



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

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

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Δ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

Στον κόσμο των παιδιών

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΜΑΥΡΑΝΤΩΝΑΚΗ



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 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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
πρόγραμμα για την ανάπτυξη

Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Στον κόσμο των παιδιών

Δημιουργός σεναρίου

Κατερίνα Μαυραντωνάκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

(Προτεινόμενη) Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Νοέμβριος 2012

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», ενότητα 6: *Ιστορίες παιδιών*

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Αισθητική Αγωγή

Χρονική διάρκεια

7-12 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Εικονικός χώρος: wiki



Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την πληκτρολόγηση, καθώς και με τις εφαρμογές που αξιοποιούνται στο παρόν σενάριο. Πιο συγκεκριμένα τα περιβάλλοντα – εφαρμογές ΤΠΕ που αξιοποιούνται είναι:

- το cmap
- το linoit
- το wikidot.com
- το movie maker
- το story bird

Έχει γίνει προσπάθεια να δημιουργηθεί ένα αρχικό περιβάλλον για τις δραστηριότητες που δε θα απαιτεί περισσότερη προετοιμασία από τον/την εκπαιδευτικό.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.



Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο επιδιώκει να κινητοποιήσει τη φαντασία και τις δημιουργικές δυνάμεις των μαθητών στην επαφή τους με αποσπάσματα ποίησης και βίντεο, τα οποία έχουν θέματα παρμένα από την παιδική ζωή. Έχει συμπεριλάβει στο υλικό του κομμάτια από το σχολικό βιβλίο, από το ανθολόγιο και επιλεγμένα βίντεο. Γίνεται προσπάθεια να γίνει προσέγγιση του υλικού με τρόπο που να κινεί το ενδιαφέρον των μαθητών και να δίνει στους ίδιους τον ρόλο του μικρού λογοτέχνη. Γίνεται προσπάθεια επίσης οι δραστηριότητες να είναι όσο ανοιχτές γίνεται, για να αποτυπωθούν σκέψεις, εμπειρίες και συναισθήματα.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Στο βίντεο «[Changing Education Paradigms](#)» ο Sir Ken Robinson κάνει την εξής παρατήρηση: καθώς μεγαλώνουν οι μαθητές μας μειώνεται η ικανότητά τους για αποκλίνουσα σκέψη. Αυτή η διαπίστωση προβληματίζει ιδιαίτερα. Όντως, οι πρακτικές στο σχολείο πολύ συχνά ακολουθούν τρόπους που περιορίζουν αντί να αναπτύσσουν τις δημιουργικές δυνάμεις των μαθητών. Ακόμα και η επαφή με τη λογοτεχνία έχει στοιχεία ρουτίνας, τα οποία κάνουν το έργο να χάσει τη δύναμη να συγκινήσει και να κάνει τα παιδιά να σκεφτούν έξω από τα τετριμμένα, να θελήσουν τα ίδια να παράγουν λογοτεχνικό λόγο. Οι δραστηριότητες που περιγράφονται παρακάτω συνιστούν μια προσπάθεια για διαφορετική προσέγγιση σε λογοτεχνικά έργα.

Για τον σχεδιασμό τους στηριχθήκαμε στο βιβλίο «Οργανώνω και γράφω ποικίλα είδη κειμένων» (Βασιλοπούλου 2006). Στο βιβλίο αυτό απαριθμούνται τεχνικές, που στοχεύουν (ανάμεσα σε άλλα) οι μαθητές:

- να ασκήσουν τη σκέψη τους και να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους
- να γνωρίσουν καλύτερα τον εαυτό τους



Σημαντικές κατευθύνσεις μας έδωσε και το βιβλίο του Σπαντιδάκη (2004) «Προβλήματα παραγωγής γραπτού λόγου παιδιών σχολικής ηλικίας».

Οι θεωρητικές παραδοχές για τις ΤΠΕ στις οποίες στηρίζεται το παρόν σενάριο αφορούν στη χρήση τους ως γνωστικά εργαλεία. Όταν μιλάμε για γνωστικά εργαλεία στον χώρο των ΤΠΕ, αναφερόμαστε συνήθως σε εφαρμογές των ΤΠΕ, οι οποίες υποστηρίζουν την οργάνωση και την αναπαράσταση γνώσεων και απαιτούν από τον χρήστη να σκεφτεί κριτικά, για να τις χρησιμοποιήσει (Jonassen 1996). Οι εφαρμογές αυτές συχνά είναι ανοιχτού περιεχομένου λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων, για να προάγουν τις γνωστικές δυνάμεις των μαθητών (Jonassen & Reeves 1996). Τα εργαλεία αυτά δε δίνουν έτοιμη γνώση, για να μεταφερθεί στον μαθητή, αλλά διευκολύνουν τις διαδικασίες οικοδόμησης νοήματος. Γι' αυτό ονομάζονται και «εργαλεία που επεκτείνουν τον νου» (Jonassen 1992, σ.3).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Οι μαθητές μέσα από τις δραστηριότητες επιδιώκεται να έχουν την ευκαιρία πρώτα απ' όλα να εκφράσουν τον εαυτό τους (φτιάχνοντας ποιήματα από έτοιμους στίχους, συνεχίζοντας ποιήματα με δικούς τους στίχους, ανατρέχοντας σε περιστατικά από τη ζωή τους, δημιουργώντας δικές τους ιστορίες μέσα από συγκεκριμένες εικόνες).

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να στοχαστούν πάνω στη διαφορετικότητα κυρίως του κόσμου των παιδιών και του κόσμου των μεγάλων. Να αποδεχτούν τη δική τους μοναδικότητα, τη διαφορετικότητα των συμμαθητών τους, το πόσο «παράξενα» σκέφτονται οι μεγάλοι.
- Να συνεργαστούν αρμονικά σε ζευγάρια στις δραστηριότητες.
- Να διαπιστώσουν πώς ίδιο υλικό, όπως ίδιοι στίχοι, ίδιες εικόνες μπορούν να οδηγήσουν σε διαφορετικά ποιήματα και ιστορίες. Να νιώσουν αυτοπεποίθηση ως μικροί δημιουργοί.



- Να ευαισθητοποιηθούν και να σκεφτούν πάνω στο θέμα της συμπεριφοράς στα ζώα. Το βίντεο που επιλέχθηκε δείχνει μια αντίληψη του ζώου ως πράγματος, σκάρου ή καλού, όχι ως πλάσματος.
- Να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα των ανθρώπων με αναπηρία και να καλλιεργήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να αναγνωρίσουν σε μια ιστορία τα δομικά στοιχεία της αφήγησης.
- Να εφαρμόσουν σε δική τους ιστορία τα δομικά στοιχεία μιας αφήγησης.
- Να λάβουν υπόψη τους και να εφαρμόσουν την ομοιοκαταληξία ως (όχι απαραίτητο) στοιχείο ποιημάτων.
- Να έρθουν γενικά σε επαφή με τον ποιητικό λόγο και τα χαρακτηριστικά του.
- Να δημιουργήσουν οι ίδιοι ποιητικό λόγο.
- Να συνδέσουν διαφορετικές όψεις καλλιτεχνικής έκφρασης (ζωγραφική, μουσική, ποίηση), κυρίως μέσα από τις δραστηριότητες που είναι σχετικές με το ποίημα «Το κορίτσι».

Γραμματισμοί

Τεχνολογικός γραμματισμός: Ικανότητα χειρισμού των ηλεκτρονικών περιβαλλόντων:

- cmap
- linoit
- wiki
- movie maker
- story bird

Ακόμα:

- Πλοήγηση στο wiki. Ανέβασμα και εμφάνιση εικόνων στο περιβάλλον του. Συμπλήρωση φόρμας για σχόλια.
- Εργασία με τις φόρμες των google docs.
- Άνοιγμα συμπιεσμένου αρχείου.

Λειτουργικός γραμματισμός

Επιδιώκεται οι μαθητές:

- Να απολαύσουν δείγματα ποιητικού λόγου.
- Να αναγνωρίσουν τα χαρακτηριστικά του ποιητικού λόγου.
- Να δημιουργήσουν ποιητικό λόγο.
- Να κατανοήσουν το περιεχόμενο σε δείγματα αφηγηματικού λόγου.



- Να αναγνωρίσουν τα δομικά στοιχεία του αφηγηματικού λόγου.
- Να δημιουργήσουν αφηγήσεις.

Κριτικός γραμματισμός:

Επιδιώκεται να δοθούν στους μαθητές ευκαιρίες:

- Για δημιουργική σκέψη, φαντασία, όνειρο, σκέψη έξω από τα τετριμμένα.
- Για να εκφράσουν με σωστό και ενδιαφέροντα γραπτό λόγο τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Ως αφετηρία προτείνουμε μια συζήτηση για τα «θέλω» των παιδιών. Για παράδειγμα μπορούν να ερωτηθούν: *Αν δεν ήσασταν εδώ αυτή τη στιγμή, πού θα θέλατε να είστε; Αν δεν κάναμε μάθημα τι θα θέλατε να κάνουμε;* Επιλέγουμε αυτές τις ερωτήσεις, για να δώσουμε τον πρώτο λόγο στη φαντασία των παιδιών. Οι περισσότερες δραστηριότητες αξιοποιούν τέτοιου είδους ερωτήματα και ζητούν, με αφορμή ιστορίες παιδιών, προσωπικές απόψεις, φανταστικές ιστορίες και ελεύθερη έκφραση από τους μαθητές.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Τα κείμενα είναι παρμένα από το σχολικό βιβλίο και το ανθολόγιο. Η ικανότητα σύνθεσης αφήγησης περιλαμβάνεται στους στόχους του Π.Σ. για την ενότητα 6 *Ιστορίες παιδιών* του βιβλίου «Γλώσσα Δ' Δημοτικού». Ακόμη, από το βιβλίο του δασκάλου αντιγράφουμε: «Η ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας σε συνδυασμό με την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης στον μαθητή, είναι βασικοί στόχοι των ασκήσεων και των δραστηριοτήτων, έτσι όπως έχουν σχεδιαστεί. [...] Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στις ομαδικές δραστηριότητες για τη δυνατότητα που προσφέρουν σε κάθε παιδί που συμμετέχει στην ομάδα να αναλάβει έναν συγκεκριμένο ρόλο. Η ανάγκη να ανταποκριθεί στον συγκεκριμένο ρόλο το κινητοποιεί με τον πλέον φυσικό τρόπο, να κατανοήσει και να παραγάγει λόγο αποτελεσματικό και οπωσδήποτε προσαρμοσμένο



στη συγκεκριμένη περίπτωση επικοινωνίας. Προβλέπονται επίσης, σε όποια ενότητα δίνεται η ευκαιρία, δραστηριότητες δραματοποίησης που αξιοποιούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών και συμβάλλουν στην ανάπτυξη πολλών τύπων δεξιοτήτων σε αυτά όπως γνωστικών, κοινωνικών, ψυχοκινητικών» (σελ. 13-14).

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, διερευνήθηκε η χρήση των ΤΠΕ ως γνωστικών εργαλείων για την οικοδόμηση νοήματος από τους μαθητές. Επιλέχθηκαν ανοιχτές εφαρμογές και δραστηριότητες που θυμίζουν παιχνίδι ως έναν βαθμό. Ο προβληματισμός μας ήταν όσο το δυνατό να αξιοποιήσουμε τις ΤΠΕ σε δραστηριότητες που είτε δε γίνονται χωρίς αυτές είτε δε γίνονται το ίδιο εύκολα.

Κείμενα

Ελύτης, Οδυσσέας. 1971. *Ο ήλιος ο ηλιάτορας*, εκδόσεις Ίκαρος, Αθήνα. Στο σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», σ. 8, ποίημα *Κορίτσι*
Ελύτης, Οδυσσέας. *Ο γλάρος*. Στο σχολικό βιβλίο «Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ΄-Δ΄ Δημοτικού».

Ροντάρι, Τζιάνι. *Ο μαύρος ήλιος*. Στο σχολικό βιβλίο «Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ΄- Δ΄ Δημοτικού»

Βίντεο

ρεΤ sHOP (Το κατάστημα ζώων), ταινία μικρού μήκους του Μιχαήλ-Γαβριήλ Ζενέλη.

Shades of black-Imagination clears it up, Ιαπωνική διαφήμιση, 2002.

Wiki με δραστηριότητες: <http://dlogo.wikidot.com/>

Διδακτική πορεία / στάδια / φάσεις

1ο διδακτικό δίωρο (εργαστήριο υπολογιστών)

Προτείνουμε στα παιδιά να συζητήσουμε για οποιοδήποτε θέμα τα ενδιαφέρει ή να πουν οτιδήποτε τους έρχεται εκείνη την ώρα στο μυαλό. Αφηγόμαστε να



συζητήσουμε ελεύθερα για λίγο. Τίθεται έπειτα το ερώτημα: Αν ήμασταν μεγάλοι θα συζητούσαμε για αυτά τα θέματα; Τι διαφορετικό μπορεί να μας ενδιέφερε;

Εισάγουμε τα παιδιά στο ποίημα του Ελύτη «[Το κορίτσι](#)» λέγοντάς τους ότι ο ποιητής προσπάθησε να δει τα πράγματα με τα μάτια των παιδιών. Χρησιμοποίησε στίχους κι έφτιαξε ένα ποίημα. Να δοκιμάσουμε να φτιάξουμε κι εμείς ένα ποίημα με τους ίδιους στίχους; Μπορεί να τα καταφέρουμε καλύτερα, μια κι είμαστε παιδιά. Ανοίγουμε το αρχείο <http://dlogo.wikidot.com/local--files/koritsi/poem.cmap> (χρειάζεται να έχουμε εγκατεστημένο το cmap, για να ανοίξει). Οι μαθητές εργάζονται ανά δύο και δημιουργούν το δικό τους ποίημα. Αν ζητήσουν να αλλάξουν λέξεις ή να προσθέσουν στίχους τους αφήνουμε ελεύθερους να το κάνουν. Στο τέλος κάνουν εξαγωγή τους χάρτες τους ως εικόνες και τους ανεβάζουν στη σελίδα της δραστηριότητας στο <http://dlogo.wikidot.com/koritsi> (file.. upload... Μετά πατώντας edit και το εργαλείο για εικόνες κάνουν εμφανείς τις εικόνες τους στη σελίδα). Όταν εμφανιστούν τα ποιήματα, αφήνουμε ελεύθερες τις ομάδες να δουν τη δουλειά των υπόλοιπων και να κάνουν ελεύθερα σχόλια. Ο/Η δάσκαλος/α επιλεκτικά ρωτάει με ποιο κριτήριο μπήκαν κάποιοι στίχοι μαζί (νόημα, ομοιοκαταληξία, άλλο κριτήριο).

Τέλος, προβάλλεται το βίντεο με το μελοποιημένο ποίημα (στην ίδια σελίδα. Ο/Η δάσκαλος/α το προβάλλει και έχει ανοιχτά τα ηχεία μόνο σε έναν υπολογιστή). Ανοίγουμε τα βιβλία και το ξανακούμε διαβάζοντας τους στίχους. Αν μας αρέσει, το τραγουδάμε μια δυο φορές. Αν μας αρέσει πολύ σηκωνόμαστε και κινούμαστε ελεύθερα, σα να χορεύουμε καθώς το ακούμε. Αν υπάρχει ενδιαφέρον για μια διαφορετική εικονογράφηση του ποιήματος και δημιουργία καινούριου βίντεο, συμφωνούμε να ασχοληθούμε στο μάθημα της Αισθητικής Αγωγής με τη δημιουργία ταιριαστών εικόνων (θα εργαστούμε σε χαρτί).

2ο διδακτικό δίωρο (εργαστήριο υπολογιστών)

Οι δραστηριότητες που θα γίνουν από τους μαθητές γίνονται πρώτα από τον/την δάσκαλο/α με αξιοποίηση του προτζέκτορα κι ενός υπολογιστή. Μετά οι μαθητές αφήνονται να εργαστούν και ο/η δάσκαλος/α περνά και βοηθά τις ομάδες.



Οι εικόνες που έχουν δημιουργηθεί, έχουν σκαναριστεί και ανεβεί σε συμπιεσμένο αρχείο στο wiki μας. Από εκεί οι ομάδες τις «κατεβάζουν» και τις εισάγουν σε ένα αρχείο movie maker στο οποίο έχουμε ήδη εμείς εισάγει τη μελωδία (<http://dlogo.wdfiles.com/local--files/koritsi/koritsi.rar>). Διαλέγουν μία μία εικόνα και την τραβούν στη λωρίδα χρόνου. Φροντίζουν η διάρκεια προβολής κάθε εικόνας να είναι ούτε μεγάλη ούτε μικρή. Εισάγουν τα ονόματά τους και ένα μήνυμα τέλους. Σώζουν τη δουλειά τους και κάνουν εξαγωγή την ταινία τους. Στο τέλος δείχνουν το έργο τους στην ολομέλεια. Επιλέγουν μία ενδεικτική δουλειά, για να ανεβεί στο wiki. Η εργασία αυτή γίνεται από τη δασκάλα, ενώ τα παιδιά παρακολουθούν τη διαδικασία.

3ο δίωρο

Στο 3^ο δίωρο θα ασχοληθούμε με την ενότητα του wiki [Αχ αυτοί οι μεγάλοι](#). Ρωτάμε τα παιδιά αν νιώθουν ότι οι γονείς, η δασκάλα, οι άλλοι μεγάλοι δεν τους καταλαβαίνουν. Ζητάμε παραδείγματα μη κατανόησης. Τους πληροφορούμε ότι τόσο πολύ δεν καταλαβαίνουν οι μεγάλοι μερικές φορές που νομίζουν ότι το παιδί τους είναι άρρωστο. Τους ζητάμε να διαβάσουν σιωπηλά το ποίημα «Ο μαύρος ήλιος» στη σελίδα του wiki. Συζητάμε για την παρεξήγηση που έγινε. Ζητάμε από τα παιδιά να διαβάσουν το ποίημα σαν γονείς που έχουν πανικοβληθεί από το «πρόβλημα» του παιδιού τους. Με παντομίμα ζητάμε να πάρουν ανάλογο ύφος: παιδί, γιατρός, γονιός. Ρωτάμε τι συναισθήματα τους δημιουργεί το ποίημα. Το βρίσκουν αστείο ή δραματικό;

Περνάμε μετά στο βιντεάκι «[Shades of black](#)». Στα πρώτα λεπτά σταματάμε για λίγο την ταινία και ρωτάμε τα παιδιά τι νομίζουν ότι συμβαίνει. Δεχόμαστε χωρίς να αξιολογούμε τις απαντήσεις. Συνεχίζουμε ως το τέλος την προβολή. Τα παιδιά αφηγούνται την ιστορία. Καθώς την αφηγούνται παρατηρούμε και γράφουμε στον πίνακα τα δομικά στοιχεία της αφήγησης που αξιοποιούν χωρίς να το ξέρουν. Έπειτα μιλάμε για τα συναισθήματά τους. Γέλασαν κι αυτή τη φορά ή στεναχωρήθηκαν; Ζητείται από τα ίδια να μιλήσουν για ένα δικό τους περιστατικό. Σε ζευγάρια



χωρίζουν ρόλους. Ο ένας αφηγείται και ο άλλος πληκτρολογεί. Όταν ολοκληρώσουν κάνουν post και δημιουργούν νέα ιστορία αλλάζοντας ρόλους.

Οι μαθητές διαβάζουν τα περιστατικά των συμμαθητών τους και συζητούν για το πιο παράξενο, το πιο αστείο, το πιο βαρετό, το πιο φανταστικό. (Τα ορθογραφικά τα αφήνουμε για άλλη στιγμή. Θα μελετηθούν στην τάξη, θα διορθωθούν σε ολομέλεια από την τάξη (όσο θα είναι δυνατό) με χρήση ενός υπολογιστή και προτζέκτορα).

Τελικά, για να φτάσουμε σε ένα συμπέρασμα, αναζητούνται τα αίτια για την «παράξενη» συμπεριφορά των μεγάλων. Στην επόμενη δραστηριότητα οι μαθητές επιλέγουν τον σύνδεσμο στο περιβάλλον linoit.com και γράφουν τη γνώμη τους: Γιατί οι μεγάλοι δε μας καταλαβαίνουν; Είναι γιατί κάποια μάγισσα τους πήρε το μυαλό; Μήπως γιατί μας ζηλεύουν; Γεμίζει ένας καμβάς με απόψεις.

4ο διδακτικό δίωρο

Ξεκινάμε με τον προβληματισμό: αν άνοιγε τώρα η πόρτα και έμπαινε ένα πρόσωπο, ζώο, πλάσμα της φαντασίας ή πράγμα, τι θα ήταν; Αφήνουμε ελεύθερα τις ιδέες να ακουστούν. Έπειτα μπαίνουμε σε μια σελίδα του linoit.com και γράφουμε τις ιδέες μας με μορφή στίχων. Το ποίημα που θα σχηματιστεί το τυπώνουμε και το κολλάμε στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης.

5ο διδακτικό δίωρο

Λέμε τα παιδιά ότι θα τους παρουσιάσουμε μια άλλη ιστορία με ήρωα ένα παιδί. Και στην ιστορία αυτή γίνεται μια παρεξήγηση. Όμως πρώτα θέλουμε να φανταστούν τα ίδια την πλοκή της ιστορίας. Στη σελίδα <http://dlogo.wikidot.com/istoria> ανοίγουμε τον σύνδεσμο <http://dlogo.wdfiles.com/local--files/istoria/story> (χρειάζεται το πρόγραμμα cmap, για να ανοίξει). Τα παιδιά βάζουν στη σωστή σειρά τις εικόνες και γράφουν πάνω τους την ιστορία. Καθοδηγούνται από τις οδηγίες στο αρχείο, και από τη δασκάλα, για να συμπεριλάβουν τα βασικά στοιχεία μιας αφήγησης στην εργασία τους. Όταν ολοκληρώσουν εξάγουν την ιστορία ως εικόνα και την ανεβάζουν στο wiki τους. Οι ιστορίες παρουσιάζονται στην τάξη. Παρατηρούμε ότι οι περισσότεροι αξιοποίησαν τα δομικά στοιχεία της αφήγησης στις εργασίες τους.



Ακολουθεί η προβολή της ταινίας «pET sHOP». Τα παιδιά εκφράζουν σκέψεις και συναισθήματα. Γράφουν στον χώρο σχολίων μια διαφορά της δικής τους ιστορίας από την ιστορία που μόλις είδαν. Ο ήρωας; Ο τόπος; Το πρόβλημα; Η λύση; Συνειδητοποιούν πώς η φαντασία μπορεί να οδηγήσει σε πολύ διαφορετικά αποτελέσματα.

6ο διδακτικό δίωρο

Θα ασχοληθούμε με το παιχνίδι «δημιουργούμε μια παράξενη ιστορία». Λέμε τους μαθητές ότι θα παίξουμε ένα παιχνίδι δημιουργίας μιας φανταστικής ιστορίας για ένα παιδί. Μπαίνουμε στη σελίδα <http://dlogo.wikidot.com/par>. Ζητάμε να χωριστούν σε 6 ομάδες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να συμπληρώσει ένα πεδίο στη φόρμα που δίνεται. Έπειτα διαβάζουμε με τη σειρά τις φόρμες κάθε ομάδας και καταλήγουμε σε μια ιστορία που πολύ πιθανό είναι να προκαλέσει το γέλιο. Αν μας πετύχει και το απολαύσουμε, ξαναδοκιμάζουμε, αλλάζοντας αυτή τη φορά πεδίο κάθε ομάδα.

Στο τέλος ανοίγουμε την εφαρμογή <http://storybird.com> και με αντιγραφή επικόλληση φέρνουμε τα κομμάτια μιας ιστορίας, ώστε να ταιριάζουν με τα έργα ενός καλλιτέχνη. Μπορούμε να αλλάξουμε ό,τι θέλουμε στην ιστορία, για να ταιριάζει με τις εικόνες. Οι ολοκληρωμένες ιστορίες ενσωματώνονται στο wiki και παρουσιάζονται σε επόμενη ώρα από την υπόλοιπη τάξη.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι εργασίες περιλαμβάνονται στο wiki του σεναρίου <http://dlogo.wikidot.com>

Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Σε μερικές δραστηριότητες απαιτούνται αυξημένες ικανότητες στη χρήση των ΤΠΕ. Ίσως χρειάζεται πολλή παρέμβαση σε επίπεδο ομάδας για τεχνικά ζητήματα. Κρίσιμη



σημασία για την επιτυχία των δραστηριοτήτων έχει το αν θα αρέσουν οι δραστηριότητες και θα κινητοποιηθούν οι μαθητές. Αν λειτουργήσουν «διεκπεραιωτικά» τα παιδιά, αν ακολουθούν μόνο πειθαρχημένα και παθητικά τις οδηγίες της δασκάλας, το σενάριο θα πρέπει να διαφοροποιηθεί.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βασιλοπούλου, Σ. 2006. *Οργανώνω και γράφω ποικίλα είδη κειμένων*. Αθήνα: Κέδρος.

Διακογιώργη, Κ., Μπαρής, Θ., Στεργιόπουλος, Χ., Τσιλιγκιριάν, Ε., *Γλώσσα Δ' Δημοτικού-Βιβλίο δασκάλου*, Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Σπαντιδάκης, Ι. 2004. *Προβλήματα παραγωγής γραπτού λόγου παιδιών σχολικής ηλικίας. Διάγνωση, αξιολόγηση, αντιμετώπιση*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Jonassen, D. H. 1992. What are Cognitive Tools? In Kommers, P.A., Jonassen, D. H., Mayes, J. T. (eds). *Cognitive Tools for Learning*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag

Jonassen, D. H. 1996. *Computers in the classroom. Mindtools for critical thinking*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Jonassen, D & Reeves, T.C. 1996. Learning with Technology: Using Computers as Cognitive Tools. In Jonassen, D. H. (ed). *Handbook of research for educational communication and technology*, NY: Simon & Schuster Maxmillan.