



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:

«Ο κύριος με το καπέλο»

Συγγραφή: ΜΟΙΡΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

Εφαρμογή: ΛΑΓΟΥΡΗ ΜΑΡΙΝΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2013



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

Ο κύριος με το καπέλο

Εφαρμογή σεναρίου

Μαρίνα Λάγουρη

Δημιουργία σεναρίου

Παναγιώτης Μοίρας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης

Χρονολογία

Από 11-11-2013 έως 15-11-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 2: «Η παρέα».

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 9 διδακτικές ώρες



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών: Το διδακτικό σενάριο δεν απαιτεί συγκεκριμένες προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών. Με δεδομένο ότι όλοι οι μαθητές έχουν φοιτήσει στο Νηπιαγωγείο και έχουν καλλιεργήσει σε κάποιο βαθμό τον προφορικό τους λόγο, αναμένεται η ικανοποιητική συμμετοχή τους σε δραστηριότητες που απαιτούν προφορική έκφραση. Επίσης, επειδή μέχρι την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές πιθανόν να μην έχουν εμπειρία της εργασίας σε ομάδες, καλό θα ήταν να προηγηθεί η εξοικείωση των παιδιών με την ομαδική εργασία.

Προεργασία του εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει βασικές δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή και να γνωρίζει βασικές λειτουργίες των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν. Τέλος, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει φροντίσει για την εγκατάσταση των φακέλων με τα απαραίτητα αρχεία στους Η/Υ στους οποίους θα εργαστούν οι μαθητικές ομάδες.

Υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου: Το σενάριο υλοποιείται στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου το οποίο είναι διαμορφωμένο κατάλληλα για να είναι δυνατή η εργασία των ομάδων τόσο στην ολομέλεια όσο και στους Η/Υ. Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται η ύπαρξη Η/Υ ισάριθμων με τις ομάδες εργασίας των μαθητών, η εγκατάσταση σε αυτούς των λογισμικών που περιγράφονται στο κεφάλαιο «[Αξιοποίηση των ΤΠΕ](#)» του παρόντος και η σύνδεσή τους με το διαδίκτυο. Επίσης, απαραίτητη είναι η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα για την παρουσίαση στην ολομέλεια των video που προτείνονται από το σενάριο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.



Το σενάριο στηρίζεται

Παναγιώτης Μοίρας, Ο κύριος με το καπέλο, Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το διδακτικό σενάριο αφορά τη διδασκαλία του φωνήματος-γραφήματος *Κκ*. Το επικοινωνιακό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται η διδασκαλία αφορά την περιγραφή του κυρίου με το καπέλο, όπως εικονίζεται στο βιβλίο του μαθητή, τα ρούχα του και τα χρώματά τους. Οι μαθητές ασκούνται στον προφορική περιγραφή αντικειμένων, περιγράφοντας τα ρούχα του κυρίου και παίζοντας με τα καπέλα του Πινόκιο, ενώ παράλληλα ασκούνται να εντοπίζουν και να αναγνωρίζουν το φώνημα-γράφημα μέσα από κατάλληλα διαμορφωμένες δραστηριότητες.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η εξοικείωση των μαθητών με τη φωνολογική δομή των λέξεων συμβάλλει στην κατάκτηση της ανάγνωσης και της γραφής. Η φωνολογική επίγνωση αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες για την πρόβλεψη της επιτυχημένης ανάγνωσης (Πόρποδας 2002· Stanovich 1988).

Στο σενάριο διδάσκεται το γράμμα *Κκ* παράλληλα με τη διδασκαλία του αντίστοιχου φωνήματος. Σύμφωνα με έρευνες υπάρχουν πολύ θετικά αποτελέσματα όταν οι φωνημικές ασκήσεις συνοδεύονται από τη διδασκαλία και την εκμάθηση των αντίστοιχων γραμμάτων (Blacham 1991). Μάλιστα, ως ο πλέον αποτελεσματικός



τρόπος για τη διευκόλυνση της εκμάθησης της ανάγνωσης κρίνεται αυτός που συνδυάζει τη διδασκαλία της φωνημικής ευαισθητοποίησης με τη διδασκαλία των γραφοφωνημικών αντιστοιχιών (Blachman, Ball, Black & Tangel 1994· Bradley & Bryant 1983· Byrne & Fielding-Barnsley 1995· Iversen & Tunmer 1993). Δραστηριότητες διαταγμένες σε βήματα, παιχνιδάκια για να προκαλούν το ενδιαφέρον των μαθητών και να εξασφαλίζουν τη συμμετοχή τους επιλέγονται προκειμένου οι μαθητές να προσεγγίσουν σταδιακά τους στόχους που έχουν τεθεί.

Οι μαθητές χωρισμένοι σε πέντε ομάδες των 3-4 ατόμων εργάζονται στην αίθουσα των Η/Υ, η οποία είναι διαμορφωμένη έτσι (τραπέζια εργασίας στο κέντρο και πάγκοι με Η/Υ περιμετρικά της αίθουσας), ώστε να εξυπηρετεί τόσο την εργασία στην ολομέλεια (εισηγήσεις, συζητήσεις, προβολές), όσο και την εργασία σε ομάδες (με τη χρήση ή όχι των Η/Υ).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν περιπτώσεις στις οποίες χρησιμοποιείται το καπέλο·
- να εξοικειωθούν με τα χρώματα.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να ασκήσουν, να καλλιεργήσουν και να δομήσουν τον προφορικό τους λόγο, βήμα απαραίτητο για τη μετάβαση στον γραπτό λόγο·
- να ασκηθούν στην περιγραφή αντικειμένων·
- να συνδέσουν το φώνημα με το γράφημα, καλλιεργώντας έτσι τη φωνημική τους ενημερότητα·
- να ακούν προσεκτικά και να εντοπίζουν από ψηφιακά μέσα το φώνημα Κκ·



- να βρίσκουν και να επιλέγουν λέξεις που το αρχικό τους γράμμα είναι το *Κκ*.
- να εντοπίζουν το γράμμα *Κκ* μέσα σε ένα λεκτικό σύνολο και να διαχωρίζουν το κεφαλαίο από το πεζό.
- να μπορούν να αντιστοιχίζουν λέξεις και έννοιες με εικόνες.

Γραμματισμοί

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να εξοικειωθούν με εργαλεία και λειτουργίες του επεξεργαστή κειμένου, όπως είναι η επισήμανση, η μορφοποίηση κειμένου, η γραφή σε πίνακα, η μορφοποίηση εικόνων, η γραφή εντός πλαισίων των επεξηγήσεων.
- να γνωρίσουν το λογισμικό ζωγραφικής «Ζωγραφική» και να εξοικειωθούν με εργαλεία και λειτουργίες του, όπως το άνοιγμα και κλείσιμο της εφαρμογής, η χρήση του κουβά και της παλέτας των χρωμάτων.
- να γνωρίσουν το λογισμικό παρουσίασης και να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα «σύρε και άφησε» (Drag and Drop) στο περιβάλλον του λογισμικού.
- να εισαγάγουν εικόνες στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού και να δημιουργούν συνδέσεις (links).

Διδακτικές πρακτικές

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου προτείνεται η υιοθέτηση ενός κατευθυνόμενου ερευνητικού-ανακαλυπτικού μοντέλου διδασκαλίας, κατά το οποίο ο διδάσκοντας θα παρακινεί τους μαθητές να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν νέα δεδομένα. Ο εκπαιδευτικός καλείται να λειτουργήσει ως διευθυντής ορχήστρας που θα οδηγήσει τα μέλη της ορχήστρας (μαθητές) στη μέγιστη απόδοσή τους (Tomlinson 2005). Οι μαθητές κατά την υλοποίηση του σεναρίου αξιοποιούν εργαλεία των Τ.Π.Ε., παίζουν και συνεργάζονται συμμετέχοντας ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία.



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την εφαρμογή του σεναρίου αποτέλεσε η διδασκαλία της 2^{ης} ενότητας του α' τεύχους της *Γλώσσας της Α' Τάξης*, «[Η παρέα](#)» και ειδικότερα της υποενότητας «Ο κύριος με το καπέλο», Βιβλίο Μαθητή σ. 32.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται με την ενότητα 2 «[Η παρέα](#)» του α' τεύχους του σχολικού εγχειριδίου της *Γλώσσας της Α' Τάξης* και πιο συγκεκριμένα με την υποενότητα «Ο κύριος με το καπέλο». Στόχοι που περιλαμβάνονται στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για την ελληνική γλώσσα στην Α' Δημοτικού (καλλιέργεια προφορικού λόγου, φωνημική επίγνωση) είναι και στόχοι που υιοθετούνται από το εκπαιδευτικό σενάριο.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

- Το λογισμικό της Γλώσσας Α' & Β' Δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Πρόκειται για λογισμικό εξάσκησης και πρακτικής (drill and practice) με πλοήγηση ανά ενότητα που περιλαμβάνει παιγνιώδεις γλωσσικές δραστηριότητες με ανάλογη επιβράβευση στις σωστές ενέργειες του μαθητή.
- Ο επεξεργαστής κειμένου, το λογισμικό «Ζωγραφική» των Windows και το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης που χρησιμοποιούνται σε γλωσσικές δραστηριότητες στο πλαίσιο πρακτικών σύγχρονου γραμματισμού.
- Το λογισμικό παρουσίασης που παρέχει δυνατότητες για ανάπτυξη της παραγωγικής γνώσης και διευκόλυνση της μάθησης.

Κείμενα

Χρησιμοποιήθηκαν:



Το κείμενο του [σχολικού εγχειριδίου](#) του μαθητή

Video

<http://www.edutv.gr/protobathmia/ena-gramma-mia-istoria-gramma-k-treis-kokkaliar-es-karameles> (Γράμμα Κ: Τρεις κοκκαλιάρες καραμέλες-Video από την εκπαιδευτική τηλεόραση της σειράς «Ένα γράμμα μια ιστορία»)

Φύλλα εργασίας

[1ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[2ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[3ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[4ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

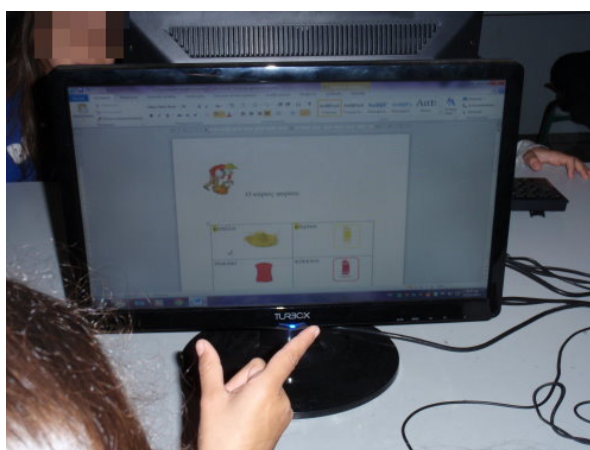
1^η & 2^η διδακτική ώρα

Η διδασκαλία ξεκίνησε από την εικόνα της υποενότητας «Ο κύριος με το καπέλο» του σχολικού εγχειριδίου του μαθητή, σύμφωνα με το σενάριο. Ζητήθηκε από την εκπαιδευτικό να παρατηρήσουν οι μαθητές στην αρχή προσεχτικά την εικόνα και τους δόθηκαν λίγα λεπτά γι' αυτό. Στη συνέχεια, πήραν τον λόγο και ανέφεραν τα πρόσωπα που εικονίζονται στην εικόνα και περιέγραψαν με λεπτομέρειες τον χώρο που βρισκόταν, τα παιδιά στο μπαλκόνι και κοίταζαν έναν κύριο που ήταν στην αυλή. Η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να περιγράψουν τα ρούχα που φορούσαν τα 3 γνωστά παιδιά του σχολικού εγχειριδίου αλλά και ο «κύριος» όπως τον ανέφεραν στην αρχή. Οι μαθητές περιέγραψαν τι φορούσαν τα παιδιά, άσπρη μπλούζα, άσπρη μπλούζα με ρίγα γαλάζια, πράσινη με δελφίни στην πλάτη και κόκκινο καπέλο. Για τον κύριο είπαν πως φορούσε κόκκινο σακάκι, καφέ παντελόνι, κίτρινο καπέλο και κρατούσε ένα σάκο που ήταν βαρύς. Ιδιαίτερη εντύπωση προκάλεσε η λεπτομερή περιγραφή που έδωσαν οι μαθητές.

Διαβάστηκε το κείμενο από το βιβλίο και έγιναν επιπλέον ερωτήσεις



κατανόησης από την εκπαιδευτικό και γνώρισαν το γράμμα *Κ κ*. Η εκπαιδευτικός σύμφωνα με το σενάριο σχεδίασε στον πίνακα έναν πίνακα με δύο στήλες, στη μια από τις οποίες έγραψε τα ρούχα και στην άλλη τα αντίστοιχα χρώματά τους, τα οποία έλεγαν οι μαθητές. Στη συνέχεια τους ζητήθηκε να βρουν τις λέξεις στον πίνακα, που έχουν το γράμμα *Κ κ*, να το αναγνωρίσουν και να το κυκλώσουν. Οι μαθητές το έκαναν χωρίς καμία δυσκολία και μεγάλη προθυμία ήθελαν να συμμετέχουν όλοι. Σε αυτό το σημείο η εκπαιδευτικός έδωσε τη λύση και ταυτόχρονα προχώρησε σύμφωνα με το σενάριο λέγοντας στα παιδιά ότι θα βρουν και θα υπογραμμίσουν όλοι το *κ*, όχι όμως στον πίνακα αλλά στον υπολογιστή.



Τεκμήριο 1

Η τάξη μεταφέρθηκε στην αίθουσα υπολογιστών όπου δούλεψαν σε ομάδες των δύο ατόμων. Αρχικά η εκπαιδευτικός έδωσε οδηγίες για το τι έπρεπε να κάνουν και τους έδειξε πού θα βρουν το αρχείο, πώς θα το ανοίξουν, καθώς επίσης και πώς θα βρουν και θα πώς χρησιμοποιήσουν το εργαλείο επισήμανσης, κάνοντάς τα όλα η ίδια.

Η κάθε ομάδα μπήκε στον φάκελό της, βρήκε και άνοιξε το αρχείο με το φύλλο δραστηριοτήτων Α. Χωρίς δυσκολία, γρήγορα, βρήκαν το γράμμα *κ* και το επισήμαναν χρησιμοποιώντας το εργαλείο επισήμανσης του επεξεργαστή κειμένου διαλέγοντας τα αντίστοιχα χρώματα (βλ. Τεκμήρια 1 και 2). Ενθουσιάστηκαν που

μπορούσαν να τα καταφέρουν και τους φάνηκε πολύ εύκολο και διασκεδαστικό. Δεν χρειάστηκαν επιπλέον βοήθεια από την εκπαιδευτικό.



Τεκμήριο 2

Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός καθοδήγησε τους μαθητές να ανοίξουν τη Ζωγραφική και τα αρχεία με τις εικόνες που περιείχαν τις λέξεις *κότα* και *καρότο* και ήταν στον φάκελό τους (βλ. Τεκμήρια 3 και 4). Τους είπε να γεμίσουν τα γράμματα της κάθε λέξης διαλέγοντας χρώματα που αρχίζουν από το φώνημα *κ*.



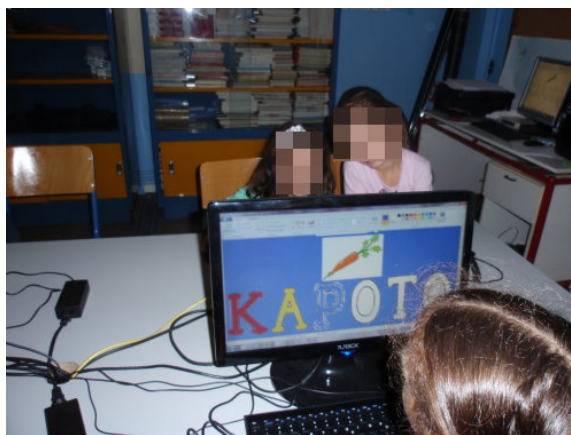
Τεκμήριο 3



Τεκμήριο 4

Και σε αυτή τη δραστηριότητα ανταποκρίθηκαν με ενθουσιασμό και δεν είχαν καμιά δυσκολία. Τους άρεσε πολύ, ώστε αφού τελείωσαν με το χρωματισμό των λέξεων χρωμάτισαν το φόντο και τις εικόνες με χρώματα που επέλεξαν οι ίδιοι (βλ. Τεκμήριο 5). Η εκπαιδευτικός έκρινε ότι ο χρόνος που απέμενε για να τελειώσει η

διδασκτική ώρα δεν επαρκούσε για να έρθουν σε επαφή με το εργαλείο της περικοπής και να τελειώσουν την επόμενη δραστηριότητα και έτσι οι μαθητές ασχολήθηκαν με το χρωματισμό των εικόνων και του φόντου στα λεπτά που απέμειναν. Αφού τελείωσαν αποθήκευσαν το φύλλο εργασίας βάζοντας το όνομά τους, τους στο φάκελό τους σύμφωνα με τις οδηγίες της εκπαιδευτικού.



Τεκμήριο 5

3^η & 4^η διδασκτική ώρα

Την τρίτη και τέταρτη διδασκτικές ώρες, οι μαθητές δούλεψαν στην αίθουσα υπολογιστών και πραγματοποίησαν την 3^η δραστηριότητα του Α' φύλλου εργασίας.

Βρήκαν στον φάκελό τους το φύλλο με την 3^η δραστηριότητα, με υπενθύμιση της διαδικασίας από την εκπαιδευτικό. Στη συνέχεια τον άνοιξαν και είδαν τις 4 εικόνες. Με προτροπή της εκπαιδευτικού τις παρατήρησαν προσεκτικά και προσπάθησαν να θυμηθούν πού τις είχαν ξαναδεί. Αναγνώρισαν τις 3 από τις 4 εικόνες και σχεδόν όλοι είπαν πού τις έχουν δει και τι δείχνουν. Δυσκολεύτηκαν και δεν αναγνώρισαν την επιγραφή της *Καθημερινής* και ρώτησαν πού υπάρχει αυτή η επιγραφή. Η εκπαιδευτικός τους βοήθησε σ' αυτό το σημείο λέγοντάς τους πού την συναντάμε, αλλά οι μαθητές είπαν πως δεν την έχουν δει, δεν τη θυμούνται.

Στη συνέχεια, παρατήρησαν το υπόλοιπο φύλλο εργασίας και είδαν τον πίνακα με τις δύο στήλες με το μικρό (κ) και κεφαλαίο (Κ) γράμμα αντίστοιχα και ρώτησαν ποιες λέξεις με μεγάλο και μικρό κ έπρεπε να γράψουν. Τότε η



εκπαιδευτικός τους είπε ότι θα έπρεπε να βρουν τα *K* και *κ* στις παραπάνω εικόνες να τα κόψουν και να τα βάλουν στην αντίστοιχη στήλη. Οι μαθητές στην αρχή άρχισαν να διαμαρτύρονται και να λένε πως «δεν μπορούν», «δεν γίνεται», «όλη η εικόνα πάει μαζί».

Η εκπαιδευτικός τους είπε πως είναι εύκολο, αρκεί να προσέξουν τη διαδικασία που θα δείξει. Έδειξε σε όλη τη τάξη τη διαδικασία περικοπής και την τοποθέτηση του γράμματος στην αντίστοιχη στήλη του πίνακα με το «σύρε & άφησε», καθώς και πού θα βρουν το εργαλείο περικοπής που θα χρησιμοποιήσουν. Τους έδειξε πώς να μεγαλώσουν τις εικόνες για να φαίνονται μεγαλύτερα τα γράμματα και έτσι να είναι πιο εύκολο να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο περικοπής. Επανάλαβε τη διαδικασία 2 φορές και στη συνέχεια οι μαθητές προσπάθησαν να την επαναλάβουν.

Η χρήση του εργαλείου της περικοπής, δυσκόλεψε τους μαθητές οι οποίοι στην αρχή ζητούσαν συνέχεια τη βοήθεια της εκπαιδευτικού. Αφού, ωστόσο, ολοκλήρωσαν την περικοπή του γράμματος της πρώτης εικόνας και το τοποθέτησαν στην σωστή στήλη του πίνακα, στη συνέχεια δούλεψαν μόνοι τους και η παρουσία της εκπαιδευτικού ήταν για εμπύχωση και επιβεβαίωση κάτι που το είχαν ανάγκη. Δεν παρατηρήθηκε καμιά δυσκολία στη μεγέθυνση της εικόνας και στην τοποθέτηση των γραμμάτων με το «σύρε & άφησε», αναγνώρισαν και τοποθέτησαν τα γράμματα με μεγάλη ευκολία και χωρίς λάθη (βλ. Τεκμήριο 6).



Τεκμήριο 6: Περικοπή γράμματος

5^η & 6^η διδακτική ώρα

Και αυτό το δίωρο πραγματοποιήθηκε στην αίθουσα των υπολογιστών. Αρχικά όλοι οι μαθητές παρακολούθησαν το video της εκπαιδευτικής τηλεόρασης [«Τρεις κοκαλιάρες καραμέλες»](#). Παρακολουθώντας την ιστορία άκουσαν πολλές φορές το φώνημα και είδαν τον τρόπο γραφής του καθώς και πολλές λέξεις που το περιείχαν. Η εκπαιδευτικός στην αρχή τους είπε να είναι πολύ παρατηρητικοί, να δουν την ιστορία και να ακούσουν προσεχτικά όλους τους ήχους, καθώς θα χρειαστεί μετά να τους θυμηθούν.

Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν με την ιστορία και μάλιστα περισσότερο με τη μουσική και τους ήχους και τους ακολουθούσαν. Ζήτησαν να την ξαναδούν και δεύτερη φορά, κατά την οποία άρχισαν να μιμούνται τις φωνές των ζώων. Αφού τελείωσε και η δεύτερη προβολή, η εκπαιδευτικός, σύμφωνα με το σενάριο, ζήτησε από τους μαθητές να θυμηθούν και να πουν λέξεις που άκουσαν και είχαν το κ. Στη συνέχεια τους ρώτησε αν θυμούνται, πώς φώναζε ο κόκορας, η κότα και το κοτοπουλάκι. Οι μαθητές άρχισαν να μιμούνται τις φωνές τους και τότε η εκπαιδευτικός άνοιξε το Β' φύλλο εργασίας και τους παρότρυνε να παρατηρήσουν, αφού μεγέθυνε τις εικόνες για να φαίνονται καλύτερα, το άνοιγμα του στόματος των



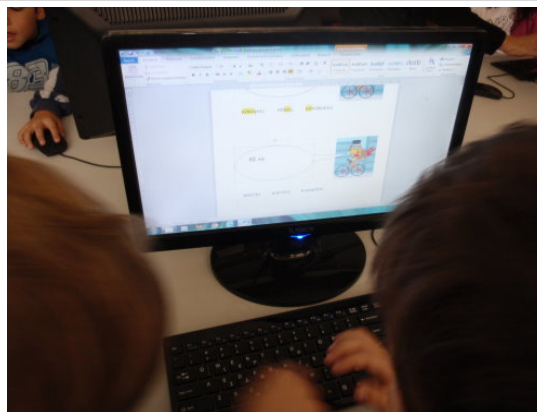
παραπάνω ζώων και να ξαναμιμηθούν τις φωνές τους ανοίγοντας το στόμα τους με αντίστοιχο κάθε φορά τρόπο. Όλοι οι μαθητές προσπάθησαν, 2-3 φορές ο καθένας και τα κατάφεραν αρκετά καλά, τους εντυπωσίασε και συνέχιζαν το παιχνίδι μίμησης των φωνών αρκετή ώρα, κατά τη συμπλήρωση του Β΄ φύλλου εργασίας, προσπαθώντας να βελτιωθούν.

Οι μαθητές, χωρίς δυσκολία, αυτή τη φορά, βρήκαν στον φάκελό τους και άνοιξαν το Β΄ φύλλο εργασίας. Τους ζητήθηκε να γράψουν τις φωνούλες από τον κόκορα, την κότα και το κοτοπουλάκι στο αντίστοιχο συννεφάκι, μια φορά ο κάθε μαθητής. Παρατήρησαν ότι όταν έγραφαν ενωμένες τις συλλαβές έβγαине κόκκινη γραμμούλα από κάτω και ρώτησαν γιατί και «τι λάθος έκαναν». Η εκπαιδευτικός τους εξήγησε ότι όπως στο τετράδιο όταν γράφουν αφήνουν κενό, χρησιμοποιώντας το δαχτυλάκι τους, έτσι και όταν γράφουν στον υπολογιστή πρέπει να αφήνουν κενό και αυτό γίνεται πατώντας το spacebar, το μεγάλο ορθογώνιο. Οι μαθητές το πάτησαν και η κόκκινη γραμμή εξαφανίστηκε, στη συνέχεια το χρησιμοποιούσαν χωρίς άλλη υπενθύμιση μόλις έβλεπαν την κόκκινη γραμμούλα. Οι μαθητές ρώτησαν αν έπρεπε να γράφουν το μικρό ή μεγάλο κ, η εκπαιδευτικός τους είπε ο ένας μαθητής να γράφει το μικρό και ο άλλος το κεφαλαίο γράμμα. Τους έδειξε πώς αλλάζουν τα κεφαλαία και τα μικρά γράμματα χρησιμοποιώντας το Caps Lock. Πολλοί μαθητές το θυμόταν καθώς το είχαν χρησιμοποιήσει για την γραφή του ονόματός του στα φύλλα εργασίας που είχαν αποθηκεύσει στις προηγούμενες δραστηριότητες. Επίσης τους έδειξε πώς μπορούν να αλλάξουν το μέγεθος των γραμμάτων και οι μαθητές έκαναν στο κάθε συννεφάκι τα γράμματα διαφορετικό μέγεθος (βλ. Τεκμήριο 7).

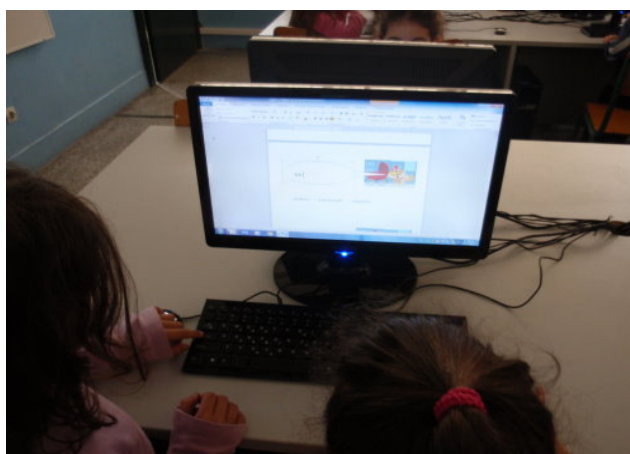
Στη συνέχεια τους ζητήθηκε να βρουν και να χρωματίσουν στις λέξεις που υπάρχουν κάτω από κάθε συννεφάκι τις συλλαβές που είχαν γράψει στα σύννεφα, χρησιμοποιώντας το γνωστό πλέον εργαλείο της επισήμανσης. Οι μαθητές το θυμόταν και εκτέλεσαν τη δραστηριότητα χωρίς ερωτήσεις και απορίες (βλ. Τεκμήρια 8 και 9).



Τεκμήριο 7



Τεκμήριο 8



Τεκμήριο 9

7^η διδακτική ώρα

Οι μαθητές κατά την 7^η διδακτική ώρα βρήκαν στους υπολογιστές και άνοιξαν το Γ^ο φύλλο εργασίας χωρίς την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού. Είδαν για πρώτη φορά το λογισμικό, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και τους προξένησε το ενδιαφέρον. Η εκπαιδευτικός τους πληροφόρησε ότι το πεινασμένο K τρώει μόνο φρούτα και λαχανικά που έχουν το γράμμα κ . Προέτρεψε τους μαθητές να βρουν με ποια φρούτα και λαχανικά μπορούν να το ταΐσουν, και να τα τοποθετήσουν σύροντάς τα γύρω από το K . Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού όλες οι ομάδες εκτέλεσαν

σωστά τη δραστηριότητα, συνδέοντας τα φρούτα και τα λαχανικά με το Κ (βλ. Τεκμήριο 10). Στους μαθητές άρεσε πολύ αυτή η δραστηριότητα και ζητούσαν να παραμείνουν στο λογισμικό και να ταΐσουν και με άλλες τροφές το Κ.



Τεκμήριο 10

Ακολούθησε η επόμενη δραστηριότητα του Γ' φύλλου, κατά την οποία οι μαθητές έπρεπε να μπουν στο λογισμικό της [Γλώσσας Α' & Β' Δημοτικού](#) του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και να φυτέψουν στο παρτέρι λουλούδια που να είχαν το γράμμα κ στο όνομά τους.

Η εκπαιδευτικός έγραψε στον πίνακα την ηλεκτρονική διεύθυνση και έδειξε στους μαθητές πού να τη γράψουν και την πορεία που πρέπει να ακολουθήσουν. Οι μαθητές ακολούθησαν τις οδηγίες και με μικρή βοήθεια σε μερικές ομάδες όλοι μπήκαν στο online λογισμικό. Η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να παρατηρήσουν, να βρουν και να πουν ποια λουλούδια είχαν το γράμμα κ και άρα μπορούσαν να φυτέψουν. Οι μαθητές γρήγορα βρήκαν τα λουλούδια και τα δέντρα και τα φύτεψαν στο παρτέρι. Αφού τελείωσαν γρήγορα και υπήρχε χρόνος η εκπαιδευτικός σταδιακά, τους ζήτησε να βρουν λουλούδια και δέντρα που να περιείχαν και άλλα γράμματα που είχαν μάθει και να τα φυτέψουν. Κάθε φορά η εκπαιδευτικός τους ανακοίνωνε το γράμμα που έπρεπε να ψάξουν. Οι μαθητές ανταποκρίνονταν γρήγορα χωρίς την

παραμικρή δυσκολία (βλ. Τεκμήριο 11).



Τεκμήριο 11

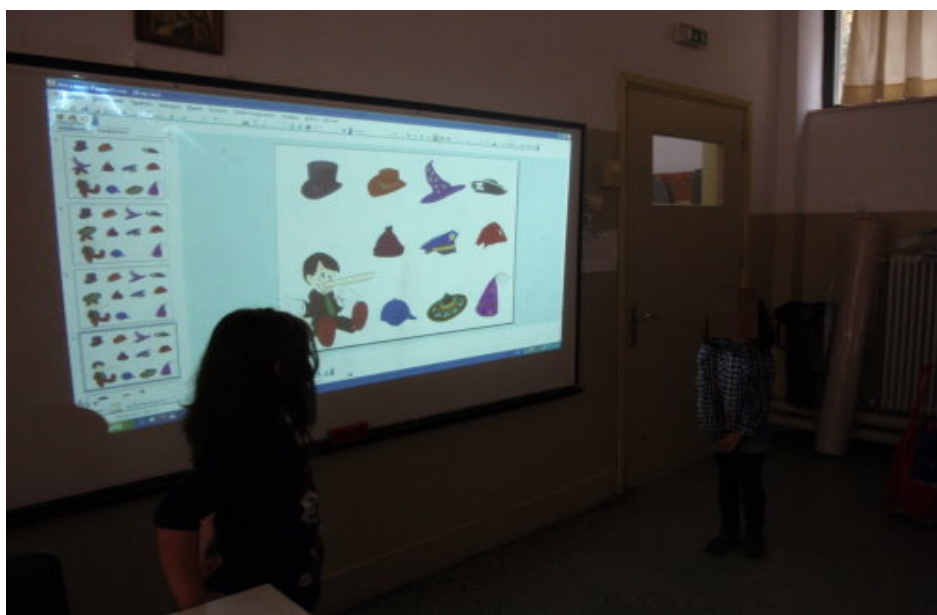
8η & 9η διδακτική ώρα

Το τελευταίο δίωρο οι μαθητές έπαιζαν το παιχνίδι με το χαμένο καπέλο του Πινόκιο στην αίθουσα διδασκαλίας. Έγινε προβολή των διαφανειών και σύμφωνα με τις οδηγίες του παιχνιδιού σηκωνόταν κάθε φορά ένα ζευγάρι μαθητών (βλ.Τεκμήριο 12). Ο ένας ήταν ο Πινόκιο που έψαχνε το καπέλο του και ο άλλος προσπαθούσε να παραπλανήσει τον Πινόκιο λέγοντάς του ότι βρήκε το καπέλο του και, διαλέγοντας ένα από τα καπέλα της διαφάνειας, το περιέγραφε μέχρι ο μαθητής-Πινόκιο να καταλάβει ποιο καπέλο ήταν. Στη συνέχεια ο μαθητής-Πινόκιο πήγαινε στον υπολογιστή και έβαζε το καπέλο στο κεφάλι του Πινόκιο (βλ. Τεκμήριο 13). Δεν ταίριαζε και στεναχωρημένος έλεγε: «Δεν είναι αυτό το καπέλο μου! Πάω να συνεχίσω το ψάξιμο». Το παιχνίδι συνεχίστηκε, έπαιζαν όλοι οι μαθητές σε ζευγάρια, τελείωσε με την τελευταία διαφάνεια όπου υπήρχε το καπέλο του Πινόκιο. Τα ζευγάρια των μαθητών συναγωνιζόταν στο ποιο θα έπαιζε πιο πειστικά τον ρόλο του, προσπαθούσαν να κάνουν λεπτομερείς και δελεαστικές περιγραφές, ζούσαν τον ρόλο τους και το διασκέδασαν. Δεν χρειάστηκε η βοήθεια της εκπαιδευτικού στον χειρισμό



του ποντικιού και στην τοποθέτηση των καπέλων στον Πινόκιο. Η εκπαιδευτικός επενέβηκε σε δύο περιπτώσεις που οι μαθητές δυσκολευόταν να περιγράψουν με πολλές λεπτομέρειες το καπέλο και, επίσης, ρωτώντας στο τέλος κάθε προσπάθειας, τι καπέλο φόρεσε ο Πινόκιο αν το γνωρίζουν, ποιοι και πότε το φοράνε. Οι μαθητές έπαιζαν με ενθουσιασμό το παιχνίδι και ζήτησαν να το ξαναπαιξουν αλλάζοντας τους ρόλους μεταξύ τους (αντιστροφή ρόλων ζευγαριού).

Στη λίγη ώρα που έμεινε έγινε συζήτηση στη ολομέλεια σχετικά με τα καπέλα ποια καπέλα τους αρέσουν, ποιο είναι το αγαπημένο τους καπέλο να το περιγράψουν, ποια η χρησιμότητα των καπέλων.



Τεκμήριο 12









Τεκμήριο 13

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

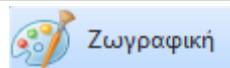



Ο κύριος φοράει:

καπέλο 	κίτρινο 
σακάκι 	κόκκινο 
παντελόνι 	καφέ 

Χρωματίστε με το εργαλείο της επισήμανσης με κίτρινο χρώμα το γράμμα **κ** στις λέξεις του πίνακα.

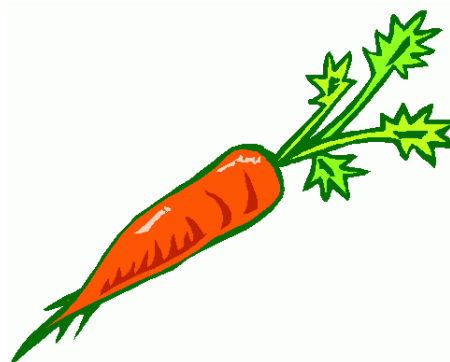
Ανοίξτε τη «Ζωγραφική»



Ανοίξτε το αρχείο «**Κότα**» και γεμίστε με το εργαλείο του κουβά  το γράμμα **Κ** με ένα χρώμα που το όνομά του αρχίζει με **κ**.



Ανοίξτε το αρχείο «**Καρότο**» και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία.

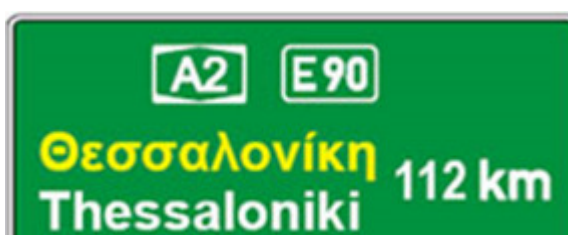


Κόψτε με το εργαλείο «Περικοπή»





το γράμμα **Κκ** από τις παρακάτω εικόνες. Χωρίστε στον πίνακα τα γράμματα που κόψατε σε μικρά και κεφαλαία.



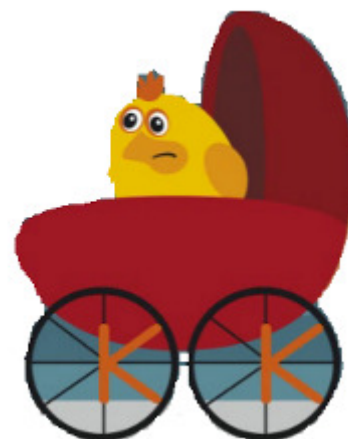
Κ - Κεφαλαίο	κ - μικρό

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄





Πατήστε το κουμπί για να παρακολουθήσετε την ιστορία κινουμένων σχεδίων «**Τρεις κοκκαλιάρες καραμέλες**» από την εκπαιδευτική τηλεόραση.



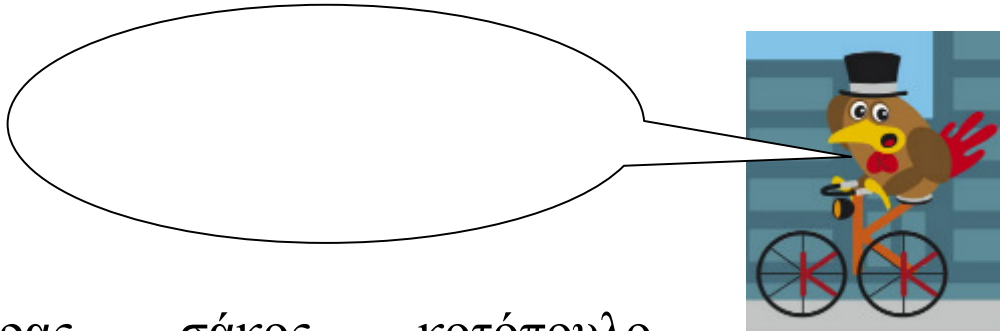
Ακούστε και ανακοινώστε στην τάξη λεξούλες που έχουν **κ**.



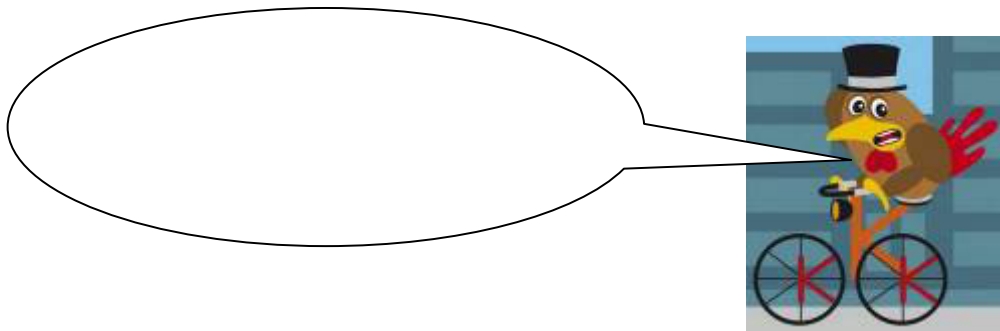
Γράψτε στο συννεφάκι τι φωνάζουν ο κόκορας, η κότα και το κοτοπουλάκι.

Χρωματίστε με το εργαλείο της επισήμανσης με πράσινο χρώμα την ίδια φωνούλα στις λέξεις

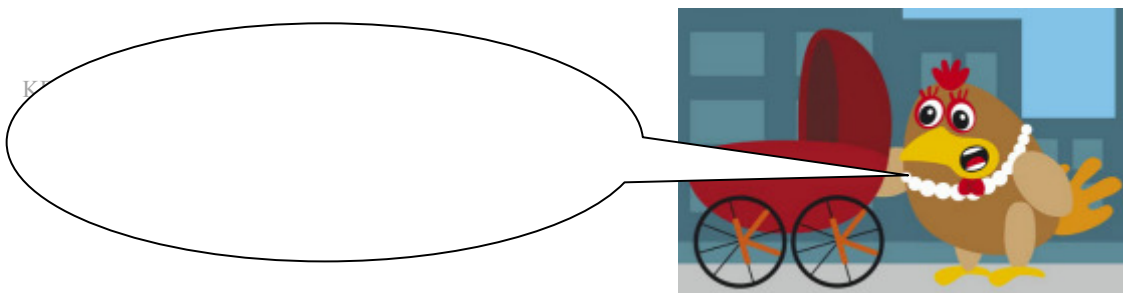
που ακολουθούν.



κόκορας σάκος κοτόπουλο



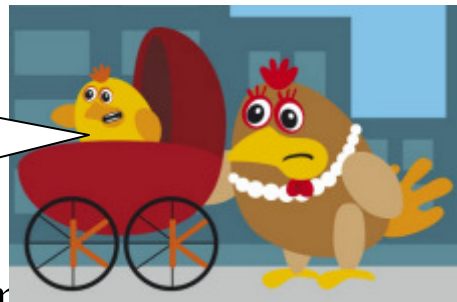
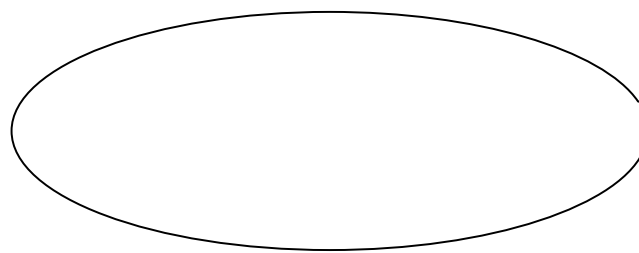
πακέτο κερνάει κεραμίδα



καπέλο

κατάκαρδα

καρότσι



κιθάρα

σακάκι

κίτρινη

κ

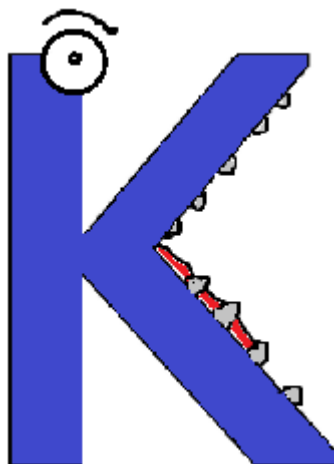
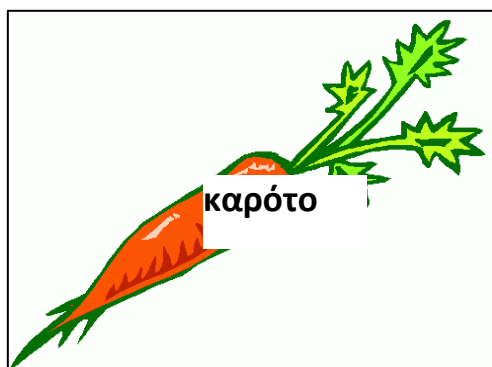
κ

κ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

Ανοίξτε το αρχείο «**Το Κ πείνασε**».

Από τη βιβλιοθήκη των φρούτων και των λαχανικών ταΐστε το πεινασμένο γράμμα με φρούτα και λαχανικά που το όνομά τους αρχίζει ή έχει μέσα κ.





Βοηθήστε [εδώ](#) τον κηπουρό να φυτέψει τα σωστά λουλούδια.

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Δ΄

Ανοίξτε το αρχείο «**Καπέλα**».

Βοηθήστε τον Πινόκιο να βρει το χαμένο καπέλο του.





Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Οι μαθητές μπορούν ως επέκταση των δραστηριοτήτων του Φύλλου δραστηριοτήτων Γ΄ να συνεχίσουν [εδώ](#) με άλλες διαδραστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες για την εμπέδωση του νέου γράμματος-φωνήματος. Επίσης παιγνιώδεις δραστηριότητες που στοχεύουν στην αναγνώριση όλων των γραμμάτων και καλλιεργούν τη φωνημική επίγνωση υπάρχουν στο λογισμικό της [Γλώσσας για την Α΄ και Β΄ Δημοτικού](#) του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Τέλος, είναι δυνατόν οι μαθητές, την ώρα των Εικαστικών, να κατασκευάσουν το καπέλο του Πινόκιο ή καπέλα άλλων ηρώων με διάφορα υλικά. Τα καπέλα αυτά μπορούν να τα φορούν για να υποδύονται διαφορετικούς χαρακτήρες σε παιχνίδια ρόλων.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εφαρμογή του σεναρίου διήρκεσε δύο διδακτικές ώρες περισσότερες από τις προβλεπόμενες από το σενάριο. Στις πρώτες δραστηριότητες οι μαθητές χρειαζόταν περισσότερο χρόνο για να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να ολοκληρώσουν τα φύλλα εργασίας. Περισσότερος χρόνος από τον αναμενόμενο χρειάστηκε στη δραστηριότητα με την περικοπή. Θεωρήθηκε σκόπιμο οι μαθητές να μην πιεστούν χρονικά για να εξοικειωθούν με το περιβάλλον και τα βασικά εργαλεία του υπολογιστή. Στο τέλος οι μαθητές κατέκτησαν όλους τους στόχους που είχαν τεθεί από το σενάριο και απέκτησαν δεξιότητες με τα νέα ψηφιακά εργαλεία.

Οι περισσότεροι μαθητές δεν γνώριζαν να διαβάζουν, όταν εφαρμόστηκε το σενάριο, με αποτέλεσμα να απαιτείται πολύ περισσότερος χρόνος για την εξήγηση των δραστηριοτήτων των φύλλων εργασίας αλλά και για την εύρεση των εργαλείων στον υπολογιστή. Φυσικά χρειάστηκε και επιπλέον εξηγήσεις και καθοδήγηση από την εκπαιδευτικό σε κάθε ομάδα σε όλη τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου. Οι μαθητές δούλεψαν σε ομάδες των δύο ατόμων στην αίθουσα των υπολογιστών, ενώ το σενάριο σχεδιάστηκε με ομάδες 3-4 μαθητών, γιατί οι μαθητές δεν είχαν ξαναδουλέψει σε ομάδες ως τη χρονική περίοδο που εφαρμόστηκε το σενάριο και



θεωρήθηκε ότι η ηλικία των παιδιών δεν θα βοηθούσε μια τέτοια συνεργασία τους. Πραγματοποιήθηκαν όλες οι δραστηριότητες του σεναρίου και επιτεύχθηκαν όλοι οι στόχοι που είχαν τεθεί. Όλοι οι μαθητές συμμετείχαν στις δραστηριότητες με πολύ ενδιαφέρον και ενθουσιασμό και κατάφεραν να τελειώσουν με επιτυχία όλες τις δραστηριότητες των φύλλων εργασίας.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Blachman, B. A., E. W. Ball, R. S. Black & D. M. Tangel. 1994. Kindergarten teachers develop phoneme awareness in low-income, inner-city classrooms: Does it make a difference? *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal* 6, 1-18.

Blachman, B. 1991. Phonological awareness: Implications for prereading and early reading instruction. Στο *Phonological Processes in Literacy: A Tribute to Isabelle Y. Liberman*, επιμ. S. Brady & D. Shankweiler. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bradley, L. & P. Bryant. 1983. Categorizing sounds and learning to read: A causal connection. *Nature* 30, 419-421.

Byrne, B. & R. Fielding-Barnsley. 1995. Evaluation of a program to teach phonemic Awareness to young children. A 2- and 3- year follow up and a new preschool Trial. *Journal of Educational Psychology* 87(3), 488-503.

Iverson, S. & W. E. Tunmer. 1993. Phonological processing skills and the Reading Recovery Program. *Journal of Educational Psychology* 85(1), 112-126.

Nicholson, T. 1998. The Flashcard Strikes Back. *Reading Teacher* 52, 188-192.

Panteliadu, S., V. Kotoulas & G. Botsas. 1998. Phonological awareness skills: Internal structures and hierarchy. Στο *Papers on applied linguistics*, vol. II. επιμ. Lampropoulou, 81-96. Θεσσαλονίκη: School of English, Aristotle University of Thessaloniki.

Stanovich, K. 1988. The dyslexic and garden-variety poor readers. The phonological-



core variable-difference model. *Journal of Learning Disabilities* 21, 360-407.

Tan, A. & T. Nicholson. 1997. Flashcards Revisited: Training Poor Readers to Read Words Faster Improves. Their Comprehension of Text. *Journal of Educational Psychology* 89, 276-288.

Tomlinson, B. 2005. Social Characters for Computer Games. Στο *International Journal of Interactive Technology and Smart Education, Special Issue on Social Learning through Gaming*, vol. 2(2), 101-115.

Πόρποδας, Κ. 2002. Η Ανάγνωση. Πάτρα: Έκδοση του ιδίου.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στο φάκελο με τα συνοδευτικά αρχεία του σεναρίου συμπεριλαμβάνονται τα αρχεία:

Καπέλα

Το Κ πείνασε

Καρότο

Κότα