



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:

«Η χώρα των γραμμάτων»

Συγγραφή: ΤΥΜΠΑ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

Εφαρμογή: ΛΑΓΟΥΡΗ ΜΑΡΙΝΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Η χώρα των γραμμάτων

Εφαρμογή σεναρίου

Μαρίνα Λάγουρη

Δημιουργία σεναρίου

Ευαγγελία Τύμπα

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης

Χρονολογία

Από 10-03-2014 έως 04-04-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Δεν αντλεί από τα σχολικά βιβλία

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Γλώσσα



II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Θεατρική Αγωγή

II. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ευέλικτη Ζώνη

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 24 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, φορητοί υπολογιστές, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του σεναρίου δεν απαιτείται μεγάλη εξοικείωση των μαθητών με τους υπολογιστές, αρκεί να έχουν μια πρώτη επαφή με το πληκτρολόγιο και με το ποντίκι. Η εξοικείωσή τους με το λογισμικό γίνεται πολύ γρήγορα, καθώς το συγκεκριμένο λογισμικό απευθύνεται και σε παιδιά του Νηπιαγωγείου. Οι μαθητές καλό θα είναι να έχουν σχετική εμπειρία στην ομαδοσυνεργατική εργασία.

Ο ρόλος της εκπαιδευτικού ήταν καθοδηγητικός, συμβουλευτικός και άρα έπρεπε να έχει βασικές δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή και να γνωρίζει τις βασικές λειτουργίες των λογισμικών που χρησιμοποίησε. Είχε φροντίσει να εγκαταστήσει τα λογισμικά που χρειαζόταν για την υλοποίηση του σεναρίου στους υπολογιστές στους οποίους εργάστηκαν οι μαθητές.

Απαιτήθηκε ένας κεντρικός υπολογιστής και μηχανήμα προβολής στην αίθουσα διδασκαλίας και υπολογιστές για τις εργασίες των μαθητών.



Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ευαγγελία Τύμπα, Η χώρα των γραμμάτων, Διαθεματικό, Α΄ Δημοτικού, 2011

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο επεκτείνει εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων εγκεκριμένο από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο κλειστού τύπου, με τίτλο: «Ο Ξεφτέρης στη χώρα των γραμμάτων» που αφορά στην αναγνώριση και γραφή των γραμμάτων της αλφαβήτου. Το σενάριο αξιοποιεί το θέμα και την ιστορία του λογισμικού, για να ωθήσει τα παιδιά σε δραστηριότητες που αφορούν στην εκμάθηση και εμπέδωση των γραμμάτων, τη γραφή λέξεων και κειμένων, τη δημιουργία αφίσας, την κατασκευή ποικίλων αλφαβηταρίων και βιβλίων.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Τα περισσότερα παιδιά έρχονται στην Α΄ Δημοτικού γνωρίζοντας αρκετά από τα γράμματα της αλφαβήτας. Κάποια γνωρίζουν καλύτερα τα πεζά, κάποια τα κεφαλαία γράμματα και ορισμένα παιδιά εξίσου καλά και τα δύο. Κάποια παιδιά μπορεί να γράφουν και να διαβάζουν μικρές λέξεις, ενώ άλλα κανονικές φράσεις. Επίσης συμβαίνει ορισμένα παιδιά, ενώ έχουν εξασκηθεί από το περιβάλλον τους στην αναγνώριση των γραμμάτων και των λέξεων, δεν έχουν εξασκηθεί καθόλου στη γραφή. Τα επίπεδα γραμματισμού, λοιπόν, των παιδιών είναι ποικίλα, αλλά σπάνια



λαμβάνονται υπόψη από τις/τους εκπαιδευτικούς, ώστε να εφαρμόσουν διαφοροποιημένη διδασκαλία. Το ίδιο το σχολικό εγχειρίδιο, εξάλλου, δεν αξιοποιεί τις γνώσεις των παιδιών, καθώς ακολουθεί μια συγκεκριμένη γραμμική σειρά διδασκαλίας των γραμμάτων. Έτσι, χάνεται πολύτιμος χρόνος για πολλά παιδιά και κυρίως η διάθεσή τους για μάθηση, καθώς καλούνται να γράψουν κείμενα για πρώτη φορά, αφού μάθουν όλα τα γράμματα της αλφαβήτας (περίπου μετά τον Φεβρουάριο). Το συγκεκριμένο σενάριο, αντίθετα, δίνει τη δυνατότητα από την αρχή ακόμα της σχολικής χρονιάς σε κάθε παιδί να συνεχίσει από το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται, να εμπεδώσει και να προεκτείνει τις γνώσεις του, όπως έδειξε άλλωστε και η εμπειρία εφαρμογής στην τάξη. Τα παιδιά μαθαίνουν τα γράμματα πολύ εύκολα με τη σειρά που τα ίδια επιλέγουν, παίζοντας ουσιαστικά με το λογισμικό, και στη συνέχεια καλούνται να γράψουν κείμενα, αναλόγως του επιπέδου τους.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να γνωρίσουν ζώα (χαρακτηριστικά, ζωή, ράτσες κλπ)·
- να γνωρίσουν τα ζώα μέσα από τη λογοτεχνία.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να μάθουν τα γράμματα (κεφαλαία, πεζά)·
- να μάθουν το αλφάβητο·
- να μάθουν να γράφουν απλές λέξεις και προτάσεις·
- να μάθουν να γράφουν κείμενο·
- να μάθουν τα βασικά σημεία στίξης και τη χρήση τους·
- ασκήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο·
- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο·



- να παραγάγουν ποικίλα κειμενικά είδη (αφήγηση, περιγραφή, διάλογος, παραμύθι κά.).

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό·
- 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 εικόνας·
- να γνωρίσουν τον τρόπο αναζήτησης σε ηλεκτρονικό λεξικό·
- να μάθουν να εκτυπώνουν κείμενο.

Διδακτικές πρακτικές

Οι διδακτικές πρακτικές συνοψίζονται στο Ε.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Η εισαγωγή του λογισμικού στην τάξη μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή κριθεί κατάλληλη, χωρίς να χρειάζεται κάποια ιδιαίτερη προετοιμασία των μαθητών. Μπορεί απλώς να τους πούμε ότι θα δουν ένα διαφορετικό βιβλίο που μιλάει και περπατάει και χρειάζεται τη δική τους βοήθεια για να γράψει μια ιστορία. Αφού δούμε ότι οι μαθητές έχουν σχεδόν εξαντλήσει τις δυνατότητες του λογισμικού, μπορούμε να περάσουμε στις δραστηριότητες του σεναρίου.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται με τους στόχους του γλωσσικού μαθήματος, καθώς βοηθάει στη διδασκαλία και εμπέδωση των γραμμάτων και καλλιεργεί τον προφορικό και γραπτό λόγο. Μπορούμε να το εφαρμόσουμε είτε εντελώς ανεξάρτητα από το



σχολικό βιβλίο είτε παράλληλα με αυτό ως εμπέδωση των γραμμάτων που διδάσκουμε.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι δραστηριότητες του σεναρίου ουσιαστικά υποστηρίζονταν από το λογισμικό «Ο Ξεφτέρης στη χώρα των γραμμάτων», οι οποίες αποτελούσαν ταυτόχρονα και το περιεχόμενο, την ύλη του σεναρίου. Επίσης, αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες του υπολογιστή για γραφή και επεξεργασία των λέξεων και κειμένων.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η–10η διδακτική ώρα

Εξοικείωση με το λογισμικό – Ολομέλεια

Στη φάση αυτή που ξεκίνησε αφού είχαν διδαχτεί όλα τα γράμματα της αλφαβήτας, οι μαθητές ήρθαν σε επαφή και γνώρισαν το λογισμικό με σκοπό την εμπέδωση και αξιολόγησή τους. Ουσιαστικά, οι μαθητές παίζοντας με το λογισμικό έκαναν επανάληψη και εμπέδωσαν τα γράμματα, πεζά και κεφαλαία, κατάλαβαν την ιστορία και αποστήθισαν μέσα από το παιχνίδι τους ήρωες και τις λέξεις. Μετά την αρχική εξήγηση και επίδειξη της λειτουργίας και της φιλοσοφίας του λογισμικού από την εκπαιδευτικό στον βιντεοπροβολέα της τάξης δεν χρειάστηκε περαιτέρω παρέμβασή της, καθώς το λογισμικό είναι εύχρηστο και κατανοητό σε όλους τους μαθητές και σε όσους έχουν μικρή ή καθόλου εξοικείωση με τον υπολογιστή.

Με βάση το πλαίσιο του λογισμικού οι μαθητές έπρεπε να βοηθήσουν τον Ξεφτέρη στην αναζήτηση των γραμμάτων του ελληνικού αλφαβήτου να επισκεφτεί 3 πόλεις, την Ποταμούπολη, Ηφαιστειούπολη και Ωκεανούπολη, με 24 διαφορετικά σπίτια τα οποία κατοικούνταν από ανθρώπους ή ανθρωπόμορφα ζώακια που μιλούσαν, χαιρετούσαν, έκαναν γκριμάτσες και έλεγαν ποιήματα. Από κάθε ζώο ή άνθρωπο ζητούσε να του δώσει ένα γράμμα (το όνομα του ζώου άρχιζε από το



γράμμα αυτό, π.χ. Μίμης, το μυρμήγκι. Φωφώ, η φώκια). Για να δώσει το ζώο το γράμμα του στον Ξεφτέρη, αυτός έπρεπε να βρει λέξεις (πράγματα μέσα από το σπιτάκι) που άρχιζαν από αυτό το γράμμα. Μόνο αν έβρισκε αυτές τις λέξεις ο Ξεφτέρης (αυτή είναι η συμμετοχή των μαθητών), κέρδιζε το γράμμα και έφευγε από το σπιτάκι. Με τις λέξεις αυτές ο Ξεφτέρης-βιβλίο γέμιζε τις άδειες σελίδες του.



Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν με την παρουσίαση του λογισμικού και ήθελαν να αρχίσουν αμέσως την αναζήτηση των γραμμάτων. Δύο-τρεις μαθητές είπαν ότι ήξεραν και θα μπορούσαν να βοηθήσουν τους συμμαθητές τους. Με υπόδειξη της εκπαιδευτικού και αποδοχή από τους μαθητές, συμφωνήθηκε να παίζουν σε δυάδες στον σταθερό υπολογιστή και οι υπόλοιποι μαθητές να παρακολουθούν από τον προτζέκτορα και να συμμετέχουν στην ανεύρεση των λέξεων.



Όταν έβρισκαν μια λέξη διαβαζόταν στην ολομέλεια, η εκπαιδευτικός την έγραφε στον πίνακα και γινόταν αναφορά στην ορθογραφία της, στη συνέχεια οι μαθητές την έγραφαν στο τετράδιό τους. Στόχος ήταν η εμπέδωση των γραμματικών φαινομένων και της ορθογραφίας που είχαν ήδη μάθει. Εντύπωση προκάλεσε ότι οι μαθητές συμμετείχαν σε όλη την διάρκεια της δραστηριότητας με αμείωτο ενθουσιασμό και ενδιαφέρον.



11η–12η διδακτική ώρα

Ομάδες

Κατά το διδακτικό αυτό δίωρο, η εκπαιδευτικός πρότεινε στους μαθητές να φτιάξουν μια μεγάλη ζωγραφιά με τις πολιτείες που επισκέφθηκε ο Ξεφτέρης (Ποταμούπολη, Ηφαιστειούπολη, Ωκεανούπολη), και σε κάθε πολιτεία να τοποθετήσουν τα σπιτάκια της. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε τρεις ομάδες και καθεμιά ζωγράφισε μια πολιτεία με τα σπιτάκια, τα ποτάμια, τα ρυάκια, τα ηφαιστεια κλπ. Τονίστηκε ότι πρέπει να προσέξουν να ζωγραφίσουν τα γράμματα-σπιτάκια μεγάλα και ευδιάκριτα και πάνω στην πόρτα τους να γράψουν σε πινακίδα το όνομα του ζώου ή του ανθρώπου που κατοικεί σε αυτό π.χ. «Βασίλης ο βάτραχος», «Ηλίας ο ήρωας». Τίτλο η ζωγραφιά τους είχε το όνομα της πολιτείας.



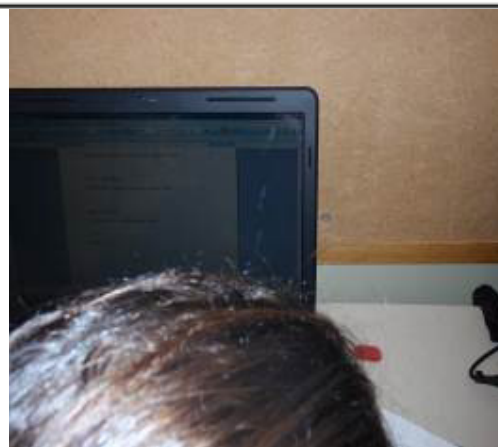
Η εκπαιδευτικός ήταν κοντά στις ομάδες των μαθητών βοηθούσε και παρενέβαινε για την επίλυση των προβλημάτων. Λόγω του μεγάλου αριθμού των μαθητών στις ομάδες, στην αρχή δημιουργήθηκαν διαφωνίες και εντάσεις οι οποίες διευθετήθηκαν με την παρέμβαση της εκπαιδευτικού και οι μαθητές συνεργάστηκαν αρκετά καλά και ολοκλήρωσαν τη ζωγραφιά τους.



13η–15η διδακτική ώρα

Ομάδες

Οι μαθητές έγραψαν τις ταμπέλες των σπιτιών και τα ονόματα των πολιτειών με το μολύβι πάνω στη ζωγραφιά τους. Τις λέξεις που είχαν βρει μέσα σε κάθε σπιτάκι τις έγραψαν στον υπολογιστή δουλεύοντας σε ομάδες των δύο ατόμων. Η εκπαιδευτικός τους βοήθησε, οι ομάδες μοιράστηκαν τις λέξεις και τις έγραψαν στον κειμενογράφο, τον οποίο γνώριζαν οι μαθητές καθώς τον είχαν χρησιμοποιήσει και σε άλλη εφαρμογή και δεν συνάντησαν μεγάλες δυσκολίες. Η εκπαιδευτικός ήταν καθόλη τη διάρκεια δίπλα στις ομάδες. Έδειξε πώς να αποθηκεύσει η κάθε ομάδα το αρχείο της όταν τελείωσε. Αφού τελείωσαν όλες οι ομάδες, η εκπαιδευτικός έδειξε στην ολομέλεια τη λειτουργία της εκτύπωσης και εκτύπωσε τις σελίδες με τις λέξεις που έγραψαν.



Μοιράστηκαν οι εκτυπωμένες σελίδες με τις λέξεις, οι μαθητές τις έκοψαν σχηματίζοντας ένα μικρό ρολό και το κόλλησαν επάνω στην πόρτα από το σπιτάκι που ζωγράφισαν.



16η – 17η διδακτική ώρα

Ολομέλεια–Ομάδες

Προτάθηκε στους μαθητές να φτιάξουν ένα αλφαβητάριο σε αφίσα. Αυτό προξένησε το ενδιαφέρον τους και ρώτησαν πώς θα μπορούσαν να το κάνουν. Ένας μαθητής ρώτησε αν θα χωρούσαν όλα τα γράμματα σε μια αφίσα. Η εκπαιδευτικός εξήγησε



τον τρόπο που θα γινόταν. Πρώτα έπρεπε να εκτυπώσουν τα γράμματα και τα ζώα ή τους ανθρώπους από το λογισμικό με τον τρόπο που είχαν εκτυπώσει και τις λέξεις. Η πλειονότητα των μαθητών το θυμόταν και η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να την καθοδηγήσουν. Η εργασία έγινε στον κεντρικό υπολογιστή της τάξης και οι μαθητές παρακολουθούσαν από τον βιντεοπροβολέα. Εκτυπώθηκαν σε ασπρόμαυρο και σε αρκετά μεγάλο μέγεθος έτσι ώστε να είναι ευδιάκριτα. Μοιράστηκαν και ζητήθηκε από τους μαθητές να τα χρωματίσουν με μαρκαδόρους. Στη συνέχεια δουλεύοντας ομαδικά όλη η τάξη κόλλησαν τα ζωάκια με το γράμμα τους δίπλα, σε μεγάλη αφίσα χρησιμοποιώντας χαρτί του μέτρου και έφτιαξαν το αλφαβητάριο σε αφίσα. Συνεργάστηκαν δημιουργικά χωρίς διαφωνίες και βοηθώντας ο ένας τον άλλο.



18η–20η διδακτική ώρα

Ολομέλεια–Ομάδες

Επισκέψεις στα ζώα – Δραματοποίηση – Διάλογος

Η εκπαιδευτικός δημιούργησε το κατάλληλο κλίμα στην τάξη ρωτώντας τους μαθητές αν τους άρεσε το λογισμικό, τι τους άρεσε και τι όχι και τι θα ήθελαν να



προτείνουν. Τους ενθάρρυνε να εκφράσουν ελεύθερα τις απόψεις και τις προτάσεις τους. Έγινε μια εποικοδομητική συζήτηση όπου οι μαθητές εξέφρασαν απόψεις και τις αιτιολόγησαν. Αυτό που διαπιστώθηκε ήταν ότι όλοι οι μαθητές ήταν ενθουσιασμένοι με το λογισμικό, αρκετοί μαθητές είπαν ότι θα ήθελαν να το έχουν και στο σπίτι τους να το παίζουν ολόκληρο μόνοι τους.

Δίνοντας συνέχεια στην συζήτηση, η εκπαιδευτικός ανέφερε ότι παρατήρησε στο λογισμικό ότι ο Ξεφτέρης με το κάθε ζωάκι αντάλλαξαν πολύ λίγες κουβέντες και αναρωτήθηκε αν στην «πραγματικότητα» ο Ξεφτέρης μίλησε αρκετά μαζί του, αν του είπε για τη ζωή του, πώς περνάει στη χώρα των γραμμάτων και ο Ξεφτέρης του διηγήθηκε τη δική του περιπέτεια. Αν το ζωάκι είδε πόσο κουρασμένος ήταν ο Ξεφτέρης από το ταξίδι και το ψάξιμο και τον κάλεσε να ξεκουραστεί, τον κέρασε, τον βοήθησε να βρει τις κρυμμένες λέξεις κ.ο.κ

Οι μαθητές πήραν αμέσως τον λόγο και είπαν ότι πιο λογικό είναι έτσι να έχει συμβεί, να μίλησαν πολλές ώρες ώσπου να κοιμηθούν. Μια μαθήτριά είπε πως μάλλον θα είχαν πολλά να πουν για τη ζωή τους και δεν θα μπορούσε να κρατήσει τόσες ώρες το λογισμικό. Η εκπαιδευτικός τους πρότεινε να σκεφτούν τι άραγε να συζήτησε ο Ξεφτέρης με τα ζωάκια και τους ανθρώπους που συνάντησε. Τους πρότεινε να συνεργαστούν σε ομάδες να επιλέξουν ένα ζωάκι ή άνθρωπο, να δημιουργήσουν τους δικούς τους διαλόγους και να δραματοποιήσουν την επίσκεψη. Συμφώνησαν όλοι οι μαθητές, τους άρεσε πολύ η ιδέα όπως είπαν και άρχισαν να συζητούν μεταξύ τους για να προετοιμάσουν τη σκηνή. Ιδιαίτερα ενδιαφέρον ήταν το γεγονός ότι οι μαθητές συνεργάστηκαν άνογα, υποδειγματικά χωρίς διαφωνίες. Μόνοι τους χωρίστηκαν σε ομάδες, συμφώνησαν τους διαλόγους, μοίρασαν τους ρόλους και έκαναν πρόβα για τη δραματοποίηση της επίσκεψης.

Σε κάθε ομάδα ένας μαθητής υποδύθηκε τον Ξεφτέρη και κάποιος άλλος ένα από τα ζωάκια ή τους ανθρώπους που κατοικούσαν στη χώρα των γραμμάτων, έπαιξαν τη σκηνή σαν να βρίσκονταν μέσα στο σπιτάκι, στην ολομέλεια της τάξης.



Όλοι ήταν τέλειοι ηθοποιοί αλλά το κυριότερο ήταν ότι το διασκεδάσε όλη η τάξη.



21η – 23η διδακτική ώρα

Ολομέλεια

Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, η εκπαιδευτικός ανέφερε στους μαθητές ότι ήταν πολύ πιθανόν τα ζώα να οργάνωσαν και ένα αποχαιρετιστήριο πάρτι



για τον Ξεφτέρη, που έμεινε τόσο καιρό μαζί τους. Κάθε ζώο να έγραψε ένα μικρό αποχαιρετιστήριο γράμμα όπου θα έλεγε λίγα λόγια για τον φίλο του και ο Ξεφτέρης να έβαλε όλα τα γράμματα στις σελίδες του ή σε ένα κουτί, για να τα πάρει μαζί του και να τους θυμάται. Ρώτησε τους μαθητές να πουν τι νομίζουν ότι έγραψαν στο γράμμα τα ζώακια, τι θα ήθελαν να πουν στον φίλο τους που έφευγε. Αφού ακούστηκαν πολλές απόψεις για λίγη ώρα, η εκπαιδευτικός έδωσε τυπωμένη μια σελίδα, το φύλλο εργασίας που προτείνει η δημιουργός του σεναρίου, σε κάθε μαθητή για να γράψει παίρνοντας τη θέση κάποιου ζώου ή ανθρώπου που θα επιλέξει ο ίδιος, ένα γράμμα στον φίλο του τον Ξεφτέρη. Τονίστηκε ότι το γράμμα θα ήταν 2-3 προτασούλες και να χρησιμοποιήσουν γνωστές λέξεις που ήδη ήξεραν. Βέβαια η εκπαιδευτικός ήταν συνεχώς δίπλα τους και τους βοηθούσε, καθώς οι μαθητές δεν είχαν ευχέρεια στον γραπτό λόγο και δυσκολεύτηκαν αρκετά γιατί ήθελαν να γράψουν πολλές προτάσεις «για να είναι κανονικό γράμμα» όπως είπαν, χρησιμοποιώντας δύσκολες λέξεις. Στο τέλος και με τις συμβουλές της εκπαιδευτικού χρησιμοποίησαν λέξεις που ήξεραν και ολοκλήρωσαν το γράμμα με επιτυχία.

Αγαπημένε μου φίλε, Ξεφτέρη,

Χάρηκα πολύ που ήρθες στην χώρα των γραμμάτων και

Μάρισε, πάλι και έφες... στο... σπίτι...
 μου Ξεφτέρη και όταν θα φες
 πάλι ρίξε μου Ξεφτέρη θα πούμε
 στην... πλασματάκι...

.....



Με αγάπη,

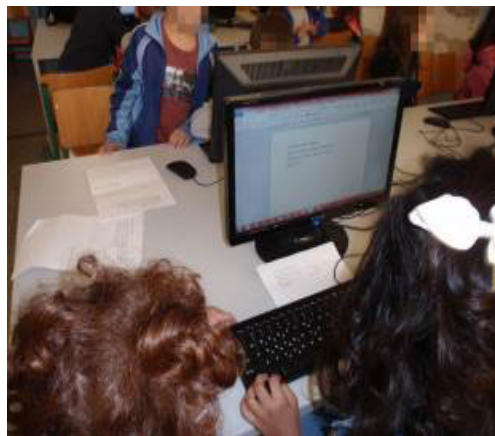
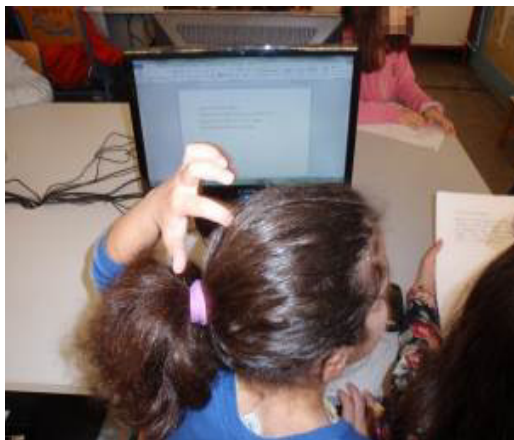
Λάκης α. Λαγός



24^η διδακτική ώρα

Ομάδες

Οι μαθητές στην αίθουσα υπολογιστών δουλεύοντας σε ομάδες των δύο ατόμων, έγραψαν το γράμμα στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας τον κειμενογράφο. Σε κάθε ομάδα οι μαθητές συνεργάστηκαν, βοηθήθηκαν και έγραψε κάθε μαθητής το δικό του γράμμα. Η εκπαιδευτικός ήταν δίπλα στους μαθητές και βοήθησε όπου είχαν δυσκολία. Στο τέλος με την υπόδειξή της αποθήκευσαν το αρχείο στον φάκελό τους στην επιφάνεια του υπολογιστή. Στόχος ήταν η εξοικείωση των μαθητών με τις λειτουργίες του κειμενογράφου και η χρήση του πληκτρολογίου.





ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο εργασίας

Αγαπημένε μου φίλε, Ξεφτέρη,

Χάρηκα πολύ που ήρθες στη χώρα των γραμμάτων και

.....
.....
.....
.....

Με αγάπη, ο/η φίλος/η σου

.....

Το φύλλο εργασίας που προτείνεται υπάρχει σε αρχείο στον συνοδευτικό φάκελο.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο, ως ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων, μπορεί να καταλήξει στην κατασκευή του «βιβλίου του Ξεφτέρη».

Ως προς το περιεχόμενο:

1^η Επιλογή: Τα παιδιά εξιστορούν τις περιπέτειες του Ξεφτέρη, από ποιες πολιτείες πέρασε, ποια σπιτάκια επισκέφτηκε, τι είπε με κάθε ζώακι, ποιο γράμμα και ποιες λέξεις πήρε. Ουσιαστικά μεταφέρουν σε γραπτό λόγο, αφήγηση, την ιστορία που παρουσιάζει το λογισμικό. Το βιβλίο αυτό είναι εύκολο να γίνει, γιατί οι δραστηριότητες που προηγήθηκαν λειτουργούν ως προετοιμασία για τη γραφή του.

2^η Επιλογή: Τα παιδιά δημιουργούν ένα πρωτότυπο παραμύθι με τις λέξεις που πήρε ο Ξεφτέρης από κάθε σπιτάκι. Ένα κλασικό μαγικό παραμύθι, που το γράφουν για να το χαρίσουν στον Ξεφτέρη, ο οποίος θα γίνει έτσι ένα πολύ χαρούμενο παιδικό βιβλίο... Στην περίπτωση αυτή μπορούμε να λειτουργήσουμε με τη λογική της «δημιουργικής γραφής». Κάποια ομάδα θα ξεκινήσει την ιστορία (ενσωματώνοντας όσες από τις λέξεις μπορούν) και οι άλλες θα συνεχίσουν με τον ίδιο τρόπο.

Μπορεί επίσης να γίνει προφορική ή γραπτή παρουσίαση ενός ζώου από τους μαθητές. Μια ομάδα παιδιών αναλαμβάνει να παρουσιάσει κάποιο από τα ζώα ή μια ομάδα ζώων (π.χ. τα ζώα της Ωκεανούπολης) που κατοικούν στις πολιτείες της χώρας των γραμμάτων. Μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες σε βιβλία και στο διαδίκτυο. Μπορούν να κάνουν την παρουσίαση προφορικά και να δείξουν μόνο εικόνες από βιβλία ή με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού να γράψουν για κάθε ένα από τα σημεία που πρέπει να παρουσιάσουν λίγα λόγια και να σκανάρουν κάποιες εικόνες που θα επιλέξουν σε αρχείο Προγράμματος Παρουσίασης.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εφαρμογή του σεναρίου δεν ήταν δύσκολη ως προς τη χρήση και κατανόηση του λογισμικού από τους μαθητές και την οργάνωση των δραστηριοτήτων. Οι μαθητές εντυπωσιάστηκαν, τους άρεσε η δραματοποίηση και συμμετείχαν με ενθουσιασμό όπως και στις δραστηριότητες των εικαστικών. Δεν υλοποιήθηκαν οι προτεινόμενες δραστηριότητες του σεναρίου στο σύνολό τους. Η εκπαιδευτικός έκανε επιλογή, όπως προτείνεται και από τη δημιουργό του σεναρίου.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο «Συνοδευτικό υλικό» περιέχεται το φύλλο εργασίας και στον φάκελο «Τεκμήρια» είναι οι εργασίες των μαθητών.