



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:

«Μπλε όνειρα»

Συγγραφή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ

Εφαρμογή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2015



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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μπλε όνειρα

Εφαρμογή σεναρίου

Ελπίδα Τοκμακίδου

Δημιουργία σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

1ο Δημοτικό Σχολείο Μενεμένης

Χρονολογία

Από 20-01-2015 έως 13-2-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα 5: Σκανταλιές.

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 16 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής.

Το μεγαλύτερο μέρος του σεναρίου εφαρμόστηκε στη σχολική αίθουσα, αφού η πρόσβαση στο διαδίκτυο μαζί με την ύπαρξη ενός κεντρικού Η/Υ και ενός βιντεοπροβολέα σε αυτήν, εξασφάλιζε τις προϋποθέσεις τόσο για τη συζήτηση στην ολομέλεια όσο και για την εργασία σε ομάδες.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Στο συγκεκριμένο σενάριο ήταν επιθυμητή η εξοικείωση του/της εκπαιδευτικού και των μαθητών/τριών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο εργασίας αλλά και με τα προγράμματα γενικού και εκπαιδευτικού λογισμικού, που χρησιμοποιούνται στο σενάριο. Η εκπαιδευτικός που ανέλαβε την εφαρμογή χρειάστηκε να αφιερώσει ικανοποιητικό χρόνο κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου στην επίδειξη και εξοικείωση των μαθητών με τα προς χρήση λογισμικά. Άλλες αναγκαίες προϋποθέσεις εκτός της ύπαρξης φορητών Η/Υ, ενός κεντρικού Η/Υ και ενός ανακλαστικού προβολέα ορίζεται στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου η αναζήτηση και εύρεση κατάλληλου υλικού σε συναφείς με το θέμα ιστοσελίδες.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.¹

¹ Η συγκεκριμένη εργασία αποτελεί καταγραφή της εφαρμογής του ομώνυμου σεναρίου που υλοποιήθηκε σε ώρες της Ευέλικτης Ζώνης. Σε συνεννόηση που έγινε με την υπεύθυνη εκπαιδευτικό της τάξης, η πρώτη γνωριμία με τις δραστηριότητες του σχολικού εγχειριδίου όσον αφορά την αντίστοιχη διδακτική ενότητα έγινε με τη μεσολάβηση της εκπαιδευτικού που ανέλαβε τη συνολική εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου.



Το σενάριο στηρίζεται

Τζοβλά Ειρήνη, Μπλε όνειρα, Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, Ιανουάριος 2014.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψή του.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο στοχεύει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με την τέχνη, να τους επιτρέψει να εκφραστούν μέσα από αυτή, να περιγράψουν τα συναισθήματα που τους προκαλούν τα χρώματα, να κατανοήσουν τις διαφορετικές ερμηνείες των έργων τέχνης, να τους εξοικειώσει με τις πραγματικές αλλά κυρίως με τις εικονικές περιηγήσεις σε μουσεία και να τους φέρει σε επαφή με τα έργα μεγάλων ζωγράφων, τα οποία θα μπορούσαν να αποτελέσουν αφορμή για τη δημιουργία και ενασχόληση των μαθητών/τριών με ψηφιακά παζλ.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η τέχνη σε όλες της τις μορφές και εκφάνσεις αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της ανθρώπινης φύσης και έκφρασης. Περιλαμβάνει πολλές και διαφορετικές μορφές και τεχνικές και αναφέρεται σε ποικίλα προϊόντα της σύγχρονης οπτικής παραγωγής και επικοινωνίας που λόγω της ανάπτυξης της τεχνολογίας κατακλύζουν και διαμορφώνουν την καθημερινότητά μας και συνθέτουν τον σημερινό οπτικά προσδιορισμένο πολιτισμό μας (visual culture· Freedman 2003).

Η συνεισφορά της τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολυεπίπεδη, καθώς βοηθά τους μαθητές να αποκτούν νέες γνώσεις, να αξιοποιούν και να διευρύνουν τη φαντασία, την εφευρετικότητα και τη δημιουργικότητά τους και τους μαθαίνει να



αντιλαμβάνονται αυτό που υπάρχει γύρω τους αλλά περισσότερο αυτό που μπορεί να προκύψει (Eisner 2002). Μέσω της τέχνης συνδυάζουν εμπειρίες, γνώσεις, μέσα και εργαλεία, για να πραγματώσουν αυτό που έχουν φανταστεί. Η τέχνη είναι διεθνής γλώσσα, επιτρέπει την επικοινωνία ιδεών, νοημάτων και συναισθημάτων με τρόπους που δεν μπορεί να μιμηθεί κανένα άλλο σύστημα συμβόλων. Για παράδειγμα, το να ακούμε τη λέξη «μπλε» διαφέρει ουσιαστικά από το να βλέπουμε ένα βαθύ κορεσμένο μπλε (Kress & Leeuwen 1996). Επομένως, οι εμπειρίες που προσφέρει η τέχνη είναι αναντικατάστατες.

Το παιδικό σχέδιο είναι ένα πανίσχυρο μέσο διαπραγμάτευσης, αποτύπωσης και έκφρασης των συναισθημάτων, των ενδιαφερόντων, των σκέψεων και των προσδοκιών των δημιουργών τους, ένα παράθυρο στον εσωτερικό τους κόσμο (Anning & Ring 2004). Για τον λόγο αυτό πρέπει να αξιοποιείται στην εκπαίδευση με στόχο να κατανοηθεί η ψυχοσύνθεση των μαθητών και να επιτραπεί στον καθένα από αυτούς να φέρει στο προσκήνιο κάτι από τον εαυτό του.

Για όλους τους παραπάνω λόγους, το παρόν σενάριο εστιάζει σε θέματα τέχνης και τα προσεγγίζει με τρόπο συμβατό και προσιτό στην ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται, προσπαθώντας να κάνει τους μικρούς μαθητές μέτοχους των εικαστικών τεχνών αλλά ταυτόχρονα να αναπτύξει τη γλωσσική τους επικοινωνία, να τους φέρει σε επαφή με πολυτροπικό υλικό και να τους ασκήσει σε νέους γραμματισμούς.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με την τέχνη·
- να γνωρίσουν έργα μεγάλων ζωγράφων·
- να περιηγηθούν εικονικά σε μεγάλα μουσεία του κόσμου·



- να αναπτύξουν τη φαντασία και δημιουργικότητά τους·
- να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από την ανακαλυπτική και τη βιωματική μάθηση.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικό υλικό·
- να γνωρίσουν το κειμενικό είδος της «λεζάντας»·
- να αποκτήσουν καινούριο λεξιλόγιο·
- να ασκηθούν στον προφορικό-επιχειρηματολογικό λόγο·
- να ασκηθούν στην περιγραφή.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με το άνοιγμα και την αποθήκευση αρχείων·
- να γνωρίσουν και να διαχειρίζονται λογισμικά ζωγραφικής·
- να γνωρίσουν λογισμικά δημιουργίας ψηφιακού παζλ·
- να εξοικειωθούν με τη γραφή στον Η/Υ·
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης των εργασιών τους.

Διδακτικές πρακτικές

- Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία
- Εργασία σε ολομέλεια
- Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση
- Βιωματική Μάθηση



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του σεναρίου μπορεί να αποτελέσει η εικόνα και το κείμενο του βιβλίου του μαθητή (*Γλώσσα Α΄ Δημοτικού*, τεύχος β΄, σ. 14) που αναφέρεται στο περιεχόμενο και την ερμηνεία ενός πίνακα ζωγραφικής. Η διαφορετική ερμηνεία που δίνεται στον πίνακα ζωγραφικής του μαθήματος μπορεί να αποτελέσει αφορμή να προσεγγιστεί η τέχνη μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το πνεύμα του [Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), καθώς οι στόχοι του συμπεριλαμβάνονται σε αυτό. Για να εξυπηρετηθούν οι στόχοι του σεναρίου, έχει δημιουργηθεί συγκεκριμένο επιπλέον πολυτροπικό υλικό.

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) λογισμικού παρουσίασης, β) κάποιου από τα λογισμικά RNA, Tux paint ή άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής που θα επιλέξει ο εκπαιδευτικός που θα το εφαρμόσει, γ) προγράμματος ψηφιακού παζλ, δ) της εικονικής περιήγησης σε διάφορα μουσεία του κόσμου ε) αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο, ακόμη και της ενδεχόμενης ανάρτησης στην ιστοσελίδα του σχολείου ή στο ιστολόγιο της τάξης. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση, οι μαθητές θα έλθουν σε επαφή με την τέχνη και τις διαφορετικές πτυχές της, θα κατακτήσουν νέους γραμματισμούς και θα δημιουργήσουν το δικό τους πολυτροπικό υλικό.



Κείμενα

«[Μπλε όνειρα](#)», από το σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», ενότητα 5 Σκανταλιές, υποενότητα *Μπλε όνειρα* (τεύχος β΄, σ. 14) και οι εργασίες από το αντίστοιχο κεφάλαιο στο Τετράδιο Εργασιών.

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου

Πρόγραμμα ψηφιακού παζλ <http://www.jigsawplanet.com/>

Λογισμικό ζωγραφικής RNA

Πρόγραμμα Παρουσίασης

Ιστοσελίδες

[Μηχανή αναζήτησης Google](#)

[Μουσείο της Ακρόπολης](#), από τη σελίδα «Art Project» της Google

[Capella Sistina](#), από την επίσημη σελίδα του [Βατικανού](#)

[Μουσείο του Λούβρου](#)

[Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου](#)

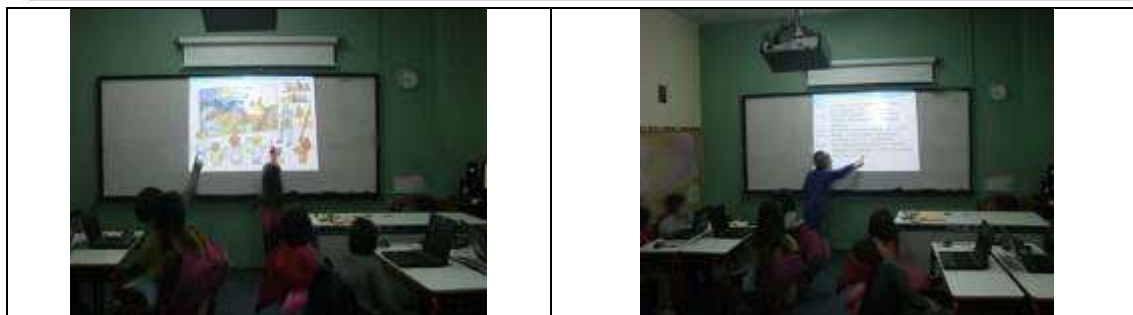
[National Gallery of Art](#)

[Μουσείο Van Gogh](#), «[Διόραμα](#)»

Βίντεο με τίτλο «[Μεξ το Μουσείο](#)»/ Ψηφιακός Δίσκος «[Εδώ Λιλιπούπολη](#)»

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η, 2η & 3η διδακτική ώρα



Στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα και του κεντρικού Η/Υ οι μαθητές/τριες κλήθηκαν από την εκπαιδευτικό της τάξης εφαρμογής να παρατηρήσουν την εικόνα του σχολικού εγχειριδίου («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», Βιβλίο Μαθητή, τεύχος β΄, σ. 14) και να περιγράψουν τι διακρίνουν σε αυτήν. Σχολιάστηκε η παρουσία των ηρώων του σχολικού βιβλίου και μιας «ζωγράφου» αλλά και η παρατήρηση ενός πίνακα ζωγραφικής. Καθώς ο συγκεκριμένος πίνακας αφορούσε την αναπαράσταση διαφόρων αντικειμένων και εικόνων της καθημερινότητας, οι μαθητές/-τριες της τάξης παρακινήθηκαν να δώσουν τις δικές τους ερμηνείες σχετικά με το περιεχόμενό του. Οι προσεγγίσεις τους ήταν διαφορετικές, καλύπτοντας τις ερμηνείες που αποδίδονται και στο κείμενο του σχολικού εγχειριδίου, ενώ η συζήτηση που ακολούθησε, προσήλκυσε το ενδιαφέρον των μαθητών/-τριών κυρίως στη διαπίστωση που καταγράφεται σε αυτό «κάθε άνθρωπος μπορεί να βλέπει στον ίδιο πίνακα διαφορετικά πράγματα».



Στην ίδια διαπίστωση καταλήξαμε μετά την προβολή της παρουσίασης (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Πίνακες 1») με πίνακες ζωγραφικής. Οι μαθητές/-τριες που πήραν τον λόγο δικαιολόγησαν τις επιλογές τους, εστιάζοντας σε



συγκεκριμένα σημεία του κάθε πίνακα και αναφερόμενοι σε υλικά ή σχήματα που διέκριναν σε αυτούς. Παράλληλα επιβεβαίωσαν στην πράξη την ορθότητα της άποψης για τη διαφορετική αντίληψη ενός ζωγραφικού πίνακα. Καθώς δεν ήταν σε θέση να αναφερθούν στους λόγους για τους οποίους «ο καθένας μπορεί να βλέπει διαφορετικά πράγματα», μπορούμε να αναφερόμαστε στην έστω διαισθητική κατανόηση της διαφορετικής προσέγγισης στην τέχνη, προοπτική που είχε τεθεί στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου.

Στη συνέχεια ασχοληθήκαμε με τη συμπλήρωση του γραμμάτων που έλειπαν στις προτάσεις της εργασίας στη σελίδα 15 του βιβλίου του μαθητή και στην ανάγνωσή τους με κύρια επιδίωξη στην εστίαση της προσοχής των μαθητών/τριών στα πράγματα που μπορεί να συναντήσει κανείς στο εργαστήρι/ ατελιέ ενός ζωγράφου (μπουκαλάκια με χρώματα, σωληνάκια με μπογιές, πινέλα, πίνακες και μπλοκ ζωγραφικής). Η ίδια επιδίωξη κυριάρχησε και στη συζήτηση που ακολούθησε κατά την παρατήρηση των εικόνων από πίνακες του Γιαν Βερμέερ και του Νίκου Χατζηκυριάκου- Γκίκα (με τίτλο «Ο καλλιτέχνης στο ατελιέ του» και «Το εργαστήρι του Καλλιτέχνη αντίστοιχα) στη σελίδα 15 του σχολικού βιβλίου.

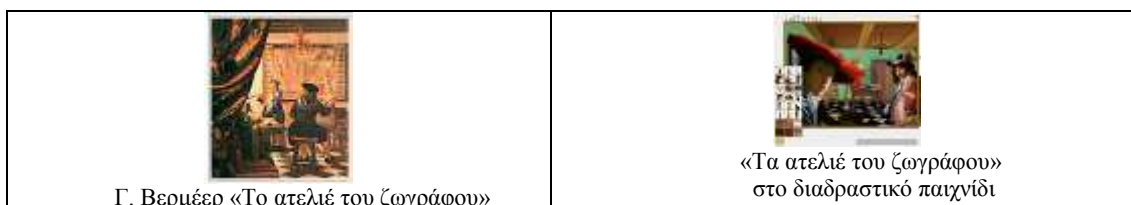
Μάλιστα η πρώτη εικόνα από τον πίνακα του Γ. Βερμέερ υπήρξε η αφορμή για επέκταση της αρχικής δραστηριότητας. Η παρακίνηση της συγγραφέα του σεναρίου για αναζήτηση και εύρεση κατάλληλου υλικού σε συναφείς με το θέμα ιστοσελίδες αλλά και η προηγούμενη γνώση για την ύπαρξη «διαδραστικών παιχνιδιών» σε συγκεκριμένες ιστοσελίδες μουσείων υπήρξε η αφορμή για μια μικρή απόκλιση από τον αρχικό σχεδιασμό, που όμως εντάσσονται στους στόχους του σεναρίου (να γνωρίσουν έργα μεγάλων ζωγράφων και να περιηγηθούν εικονικά σε μεγάλα μουσεία του κόσμου).

Στη φάση αυτή η ενεργοποίηση μιας υπερένδεσης μας οδήγησε στο [National Gallery of Art](#) όπου οι μαθητές/τριες της τάξης αναζήτησαν –σε μια μικρογραφία ενός ολλανδικού σπιτιού– το ατελιέ του ζωγράφου Γ. Βερμέερ. Η προηγούμενη

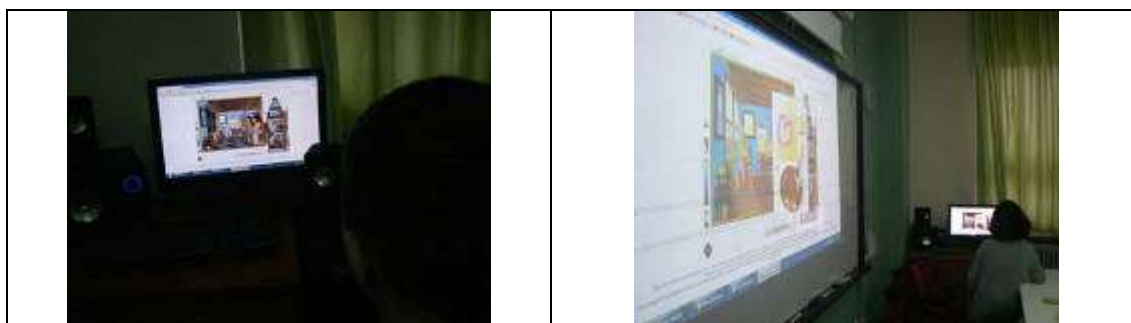


παρατήρηση του ομώνυμου ζωγραφικού πίνακα βοήθησε στον γρήγορο εντοπισμό του συγκεκριμένου δωματίου.

Αφού δόθηκαν οι πρώτες βασικές οδηγίες και επιδείχθηκαν οι δυνατότητες επιλογών που παρείχε το «διαδραστικό παιχνίδι». Οποιοσ/α από τους/τις μαθητές/τριες έρχονταν στον κεντρικό Η/Υ και δήλωνε την αλλαγή που επιθυμούσε να επιφέρει στην εικόνα (αλλαγή καρέκλας, τοποθέτηση βάζου, συμπλήρωση του ζωγραφικού καμβά, αλλαγή πορτραίτου, κλείσιμο παραθύρων, διαφορετική διακόσμηση...) δοκίμαζε τη χρήση του ποντικιού ενώ ταυτόχρονα εξοικειωνόταν με το περιεχόμενο του συγκεκριμένου ζωγραφικού πίνακα.



Το μόνο αρνητικό στοιχείο στην παρέκκλιση από τον αρχικό σχεδιασμό ήταν ότι χρειάστηκε μια επιπλέον ώρα για την ενασχόλησή μας με το συγκεκριμένο παιχνίδι, στοιχείο όμως που αντισταθμίζεται από τα αποτελέσματα. Η ευκολία στις επιλογές του κεντρικού μενού αλλά και η πρόκληση για τη συμβολή του καθενός/καθεμιάς στο «ζωντάνεμα της εικόνας» συνέβαλε στην παρακίνηση όλων των παιδιών, ακόμη και αυτών που έχουν κάποια συστολή και δισταγμό στη χρήση του ποντικιού.



Στη συνέχεια, η οποία εξασφαλίστηκε λόγω της απουσίας ενός εκπαιδευτικού, οι μαθητές/-τριες χωρισμένοι στις ομάδες που ήδη υφίστανται στην τάξη τους,



ανέλαβαν να παρατηρήσουν προσεκτικά τους πίνακες της παρουσίασης «Πίνακες 1» και να δώσουν ένα τίτλο σε έναν από αυτούς. Η προηγούμενη δραστηριότητα στο δίωρο που προηγήθηκε, βοήθησε τα μέλη των ομάδων στο να καταλήξουν γρήγορα στις επιλογές τους.

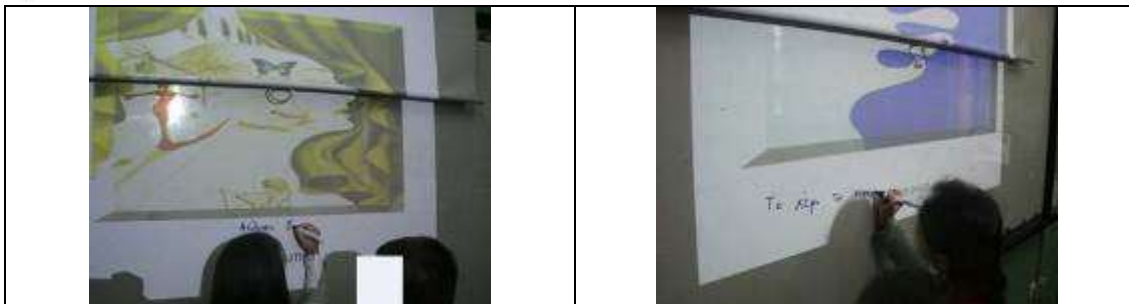


Σε κάθε φορητό Η/Υ η εκπαιδευτικός είχε φροντίσει να αποθηκεύσει τη συγκεκριμένη παρουσίαση (με μία μόνο διαφάνεια για κάθε μια ομάδα, κρίνοντας ότι ο μικρότερος βαθμός δυσκολίας δεν θα αποθάρρυνε τα παιδιά), αλλά και να προμηθεύσει ένα φύλλο εργασίας, ειδικά διαμορφωμένο για να καταγραφεί η πρότασή τους αρχικά στο χαρτί, πριν προχωρήσουν στην αντιγραφή/πληκτρολόγησή στο πλαίσιο κειμένου της διαφάνειας που είχαν αναλάβει.



4η & 5η διδακτική ώρα

Η παρουσίαση της πρότασης κάθε ομάδας στην ολομέλεια της τάξης έγινε στην έναρξη της επόμενης συνάντησής μας.



Τα μέλη των ομάδων παρουσίαζαν την εικόνα του πίνακα που επεξεργάστηκαν, αναφέροντας τους λόγους για τους οποίους έδωσαν τον συγκεκριμένο τίτλο («Βόρεια φωτιά», «Γλυκά όνειρα», «Διαλεκτά όνειρα», «Πολύχρωμες κλωστές», «Σιδερένιο Κρεβάτι», «Ο μεγάλος θρύλος»). Κατά την παρουσίαση αυτή παρακινούνταν και οι υπόλοιποι μαθητές/τριες να αναφέρουν τις δικές τους προτάσεις καταλήγοντας και πάλι στη διαπίστωση που συζητήθηκε στην πρώτη μας συνάντηση («κάθε άνθρωπος μπορεί να βλέπει στον ίδιο πίνακα διαφορετικά πράγματα»).



Έχοντας αυτό ως δεδομένο ζητήθηκε από τις ομάδες να δώσουν έναν τίτλο σε όλους τους πίνακες της παρουσίασης (Πίνακας 1). Για το σκοπό αυτό δημιουργήθηκε ένα φύλλο εργασίας στον οποίο δίνονταν σε μικρογραφία ο πίνακας κάθε μιας διαφάνειας από την παρουσίαση και τα μέλη των ομάδων καλούνταν να δώσουν ένα δικό τους τίτλο έχοντας βέβαια υπόψη και όσα ειπώθηκαν στην ολομέλεια. Η επιλογή του φύλλου εργασίας έγινε έχοντας ως κύριο στόχο την εξοικονόμηση χρόνου στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων, αφού η μεταφορά και πληκτρολόγησή τους στην παρουσίαση «Πίνακας 1» υλοποιήθηκε σε διδακτική ώρα του μαθήματος των Τ.Π.Ε.. Κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της –από την οθόνη του φορητού Η/Υ της– τους πίνακες της παρουσίασης και προχωρούσε στην καταγραφή της λεζάντας για



καθεμία εικόνα στο δοσμένο φύλλο εργασίας. Στο σημείο αυτό χρειάστηκε να ανατρέξουμε στους τίτλους των κειμένων του σχολικού εγχειριδίου προκειμένου να πειστούν οι μικροί/-ες μαθητές/-τριες της τάξης ότι τόσο σε αυτούς όσο και στις λεζάντες ξεκινούμε με κεφαλαίο και δεν χρειάζεται να βάλουμε τελεία.



Στην ώρα του μαθήματος των Τ.Π.Ε. τα μέλη των ομάδων είχαν την ευκαιρία να διορθώσουν τα όποια ορθογραφικά λάθη είχαν κάνει με την ενεργοποίηση του ορθογραφικού ελέγχου αλλά και να εξασκηθούν στη χρήση του πληκτρολογίου. Επειδή η αναζήτηση των γραμμάτων για ορισμένα παιδιά εξακολουθεί να είναι μια χρονοβόρα διαδικασία αποφασίστηκε η τοποθέτηση αυτοκόλλητων με τα ελληνικά γράμματα αλλά και τη διάκριση του πλήκτρου για την επιλογή του κεφαλαίου/ πεζού και της σβήστρας.



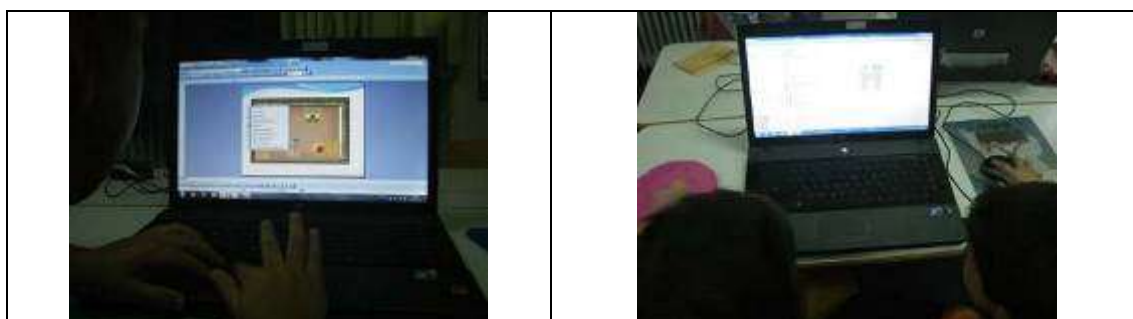
Μετά τη δραστηριότητα απόδοσης τίτλων στους πίνακες της παρουσίασης («Πίνακας 1») τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν να σηκωθούν από τις θέσεις τους -αφού πρώτα ακούσουν προσεκτικά το τραγούδι (βίντεο στο Youtube) με τίτλο [«Μες το Μουσείο»](#) από το δίσκο «Εδώ Λιλιπούπολη», παριστάνοντας με παντομίμα όσα ακούγονται στους στίχους του. Η ενεργοποίηση των μαθητών/-τριών συνέβαλε στην



εναλλαγή των δραστηριοτήτων και τη διατήρηση του ενδιαφέροντός τους. Άλλωστε το συγκεκριμένο τραγούδι συνέβαλε στη μεταφορά μας σε ένα πραγματικό μουσείο, αυτό του [Van Gogh](#). Ο εντοπισμός σε αυτό του γνωστού πίνακα από το δωμάτιο του ζωγράφου υπήρξε αφορμή για μια ακόμη μικρή παρέκκλιση από τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, αφού οι εικόνες από τα αντικείμενα που βρίσκονται στο δωμάτιό του συγκεντρώθηκαν σε ένα φάκελο που διατέθηκε στις ομάδες της τάξης προκειμένου να δημιουργήσουν μια δική τους σύνθεση (με τη χρήση «έτοιμων» εικόνων και την εξάσκηση στην αντιγραφή και επικόλλησή τους αλλά και στη χρήση του ποντικιού).



Η επιλογή αυτή προέκυψε από τη διαπίστωση ότι οι μικροί μαθητές/τριες της συγκεκριμένης τάξης είχαν ελάχιστη εμπειρία στη χρήση του ποντικιού και στις δυνατότητες του Η/Υ και έτσι η μικρή αυτή παρέκκλιση από τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, αποσκοπούσε στο να δοθεί μια ακόμη ευκαιρία εξάσκησής τους στη χρήση του Η/Υ.



Το αποτέλεσμα δικαίωσε τη συγκεκριμένη επιλογή, αφού τα μέλη των ομάδων κατάφεραν να ανασυνθέσουν την εικόνα του δωματίου του ζωγράφου



χρησιμοποιώντας τις διαθέσιμες εικόνες, για τις οποίες εξασκήθηκαν στην αντιγραφή, επικόλληση και μετακίνησή τους. Ως επιβράβευση στην όλη προσπάθεια οι μαθητές/-τριες της τάξης είχαν τη δυνατότητα –σε επίπεδο ολομέλειας– να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες ενός ακόμη διαδραστικού παιχνιδιού που προσφέρεται από το ολλανδικό μουσείο του [Van Gogh](#) το οποίο ονομάζεται [«Διόραμα»](#).



Μέσα από την ενασχόλησή τους με την παρατήρηση των έργων του Van Gogh οι μικροί επισκέπτες είχαν τη δυνατότητα να γνωρίσουν τα μοτίβα της ζωγραφικής του, αξιοποιώντας τα στη δημιουργία μιας νέας δικής τους ζωγραφικής σύνθεσης. Και αυτό το παιχνίδι ενθουσίασε τους/τις μαθητές/-τριες της τάξης που ζητούσαν να παραμείνουν στην τάξη και μετά το χτύπημα του κουδουνιού προκειμένου να έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν τις επιλογές τους. Παράλληλα αυτή η μικρή απόκλιση από τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου μαζί με τον ενθουσιασμό και την παρακίνηση που έδωσε στα παιδιά συνέβαλε στην υλοποίηση βασικών στόχων του σεναρίου, όπως είναι η εικονική περιήγηση σε μεγάλα μουσεία του κόσμου, η επαφή και γνωριμία των μικρών μαθητών/-τριών με την τέχνη και με τα έργα μεγάλων ζωγράφων.

6η & 7η διδακτική ώρα

Στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου ακολουθεί η πρόταση αξιοποίησης μιας σειράς πινάκων που προσφέρονται σε μια παρουσίαση (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Πίνακες 2»). Από αυτούς θα έπρεπε να διαλέξουν έναν για τον οποίο θα έπρεπε να σχεδιάσουν –με την αξιοποίηση ενός λογισμικού ζωγραφικής– την εικόνα



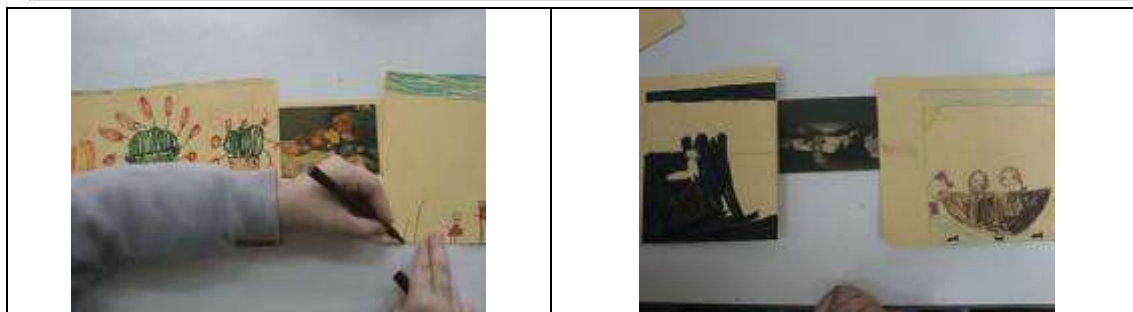
που κατά τη γνώμη τους είχε προηγηθεί της ζωγραφιάς του πίνακα και αυτήν που έπεται του πίνακα. Κρατώντας την ίδια στοχοθεσία (δυνατότητα αυτενέργειας στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης, καλλιέργεια της φαντασίας και της δημιουργικότητά τους) επιλέχθηκε η δημιουργία περισσότερων επιμέρους βημάτων προς την ολοκλήρωση της συγκεκριμένης δραστηριότητας.



Αρχικά οι πίνακες της παρουσίασης προβλήθηκαν στην ολομέλεια της τάξης και τα μέλη των ομάδων κλήθηκαν να παρατηρήσουν τον πίνακα που προσφέρονταν στην οθόνη το Η/Υ τους (ένας για κάθε ομάδα). Ακολούθησε η συζήτηση γύρω από το θέμα του κάθε πίνακα.



Τα μέλη των ομάδων -στην ολομέλεια της τάξης- παρουσίαζαν τον πίνακα τους, περιγράφοντάς τον και αναφερόμενοι/ες στα συναισθήματα των προσώπων που εικονίζονταν σε αυτόν. Στη συνέχεια σε επίπεδο δυνάδας, καλούνταν να συμφωνήσουν για τα γεγονότα που πίστευαν ότι προηγήθηκαν πριν από την εικόνα του πίνακα και μετά από αυτήν ενώ προχωρούσαν στη σύνθεση των όσων κατέληγαν με τη χρήση χρωμάτων και σχεδίων.



Η επιλογή της συμβατικής ζωγραφικής απόδοσης των όσων σκέφτονταν τα παιδιά έγινε για την αποφυγή ενδεχόμενης απογοήτευσής τους (για το αποτέλεσμα) αφού η ενασχόλησή τους με κάποιο πρόγραμμα ψηφιακής ζωγραφικής ήταν πολύ περιορισμένη σε προηγούμενες συναντήσεις μας. Άλλωστε για ορισμένα παιδιά ο διαθέσιμος χρόνος δεν ήταν αρκετός για την ολοκλήρωση της ζωγραφιάς τους, για αυτό και συμφωνήθηκε να τους δοθεί περισσότερος χρόνος να ασχοληθούν με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, όπως και έγινε σε ώρα των εικαστικών, οπότε και τα παιδιά έδωσαν πιο ολοκληρωμένα αποτελέσματα (όπως φαίνεται από τις ζωγραφιές που ακολουθούν).



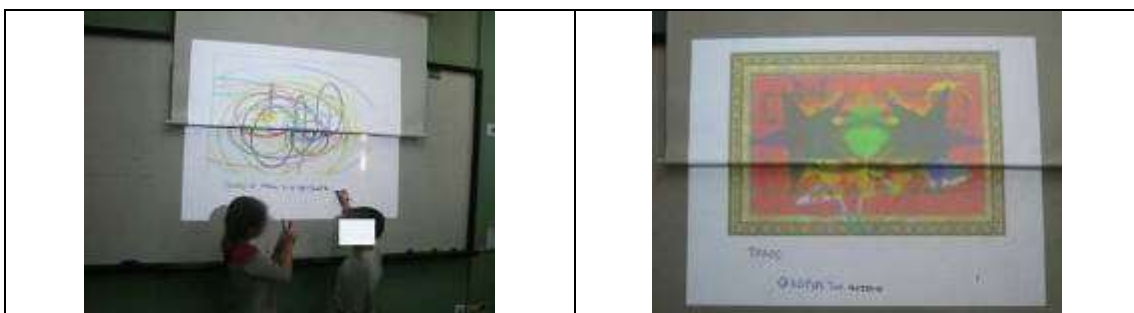
Η παρουσίαση της εναλλακτικής αξιοποίησης του Η/Υ για τη δημιουργία μιας ζωγραφικής σύνθεσης επιλέχθηκε να γίνει μετά την ολοκλήρωση της ζωγραφιάς κάθε μέλους της δυάδας.



Αφού παρουσιάστηκαν από την εκπαιδευτικό σε επίπεδο ολομέλειας, με τη χρήση του κεντρικού Η/Υ και του ανακλαστικού προβολέα, οι βασικές οδηγίες για τις δυνατότητες και τις επιλογές που διατίθενται στο λογισμικό RNA δόθηκε χρόνος στα μέλη των ομάδων να αυτενεργήσουν δημιουργώντας τις δικές τους συνθέσεις και ασκούμενοι/ες στους νέους γραμματισμούς.



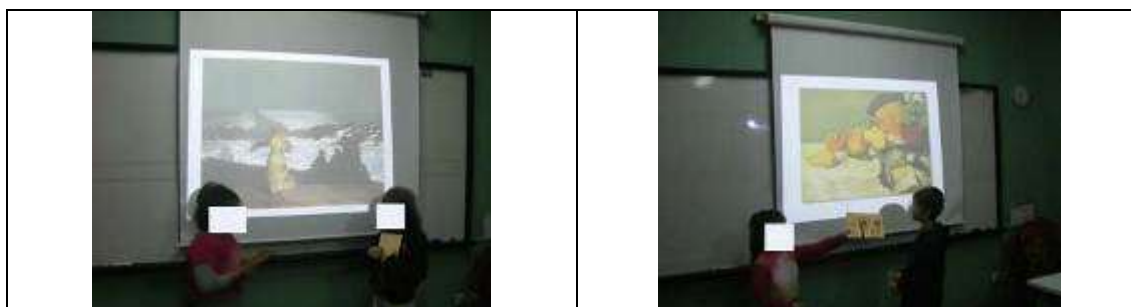
Οι τελικές συνθέσεις των ομάδων αποθηκεύτηκαν και αποτέλεσαν το υλικό για τη δημιουργία διαφανειών σε μια παρουσίαση (Powerpoint) που προβλήθηκε στην ολομέλεια της τάξης στην επόμενη συνάντησή μας, κατά την οποία επιχείρησαν να δώσουν τίτλους στις εργασίες που παρουσίασαν.





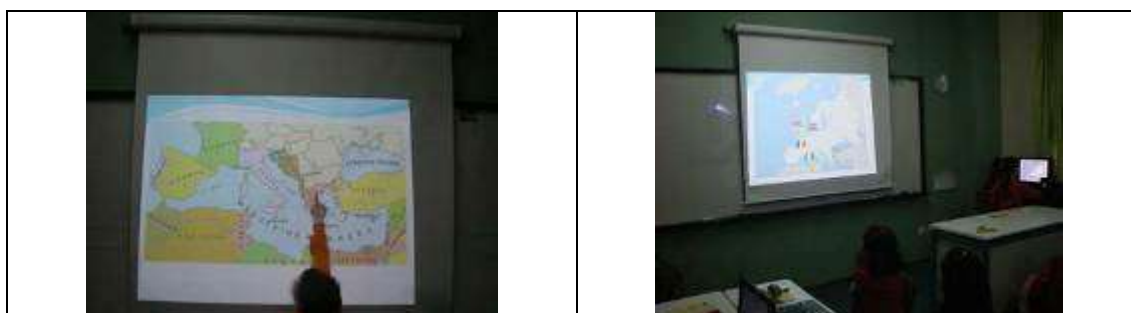
8η & 9η διδακτική ώρα

Η ίδια πρακτική επιλέχθηκε με τη παραγωγή μιας σειράς διαφανειών (Παρουσίασης Powerpoint) και τη δημιουργία παρουσίασης που περιέχει με σειρά τις εκδοχές του πίνακα πριν το γεγονός που εικονίζεται και τις εκδοχές του πίνακα μετά από αυτό.



Τα μέλη των ομάδων κλήθηκαν να εισηγηθούν στην ολομέλεια τις τελικές τους παρουσιάσεις. Το τελικό προϊόν εκτυπώθηκε και αναρτήθηκε στην «πινακοθήκη» της τάξης.

Στη συνέχεια ακούστηκε ως εισαγωγή και πάλι το τραγούδι (από το δίσκο «Εδώ Λιλιπούπολη»), για το [Μουσείο](#), γεγονός που προετοίμασε τους μαθητές/τριες της τάξης για μια ακόμη επίσκεψη σε αυτό. Η προβολή στον πίνακα της τάξης ενός παγκόσμιου χάρτη με αντίστοιχες εικόνες έδωσε το έναυσμα στους/στις μαθητές/-τριες της τάξης να κάνουν κάποιες υποθέσεις για τις χώρες, στις οποίες υπάρχουν μουσεία που θα μπορούσαμε να επισκεφτούμε με τη χρήση του διαδικτύου.



Προηγήθηκε εντοπισμός στον χάρτη της Ελλάδας και η διαισθητική εκτίμηση (κυρίως με την αναγνώριση κάποιων από τις σημαίες) για τη θέση των γειτονικών κρατών. Ακολούθησε η σταδιακή ενεργοποίηση των υπερσυνδέσεων που είχαν



δημιουργηθεί για την άμεση μεταφορά μας σε συγκεκριμένα μουσεία, αυτά που προτείνονται στο αρχικό σενάριο.



Με τον τρόπο αυτό επισκεφτήκαμε το [Μουσείο της Ακρόπολης](#) και πιο συγκεκριμένα τον τρίτο όροφο όπου περιεργαστήκαμε τη ζωοφόρο του Παρθενώνα, επιλέγοντας την οπτική γωνία προσέγγισης, την προσέγγιση σε ή την απομάκρυνση από αυτόν με τη χρήση των εργαλείων που προσφέρονται, την [Capella Sistina](#) στο Βατικανό, το [Μουσείο του Λούβρου](#), όπου απολάυσουμε την εικόνα της Τζοκόντα (που όλα τα παιδιά αναγνώρισαν) και [την Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου](#).



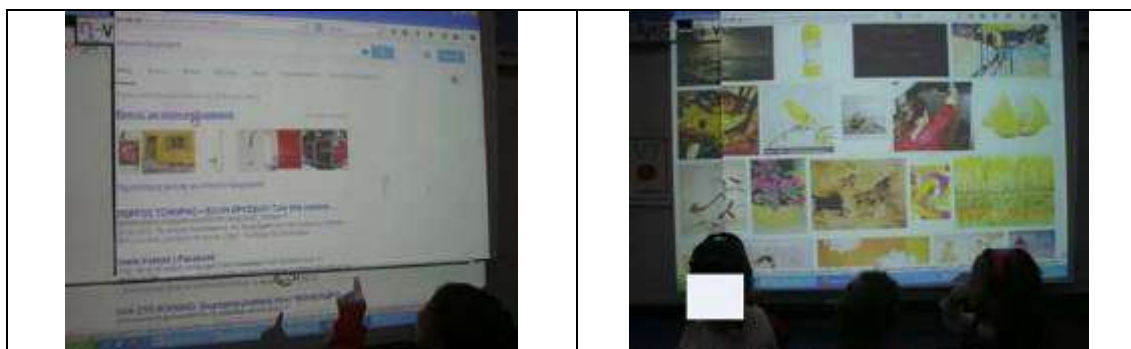
Στη συνέχεια, οι μαθητές/-τριες παρακινήθηκαν να επισκεφτούν τους συγκεκριμένους χώρους σε επίπεδο ομάδας, ενεργοποιώντας –αρχικά– τις υπερσυνδέσεις της διαφάνειας και κινούμενοι/ες στη συνέχεια στην αναζήτηση και παρατήρηση κάποιου πίνακα. Με τον τρόπο αυτό ο στόχος του αρχικού σεναρίου να γνωρίσουν οι μαθητές/-τριες τη δυνατότητα εικονικής επίσκεψης σε κάποιο μουσείο, να παρατηρήσουν λεπτομερώς κάποια μεγάλα έργα τέχνης, χωρίς να χρειαστεί να



μεταβούν στον χώρο, παρά μόνο με τη χρήση του ποντικιού, υλοποιήθηκε σε ικανοποιητικό βαθμό.

10η διδακτική ώρα

Ακολουθώντας τον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου, οι μαθητές/-τριες της τάξης χωρίστηκαν σε 4 ομάδες, προκειμένου καθεμία να αναλάβει την εκπροσώπηση ενός συγκεκριμένου χρώματος. Η αναζήτηση των σχετικών πληροφοριών για καθεμία από αυτές έγινε στην ολομέλεια της τάξης.



Αρχικά προηγήθηκε η σύνδεση με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού με τη μηχανή αναζήτησης www.google.gr. Τα μέλη της κάθε ομάδας ακολουθώντας τις οδηγίες που δίνονταν σε επίπεδο ολομέλειας προχωρούσαν στην υλοποίησή τους. Η πρώτη ομάδα πληκτρολόγησε στο πεδίο της αναζήτησης «κόκκινο + ζωγραφική», η δεύτερη ομάδα «πράσινο + ζωγραφική», η τρίτη ομάδα «μπλε + ζωγραφική» και η τέταρτη ομάδα «κίτρινο + ζωγραφική». Η αναζήτηση έδωσε ως αποτέλεσμα μια σειρά από πίνακες με βάση το χρώμα τους και τα μέλη της κάθε ομάδας παρακινήθηκαν να επιλέξουν τρεις από τους πίνακες αυτούς, ενώ παράλληλα παρακινήθηκαν να αναφερθούν στο συναίσθημα που τους προκαλούν οι πίνακες και το κυρίαρχο σε αυτούς χρώμα. Η αδυναμία των μαθητών/τριών να αναφερθούν στο συναίσθημα που τους προκαλούσε κάθε πίνακας, προβλημάτισε ιδιαίτερα κυρίως όσον αφορά την υιοθέτηση των προτάσεων του αρχικού σεναρίου ή την επιλογή μιας



διαφοροποίησής του και προσαρμογής του στις δυνατότητες και το δυναμικό της τάξης εφαρμογής.

11η & 12η διδακτική ώρα

Οι επιλογές των ομάδων αποθηκεύτηκαν σε διαφάνειες μιας παρουσίασης που περιείχε τις αναφορές και στα τέσσερα χρώματα (κόκκινο, πράσινο, μπλε, κίτρινο).



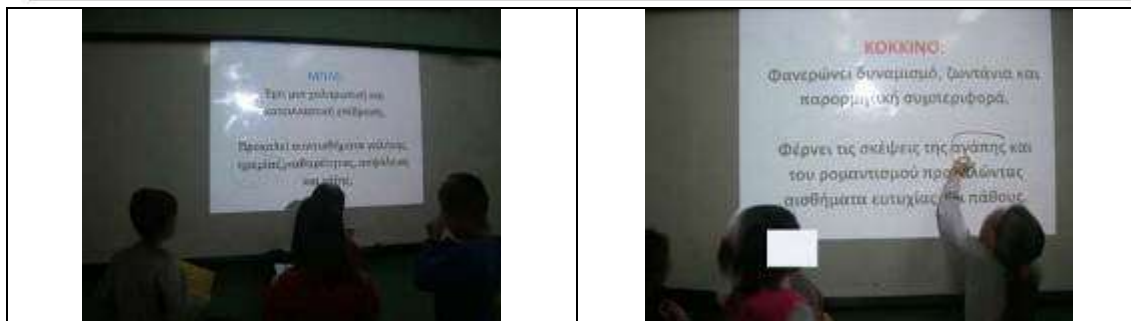
Το υλικό αυτό μαζί με τις εκτυπωμένες εικόνες που είχαν επιλεγεί διανεμήθηκε στα μέλη των ομάδων, τα οποία παρακινήθηκαν να αναφερθούν και πάλι στα συναισθήματα που τους προκαλούν οι συγκεκριμένες εικόνες. Στην αρχική συζήτηση τα συναισθήματα που αναφέρθηκαν ήταν η χαρά σε αντιδιαστολή με τη λύπη, η αγάπη σε αντιδιαστολή με το μίσος, η χαρά έναντι της στενοχώριας. Για να αποφευχθεί το ενδεχόμενο αδιεξόδου, εξαιτίας της «ένδειας» αναφοράς σε συναισθήματα, στη διάθεση της κάθε ομάδας δόθηκε επιπλέον ένας πίνακας με λέξεις/συναισθήματα για να επιλέξουν ανάμεσα σε αυτές. Αυτές προέρχονταν από το υλικό που προσφέρονταν στο φάκελο συνοδευτικού υλικού (αρχείο «χρώμα και συναισθήματα») μόνο που δίνονταν καταγεγραμμένες με μεγαλύτερο μέγεθος γραμματοσειράς από αυτό του αρχικού σεναρίου.



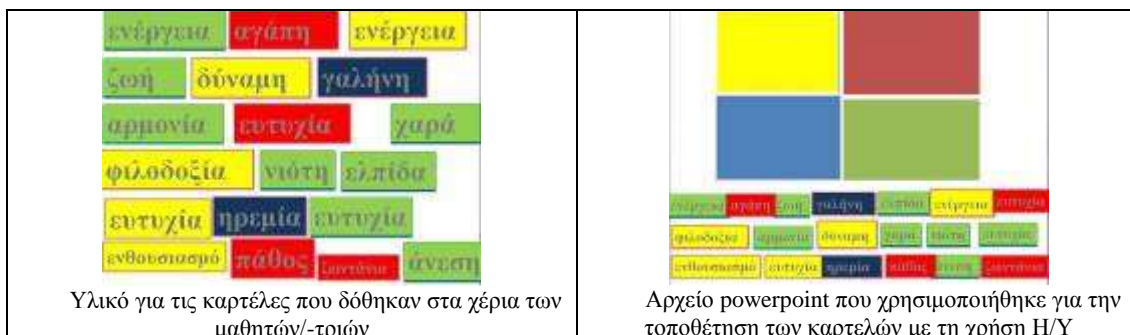
Τα μέλη των ομάδων παρακινήθηκαν να χρωματίσουν μία λέξη/ συναίσθημα και να συγκρίνουν τις επιλογές τους με αυτές που δίνονταν στο συνοδευτικό κείμενο (το οποίο προσφέρθηκε τόσο ως αρχείο κειμενογράφου όσο και σε εκτυπώσιμη μορφή).



Κατά την επεξεργασία του κειμένου στο αρχείο με τίτλο «χρώμα και συναισθήματα», παρουσιάστηκε κάποια δυσκολία στην ερμηνεία ορισμένων λέξεων (π.χ. η λέξη *φιλοδοξία* συνδυάστηκε με τη λέξη *φιλοξενία*, ενώ η μαθήτρια που την επέλεξε είπε «ότι είναι φίλος με κάτι») καθώς επίσης και το γεγονός ότι ορισμένα συναισθήματα αποδίδονταν με αφηρημένα ουσιαστικά. Είναι έτσι χαρακτηριστικό ότι τελικά οι επιλογές των παιδιών αφορούσαν λέξεις που μπορούσαν να διαβάσουν ή μόλις είχαν ερμηνευτεί από την εκπαιδευτικό της τάξης. Παρόλα αυτά, μπόρεσαν να εντοπίσουν στο κείμενο τουλάχιστον μια από τις λέξεις/συναισθήματα που είχαν επιλέξει.



Για να έχουν όμως μια επιπλέον ευκαιρία να ασχοληθούν με τις λέξεις αυτές, να τις αποκωδικοποιήσουν/ διαβάσουν, να τις εντάξουν σε ένα εννοιολογικό πλαίσιο (έχουν σχέση με τα συναισθήματα) και να τις συνδέσουν και με συγκεκριμένα χρώματα επιχειρήθηκε να γίνει επέκταση της δραστηριότητας σε σχέση με τον αρχικό της σχεδιασμό. Αυτή οργανώθηκε σε τρεις φάσεις: Αρχικά αφού διανεμήθηκε ένας φάκελος σε κάθε μια ομάδα -στον οποίο περιέχονταν μικρές καρτέλες διαφορετικού χρώματος, όπου καταγράφονταν οι λέξεις που είχαν ήδη επεξεργαστεί- ζητήθηκε από τα μέλη των ομάδων, να τοποθετήσουν τις καρτέλες αυτές στο φύλλο Α4 που είχαν αξιοποιήσει προηγουμένως (για τον εντοπισμό συγκεκριμένων συναισθημάτων).



Υλικό για τις καρτέλες που δόθηκαν στα χέρια των μαθητών/-τριών

Αρχείο powerpoint που χρησιμοποιήθηκε για την τοποθέτηση των καρτελών με τη χρήση Η/Υ

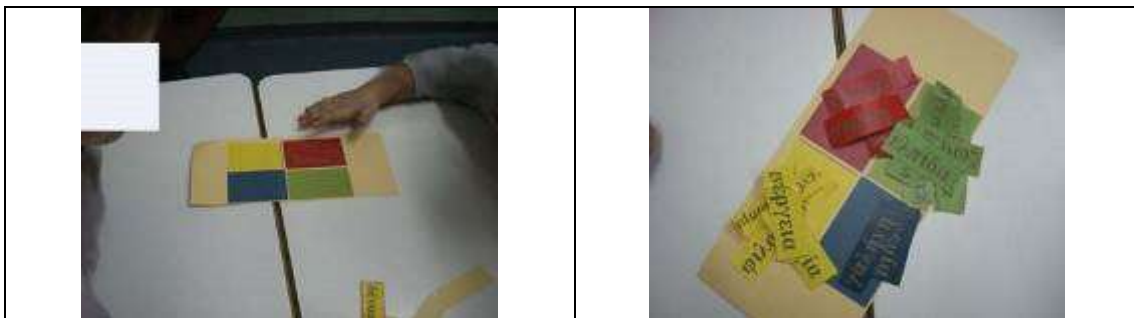
Η διαδικασία έγινε ιδιαίτερα παιγνιώδης και διασκεδαστική ενώ το γεγονός ότι κατά την τοποθέτηση των καρτελών οι μαθητές/τριες της τάξης επαναλάμβαναν τις λέξεις που έβλεπαν γραμμένες –επιχειρώντας την αποκωδικοποίηση/ανάγνωση της καθεμιάς– δικαίωσε την επιλογή επέκτασης της δραστηριότητας. Είναι χαρακτηριστικό ότι το κείμενο για την ερμηνεία της σχέσης χρώματος και συναισθήματος αντιμετωπίστηκε με κάποια επιφύλαξη από τα παιδιά γιατί περιείχε φράσεις που δεν μπορούσαν να κατανοήσουν ακόμη και στην περίπτωση που



μπορούσαν να τις αποκωδικοποιήσουν («φέρνει σκέψεις αγάπης και ρομαντισμού προκαλώντας αισθήματα ευτυχίας και πάθους»). Με τον τρόπο αυτό, μαθητές/τριες της τάξης είχαν περισσότερες ευκαιρίες καλλιέργειας της αναγνωστικής τους δεξιότητας και εμπλουτισμού του λεξιλογίου του, συνδέοντας τη χρήση του χρώματος με συγκεκριμένα συναισθήματα.



Στο δεύτερο στάδιο ζητήθηκε αυτές οι καρτέλες να τοποθετηθούν ανάλογα με το χρώμα τους σε διαφορετικά ορθογώνια. Η δραστηριότητα αυτή ήταν εισαγωγική για την εργασία που επρόκειτο να ασχοληθούν στην επόμενη φάση.



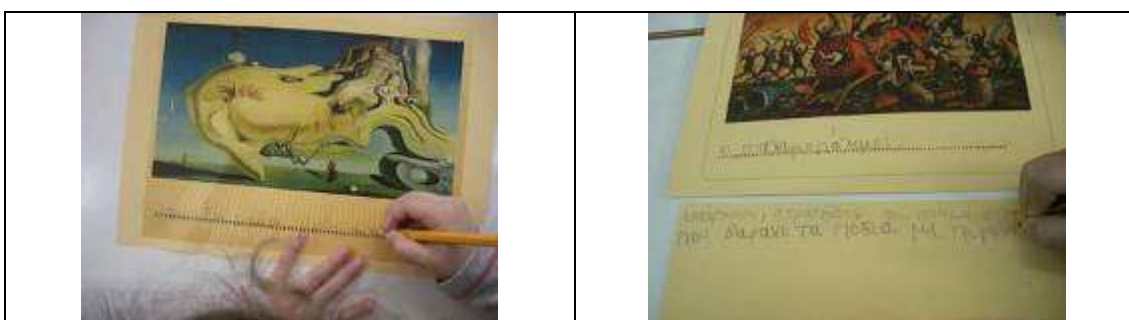
Συγκεκριμένα στο τρίτο στάδιο κλήθηκαν να μεταφέρουν την ίδια εργασία στον Η/Υ για την επιπλέον εξάσκηση τους στη μετακίνηση ενός πλαισίου κειμένου και τη χρήση του ποντικιού.



Έτσι εκτός της εμπέδωσης των όσων είχαν κατακτήσει στις προηγούμενες φάσεις είχαν την ευκαιρία να αξιοποιήσουν τις προηγούμενες εμπειρίες τους για την μετακίνησή τους σε ένα επόμενο σκαλοπάτι, της χρήσης του Η/Υ ως μέσο πρακτικής γραμματισμού.

13η & 14η διδακτική ώρα

Ο αρχικός σχεδιασμός του σεναρίου προέβλεπε την αξιοποίηση ενός αρχείου με τίτλο «Χρώματα» (βλ. τον φάκελο συνοδευτικού υλικού). Το αρχείο αυτό αποθηκεύτηκε στον Η/Υ κάθε ομάδας ανάλογα με το χρώμα που αυτή εκπροσωπούσε και τα μέλη της παρακινήθηκαν να παρατηρήσουν συγκεκριμένους πίνακες υπερρεαλιστών ζωγράφων, να συζητήσουν για το συναίσθημα που τους προκαλούν και γράψουν 1-2 προτάσεις γι' αυτούς.

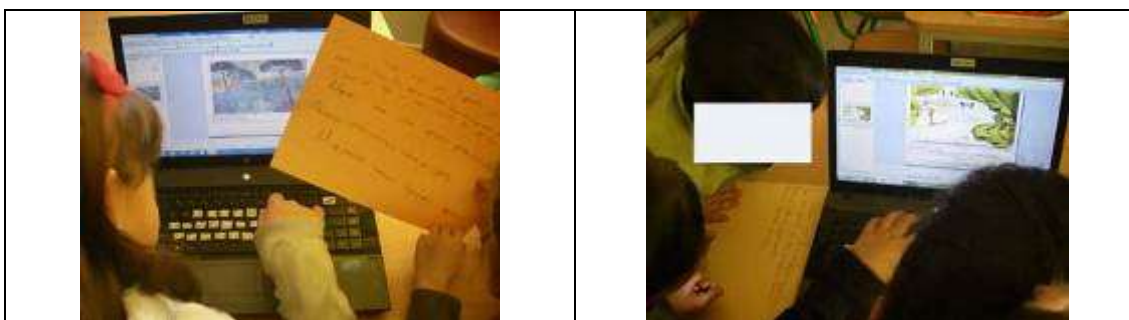


Τα μέλη των ομάδων έδωσαν έναν τίτλο σε κάθε πίνακα και στον περιορισμένο χρόνο που είχαν στη διάθεσή τους κατάφεραν να παρουσιάσουν μια μικρή ιστορία εμπνευσμένοι/-ες από το ζωγραφικό πίνακα, προσθέτοντας και κάποια

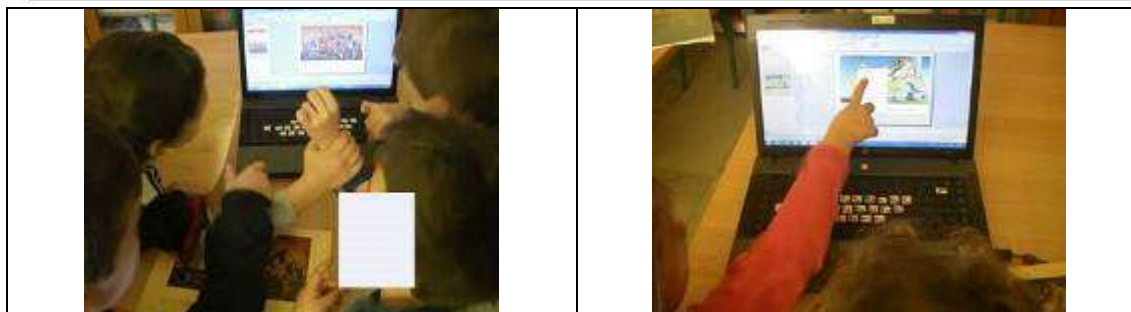


από τα συναισθήματα που αυτός τους προκαλεί. Οι ιστορίες που δημιούργησαν υπήρξαν πραγματικά ευφάνταστες (π.β. ομάδα Κόκκινο: «Ο σαλαμοπόλεμος»).

Υπάρχουν στρατιώτες που πολεμάνε το σαλάμι, που βαράνε τα πόδια με πιρούνια και με ένα τεράστιο μαχαίρι. Με σκάλες προσπαθούν να ανεβούν στο σαλάμι και μετά τσεκούρια για να φάνε. Το σαλάμι μας δίνει δύναμη και το τρώμε το σαλάμι. ΝΙΩΘΟΥΜΕ ΔΥΝΑΤΟΙ!», κατάφεραν να συνεργαστούν στο επίπεδο της ομάδας, γεγονός που συνηγορεί στην επιβεβαίωση υλοποίησης του στόχου που αφορά στην καλλιέργεια της φαντασίας και της δημιουργικότητας των μικρών μαθητών/τριών, στην εξάσκησή τους στην περιγραφή αλλά και στην καλλιέργεια της ομαδικότητάς τους. Κάποιες επιφυλάξεις βέβαια υπάρχουν για το βαθμό ανάπτυξης της επιχειρηματολογίας των μαθητών/-τριών, καθώς η καταγραφή των προτάσεων γινόταν κυρίως με την άκριτη αποδοχή των εισηγήσεων των μελών κάθε ομάδας.



Στη συνέχεια η δράση μεταφέρθηκε στο χώρο των Η/Υ όπου οι μικροί μαθητές/τριες κρατώντας μια σειρά μεταξύ τους και έχοντας έναν κοινό στόχο – αυτόν της καταγραφής της ιστορίας τους στον Η/Υ– μπόρεσαν να συνεργαστούν στο επίπεδο της ομάδας και να ασκηθούν στη γραφή στον Η/Υ, έναν λειτουργικό πλέον γραμματισμό. Όπως φαίνεται από τη φωτογραφία που ακολουθεί, κάποιες φορές η ομαλή συνεργασία των μελών της ομάδας «δοκιμάστηκε» και σε τέτοιες περιπτώσεις η παρουσία και εμπλοκή της εκπαιδευτικού λειτούργησε ως καταλύτης, με την υπενθύμιση των κανόνων συνεργασίας που έχουν συμφωνηθεί.



15η & 16η διδακτική ώρα

Η ενασχόληση με το συγκεκριμένο σενάριο κράτησε αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών μέχρι και την τελευταία δραστηριότητά του. Και αυτό γιατί εκτός της παιγνιώδους μορφής των προηγούμενων δραστηριοτήτων και η τελευταία ενασχόληση των μαθητών/τριών αντιμετωπίστηκε από αυτούς/ές ως ένα παιχνίδι. Ένα παιχνίδι όμως που συνέβαλλε στην επιπλέον εξάσκηση των μαθητών/τριών της τάξης στη χρήση του ποντικιού μαζί με την παρατήρηση της εικόνας/ του περιεχομένου συγκεκριμένων πινάκων ζωγραφικής. Μια πρώτη εξοικείωση με τις δυνατότητες του παζλ (μέσω του προγράμματος με τη βοήθεια του προγράμματος <http://www.jigsawplanet.com/>) επιχειρήθηκε στην ολομέλεια της τάξης.



Ακολούθησε η μεταφορά μας στο χώρο των Η/Υ όπου στη διάθεση των ομάδων δόθηκαν οι εικόνες από την «Παρουσίαση 2» και με τη βοήθεια του προγράμματος <http://www.jigsawplanet.com/> και της εκπαιδευτικού, δημιουργήθηκε το παζλ ενός συγκεκριμένου πίνακα για το οποίο τα ίδια μέλη των ομάδων όριζαν το



βαθμό δυσκολίας. Έτσι, με παιγνιώδη τρόπο προσέγγισαν γνωστά έργα τέχνης, αυτενέργησαν και διασκέδασαν.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Φύλλα δραστηριοτήτων δεν παρατίθενται, καθώς οι μαθητές δεν έχουν σε αυτή τη φάση κατακτήσει πλήρως τον μηχανισμό ανάγνωσης ολοκληρωμένων κειμένων. Επειδή οι μαθητές έχουν μικρή εξοικείωση με το μέσο, τα φύλλα εργασίας πρέπει να περιέχουν αναλυτικές οδηγίες για το κάθε βήμα της δραστηριότητας, γεγονός που θα ήταν αποθαρρυντικό για τους μαθητές. Για τον λόγο αυτό, προτείνεται να δίνονται προφορικά οι οδηγίες στους μαθητές.

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να συνδυαστεί και με επίσκεψη σε κάποιο μουσείο και την πραγματοποίηση κάποιου εκπαιδευτικού προγράμματος σε συνεργασία με αυτό. Ακόμη, οι μαθητές μπορούν με τη βοήθεια κάποιου λογισμικού ζωγραφικής να δημιουργήσουν τον δικό τους πίνακα ζωγραφικής και να τον τιτλοφορήσουν. Για να εξυπηρετηθούν οι γλωσσικοί στόχοι της ενότητας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αντλήσει υλικό από το λογισμικό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για την Α΄ Δημοτικού.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου διαπιστώθηκε στην πράξη ότι οι προτάσεις που διατυπώνονται σε αυτό, 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 εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους για τη γλώσσα και τους νέους γραμματισμούς, αλλά και τον κόσμο που μας περιβάλλει, δίνοντας επιπλέον τη δυνατότητα να γνωρίσουν συγκεκριμένες μορφές της τέχνης και να δώσουν την δική τους οπτική για αυτήν.

Καθώς η χρονική διάρκεια του σεναρίου ήδη από τη δημιουργό του είχε χαρακτηριστεί ως ενδεικτική, επιλέχθηκε η χρονική του επέκταση με την προσθήκη δραστηριοτήτων που κινούνταν στη λογική των στόχων που είχαν αρχικά τεθεί, δίνοντας επιπλέον δυνατότητες στους αρχάριους μαθητές/τριες της τάξης να έχουν περισσότερες εμπειρίες εμπλοκής με τη χρήση του Η/Υ και την πρόσβαση στο διαδίκτυο. Από την άλλη πλευρά ο παιγνιώδης χαρακτήρας των δραστηριοτήτων συνέβαλε ώστε τόσο το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών όσο και ο βαθμός εμπλοκής τους αλλά και ανταπόκρισής τους στις προκλήσεις του σεναρίου να διατηρηθεί μέχρι και την τελευταία δραστηριότητα.

Η προσαρμογή των δραστηριοτήτων ανάλογα με το επίπεδο και τα ενδιαφέροντα των μαθητών της τάξης υπήρξε βασική επιλογή κατά την εφαρμογή του σεναρίου όπως άλλωστε καταγράφεται και από τη δημιουργό του σεναρίου, για αυτό και σε ορισμένες από τις προτεινόμενες δραστηριότητες επιλέχθηκε η προσαρμογή τους στις ικανότητες/ δυνατότητες των μαθητών/τριών με την προσθήκη επιμέρους βημάτων με μικρότερο βαθμό δυσκολίας.

Επιπλέον ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε στην άμεση αντιμετώπιση τυχόν δυσκολιών στη χρήση του Η/Υ και στην επίλυση διενέξεων ή προβλημάτων συνεργασίας μεταξύ των μελών των ομάδων και της ολομέλειας της τάξης, ώστε τα πρώτα βήματα στη



δόμηση γνώσεων όσον αφορά παραδοσιακούς αλλά και νέους γραμματισμούς να συνδέονται με θετικά συναισθήματα και ευχάριστες εμπειρίες. Ένα άλλο σημείο στο οποίο δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή κατά την εφαρμογή είναι η αναγνώριση της σπουδαιότητας εξοικείωσης των μικρών μαθητών/-τριών τόσο με τη χρήση του Η/Υ ως αντικείμενο αλλά και ως μέσο γραμματισμού. Για αυτό και δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στην ίδια τη διαδικασία και την ευχαρίστηση της συμμετοχής ενώ για ορισμένα παιδιά η χρήση του Η/Υ αντιμετωπίστηκε ως μια ακόμη ευκαιρία εξοικείωσης με το μέσο, χρήσης του πληκτρολογίου και του ποντικιού.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Anning, A. & K. Ring. 2004. *Making sense of children's drawings*. Maidenshead, Berkshire & New York: Open University Press.

Eisner, E. 2002. *The arts and the creation of mind*. New Haven & Λονδίνο: Yale University Press.

Freedman, K. 2003. *Teaching visual culture: curriculum, aesthetics and the social life of art*. NY & Λονδίνο: Teachers College Press.

Kress, G. & T. Van Leeuwen. 1996. *Reading images, the grammar of visual design*. Λονδίνο: Routledge

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.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στην εφαρμογή του σεναρίου γίνεται λόγος για το φάκελο συνοδευτικού υλικού που προσφέρεται στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου.

Επιπλέον ως συνοδευτικά αρχεία της εφαρμογής παρατίθενται:

- Αρχεία παρουσίασης με την τιτλοφόρηση πινάκων (στο φάκελο 1_2_3ORA)
- Αρχεία παρουσίασης με το αρχικό υλικό και τις εργασίες των ομάδων για τη δημιουργία του πίνακα από το δωμάτιο του καλλιτέχνη (VanGogh στο φάκελο 4-5ORA)
- Αρχεία παρουσίασης με τις εργασίες των ομάδων για την αντιστοιχία χρώματος/συναίσθηματος (στο φάκελο 5odioro11-12ORA)
- Αρχεία παρουσίασης με τις εργασίες των ομάδων για τη δημιουργία κειμένου για έναν συγκεκριμένο πίνακα (στο φάκελο KEIMENA_OMADON)
- Αρχείο παρουσίασης που χρησιμοποιήθηκε για τη μετακίνηση -σε επίπεδο ολομέλειας- σε μουσεία ανά τον κόσμο (αρχείο παρουσίασης με τίτλο MPLE_ONEIRA_MOYSSeia)