



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

### **Νεοελληνική Γλώσσα**

**Δ' Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Το ανθρώπινο Θαύμα»**

**Συγγραφή: ΝΙΚΟΣ ΑΜΑΝΑΤΙΔΗΣ**

**Εφαρμογή: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΟΜΠΟΣ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ, 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), - 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](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### **Tίτλος**

Το ανθρώπινο θαύμα

**Εφαρμογή σεναρίου**  
Κωνσταντίνος Κόμπος.

**Δημιουργία σεναρίου**  
Νίκος Αμανατίδης.

**Διδακτικό αντικείμενο**  
Νεοελληνική Γλώσσα

**Tάξη**  
Δ' Δημοτικού

**Σχολική μονάδα**  
1ο 12/Θ Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης (ενταγμένο στο ΑΠΘ)

**Χρονολογία**  
Από 27-4-2015 έως 4-5-2015

**Διδακτική/θεματική ενότητα**  
«Γλώσσα Δ' Δημοτικού», τεύχος γ', ενότητα 14: *To ανθρώπινο θαύμα* (σ. 49-65)

**Διαθεματικό**  
Όχι



## **Χρονική διάρκεια** 10 διδακτικές ώρες

### **Χώρος**

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας και εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος

Ιστολόγια, wiki, blogs

### **Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή**

Διδασκαλία με τη μέθοδο του πρότζεκτ με κατεύθυνση επίλυσης προβλήματος, ανάπτυξης δεξιοτήτων και γραμματισμών καθώς και δόμησης της γνώσης. Στο μοντέλο αυτό διδασκαλίας οι μαθητές, μέσα από τον ορισμό του θέματος από τον δάσκαλο καθώς και την οργάνωση του μαθήματος με κατεύθυνση την προώθηση της γνώσης και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών, εργάζονται ομαδοσυνεργατικά, ανταλλάσσουν απόψεις και παίρνουν πρωτοβουλίες. Η συγκεκριμένη διδακτική μέθοδος έχει ως σκοπό και στόχο την ενίσχυση και προώθηση συγκεκριμένων θεμάτων και δραστηριοτήτων με εκπαιδευτική αξία, εκμεταλλεύεται τις πρότερες γνώσεις και αντιλήψεις των παιδιών και βοηθάει στη στοχοθεσία. Προάγει την αυτονομία και ελευθερία του λόγου του μαθητή, τη συνεργασιμότητα, τον διάλογο αλλά και συγκεκριμένες δεξιότητες απαραίτητες για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα, όπως της ικανότητας διερεύνησης και ανακάλυψης καθώς και της δημιουργικότητας, του διαλόγου και της κριτικής επί του θέματος προς μελέτη. Σε αυτά τα πλαίσια, ο/η εκπαιδευτικός αναλαμβάνει τον ρόλο του διευκολυντή/διαμεσολαβητή.

Οι μαθητές/τριες έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του λειτουργικού συστήματος των Windows καθώς και του κειμενογράφου Word, (άνοιγμα φακέλου, αρχείου, αντιγραφή και επικόλληση, ταξινόμηση, εισαγωγή εικόνας, αποθήκευση, χρήση του πληκτρολογίου). Επιπλέον, οι μαθητές αποκτούν μια διαφορετική αντίληψη και χρήση του διαδικτύου και των μηχανών αναζήτησης, δηλαδή τη δυνατότητα της αναζήτησης και εύρεσης των πληροφοριών που μας χρειάζονται στο project μέσω της εφαρμογής μιας πολύ σημαντικής δεξιότητας, της δεξιότητας της



ορθής αξιολόγησης και της κριτικής επιλογής και αξιοποίησης των αποτελεσμάτων από τις διαδικτυακές αναζητήσεις στο θέμα προς εργασία και μελέτη. Κύρια σημεία-προϋποθέσεις εφαρμογής του σεναρίου λοιπόν αποτελούν τα ακόλουθα: διερεύνηση, ανακάλυψη, κριτική, δημιουργία, διάλογος και ομαδική συνεργασία καθώς και παρουσίαση.

### **Εφαρμογή στην τάξη**

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### **To σενάριο στηρίζεται**

#### **To σενάριο αντλεί**

Το σενάριο είναι πρωτότυπο και δεν αντλεί στοιχεία από άλλα σενάρια

#### **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το σενάριο αποσκοπεί στο να εισαγάγει τους μαθητές στη δεξιότητα ανάπτυξης της επιχειρηματολογίας, του διαλόγου και των εποικοδομητικών αντιπαραθέσεων. Επιπλέον, γίνεται προσπάθεια να ενισχυθούν οι δεξιότητες της ανάληψης πρωτοβουλιών, της αντιμετώπισης ενός προβλήματος, της ανάπτυξης και υλοποίησης ιδεών, της καλλιέργειας δημιουργικής γραφής και της ανάπτυξης προφορικού και γραπτού λόγου. Όσον αφορά τις ΤΠΕ, αποσκοπεί στη δημιουργία και αποστολή ενός ηλεκτρονικού μηνύματος, στον έλεγχο και την κριτική των διαδικτυακών πληροφοριών και την επιλογή των κατάλληλων πληροφοριών για την ολοκλήρωση μιας εργασίας. Ο γραμματικός στόχος της ενότητας είναι οι αναφορικές αντωνυμίες, οι σύνδεσμοι (συμπλεκτικοί-αντιθετικοί), οι χρόνοι του ρήματος (συντελεσμένος μέλλοντας), το λεξιλόγιο (οικογένειες λέξεων, θεματικό λεξιλόγιο), καθώς και η ορθή γραφή των ρημάτων και των μετοχών. Οι στόχοι επίσης αφορούν τη συμμετοχή και δημιουργία από τους μαθητές ενός παιχνιδιού με τις λέξεις-εκφράσεις, μέσα από τη χρήση των εργαλείων των νέων τεχνολογιών, θεατρικών δρώμενων και παρουσιάσεων. Οι μαθητές αυτοσχεδιάζουν και αλληλοδιορθώνονται μέσα από την παρουσίαση και το παιχνίδι πάντα με τη συνεργασία και τον συντονισμό του



εκπαιδευτικού. Οι νέοι γραμματισμοί πρωταγωνιστούν στο σενάριο όπως ο κριτικός, ο τεχνολογικός και ο συνεργατικός.

#### Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

##### **Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο**

Οι μαθητές με την καθοδήγηση και τον συντονισμό από τον δάσκαλο συμπρωταγωνιστούν σε ένα μαθησιακό ταξίδι μέσω του παιχνιδιού, της διερεύνησης, της ανακάλυψης, της επιλογής και επεξεργασίας γνώσεων και πληροφοριών. Το σενάριο επιδιώκει τον προβληματισμό και την ενημέρωση των παιδιών για τα επιτεύγματα του ανθρώπου αλλά και την κριτική όσον αφορά την ορθή και ασφαλή τους χρήση. Μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες όπως το παιχνίδι επιχειρηματολογίας, το παιχνίδι των εφευρέσεων και των λέξεων, το πρόβλημα, επιδιώκεται ο μαθητής να αναπτύξει τον προφορικό και γραπτό λόγο, να κάνει σωστή τους χρήση, και να αναπτύξει λεξιλόγιο με τον σχηματισμό σύνθετων λέξεων.

#### Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να εξοικειωθούν με τη διαδικασία αναζήτησης συγκεκριμένων πληροφοριών από κείμενα και πηγές στο διαδίκτυο και να αποκτήσουν ευχέρεια αναζήτησης και συλλογής πληροφοριών ως προς το αντικείμενο μελέτης τους.
- Να κατανοήσουν και να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στο μήνυμα των κειμένων, και συγκεκριμένα την ανθρώπινη ευφυΐα και τις δυνατότητες του ανθρώπινου νου.
- Να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τη χρησιμότητα συγκεκριμένων εφευρέσεων και το καλό που κάνουν στην ανθρωπότητα.

- Να νιοθετήσουν θετική στάση στα επιτεύγματα του ανθρώπου και να αναγνωρίσουν τα δημιουργήματα και τη στάση ζωής των μεγάλων εφευρετών.

### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, διευρύνοντας το λεξιλόγιό τους και τις πρακτικές χρήσης συγκεκριμένων κειμενικών ειδών.
- Να αντιληφθούν τη νοηματοδότηση των κειμένων και να σταθούν κριτικά στα μηνύματα που αναδύουν τα κείμενα.
- Να συνειδητοποιήσουν την ποικιλία των κειμένων αλλά και των σκοπών ανάγνωσης και ακρόασης (ανάκτηση και σύγκριση πληροφοριών, απόλαυση κειμένου, επίλυση προβλήματος, γνώσεις και πληροφορίες για κάποιο θέμα) και να εξασκηθούν στην ανάγνωση γραπτών κειμένων με σκοπό τον εντοπισμό συγκεκριμένων πληροφοριών, γνώσεων και διδαγμάτων. Μέσα από τα κείμενα της συγκεκριμένης ενότητας τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το λογοτεχνικό κείμενο, το διαδικτυακό κείμενο, την αρθρογραφία σε εφημερίδα και την αρχαία τραγωδία σε μετάφραση.
- Να γνωρίσουν και να αντιληφθούν τη χρησιμότητα των συνδέσμων (συμπλεκτικοί-αντιθετικοί).
- Να γνωρίσουν και να αντιληφθούν τη χρήση της παθητικής μετοχής.
- Να γνωρίσουν και να αντιληφθούν τη χρησιμότητα των αναφορικών αντωνυμιών.
- Να εξασκηθούν στους χρόνους του ρήματος (συντελεσμένος μέλλοντας).
- Να αναπτύξουν το λεξιλόγιο (οικογένειες λέξεων, θεματικό λεξιλόγιο).
- Να εξασκηθούν στην ορθογραφία (ρημάτων, μετοχών).

### ***Γραμματισμοί***

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να ασκηθούν στη διερεύνηση και αναζήτηση στο εσωτερικό ιστότοπου, ιστολογίου και ηλεκτρονικού αποθετηρίου. Συγκεκριμένα, να μάθουν τον

τρόπο άντλησης πληροφοριών από το διαδίκτυο και να εξοικειωθούν με τρόπους πλοιήγησης σε έναν ιστότοπο.

- Να εξοικειωθούν με την πλοιήγηση στο διαδίκτυο και συγκεκριμένα με την επιλογή και αξιοποίηση βίντεο από το YouTube.
- Να ασκηθούν στην αξιοποίηση ηλεκτρονικού και συμβατικού λεξικού. Να εξοικειωθούν με το λογισμικό παρουσίασης και το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου. Να εξοικειωθούν με τη χρήση ορθογραφικού ελέγχου σε αρχείο Word.
- Να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες της αντιγραφής/ διαγραφής/ επικόλλησης κειμένου και εικόνας και την επισήμανση κειμένου.
- Να μπορούν να εκτυπώνουν κείμενο, εικόνα, παρουσίαση.
- Να αντλούν πληροφορίες από αποσπάσματα ταινιών-βίντεο.
- Να δημιουργούν ψηφιακά αρχεία.
- Να εξάγουν αρχείο από αρχείο επεξεργασίας.
- Να δημιουργούν πολυμεσική παρουσίαση.
- Να εισάγουν εικόνα σε εργαλεία παρουσίασης και πολυμεσικές εφαρμογές.
- Να αναζητούν πληροφορίες και πηγές μέσω μηχανών αναζήτησης.
- Να δημιουργούν και να αποστέλλουν ηλεκτρονικό μήνυμα.
- Να μυθούν σε πρακτικές όπως η επιχειρηματολογία, ο διάλογος και η επικοινωνία.
- Να αναπτύξουν κριτικές δεξιότητες, όπως ο έλεγχος της αξιοπιστίας και του κύρους μιας πηγής.
- Να αναπτύξουν τις δεξιότητες του διερευνητικού εγγραμματισμού.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες δημιουργικότητας και σχεδιασμού με τη δημιουργία και εφαρμογή των παιχνιδιών.
- Να ασκηθούν στην επιχειρηματολογία και να ενισχύουν τον προφορικό τους λόγο.
- Να καλλιεργήσουν τη δημιουργία και εφαρμογή θεατρικού σκετς για το διαδίκτυο και να γνωρίσουν και να εκφραστούν μέσω θεατρικού δρώμενου.

- Να καλλιεργήσουν την κριτική της πληροφορίας από ψηφιακό μέσο, και να προβληματιστούν και να επιλέγουν σωστά την κατάλληλη.
- Να προβληματιστούν για την ορθή χρήση του μέσου (διαδικτύου), να ενημερωθούν και να αναγνωρίσουν τους κινδύνους που υπάρχουν.

### **Διδακτικές πρακτικές**

Στο σενάριο επιδιώκεται:

- Η συνεργασία και εποικοδομητική επικοινωνία και ανταλλαγή απόψεων των μαθητών με την καθοδήγηση του δασκάλου.
- Η συνεργασία της ομάδας στην προσπάθεια να ολοκληρώσει την εργασία της και να προβάλλει τις πληροφορίες και γνώσεις που απέκτησε μέσα από ένα κριτικό βλέμμα.
- Οι μαθητές επιδιώκεται να αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες με τη συμμετοχή τους σε ομαδικές δραστηριότητες με παιγνιώδη χαρακτήρα και ευγενή άμιλλα.

Η τάξη οργανώνεται σε ομάδες. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η συνεργασία, η αίσθηση της κοινότητας, η επικοινωνία και η αλληλοβοήθεια

Αφού προηγηθεί η διερεύνηση των γνώσεων και αναγκών των μαθητών, ο δάσκαλος προχωρά στην ανάθεση των εργασιών με βάση τους στόχους του μαθήματος. Ο εκπαιδευτικός υιοθετεί τον ρόλο του συντονιστή-καθοδηγητή που οργανώνει τους μαθητές αλλά και εμψυχώνει την τάξη και παράλληλα μελετά και μαθαίνει και ο ίδιος από τη διαδικασία. Οι μαθητές/τριες συνεργάζονται, επικοινωνούν δημιουργικά και σχεδιάζουν-παράγουν-προωθούν και τελικά παρουσιάζουν την εργασία τους.

Η κάθε εκπαιδευτική δραστηριότητα-εργασία (2 διδακτικές ώρες) χρονικά κατανέμεται ως εξής:

Οι μαθητές προετοιμάζονται γύρω από το θέμα με τον διάλογο και την εύρεση των αντίστοιχων πληροφοριών.

1. Ανίχνευση και καταγραφή των γνώσεων των μαθητών στο αντικείμενο-θέμα προς μελέτη .
2. Οργάνωση των ομάδων και ανάθεση των ρόλων των μαθητών στην κάθε ομάδα, ορισμός του θέματος .



3. Εργασία σε ομάδες .
4. Παρουσίαση των εργασιών των ομάδων .

Αξιολόγηση από τα παιδιά πρώτα και ύστερα από τον δάσκαλο .

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

##### **Αφετηρία**

Αφετηρία για τη δημιουργία του παρόντος σεναρίου αποτελεί η [ενότητα 14 To ανθρώπινο θαύμα](#) («Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», τεύχος γ', σ. 49-65). Μέσα από τα πολύ ενδιαφέροντα κείμενα που παρατίθενται, ορίζονται οι προοργανωτές για τη δημιουργία ενός εποικοδομητικού σχεδίου μάθησης με στόχο τη γλωσσική καλλιέργεια αλλά και την κριτική, την έρευνα, την ανακάλυψη, την ανάπτυξη και παρουσίαση μιας σειράς γραμματισμών. Συζητούμε για τα στοιχεία και τις πληροφορίες που μπορεί να μας δώσει ένα λογοτεχνικό κείμενο, καθώς και για την εγκυρότητα και αξιοπιστία κάποιων διαδικτυακών κειμένων ή και ακόμα άρθρων σε εφημερίδα ή και περιοδικό, διαδικτυακό ή μη. Επιπλέον, με τη μορφή παιχνιδιού ασκούμαστε στην καλλιέργεια της γλώσσας και αντιλαμβανόμαστε τους κινδύνους που κρύβει το διαδίκτυο

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

Ενότητα14: *To ανθρώπινο θαύμα.*

Η ενότητα χωρίζεται στις εξής 4 υποενότητες που φέρουν, η κάθε μια, τον τίτλο του κειμένου που τις εισάγει:

1. Ύμνος στον άνθρωπο
2. Από το πρώτο τηλεφώνημα στο πρώτο ηλεκτρονικό μήνυμα
3. Μια παράξενη παραγγελία
4. Το διαδίκτυο



Η ενότητα αναφέρεται στα μεγάλα τεχνολογικά επιτεύγματα του ανθρώπου στις μέρες μας.

Σκοπός της 1<sup>ης</sup> υποενότητας είναι η αναζήτηση πληροφορίας σε διάφορες πηγές και η άσκηση παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου.

Σκοπός της 2<sup>ης</sup> υποενότητας είναι η άσκηση παραγωγής γραπτού λόγου, υπό περιορισμούς, εφόσον πρέπει να είναι σύντομο και περιεκτικό. Ο μαθητής επίσης ασκείται στο πώς να συμπληρώνει τα απαραίτητα στοιχεία για την αποστολή ενός ηλεκτρονικού μηνύματος καθώς και να κάνει τις απαραίτητες ενέργειες προς αυτό τον σκοπό. Γίνεται προσπάθεια ενίσχυσης του επικοινωνιακού λόγου καθώς και του λεξιλογίου με τις ασκήσεις με τις λέξεις με πρόθεμα.

Σκοπός της 3<sup>ης</sup> υποενότητας είναι η γραμματική: ορθογραφική διάκριση των ρηματικών καταλήξεων -τε και -ται, οι συμπλεκτικοί και αντιθετικοί σύνδεσμοι.

Η 4<sup>η</sup> υποενότητα είναι αφιερωμένη στο πιο γρήγορα αναπτυσσόμενο μέσον επικοινωνίας στη σημερινή εποχή, δηλαδή το διαδίκτυο. Αναφέρεται στην εφεύρεσή του, στις δυνατότητες που παρέχει στον σύγχρονο άνθρωπο αλλά και στους κινδύνους που εμπεριέχει η χρήση του χωρίς προσοχή.

Γραμματικός στόχος της υποενότητας είναι ο συντελεσμένος μέλλοντας. Όπως και όλοι οι χρόνοι που έχουν διδαχθεί έως τώρα, αναπαρίσταται και αυτός στη γραμμή του χρόνου και συσχετίζεται με τους άλλους μελλοντικούς χρόνους.

### **Κείμενα**

#### Από το σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Α' Δημοτικού»

«Υμνος στον άνθρωπο» (σ. 50),

«Από το πρώτο τηλεφώνημα στο πρώτο ηλεκτρονικό μήνυμα» (σ. 53-54)

«Μια παράξενη παραγγελία» (σ. 57)

«Το διαδίκτυο» (σ. 60-61)

## Bίντεο

«[Strange Instruments](#)»

«[Σημαντικές ανακαλύψεις που άλλαξαν τον κόσμο](#)», βίντεο του Ιδρύματος Ευγενίδου

«[Ασφάλεια στο διαδίκτυο συμβουλές για γονείς και παιδιά](#)» του Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου

«[Safeinternet.gr Webinar: Online safety part 1](#)», βίντεο από την ιστοσελίδα SaferInternet

«[Safeinternet.gr Webinar: Online safety part 2](#)», βίντεο από την ιστοσελίδα SaferInternet

## Ιστοσελίδες

[Βικιπαίδεια, λήμμα «Εφευρέσεις»](#)

[«Ancient inventions», από το Smith College History of Science](#)

<http://www.greatachievements.org/>

<http://www.saferinternet.gr/index.php>

[Ασκήσεις Hot Potatoes](#), από το ιστολόγιο «Τα τεταρτάκια»

[Διαδικτυακές εφαρμογές](#)

<https://www.fauxflash.com/>

<http://www.mixcloud.com/>

<http://www.maily.com/>

<http://zilladog.com/>

<http://www.zoobuh.com/>

[Google translate](#)

[Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις](#)

[Io διδακτικό δίωρο στις 27/4/2015](#)

Γίνεται ανάγνωση του κειμένου «Υμνος στον άνθρωπο» από το βιβλίο «Γλώσσας Δ' Δημοτικού» ([σελίδα 50](#)), από τον δάσκαλο με χρωματισμό της φωνής και τονίζονται οι εκφράσεις, τα επίθετα και οι αναφορές στην εφευρετικότητα του ανθρώπου.

Κατόπιν, ακολουθεί συζήτηση για τη δύναμη του ανθρώπινου νου και τη χρήση των ρημάτων και των επιθέτων που συσχετίζονται με την αντίληψη αυτή.

Ακολουθεί τα βιντεάκι από το YouTube:

- «Σημαντικές ανακαλύψεις που άλλαξαν τον κόσμο»

Στα βίντεο παρουσιάζονται κάποιες εφευρέσεις αλλά και οι εφευρέτες με έξυπνο και ενδιαφέροντα τρόπο. Ακολουθεί συζήτηση με τους μαθητές για το είδος των εφευρέσεων που παρουσιάσαν τα βίντεο καθώς και τους εφευρέτες και την προσφορά του καθενός στην ανθρωπότητα. Στον διάλογο ο δάσκαλος συντονίζει τη δραστηριότητα της τάξης με τις κατάλληλες ερωτήσεις και προβάλλει τα επιχειρήματα της κάθε ομάδας. Ενδεικτικές ερωτήσεις:

1. Τι νομίζετε ότι προσφέρει η εφεύρεση της πενικιλίνης;
2. Θα μπορούσαμε να μην έχουμε στη ζωή μας τον ηλεκτρισμό;
3. Ποια η προσφορά του Ισαάκ Νεύτωνα στην επιστήμη;



Μετά την 1 ώρα παιδιά και δάσκαλος μεταφερόμαστε στην αίθουσα του εργαστηρίου της πληροφορικής. Εκεί τα παιδιά συνεργάζονται σε ομάδες για να απαντήσουν στις ερωτήσεις του παιχνιδιού για τους εφευρέτες της ανθρωπότητας και το τι ανακάλυψαν. Το παιχνίδι έχει καρτέλες με ερωτήσεις, στο Φύλλο Εργασίας 1. Η κάθε ομάδα ερευνώντας στο διαδίκτυο προσπαθεί να απαντήσει στις ερωτήσεις. Τα παιδιά μέσα από τις μηχανές αναζήτησης αντλούν πληροφορίες για τους διάσημους και μη εφευρέτες της ανθρωπότητας και τις ανακαλύψεις τους. Φυσικά ο δάσκαλος

<sup>1</sup> Η φωτογραφία αποτελεί τεκμήριο εφαρμογής

καθοδηγεί και συντονίζει την κάθε ομάδα. Οι ομάδες εξερευνούν, συνεργάζονται και μεταφέρουν τα αποτελέσματα της έρευνας σε φύλλο χαρτού.

## 2ο διδακτικό δίωρο 28/4/2015

Διαβάζει ο εκπ/κός στα παιδιά το επόμενο κείμενο της ενότητας: «Από το πρώτο τηλεφώνημα στο πρώτο ηλεκτρονικό μήνυμα» σελ. 53. Αρχίζει έναν διάλογο με τους μαθητές. Συζητά για τις εφευρέσεις του ανθρώπου και επικεντρώνει τη συζήτηση στη δυνατότητα που δίνει το τηλέφωνο -αυτή η σημαντική ανακάλυψη- να επικοινωνούμε με άλλους ανθρώπους. Η συζήτηση κατευθύνεται στη σημερινή μεγάλη εφεύρεση, το διαδίκτυο και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. Ανταλλάσσει απόψεις με τους μαθητές για τις δυνατότητες ενός ηλεκτρονικού μηνύματος αλλά και τους πιθανούς κινδύνους από αυτή τη χρήση. Οι μαθητές παρακολουθούν το σχετικό βιντεάκι «[Ασφάλεια στο διαδίκτυο συμβουλές για γονείς και παιδιά](#)» του Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου. Ακολουθεί διάλογος για τα θέματα που παρακολουθήσαν στο βιντεάκι και στη συνέχεια ο δάσκαλος ανοίγει στον υπολογιστή της τάξης το ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο με την προσωπική του διεύθυνση και η κάθε ομάδα παιδιών γράφει ένα ηλεκτρονικό μήνυμα και το στέλνει στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του σχολείου. Δεν ακολουθείται η προτεινόμενη εφαρμογή και το [Φύλλο Εργασίας 2](#) από το σενάριο γιατί οι οδηγίες είναι στην αγγλική γλώσσα και η δημιουργία δ/νσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από τα παιδιά εγκυμονεί κινδύνους.



2

## 3ο διδακτικό δίωρο 29/4/2015

Στο συγκεκριμένο δίωρο ασχολούμαστε με τη δημιουργία και κατασκευή λέξεων μέσα από τη χρήση προθεμάτων όπως *τηλε-*, *ανα-*, *ζανα-*, *παν-*, *ζω-*, *δνσ-*, *αντό-*. Ο εκπαιδευτικός εξηγεί ότι τοποθετούνται μπροστά από το θέμα των λέξεων, για να σχηματιστούν έτσι άλλες καινούριες λέξεις. Παραδείγματα που χρησιμοποιούνται είναι τα εξής: λέω — ξαναλέω, ζαλίζομαι —ξεζαλίζομαι, μάστορας — αρχιμάστορας, σχολικός — εξωσχολικός, άσχημος — πανάσχημος,

<sup>2</sup> Οι φωτογραφίες είναι τεκμήρια εφαρμογής του σεναρίου

βουλευτής — ευρωβουλευτής, θεός — ημίθεος, χτυπάω — αχτύπητος, κινώ — ευκίνητος και δυσκίνητος, και κινώ — αυτοκίνητο.

Ξεκινώντας από τα παραδείγματα αυτά, συνεχίζουμε κάνοντας αναφορά σε κάποιες περιπτώσεις εύχρηστων λέξεων που σχηματίζονται με προθέσεις ή λέξεις της αρχαίας ελληνικής. Μερικές από αυτές είναι: ωκεανός — υπερωκεάνιο, φέρω — μεταφέρω, ηλιακό — αντηλιακό, γεύμα — απόγευμα, λήγουσα — παραλήγουσα, μαθητής — συμμαθητής, γράφω — υπογράφω, πέρσι — πρόπερσι, δέχομαι — διαδέχομαι, γνωρίζω — αναγνωρίζω, λαμβάνω — επαναλαμβάνω.

Κατόπιν κάθε ομάδα δημιουργεί λέξεις με βάση ένα πρόθεμα. Η 1<sup>η</sup> ομάδα το πρόθεμα τηλε-, η δεύτερη το πρόθεμα ανα-, η 3<sup>η</sup> το ξανα- και η 4<sup>η</sup> το αυτο- (βλ. [Φύλλο Εργασίας 3](#)).

Στη συνέχεια, και αφού δημιουργηθούν οι λεξιούλες, κατευθυνόμαστε στην αίθουσα των υπολογιστών και δημιουργούμε καρτέλες με λέξεις χρησιμοποιώντας το λογισμικό παρουσίασης Power Point.

Η κάθε [ομάδα](#)<sup>3</sup>, αφού δημιουργήσει τις καρτελίτσες της, τις παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης υπό μορφή παιχνιδιού.

#### 4ο διδακτικό δίωρο 30/4/2015

Προωθείται η γνώση της γραμματικής και των γλωσσικών φαινομένων με βιωματικό και ευχάριστο τρόπο. Στην επόμενη δραστηριότητα τα παιδιά μετατρέπονται σε μικρούς δημοσιογράφους αλλά και παραγωγούς μια εκπαιδευτικής ραδιοφωνικής εκπομπής με τη βοήθεια των εργαλείων του διαδικτύου.

Ο/Η εκπαιδευτικός διαβάζει το κείμενο «Μια παράξενη παραγγελία» το οποίο αναφέρεται σε ένα «παράξενο» μηχάνημα, η λειτουργία του οποίου δείχνει πόσο έχει προοδεύσει η τεχνολογία στις μέρες μας. Ο μαθητής X.Κ. αναφέρει ότι το Πάσχα επισκέφθηκε για λίγες μέρες την Κύπρο και τη Λεμεσό. Στην πόλη αυτή μπορούσες να νοικιάσεις ποδήλατα και να κάνεις βόλτα στο πεζόδρομο της παραλίας της ή στην πόλη. Υπήρχε μια οθόνη, όπου πληκτρολογούσες ενοικίαση ή απόθεση ποδηλάτου, περνούσες μπροστά από την οθόνη την πιστωτική σου κάρτα και αμέσως εμφανιζόταν ο κωδικός της κλειδαριάς για να ξεκλειδώσει το ποδήλατο. Όταν τελείωνες τη βόλτα σου άφηνες το ποδήλατο σε διαφορετικό σημείο από όπου το πήρες έκανες την ίδια διαδικασία και το ποδήλατο κλείδωνε, ενώ έβλεπες στην οθόνη το αντίτιμο της ενοικίασης για το χρόνο που κατείχες το ποδήλατο. Ακολουθεί συζήτηση για τις δυνατότητες της τεχνολογίας στη ζωή μας και στη συνέχεια τα παιδιά κάνουν τους δημοσιογράφους. Χρησιμοποιώντας το smartphone του δασκάλου

<sup>3</sup> Αποδεικτικό στοιχείο εφαρμογής του σεναρίου

παίρνουν συνέντευξη από τους συμμαθητές τους ρωτώντας τους για το μηχάνημα που αναφέρεται στο σχολικό εγχειρίδιο. Χρησιμοποιούνται οι ενδεικτικές ερωτήσεις από το [Φύλλο Εργασίας 4](#)

Στη συνέχεια, τα παιδιά εξασκούνται με τις [ασκήσεις Hot Potatoes](#), από το ιστολόγιο «Τα τεταρτάκια». Ο δάσκαλος εμφανίζει στην οθόνη της τάξης τα κείμενα και τα παιδιά επιλέγουν τη σωστή απάντηση μέσα από τις δυνατότητες επιλογής που έχουν.

5ο διδακτικό δίωρο 4/5/2015.

Σε αυτό το δίωρο οι μαθητές μελετούν το κείμενο «Το διαδίκτυο» με τον δάσκαλο που διαβάζει τα κείμενα στην αίθουσα διδασκαλίας. Το μάθημα είναι αφιερωμένο στο πιο γρήγορα αναπτυσσόμενο μέσο επικοινωνίας στη σημερινή εποχή, δηλαδή το διαδίκτυο. Αναφέρεται στην εφεύρεσή του, στις δυνατότητες που παρέχει στον σύγχρονο άνθρωπο αλλά και στους κινδύνους που εμπεριέχει η χρήση του χωρίς προσοχή.

Οι μαθητές παρακολουθούν τα βίντεο από την ιστοσελίδα [safer internet](#):

«[Safeinternet.gr Webinar: Online safety part 1](#)»

«[Safeinternet.gr Webinar: Online safety part 2](#)»



Με την παρακολούθηση των συγκεκριμένων βίντεο εισάγουμε τον προβληματισμό στους μαθητές μας για τους κινδύνους και τις ωφέλειες του διαδικτύου. Με αυτό τον τρόπο και με ερωτήσεις όπως:

Το Internet έχει κινδύνους;

Πως προστατευόμαστε από αυτούς;

Ζητάμε βοήθεια από ενήλικες όταν κάτι δε γνωρίζουμε στο διαδίκτυο;

Αναπτύσσονται στα παιδιά στάσεις ασφαλούς χρήσης του διαδικτύου.

Στη συνέχεια μεταβαίνουμε στην αίθουσα των υπολογιστών, τα παιδιά πλοηγούνται στα παιχνίδια και τις διαδικτυακές δραστηριότητες της σελίδας <http://www.saferinternet.gr/>. Αφού ολοκληρωθεί η περιήγησή μας στους κινδύνους του διαδικτύου αλλά και στους κανόνες της σωστής και ασφαλούς συμπεριφοράς μας στο διαδίκτυο, επιστρέφουμε στην τάξη και διοργανώνουμε έναν αγώνα επιχειρηματολογίας.

Δύο ομάδες είναι υπέρ της τεχνολογίας στη ζωή του ανθρώπου και δύο κατά. Η κάθε ομάδα φροντίζει να ανακαλύψει και να στηρίξει επιχειρήματα, για να εδραιώσει και ισχυροποιήσει τη θέση της πάνω στο θέμα. Οι επιχειρηματολογίες έχουν χρονική διάρκεια 10 λεπτά για την κάθε ομάδα. Αρχικά επιχειρηματολογεί η πρώτη ομάδα που είναι υπέρ της τεχνολογίας και στη συνέχεια η πρώτη ομάδα που είναι κατά της τεχνολογίας.

Με την ολοκλήρωση και αυτής της δραστηριότητας ολοκληρώνεται η εφαρμογή του σεναρίου.

## **Ζ. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Μπορεί να οργανωθεί ημερίδα επιχειρηματολογίας για όλο το σχολείο με επιλογή από αντίστοιχα θέματα. Επίσης, θα μπορούσαν οι μαθητές να σχεδιάσουν και να παρουσιάσουν την αγαπημένη τους εφεύρεση και τον αγαπημένο τους εφευρέτη. Επιπλέον, θα μπορούσε να γίνει ένα θεατρικό δρώμενο, με το οποίο οι μαθητές θα παρουσιάσουν τη ζωή και το έργο διάσημων εφευρετών. Ακόμη, θα μπορούσαμε να εισαγάγουμε την προβληματική στους μαθητές μας με κάποιες ερωτήσεις, όπως τι θα γινόταν αν δεν είχαμε αυτές τις εφευρέσεις στη ζωή μας, τι θα άλλαζε, θα ήταν καλύτερη ή χειρότερη κλπ.

Ο δάσκαλος/α θα μπορούσε επιπλέον να εμπλουτίσει τη διδασκαλία με την ανάγνωση και μελέτη των ακόλουθων, συναφών με τη θεματολογία μας, κειμένων και παρουσιάσεων:

1. «Το μηχάνημα», του Ευγένιου Τριβιζά
2. «Η εξέλιξη της τεχνολογίας», παρουσίαση στο 2ο μαθητικό συνέδριο Πληροφορικής από τα Πρότυπα Εκπαιδευτήρια Θεσσαλονίκης:  
<http://www.protypa.gr/frontend/article.php?aid=279&cid=36>

## **Η. ΚΡΙΤΙΚΗ**

Αν και το αρχικό σενάριο προέβλεπε 12 ώρες για την ολοκλήρωση του η εφαρμογή του έγινε σε 10 διδακτικές ώρες. Η εφαρμογή του ήταν ευχάριστη για τα παιδιά, αν και κάποια προτεινόμενα βίντεο είχαν αφαιρεθεί από τους ιστότοπους.

## **Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Βοσνιάδου, Σ. 2006. *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση.* Αθήνα: Gutenberg

Cuban, L. 2001. *Oversold and Underused: Computers in the Classroom.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Κασιμάτη, Κ., Φερεντίνος, Σ., Καλλιγάς, Χ. 2002. Εισαγωγή καινοτομιών στη διδακτική πρακτική. Νέες τεχνολογίες και εκπαιδευτικοί. *Μέντορας*, (6), 29-45.

Κουτσογιάννης, Δ. 2000. *Γλωσσική αγωγή και διαδίκτυο: δυνατότητες και περιορισμοί.* Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα, Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης, 234-244.

Koutsogiannis, D. & B. Mitsikopoulou. 2004. The Internet as a glocal discourse environment. *Language Learning & Technology*, 8 (3), 83-89, <http://llt.msu.edu/vol8num3/koutsogiannis/default.html> [5.1.2011]

Kress, G. 2003. *Literacy in the New Media Age.* London and New York: Routledge.