυτή ερωτήματα. Σε αυτή τη φάση το μάθημα αντιμετωπίζεται ως πρόβλημα, το οποίο πρέπει να λυθεί σε συνεργασία των μαθητών/τριών μεταξύ τους και με τον/την εκπαιδευτικό.

Κατόπιν γίνεται η παρουσίαση των δεδομένων του «Μενού» και περιγράφεται ο τρόπος εργασίας των ομάδων με την άντληση πληροφοριών από τους συνδέσμους που υπάρχουν σε κάθε σελίδα του ηλεκτρονικού περιβάλλοντος και τη συμπλήρωση των Φύλλων Εργασίας. Γίνεται ο χωρισμός των ομάδων και τα παιδιά μεταφέρονται στο εργαστήριο πληροφορικής.

### 2<sup>η</sup> & 3<sup>η</sup> ώρα: «Τι είναι ο κινηματογράφος» (εργαστήριο πληροφορικής)

Στο εργαστήριο πληροφορικής οι ομάδες καλούνται να επισκεφτούν από το [ηλεκτρονικό περιβάλλον](#) τη δεύτερη επιλογή «[Τι είναι ο κινηματογράφος](#)» η οποία σχετίζεται με τον ορισμό του κινηματογράφου. Αφού διαβάσουν στο εισαγωγικό κείμενο τους ορισμούς που δίνουν μεγάλοι σκηνοθέτες, στη συνέχεια προτρέπονται να διερευνήσουν και άλλες σχετικές πληροφορίες με απώτερο σκοπό τη διατύπωση της δικής τους άποψης για το τι είναι κινηματογράφος στο [1<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#) που είναι διαθέσιμο προς κατέβασμα και στο περιβάλλον. Εναλλακτικά μπορούν να το εκτυπώσουν και να γράψουν παραδοσιακά σε αυτό.



*4<sup>η</sup> & 5<sup>η</sup> ώρα: «Γιατί σινεμά;» (εργαστήριο πληροφορικής)*

Το δίωρο αυτό οι ομάδες επισκέπτονται από το [ηλεκτρονικό περιβάλλον](#) την τρίτη επιλογή [«Γιατί σινεμά;»](#) όπου παρατηρούν τις εικόνες παλιών και νέων κινηματογράφων. Διαπιστώνουν ότι σε όλες αναγράφεται η ξένη λέξη «σινεμά». Με βάση αυτή τη διαπίστωση καλούνται να εξηγήσουν, διερευνώντας συγκεκριμένες ιστοσελίδες, το γιατί συμβαίνει αυτό. Στη συνέχεια, προτρέπονται να μεταβούν στο [2<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#) και να μεταφέρουν σε πίνακα τις πληροφορίες που άντλησαν από την ιστοεξερεύνησή τους. Επιπλέον, τους δίνεται η δυνατότητα να ακούσουν την προφορά των ξένων λέξεων που βρήκαν στα διαδικτυακά λεξικά και τέλος να γράψουν μια ιστορία με αυτές.

*6<sup>η</sup> & 7<sup>η</sup> ώρα: «Ιστορία του κινηματογράφου» (εργαστήριο πληροφορικής)*

Οι ομάδες οδηγούνται στην τέταρτη επιλογή του [ηλεκτρονικού περιβάλλοντος](#) με θέμα [«Ιστορία του κινηματογράφου»](#), όπου εκεί ανακαλύπτουν τις πρώτες εφευρέσεις του φωνόγραφου και του κινητοσκόπιου, οι οποίες βοήθησαν στη δημιουργία του κινηματογράφου. Αντλώντας πληροφορίες από συγκεκριμένες σελίδες, καλούνται να δημιουργήσουν τη δική τους παρουσίαση στο λογισμικό του υπολογιστή, προσθέτοντας και τις κατάλληλες εικόνες από το διαδίκτυο. Οι δραστηριότητες αυτές εμπεριέχονται στο [3<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#).

*8<sup>η</sup> & 9<sup>η</sup> ώρα: «Εξέλιξη του κινηματογράφου» (εργαστήριο πληροφορικής)*

Τα παιδιά καλούνται να μεταβούν στην επόμενη επιλογή του [ηλεκτρονικού περιβάλλοντος](#) με θέμα [«Η εξέλιξή του»](#) όπου αρχικά παρατηρούν τις εικόνες δύο διαφημίσεων ταινιών, μία παλιά και μία σύγχρονη. Στη συνέχεια, διαβάζουν το σχετικό με την εξέλιξη του κινηματογράφου κείμενο όπου υπάρχουν συνδέσεις με πληροφορίες για τα είδη των ταινιών. Κατόπιν, παρακολουθούν τις δύο ολιγόλεπτες ταινίες με σκοπό τη σύγκρισή τους ως προς ορισμένα χαρακτηριστικά τα οποία βρίσκονται σε πίνακα στο [4<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#). Οι ταινίες είναι: [«Charlie Chaplin in](#)



[By The Sea](#)» (1915) και «[Το καναρινί ποδήλατο](#)» (1999). Στο ίδιο Φύλλο τα παιδιά καλούνται να συγκρίνουν παλιές και νέες διαφημιστικές αφίσες ταινιών.

#### 10<sup>η</sup> ώρα: «Το μέλλον του κινηματογράφου» (εργαστήριο πληροφορικής)

Η τελευταία δραστηριότητα του [ηλεκτρονικού περιβάλλοντος](#) με θέμα «[Το μέλλον του κινηματογράφου](#)» προσπαθεί να διεγείρει τη φαντασία των παιδιών. Αρχικά, διαβάζουν ένα πολύ ενδιαφέρον κείμενο για τις απίστευτες τεχνικές που χρησιμοποιούνται στις κινηματογραφικές αίθουσες του εξωτερικού και βλέπουν και την αντίστοιχη εικόνα. Στη συνέχεια, καλούνται να διαβάσουν δύο συνεντεύξεις δημιουργών ταινιών και τελικά να γράψουν τη γνώμη τους για το μέλλον του κινηματογράφου (βλ. [Φύλλο Εργασίας 5](#)).

#### Αξιολόγηση μαθητών/τριών

Η αξιολόγηση των παιδιών γίνεται σε όλη τη διάρκεια των δραστηριοτήτων του σεναρίου μέσα από την αλληλεπίδραση του/της εκπαιδευτικού με αυτά κατά την οποία ερμηνεύει σε ποιο γνωστικό επίπεδο βρίσκονται και παρεμβαίνει, έτσι ώστε να τα βοηθήσει στην επίλυση του προβλήματος. Επίσης, πραγματοποιείται και μέσω των Φύλλων Εργασίας που βρίσκονται ενσωματωμένα στο ηλεκτρονικό περιβάλλον.











### 3ο ΦΥΛΛΟ

1) Γράφουμε ένα αφηγηματικό κείμενο για την ιστορία του κινηματογράφου. Καλό είναι να αναφέρουμε και τις σημαντικότερες χρονολογίες που αποτέλεσαν σταθμούς στην εξέλιξή του. Για τον παραπάνω σκοπό θα βοηθηθείτε, αν απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις. Μην ξεχάτε να ενώνετε τις απαντήσεις σας με χρονικούς συνδέσμους ή φράσεις που δηλώνουν χρόνο. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το λογισμικό παρουσίασης του υπολογιστή σας, για να γίνει η εργασία σας πιο ελκυστική.

Ερωτήσεις:

- ✓ Πού και από ποιον εφευρέτη ξεκίνησε η ανακάλυψη του κινηματογράφου;
- ✓ Ποια ήταν η εφεύρεση του που προϋπήρξε του κινηματογράφου;
- ✓ Σε τι τον βοήθησε να κατασκευάσει;
- ✓ Στην Ευρώπη ποιος ήταν αυτός που χρησιμοποίησε το κινητοσκόπιο;
- ✓ Πού έγινε και πότε η πρώτη δημόσια προβολή;
- ✓ Ποια τα χαρακτηριστικά (ήχος, διάρκεια, χρώμα) του κινηματογράφου μέχρι τα τέλη του 1920;
- ✓ Ποιες αλλαγές έγιναν και πότε στα παραπάνω χαρακτηριστικά;

#### 4<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΙΟ

- 1) Καταγράφουμε στον παρακάτω πίνακα τις διαφορές ανάμεσα στις δύο ταινίες που είδαμε. Πληροφοριακά η ταινία του Τσάρλι Τσάπλιν διαρκεί 14:03 λεπτά και το καναρινί ποδήλατο 101 λεπτά.

ταινία	Τσάρλι Τσάπλιν	Το καναρινί ποδήλατο
Είδος ταινίας		
Διάρκεια		
Ήχος (μουσική, διάλογοι)		
Γενικά τεχνικά χαρακτηριστικά: χρώμα και ποιότητα εικόνας, ποικιλία σκηνών, ηθοποιοί, ενδυμασία, κ.ά.		



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

- 2) Τα κειμενικά είδη αναδύονται και διαμορφώνονται μέσα από διαφορετικές κοινωνικές συνθήκες αλλά και τις αποτυπώνουν. Έτσι το κειμενικό είδος της αφίσας δημιουργήθηκε για τη διαφήμιση προϊόντων, όπως των κινηματογραφικών ταινιών. Σχολιάστε τις παρακάτω αφίσες που ανήκουν σε διαφορετικές χρονολογικές περιόδους. Προσπαθήστε να αιτιολογήσετε την άποψή σας. Οι 4 πρώτες ανήκουν στις δεκαετίες του 1960 και 1970, ενώ οι άλλες 4 στη δεκαετία του 2010.





Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

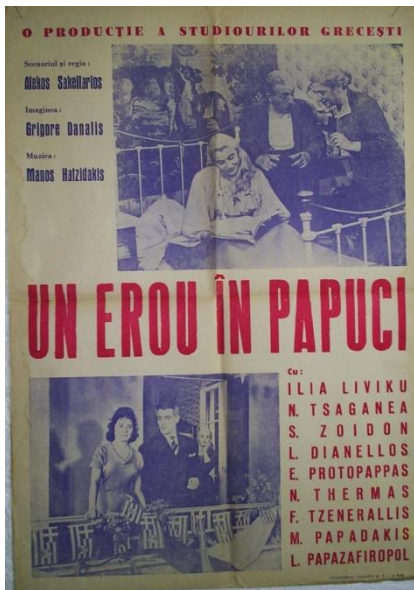


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ





Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Επίπεδα σχολιασμού	Παλιές αφίσες	Νέες αφίσες
Σύμβολα-Εικόνες		
Γραπτό μήνυμα		
Οπτικό μήνυμα		
Συνδυασμός γραπτού και οπτικού μηνύματος		
Συνδυασμός χρωμάτων		
Συνδυασμός γραμμάτων		
Συνδυασμός συμβόλων-εικόνων		

Κατά την άποψή μας οι παλιές αφίσες χρησιμοποιούν.....  
.....επειδή....., ενώ οι νέες.....επειδή.....

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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

**5<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΙΟ**



Στα πλαίσια του πολιτιστικού προγράμματος «Ελάτε να μας ακούσετε», το Δημοτικό Ραδιόφωνο Θεσσαλονίκης FM100,6 διοργανώνει συζήτηση με θέμα «Το μέλλον του κινηματογράφου». Στη συζήτηση αυτή συμμετέχουν παιδιά της ΣΤ΄

τάξης Δημοτικού από σχολεία της Θεσσαλονίκης. Προκειμένου να λάβουμε και εμείς μέρος σε αυτόν τον διάλογο καλείστε να εκφράσετε την άποψή σας για το σχετικό θέμα και να δώσετε και ένα παράδειγμα, αν μπορείτε (150-200 λέξεις).



.....

.....

.....

.....

.....



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να ενταχθεί σε σχέδιο εργασίας με θέμα «Παλιός και σύγχρονος κινηματογράφος» και να πραγματοποιηθεί και κατά τη διάρκεια της Ευέλικτης Ζώνης. Επίσης, μπορεί να διευρυνθεί με προσθήκη δραστηριότητας παραγωγής ταινίας από τα παιδιά με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι δραστηριότητες του σεναρίου δεν αναμένεται να δυσκολέψουν τους/τις μαθητές/τριες. Τα Φύλλα Εργασίας μπορούν να συμπληρωθούν στον κειμενογράφο ή να εκτυπωθούν και να δουλευτούν παραδοσιακά. Επίσης, είναι καλό τα παιδιά να παρακολουθήσουν την ταινία «Το καναρινί ποδήλατο» ολόκληρη, μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου. Έτσι δε θα στερηθούν τα αφηγηματικά της στοιχεία ολοκληρωμένα, την πλοκή, τους χαρακτήρες, την οπτική γωνία της αφήγησης και τη λύτρωση που επιφέρει το τέλος της.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κορδάκη, Μ. 2000. *Η διδακτική της πληροφορικής*. Διαθέσιμο στο: <http://de.teikav.edu.gr/dinfo/pdf/chapter4.pdf>

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. 2011. *Νέο Πρόγραμμα Σπουδών-Οδηγός εκπαιδευτικού για την οπτικοακουστική έκφραση*.

Χαραλαμπίδης, Α. & Σ. Χατζησαββίδης, Σ. *Η διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της Γλώσσας: Θεωρία και Πρακτική Εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κώδικας.