



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Γ' Δημοτικού

Τίτλος:

«Μηχανές του Μέλλοντος»

Συγγραφή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ

Εφαρμογή: ΚΟΜΠΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην καινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ 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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Tίτλος

Μηχανές του Μέλλοντος

Εφαρμογή σεναρίου

Κωνσταντίνος Κόμπος.

Δημιουργία σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Tάξη

Γ' Δημοτικού

Σχολική μονάδα

10 12/Θ Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης (ενταγμένο στο ΑΠΘ).

Χρονολογία

Από 03-2-2014 έως 5-2-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Γ' Δημοτικού, τεύχος β', ενότητα 2.4: «Άνθρωποι και μηχανές»

Διαθεματικό

Όχι



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην καινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 6 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή αφορούν στην ευχέρεια χρήσης του διαδικτύου και του χώρου του ιστολογίου, στην προηγούμενη επαφή των μαθητών με κάποιο λογισμικό δημιουργίας ψηφιακού κόμικ και στην εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Επειδή το σενάριο εμπλέκει σειρά ιστότοπων, απαιτείται η διενέργεια ελέγχου τους, τόσο ως προς το υλικό που περιέχουν και την καταλληλότητά του για μαθητές/-τριες Δημοτικού, όσο και ως προς τη λειτουργία τους. Ακόμη, προϋπόθεση αποτελεί η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που προάγουν τη διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση, την κριτική ματιά στις πληροφορίες και την ανάπτυξη εκείνων των δεξιοτήτων που θα διαμορφώσουν διαφορετικές ταυτότητες μαθητών.

Τέλος, προϋποθέσεις που αφορούν την υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας είναι το εργαστήριο Πληροφορικής με ικανοποιητικό αριθμό Η/Υ, οι οποίοι να μπορούν να εξυπηρετούν τον αριθμό των ομάδων και να έχουν εγκατεστημένο κάποιο πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ, η αίθουσα προβολών ή ο φορητός Η/Υ με βιντεοπροβολέα, ώστε κατά την παρουσίαση των εργασιών των ομάδων να επιτυγχάνεται το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.



To σενάριο στηρίζεται

Ειρήνη Τζοβλά, Μηχανές του μέλλοντος, Νεοελληνική Γλώσσα Γ' Δημοτικού, 2013.

To σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπη σύλληψη και δεν αντλεί στοιχεία από άλλα σενάρια.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αφορμάται από τις δραστηριότητες 3 και 4 του Τετραδίου Εργασιών (τεύχος β', σ. 26) που αφορούν το κόμικ. Λειτουργεί ως επέκταση των δραστηριοτήτων και στοχεύει να φέρει τους/τις μαθητές/-τριες σε επαφή με το συγκεκριμένο κειμενικό είδος και τα χαρακτηριστικά του, να τους ενημερώσει συνοπτικά για τις διάφορες σχολές και στη συνέχεια να τους ωθήσει στη δημιουργία ψηφιακού κόμικ.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η σύλληψη του σεναρίου προήλθε από την εκτενή συζήτηση που γίνεται σχετικά με ένταξη του κόμικ (εικονογράφημα στα ελληνικά) στην Εκπαίδευση και την προσφορά του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επειδή είναι αρκετά δημοφιλές στις παιδικές ηλικίες, είναι δυνατό αυτό να «ανανεώνει το παρωχημένο οπλοστάσιο των διδακτικών μεθόδων, να εξασφαλίζει τη θετική ανταπόκριση των μαθητών και εν τέλει να γεφυρώνει το χάσμα εντός και εκτός σχολείου» (Μουλά & Κοσεγιάν 2010). Το κόμικ καλλιεργεί τον οπτικό γραμματισμό, τη φαντασία και αποτελεί ένα ιδιαίτερο κειμενικό είδος, καθώς η αφηγηματική λειτουργία διεκπεραιώνεται μέσω της διαδοχής εικόνων.

Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, στο παρόν σενάριο οι μαθητές/-τριες θα ασκηθούν στην εργασία σε ομάδες, στην ανακαλυπτική και συνεργατική μάθηση, αρχικά μέσα



από την περιήγηση σε σχετικές με το θέμα ιστοσελίδες και στη συνέχεια μέσα από την παραγωγή του δικού τους λόγου και του δικού τους πολυτροπικού υλικού. Η προσέγγιση του σεναρίου θα προσπαθήσει να αναδείξει την κειμενοκεντρική διάσταση στη γλωσσική διδασκαλία και να συμπεριλάβει δραστηριότητες κριτικού γραμματισμού.

Το μοντέλο διδασκαλίας ακολουθεί τη διδακτική αρχή της εξατομικευμένης υποστήριξης και της φθίνουσας καθοδήγησης (fading scaffolding), η οποία απορρέει από τη θεωρία του Vygotsky (Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης)

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να κατανοήσουν τον εαυτό τους και το κοινωνικό τους περιβάλλον·
- να γνωρίσουν συνοπτικά τις διαφορετικές σχολές κόμικ·
- να κατανοήσουν τη σημασία της οπτικής επικοινωνίας, βασικού στοιχείου του σύγχρονου πολιτισμού.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με το κειμενικό είδος του κόμικ·
- να αξιοποιήσουν εικονικά κείμενα και να παραγάγουν λόγο μέσα από αυτά·
- να εκφράσουν γλωσσικά τη διαδικασία που αποτυπώνει μια εικόνα·
- να έρθουν σε επαφή με τα είδη και τους κώδικες του κόμικ·
- να αναπτύξουν αναγνωστικές και εκφραστικές δεξιότητες στο επίπεδο του λόγου και της εικόνας μέσα από την ανάγνωση και τη δημιουργία κόμικ·



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επενδύσει στην παιδεία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

- να αναγνωρίσουν τους ηχητικούς κώδικες του κόμικ (απόδοση φωνής αφηγητή και ηρώων, έντασης και χροιάς φωνής κτλ.).
- να αναγνωρίσουν τους οπτικούς κώδικες του κόμικ (απόδοση κίνησης κτλ.).
- να αναγνωρίσουν τους ψυχολογικούς κώδικες του κόμικ (εστίαση από διαφορετικά ύψη κτλ.).
- να αξιοποιήσουν το κόμικ για να εκφράσουν προσωπικά βιώματα, σκέψεις και συναισθήματα.
- να δημιουργήσουν προσχέδια εργασίας και στη συνέχεια να τα αξιοποιήσουν για τη δημιουργία τελικού κειμένου.
- να αναπτύξουν επιχειρηματολογικό λόγο και να βελτιώσουν τις αδυναμίες τους.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς φακέλους και αρχεία εγγράφων σε Η/Υ.
- να μπορούν να εκτυπώνουν.
- να έρθουν σε επαφή με εργαλεία παραγωγής ψηφιακού κόμικ.
- να αποκτήσουν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του διαδικτύου και των πολυμέσων.
- να κατανοήσουν τον τρόπο συλλειτουργίας εικόνας και λόγου.
- να αναζητήσουν πληροφορίες και να περιηγηθούν σε μια ιστοσελίδα.
- να γνωρίσουν την ανάρτηση σε ιστολόγιο.
- να αποκτήσουν ικανότητα σύγκρισης διαδικτυακών πληροφοριών και επιλογής εκείνων που ανταποκρίνονται στο θέμα τους.
- να αξιολογήσουν και να εντάξουν στην εργασία τους εκείνα τα στοιχεία που κρίνουν ότι την υποστηρίζει καλύτερα.



- να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων.

Διδακτικές πρακτικές

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Εργασία στην ολομέλεια

Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του σεναρίου αποτελούν οι εργασίες του Τ.Ε (β' τεύχος, σ. 26), το ξεφύλλισμα έντυπων κόμικ και η περιήγηση σε ιστοσελίδες με θεματική το κόμικ.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, η χρήση του διαδικτύου ως πηγή ενημέρωσης, η κριτική προσέγγιση των πληροφοριών, καθώς και η παραγωγή νέων κειμενικών ειδών περιέχονται στους στόχους των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών του μαθήματος της Γλώσσας της Γ' Δημοτικού.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ θα αξιοποιούνται στο πλαίσιο ενημέρωσης σχετικά με τα κόμικς και στο πλαίσιο της παραγωγής ψηφιακών κόμικ. Πιο συγκεκριμένα οι ΤΠΕ συνδράμουν στη μάθηση μέσα από την επίσκεψη ιστότοπων σχετικά με τις «σχολές» κόμικ, τη χρήση λογισμικού δημιουργίας ψηφιακού κόμικ και, τέλος, μέσα από τη δυνατότητα που αυτές παρέχουν για τη δημοσιοποίηση και ανάρτηση εργασιών σε ιστολόγιο ή/και σε ιστοσελίδα.



Κείμενα

Χρησιμοποιούνται:

- α) οι δραστηριότητες 3 και 4 του Τ.Ε. του μαθητή [εδώ](#).
- β) φάκελος με το όνομα της ομάδας, ο οποίος βρίσκεται αποθηκευμένος στον υπολογιστή που θα εργαστεί η ομάδα και θα περιλαμβάνει τα φύλλα εργασίας.

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

Cartoon Story Maker

Istoselides

Miku Mouse [εδώ](#)

Bios και πολιτεία του Σκροντζ [εδώ](#)

Mafralnta [εδώ](#)

Arcadas [εδώ](#)

Fantazoo [εδώ](#)

Φρουτοπία [εδώ](#)

Οι κωμῳδίες του Αριστοφάνη [εδώ](#)

Asterix [εδώ](#)

Lounou Louk [εδώ](#)

Manganika [εδώ](#)

Marvel comic [εδώ](#) και [εδώ](#)

Kyros Gravanazis [εδώ](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Τη Δευτέρα 3/2/2014 στο δίωρο μάθημα της Γλώσσας, ξεκινά η εφαρμογή του σεναρίου με τις δραστηριότητες 3 και 4 στο Τ.Ε σ. 26. Ο εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/-τριες να διαβάσουν χιουμοριστικά το κόμικ της δραστηριότητας 3 και στη συνέχεια να επισημάνουν τα στοιχεία που χαρακτηρίζουντο συγκεκριμένο κειμενικό είδος. Στόχος είναι να ανιχνευτεί η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών σχετικά με τα



κόμικς, ώστε πάνω σε αυτή να προστεθεί η νέα. Ακολουθεί συζήτηση για το τι είναι το κόμικ. Οι φωτογραφίες που ακολουθούν αποτελούν τεκμήρια της εφαρμογής.



Οι μαθητές/-τριες εστιάζουν σε κάποια στοιχεία τα οποία αποτελούν χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κόμικ (καρέ, γλώσσα, φωνή των ηρώων σε συννεφάκια, φωνή του αφηγητή με κεφαλαία, συννεφάκια για τις σκέψεις, απόδοση ήχων περιβάλλοντος, σημεία στίξης, εστίαση από ψηλά, εστίαση από χαμηλά κτλ).

Έπειτα, τα παιδιά ξεφυλλίζουν κόμικ που έχει φέρει στην τάξη ο εκπ/κός και παρατηρούν σε αυτά τα στοιχεία που αναφέρθηκαν προηγούμενα. Στο σημείο αυτό ο εκπαιδευτικός προβάλλει από τις κάτωθι ιστοσελίδες κόμικς για να διαπιστώσουν τα παιδιά ότι υπάρχουν «σχολές» κόμικς:

Μίκυ Μάιους [εδώ](#)

Βιος και πολιτεία του Σκρουτζ [εδώ](#)

Μαφάλντα [εδώ](#)

Αρκάς [εδώ](#)

Fantazoo [εδώ](#)

Φρουτοπία [εδώ](#)

Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη [εδώ](#)

Αστερίξ [εδώ](#)

Λούκυ Λουκ [εδώ](#)

Μάνγκα [εδώ](#)

Marvel comic [εδώ](#) και [εδώ](#)



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην μακαριά της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κύρος Γρανάζης [εδώ](#)

Στόχος των συνδέσεων είναι η απλή γνωριμία με αυτές και η επιγραμματική παρατήρηση βασικών χαρακτηριστικών των παραπάνω σχολών. Έτσι προβάλλονται τα κόμικς *Λούκυ-Λουκ*, *Φρουτοπία* και οι κωμωδίες του Αριστοφάνη που διάλεξε η πλειοψηφία των παιδιών.



Ακολούθως, οι μαθητές/-τριες παρατηρούν στον πίνακα της τάξης τη δραστηριότητα 4, η οποία περιλαμβάνει ένα κόμικ χωρίς διαλόγους και επινοούν οι ίδιοι έναν διάλογο και εξηγούν ποια στοιχεία είναι εκείνα που τους κατεύθυναν να δημιουργήσουν τον συγκεκριμένο διάλογο.





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην καινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Στόχος είναι τα παιδιά από μόνα τους να ανιχνεύσουν εμπειρικά εκείνα τα στοιχεία που τους οδήγησαν να ερμηνεύσουν την εικόνα με συγκεκριμένο τρόπο και να ενσωματώσουν το συγκεκριμένο διάλογο.

Την Τρίτη 4/2/2014 στο δίωρο του γλωσσικού μαθήματος τα πρώτα 30 λεπτά οι μαθητές εργαζόμενοι στην αίθουσα διδασκαλίας σε ομάδες δημιουργούν τη δική τους ιστορία με κόμικς και στη συνέχεια επισκέπτονται το εργαστήριο των ΤΠΕ¹ όπου και την υλοποιούν. Δεν χρησιμοποιούν το λογισμικό Comic Strip Creator, αλλά το Cartoons Story Maker το οποίο είναι εγκατεστημένο και έχουν χρησιμοποιήσει ξανά στο μάθημα της Πληροφορικής με τον υπεύθυνο εκπ/κό κ. Αμανατίδη Ν. (ΠΕ 70). Αρχικά περιγράφουν την ιστορία που θα δημιουργήσουν, γράφοντας σε ένα φύλλο χαρτί τις σκέψεις τους και τους διαλόγους.

Πριν ξεκινήσει η κάθε ομάδα να φτιάχνει τη δική της ιστορία στο εργαστήριο των ΤΠΕ, ο εκπαιδευτικός μοιράζει το 1ο φύλλο δραστηριοτήτων, το οποίο είναι κοινό για όλες τις ομάδες. Μια πρωτότυπη ιστορία² είναι αυτή που δημιούργησε η 2η ομάδα της τάξης με τίτλο «Η Σκανδαλιά» (βλ. «Τεκμήρια»).

Την Τετάρτη 5/2/2014 στην αίθουσα διδασκαλίας σε ένα δίωρο οι τρεις ομάδες της τάξης, αφού συνολικά φοιτούν σε αυτή 15 παιδιά, διαβάζουν το 2ο φύλλο δραστηριοτήτων και παρουσιάζουν τις εργασίες τους.

Η πρώτη ομάδα έχει δημιουργήσει το κόμικ The Black Spiderman και η 3η ομάδα το κόμικ Η Αλεπού και το Κοράκι που είναι ο μύθος του Αισώπου. Τα παιδιά αναπαριστούν την υπόθεση των κόμικς που δημιούργησαν και έτσι επιτυγχάνεται η καλλιέργεια του γραπτού και προφορικού λόγου. Στη συνέχεια ψηφίζουν για το ποιο κόμικ ήταν καλύτερο. *Η αλεπού και το κοράκι* συγκεντρώνει τις περισσότερες προτιμήσεις, αφού ήταν πιο άρτιο στην παρουσίασή του.

¹ ΤΠΕ = Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας.

² Τεκμήριο Εφαρμογής



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α'

Kοινό για όλες τις ομάδες

- 1.** Συζητάμε και αποφασίζουμε από κοινού ένα θέμα κόμικ σχετικό με «Μηχανές του μέλλοντος». Μπορούμε να πάρουμε ιδέες από τη σχετική ενότητα του βιβλίου ή να δημιουργήσουμε μια δική σας μηχανή.
- 2.** Δημιουργούμε ένα προσχέδιο του κόμικ σε χαρτί και προσπαθούμε να εντάξουμε σε αυτό κάποια από τα στοιχεία του κόμικ, τα οποία παρατηρήσαμε και συζητήσαμε το πρώτο δίωρο.
- 3.** Σε μια μηχανή αναζήτησης αναζητούμε σχετικές με το θέμα μας εικόνες και τις αποθηκεύουμε σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας.
- 4.** Ενεργοποιούμε την εφαρμογή COMIC STORY MAKER που είναι αποθηκευμένη στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας. Επιλέγουμε να έχει το κόμικ μας έως 6 καρέ.
- 5.** Διαλέγουμε εικόνες από το φάκελο που έχουμε αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας. Από τις επιλογές της εφαρμογής επιλέγουμε συννεφάκια και ότι άλλο θέλουμε να συμπεριλάβουμε.
- 6.** Προσθέτουμε διαλόγους και δίνουμε τίτλο στο έργο μας.

(Προσοχή στην εναλλαγή πεζών-κεφαλαίων, στην περιγραφή ήχων, στα σημεία στίξης).



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β'

Kοινό για όλες τις ομάδες

- 1.** Προετοιμαζόμαστε για την παρουσίαση του κόμικ μας στην ολομέλεια.
- 2.** Ορίζουμε εκπρόσωπο της ομάδας, ο οποίος παρουσιάζει το κόμικ.
- 3.** Μοιράζουμε ρόλους στα μέλη της ομάδας και αναπαριστούμε με παιχνίδι ρόλων το κόμικ.
- 4.** Ψηφίζουμε ποια εργασία μας άρεσε πιο πολύ (ωστόσο δεν μπορούμε να ψηφίσουμε τη δική μας εργασία).
- 5.** Αναρτούμε την εργασία αυτή στο ιστολόγιο της τάξης ή/και στην ιστοσελίδα του σχολείου.
- 6.** Εκτυπώνουμε το έργο μας και σε συνεργασία με τις υπόλοιπες ομάδες δημιουργούμε ένα μικρό φυλλάδιο με όλες και το αναρτούμε στο ταμπλό της εκδήλωσης.

Δεν ξεχνάμε: Ενσωματώνουμε εξώφυλλο, περιεχόμενα, συγγραφείς και οπισθόφυλλο στην ομαδική μας εργασία.



Z. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο θα μπορούσε να αποτελέσει σχέδιο εργασίας (project), δεδομένου ότι το θέμα του είναι αρκετά προσφιλές στα παιδιά και επιτρέπει την ανάπτυξη της φαντασίας τους. Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές/-τριες -χωρισμένοι/-ες σε ομάδες- μπορούν να αναλάβουν μία ή περισσότερες από τις προαναφερθείσες «σχολές» και να δημιουργήσουν λίστες με τα χαρακτηριστικά τους, τα οποία μπορούν να επισημάνουν και μέσα σε κείμενα και, στη συνέχεια, να συγκρίνουν μεταξύ τους τις ποικίλες σχολές, εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές.

Ακόμη, μπορούν να προσθέσουν διαλόγους σε κόμικ, να μετατρέψουν κόμικς σε αφηγηματική ιστορία ή το αντίστροφο, να προσθέσουν ή να αφαιρέσουν καρέ σε κάποιο κόμικ, να ανακατέψουν ιστορίες κόμικς και να φτιάξουν μια δική τους ιστορία, να προσθέσουν ήρωες, να διασκευάσουν οι ίδιοι σε κόμικ κάποιους μύθους (Αισώπου, από άλλες χώρες κτλ), να δημιουργήσουν αφίσα με θέμα το κόμικ και να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη και να δημιουργήσουν δικά τους κόμικς. Το συνολικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου, να δημοσιευτεί και να παρουσιαστεί στην τοπική αλλά και ευρύτερη κοινωνία.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο ήταν απλό και εύκολο στην εφαρμογή του. Έγινε μια αλλαγή στο λογισμικό που δημιουργεί κόμικς, αντί του προτεινόμενου comic script creator χρησιμοποιήθηκε το cartoon story maker με το οποίο ήταν εξοικειωμένα τα παιδιά. Η συντάκτρια του σεναρίου επέτρεπε αλλαγές και τροποποιήσεις στο σενάριο από τους εφαρμοστές του.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ. 2003. *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών-Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/> [9-7- 2010].

EAITY. 2007. *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία*, Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης. Πάτρα: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.

Ιντζίδης Ε., Α. Παπαδόπουλος, Α. Σιούτης & Αι. Τικτοπούλου. 2010. *Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Τα απίθανα μολύβια*, Βιβλίο Δασκάλου. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

I.E.P. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό* <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [14-02-2013].

Μουλά, Ε. & Χ. Κοσεγιάν. 2010. *Η αξιοποίηση των κόμικς στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Κριτική.

Vygotsky, L. 1993. *Γλώσσα και σκέψη*. Αθήνα: Γνώση.

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.