



**Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης**

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β' Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Μαντεύουμε;»**

**Συγγραφή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ**

**Εφαρμογή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

## 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), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ 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.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### **Tίτλος**

Μαντεύουμε;

### **Εφαρμογή σεναρίου**

Ελπίδα Τοκμακίδου

### **Δημιουργία σεναρίου**

Ελπίδα Τοκμακίδου

### **Διδακτικό αντικείμενο**

Νεοελληνική Γλώσσα

### **Tάξη**

Β' Δημοτικού

### **Σχολική μονάδα**

1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης

### **Χρονολογία**

Από 6-3-2014 έως 8-4-2014

### **Διδακτική/θεματική ενότητα**

- *Γλώσσα Β' Δημοτικού, ενότητα 12: «Ποπό! κόσμος που περνά!» (Βιβλίο του μαθητή, τεύχος β', σσ. 39-41 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α', σσ. 73-74)*
- *Γλώσσα Β' Δημοτικού, ενότητα 7: «Πώς λέμε όχι» (Βιβλίο του μαθητή, τεύχος α', σσ. 60-63 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α', σσ. 37-38, εργ.6,7,8)*

### **Διαθεματικό**

Όχι

### **Χρονική διάρκεια**

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 14 διδακτικές ώρες.



## Χώρος

### I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: στην αίθουσα διδασκαλίας ή στο εργαστήριο πληροφορικής.<sup>1</sup>

### II. Εικονικός χώρος

Χρήση του διαδικτύου και διαφόρων ιστοσελίδων ως πηγές 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/τις 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 πληκτρολογίου 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. Για 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

<sup>1</sup> Στο σχολείο που πραγματοποιείται η εφαρμογή του σεναρίου, επιλέχθηκε η χρήση του τροχήλατου ερμαρίου για τη μεταφορά και χρήση των φορητών Η/Υ στην αίθουσα διδασκαλίας της συγκεκριμένης τάξης, επειδή η διαθέσιμη αίθουσα για το μάθημα της πληροφορικής είναι πολύ μικρή.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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 εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***To σενάριο στηρίζεται***

Ελπίδα Τοκμακίδου, Μαντεύουμε; Νεοελληνική Γλώσσα, Β' Τάξη, 2013

### ***To σενάριο αντλεί***

---

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Στο σχολικό εγχειρίδιο της Γλώσσας για τη Β' Τάξη 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 επικοινωνίας.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> 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).



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 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 την 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, οι οποίες εισηγούνται την 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 ([Μητσικοπούλου](#) 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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



προσοχής σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με τον Ματσαγγούρα (2007, 94 & 146 και 2007β), τα περιγραφικά κείμενα έχουν υψηλό βαθμό δυσκολίας για τους/τις μικρούς/-ές μαθητές/-τριες για αυτό και προτείνεται η ενασχόληση με αυτά να γίνει μετά την πραγμάτευση 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 αυτήν 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 περιγράφουν τα πρόσωπα αυτά (Γαβριηλίδου 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.

Τι βλέπεις σε αυτή; Τι φορά το κοριτσάκι που δύει ένα μπακότο στο σκύλο; Πώς είναι ο κύριος με τη λακέρωνα; Τι έκαρωσε έχει στο πρόσωπό της η κυρία με τα μπλε καπέλα; Τι κάνουν τα παιδιά με τα τραγανάκια και το καράβι στα χέρια;
<b>Τετράδιο μαθητή, σελ. 39, Β' τεύχος</b>



Εργ.2, σελ. 73 Τετράδιο Εργασιών, Α' τεύχος

Παρόλα αυτά, η διάρκεια της διδασκαλίας του συγκεκριμένου κειμενικού είδους είναι περιορισμένη και για αυτόν τον λόγο δεν μπορεί να καλύψει την αναγκαία

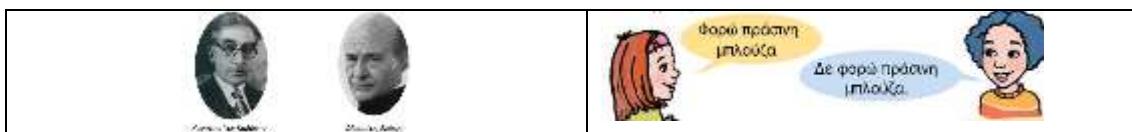


σταδιακή γνωριμία των παιδιών με τα δομικά του στοιχεία. Βέβαια –κάτω από το πρίσμα της σπειροειδούς μορφής διδασκαλίας των κειμενικών ειδών– υπάρχει πρόβλεψη για επαναφορά στο ίδιο θέμα και την επόμενη σχολική χρονιά. Η απουσία όμως προϋπάρχουσας γνώσης γύρω από το θέμα μπορεί να απαιτήσει μεγαλύτερο χρόνο διαπραγμάτευσης και επαναφορά στο σχήμα δόμησης του συγκεκριμένου περιγραφικού κειμένου.

<p>Εργ.3, σελ. 73 Τετράδιο Εργασιών</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f2e5d7;">Χαρακτηριστικά προσώπου</th><th style="background-color: #f2e5d7;">Ρούχα</th><th style="background-color: #f2e5d7;">Εκφραση 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, σελ. 41</p>	Χαρακτηριστικά προσώπου	Ρούχα	Εκφραση προσώπου																							
Χαρακτηριστικά προσώπου	Ρούχα	Εκφραση προσώπου																									
<p>Τίτλο της βούλησης, στο οποίο μπορείτε να πάτε.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="background-color: #f2e5d7;">ράβδος</td><td>κοπταί</td><td>κοντά</td><td>φουνταΐ</td><td>βατόνια</td></tr> <tr><td style="background-color: #f2e5d7;">μάστιχος</td><td>γαλάζια</td><td>κοπταί</td><td>μαρέλα</td><td>πάσταν</td></tr> <tr><td style="background-color: #f2e5d7;">δέρρα</td><td>ασωμάτωτό</td><td>σκούρα</td><td>μαραύρι</td><td>απολέ</td></tr> <tr><td style="background-color: #f2e5d7;">χαρός</td><td>λαπτε</td><td>μεγάρι</td><td>σπρακάδη</td><td>σκαρφάλω</td></tr> <tr><td style="background-color: #f2e5d7;">δέσμη</td><td>ποτροφάτης</td><td>γερά</td><td>πράσι</td><td>στραβί</td></tr> </table> <p>Πίνακας επιθέτων, σελ. 73 Τετράδιο Εργασιών</p>			ράβδος	κοπταί	κοντά	φουνταΐ	βατόνια	μάστιχος	γαλάζια	κοπταί	μαρέλα	πάσταν	δέρρα	ασωμάτωτό	σκούρα	μαραύρι	απολέ	χαρός	λαπτε	μεγάρι	σπρακάδη	σκαρφάλω	δέσμη	ποτροφάτης	γερά	πράσι	στραβί
ράβδος	κοπταί	κοντά	φουνταΐ	βατόνια																							
μάστιχος	γαλάζια	κοπταί	μαρέλα	πάσταν																							
δέρρα	ασωμάτωτό	σκούρα	μαραύρι	απολέ																							
χαρός	λαπτε	μεγάρι	σπρακάδη	σκαρφάλω																							
δέσμη	ποτροφάτης	γερά	πράσι	στραβί																							

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.





**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

- \* Φορά μαύρο πουλόβερ.
- \* Δεν έχει πολλά μαλλιά.
- \* Δεν έχει μουστάκι όπτε μουσ.
- \* Δε φορά γυαλιά μπορεθεί.
- \* Έχει μετα είδη στο βαγούκλο.

Δεν είναι ο .....  
είναι ο .....

Δε φορά γυαλιά. Δε φορά καπέλο. **Δε φορά γυαλιά ούτε καπέλο.**  
**Τετράδιο Εργασιών, Α' τεύχος, σελ. 38, εργ.7,8**

#### Τετράδιο Εργασιών, Α' τεύχος, σελ. 37, εργ.6

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 πραγματευτούν 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/-ες 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. Στο πλαίσιο αυτό, 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 2007, 64). Κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού δίνεται ιδιαίτερη



έμφαση στη διατύπωση ερωτήσεων και την ανταπόκριση σε αυτές. Εξάλλου οι ερωτήσεις βοηθούν τους/τις 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 2007, 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, δηλαδή οι οποίες είναι πλαισιωμένες μέσα σε συνθήκες παιχνιδιού, συμβάλλουν στην εδραίωση της νέας γνώσης αλλά και στη μεταφορά της σε νέες πρωτότυπες καταστάσεις (Κουλουμπαρίτη 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 ποικίλων μορφών μηνύματος (Ιντζίδης κ.ά. 2007, 537), έτσι ώστε αυτή να γίνεται κατανοητή από τους/τις μικρούς/-ές 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 για 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 και αλλά και για 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 στον 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 χρηστικότητά τους.

## Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες 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 στοιχείων 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 περίσταση.

### Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον 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 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) που χρησιμοποιεί 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 λεξιλόγιο τους όσον αφορά τα επίθετα περιγραφής προσώπου·
- να εξοικειωθούν με τις λεξιλογικές επιλογές της άρνησης και της σύνδεσης των προτάσεων σε παρατακτική σύνταξη.

### Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- 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 παρουσίασης (PowerPoint) αλλά και ενός λογισμικού ζωγραφικής (Revelation Natural Art) και να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες τους·
- να μυηθούν σε πρακτικές οπτικού γραμματισμού, άντλησης συγκεκριμένων στοιχείων από εικόνες, σύγκρισης και αντιστοίχισης εικόνων με κείμενα·



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

- να συνειδητοποιήσουν διαισθητικά τη σημειολογική λειτουργία της εικόνας και του ήχου σε πολυντροπικά 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 διευρυμένων 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. Στην τάξη εφαρμογής οι 20 μαθητές/τριες χωρίστηκαν σε 5 ομάδες των 4 μελών η καθεμιά. Τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν να αναλάβουν ενεργό ρόλο, να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον, να εμπλακούν σε δράσεις, μέσα από τις οποίες θα συνεισφέρουν από κοινού και ανάλογα με τις ικανότητες και δυνατότητες τους.

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

#### ***Αφετηρία***



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Αφορμή για τη σύνταξη του σεναρίου δόθηκε από τα περιεχόμενα του σχολικού εγχειριδίου της Β' Τάξης, τα οποία –όπως έχει ήδη αναφερθεί – αποκτούν μια διαφορετική προοπτική αξιοποίησής τους μέσα από τη δημιουργία ενός «ψηφιακού» παιχνιδιού στο οποίο οι μαθητές/-τριες της τάξης καλούνται να συμμετάσχουν και να «παίξουν» εξασφαλίζοντας παράλληλα τις συνθήκες δόμησης της νέας γνώσης. Οι συγκεκριμένες αναφορές στην ενότητα 7 και 12 του σχολικού εγχειριδίου της Γλώσσας για τη Β' Τάξη («Πώς λέμε όχι» Βιβλίο του μαθητή, τεύχος α΄, σσ. 60-63 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σσ. 37-38, εργ. 6, 7, 8 και «Ποπό! κόσμος που περνά!», από το Βιβλίο του μαθητή, τεύχος β΄, σσ. 39-41 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σσ. 73-74) αξιοποιούνται στο σενάριο και οι αντίστοιχοι στόχοι τους ενσωματώνονται σε αυτό. Κατά την εφαρμογή του σεναρίου, η εμπλοκή των μικρών μαθητών/-τριών με τις δραστηριότητές του αφορούσε ώρες της Φιλαναγνωσίας και της Ευέλικτης Ζώνης. Επειδή δεν υπήρξε δυνατότητα συγχρονισμού και χρονικής σύμπτωσης της εφαρμογής με τη διδασκαλία συγκεκριμένων διδακτικών ενοτήτων του σχολικού εγχειριδίου, στα οποία αναφέρεται το σενάριο, αρκετές από τις δραστηριότητές του αντιμετωπίστηκαν ως ευκαιρία για εμπέδωση αντίστοιχων διδακτικών ασκήσεων και αναφορών του σχολικού βιβλίου.

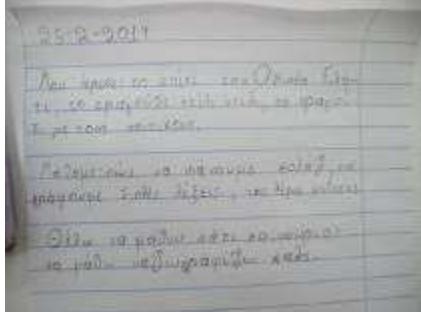
Αφετηρία της εφαρμογής αποτέλεσε ο αναστοχασμός και η συζήτηση που προκλήθηκε σχετικά με τις εμπειρίες εφαρμογής προηγουμένων σεναρίων/δραστηριοτήτων στη συγκεκριμένη Β' Τάξη. Οι μαθητές/-τριες της τάξης κλήθηκαν να αναφέρουν και να καταγράψουν κάποιες από τις δραστηριότητες που τους άρεσαν και με τι θα ήθελαν να συνεχίσουμε. Κοινό στοιχείο ανάμεσα στις αναφορές τους ήταν η χρήση και η επεξεργασία εικόνων, οι δραστηριότητες ζωγραφικής, η εκμάθηση τραγουδιών και η διάθεσή τους να μάθουν περισσότερα όσον αφορά στη χρήση του Η/Υ.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Μου άρεσε: το σπίτι του Οδυσσέα Ελύτι, το τραγούδι ντίλι ντίλι, το τραγούδι με τους ποντικούς.

Μάθαμε: πώς να κάνουμε κολάζ, να γράφουμε διπλές λέξεις, τις λέμε σύνθετες.

Θέλω να μάθω κάτι καινούριο: να μάθω να ζωγραφίζω καλά.



Μου άρεσε το ντίλι ντίλι το καντίλι γιατί έχει ωραίο τραγούδι και έχει οραίες ζωγραφιές και επιδί μαθένουμε τον υπολογιστή. Μάρεσαν τα οραία πράγματα που κάναμε στον ηπολογιστή, γιατί ήταν διασκεδαστικό.

Θέλω να μάθω να ζωγραφίζω στον ηπολογιστή και να ξέρω πος να μπένω στην ειστοσελίδα, για να γράφω.

Για αυτό και τους προτάθηκε να ασχοληθούμε στη συνέχεια με δραστηριότητες που θα εμπειριέχουν αρκετά από τα παραπάνω στοιχεία και οι οποίες θα έχουν το επίκεντρό τους σε ένα παιχνίδι που θα έχει εικόνες και θα αξιοποιεί την παρουσία του Η/Υ στη σχολική τάξη. Οι μαθητές/-τριες της τάξης πληροφορήθηκαν πως το παιχνίδι αυτό έχει τίτλο «Μάντεψε ποιος» και μοιάζει με ένα επιτραπέζιο που ίσως και να το γνωρίζουν. Πράγματι ανάμεσα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης βρέθηκαν παιδιά που είχαν το παιχνίδι αυτό και τα οποία ανέλαβαν να το φέρουν στο σχολείο.

### 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 δραστηριότητες 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 τη εξάσκηση και εξοικείωση των μαθητών σε δραστηριότητες που αφορούν στην κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου.

### **Κείμενα<sup>3</sup>**

*Βιβλίο:* Αγγελική Βαρελλά, 1996, *Φιλενάδα Φουντουκιά μου*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε., ΧΑΡΤΑΕΤΟΣ, ΕΛΛΗΝΕΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ, εικονογράφηση: Ελένη Μωραΐτη (απόσπασμα από τη σ. 19 για τη δημιουργία του 4ου Φύλλου Εργασίας)

*Βιβλίο:* Μίχαελ Έντε, 1991, *To μαγικό φίλτρο*, Εκδόσεις Ψυχογιός, μετάφραση: Μαρία Αγγελίδου (απόσπασμα από τη σ. 10 για τη δημιουργία του 8<sup>ου</sup> Φύλλου Εργασίας)

*Βίντεο Διαφήμιση* «Παιχνίδι μάντεψε ποιος» (από το οποίο αξιοποιήθηκε τόσο η εικόνα της όσο και το κείμενό της, 10.00'–10.40'), Διαφήμιση της διαφημιστικής εταιρείας ARTline για το Παιχνίδι της εταιρείας El Greco «Μάντεψε ποιος»

*Βίντεο Ο Γαργαληστής* (1<sup>ο</sup> μέρος) το οποίο είναι και διαθέσιμο και σε [ιστοσελίδα](#)

*Βίντεο Amber Alert διαθέσιμο στο YouTube*

*Διαφήμιση Κείμενο:* Amanda & Family who is Παιχνίδι μάντεψε ποιος διαθέσιμο στην [ιστοσελίδα](#)

*Βίντεο Ο Γαργαληστής* (1<sup>ο</sup> μέρος) το οποίο είναι και διαθέσιμο και σε [ιστοσελίδα](#)

*Βίντεο Amber Alert διαθέσιμο στο YouTube*

*Διαφήμιση Κείμενο:* Amanda & Family who is Παιχνίδι μάντεψε ποιος διαθέσιμο στην [ιστοσελίδα](#)

Πρόσβαση στο διαδίκτυο για τη δημιουργία παιχνιδιού «Μάντεψε ποιος» με την εύρεση και χρήση εικόνων: [Κοπέλα με μαύρο καπέλο](#), [Κοπέλα με κόκκινα μαλλιά](#),

<sup>3</sup> 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.



Κοπέλα με γυαλιά, Αγόρι με γυαλιά, Νάνος, Αστερίξ, Ποπάν, Μόγλης, Μικρός πρίγκιπας, Κάντυ, Φρου Φρου, Μικρός Νικόλας, Μαφάλντα, Παπα Στρουμφ, Τσάρλι Τσάπλιν, Oliver Hardy

Πρόσβαση στο διαδίκτυο για τη δημιουργία του 2<sup>ου</sup> παιχνιδιού (Μάντεψε ποιος είναι...) με την εύρεση και χρήση εικόνων: Αστερίξ, Τουίτι

Πρόσβαση στο διαδίκτυο για τη δημιουργία Φύλλων Εργασίας με την εύρεση και χρήση εικόνων: Τεντέν (3ο Φύλλο Εργασίας), Φωτογραφία κοπέλας, του Λευθέρη Πλακίδα (5ο Φύλλο Εργασίας), Εικόνα Αδερφού Ντάλντον (6ο Φύλλο Εργασίας), Αστυνόμος Σαΐνης (8ο Φύλλο Εργασίας)

Εικόνες για τη δημιουργία πορτραίτου στο 8<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας: 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

Παιχνίδι ζωγραφικής από το διαδίκτυο

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

#### **1η & 2η διδακτική ώρα**

Οι μαθητές/-τριες της τάξης ανυπομονούσαν για τη συνάντησή μας, αφού γνώριζαν ότι «θα παίξουμε». Είχε προηγηθεί σχετική ανακοίνωση και αναζήτηση ανάμεσα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης του αντίστοιχου παιχνιδιού. Πράγματι εντοπίστηκαν δύο μαθητές/-τριες που είχαν στο σπίτι τους νέες εκδοχές του συγκεκριμένου επιτραπέζιου παιχνιδιού, τις οποίες έφεραν στο σχολείο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Οι κάτοχοι των επιτραπέζιων παιχνιδιών που βρέθηκαν στην τάξη πήραν το λόγο και τα παρουσίασαν στους συμμαθητές τους. Ανάμεσα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης υπήρξαν αρκετοί/-ες που γνώριζαν το παιχνίδι και είχαν σχετική εμπειρία από την εμπλοκή τους με αυτό. Έτσι το ενδιαφέρον και η αναμονή της συμμετοχής τους σε ένα παρόμοιο παιχνίδι –με τη χρήση του Η/Υ– ήταν εξασφαλισμένα.



Αυτό παρουσιάστηκε με τη βοήθεια του Η/Υ και του ανακλαστικού προβολέα της τάξης. Μάλιστα ακούστηκαν σχόλια σαφούς προτίμησης του «ηλεκτρονικού» παιχνιδιού κυρίως εξαιτίας του μικρού μεγέθους των διαθέσιμων εικόνων στα επιτραπέζια παιχνίδια που παρουσιάστηκαν.

Στη φάση αυτή οι μαθητές/-τριες της τάξης παρακινήθηκαν να σχολιάσουν το γεγονός ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν γνωστό και οικείο τόσο στους/στις ίδιους/-ιες, όσο και στην εκπαιδευτικό της τάξης. Γρήγορα κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι «επειδή ήταν καλό υπάρχει τόσα πολλά χρόνια».

Η επισήμανση της χρονικής διάρκειας ύπαρξης του παιχνιδιού υπήρξε αφορμή για την παρουσίαση της παλαιότερης διαφήμισής του (πρόκειται για τη διαφήμιση του επιτραπέζιου παιχνιδιού, με τίτλο «Μάντεψε ποιος», της εταιρείας MB, ενώ για την εγχώρια παραγωγή της El Greco, διαθέσιμη σε ένα αρχείο, με τίτλο Διαφημίσεις 90's, από το [youtube](#), από 10.21' μέχρι και το 10.39').



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Ο ρυθμός της διαφήμισης, η ύπαρξη μουσικής και η παρουσία παιδιών μαζί με τη χρήση γραφικών κέντρισε την προσοχή των μαθητών/-τριών της τάξης, οι οποίοι όμως σχολίασαν ότι «τα λέει γρήγορα» και έτσι δεν μπορούσαν να συγκρατήσουν και να επαναλάβουν τα «λόγια» της διαφήμισης. Έτσι, μετά την παρακολούθηση και επανάληψη της διαφήμισης οι φορητοί Η/Υ των ομάδων –που είχαν προηγουμένως διανεμηθεί στα θρανία– ενεργοποιήθηκαν, προκειμένου να εντοπιστεί το αρχείο του αρχείου παρουσίασης Powerpoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος». Η προβολή και επανάληψη της διαφήμισης από το [youtube](#) συνδυάστηκε με την «ανάγνωση» του κειμένου της (το οποίο παρουσιαζόταν στη δεύτερη διαφάνεια του αρχείου με χρονισμό κίνησης). Με τον τρόπο αυτό δόθηκε η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης να επαναλάβουν τα λόγια του τραγουδιού της διαφήμισης, ενώ παράλληλα επισημάνθηκαν κάποια από τα χαρακτηριστικά του διαφημιστικού κειμένου που επαναλαμβάνονται σε αρκετές διαφημιστικές παραγωγές (μικρή έκταση, η ύπαρξη ρυθμού και μουσικότητας στο κείμενο, η χρήση της προστακτικής, το αίσθημα της οικειότητας με τον καταναλωτή, η χρήση λεξιλογίου καθημερινού προφορικού λόγου, η ενθάρρυνση και προτροπή για συμμετοχή ([Χατζησαββίδης](#) 2000)).

Καθώς όμως οι μαθητές/-τριες της τάξης ενδιαφέρονταν κυρίως για την επανάληψη και την εκμάθηση του διαφημιστικού μηνύματος και όχι τόσο για την ύπαρξη των συγκεκριμένων δομικών χαρακτηριστικών σε αυτό, προχωρήσαμε με την πρόταση δημιουργίας ενός παρόμοιου «ηλεκτρονικού» παιχνιδιού, το οποίο θα απευθύνεται στα παιδιά της διπλανής αίθουσας (της Β2 Τάξης). Οι μαθητές/-τριες της τάξης παρακινήθηκαν μάλιστα να αναφέρουν προτάσεις τους για την επιλογή



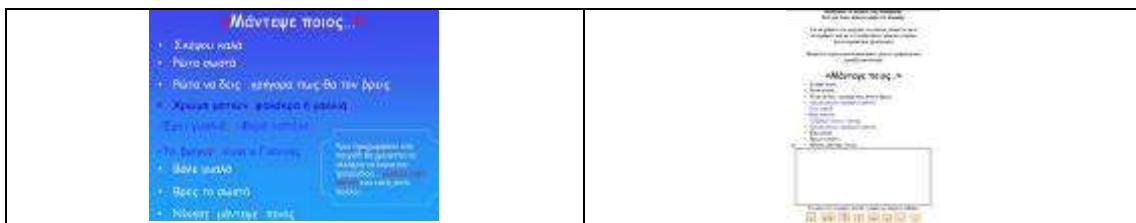
Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



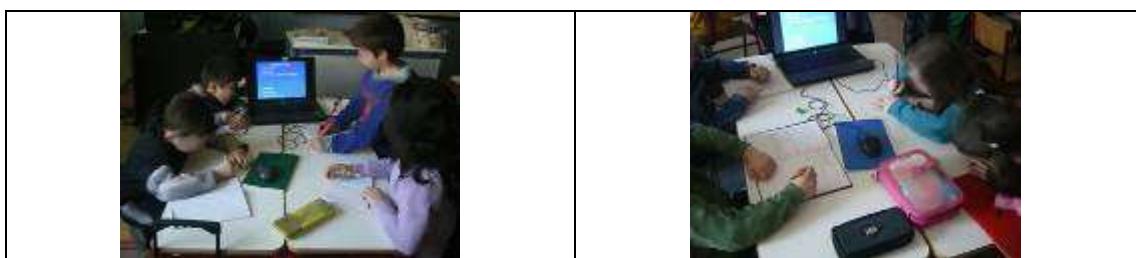
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



χαρακτήρων στο νέο παιχνίδι και σε αυτές φάνηκε πως υπήρξε ένας συγκερασμός ανάμεσα στις εικόνες που ήδη είδαν αλλά και σε αναφορές που είναι πιο κοντά στη δική τους ηλικιακή ομάδα (μικρός Νικόλας, Τσάρλι Τσάπλιν, Στρουμφίτα, Φραουλίτσα, Τζακ πάγος, Ραπουζέλ). Τότε, ωστόσο, επισημάνθηκε ότι αφού θα ετοιμάσουμε ένα παιχνίδι για πολλά παιδιά, οι οδηγίες της διαφήμισης θα πρέπει να αλλάξουν (αναφέρεται σε ένα παιδί ενώ στη δική μας διαφήμιση θα πρέπει να έχουμε υπόψη μας περισσότερα).



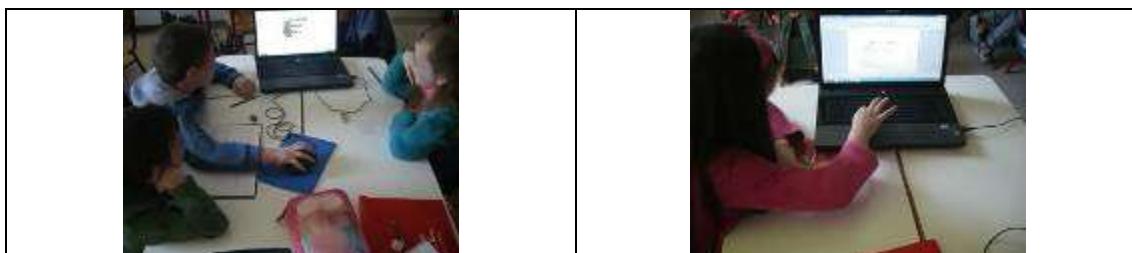
Η εργασία αυτή παρουσιάστηκε ως προϋπόθεση για την ενασχόληση και γνωριμία των ομάδων με το νέο ψηφιακό παιχνίδι, για αυτό και επιχειρήθηκε –πρώτα προφορικά– να γίνουν οι κατάλληλες αλλαγές.



Από κάποιους/-ες μαθητές/-τριες σχολιάστηκε ότι δεν θα χρειαστεί να αλλάξουν όλες οι προτάσεις της διαφήμισης αλλά μόνο αυτές που στη διαφάνεια παρουσιάζονταν «με άσπρα γράμματα και όχι με τα μπλε». Μάλιστα κάποια παιδιά επιχείρησαν να αντιγράψουν τις προτάσεις αυτές, ενέργεια που νιοθετήθηκε τελικά από το σύνολο της τάξης.



Έτσι αφού εντοπίστηκαν οι προτάσεις στις οποίες ήταν κυρίαρχη η χρήση της προστακτικής στη συνέχεια τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν χρησιμοποιώντας την υπερσύνδεση της διαφάνειας να μετακινηθούν στο αρχείο κειμενογράφου και στο 1<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας.<sup>4</sup> Είχαν αντιληφθεί τι έπρεπε να γράψουν στο πλαίσιο κειμένου. Εκείνο που πραγματικά θεωρήθηκε «σωτήριο» για αυτούς/-ές (καθώς η εξοικείωσή τους με τη διαδικασία πληκτρολόγησης και χρήσης του ποντικιού δεν είναι δεδομένη για όλους/-ές τους/τις μαθητές/-τριες της τάξης) ήταν η πληροφορία που τους δόθηκε ότι δεν θα χρειαστεί να γράψουν ξανά όλες τις προτάσεις μια-μια.



Έγινε επίδειξη στην ολομέλεια της τάξης –με τη βοήθεια του κεντρικού Η/Υ και του ανακλαστικού προβολέα– του τρόπου επιλογής ενός κειμένου, αποκοπής και επικόλλησής του σε ένα πλαίσιο και στη συνέχεια τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν να πειραματιστούν για τη μετακίνηση. Δόθηκε χρόνος ώστε τα μέλη των ομάδων να έχουν τη δυνατότητα χρήσης του ποντικιού αποκτώντας τη συγκεκριμένη εμπειρία, ενώ έγινε υπενθύμιση της ύπαρξης της εντολής «αναίρεσης»

<sup>4</sup> Ενώ είχε προβλεφθεί η εκτύπωσή του, τελικά δεν χρειάστηκε να διανεμηθεί στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης. Επίσης, η προηγούμενη επανάληψη του βίντεο της διαφήμισης στην ολομέλεια της τάξης συνέβαλε στη μη αξιοποίηση της διαθέσιμης υπερσύνδεσης για πρόσβαση σε αυτό.



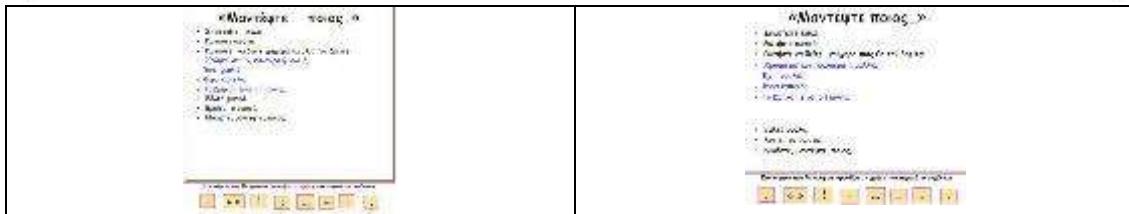
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

για όσες επιλογές δεν ήταν επιθυμητές. Από τη συμμετοχή των μαθητών/-τριών στη συγκεκριμένη δραστηριότητα φάνηκε ότι δεν υπήρξε κάποια ιδιαίτερη δυσκολία στη μετατροπή της προστακτικής από το 2ο πρόσωπο ενικού στο 2ο πρόσωπο του πληθυντικού αριθμού.



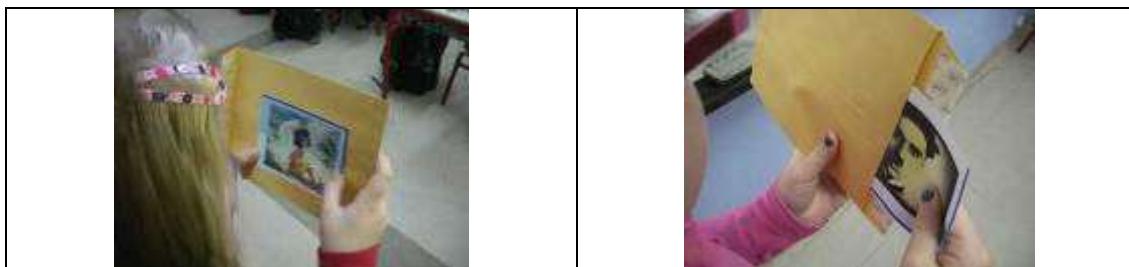
Άλλωστε πρόκειται για μια εργασία με την οποία έχουν ήδη εξοικειωθεί στο πλαίσιο του γλωσσικού μαθήματος. Μετά την τοποθέτηση του κειμένου στο πλαίσιο του φύλλου εργασίας, οι μαθητές/-τριες της τάξης συνεργάστηκαν μεταξύ τους και προχώρησαν στις αναγκαίες αλλαγές μόνο σε συγκεκριμένες λέξεις (ρήματα) του κειμένου. Στο επίκεντρο της προσπάθειάς τους βρέθηκε κυρίως η εξοικείωση όλων των μαθητών/-τριών με τις εντολές χρήσης του αρχείου κειμενογράφου (αποκοπή, επικόλληση, ορθογραφικός έλεγχος, αποθήκευση). Με τον τρόπο αυτό τους δόθηκε ευκαιρία να αντιληφθούν μια από τις βασικές λειτουργίες της εντολής αποκοπής<sup>5</sup>/επικόλλησης σε ένα αρχείο κειμενογράφου. Παράλληλα μέσα από την παρατήρηση των σημείων στίξης που επισημαίνονται στο φύλλο εργασίας συζητήθηκε η λειτουργικότητα της παρουσίας τους σε ένα γραπτό κείμενο. Και σε αυτό το σημείο δεν υπήρξαν ιδιαίτερες δυσκολίες, καθώς η δραστηριότητα αντιμετωπίστηκε ως άσκηση εμπέδωσης αφού οι σχετικές πληροφορίες ήταν ήδη γνωστές στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης.

<sup>5</sup> Επιλέχθηκε η αξιοποίηση της εντολής αποκοπής –και όχι αντιγραφής, όπως προτείνεται στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου– για τη διασφάλιση του αναγκαίου χώρου και τη διατήρηση του κειμένου σε μια σελίδα.



### 3η διδακτική ώρα

Οι μαθητές/-τριες της τάξης περίμεναν τη σημερινή μας συνάντηση με ιδιαίτερη ανυπομονησία, αφού γνώριζαν ότι σε αυτή θα έχουν τη δυνατότητα να «παίξουν». Στην ολομέλεια και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα παρουσιάστηκε στον πίνακα της τάξης η 3η διαφάνεια του αρχείου παρουσίασης Powerpoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος». Σε αυτή παρουσιάζονταν ανάμεσα σε άλλες εικόνες (συνολικά 16) οι φωτογραφίες 11 ηρώων/ πρωταγωνιστών παιδικών σειρών/κόμικς. Κάθε παίκτης είχε τη δυνατότητα να επιλέξει μια φωτογραφία από αυτές, την οποία έβρισκε σε ένα φάκελο.



Γνωρίζοντας το πρόσωπο που οι υπόλοιποι παίκτες/συμμαθητές τους έπρεπε «να μαντέψουν», καλούνταν να απαντήσουν στις ερωτήσεις των συμμαθητών τους, οι οποίες καταγράφονταν σε ένα μικρό σημειωματάριο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Φοράει καπέλο; Έχει μάύρα μαλλιά; Φοράει γυαλιά; Έχει μπλε μάτια; Έχει ξανθά μαλλιά;



Φοράει καπέλο; Έχει μάβρα μάτια; Έχει μάβρα μαλλιά; Έχει γυαλιά;

Ο/Η ίδιος/-ια παίκτης/-τρια καλούνταν επίσης να «διαγράψει» όποιες εικόνες/χαρακτήρες είχαν προταθεί και δεν ταυτίζονταν με το πρόσωπο της επιλεγμένης καρτέλας. Για τον σκοπό αυτό, καθοδηγούνταν να επιλέξουν το κόκκινο σχήμα που υπήρχε στο κέντρο της διαφάνειας (στην προβολή σχεδίασης με αντιγραφή και επικόλληση) και να το τοποθετήσουν πάνω σε συγκεκριμένη/-ο εικόνα/χαρακτήρα, για να αποκλειστεί από τις επόμενες αναφορές των παικτών.



Το παιχνίδι εξελίχθηκε σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου και οι μαθητές/-τριες της τάξης έδειξαν ιδιαίτερο ενθουσιασμό για τη συμμετοχή τους. Μόνη διαφοροποίηση από τις προτάσεις του σεναρίου αποτέλεσε η επιλογή του χρονικού περιορισμού της δραστηριότητας σε μια διδακτική ώρα, επιλογή που έγινε με το σκεπτικό της εξοικονόμησης χρόνου για τις επόμενες δραστηριότητες του σεναρίου. Η επιλογή αυτή ήταν και η αιτία της έκφρασης των όποιων αρνητικών σχολίων εκ μέρους των μικρών μαθητών/-τριών. Για αυτό και αντιμετωπίστηκε ως δεδομένη η συνέχιση του παιχνιδιού σε επόμενη ευκαιρία. Η ιδέα εμπλοκής και άλλων παιδιών στο παιχνίδι παρακίνησε τους/τις μαθητές/-τριες της τάξης να προτείνουν «νέους» ήρωες που θα ήθελαν να συμπεριλαμβάνονται σε αυτό. Μετά τη



σχετική καταγραφή ετοιμάστηκε (από την εκπαιδευτικό) ένα παρόμοιο ψηφιακό παιχνίδι στο οποίο παρουσιάζονταν ήρωες που τα ίδια τα παιδιά δήλωσαν ότι προτιμούν. Ακολούθησε πρόσκληση των συμμαθητών/-τριών της διπλανής (B2) τάξης, με σκοπό να παρουσιαστεί το παιχνίδι και σε αυτούς και να παίξουν όλοι μαζί.

#### 4η & 5η διδακτική ώρα

Στην αρχή της συνάντησης<sup>6</sup> με τους συμμαθητές τους, οι μαθητές/-τριες της B1 τάξης έχοντας στα χέρια τους την εργασία από το [Φύλλο Εργασίας](#) αποτέλεσαν τα μέλη μιας χορωδίας, τα οποία επιχείρησαν να συνοδεύσουν τις εικόνες της παλιάς τηλεοπτικής διαφήμισης με το κείμενο της διαφήμισης, το οποίο οι ίδιοι/ιες μετέγραψαν στο β' πληθυντικό πρόσωπο. Έτσι, δόθηκε η δυνατότητα να αξιοποιηθεί το κείμενο με το οποίο είχαν ασχοληθεί οι μαθητές/-τριες της τάξης στο 1<sup>ο</sup> δίωρο της εφαρμογής, το οποίο απέκτησε και λειτουργική διάσταση αφού η παρουσία πολλών – εν δυνάμει– παικτών για το ψηφιακό παιχνίδι που παρουσιάστηκε στην ολομέλεια της τάξης (με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα και του πίνακα) δικαιολογούσε την αλλαγή του προσώπου (από β' ενικό σε β' πληθυντικό).



<sup>6</sup> Για την οποία χρειάστηκε η συνεργασία και παραχώρηση μιας διδακτικής ώρας από τις εκπαιδευτικούς των δύο τμημάτων της B' Τάξης.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Ακολούθησαν κάποιες διευκρινιστικές πληροφορίες σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού, που οι συγκεκριμένοι μαθητές/τριες είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν από την προηγούμενη εμπειρία «χρήσης».



Μάλιστα δόθηκαν και κάποιες επιπλέον οδηγίες που δεν είχαν επισημανθεί. Αυτές αφορούσαν την αποφυγή της πιθανότητας να «δει» κάποιος την εικόνα της καρτέλας, για αυτό και οι «φιλοξενούμενοι» παίκτες επέλεξαν να απομονωθούν τη στιγμή της αποκάλυψης του ήρωα.

Οι μαθητές/-τριες της τάξης ανέλαβαν τον ρόλο του χειριστή του Η/Υ κάθε φορά που ένας συμμαθητής τους (από την άλλη τάξη) είχε τον ρόλο αυτού που απαντά στις ερωτήσεις, για τις οποίες υπογραμμίστηκε ότι «θα πρέπει να είναι ολοκληρωμένες»:

-Έχει ξανθά μαλλιά; -Όχι, δεν έχει ξανθά μαλλιά. -Μήπως φορά γυαλιά; -Όχι, δεν έχει ξανθά μαλλιά, ούτε φορά γυαλιά. -Έχει μαύρα μαλλιά; -Ναι, έχει μαύρα μαλλιά.

Είναι χαρακτηριστικό πως στη φάση αυτή δε χρειάστηκε η μεσολάβηση της εκπαιδευτικού για την υπενθύμιση ή διευκρίνιση των κανόνων του παιχνιδιού. Τον ρόλο αυτό ανέλαβαν εξολοκλήρου οι μαθητές/-τριες της τάξης, οι οποίοι ως έμπειροι χρήστες φρόντισαν να έχουν τον έλεγχο της εφαρμογής.



Έτσι, οι μαθητές/-τριες της τάξης όσο και οι «φιλοξενούμενοι» παίκτες είχαν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε ένα ομαδικό παιχνίδι που ανταποκρίνεται στις ικανότητες/δεξιότητές τους και το οποίο είχε οργανωθεί με βάση τις προηγούμενες γνώσεις τους. Εντόπισαν τις διαφορές μεταξύ των εικόνων και επιχείρησαν την περιγραφή ενός προσώπου με βάση κάποια εξωτερικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Επίσης μέσα από την εμπλοκή τους με τις δραστηριότητες του «ψηφιακού» παιχνιδιού πληροφορήθηκαν για τις δυνατότητες ενός αρχείου παρουσίασης, ενώ ασκήθηκαν στη χρήση του (προβολή παρουσίασης/σχεδίασης) και την αξιοποίηση κάποιων εντολών του (αντιγραφή/ επικόλληση σχήματος). Επιπλέον η εξάσκησή τους στην περιγραφή έδωσε την ευκαιρία για άσκηση του προφορικού τους λόγου και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους.

## 6η & 7η διδακτική ώρα

Οι μαθητές/-τριες της τάξης γνώρισαν το παιχνίδι που διαφημίζεται στην ιστοσελίδα μιας αλυσίδας καταστημάτων παιχνιδιών, αφού μια συμμαθήτριά τους είχε φροντίσει να τους το παρουσιάσει στο ξεκίνημα της εφαρμογής. Έτσι η μετάβαση στη σχετική [αναφορά](#) –όπως προτείνεται στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου– επιχειρήθηκε με την παρακίνηση «ελάτε να βρούμε το παιχνίδι της Μ. στο διαδίκτυο». Επειδή, ωστόσο, η κοινή χρήση και η πρόσβαση στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα δεν ήταν εφικτή, επιλέχθηκε η παρουσίασή της στην ολομέλεια της τάξης.



Τα πρώτα σχόλια των μαθητών/-τριών της τάξης αφορούσαν την εικόνα του παιχνιδιού αλλά και το γεγονός ότι πάνω από αυτήν αναγραφόταν ένας αριθμός που αφορούσε στην αξία του σε ευρώ. Η συζήτηση που ακολούθησε αφορούσε ένα ακόμη σχόλιο, που διατυπώθηκε στην ολομέλεια της τάξης. αναφορικά με τη δυνατότητα να βρεις στο διαδίκτυο «ό,τι ψάχνεις». Στη συζήτηση αυτή, το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών προσανατολίστηκε στην αναζήτηση των κινήτρων και αιτίων που οδηγούν σε συγκεκριμένες αναρτήσεις (δεν γίνεται πάντα για την εξυπηρέτηση του χρήστη αλλά κυρίως για το συμφέρον αυτού που παρουσιάσει ένα διαφημιζόμενο προϊόν), έχοντας ως παράδειγμα την παρουσίαση του παιχνιδιού «Μάντεψε ποιος». Άλλωστε η αναγραφόμενη τιμή του προϊόντος ήταν ένα αδιαφιλονίκητο τεκμήριο. Οι μαθητές/-τριες της τάξης κατέληξαν ότι η περιγραφή του παιχνιδιού γίνεται για να προκαλέσει τον ενδιαφερόμενο αγοραστή και να το προτιμήσει έναντι κάποιου άλλου.

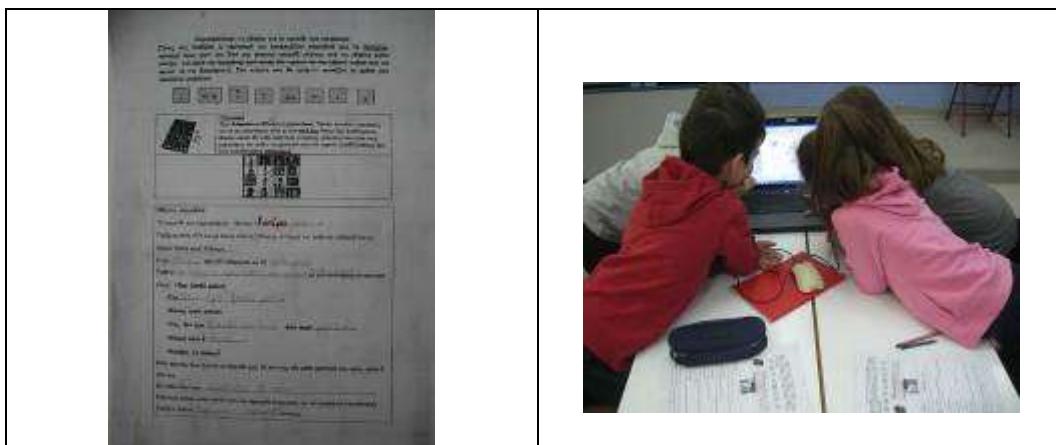
Επιστρέφοντας στις προτάσεις του σεναρίου παρουσιάστηκε το 2<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας, με τη βοήθεια του οποίου το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών προσανατολίστηκε στα σημεία εκείνα στα οποία το περιγραφόμενο παιχνίδι διαφέρει από το ψηφιακό. Η εμπειρία χρήσης του ψηφιακού παιχνιδιού συνέβαλε στο γρήγορο εντοπισμό των διαφορών και στην προφορική διατύπωση των οδηγιών που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτό. Στη συνέχεια παρακινήθηκαν να εργαστούν στο Φύλλο Εργασίας που είχαν στη διάθεσή τους, το οποίο αποτέλεσε προστάδιο για την ενασχόλησή τους με το αντίστοιχο ψηφιακό Φύλλο Εργασίας. Σε αυτό τα μέλη των



ομάδων πειραματίστηκαν με τη διαγραφή κάποιων προτάσεων (χρήση της «διακριτής διαγραφής») και με τη χρήση του πληκτρολογίου.



Η μικρή εξοικείωση των μαθητών/-τριών της τάξης, αλλά και η επιλογή να δοθεί χρόνος σε όλους για τη χρήση του πληκτρολογίου, δεν βοήθησε στην συμπλήρωση όλων των προτάσεων στο ψηφιακό Φύλλο Εργασίας, παρά το γεγονός ότι όλες οι ομάδες είχαν φροντίσει να ολοκληρώσουν την εργασία τους στο χαρτί.



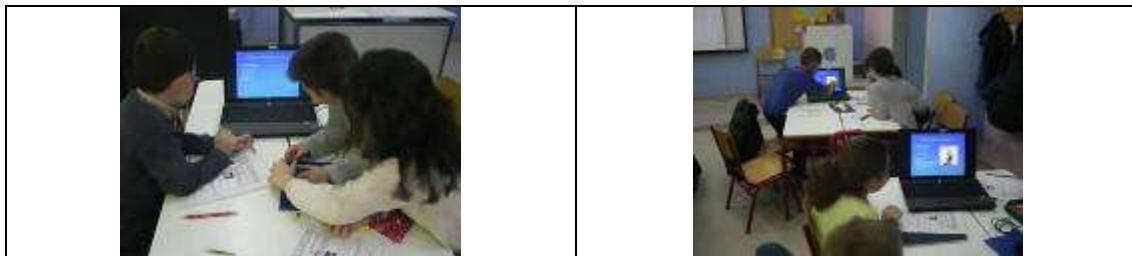
Η χρήση των σημείων στίξης –ένας από τους στόχους που παρουσιάζεται για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου– δεν σχολιάστηκε ιδιαίτερα,<sup>7</sup> καθώς η προσοχή των μικρών μαθητών/-τριών μονοπάλησε η εύρεση της θέσης συγκεκριμένων γραμμάτων στο πληκτρολόγιο και η αντιγραφή προτάσεων. Δόθηκε όμως η ευκαιρία γνωριμίας των μικρών μαθητών/-τριών με μια

<sup>7</sup> Άλλωστε υπήρξε ένας στόχος που απασχόλησε την ολομέλεια της τάξης στο πρώτο δίωρο της εφαρμογής.



ακόμη δυνατότητα του κειμενογράφου (αυτή της διακριτής διαγραφής), ενώ παράλληλα υπήρξε ευκαιρία εξοικείωσης με απλά δείγματα παροχής οδηγιών μαζί με τη δημιουργία επαυξημένων προτάσεων που περιέχουν άρνηση, στόχος που η συγκεκριμένη τάξη είχε την ευκαιρία να εξασκηθεί κατά την ενασχόλησή της με την αντίστοιχη ενότητα του σχολικού εγχειριδίου.

Στον χρόνο που απέμεινε επιλέχθηκε να ασχοληθούμε με την εναλλακτική πρόταση που διατυπώνεται για τη συγκεκριμένη φάση στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου. Αυτή αφορά στη διαμόρφωση μιας ακόμη εκδοχής ενός ψηφιακού παιχνιδιού.



Τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν να ενεργοποιήσουν τον διαδοχικό χρονισμό του πλαισίου κειμένου της παρουσίασης με τίτλο «Ποιος είναι αυτός που...», προκειμένου να διαπιστώσουν τη λογική παρουσίασης κάποιων ηρώων (στην αρχή δίνονται ορισμένα εξωτερικά χαρακτηριστικά του προσώπου ή σώματός του, τα οποία όμως δεν επιτρέπουν την εξαγωγή ασφαλούς συμπεράσματος: για αυτό και η περιγραφή συνεχίζεται με ορισμένα στοιχεία που αφορούν το χαρακτήρα και την προσωπικότητά τους ή σημαντικά γεγονότα της ζωής του) την οποία έπρεπε να αξιοποιήσουν για να προχωρήσουν στην περιγραφή ενός προσώπου της δικής τους επιλογής.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

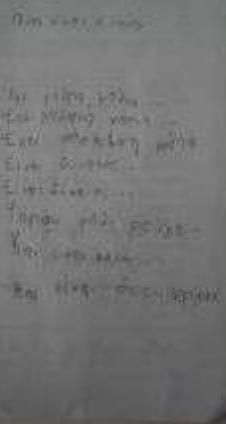


Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

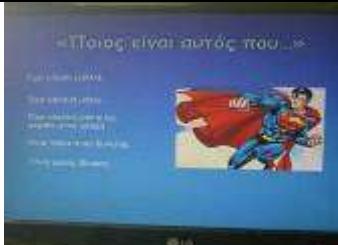
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Οι μαθητές/-τριες της τάξης ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά και σε αυτή τη δραστηριότητα (καταγράφοντας κυρίως γνωρίσματα της εξωτερικής εμφάνισης), η ολοκλήρωση της οποίας –λόγω έλλειψης χρόνου– έγινε με την υποβοήθηση της εκπαιδευτικού στην ολομέλεια της τάξης.



Κάθε μια ομάδα ανακοίνωνε τις ερωτήσεις που είχε ετοιμάσει για το πρόσωπο (ήρωα κόμικ) που είχε επιλέξει και η εκπαιδευτικός αναλαμβάνοντας το ρόλο γραμματέα κατέγραφε τις σχετικές αναφορές.



Ποιος είναι αυτός που... έχει μάρα μαλλιά.... Έχει γαλανά μάτια... Έχει κόκκινη κάπα και μπλε ρούχα... Είναι πάρα πολύ δυνατός.... Είναι καλός, δίκαιος».



Ποιος είναι αυτός που... έχει ροζ ανταύγειες στα μαλλιά.... Φοράει στέμμα και κολιέ... Έχει ουρά ψαριού...».



Παράλληλα, παρουσίαζε τις εργασίες (στη ξεχωριστή διαφάνεια της κάθε μιας ομάδας) που έπρεπε να ακολουθηθούν για τη μεταφορά των πληροφοριών σε συγκεκριμένη ψηφιακή μορφή (καταγραφή των αναφορών σε πλαίσια κειμένου που δίνονται με χρονισμό παρουσίασης), υποδεικνύοντας με τον τρόπο αυτό τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει η αξιοποίηση του συγκεκριμένου λογισμικού για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού παρουσίασης (επιλογή της αντιγραφής μιας διαφάνειας, αντιγραφή/επικόλληση εικόνας και επιλογή χρονισμού για την εμφάνισή της), στο οποίο τα περιγραφικά χαρακτηριστικά παίζουν κυρίαρχο ρόλο. Δυστυχώς ο χρόνος που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν πολύ περιορισμένος σε σχέση με την πολυπλοκότητα και ποικιλία των επιλογών που παρουσιάστηκαν στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης, οπότε και εύλογα κανείς μπορεί να συμπεράνει ότι η όποια προσπάθεια μόνης των μαθητών/-τριών στις συγκεκριμένες επιλογές αφορούσαν μόνο στην επίδειξη των εναλλακτικών που προσφέρονται από την αξιοποίηση του Η/Υ για τη δημιουργία αντίστοιχων εργασιών.



Ποιος είναι αυτός που... έχει μαύρα μαλλιά.... Κρατάει τσάντα... Φοράει κόκκινο γιλέκο».



Ποιος είναι αυτός που... έχει ξανθά μαλλιά και μαύρα μάτια... Κρατάει σπαθί στο χέρι... Φοράει μπότες και μπλε κάπα».

Η ικανοποίηση των μελών των ομάδων ακόμη και με αυτή την προοπτική ήταν εμφανής καθώς κατά την τελική παρουσίαση των επιμέρους διαφανειών είχαν την ευχαρίστηση να αναγνωρίζουν δικές τους προτάσεις και επιλογές, οι οποίες εμφανίζονταν τόσο ως ψηφιακό κείμενο όσο και ως εικόνα.

## 8η & 9η διδακτική ώρα



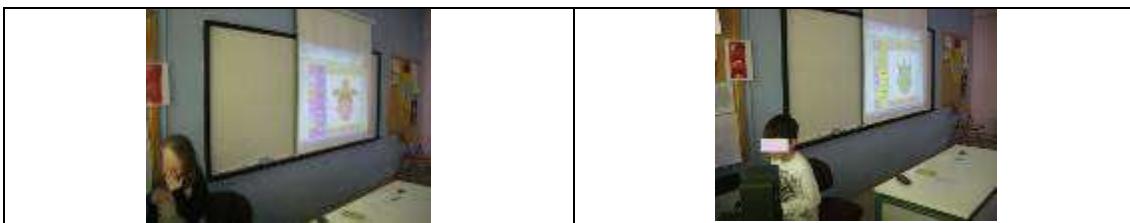
Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



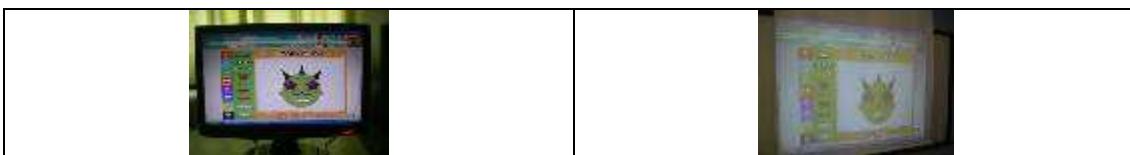
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κατά την παρουσίαση του 3<sup>ου</sup> Φύλλου Εργασίας επιχειρήθηκε η γνωριμία των μαθητών/τριών με έναν ακόμη ήρωα από τον κόσμο των Κόμικς (η μορφή του οποίου τους ήταν οικεία όχι όμως και το όνομά του). Κατά τη γνωριμία τους με τον Τεν Τεν παρακινήθηκαν να τον βοηθήσουν στην περιπέτειά του, περιγράφοντας ένα πρόσωπο το οποίο θα δημιουργούσαν οι ίδιοι/ιες μέσα από την εμπλοκή τους με τις επιλογές ενός παιχνιδιού δημιουργίας προσώπου. Αρχικά υπήρξε ένα πρόβλημα στον εντοπισμό του παιχνιδιού από τη διαθέσιμη ιστοσελίδα που δίνονταν στο σενάριο. Ευτυχώς η χρήση της φράσης “to make a face” βοήθησε στη γρήγορη πρόσβαση σε αυτό το παιχνίδι.



Μέλη των ομάδων κλήθηκαν στον κεντρικό υπολογιστή της τάξης και δοκίμασαν τις επιλογές του παιχνιδιού, παρουσιάζοντας με αυτό τον τρόπο τις δυνατότητές του (επιλογή προσώπου, ματιών, γυαλιών, χειλιών, μύτης...).

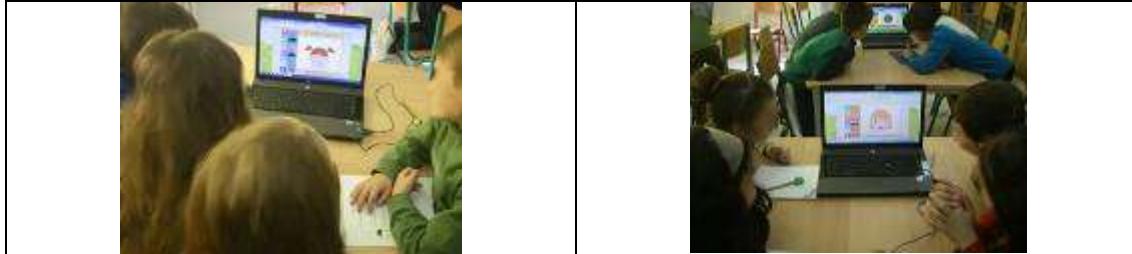


Με την ολοκλήρωση δημιουργίας ενός προσώπου, γινόταν αντιπαραβολή της περιγραφής του Φύλλου Εργασίας και ταυτόχρονη παρακίνηση για επιλεκτική χρήση συγκεκριμένων προσδιοριστικών επιθέτων στον προφορικό λόγο των παιδιών.

Ο ενθουσιασμός τους για τη συμμετοχή σε ένα ακόμη «παιχνίδι» ήταν μεγάλος, όπως και η διάθεσή τους για ανάληψη δράσης, για αυτό και σύντομα προχωρήσαμε στην επόμενη φάση. Σε αυτή τα μέλη των ομάδων εργάστηκαν στους φορητούς Η/Υ τους, που βρίσκονταν ήδη ενεργοποιημένοι στην αίθουσα των Η/Υ

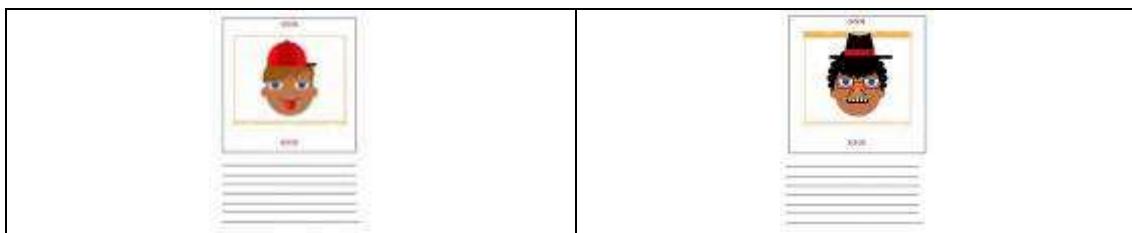


(όπου η πρόσβαση στο διαδίκτυο γίνεται χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα για το σύνολο τους).



Αρχικά οι μαθητές/-τριες της τάξης εργάστηκαν στο περιβάλλον του λογισμικού κάνοντας διάφορες επιλογές. Στο τέλος της διδακτικής ώρας τους ζητήθηκε να καταλήξουν σε ένα πρόσωπο το οποίο θα έπρεπε να το περιγράψουν στα πλαίσια της ομάδας τους.

Στη συνέχεια τα παιδιά χρειάστηκε να φύγουν από το χώρο για να συνεχίσουν το μάθημά τους στην τάξη τους με άλλον εκπαιδευτικό. Η συνθήκη αυτή αν και σε άλλες περιπτώσεις θα δημιουργούσε ιδιαίτερο πρόβλημα –για τη συνέχιση της δραστηριότητας– αντιμετωπίστηκε ως ευκαιρία για τη καλύτερη οργάνωση της επόμενης συνάντησής μας.



Συγκεκριμένα το πρόσωπο που δημιούργησε κάθε μια ομάδα, αποθηκεύτηκε σε ένα αρχείο κειμενογράφου από την εκπαιδευτικό προκειμένου να αποτελέσει το αντικείμενο της διαπραγμάτευσης των ομάδων στην επόμενη διδακτική ώρα, που εξασφαλίστηκε λόγω της απουσίας ενός εκπαιδευτικού.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Έτσι όταν οι μαθητές/τριες της τάξης επέστρεψαν στην αίθουσα των Η/Υ, τους διανεμήθηκε ένα νέο Φύλλο Εργασίας, όπου στο πάνω μέρος του υπήρχε η εικόνα που οι ίδιοι/-ιες είχαν δημιουργήσει ενώ κάτω από αυτήν καλούνταν να αποδώσουν την περιγραφή που είχαν ήδη διαπραγματευτεί την προηγούμενη ώρα. Για την υποβοήθησή τους παρουσιάστηκε και ο κατάλογος συχνόχρηστων λέξεων/επιθέτων<sup>8</sup> που χρησιμοποιούνται για την περιγραφή ενός προσώπου (ο οποίος εμπεριέχεται στο συνοδευτικό υλικό του με τίτλο «[Επίθετα για την περιγραφή](#)»), ενώ δόθηκαν στη διάθεσή τους και μαρκαδόροι υπογράμμισης για να σημειωθούν πάνω στο έντυπο αυτό φύλλο οι λέξεις που επρόκειτο να χρησιμοποιηθούν από κάθε ομάδα.



<sup>8</sup> Για την εξασφάλιση της αξιοποίησης του καταλόγου επιλέχθηκε η μεγέθυνση των λέξεων που περιλαμβάνονται σε αυτόν, η οποία διασφαλίστηκε με τον οριζόντιο προσανατολισμό της συγκεκριμένης σελίδας.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

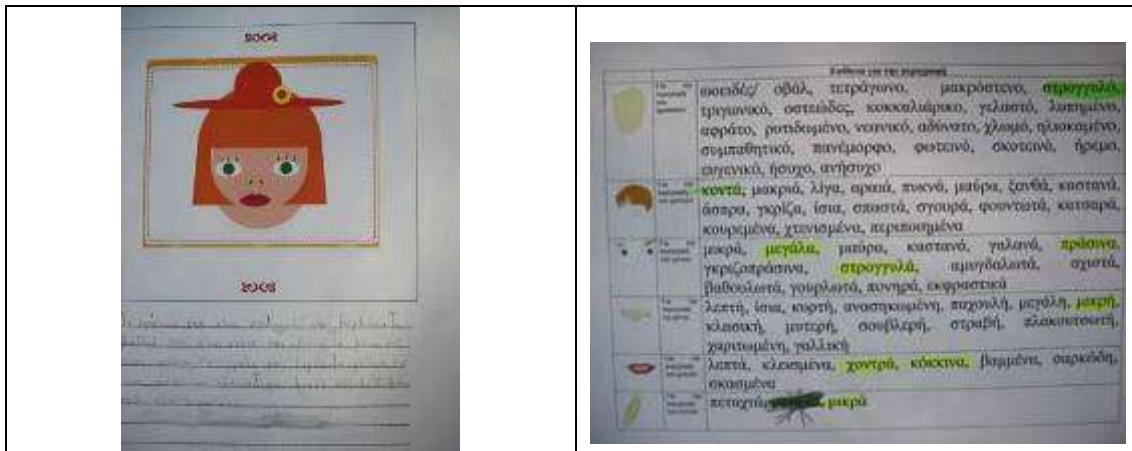



**ΕΣΠΑ**  
**2007-2013**  
  πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
**ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ**

Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες επιχείρησαν να περιγράψουν ένα πρόσωπο που οι ίδιοι δημιούργησαν, εμπλουτίζοντας το κείμενό τους με επίθετα.



Παράλληλα απέκτησαν κάποιες δεξιότητες χρήσης του Η/Υ ως ένα εναλλακτικό εργαλείο ζωγραφικής, ενώ η ενασχόλησή τους σε επίπεδο ομάδας έδωσε την ευκαιρία να γνωρίσουν την αναγκαιότητα σεβασμού της γνώμης των άλλων αλλά και της συνεργασίας.



Στο τέλος της δραστηριότητας οι ομάδες κλήθηκαν να εργαστούν στον ηλεκτρονικό τους υπολογιστή προκειμένου να μεταφέρουν το κείμενό τους σε ψηφιακή μορφή.



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το πρόσωπο του άνου στρογγυλό τα μαλλιά ανων κοντά και καστελά τα μέτρα μένει μενά και γελανά η μασή του σύντα τέσσερα μικρή του έφερ φωνεύει το στόμα του σύντα λεπτό και τα συντά του δίνει μικρό και πετυχή.

Στη φάση αυτή δόθηκε η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης να ξαναθυμηθούν κάποιες από τις εντολές του κειμενογράφου που ήδη έχουν γνωρίσει (αναίρεση και ορθογραφικός έλεγχος). Αφιερώθηκε όμως αρκετός από το διαθέσιμο χρόνο σε αυτή την εργασία, συνθήκη που απαιτεί η μικρή εμπειρία και εξοικείωση των μαθητών/-τριών με τη χρήση του πληκτρολογίου. Επιπλέον, η εργασία αυτή αντιμετωπίστηκε ως μια ακόμη αφορμή για την εμπέδωση κάποιων βασικών εντολών στη χρήση του κειμενογράφου. Φαίνεται πως για ορισμένους/-ες μαθητές/-τριες της συγκεκριμένης ηλικίας, ομάδας και τάξης, χρειάζεται να δοθεί περισσότερος χρόνος, καθώς και να πραγματοποιηθεί η αξιοποίηση όσο γίνεται περισσότερων ευκαιριών εξοικείωσης. Για αυτό και η συγκεκριμένη δραστηριότητα αντιμετωπίστηκε ως μια ακόμη αφορμή για τη γνωριμία των μικρών μαθητών/-τριών με το λογισμικό κειμενογράφου.



Το πρόσωπο του άνου στρογγυλό τα μαλλιά ανων κοντά και καστελά τα μέτρα μένει μενά και γελανά η μασή του σύντα τέσσερα μικρή του έφερ φωνεύει το στόμα του σύντα λεπτό και τα συντά του δίνει μικρό και πετυχή.



Σχόλια των ίδιων των μαθητών/-τριών που αφορούσαν στη σύγκριση των κειμένων (χειρόγραφου/ψηφιακού) όσον αφορά κυρίως τη δυνατότητα ή δυσκολία ανάγνωσής τους και την ύπαρξη ή απουσία ορθογραφικών λαθών κινούνται προς τη διαπίστωση της προστιθέμενης αξίας χρήσης του Η/Υ μέσα από τη σχολική πράξη.

## 10η & 11η διδακτική ώρα

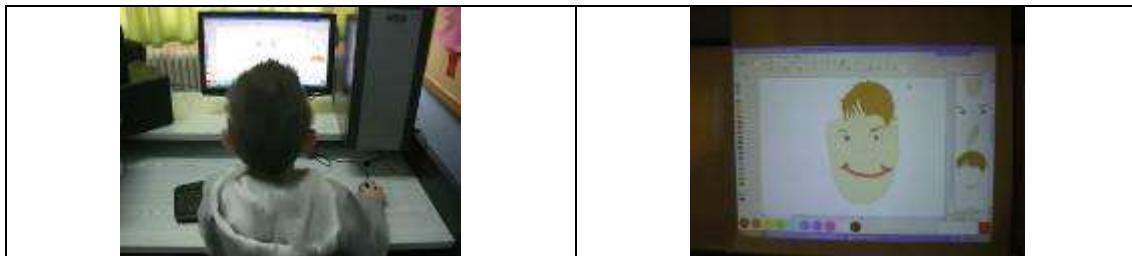
Σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου η προηγούμενη δραστηριότητα (περιγραφή προσώπου που τα ίδια τα παιδιά έχουν σχεδιάσει/δημιουργήσει κατά την εμπλοκή τους σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι) θα μπορούσε να αντικατασταθεί και στη θέση της να επιλεγεί μια διαφορετική πρόταση δημιουργίας ενός πορτραίτου, στην οποία το κείμενο της περιγραφής προέρχεται από ένα λογοτεχνικό βιβλίο. Στη σημερινή μας συνάντηση επιλέχθηκε η εφαρμογή της συγκεκριμένης πρότασης, προκειμένου να ελεγχθεί η δυνατότητα υλοποίησής της. Ένας ακόμη λόγος επιλογής της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν η ευκαιρία που δίνονταν μέσα από αυτήν για τη γνωριμία των μικρών μαθητών/-τριών της συγκεκριμένης τάξης με τις δυνατότητες του λογισμικού Revelation Natural Art, αφού δεν είχαν προηγούμενη εμπειρία χρήσης του.

Αρχικά παρουσιάστηκε στην ολομέλεια της τάξης το βιβλίο της Αγγελικής Βαρελλά με τίτλο *Φιλενάδα φουντουκιά μου*, το οποίο αποτέλεσε αφορμή για την ενασχόληση με το [4ο Φύλλο Εργασίας](#).





Στο βιβλίο που παρουσιάστηκε στην τάξη εντοπίστηκε η σελίδα στην οποία δίνονταν η περιγραφή του προσώπου του κεντρικού ήρωα και οι οδηγίες για τη δημιουργία του πορτραίτου του. Μαθητές/-τριες της τάξης ανέλαβαν την ανάγνωση του συγκεκριμένου χωρίου ενώ οι υπόλοιποι/-ες διάβαζαν το αντίστοιχο κείμενο από το φύλλο εργασίας που τους είχε διανεμηθεί σε έντυπη μορφή.<sup>9</sup> Στη συνέχεια κλήθηκαν να ετοιμάσουν ένα σκίτσο του ήρωα είτε στο χαρτί είτε με τη βοήθεια του λογισμικού Revelation Natural Art. Ένα μέλος από καθεμία ομάδα ανάλαβε να δοκιμάσει τις δυνατότητες του λογισμικού, ενώ παράλληλα γινόταν η επίδειξη των σχετικών επιλογών στην ολομέλεια της τάξης (επιλογή στάμπας, μεγάλωμα εικόνας προσώπου, επιλογή και τοποθέτηση ματιών, μαλλιών, μύτης, χειλιών, αυτιού, επιλογή διαφορετικών χρωμάτων και υλικών ζωγραφικής).



Μέσα από την ενασχόλησή τους, οι μαθητές/-τριες της τάξης επιχείρησαν να μεταφέρουν τις πληροφορίες που διάβασαν. Στον χρόνο που δόθηκε για τη ζωγραφική απόδοση του πορτραίτου με τη χρήση συμβατικών υλικών (μπογιές και χαρτί), μέλη των ομάδων εργάζονταν στον κεντρικό Η/Υ της τάξης παρουσιάζοντας την εργασία τους με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα.

<sup>9</sup> Επιλέχθηκε η οριζόντια διάταξη κατά την εκτύπωση του συγκεκριμένου Φύλλου Εργασίας καθώς με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζονταν η χρήση μεγαλύτερης γραμματοσειράς για την ευκολότερη ανάγνωση του κειμένου από τα μέλη των ομάδων.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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



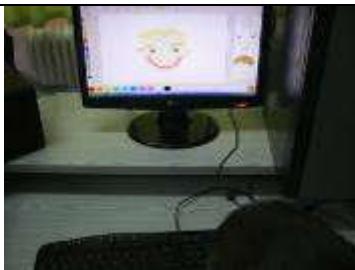
ΕΣΠΑ  
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



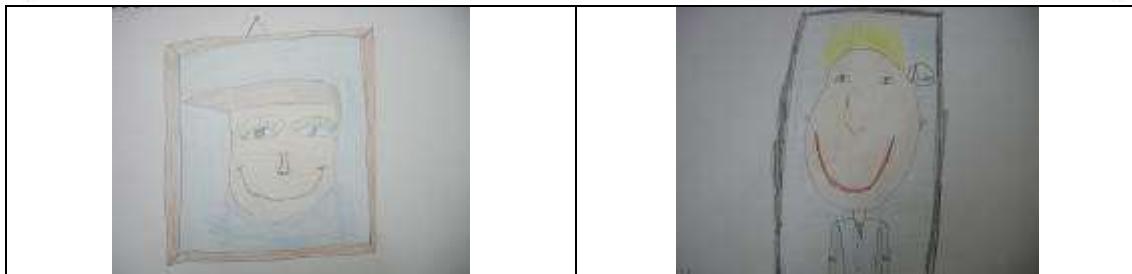
Ολοένα και περισσότερα παιδιά δήλωναν ότι ήθελαν να δοκιμάσουν τη χρήση του για αυτό προτάθηκε να συνεχίσουμε όλοι μαζί στην αίθουσα των Η/Υ (την επόμενη διδακτική ώρα) όπου όλα τα μέλη των ομάδων θα είχαν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τις συγκεκριμένες επιλογές.



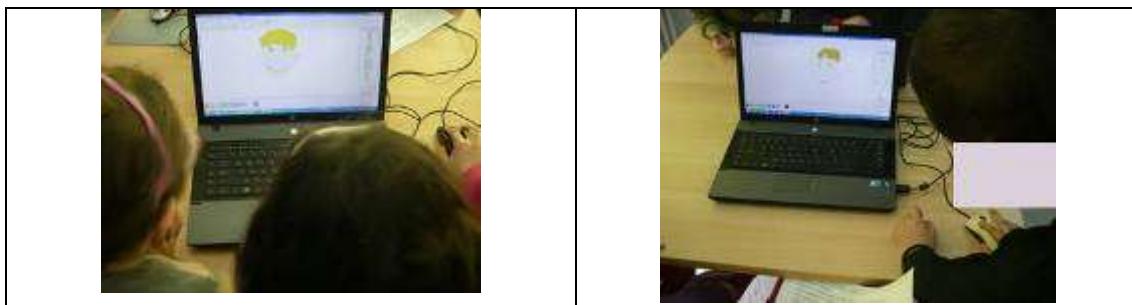
Έτσι, μετά τον σχολιασμό της εργασίας των μελών κάθε ομάδας –σύγκριση των πληροφοριών που δίνονταν στο κείμενο με αυτές που μεταφέρονταν στη ζωγραφική δημιουργία τους– μεταφερθήκαμε στην αίθουσα Πληροφορικής, όπου κάθε μαθητής/-τρια είχε τη δυνατότητα να πειραματιστεί με τη χρήση του λογισμικού Revelation Natural Art. Αξίζει, επίσης, να σημειωθεί ότι, ενώ οι μαθητές/-τριες είχαν στη διάθεσή τους το κείμενο της περιγραφής από το βιβλίο της Αγγελικής Βαρελλά, δεν χρειάστηκε να το συμβουλευτούν, καθώς το είχαν συγκρατήσει στη μνήμη τους από την προηγούμενη δράση τους (κυρίως λέξεις ή φράσεις που αφορούσαν στην περιγραφή του ήρωα: «γελαστά μάτια, φρύδια που δε φαίνονται, ανασηκωμένη και μύτη, καμπύλη για τα χείλια του, σκούπα για τα ίσια, ξανθά μαλλιά του»).



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Στην αίθουσα των Η/Υ δόθηκε η δυνατότητα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης να προχωρήσουν σε συγκρίσεις και συμπεράσματα για τη χρησιμότητα του Η/Υ και σε περιπτώσεις εικαστικής δημιουργίας.



Κάποιοι/-ες δήλωσαν στο τέλος της δραστηριότητας ότι τους άρεσε περισσότερο η εργασία στον Η/Υ, επειδή τους επέτρεπε να περιορίσουν τα λάθη τους στον σχεδιασμό του προσώπου, επειδή ήταν πιο «εύκολη» η ζωγραφιά, επειδή «δεν κουράζεται το χέρι», «μαθαίνεις πιο καλά, τα κάνεις πιο εύκολα», «γίνεσαι ζωγράφος», «έχει πιο πολλά χρώματα και μπογιές», ενώ κάποιοι/-ες άλλοι/-ες επέλεξαν τη «ζωγραφική» γιατί τους αρέσει η εργασία με το χέρι, τα καταφέρνουν καλύτερα αφού στον Η/Υ χρειάζονται περισσότερο χρόνο για εξάσκηση και γιατί «στον Η/Υ δε ζωγραφίζεις αλλά βάζεις πράγματα... οι εικόνες είναι ίδιες». Από την άλλη πλευρά διαπιστώθηκε στην πράξη ότι η εμπειρία από τη χρήση του Η/Υ συμβάλλει στην ολοένα εξοικείωση των μαθητών/τριών με το νέο μέσο. Είναι χαρακτηριστικές οι ερωτήσεις των παιδιών σχετικά με την επιλογή της εντολής αναίρεσης (για τη διόρθωση επιλογών τους), αλλά και την αναζήτηση της αποθήκευσης.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



## 12η διδακτική ώρα



Στην επόμενη συνάντησή μας επιλέχθηκε η ενασχόληση των μικρών μαθητών/-τριών με το [5<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#), όπου η αρχική επιδίωξη της γνωριμίας τους με τη λειτουργία και χρήση των επιθέτων αντικαταστάθηκε με την εξάσκησή τους στον εντοπισμό των επιθέτων σε ένα κείμενο περιγραφής. Αρχικά έγινε ανάγνωση των δύο κειμένων του Φύλλου Εργασίας σε συνδυασμό με την προβολή μιας καλλιτεχνικής φωτογραφίας του ([Λευθέρη Πλακίδα](#)). Στην ολομέλεια της τάξης οι μαθητές/-τριες κλήθηκαν να επιλέξουν μια από τις δύο περιγραφές επιχειρηματολογώντας για την επιλογή τους. Η προηγούμενη γνωριμία τους με τη λειτουργία και τη χρήση των επιθέτων συνέβαλε στη γρήγορη εξέλιξη της συζήτησης αλλά και στον εντοπισμό των επιθέτων στο δεύτερο κείμενο. Αν και στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου αναφέρονταν ότι η χρήση «μεταγλώσσας» δεν ήταν απαραίτητη, διαπιστώθηκε στην πράξη ότι οι μαθητές/-τριες ήταν σε θέση να αναφερθούν στον ορισμό των ‘επιθέτων’ αλλά και στα γένη τους, αφού η εφαρμογή του σεναρίου είναι ετεροχρονισμένη σε σχέση με όσα αντίστοιχα έχουν διδαχθεί στη συγκεκριμένη τάξη από το σχολικό εγχειρίδιο. Έτσι, η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε πολύ πιο σύντομα από ό,τι προβλεπόταν στον αρχικό της σχεδιασμό. Η επιπλέον ενασχόληση με αυτή θα βιοθούσε μόνο στην εξάσκηση των μαθητών/-τριών με την πληκτρολόγηση/αντιγραφή και επικόλληση συγκεκριμένων λέξεων σε ένα αρχείο κειμενογράφου, για αυτό και επιλέχθηκε να την παραλείψουμε κρίνοντας ότι θα βρεθεί και άλλη ευκαιρία ενασχόλησης με τον παραπάνω στόχο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Με την ίδια οπτική αντιμετωπίστηκε η χρήση του επόμενου Φύλλου Εργασίας ([6ου](#)) για την επόμενη δραστηριότητα του αρχικού σεναρίου. Επιλέχθηκε η χρήση μόνο της έντυπης μορφής του καθώς εκτιμήθηκε ότι η χρήση του Η/Υ σε αυτή τη φάση θα επέκτεινε πολύ περισσότερο το χρόνο εφαρμογής του σεναρίου.



Καθώς οι μαθητές/-τριες της τάξης γνώριζαν τους πρωταγωνιστές της επόμενης δραστηριότητας –από προηγούμενες εφαρμογές– προχωρήσαμε στον εντοπισμό των στοιχείων που θα μπορούσαν να στηρίξουν την επιλογή του ενός, επιχειρηματολογώντας με βάση τις πληροφορίες του ποιητικού κειμένου που διατίθεται στο [διαδίκτυο](#).

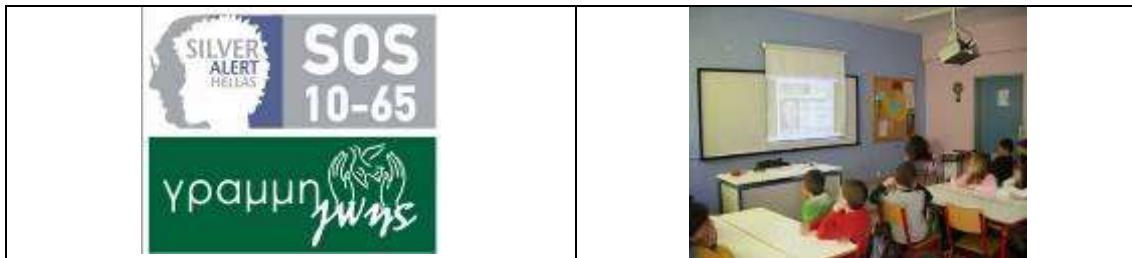


Είναι χαρακτηριστικό ότι στα κείμενα –που συμπληρώθηκαν από όλα τα μέλη των ομάδων– καταγράφονται λέξεις και φράσεις που διαφοροποιούν τον έναν πρωταγωνιστή από τον άλλο, ενώ η τελική απάντηση αντιστοιχεί στην καταληκτική



φράση του παιχνιδιού «Μάντεψε ποιος» («Είναι ο/η ..... ») που τόσο έχει παρακινήσει του μαθητές/τριες για τη χρήση περιγραφικών κειμένων.

### 13η & 14η διδακτική ώρα



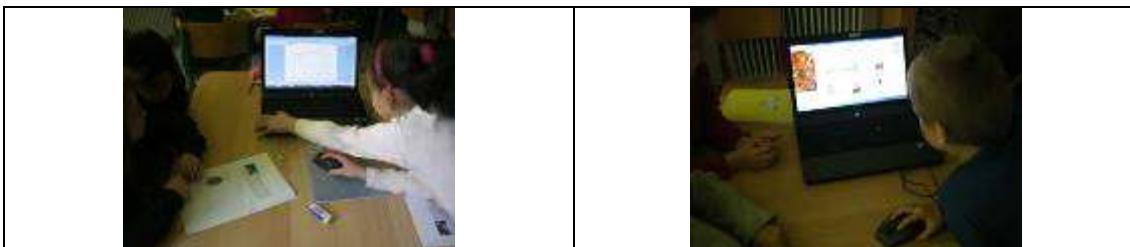
Στην αρχή του διδακτικού δίωρου οι μαθητές/-τριες της τάξης παρακινήθηκαν να αναφερθούν στις περιπτώσεις δημοσιοποίησης μιας εξαφάνισης (γνωστή ως Silver Alert), κατά την οποία η περιγραφή (ως κείμενο αλλά και ως εικόνα) αξιοποιείται στη διαδικασία αναζήτησης. Αφορμή αποτέλεσε η παρουσίαση μιας αντίστοιχης ανακοίνωσης, μετά την προβολή της οποίας ακολούθησαν σχόλια για τη χρησιμότητα των πληροφοριών που προβάλλονταν αναφορικά με την έγκαιρη ανεύρεση του αναζητούμενου προσώπου. Το συγκεκριμένο βίντεο (διαθέσιμο στο [YouTube](#)) κατά τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου προτείνονταν να αξιοποιηθεί για την εναλλακτική ενασχόληση των μαθητών/τριών με δύο Φύλλα Εργασίας ([7<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#) και [8<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας](#)). Κατά την εφαρμογή επιλέχθηκε η χρήση μόνο του δεύτερου Φύλλου Εργασίας, αφού η στόχευση της δημιουργίας ενός πολυτροπικού περιγραφικού κειμένου από την πλευρά των μαθητών/τριών μπορούσε να συνδυαστεί με τη συμμετοχή τους σε ένα «παιχνίδι» αναζήτησης/συμμετοχής στην έρευνα ενός ήρωα παιδικού κόμικ, του αστυνόμου Σαΐνη, που ήταν για αυτούς οικείο πρόσωπο. Αρχικά στην ολομέλεια της τάξης έγινε επίδειξη του τρόπου με τον οποίο θα έπρεπε να εργαστούν στις ομάδες τους και στο ψηφιακό Φύλλο Εργασίας τους. Εκπρόσωποι των ομάδων κλήθηκαν να εργαστούν στον κεντρικό Η/Υ της τάξης και να ενεργοποιήσουν την υπερσύνδεση η οποία τους παρέπεμπε σε μια συγκεκριμένη



εικαστική δημιουργία, που θα έπρεπε να αντιγράψουν και να επικολλήσουν στο δελτίο που ετοίμαζαν για το υποτιθέμενο αναζητούμενο άτομο.



Στη συνέχεια οι μαθητές/-τριες της τάξης μεταφέρθηκαν στην αίθουσα της Πληροφορικής, όπου βρίσκονταν ενεργοποιημένοι οι φορητοί Η/Υ κάθε ομάδας και ακολουθώντας τις οδηγίες συνεργάστηκαν αρμονικά για την ολοκλήρωση της εργασίας τους.



Κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της το [8ο Φύλλο Εργασίας<sup>10</sup>](#) και, καθώς υπήρξαν κάποιες απουσίες στην τάξη, αξιοποιήθηκαν πέντε από τις έξι διαθέσιμες υπερσυνδέσεις για την επιλογή ενός –διαφορετικού για κάθε ομάδα– πορτραίτου από τις εικόνες ζωγραφικής δημιουργίας που διατίθενται στο διαδίκτυο και σε [συγκεκριμένη ιστοσελίδα](#).

<sup>10</sup> Κατά την εφαρμογή το 8ο Φύλλο Εργασίας είχε προσαρμοστεί για κάθε μια ομάδα. Ενώ στο προτεινόμενο φύλλο εργασίας (που διατίθεται με το συνοδευτικό υλικό του σεναρίου) υπάρχουν έξι πλαίσια με ισάριθμες εναλλακτικές επιλογές, στον Η/Υ κάθε ομάδας υπήρχε μόνο ένα πλαίσιο για την τοποθέτηση μιας συγκεκριμένης εικόνας και την περιγραφή του εικονιζόμενου προσώπου, για να μην υπάρξει σύγχυση ανάμεσα στις ομάδες αναφορικά με το αντικείμενο εργασίας της κάθε μιας.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

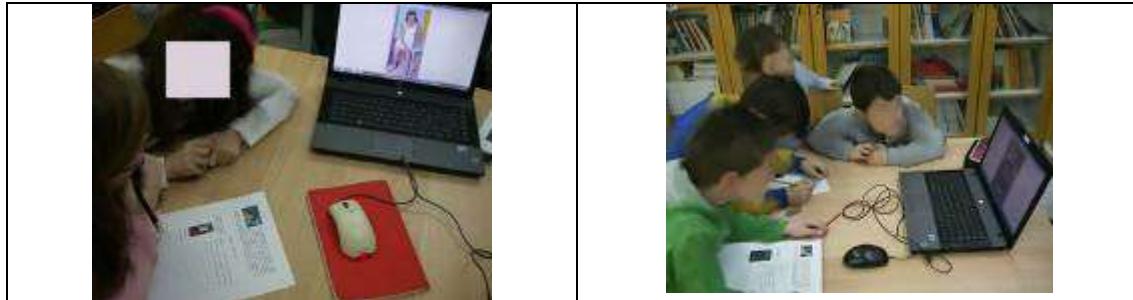


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην ποινική της γνώσης



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

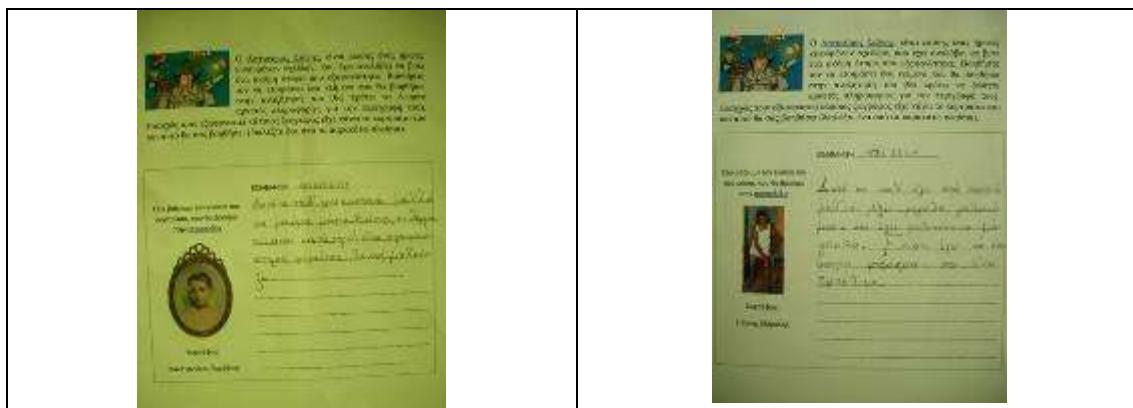
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Αρχικά τα μέλη των ομάδων εντόπισαν την εικόνα που τους αντιστοιχούσε, την περιεργάστηκαν μεγεθύνοντάς την και με βάση αυτή προχώρησαν στην περιγραφή του εικονιζόμενου προσώπου.



Η καταγραφή των όποιων επιλογών έγινε στο εκτυπωμένο Φύλλο Εργασίας που είχαν στη διάθεσή τους όλα τα μέλη της ομάδας.



Στη συνέχεια κλήθηκαν να δημιουργήσουν ένα πολυτροπικό κείμενο, αντιγράφοντας την εικόνα που είχαν περιεργαστεί και επικολλώντας την στο αντίστοιχο πλαίσιο του ψηφιακού Φύλλου Εργασίας της ομάδας τους. Κατά την επικόλληση διαπιστώθηκε ότι δεν «επιτρέπονταν» η αντιγραφή κάποιων εικόνων. Η



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



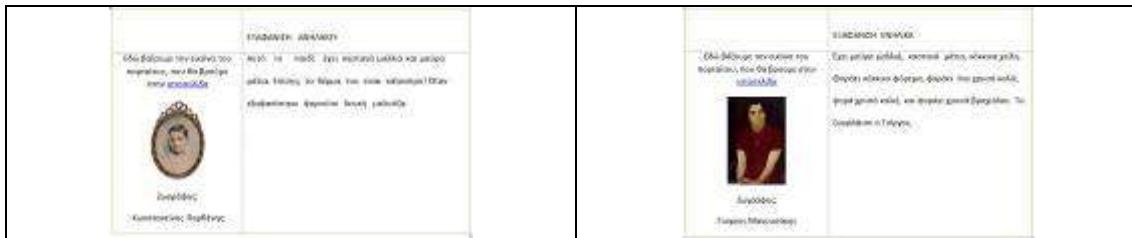
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



στιγμιαία αμηχανία προσπελάστηκε γρήγορα με τη χρήση του εργαλείου αποκόμματος.



Κατά τη μεταγραφή των κειμένων τους (από τη χρήση του χαρτιού και του μολυβιού στη χρήση της οθόνης και του πληκτρολογίου του H/Y), τα μέλη των ομάδων είχαν την ευκαιρία να σχολιάσουν περιπτώσεις στις οποίες υπήρχε κάποιο ορθογραφικό λάθος και να αξιοποιήσουν την εντολή του ορθογραφικού ελέγχου για τη διόρθωσή του. Στο τέλος οι ομάδες αποθήκευσαν την εργασία τους, μια ενέργεια της οποίας η χρησιμότητα δεν χρειάζεται πλέον υπενθύμιση. Κατά την πληκτρολόγηση των κειμένων συμφωνήθηκε ότι όλα τα μέλη των ομάδων θα έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν την καταγραφή του κειμένου της περιγραφής, μια επιλογή που έδωσε μια ακόμη ευκαιρία για εξάσκηση σε όσους/-ες δεν είναι εξοικειωμένοι/-ες με τη συγκεκριμένη πρακτική, συνέβαλε όμως στην καθυστέρηση αλλά και στη μη ολοκλήρωση της εργασίας κάποιων ομάδων.



Το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών κατά τη διεξαγωγή της δραστηριότητας διατηρήθηκε αμείωτο, ενώ διαπιστώνεται ότι σταδιακά τα μέλη των ομάδων εξοικειώνονται με τη συγκεκριμένη μορφή εργασίας (ομαδική διαπραγμάτευση και αποδοχή των διαφορετικών απόψεων για τη σύνθεση μιας ομαδικής δημιουργίας),



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μοναδική της γνώση



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

παρά το γεγονός ότι ακόμη υπάρχουν ορισμένα παιδιά που εξακολουθούν να λειτουργούν αυτόνομα.

	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ	ΕΣΠΑ 2007-2013
	<p>Εδώ βάζουμε την φωνή του παιδιού, που δε βιώνει σήμερα. Είναι έτοιμος να μάθει πολλά περισσότερα. Είναι ικανός, μάλιστα, να δινεί λόγο.</p>	<p>Εδώ βάζουμε την φωνή του παιδιού, που δε βιώνει σήμερα. Είναι έτοιμος να μάθει πολλά περισσότερα. Είναι ικανός, μάλιστα, να δινεί λόγο.</p>

Είναι όμως χαρακτηριστικό ότι και σε αυτές τις περιπτώσεις η όποια ατομική δραστηριότητα προσανατολίζεται στην αποδοχή της κοινής εργασίας που έχει αναλάβει η ομάδα (κάποια παιδιά επέλεξαν να γράφουν σε δικό τους φύλλο εργασίας ότι συμφωνείται να γραφτεί στο κοινό έντυπο της ομάδας, πρακτική που υιοθετήθηκε τελικά από όλους, αφού μπορεί να συμβάλει στην εξάσκηση του κάθε παιδιού ύπερ της ξεχωριστά στην γραπτή απόδοση ενός περιγραφικού κειμένου).

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ	ΕΣΠΑ 2007-2013
<p>Εδώ βάζουμε την φωνή του παιδιού που δε βιώνει σήμερα. Είναι έτοιμος να μάθει πολλά περισσότερα. Είναι ικανός, μάλιστα, να δινεί λόγο.</p>	<p>Εδώ βάζουμε την φωνή του παιδιού που δε βιώνει σήμερα. Είναι έτοιμος να μάθει πολλά περισσότερα. Είναι ικανός, μάλιστα, να δινεί λόγο.</p>



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1<sup>ο</sup> δίωρο 1<sup>ο</sup> 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 το γράμματα που χρειάζονται αλλαγή:

«Μάντεψε ποιος...»

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

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





**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μοναδική της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

### 3<sup>ο</sup> δίωρο 2<sup>ο</sup> 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, ψηφιακά αυτές 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:



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

#### Οδηγίες παιχνιδιού:

Το παιχνίδι που περιγράφεται λέγεται «.....»

Παιζεται στον Η/Υ και με όσους παικτες 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 παικτης 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.



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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



ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

## 4<sup>ο</sup> δίωρο 3<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας



Ο Τεντέ 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:

### ΘΩΡΑΚΙΣ

Έχει ένα στρογγυλό, μεγάλο πρόσωπο και φορά ένα μικρό κίτρινο καπέλο. Τα μάτια του είναι γαλανά και γουργλωτά. Η μάτη του είναι μεγάλη και πλακουντσωτή. 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 χειλή του. Οι φακίδες γεμίζουν το πρόσωπό του.

### ΒΑΣΙΣ



... Κάθεται στο τραπέζι ενός καφενείου και απέναντί του είναι ένας ακόμη άνθρωπος (γυναίκα ή άντρας). Επειδή δε φαίνεται καθαρό, 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 Τεντέ να έχει τις πληροφορίες που χρειάζεται.... Αυτό μπορεί να γίνει αν επισκεφτείτε την ιστοσελίδα του 10<sup>ου</sup> Δ.Σ. Κατερίνης και διαλέξετε την επίλογη «Φτιάχνω το πρόσωπο» (μπορείτε να επιλέξετε σχήμα και χρώμα προσώπου, μάτη και στόμα, μάτια και γυαλιά αλλά και καπέλο ή να δημιουργήσετε τη δική σας ζωγραφιά στο πρόγραμμα ζωγραφικής του H/Y σας ή στο Revolution Natural Art.

### ΘΩΡΑΚΙΣ

Εδώ θα γράψετε την περιγραφή του

### ΒΑΣΙΣ



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



#### 4<sup>ο</sup> 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, παχουλή, 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



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



#### 4<sup>ο</sup> δίωρο 4<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας

Στο βιβλίο της με τίτλο «Φιλενάδα Φουντουκιά μου», η Αγγελική Βαρελλά περιγράφει έναν από τους ήρωες της ιστορίας, το 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! Ετσι μπράβο!

Στην επάνω μεριά, κάτω από το μέτωπο, σχεδιάστε δύο γελαστά μάτια. Μα πολύ γελαστά. Σχεδιάστε τώρα και τα φρύδια με αχνή, 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 έβγαινε το μοντράκι 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<sup>ο</sup> δίωρο 5<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας

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



(φωτογράφος: [Δεσποίνη 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.

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

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 πράσινα της μάτια κοιτά κατάματα τον φωτογράφο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



## 5<sup>ο</sup> δίωρο 6<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας

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

[http://filanoxosia1pyr.blogspot.gr/2012/04/blog-post\\_20.html](http://filanoxosia1pyr.blogspot.gr/2012/04/blog-post_20.html)

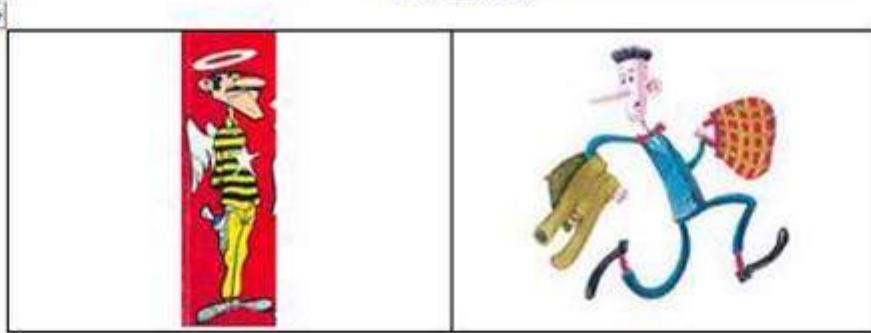
Ο Γαργαλαπάς, Δ.Μπασλάμ, εικονογράφηση Βίκτωρα Μητρόπουλου, σελ.

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

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](http://comics-memories.blogspot.gr/2012/04/blog-post_14.html)



Δικαιολογήσουμε την επιλογή μας με βάση την περιγραφή του:



**Ευρωπαϊκή Ένωση**  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μοναδική της γνώση



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

## 5<sup>ο</sup> δίωρο 8<sup>ο</sup> Φύλλο Εργασίας



Ο **Αστυνόμος Σαΐνης**, είναι επίσης ένας ήρωας κινουμένων σχεδίων, που έχει αναλάβει να βρει ένα ακόμη άτομο που εξαφανίστηκε. Βοηθήστε τον να επιμάστει 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 πορτραίτο του και αυτό θα σας βοηθήσει (διαλέξτε ένα από τα παρακάτω πλαίσια).

ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ .....
<p>Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην <a href="#">ιστοσελίδα</a></p> <p>Όνομα ζωγράφου:</p> <p>Απόστολος Γεραλής</p>

ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ
<p>Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην <a href="#">ιστοσελίδα</a></p> <p><a href="http://www.eikastikon.gr/afieromat/a/portraito_gr.html">http://www.eikastikon.gr/afieromat/a/portraito_gr.html</a></p> <p>Ζωγράφος: Περικλής Τσιριγώτης</p>

ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ
<p>Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην <a href="#">ιστοσελίδα</a></p>



## Ζ. ΆΛΛΕΣ 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 οικοδόμηση 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 παράδοσης<sup>11</sup> 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 περιγραφής– μπορούν να δημιουργήσουν κείμενα τα οποία 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 ηλιακής ομάδας– θα

<sup>11</sup> 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, τεύχος Β', Βιβλίο Μαθητή), στους Οδ. Ελύτη και Κ. Καβάφη (σ. 37, Α' τεύχος, Τετράδιο Εργασιών).



αναζητηθεί η αιτία που κάνει τους συγκεκριμένους ανθρώπους να ξεχωρίζουν και τα 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). Στο πλαίσιο αυτό 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 λογοτέχνες<sup>12</sup> (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

Κεντρική ιδέα του σεναρίου υπήρξε η εμπλοκή των παιδιών σε παιγνιώδεις δραστηριότητες, στις οποίες η αναγκαιότητα προσδιορισμού συγκεκριμένων προσώπων οδηγεί στη μύησή τους στο κειμενικό είδος της περιγραφής. Παράλληλα, η επιλογή ανάμεσα σε εναλλακτικές προτάσεις συμβάλει στη σταδιακή οικοδόμηση της γνώσης των μαθητών/-τριών μέσα από τη χρήση διαφορετικών πηγών και μορφών πληροφόρησης. Οι δραστηριότητες που προτείνονταν σε αυτό είχαν ως αφετηρία τους το σχολικό εγχειρίδιο ενώ παράλληλα αξιοποιήθηκαν πόροι που προέρχονται από τη χρήση των ΤΠΕ αλλά και του διαδικτύου για την προώθηση

<sup>12</sup> Στο σχολικό εγχειρίδιο παρουσιάζονται δείγματα του έργου της Π. Δέλτα, της Θ. Χορτιάτη, της Μ. Λοΐζου, της Μ. Γουμενοπούλου.



συγκεκριμένων στόχων (για τον κόσμο, τη γλώσσα αλλά και τους γραμματισμούς). Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι σε συζήτηση που έγινε στην τάξη κατά το «κλείσιμο» της εφαρμογής οι μαθητές/τριες, συγκρίνοντας το παιχνίδι «Μάντεψε ποιος;» που προβάλλονταν σε συγκεκριμένη διαφήμιση και το οποίο υπήρξε η αφορμή για την έναρξη της εφαρμογής, κατέληξαν πως δεν είναι πάντα αναγκαίο οι επιλογές παιχνιδιών να γίνονται από προϊόντα του εμπορίου, αφού μπορούν και οι ίδιοι/-ες – μάλιστα και με τη βοήθεια της τεχνολογίας – να δημιουργούν παιχνίδια που είναι το ίδιο διασκεδαστικά και ίσως πιο εύκολα στη χρήση τους (για παράδειγμα σχολιάστηκε ότι στα παιχνίδια του εμπορίου πολλές φορές οι οδηγίες γίνονται δύσκολα κατανοητές από τα παιδιά, αφού συνήθως αποτελούν μετάφραση ξενόγλωσσων παιχνιδιών, ενώ στο ψηφιακό παιχνίδι που δημιουργήθηκε με τη συμβολή των μαθητών, οι οδηγίες ήταν πιο σαφείς και οικείες αφού προέκυψαν από τους ίδιους/ες τους μαθητές/τριες της τάξης).

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου διαπιστώθηκε ότι οι προτάσεις του διατήρησαν αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και συνέβαλλαν στην υποκίνησή τους για ενεργητική συμμετοχή. Η εφαρμογή του σεναρίου αποτέλεσε αφορμή για εμπέδωση αντίστοιχων διδακτικών ασκήσεων ενώ παράλληλα βοήθησε στην επιπλέον εξάσκηση των μαθητών/τριών στο κειμενικό είδος της περιγραφής.

Κατά τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου υπολογίστηκαν ως μέγιστος χρόνος του σεναρίου οι 14 διδακτικές ώρες,<sup>13</sup> όμως κατά την εφαρμογή διαπιστώθηκε ότι η αξιοποίηση όλων των προτάσεων του θα απαιτούσε επιπλέον διδακτικές ώρες. Οι μαθητές/-τριες της συγκεκριμένης τάξης έχουν μικρή εμπειρία χρήσης των Η/Υ – κυρίως όσον αφορά στην πληκτρολόγηση – αλλά και εμπειρία εργασίας σε ομάδες, γεγονός που επέβαλε αργό ρυθμό στις διαδικασίες και κατ’ επέκταση απαιτήθηκε

<sup>13</sup> Η τελευταία προβλεπόμενη δραστηριότητα στο αρχικό σενάριο αφορούσε την αξιοποίηση της διαδικτυακής εφαρμογής [Voki](#), η οποία αντιμετωπίζεται ως μια εργασία εμπέδωσης των όσων έχουν διαπραγματευτεί οι ομάδες στη διάρκεια του σεναρίου. Επιλέχθηκε όμως η παράλειψή της, αφού η όλη εφαρμογή αντιμετωπίστηκε ως ευκαιρία εμπέδωσης αντίστοιχων διδακτικών αναφορών και ασκήσεων.



περισσότερος χρόνος για ην ολοκλήρωση κάποιων δραστηριοτήτων. Κατά τον σχεδιασμό της εφαρμογής του σεναρίου, επιλέχθηκε να ακολουθηθεί σε μεγάλο βαθμό ο αρχικός σχεδιασμός του, με σκοπό τη διερεύνηση του βαθμού της αποτελεσματικότητας και λειτουργικότητάς των προτάσεών του, αλλά και τη επιβεβαίωση της δυνατότητας εφαρμογής τους σε συνθήκες πραγματικής τάξης. Εκείνο όμως που θα πρέπει να υπογραμμιστεί είναι το γεγονός ότι στο συγκεκριμένο σενάριο προτείνεται μεγάλος αριθμός δραστηριοτήτων, οι οποίες θα πρέπει να αντιμετωπιστούν ως παραδείγματα για την διαπραγμάτευση και παρουσίαση στην τάξη αντίστοιχων κειμενικών ειδών, ανάμεσα στα οποία ο/η εκπαιδευτικός της τάξης εφαρμογής θα επιλέξει εκείνες που αντιστοιχούν στα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες, τις δυνατότητες της τάξης του/της.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αυγητίδου, Σ. (Επιμ.). 2001. *To παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω–Γιώργος Δαρδανός.

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

Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα & Λ. Μπεζέ. 2009β. *Γλώσσα B' 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://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [5.5.2013]



Ιντζίδης, Ευ., Αθ. Παπαδόπουλος, Αρ. Σιούτη & Αικ. Τικτοπούλου. 2007. Η γλωσσική Αγωγή στη Γ' Τάξη του Δημοτικού Σχολείου, στο Σχολικός Εγγραμματισμός, σελ. 535-541. Αθήνα: Γρηγόρη.

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

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

Ματσαγγούρας, Η. (Επιμ.). 2007a. 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].

Μητσικοπούλου, 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](http://www.komvos.edu.gr/glwssa/logos_keimeno/2_1_2/thema_2_1_2.htm) [5-5-2013].

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

Χατζησαββίδης, Σ. 2000. Η γλώσσα της διαφήμισης στα Ελληνικά Μ.Μ.Ε. Στο *Κοινωνιολογία της διαφήμισης*, επιμ. Τ. Δουλκέρη, 43-58. Αθήνα: Παπαζήσης. Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο:

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/70ar.htm> [5-5-2013]

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

## ΤΕΚΜΗΡΙΑ