



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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Με αινίγματα και γλωσσοδέτες»**

**ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**  
**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ**

**Θεσσαλονίκη 2012**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Με αινίγματα και γλωσσοδέτες

### ***Δημιουργός***

Ελπίδα Τοκμακίδου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***(Προτεινόμενη) Τάξη***

Β΄ Δημοτικού αλλά και στην Α΄ τάξη του Δημοτικού (όπου συναντώνται και εκεί τα αινίγματα) και στη Γ΄ τάξη (στην αρχή της σχολικής χρονιάς και στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης) με τις απαραίτητες προσαρμογές για την κάθε μια ηλικιακή ομάδα.

### ***Χρονολογία***

Οκτώβριος 2012

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», Ενότητα 8: *Το ταξίδι στη Χωχαρούπα*

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Χρονική διάρκεια***

16 διδακτικές ώρες (και ίσως ένα επιπλέον δίωρο για την ολοκλήρωση και επέκτασή του σεναρίου, ανάλογα με τους στόχους του εκπαιδευτικού, τις δυνατότητες της τάξης και το ενδιαφέρον των μαθητών).

### ***Χώρος***

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής



### ***Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή***

Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του ηλεκτρολογίου και του «ποντικιού», βασική εμπειρία χρήσης του Η/Υ (άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αποθήκευση), αλλά και βασική εμπειρία από την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. 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 την υποβοήθηση του/της εκπαιδευτικού έχει δημιουργηθεί συνοδευτικό υλικό.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

—

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το σενάριο που παρουσιάζεται έχει ως αφορμή δραστηριότητες του σχολικού βιβλίου που αξιοποιούν αινίγματα και γλωσσοδέτες. Οι ήρωες του σχολικού βιβλίου καλούνται να λύσουν αινίγματα και να επαναλάβουν γλωσσοδέτες προκειμένου να φτάσουν στη Χωχαρούπα, τη Χώρα των Χαρούμενων Παιδιών. Μέσα από τις δραστηριότητες του σεναρίου οι μαθητές/τριες παρακινούνται να εμπλακούν άμεσα και να αναλάβουν οι ίδιοι δράση. Με τον τρόπο αυτό το υλικό του σχολικού εγχειριδίου εμπλουτίζεται ενώ παράλληλα δίνεται μια άλλη εναλλακτική προοπτική με την ένταξη των ΤΠΕ στη διδασκαλία. Βασική επιδίωξη αποτελεί σε ένα πρώτο επίπεδο η ευχαρίστηση, το παιχνίδι με τις λέξεις και η διασκέδαση, ενώ σε δεύτερο επίπεδο υπερισχύει η εξάσκηση της γλωσσικής έκφρασης, της κριτικής και δημιουργικής σκέψης των μαθητών/τριών, μέσα από την αξιοποίηση ήδη



αποκτημένων γνώσεων γύρω από διάφορα θέματα της καθημερινότητας. Η επαφή με τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη βοηθά στην πληροφόρηση γύρω από το περιεχόμενο και τη μορφή τους και στην κατανόηση της δομής και λειτουργίας τους. Παράλληλα, τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες γίνονται το μέσο για την αναζήτηση πληροφοριών που αφορούν τη γλώσσα αλλά και το πρόσχημα για τη μύηση σε νέες πρακτικές γραμματισμού.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες συναντώνται συχνά στα σχολικά αναγνωστικά καθώς η έκταση και το περιεχόμενό τους προσφέρονται για δραστηριότητες που απευθύνονται σε μαθητές/τριες μικρής ηλικίας. Άλλωστε έχουν τις ρίζες τους στην παράδοση κάθε λαού, αποτελούν καρπό της λαϊκής δημιουργίας, στοιχεία του λαογραφικού μας πολιτισμού και ως τέτοια μπορούν να αποτελέσουν αντικείμενο διδακτικής επεξεργασίας. Η εξοικείωση και επαφή των μαθητών/τριών με τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη μπορεί να συμβάλει στην καλλιέργεια του προφορικού και του γραπτού τους λόγου, ενώ μπορεί να αποτελέσουν μια ακόμη αφορμή για την ενασχόληση και την εξοικείωση με ορισμένες πτυχές των νέων γραμματισμών που εκπορεύονται από τη χρήση των ΤΠΕ.

Στα πλαίσια αυτά ο/η εκπαιδευτικός είναι υπεύθυνος/η για τον συντονισμό της διδασκαλίας και για την ανάπτυξη ενός ευχάριστου και συνεργατικού κλίματος, δημιουργώντας προκλήσεις για συμμετοχή των παιδιών σε «προβληματικές» καταστάσεις. Αναλαμβάνει τον ρόλο του διευκολυντή-διαμεσολαβητή υιοθετώντας δράσεις και πρακτικές κατά τις οποίες οι πληροφορίες γύρω από τον κόσμο, τη γλώσσα και ο Η/Υ, δεν αντιμετωπίζονται μόνο ως αντικείμενα αλλά και ως εργαλεία μάθησης. Εξασφαλίζει τις προϋποθέσεις θετικής αλληλεπίδρασης και ανάπτυξης της ατομικών ικανοτήτων, παράλληλα με την καλλιέργεια διαπροσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων του κάθε μέλους της ομάδας. Για τον σκοπό αυτό φροντίζει



να συλλέξει πληροφορίες όσον αφορά τη δυναμική της τάξης, οι οποίες θα αξιοποιηθούν για τη βελτίωση των κοινωνικών σχέσεων των μαθητών κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου αλλά και μετά από αυτό.

Οι μαθητές/τριες οικοδομούν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους μέσα από την ενεργητική προσωπική εμπλοκή τους στη μαθησιακή διαδικασία, καθώς συνεργάζονται και επικοινωνούν με τους συμμαθητές τους. Βρίσκοντας κίνητρο και ενδιαφέρον για τη δική τους προσωπική συμμετοχή σε δοκιμασίες και την οργάνωση αντίστοιχων δράσεων για τους συμμαθητές τους, αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες αποκτώντας γνώσεις που αφορούν στον κόσμο, τη γλώσσα και τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

Επιπλέον, μέσα από μια διδασκαλία με παιγνιώδη χαρακτηριστικά οι μαθητές/τριες θα παρακινηθούν να συμμετάσχουν χωρίς να έχουν ενδοιασμούς για τα λάθη που ίσως κάνουν. Αυτά θα αντιμετωπιστούν ως μια ακόμη ευκαιρία για εξάσκηση. Καθώς οι ομάδες αντιστρέφουν τους ρόλους τους, βοηθούν τους συμμαθητές/τριές τους ανταλλάσσοντας γνώσεις και πληροφορίες και συμβάλλοντας στην ολοκλήρωση του έργου που τους ανατίθεται. Η ύπαρξη μαθητών/τριών με διαφορετική εθνική προέλευση θα αποτελέσει μια ευκαιρία για την παρουσίαση αινιγμάτων και γλωσσοδετών και σε ξένη γλώσσα που οι συμμαθητές τους θα κληθούν να λύσουν και να προφέρουν αντίστοιχα. Με τον τρόπο αυτό θα γίνει γνωστό ότι τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη καλλιεργούνται και από άλλους λαούς ενώ τα αλλόγλωσσα παιδιά θα συνεισφέρουν στην ανάπτυξη της ομαδικής δράσης επιδεικνύοντας τις -φωνολογικές κυρίως- ικανότητές τους στη μητρική τους γλώσσα.

#### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ**

Ειδικότερα επιχειρείται οι μαθητές/τριες:

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

- Να γνωρίσουν προϊόντα της λαογραφικής μας παράδοσης και της πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες.



- Να εξασκηθούν στον τρόπο χρήσης αντίστοιχων κειμενικών ειδών (ερώτηση-σκέψη-απάντηση στην επίλυση αινίγματος, ενεργητική ακρόαση ή προσεκτική ανάγνωση για την ορθή επανάληψη όμοιων φθόγγων στους γλωσσοδέτες).
- Να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με έργα τέχνης που έχουν άμεση σχέση με τη λειτουργική χρήση συγκεκριμένων εκφράσεων, όπως η έκφραση «αινιγματικό χαμόγελο» στην εικόνα της Μόνα Λίζας του Λεονάρντο Ντα Βίντσι.
- Να γνωρίσουν τα κόμικ και να εξοικειωθούν με βασικές τους συμβάσεις, κατανοώντας μέσα από αυτά τον τρόπο συλλειτουργίας της εικόνας και του λόγου.
- Να γνωρίσουν τη χρήση και αξιοποίηση των αινιγμάτων σε κείμενα κινούμενων σχεδίων και έργων της λαογραφικής μας παράδοσης, όπως είναι το Θέατρο Σκιών.
- 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.

### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

- Να εξασκήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο μέσα από τη χρήση μικρών κείμενων με ρυθμό και ομοιοκαταληξία.
- Να διαπιστώσουν τη σύζευξη προφορικού και γραπτού λόγου και να συνειδητοποιήσουν ότι και ο προφορικός λόγος αποτελεί κείμενο.
- Να γνωρίσουν τη δομή των αινιγμάτων και γλωσσοδετών και να μπορούν να τα διακρίνουν από άλλα κειμενικά είδη.
- Να αξιοποιήσουν γλωσσικά στοιχεία (π.χ. επανάληψη ίδιων φθόγγων, η ερώτηση «τι είναι;», η ύπαρξη ομοιοκαταληξίας και ρυθμού) ως ενδείξεις για



επιβεβαίωση των αρχικών υποθέσεων που έχουν διατυπώσει για το επικοινωνιακό γεγονός ή το κειμενικό είδος που εξετάζουν.

- Να καλλιεργήσουν στρατηγικές κατανόησης του προφορικού και γραπτού κειμένου, αξιοποιώντας τις γνώσεις τους (για την επίλυση αινιγμάτων) και την εξάσκηση των φωνολογικών τους δεξιοτήτων (για την ορθή προφορά των γλωσσοδετών).
- Να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο μέσα από τη διαπραγμάτευση παράγωγων («αινιγματικός-ή-ό») και σύνθετων λέξεων (γλωσσο\*).
- Να εξοικειωθούν με τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη (και με συνοδευτικές εκφράσεις «να το πάρει το ποτάμι;») συνειδητοποιώντας διαισθητικά τις γραμματικές και λεξιλογικές επιλογές που έχουν γίνει κατά τη δημιουργία τους.
- Να γνωρίσουν τις συμβάσεις των συγκεκριμένων κειμενικών ειδών (ύπαρξη ερώτησης/ απάντησης στα αινίγματα, αναγκαιότητα ορθής άρθρωσης κατά την επανάληψη του γλωσσοδέτη) και να τις λαμβάνουν υπόψη τους κατά την αναδημιουργία ή παραγωγή αντίστοιχων κειμένων.
- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, βελτιώνοντας αντίστοιχες δεξιότητες και στρατηγικές (φωνολογική ενημερότητα, ενεργητική ακρόαση και δημιουργική σκέψη, απαντητική και κριτική ικανότητα, ευχέρεια άρθρωσης).
- Να εξοικειωθούν με γραμματικές δομές της γλώσσας (μορφολογία του ρήματος «είμαι»).
- Να εξοικειωθούν με την έννοια των ουσιαστικών και των επίθετων.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση της παύλας στην καταγραφή των διαλόγων.
- Να επεξεργαστούν κείμενο από το Θέατρο Σκιών (Καραγκιόζη) με πρωταγωνιστή τον Μέγα Αλέξανδρο.





### **Γραμματισμοί**

- Να γνωρίσουν τον Η/Υ μέσα από τις βιωματικές τους εμπειρίες και να εξοικειωθούν με τις ποικίλες δυνατότητες που τους παρέχονται στην αναζήτηση και εύρεση πληροφοριών, στην καταγραφή τους αλλά και στην αξιοποίησή τους για την προσωπική τους έκφραση και δημιουργία.
- Να γνωρίσουν τη χρηστική αξία ηλεκτρονικών λεξικών και ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση/μελέτη μιας διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας και τον τρόπο αναζήτησης σε αυτήν όπως επίσης σε ένα ηλεκτρονικό λεξικό.
- Να εξοικειωθούν με βασικές εντολές επεξεργασίας σε διάφορα ψηφιακά περιβάλλοντα (κειμενογράφο, πρόγραμμα παρουσίασης) γνωρίζοντας τη δυνατότητα «κίνησης» ανάμεσα σε δύο αρχεία (με την επιλογή της ελαχιστοποίησης και επαναφοράς), της αντιγραφής και επικόλλησης κειμένου/εικόνας και τη χρήση της εντολής αναίρεσης.
- Να συνειδητοποιήσουν διαισθητικά τη χρησιμότητα ενός αρχείου παρουσίασης (PowerPoint) και του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration για τη συστηματοποίηση και συγκέντρωση πληροφοριών γύρω από ένα θέμα.
- Να μνηθούν σε πρακτικές οπτικού και κριτικού γραμματισμού, αντλώντας και συγκρίνοντας πληροφορίες από εικόνες και κείμενα.
- Να εξοικειωθούν με την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων/παρουσιάσεων (συνδυασμός αιγιμάτων/γλωσσοδετών με αντίστοιχες εικόνες ή ήχο).

### **Διδακτικές Πρακτικές**

Προτείνεται ο χωρισμός των παιδιών σε ομάδες «αιγιμάτων» και «γλωσσοδετών» (τρεις τετραμελείς ομάδες για το κάθε είδος σε μία τάξη 25-26 μαθητών/τριών) όπου διαλέγουν τα ίδια το αντικείμενο με το οποίο θα ασχοληθούν, ενώ προετοιμάζονται για την προοπτική εναλλαγής των ρόλων τους (σχεδιαστής/συντάκτης και λύτης του



αινίγματος ή γλωσσοδέτη). Οι μαθητές/τριες στην εξέλιξη του σεναρίου θα κληθούν να απαντήσουν σε δοκιμασίες που θα ετοιμάσουν τα μέλη των άλλων ομάδων και έτσι θα τους δοθεί η ευκαιρία να συνεργαστούν με περισσότερα άτομα της τάξης τους, ανταλλάσσοντας τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους.

Η ύπαρξη των ομάδων αποτελεί τη βασική μορφή οργάνωσης της τάξης. Προτείνονται όμως και δράσεις στις οποίες τα παιδιά θα κληθούν να εργαστούν ατομικά (κατά τη διαδικασία λύσης ενός αινίγματος ή εξάσκησης στην επανάληψη ενός γλωσσοδέτη) αλλά και να συνεργαστούν στην ολομέλεια της τάξης (κατά την εκκίνηση των δραστηριοτήτων αλλά και στις φάσεις ανατροφοδότησης και συζήτησης των επιμέρους εργασιών).

Έτσι οι μαθητές/τριες συμμετέχουν στην ολομέλεια στην αρχή του σεναρίου. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες. Αρχικά εργάζονται στο ίδιο αντικείμενο ενώ προοδευτικά «αυτονομούνται» και αναλαμβάνουν διαφορετικές αλλά ισοδύναμες εργασίες. Κάθε φορά που ολοκληρώνουν τη δράση τους παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους στην ολομέλεια της τάξης. Ένα δίωρο αξιολόγησης/ανατροφοδότησης προτείνεται πριν την τελευταία φάση «Δημιουργούμε και παρουσιάζουμε», όπου όλες οι ομάδες έχουν και πάλι κοινή εργασία στην οποία καλούνται να διακρίνουν τα αινίγματα και τους γλωσσοδέτες από άλλα κειμενικά είδη. Στην τελευταία φάση ακολουθεί μια συζήτηση για τον τρόπο παρουσίασης και τη μορφή της τελικής τους εργασίας. Οι ομάδες συνεργάζονται ώστε να συμφωνηθεί τι θα πρέπει να περιλαμβάνει η τελική παρουσίαση της συλλογικής τους δράσης.

Τα βήματα για τη διαπραγμάτευση του θέματος είναι τέσσερα και για το καθένα προβλέπονται δύο δίωρα. Έτσι υπολογίζονται 16 διδακτικές ώρες για την ολοκλήρωση όλων των φάσεων του σεναρίου.

Σύντομη περιγραφή του σεναρίου:

1ο Βήμα: Τι είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες

1ο δίωρο («Παιχνίδι με αινίγματα και γλωσσοδέτες» / Στην ολομέλεια της τάξης)



- 2ο δίωρο («Αναζήτηση ερμηνείας των λέξεων» / Στην ολομέλεια της τάξης / «Αντιστοίχιση των χαρακτηριστικών τους» / «Αξιοποίηση κόμικ για την παρουσίαση του ρήματος 'είμαι'») / Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια)
- 2ο Βήμα: Αναζητούμε αινίγματα και γλωσσοδέτες
- 3ο και 4ο δίωρο (εργασία σε ομάδες και ανταλλαγή των εργασιών προς επίλυση από άλλες ομάδες)
- 3ο Βήμα: Μιλάμε για τις οικογένειές τους και τις ξεχωρίζουμε από άλλες
- 5ο δίωρο («Διαπραγμάτευση παράγωγων «αινιγματικός-ή-ό» και σύνθετων λέξεων (γλωσσο\*)») / (Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια της τάξης)
- 6ο δίωρο («Σύγκριση αινίγματος στο κινούμενο σχέδιο και το αίνιγμα του Καραγκιόζη», «Διάκριση κειμενικών ειδών») / Στην ολομέλεια της τάξης και στις ομάδες)
- 4ο Βήμα: Δημιουργούμε και παρουσιάζουμε
- 7ο δίωρο «Δημιουργούμε παρουσιάσεις, με εικόνες και ηχητικά ντοκουμέντα για αινίγματα και γλωσσοδέτες» / (Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια)
- 8ο δίωρο «Δημιουργία σταυρόλεξου» / (Εργασία στις ομάδες και στην ολομέλεια)

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

##### ***Αφετηρία***

Αφορμή για την εισαγωγή στη συγκεκριμένη θεματική μπορεί να αποτελέσει η συζήτηση της εικόνας του προοργανωτή (σ.69) και η σύνδεσή της με την πλοκή της ιστορίας του σχολικού βιβλίου. Παράλληλα σχολιάζονται οι στόχοι της ενότητας και τα παιδιά καλούνται να προβληματιστούν για τη χρησιμότητα και τη λειτουργία των αινιμάτων και των γλωσσοδετών. Αναμένεται ότι τα παιδιά θα αναφερθούν στη διασκέδαση, το αστείο, την εξάσκηση του μυαλού αλλά και της γλώσσας. Ανιχνεύονται σχετικές γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών/τριών ή αξιοποιούνται σχετικά κείμενα του Ανθολογίου ενώ προτείνεται η συστηματική επεξεργασία του συγκεκριμένου θέματος. Εξηγούνται στους μαθητές/τριες οι βασικές επιδιώξεις της



εν γένει ενασχόλησης τους με το θέμα και συμφωνείται το πλαίσιο εργασίας των ομάδων και η μορφή που θα έχει το τελικό προϊόν της εργασίας τους. Η χρήση του Η/Υ και του διαδικτύου είναι εξ αρχής γνωστή στα παιδιά και έτσι μπορεί από τα ίδια να προταθεί η ανάρτηση σχετικών εφαρμογών που θα προκύψουν από αυτά στην ιστοσελίδα ή στο blog του σχολείου ή η αποστολή τους σε μαθητές άλλου σχολείου. Τα παιδιά καλούνται να εκφράσουν πρωτοβουλίες δράσεων που επιθυμούν να αναλάβουν. Η αξιοποίηση των ιδεών των μαθητών/τριών είναι βασική προτεραιότητα, για αυτό και αναζητούνται ευκαιρίες ανάδειξής τους μέσα από τη συχνή προτροπή για παρουσίαση των προτάσεών τους σε κάθε φάση διεξαγωγής του σεναρίου.

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

Τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες αποτελούν αντικείμενο διαπραγμάτευσης της Β΄ τάξης στα πλαίσια του γλωσσικού μαθήματος (8η ενότητα, «Το ταξίδι στη Χωχαρούπα», τεύχος Α΄, σ. 69-75 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος Α΄ σ.43-46).

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Μέσα από τις προτάσεις του συγκεκριμένου σεναρίου επιδιώκεται η εξοικείωση των μικρών μαθητών/τριών με τις ΤΠΕ, όπου μέσα από την προσωπική βίωση της χρήσης τους θα γνωρίσουν διάφορες εναλλακτικές μορφές κειμένων (όπως είναι η ύπαρξη ενός λεξικού, που μπορεί να παρουσιαστεί στην έντυπη και ηλεκτρονική μορφή του ή μια εγκυκλοπαίδεια που μπορεί να δοθεί ως έντυπο κείμενο και ως ένα κείμενο που μπορεί να αναζητηθεί στο διαδίκτυο) αλλά και τη δυνατότητα συνδυασμένης εύρεσης/παρουσίασης εικόνας/κειμένου ή και ήχου για τη δημιουργία και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων. Στα πλαίσια αυτά η γνωριμία με βασικές εντολές στη χρήση ενός κειμενογράφου ή ενός προγράμματος παρουσίασης ή εννοιολογικής χαρτογράφησης θα συμβάλει στην εξάσκηση και εμπέδωση της χρήσης τους από τους μικρούς μαθητές/τριες της Β΄ τάξης.



### *Κείμενα*

Αινίγματα και γλωσσοδέτες, κείμενα και εικόνες από το διαδίκτυο, λήμματα σε εγκυκλοπαίδειες, λήμματα σε διαδικτυακά και ηλεκτρονικά λεξικά, σελίδα ενός κόμικ, ηχητικές καταγραφές, πίνακας κλίσης του ρήματος είμαι, κείμενο θεατρικής παράστασης Καραγκιόζη, κείμενο παραμυθιού και ποιήματος, βιντεοσκοπημένα στιγμιότυπα (από κινούμενα σχέδια και τηλεοπτικές εκπομπές), κείμενα πολυτροπικά (συνδυασμός εικόνας/ κειμένου και ήχου).

Συγκεκριμένα χρησιμοποιούνται:

### *Βίντεο*

Στιγμιότυπο της τηλεοπτικής σειράς «[Στο παρά πέντε](#)»,

Στιγμιότυπα (57.44' -59.21') από το κινούμενο σχέδιο με τίτλο «[Οι 12 άθλοι του Αστερίξ](#)»

### *Ιστοσελίδες*

Πύλη για την ελληνική γλώσσα: [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#)

[Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια: http://el.wikipedia.org](#)

Μουσείο Λούβρου για την εικόνα της Μόνα Λίζα, <http://www.louvre.fr/>

Εφαρμογές Γλωσσικής Τεχνολογίας, <http://www.neurolingo.gr>

Λογισμικό δημιουργίας κόμικς Comic Creator, (ελεύθερο στο διαδίκτυο, στο <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html>)

Περιοδικό: [http://www.karagkiozis.com/45\\_MARTIOS\\_2011.pdf](http://www.karagkiozis.com/45_MARTIOS_2011.pdf) (για το έργο «Τα αινίγματα της Βεζυροπούλας», σελ.55)

Για την ανεύρεση αινιγμάτων και γλωσσοδετών προτείνονται οι ιστοσελίδες:

<http://www.ainigmata.gr>

[http://dreamskindergarten.blogspot.gr/2011/11/blog-post\\_24.html](http://dreamskindergarten.blogspot.gr/2011/11/blog-post_24.html)

[http://www.snhell.gr/kids/content.asp?id=273&cat\\_id=12](http://www.snhell.gr/kids/content.asp?id=273&cat_id=12)

<http://dim-rizou.pel.sch.gr/ergasies/zoa/page24.html>

<http://12dim-kalam.thess.sch.gr/pages/riddles.html>

<http://dim-lieg.europe.sch.gr/enigmes.html>



[http://www.paidika.gr/index.php?option=com\\_content&task=view&id=533&Itemid=83](http://www.paidika.gr/index.php?option=com_content&task=view&id=533&Itemid=83)

[http://www.matia.gr/5/54/54\\_1.html](http://www.matia.gr/5/54/54_1.html) και το βίντεο στο οποίο μαθητές/τριες της Β' τάξης του Δημοτικού Νισύρου στο σχολικό έτος 2009-2010 παρουσιάζουν τον γλωσσοδέτη της μυγαλιάς: <http://www.youtube.com/watch?v=FxcUIfy-LCE>

### Εικόνες – Φωτογραφίες

Από ιστοσελίδες:

Για την εικόνα της κορνίζας,

<http://www.karakosta.gr/index.php?cPath=40&osCsid=b032ffcfb675b89d8fff09c0d53d9702>

Για την εικόνα των παπουτσιών: Kids Fancy Shoes Image, <http://crazy-doodles.blogspot.gr/>


Για την εικόνα του φεγγαριού: [http://kariatida62.blogspot.gr/2011/08/blog-post\\_12.html](http://kariatida62.blogspot.gr/2011/08/blog-post_12.html)

Για την εικόνα του χελιδониού:, [http://angelou-kea.blogspot.gr/2011/05/blog-post\\_7035.html](http://angelou-kea.blogspot.gr/2011/05/blog-post_7035.html)

Για την εικόνα του βασιλικού, <http://www.enet.gr/?i=news.el.article&id=327752>

Για την εικόνα της βροχής,

<http://www.rainharvest.co.za/2012/06/why-harvest-rain-water-calculate-how-much-you-can-harvest/>

Για την εικόνα του κυρίου για τους γλωσσοδέτες  Βιβλίο Μαθητή Γλώσσας Β τάξης, Α' τεύχος, σελ. 70

Για την εικόνα της κυρίας με τα αινίγματα  Βιβλίο Μαθητή Γλώσσας Β τάξης, Α' τεύχος, σελ. 74



, Εικόνες ClipArt Office

Για τις ηχητικές καταγραφές των γλωσσοδετών προτείνεται ο ψηφιακός δίσκος της Μαρίζας Κοχ με τίτλο ΠΑΙΧΝΙΔΟΤΡΑΓΟΥΔΑ.

Οι πηγές εικόνων για τα αινίγματα (Αρχείο Παρουσίασης με τίτλο: Protasi-BHMA 4)

βαρελάκι: [http://www.bb.net.nz/barrels\\_oak\\_wine.htm](http://www.bb.net.nz/barrels_oak_wine.htm)

κρασάκι: [http://tha-ginei-agrotis.blogspot.gr/2011/11/blog-post\\_19.html](http://tha-ginei-agrotis.blogspot.gr/2011/11/blog-post_19.html)

αυγό: <http://alximeio.wordpress.com/2011/10/29/prwtes-bohtheies-gia-kapsim/>

πόδια: <http://generation-g.ning.com/profiles/blogs/what-are-your-toes-telling-you>

πλάτη: <http://www.ourlife.gr/permalink/4959.html>

κεφάλι: <http://history-of-macedonia.com/2011/11/25/h-afroditi-sunanta-ton-divid/>

καρέκλα: <http://www.praktiker.gr/Product/karekla-trapezarias-daisy-wenge-11032>

ξύλινη: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wood>

κοιλιά: <http://www.tlife.gr/Article/HEALTHANDFITNESS-PLASTICSURGERY%200-110-1593.html>

μαλλιά: [http://oramazois.blogspot.gr/2011/02/blog-post\\_1396.html](http://oramazois.blogspot.gr/2011/02/blog-post_1396.html)

βούρτσες: <http://www.letoshop.gr/default.asp?pid=40&ct=1110231&itmid=5868>



### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### *1ο Βήμα: Τι είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες*

*1ο δίωρο: («Παιχνίδι με αινίγματα και γλωσσοδέτες»/ Στην ολομέλεια της τάξης)*

Μετά τη συζήτηση του προοργανωτή παρουσιάζεται η προβληματική κατάσταση στην οποία βρίσκονται οι ήρωες του σχολικού βιβλίου. Καλούνται να λύσουν αινίγματα και να επαναλάβουν σωστά γλωσσοδέτες για να φτάσουν στον προορισμό τους. Οι μαθητές/τριες παρακινούνται να τους αντικαταστήσουν και να αναλάβουν αυτοί τον ρόλο τους, συμβάλλοντας μέσα από το δικό τους παιχνίδι στο ξεπέραςμα των σχετικών εμποδίων. Για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού στην ολομέλεια της τάξης έχει σχεδιαστεί μια [παρουσίαση](#) με διαδοχές υπερσυνδέσεις ανάμεσα στις διαφάνειες (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 1<sup>ο</sup> Βήμα > Αινίγματα Γλωσσοδέτες), η οποία προβάλλεται στον πίνακα με τη βοήθεια ενός ανακλαστικού προβολέα. Σε αυτή υπάρχουν «βήματα» για να κινηθεί κανείς από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού (παραμένοντας στην 1η διαφάνεια με προβολή παρουσίασης, ακολουθείται η λογική που έχει το επιτραπέζιο παιχνίδι «φιδάκι»).

Σε κάθε ένα από αυτά υπάρχουν -με υπερσυνδέσεις- δοκιμασίες (γραπτό αίνιγμα, γλωσσοδέτης που πρέπει να επαναλάβουν μετά την ακρόαση ενός ηχητικού κομματιού ή γλωσσοδέτης που πρέπει να διαβάσουν). Η λύση τους προτείνεται να μην παρουσιαστεί από την αρχή, προκειμένου να συμμετέχουν όσο γίνεται περισσότεροι/ες στο παιχνίδι. Τα κείμενα των αινιγμάτων αλλά και των γλωσσοδετών είναι έτσι γραμμένα ώστε να σχολιαστεί η χρήση λέξεων με ομοιοκαταληξία αλλά και όμοιων συλλαβών αντίστοιχα.

Στις περιπτώσεις επιτυχημένων επιλογών υποβάλλονται σχετικές ερωτήσεις προκειμένου να αποκαλυφθούν στοιχεία αποτελεσματικών στρατηγικών.

*2ο δίωρο («Αναζήτηση ερμηνείας των λέξεων» / «Αντιστοίχιση των χαρακτηριστικών τους» / «Αξιοποίηση κόμικ για την παρουσίαση του ρήματος 'είμαι'» / Στην ολομέλεια της τάξης και στις ομάδες)*





Σε συζήτηση που ακολουθεί οι μαθητές/τριες προκαλούνται να αναφέρουν πηγές από όπου μπορεί να βρεθούν πληροφορίες σχετικά με το ερώτημα «τι είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες». Πιθανόν ανάμεσα στις απαντήσεις τους να υπάρξει η παραπομπή σε μια εγκυκλοπαίδεια. Αν είναι εύκολο οι σχετικοί τόμοι όπου βρίσκονται τα αντίστοιχα λήμματα παρουσιάζονται στα παιδιά. Παράλληλα από τον/την εκπαιδευτικό γίνεται μια εισαγωγή για τη δυνατότητα που υπάρχει -με τη βοήθεια του διαδικτύου- για πρόσβαση σε ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες, όπου μπορεί κανείς να ανατρέξει σε αυτές πολύ πιο εύκολα και γρήγορα. Εκπρόσωποι των ομάδων ακολουθώντας τις υποδείξεις του/ της εκπαιδευτικού μπαίνουν στην εγκυκλοπαίδεια Βικιπαίδεια <http://el.wikipedia.org> και αναζητούν το λήμμα «αίνιγμα» και «γλωσσοδέτης».

Αφού σχολιάσουν κάποιες από τις πληροφορίες που δίνονται και είναι κατανοητές στα παιδιά, αυτά καλούνται να συμπληρώσουν τα δεδομένα ενός [εννοιολογικού πίνακα](#) (έχει σχεδιαστεί σε αρχείο kidspiration, βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 1<sup>ο</sup> Βήμα > Εννοιολογικός Πίνακας). Αντιστοιχίζοντας (με drag & drop) τα «μπαλόνια» στην κατάλληλη θέση, ουσιαστικά αναπλαισιώνουν όσα διαπίστωσαν κατά την ώρα του παιχνιδιού αλλά και όσα διάβασαν από τις εγκυκλοπαίδειες, ενώ ταυτόχρονα επεξεργάζονται τα δομικά χαρακτηριστικά των συγκεκριμένων κειμενικών ειδών. Για την επαλήθευση των επιλογών τους οι ομάδες έχουν στη διάθεσή τους ξεχωριστό αρχείο.

Στη συνέχεια δίνεται ένα [φύλλο εργασίας](#) κειμενογράφου (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, 1<sup>ο</sup> Βήμα > Φύλλο Εργασίας Ρήμα Είμαι), κοινό για όλες στις ομάδες. Σε έναν πίνακα υπάρχουν εικόνες/ καρέ από κόμικ, που φτιάχτηκε έχοντας αφορμή ένα αίνιγμα με τη βοήθεια του λογισμικού δημιουργίας κόμικς Comic Creator ([ελεύθερο στο διαδίκτυο](#)). Τα παιδιά καλούνται να διαβάσουν το σύντομο αυτό κόμικ και να το χρωματίσουν. Θα ακολουθήσει συζήτηση γύρω από το περιεχόμενό του, η οποία θα εστιάσει σε ορισμένες ηχητικές συμβάσεις που συναντώνται στα κόμικς (οι φωνές των ηρώων εκφέρονται μέσα σε μπαλόνια, η



σκέψη της γάτας αποδίδεται με συννεφάκια) αλλά και το χιούμορ που κρύβεται συχνά σε αυτά («είμαι γάτα» λέει ο άνθρωπος που λύνει το αίνιγμα, «εγώ είμαι η γάτα» σκέφτεται το ζώο).

Στη συνέχεια καλούνται να βοηθήσουν μια γιαγιά (παρουσιάζεται και το δικό της σκίτσο) που δεν μπορεί να διακρίνει «τα μικρά γράμματα» του κόμικ. Με τη συμπλήρωση των διαλόγων (επισημαίνεται με παύλα το διαφορετικό πρόσωπο που παίρνει τον λόγο, για αυτό και σχολιάζεται στην ολομέλεια) οι μαθητές/τριες εξασκούνται στον εντοπισμό συγκεκριμένων στοιχείων σε ένα κείμενο, ενώ παράλληλα καταγράφουν το κλιτικό παράδειγμα του ρήματος είμαι (στον ενεστώτα της οριστικής).

Για την επαλήθευση των καταγραφών τους καταφεύγουν στον πίνακα που θα βρουν στο: <http://www.neurolingo.gr> (με συγκεκριμένη παραπομπή). Ο πίνακας αυτός μεγεθυμένος παρουσιάζεται με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα μετά την ολοκλήρωση και για τον σχολιασμό της δραστηριότητας στην ολομέλεια της τάξης.

### 2ο Βήμα: Αναζητούμε αινίγματα και γλωσσοδέτες

*3ο και 4ο δίωρο («Αναζήτηση αινιγμάτων και γλωσσοδετών με συγκεκριμένο περιεχόμενο» / Εργασίες στις ομάδες και στην ολομέλεια)*

Με αφορμή εργασίες στο σχολικό βιβλίο όπου τα παιδιά παρακινούνται να βρουν αινίγματα και γλωσσοδέτες ανατρέχοντας στη βοήθεια άλλων ατόμων, δίνεται το [φύλλο εργασίας](#) μέσα από το οποίο οι ομάδες των μαθητών/τριών καθοδηγούνται να αναζητήσουν αντίστοιχα κειμενικά είδη μέσω μιας ιστοσελίδας (<http://www.ainigmata.gr>). Ιδιαίτερη έμφαση θα δοθεί στη φράση «Να το πάρει το ποτάμι» που υπάρχει κάτω από κάθε αίνιγμα που παρουσιάζεται εκεί. Στην ολομέλεια της τάξης θα γίνει συζήτηση σχετικά με τις περιστάσεις στις οποίες χρησιμοποιείται αυτή η φράση και αν είναι γνωστή στους μαθητές/τριες. Διαφορετικά θα ζητηθεί η συμβολή κάποιου μεγαλύτερου σε ηλικία, ενός παππού ή γιαγιάς που θα ερωτηθεί



από τα εγγόνια του/μαθητές της συγκεκριμένης τάξης για τη χρήση της φράσης αυτής στα παιχνίδια προηγούμενων γενεών.

Στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα είναι καταγεγραμμένο πλήθος από αινίγματα (1.033) και γλωσσοδέτες. Καθώς περιεργάζονται τα περιεχόμενα, τα παιδιά παρακινούνται να δώσουν κάποιο κριτήριο για την ταξινόμησή τους και καθοδηγούνται στην κατηγοριοποίηση που έχει άμεση σχέση με τον ορισμό των «ουσιαστικών». Οι ομάδες χωρίζονται ανάλογα με το αντικείμενο που αναζητούν (τρεις ομάδες αναζητούν γλωσσοδέτες που αφορούν αντίστοιχα ζώα, φυτά/δέντρα ή τους καρπούς τους και πράγματα και τρεις ομάδες αναζητούν αινίγματα που αφορούν αντίστοιχα ζώα, φυτά/δέντρα ή τους καρπούς τους και πράγματα). Η κάθε μια χρησιμοποιεί τα δεδομένα της ιστοσελίδας για να επιλέξει υλικό που την αφορά. Η συμφωνημένη επιλογή κάθε ομάδας αντιγράφεται και επικολλάται σε συγκεκριμένα πλαίσια ενός πίνακα (με τη χρήση του εργαλείου της ελαχιστοποίησης και της επαναφοράς), ακολουθώντας οδηγίες που δίνονται από τον/την εκπαιδευτικό. Καθώς κινείται ανάμεσα στις ομάδες, παρακινεί τα μέλη τους να παρουσιάσουν τα ευρήματά τους, εστιάζοντας στα χαρακτηριστικά τους (να αλλάξουν μέγεθος και χρώμα στις λέξεις που ομοιοκαταληκτούν ή σε αυτές που έχουν όμοιες συλλαβές, να γράψουν τη φράση «τι είναι;» κάτω από κάθε αίνιγμα, να εξασκηθούν στην εκφώνηση των γλωσσοδετών...). Οι οδηγίες για την επικόλληση κειμένου και εικόνας καταγράφονται στο φύλλο εργασίας, αλλά κρίνεται σκόπιμο να τις επαναλάβει ο/η εκπαιδευτικός στην ολομέλεια της τάξης για να γίνει κατανοητή η διαδοχή των απαραίτητων βημάτων. Τα ευρήματα των ομάδων παρουσιάζονται (πρώτα προφορικά) στην ολομέλεια της τάξης. Σε αυτή τη φάση δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στην ύπαρξη του ρυθμού και της ομοιοκαταληξίας (με την απαρίθμηση των συλλαβών κάθε στίχου και τον εντοπισμό λέξεων που «ακούγονται το ίδιο»). Τα παιδιά ανταλλάσοντας ρόλους (του δημιουργού/χρήστη) προκαλούνται να βρουν τη λύση των αινιγμάτων και να δοκιμάσουν τις ικανότητές τους στους γλωσσοδέτες. Σε έναν πίνακα που έχει ετοιμαστεί καταγράφονται οι απαντήσεις των αινιγμάτων ή το

αντικείμενο διαπραγμάτευσης κάθε γλωσσοδέτη (με λέξεις αλλά και με εικόνες, αν αυτό είναι εφικτό).

Αινίγματα (ενδεικτικά)	Δείχνει ζώο  η αράχνη	Δείχνει φυτό...  η ντομάτα	Δείχνει πράγμα  το σφουγγάρι
Γλωσσοδέτες (ενδεικτικά)	Μιλά για ένα ζώο  η πάπια	Μιλά για φυτό ...  τα κουκιά	Μιλά για πράγμα  η πέτρα

Στη συνέχεια οι λέξεις που βρίσκονται στον πίνακα σχολιάζονται προκειμένου οι μαθητές/τριες να οδηγηθούν από το «παράδειγμα» στον «κανόνα» που θέλει να ονομάζονται «ουσιαστικά» οι λέξεις που δείχνουν πρόσωπα, ζώα ή πράγματα.

3ο Βήμα: Μιλάμε για τις οικογένειές τους και τις ξεχωρίζουμε από άλλες

5ο δίωρο («Διαπραγμάτευση παράγωγων, όπως το επίθετο «αινιγματικός-ή-ό» και σύνθετων λέξεων (γλωσσο\*)») / Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια της τάξης)

Η συζήτηση για τη σημασιολογική επεξεργασία της παράγωγης λέξης «αινιγματικός-ή,ό» αλλά και των σύνθετων λέξεων που έχουν ως συνθετικό τους τη λέξη γλώσσα προκαλείται στην ολομέλεια της τάξης, στο σύνολο όλων των μαθητών/τριών.



Αφορμή για την πρώτη διάσταση της δράσης αποτελεί ο πίνακας του Λεονάρντο Ντα Βίντσι «Τζιοκόντα». Ένα γνωστό έργο τέχνης που έχει αξιοποιηθεί σε διάφορους τομείς της καλλιτεχνικής δημιουργίας για το υπαινικτικό του χαρακτηριστικό, το «αινιγματικό χαμόγελο». Το ενδιαφέρον των παιδιών για την προβληματική κατάσταση στην οποία θα κληθούν να εμπλακούν («τι σημαίνει η λέξη;») προκαλείται μέσα από την παρακολούθηση ενός στιγμιότυπου της τηλεοπτικής σειράς «[Στο παρά πέντε](#)», μια σειρά που έχει γνωρίσει πολλές επαναλήψεις και τα παιδιά είναι σίγουρο ότι τη γνωρίζουν.



Προηγούνται ερωτήσεις στην ολομέλεια της τάξης, αναφορικά με τη σκηνή αλλά και με τις γνώσεις τους γύρω από αυτόν τον συγκεκριμένο ζωγραφικό πίνακα. «Πιστεύετε ότι μπορεί η ίδια να έχει ζωγραφίσει παρόμοιο πίνακα; Γιατί διαλέγει αυτόν τον πίνακα; Έχετε δει την εικόνα αυτή και κάπου αλλού; (Είναι ενδεχόμενο να γίνει αναφορά σε διαφημιστικά σποτ όπως για σοκολατάκια ή κλιματιστικά). Στη σκηνή που έχουν παρακολουθήσει υπάρχει ένας υπαινιγμός για το αν το χαμόγελο της Τζιοκόντα είναι πραγματικό ή όχι. «Χαμογελάει;».



Κατά παρόμοιο τρόπο προκαλείται το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για τη χρήση της λέξης «γλώσσα» και τη σύνθεσή της. Παρουσιάζεται σε μεγέθυνση η εικόνα της ηρωίδας του σχολικού βιβλίου όπου εμφανώς έχει «πρόβλημα με τον γλωσσοδέτη». Οι μαθητές/τριες στην ολομέλεια της τάξης παρακινούνται να σχολιάσουν την εικόνα αναφερόμενοι στη σημασία της λέξης «γλωσσοδέτης». Στο [φύλλο εργασίας](#) που μοιράζεται στην ομάδα των γλωσσοδετών καλούνται να ανατρέξουν στο λεξικό και να σχολιάσουν το σύμβολο + που ενώνει τις λέξεις γλώσσα+ δέτης. Στη συνέχεια παρακινούνται μέσα από τις οδηγίες του φύλλου εργασίας να εντοπίσουν συγκεκριμένες λέξεις/ λήμματα του [ηλεκτρονικού λεξικού Τριανταφυλλίδη](#) έχοντας ως βοήθεια την ερμηνεία τους. Στο τέλος του φύλλου εργασίας δίνεται μια εικόνα για την οποία αναζητείται ένας τίτλος. Οι ομάδες των μαθητών/τριών καλούνται να συνεργαστούν για να αποφασίσουν σε ποια από τις λέξεις με τις οποίες ασχολήθηκαν ταιριάζει περισσότερο και έτσι να έχουν ως παράδειγμα από τις σχετικές αναφορές κάποια φράση για τον τίτλο της εικόνας (ενδεικτικά: «τον έπιασε γλωσσοδέτης»).

Οι ερωτήσεις στο [φύλλο εργασίας](#) που δίνεται στις ομάδες των «αινιγμάτων» παραπέμπουν στη φράση «αινιγματικό χαμόγελο» για την οποία τα παιδιά καλούνται να δώσουν τις πρώτες εκτιμήσεις τους συσχετίζοντάς την με τη λέξη αίνιγμα. Επιπλέον παρακινούνται να επισκεφτούν την ιστοσελίδα του [Μουσείου του Λούβρου](#), για να παρατηρήσουν τον συγκεκριμένο πίνακα (αφού εντοπίσουν την εικόνα μπορούν να την εξετάσουν σε κάθε της λεπτομέρεια μεγαλώνοντας ή



μικραίνοντάς την) και να καταλήξουν ότι είναι δύσκολο να συμφωνήσουν για το αν χαμογελά ή όχι, προσεγγίζοντας με βιωματικό τρόπο την ερμηνεία της λέξης «αινιγματικό». Στη συνέχεια καλούνται να επισκεφτούν δύο ηλεκτρονικά λεξικά (<http://el.wiktionary.org> και το [λεξικό Τριανταφυλλίδη](#)) όπου συναντούν τη φράση «αινιγματικό χαμόγελο». Εντοπίζουν και αντιγράφουν τις ερμηνείες του λήμματος «αινιγματικός-ή-ό» και τέλος καλούνται με βάση τις γνώσεις που θα έχουν αποκομίσει από την αξιοποίηση των λεξικών, να δώσουν τη δική τους ερμηνεία για τη χρήση της φράσης «αινιγματικό χαμόγελο» στο πλαίσιο μιας συγκεκριμένης επικοινωνιακής κατάστασης.

Συγκρίνοντας τις ερμηνείες στην προφορική συζήτηση που θα γίνει στην ολομέλεια της τάξης, διαπιστώνεται -από όλες τις ομάδες- ότι πρόκειται για επεξηγήσεις που έχουν παραπλήσιο νόημα, οι οποίες όμως δε χρησιμοποιούν τις ίδιες ακριβώς εκφράσεις. Επιπλέον στο Βικιλεξικό θα μπορέσουν να περιεργαστούν τον τρόπο που είναι δομημένο, συγκρίνοντάς το με το λεξικό Τριανταφυλλίδη εντοπίζοντας και άλλες λέξεις (συγγενικές ή συνώνυμα, αντώνυμα) γραμμένες με μπλε χρώμα, για τις οποίες μπορούν να βρουν αντίστοιχες ερμηνείες. επίσης, στην ολομέλεια της τάξης προκαλείται συζήτηση για το είδος των λέξεων, «αινιγματικός-ή-ό» ή «γλωσσομαθής -ής -ές», σχολιάζεται η ύπαρξη ξεχωριστών τύπων για κάθε ένα γένος (ο, η, το) και έτσι για άλλη μια φορά από τα συγκεκριμένα παραδείγματα δίνεται η ευκαιρία για διαισθητική συνειδητοποίηση και αναφορά στον «κανόνα» (επίθετα είναι οι λέξεις που δείχνουν πώς είναι το ουσιαστικό).

*6ο δίωρο («Σύγκριση αινίγματος στο κινούμενο σχέδιο και το αίνιγμα του Καραγκιόζη» / «Διάκριση κειμενικών ειδών» / Στην ολομέλεια της τάξης και στις ομάδες).*

Στην ολομέλεια της τάξης παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο (57.44' - 59.21') από το κινούμενο σχέδιο με τίτλο «[Οι 12 άθλοι του Αστερίξ](#)» (έκφραση που συσχετίζεται με την αντίστοιχη φράση για τον Ηρακλή και επεξηγείται το νόημά της). Οι μαθητές/τριες προετοιμάζονται για ό,τι πρόκειται να παρακολουθήσουν αφού τους



εξηγείται πως σύμφωνα με την υπόθεση του έργου, μια από τις δοκιμασίες που καλείται να ξεπεράσει ο Αστερίξ είναι η λύση ενός αινίγματος. Ένας προσεκτικός παρατηρητής του επεισοδίου θα διαπιστώσει πως στη συγκεκριμένη σκηνή ο Αστερίξ θα μπορούσε να έχει τον ρόλο ενός ήρωα σε διαφημιστικό σποτ. Δε χρησιμοποιεί την εξυπνάδα του για να λύσει το αίνιγμα αλλά (έχοντας κλειστά τα μάτια) ακουμπά με τα χέρια του τις δύο στοίβες με τις πετσέτες και αποφαινεται σε ποια έγινε χρήση του απορρυπαντικού «Όλυμπος». Οι μαθητές/τριες προκαλούνται να εντοπίσουν τα στοιχεία αυτά μέσα από μια συζήτηση που θα ξεκινήσει για την αναζήτηση στοιχείων που συναντώνται στα αινίγματα (ερώτημα «τι είναι;», συσχετισμός λέξεων και αναζήτηση κρυμμένου νοήματος σε αυτές).

Στη συνέχεια -αν υπάρχει δυνατότητα- ακούγεται ένα απόσπασμα από την παράσταση «Τα αινίγματα της Βεζυροπούλας» από το έργο «Ο Καραγκιόζης του Ευγένιου Σπαθάρη». Στον διάλογο ανάμεσα στον Καραγκιόζη και την κόρη του Βεζύρη, αυτή του θέτει τρία αινίγματα και εκείνος με επιτυχία απαντά σε αυτά δίνοντας ταυτόχρονα και την ερμηνεία τους. Μετά την ακρόαση γίνεται συζήτηση γύρω από τον Καραγκιόζη και το Θέατρο Σκιών (άλλωστε τον έχουν γνωρίσει μέσα από το βιβλίο της γλώσσας, ήδη από την Α' τάξη) και οι μαθητές/τριες παρακινούνται να εντοπίσουν τα στοιχεία του αινίγματος που συναντώνται στον διάλογο, ενώ λείπουν από το κινούμενο σχέδιο με πρωταγωνιστή τον Αστερίξ.

Εναλλακτικά -αν υπάρχει αδυναμία χρήσης των παραπάνω- δίνεται ένα [φύλλο εργασίας](#) στο οποίο είναι γραμμένοι οι διάλογοι των δύο έργων (έγινε απομαγνητοφώνηση του διαλόγου από το έργο «Οι 12 Άθλοι του Αστερίξ» ενώ για το αίνιγμα της Βεζυροπούλας που αυτή τη φορά απαντάται από τον Μέγα Αλέξανδρο, γνώριμος των παιδιών από το έργο ο «Μ. Αλέξανδρος και το καταραμένο φίδι» που υπάρχει στο σχολικό ανθολόγιο, χρησιμοποιήθηκε το κείμενο μιας θεατρικής παράστασης, όπως αυτό δίνεται στο περιοδικό «[ο Καραγκιόζης μας](#)» του Πανελληνίου Σωματείου Θεάτρου Σκιών).



Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας ζητείται η γνώμη των παιδιών για την αξιοποίηση των παραπάνω στιγμιότυπων σε τρεις επικοινωνιακές συνθήκες (σε διαφήμιση, διήγηση παραμυθιού, αίνιγμα). Για την απάντησή τους καλούνται να κρατήσουν το πλαίσιο κειμένου που αντιστοιχεί στην κατάλληλη επικοινωνιακή περίσταση (κρατούν τη λέξη διαφήμιση για το κείμενο του Αστερίξ και τη λέξη αίνιγμα για το κείμενο από το έργο του Καραγκιόζη). Στη συζήτηση που θα ακολουθήσει στην ολομέλεια της τάξης οι ομάδες των μαθητών θα επιχειρηματολογήσουν για τις επιλογές τους.

Κατόπιν θα μπορούσε να δοθεί στις ομάδες ένα ακόμη [φύλλο εργασίας](#) (από τον επεξεργαστή κειμένου) όπου οι μαθητές/τριες καλούνται να διακρίνουν ανάμεσα σε έξι κείμενα (2 αινίγματα, δύο γλωσσοδέτες, την αρχή ενός παραμυθιού και ένα ποίημα, που έχουν την πηγή τους [στο Σπουδαστήριο του Νέου Ελληνισμού](#)), ποια από αυτά είναι αινίγματα και γλωσσοδέτες και να τα τοποθετήσουν με την εντολή drag & drop (ίσως εδώ χρειαστεί να θυμηθούν και την εντολή undo για την αναίρεση «λανθασμένης» πληκτρολόγησης) σε δύο στήλες. Στη διάθεση των ομάδων υπάρχει επίσης και ένα φύλλο με την ενδεδειγμένη διαγραφή και τοποθέτηση των πλαισίων κειμένου. Η επιχειρηματολογία των ομάδων για τις επιλογές τους θα δοθεί προφορικά στην ολομέλεια της τάξης με την ολοκλήρωση της εργασίας τους.

#### 4ο Βήμα: Δημιουργούμε και παρουσιάζουμε

*7ο δίωρο «Δημιουργούμε παρουσιάσεις, με εικόνες και ηχητικά ντοκουμέντα για αινίγματα και γλωσσοδέτες» εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια*

Στην ολομέλεια της τάξης προκαλείται συζήτηση σχετικά με τη μορφή που θα μπορούσε να έχει η ανάρτηση/δημοσιοποίηση της ομαδικής τους εργασίας. Για να προκληθεί η σκέψη των παιδιών, αρχικά από τον/την εκπαιδευτικό παρουσιάζονται [πολυτροπικά κείμενα με αινίγματα](#) (τα οποία προσφέρονται για «ολική ανάγνωση» συχνόχρηστων λέξεων) όπου τα παιδιά καλούνται να τα αποκωδικοποιήσουν και να δώσουν απαντήσεις (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 4<sup>ο</sup> Βήμα > 1Πρόταση).





Στη συνέχεια παρουσιάζονται παρόμοιες εργασίες (που προσφέρονται σε παιδιά ή έχουν γίνει με τη συμβολή παιδιών) με την αξιοποίηση των αινιγμάτων και γλωσσοδετών, από το διαδίκτυο:

[http://dreamskindergarten.blogspot.gr/2011/11/blog-post\\_24.html](http://dreamskindergarten.blogspot.gr/2011/11/blog-post_24.html)

<http://www.youtube.com/watch?v=FxcUIfy-LCE>

Γίνεται συζήτηση για τα μέσα που χρησιμοποιούνται στις παραπάνω παρουσιάσεις και οι ομάδες των αινιγμάτων/γλωσσοδετών καλούνται να δημιουργήσουν αντίστοιχες εργασίες με τη βοήθεια του λογισμικού PowerPoint. Ως επιπρόσθετη εργασία θα μπορούσαν οι μαθητές/τριες να προκληθούν, ώστε να αναλάβουν την εξάσκηση τους στην εκφώνηση των αινιγμάτων και γλωσσοδετών για να μαγνητοφωνήσουν τη συμμετοχή τους στη συγκεκριμένη προσπάθεια. Στη φάση αυτή η συμμετοχή και η συμβολή του/της εκπαιδευτικού θα είναι καθοριστική, αφού θα πρέπει να μαγνητοφωνήσει τις φωνές των παιδιών και να αποθηκεύσει εκείνη την εγγραφή που τα ίδια θα συμφωνήσουν ότι έχει την καλύτερη απόδοση/άρθρωση. Η αποθηκευμένη εγγραφή κάθε ομάδας θα πρέπει να μπει στον φάκελό της, ώστε από εκεί οι μαθητές/τριες να καθοδηγηθούν για την εισαγωγή της στη διαφάνεια. Στο τέλος της δραστηριότητας θα υπάρξουν τρεις διαφάνειες με γλωσσοδέτες και τρεις διαφάνειες με αινίγματα. Τα αρχεία αυτά θα συγκεντρωθούν από την/τον εκπαιδευτικό σε μια παρουσίαση για την τελική ανάρτησή τους στην ιστοσελίδα του σχολείου.



8ο δίωρο Δημιουργία σταυρόλεξου Hotpotatoes, JCross

Καθώς η προηγούμενη εργασία αποτελεί σύνθεση επιμέρους δράσεων, η δημιουργία σταυρόλεξου προβλέπεται να γίνει με τη συμβολή όλων των ομάδων. Αυτές θα ακολουθήσουν την ίδια οδηγία: θα πρέπει να ανατρέξουν σε διάφορες πηγές του διαδικτύου (διαφορετικές για κάθε μια ομάδα) προκειμένου να βρουν ανιγμάτα:

[Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού, ανιγμάτα](#)

[Δημοτικό σχολείο Ριζού, Ε' Τάξη 2005, ανιγμάτα για τα ζώα](#)

[12<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς, ανιγμάτα με ζώα και φυτά](#)

[Ελληνικό Σχολείο Λιέγης, ανιγμάτα και σπαζοκεφαλιές](#)

[Ιστοσελίδα «Παιδικά», ανιγμάτα](#)

[Ιστοσελίδα «Μάτια», ανιγμάτα](#)

Στην ολομέλεια της τάξης, αφού συζητηθεί η ποικιλία των πηγών που είχαν στη διάθεσή τους και σχολιαστεί η έκταση του ενδιαφέροντος για το συγκεκριμένο θέμα, κάθε μια ομάδα ανακοινώνει την επιλογή της, ενώ οι υπόλοιπες επιχειρούν να βρουν τη λύση. Στη συνέχεια ακολουθώντας τις οδηγίες του/της εκπαιδευτικού, εκπρόσωποι των ομάδων θα σηκωθούν στον πίνακα για να καταγράψουν τα ανιγμάτά τους ως ορισμούς σε ένα [αρχείο](#) δημιουργίας σταυρόλεξου (Hotpotatoes, 6.3 JCross) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, 4<sup>ο</sup> Βήμα > Σταυρόλεξο ανιγμάτων). Το ολοκληρωμένο αρχείο θα αναρτηθεί και αυτό στην ιστοσελίδα του σχολείου, ενώ τα παιδιά θα προκληθούν να σκεφτούν τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να δημοσιοποιήσουν τη συγκεκριμένη ανάρτηση ώστε να γίνει ευρύτερα γνωστή.

**ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

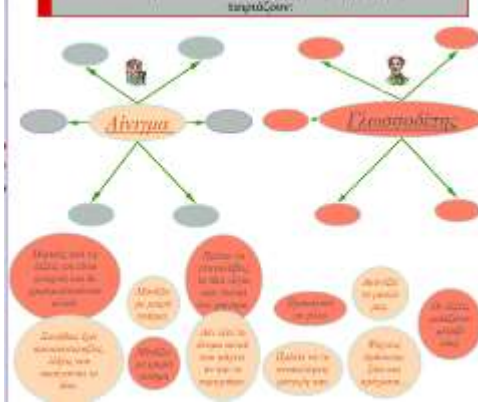
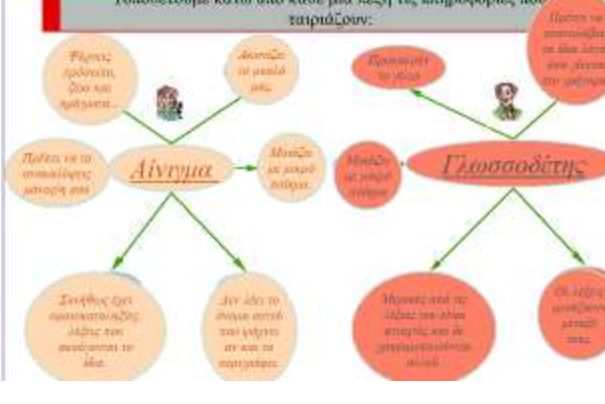
Έτοιμο συνοδευτικό υλικό με φύλλα εργασίας και αρχεία επεξεργαστή κειμένου, λογισμικού παρουσίασης, εννοιολογικής χαρτογράφησης και λογισμικού εξάσκησης και πρακτικής υπάρχουν σε ξεχωριστό φάκελο.

1ο Βήμα: Τι είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες

1ο δώρο («Παιχνίδι με αινίγματα και γλωσσοδέτες»/ Στην ολομέλεια της τάξης)

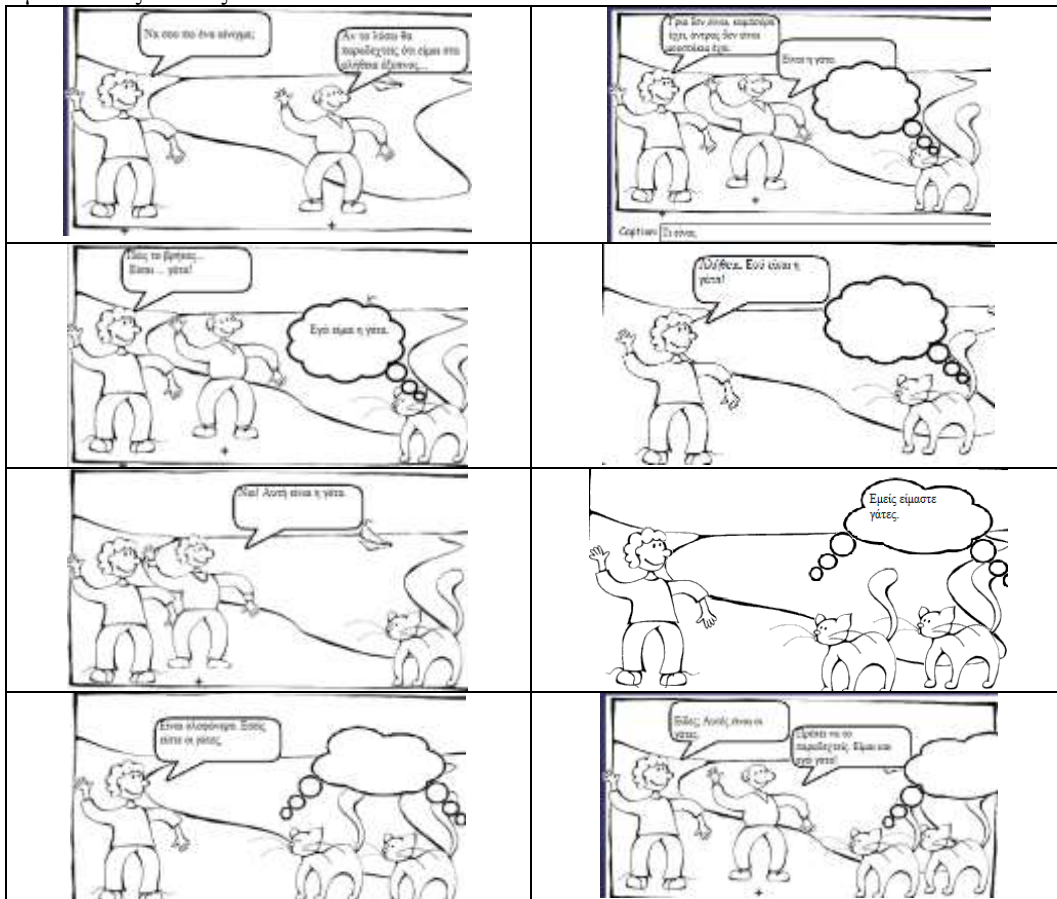
	 <p>Αναπαραγωγός πολυμέσων VLC</p>
	

2ο δίωρο («Αναζήτηση ερμηνείας των λέξεων» / Στην ολομέλεια της τάξης /  
 «Αντιστοίχιση των χαρακτηριστικών τους» / «Αξιοποίηση κόμικ για την παρουσίαση  
 του ρήματος 'είμαι'» / Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια)

<p>Τοποθετούμε κάτω από κάθε μια λέξη τις πληροφορίες που ταυρίζουν:</p> 	<p>Τοποθετούμε κάτω από κάθε μια λέξη τις πληροφορίες που ταυρίζουν:</p> 
<p>Αντιστοίχιση χαρακτηριστικών σε αρχείο kindspiration</p>	<p>Επαλήθευση της αντιστοίχισης χαρακτηριστικών</p>

**(Φύλλο εργασίας για το ρήμα ‘είμαι’)**

Η σελίδα αυτή προέρχεται από ένα κόμικ που είχε ως αφορμή ένα αίνιγμα. Διαβάστε το κείμενο και χρωματίστε τις εικόνες.



Η γιαγιά πάντα διαβάζει στην εγγονή της ιστορίες από κόμικς, όπως αυτό που έχετε στα χέρια σας. Αυτή τη φορά η γιαγιά έχει ξεχάσει τα γυαλιά της και έτσι δεν μπορεί να διαβάσει όσα είναι γραμμένα με τόσο μικρά γράμματα. Βοηθείστε τη γιαγιά γράφοντας τα λόγια του κόμικ στις σειρές που ακολουθούν:

- Γριά δεν είναι καμπούρα έχει, άντρας δεν είναι μουστάκια έχει. Τι είναι;
- **Είναι** η γάτα.
- Εγώ ..... η γάτα.

- Αλήθεια εσύ ..... η γάτα.
- Ναι, αυτή ..... η γάτα.
- Εμείς ..... οι γάτες.
- Είναι ολοφάνερο. Εσείς ..... οι γάτες.
- Είδες; Αυτές ..... οι γάτες.

Μόλις συμπληρώσετε όλα τα κενά θα πρέπει να ελέγξετε αν είναι σωστές οι επιλογές σας. Για αυτό θα μπορείτε να συμβουλευτείτε τον πίνακα που θα βρείτε στο:  
[http://www.neurolingo.gr/el/online\\_tools/lexiscope.htm?term=%CE%B5%CE%AF%CE%BC%CE%B1%CE%B9](http://www.neurolingo.gr/el/online_tools/lexiscope.htm?term=%CE%B5%CE%AF%CE%BC%CE%B1%CE%B9).

## 2ο Βήμα: Φύλλο εργασίας (3ο και 4ο δίωρο)

### «Αναζητούμε αινίγματα και γλωσσοδέτες» (ενδεικτικό)


Αφού έχετε χωριστεί σε ομάδες μπορείτε να μπειτε στην ιστοσελίδα <http://www.ainigmata.gr> και οι τρεις ομάδες θα πρέπει να βρείτε γλωσσοδέτες

**Γλωσσοδέτες**

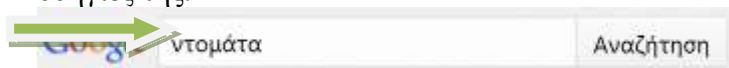
(για ζώα, φυτά/δέντρα και τους καρπούς τους και για πράγματα) και τρεις


να αναζητήσετε αινίγματα **Αινίγματα** (για ζώα, φυτά/δέντρα και τους καρπούς τους και για πράγματα).

Κάθε φορά που βρίσκετε αυτό που αρέσει σε όλους σας και θέλετε να το επιλέξετε βάζετε το *ποντίκι* πάνω του, να «αλλάξει» χρώμα και με δεξί κλικ διαλέγετε αντιγραφή και μετά μπορείτε να το πάρετε και να το κολλήσετε («επικόλληση») στο πρώτο πλαίσιο. Στο δεύτερο πλαίσιο γράφετε την εξήγηση. Δείτε το παράδειγμα:

Αίνιγμα για ένα φυτό	<b>Μακρουλή ή στρογγυλή, κόκκινη και παχουλή, μέσα γεμάτη από φλωράκια, κι από μικροσουσαμάκια.</b>	Εξήγηση: Είναι η ντομάτα. 
Αίνιγμα για ένα φυτό		Εξήγηση:

Η Χαρά λέει ότι «το Internet είναι ένα μαγικό κουτί που αν ξέρουμε τις κατάλληλες μαγικές λέξεις μπορούμε να βρίσκουμε κάθε φορά ότι ζητάμε». Εσείς τι νομίζετε; Είναι αλήθεια αυτό που λέει ή όχι; \_\_\_\_\_. Άραγε μπορούμε να βρούμε και εμείς εικόνες για να τις βάλουμε στο κείμενό μας; Ας ακολουθήσουμε τις οδηγίες της.



Αν θέλετε να βάλετε εικόνες στην εργασία σας, θα πρέπει να πατήσετε το εικονίδιο  που θα βρείτε στην επιφάνεια εργασίας (ρωτήστε το/τη δάσκαλο/α σας) και μετά να γράψετε τη λέξη που αφορά στις εικόνες/ φωτογραφίες που ψάχνετε (δείτε το παράδειγμα):

- Ας γράψουμε τη λέξη «ντομάτα» (δες το πράσινο βελάκι) και να πατήσουμε Αναζήτηση. Είναι πολλές οι πληροφορίες που μας προσφέρονται, αλλά εμείς ζητάμε εικόνες. Για αυτό και επιλέγουμε Εικόνες...



Τότε στην οθόνη θα δούμε ότι υπάρχουν πολλές μικρές εικόνες. Διαλέγουμε μια εικόνα και βάζουμε το *ποντίκι* πάνω της. Όταν φανεί το χεράκι κάνουμε δεξί κλικ και ανοίγουμε/ μεγαλώνουμε την εικόνα. Μετά ζητάμε «αντιγραφή εικόνας». Ύστερα μπορούμε να τη βάλουμε στο πλαίσιο δίπλα στο αίνιγμα (με δεξί κλικ και «επικόλληση»). Θα πρέπει όμως να τη μικρύνουμε για να χωρά μέσα σε αυτό. Αν πατήσουμε πάνω στην εικόνα τότε θα φανούν κάποιες τελίτσες που θα σας βοηθήσουν. Δοκιμάστε....





**3ο Βήμα: Μιλάμε για τις οικογένειές τους και τις ξεχωρίζουμε από άλλες**  
**5<sup>ο</sup> δίωρο: («Διαπραγμάτευση παράγωγων λέξεων, ‘αινιγματικός-ή-ό’, για τις ομάδες των αινιγμάτων»), Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια της τάξης)**  
 Παρατηρήστε την παρακάτω εικόνα. Είναι ένας πίνακας του Λεονάρντο Ντα Βίντσι που έχει τίτλο Μόνα Λίζα «Τζιοκόντα»



Σε ένα από τα επεισόδια του «Παρά πέντε» η Θεοπούλα παρουσιάζεται να έχει ζωγραφίσει τον ίδιο πίνακα. Είδατε το σχετικό στιγμιότυπο.

<http://www.youtube.com/watch?v=jObJ-rgFu-Y>.



Το θέμα είναι «αν όντως χαμογελάει»... Εσείς τι λέτε; Πατώντας εδώ <http://www.louvre.fr/> θα μπορέσετε να δείτε τον αυθεντικό πίνακα στο Μουσείο του Λούβρου (στη Γαλλία), όπου και εκτίθεται (θα βρείτε την εικόνα κάτω δεξιά).

Συζητήστε στην ομάδα σας για την έκφρασή της (αν είναι σοβαρή ή αν χαμογελάει...). Δεν είναι απαραίτητο να συμφωνήσετε. Άλλωστε πολλοί λένε ότι το χαμόγελό της είναι «αινιγματικό». Όμως τι σημαίνει η λέξη ‘αινιγματικό’; Μήπως έχει σχέση με τη λέξη αίνιγμα; (Γράψτε κάποιες ιδέες σας)

Η λέξη «αινιγματικό» δείχνει **τι είναι** το χαμόγελο. Προσέξτε ότι έχει τρία γένη; ο αινιγματικός, η αινιγματική, το .....

• Πηγαίνετε στο Βικιλεξικό πατώντας <http://el.wiktionary.org> και στην αναζήτηση που θα βρείτε  επάνω δεξιά στην οθόνη και γράψτε τη λέξη «αινιγματικός»

Αντιγράψτε εδώ την εξήγηση της λέξης:

• Κάνετε το ίδιο πηγαίνοντας και στο [http://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html).

Στην αναζήτηση  γράψτε πάλι τη λέξη «αινιγματικός» και μετά . Αντιγράψτε εδώ την εξήγηση της λέξης:

Συγκρίνετε τις εξηγήσεις που έχετε συγκεντρώσει. Τι παρατηρείται; Γράψτε τα δικά σας σχόλια για το παρακάτω κείμενο: «Όταν ρωτήσαμε τη δασκάλα μας για την εκδρομή, αυτή δεν απάντησε. Μας κοίταζε με ένα αινιγματικό χαμόγελο, χωρίς να μιλήσει».

**5ο δίωρο: («Διαπραγματεύση σύνθετων λέξεων ‘γλωσσο\*’», για τις ομάδες με γλωσσοδέτες, Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια της τάξης)**

Παρατηρήστε την παρακάτω εικόνα. Τι έχει πάθει η Χαρά και μας δείχνει τη γλώσσα της; Μήπως έχει σχέση με τον γλωσσοδέτη που προσπαθεί να διαβάσει;



Όμως τι σημαίνει η λέξη ‘γλωσσοδέτης’; Σίγουρα έχει σχέση με τη γλώσσα, αλλά τι είναι όμως αυτό που παθαίνει; (Γράψτε κάποιες ιδέες σας)

Πηγαίνετε και στο λεξικό πατώντας

[http://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html).

Στην αναζήτηση  γράψτε τη λέξη

**γλωσσοδέτης**

και μετά . Αντιγράψτε εδώ την εξήγηση της λέξης:

Τι νομίζετε ότι σημαίνει στην εξήγηση σύμβολο + ;

γλωσσοδέτης < γλωσσο- (< γλώσσα) + -δέτης (< δένω)

ΤΟ

Αν στην αναζήτηση  γράψετε **γλωσσο\*** και μετά  θα παρουσιαστούν και άλλες λέξεις που ενώνονται με τη «γλώσσα» για να φτιάξουν νέα λέξη. Δοκιμάστε να δείτε μερικές:

Πρέπει να ψάξετε στη δεύτερη σελίδα (δείτε αριστερά κάτω ) για να βρείτε τη λέξη που φανερώνει πώς λέγεται αυτός που γνωρίζει καλά αρκετές ξένες γλώσσες. Διαλέξτε τη σωστή απάντηση διαγράφοντας τη λέξη που δεν ταιριάζει:

**γλωσσοπλάστη**

ή

**γλωσσομαθής**

Αν πάλι στην αναζήτηση  γράψετε **\*γλωσσο** , θα παρουσιαστούν και άλλες λέξεις που ενώνονται με τη «γλώσσα» για να φτιάξουν νέα λέξη. Δοκιμάστε να δείτε μερικές:

Πρέπει να ψάξετε και πάλι στη δεύτερη σελίδα (δείτε αριστερά κάτω ) για να βρείτε τη λέξη που φανερώνει πώς λέγεται αυτός που έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί περισσότερες από δύο γλώσσες. Διαλέξτε τη σωστή απάντηση διαγράφοντας τη λέξη που δεν ταιριάζει:

**πολύγλωσσο**

**ξενόγλωσσο**







ή

Παρατηρείστε την παρακάτω εικόνα και δώστε της έναν τίτλο χρησιμοποιώντας μια από τις λέξεις που αναζητήσατε στο λεξικό.

Τίτλος: -----

**6ο δώρο («Σύγκριση αινίγματος στο κινούμενο σχέδιο και το αίνιγμα του Καραγκιόζη»)**



Διαβάζουμε το κείμενο από το κινούμενο σχέδιο που περιγράφει έναν από τους 12 άθλους του Ηρακλή... αχ, λάθος του Αστεριζ. Συζητάμε στην ομάδα και συμφωνούμε, κάτω από ποια ετικέτα μπορεί να μπει το κείμενο που διαβάσαμε. Διαλέγουμε τη σωστή απάντηση, διαγράφοντας τις λέξεις που δεν ταιριάζουν:

παραμύθι

διαφήμιση

αίνιγμα

Αστεριζ: Πείτε το αίνιγμα γρήγορα.

Γερο-σοφός: Ο εις εκ των δύο πρέπει να μου πει ποια είναι η μπουγάδα που πλύθηκε με τον Όλυμπο, το απορρυπαντικό των θεών...

(Ο Αστεριζ έχοντας δεμένα τα μάτια ακουμπά τις δύο στοίβες με τις πετσέτες)...

Αστεριζ: Αυτή εδώ, είναι πιο μαλακή και πιο αφράτη.

Γερο-σοφός: Ε,ε, το βρήκες πράγματι είναι η πιο απαλή, η πιο αφράτη, πιο λευκή. Οι θεοί βάζουνε μπουγάδα με τον Όλυμπο για ένα λευκότερο λευκό και χέρια απαλά σα βελούδο.

Διαβάζουμε το κείμενο από το έργο του Καραγκιόζη με τίτλο «ΤΑ ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ». Συζητάμε στην ομάδα και συμφωνούμε κάτω από ποια ετικέτα μπορεί να μπει το κείμενο που διαβάσαμε. Διαλέγουμε τη σωστή απάντηση, διαγράφοντας τις λέξεις που δεν ταιριάζουν:

παραμύθι

διαφήμιση

αίνιγμα

- ΒΕΖΥΡΟΠΟΥΛΑ: «Κλέφτες μπήκαν σε μια πόλη να τη ληστέψουν.

Οι κάτοικοι συλληφθήκανε, η πόλη όμως δραπέτευσε από τα παράθυρα».

- Μ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ: .... Δεσποινίς μου είναι το ψάρεμα. Και να η εξήγηση: Πόλη η θάλασσα, κλέφτες οι ψαράδες, κάτοικοι τα ψάρια που τα συλλαμβάνουν στα δίχτυα, ενώ η πόλη θάλασσα ξεγλιστράει από τα μάτια των δικτύων, δραπετεύει.

**6ο δίωρο («Διάκριση κειμενικών ειδών» / Στην ολομέλεια της τάξης και στις ομάδες)**

Από τα παρακάτω κείμενα αφού συμφωνήσουμε για ποιο λόγο, ξεχωρίζουμε τα αινίγματα και τους γλωσσοδέτες και τους τοποθετούμε στην κατάλληλη θέση. Τα υπόλοιπα κείμενα που δεν είναι ούτε γλωσσοδέτες ούτε και αινίγματα, τα διαγράφουμε.

<p><b>Αινίγματα</b> </p>	<p><b>Γλωσσοδέτες</b> </p>
---	--

Για τη διαγραφή: Επιλέγουμε το πλήκτρο και πατάμε το κουμπί Delete

Κλειδώνω, μανταλώνω, τον κλέφτη μέσα βρίσκω. Τι είναι;

Ήταν μια φορά μια γριά κι ένας γέρος κι είχαν ένα γουρουνάκι. Ο γέρος ήταν τσιγκούνης κι η γριά ήταν λιχούδα, και κάθε λίγο έλεγε του γέρου:  
– Γέρο, πότε θα το σφάζουμε το γουρουνάκι;

Κικίρικου! Κικίρι!  
Κόκκος χρυσός ο ήλιος στης αυγής το φράχτη βγαίνει.  
Κικίρικου, όλοι ζυπήστε, κι είν' η ώρα παρασμένη!

Φως ανοίγει τις φτερούγες, το κεφάλι φως σηκώνει.  
Φως στον κήτο, φως στο δρόμο, φως στον κόσμο ως πέρα απλώνει.

Κικίρικου! Κι ανεβαίνει, πάει ψηλά κλαρί κλαρί.  
Φτάνει στ' ουρανού το θόλο: Κικίρικου! Κικίρι!

Εκκλησιά μολυβιστή, μολυβοκτυλοπελεκητή, ποιος σε μολυβοκτυλοπελεκησε;  
– Ο γιος του μολυβοκτυλοπελεκητή.

Κούπα κατακωστή, κούπα κατακωμένη, κούπα ξεκαπάκωτη, κούπα ξεκαπάκωμένη.

Εγω κάτι που πόδια δεν έχει, και παρπατά, πτερά έχει, και όμως δεν πετά. Τι είναι;




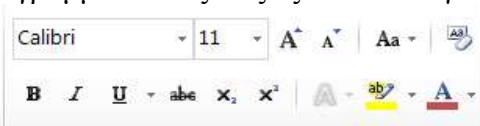
**4<sup>ο</sup> Βήμα: Δημιουργούμε και παρουσιάζουμε**  
**7ο δίωρο «Δημιουργούμε παρουσιάσεις, με εικόνες και ηχητικά ντοκουμέντα για**  
**αίνιγματα και γλωσσοδέτες» εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια**

<p style="text-align: center;"><b>Αίνιγμα</b></p> <p><b>Έχω ένα  βαρελάκι</b>  <b>που έχει δυο λογιών κρασάκι.</b></p> <p><b>Τι είναι;</b> <small>το αυγό</small> </p>	<p>Γράφουμε ή αντιγράφουμε το αίνιγμα/ γλωσσοδέτη που διαλέξαμε.          Αλλάζουμε τα γράμματα στις λέξεις που ακούγονται το ίδιο κάνοντας επιλογές από τα εργαλεία</p> <p style="text-align: center;">Εδώ μπορούμε να βάλουμε την εικόνα που ταιριάζει....</p>
--	--



**7<sup>ο</sup> δίωρο («Δημιουργούμε παρουσιάσεις, με εικόνες και ηχητικά ντοκουμέντα για αινίγματα και γλωσσοδέτες αντίστοιχα») εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια)**  
 Αφού θέλετε και εσείς να δημιουργήσετε παρόμοια εργασία, συνεργαστείτε μεταξύ σας και αποφασίστε τι θα κάνετε. Θα χρειαστεί να συμφωνήσετε πρώτα ποιο θα είναι αυτό το αίνιγμα/ γλωσσοδέτης με το οποίο θα ασχοληθείτε και μετά να αναζητήσετε

εικόνες που ταιριάζουν. Πηγαίνετε στο αρχείο PowerPoint  που υπάρχει στον φάκελο της ομάδας σας και ανοίξτε το:  
 Στο πλαίσιο κειμένου γράψτε ή αντιγράψτε το αίνιγμα/ γλωσσοδέτη που διαλέξατε. Μπορείτε να αλλάξετε τα γράμματα στις λέξεις που ακούγονται το ίδιο κάνοντας

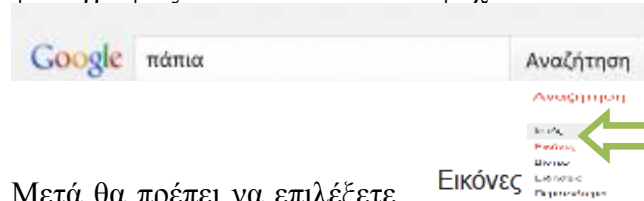


επιλογές από τα εργαλεία:

Αν θέλετε να βάλετε εικόνες στην εργασία σας, θυμηθείτε τις οδηγίες της Χαράς...



θα πρέπει να πατήσετε το εικονίδιο  που θα βρείτε στην επιφάνεια εργασίας (ρωτήστε το/τη δάσκαλο/α σας) και μετά να γράψετε τη λέξη που αφορά στις εικόνες/ φωτογραφίες που ψάχνετε (δείτε το παράδειγμα)




Μετά θα πρέπει να επιλέξετε **Εικόνες** ώστε να εμφανιστούν εικόνες μόνο για τη λέξη που ψάχνετε.

Αφού διαλέξετε μια εικόνα, βάζετε το **ποντίκι** πάνω της. Όταν φανεί ένα «χεράκι» κάνετε δεξί κλικ και ανοίγετε/ μεγαλώνετε την εικόνα. Μετά ζητάτε «**αντιγραφή εικόνας**». Ύστερα μπορείτε να πάτε στην παρουσίασή σας και να δείξετε σε ποιο σημείο θέλετε να βάλετε την εικόνα, πατώντας δεξί κλικ και «**επικόλληση**». Θα πρέπει όμως να τη μικρύνετε όσο χρειάζεται. Θυμηθείτε ότι αν πατήσετε πάνω στην εικόνα τότε θα φανούν κάποιες τελίτσες που θα σας βοηθήσουν. Δοκιμάστε...

**Συνεχίστε με τον ίδιο τρόπο για όσες εικόνες/ φωτογραφίες θέλετε να βάλετε στην παρουσίαση.**

Για τις ομάδες με τα αινίγματα: Αλλάξτε τα γράμματα στην ερώτηση «Τι είναι;» και στην απάντηση «Είναι.... ..»

Για τις ομάδες με τους γλωσσοδέτες: Αλλάξτε τα γράμματα στις συλλαβές που επαναλαμβάνονται.

Αφού εξασκηθείτε καλά, αρχίστε τη μαγνητοφώνηση. Ύστερα με τη βοήθεια του/της δασκάλου/λας σας θα κάνετε εισαγωγή ήχου  στην παρουσίασή σας.

**Μην ξεχάσετε να αποθηκεύετε συχνά την εργασία σας.**





## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η επέκταση του σεναρίου εξαρτάται από το ενδιαφέρον των ομάδων και τις δυνατότητες της τάξης αλλά και τον χρόνο που θα θελήσει κάθε εκπαιδευτικός να αφιερώσει. Έχοντας αυτήν την προοπτική ο/η εκπαιδευτικός προκαλεί τα παιδιά να προτείνουν τα ίδια δράσεις που μπορούν να αξιοποιηθούν. Η ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της κριτικής σκέψης τους αποτελούν βασικές προτεραιότητες. Άλλωστε οι μαθητές/τριες είναι εκείνοι που τελικά θα εντάξουν στις επιλογές τους θέματα που τους ενδιαφέρουν αλλά και τη χρήση του Η/Υ, αναγνωρίζοντας έμπρακτα την προστιθέμενη του αξία.

Ως επιπλέον δραστηριότητα μπορεί να προταθεί η δημιουργία αινιγμάτων και γλωσσοδετών από τα ίδια τα παιδιά, πρόταση άλλωστε που υπάρχει και στο σχολικό βιβλίο. Ύστερα από την ενασχόλησή τους με τις παραπάνω δραστηριότητες θα είναι σε θέση να παρουσιάσουν και τις δικές τους ιδέες. Ως έναυσμα θα μπορούσαν να δοθούν από τον/την εκπαιδευτικό εικόνες ζώων σε ένα αρχείο Word όπου θα υπάρχουν πλαίσια κειμένου με δύο σειρές. Τα χαρακτηριστικά αυτών των ζώων και η περιγραφή τους θα μπορούσαν να συζητηθούν στις ομάδες προκειμένου να καταλήξουν σε κάποια μικρά κείμενα (δίστιχα) με ρυθμό και ομοιοκαταληξία ακολουθώντας τα δομικά στοιχεία των αινιγμάτων και γλωσσοδετών που γνώρισαν. Αν οι επιλογές των ομάδων αφορούν σε ίδια ζώα θα υπάρξει επίσης δυνατότητα σύνδεσης των κειμένων αυτών προκειμένου να γίνουν τα πρώτα τους ποιήματα.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο ακολουθεί τη λογική του σχολικού εγχειριδίου εμπλουτίζοντας το μάθημα μέσα από την αξιοποίηση του Η/Υ και υλικών που προσφέρονται μέσω του διαδικτύου. Για την εφαρμογή του προβλέπεται η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα (ή η αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα στην περίπτωση που υπάρχει στο σχολείο) για τη συζήτηση στην ολομέλεια και ένας Η/Υ για κάθε μια ομάδα.



Οι δραστηριότητες του σεναρίου αποτελούν παραδείγματα για τη δυνατότητα αξιοποίησης κειμενικών ειδών όπως είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες. Για την υποβοήθηση του/της εκπαιδευτικού έχει δημιουργεί συνοδευτικό υλικό σε ξεχωριστό φάκελο. Αν και υπάρχουν σε αυτό φύλλα εργασίας για όλες τις προτάσεις του σεναρίου, η αξιοποίησή τους υπόκειται στην επιλογή του/της εκπαιδευτικού. Η ύπαρξη φύλλων εργασίας αφορά κυρίως τη διευκόλυνση του καθώς δεν έχουν τη λογική της αξιοποίησής τους, όπως θα συνέβαινε σε μαθητές/τριες μεγαλύτερων τάξεων. Προτείνεται η ανάγνωσή τους από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης, ο οποίος/α θα κρίνει αν χρειάζεται να δώσει επιπλέον οδηγίες στα παιδιά. Είναι αυτονόητο ότι τόσο το συνοδευτικό υλικό όσο και το σενάριο μπορεί να διαφοροποιηθούν ανάλογα με τις ιδιαίτερες συνθήκες της τάξης, τον διαθέσιμο χρόνο, τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες των μαθητών/τριών αλλά και του εκπαιδευτικού.

Σε μια νέα προοπτική της σχολικής πρακτικής, όπου η χρήση του Η/Υ και του διαδικτύου όχι μόνο από τον εκπαιδευτικό αλλά και από τους μαθητές/τριες αποτελούν βασικές προτεραιότητες, η ίδια η διαδικασία και η ευχαρίστηση από τη συμμετοχή έχουν τη δική τους αξία. Για αυτό και θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη φροντίδα στην «πρώτη επαφή» των μαθητών/τριών με τους νέους γραμματισμούς και ο απαραίτητος χρόνος για τη σχετική εξοικείωση, ώστε να αποκτήσουν άνεση στον χειρισμό του Η/Υ και στη σχετική αναζήτηση μέσω διαδικτύου. Με το ίδιο σκεπτικό θα πρέπει να αντιμετωπίζονται γρήγορα οι οποιεσδήποτε δυσκολίες με τη συμβολή του εκπαιδευτικού αλλά και συμμαθητών που είναι περισσότερο εξοικειωμένοι. Επιπλέον θα πρέπει άμεσα να επιλύονται ενδεχόμενα προβλήματα συνεργασίας, που μπορεί να προκύψουν κατά τη διαδικασία μεταξύ των μελών κάποιας ομάδας ή μεταξύ των ομάδων.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο, Διαθέσιμο: <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>



Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, Διαθέσιμο: <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

Κέκια, Α. 2011. Μάθηση και διδασκαλία των κειμενικών ειδών του σχολικού γραμματισμού: Η πρόταση της: 'Σχολής της Αυστραλίας'. *Τα εκπαιδευτικά*, τεύχος 97-98:85-96

Χοντολίδου, Ε. 1999. «Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας», *Γλωσσικός Υπολογιστής*, 1: 115–118.

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης, Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.*, Θεσσαλονίκη, ΙΝΣ, 32: 208-222.

Κουτσογιάννης, Δ. 2010. Η εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, [http://blogs.sch.gr/polharit/files/2011/10/eidiko\\_pe02.pdf](http://blogs.sch.gr/polharit/files/2011/10/eidiko_pe02.pdf) [15.10.2012]

Χατζησαββίδης, Σ. 2010. Ξαναγράφοντας σήμερα μια σχολική γραμματική με βάση τη Νεοελληνική γραμματική (της δημοτικής) του Μανόλη Τριανταφυλλίδη, Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 30ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.*, Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ, 30: 678-689.