



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

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;»

Συγγραφή: ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

Εφαρμογή: ΛΑΓΟΥΡΗ ΜΑΡΙΝΑ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2015



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Φτιάχνουμε μια παραμυθοσαλάτα;

Εφαρμογή σεναρίου

Μαρίνα Λάγουρη

Δημιουργία σεναρίου

Βασιλική Γεωργαντζιά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Πρότυπο Πειραματικό Σχολείο Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης

Χρονολογία

Από 10-2-2015 έως 4-2-2015 (με διακοπές)

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Β΄ τάξης: 1) τεύχος β΄, ενότητα 10: «Προσοχή! Τι λέει εκεί;» (άσκηση 4 βιβλίο μαθητή), 2) τεύχος γ΄, ενότητα 23: «Για να γελάσουμε» (ασκήσεις 1 & 2 Τετράδιο Εργασιών)

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης



Νεοελληνική Γλώσσα

Νεοελληνική Λογοτεχνία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ευέλικτη Ζώνη

Θεατρική Αγωγή

Πολιτιστικά προγράμματα

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 15 διδακτικές ώρες με διακοπές.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, αίθουσα Πληροφορικής.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν βασική εξοικείωση στη χρήση υπολογιστή, με τη χρήση πληκτρολογίου, ποντικιού, εύρεση, άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αντιγραφή-επικόλληση αποθήκευση αρχείων, εργαλείων κειμενογράφου, σύνδεση στο διαδίκτυο. Είναι σημαντικό επίσης οι μαθητές να έχουν αναπτύξει σε ένα βαθμό δεξιότητα επεξεργασίας κειμένου. Προϋπόθεση υλοποίησης του σεναρίου αποτελεί και η εξοικείωση των μαθητών με τις αρχές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να γνωρίζει τη χρήση των λειτουργιών του office, κειμενογράφου, παρουσίασης, αναζήτησης στο διαδίκτυο, καθώς και των λογισμικών που θα χρησιμοποιήσει, για να παρέχει γρήγορη και άνετη λύση στα προβλήματα που θα προκύπτουν στους μαθητές/τριες όπου και όταν τη χρειάζονται. Θα πρέπει να έχει



φροντίζει ώστε οι μαθητές να έχουν σχετική εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική εργασία και με τη χρήση των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν.

Ως προς την υλικοτεχνική υποδομή για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται η ύπαρξη Η/Υ –ένας για κάθεδύαδα μαθητών– η ύπαρξη ενός Η/Υ της τάξης, αλλά και ενός βιντεοπροβολέα (ή διαδραστικού πίνακα) στην ολομέλεια. Για την υποβοήθηση του εκπαιδευτικού έχει δημιουργηθεί ενδεικτικό συνοδευτικό υλικό.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Βασιλική Γεωργαντζιά, Νεοελληνική Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, 2014

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το συγκεκριμένο σενάριο φιλοδοξεί μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων να οδηγήσει τα παιδιά στον μαγικό κόσμο των παραμυθιών και να τα βοηθήσει να γράψουν τελικά τα δικά τους παραμύθια. Για τον σκοπό αυτό αξιοποιούνται ιδέες που έχει καταγράψει ο σπουδαίος παραμυθάς Τζιάννι Ροντάρι στο γνωστό του βιβλίο Γραμματική της Φαντασίας (1994). Πρόκειται για την τεχνική της *Παραμυθοσαλάτας*. Το σενάριο ολοκληρώνεται με τη δημιουργία ψηφιακού κόμικ από τα παιδιά για τη βιβλιοπαρουσίαση των δικών τους βιβλίων, η οποία αποτελεί και έναν από τους επικοινωνιακούς στόχους του σεναρίου.

Οι δραστηριότητες του σεναρίου μπορούν να λάβουν χώρα την ώρα της Φιλαναγνωσίας, της Ευέλικτης Ζώνης και των Εικαστικών αλλά και του γλωσσικού



μαθήματος, εφόσον μέσα από αυτές επιτυγχάνονται και γλωσσικοί στόχοι, όπως ορίζονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα για τη συγκεκριμένη τάξη.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση προωθεί την αντίληψη ότι η διδασκαλία της λογοτεχνίας καλλιεργεί τη δημιουργική φαντασία και την κριτική σκέψη, προκαλεί την αισθητική απόλαυση και την κοινωνική ευαισθητοποίηση των μαθητών μέσα από ποικίλες δραστηριότητες.

Το παραμύθι αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο στα χέρια κάθε εκπαιδευτικού, το όχημα ή το μέσο που κάνει τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική και βοηθά τα παιδιά να προσεγγίσουν τη γνώση και να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν αβίαστα, ευχάριστα, διασκεδαστικά. Αυτός άλλωστε είναι ο σκοπός μας, να καταστήσουμε τη γνώση ευχάριστη και δημιουργική για το παιδί έχοντας ως αφετηρία τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του και στοχεύοντας στη σφαιρική ανάπτυξη της προσωπικότητας και των ικανοτήτων του αξιοποιώντας όλους τους τύπους της νοημοσύνης του, σύμφωνα με τον Gardner (Ντούλια 2010).

Σύμφωνα με την παιδαγωγική του γραμματισμού τα υπό διαπραγμάτευση και διδασκαλία κείμενα είναι κείμενα που έχουν νόημα για τους μαθητές. Έτσι οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση, ώστε αυτή να είναι πιο αποτελεσματική. Επιπλέον τα κείμενα διδασκαλίας δε νοηματοδοτούνται σύμφωνα με την άποψη του διδάσκοντα ούτε σύμφωνα με την κυρίαρχη κοινωνικά άποψη, αλλά σύμφωνα με αυτά που πιστεύει ο κάθε αποδέκτης-μαθητής (Χατζησαββίδης 2007). Τέτοια κείμενα εδώ θα αποτελέσουν λογοτεχνικά κείμενα-παραμύθια, που τα παιδιά θα επιλέξουν με προσωπικά κριτήρια. Τα παραμύθια, σχεδιασμένα και αξιοποιημένα σωστά, δεν προκαλούν πλήξη, αλλά καθηλώνουν με τη γοητεία τους, προκαλούν και εξάπτουν τη φαντασία και την περιέργεια.



Η λογοτεχνία ως πολυφωνικό αντικείμενο επιδέχεται πολλές ερμηνείες. Κάθε αναγνώστης χαρακτηρίζεται από την ελευθερία να επιλέξει τον τρόπο με τον οποίο θα προσεγγίσει το κείμενο (Κατσίκη 2001).

Εξάλλου ο Bathes (1988, όπ. αναφ. στο Επιμορφωτικό Υλικό του Μείζονος Πρόγραμματος Επιμόρφωσης 2011) αναφέρει πως ένα κείμενο δεν είναι φτιαγμένο από μια γραμμή λέξεων, από όπου αναδύεται μια έννοια μοναδική [...] αλλά ένας χώρος με πολλαπλές διαστάσεις, όπου παντρεύονται και αλληλοαμφισβητούνται ποικίλες γραφές, από τις οποίες καμιά δεν είναι η αρχική.

Στο συγκεκριμένο σενάριο δίνεται η ελευθερία του αναγνώστη στον μαθητή, ενεργοποιείται και καλλιεργείται η φαντασία του, η δημιουργική και αποκλίνουσα σκέψη. Το πνεύμα του συγγραφέα αντιμετωπίζεται ενεργητικά, μέσω δραστηριοτήτων δημιουργικής έκφρασης, όπως είναι η ομαδική συγγραφή ιστοριών, οι εικαστικές δημιουργίες, η δημιουργία πολυτροπικού κειμένου κ.ά. Οι τεχνικές άλλωστε που υιοθετούνται υποστηρίζουν τον παραπάνω συλλογισμό.

Η τεχνική της Παραμυθοσαλάτας αφορά στη συνάντηση των ηρώων-πρωταγωνιστών δύο ή περισσότερων γνωστών παραμυθιών. Με την επιλογή στοιχείων πλοκής από τα αρχικά παραμύθια δημιουργείται μια νέα αφήγηση, όπου η περιπέτεια περιπλέκεται και περιπλέκει στοιχεία από τις αρχικές ιστορίες. Τροποποιούνται δομικά στοιχεία της υπόθεσης, ανατρέπονται οι καθιερωμένες συμβάσεις στις σχέσεις καλών και κακών του παραμυθιού και καταργούνται βασικά στοιχεία της δομής των παραμυθιών (Κανατσούλη 1993). Μέσα από αυτή την ανατρεπτική αφήγηση διδάσκεται και μαθαίνεται η αφηγηματική γραφή.

Την αφήγηση, συγγραφή και εικονογράφηση της νέας ιστορίας θα διευκολύνει η τράπουλα του Propp. Ο Ρώσος Vladimir Propp έκανε την πιο επιτυχημένη ανάλυση της δομής των παραμυθιών στο βιβλίο του η *Μορφολογία των λαϊκών παραμυθιών* (Κανατσούλη 1997). Στο «σύστημα του Προπ» οι λειτουργίες των παραμυθιών είναι 31, ο Ροντάρι τις μείωσε σε 20 αντικαθιστώντας κάποιες με ισάριθμα παραμυθικά θέματα (Ροντάρι 1994). Ο Ροντάρι σημειώνει πως δεν υπάρχουν όλες οι λειτουργίες



σε όλα τα παραμύθια, αντί της υποχρεωτικής αλληλουχίας γίνονται άλματα, συνενώσεις και συνοψίσεις. Ο ίδιος επίσης επισημαίνει ότι «...στα παιδιά αρέσει να ανακατώνουν τα τραπουλόχαρτα, να ξεκινούν από το τέλος ή να κάνουν μια ιστορία μόνο με τρία από αυτά».

Βασιζόμενοι στην παραπάνω επισήμανση και στοχεύοντας στην καλλιέργεια της φαντασίας και δημιουργικότητας των παιδιών, η οποία απαλλάσσει από τις συμβάσεις της κανονικής μορφής παραμυθιών, χρησιμοποιούμε 20 τραπουλόχαρτα για να δώσουν ιδέες και να οδηγήσουν σε φανταστικές και μη συμβατικές ιστορίες. Στη λογική αυτή κινήθηκε και η αυτοσχέδια κατασκευή του προγράμματος «Η τράπουλα του Προpp», το οποίο δίνει τη δυνατότητα σε κάθε ομάδα να έχει στη διάθεσή της την τράπουλα ως συλλογικό έργο της τάξης, να επιλέγει τυχαία ένα τραπουλόχαρτο, να κάνει συνδέσεις και να ολοκληρώνει την ιστορία της.

Στις δραστηριότητες του σεναρίου ενσωματώνονται και δραστηριότητες κριτικού γραμματισμού. Μαθητές και διδάσκοντες εμπλέκονται σε ποικίλες γνωστικές και επικοινωνιακές διαδικασίες και αξιοποιούνται πόροι, όπως οι ΤΠΕ, με στόχο τη δραστηριοποίηση και αυτενέργεια των μαθητών, τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο της μάθησης στο μαθητοκεντρικό.

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες στηρίζονται στο κοινωνικό εποικοδομισμό του Vygotsky (1993), που υποστηρίζει ότι κάθε μαθητής κτίζει το δικό του νοητικό κόσμο, στηριζόμενος στις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες του δια μέσου της κοινωνικής αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές του, τον δάσκαλό τους, τον εκπαιδευτικό και το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο επιλέχθηκε και η αναφορά σε έργα συνομιλήκων, που κερδίζουν το ενδιαφέρον και δίνουν δημιουργική πνοή σε αντίστοιχες εργασίες.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:



- να αντιληφθούν τη διαχρονικότητα των παραμυθιών και τις παραλλαγές τους·
- να αναγνωρίσουν την αξία του παραμυθιού στη ζωή μας·
- να καλλιεργήσουν το ενδιαφέρον τους για το βιβλίο·
- να προβληματιστούν για την πατρότητα έργων που είναι ομότιτλα·
- να καλλιεργήσουν τη φαντασία και το χιούμορ μέσα από την ανατροπή μιας γνωστής ιστορίας·
- να διαχειριστούν αριθμούς μεγαλύτερους της χιλιάδας, καθώς τους εντάσσουν σε μια γραμμή·
- να αποκτήσουν κλίμα συνεργασίας, εμπιστοσύνης και αλληλοσεβασμού.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αναπτύξουν και να βελτιώσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο·
- να καλλιεργήσουν την αφηγηματική τους ικανότητα·
- να αναπτύξουν τη μυθοπλαστική τους ικανότητα·
- να απολαύσουν την ανάγνωση λογοτεχνικών κειμένων·
- να γνωρίσουν τις βασικές λειτουργίες, που αποτελούν τη μορφή ενός παραμυθιού·
- να γράψουν και να εικονογραφήσουν το δικό τους παραμύθι (πολυτροπικό κείμενο)·
- να βελτιώσουν την αναγνωστική τους ικανότητα (εκφραστικότητα, επιτονισμός)·
- να εντοπίσουν τα δομικά στοιχεία μιας αφίσας και να δημιουργήσουν μια δική τους.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:



- να χρησιμοποιούν ψηφιακό εργαλείο ζωγραφικής, για τη δημιουργία ψηφιακών καρτών και την εικονογράφηση μιας ιστορίας·
- να αποθηκεύουν αρχεία σε συγκεκριμένη μορφή·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του κειμενογράφου·
- να αντιληφθούν τη χρήση μιας ψηφιακής χρονογραμμής και να μπορούν να εισάγουν δικές τους πληροφορίες σε αυτήν·
- να δημιουργούν ψηφιακό βιβλίο, εισάγοντας κείμενο, εικόνες και ήχο (πολυτροπικό κείμενο)·
- να συνθέτουν μια ψηφιακή αφίσα (πολυτροπικό κείμενο).

Διδακτικές πρακτικές

Ανακαλυπτική – ερευνητική μάθηση

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ

Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί, συντονίζει τις ομάδες των μαθητών, εμπνέει τη μαθησιακή διαδικασία, συμβουλεύει και έχει τον ρόλο του διαμεσολαβητή ανάμεσα στον μαθητή και τη γνώση, στοχάζεται και αναστοχάζεται σε όλη τη διαδικασία μάθησης, έχει τον ρόλο του διευκολυντή των δραστηριοτήτων με απώτερο στόχο να καλλιεργηθεί η δεξιότητα της ενσυναίσθησης και τα παιδιά να διαμορφώσουν στάσεις μέσα από τη συγκεκριμένη εμπειρία. Έτσι ο μαθητής είναι ενεργός και όχι παθητικός ακροατής των μαθησιακών δραστηριοτήτων, ερευνά και ανακαλύπτει τη μάθηση, είναι ο πρωταγωνιστής της μαθησιακής διαδικασίας και γι' αυτό βρίσκεται στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης 2011).

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία



Το σενάριο αφορμάται από την άσκηση 4 του βιβλίου μαθητή της *Γλώσσας* στην ενότητα 10, όπου δίνεται απόσπασμα του βιβλίου «*Η επανάσταση των παραμυθιών*». Εδώ παρουσιάζονται οι ήρωες των κλασικών παραμυθιών να κινητοποιούνται για μια καλύτερη τύχη. Δίνεται λοιπόν η ιδέα να μπλέξουμε ιστορίες-παραμύθια με απότερο στόχο τη δημιουργική γραφή και τη συγγραφή ιστοριών από τα ίδια τα παιδιά.

Αφορμή για το συγκεκριμένο σενάριο μπορούν να αποτελέσουν επίσης και οι ασκήσεις 1,2 του τετραδίου εργασιών της *Γλώσσας* στην ενότητα 23, όπου οι ήρωες του βιβλίου φτιάχνουν μια αστεία ιστορία με πρωταγωνιστές την Κοκκινোসκουφίτσα, τον λύκο και τα τρία γουρουνάκια και στη συνέχεια ζητείται από τα παιδιά να γράψουν και αυτά μια αστεία ιστορία. Μπορούμε λοιπόν, μιας και η συγκεκριμένη ενότητα είναι και η τελευταία του σχολικού εγχειριδίου, να επεκτείνουμε τις δραστηριότητες του βιβλίου με τη συγγραφή παραμυθοσαλατών από τα παιδιά και την παρουσίασή τους στη γιορτή λήξης της σχολικής χρονιάς.

Επιπλέον το συγκεκριμένο σενάριο μπορεί να συνδυαστεί και να στηρίξει δραστηριότητες που προτείνονται σε διάφορα προγράμματα Αγωγής Υγείας με θέμα τις διαπροσωπικές σχέσεις, τη συνεργασία σε επίπεδο ομάδας και την καλλιέργεια σεβασμού και αλληλοεκτίμησης, αλλά και σε πρόγραμμα Φιλαναγνωσίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι συμβατό με τα [Νέα Προγράμματα Σπουδών](#). Εδώ αναφέρονται στόχοι όπως η γνωριμία των μαθητών με αφηγηματικά-περιγραφικά κείμενα μέσω της λογοτεχνίας, η γνωριμία με κειμενικά είδη όπως τα παραμύθια και η αφίσα, η εμπλοκή μαθητών σε ποικίλες μορφές λεκτικής επικοινωνίας όπως τα παιχνίδια ρόλων, η περιγραφή προσώπων, καταστάσεων και συναισθημάτων, η αφήγηση, η εξοικείωση με τους εκφραστικούς τρόπους και με το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούνται σε διάφορες περιστάσεις της ζωής και η αξιοποίηση των ΤΠΕ.

Πιο συγκεκριμένα ανάμεσα στους στόχους της ενότητας 10 αναφέρεται η δημιουργία αφίσας ως μέσο για την αναγγελία ενός γεγονότος και οι πληροφορίες



που θα πρέπει να αντλούνται από αυτή. Στο συγκεκριμένο σενάριο τα παιδιά θα συνθέσουν μια ψηφιακή αφίσα, στην οποία θα αναγγέλλουν την παρουσίαση των βιβλίων τους. Αλλά και στην ενότητα 23 ως στόχοι της ενότητας αναφέρονται η εξοικείωση με χιουμοριστικά κείμενα αλλά και η παραγωγή χιουμοριστικών κειμένων, οι οποίοι ικανοποιούνται στο παρόν σενάριο μέσα από τα στάδια συγγραφής.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στις δραστηριότητες του σεναρίου αξιοποιείται:

- Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, για την ψηφιακή καταγραφή των ιστοριών.
- Ένα αυτοσχέδιο πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Propp», το οποίο θα περιλαμβάνει δημιουργίες κάρτες από πρόγραμμα ζωγραφικής) και θα δώσει ιδέες για τη συνέχιση της ιστορίας.
- Πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου, για τη δημιουργία βιβλίων με κείμενο, εικόνα, ήχο.
- Ηλεκτρονικές διευθύνσεις για πρόσβαση σε λογοτεχνικά κείμενα και δημιουργίες παιδιών, βίντεο και ταινία.

Κείμενα

Λογοτεχνικά κείμενα

Απόσπασμα από το βιβλίο της Ζωής Βαλάση *Η επανάσταση των παραμυθιών*, άσκηση 4 του βιβλίου μαθητή της *Γλώσσας* στην ενότητα 10 [εδώ](#).

Παραμύθι του βιβλίου της *Γλώσσας Β' Δημοτικού*, στο τετράδιο εργασιών, άσκηση 1, ενότητα 23 [εδώ](#).

Video: «The Three Little Pigs. The Big Bad Wolf With Little Red Riding Hood» [εδώ](#).

Ταινία: «Shrek» (2001) από [εδώ](#)

Ιστοσελίδες



Παραμύθια σε ηλεκτρονική μορφή [εδώ](#) και [εδώ](#)

Μύθοι του Αισώπου [εδώ](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

(Ολομέλεια)

Την πρώτη διδακτική ώρα, η εκπαιδευτικός πρόβαλε στον βιντεοπροβολέα της τάξης τη σ. 20 του β' τεύχους του σχολικού βιβλίου της *Γλώσσας*, που το θέμα της είναι «Η επανάσταση των παραμυθιών» ένα απόσπασμα από το ομώνυμο βιβλίο της Ζωής Βαλάση. Η εκπαιδευτικός, αφού διαβάστηκε το απόσπασμα μεγαλόφωνα στην ολομέλεια ζήτησε από τους μαθητές να αναφέρουν ποιοι είναι οι ήρωες των συγκεκριμένων ιστοριών. Τα παιδιά αναγνώρισαν αμέσως ότι πρωταγωνιστές στις συγκεκριμένες ιστορίες είναι ήρωες από γνωστά παραμύθια που μπλέκονται σε νέες περιπέτειες.



Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ρώτησε αν έχουν διαβάσει άλλες τέτοιες ιστορίες ή αν έχουν δει κάποια ταινία που να παίρνουν μέρος ήρωες από διαφορετικά παραμύθια και έτσι ξεκίνησε η εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου. Αρκετοί μαθητές είπαν πως είχαν διαβάσει παραμύθια στα οποία μπλέκονται ήρωες από διάφορα παραμύθια και ανέφεραν πως τα ονομάζουν παραμυθοσαλάτες. Δήλωσαν ότι είναι πολύ ωραίες οι ιστορίες που δημιουργούνται με αυτόν τον τρόπο και ότι τους αρέσει



πάρα πολύ να τις διαβάζουν. Ρώτησαν αν θα μπορούσαμε να διαβάσουμε στην τάξη και άλλες τέτοιες ιστορίες και όλοι ήταν ενθουσιασμένοι με την προοπτική αυτή.

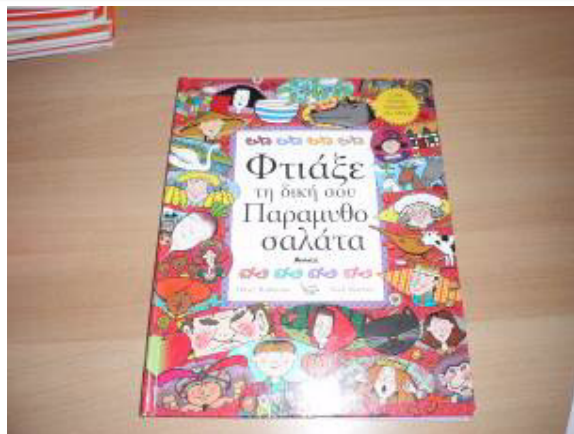
Οι περισσότεροι μαθητές ανέφεραν ότι είχαν δει την κινηματογραφική ταινία «Shrek», που είναι μια ταινία κινουμένων σχεδίων με πρωταγωνιστές ήρωες γνωστών παραμυθιών, που μπλέκονται σε απίστευτες περιπέτειες, καθώς διώκονται από τη χώρα τους και βρίσκουν καταφύγιο στο βάλτο του Σρεκ, ενός παράξενου πράσινου δράκου. Στη συνέχεια ζήτησαν από την εκπαιδευτικό αν θα μπορούσαν να την ξαναδούν όλοι μαζί στην τάξη. Υπήρχαν μερικοί μαθητές που δεν είχαν δει τη συγκεκριμένη ταινία και έτσι η εκπαιδευτικός την πρόβαλε με τη χρήση του βιντεοπροβολέα από [εδώ](#). Οι μαθητές πραγματικά την απόλαυσαν ολόκληρη και στο τέλος τη σχολίασαν μεταξύ τους στην ολομέλεια.



3η & 4η διδακτική ώρα

(Ολομέλεια)

Την επόμενη μέρα μια μαθήτρια έφερε στην τάξη το βιβλίο *Φτιάξε τη δική σου παραμυθοσαλάτα* των Η. Robinson & Ν. Sharratt των εκδόσεων Άμμος.



και το παρουσίασε στους συμμαθητές της.

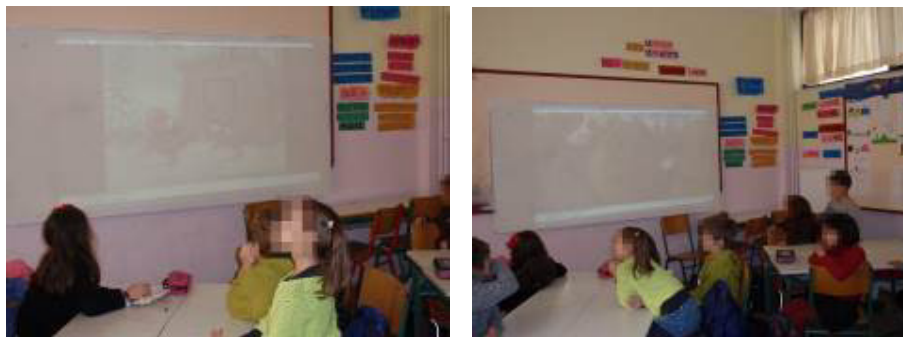


Όλοι οι μαθητές ενθουσιάστηκαν και συνεργάστηκαν ως μια ομάδα και με τη βοήθεια της μαθήτριας και των εικόνων του βιβλίου, επέλεξαν τους ήρωες και έφτιαξαν τη δική τους παραμυθοσαλάτα. Στο τέλος τη διάβασαν ολοκληρωμένη και το διασκέδασαν. Ζήτησαν να ξαναπροσπαθήσουν να φτιάξουν και δεύτερη. Η εκπαιδευτικός εκμεταλλεύτηκε τον ενθουσιασμό των μαθητών και τους πρότεινε να γράψουν τη δική τους παραμυθοσαλάτα. Όλοι οι μαθητές συμφώνησαν με την πρόταση.

Η εκπαιδευτικός ρώτησε στη συνέχεια τους μαθητές ποιους ήρωες θα ήθελαν να βάλουν στην παραμυθοσαλάτα τους. Οι μαθητές ανέφεραν πολλούς γνωστούς



ήρωες παραμυθιών μεταξύ αυτών και την Κοκκινোসκουφίτσα, τον Κακό Λύκο και τα Τρία Γουρουνάκια. Οι απαντήσεις των παιδιών έδωσαν την αφορμή να προβάλει με τον βιντεοπροβολέα μια παραγωγή της Disney από [εδώ](#).



Αφού τελείωσε η προβολή η εκπαιδευτικός ρώτησε τους μαθητές αν γνωρίζουν γιατί τα παραμύθια αυτά, στα οποία μπλέκονται πολλοί ήρωες από διαφορετικά παραμύθια έχουν την ονομασία παραμυθοσαλάτα. Οι μαθητές φυσικά και γνώριζαν την απάντηση ότι είναι μια σαλάτα από διάφορα παραμύθια και ένας μαθητής ανέφερε ότι η παραμυθοσαλάτα είναι σύνθετη λέξη που αποτελείται από τις απλές παραμύθι + σαλάτα. Συνεχίζοντας τη συζήτηση η εκπαιδευτικός ρώτησε αν ήξερε κανείς ποιος έδωσε αυτό το όνομα στα παραμύθια, κανείς μαθητής δεν γνώριζε και απάντησε η ίδια ότι την ονομασία παραμυθοσαλάτα έδωσε ο γνωστός τους παραμυθάς Τζιάννι Ροντάρι. Οι μαθητές τότε φώναξαν ότι τον ήξεραν, είναι αγαπημένος τους γιατί γράφει πολύ ωραία παραμύθια. Μερικοί πρότειναν να φέρουν παραμύθια του, που είχαν στο σπίτι τους, να τα διαβάσουν στην τάξη. Στο τέλος η εκπαιδευτικός τους ζήτησε να θυμηθούν ποιον άλλο μεγάλο παραμυθά έχουν γνωρίσει. Οι μαθητές δεν δυσκολεύτηκαν να θυμηθούν τον Αίσωπο καθώς είχαν ασχοληθεί με τους μύθους του στις προηγούμενες τάξεις.



5η & 6η διδακτική ώρα

(Ολομέλεια – ατομικά)

Οι μαθητές αυτό το διδακτικό δίωρο ασχολήθηκαν με τη συγγραφή της δικιάς τους παραμυθοσαλάτας. Η εκπαιδευτικός παρουσίασε στον βιντεοπροβολέα της τάξης τις λειτουργίες του παραμυθιού όπως τις έχει αναλύσει αρχικά ο Ρώσος εθνολόγος Vladimir Propp και στη συνέχεια ξεχωρίζει ο Ροντάρι. Πρόκειται για τις λειτουργίες: 1) Απαγόρευση, 2) Παράβαση, 3) Βλάβη ή Έλλειψη 4) Αναχώρηση του ήρωα, 5) Αποστολή, 6) Συνάντηση με τον δωρητή, 7) Μαγικά δώρα, 8) Εμφάνιση του ανταγωνιστή, 9) Διαβολικές ικανότητες του ανταγωνιστή, 10) Αγώνας, 11) Νίκη, 12) Επιστροφή, 13) Αφιξη στο σπίτι, 14) Ψεύτικος ήρωας, 15) Δύσκολες δοκιμασίες, 16) Αποκατάσταση της βλάβης, 17) Αναγνώριση του ήρωα, 18) Αποκάλυψη του ψεύτικου ήρωα, 19) Τιμωρία του ανταγωνιστή, 20) Γάμος (Ροντάρι 1994).

Με αυτό τον τρόπο έγινε μια πρώτη γνωριμία των μαθητών με τις λειτουργίες και εντοπίστηκαν ενδεικτικά κάποιες ή και όλες σε γνωστά παραμύθια, π.χ. οι λειτουργίες της απαγόρευσης και της παράβασης στο μουσικό παραμύθι «Ο Πέτρος και ο Λύκος», στην «Κοκκινোসκουφίτσα», στα «Εφτά Κατσικάκια», η λειτουργία των μαγικών δώρων στη «Σταχτοπούτα», η λειτουργία του ψεύτικου ήρωα στη «Μικρή γοργόνα» ή στην «Κοκκινোসκουφίτσα», οι διαβολικές ικανότητες του ανταγωνιστή στην «Ωραία Κοιμωμένη» και ο γάμος στα περισσότερα κλασικά κυρίως παραμύθια.





Στόχος της εκπαιδευτικού ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές και να αποφασίσουν αν θα υιοθετήσουν κάποιες από αυτές στη συγγραφή του δικού τους παραμυθιού. Στη συνέχεια άρχισε η διαδικασία συγγραφής των παραμυθοσαλατών από τους μαθητές. Η εκπαιδευτικός τους ενημέρωσε πως πρώτα θα γράψει ο καθένας μόνος του το δικό του παραμύθι και μετά θα συνεργαστούν ανά δύο και θα φτιάξουν την κοινή τους παραμυθοσαλάτα. Οι μαθητές με ιδιαίτερο ζήλο έγραψαν ενδιαφέροντα, ιδιαίτερα και διασκεδαστικά παραμύθια. Η εκπαιδευτικός ήταν σε όλη τη διάρκεια της συγγραφής κοντά στους μαθητές, τους ενθάρρυνε, τους βοηθούσε, απαντούσε στις ερωτήσεις τους, έλεγχε τα γραπτά τους και τους υποδείκνυε τυχόν διορθώσεις που χρειαζόταν.



7η & 8η διδακτική ώρα

(Ομάδες)

Οι μαθητές είχαν τελειώσει τη συγγραφή των παραμυθιών τους στο προηγούμενο δίωρο και στη συνέχεια συνεργάστηκαν σε δυάδες και έφτιαξαν την παραμυθοσαλάτα τους. Τους δόθηκε το 1^ο φύλλο εργασίας για να βοηθηθούν στη σύνθεση των παραμυθιών τους. Η εκπαιδευτικός πάντα βοηθούσε σε κάθε δυσκολία που παρουσιαζόταν, ενθάρρυνε τους μαθητές να διατυπώνουν τις ιδέες και τις προσωπικές τους απόψεις να συζητούν μεταξύ τους και επίλυε τυχόν διαφωνίες που παρουσιαζόταν μεταξύ των συνεργαζόμενων μαθητών. Τελικά όλες οι δυάδες συνεργάστηκαν με επιτυχία και έφτιαξαν η καθεμία την παραμυθοσαλάτα της



ενώνοντας τα παραμύθια τους. Η εκπαιδευτικός τους ανακοίνωσε ότι θα κάνουν την παραμυθοσαλάτα τους ψηφιακό βιβλίο σε μορφή κόμικ. Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν γιατί είχαν ασχοληθεί με το κόμικ και το έβρισκαν πολύ ενδιαφέρον. Άρχισαν αμέσως να σκέφτονται πώς θα μετέτρεπαν την παραμυθοσαλάτα τους σε κόμικ.

9η–15η διδακτική ώρα

(Ομάδες)

Η εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου συνεχίστηκε στην αίθουσα πληροφορικής όπου οι μαθητές συνεργαζόμενοι σε δυάδες και καθοδηγούμενοι μέσω του 2^{ου} φύλλου εργασίας, έφτιαξαν το ψηφιακό τους βιβλίο σε μορφή κόμικ χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα [CartoonStoryMaker](#). Η εκπαιδευτικός είχε ήδη εγκαταστήσει στους υπολογιστές των μαθητών το πρόγραμμα, με συντόμευσή του στην επιφάνεια εργασίας για να το βρίσκουν εύκολα. Στην αρχή εξήγησε και προφορικά τα εργαλεία και πώς λειτουργεί το συγκεκριμένο πρόγραμμα κάνοντας το προβολή στην ολομέλεια. Τους έδειξε τα εργαλεία που θα χρειαστούν για να κάνουν εισαγωγή της εικόνας του φόντου και των ηρώων, πώς θα εισάγουν τα συννεφάκια και θα γράφουν τα λόγια, και στο τέλος απάντησε σε ερωτήματα και απορίες των μαθητών.





Τους πρότεινε πριν αρχίσουν να χωρίσουν τις σκηνές, πόσα καρτέ θα έχει η παραμυθοσαλάτα τους , να επιλέξουν τον φόντο και τους ήρωες που θα εμφανίζονται σε κάθε καρτέ. Οι μαθητές ακολούθησαν προσεχτικά τις οδηγίες, συνεργάστηκαν και αφού χώρισαν τις σκηνές άρχισαν την εφαρμογή, ψάχνοντας εικόνες με το φόντο και τους ήρωες. Η εκπαιδευτικός γνωρίζοντας τα θέματα και τους ήρωες που είχαν οι μαθητές στις παραμυθοσαλάτες τους είχε φτιάξει έναν φάκελο με σχετικές εικόνες και τις είχε αποθηκεύσει στην επιφάνεια των υπολογιστών. Κάλεσε τους μαθητές να βρουν τον φάκελο και να ψάξουν πρώτα σε αυτόν για τις εικόνες που τους χρειαζόταν.



Αν κάποια ομάδα δεν έβρισκε την εικόνα που ήθελε την έψαχνε στο διαδίκτυο με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού.



Στο τέλος αφού ολοκλήρωσαν το ψηφιακό τους βιβλίο, το αποθήκευσαν με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού. Ενθουσιάστηκαν με την επαφή τους με το πρόγραμμα και τη δημιουργία του κόμικ και ζήτησαν από την εκπαιδευτικό να ξαναδουλέψουν στο συγκεκριμένο πρόγραμμα αλλά την επόμενη φορά να βάλουν περισσότερα καρέ. Αρκετοί μαθητές ρώτησαν πώς θα μπορούσαν να βρουν και οι ίδιοι το πρόγραμμα CartoonStoryMaker και να το δουλέψουν στον υπολογιστή του σπιτιού τους. Στο τέλος παρουσίασε παρουσίασαν τις δημιουργίες τους στην ολομέλεια.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

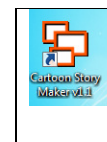
ΓΡΑΦΩ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΠΟΥ ΔΙΑΛΕΞΑ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΜΥΘΟΣΑΛΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ ΜΟΥ

	1ο Παραμύθι	2ο Παραμύθι	 Παραμυθοσαλάτα
Τίτλος			
Ήρωες			
Πλοκή-Σημαντικά γεγονότα			
Τέλος			

2^ο Φύλλο εργασίας

Ήρθε η ώρα να εικονογραφήσετε τις ιστορίες σας και να φτιάξετε ψηφιακά βιβλία!

Σε αυτή την εργασία θα σας βοηθήσει το πρόγραμμα CartoonStoryMaker που θα βρείτε πατώντας στην επιφάνεια εργασίας το εικονίδιο



Το συγκεκριμένο πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε χαρακτήρες ή φόντο από τη δική του συλλογή, αλλά μπορείτε να εισάγετε και δικές σας δημιουργίες, δηλαδή «σαρωμένες» ζωγραφιές ή ζωγραφιές από το πρόγραμμα ζωγραφικής RNA. Το παρακάτω σχήμα θα σας δώσει τις απαραίτητες οδηγίες.

Από εδώ εισάγετε νέα σελίδα στο βιβλίο σας προς

Από εδώ εισάγετε δικές σας ζωγραφιές για φόντοφόντο.

Από εδώ εισάγετε δικές σας ζωγραφιές για χαρακτήρες.

Από εδώ εισάγετε τα πλαίσια για το κείμενό σας. Μέσα μπορείτε να γράψετε

Να αποθηκεύετε συχνά το αρχείο σας με το όνομα που επιθυμείτε. Η σελίδα σας μπορεί για παράδειγμα να έχει την παρακάτω μορφή.





Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Στις δραστηριότητες που προτάθηκαν μπορεί να προστεθεί και η ομαδική συγγραφή μιας παραμυθοσαλάτας από το σύνολο της τάξης, σε περίπτωση που ο εκπαιδευτικός κρίνει ότι με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά θα βοηθηθούν περισσότερο στις δικές τους δημιουργίες. Τα παιδιά μπορεί να χωριστούν σε δύο ομάδες, π.χ. αγόρια και κορίτσια, επιλέγουν πλειοψηφικά το πιο αγαπημένο τους παραμύθι και στη συνέχεια συνθέτουν όλοι μαζί μια παραμυθοσαλάτα, ενσωματώνοντας ιδέες από το σύνολο της τάξης.

Η «τράπουλα του Προπ» είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί ποικιλοτρόπως. Θα μπορούσε να αποτελέσει στόχο η σύνθεση παραμυθιών από τα παιδιά χρησιμοποιώντας μόνο κάποιες συγκεκριμένες λειτουργίες, που θα τους δοθούν ή θα επιλέξουν τυχαία από το εργαλείο «Η τράπουλα του Προπ». Ακόμη είναι δυνατό να επιχειρηθεί να γραφτεί ολόκληρο παραμύθι με τη βοήθεια μόνο μιας κάρτας-λειτουργίας.

Επιπλέον τα παραμύθια είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν και την ώρα της Θεατρικής Αγωγής και Μουσικής. Τα παιδιά θα μπορούσαν να αναδείξουν σημεία της ιστορίας τους σε θεατρικά δρώμενα, υποδυόμενα τους πρωταγωνιστές της, αναλαμβάνοντας ίσως και με τη βοήθεια του δασκάλου Μουσικής τη μουσική επιμέλεια της παράστασης.

Ας σημειωθεί ότι αξίζει να αξιοποιηθούν και άλλες δημιουργικές ιδέες του Τζιάννι Ροντάρι που αναφέρονται στο βιβλίο του *Γραμματική της Φαντασίας*, όπως το Φανταστικό Διώνυμο, το Αυθαίρετο Πρόθεμα, Τα Παραμύθια από την ανάποδη και τόσες άλλες που θα αναδείξουν νέες και ανατρεπτικές ιστορίες με χιούμορ και κέφι.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Καθώς τα παραμύθια είναι τα αγαπημένα αναγνώσματα των παιδιών διαχρονικά, η εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου αποτέλεσε πηγή γνώσης έμπνευσης και ψυχαγωγίας για τους μαθητές. Δούλεψαν ατομικά και ομαδικά, άφησαν ελεύθερη τη



φαντασία τους, συνεργάστηκαν, δημιούργησαν. Η εκπαιδευτικός επέλεξε να μην εφαρμοστούν δύο από τις δραστηριότητες του συνταγμένου σεναρίου, η δημιουργία της χρονογραμμής με τη χρήση της εφαρμογής Timeline και η χρήση του πρόγραμματος δημιουργίας ψηφιακής αφίσας Glogster, καθώς θεωρήθηκαν δύσκολες για τις δυνατότητες των μικρών μαθητών και θα χρειαζόταν συνεχή βοήθεια από την εκπαιδευτικό. Οι μαθητές είχαν ήδη εξασκηθεί στη συγγραφή ιστοριών και γι' αυτό το λόγο δεν πραγματοποιήθηκαν οι δραστηριότητες που αφορούσαν τη βοήθεια της συγγραφής με την «τράπουλα Προπ». Αντίθετα κρίθηκε χρήσιμο για τους μαθητές η συγγραφή της ιστορίας τους πρώτα με μολύβι στο τετράδιό τους, η αυτοδιόρθωση του γραπτού με τις υποδείξεις της εκπαιδευτικού και στο τέλος η χρήση του κειμενογράφου.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κανατσούλη, Μ. 1993. *Ο Μεγάλος Περίπατος του Γέλιου*. Αθήνα: Έκφραση.

Κανατσούλη, Μ. 1997. *Εισαγωγή στη Θεωρία και Κριτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Κατσίκη-Γκίβαλου, Α. 2001. *Λογοτεχνική Ανάγνωση και Διδακτικές Εφαρμογές*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. 2011. *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό*. Τόμος Α'. Αθήνα: Π.Ι.

Ντούλια, Α. 2010. *Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες – Όρια – Προοπτικές*. Ανακοίνωση στο 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ. με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω» (Μάιος). Ανακτήθηκε από: http://www.elliepek.gr/documents/5o_synedrio_eisigiseis/Ntoulia_Athina.pdf



Π.Ι. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο*. Αθήνα. Ανακτήθηκε από:

<http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

Παπαντωνάκης, Γ. 2007. Ευγένιος Τριβιζάς: Παραμύθια από τη χώρα των χαμένων χαρταετών. *Κείμενα 6* (Σεπτέμβριος). Διαθέσιμο στο <http://keimena.ece.uth.gr/main/t6/arhtra/tefxos6/downloads/papantonakis.pdf>.

Ροντάρι, Τ. 1994. *Γραμματική της Φαντασίας*. Αθήνα: Τεκμήριο.

Vygotsky, L. S. 1993. *Σκέψη και Γλώσσα*. Αθήνα: Γνώση.

Χατζησαββίδης, Σ. 2007,). *Ο γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη. Πρακτικά 6ου Πανελλήνιου Συνεδρίου της ΟΜΕΡ* (Ιούνιος), Πάτρα. Ανακτήθηκε από: <http://users.auth.gr/sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Ο φάκελος «συνοδευτικό υλικό» περιέχει: το πρόγραμμα «Η Τράπουλα του Προπ» και τις οδηγίες χρήσης του προγράμματος, τις κάρτες του Προπ προς εκτύπωση και τα δύο φύλλα εργασίας. Ο φάκελος «Τεκμήρια» περιέχει δημιουργίες των μαθητών.