



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ Δημοτικού

**Τίτλος:
«Μαντεύουμε;»**

ΕΛΠΙΔΑ ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ



**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>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μαντεύουμε;

Δημιουργός

Ελπίδα Τοκμακίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Μάιος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 12: *Ποπό! κόσμος που περνά!* (Βιβλίο του μαθητή, τεύχος β΄, σ. 39-41 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σ. 73-74)

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 7: *Πώς λέμε όχι* (Βιβλίο του μαθητή, τεύχος α΄, σ. 60-63 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σ. 37-38, εργασίες 6, 7, 8)

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

12-14 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: στην αίθουσα διδασκαλίας ή στο εργαστήριο πληροφορικής.

Εικονικός χώρος: χρήση του διαδικτύου και διαφόρων ιστοσελίδων ως πηγών πληροφοριών, εικόνων και κειμένων.



Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Η υλοποίηση των προτάσεων του σεναρίου προϋποθέτει ότι οι μαθητές/τριες της Β΄ τάξης έχουν βασική εξοικείωση με συνεργατικές μορφές διδασκαλίας. Κάτω από ένα κλίμα αποδοχής και αλληλοσεβασμού συνεργάζονται και επικοινωνούν με τους συμμαθητές/τριές τους, αναλαμβάνοντας την επίτευξη ενός κοινού σκοπού και την ολοκλήρωση του έργου της ομάδας. Για τον σκοπό αυτό, η ικανότητα καταμερισμού της εργασίας και η ανάληψη ρόλων όπως και η ενδυνάμωση των διαπροσωπικών σχέσεων στα πλαίσια της ομάδας αποτελούν βασικές προϋποθέσεις για την επιτυχή εφαρμογή του σεναρίου.

Επιπλέον, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του ηλεκτρολογίου και του ποντικιού, βασική εμπειρία χρήσης του Η/Υ (άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αποθήκευση) και αναζήτησης στο διαδίκτυο.

Στο πλαίσιο αυτό ο/η εκπαιδευτικός αναλαμβάνει τον ρόλο του διευκολυντή/διαμεσολαβητή όχι μόνο μεταξύ των προσώπων. Οργανώνει τις διαδικασίες και τη γνωριμία των μαθητών/τριών με τις νέες τεχνολογίες και ειδικότερα με τον Η/Υ και το διαδίκτυο. Γι' αυτό η καλή προετοιμασία εκ μέρους του/της αλλά και η άμεση αντιμετώπιση τυχόν δυσκολιών αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για τη συμμετοχή των παιδιών στις δραστηριότητες και την πρώτη γνωριμία τους με τον κόσμο των Τ.Π.Ε..

Προβλέπεται η ύπαρξη φορητών Η/Υ -ένας για κάθε μια ομάδα- αλλά και η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα (ή διαδραστικού πίνακα) για τη συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Για τον/την εκπαιδευτικό της τάξης εφαρμογής έχει δημιουργηθεί συνοδευτικό υλικό.

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

Στο σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού» παρουσιάζονται και αξιοποιούνται πολλά και διαφορετικά είδη κειμένων. Σύμφωνα με τις συγγραφείς του (Γαβριηλίδου κ.ά 2009: 6), το γεγονός αυτό αποτέλεσε βασική επιλογή σχεδίασης, καθώς ο αποτελεσματικός και κριτικός αναγνώστης -στον οποίο προσβλέπει η διδακτική τους πρόταση- θα πρέπει να έρχεται σε επαφή με διάφορα είδη λόγου και αυθεντικά κείμενα, προκειμένου και ο ίδιος ως δημιουργός κειμένων να είναι σε θέση να επικοινωνεί αποτελεσματικά στις εκάστοτε περιστάσεις επικοινωνίας¹.

Η πρόταση του σεναρίου που παρουσιάζεται έρχεται ως μια εναλλακτική προοπτική για την υλοποίηση των παραπάνω επιδιώξεων. Έχοντας ως αφορμή δραστηριότητες του σχολικού βιβλίου, επεκτείνεται πέρα από αυτές με την πρόταση δημιουργίας ενός συγκεκριμένου πλαισίου επικοινωνίας μεταξύ των προσώπων αλλά και των κειμένων που θα έχουν «νόημα» και θα προκύπτουν ως άμεση συνέπεια της ανάγκης των συμμετεχόντων να έχουν ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς σε συγκεκριμένα ζητήματα. Οι δραστηριότητες του σεναρίου έχουν ως επίκεντρο τη δημιουργία και εφαρμογή ενός παιχνιδιού, στο οποίο στόχοι που αφορούν στη γνωριμία και εξοικείωση των μικρών μαθητών/τριών της Β΄ τάξης με ένα από τα αντιπροσωπευτικά είδη του αναφορικού λόγου και συγκεκριμένα με το κειμενικό είδος της περιγραφής προσώπου, συνδυάζονται με στόχους που αφορούν στη διατύπωση κανόνων δράσης/οδηγιών για την εφαρμογή του παιχνιδιού. Μέσα στο ευρύτερο αυτό πλαίσιο κινούνται οι προτάσεις του σεναρίου, που εισηγούνται την

¹ Μια νέα διάσταση στον ορισμό του αποτελεσματικού και κριτικού αναγνώστη έρχεται να δώσει το κείμενο του Νέου Προγράμματος Σπουδών για τη Διδασκαλία της Γλώσσας και Λογοτεχνίας στο Δημοτικό σχολείο. Συμπληρώνοντας τον παραπάνω ορισμό θέτει τη διάσταση της κριτικής διερεύνησης των διαφόρων γλωσσικών μορφωμάτων ως φορέων στάσεων, αξιών και ιδεολογίας, δηλαδή ως μηχανισμών διαμόρφωσης κοινωνικών, πολιτικών και πολιτισμικών συνθηκών (Ι.Ε.Π. 2011: 7).



αξιοποίηση συγκεκριμένων λογισμικών και πηγών του διαδικτύου παράλληλα με τη χρήση λογοτεχνικών περιγραφικών κειμένων και προϊόντων εικαστικής δημιουργίας.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο


Τα περιγραφικά κείμενα αποτελούν προϊόντα της γλωσσικής απεικόνισης οντοτήτων (αντικειμένων, πραγμάτων, φαινομένων ή καταστάσεων) με σχετικά σταθερή ταυτότητα και σύσταση, η απεικόνιση των οποίων μπορεί να έχει στατική ή εξελικτική προοπτική ([Μητσοκοπούλου](#) 2006). Με βάση αυτόν τον ορισμό, η περιγραφή ενός προσώπου αφορά τη στιγμιαία φωτογραφική αποτύπωση ενός ατόμου. Στην περιγραφή αυτού του είδους απαραίτητη είναι η συμβολή της αντίληψης και των αισθήσεών μας -κυρίως της όρασης- για την επικέντρωση της προσοχής σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Σύμφωνα με τον Ματσαγγούρα (2007α: 94, 146· 2007β), τα περιγραφικά κείμενα έχουν υψηλό βαθμό δυσκολίας για τους μικρούς μαθητές/τριες γι' αυτό και προτείνεται η ενασχόληση με αυτά να γίνει μετά τη διαπραγμάτευση των αφηγηματικών κειμένων, καθώς ο αφηγηματικός λόγος είναι πιο οικείος. Για το γεφύρωμα ανάμεσα στον αφηγηματικό και τον περιγραφικό λόγο -προτείνεται από τον ίδιο- στις πρώτες τάξεις του Δημοτικού η επαφή των μικρών παιδιών να ξεκινήσει από κείμενα περιγραφής κοινωνικών δρώμενων αλλά και προσώπων, τα οποία διασώζουν κάποια στοιχεία αφηγηματικότητας.

Από αυτή την άποψη οι συγγραφείς του σχολικού εγχειριδίου ακολουθούν την προτεινόμενη σειρά στην προσέγγιση των διαφορετικών ειδών κειμένων. Προηγείται η επεξεργασία του κειμενικού είδους της αφήγησης στην ενότητα 7 «Πώς λέμε ΟΧΙ», (παραμύθι, αφήγηση και παραγωγή παραμυθιού) και η επαφή με το κειμενικό είδος της περιγραφής προσώπου συναντάται στη 12η ενότητα του σχολικού βιβλίου. Σε αυτή γίνεται προσπάθεια ανάπτυξης της ικανότητας των μαθητών/τριών να κατανοούν περιγραφικές φράσεις (π.χ. «η κυρία με το μπλε καπέλο»), προκειμένου



να αναγνωρίσουν συγκεκριμένα πρόσωπα, και αφετέρου να περιγράψουν τα πρόσωπα αυτά (Γαβρηλίδου κ.ά 2009: 36). Έτσι, η περιγραφή προσώπου συνδυάζεται με τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των μαθητών/τριών όσον αφορά στα μέρη του προσώπου και του σώματος αλλά και στην παρουσίαση κάποιων επιθέτων που τα συνοδεύουν.

<p>Τι βλέπεις σε αυτή; Τι φορά το κοριτσάκι που δίνει ένα μπισκότο στο σκύλο; Πώς είναι ο κύριος με τη λατέρνα; Τι έκφραση έχει στο πρόσωπό της η κυρία με το μπλε καπέλο; Τι κάνουν τα παιδιά με τα τριγωνάκια και το καράβι στα χέρια;</p> <p>Τετράδιο μαθητή, β' τεύχος, σ. 39</p>	 <p>Τετράδιο Εργασιών, α' τεύχος, σ. 73, εργασία.2</p>
---	--

Παρ' όλα αυτά η διάρκεια της διδασκαλίας του συγκεκριμένου κειμενικού είδους είναι περιορισμένη και γι' αυτόν τον λόγο δεν μπορεί να καλύψει την αναγκαία σταδιακή γνωριμία των παιδιών με τα δομικά του στοιχεία. Βέβαια -κάτω από το πρίσμα της σπειροειδούς μορφής διδασκαλίας των κειμενικών ειδών- υπάρχει πρόβλεψη για επαναφορά στο ίδιο θέμα και την επόμενη σχολική χρονιά. Η απουσία όμως προϋπάρχουσας γνώσης γύρω από το θέμα μπορεί να απαιτήσει μεγαλύτερο χρόνο διαπραγμάτευσης και επαναφορά στο σχήμα δόμησης του συγκεκριμένου περιγραφικού κειμένου.

<p>Θύλακι με προσωπικά στοιχεία ναρκά για περιγραφή του εαυτού σου. Καλλιέργεια μιας φανταστικής σου.</p> <p>Το μαλλί μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Το μάγουλο μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Το μάτι μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Το στόμα μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Το πίεμα μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Το χέρι μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Το πόδι μου είναι: <input type="text"/></p> <p>Τετράδιο Εργασιών, σ. 73, εργασία 3</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Χαρακτηριστικά προσώπου</th> <th>Ρούχα</th> <th>Έκφραση προσώπου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Τετράδιο μαθητή, σ. 41</p>	Χαρακτηριστικά προσώπου	Ρούχα	Έκφραση προσώπου																						
Χαρακτηριστικά προσώπου	Ρούχα	Έκφραση προσώπου																								
<p>Για να σε βοηθήσει, σου δίνω μερικά επιθέτα</p> <table border="1"> <tr> <td>μαλλιά</td><td>κοτσίδα</td><td>κοτσέ</td><td>φρονιμάτι</td><td>επιστρά</td> </tr> <tr> <td>μάγουλο</td><td>μαλακό</td><td>ακακικό</td><td>μεγάλο</td><td>πρήσινο</td> </tr> <tr> <td>μάτι</td><td>νικητικό</td><td>επώδυνο</td><td>μυδαρό</td><td>επιπό</td> </tr> <tr> <td>στόμα</td><td>λεπτό</td><td>χοντρό</td><td>παρκαδω</td><td>ακακικό</td> </tr> <tr> <td>πόδι</td><td>σπασμωδικό</td><td>γυμνό</td><td>από</td><td>στρεβό</td> </tr> </table> <p>Τετράδιο Εργασιών, σελ., Πίνακας επιθέτων</p>		μαλλιά	κοτσίδα	κοτσέ	φρονιμάτι	επιστρά	μάγουλο	μαλακό	ακακικό	μεγάλο	πρήσινο	μάτι	νικητικό	επώδυνο	μυδαρό	επιπό	στόμα	λεπτό	χοντρό	παρκαδω	ακακικό	πόδι	σπασμωδικό	γυμνό	από	στρεβό
μαλλιά	κοτσίδα	κοτσέ	φρονιμάτι	επιστρά																						
μάγουλο	μαλακό	ακακικό	μεγάλο	πρήσινο																						
μάτι	νικητικό	επώδυνο	μυδαρό	επιπό																						
στόμα	λεπτό	χοντρό	παρκαδω	ακακικό																						
πόδι	σπασμωδικό	γυμνό	από	στρεβό																						



Με το συγκεκριμένο σενάριο προτείνεται η σταδιακή οικοδόμηση της έννοιας της περιγραφής (που αφορά σε ένα συγκεκριμένο πρόσωπο) με στόχο η επόμενη διαπραγμάτευση του θέματος στη νέα τάξη και η προσέγγιση του αντικειμένου της περιγραφής να γίνει σε ένα πιο διευρυμένο σχήμα.

Ανάμεσα στις προτάσεις του σχολικού εγχειριδίου διακρίνονται και άλλες ευκαιρίες ενασχόλησης των μαθητών/τριών με το συγκεκριμένο κειμενικό είδος, αν και αυτές δεν αποκτούν τελικά τέτοιο προσανατολισμό. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν εργασίες στην Ενότητα 7 «Πώς λέμε ΟΧΙ», όπου η σύγκριση με βάση περιγραφικά χαρακτηριστικά επιστρατεύεται για τη γνωριμία με τη δομή και τον τρόπο της άρνησης.

 <ul style="list-style-type: none"> • Φορά μαύρο πουλόβερ. • Δεν έχει πολλά μαλλιά. • Δεν έχει μουστάκι ούτε μούσι. • Δε φορά γυαλιά μήτε γραβάτα. • Έχει μια ελιά στο μάγουλο. <p>Δεν είναι ο είναι ο</p> <p>Τετράδιο Εργασιών, α' τεύχος, σ. 37, εργασία 6</p>	 <p>Φορώ πράσινη μπλούζα.</p>  <p>Δε φορώ πράσινη μπλούζα.</p> <p>Δε φορά γυαλιά. Δε φορά καπέλο. Δε φορά γυαλιά ούτε καπέλο.</p> <p>Τετράδιο Εργασιών, α' τεύχος, σ. 38, εργασίες 7, 8</p>
---	---

Οι συγκεκριμένες εργασίες αποτέλεσαν το έναυσμα για τη σύλληψη της κύριας ιδέας του σεναρίου, που είναι η δημιουργία ενός παιχνιδιού. Σε αυτό οι μικροί μαθητές/τριες θα κληθούν να διατυπώσουν ερωτήσεις και να δώσουν απαντήσεις σχετικά με ένα άτομο -παρόμοιες με αυτές του σχολικού βιβλίου (έχει κόκκινα μαλλιά, φορά γυαλιά και καπέλο...)- και οι οποίες έχουν άμεση σχέση με την περιγραφή του προσώπου του. Τα παιδιά καλούνται να εμπλακούν σε δράσεις κατανόησης και παραγωγής προφορικού και γραπτού κειμένου περιγραφής προσώπου μέσα σε μια εκπαιδευτική διαδικασία με παιγνιώδη χαρακτηριστικά. Για να γίνει αυτό, θα χρειαστεί να διαπραγματευτούν και άλλα είδη κειμένων που έχουν όμως άμεση σχέση με το συγκεκριμένο παιχνίδι (θα το γνωρίσουν μέσα από διαφημιστικά κείμενα ή -σε μια επέκταση των προτάσεων του σεναρίου- θα



πειραματιστούν στη δημιουργία ενός παρόμοιου παιχνιδιού και θα βοηθήσουν στη σύνταξη ενός κειμένου οδηγιών, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί και από άλλους μαθητές/τριες). Με τον τρόπο αυτό η διαπραγμάτευση των κειμένων και του υλικού που προτείνεται στο σενάριο εντάσσονται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

Παράλληλα, η εξασφάλιση των συνθηκών συνεργατικού παιχνιδιού δημιουργεί ένα πλαίσιο για την κατασκευή νοήματος στα παιδιά. Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι αναδεικνύεται σε κυρίαρχο διδακτικό μέσο, «μια γεμάτη νόημα διαδικασία, κατά την οποία τα παιδιά συνδημιουργούν ενεργητικά τον κόσμο τους» (Αυγητίδου 2001: 172) και μέσω αυτού δίνεται μια ευκαιρία για μια ποικιλία κοινωνικών και επικοινωνιακών αλληλεπιδράσεων. Στα πλαίσια αυτά ο εκπαιδευτικός παρεμβαίνει και διαμεσολαβεί μέσα σε συνθήκες φθίνουσας καθοδήγησης έχοντας ως βασικό όργανο επικοινωνίας τη γλώσσα, αξιοποιώντας τις προϋπάρχουσες γνώσεις του μαθητή και προωθώντας στόχους της επιδιωκόμενης αυτο-ρυθμιζόμενης μάθησης (Ματσαγγούρας 2007α: 64). Κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη διατύπωση ερωτήσεων και την ανταπόκριση σε αυτές. Εξάλλου οι ερωτήσεις βοηθούν τους μαθητές/τριες να συνειδητοποιήσουν τις συμβάσεις των κειμένων και τους τρόπους ερμηνείας τους, αφού το είδος των ερωτήσεων αποτελεί τον κυριότερο μηχανισμό που κατευθύνει την προσοχή των μαθητών σε συγκεκριμένες πτυχές των κειμένων (Ματσαγγούρας 2007α: 65).

Με την υιοθέτηση της ιδέας του παιχνιδιού και της διδασκαλίας με παιγνιώδη χαρακτηριστικά επιδιώκεται η ενεργητική συμμετοχή του παιδιού στη διαδικασία και η διατήρηση της προσοχής τους. Μέσω του παιχνιδιού εντείνεται το ενδιαφέρον τους, διατηρείται η εμπλοκή και η δραστηριοποίησή τους και δίνεται η δυνατότητα βίωσης σημαντικών εμπειριών. Παρόμοιες εμπειρίες πλαισιωμένες μέσα σε συνθήκες παιχνιδιού συμβάλλουν στην εδραίωση της νέας γνώσης αλλά και στη μεταφορά της σε νέες πρωτότυπες καταστάσεις (Κουλουμπαρίτση 2007: 437).

Η ύπαρξη του παιχνιδιού δίνει τη δυνατότητα για συνδιαλλαγή και με άλλους τύπους κειμένων όπως είναι τα κείμενα οδηγιών ή τα διαφημιστικά κείμενα. Ο



εντοπισμός των ειδικών χαρακτηριστικών τους που τα διαφοροποιούν από άλλα κείμενα γίνεται με τρόπο διαισθητικό, ενώ η παραγωγή αντίστοιχου γραπτού λόγου επιδιώκει την ανάδειξη του επικοινωνιακού τους ρόλου (Καραντζόλα κ.ά 2007: 526). Ο διαισθητικός χαρακτήρας της προσέγγισης των κειμενικών ειδών υποστηρίζει την ύπαρξη μιας απλής μεταγλώσσας που περιγράφει και ερμηνεύει τους σχεδιασμούς των διαφόρων μορφών μηνύματος (Ιντζίδης κ.ά. 2007: 537), έτσι ώστε αυτή να γίνεται κατανοητή από τους μικρούς μαθητές/τριες. Παράλληλα, χρησιμοποιείται κατάλογος επιθέτων και σχεδιάγραμμα περιγραφής προσώπου, υλικό που έχει προταθεί για τη σχετική υποβοήθηση των μαθητών/τριών (Παπαχρίστου κ.ά 2002).

Για τη δημιουργία του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκαν ανάμεσα σε άλλες εικόνες και φωτογραφίες (αφού και η ίδια η διαδικασία της περιγραφής αποτελεί μια στιγμιαία φωτογραφική αποτύπωση ενός ατόμου) διαφόρων χαρακτήρων κόμικ/κινούμενων σχεδίων ήδη γνωστών στα παιδιά. Η συγκεκριμένη επιλογή έγινε γιατί τα κόμικς αποτελούν ένα προσφιλές κειμενικό είδος για τα παιδιά και γι' αυτό η παρουσία των ηρώων τους αποτελεί ένα πρόσχημα για την εξασφάλιση της συμμετοχής τους σε δραστηριότητες που οι ήρωες αυτοί ζητούν τη συμβολή τους. Επιπλέον, για τη δημιουργία των φύλλων εργασίας αξιοποιήθηκαν μαζί με κείμενα λογοτεχνικής περιγραφής και έργα εικαστικής δημιουργίας (όπως είναι οι πίνακες ζωγραφικής και καλλιτεχνικές φωτογραφίες). Η επιλογή τους αφορούσε στη δημιουργία προϋποθέσεων για την ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου αλλά και την έκφραση υποθέσεων -εκ μέρους των παιδιών- σχετικών με το περιεχόμενο του κειμένου, διατηρώντας έτσι το ενδιαφέρον τους για αυτό. Από την άλλη πλευρά η αξιοποίηση του εικαστικού υλικού εκτός από την καλλιέργεια του οπτικού γραμματισμού των μικρών παιδιών μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία μιας χρήσιμης γέφυρας ανάμεσα στον προφορικό και τον γραπτό λόγο. Παράλληλα, η παρουσία των εικόνων θεωρείται ότι μπορεί να αποτελέσει σημαντική βοήθεια για τα αλλόγλωσσα παιδιά, καθώς η συστηματική εικονογραφική απεικόνιση και η διαπραγμάτευση με βάση τα γνωστά και συγκεκριμένα μπορεί να συμβάλλει στην



ανάπτυξη και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους (Καραντζόλα κ.ά 2007: 525). Επιπλέον, η χρήση πολυτροπικών κειμένων, που αφθονούν στο διαδίκτυο, και η δημιουργία νέων θα δώσει την ευκαιρία στους μικρούς μαθητές/τριες να γνωρίσουν τη δομή συγκεκριμένων κειμενικών ειδών, ενώ παράλληλα θα διερευνήσουν τη χρηστικότητα τους.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να εξοικειωθούν με τη διαδικασία αναζήτησης συγκεκριμένων πληροφοριών από μικρά κείμενα και εικόνες και να αποκτήσουν ευχέρεια κατά τη μετακίνησή τους από το ένα σημειωτικό σύστημα στο άλλο.
- Να γνωρίσουν τους ήρωες διαφόρων κόμικ, κινουμένων σχεδίων, κινηματογραφικών ταινιών ή τηλεοπτικών σειρών (ως στοιχεία της σύγχρονης μυθοπλαστικής δημιουργίας) μέσα από την περιγραφή τους και την εμπλοκή σε καταστάσεις επίλυσης προβλημάτων.
- Να κατανοήσουν τις κοινωνικές περιστάσεις στις οποίες είναι αναγκαία η λεπτομερής περιγραφή προσώπου.
- Να κατανοήσουν τη λειτουργικότητα ενός περιγραφικού κειμένου και να είναι σε θέση να εντοπίζουν τα στοιχεία που επηρεάζουν την αποτελεσματικότητά του (χρήση επιθέτων, αξιοποίηση εικόνας).
- Να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα κοινωνικού ενδιαφέροντος, όπως είναι η εξαφάνιση κάποιου ατόμου, και να συνειδητοποιήσουν την αναγκαιότητα επίδειξης ανάλογης υπευθυνότητας κατά την αναζήτηση.
- Να συνειδητοποιήσουν τη διαφορετική προθετικότητα -αλλά και τη διαφορετική δομή και οργάνωση- που έχει μια λογοτεχνική περιγραφή σε



σχέση με ένα κείμενο περιγραφής που αφορά στην εξαφάνιση κάποιου προσώπου.

- Να αντιληφθούν διαισθητικά την κοινωνική νοηματοδότηση των κειμένων (σε κείμενα διαφήμισης και οδηγιών) και να είναι σε θέση να επεξεργάζονται δομικά τους στοιχεία, προσαρμόζοντάς τα στην εκάστοτε επικοινωνιακή περίπτωση.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, διευρύνοντας το λεξιλόγιό τους και τις πρακτικές χρήσης συγκεκριμένων κειμενικών ειδών.
- Να συνειδητοποιήσουν την ποικιλία των σκοπών ανάγνωσης και ακρόασης (ανάκτηση και σύγκριση πληροφοριών, απόλαυση κειμένου, επίλυση προβλήματος) και να εξασκηθούν στην ανάγνωση γραπτών και στην ακρόαση ηχογραφημένων κειμένων με σκοπό τον εντοπισμό συγκεκριμένων πληροφοριών.
- Να εξοικειωθούν διαισθητικά με τις γραμματικές και λεξιλογικές επιλογές του δημιουργού ενός κειμένου (προφορικού ή γραπτού) ανάλογα με το κειμενικό είδος (περιγραφή προσώπου, κείμενο παροχής οδηγιών ή κείμενο διαφήμισης) και να εξασκηθούν στη μεταφορά των στοιχείων αυτών στα προσωπικά τους μηνύματα.
- Να εξασκηθούν στη μετατροπή των μορφολογικών καταλήξεων ρημάτων (από το β' ενικό στο β' πληθυντικό κατά τη χρήση της προστακτικής) σε ένα κείμενο διαφήμισης, συνειδητοποιώντας ταυτόχρονα και τον λειτουργικό τους ρόλο.
- Να γνωρίσουν τη λειτουργία βασικών σημείων στίξης και να εξασκηθούν στη χρήση τους.



- Να αντιληφθούν τη λειτουργικότητα των επιθέτων στη δόμηση ενός περιγραφικού κειμένου και να διευρύνουν το σχετικό λεξιλόγιό τους όσον αφορά τα επίθετα περιγραφής προσώπου.
- Να εξοικειωθούν με τις λεξιλογικές επιλογές της άρνησης και της σύνδεσης των προτάσεων σε παρατακτική σύνταξη.

Γραμματισμοί

- Να γνωρίσουν κάποιες από τις δυνατότητες που τους παρέχονται με τη αξιοποίηση του Η/Υ ως εναλλακτικού εργαλείου δημιουργίας αλλά και του διαδικτύου για την αναζήτηση και άμεση αξιοποίηση πληροφοριών (κειμένων, εικόνων, βίντεο, αρχείων ήχου) από διάφορες ηλεκτρονικές πηγές.
- Να συνειδητοποιήσουν διαισθητικά τη χρησιμότητα ενός επεξεργαστή κειμένου (Word), ενός λογισμικού παρουσίασης (PowerPoint) αλλά και ενός λογισμικού ζωγραφικής (Revelation Natural Art) και να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες τους.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση συγκεκριμένων εφαρμογών του διαδικτύου ([Voki](#)) και να αξιοποιήσουν τις δυνατότητές τους για την προσωπική τους έκφραση και δημιουργία.
- Να μνηθούν σε πρακτικές οπτικού γραμματισμού, άντλησης συγκεκριμένων στοιχείων από εικόνες, σύγκρισης και αντιστοίχισης εικόνων με κείμενα.
- Να συνειδητοποιήσουν διαισθητικά τη σημειολογική λειτουργία της εικόνας και του ήχου σε πολυτροπικά κείμενα και να αποκτήσουν αντίστοιχες δεξιότητες δημιουργίας.
- Να αναπτύξουν ομαδικό πνεύμα και δεξιότητες συνεργατικής μάθησης, να μάθουν να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν απόψεις, προκειμένου να καταλήξουν σε κοινές δράσεις και συμπεράσματα.



Διδακτικές πρακτικές

Μέσα από τις προτάσεις του σεναρίου επιδιώκεται η ενεργητική εμπλοκή των μαθητών/τριών σε διερευνητικές βιωματικές δραστηριότητες. Η ανάδειξη εκείνης της δυναμικής στα πλαίσια της συνεργαζόμενης ομάδας, η οποία μπορεί να κινητοποιήσει τα μέλη της για την επίτευξη ολοένα πιο διευρυσμένων στόχων ξεπερνώντας τα ατομικά όρια των μελών της και προάγοντας την αυτόνομη ανάπτυξή τους, αποτελεί βασικό ζητούμενο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στα πλαίσια αυτά έχουν θέση πρακτικές όπως η κοινωνική αλληλεπίδραση, η εξασφάλιση κινήτρων συμμετοχής και βιωμάτων που έχουν νόημα για τους συμμετέχοντες, η εμπλοκή σε καταστάσεις επίλυσης προβλήματος, η αναδόμηση της γνώσης με βάση τις προϋπάρχουσες γνώσεις, όπως και η μύηση και μαθητεία σε αποτελεσματικές στρατηγικές. Για την εξασφάλιση των παραπάνω ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού αλλά και των μαθητών είναι καταλυτικός. Το ίδιο και η μεταξύ τους ουσιαστική συνεργασία.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για τη σύνταξη του σεναρίου δόθηκε από τα περιεχόμενα του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», τα οποία -όπως έχει ήδη αναφερθεί- αποκτούν μια διαφορετική προοπτική αξιοποίησης μέσα από τη δημιουργία ενός «ψηφιακού» παιχνιδιού στο οποίο οι μαθητές/τριες της τάξης καλούνται να συμμετάσχουν και να «παιξουν» εξασφαλίζοντας παράλληλα τις συνθήκες δόμησης της νέας γνώσης. Οι συγκεκριμένες αναφορές στην ενότητα 7 και 12 του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού» (Ενότητα 7: [Πώς λέμε όχι](#), Βιβλίο του μαθητή, τεύχος α΄, σ. 60-63 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σ. 37-38, εργασίες 6, 7, 8 και Ενότητα 12: [Ποπό! κόσμος που περνά!](#), Βιβλίο του μαθητή, τεύχος β΄, σ. 39-41 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σ. 73-74) αξιοποιούνται στο σενάριο και οι αντίστοιχοι στόχοι τους ενσωματώνονται σε αυτό.



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η σύνδεση με το Αναλυτικό Πρόγραμμα της Γλώσσας για τη Β΄ τάξη αλλά και με το σχολικό εγχειρίδιο είναι άμεση. Το σενάριο έχει ως αφορμή συγκεκριμένα περιεχόμενα του βιβλίου της Γλώσσας και οι δραστηριότητές του μπορεί να χρησιμοποιηθούν ως συμπλήρωμα ή τμήμα των δραστηριοτήτων που συναντώνται στο σχολικό εγχειρίδιο αλλά και ως εναλλακτική πρόταση αντικατάστασής τους.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων του λογισμικού παρουσιάσεων (PowerPoint) οδήγησε στη δημιουργία του «ψηφιακού» παιχνιδιού, το οποίο θα αποτελέσει το πρόσχημα για την εμπλοκή των παιδιών στις δραστηριότητες του σεναρίου. Από την άλλη πλευρά, η αναζήτηση στο διαδίκτυο βοήθησε στη συγκέντρωση του απαραίτητου υλικού (βίντεο, εικόνες, κείμενα), που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία των Φύλλων Εργασίας και τη δόμηση των δραστηριοτήτων. Η επιλογή του υλικού αυτού έγινε για την εξάσκηση και εξοικείωση των μαθητών σε δραστηριότητες που αφορούν στην κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Με την ίδια προοπτική αξιοποιούνται στο σενάριο λογισμικά και παιχνίδια ζωγραφικής αλλά και η διαδικτυακή εφαρμογή [Voki](#).

Κείμενα²

Λογοτεχνικά κείμενα

Βαρελλά, Αγγελική. 1996. *Φιλενάδα Φουντουκιά μου*..σε εικονογράφηση της Ελένης Μωραΐτη. Αθήνα: ΑΣΕ Α.Ε., Χαρταετός, Έλληνες Συγγραφείς για παιδιά. (απόσπασμα από τη σελίδα 19 για τη δημιουργία του 4^{ου} Φύλλου Εργασίας)

² Η αναφορά στις πηγές (κειμένων/ εικόνων) επαναλαμβάνεται και στα αρχεία (παρουσίασης/κειμενογράφου) που επεξεργάζονται οι ομάδες. Η πρακτική αυτή αποτελεί συνειδητή επιλογή και αφορά την εξοικείωση των μαθητών/τριών με την αναγκαιότητα αναφοράς στις πηγές και του επιβεβλημένου προσδιορισμού της αρχικής προέλευσής τους.



Μίχαελ Έντε. 1991. *Το μαγικό φίλτρο*. Αθήνα: Ψυχογιός. Μετάφραση: Μαρία Αγγελίδου (απόσπασμα από τη σελίδα 10 για τη δημιουργία του 8^{ου} Φύλλου Εργασίας)

Άλλα κείμενα

«[Amanda & Family who is...? Παιχνίδι μάντεψε ποιος](#)»

Βίντεο

«[Διαφημίσεις 90's](#)» (απόσπασμα 10:20 – 10:40), διαφήμιση της εταιρείας ARTline για το παιχνίδι «Μάντεψε ποιος» της El Greco.

«[Ο Γαργαληστής](#) (1^ο μέρος)» του Δημήτρη Μπασλάμ (διαθέσιμο και [εδώ](#))

«[Silver Alert Βουκελάτου Αμαλίας](#)», τηλεοπτικό σποτ για την εξαφάνιση της Βουκελάτου Αμαλίας

Εικόνες

[Κοπέλα με μαύρο καπέλο](#), [Κοπέλα με κόκκινα μαλλιά](#), [Κοπέλα με γυαλιά](#), [Αγόρι με γυαλιά](#), [Νάνος](#), [Αστερίξ](#), [Ποπάυ](#), [Μόγλης](#), [Μικρός πρίγκιπας](#), [Κάντυ](#), [Φρου Φρου](#), [Μικρός Νικόλας](#), [Μαφάλντα](#), [Παπα Στρουμφ](#), [Τσάρλι Τσάπλιν](#), [Oliver Hardy](#), [Αστερίξ](#), [Τουίτι](#), [Τεντέν](#), [Φωτογραφία κοπέλας](#), [του Λευθήρη Πλακίδα](#), [Εικόνα Αδερφού Ντάλντον](#), [Αστυνόμος Σαϊνης](#), Έργο του ζωγράφου [Απ. Γεραλή](#), Έργο του ζωγράφου [Περ. Τσιριγώτη](#), Έργο του ζωγράφου [Περ. Βυζάντιος](#) Έργο του ζωγράφου [Γ. Μόραλης](#), Έργο του ζωγράφου [Αντ. Γκλίνου](#), Έργο του ζωγράφου [Κων. Παρθένη](#), Έργο του ζωγράφου [Γ. Μανουσάκη](#)

Διαδικτυακά παιχνίδια - εφαρμογές

Παιχνίδι ζωγραφικής από την [ιστοσελίδα](#) του 10ου Δ.Σ. Κατερίνης

«[Mr. Hairy Face](#)», παιχνίδι στο <http://www.gogames.gr>

Εφαρμογή Voki <http://www.voki.com/>



Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1ο διδακτικό δίωρο

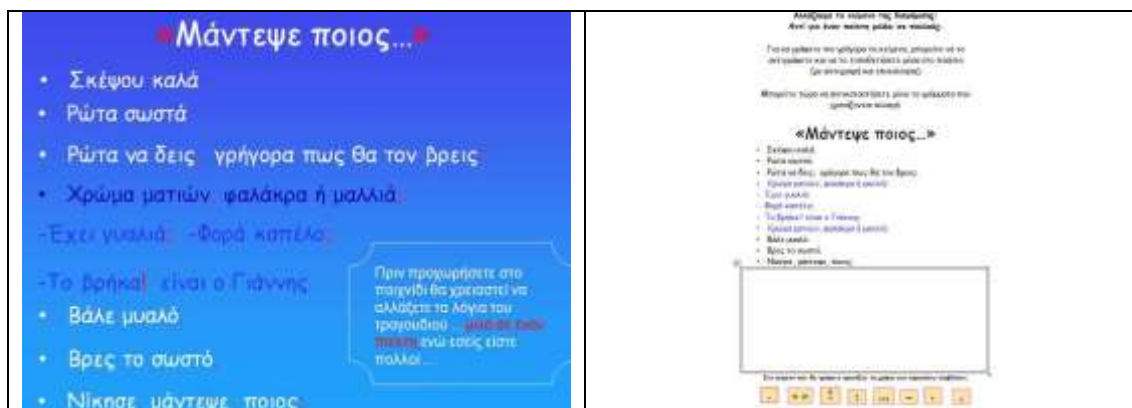
Ο/Η εκπαιδευτικός της τάξης ενημερώνει τους μαθητές/τριες ότι πρόκειται να ασχοληθούν με ένα παιχνίδι που έχει ετοιμαστεί με τη χρήση του Η/Υ. Έχει αρκετά από τα χαρακτηριστικά ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού με τίτλο «Μάντεψε ποιος» (της εταιρείας MB, ενώ για την εγχώρια παραγωγή της El Greco), για την παρουσίαση του οποίου επιστρατεύεται μια παλιά διαφήμιση, διαθέσιμη στο [YouTube](#) (από 10.21' - μέχρι και το 10.39').



Το κείμενο της διαφήμισης, αποτελούμενο από απλές προτάσεις, προσφέρεται για διαπραγμάτευση από μαθητές/τριες μικρής ηλικίας. Παρά τη μικρή του έκταση διακρίνονται σε αυτό κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του διαφημιστικού λόγου, όπως η ύπαρξη ρυθμού και μουσικότητας στο κείμενο, η χρήση της προστακτικής, το αίσθημα της οικειότητας με τον καταναλωτή, η χρήσης λεξιλογίου καθημερινού προφορικού λόγου, η ενθάρρυνση και προτροπή για συμμετοχή ([Χατζησαββίδης](#) 2000), στοιχεία που μπορούν να συζητηθούν στην ολομέλεια της τάξης, ανάλογα με τον χρόνο που θα θελήσει ο/η εκπαιδευτικός της τάξης να αφιερώσει για τη διαπραγμάτευση του θέματος και με σεβασμό στις προσλαμβάνουσες των μικρών παιδιών. Μετά την παρακολούθηση της διαφήμισης στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα και του Η/Υ της τάξης, θα αξιοποιηθούν οι διαφάνειες του αρχείου παρουσίασης PowerPoint



με τίτλο «Μάντεψε ποιος» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελο «1^ο δίωρο»).



Στην πρώτη από αυτές τις διαφάνειες παρουσιάζεται η εικόνα της διαφήμισης ενώ στη δεύτερη δίνεται το κείμενό της. Καθώς κάθε μια από τις προτάσεις της δίνεται με διαφορετικό χρονισμό, οι μαθητές/τριες της τάξης θα παρακινηθούν να επαναλάβουν τα λόγια του τραγουδιού της διαφήμισης, επαληθεύοντας τις αναφορές τους. Η χρήση της προστακτικής στις προτάσεις του διαφημιστικού κειμένου θα αποτελέσει αντικείμενο διαπραγμάτευσης στο [1ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελο «1^ο δίωρο»). Η εργασία αυτή θα αποτελέσει προϋπόθεση για την ενασχόληση και γνωριμία των ομάδων με το νέο ψηφιακό παιχνίδι. Για την πρόσβαση στην εργασία, θα χρειαστεί κάθε μια ομάδα να εντοπίσει -αφού προηγουμένως ο/η εκπαιδευτικός της τάξης έχει φροντίσει να αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας των φορητών Η/Υ της τάξης τον φάκελο με το συνοδευτικό υλικό του σεναρίου- το αρχείο παρουσίασης PowerPoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος» και να μεταφερθεί -μέσω υπερσύνδεσης- στο αρχείο κειμενογράφου με τον αντίστοιχο τίτλο ([1^ο Φύλλο Εργασίας](#)). Τα μέλη των ομάδων θα κληθούν να μεταφέρουν τις προτάσεις του διαφημιστικού κειμένου από το β' πρόσωπο ενικού στο β' πρόσωπο του πληθυντικού αριθμού, αξιοποιώντας την παρατήρηση ότι παίκτες του παιχνιδιού (τόσο του επιτραπέζιου όσο και ψηφιακού) μπορεί να είναι δυνητικά όλοι οι μαθητές/τριες της τάξης, γι' αυτό και θα χρειαστεί η χρήση της προστακτικής να αφορά πολλούς και όχι έναν παίκτη. Για την καταγραφή



του κειμένου θα χρειαστεί να γίνει επίδειξη από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης της δυνατότητας που υπάρχει σε ένα αρχείο κειμενογράφου για αντιγραφή και επικόλληση ενός κειμένου, ύστερα από την επιλογή του. Μετά την τοποθέτηση του κειμένου στο πλαίσιο του φύλλου εργασίας, οι μαθητές/τριες της τάξης θα παρακινηθούν να συνεργαστούν μεταξύ τους για τη μετατροπή της ενεργητικής προστακτικής στο β' πρόσωπο του πληθυντικού αριθμού, κάνοντας τις αναγκαίες αλλαγές μόνο σε συγκεκριμένες λέξεις (ρήματα) του κειμένου. Με τον τρόπο αυτό θα αντιληφθούν μια από τις βασικές λειτουργίες της εντολής αντιγραφή/επικόλληση σε ένα αρχείο κειμενογράφου. Παράλληλα, μέσα από την παρατήρηση των σημείων στίξης που επισημαίνονται στο φύλλο εργασίας, θα είναι σε θέση να συζητήσουν για τη λειτουργικότητα της παρουσίας τους σε ένα γραπτό κείμενο.

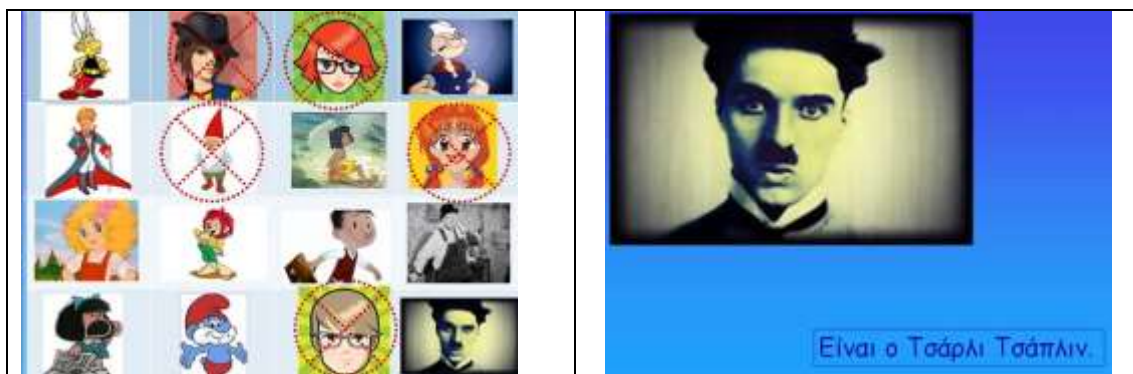
2ο διδακτικό δίωρο

Οι μαθητές/τριες της τάξης, αφού ανταποκριθούν στην προϋπόθεση συμμετοχής τους στο παιχνίδι, έχουν πια τη δυνατότητα να «παίξουν». Στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα προβάλλεται στον πίνακα η 3^η διαφάνεια του αρχείου παρουσίασης PowerPoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος». Σε αυτήν παρουσιάζονται ανάμεσα σε άλλες εικόνες (συνολικά 16) οι φωτογραφίες 11 ηρώων/ πρωταγωνιστών παιδικών σειρών/κόμικς³. Οι φωτογραφίες αυτές προσφέρονται και ως καρτέλες σε ισάριθμους παίκτες, οι οποίοι καλούνται διαδοχικά να διαλέξουν μια από αυτές και να χειριστούν το αρχείο παρουσίασης. Γνωρίζοντας το πρόσωπο που οι υπόλοιποι παίκτες/συμμαθητές τους καλούνται «να μαντέψουν», απαντούν στις ερωτήσεις τους και «διαγράφουν» όποιες εικόνες/χαρακτήρες έχουν προταθεί και δεν ταυτίζονται με το πρόσωπο της επιλεγμένης καρτέλας. Για τον σκοπό αυτό, καθοδηγούνται να επιλέξουν το κόκκινο σχήμα που υπάρχει στο κέντρο της

³ Εναλλακτικά ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να επιλέξει αντίστοιχες εικόνες που θα εισηγούνταν τα ίδια τα παιδιά σε μια έρευνα που θα προηγούνταν της εφαρμογής του σεναρίου σε μια συγκεκριμένη τάξη, σχετικά με τους ήρωες που τα ίδια προτιμούν.



διαφάνειας (στην προβολή σχεδίασης με αντιγραφή και επικόλληση) και να το τοποθετήσουν πάνω σε συγκεκριμένη εικόνα/ χαρακτήρα, για να αποκλειστεί από τις επόμενες αναφορές των παικτών.



Οι ερωτήσεις για τον εντοπισμό του χαρακτήρα που αναζητείται αφορούν χαρακτηριστικά του προσώπου του (φορά γυαλιά; έχει ξανθά μαλλιά; φορά καπέλο; έχει κορδέλα στα μαλλιά, έχει μεγάλη μύτη;...) και της εξωτερικής περιγραφής του (γι' αυτό και η χρήση των επιθέτων θα αποδειχθεί μέσα από την εφαρμογή αναγκαία, αφού οι εικόνες που έχουν επιλεγεί παρουσιάζουν χαρακτήρες με κοινά χαρακτηριστικά, 3 από αυτούς φορούν καπέλα, 3 έχουν κόκκινα μαλλιά, 3 έχουν μαύρα μάτια...). Σε περίπτωση που κάποιος παίκτης καταφέρει να εντοπίσει έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, ο «διαχειριστής» της διαφάνειας οφείλει να κάνει «κλικ» πάνω στην εικόνα του. Με τον τρόπο αυτό επιβεβαιώνεται η ορθότητα της επιλογής ενώ δίνεται παράλληλα και το όνομα του χαρακτήρα. Με υπερσύνδεση από την 3^η διαφάνεια γίνεται η μεταφορά στη μεγεθυμένη φωτογραφία του εικονιζόμενου προσώπου, όπου μπορεί να γίνει συζήτηση των λεπτομερειών της περιγραφής του. Η βαθμολογία κάθε πετυχημένης επιλογής είναι άμεση συνάρτηση του αριθμού των ερωτήσεων που διατυπώνονται για κάθε χαρακτήρα. Κάθε παίκτης, όταν ξεκινά το παιχνίδι για την ανακάλυψη ενός συγκεκριμένου προσώπου έχει 10 πόντους. Με κάθε ερώτηση που κάνει χάνει 2 πόντους. Στο τέλος κάθε «ανακάλυψης» οι πόντοι μετρούνται και απονέμονται ως σύνολο σε κάθε ομάδα. Επιδίωξη είναι όλοι να εμπλακούν αναλαμβάνοντας έναν οποιονδήποτε ρόλο στο παιχνίδι. Ένας από τους



βασικούς παίκτες του παιχνιδιού είναι και αυτός που αναλαμβάνει να ανακεφαλαιώνει τις απαντήσεις που δίνονται από τον «διαχειριστή» της διαφάνειας. Σε κάθε ερώτηση εκείνος απαντά με ένα «ναι» ή ένα «όχι», όμως αυτός που αναλαμβάνει την ανακεφαλαίωση οφείλει να επαναλάβει τις προτάσεις που ακούστηκαν, για παράδειγμα:

- Έχει ξανθά μαλλιά;
- Όχι, δεν έχει ξανθά μαλλιά.
- Μήπως φορά γυαλιά;
- Όχι, δεν έχει ξανθά μαλλιά, ούτε φορά γυαλιά.
- Έχει μαύρα μαλλιά;
- Δεν έχει ξανθά μαλλιά, έχει μαύρα μαλλιά και δε φορά γυαλιά.
- -Μήπως κρατάει τσάντα;
- Δεν έχει ξανθά μαλλιά αλλά μαύρα· δε φορά γυαλιά και κρατάει τσάντα.
- -Μήπως είναι ο μικρός Νικόλας;
- -Μπράβο, το βρήκες!

Οι συγκεκριμένες οδηγίες δε δίνονται στους μαθητές/τριες της τάξης με τις λεπτομέρειες που παρουσιάστηκαν παραπάνω. Αυτές αναφέρονται στον/στην εκπαιδευτικό της τάξης, για να γνωρίζει τη λειτουργικότητά τους κατά την εφαρμογή. Βέβαια, η τελική απόφαση για τη διατήρηση ή διαφοροποίηση των κανόνων παιχνιδιού ανήκει στον/στην εκπαιδευτικό της τάξης εφαρμογής.

Τα παιδιά της Β΄ τάξης μέσα από τους πρώτους πειραματισμούς εφαρμογής αλλά και την εμπλοκή τους στο παιχνίδι θα αντιληφθούν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς του. Παράλληλα, όμως, θα είναι σε θέση μέσα από το βιώμά τους να διαπραγματευτούν τις οδηγίες του παιχνιδιού σε μια επόμενη γραπτή δραστηριότητα.

Σε αυτή τη φάση τους δίνεται η δυνατότητα να συμμετάσχουν σε ένα ομαδικό παιχνίδι που ανταποκρίνεται στις ικανότητες/δεξιότητές τους και το οποίο έχει οργανωθεί με βάση τις προηγούμενες γνώσεις τους. Καθώς είναι σε θέση να εντοπίζουν διαφορές μεταξύ των εικόνων, καλούνται να επιχειρήσουν την περιγραφή



ενός προσώπου με βάση κάποια εξωτερικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα (χαρακτηριστικά του προσώπου και στοιχεία της εμφάνισης ενός ατόμου). Με την εμπλοκή τους στις δραστηριότητες του «ψηφιακού» παιχνιδιού πληροφορούνται για τις δυνατότητες ενός αρχείου παρουσίασης ενώ ασκούνται στη χρήση του (προβολή παρουσίασης/σχεδίασης) και την αξιοποίηση κάποιων εντολών του (αντιγραφή/επικόλληση σχήματος). Παράλληλα δίνεται η ευκαιρία για την άσκηση του προφορικού λόγου των μαθητών/τριών, ακόμη και αυτών που έχουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα. Τα παιδιά παρακινούνται να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που έχουν από τις εικόνες, αντιστοιχίζοντάς τες με συχνόχρηστες λέξεις (μέρη προσώπου, χρώματα...) εμπλουτίζοντας παράλληλα το λεξιλόγιό τους (με τη χρήση κατάλληλων επιθέτων) οικοδομώντας με αυτό τον τρόπο την γνώση που αφορά στη λειτουργική χρήση του περιγραφικού λόγου.

3ο διδακτικό δίωρο

Αφού οι μαθητές/τριες της τάξης αποκτήσουν μια οικειότητα με το παιχνίδι μέσα από τις ευκαιρίες εμπλοκής τους σε αυτό, είτε στα πλαίσια της ολομέλειας είτε της ομάδας τους, ενημερώνονται για την ύπαρξη ενός σύγχρονου -σε σχέση με το παιχνίδι παλαιότερης δεκαετίας που παρουσιάστηκε στο 1^ο δίωρο- επιτραπέζιου παιχνιδιού με τον ίδιο τίτλο. Αυτό παρουσιάζεται στην ιστοσελίδα μιας αλυσίδας καταστημάτων παιχνιδιών και οι μαθητές/τριες της τάξης παρακινούνται να μεταβούν σε αυτή για να εντοπίσουν τη σχετική [αναφορά](#). Εκεί θα βρουν μαζί με την εικόνα του επιτραπέζιου παιχνιδιού και την περιγραφή του, όπου δίνονται οδηγίες για τον τρόπο παιχνιδιού. Οι οδηγίες αυτές μπορούν να αποτελέσουν την αφορμή για τη σύγκριση του συγκεκριμένου παιχνιδιού με το «ψηφιακό» τους παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο παρουσιάζεται το [2^ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού), για να προσανατολίσει τους μαθητές/τριες στα σημεία που επιδέχονται σύγκρισης. Εκεί μπορούν να επεξεργαστούν το κείμενο της περιγραφής του επιτραπέζιου παιχνιδιού, διαγράφοντας με την επιλογή της «διακριτής



διαγραφής» τις προτάσεις που διαφοροποιούν το συγκεκριμένο παιχνίδι από το ψηφιακό, ενώ σε επόμενη φάση καλούνται να συμπληρώσουν τις δικές τους οδηγίες για το παιχνίδι.

Περιγραφή

Έχει 2 ταμπλό και 24 κάρτες χαρακτήρων. Πρέπει να κάνετε ερωτήσεις και να σας απαντήσουν μόνο με ένα ναι ή όχι, όπως: έχει ξανθά μαλλιά; Φοράει γυαλιά; Με κάθε απάντηση, ο παίκτης αποκλείει έναν έναν τους χαρακτήρες και κρύβει τα πρόσωπά τους στο ταμπλό. Κερδίζει όποιος βρει τους περισσότερους χαρακτήρες.

Με τον τρόπο αυτό δίνεται η ευκαιρία γνωριμίας των μικρών μαθητών/τριών με μια ακόμη δυνατότητα του κειμενογράφου, ενώ παράλληλα εξοικειώνονται με απλά δείγματα παροχής οδηγιών μαζί με τη δημιουργία επαυξημένων προτάσεων που περιέχουν άρνηση, στόχος που συναντάται στην αντίστοιχη ενότητα του σχολικού εγχειριδίου (από όπου δόθηκε αφορμή για τη δημιουργία του σεναρίου). Επιπλέον, μέσα από το συγκεκριμένο φύλλο εργασίας δίνεται η ευκαιρία να ασχοληθούν οι ομάδες (σε επίπεδο ολομέλειας) με έναν ακόμη στόχο του σχολικού εγχειριδίου που αφορά στη χρήση των σημείων στίξης.

Μια εναλλακτική πρόταση -η επιλογή της οποίας θα εξαρτηθεί από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης εφαρμογής και τις δικές του/της επιλογές αναφορικά με την χρονική έκταση του σεναρίου και το ενδιαφέρον της τάξης- αφορά στην παρακίνηση των μαθητών/τριών να δημιουργήσουν οι ίδιοι/ιες ένα ψηφιακό παιχνίδι. Η προοπτική ενασχόλησής τους με μια ακόμη παιγνιώδη δραστηριότητα θα παρακινήσει τους μαθητές/τριες να δημιουργήσουν ένα περιγραφικό κείμενο στο οποίο θα αξιοποιούνται οι δυνατότητες του λογισμικού παρουσιάσεων PowerPoint για τη δημιουργία ενός πολυτροπικού αρχείου που θα μπορούσε να αποτελέσει την αιτία μιας ακόμη δημιουργικής συνάντησης των μαθητών/τριών, είτε μεταξύ των ομάδων είτε και έξω από τα όρια της τάξης τους.



<p>«Ποιος είναι αυτός που...»</p> <p>Έχει φτερά στο κεφάλι ...</p> <p>Έχει παχύ μουστάκι ...</p> <p>Έχει ξανθά μαλλιά ...</p> <p>Έχει στη ζώνη του σπαθί ...</p> <p>Κουβαλά πάντα ένα μαγικό φίλτρο για να αντιμετωπίζει τις δυσκολίες</p> <p>Είναι πολύ έξυπνος και πάντα ευγενικός</p> 	<p>«Ποιος είναι αυτός που...»</p> <p>Έχει φτερά ...</p> <p>Είναι πολύ γλυκύλης ...</p> <p>Έχει χεθρό που ... για γάτα</p> <p>Δε μιλάει καθαρά ...</p> <p>Δεν καταλαβαίνει ποτέ κάποιος θάλει να του κάνει κακά ...</p> <p>Είναι πολύ τυχερός γιατί πάντα γλιτώνει από τον χεθρό του ...</p> 
--	---

Για την υποβοήθηση του/της εκπαιδευτικού έχει δημιουργηθεί ένα αρχείο παρουσίασης με τίτλο «Ποιος είναι αυτός που...» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) στο οποίο παρουσιάζονται δύο ακόμη χαρακτήρες από παιδικά κόμικ. Στην πρώτη διαφάνεια παρουσιάζονται -με διαφορετικό χρονισμό- προτάσεις στις οποίες επιχειρείται η περιγραφή ενός ήρωα. Συγκεκριμένα: Ποιος είναι αυτός που... έχει φτερά στο κεφάλι, έχει παχύ μουστάκι, έχει ξανθά μαλλιά, έχει ένα σπαθί στη ζώνη, κουβαλά πάντα ένα μαγικό φίλτρο για να αντιμετωπίζει τις δυσκολίες, είναι πολύ έξυπνος και πάντα ευγενικός...». Μετά το τέλος κάθε περιγραφής δίνεται η εικόνα του ήρωα (στην προκειμένη περίπτωση του Αστερίξ). Μέσα από την παρουσίαση των διαφανειών θα επιχειρηθεί να δοθεί η κύρια ιδέα του παιχνιδιού, η οποία αφορά στη σταδιακή αποκάλυψη κάποιων χαρακτηριστικών του αναζητούμενου προσώπου (στην αρχή δίνονται ορισμένα εξωτερικά χαρακτηριστικά του προσώπου ή σώματός του, τα οποία όμως δεν επιτρέπουν την εξαγωγή ασφαλούς συμπεράσματος γι' αυτό και η περιγραφή συνεχίζεται με ορισμένα στοιχεία που αφορούν στον χαρακτήρα και την προσωπικότητά τους ή σημαντικά γεγονότα της ζωής του) και θα κληθούν τα ίδια τα παιδιά να επιλέξουν έναν δικό τους αγαπημένο ήρωα για τη δημιουργία της παρουσίασής του.

Ανάλογα με την εξοικείωση χρήσης του Η/Υ από τους μαθητές/τριες και συγκεκριμένα του λογισμικού PowerPoint, ο/η εκπαιδευτικός θα επιλέξει τον βαθμό εμπάθυνσης στη γνωριμία τους με συγκεκριμένες εντολές του. Θα μπορούσε, για παράδειγμα, να μυήσει τους μαθητές/τριές του στην εισαγωγή πλαισίων κειμένου και



τον χρονισμό παρουσιάσής τους. Εναλλακτικά, μπορεί να περιοριστεί στην αξιοποίηση των πλαισίων κειμένου των έτοιμων διαφανειών (με αντιγραφή ή αναπαραγωγή διαφάνειας) και την τοποθέτηση της κατάλληλης εικόνας. Με την επιλογή αυτή η συμμετοχή των μαθητών/τριών του θα αφορά στη δημιουργία των προτάσεων που θα παρέχουν πληροφορίες γύρω από έναν ήρωα. Η δραστηριότητα αυτή θα αποτελέσει μια πρώτη προσπάθεια γραπτής κωδικοποίησης των σχετικών πληροφοριών και εμπλοκής τους με τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του περιγραφικού λόγου. Μάλιστα, αν το αποτέλεσμα της εργασίας τους τύχει εφαρμογής, θα χρειαστεί να παρθούν αποφάσεις για τη βαθμολόγηση των προτάσεων και την εξαγωγή πορίσματος για το ποιος θα είναι ο νικητής του παιχνιδιού (αυτός προφανώς που θα ανακαλύψει το περιγραφόμενο πρόσωπο χωρίς να εξαντλήσει όλες τις πληροφορίες γύρω από το άτομό του).

Η δημιουργία ενός διαφημιστικού κειμένου για την προώθηση του νέου «ψηφιακού» παιχνιδιού μπορεί να αναζητηθεί σε αυτή τη φάση ανάλογα με τα ενδιαφέροντα της ομάδας και τον χρόνο που θα επιλέξει να αφιερώσει ο/η εκπαιδευτικός της τάξης. Αν, για παράδειγμα, προκύψει από την ολομέλεια της τάξης η πρόταση παρουσίασης του νέου παιχνιδιού και αξιοποίησής του σε μια συνάντηση των μαθητών/τριών της τάξης με κάποια άλλη τάξη ή σχολείο, η ανάγκη καταγραφής κάποιων σχετικών οδηγιών ή ενός διαφημιστικού μηνύματος, φαίνεται πως θα δημιουργήσει μεγαλύτερη παρακίνηση και ενεργοποίηση των μαθητών/τριών της τάξης.

4^ο δίωρο

Η εξοικείωση των μαθητών/τριών με το περιγραφικό κείμενο και ειδικότερα αυτό που αφορά στην περιγραφή κάποιου προσώπου μπορεί να συνδυαστεί με τη γνωριμία τους με ορισμένους χαρακτήρες που αποτελούν πια ξεχωριστές μορφές στην ιστορία των κόμικ/κινουμένων σχεδίων αλλά και του κινηματογράφου. Η παρουσίασή τους μπορεί να αποτελέσει αφορμή για την εμπλοκή των παιδιών της Β΄ τάξης σε



συγκεκριμένες δραστηριότητες, όπου θα κληθούν δρώντας όπως ο ένας χαρακτήρας/ πρότυπο να βοηθήσουν στην ολοκλήρωση μιας αποστολής. Για παράδειγμα στο [3^ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού) επιχειρείται η γνωριμία των μικρών μαθητών/τριών με τον Τεντέν (ήρωας κόμικ, βέλγος δημοσιογράφος), ο οποίος έχει εμπλακεί σε μια καινούρια περιπέτεια και χρειάζεται τη βοήθειά τους. Σε αυτό δίνεται ένα κείμενο περιγραφής που αφορά ένα σκίτσο (το οποίο δημιουργήθηκε με τη βοήθεια ενός [διαδικτυακού παιχνιδιού](#)).

Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν το σκίτσο και να διαβάσουν την περιγραφή, η οποία εστιάζει στην παρουσίαση των χαρακτηριστικών του προσώπου μέσα από την επιλεκτική χρήση επιθέτων. Στη συνέχεια, παρακινούνται να βοηθήσουν τον Τεντέν αναλαμβάνοντας να σχεδιάσουν ένα σκίτσο (χρησιμοποιώντας ένα διαδικτυακό παιχνίδι που προσφέρεται στην [ιστοσελίδα](#)⁴ του 10^{ου} Δ.Σ. Κατερίνης ή εναλλακτικά τις δυνατότητες του λογισμικού Revelation Natural Art ή ενός λογισμικού ζωγραφικής του Η/Υ) και να δώσουν την περιγραφή ενός προσώπου που κάθεται απέναντι από τον ύποπτο που παρακολουθεί ο Τεντέν και τον οποίο ο ίδιος δεν μπορεί να διακρίνει. Για την υποβοήθησή τους έχει ετοιμαστεί ένας [κατάλογος](#) συχνόχρηστων λέξεων/επιθέτων που χρησιμοποιούνται για την περιγραφή ενός προσώπου, ο οποίος υπάρχει στο αρχείο κειμενογράφου με τίτλο «Επίθετα για την περιγραφή» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μικροί μαθητές/τριες παρακινούνται για την ενεργητική συμμετοχή τους στην περιγραφή ενός προσώπου που τα ίδια θα δημιουργήσουν, μέσα από τον εμπλουτισμό του κειμένου τους με συστατικά στοιχεία της περιγραφής, όπως είναι τα επίθετα. Παράλληλα, αποκτούν δεξιότητες χρήσης του Η/Υ ως ένα εναλλακτικό εργαλείο ζωγραφικής.

⁴ Με το συγκεκριμένο παιχνίδι δίνεται η ευκαιρία στα μέλη των ομάδων να συνεργαστούν, για να καταλήξουν στη δημιουργία ενός προσώπου για το οποίο υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του σχήματος και του χρώματος που θα έχει η κόμμωσή του, του χρώματος των ματιών του, του είδους της μύτης του αλλά και η ύπαρξη καπέλου και γυαλιών.



Εναλλακτικά η παραπάνω δραστηριότητα⁵ μπορεί να αντικατασταθεί και στη θέση της να επιλεγεί μια διαφορετική πρόταση δημιουργίας ενός πορτραίτου, στην οποία το κείμενο της περιγραφής προέρχεται από ένα λογοτεχνικό κείμενο. Στο [4ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού), που διανέμεται στις ομάδες σε έντυπη μορφή, δίνεται ένα απόσπασμα από το βιβλίο της Αγγελικής Βαρελλά με τίτλο «Φιλενάδα φουντουκιά μου», όπου παρουσιάζεται ένας από τους κεντρικούς ήρωες της ιστορίας. Τα παιδιά καλούνται να ακολουθήσουν τις οδηγίες που τους δίνονται -και οι οποίες αφορούν τα χαρακτηριστικά του προσώπου του- για να ετοιμάσουν ένα σκίτσο με τη βοήθεια του λογισμικού Revelation Natural Art ή ενός προγράμματος ζωγραφικής στον Η/Υ της ομάδας τους ή ακόμη με τη χρήση μαρκαδόρων και χαρτιού από έναν εκπρόσωπο κάθε ομάδας). Μέσα από την ενασχόλησή τους, οι μαθητές/τριες της τάξης θα μεταφέρουν τις πληροφορίες που θα διαβάσουν δείχνοντας με ποιο τρόπο αντιλαμβάνονται τη συγκεκριμένη περιγραφή. Επιπλέον για άλλη μια φορά ο Η/Υ αποδεικνύεται ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα εργαλείο για τη δημιουργική έκφραση των παιδιών. Η αντιπαροβολή της εικόνας που θα δημιουργηθεί με τη χρήση του Η/Υ με τη χειρωνακτική εργασία κάποιων μαθητών/τριών μπορεί να οδηγήσει σε συγκρίσεις και συμπεράσματα για τη χρήση του Η/Υ και σε περιπτώσεις εικαστικής δημιουργίας.

Η γνωριμία των μικρών μαθητών/τριών με τη λειτουργία και χρήση των επιθέτων συμπληρώνεται με το [5^ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού), στο οποίο αξιοποιείται η εικόνα μιας καλλιτεχνικής φωτογραφίας (του [Λευθέρη Πλακίδα](#)). Τη φωτογραφία συνοδεύουν δύο περιγραφές, τις οποίες καλούνται να σχολιάσουν τα μέλη των ομάδων εντοπίζοντας τις λέξεις που «δημιουργούν τη διαφορά» στα δύο κείμενα. Οι λέξεις αυτές, αφού αντιγραφούν και επικολληθούν (σε μια εργασία εξάσκησης/εμπέδωσης της χρήσης των συγκεκριμένων εντολών του κειμενογράφου), θα παρουσιαστούν και θα σχολιαστούν στην ολομέλεια

⁵ Δραστηριότητα παραγωγής γραπτού κειμένου για την περιγραφή προσώπου έχει σχεδιαστεί και σε επόμενο στάδιο του σεναρίου.



της τάξης. Είναι αυτονόητο ότι η χρήση της μεταγλώσσας στη φάση αυτή είναι περιορισμένη και λαμβάνει υπόψη της τις αντιληπτικές δυνατότητες των μαθητών/τριών της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας.

5ο διδακτικό δίωρο

Η επαφή των παιδιών της Β΄ τάξης με το περιγραφικό κείμενο έχει στη συνέχεια ως διάλογο επικοινωνίας ένα ποίημα το οποίο διατίθεται στο [διαδίκτυο](#). Αφορά στην παρουσίαση ενός σύγχρονου ήρωα, του Γαργαληστή, που αναζητά το γέλιο των παιδιών εκεί που περισσεύει, για να πάρει λίγο από αυτό και να το μεταφέρει σε όσα μέρη αυτό εκλείπει. Πρόκειται για τον ομώνυμο ήρωα του βιβλίου «Γαργαληστής» του Δημήτρη Μπασλάμ (για το οποίο υπάρχει και αντίστοιχος ψηφιακός δίσκος επιμελημένος από τον ίδιο τον δημιουργό και αρκετές συμμετοχές γνωστών καλλιτεχνών). Προτείνεται η χρήση του συγκεκριμένου αρχείου μόνο όσον αφορά στην ηχητική εκδοχή του, όπου μέσα από τη φωνή του Αντώνη Καφετζόπουλου παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του ήρωα. Τα παιδιά θα χρειαστεί να εστιάσουν την προσοχή τους στους στίχους του ποιήματος (ψηλός, λιγνός, με μαύρα μαλλιά σαν αχινός... και μύτη κόκκινη γαμψή, αμίλητος, καμαρωτός σαν καμαρότος... σαν αθλητής γυμναστικής...), προκειμένου να εντοπίσουν ανάμεσα σε δύο φωτογραφίες την εικόνα του περιγραφόμενου ήρωα (η εικονογράφηση του βιβλίου είναι του Βίκτωρα Μητρόπουλου). Στο [6ο Φύλλο εργασίας](#) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού) ως «αντίπαλός του» έχει επιλεγεί ένας άλλος ληστής, γνωστός από το κόμικ του Λούκυ Λουκ, ένας από τα αδέρφια Ντάλτον, ο οποίος ταιριάζει με τη συγκεκριμένη περιγραφή εκτός από ένα στοιχείο που δίνεται στην τρίτη στροφή του τραγουδιού (μαζί του είχε πάντα την κόκκινη καρό του τσάντα). Τα παιδιά θα χρειαστεί να επιχειρηματολογήσουν για την επιλογή τους αξιοποιώντας τις πληροφορίες του κειμένου.

Στην επόμενη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες της τάξης εμπλέκονται σε συνθήκες δημιουργίας και αξιοποίησης περιγραφικών κειμένων. Αρχικά, στην



ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα προβάλλεται στον πίνακα ένα βίντεο διαθέσιμο στο YouTube. Πρόκειται για μια [ανακοίνωση](#) (γνωστή ως Silver Alert), που αφορά στην εξαφάνιση μιας ηλικιωμένης. Στο βίντεο ακούγεται μετά από έναν χαρακτηριστικό ήχο -που προκαλεί την προσοχή των θεατών/ακροατών- μια γυναικεία φωνή που αναφέρεται στο γεγονός της εξαφάνισης ενώ δίνεται ταυτόχρονα η καρτέλα με τη φωτογραφία και τα χαρακτηριστικά του ατόμου που εξαφανίστηκε. Οι μαθητές/τριες καλούνται να σχολιάσουν την ανακοίνωση, αναφέροντας τους λόγους μιας αντίστοιχης δημοσιοποίησης. Επίσης, σχολιάζονται οι πληροφορίες που παρουσιάζονται και η χρησιμότητά τους στην αναζήτηση και έγκαιρη ανεύρεση του ατόμου που αναζητείται. Στη συνέχεια διανέμεται στις ομάδες το [7^ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού), στο οποίο οι μαθητές/τριες της τάξης καλούνται να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που δίνονται σε ένα ακόμη δείγμα λογοτεχνικής παραγωγής, αυτή τη φορά ενός ξένου συγγραφέα, του Μίχαελ Έντε (1991). Πρόκειται για ένα απόσπασμα (σ. 10) από το βιβλίο του με τίτλο «Το μαγικό φίλτρο» των εκδόσεων Ψυχογιός και σε μετάφραση της Μ. Αγγελίδου, όπου δίνεται η περιγραφή ενός γέροντα. Οι μαθητές/τριες της τάξης καλούνται, εργαζόμενοι στις ομάδες τους, να συμπληρώσουν την καρτέλα αναζήτησης του συγκεκριμένου ηλικιωμένου μεταφέροντας στοιχεία της ταυτότητάς του από το κείμενο της περιγραφής του. Ως πρόσχημα για την εμπλοκή τους στη συγκεκριμένη δραστηριότητα δίνεται το γεγονός ότι ο συγκεκριμένος ηλικιωμένος άντρας είναι γείτονάς τους. Δεν έχει βρεθεί κάποια πρόσφατη φωτογραφία του και γι' αυτό χρειάζεται οι ίδιοι/ιες να ενεργοποιηθούν δίνοντας πληροφορίες για τον τόπο κατοικίας του και τον τόπο της εξαφάνισής του.

Μέσα από τη συμμετοχή τους στη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες της τάξης καλούνται να μετατρέψουν τις πληροφορίες του λογοτεχνικού αποσπάσματος, προκειμένου να συμπληρώσουν στοιχεία της ταυτότητας του εξαφανισμένου ατόμου, ενώ παράλληλα ευαισθητοποιούνται σε ένα τόσο σοβαρό κοινωνικό θέμα.



Εναλλακτικά, εξαιτίας της διαπραγμάτευσης ενός τόσο ανησυχητικού ζητήματος, όπως είναι η εξαφάνιση ενός ατόμου (ηλικιωμένου ή και ανηλίκου), προτείνεται στον/στην εκπαιδευτικό της τάξης εφαρμογής να σταθμίσει τη δυναμική της τάξης του/της και την ετοιμότητα των μαθητών/τριών του για το συγκεκριμένο θέμα και, αν χρειαστεί, να επιλέξει τη διαφοροποιημένη εκδοχή του ίδιου θέματος, έτσι όπως αυτή δίνεται στο [8^ο Φύλλο Εργασίας](#) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού).

Σε αυτό τα παιδιά παρακινούνται να βοηθήσουν έναν ακόμη ήρωα κινουμένων σχεδίων του οποίου το επάγγελμα έχει άμεση σχέση με την εξιχνίαση εξαφανίσεων. Πρόκειται για τον αστυνόμο Σαΐνη και τη νέα του αποστολή. Οι ομάδες καλούνται να αναζητήσουν στον Η/Υ τους το [8^ο Φύλλο Εργασίας](#) (έχει υπολογιστεί η ύπαρξη 6 διαφορετικών περιπτώσεων περιγραφής για τις ισάριθμες τετραμελείς ομάδες μιας τάξης με 24 μαθητές/τριες) και τα μέλη τους καλούνται να βοηθήσουν τον αστυνόμο στη συμπλήρωση ενός ακόμη δελτίου για ένα άτομο που έχει εξαφανιστεί. Αυτή τη φορά για την περιγραφή του θα χρειαστούν τη συμβολή δημιουργημάτων μιας άλλης τέχνης, της ζωγραφικής (με υλικό που αντλήθηκε από μια συγκεκριμένη [ιστοσελίδα](#), Αφιέρωμα: Η τέχνη του πορτραίτου). Οι ομάδες καλούνται να αναζητήσουν μια ζωγραφική δημιουργία ενός συγκεκριμένου ζωγράφου και να επικολλήσουν την εικόνα της σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια της εικόνας, θα προχωρήσουν στην περιγραφή του εικονιζόμενου προσώπου, δημιουργώντας ένα πολυτροπικό κείμενο, το οποίο θα κληθούν να αποθηκεύσουν στον Η/Υ τους.

6ο διδακτικό δίωρο

Στην τελευταία δραστηριότητα τα μέλη των ομάδων θα κληθούν να εμπλακούν στη δημιουργία ενός ξεχωριστού ήρωα, μέσα από την αξιοποίηση της διαδικτυακής εφαρμογής [Voki](#). Η δραστηριότητα αντιμετωπίζεται ως μια εργασία εμπέδωσης των όσων έχουν διαπραγματευτεί οι ομάδες στη διάρκεια του σεναρίου. Καθώς τα μέλη των ομάδων θα κληθούν να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που οικοδόμησαν σχετικά



με τη δημιουργία ενός κειμένου που αφορά στην περιγραφή ενός ατόμου, η παραγωγή προφορικού και γραπτού κειμένου θα συνδυαστεί με την κατανόηση αντίστοιχων κειμένων (που θα εμπεριέχουν εικόνα και ήχο) και θα είναι προϊόντα της εργασίας των άλλων ομάδων.

Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων της εφαρμογής με την επιλογή αντρικού ή γυναικείου προτύπου (από μια μεγάλη ποικιλία που διατίθεται) το οποίο έχει δυνατότητα προσαρμογής στις επιλογές των χρηστών (όσον αφορά στο μέγεθος και το χρώμα των ματιών, των μαλλιών και των χειλιών ακόμη και του χρώματος που θα έχει το δέρμα του αλλά και στην επιλογή του χώρου στον οποίο θα κινείται μέσα από την προσθήκη φόντου) δίνει παιγνιώδη χαρακτηριστικά στη δραστηριότητα, που θα προκαλέσουν το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών. Το ίδιο προκλητική είναι η δυνατότητα που δίνεται από την εφαρμογή για την προσθήκη «φωνής» στο πρότυπο που θα δημιουργηθεί από κάθε ομάδα. Πριν τη διανομή του [9^{ου} Φύλλου Εργασίας](#), θα πρέπει να προηγηθεί μια επίδειξη των βασικών επιλογών και δυνατοτήτων της εφαρμογής. Η συγκεκριμένη επίδειξη, παρουσιαζόμενη από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης, θα ήταν πιο αποτελεσματική, αν γινόταν στα πλαίσια της ολομέλειας της τάξης με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα. Οι πληροφορίες που δίνονται στο [9^ο Φύλλο Εργασίας](#) αφορούν στο γεγονός της αυτοπαρουσίασης, το οποίο θα πρέπει να ακολουθεί τις συμβάσεις ενός περιγραφικού κειμένου. Με τον τρόπο αυτό καλούνται οι μαθητές/τριες να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που διαπραγματεύτηκαν στη διάρκεια του σεναρίου όσον αφορά στη δημιουργία ενός κειμένου περιγραφής κάποιου προσώπου. Στο [9^ο Φύλλο Εργασίας](#) οι σχετικές πληροφορίες δίνονται με τη μορφή σχεδιαγράμματος/εννοιολογικού πίνακα. Τα μέλη των ομάδων, συμβουλευόμενα τα περιεχόμενά του, θα μπορέσουν να συμπληρώσουν τα στοιχεία που αφορούν στο πλαίσιο της περιγραφής του (όνομα, επάγγελμα, καταγωγή, κατοικία, εξωτερικά χαρακτηριστικά, κάποια στοιχεία του χαρακτήρα του και τέλος μια πρόταση που αφορά στις σκέψεις του για όσους θα παρακολουθήσουν την περιγραφή του), ενώ θα συνεργαστούν, για να μεταφέρουν το κείμενο αυτό στην



προφορική του εκδοχή. Εξέλιξη των προηγούμενων δραστηριοτήτων αποτελεί η παρακίνηση των ομάδων να παρουσιάσουν ένα κείμενο γραμμένο αυτή τη φορά στο α' ενικό πρόσωπο, αναγκαία προϋπόθεση για ένα κείμενο αυτοπαρουσίασης. Με τον τρόπο αυτό μεταφέρουν τις γνώσεις που απέκτησαν από τη χρήση του τρίτου ενικού προσώπου σε μια νέα συνθήκη (α' πρόσωπο). Η αποθήκευση των αρχείων που θα δημιουργηθούν θα πρέπει να αποτελέσει βασικό μέλημα του/της εκπαιδευτικού, προκειμένου να εξασφαλιστεί το ενδεχόμενο δημοσιοποίησης των συγκεκριμένων εργασιών (με την ανάρτησή τους στην ιστοσελίδα του σχολείου ή το blog της τάξης) ως μεμονωμένα δημιουργήματα των ομάδων ή στα πλαίσια της ολοκληρωμένης παρουσίασης της εφαρμογής του σεναρίου στην άμεση ή ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο δίωρο 1^ο Φύλλο Εργασίας

**Αλλάζουμε το κείμενο της διαφήμισης:
Αντί για έναν παίκτη μιλάει σε πολλούς:**

Για να γράψετε πιο γρήγορα το κείμενο, μπορείτε να το αντιγράψετε και να το τοποθετήσετε μέσα στο πλαίσιο (με αντιγραφή και επικόλληση)

Μπορείτε τώρα να αντικαταστήσετε μόνο τα γράμματα που χρειάζονται αλλαγή:

«Μάντεψε ποιος...»

- Σκέψου καλά.
- Ρώτα σωστά.
- Ρώτα να δεις, γρήγορα πως θα τον βρεις:
- Χρώμα ματιών, φαλάκρα ή μαλλιά:
- Έχει γυαλιά;
- Φορά καπέλο;
- Το βρήκα! είναι ο Γιάννης.
- Χρώμα ματιών, φαλάκρα ή μαλλιά;
- Βάλε μυαλό.
- Βρες το σωστό.
- Νίκησε, μάντεψε, ποιος;
-


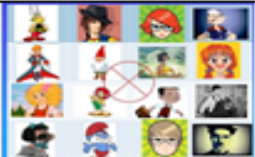
Στο κείμενο που θα γράψετε προσέξτε τη χρήση των παρακάτω συμβόλων:



3^ο δίωρο 2^ο Φύλλο Εργασίας

Συμπληρώνουμε τις οδηγίες για το παιχνίδι που ετοιμάσαμε.
(Ίσως σας βοηθήσει η περιγραφή του επιτραπέζιου παιχνιδιού από το [διαδίκτυο](#), προσοχή όμως γιατί στο δικό μας ψηφιακό παιχνίδι κάποιες από τις οδηγίες έχουν αλλάξει, για αυτό και ορισμένες από αυτές δεν πρέπει να τις λάβετε υπόψη σας και πρέπει να τις διαγράψετε). Στο κείμενο που θα γράψετε προσέξτε τη χρήση των παρακάτω συμβόλων:



	<p>Περιγραφή Έχει 2 ταμπλό και 24 κάρτες χαρακτήρων. Πρέπει να κάνετε ερωτήσεις και να σας απαντήσουν μόνο με ένα ναι ή όχι, όπως: έχει ξανθά μαλλιά; Φοράει γυαλιά; Με κάθε απάντηση, ο παίκτης αποκλείει έναν <u>ένα</u> τους χαρακτήρες και κρύβει τα πρόσωπά τους στο ταμπλό. Κερδίζει όποιος βρει τους περισσότερους χαρακτήρες.</p>
	

Οδηγίες παιχνιδιού:
Το παιχνίδι που περιγράφεται λέγεται «.....»
Παίζεται στον Η/Υ και με όσους παίκτες θέλουμε. Η σειρά του καθενός καθορίζεται με όποιον τρόπο εμείς θέλουμε.....
Στην του Η/Υ υπάρχουν και 16
Πρέπει με μια ολοκληρωμένη πρόταση,
όπως: - Έχει ξανθά μαλλιά;
- Όχι.....
- Μήπως φορά γυαλιά;
- Όχι, δεν έχει ούτε φορά
- Μήπως είναι ο ;
- Μπράβο, το βρήκες!
Κάθε παίκτης όταν ξεκινά το παιχνίδι έχει 10 πόντους. Με κάθε ερώτηση που κάνει, χάνει 2 πόντους.
Με κάθε απάντηση
βάζοντας επάνω στην εικόνα τους μια σφραγίδα διαγραφής (με αντιγραφή και επικόλληση).
Κερδίζει όποιος πόντους.

4^ο δώρο 3^ο Φύλλο Εργασίας



Ο Τεντέν είναι και αυτός ένας ήρωας από κόμικ.

Πρόκειται για έναν βέλγο δημοσιογράφο, ο οποίος συνέχεια μπλέκει σε περιπέτειες. Αυτή τη φορά παρακολουθεί ένα άτομο που του φαίνεται ύποπτο. Και να η περιγραφή που κάνει:







<p style="text-align: center;">ΕΘΕ</p> <p>Έχει ένα στρογγυλό, μεγάλο πρόσωπο και φορά ένα μικρό κίτρινο καπέλο. Τα μάτια του είναι γαλάνα και γουρλωτά. Η μύτη του είναι μεγάλη και πλακουτσωτή. Τα αυτιά του πεταχτά. Τα μαλλιά του είναι κόκκινα και ίσια. Κόκκινα είναι και τα πυκνά φρύδια του. Έχει άσπρα γένια και μακριά πυκνά μουστάκια που κρύβουν τα χείλη του. Οι φακίδες γεμίζουν το πρόσωπό του.</p> <p style="text-align: center;">ΕΘΕ</p>	
--	---

... Κάθεται στο τραπέζι ενός καφενείου και απέναντί του είναι ένας ακόμη άνθρωπος (γυναίκα ή άντρας.) Επειδή δε φαίνεται καθαρά, μπορείτε να τον/την φανταστείτε όπως εσείς θέλετε και να σχεδιάσετε το πορτραίτο του. Μετά θα χρειαστεί να τον/την περιγράψετε για να βοηθήσετε τον Τεντέν να έχει τις πληροφορίες που χρειάζεται... Αυτό μπορεί να γίνει αν επισκεφτείτε την ιστοσελίδα του 10^{ου} Δ.Σ. Κατερίνης και διαλέξετε την επιλογή «Φτιάχνω το πρόσωπο» (μπορείτε να επιλέξετε σχήμα και χρώμα προσώπου, μύτη και στόμα, μάτια και γυαλιά αλλά και καπέλο ή να δημιουργήσετε τη δική σας ζωγραφιά στο πρόγραμμα ζωγραφικής του Η/Υ σας ή στο Revolution Natural Art.

<p>ΕΘΕ</p> <p>Εδώ θα γράψετε την περιγραφή του</p> <p>ΕΘΕ</p>

4^ο δίωρο Επίθετα για την περιγραφή

Για να βοηθήσετε τον Τεντέν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε κάποιες λέξεις (εκτός από πρόσωπο, μαλλιά, μάτια, μύτη, χείλια, αυτιά) για να δώσετε πληροφορίες για το πώς είναι το πρόσωπο, τα μαλλιά, τα μάτια, η μύτη, ή τα χείλη και τα αυτιά του ύποπτου. Για αυτό θα σας βοηθήσει ο παρακάτω κατάλογος λέξεων/ επιθέτων.

Επίθετα για την περιγραφή		
	Για την περιγραφή του προσώπου	ωοειδές/ οβάλ, τετράγωνο, μακρόστενο, στρογγυλό, τριγωνικό, οστεώδες, κοκκαλιάρικο, γελαστό, λυπημένο, αφράτο, ρυτιδωμένο, νεανικό, αδύνατο, χλωμό, ηλιοκαμένο, συμπαθητικό, πανέμορφο, φωτεινό, σκοτεινό, ήρεμο, ευγενικό, ήσυχο, ανήσυχο
	Για την περιγραφή των μαλλιών	κοντά, μακριά, λίγα, αραιά, πυκνά, μαύρα, ξανθά, καστανά, άσπρα, γκρίζα, ίσια, σπαστά, σγουρά, φουντωτά, κατσαρά, κουρεμένα, χτενισμένα, περιποιημένα
	Για την περιγραφή των ματιών	μικρά, μεγάλα, μαύρα, καστανά, γαλανά, πράσινα, γκριζοπράσινα, στρογγυλά, αμυγδαλωτά, σχιστά, βαθουλωτά, γουρλωτά, πονηρά, εκφραστικά
	Για την περιγραφή της μύτης	λεπτή, ίσια, κυρτή, ανασηκωμένη, παχουλιά, μεγάλη, μικρή, κλασική, μυτερή, σουβλερή, στραβή, πλακουτσωτή, χαριτωμένη, γαλλική
	Για την περιγραφή των χειλιών	λεπτά, κλεισμένα, χοντρά, κόκκινα, βαμμένα, σαρκώδη, σκασμένα
	Για την περιγραφή των αυτιών	πεταχτά, μεγάλα, μικρά



4^ο δώρο 4^ο Φύλλο Εργασίας

Στο βιβλίο της με τίτλο «Φιλενάδα Φουντουκιά μου», η Αγγελική Βαρελλά περιγράφει έναν από τους ήρωες της ιστορίας, τον μικρό Δώρο και μας καλεί να τον ζωγραφίσουμε. Ας δοκιμάσουμε ακολουθώντας τις οδηγίες της:

«Πώς είναι ο Δώρος;

Πάρτε τις μπογιές σας κι ελάτε να του κάνουμε το πορτραίτο:

Κάντε πρώτα ένα πρόσωπο οβάλ! Έτσι μπράβο!

Στην επάνω μεριά, κάτω από το μέτωπο, σχεδιάστε δύο γελαστά μάτια. Μα πολύ γελαστά. Σχεδιάστε τώρα και τα φρύδια με αγνή, κίτρινη μπογιά, γιατί τα φρύδια του σχεδόν δε φαίνονται.

Πολύ θα πρέπει να προσέξετε και τις γραμμές της μύτης. Είναι ανασηκωμένη και ... παμπόνηρη. Αν δεν ήταν αυτή η μύτη, δεν ξέρω πόσο συμπαθητικό θα έβγαине το μουτράκι του.

Ζωγραφίστε τώρα και το στόμα με μια μεγάλη καμπύλη γραμμή, που να φτάνει από το ένα αυτί μέχρι το άλλο. Προσέξτε μην κάνετε την καμπύλη ανάποδη και σας βγει κατσούφης ή κλαμένος. Γιατί κάτι τέτοιο του συμβαίνει πολύ σπάνια. Το γέλιο του είναι κολλητικό, όπως η γρίπη και το συνάχι.

Α, μην ξεχάσω! Αντί να του βάλετε μαλλιά, βάλτε του καλύτερα μια σκούπα, γιατί τα μαλλιά του είναι ίσια, πυκνά, σκληρά και ξανθά.

Δεν νομίζω πως τα άλλα χαρακτηριστικά του έχουν κάτι το ξεχωριστό, κι είμαι σίγουρη πως θα πετύχει η ζωγραφιά σας».

(Αγγελική Βαρελλά, 1996, «Φιλενάδα Φουντουκιά μου» Εκδ. ΑΣΕ Α.Ε., ΧΑΡΤΑΕΤΟΣ, ΕΛΛΗΝΕΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ, σελ.19)



4^ο δίκωρο 5^ο Φύλλο Εργασίας

Από τα παρακάτω δύο κείμενα διαλέγουμε αυτό που περιγράφει με τον καλύτερο τρόπο το πρόσωπο φωτογραφίας



(φωτογράφος: [Λευθέρης Πλακίδας](#)).

Στη φωτογραφία βλέπουμε μια κοπέλα. Το πρόσωπό της πλαισιώνεται από μαλλιά. Έχει δύο μάτια, μια μύτη και φυσικά ένα στόμα. Τα φρύδια της δεν έχουν το ίδιο χρώμα με τα μαλλιά της.

Στη φωτογραφία βλέπουμε μια νεαρή κοκκινομάλλα. Το σχήμα του προσώπου της είναι μάλλον στενόμακρο. Είναι κάτασπρο αλλά γεμάτο φακίδες. Η μύτη της είναι κλασική και συμπαθητική. Τα μαλλιά της είναι βαμμένα κόκκινα, σγουρά και μακριά. Τα φρύδια της καστανά και λεπτά. Το ίδιο λεπτά είναι και τα σαρκώδη χείλη της. Με τα ήρεμα πράσινά της μάτια κοιτά κατάματα τον φωτογράφο.

Σημειώνουμε εδώ (με αντιγραφή και επικόλληση) τις λέξεις που βοηθούν στη λεπτομερή περιγραφή της κοπέλας:

--



5^ο δίωρο 6^ο Φύλλο Εργασίας

Στο βιβλίο του με τίτλο «Γαργαληστιάς», ο Δημήτρης Μπασλάμ (με εικονογράφηση Βίκτωρα Μητρόπουλου) περιγράφει τον ήρωα της ιστορίας. Ακούμε τα λόγια του τραγουδιού που θα βρούμε (<http://www.youtube.com/watch?v=fjGz1TCwem8>) και μετά ακολουθώντας την περιγραφή του διαλέγουμε ποιος είναι ο Γαργαληστιάς στις εικόνες που ακολουθούν. Δικαιολογήσουμε την επιλογή μας με βάση την περιγραφή του:

http://filanagnosia1pyr.blogspot.gr/2012/04/blog-post_20.html

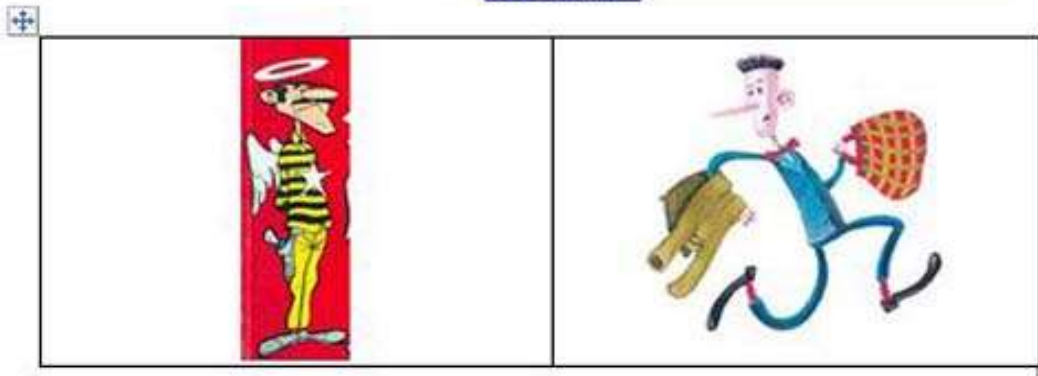
Ο Γαργαληστιάς, Δ. Μπασλάμ, εικονογράφηση Βίκτωρα Μητρόπουλου, σελ.

Ψηλός, λιγνός,
με μαύρα μαλλιά σαν αχινός,
και μύτη κόκκινη γαμψή,
σαν παραδείσιο πουλί.

Αμίλητος στεκότανε,
καμαρωτός σαν καμαρότος
κι όταν περπάταγε, ευθύς,
σαν αθλητής γυμναστικής.

Μαζί του είχε πάντα
την κόκκινη καρό του τσάντα
και στ' άλλο χέρι, κρεμαστή,
μια καμπαρντίνα καφετί.

Εικόνα Αδερφού Ντάλντον: http://comics-memories.blogspot.gr/2012/04/blog-post_14.html



Δικαιολογήσουμε την επιλογή μας με βάση την περιγραφή του:

5^ο δώρο 7^ο Φύλλο Εργασίας

ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΥ
ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΕΤΕ.

ΒΟΥΚΕΛΑΤΟΥ ΑΝΔΡΙΑ

ΗΜΕΡΑ: 95 ΕΤΩΝ
ΜΟΝΙΜΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ:
ΑΓΙΟΣ ΠΕΤΡΟΣ ΛΕΥΚΑΔΑΣ
ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΗΚΕ:
22/12/2013
ΑΠΟ: ΑΓΙΟ ΠΕΤΡΟ,
ΛΕΥΚΑΔΑ
ΜΑΤΙΑ: ΚΑΣΤΑΝΑ
ΥΨΟΣ: 1.50
ΒΑΡΟΣ: ΚΑΝΟΝΙΚΟ

Την ημέρα που εξαφανίστηκε φορούσε παπούτσι καφέ φουσκώτο, μπότες σκουρόχρωμη καφέ, μαύρα παπούτσια και μαύρο μαντίλι...
Διατείχεται ασταθώς κινώντας λίγο προβλήματα υγείας.

SOS 10-65

Στην τηλεόραση ακούμε συχνά ειδήσεις που αφορούν στην εξαφάνιση ανθρώπων, όπως αυτή που αφορά μια ηλικιωμένη κυρία.

Μπορείτε να βοηθήσετε; Ένας ηλικιωμένος στη γειτονιά σας έχει εξαφανιστεί. Επειδή όμως δε βρέθηκε κάποια πρόσφατη φωτογραφία του, χρειάζεται εσείς να συμπληρώσετε κάποια από τα στοιχεία του.

Θα σας βοηθήσει και το κείμενο που ακολουθεί. Μπορείτε να αξιοποιήσετε τις πληροφορίες που δίνονται σε αυτό για να προσθέσετε κάποια επιπλέον στοιχεία στην περιγραφή του:

Το **ψύδιλιγνο, κοκαλιάρικο σώμα** του ήταν τυλιγμένο σε μια **τσαλακωμένη πιτζάμα**... το **κεφάλι** του ήταν **μικρό και φαλακρό** και φαινόταν **κάπως ξαρωμένο**, σαν μαραμένο μήλο. Στη **γαμπή μύτη** ακουμπούσε ένα ζευγάρι **μεγάλα γυαλιά με μαύρο σκελετό και γυαλιστερούς φακούς που ήταν τόσο χοντροί, ώστε πίσω τους τα μάτια του φαινόταν αφύσικα, γιγάντια. Γ' αυτά του ήταν πεταχτά** σαν τα χερούλια της κατσαρόλας, και το **στόμα του στενό**, λες και το είχε **χαράξει** κάποιος με το ξυράφι στο πρόσωπο (σελ. 10).

(Μίχαελ Έντε, 1991, Το μαγικό φίλτρο, Εκδόσεις Ψυχογιός, Μετάφραση: Μαρία Αγγελίδου)

Εξαφάνιση ηλικιωμένου		Όνοματεπώνυμο:
Έχει	ΗΛΙΚΙΑ:	Την ημέρα που εξαφανίστηκε φορούσε
.....	ΜΟΝΙΜΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ:
.....	ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΑΠΟ:	Είχε ένα καπέλο και
.....	ΜΑΤΙΑ: παλτό. Φορούσε
.....	ΥΨΟΣ: επίσης παπούτσια.
.....	ΒΑΡΟΣ:
.....

5^ο δίωρο 8^ο Φύλλο Εργασίας



Ο Αστυνόμος Σαΐνης, είναι επίσης ένας ήρωας κινουμένων σχεδίων, που έχει αναλάβει να βρει ένα ακόμη άτομο που εξαφανίστηκε. Βοηθήστε τον να ετοιμάσει ένα κείμενο που θα βοηθήσει στην αναζήτησή του (θα πρέπει να δώσετε αρκετές πληροφορίες για την περιγραφή του).

Ευτυχώς πριν εξαφανιστεί κάποιος ζωγράφος είχε κάνει το πορταίτο του και αυτό θα σας βοηθήσει (διαλέξτε ένα από τα παρακάτω πλαίσια).

<p>Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην ιστοσελίδα</p> <p>Όνομα ζωγράφου: Απόστολος Γεραλής</p>	<p>ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ</p>
---	------------------------

<p>Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην ιστοσελίδα</p> <p>http://www.eikastikon.gr/afieromata/portraito_gr.html</p> <p>Ζωγράφος: Περικλής Τσιριγώτης</p>	<p>ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ</p>
--	--------------------

<p>Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην ιστοσελίδα</p>	<p>ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ</p>
--	--------------------



6^ο δίωρο 9^ο Φύλλο Εργασίας

Ας πειραματιστούμε και εμείς για να δημιουργήσουμε το δικό μας ήρωα. Για να γίνει αυτό θα χρειαστεί να συνδεθούμε με την ιστοσελίδα της εφαρμογής [Voki](#)

Εκεί θα διαλέξετε και θα δημιουργήσετε το δικό σας ήρωα και μετά θα χρειαστεί να ετοιμάσετε ένα κείμενο για να μαγνητοφωνήσουμε την παρουσίασή του. **Αφού το πρόσωπο που θα κάνετε θα μιλά το ίδιο θα χρειαστεί το κείμενό σας να γραφτεί στο πρώτο πρόσωπο (εγώ...)**

Για την περιγραφή του θα χρειαστεί να συμβουλευτείτε τον παρακάτω πίνακα:

<p>ΤΙ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ, ΤΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΩ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΜΕ ΑΚΟΥΝ</p>	<p>ΟΝΟΜΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΚΑΤΑΓΩΓΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ</p>
<p>ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ (πώς είμαι σαν χαρακτήρας)</p>	<p>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΣΩΠΟΥ</p>
<p>ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ (πώς φαίνομαι;)</p>	
<p>Γράφουμε εδώ το κείμενο της παρουσίασης:</p>	



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Κατά την αναλυτική περιγραφή των προτεινόμενων δραστηριοτήτων του σεναρίου επιχειρήθηκε η ταυτόχρονη παρουσίαση και των εναλλακτικών δυνατοτήτων επέκτασής του (τόσο από την άποψη του χρόνου όσο και της εμβάθυνσης των δραστηριοτήτων με στόχο της οικοδόμησης της γνώσης που αφορά στη διδασκαλία συγκεκριμένων κειμενικών ειδών).

Δραστηριότητες του σεναρίου μπορούν να χρησιμοποιηθούν εναλλακτικά και από μικρότερη (Α') αλλά και μεγαλύτερη τάξη (Γ'). Όσον αφορά τους/τις μαθητές/τριες της Β' τάξης (για τους οποίους άλλωστε και σχεδιάστηκε), προτείνεται επιπλέον -ως μια άλλη εκδοχή του σεναρίου- η ενασχόλησή τους στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης με τη δημιουργία ενός υλικού που θα δίνει μια διαφορετική προοπτική στην αξιοποίηση συγκεκριμένων περιεχομένων του σχολικού εγχειριδίου. Συγκεκριμένα, η ύπαρξη φωτογραφιών ορισμένων ποιητών και γενικότερα προσώπων της λογοτεχνικής μας παράδοσης⁶ μπορεί να αποτελέσει την αφορμή για την εμπλοκή των μαθητών/τριών της Β' τάξης σε ένα project για τη δημιουργία ενός λευκώματος που θα τους αφορά.

Σε αυτό οι μαθητές/τριες, αξιοποιώντας τις εμπειρίες τους από πρακτικές περιγραφές, μπορούν να δημιουργήσουν κείμενα που θα περιέχουν τόσο την εξωτερική περιγραφή τους (με βάση τις εικόνες που διατίθενται στο σχολικό εγχειρίδιο) όσο και την αναφορά στο έργο τους. Παράλληλα -με σεβασμό στις προσλαμβάνουσες και τις δυνατότητες της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας- θα αναζητηθεί η αιτία που κάνει τους συγκεκριμένους ανθρώπους να ξεχωρίζουν και τα

⁶ Για παράδειγμα, στα σχολικά εγχειρίδια της Γλώσσας για τη Β' τάξη υπάρχουν φωτογραφίες και αναφορές στον Γ. Ρίτσο (σ. 25, σ. 77 α' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Δ. Σολωμό, (σ. 78.α' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή και σ. 69, α' τεύχος, Τετράδιο Εργασιών), στον Γ. Σεφέρη (σ. 10, β' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή και σ. 14, γ' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Κ. Παλαμά (σ. 10, β' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Ζ. Παπαντωνίου (σ. 11, γ' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Αδ. Κοραή (σ. 32, β' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Β. Ρώτα (σ. 55, β' τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Οδ. Ελύτη και Κ. Καβάφη (σ. 37, α' τεύχος, Τετράδιο Εργασιών).



ονόματά τους να συμπεριληφθούν σε ένα σχολικό βιβλίο. Ταυτόχρονα η αναζήτηση πληροφοριών για το άτομό τους (με την παραπομπή σε κείμενα αναφοράς όπως η Wikipedia) μπορεί να συμπληρώσει την παρουσίασή τους με την ταυτόχρονη αποτύπωση της εικόνας τους (αναζήτηση αντίστοιχου υλικού από το διαδίκτυο). Στα πλαίσια αυτά θα έχει νόημα και η πρόκληση μιας συζήτησης για την απουσία αντίστοιχων εικόνων από άτομα που εκπροσωπούν τη γυναικεία εγχώρια λογοτεχνική παραγωγή. Ο αντίστοιχος προβληματισμός μπορεί να οδηγήσει σε παρόμοιες αναζητήσεις αναφορικά με Ελληνίδες γυναίκες λογοτέχνες⁷ (ξεκινώντας ίσως από αυτές που αναφέρονται ως «ονόματα» στο σχολικό εγχειρίδιο). Το προϊόν της ενασχόλησης των μαθητών/τριών, «το λεύκωμα ποιητών και συγγραφέων (αντρών και γυναικών) της Β΄ τάξης» μπορεί να παρουσιαστεί με την ολοκλήρωση του σχεδίου εργασίας στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα (είτε με εκδήλωση στο σχολείο είτε με ανάρτησή του στο blog ή την ιστοσελίδα του σχολείου).

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εμπλοκή των παιδιών σε μια παιγνιώδη δραστηριότητα -στην οποία η αναγκαιότητα προσδιορισμού συγκεκριμένων προσώπων οδηγεί στη μύησή τους στο κειμενικό είδος της περιγραφής και με εναλλακτικές προτάσεις εντοπισμού στοιχείων της δομής αλλά και της λειτουργικότητάς του- αποτέλεσε την κεντρική ιδέα του σεναρίου. Γύρω από αυτή κινείται και η αξιοποίηση κειμενικών τύπων κατευθυντικού λόγου που έχουν άμεση σχέση με το εν λόγω παιχνίδι. Οι δραστηριότητες που προτείνονται έχουν την αφετηρία τους στο σχολικό εγχειρίδιο δίνοντας μια εναλλακτική προοπτική στο περιεχόμενό του. Αξιοποιούνται πόροι που προέρχονται από τη χρήση των ΤΠΕ αλλά και του διαδικτύου σε ένα εγχείρημα αξιοποίησής τους για την προώθηση συγκεκριμένων στόχων (για τον κόσμο, τη γλώσσα αλλά και τους γραμματισμούς).

⁷ Στο σχολικό εγχειρίδιο παρουσιάζονται δείγματα του έργου της Π. Δέλτα, της Θ. Χορτιάτη, της Μ. Λοΐζου, της Μ. Γουμενοπούλου.



Κατά τον σχεδιασμό του σεναρίου επιλέχθηκαν δραστηριότητες που κρίθηκαν ότι συμβάλλουν στη σταδιακή οικοδόμηση της γνώσης των μαθητών/τριών μέσα από τη χρήση διαφορετικών πηγών και μορφών πληροφόρησης. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι ο/η εκπαιδευτικός της τάξης εφαρμογής δεν έχει την ευχέρεια επιλογής ανάμεσα στις προτεινόμενες δραστηριότητες. Αντίθετα, είναι αναγκαίο ο/η κάθε εκπαιδευτικός να προσαρμόσει τις προτάσεις του σεναρίου στις ανάγκες, τις δυνατότητες και τα ενδιαφέροντα της τάξης εφαρμογής. Γι' αυτό και τόσο οι δραστηριότητες του συγκεκριμένου σεναρίου όσο και το υλικό που το συνοδεύει θα πρέπει να αντιμετωπιστούν ως παραδείγματα για την διαπραγμάτευση και παρουσίαση στην τάξη αντίστοιχων κειμενικών ειδών.

Εκείνο που θα πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα είναι η εξασφάλιση της ουσιαστικής βιωματικής εμπλοκής και ενσυνείδητης δραστηριοποίησης των μαθητών/τριών στις δραστηριότητες που θα επιλεγούν μέσα σε ένα κλίμα αμοιβαίου σεβασμού, αποδοχής και εποικοδομητικής συνεργασίας. Ιδιαίτερη μέριμνα από την πλευρά του/της εκπαιδευτικού πρέπει να τύχει το πλαίσιο της επικοινωνίας με απώτερο στόχο την αυτόνομη δραστηριοποίηση των μαθητών/τριών. Στο πλαίσιο αυτό είναι αναμενόμενο να υπάρξουν πρωτοβουλίες και ιδέες που θα προέλθουν από τα ίδια τα παιδιά, οι οποίες μπορούν να συμβάλλουν το ίδιο αποτελεσματικά στην καλλιέργεια της έκφρασης, της δημιουργικής και κριτικής τους σκέψης.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αυγητίδου, Σ. (επιμ.). 2001. *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδανός.

Γαβριηλίδου, Ζ., Σφυρόερα, Μ., Μπεζέ, Λ. 2009. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας*, τεύχος Α', Β', Γ', Βιβλίο του δασκάλου, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Γαβριηλίδου, Ζ., Σφυρόερα, Μ., Μπεζέ, Λ. 2009β. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας*, τεύχη Α', Β', Γ', Τετράδια εργασιών τεύχη Α' και Β' Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.



Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο Δημοτικό σχολείο, Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο: <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php> [5.5.2013]

Ιντζίδης, Ευ., Παπαδόπουλος, Αθ., Σιούτη, Αρ., Τικτοπούλου, Κ. 2007. Η γλωσσική Αγωγή στη Γ' τάξη του Δημοτικού Σχολείου. Στο *Σχολικός Εγγραμματισμός*. Αθήνα: Γρηγόρη, 535-541.

Καραντζόλα, Ε., Κύρδη, Κ., Σπανέλλη, Τ., Τσιαγκάνη, Θ. 2007. Γράμματα Λέξεις Ιστορίες. Στο *Σχολικός Εγγραμματισμός*. Αθήνα: Γρηγόρη, 522-540.

Κουλουμπαρίτση, Α. 2007. Πολυγραμματισμοί στη «Μελέτη Περιβάλλοντος». Στο *Σχολικός Εγγραμματισμός*. Αθήνα: Γρηγόρη, 423-461

Ματσαγγούρας, Η. (επιμ.). 2007α. *Σχολικός Εγγραμματισμός*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Ματσαγγούρας, Η., 2007β. *Η πρόκληση του Σχολικού Εγγραμματισμού: Το πρόβλημα, η Σπουδαιότητα, η Αντιμετώπιση*. Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο: <http://conf2007.edu.uoi.gr/Praktika/25-48.pdf> [5-5-2013]

Μητσοκοπούλου, Β. 2006. *Λόγος- Κείμενο, Γένη και Είδη Λόγου (Περιγραφή)*. Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο: http://www.komvos.edu.gr/glwssa/logos_keimeno/2_1_2/thema_2_1_2.htm [5-5-2013]

Παπαχρίστου, Β., Κουρεμένος, Γ., Μάνδαλος, Λ. κ.ά. 2002. *Η Επανάσταση στη Διδασκαλία του Γλωσσικού Μαθήματος*. Προοπτική.

Χατζησαββίδης, Σ. 2000. Η γλώσσα της διαφήμισης στα Ελληνικά Μ.Μ.Ε. Στο Τ. Δουλκέρη (επιμ.) *Κοινωνιολογία της διαφήμισης*. Αθήνα: Παπαζήσης, σελ.43-58, Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο: <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/70ar.htm> [5-5-2013]