



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Με βάρκα και σωσίβιο»

Συγγραφή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ

Εφαρμογή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2013



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. 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>

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

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Με βάρκα και σωσίβιο

Εφαρμογή σεναρίου

Ελπίδα Τοκμακίδου

Δημιουργία σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης

Χρονολογία

Από 26-11-2013 έως 6-12-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 4: «Το σύννεφο έφερε βροχή», Πρόγραμμα Αγωγή Υγείας: Συναισθήματα

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 6 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

II. Εικονικός χώρος

Ιστολόγιο τάξης, ιστοσελίδα τάξης

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Καθώς το σενάριο προτείνει τη συσχέτισή του με την Αγωγή Υγείας, ο εκπαιδευτικός της τάξης εφαρμογής θα πρέπει να έχει κάποιες βασικές γνώσεις αναφορικά με τη διεξαγωγή ενός προγράμματος συναισθηματικής αγωγής. Πλήθος τέτοιων προγραμμάτων πραγματοποιούνται στο πλαίσιο σχολικών δραστηριοτήτων με αντικείμενο την Αγωγή Υγείας. Η επαφή αυτή θα του επιτρέψει να γνωρίσει κάποιες τεχνικές και τρόπους διαχείρισης και προσέγγισης των συναισθημάτων των μαθητών.

Ακόμη, θα πρέπει να έχει άνεση στη χρήση του Η/Υ, ώστε να επιλύει τα προβλήματα που διαρκώς θα προκύπτουν, καθώς στη φάση αυτή οι μαθητές έχουν μικρή εξοικείωση με τη χρήση του. Επίσης, θα πρέπει να έχει αφιερώσει ικανοποιητικό χρόνο πριν από την εφαρμογή του σεναρίου στην επίδειξη και εξάσκηση των μαθητών στις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και τα λογισμικά που το σενάριο χρησιμοποιεί. Χρήσιμο είναι σε σχολικές μονάδες όπου υπάρχει εκπαιδευτικός Πληροφορικής να υπάρχει διαρκής και αδιάλειπτη συνεργασία, ώστε οι μαθητές και κατά τις ώρες του μαθήματος της Πληροφορικής να εξασκούνται σε δεξιότητες που απαιτεί η εφαρμογή του σεναρίου.

Το σενάριο δεν απαιτεί συγκεκριμένες προαπαιτούμενες γνώσεις αλλά επιδιώκει να ασκήσει τους μαθητές στην έκφραση και τη διαχείριση των συναισθημάτων τους.

Όσον αφορά την υλικοτεχνική υποδομή θα πρέπει να υπάρχει ικανοποιητικός αριθμός Η/Υ, για να δουλεύουν οι ομάδες, καθώς και προβολέας ή διαδραστικός πίνακας. Ωστόσο, το σενάριο είναι σχεδιασμένο να υλοποιηθεί και με λιγότερο εξοπλισμό από τον προτεινόμενο και είναι έτσι δομημένο, ώστε οι δραστηριότητες



να λειτουργούν ανεξάρτητα, επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό να επιλέξει ή/και να τροποποιήσει εκείνες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών του.

Στο σχολείο που πραγματοποιείται η εφαρμογή του σεναρίου, διατίθεται τροχήλατο ερμάριο με 10 φορητούς Η/Υ, για αυτό και επιλέχθηκε η αξιοποίησή του για τη μεταφορά τους στη σχολική αίθουσα καθώς η διαθέσιμη αίθουσα για το μάθημα της πληροφορικής είναι πολύ μικρή για τους/τις 22 μαθητές/-τριες της συγκεκριμένης Α΄ Τάξης.

Η εφαρμογή του σεναρίου εκτείνεται σε δίωρα της Ευέλικτης Ζώνης και πραγματοποιείται αρχικά με τις ομάδες που έχουν ήδη δημιουργηθεί στην τάξη (3 ομάδες με τέσσερα μέλη και 2 ομάδες με πέντε μέλη) ενώ σε ορισμένες δραστηριότητες ακολουθούνται οι υποδείξεις της συντάκτριας του σεναρίου για την ύπαρξη ομάδων των δύο ατόμων.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ειρήνη Τζοβλά, Με βάρκα και σωσίβιο, Νεοελληνική Γλώσσα, Α΄ τάξη, 2013

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αφορμή για την ενασχόληση των μικρών μαθητών με τις δραστηριότητες του σεναρίου είναι η διαχείριση προβλήματος που συναντάται στην ενότητα «Με βάρκα και σωσίβιο». Στο πλαίσιο αυτό, επιχειρείται η ανίχνευση των συναισθημάτων τους αναφορικά με τη συγκεκριμένη κατάσταση και επεκτείνεται σε δραστηριότητες που αφορούν την αναγνώριση και την έκφραση συναισθημάτων μέσα από το θεατρικό



παιχνίδι, την ταξινόμησή τους σε αρνητικά και θετικά και την εικαστική τους έκφραση ευχάριστων και δυσάρεστων στιγμών τους. Τα παραπάνω αξιοποιήθηκαν κατά την εφαρμογή του σεναρίου, ενώ στο αρχικό προβλέπεται επίσης η δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης εμπλουτισμένης με μουσική και η ανίχνευση συναισθημάτων στην ιστορία του μικρού πρίγκιπα.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η σύλληψη του σεναρίου έρχεται ως απόρροια της αναγκαιότητας ενδυνάμωσης του ψυχικού κόσμου των μικρών μαθητών, καθώς η σημασία της ανάπτυξης ενός υγιούς συναισθηματικού κόσμου είναι δεδομένη για την επιτυχία τόσο στις διαπροσωπικές σχέσεις όσο και στις επαγγελματικές. Ο Goleman (1995) προσδιορίζει τους παράγοντες που κάνουν κάποιους ανθρώπους να πετυχαίνουν και κάποιους να αποτυγχάνουν στη ζωή τους με τον όρο 'συναισθηματική νοημοσύνη'. Η συναισθηματική νοημοσύνη περιλαμβάνει μεταξύ άλλων την ενσυναίσθηση, την αυτοεπίγνωση και τον έλεγχο των παρορμήσεων. Τα παραπάνω δεν αποτελούν κληρονομικά χαρακτηριστικά, αλλά είναι ιδιότητες που καλλιεργούνται και αναπτύσσονται από την πρώτη παιδική ηλικία και συνεχίζουν να αναπτύσσονται κατά τη σχολική περίοδο (Παρασκευόπουλος 1994).

Έρευνες έχουν δείξει ότι άτομα από όλες τις κοινωνικοπολιτισμικές ομάδες και από όλες τις ηλικίες έχουν δυσκολίες επικοινωνίας με το περιβάλλον τους. Αυτά αδυνατούν να αντέξουν συγκρούσεις και ματαιώσεις της καθημερινής ζωής και αγνοούν τα συναισθήματα που απορρέουν από τέτοιες καταστάσεις, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να αποφορτιστούν συναισθηματικά και να κατευθύνουν την ενέργειά τους προς δημιουργικούς σκοπούς. Η μειωμένη αυτοεκτίμηση, που μπορεί να προκύψει από τις δυσκολίες αυτές, έχει ως αποτέλεσμα τα συγκεκριμένα άτομα να



υποτιμούν και να υποβαθμίζουν κι αυτά που μπορούν να πραγματοποιήσουν (Μοστριού 2000). Για τον λόγο αυτό είναι πολύ σημαντικό οι προσπάθειες αναγνώρισης έκφρασης και διαχείρισης του συναισθήματος να ξεκινούν με δραστηριότητες από την ηλικία του δημοτικού σχολείου, καθώς ένα παιδί που είναι σε θέση να εκφράζει τα συναισθήματα και τις σκέψεις του, να βρίσκει τρόπους επεξεργασίας και επίλυσης των συγκρούσεων που βιώνει είναι πιο ικανό να ανταπεξέλθει στις δυσκολίες της εφηβείας και της ζωής.

Στο παρόν σενάριο γίνεται προσπάθεια οι μαθητές να καλλιεργήσουν δεξιότητες αναγνώρισης, έκφρασης και διαχείρισης του συναισθήματος μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, οι οποίες επιτρέπουν μεγαλύτερη εμπλοκή των μαθητών σε επικοινωνιακές περιστάσεις με προφορικό και γραπτό λόγο, σε μεγαλύτερη ποσότητα και με μεγαλύτερη ευκολία, με αποτέλεσμα η κατάκτηση του γλωσσικού τους γραμματισμού να γίνεται σε μεγαλύτερη έκταση (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012).

Οι μαθητές επεξεργάζονται τα προς μελέτη δεδομένα, οικοδομούν τα νοήματα με ενεργητικό τρόπο και παράγουν υβριδικά κειμενικά είδη, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιούν στον κοινωνικό χώρο που ζουν, αλλά και σε χώρους που θα βρεθούν αργότερα ως πολίτες (Kalantzis & Core 2000).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ¹

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να μπορέσουν να αναγνωρίζουν συναισθήματα·
- να ασκηθούν να εκφράζουν τον συναισθηματικό τους κόσμο·

¹ Η καταγραφή των στόχων αφορά τη συγκεκριμένη εφαρμογή για αυτό και κάποιοι από τους στόχους του αρχικού σεναρίου έχουν διαφοροποιηθεί ή παραληφθεί.



- να μάθουν να σέβονται τα συναισθήματα των άλλων·
- να εκφράζουν τον εσωτερικό τους κόσμο μέσα από τη ζωγραφική.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να παράγουν προφορικό λόγο και να εκφράζονται·
- να διαβάσουν λέξεις μέσα από ενδείξεις με τη συνδρομή της εικόνας·
- να εξασκηθούν στη χρήση της γλώσσας μέσα από πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας·
- να συσχετίζουν εικονιστικά στοιχεία με λέξεις μέσα σε συγκεκριμένο νοηματικό πλαίσιο.

Γραμματισμοί

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να αποκτήσουν βασικές γνώσεις χρήσης Η/Υ (άνοιγμα/κλείσιμο αρχείου, χρήση ποντικιού και λειτουργικότητα αποθήκευσης)·
- να έρθουν σε επαφή με ψηφιακά εργαλεία·
- να χρησιμοποιήσουν απλά λογισμικά για την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων·
- να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ώστε να διαμορφώσουν εγγράμματες ταυτότητες μέσα από τις οποίες θα μπορούν να προσεγγίζουν κριτικά την πραγματικότητα.

Διδακτικές πρακτικές

Μια από τις βασικές προτεραιότητες του σεναρίου είναι η έκφραση του συναισθηματικού κόσμου των μικρών μαθητών, η αναγνώριση και η διαχείρισή τους. Την επίτευξη των παραπάνω προτεραιοτήτων εξυπηρετούν διδακτικές πρακτικές όπως η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, η ανακαλυπτική-συνεργατική μάθηση, το θεατρικό παιχνίδι και η εργασία στην ολομέλεια, καθώς αναβαθμίζουν την αυτο-εικόνα και την αυτοπεποίθηση των μαθητών και τους επιτρέπουν να εκφράζουν



ελεύθερα τη γνώμη τους στην ομάδα, τους κάνουν ενεργούς ακροατές και τους δίνουν τη δυνατότητα να αυτενεργούν.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφορμιά

Αφορμή του σεναρίου αποτελεί το περιεχόμενο της ενότητας «Με βάρκα και σωσίβιο» (τευχ. α' σ. 64), που αναφέρεται στη λύση προβλήματος και στη διάθεση των ηρώων του βιβλίου να βοηθήσουν ένα μικρό κουτάβι που είναι μόνο του στη βροχή. Το συγκεκριμένο θέμα δίνει την αφορμή στον εκπαιδευτικό να ξεκινήσει συζήτηση για τα συναισθήματα.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το [Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), καθώς το θέμα της παραγωγής πολυτροπικού κειμένου, της παρουσίασης ή και της ανάρτησής του εμπεριέχεται στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών τόσο του γλωσσικού μαθήματος όσο και των άλλων μαθημάτων για την Α' Δημοτικού. Επίσης, το σενάριο είναι συμβατό και με το [ΔΕΠΣΣ του Δημοτικού](#) και τα Προγράμματα Αγωγής Υγείας.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα δυναμικό εργαλείο για την απόκτηση γνώσεων για τον κόσμο και τη διαμόρφωση στάσεων και ιδεολογιών. Παράλληλα αυξάνουν την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών και προσφέρουν διέξοδο προς δράσεις που έχουν μαθησιακά αποτελέσματα (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012). Στο πλαίσιο αυτό οι ΤΠΕ θα αξιοποιηθούν με τη χρήση: α) οπτικοακουστικού υλικού, β) κάποιου από τα λογισμικά RNA, Tux paint ή άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής που θα επιλέξει ο εκπαιδευτικός που θα το εφαρμόσει, γ) του λογισμικού Hot potatoes δ) προγράμματος ψηφιακής αφήγησης και ε) προγράμματος παρουσίασης. Μέσα από την παραπάνω



ενασχόληση οι μαθητές θα κατακτήσουν νέους γραμματισμούς, θα έρθουν σε επαφή με πολυτροπικά κείμενα και θα κληθούν να παραγάγουν τέτοια.

Κείμενα

Χρησιμοποιήθηκαν:

α) το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου του βιβλίου του μαθητή [εδώ](#).

β) συνοδευτικό υλικό (βλ. συνοδευτικό φάκελο).

οπτικοακουστικό υλικό

Βίντεο με το παραμύθι «Το νησί των συναισθημάτων» [εδώ](#)

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

Λογισμικό ζωγραφικής RNA ή Tux paint ή ζωγραφικής windows

Hot Potatoes

Κατά την εφαρμογή αξιοποιήθηκαν επίσης ήχοι που βρέθηκαν στο υλικό του προγράμματος [ΜΕΛΙΝΑ](#) ([ψηλή βροχή](#), [δυνατή βροχή](#), [κεραυνός](#)).

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1^η & 2^η διδακτική ώρα

Αφορμή για τη συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης υπήρξε η εικόνα του σχολικού εγχειριδίου στη σελίδα 64, (Β.Μ, τ. Α), η οποία έδωσε το έναυσμα για συζήτηση γύρω από το περιεχόμενο του κειμένου με τίτλο «Με βάρκα και σωσίβιο», αλλά κυρίως γύρω από το θέμα της εικονογράφησης.



Έγινε αναφορά στους ήρωες της ιστορίας (το κουτάβι που βρίσκεται μόνο του στη βροχή και για αυτό είναι λυπημένο και φοβάται, τα βατράχια που χαίρονται γιατί αγαπούν το νερό, τα παιδιά που ανησυχούν για την πλημμύρα του κήπου αλλά κυρίως για την τύχη του κουταβιού). Σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου προβλέπεται η παρακίνηση των παιδιών να αναφερθούν στα συναισθήματά τους σε περίπτωση που και τα ίδια θα βρίσκονταν στην ίδια θέση με το μικρό κουτάβι, για αυτό κατά την εφαρμογή παράλληλα με την προφορική έκφραση των παιδιών –σχετική με το ίδιο θέμα– επιδιώχθηκε η αναπαράσταση μιας παρόμοιας σκηνής με τη βοήθεια υλικού που βρέθηκε από το πρόγραμμα [ΜΕΛΙΝΑ](#) ([υιλή βροχή](#), [δυνατή βροχή](#), [κεραυνός](#)). Έτσι μέσα από το θεατρικό παιχνίδι και τη δραματοποίηση οι μαθητές της τάξης ήταν σε θέση να αναπαραστήσουν τα συναισθήματα του μικρού ζώου αλλά και να αναφερθούν σε αυτά τόσο μέσα από τον προφορικό τους λόγο («φοβάμαι», «δεν έχω πού να κρυφτώ», «θέλω τη μαμά μου» όσο και μέσα από την παντομίμα για την έκφραση απόγνωσης και του φόβου).



Έτσι ο αρχικός στόχος της εξωτερίκευσης συναισθημάτων και της έκφρασής τους επιτεύχθηκε σε ικανοποιητικό βαθμό μέσα από εξάσκηση δεξιοτήτων που αφορούν την ενεργητική ακρόαση και την ενσυναίσθηση.

Μάλιστα κατά την ανάγνωση του σχετικού κειμένου από την εκπαιδευτικό –που ακολούθησε– όλοι οι μαθητές εξέφρασαν την ικανοποίησή τους για τη στάση της Ιωάννας που αποφάσισε να βοηθήσει το μικρό σκυλί, επιβεβαιώνοντας και τη δική τους πρόθεση για συνδρομή στην προστασία ενός ζώου που είναι αβοήθητο.

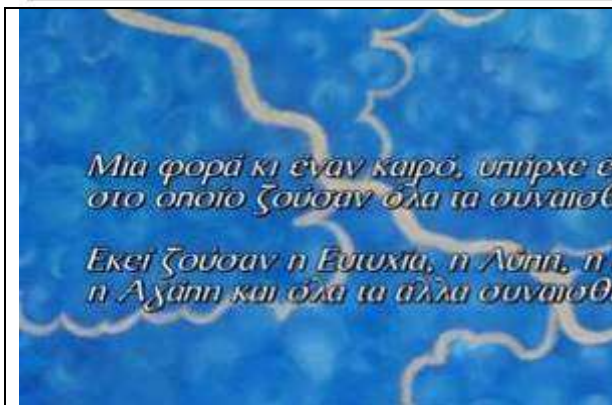


Στη συνέχεια οι μαθητές παρακολούθησαν το βίντεο με τίτλο [το νησί των συναισθημάτων](#) και τη μουσική του Μ. Χατζηδάκη. Στη φάση αυτή χρειάστηκε να

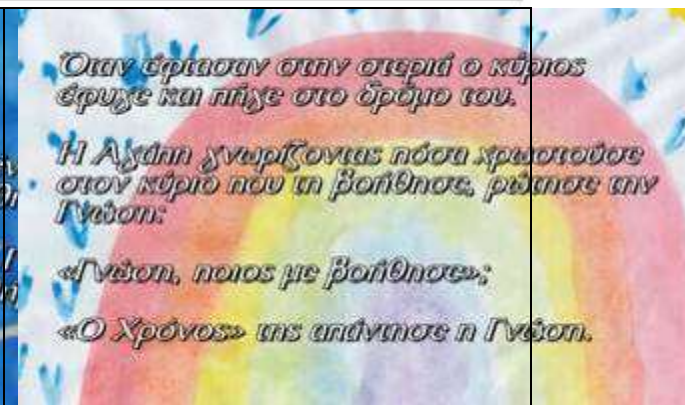


διαπραγματευτούμε τον όρο «συναισθήματα» για τον οποίο τα παιδιά είχαν να δώσουν τη δική τους ερμηνεία («τι έχουμε στην καρδιά μας», «πώς νιώθουμε»). Αρχικά οι μαθητές ενημερώθηκαν ότι θα παρακολουθήσουμε μια ιστορία σχετική με το νησί των συναισθημάτων. Ακολούθησε η προβολή του βίντεο κατά την οποία οι μαθητές παράλληλα με την ακρόαση της μουσικής του Μ. Χατζηδάκη παρατηρούσαν την συνδυασμένη παρουσίαση εικόνων και κειμένων. Τα πρώτα τους σχόλια μετά την προβολή αφορούσαν την παρατήρηση της απουσίας της «αφήγησης» για την οποία είχαν προετοιμαστεί. Χρειάστηκε να σχολιαστούν οι παρατηρήσεις τους προκειμένου να καταλήξουμε ότι κάποιες φορές ορισμένοι άνθρωποι –όπως στη συγκεκριμένη περίπτωση ο μουσικός, του οποίου η εικόνα προβαλλόταν στο τέλος του βίντεο– μπορούν να μας πουν ιστορίες με τον δικό τους μοναδικό τρόπο ακόμη και μέσω της μουσικής. Τα παιδιά προκλήθηκαν να αναφερθούν στην εντύπωση που τους προκάλεσε η μουσική του Μ. Χατζηδάκη μαντεύοντας το περιεχόμενο της ιστορίας που αυτή «διηγείται». Δεν ήταν σε θέση να προσδιορίσουν το συγκεκριμένο περιεχόμενο αλλά η σχετική ερώτηση προκάλεσε το ενδιαφέρον του για την ανάγνωση που ακολούθησε ενώ ήταν κοινή η αντίληψη όλων ότι πρόκειται για «μια ιστορία που δεν είναι χαρούμενη».

Μετά την ανάγνωση οι μαθητές παρακολούθησαν για μια ακόμη φορά την προβολή του βίντεο. Ακολούθησαν ερωτήσεις σχετικές με το περιεχόμενο του κειμένου. Για την επαλήθευση των απαντήσεών τους οι μαθητές πρότειναν να βρούμε τις σχετικές αναφορές στο βίντεο, οπότε και έγινε ανάγνωση του κειμένου σε κάθε ένα στιγμιότυπο ξεχωριστά (stop/play). Μικρή δυσκολία παρουσιάστηκε κατά την πραγμάτευση εννοιών/λέξεων όπως ‘επισκεύασαν’, ‘γνώση’, ‘αλαζονεία’, ‘θαλαμηγός’, ‘ευγνωμοσύνη’, οι οποίες χρειάστηκε να εξηγηθούν με σεβασμό απέναντι στις προσλαμβάνουσες των μικρών μαθητών.

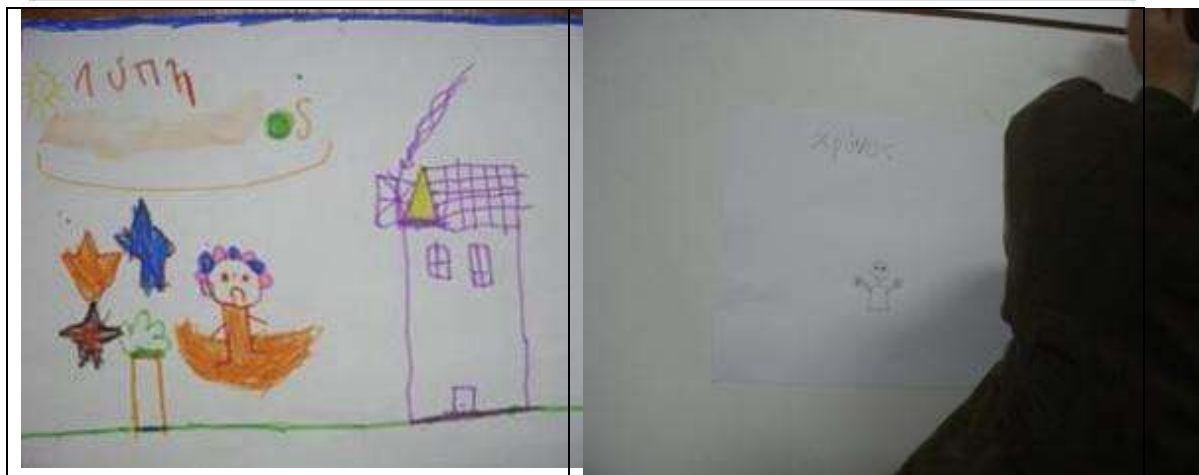


Από το βίντεο «Το νησί των συναισθημάτων»



Από το βίντεο «Το νησί των συναισθημάτων»

Στη συνέχεια έγινε συζήτηση σχετική με την ύπαρξη συγκεκριμένων συναισθημάτων πάνω στο συγκεκριμένο νησί (παράλληλα με τη διάκριση πρωταγωνιστών, όπως η Γνώση, ο Πλούτος και ο Χρόνος, που κατά την παρατήρηση ενός μαθητή «δεν ήταν συναισθήματα») και το γεγονός ότι η Αγάπη έμεινε αβοήθητη ενώ μόνο ο Χρόνος ήταν αυτός που κατάλαβε την αξία της. Η συζήτηση κινήθηκε γύρω από την ουσία του κειμένου. Μάλιστα η ύπαρξη στην ιστορία πρωταγωνιστών που αφορούν σε αντίθετα συναισθήματα, όπως η ευτυχία και η λύπη παρακίνησε τους μαθητές να αναφερθούν και σε άλλες παρόμοιες αντιθέσεις «αγάπη/μίσος», «χαρά/λύπη», «στενοχώρια/ευτυχία», αλλά και στο γεγονός ότι υπάρχουν στιγμές που το ίδιο άτομο μπορεί να νιώσει διαφορετικά συναισθήματα ανάλογα με τις καταστάσεις τις οποίες βιώνει. Με τον τρόπο αυτό παρακινήθηκαν να εκφράσουν παρόμοιες καταστάσεις που και τα ίδια έχουν βιώσει αντίστοιχα συναισθήματα.



Στον χρόνο που μας απέμεινε² τα μέλη των ομάδων ανέλαβαν να ζωγραφίσουν μια κατάσταση στην οποία πρωταγωνιστεί ένας από τους ήρωες της ιστορίας,³ αποδίδοντας μέσα από την εικαστική τους δημιουργία⁴ την απεικόνιση συγκεκριμένων συναισθημάτων αλλά και τη γενικότερη εντύπωση από την ενασχόλησή τους με το κείμενο από το «Νησί των συναισθημάτων».

² Καθώς η εισαγωγή στις δράσεις της επόμενης διδακτικής ώρας δεν θα ήταν εφικτή λόγω του περιορισμένου χρόνου.

³ Από τη δραματοποίηση «αποκλείστηκε» η αλαζονεία αφού όπως είπαν και τα παιδιά «νοιάζεται μόνο για τον εαυτό της» και η «γνώση» αφού οι ομάδες ήταν πέντε όσες και οι καταστάσεις που τελικά επιλέχθηκαν.

⁴ Κατά την ολοκλήρωση της εργασίας των ομάδων προέκυψε η ανάγκη καταγραφής του τίτλου κάθε ζωγραφιάς παράλληλα με την υπογραφή κάθε ζωγράφου, γεγονός που αντιμετωπίστηκε είτε με τη γραφή του τίτλου στον πίνακα της τάξης, είτε με τη γραφή του πάνω στη ζωγραφιά και την αντιγραφή της από το μαθητή.



Στη συνέχεια μέλη των ομάδων κλήθηκαν να συμμετάσχουν σε ένα παιχνίδι δραματοποίησης (που επαναλήφθηκε αρκετές φορές για την εξασφάλιση της συμμετοχής όλων) όπου η Ευτυχία, η Λύπη, ο Πλούτος και ο Χρόνος καλούνται να ανταποκριθούν στο κάλεσμα για την επιβίωση της Αγάπης.

Η συμμετοχή των παιδιών στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα ενεργοποίησε ενώ η επανάληψη των διαλόγων συνέβαλε και στην καλλιέργεια της προφορικής τους έκφρασης.



Οι παραπάνω δράσεις (ζωγραφική και δραματοποίηση) δεν προτείνονταν στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, επιλέχθηκαν όμως ως ιδανικές για την εισαγωγή των



μαθητών στο σχετικό θέμα και για τη –διαισθητική έστω– σύνδεση της έκφρασης των συναισθημάτων και με άλλες εναλλακτικές μορφές της ανθρώπινης δημιουργίας (μουσική, εικαστική και θεατρική έκφραση/δραματοποίηση/παντομίμα).



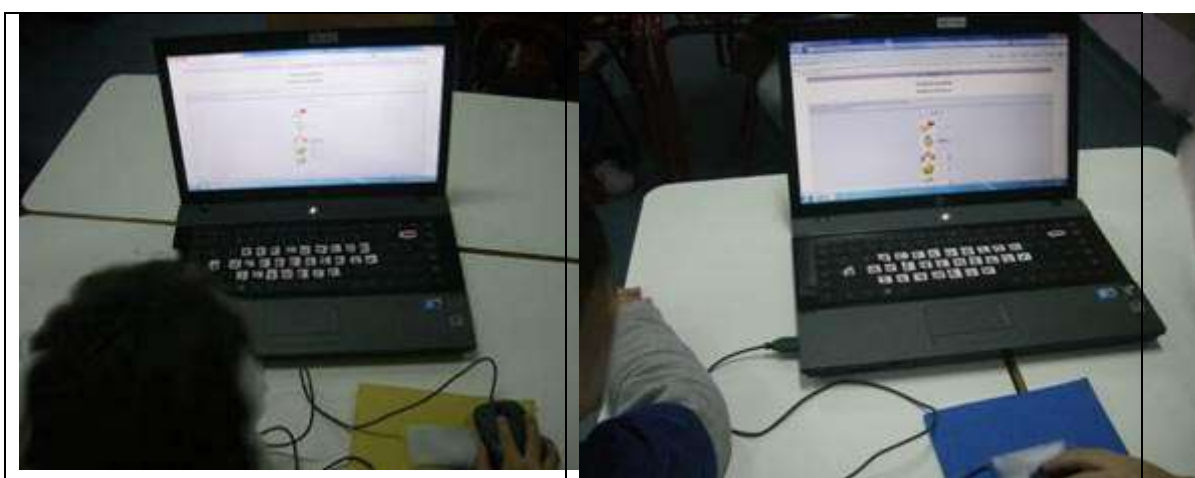
3^η & 4^η διδακτική ώρα

Στην ολομέλεια της τάξης (και με τη βοήθεια του κεντρικού Η/Υ και του ανακλαστικού προβολέα) παρουσιάστηκε η δραστηριότητα αντιστοίχισης που δίνονταν στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου (αρχείο του λογισμικού Hot Potatoes). Σχολιάστηκαν οι εικόνες που βρίσκονταν σε αυτή και επιχειρήθηκε η αντιστοίχιση τους με τις πεδία πολλαπλής επιλογής, τα οποία αναφέρονταν στο όνομα του συναισθήματος που θα μπορούσε να απεικονίζεται σε καθεμία εικόνα.

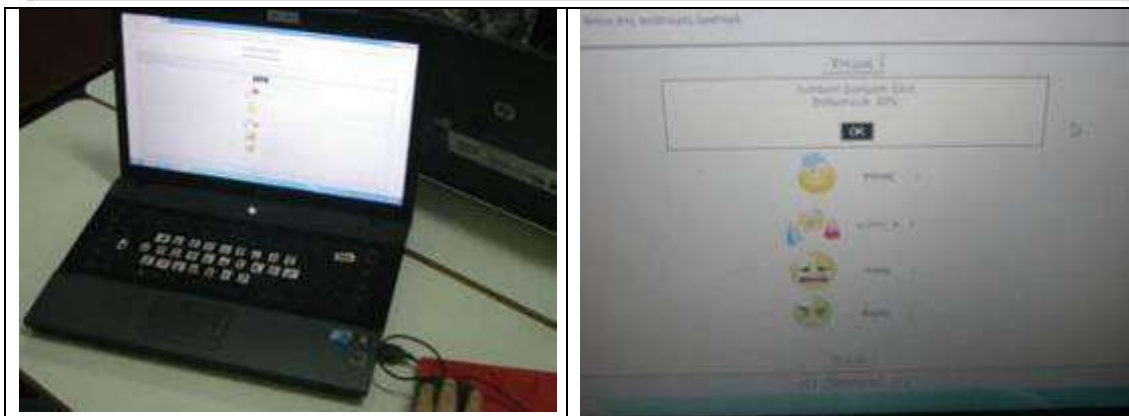




Το γεγονός ότι οι μαθητές μέσα από αυτή τη δραστηριότητα καλούνταν να διαχειριστούν λέξεις (*αγάπη, λύπη, χαρά, πόνος, θυμός*) που περιείχαν γράμματα/φθόγγους, τα οποία είχαν ήδη γνωρίσει στο μάθημα της γλώσσας βοήθησε ιδιαίτερα στην επιτυχημένη διεξαγωγή της.



Μετά την παροχή οδηγιών σχετικών με τον τρόπο επιλογής και αντιστοίχισης, διανεμήθηκαν οι φορητοί Η/Υ που διαθέτει το σχολείο στις ομάδες της τάξης, ακολουθώντας τις αρχικές επιλογές του σεναρίου. Στη σημερινή μας συνάντηση, στην τάξη βρίσκονταν 20 μαθητές και έτσι τα 10 laptop διανεμήθηκαν σε ισάριθμες ομάδες των δύο ατόμων.



Μετά τη συμπλήρωση της αντιστοίχισης τα μέλη των ομάδων καλούνταν να επιβεβαιώσουν τις επιλογές τους (με την επιλογή έλεγχος) και να επαναλάβουν τη δραστηριότητα στο χρόνο που διατέθηκε για την ολοκλήρωσή της από όλες τις ομάδες. Τα μέλη των ομάδων επεδίωξαν να «κατακτήσουν» τη βαθμολογία 100% (η οποία ερμηνεύτηκε ως η ανώτερη, αφού «ήταν όλα σωστά») για αυτό χρειάστηκε να επαναλάβουν τη δραστηριότητα από την αρχή (πατώντας X στο αρχείο και ξαναανοίγοντάς το) αφού εκτός των σωστών επιλογών καταλήξαμε ότι στην συμπλήρωση τους παίζει ρόλο και η ταχύτητα εκτέλεσής της σχετικής εργασίας.

Η δραστηριότητα κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών και ανταποκρίθηκε επιτυχημένα στον διττό της στόχο (αναγνώριση συναισθήματος και άσκηση στην ανάγνωση/αναγνώριση λέξεων).








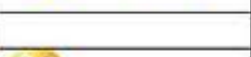
Στη συνέχεια παρουσιάστηκε στην ολομέλεια της τάξης το αρχείο κειμενογράφου (που υπήρχε στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου) και με το οποίο τα μέλη των ομάδων καλούνταν να αναγνωρίσουν συναισθήματα μέσα από τις εικόνες που δίνονταν και να τα ταξινομήσουν σε δύο κατηγορίες («συναισθήματα που θέλουν να νιώθουν» και «εκείνα που δε θέλουν να νιώθουν»). Κατά την απόδοση συγκεκριμένου ονόματος σε κάθε μια εικόνα («δείχνει θυμωμένο, φοβάται, χαίρεται, ντρέπεται...») σχολιάστηκε το γεγονός ότι το ίδιο άτομο ανάλογα με τις καταστάσεις, μπορεί να βιώνει διάφορα συναισθήματα.



Παρατηρώντας τον πίνακα με τις δύο στήλες και τις γραμμές υπέθεσαν ότι θα χρειαστεί να γράψουν το όνομα κάθε συναισθήματος. Όταν όμως τους δόθηκαν οι οδηγίες για τη μετακίνηση των εικόνων, σχολιάζοντας ότι η εργασία αυτή είναι πολύ διασκεδαστική, ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά και άμεσα.



Για την τοποθέτηση των εικόνων στην κατάλληλη στήλη τα μέλη των ομάδων κλήθηκαν να χειριστούν το ποντίκι (drag and drop) και να σύρουν την επιλεγμένη εικόνα στη αντίστοιχη θέση. Για ορισμένους μαθητές η διαδικασία ήταν αρκετά εύκολη ενώ για μικρό αριθμό παιδιών χρειάστηκε να δοθεί περισσότερος χρόνος για δοκιμή και εξάσκηση.

Συναίσθημα που θέλω να νιώθω	Συναίσθημα που δε θέλω να νιώθω	Συναίσθημα που θέλω να νιώθω	Συναίσθημα που δε θέλω να νιώθω
			
			
			

Με την ολοκλήρωση της εργασίας, τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν να εξηγήσουν στην ολομέλεια γιατί θέλουν ή γιατί δεν θέλουν να νιώθουν κάποιο από τα συναισθήματα που έχουν τοποθετήσει στις λίστες τους. Κάποιοι μαθητές πήραν τον λόγο και αναφέρθηκαν σε ορισμένα συναισθήματα και τις επιλογές τους. Η αναφορά σε περιστατικά που τους κάνουν να χαίρονται ή να συμπεριφέρονται έχοντας αρνητικά συναισθήματα, παρακίνησε και άλλους μαθητές να πάρουν τον λόγο και να αναφερθούν σε παρόμοιες εμπειρίες. Έτσι η εργασία με αφορμή τον Η/Υ εκτός από την εξάσκηση στη χρήση του, συνέβαλε και στην προφορική έκφραση των παιδιών μαζί με την έναρξη μιας συζήτησης σε σχέση με τον συναισθηματικό τους κόσμο.

Σοφιστής		Το Σύνθημα	
Συναρπάζω και βλάπτω τα παιδιά	Συναρπάζω και βλάπτω τα παιδιά	Συναρπάζω σου βλάπτω τα παιδιά	Συναρπάζω και βλάπτω τα παιδιά

5^η & 6^η διδακτική ώρα

Στην αρχή της επόμενης συνάντησής μας προβλήθηκαν –τόσο στην ολομέλεια της τάξης, με τη βοήθεια του κεντρικού Η/Υ και του ανακλαστικού προβολέα, όσο και στις οθόνες των φορητών υπολογιστών των ομάδων– εικόνες από επιλεγμένους πίνακες ζωγραφικής (βλ. συνοδευτικό υλικό, Παρουσίαση 1).





Με αφορμή τις εικόνες αυτές, οι μαθητές παρακινήθηκαν να ανιχνεύσουν το συναίσθημα που εξέφραζαν οι εικονιζόμενοι. Σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, στόχος της δραστηριότητας ήταν η ανίχνευση και η αναγνώριση συναισθημάτων, αλλά και η εμπλοκή των μαθητών σε συζήτηση αναφορικά με το τι μπορεί να δηλώνει η έκφραση του προσώπου και του σώματος. Η σχετική συζήτηση ανέδειξε τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά στους εικονιζόμενους των πινάκων ζωγραφικής. Οι μαθητές είχαν την ευκαιρία να σχολιάσουν τους πίνακες ζωγραφικής και να δικαιολογήσουν τις επιλογές τους αναφερόμενοι σε ενδείξεις για τον χαρακτήρισμό της συναισθηματικής κατάστασης των εικονιζόμενων σε αυτές προσώπων (σχήμα των χειλιών, των φρυδιών, η ματιά τους αλλά και η στάση του σώματος). Παράλληλα και οι ίδιοι υποδείκνυαν -με τις κινήσεις και την έκφραση του προσώπου τους- τη δική τους αντίδραση σε παρόμοιες καταστάσεις, με αυτές που σχολιάζονταν, γεγονός που οδήγησε στη σύνδεση της συγκεκριμένης δραστηριότητας με μια παρόμοιά της, που προτείνεται από τη συντάκτρια του σεναρίου κατά την ολοκλήρωσή του.

Συγκεκριμένα πρόκειται για τη δραστηριότητα της 8^{ης} ώρας του σεναρίου, στην οποία προβλέπεται η παρακίνηση συμμετοχής των μαθητών σε ένα θεατρικό παιχνίδι έκφρασης κάποιων συναισθημάτων. Κρίνοντας ότι η δεδομένη χρονική στιγμή αποτελούσε μια ευκαιρία για τη σύνδεση των δύο προτάσεων⁵ οι μαθητές της τάξης παρακινήθηκαν –με την αξιοποίηση διαφορετικών μουσικών κομματιών– να εκφράσουν με το σώμα και το πρόσωπό τους κάποιο συναίσθημα (από τους ίδιους τους μαθητές επιλέχθηκαν η χαρά, η ευτυχία, η λύπη, η στενοχώρια, ο θυμός, η

⁵ Και με δεδομένο ότι η συνάντησή μας εκτεινόταν χρονικά στη διάρκεια ενός δίωρου (3^ο διδακτικό δίωρο εφαρμογής), στο οποίο επιλέχθηκε να ακολουθήσουμε τη χρονική σειρά των προτεινόμενων δραστηριοτήτων μέχρι και την 4^η ώρα του συνταγμένου σεναρίου, ενώ η εφαρμογή της δραστηριότητας της 5^{ης}-6^{ης} ώρας (δημιουργία μιας ψηφιακής αφήγησης με το πρόγραμμα windows movie maker) δεν θα ήταν δυνατό να ολοκληρωθεί στον χρόνο που απέμενε.



μοναξιά και η αγάπη). Κάθε ομάδα κινούνταν στον ρυθμό της μουσικής και όταν αυτή σταματούσε, τα μέλη της ομάδας εξέφραζαν με το σώμα τους (και όχι μόνο με το πρόσωπό τους) σε στάση αγάλματος κάποιο συναίσθημα που είχε προσυμφωνηθεί. Η δραστηριότητα ενθουσίασε τους μαθητές κυρίως επειδή τους δόθηκε η δυνατότητα να κινηθούν μέσα στον χώρο της τάξης υποδύμενοι κάποιους χαρακτήρες. Μέσα από τη δραστηριότητα εφάρμοσαν στην πράξη αυτό που σχολιάστηκε στις εικόνες των πινάκων ζωγραφικής, επιβεβαιώνοντας αυτό που είχε διαπιστωθεί και στην προηγούμενη δραστηριότητα, ότι δηλαδή η συναισθηματική κατάσταση του καθενός γίνεται αισθητή όχι μόνο με τις εκφράσεις του προσώπου αλλά και με τη γλώσσα του σώματος.



Σε σύνδεση με τα προηγούμενα προκλήθηκε συζήτηση γύρω από το γεγονός ότι ο συναισθηματικός κόσμος μας μπορεί να εξωτερικευθεί και με άλλους τρόπους και ένας από αυτούς είναι η διαφορετική μουσική αλλά και η ζωγραφική. Στη φάση αυτή οι μαθητές αναφέρθηκαν στη ζωγραφιά του Ε. Μουνκ (με τίτλο «Η Κραυγή» στην οποία τους έκανε εντύπωση το ανοιχτό στόμα του εικονιζόμενου προσώπου, η θέση των χεριών του και η απουσία μαλλιών αλλά και τα χρώματα που χρησιμοποιήθηκαν από το ζωγράφο). Η σχετική συζήτηση αποτέλεσε ευκαιρία για την παρακίνηση των μαθητών να ζωγραφίσουν και οι ίδιοι.



Αυτή τη φορά όμως προτάθηκε η χρήση του Η/Υ για τη δημιουργία μιας ζωγραφικής σύνθεσης από τα ζεύγη των ομάδων. Από τους περισσότερους χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα ζωγραφικής windows εκτός από μια ομάδα που έχοντας κάποια προηγούμενη εμπειρία –από το σπίτι– επέλεξε τη χρήση του Tux paint.



Καθώς στη σημερινή συνάντηση η τάξη ήταν στην πλήρη σύνθεσή της (22 μαθητές) και ενώ ένας φορητός Η/Υ παρουσίασε βλάβη, συμφωνήθηκε κάποιες

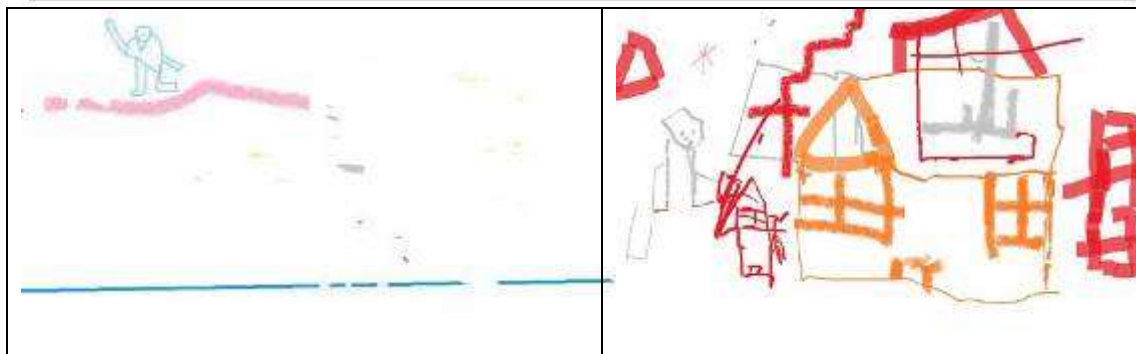


ομάδες να περιμένουν τη σειρά τους⁶ για τη χρήση του προγράμματος ζωγραφικής ενώ επιστρατεύτηκε και ο κεντρικός Η/Υ της τάξης.



Είναι χαρακτηριστικό ότι όλες οι ομάδες επέλεξαν να ασχοληθούν με την απεικόνιση στιγμών χαράς. Η δραστηριότητα αυτή έδωσε την ευκαιρία σε κάποιους μαθητές να ασχοληθούν για πρώτη φορά με το συγκεκριμένο πρόγραμμα (ζωγραφικής windows) ενώ σε κάποιους άλλους να μεταφέρουν τις όποιες γνώσεις τους στους συμμαθητές τους. Η «ανακάλυψη» των εργαλείων και των διαφορετικών επιλογών ενθουσίασε τους μαθητές, στους οποίους τελικά φάνηκε να μην ενδιαφέρει το αποτέλεσμα αλλά η χρήση όσο γίνεται περισσότερων επιλογών.

⁶ Ζωγραφίζοντας στο χαρτί με μαρκαδόρους και μπογιές.



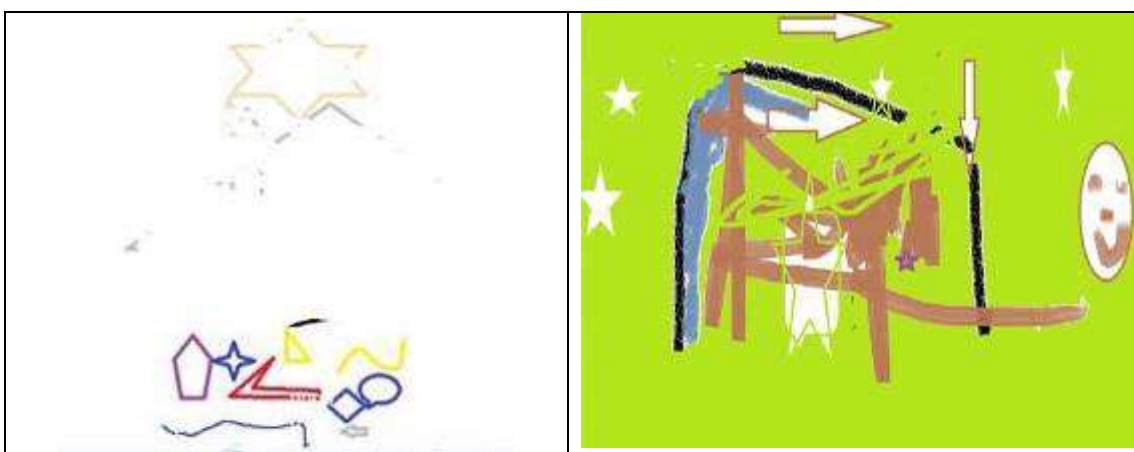
Στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου προτείνεται η εξάσκηση των μαθητών στην αποθήκευση της εργασίας κάθε ομάδας από τα ίδια τα μέλη της. Κατά την εφαρμογή ο στόχος αυτός δεν επετεύχθη εξαιτίας της ανάγκης που δημιουργήθηκε για κοινή χρήση ενός Η/Υ από τα μέλη διαφορετικών ομάδων αλλά και γιατί προτιμήθηκε να δοθεί περισσότερος χρόνος για εξάσκηση.



Ένας ακόμη στόχος, στον οποίο δεν ανταποκρίθηκε η εφαρμογή του σεναρίου ήταν η γνωριμία των παιδιών με το κειμενικό είδος της ψηφιακής αφήγησης και η παραγωγή –με τη συνδρομή του εκπαιδευτικού– ενός πολυτροπικού κειμένου (στο οποίο θα μπορούσε να αναδειχθεί η προστιθέμενη αξία της εικόνας και της μουσικής). Η αισθητική έκφραση των μαθητών με τη χρήση του Η/Υ οριοθέτησε και την ολοκλήρωση της εφαρμογής, επιλογή που κρίθηκε αναγκαία προκειμένου να



υπάρξει χρόνος για την προετοιμασία των μαθητών για μια ακόμη εφαρμογή σεναρίου, η οποία θα αφορά την αμέσως επόμενη διδακτική ενότητα του σχολικού εγχειριδίου.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Σύμφωνα με τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου δεν παρατίθενται φύλλα εργασίας, δεδομένου ότι οι μαθητές δεν είναι σε θέση να τα διαβάσουν, για να τα



χρησιμοποιήσουν. Ο εκπαιδευτικός δίνει προφορικά οδηγίες στους μαθητές και συντρέχει κάθε φορά που οι μαθητές αναζητούν τη βοήθεια του.

Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Στην ολομέλεια ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαβάσει από το *Ανθολόγιο* κάποια από τα κείμενα που αναφέρονται στο πεδίο «Κείμενα». Η επιλογή των κειμένων μπορεί να γίνει ανάλογα με το συναίσθημα που θέλει ο εκπαιδευτικός να ασχοληθεί ή ανάλογα με τη συγκυρία που πιθανόν να συντρέχει στο σχολικό ή άλλο περιβάλλον. Στόχος είναι η συζήτηση γύρω από τα συναισθήματα και τις συγκρούσεις που τα κείμενα πραγματεύονται, αποσκοπώντας στην έκφραση συναισθημάτων και στον τρόπο διαχείρισης των συγκρούσεων αλλά και την έκφραση απόψεων, επιχειρημάτων και αντεπιχειρημάτων από τους μαθητές. Η παράθεση των κειμένων του *Ανθολογίου* γίνεται για να χρησιμοποιηθούν αυτά συνδυαστικά με τις υπόλοιπες δραστηριότητες και να επεκτείνουν το σενάριο. Ακόμη, το σενάριο μπορεί να συνδυαστεί με κάποιο πρόγραμμα Συναισθηματικής Αγωγής από εκείνα που προσφέρονται στο πλαίσιο των Προγραμμάτων Αγωγής Υγείας. Ενδεικτικά το βιβλίο «Ο κήπος με τις 11 Γάτες» αποτελεί μια καλή πρόταση για την τάξη αυτή. Επίσης, μπορούν να ενταχθούν δραστηριότητες που σχετίζονται με τους προς διδασκαλία φθόγγους (Ββ, Ωω). Σε αυτή την περίπτωση θα μπορούσε να αξιοποιηθεί μια εργασία από το Τετράδιο Εργασιών στην ίδια ενότητα (σ. 23), όπου τα παιδιά καλούνται να εμπλακούν στη συμπλήρωση ενός αινίγματος. Ως επέκταση της εργασίας αυτής θα μπορούσαν να δημιουργηθούν πολυτροπικά κείμενα/αινίγματα για την αναζήτηση λέξεων από «Ββ» και «Ωω».

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εφαρμογή του σεναρίου αποδεικνύει ότι οι προτάσεις του είναι υλοποιήσιμες και ρεαλιστικές για τους μαθητές της ηλικίας στους οποίους απευθύνεται. Η επιλογή των



δραστηριοτήτων και των λογισμικών δημιούργησε τις συνθήκες για τη δημιουργική εμπλοκή των μαθητών σε δράσεις που αναπτύσσουν διαφορετικές δεξιότητες και πρακτικές γραμματισμού, ενώ παράλληλα τους δόθηκε η δυνατότητα να αναφερθούν στα δικά τους συναισθήματα και τους τρόπους έκφρασής τους.

Η διαρκής παρακολούθηση και η επίλυση προβλημάτων στο πεδίο της χρήσης των ΤΠΕ αποτέλεσε μια συνθήκη που είχε προβλεφθεί κατά τον σχεδιασμό του σεναρίου, η οποία εξακολούθησε να είναι βασική φροντίδα σε κάθε φάση της εφαρμογής. Αν και οι μαθητές δεν γνωρίζουν ακόμη ανάγνωση και γραφή, δεν υπήρξε κάποια δυσκολία που να έχει σχέση με την αποκωδικοποίηση ή τη γραπτή απόδοση κάποιων λέξεων.

Η εφαρμογή του σεναρίου δεν δημιούργησε ιδιαίτερες δυσκολίες στους μαθητές, ενώ η φύση των δραστηριοτήτων ήταν κατάλληλη για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα για την οποία σχεδιάστηκε, αφού βοήθησε στη διατήρηση του ενδιαφέροντος τους σε κάθε φάση μέχρι και την ολοκλήρωση της εφαρμογής.

Σημείωση: Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισοτήτας των φύλων), χρησιμοποιούμε μόνο το αρσενικό των ουσιαστικών.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Goleman, D. 1995. *Η συναισθηματική νοημοσύνη*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- Kalantzis, M & B. Cope. 2000. *Multiliteracies. The Design of Social Futures*. Λονδίνο: Palmer Press.
- Μοστριού, Α. 2000. *Παιχνίδια Παιδιών. Εκπαιδευτικό υλικό για την Πρόληψη της Χρήσης Εξαρτησιογόνων Ουσιών*. Αθήνα: Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγιεινής
- Παρασκευόπουλος, Ι. 1994. *Εξελικτική Ψυχολογία*. Αθήνα.



Χατζησσαβίδης, Σ. & Μ. Αλεξίου. 2012. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές.* Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.