



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:

«Αρχαίοι μύθοι»

Συγγραφή: ΤΥΜΠΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

Εφαρμογή: ΤΟΥΡΛΙΔΑΚΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ



**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>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Αρχαίοι μύθοι

Εφαρμογή σεναρίου

Ιωάννης Τουρλιδάκης

Δημιουργία σεναρίου

Ευαγγελία Τύμπα

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Δημοτικό Σχολείο Αγγελοχωρίου

Χρονολογία

Από 26-05-2015 έως 29-05-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Το κοχύλι», 10^η Ενότητα, ΒΜ τ. β΄, σ. 74

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 6 διδακτικές ώρες.

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής



Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι προϋποθέσεις που θέτει η συντάκτρια του σεναρίου αφορούν στην εξοικείωση των μαθητών στη εύρεση λέξεων σε λεξικά έντυπα και διαδικτυακά και την ίδια την «ανάγνωση» ενός λεξικού. Καθώς η εφαρμογή του σεναρίου υλοποιείται προς το τέλος του σχολικού έτους οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση έντυπων και ηλεκτρονικών λεξικών.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Στηρίζεται στο σενάριο «Αρχαίοι μύθοι» της Ευαγγελίας Τύμπα

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η δραστηριότητα, με αφορμή το περιεχόμενο της συγκεκριμένης ενότητας του βιβλίου, μελετά τις σημασίες του μύθου και εισάγει τα παιδιά στην έννοια της μυθολογίας. Συγκρίνονται μύθοι διαφόρων λαών σχετικοί με τη δημιουργία της γης και γίνεται προσπάθεια κριτικής προσέγγισής τους. Τέλος, εστιάζει στη μελέτη της ελληνικής μυθολογίας, στη γνωριμία με την Τιτανομαχία και το Δωδεκάθεο.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Δεν αναφέρεται στο αρχικό σενάριο.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ



Ερωτήματα σχετικά με τη δημιουργία του κόσμου είναι έντονα στα παιδιά αυτής της ηλικίας. Από την πληθώρα των όσων ακούν, βλέπουν και διαβάζουν για το θέμα αυτό δεν είναι πάντοτε σε θέση να αξιολογήσουν, να αντιληφθούν τι από αυτά είναι μύθος και τι αληθινό, ιστορικό ή επιστημονικό γεγονός. Η δραστηριότητα με έμμεσο τρόπο προσπαθεί να τα βοηθήσει να ξεκαθαρίσουν ορισμένες από αυτές τις έννοιες, καθώς εισάγει τα παιδιά στην έννοια του 'μύθου' και της 'μυθολογίας'. Αν και η ελληνική μυθολογία διδάσκεται επίσημα στην Γ' Δημοτικού, τα παιδιά μέσω των διαφόρων αναγνωσμάτων/θεαμάτων γνωρίζουν ήδη τους περισσότερους από τους 12 θεούς του Ολύμπου, την ιεραρχία και τις σχέσεις μεταξύ των θεών. Η δραστηριότητα λοιπόν στόχο έχει να εμπλουτίσει τις γνώσεις των παιδιών, να τα εισαγάγει στην έννοια της μυθολογίας γενικότερα, στη γνωριμία με τους μύθους άλλων λαών για τη δημιουργία του κόσμου και ειδικότερα στη γνωριμία με την ελληνική μυθολογία.

Γνώσεις για τον κόσμο και στάσεις, αξίες, πεποιθήσεις

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να έρθουν σε επαφή με τη μυθολογία άλλων λαών·
- να γνωρίσουν μύθους διαφόρων λαών σχετικούς με τη δημιουργία του κόσμου·
- να κατανοήσουν την ανάγκη των αρχαίων ανθρώπων να κατασκευάσουν μύθους για να εξηγήσουν τη δημιουργία του κόσμου και των φυσικών φαινομένων·
- να γνωρίσουν από την ελληνική μυθολογία μύθους σχετικούς με τη δημιουργία του κόσμου·
- να γνωρίσουν τους 12 θεούς του Ολύμπου.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό λόγο·
- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο·



- να ασκηθούν στην ανάγνωση και παραγωγή ποικίλων κειμένων, όπως:
 - ✓ «ανάγνωση» έντυπων και διαδικτυακών λεξικών
 - ✓ ανάγνωση πληροφοριακού κειμένου
 - ✓ παραγωγή προφορικής περίληψης
 - ✓ παραγωγή πολυτροπικού κειμένου
 - ✓ παρουσίαση εργασίας
 - ✓ παραγωγή γραπτού διαλόγου
 - ✓ δραματοποίηση.

Γραμματισμοί

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να μάθουν τα βασικά της πλοήγησης στο διαδίκτυο·
- να μάθουν τον τρόπο αναζήτησης σε ηλεκτρονικά λεξικά·
- να μάθουν να γράφουν κείμενο στον κειμενογράφο·
- να μάθουν να ανοίγουν αρχείο και να αποθηκεύουν την εργασία τους·
- να μάθουν να αντιγράφουν και να κάνουν επικόλληση κειμένου·
- να μάθουν να αντιγράφουν και να κάνουν επικόλληση εικόνας·
- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία προγράμματος παρουσίασης.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για την εφαρμογή του σεναρίου αποτέλεσε το κείμενο της υποεπότητας «Αρχαίοι μύθοι» (ενότητα «Το κοχύλι», ΒΜ τ. β', σ. 74). Με την ανάγνωση και την νοηματική επεξεργασία του συγκεκριμένου κειμένου επιχειρείται αρχικά η διερεύνηση των γνώσεων των μαθητών σχετικά με την έννοια της λέξης *μύθος* αλλά και τη διάκριση της από τις έννοιες 'παραμύθι' και 'ιστορία'. Επιπλέον, οι μαθητές



καλούνται να αναφέρουν ελληνικούς μύθους ή μύθους άλλων λαών που τυχόν γνωρίζουν.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το [Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), καθώς το θέμα της δημιουργίας ιστορίας, της παραγωγής πολυτροπικού κειμένου και της παρουσίασης του εμπεριέχεται στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών τόσο του γλωσσικού μαθήματος όσο και των άλλων μαθημάτων για την Α΄ Δημοτικού.

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) αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο, β) διερεύνηση σε ηλεκτρονικά λεξικά, γ) προβολής εκπαιδευτικών βίντεο και δ) σύνταξης κειμένων.

Κείμενα

[«Αρχαίοι μύθοι»](#) (ενότητα «Το κοχύλι», ΒΜ τ. β΄, Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, σ. 74)

[Ινδικός μύθος για τη χελώνα \(ινδουιστική κοσμολογία\)](#)

[Ινδιάνικος μύθος για το σχηματισμό της Γης](#)

[Ινδιάνικος μύθος για τη δημιουργία της Γης](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

(Ολομέλεια και ομάδες, αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής)



Με το τέλος της ανάγνωσης του κειμένου της υποενότητας «Αρχαίοι μύθοι» (ενότητα «Το κοχύλι», ΒΜ τ. β΄, σ. 74) ο εκπαιδευτικός συζήτησε με τους μαθητές την έννοια του ‘μύθου’.



Με ερωτήσεις προς τους μαθητές επιχείρησε να διερευνήσει τις γνώσεις τους, καθώς το πιθανότερο είναι οι μαθητές να μην γνωρίζουν το ακριβές νόημα της λέξης και να την συγγέουν με παρόμοιες έννοιες, όπως το ‘παραμύθι’. Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν στις ερωτήσεις και έδειξαν να γνωρίζουν τη λέξη. Αρκετοί από αυτούς είχαν διαβάσει μύθους, γνώριζαν μύθους για ζώα καθώς και μύθους από την ελληνική μυθολογία. Ο εκπαιδευτικός έγραψε στο κέντρο του πίνακα τη λέξη *μύθος* και ζήτησε από τα παιδιά να σκεφτούν και να γράψουν διάφορες λέξεις που τους έρχονται στο νου ακούγοντας τη λέξη (καταιγισμός ιδεών). Από τις απαντήσεις το μαθητών αναδείχθηκαν συγχύσεις εννοιών καθώς πολλοί μαθητές συνέδεσαν τη λέξη μύθος με το *παραμύθι* και άλλοι με τη λέξη *ιστορία*. Η συζήτηση συνεχίστηκε από τον εκπαιδευτικό με περαιτέρω ερωτήσεις όπως: «Είναι όμως ο μύθος παραμύθι;». Γιατί λέμε «το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας» και όχι «ο μύθος της Κοκκινোসκουφίτσας»; Οι ερωτήσεις συνεχίστηκαν και δημιούργησαν προβληματισμό και ενδιαφέρον στους μαθητές.

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τους μαθητές να χωριστούν σε έξι ομάδες των δύο ατόμων η κάθε μια και να αναζητήσουν τις έννοιες των λέξεων στο έντυπο λεξικό της Α΄ Δημοτικού και στο διαδίκτυο. Οι μαθητές έδειξαν πρόθυμοι να συμμετέχουν και άρχισαν το σχηματισμό των ομάδων. Οι τρεις ομάδες έψαξαν τις



λέξεις (μύθος, μυθολογία, παραμύθι) στο έντυπο λεξικό τους ενώ οι άλλες τρεις αναζήτησαν τις ίδιες λέξεις στο Ηλεκτρονικό [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής \(Τριανταφυλλίδη\)](#) στην «[Ηλεκτρονική Πύλη του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας](#)». Η κάθε ομάδα αφού μελέτησε το λεξικό συμπλήρωσε στον υπολογιστή το [φύλλο εργασίας 1](#).



Οι ομάδες παρουσίασαν μεγάλη δυσκολία να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας στον υπολογιστή καθώς δεν ήταν εξοικειωμένη με τη χρήση της αντιγραφής – επικόλλησης που απαιτούσε το φύλλο εργασίας. Επιπλέον, οι μαθητές δεν μπορούσαν να δώσουν εύκολα παραδείγματα και ζητούσαν συνεχώς βοήθεια από τον εκπαιδευτικό στη συμπλήρωση του φύλλου εργασίας. Ένα άλλο πρόβλημα που αφορούσε κυρίως τις ομάδες που ασχολήθηκαν με την αναζήτηση στα ηλεκτρονικά λεξικά ήταν η ύπαρξη πολλών ερμηνειών και τα πολλά παραδείγματα χρήσης της κάθε λέξης που αναζητούσαν. Τέλος τα σημεία στίξης που χρησιμοποιούνται στα λεξικά αυτού του είδους δυσκόλευαν την ανάγνωση των παιδιών και την κατανόηση των εννοιών που αναζητούσαν. Ο χρόνος υλοποίησης της δραστηριότητας δεν ήταν αρκετός και σχεδόν όλες οι ομάδες δεν κατάφεραν να τελειώσουν την εργασία τους με αποτέλεσμα να μην παρουσιάσουν όλες οι ομάδες την εργασία τους στην ολομέλεια.

Οι ομάδες που παρουσίασαν σύγκριναν τα αναγραφόμενα στον πίνακα και με τα στοιχεία που άντλησαν από τα λεξικά και στο τέλος έγινε συζήτηση που έδωσε απάντηση στο ερώτημα: «Γιατί στο κείμενο με τη χελώνα δόθηκε αυτός ο τίτλος;» Οι μαθητές έδειξαν να κατανοούν τη διαφορά μεταξύ των εννοιών.



Λόγω χρονικών περιορισμών η άσκηση κατανόησης/εμπέδωσης με τα παράγωγα των λέξεων *παραμύθι* και *μύθος* δεν πραγματοποιήθηκε.

3η & 4η διδακτική ώρα

(Ομάδες εργασίας, εργαστήριο Πληροφορικής)

Στην αρχή του δεύτερου διδακτικού δίωρου ο εκπαιδευτικός ρώτησε τους μαθητές αν γνωρίζουν ελληνικούς μύθους αλλά και άλλων λαών για τη δημιουργία του κόσμου. Οι μαθητές έδειξαν να μην γνωρίζουν μύθους με το παραπάνω περιεχόμενο. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε τρεις ομάδες και από κάθε μια ζητήθηκε να επισκεφτεί συγκεκριμένες ιστοσελίδες που σχετίζονται με το θέμα των μύθων. Ο αρχικός σχεδιασμός αναφέρει τη δημιουργία έξι ομάδων, αλλά τρεις από τους υπερσύνδεσμούς που αναφέρονται στο σενάριο δεν λειτουργούσαν με αποτέλεσμα ο αριθμός των ομάδων να μειωθεί. Οι ομάδες επισκέφτηκαν τις παρακάτω ιστοσελίδες:

1η ομάδα

Η ομάδα μελέτησε τον ινδικό μύθο για τη χελώνα σε διαφορετική παραλλαγή (ινδουιστική κοσμολογία)

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%BF%CF%83%CE%BC%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1>

2^η ομάδα

Η ομάδα μελέτησε έναν ινδιάνικο μύθο για το σχηματισμό της Γης

http://www.matia.gr/7/78/7804/7804_1_8.html.

3^η ομάδα

Η ομάδα μελέτησε επίσης έναν ινδιάνικο μύθο για τη δημιουργία της Γης



http://www.matia.gr/7/78/7804/7804_1_9.html

Οι ομάδες αφού μελέτησαν τα κείμενα κλήθηκαν να τα αντιγράψουν σε αρχεία και στη συνέχεια να παρουσιάσουν στην ολομέλεια τα βασικά σημεία του μύθου. Πρόβλημα προέκυψε με την αντιγραφή των κειμένων των ομάδων 2 και 3 καθώς η ιστοσελίδα που βρίσκονται τα κείμενα για τους ινδιάνικους μύθους δεν επιτρέπουν τη λειτουργία της αντιγραφής. Η δραστηριότητα τροποποιήθηκε και οι μαθητές διάβασαν τα κείμενα από την οθόνη χωρίς όμως να μπορούν να συνεχίσουν στη δραστηριότητα υπογράμμισης του [2^{ου} φύλλου εργασίας](#). Η πρώτη ομάδα κατάφερε να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα μέσα στα χρονικά πλαίσια που δόθηκαν από σενάριο.

5η & 6η διδακτική ώρα

(Ολομέλεια, εργαστήριο Πληροφορικής)

Κατά το τελευταίο δίωρο εφαρμογής του σεναρίου οι μαθητές παρακολούθησαν στο εργαστήριο πληροφορικής και με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα το βίντεο κινουμένων σχεδίων με την Τιτανομαχία και τους 12 θεούς του Ολύμπου.

<http://www.youtube.com/watch?v=CDmHxXthUVk&feature=related> (μέρος 1^ο)

<http://www.youtube.com/watch?v=XU0cNpMZUIA&feature=related> (μέρος 2^ο)



Οι ομάδες μετά το τέλος της προβολής κλήθηκαν να ζωγραφίσουν στους υπολογιστές του εργαστηρίου διάφορα θέματα που σχετίζονται με την Τιτανομαχία και τους 12 θεούς. Ενδεικτικά τους δόθηκαν τα παρακάτω θέματα από τα οποία μπορούσαν να επιλέξουν όποιο ήθελαν.

- την Τιτανομαχία σε κόμικ
- τους 12 θεούς και τα βασικά σύμβολά τους
- τις σχέσεις των θεών μεταξύ τους
- σχέσεις των θεών με θνητούς
- να γράψουν φανταστικούς διάλογους μεταξύ των θεών
- να δραματοποιήσουν χαρακτηριστικές σκηνές με τους θεούς





Οι μαθητές ολοκλήρωσαν με επιτυχία τη δραστηριότητα χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα ζωγραφικής για μικρά παιδιά [Tuxpaint](#).

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Δόθηκαν στους μαθητές τα φύλλα δραστηριοτήτων που προτείνονται από το αρχικό σενάριο.

1ο Φύλλο Εργασίας

Όνομα ομάδας:

Ονόματα των παιδιών της ομάδας:

1. Αναζητούμε το νόημα της λέξης
2. Ποιο/-α λεξικό/-ά μελετήσατε;
3. Η λέξη έχει μόνο μία σημασία;
4. Επιλέξτε να μας παρουσιάσετε δύο σημασίες της λέξης. Για κάθε μία σημασία αντιγράψτε ποια στοιχεία της ταιριάζουν από τα παρακάτω. Για κάθε σημασία γράψτε και ένα παράδειγμα.

A. Σημασία

-
-
-

Παράδειγμα: Όπως λέμε/είναι



Β. Σημασία

-
-
-

Παράδειγμα: Όπως λέμε/είναι

(Κάντε αντιγραφή και επικόλληση σε όσα ταιριάζουν κάθε φορά.)

Είναι φανταστική ιστορία.

Τη διηγούνταν οι άνθρωποι (από στόμα σε στόμα).

Την έγραψε κάποιος (συγγραφέας).

Μιλάει για τους θεούς.

Εξιστορεί τα κατορθώματα ηρώων.

Μιλάει για ανθρώπους.

Μιλάει για ζώα.

Είναι μικρή/σύντομη ιστορία.

Είναι μεγάλη ιστορία.

Εξηγεί τη δημιουργία του κόσμου.

Θέλει κάτι να μας διδάξει.

Θέλει να μας ψυχαγωγήσει.

Τη διαβάζουν μόνο παιδιά.

Τη διαβάζουν μόνο μεγάλοι.



Τη διαβάζουν μικροί και μεγάλοι.

Χρησιμοποιούμε τη λέξη αυτή, για να δείξουμε ότι κάτι δεν είναι αληθινό.

Τη λέμε για κάποιον που λέει ψέματα.

Χρησιμοποιούμε τη λέξη για σημαντικά πρόσωπα.

Αρχίζει με την τυπική φράση «Μια φορά κι έναν καιρό».

Λέμε τη λέξη, όταν ζούμε ή έχουμε ζήσει μια πολύ όμορφη κατάσταση.

2ο Φύλλο εργασίας

Όνομα ομάδας:

Ονόματα των παιδιών της ομάδας:

Από ποια χώρα προέρχεται ο μύθος που μελετήσατε;

Βρείτε στο κείμενο και υπογραμμίστε με χρώμα εκεί που λέει:

Το βασικό στοιχείο ή θεό από το(ν) οποίο δημιουργήθηκε η Γη.

Από ποιον και πώς δημιουργήθηκαν ο ουρανός, το φεγγάρι και οι πλανήτες.

Από ποιον και πώς δημιουργήθηκαν τα πουλιά, τα ζώα και τα φυτά.

Από ποιον και πώς δημιουργήθηκαν οι άνθρωποι.

Τα ξεχωριστά στοιχεία της περιοχής (νερό, άμμος, φυτά, ζώα κ.λπ.) που βοήθησαν στη δημιουργία του κόσμου



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο εφαρμόστηκε με επιτυχία και προκάλεσε το ενδιαφέρον των μαθητών, οι οποίοι συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις υλοποίησης του. Ιδιαίτερα οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν στο εργαστήριο Πληροφορικής, όπως αυτή της αναζήτησης στα ηλεκτρονικά λεξικά, η προβολή του βίντεο και η ζωγραφική, ενέπλεξαν σε μεγάλο βαθμό όλους τους μαθητές της τάξης ακόμη κι αυτούς που δεν έχουν έντονη συμμετοχή στις καθημερινές δραστηριότητες της τάξης.

Δυσκολίες παρουσιάστηκαν στη χρήση των ηλεκτρονικών λεξικών και στη συμπλήρωση των φύλλων εργασίας. Ο χρόνος που απαιτείται είναι ικανοποιητικός με εξαίρεση το μέρος που αφορά στο χρόνο που έχουν οι μαθητές για να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα πληκτρολόγησης των φύλλων εργασίας. Ένα επιπλέον σημείο που οδήγησε σε τροποποίηση του αρχικού σχεδιασμού ήταν το γεγονός ότι ορισμένες από τις προτεινόμενες ιστοσελίδες δεν παρέπεμπαν στα κείμενα που αναφέρονταν στο αρχικό σενάριο ή δεν επέτρεπαν κάποιες λειτουργίες χρήσης του Η/Υ με αποτέλεσμα ορισμένες ομάδες μαθητών να μπορέσουν να ολοκληρώσουν ορισμένες δραστηριότητες.

Το θέμα του διδακτικού σεναρίου επέκτεινε με επιτυχία τις δραστηριότητες των σχολικών εγχειριδίων, κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών σε όλη τη διάρκεια του εμπλέκοντάς τους σε ενεργητικές και βιωματικές δραστηριότητες που είχαν νόημα γι' αυτούς. Το σενάριο τροποποιήθηκε στα σημεία που σχετίζονταν με τις κεκτημένες γνώσεις των μαθητών και την εξοικειώσή τους στη χρήση των υπολογιστών.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Χατζησαβίδης, 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