



*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:**

**«Με αινίγματα και γλωσσοδέτες»**

**Συγγραφή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ**

**Εφαρμογή: 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.3.2.5. 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**

### ***Τίτλος***

Με αινίγματα και γλωσσοδέτες

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Ελπίδα Τοκμακίδου

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Ελπίδα Τοκμακίδου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Β΄ Δημοτικού, αλλά και στην Α΄ Δημοτικού (όπου συναντώνται επίσης τα αινίγματα) και στην Γ΄ Δημοτικού (στην αρχή της σχολικής χρονιάς και στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης) με τις απαραίτητες προσαρμογές για την εκάστοτε ηλικιακή ομάδα.

### ***Σχολική μονάδα***

1<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης

### ***Χρονολογία***

Από 6-11-2012 έως 20-11-2012

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Σχολικό εγχειρίδιο Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, Ενότητα 8: «Το ταξίδι στην Χωχαρούπα»

### ***Διαθεματικό***

Όχι



### *Χρονική διάρκεια*

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες

### *Χώρος*

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας.

### *Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή*

Οι μαθητές 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), 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, αξιοποιείται το συνοδευτικό υλικό που ετοιμάστηκε για το αρχικό σενάριο (βλ. Συνοδευτικό Υλικό).

### *Εφαρμογή στην τάξη*

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### *Το σενάριο στηρίζεται*

Ελπίδα Τοκμακίδου, Με αινίγματα και γλωσσοδέτες, Νεοελληνική Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, 2012.

### *Το σενάριο αντλεί*

---

## **B. 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/-ες 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, στην κατανόηση της δομής και λειτουργίας τους. Παράλληλα, τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες γίνονται το μέσο για την αναζήτηση πληροφοριών που αφορούν στη 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 επαφή και εξοικείωση των μαθητών/-τριών με τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη μπορεί να συμβάλει στην καλλιέργεια του προφορικού και του γραπτού τους λόγου, ενώ μπορούν να αποτελέσουν μια ακόμη αφορμή για την ενασχόληση και την εξοικείωση με ορισμένες πτυχές των νέων γραμματισμών που εκπορεύονται από τη χρήση των ΤΠΕ.

Στο πλαίσιο αυτό, 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 και τη γλώσσα και ο Η/Υ δεν αντιμετωπίζονται μόνο ως αντικείμενα αλλά και ως εργαλεία μάθησης. Εξασφαλίζει τις προϋποθέσεις θετικής αλληλεπίδρασης και ανάπτυξης των ατομικών ικανοτήτων, παράλληλα με την καλλιέργεια διαπροσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων κάθε μέλους της ομάδας. Για τον σκοπό αυτό, φροντίζει να συλλέξει πληροφορίες σχετικές με 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 για 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, εφόσον αυτά θα αντιμετωπιστούν ως μια ακόμη ευκαιρία για εξάσκηση. Καθώς οι ομάδες αντιστρέφουν τους ρόλους τους, βοηθούν τους/τις συμμαθητές/-τριές τους, ανταλλάσσοντας γνώσεις και πληροφορίες, αλλά και συμβάλλοντας στην ολοκλήρωση του έργου που τους ανατίθεται. Η ύπαρξη μαθητών/-τριών με διαφορετική εθνική προέλευση θα αποτελέσει μια ευκαιρία για την παρουσίαση αιγιμάτων 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**

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

Ειδικότερα επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να γνωρίσουν προϊόντα της λαογραφικής 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 Λίζα του Λεονάρντο Ντα Βίντσι·
- να γνωρίσουν τα κόμικ και να εξοικειωθούν με βασικές τους συμβάσεις, κατανοώντας μέσα από αυτά τον τρόπο συλλειτουργίας εικόνας και λόγου·
- να γνωρίσουν τη χρήση και την αξιοποίηση των αινιγμάτων σε κείμενα κινουμένων 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*

Οι μαθητές επιχειρείται:



- να εξασκήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο μέσα από τη χρήση μικρών κειμένων 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 των γλωσσοδετών και να μπορούν να τα διακρίνουν από άλλα κειμενικά είδη·
- να αξιοποιήσουν γλωσσικά στοιχεία (π.χ., την επανάληψη ίδιων φθόγγων, την ερώτηση «τι είναι;», την ύπαρξη ομοιοκαταληξίας και ρυθμού) ως ενδείξεις για την επιβεβαίωση των αρχικών υποθέσεων που έχουν διατυπώσει για το επικοινωνιακό γεγονός, ή για το κειμενικό είδος που εξετάζουν·
- να καλλιεργήσουν στρατηγικές κατανόησης του προφορικού και του 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 την πραγματεύση παράγωγων (π.χ., *αινιγματικός, -ή, -ό*) και σύνθετων λέξεων (*γλωσσο\**)·
- να εξοικειωθούν με τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη (και με συνοδευτικές εκφράσεις, π.χ. «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 τον 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'.
- να επεξεργαστούν κείμενο από το Θέατρο Σκιών (Καραγκιόζη) με πρωταγωνιστή τον Μέγα Αλέξανδρο.

### **Γραμματισμοί**

Οι μαθητές επιχειρείται:

- να γνωρίσουν τον Η/Υ μέσα από τις βιωματικές τους εμπειρίες και να εξοικειωθούν με τις ποικίλες δυνατότητες που τους παρέχει 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 αυτή, όπως επίσης και σε ένα ηλεκτρονικό λεξικό.
- να εξοικειωθούν με βασικές εντολές επεξεργασίας σε ποικίλα ψηφιακά περιβάλλοντα (πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, πρόγραμμα παρουσίασης) γνωρίζοντας τη δυνατότητα «κίνησης» ανάμεσα σε δύο αρχεία (με την επιλογή της ελαχιστοποίησης και επαναφοράς), 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 αινιγμάτων/γλωσσοδετών με αντίστοιχες εικόνες ή ήχο).



### *Διδακτικές πρακτικές*

Η τάξη εφαρμογής του συγκεκριμένου σεναρίου αποτελείται από 24 μαθητές/-τριες. Η ύπαρξη των ομάδων αποτέλεσε την κυρίαρχη μορφή οργάνωσης της τάξης κατά το μεγαλύτερο μέρος της εφαρμογής του σεναρίου. Στην αρχή του σεναρίου, οι μαθητές/τριες συμμετείχαν στην ολομέλεια. Στη συνέχεια χωρίστηκαν σε ομάδες. Αρχικά εργάστηκαν στο ίδιο αντικείμενο, ενώ προοδευτικά έγινε προσπάθεια «αυτονόμησης», καθώς ανέλαβαν διαφορετικές αλλά ισοδύναμες εργασίες. Κάθε φορά που ολοκλήρωναν τη δράση τους παρουσίαζαν τα αποτελέσματά τους στην ολομέλεια της τάξης.

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

### *Αφετηρία*

Αφορμή για την εισαγωγή στη συγκεκριμένη θεματική μπορεί να αποτελέσει η συζήτηση της εικόνας του προοργανωτή της [ενότητας 8](#) (Γλώσσα Β' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', 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 αινιγμάτων 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/στις μαθητές/-τριες οι βασικές επιδιώξεις της εν γένει ενασχόλησής 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 εξαρχής 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, γι' αυτό και αναζητούνται ευκαιρίες ανάδειξής τους μέσα από τη συχνή προτροπή για παρουσίαση των προτάσεών τους σε κάθε φάση διεξαγωγής του σεναρίου.

Επιπλέον, προτείνεται ο χωρισμός των παιδιών σε ομάδες «αινιγμάτων» και «γλωσσοδετών» (τρεις τετραμελείς ομάδες για το κάθε είδος σε μια τάξη 25-26 μαθητών/-τριών), στην οποία 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 του 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.

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

Τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες αποτελούν αντικείμενο διαπραγμάτευσης της Β' τάξης στα πλαίσια του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας (*Γλώσσα Β' Δημοτικού*, [Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', 8<sup>η</sup> ενότητα](#): «Το ταξίδι στη Χωχαρούπα», σσ. 69-75 και [Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α', 8<sup>η</sup> ενότητα](#), σσ. 43-46).

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Βασική επιδίωξη κατά την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου υπήρξε η εξοικείωση των μικρών μαθητών/τριών με τις ΤΠΕ. Μέσα από την προσωπική βίωση της χρήσης τους επιδιώκεται να γνωρίσουν διάφορες εναλλακτικές μορφές κειμένων (όπως είναι ένα λεξικό, που μπορεί να παρουσιαστεί στην έντυπη και ηλεκτρονική μορφή του ή μια εγκυκλοπαίδεια που μπορεί να δοθεί ως έντυπο κείμενο και ως κείμενο που μπορεί να αναζητηθεί στο διαδίκτυο), αλλά και τη δυνατότητα συνδυασμένης εύρεσης και παρουσίασης εικόνας/κειμένου ή και ήχου για τη



δημιουργία και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων. Στα πλαίσια αυτά, η γνωριμία με βασικές εντολές στη χρήση ενός προγράμματος επεξεργασίας κειμένου ή ενός προγράμματος παρουσίασης ή εννοιολογικής χαρτογράφησης επιδιώκεται να 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 ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια και λεξικό, 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 χρησιμοποιήθηκαν:

### ***Βίντεο***

- [Στιγμιότυπο](#) από την τηλεοπτική σειρά «Στο παρά πέντε»
- Στιγμιότυπα (57.44'-59.21') από το κινούμενο σχέδιο με τίτλο [«Οι 12 άθλοι του Αστερίξ»](#)
- [English/Italian Lessons: Fun With Words: She Sells Sea Shells/...](#) (βίντεο με γλωσσοδέτες στα αγγλικά και ιταλικά)
- [A Riddle for you to answer - ESL British English Pronunciation](#) (βίντεο με την παρουσίαση αινίγματος)

### ***Ιστοσελίδες***

- Πύλη για την ελληνική γλώσσα: [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#)
- [Βικιπαίδεια: Η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια](#)
- [Μουσείο Λούβρου](#) για την εικόνα της Μόνα Λίζα
- [Neurolingo: Εφαρμογές Γλωσσικής Τεχνολογίας](#)
- Λογισμικό δημιουργίας κόμικς Comic Creator, (ελεύθερο στο διαδίκτυο, στο <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html>)
- Περιοδικό *Ο Καραγκιόζης*:



[http://www.karagkiozis.com/45\\_MARTIOS\\_2011.pdf](http://www.karagkiozis.com/45_MARTIOS_2011.pdf) (για τα αινίγματα της Βεζυροπούλας, σ. 55)

- Για την ανεύρεση αινιγμάτων και γλωσσοδετών προτείνεται η ιστοσελίδα <http://www.ainigmata.gr>
- Γλωσσοδέτες στα γερμανικά στην ιστοσελίδα <http://www.interdeutsch.de/Uebungen/Zunge/zunge1.html>

#### 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 χελιδονιού: [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  *Γλώσσα Β' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή*, α' τεύχος, σ. 70
- Για την εικόνα της κυρίας με τα αινίγματα  *Γλώσσα Β' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή*, α' τεύχος, σ. 74





- , Εικόνες Office Clip Art

### Cd

- Χρησιμοποιήθηκε ο ψηφιακός δίσκος της Μαρίζας Κωχ με τίτλο *Παιχνιδοτράγουδα*, για τις ηχητικές καταγραφές στο παιχνίδι με τα αινίγματα και τους γλωσσοδέτες.

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### **1η & 2η διδακτική ώρα**

Ακολουθήθηκε ο αρχικός σχεδιασμός του σεναρίου, σύμφωνα με τον οποίο η εικόνα του προοργανωτή αξιοποιείται για τη συζήτηση και προετοιμασία των μαθητών/τριών για την επίσκεψή τους στη Χωγαρούπα (σε μια χώρα που –όπως σχολίασαν– υπάρχει καθαριότητα, καθαρός αέρας, πρασινάδα και ησυχία). Για να πραγματοποιηθεί όμως το ταξίδι τους σε αυτή τη χώρα, τόσο οι ήρωες του βιβλίου όσο και οι ίδιοι/-ες θα πρέπει να ανταποκριθούν σε κάποιες προϋποθέσεις. Εξηγήθηκε στα παιδιά ποιες είναι αυτές (να λύσουν αινίγματα και να επαναλάβουν σωστά γλωσσοδέτες) και, αφού εκφράστηκαν κάποιοι ενδοιασμοί (κάποια παιδιά είπαν ότι δυσκολεύονται να λύσουν αινίγματα ενώ κάποια άλλα ανέφεραν ότι δεν είναι τόσο εύκολο να επαναλάβεις γρήγορα τους γλωσσοδέτες), συμφωνήσαμε τουλάχιστον να δοκιμάσουμε (καταλήγοντας στη ρήση «από τα λάθη μας μαθαίνουμε...»). Κάποια παιδιά μάλιστα ανέφεραν πως γνωρίζουν τα ίδια κάποια αινίγματα και γλωσσοδέτες και δόθηκε χρόνος παρουσίασής τους στην τάξη.





Γρήγορα λοιπόν τα παιδιά πείστηκαν να αντικαταστήσουν τους ήρωες του βιβλίου και να αναλάβουν αυτά τον ρόλο τους. Στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα, παρουσιάστηκε (σε προβολή παρουσίασης) η πρώτη διαφάνεια από το παιχνίδι με τα αινίγματα και τους γλωσσοδέτες (για το αρχείο παρουσίασης βλ. Συνοδευτικό Υλικό, 1<sup>ο</sup> Βήμα). Εκπρόσωποι των ομάδων της τάξης σηκώνονταν και επέλεγαν αριθμούς από την έτοιμη παρουσίαση (βλ. [φύλλο εργασίας 1<sup>ου</sup> δώρου](#)), όπου με διαδοχικές υπερσυνδέσεις ανάμεσα στις διαφάνειες έλυναν αινίγματα και επαναλάμβαναν γλωσσοδέτες, ελέγχοντας την ορθότητα των επιλογών τους και σχολιάζοντας τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη. Ιδιαίτερη εντύπωση τους έκανε η παρουσίαση των απαντήσεων στα αινίγματα (πατώντας πάνω στη φράση «Τι είναι;» παρουσιαζόταν η απάντηση ως εικόνα και κείμενο) αλλά και οι ηχογραφημένοι γλωσσοδέτες (που προέρχονται από τον ψηφιακό δίσκο της Μαρίζας Κωχ με τίτλο *Παιχνιδοτράγουδα*).



Οι απαντήσεις των παιδιών δεν ήταν πάντα εύστοχες, γεγονός που βοήθησε να επαναληφθεί αρκετές φορές και να σχολιαστεί («γιατί το λέμε;») η φράση «να το πάρει το ποτάμι;» (στην περίπτωση των αινιγμάτων) ή να ζητηθεί και από άλλα παιδιά να επαναλάβουν έναν γλωσσοδέτη (με διαφορετικό ρυθμό και ταχύτητα). Στην περίπτωση των αινιγμάτων, κάποια από αυτά ήταν εύκολα και οικεία σε ορισμένα παιδιά και έτσι οι απαντήσεις τους ήταν σχεδόν «αυτόματες». Ιδιαίτερα τους δυσκόλεψε το αίνιγμα για το φεγγάρι «Σαν κοιμάσαι αυτό ξυπνάει και τη νύχτα όλο γυρνάει. Σαν ξυπνήσεις αυτό κάνει μοναχό του νάνι νάνι . Τι είναι;». Αναφέρθηκε ως απάντηση «το κουνούπι», «το μωρό»... Ακόμη και όταν μια μαθήτρια είπε διστακτικά «είναι το φεγγάρι» κάποιοι δεν πίστεψαν ότι δόθηκε η λύση του αινίγματος. Έτσι ζητήθηκε από τη μαθήτρια να αναφέρει τον τρόπο που σκέφτηκε. Τότε κάποια παιδιά έδωσαν προσοχή και συμφώνησαν ότι θα μπορούσε να είναι σωστή αυτή η εκδοχή. Η χαρά όλων ήταν ευδιάκριτη στα πρόσωπά τους όταν παρουσιάστηκε η εικόνα με τη λύση του αινίγματος. Με τον τρόπο αυτό δόθηκε ευκαιρία να παρουσιαστεί η στρατηγική της συγκεκριμένης μαθήτριας και να γίνει αναφορά στη διαδικασία που ακολουθείται για την επίλυση ενός αινίγματος.

Για την περίπτωση των γλωσσοδετών, κάποιοι εξέφρασαν την απορία πώς τα παιδιά των οποίων οι φωνές ακούγονται στις ηχογραφημένες καταγραφές καταφέρνουν να επαναλαμβάνουν τους γλωσσοδέτες χωρίς δυσκολία. Τότε



σχολιάστηκε ότι ίσως αυτό να οφείλεται στις πολλές επαναλήψεις που έχουν κάνει και στην εξάσκηση, άποψη με την οποία συμφωνήσαμε όλοι.

Στην πρώτη ερώτηση «από πού καταλάβατε ότι είναι αίνιγμα;» (ή γλωσσοδέτης αντίστοιχα), τα παιδιά σχολίασαν αρχικά ότι το γράφει στο πάνω μέρος της διαφάνειας και ότι όταν βλέπουν στην προβολή παρουσίασης την εικόνα ενός κυρίου (προέρχεται από τον αντίστοιχο ήρωα του σχολικού βιβλίου που μιλάει με γλωσσοδέτες) καταλαβαίνουν ότι θα διαβάσουν γλωσσοδέτη, ενώ όταν βλέπουν την εικόνα μιας κυρίας (προέρχεται από την αντίστοιχη ηρωίδα του σχολικού βιβλίου που «βάζει» αινίγματα) καταλαβαίνουν πως πρέπει να λύσουν ένα αίνιγμα. Με τον τρόπο αυτό, αξιοποιήθηκε μια στρατηγική που συναντάται συχνά σε εργασίες που προορίζονται για μικρά παιδιά, στην οποία ταυτίζεται μια εικόνα με μια συγκεκριμένη λέξη ή έννοια. Δόθηκε έτσι η ευκαιρία για μια πρώτη γνωριμία με τα αινίγματα και τους γλωσσοδέτες. Στην πορεία, ωστόσο, του παιχνιδιού η προσοχή των παιδιών στράφηκε στον τρόπο που είναι γραμμένα τα κείμενα των αινιγμάτων και των γλωσσοδετών. Προς την κατεύθυνση αυτή τούς βοήθησε ιδιαίτερα η επιλογή διαφορετικού μεγέθους γραμμάτων και χρώματος της γραμματοσειράς. Τα παιδιά με ευκολία εντόπισαν την επανάληψη ίδιων συλλαβών στους γλωσσοδέτες και την ομοιοκαταληξία των αινιγμάτων.





Στη συνέχεια τα παιδιά κλήθηκαν να διαβάσουν το κείμενο που υπάρχει στο σχολικό τους εγχειρίδιο (σ. 71) και διαπίστωσαν ότι οι γλωσσοδέτες που συναντούν σε αυτό είναι ίδιοι με αυτούς που επανέλαβαν στο παιχνίδι που μόλις συμμετείχαν. Το ίδιο κείμενο αναγνώστηκε και από την εκπαιδευτικό στην ολομέλεια και ακολούθησε η επεξεργασία των ερωτήσεων της επόμενης σελίδας και η πρόσκληση των παιδιών να ασχοληθούν με τη συλλογή των γλωσσοδετών (όπως προτείνεται στο βιβλίο τους) αλλά και των αινιγμάτων.



Στο σημείο αυτό, δόθηκε η δυνατότητα να γίνει αναφορά στους στόχους της ενότητας (σε αυτό άλλωστε βοήθησε και η ανάγνωση του κειμένου του προοργανωτή) και προτάθηκε στα παιδιά να ασχοληθούμε πιο συστηματικά με το θέμα αφιερώνοντας περισσότερο χρόνο στην αναζήτηση και ενασχόλησή μας με αινίγματα και γλωσσοδέτες. Όταν τα παιδιά ρωτήθηκαν «σε τι θα μπορούσε αυτό να μας βοηθήσει» αναφέρθηκαν μόνο στη διασκέδαση και τη χαρά που θα τους δώσει, ενώ από την πλευρά της εκπαιδευτικού έγινε αναφορά στη δυνατότητα για «εξάσκηση του μυαλού και της γλώσσας». Παράλληλα, προτάθηκε η συλλογή του





υλικού που θα συγκεντρωθεί να αξιοποιηθεί και να παρουσιαστεί σε κάποια άλλα παιδιά. Οι μαθητές/-τριες της Β΄ Τάξης επέλεξαν για αποδέκτες της εργασίας τους τα παιδιά της Α΄ Τάξης, γιατί, όπως σχολίασαν, «κάνουν και αυτοί αινίγματα και γλωσσοδέτες» και «έχει στο *Ανθολόγιο* και τα κάναμε και εμείς πέρσι».



Καθώς οι ομάδες των μαθητών/-τριών ήταν ήδη διαμορφωμένες στη συγκεκριμένη τάξη, συμφωνήθηκε να παραμείνουν ως έχουν και σε καθεμία ανατέθηκε ένα συγκεκριμένο έργο. Προτάθηκε η αναζήτηση μέσω διαδικτύου αινιγμάτων και γλωσσοδετών για φυτά, ζώα και πράγματα και κάθε ομάδα δήλωσε την προτίμησή της. Το ευχάριστο ήταν ότι δεν υπήρξε καμιά διένεξη στην επιλογή.

### 3η & 4η διδακτική ώρα

Ακολουθώντας τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, στην αρχή της συνάντησής μας το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών προσανατολίστηκε στον ορισμό των λέξεων *αίνιγμα* και *γλωσσοδέτης*. Στην ερώτηση «από πού μπορούμε να μάθουμε τι είναι;» τα παιδιά αναφέρθηκαν στη χρήση του εικονογραφημένου λεξικού τους και στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό του Τριανταφυλλίδη (Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής* από την «Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα» του ΚΕΓ). Η τελευταία αναφορά δικαιολογείται γιατί ήδη το συγκεκριμένο λεξικό είχε χρησιμοποιηθεί κατά την εφαρμογή άλλων σεναρίων αλλά και από το γεγονός ότι το όνομα «Τριανταφυλλίδης» ήταν εύκολο να μείνει στη σκέψη των παιδιών, αφού το σχολείο τους βρίσκεται σε οδό με το ίδιο όνομα. Κάποια από τα παιδιά αναφέρθηκαν και στην περίπτωση της



εγκυκλοπαίδειας. Στο σχολείο μας όμως δεν υπήρχε εγκυκλοπαίδεια, γι' αυτό και περιοριστήκαμε στην αναζήτηση των λέξεων στο εικονογραφημένο λεξικό, ενώ το δεδομένο αυτό αξιοποιήθηκε ως ευκαιρία για να γίνει αναφορά στις εναλλακτικές δυνατότητες χρήσης μιας ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας.



Οι ομάδες των μαθητών/-τριών, ανάλογα με την επιλογή και τον χωρισμό που συμφωνήθηκε στο προηγούμενο δίωρο, αναζήτησαν οι τρεις τη λέξη *αίνιγμα* και οι άλλες τρεις τη λέξη *γλωσσοδέτης*. Αν και είχαν συμμετάσχει σε αντίστοιχη δραστηριότητα άλλου σεναρίου, εξακολουθούσαν να δυσκολεύονται στην αναζήτηση και να ζητούν τον αριθμό σελίδας όπου βρίσκεται ένα συγκεκριμένο λήμμα. Γι' αυτό και χρειάστηκε να γίνει υπενθύμιση του τρόπου με τον οποίο αναζητείται μια λέξη στο λεξικό, παρουσιάζοντας για μια ακόμη φορά τη στρατηγική της «αλφαβητικής αναζήτησης», γεγονός που φανερώνει πως μάλλον χρειάζεται περισσότερος χρόνος για την εξοικείωση και την εμπέδωσή της από τους/τις μικρούς/-ές μαθητές/-τριες.

<p><b>αίνιγμα</b> [iɔ] ουσιαστικό (αινήματα)</p> <p>☑ Ένα αίνιγμα είναι ένα παιχνίδι με λόγια. Κάνουμε μία ερώτηση και πρέπει να βρούμε, να μαντέψουμε την απάντηση. Ψηλός-ψηλός καλόγερος και κόκαλα δεν έχει, τι είναι; (απάντηση: Ο καπνός). αϊ-νιγ-μα</p>	<p><b>γλωσσοδέτης</b> [ɔ] ουσιαστικό (γλωσσοδέτες)</p> <p>☑ Ο γλωσσοδέτης είναι μία λέξη ή μία πρόταση που όταν τη λέμε, μπερδευόμαστε. ☑ «Κώστα, μπορείς να πιας γρήγορα το γλωσσοδέτη Άσπρη πέτρα εξεραστήρι κι από τον ήλιο εξεραστήρι» ☑ γλώσσα</p> <p>☑ γλω-σο-δέ-της</p>
---	--

Όσον αφορά στην αναζήτηση μέσω της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας, αρχικά τα παιδιά προκλήθηκαν να αναφέρουν εμπειρίες τους από τη χρήση έντυπης εγκυκλοπαίδειας. Ελάχιστες ήταν οι περιπτώσεις των μαθητών/-τριών που είχαν να





αναφέρουν κάποια σχετική αναζήτηση. Από αυτούς/-τες που έκαναν κάποια σχετική αναφορά –κυρίως για μεγαλύτερα αδέρφια τους– αναγνωρίστηκε ότι η αναζήτηση σε μια έντυπη εγκυκλοπαίδεια γίνεται με τη βοήθεια κάποιου συγγενικού τους προσώπου και περιλαμβάνει αναζήτηση ανάμεσα σε μεγάλους τόμους για την απλή αντιγραφή πληροφοριών. Σε αντιδιαστολή με τη συγκεκριμένη χρήση, παρουσιάστηκε η δυνατότητα αναζήτησης στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό*. Προτάθηκε στις ομάδες της τάξης να χρησιμοποιήσουν την αναζήτηση του Google και να καταγράψουν σε αυτήν τη λέξη «Βικιπαίδεια». Οι ομάδες ακολούθησαν τις οδηγίες, αλλά στάθηκε αδύνατη η εύρεσή της, γιατί η ταυτόχρονη αναζήτηση από έξι υπολογιστές δεν ήταν δυνατό να υποστηριχθεί από τις τεχνικές δυνατότητες της αίθουσας. Εναλλακτικά οι ίδιες ενέργειες έγιναν με τον Η/Υ της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα. Αυτή τη φορά, εκπρόσωποι των ομάδων υπενθύμιζαν στην εκπαιδευτικό τα βήματα της αναζήτησης.



Κατά τη συζήτηση του περιεχομένου των λημμάτων που αναζητήθηκαν («αίνιγμα» και «γλωσσοδέτης»), η προσοχή των παιδιών εστιάστηκε σε συγκεκριμένες αναφορές, οι οποίες κρίθηκε ότι είναι πιο κατανοητές από αυτά και μπορούν να βοηθήσουν στη σύγκριση των πληροφοριών ανάμεσα στο λεξικό και την εγκυκλοπαίδεια. Έτσι, όσον αφορά στον «γλωσσοδέτη», χρησιμοποιήθηκε το κείμενο που αφορά στη χρήση του: «...πρέπει κανείς να επαναλάβει ή να επαναλαμβάνει συνεχώς ταχύτερα, λέξεις που μοιάζουν μεταξύ τους, περισσότερο όμως πλαστές, και που καθίστανται έτσι δυσπρόφερτες προκαλώντας τα γέλια με τους αποτυχόντες την ορθή επανάληψη». Αντίθετα, για το αίνιγμα χρησιμοποιήθηκε η αναφορά στα



χαρακτηριστικά του: «Η αναφορά των ιδιοτήτων και των γνωρισμάτων ενός αντικείμενου, χωρίς να αναφέρεται το ίδιο το αντικείμενο. Η περιγραφή είναι τέτοια, ώστε οδηγεί τον ακροατή ή τον αναγνώστη στην ανακάλυψη του αντικείμενου». Χρειάστηκε να αφιερωθεί κάποιος χρόνος και έγινε προσπάθεια να «μεταφερθεί» στα παιδιά με τρόπο ώστε να γίνει κατανοητός. Μεγαλύτερη επιτυχία είχε ο στόχος της σύγκρισης των δύο κειμένων. Τα παιδιά κατέληξαν ότι η εγκυκλοπαίδεια περιέχει περισσότερες πληροφορίες και ότι τόσο αυτή όσο και το λεξικό «μας εξηγούν τι σημαίνουν κάποια πράγματα».

### Γλωσσοδέτης

Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

- Πάθηση του οργάνου της **γλώσσας** που επιφέρει βραδύτητα ομιλίας και που προέρχεται από σύμπτυξη του χαλινού της γλώσσας. Θεραπεύεται με μικρή χειρουργική επέμβαση.
- Η ελληνική έκφραση "τον έπιασε γλωσσοδέτης" λέγεται σε περίπτωση τρακ, κατηγορίας ή αποκάλυψη ενοχής.
- Στην **ελληνική λαογραφία** ο όρος **γλωσσοδέτης** αποτελεί συνήθως παιδιά κατά την οποία πρέπει κανείς να επαναλάβει ή να επαναλαμβάνει συνεχώς ταχύτερα, λέξεις που μοιάζουν μεταξύ τους, περισσότερο όμως πλαστές, και που καθίστανται έτσι δυσπρόφερτες προκαλώντας τα γέλια με τους αποτυχόντες την ορθή επανάληψη.

Παλαιότερα αποτελούσε και "τεστ" προφορικών εισαγωγικών εξετάσεων στις στρατιωτικές Σχολές.

---

Από τη Βικιπαίδεια, την ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια

Η αναφορά των ιδιοτήτων και των γνωρισμάτων ενός αντικείμενου, χωρίς να αναφέρεται το ίδιο το αντικείμενο. Η περιγραφή είναι τέτοια, ώστε οδηγεί τον ακροατή ή τον αναγνώστη στην ανακάλυψη του αντικείμενου.

Στα Βικιφθίσματα υπάρχει υλικό σχετικό με το λήμμα:  
**Αίνιγμα**

Τα αίνιγματα αποτελούν ιδιαίτερο κλάδο λαογραφίας στους περισσότερους λαούς. Ανιγματικές εκφράσεις και παραβολές βρίσκονται στα βιβλία της **γένεσης** καθώς και στα βιβλία των προφητών. Τεράστια λαογραφική και γραμματολογική αξία παρουσιάζουν οι Περσικοί λογογράφοι, αίνιγματα με λογογραφική μορφή.

Οι περισσότεροι ερευνητές θεωρούν σαν αφετηρία των αρχαίων ελληνικών αινιμάτων τους χρησμούς των **μαντείων**.

Οι χρησμοί ήταν μια διαφορούμενη απάντηση και χρειαζόταν σκέψη για να ανακαλυφθεί η ορθή σημασία τους.

Γνωστά, επίσης, από τη **μυθολογία** είναι τα αίνιματα της **Σφίγγας** και του **Οιδίποδα**. Ειδικό φιλόλογο πιστεύουν πως ο πρώτος Έλληνας που έφτιαξε αίνιγματα είναι ο **Ηρόδοτος**.

Το αίνιγμα καλλιεργήθηκε σαν ιδιαίτερο φιλολογικό είδος και στη Γερμανία των νεότερων χρόνων. Ο **Σίλερ**, ο **Ρύκερτ**, ο **Γκαίτε**, ο **Σλερμάχερ** έχουν γράψει ολόκληρες συλλογές.

Στην Ελλάδα το αίνιγμα είναι καρπός της λαϊκής δημιουργίας και στοιχείο της φιλοσοφίας του λαού π.χ. Δώδεκα καλογεράκια σ' ένα ράσο τυλιγμένα (δώδεκα μήνες). Ψηλός, λιγνός καλόγερος και κόκαλα δεν έχει (ο κατηνός)

Η διαπίστωση του βαθμού κατανόησης όσων σχολιάστηκαν αλλά και της εν γένει συμμετοχής των μαθητών/-τριών στις δραστηριότητες του σεναρίου χρησιμοποιήθηκε στην επόμενη δραστηριότητα. Κάθε ομάδα στον φορητό Η/Υ της καθοδηγήθηκε να ανοίξει και να χρησιμοποιήσει τα δεδομένα του εννοιολογικού πίνακα (υπήρχε στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου και είχε σχεδιαστεί σε αρχείο

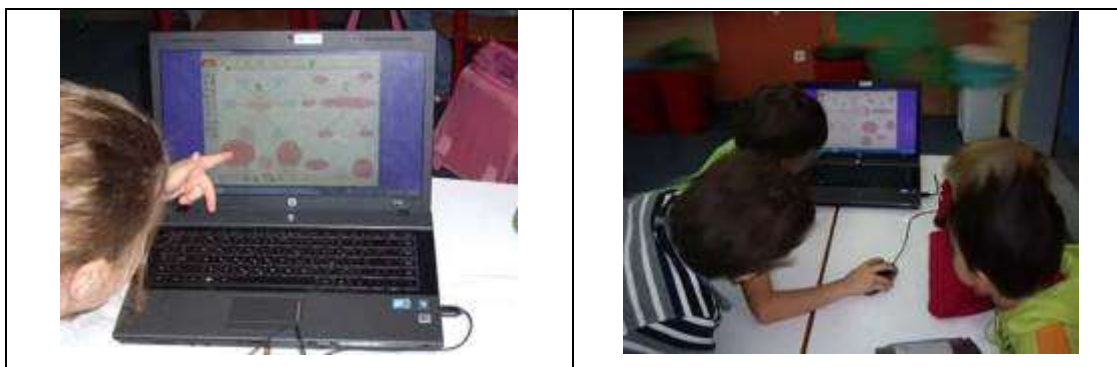


Kidspiration, βλ. [1<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας 2<sup>ου</sup> δίωρου](#)). Τα παιδιά κλήθηκαν να διαβάσουν τα περιεχόμενα των «μπαλονιών» και με βάση αυτά να αντιστοιχίσουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του «γλωσσοδέτη» και του «αινίγματος». Το συγκεκριμένο λογισμικό είχε χρησιμοποιηθεί στην εφαρμογή και άλλου σεναρίου, γεγονός που βοήθησε τους μαθητές να θυμηθούν γρήγορα την εντολή της αποθήκευσης αλλά και τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνων (πρακτική στην οποία κατέφυγαν, χωρίς όμως να τους ζητηθεί, κάποιες ομάδες στον χρόνο που δόθηκε για να ολοκληρωθεί η εργασία από όλους/ες).

Ανάμεσα στα σχόλια των ομάδων την ώρα της ενασχόλησής τους με τη δραστηριότητα ήταν ότι τα μπαλόνια είχαν διαφορετικά χρώματα και ότι μπορούσαν να τα τοποθετούν χωρίς να διαβάζουν το περιεχόμενό τους. Τότε χρειάστηκε να αναφερθεί ότι αυτό δεν είναι σίγουρο ούτε δεδομένο και ότι μπορεί να υπάρχει και κάποια παγίδα, γι' αυτό και θα πρέπει να διαβάζεται κάθε μπαλόνι και να συμφωνούν όλοι μαζί για την τοποθέτησή του στην κατηγορία είτε του «γλωσσοδέτη» είτε του «αινίγματος». Η αντιστοίχιση φάνηκε ιδιαίτερα εύκολη σε όλους και έτσι διαπιστώθηκε ότι όλα τα μέλη των ομάδων επεδίωξαν τη συμμετοχή τους για τη χρήση του «ποντικιού» (drag & drop). Με την ολοκλήρωση της εργασίας και την αποθήκευση του αρχείου οι ομάδες κλήθηκαν να χρησιμοποιήσουν και το αρχείο της επαλήθευσης, στο οποίο δεν έδωσαν ιδιαίτερη προσοχή από τη στιγμή που επιβεβαίωσαν την αρχική τους υπόθεση ότι ανάλογα με το χρώμα που έχει το «μπαλόνι» θα πρέπει να μπει σε συγκεκριμένη θέση. Επίσης σχολιάστηκε ότι οι ίδιοι/-ες δεν έβαλαν τα μπαλόνια στην ίδια ακριβώς θέση με την επαλήθευση, αλλά οι ομάδες κατέληξαν ότι αυτό «δεν μπορεί να είναι λάθος», αφού οι πληροφορίες που έβαλαν μαζί ταιριάζουν με την έννοια του «αινίγματος» («...μοιάζει με μικρό ποίημα, πρέπει να το ανακαλύψεις μόνος/-η σου, συνήθως έχει ομοιοκαταληξίες, λέξεις που ακούγονται το ίδιο, δεν λέει το όνομα αυτού που ψάχνει αλλά το περιγράφει, ψάχνεις πρόσωπα, ζώα και πράγματα, ακονίζει το μυαλό μας») και του «γλωσσοδέτη» («...μοιάζει με μικρό ποίημα, μερικές από τις λέξεις του είναι φτιαχτές και δεν



χρησιμοποιούνται, οι λέξεις μοιάζουν μεταξύ τους, προκαλούν το γέλιο, πρέπει να επαναλάβεις τα ίδια λόγια όσο γίνεται πιο γρήγορα»). Επίσης, σχολιάστηκε το γεγονός ότι υπήρχε η ίδια φράση και για τις δύο κατηγορίες («...μοιάζει με μικρό ποίηση»), για την οποία συμφώνησαν ότι μπορεί να ισχύει και για τα ανίγματα και για τους γλωσσοδέτες.



Μέσα από τη χρήση του συγκεκριμένου εννοιολογικού πίνακα, οι μαθητές/-τριες διαπίστωσαν ότι μπορούν και οι ίδιοι να διαπραγματευτούν κάποιες έννοιες ασχολούμενοι με το περιεχόμενο του ορισμού τους, ακόμη και σε περιπτώσεις στις οποίες οι αρχικές πηγές πληροφόρησής τους (ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια) δεν γίνονται κατανοητές άμεσα και τους παρέχουν πληροφορίες που δεν είναι όλες αντίστοιχες με τις προσλαμβάνουσές τους. Παράλληλα με τις επιλογές του σεναρίου για το συγκεκριμένο δίωρο, επετεύχθη η γνωριμία των μικρών μαθητών/τριών με μια επιπλέον πηγή πληροφόρησης που σχετίζεται με τη χρήση του Η/Υ και του διαδικτύου.

Στη συνέχεια αξιοποιήθηκε το φύλλο δραστηριοτήτων για το ρήμα είμαι, το οποίο δημιουργήθηκε με τη βοήθεια των εικόνων του κόμικ που προέκυψαν από τη χρήση του λογισμικού δημιουργίας κόμικς Comic Creator, (ελεύθερο στο διαδίκτυο, στο <http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic/index.html>). Το φύλλο δραστηριοτήτων παρουσιάστηκε στην ολομέλεια με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα και του Η/Υ της τάξης. Επειδή οι εικόνες του κόμικ ήταν αρκετά μικρές, επιδείχθηκε στους/στις μαθητές/-τριες η δυνατότητα προβολής του





αρχείου σε μεγέθυνση (επιλογή της εντολής: Προβολή, Ζουμ...200%), στοιχείο που έκανε τους μαθητές να ενθουσιαστούν αλλά και να δείξουν περισσότερο ενδιαφέρον για το περιεχόμενό του.



Κάθε καρέ του κόμικ διαβαζόταν στους/στις μαθητές/-τριες και γινόταν σχολιασμός του περιεχομένου του. Το αίνιγμα που δινόταν σε αυτό δεν δυσκόλεψε ιδιαίτερα τους/τις μαθητές/-τριες, εφόσον τα παιδιά γρήγορα έδωσαν τη λύση του. Δεν υπήρξε ιδιαίτερη δυσκολία, επίσης, στον σχολιασμό των συμβάσεων του κόμικ, καθώς σε προηγούμενο σενάριο είχαν γίνει σχετικά σχόλια. Έτσι, χωρίς ιδιαίτερη παρακίνηση οι μαθητές/-τριες σχολίασαν τα μπαλόνια που έχουν «βελάκι» για να δείξουν τους ήρωες που μιλούν ή τα μπαλόνια για τα ζώα «που δεν μπορούν να μιλήσουν, αλλά σκέφτονται...». Δεν είναι, ωστόσο, σίγουρο αν διαπιστώθηκε από τα παιδιά η διάσταση του χιούμορ που υπάρχει στους διαλόγους ανάμεσα στους ήρωες. Η έκφραση «είμαι γάτα» που λέει ο άνθρωπος που λύνει το αίνιγμα ήταν γνωστή στα παιδιά μόνο ως προς την κυριολεκτική σημασία της και όχι μεταφορικά. Στόχος όμως της συγκεκριμένης δραστηριότητας δεν ήταν η συγκεκριμένη διάκριση, αλλά η χρήση και η αξιοποίηση του κειμένου του κόμικ για τον εντοπισμό του ρήματος *είμαι*, καθώς και η εξάσκηση στην ορθογραφημένη γραφή του.

Για τον σκοπό αυτό, το φύλλο εργασίας που δόθηκε στα παιδιά ήταν κάπως διαφοροποιημένο από αυτό που αρχικά είχε σχεδιαστεί. Στο αρχικό φύλλο εργασίας δίνονταν μαζί τόσο το κείμενο του κόμικ όσο και οι επιμέρους προτάσεις για την καταγραφή των διαφόρων τύπων του ρήματος *είμαι* αλλά και για την επαλήθευσή του από την ιστοσελίδα [Neurolingo: Εφαρμογές Γλωσσικής Τεχνολογίας](#). Κατά την



εφαρμογή δόθηκε αρχικά φωτοτυπία της σελίδας του κόμικ και ζητήθηκε από τα παιδιά να ξαναδιαβάσουν ατομικά το κείμενο και να το χρωματίσουν.



Στη συνέχεια μοιράστηκε ένα ξεχωριστό φύλλο δραστηριοτήτων με τις επιμέρους προτάσεις για την καταγραφή των διαφόρων τύπων του ρήματος *είμαι*. Για τη συμπλήρωσή τους, οι ομάδες παρακινήθηκαν να αναζητήσουν τις σχετικές φράσεις στη σελίδα κόμικ που κάθε μαθητής είχε στα χέρια του. Οι ομάδες εργάστηκαν άμεσα και αποτελεσματικά και μοιράστηκαν την εργασία που τους ανατέθηκε δίνοντας σειρά στο κάθε ένα μέλος τους προκειμένου να συμπληρωθούν τα κενά των προτάσεων. Κατόπιν, οι ομάδες εντόπισαν στον Η/Υ τους το αρχείο του [φύλλου εργασίας](#), εκτυπώσεις του οποίου είχαν επεξεργαστεί, και στη συνέχεια καθοδηγήθηκαν να αναζητήσουν την επαλήθευση των επιλογών τους καταφεύγοντας στον [πίνακα του Λεξικοπίου για το ρήμα «είμαι»](#) της ιστοσελίδας [Neurolingo: Εφαρμογές Γλωσσικής Τεχνολογίας](#). Οι μαθητές/-τριες γνωρίζοντας ότι οι καταγραφές τους ήταν ορθογραφημένες, αφού έκαναν συγκρίσεις με όσα εντόπιζαν στο κόμικ, δεν έδωσαν ιδιαίτερη προσοχή στον πίνακα αυτόν — αν και όλες οι ομάδες ακολούθησαν τις οδηγίες (με το ποντίκι στα μπλε γράμματα και πατώντας ταυτόχρονα το πλήκτρο Ctrl, ενέργεια με την οποία έχουν εξοικειωθεί και στην εφαρμογή προηγούμενου σεναρίου) και κατάφεραν να τον ανακτήσουν.





Καθώς ο πίνακας αυτός μεγεθυμένος παρουσιάστηκε με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα στην ολομέλεια της τάξης, τα παιδιά σχολίασαν πως δεν τον χρειάζονται γιατί –όπως δήλωσαν– ήξεραν να γράφουν ορθογραφημένα το ρήμα *είμαι* («το ξέραμε από πέρσι», ήταν η απάντηση). Παρά το γεγονός ότι πράγματι όλες οι ομάδες παρέδωσαν συμπληρωμένα τα φύλλα εργασίας χωρίς λάθη, η σύγκριση των κειμένων των ομάδων με τον πίνακα οδήγησε στο συμπέρασμα ότι για το *εσείς* υπάρχουν δύο εκδοχές: *είστε* και *είσαστε*, επιλογή που δεν είχε καταγραφεί από καμία ομάδα. Συνεχίζοντας με τα περιεχόμενα της σελίδας αυτής, παρουσιάστηκαν οι συνώνυμες και αντίθετες λέξεις που δίνονταν εκεί αναφορικά με το ρήμα *είμαι*.



Γρήγορα έγινε εμφανές ότι υπήρξε δυσκολία στην κατανόηση των συγκεκριμένων πληροφοριών. Μάλιστα, κάποια από τα παιδιά δήλωσαν ότι δεν κατάλαβαν τι σημαίνει «Συνώνυμα–Αντίθετα». Χρειάστηκε να αφιερωθεί χρόνος για να κατανοήσουν –έστω και διαισθητικά– την έννοιά τους. Κρίνοντας πως η συγκεκριμένη χρονική στιγμή δεν ήταν κατάλληλη και πως η εξοικείωση των παιδιών



με το θέμα χρειάζεται διαφορετική μεθόδευση αλλά και περισσότερο χρόνο, η συζήτηση σταμάτησε σε αυτό το σημείο. Άλλωστε για τη Β΄ τάξη η αναφορά στην έννοια των συνωνύμων και αντιθέτων προβλέπεται σε ξεχωριστή ενότητα του σχολικού βιβλίου που αφορά στη χρήση του λεξικού (Ενότητα 11: «Τι βιβλίο είναι αυτό;»). Σε αυτήν τη φάση δόθηκαν απλώς οι απαραίτητες εξηγήσεις στα ερωτήματα που προέκυψαν και η διαβεβαίωση στους μαθητές/τριες πως θα επανέλθουν στο ζήτημα.

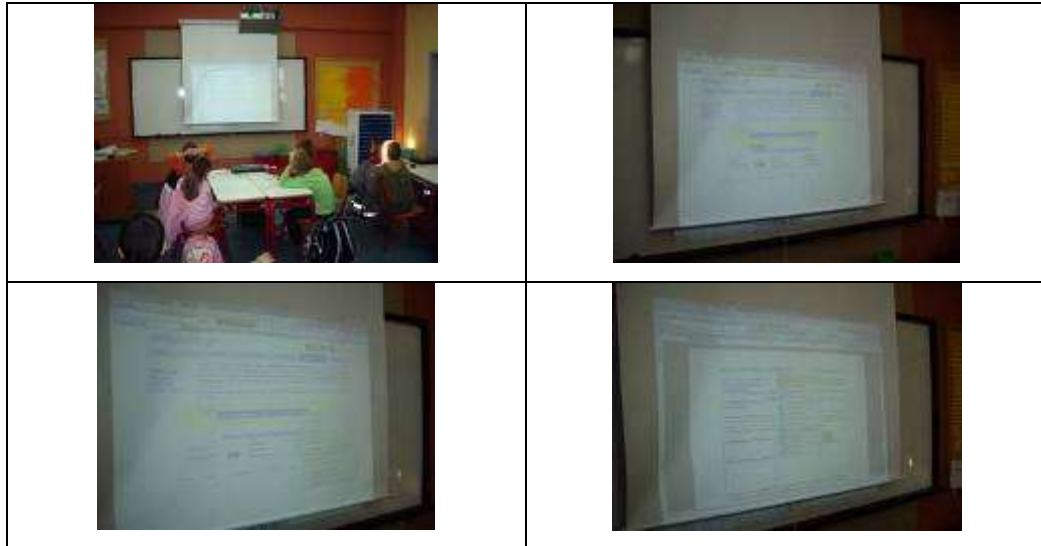
### 5η & 6η διδακτική ώρα

Ήδη από το [πρώτο δίωρο](#) εφαρμογής του σεναρίου, οι μαθητές/-τριες της τάξης συμφώνησαν να αναζητήσουν γλωσσοδέτες και αινίγματα χωρισμένοι σε ομάδες, δραστηριότητα για την οποία μάλιστα ανυπομονούσαν να έρθει η στιγμή της πραγματοποίησής της. Κάποια παιδιά στο περιθώριο των μαθημάτων ή στα διαλείμματα παρουσίαζαν τα αινίγματα ή τους γλωσσοδέτες που ήδη ήξεραν στους/στις συμμαθητές/-τριές τους. Οπότε για τη δραστηριότητα του τρίτου δίωρου τα παιδιά ήταν ήδη προετοιμασμένα. Το ίδιο σχόλιο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί με επιχείρημα το γεγονός ότι οι δράσεις στις οποίες καλούνταν να εμπλακούν οι μαθητές/-τριες αναφορικά με τη χρήση του Η/Υ και την αξιοποίηση του διαδικτύου ήταν οικείες σε αυτούς, καθώς είχαν ασχοληθεί σε προηγούμενη εφαρμογή σεναρίου (πρβ. σενάριο «Σημαίες του κόσμου») με παρόμοιες εργασίες (αναζήτηση πληροφοριών, αντιγραφή και επικόλληση κειμένου, αναζήτηση, αντιγραφή και επικόλληση εικόνας).

Αρχικά, στην ολομέλεια της τάξης έγινε επίδειξη των ενεργειών που πρέπει να κάνουν οι ομάδες για να ανταποκριθούν στην αποστολή που είχαν αναλάβει: να βρουν αινίγματα (3 ομάδες) και γλωσσοδέτες (3 ομάδες) για φυτά/δέντρα και τους καρπούς τους, για ζώα και για πράγματα αντίστοιχα. Παρουσιάστηκε με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα στην ολομέλεια της τάξης το αρχείο επεξεργαστή κειμένου, το οποίο αφορούσε στην αναζήτηση και καταγραφή αινιγμάτων και



γλωσσοδετών που αναφέρονται σε φυτά. Η πρώτη περιγραφή έγινε από την εκπαιδευτικό, ενώ η δεύτερη έγινε με τη βοήθεια εκπροσώπων από τις ομάδες.



Κάποια στιγμή σχολιάστηκε η ύπαρξη κόκκινης γραμμής –η οποία, σύμφωνα με την εμπειρία των παιδιών, σημαίνει ότι υπάρχει ορθογραφικό λάθος– κάτω από κάποιες λέξεις που αντιγράφηκαν και επικολλήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος επεξεργασίας κειμένου. Τότε χρειάστηκε να αναφερθεί ότι μερικές φορές ο Η/Υ δεν «αναγνωρίζει» κάποιες λέξεις, π.χ. τις λέξεις *φλωράκια* και *μικροσουσαμάκια* στο αίνιγμα για την ντομάτα: «Μακρουλή ή στρογγυλή, κόκκινη και παχουλή, μέσα γεμάτη από φλωράκια, και από μικροσουσαμάκια» και υποδείχθηκε στους/στις μαθητές/-τριες πώς μπορούμε να «απαλλαγούμε» από τη συγκεκριμένη υπογράμμιση (επιλογή της λέξης και δεξιά κλικ για παράβλεψη), στοιχείο που αξιοποιήθηκε κατά τη δράση των ομάδων στα δικά τους [φύλλα εργασίας](#).





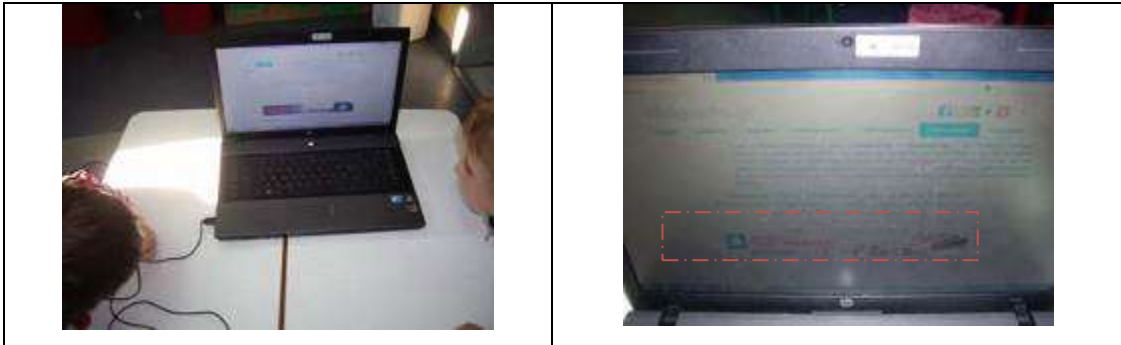
Στη συνέχεια, τα μέλη των ομάδων εργάστηκαν στον δικό τους Η/Υ. Εύκολα εντόπισαν το [φύλλο εργασίας](#), από όπου ανέτρεξαν στην ιστοσελίδα <http://www.ainigmata.gr> για να εντοπίσουν τα αινίγματα ή τους γλωσσοδέτες που αναζητούσαν. Τα παιδιά χρησιμοποίησαν τις επιλογές που τους παρέχονταν (Αινίγματα για παιδιά ή Γλωσσοδέτες,



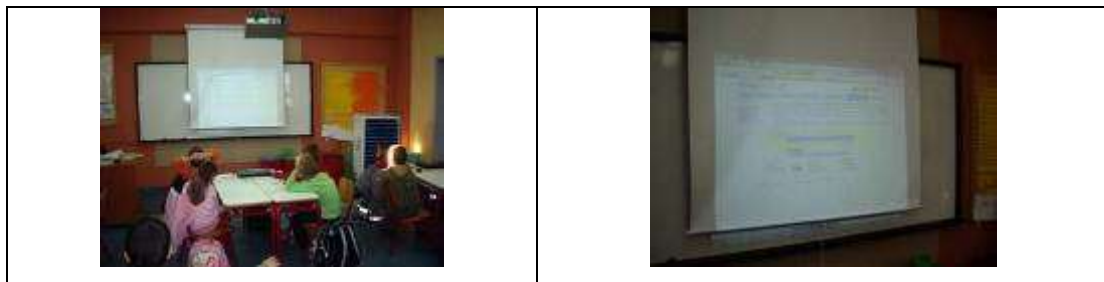
) και συμφωνώντας μεταξύ τους διάλεγαν ένα κείμενο που ακολουθούσε το κριτήριο που είχε τεθεί. Ένα επιπλέον κριτήριο που τέθηκε αφορούσε την προοπτική της εναλλαγής των ρόλων μεταξύ των ομάδων, εφόσον κατά την εξέλιξη του σεναρίου επρόκειτο να κληθούν να απαντήσουν σε δοκιμασίες που θα ετοίμαζαν τα μέλη των άλλων ομάδων και έτσι θα τους δινόταν η ευκαιρία να συνεργαστούν με περισσότερα άτομα της τάξης τους, ανταλλάσσοντας τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους. Αυτό όμως προϋπέθετε την επιλογή αινιγμάτων και γλωσσοδετών που να μπορούν τόσο οι ίδιοι/-ες όσο και οι συμμαθητές τους να απαντήσουν ή να επαναλάβουν, στοιχείο που συμφωνήθηκε στην ολομέλεια της τάξης ότι θα ληφθεί σοβαρά υπόψη κατά την επιλογή των κειμένων.

Η έκφραση «να το πάρει το ποτάμι» που είχε ήδη συζητηθεί σε δραστηριότητα του [1<sup>ου</sup> δώρου](#) υπήρξε λειτουργικό στοιχείο της βάσης δεδομένων για τα αινίγματα, αφού πατώντας πάνω σε αυτή, οι μαθητές/-τριες που ασχολούνταν με την αναζήτηση αινιγμάτων επιβεβαίωναν τις υποθέσεις για τη λύση τους. Έτσι, η εφαρμογή του σεναρίου ακολούθησε τον αρχικό σχεδιασμό. Ένα στοιχείο που δεν είχε προβλεφθεί ήταν η ύπαρξη διαφημίσεων στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα, κάτω από κάθε αναφορά αινίγματος ή γλωσσοδέτη.





Αρχικά η συγκεκριμένη διαπίστωση μου δημιούργησε μια αναστάτωση, κυρίως γιατί δεν είχε προβλεφθεί η ύπαρξή τους. Κατά τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων στον προσωπικό μου υπολογιστή, δεν είχαν εντοπιστεί τέτοιου είδους «οχλήσεις». Ιδιαίτερα για τους υπολογιστές του σχολείου, έχοντας υπόψη ότι υπάρχουν κάποιοι σχετικοί «περιορισμοί» από το sch.gr, δεν είχα φανταστεί ότι θα υπάρξει τέτοιου είδους πρόβλημα, διαφορετικά θα είχα ζητήσει τη συμβολή της εκπαιδευτικού της Πληροφορικής για την αποφυγή της προβολής τους. Αρχικά τα παιδιά περιεργάστηκαν τα κείμενα αυτά που δίνονταν με τη μορφή pop up, αλλά μετά επικεντρώθηκαν στο έργο τους.



Έτσι, το συγκεκριμένο εμπόδιο μπορεί να θεωρηθεί πως πέρασε μάλλον απαρατήρητο και υπήρξε μηδαμινό σε σχέση με τη δοκιμασία που χρειάστηκε να περάσουμε στη συνέχεια της διδακτικής ώρας. Αυτή αφορούσε στην αδυναμία να εργαστούν συγκεκριμένες ομάδες στους Η/Υ που τους είχαν οριστεί. Την προηγούμενη μέρα είχε γίνει έλεγχος στους Η/Υ και είχαν αποθηκευτεί για καθεμία ομάδα στον δικό της υπολογιστή οι εργασίες με τις οποίες επρόκειτο να ασχοληθεί.

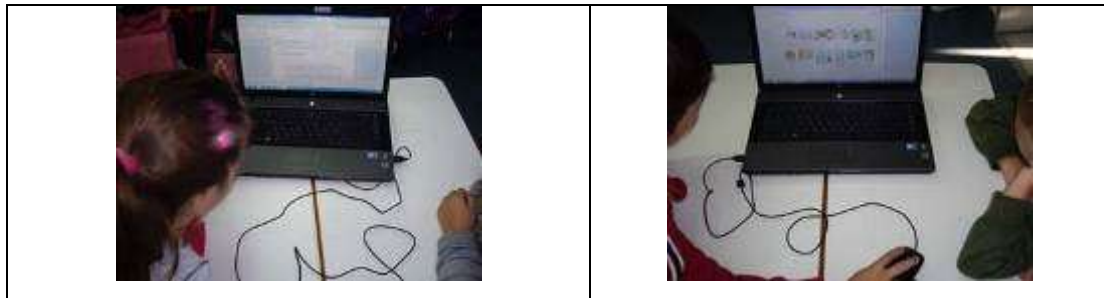


Οι συγκεκριμένοι, ωστόσο, Η/Υ, καθώς χρησιμοποιούνται από ποικίλες τάξεις του σχολείου, στο τέλος της ημέρας αποθηκεύτηκαν στο τροχήλατο ερμάριό τους χωρίς να συνδεθούν με το ρεύμα. Το αποτέλεσμα ήταν τέσσερις Η/Υ, ο ένας μετά τον άλλο, να «χάνουν τη φόρτισή τους» και να διακυβεύεται η εξέλιξη της δραστηριότητας. Γι' αυτόν τον λόγο χρειάστηκε να αντικατασταθούν οι Η/Υ των τεσσάρων ομάδων και να χαθεί αρκετός από τον διαθέσιμο χρόνο στην προετοιμασία του επόμενου εναλλακτικού Η/Υ (ευτυχώς στο τροχήλατο υπάρχουν δέκα φορητοί υπολογιστές) και την τοποθέτηση των αντίστοιχων αρχείων. Έτσι, μια ομάδα χρειάστηκε να εργαστεί στον Η/Υ της τάξης. Παρά την όποια αναστάτωση, το αποτέλεσμα της εργασίας των ομάδων ήταν πολύ ικανοποιητικό.

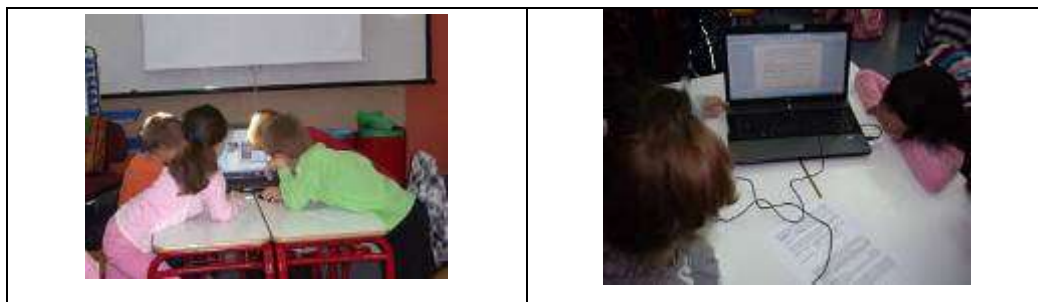


Όλες οι ομάδες κατάφεραν να αξιοποιήσουν το περιεχόμενο της ιστοσελίδας και να επιλέξουν συγκεκριμένες πληροφορίες, ανάλογα με το κριτήριο που είχαν θέσει. Τρεις ομάδες αναζήτησαν γλωσσοδέτες που αφορούσαν αντίστοιχα ζώα, φυτά/δέντρα ή τους καρπούς τους και πράγματα και τρεις ομάδες αναζήτησαν αινίγματα που αφορούν αντίστοιχα ζώα, φυτά/δέντρα ή τους καρπούς τους και πράγματα. Αφού όλα τα μέλη τους συμφώνησαν σε μια συγκεκριμένη επιλογή, αυτή αντιγράφηκε και επικολλήθηκε σε συγκεκριμένο πλαίσιο ενός πίνακα, με τη χρήση του εργαλείου της ελαχιστοποίησης και της επαναφοράς.





Τα βήματα των ενεργειών που έπρεπε να γίνουν δίνονταν στο [φύλλο εργασίας](#) που είχαν στη διάθεσή τους οι ομάδες, τόσο στην οθόνη του Η/Υ τους όσο και στην έντυπη εκδοχή που τους διανεμήθηκε. Στην πράξη όμως φάνηκε ότι οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες δεν αξιοποιούν τις σχετικές πληροφορίες.



Μερικοί από αυτούς τολμούν να δοκιμάσουν και να προσπαθήσουν βασισμένοι στις δικές τους δυνάμεις, ενώ κάποιοι/-ες άλλοι/-ες εξακολουθούν να αναζητούν τη βοήθεια της εκπαιδευτικού ή των συμμαθητών τους. Σε τέτοιες περιπτώσεις δίνεται βοήθεια, παρουσιάζονται στο πλαίσιο της ομάδας οι απαραίτητες ενέργειες, αλλά τελικά η δράση επιστρέφει στα χέρια των μελών της ομάδας. Οι όποιες ενέργειες ακυρώνονται με την εντολή της αναίρεσης και την επίδειξη της επίδρασής της και καλούνται τα μέλη των ομάδων να δοκιμάσουν ξανά και οι ίδιοι/-ες.

Το ίδιο αποτελεσματικά εργάστηκαν οι ομάδες και κατά την αναζήτηση εικόνας σχετικής με το αίνιγμα ή τον γλωσσοδέτη που επέλεξαν. Το περιβάλλον αναζήτησης της Google είχε χρησιμοποιηθεί και σε άλλες εφαρμογές, και έτσι οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες με μικρή καθοδήγηση κατάφεραν να επιλέξουν τις εικόνες που αναζητούσαν. Η δραστηριότητα, τόσο από την εν γένει συμμετοχή των παιδιών, όσο



και από τα αποτελέσματά της, φάνηκε ότι ανταποκρινόταν στις δυνατότητες των μαθητών/-τριών. Μάλιστα, κάποιες ομάδες προχώρησαν και σε δεύτερη επιλογή. Μόνο όμως μια αποθηκευμένη [εργασία](#) έχει τη συγκεκριμένη δεύτερη επιλογή.



Η καθυστέρηση που επέφερε η ύπαρξη μη φορτισμένων φορητών Η/Υ είχε, ωστόσο, ως συνέπεια, να μην υπάρχει χρόνος για τη καθοδήγηση των ομάδων όσον αφορά στην εμφάνιση των κειμένων τους. Στον αρχικό προγραμματισμό είχε προβλεφθεί ότι ο/η εκπαιδευτικός θα χρειαστεί να κινηθεί μεταξύ των ομάδων προκειμένου να παρακινήσει 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...). Ο χρόνος όμως για μια ακόμη φορά ήταν αμείλικτος, χωρίς να μας επιτραπεί επιπλέον επεξεργασία των κειμένων. Οι εργασίες των ομάδων απλώς αποθηκεύτηκαν και αποτέλεσαν το βασικό υλικό της επόμενης δραστηριότητας.

### **7η & 8η διδακτική ώρα**

Στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου είχε προβλεφθεί η αξιοποίηση όποιας ευκαιρίας παρουσιαστεί στις συνθήκες πραγματικής τάξης όσον αφορά στην ύπαρξη αλλόγλωσσων μαθητών/-τριών. Από την αρχή της εφαρμογής του σεναρίου επιδιώχθηκε η επαφή με γονείς μαθητών/-τριών που κατάγονταν ή έζησαν σε κάποια ξένη χώρα (Αλβανία, Πρώην Σοβιετική Ένωση) και η συμμετοχή τους μέσα από την



αναζήτηση και προσφορά γλωσσοδετών/αινιγμάτων σε μια γλώσσα διαφορετική από την ελληνική. Η προσφορά όμως ήταν πενιχρή, γι' αυτό στο υλικό που συγκεντρώθηκε προστέθηκε και υλικό που βρέθηκε στο διαδίκτυο. Βασική επιδίωξη κατά την παρουσίασή του υπήρξε η διαπίστωση από μέρους των παιδιών ότι οι γλωσσοδέτες και τα αινίγματα συναντώνται σε διάφορους λαούς και τόπους και είναι ένα στοιχείο που μπορεί –εν μέρει– να μας διαφοροποιεί (λόγω της διαφορετικής γλώσσας) αλλά και να μας ενώνει (ως δεδομένο της κοινής ανθρώπινης πνευματικής δημιουργίας σε ποικίλες περιοχές της γης).

Έτσι επιδείχθηκαν στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα και του Η/Υ τα βίντεο από το YouTube ([English/Italian Lessons: Fun With Words: She Sells Sea Shells/...](#) και [A Riddle for you to answer - ESL British English Pronunciation](#)) που αφορούσαν το μεν πρώτο στην παρουσίαση γλωσσοδετών στην αγγλική και ιταλική γλώσσα και το δεύτερο στην παρουσίαση ενός αινίγματος, ενώ περιηγηθήκαμε στην ιστοσελίδα <http://www.interdeutsch.de/Uebungen/Zunge/zunge1.html> που περιείχε γλωσσοδέτες στη γερμανική γλώσσα. Τα κείμενα που ακούστηκαν σχολιάστηκαν μόνο ως «ήχου» και οι απαντήσεις των παιδιών κινήθηκαν γύρω από συγκρίσεις σχετικά με τα χαρακτηριστικά των κειμενικών ειδών που ήδη εξετάσαμε στην ελληνική γλώσσα («είναι γλωσσοδέτες γιατί ακούγονται οι ίδιες λέξεις... γιατί στην αρχή το λέει αργά και μετά το ξαναλέει γρήγορα... αν ήταν αίνιγμα στο τέλος θα είχε το ερωτηματικό που βάζουμε στα αγγλικά...»).

Παράλληλα επιδείχθηκε στην τάξη ένα κείμενο που μου παραδόθηκε από τη μητέρα ενός μαθητή που είχε καταγράψει δύο γλωσσοδέτες στην αλβανική γλώσσα, ενώ στη συνέχεια παρουσιάστηκε μια βιντεοσκόπηση μιας μητέρας κάποιας μαθήτριας της τάξης, που μας έδωσε στη ρωσική γλώσσα έναν γλωσσοδέτη και ένα αίνιγμα, τα οποία και μας μετέφρασε στην ελληνική γλώσσα. Η έκπληξη των παιδιών ήταν μεγάλη και κυρίως της ίδιας της μαθήτριας, που δεν γνώριζε τον λόγο της



επίσκεψης της μητέρας της στο σχολείο και την ώρα που την έβλεπε στον πίνακα έδειχνε ιδιαίτερα υπερήφανη για αυτή.

<p>What runs but never walks, has a mouth but never talks, has a head but never weeps, has a bed but never sleeps?</p> <p><b>Kalle Kahlekatzenkratzenkratzer kratzt kahle Katzenglatzen.</b></p> <p><b>Kupa me kapak kupa pa kapak</b></p>	
--	--

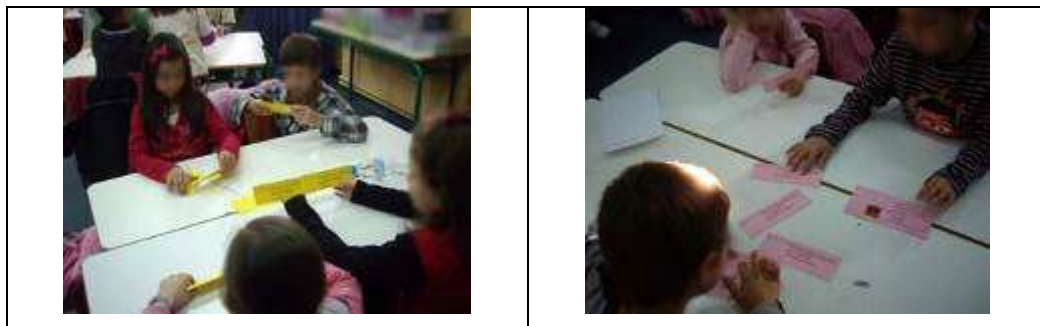
Τότε τα παιδιά προκλήθηκαν να αναφέρουν βιώματά τους από τη χρήση κάποιας ξένης γλώσσας από τους οικείους τους. Όσα είχαν κάποιες σχετικές αναφορές, σχολίασαν ότι «τα ίδια δεν ξέρουν αινίγματα και γλωσσοδέτες σε κάποια ξένη γλώσσα». Γενικότερα διαπιστώθηκε ότι, μολονότι τα συγκεκριμένα παιδιά βρίσκονται σε ένα πολύγλωσσο περιβάλλον, δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν με ευχέρεια τη «άλλη γλώσσα». Έτσι, αν και προκλήθηκαν να φέρουν στην τάξη κάποιο αίνιγμα ή γλωσσοδέτη στην αλβανική ή ρωσική γλώσσα, έδειξαν κάποιους ενδιασμούς αναφέροντας «ότι δεν ξέρουν να γράφουν σε αυτή τη γλώσσα». Η ενασχόληση όμως των μαθητών/τριών με τη διαφορετική εκδοχή (άλλη γλώσσα) στην οποία συνάντησαν τους γλωσσοδέτες και τα αινίγματα ανταποκρίθηκε –σε έναν μικρό βαθμό– στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, σύμφωνα με τον οποίο επιδιωκόταν να γίνει κατανοητό από τους/τις μικρούς/-ές μαθητές/-τριες ότι τα συγκεκριμένα κειμενικά είδη καλλιεργούνται και από άλλους λαούς και συναντώνται και σε άλλες γλώσσες.





Συνδέοντας τη δραστηριότητα με την επόμενη της, επισημάνθηκε στα παιδιά ότι τελικά μπορεί να μη γνωρίζουν αινίγματα και γλωσσοδέτες σε κάποια ξένη γλώσσα, ήδη όμως έχουν μάθει κάποια από αυτά στην ελληνική και, μάλιστα, έχουν συλλέξει στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας τους κάποια δείγματα από αυτά. Έτσι, αφού προετοιμάστηκαν και άκουσαν με προσοχή τις οδηγίες που δόθηκαν, φρόντισαν να οργανωθούν, προκειμένου να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της επόμενης δραστηριότητας.

Παρουσιάστηκε ένα «ομοίωμα» τηλεόρασης (με το οποίο οι συγκεκριμένοι/-ες μαθητές/-τριες ήταν εξοικειωμένοι από προηγούμενες δράσεις τους) και, με το πρόσχημα μιας εκπομπής που παρουσιάζει αινίγματα και γλωσσοδέτες, οι ομάδες κλήθηκαν με τη σειρά να παρουσιάσουν το αίνιγμα ή τον γλωσσοδέτη που είχαν καταγράψει στην [προηγούμενη δραστηριότητα](#) στο [φύλλο εργασίας](#) τους.



Το κείμενο αυτό είχε εκτυπωθεί σε καρτέλες, τόσο για τα μέλη της ομάδας (μαζί με την εικόνα που είχαν επικολλήσει), όσο και για τις υπόλοιπες ομάδες της τάξης (χωρίς τη βοήθεια της εικόνας). Κάθε ομάδα όφειλε να παρουσιάσει το κείμενό της στο «κοινό» της τάξης και να προσκαλέσει τη συμμετοχή των υπόλοιπων ομάδων, είτε για να βρουν τη λύση ενός αινίγματος είτε για να επαναλάβουν έναν γλωσσοδέτη. Με τον τρόπο αυτό, τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να ανταλλάξουν τους ρόλους τους (του δημιουργού/του χρήστη) αλλά και να εξασκηθούν στη γραπτή καταγραφή μιας [απάντησης](#) (π.χ. «Είναι ο σκύλος») στην περίπτωση ενός αινίγματος και στην εκφώνηση ενός γλωσσοδέτη. Έτσι, υπήρξε η δυνατότητα παρουσίασης



τριών αινιγμάτων, για τα οποία κάθε φορά προκαλούνταν σχολιασμός αναφορικά με την απουσία ή τη χρήση κεφαλαίου γράμματος στην αρχή της πρότασης και την ύπαρξη ή μη τελείας στο τέλος της.



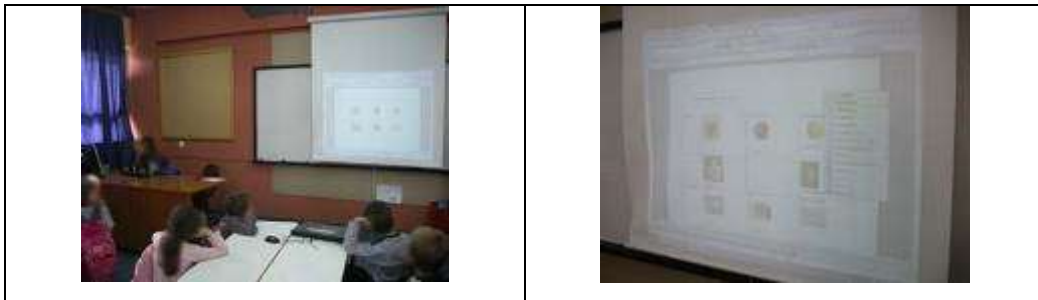
Η ομάδα που παρουσίαζε κάθε φορά την εργασία της είχε τον ρόλο του ελεγκτή για τη σωστή απάντηση ή για την επανάληψη του κειμένου. Από την αρχή είχε συμφωνηθεί ότι δεν μας ενδιαφέρει τόσο ο εντοπισμός των λαθών όσο η συμμετοχή. Η οργάνωση της δραστηριότητας βοήθησε, επίσης, στην ενεργοποίηση όλων των μαθητών/-τριών που θέλησαν να συνεισφέρουν στην εξέλιξή της.

Στη συνέχεια παρουσιάστηκε στην ολομέλεια της τάξης ένας πίνακας με τις εικόνες και τις αντίστοιχες λέξεις που είχαν χρησιμοποιηθεί ως παράδειγμα στα [φύλλα εργασίας](#) που είχαν διανεμηθεί στις ομάδες στο [προηγούμενο δίωρο](#). Στην ολομέλεια της τάξης ζητήθηκε από εκπροσώπους των ομάδων να συνεισφέρουν στη συμπλήρωση του πίνακα με επιπλέον λέξεις και εικόνες.

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



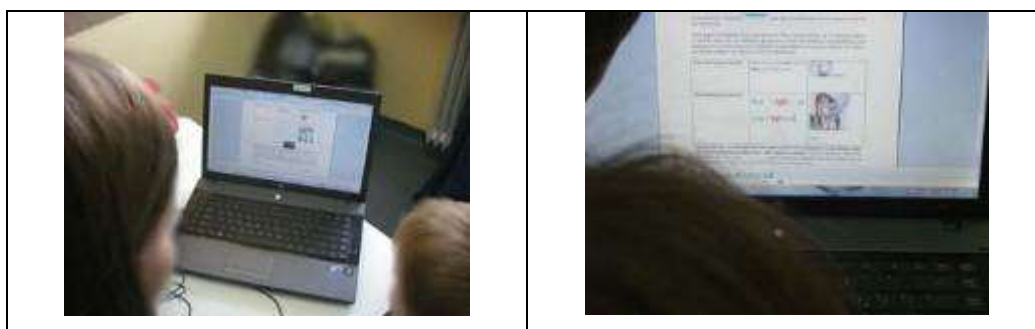
Για τον σκοπό αυτό στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ της τάξης υπήρχαν κάθε φορά ανοιχτά δύο αρχεία επεξεργαστή κειμένου: το ένα αφορούσε στον πίνακα που έπρεπε να συμπληρωθεί, ενώ το άλλο αρχείο εναλλασσόταν ανάλογα με τον εκπρόσωπο της ομάδας. Αφού συμφωνήθηκε τι πρέπει να κάνει («αντιγραφή» και «επικόλληση» εικόνας μαζί με σμίκρυνσή της και συμπλήρωση της λέξης που της αντιστοιχεί), έδινε το κριτήριο (π.χ. «αίνιγμα για ζώο») σύμφωνα με το οποίο είχε αποθηκευτεί το αρχείο της ομάδας του και έτσι είχε πρόσβαση σε αυτό. Στη διάρκεια της συγκεκριμένης εργασίας υπήρξε μια ακόμη ευκαιρία για τη χρήση του ορθογραφικού ελέγχου, καθώς και για τη χρήση της εντολής αναίρεσης.



Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας από όλες τις ομάδες ζητήθηκε από τους/τις μαθητές/-τριες να σχολιάσουν τις τρεις τελευταίες στήλες του πίνακα («δείχνει ζώο, δείχνει φυτό, δείχνει πράγμα») και να αναφέρουν αν γνωρίζουν «πώς λέγονται οι λέξεις που δείχνουν ζώο, φυτό ή πράγμα». Αρκετοί ήταν οι μαθητές/-τριες που αναφέρθηκαν στον όρο *ουσιαστικά* και μάλιστα ένας μαθητής σχολίασε ότι «τα ουσιαστικά μπορεί να δείχνουν και ένα πρόσωπο». Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές/-τριες κατέληξαν στον ορισμό των ουσιαστικών συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός πολυτροπικού κειμένου μέσα από τη χρήση ενός πίνακα σε αρχείο επεξεργαστή κειμένου.



Στον χρόνο που απέμεινε, οι μαθητές/-τριες εργάστηκαν στον Η/Υ της ομάδας τους για να ολοκληρώσουν το [φύλλο εργασίας](#) τους (αλλάζοντας το μέγεθος και το χρώμα της φράσης «τι είναι;» και των λέξεων ή συλλαβών που ακούγονται το ίδιο).



Από τη συμμετοχή των μαθητών/-τριών στις δραστηριότητες του δίωρου και το αμείωτο ενδιαφέρον τους κατά τη διάρκειά του διαπιστώθηκε ότι το θέμα των αινιγμάτων και γλωσσοδετών είναι πράγματι ένα θέμα που ελκύει τα παιδιά. Η αγωνία τους ήταν πια αν τελικά θα καταφέρουν να βρεθούν στη Χωχαρούπα, τη Χώρα των Χαρούμενων Παιδιών. Από τα σχόλιά τους κατά την αποχώρησή τους από την τάξη φάνηκε πως κάποια παιδιά θεώρησαν ότι είναι πια σε αυτήν τη χώρα ενώ κάποια ακόμη αναρωτιούνται αν υπάρχει....

### 9η & 10η διδακτική ώρα

Ακολουθώντας τον αρχικό σχεδιασμό σχετικά με τη σημασιολογική επεξεργασία της παράγωγης λέξης *αινιγματικός/-ή/-ό* αλλά και των σύνθετων λέξεων που έχουν ως συνθετικό τους τη λέξη *γλώσσα*, έγινε συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Αρχικά



παρουσιάστηκε ο πίνακας του Λεονάρντο Ντα Βίντσι «Τζιοκόντα». Όπως είχε προβλεφτεί, τα παιδιά γνώριζαν το συγκεκριμένο έργο τέχνης και αναφέρθηκαν τόσο σε σχετικές διαφημίσεις αλλά και σε προσωπικές εμπειρίες χρήσης ενός λογισμικού που αξιοποιήθηκε την προηγούμενη σχολική χρονιά, με τη βοήθεια του οποίου την έκαναν να χαμογελά, να κλαίει... και γενικά «άλλαζαν διαθέσεις στο πρόσωπο της Μόνα Λίζα».

Το ίδιο γνωστό ήταν το [στιγμιότυπο](#) της τηλεοπτικής σειράς «Στο παρά πέντε», το οποίο προβλήθηκε στην ολομέλεια της τάξης, για να αποφευχθεί το πρόβλημα θορύβου που διαπιστώθηκε σε προηγούμενη εφαρμογή όταν δόθηκε η οδηγία στις ομάδες να παρακολουθήσουν κάποιο βίντεο στον Η/Υ της ομάδας τους. Μετά την παρακολούθηση του αποσπάσματος έγιναν οι ερωτήσεις που δόθηκαν στο αρχικό σενάριο («Πιστεύετε ότι μπορεί η ίδια να έχει ζωγραφίσει παρόμοιο πίνακα;» «Γιατί διαλέγει αυτό τον πίνακα;» «Χαμογελάει;»).



Τα παιδιά παρουσίασαν τις εντυπώσεις τους και κλήθηκαν να σχολιάσουν «τι μπορεί να σημαίνει *αινιγματικό χαμόγελο*», φράση που οι ομάδες των αινιγμάτων βρήκαν και στο [φύλλο εργασίας](#) που τους δόθηκε στη συνέχεια. Τα μέλη των τριών ομάδων των αινιγμάτων (για φυτά και τους καρπούς τους, ζώα και πράγματα) καλούνταν να δώσουν τις πρώτες εκτιμήσεις τους συσχετίζοντας τη φράση «αινιγματικό χαμόγελο» με τη λέξη «αίνιγμα». Επιπλέον, παρακινήθηκαν 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 μικραίνοντας 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 καλούνταν να επισκεφτούν δύο ηλεκτρονικά λεξικά (το [Βικιλεξικό](#) και το [Λεξικό Τριανταφυλλίδη](#)), όπου συναντούν τη φράση «αινιγματικό χαμόγελο». Θα έπρεπε να εντοπίσουν και να αντιγράψουν τις ερμηνείες του λήμματος «αινιγματικός/-ή/-ό» και, τέλος, καλούνταν με βάση τις γνώσεις που θα είχαν αποκομίσει από την αξιοποίηση των λεξικών να δώσουν τη δική τους ερμηνεία για τη χρήση της φράσης «αινιγματικό χαμόγελο» στο πλαίσιο μιας συγκεκριμένης επικοινωνιακής περίπτωσης. Στην ολομέλεια της τάξης, παρόμοια επεξεργασία έγινε για τη χρήση της λέξης *γλώσσα* και τη σύνθεσή της. Συγκεκριμένα, παρουσιάστηκε σε μεγέθυνση η εικόνα της ηρωίδας του σχολικού βιβλίου που εμφανώς έχει «πρόβλημα με τον γλωσσοδέτη». Οι μαθητές/-τριες στην ολομέλεια της τάξης παρακινήθηκαν να σχολιάσουν την εικόνα αναφερόμενοι στη σημασία της λέξης *γλωσσοδέτης*. Στο [φύλλο εργασίας](#) που μοιράστηκε στη συνέχεια στις τρεις ομάδες των γλωσσοδετών (για φυτά και τους καρπούς τους, ζώα και πράγματα) τα μέλη τους κλήθηκαν να ανατρέξουν στο λεξικό και να σχολιάσουν το σύμβολο + που ενώνει τις λέξεις *γλώσσα* + *δέτης*. Στη συνέχεια παρακινούνταν 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 δινόταν μια εικόνα για την οποία αναζητούνταν ένας τίτλος. Οι ομάδες των μαθητών/-τριών καλούνταν 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»).

Στο σημείο όμως αυτό η εφαρμογή του σεναρίου δεν μπόρεσε να ακολουθήσει τον αρχικό σχεδιασμό, καθώς η αδυναμία σύνδεσης με το διαδίκτυο ήταν ένας απροσδόκητος παράγοντας που εμπόδισε την ομαλή διεξαγωγή των δραστηριοτήτων. Με αυτό το δεδομένο που προέκυψε στην πορεία της δραστηριότητας –καθώς πριν





αυτή ξεκινήσει είχαν ελεγχθεί οι συνδέσεις και ήταν έτοιμοι οι φορητοί υπολογιστές των ομάδων με αποθηκευμένα τα συγκεκριμένα φύλλα εργασίας– κρίθηκε ως ενδεδειγμένη επιλογή για την περίπτωση η επιστροφή στην ολομέλεια και η προφορική συζήτηση με τις ομάδες.



Έτσι οι ομάδες των αινιγμάτων διαπραγματεύτηκαν την έννοια του επιθέτου ‘*αινιγματικός/-ή/-ό*’ και κατέληξαν στην ερμηνεία του όρου παρατηρώντας την εικόνα της Μόνα Λίζα που παρουσιάστηκε σε μεγέθυνση στον πίνακα, με τη βοήθεια του Η/Υ της τάξης και τον ανακλαστικό προβολέα. Επίσης έδωσαν δικά τους παραδείγματα με τη χρήση του επιθέτου στα τρία γένη.

Κατά παρόμοιο τρόπο εργάστηκαν και οι ομάδες των γλωσσοδετών. Μίλησαν για τα συνθετικά της λέξης *γλωσσοδέτης* και επιχείρησαν να σκεφτούν λέξεις που έχουν τη λέξη *γλώσσα* ως πρώτο ή δεύτερο συνθετικό.

Στον χρόνο που απέμεινε, μέλη των ομάδων παρουσίασαν δικές τους προτάσεις (αινίγματα και γλωσσοδέτες) που συγκέντρωσαν με προσωπικές αναζητήσεις στον ελεύθερό τους χρόνο. Διαπιστώθηκε ότι μέσα από τη χρήση τους, τα παιδιά προσπαθούν να διορθώσουν τόσο τον τρόπο έκφρασής τους (χρησιμοποιούν διαφορετικό τόνο στην ερώτηση «τι είναι;») όσο και της άρθρωσής τους. Έτσι, ένας από τους βασικούς στόχους που τέθηκαν κατά τον σχεδιασμό του σεναρίου και αφορούσε στην καλλιέργεια του προφορικού και γραπτού λόγου των παιδιών μέσα από τη βελτίωση αντίστοιχων δεξιοτήτων και στρατηγικών (φωνολογική ενημερότητα, ενεργητική ακρόαση και δημιουργική σκέψη, απαντητική και κριτική



ικανότητα, ευχέρεια άρθρωσης) φαίνεται πως καλύφθηκε από την εν γένει συμμετοχή και ανταπόκριση των παιδιών στις προκλήσεις του σεναρίου.

Εξαιτίας όμως της αδυναμίας σύνδεσης με το διαδίκτυο δεν υπήρξε ευκαιρία να γίνει σύγκριση των πληροφοριών που μπορεί να συλλέξει κάποιος ανατρέχοντας σε ηλεκτρονικά λεξικά ή εγκυκλοπαίδειες. Για τον σκοπό αυτό θα μπορούσε η επόμενη δραστηριότητα να αρχίσει με την αναζήτηση στις συγκεκριμένες πηγές πληροφόρησης. Επιλέχθηκε όμως στο επόμενο δίωρο να προχωρήσουμε στις προτάσεις του αρχικού σεναρίου, καθώς κρίθηκε ότι βασικές επιλογές και επιδιώξεις των δραστηριοτήτων του 5<sup>ου</sup> δίωρου είχαν ήδη καλυφθεί. Εξάλλου, η μύηση στη χρηστική αξία ηλεκτρονικών λεξικών και ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας είχε ήδη «ξεκινήσει» με τις δραστηριότητες του [δεύτερου δίωρου](#), όπου τα παιδιά στην ολομέλεια της τάξης αξιοποίησαν την ύπαρξη του ηλεκτρονικού λεξικού και της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας. Η προσωπική εμπλοκή και ενασχόληση, άλλωστε, θα πρέπει να επιδιώκεται σε ποικίλες εφαρμογές και να επαναληφθεί αρκετές φορές για να δώσει χειροπιαστά αποτελέσματα.

### **11η & 12η διδακτική ώρα**

Προηγήθηκε συζήτηση γύρω από τους ήρωες του κινουμένου σχεδίου που επρόκειτο να επιδειχθεί στην τάξη και συγκεκριμένα για τον Οβελίζ και τον Αστερίξ που κάθε φορά στις ιστορίες που παρακολουθούμε καλούνται να ανταποκριθούν σε κάποια αποστολή και να κατορθώσουν να αντεπεξέλθουν σε κάποιες δοκιμασίες. Σχολιάστηκε από τα παιδιά πως και αυτά έχουν τον ίδιο ρόλο αφού ασχολούνται με τα αινίγματα και τους γλωσσοδέτες για να φτάσουν στη Χωχαρούπα.

Ακόμη, σχολιάστηκε ο τίτλος της ιστορίας, μέρος της οποίας επρόκειτο να προβληθεί στην τάξη με τη βοήθεια του Η/Υ και του ανακλαστικού προβολέα. Έγινε αντιπαραβολή ανάμεσα στον τίτλο «Οι άθλοι του Ηρακλή» και «Οι 12 Άθλοι του Αστερίξ» και τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να αναφερθούν στους δύο ήρωες παρουσιάζοντας περιστατικά που γνωρίζουν από τη μυθολογία και από την



παρακολούθηση ιστοριών της σύγχρονης κινηματογραφικής παραγωγής που απευθύνεται σε παιδιά, κάνοντας συγκρίσεις ανάμεσά τους.

Αφού λοιπόν οι μαθητές/τριες προετοιμάστηκαν για αυτό που επρόκειτο να παρακολουθήσουν, παρουσιάστηκε το στιγμιότυπο (57.44' – 59.21') από το [κινούμενο σχέδιο](#) και τους επισημάνθηκε ότι θα πρέπει να προσέξουν το «αίνιγμα» που έπρεπε να «λύσει» ο Αστερίξ.



Μετά την προβολή που ήταν ιδιαίτερα ευχάριστη στα παιδιά, αρκετοί/ες ήταν αυτοί/ες που ζήτησαν τον λόγο για να παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης το «αίνιγμα». Τότε τέθηκε το ερώτημα «από πού κατάλαβαν ποιο ήταν αυτό το αίνιγμα» και έτσι άρχισαν να αμφιβάλλουν για την απάντησή τους. Όπως έχει ήδη σχολιαστεί στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, αν και υπάρχει αναφορά σε αίνιγμα και την αναγκαιότητα λύσης του, ένας προσεκτικός παρατηρητής του επεισοδίου θα διαπιστώσει πως στη συγκεκριμένη σκηνή ο Αστερίξ θα μπορούσε να έχει τον ρόλο ενός ήρωα σε διαφημιστικό σποτ. Δεν 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». Έτσι, για μια ακόμη φορά προβλήθηκε το ίδιο στιγμιότυπο και οι μαθητές/τριες προκλήθηκαν να εντοπίσουν στοιχεία που συναντώνται στα αινίγματα και υπάρχουν και στον διάλογο που παρακολούθησαν (ερώτημα «τι είναι;», συσχετισμός λέξεων και αναζήτηση κρυμμένου νοήματος σε αυτές). Για την υποβοήθηση των ομάδων διανεμήθηκε σε έντυπη μορφή το [φύλλο εργασίας](#) στο οποίο ήταν γραμμένοι οι διάλογοι του επεισοδίου και τα παιδιά προσανατολίστηκαν στην αναζήτηση μιας



άλλης εναλλακτικής πρότασης που να χαρακτηρίζει το περιεχόμενο του διαλόγου. Έτσι, κατέληξαν πως δεν ταιριάζουν σε αυτό το πλαίσιο κειμένου οι λέξεις *παραμύθι* και *αινίγμα*, γι' αυτό και όταν αμέσως μετά άνοιξαν το φύλλο δραστηριοτήτων στον Η/Υ [της ομάδας τους](#) επέλεξαν να διαγράψουν τα πλαίσια αυτά και να κρατήσουν τη λέξη «διαφήμιση», τονίζοντας μάλιστα (με αλλαγή χρώματος και μεγέθους γραμματοσειράς) τις λέξεις που «βοηθούν στο να καταλάβει κανείς πως πρόκειται για διαφήμιση».



Στο ίδιο μοτίβο κινήθηκε και η επόμενη δραστηριότητα σύγκρισης ανάμεσα σε κείμενα που αυτήν τη φορά αναφέρονταν πραγματικά σε *αινίγματα*. Προηγήθηκε μια μικρή εισαγωγή γύρω από το θέατρο σκιών, όπου όλα τα παιδιά είχαν κάτι να αναφέρουν για τον Καραγκιόζη, ενώ δήλωσαν πως είναι σίγουρο ότι αυτός θα μπορούσε να λύσει τα *αινίγματα* «γιατί ήταν έξυπνος...». Δύο παιδιά σηκώθηκαν στον πίνακα για να διαβάσουν τον διάλογο ανάμεσα στη Βεζυροπούλα και τον Μέγα Αλέξανδρο (έναν ακόμη ήρωα γνώριμο των παιδιών από το έργο ο «Μ. Αλέξανδρος και το καταραμένο φίδι» που υπάρχει στο σχολικό ανθολόγιο). Ο διάλογος αυτός υπήρχε στο [φύλλο εργασίας](#) που είχαν οι ομάδες στα χέρια τους αλλά και στον Η/Υ τους (χρησιμοποιήθηκε το κείμενο μιας θεατρικής παράστασης, όπως δίνεται στο περιοδικό *Ο Καραγκιόζης μας* του Πανελληνίου Σωματείου Θεάτρου Σκιών, τεύχος 45, Μάρτιος 2011, σ. 55).





Και πάλι η συζήτηση κινήθηκε γύρω από το κειμενικό είδος («πώς καταλάβαμε ότι είναι αίνιγμα;») και τον τρόπο επίλυσης του αινίγματος. Οι ομάδες στο ψηφιακό [φύλλο εργασίας](#) απομάκρυναν τα πλαίσια κειμένου που δεν είχαν σχέση με το αίνιγμα και αποθήκευσαν την εργασία τους, ενώ σε γενικές γραμμές κινήθηκαν στο φύλλο δραστηριοτήτων χωρίς να συναντήσουν ιδιαίτερες δυσκολίες. Μάλιστα, πρότειναν να απομακρύνουν την κόκκινη υπογράμμιση κάτω από τη λέξη Αστερίξ (με τη χρήση του ορθογραφικού ελέγχου) που εντόπισαν στο φύλλο δραστηριοτήτων. Έτσι οι μαθητές/-τριες μπόρεσαν να συγκρίνουν τα δεδομένα κάθε επικοινωνιακής περίπτωσης που τους παρουσιάστηκε και να καταλήξουν, κάνοντας υποθέσεις και παραλληλισμούς, στην επιλογή του κατάλληλου χαρακτηρισμού (διαφήμιση, αίνιγμα) επιχειρηματολογώντας για τις επιλογές τους. Παράλληλα, εξασκήθηκαν σε βασικές εντολές χρήσης προγράμματος επεξεργασίας κειμένου (αλλαγή χρώματος και μεγέθους γραμμάτων και χρήση των εντολών «αναίρεση» και «αποθήκευση»).

Με ιδιαίτερη ευκολία κινήθηκαν και στο επόμενο [φύλλο εργασίας](#) που τους παρουσιάστηκε σε ψηφιακή μορφή. Οι μαθητές/-τριες κλήθηκαν να διακρίνουν ανάμεσα σε έξι κείμενα (δύο αινίγματα, δύο γλωσσοδέτες, την αρχή ενός παραμυθιού και ένα ποίημα, όλα από το [Ανθολόγιο Παιδικό](#) του *Σπουδαστηρίου Νέου Ελληνισμού*), ποια από αυτά είναι αινίγματα και γλωσσοδέτες και να τα τοποθετήσουν με την εντολή drag & drop σε δύο στήλες. Για την επαλήθευση της εργασίας τους διανεμήθηκε και σε έντυπη μορφή το φύλλο εργασίας, στο οποίο φαινόταν η ενδεδειγμένη διαγραφή και τοποθέτηση των πλαισίων κειμένου. Από τη σύγκριση των επιλογών των ομάδων διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές/-τριες,





εμπεδώνοντας τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το κειμενικό είδος των αιγιμάτων και των γλωσσοδετών κατάφεραν να διαχειριστούν τα πλαίσια κειμένου που τους δόθηκαν με μεγάλη ευχέρεια (χρήση εντολής drag & drop αλλά και της εντολής undo για την αναίρεση «λανθασμένης» πληκτρολόγησης). Ακολούθησε συζήτηση σχετικά με τις επιλογές και τους λόγους που τους οδήγησαν σε αυτές. Με ιδιαίτερη έκπληξη αλλά και χαρά, διαπιστώθηκε ότι στον χρόνο που δόθηκε στις ομάδες για να ολοκληρώσουν την εργασία τους τα μέλη τους επέλεξαν –χωρίς κάποια προτροπή από την πλευρά της εκπαιδευτικού αλλά με την υποκίνηση μεταξύ των ομάδων– να [διαφοροποιήσουν](#) τα φύλλα εργασίας τους, επιλέγοντας διαφορετικό χρώμα γραμματοσειράς και την εντολή της επισήμανσης στα πλαίσια κειμένου.





**ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ**

**ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄**

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

	<p>Αναπαραγωγός πολυμέσων VLC</p>

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

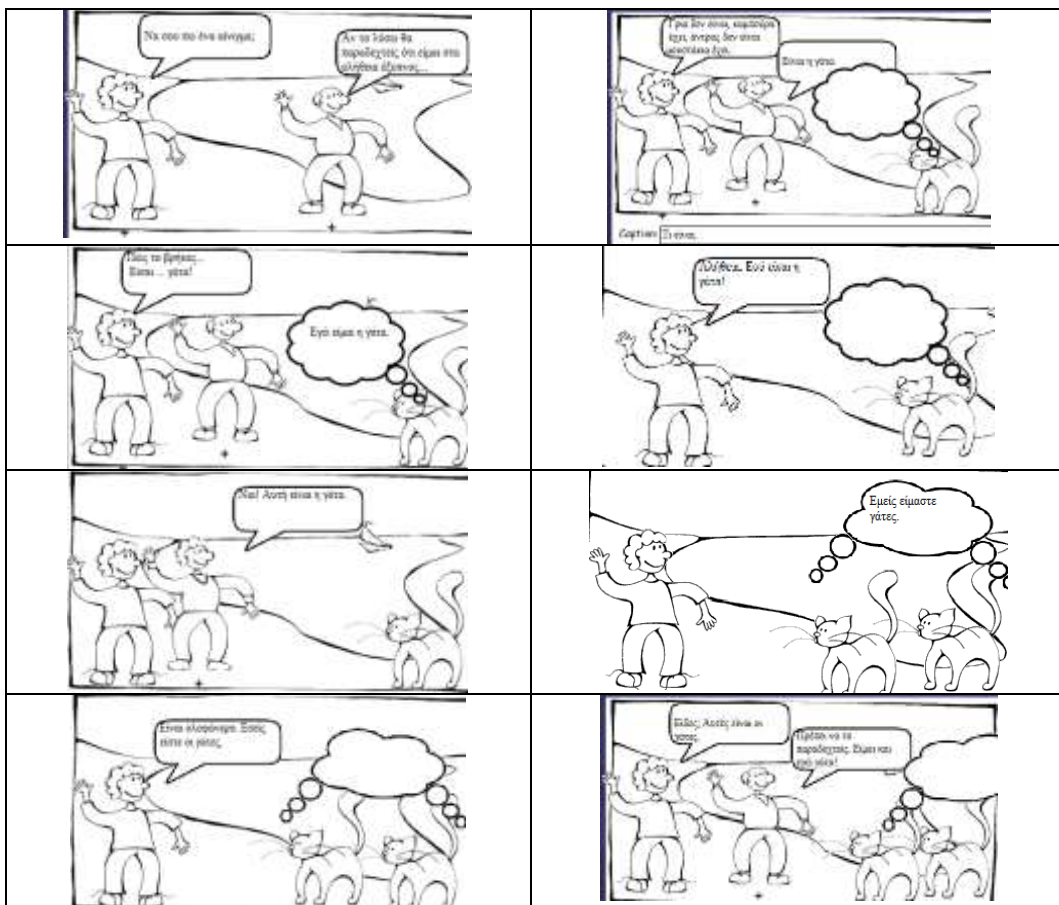
(«Αναζήτηση ερμηνείας των λέξεων» / Στην ολομέλεια της τάξης / «Αντιστοίχιση των χαρακτηριστικών τους» / «Αξιοποίηση κόμικ για την παρουσίαση του ρήματος ‘είμαι’» / Εργασία σε ομάδες και στην ολομέλεια)

<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>

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

(Φύλλο δραστηριοτήτων 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).



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Δ΄

2<sup>ο</sup> Βήμα: (3<sup>ο</sup> και 4<sup>ο</sup> δίωρο)

«Αναζητούμε ανιγμάτα και γλωσσοδέτες» (ενδεικτικό)


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

**Γλωσσοδέτες**

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


να αναζητήσετε ανιγμάτα **Ανιγμάτα** (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:


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

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...





**3<sup>ο</sup> 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 .....

• Πηγαίnete 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 παρατηρείτε;

Γράψτε τα δικά σας σχόλια για το παρακάτω κείμενο:

«Όταν ρωτήσαμε τη δασκάλα μας για την εκδρομή, αυτή δεν απάντησε. Μας κοίταξε με ένα αινιγματικό χαμόγελο, χωρίς να μιλήσει».



5<sup>ο</sup> δίωρο: («Πραγμάτευση 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 το 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 **γλωσσοδέτης < γλωσσο- (< γλώσσα) + -δέτης (< δένω)** το σύμβολο +;

Αν στην αναζήτηση  γράψετε **γλωσσο\*** και μετά πατήσετε  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:

**γλωσσοπλάστης**

**γλωσσομαθής**



ή

Αν πάλι στην αναζήτηση  γράψετε **\*γλώσσα** και μετά πατήσετε



, 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*

[< Προηγούμενο](#) [1] 2 • [Επόμενο >](#)

*) 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:*

ή



**πολύγλωσσος**

**ξενόγλωσσος**

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

Τίτλος: -----

**6<sup>ο</sup> δίωρο («Σύγκριση αινίγματος στο κινούμενο σχέδιο και το αίνιγμα του Καραγκιόζη»)**

**γλωσσοπλάστης**



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, εε, το βρήκες πράγματι είναι η πιο απαλή, η πιο αφράτη, η 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.



## 6<sup>ο</sup> δώρο («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.

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

Για τη διαγραφή: Επιλέγουμε το πλαίσιο και πατάμε το κουμπί Backspace

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

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

Κικίρικου! Κικίρι!  
Κόκκρας χρυσός ο ήλιος στην αυγή το φράχτη βγαίνει.  
Κικίρικου, όλοι ζυπήηστε, κι είν' η ώρα περασμένη!  
  
Φως ανοίγει τις φτερούγες, το κεφάλι φως σηκώνει.  
Φως στον κήπο, φως στο δρόμο, φως στον κόσμο ως πέρα απλώνει.  
  
Κικίρικου! Κι ανεβαίνει, πάει ψηλά κλαρι κλαρι.  
Φτάνει στ' ουρανού το θόλο:  
Κικίρικου! Κικίρι!

Εκκλησιά μολυβωτή, μολυβοκτυλοπτελεκτητή, παις σε μολυβοκτυλοπτελεκτηση; – Ο γιος του μολυβοκτυλοπτελεκτητή.

Κούπα κατακωπή, κούπα κατακωμένη, κούπα ξεκαπάκωπη, κούπα ξεκαπάκωμένη.

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



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου είχε προβλεφθεί ένα επιπλέον βήμα στην ολοκλήρωσή του. Αφορούσε στην παρακίνηση των παιδιών για δημιουργία και παρουσίαση εργασιών που θα κινούνται γύρω από όσα έκαναν στα διάφορα στάδια εφαρμογής και στη παραγωγή υλικού με θέμα «Αινίγματα και γλωσσοδέτες». Έτσι, μια πρώτη εκδοχή επέκτασης του σεναρίου θα μπορούσε να ξεκινήσει από αυτήν την πρόταση. Μια ακόμη εκδοχή αφορά στην ενεργή συμμετοχή των αλλόγλωσσων μαθητών/τριών με την παρακίνησή τους για παρουσίαση σχετικών κειμένων στη δική τους γλώσσα αλλά και την εμπλοκή γονέων τους στη στήριξη σχετικών πρωτοβουλιών.

Βέβαια, 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, καθώς και υλικού που προσφέρεται 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 ομάδα. Επίσης, προϋποθέτει την καλή οργάνωση από μέρους του εκπαιδευτικού και την προετοιμασία πριν από την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Το συνοδευτικό υλικό που έχει δημιουργηθεί για την υποβοήθηση του/της εκπαιδευτικού που θα θελήσει να εφαρμόσει το συγκεκριμένο σενάριο είναι ιδιαίτερα εύχρηστο και βοηθητικό (βλ. τον ομώνυμο φάκελο). Μέσα σε αυτό υπάρχουν φύλλα εργασίας που προορίζονται κυρίως για τη διευκόλυνση του εκπαιδευτικού και όχι τόσο για χρήση τους από τους/τις μαθητές/-τριες. Όπως αποδείχθηκε και στην πράξη, οι μαθητές/-τριες ελάχιστα αξιοποίησαν τις οδηγίες που δίνονταν γραπτά στα φύλλα δραστηριοτήτων. Η αρχική καθοδήγηση, η επίδειξη των ενεργειών που έπρεπε να ακολουθηθούν και η επανάληψη των εφαρμογών, βοήθησε τα παιδιά στην εξοικείωσή τους με τη χρήση του Η/Υ και στην αξιοποίηση των δυνατοτήτων των λογισμικών που εφαρμόζονταν.

Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες του σεναρίου φάνηκε ότι είχαν ενδιαφέρον για τα παιδιά, τα οποία δεν παρουσίασαν ιδιαίτερες δυσκολίες στην ανάληψη ρόλων κατά την εφαρμογή τους. Καθώς η ευχαρίστηση και η συμμετοχή στη διαδικασία αποτελούσαν βασικές προτεραιότητες του αρχικού σχεδιασμού, ένα ιδιαίτερα ενθαρρυντικό στοιχείο είναι η διαπίστωση πως όλα τα παιδιά θέλησαν να εμπλακούν στις δραστηριότητές του και να προσφέρουν ανάλογα με τις δυνατότητές τους. Έγινε προσπάθεια, για μια ακόμη φορά, βασικά χαρακτηριστικά εφαρμογής του σεναρίου



να αποτελούν η παιγνιώδης διδασκαλία, η εστίαση της προσοχής στα αποτελέσματα της εργασίας των ομάδων και η αξιοποίησή τους, η επανάληψη και εμπέδωση των γνώσεων μέσα από τη χρήση τους σε διάφορες επικοινωνιακές καταστάσεις και η αναζήτηση της επαλήθευσης στις επιλογές των ομάδων από τα ίδια τα παιδιά.

Τα παιδιά αρχίζουν πια, μέσα από τη συμμετοχή τους στην 4<sup>η</sup> εφαρμογή σεναρίου, να αποκτούν έναν βαθμό άνεσης στον χειρισμό του Η/Υ, έχουν εξοικειωθεί με κάποιες βασικές εντολές, στοιχεία που συνηγορούν στο συμπέρασμα ότι η «πρώτη επαφή» των μαθητών/-τριών με τους νέους γραμματισμούς έχει επιτευχθεί. Παράλληλα, στόχοι που αφορούν στη γνώση του κόσμου και της γλώσσας μπορούν και αυτοί να λειτουργήσουν μέσα στο ίδιο πλαίσιο.

Βέβαια, ο αρχικός σχεδιασμός δεν μπορεί να προβλέψει απροσδόκητους παράγοντες, όπως η ελλιπής φόρτιση των φορητών Η/Υ ή η αδυναμία σύνδεσης με το διαδίκτυο. Για την αντιμετώπιση παρόμοιων καταστάσεων θα πρέπει ο εκπαιδευτικός να εφοδιαστεί με ιδιαίτερη υπομονή και να δείξει ευελιξία. Με το ίδιο σκεπτικό θα πρέπει να αντιμετωπίζονται γρήγορα οι όποιες 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.

Καθώς οι δραστηριότητες του σεναρίου αποτελούν παραδείγματα για τη δυνατότητα αξιοποίησης κειμενικών ειδών όπως είναι τα αινίγματα και οι γλωσσοδέτες, η αξιοποίησή τους υπόκειται στην επιλογή του/της εκπαιδευτικού. Στη συγκεκριμένη εφαρμογή ακολουθήθηκε η σειρά των δραστηριοτήτων που δίνεται στον αρχικό σχεδιασμό και, όπως αποδείχθηκε στην πράξη, οι προτεινόμενες δράσεις είναι υλοποιήσιμες και μάλιστα στον χρόνο που είχε αρχικά υπολογιστεί — τουλάχιστον όσον αφορά τα βήματα που έγιναν στην τάξη. Είναι όμως αυτονόητο ότι τόσο το συνοδευτικό υλικό όσο και το σενάριο μπορούν 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.



## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο.*

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [15.8.2012].

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό.*

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [15.8.2012].

Κέκια, Α. 2011. Μάθηση και διδασκαλία των κειμενικών ειδών του σχολικού γραμματισμού: Η πρόταση της «Σχολής της Αυστραλίας». *Τα εκπαιδευτικά* 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 32<sup>ης</sup> συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.*, 208-222. Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.



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*. Πάτρα: ΕΑΙΤΥ.

[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 30<sup>ης</sup> συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.*, 678-689. Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.