



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,  
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε  
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

**Αρχαία Ελληνική Γλώσσα**

**Β΄ Γυμνασίου**

**Θεματική ενότητα:**

**Το τέχνασμα του Θεμιστοκλή – Β1: Λεξιλογικός πίνακας  
του ρήματος «λέγω»**

**Τίτλος:**

**«Λέμε να παίξουμε!»**

**ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ-ΚΥΡΙΑΚΗ ΜΠΙΤΖΕΛΕΡΗ**



**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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας αρχαίας ελληνικής γλώσσας δευτεροβάθμιας: Λάμπρος Πόλκας, Κοσμάς Τουλούμης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνια 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**

### **Τίτλος**

*Λέμε να παίξουμε!*

### **Δημιουργός**

Παναγιώτα - Κυριακή Μπιτζελέρη

### **Διδακτικό αντικείμενο**

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα

### **(Προτεινόμενη) Τάξη**

Β΄ Γυμνασίου

### **Χρονολογία**

Ιούνιος 2013

### **Διδακτική/Θεματική Ενότητα**

Ενότητα 2η: «Το τέχνασμα του Θεμιστοκλή» – Β1. Λεξιλογικός πίνακας του ρ. «λέγω» [Πλούταρχος, «Βίοι Παράλληλοι: Θεμιστοκλής» 12. 2 - 6 (διασκευή)]

### **Διαθεματικό**

Όχι

### **Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα**

—

### **Χρονική διάρκεια**

6 διδακτικές ώρες

### **Χώρος**

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: ιστολόγιο / ιστοσελίδα τάξης.



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

Οι μαθητές πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την εργασία σε ομάδες και τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και συγκεκριμένα τη συγγραφή κειμένου σε Word, την πλοήγηση στο διαδίκτυο, τη δημιουργία παρουσιάσεων και τη χρήση ηλεκτρονικών λεξικών και σωμάτων κειμένων. Ο καθηγητής πρέπει να είναι και αυτός εξοικειωμένος με τον συντονισμό και την καθοδήγηση των ομάδων αλλά και με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και την πλοήγηση στο διαδίκτυο. Θα χρειαστεί ενδεχομένως να φτιάξει κάποιο αρχείο παρουσιάσεων (PowerPoint ή [Mouse Mischief](#)), αν θέλει να τροποποιήσει τις δραστηριότητες του παιχνιδιού, το οποίο θα αναρτηθεί στο ιστολόγιο του μαθήματος, ώστε να έχουν πρόσβαση σε αυτό οι μαθητές κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Μπορεί να ζητηθεί και η βοήθεια του καθηγητή της πληροφορικής. Τέλος, το εργαστήριο πληροφορικής πρέπει να διαθέτει έναν υπολογιστή ανά ομάδα και σύνδεση στο διαδίκτυο, αν θέλουμε οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν τα προτεινόμενα ψηφιακά μέσα, καθώς και οθόνη προβολής, για τον καλύτερο συντονισμό της όλης διαδικασίας και κεντρικά μέσα στο εργαστήριο από τον διδάσκοντα (εκτός από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές που θα έχουν οι μαθητές μπροστά τους). Να σημειωθεί, επίσης, ότι το σενάριο προτείνεται για την επανάληψη της ενότητας, και επομένως ο λεξιλογικός πίνακας θα πρέπει να έχει διδαχθεί. Σε περίπτωση που ο διδάσκων επιλέξει να αξιοποιήσει το σενάριο για εμπέδωση της γνώσης, θα πρέπει και πάλι να προηγηθεί η εξοικείωση των μαθητών με τον λεξιλογικό πίνακα και η εξήγηση των άγνωστων σε αυτούς λέξεων, από τον ίδιο τον διδάσκοντα ή με τη βοήθεια ηλεκτρονικού λεξικού.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.



*Το σενάριο στηρίζεται*

—

*Το σενάριο αντλεί*

—

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Με το παρόν σενάριο οι μαθητές καλούνται να θυμηθούν και να εμπεδώσουν τη λεξιλογική οικογένεια του ρήματος «λέγω». Μπορεί να αξιοποιηθεί για την επανάληψη ή την εμπέδωση και περαιτέρω εξάσκηση στο συγκεκριμένο λεξιλόγιο. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι η παιγνιώδης διάθεση, εφόσον οι μαθητές καλούνται βασικά να «παίξουν» παιχνίδια, με τα οποία είναι περισσότερο ή λιγότερο εξοικειωμένοι, χρησιμοποιώντας τις λέξεις που έμαθαν στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών! Συνεπώς, η διδακτική πορεία του σεναρίου συνοπτικά έχει ως εξής: σύντομη επανάληψη των λέξεων και υπενθύμιση των σημασιών τους, χωρισμός σε ομάδες, οδηγίες και έναρξη των γύρων του παιχνιδιού, όπου οι ομάδες παίζουν παράλληλα και η ομάδα με τον ρόλο της κριτικής επιτροπής (οι «Κριτές»), συντονίζει, ελέγχει τις διαδικασίες και κρατά το σκορ. Η διαδικασία ολοκληρώνεται με την ανακοίνωση και τη συμβολική «επιβράβευση» της νικήτριας ομάδας, η οποία αποκτά το δικαίωμα να οργανώσει μία δραστηριότητα για τον διδάσκοντα! Στόχος είναι οι μαθητές να ευχαριστηθούν τη διαδικασία και παράλληλα να χρησιμοποιήσουν επιτυχώς το νέο λεξιλόγιο, να εντοπίσουν λάθη στη χρήση του σε άλλες ομάδες, να αξιοποιήσουν τα ψηφιακά μέσα και να βελτιώσουν δεξιότητες επικοινωνιακές, συνεργατικές και κιναισθητικές.

## **Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

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

Στο παρόν σενάριο διδασκαλίας γίνεται προσπάθεια να αξιοποιηθούν οι ΤΠΕ, ώστε να επιτευχθεί κατά βάση επανάληψη και εμπέδωση της αποκτηθείσας γνώσης. Αξιοποιώντας το παιχνίδι οι μαθητές εφαρμόζουν αλλά και επεκτείνουν τις γνώσεις



τους σε θέματα λεξιλογίου (σημασίες, συνώνυμα, οικογένειες λέξεων), αναπτύσσοντας παράλληλα και δεξιότητες κιναισθητικές, συνεργατικές και επικοινωνιακές. Οι μαθητές παίρνουν πρωτοβουλίες, αναθέτουν ρόλους, συνεργάζονται, χρησιμοποιούν τη γνώση που ήδη κατέχουν αλλά και τεχνικά μέσα για να αναζητήσουν επιπλέον πληροφορίες, σχεδιάζουν δικό τους υλικό, μονοτροπικό ή πολυτροπικό, είναι πομποί αλλά και δέκτες μηνυμάτων και έτσι καλλιεργούν ποικίλες δεξιότητες (Cope & Kalantzis, 2000) και ενισχύουν περισσότερο του ενός είδη νοημοσύνης (Gardner, 1983). Και όλα αυτά με έναν διασκεδαστικό και βιωματικό τρόπο. Ενώ ο καθηγητής παραμένει σύμβουλος, συντονιστής και καθοδηγητής και όχι αυθεντία και φορέας της γνώσης. Η πορεία της μάθησης είναι *διερευνητική* και *ανακαλυπτική*, εφόσον οι μαθητές αναζητούν την πληροφορία και την επεξεργάζονται κριτικά στο διαδίκτυο αξιοποιώντας τον *ρυθμιστικό λόγο* του Bernstein (1996) για τη δημιουργία κριτικών υποκειμένων. Ο ρόλος του διδάσκοντος είναι *συνεργατικός* και *καθοδηγητικός* (Vygotsky) και σε ορισμένες δραστηριότητες ενθαρρύνεται η επιλογή θέματος ελεύθερα από τους μαθητές, όπως γίνεται και στη μέθοδο των Projects, με σκοπό την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της αυτενέργειας.

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

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

Οι μαθητές / μαθήτριες:

- Συνειδητοποιούν τη σύνδεση της αρχαίας ελληνικής γλώσσας με τη νέα ελληνική, αναγνωρίζοντας τα θέματα του ρήματος «λέγω» σε απλές και σύνθετες λέξεις στη νέα ελληνική.
- Έρχονται σε επαφή με δημοσιογραφικά κείμενα και με λεξικά. Ασκούνται στην ανάγνωση και στην κατανόησή τους αλλά και στον εντοπισμό της πληροφορίας που τους ενδιαφέρει σε αυτά.



### **Γνώσεις για τη γλώσσα**

Οι μαθητές / μαθήτριες:

- Εξοικειώνονται με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων.
- Δημιουργούν οι ίδιοι διάφορα κειμενικά είδη (αφίσα, παράγραφο).
- Εξασκούνται στην ορθογραφία των λέξεων και αντιλαμβάνονται την ιστορικότητά της και την πορεία των λέξεων μέσα στον χρόνο.
- Αναζητούν την ετυμολογία των λέξεων.
- Γνωρίζουν και χρησιμοποιούν τους μηχανισμούς παραγωγής και σύνθεσης λέξεων, για να παραγάγουν οι ίδιοι λεξιλόγιο.
- Έρχονται σε επαφή με τη λεξιλογική οικογένεια του «λέγω» και γενικότερα αντιλαμβάνονται τους συσχετισμούς που υπάρχουν στις οικογένειες λέξεων.
- Αναπτύσσουν τη μη λεκτική επικοινωνία για τη μετάδοση του μηνύματος. Εξασκούνται στην αποκωδικοποίηση αυτής της μη λεκτικής επικοινωνίας.
- Έρχονται σε επαφή με λόγο σε αυθεντικό περιβάλλον.

### **Γραμματισμοί**

Οι μαθητές / μαθήτριες:

- Επιδιώκεται να εξασκηθούν στη χρήση του διαδικτύου (ηλεκτρονικά λεξικά, σώματα κειμένων), χειριζόμενοι αυθεντικό υλικό, επιλέγοντας με κριτικό τρόπο ό,τι τους χρειάζεται και συμπληρώνοντάς το με δικό τους.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες ανάγνωσης, κατανόησης προφορικού και γραπτού λόγου, παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου.
- Καλλιεργούν δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας, υπευθυνότητας στη διεκπεραίωση του ρόλου τους και εφαρμογής οδηγιών / κανόνων.
- Μαθαίνουν να παρουσιάζουν τις πληροφορίες με τρόπο εύληπτο για τους άλλους και αποτελεσματικό ως προς τον στόχο τους.
- Αξιολογούν και διατυπώνουν αιτιολογημένη κρίση για τη δουλειά των άλλων.
- Μαθαίνουν να συνδυάζουν ευστοχία αλλά και ταχύτητα στις απαντήσεις τους.



- Δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα και κείμενα δημιουργικής γραφής (τραγούδι, αφίσα) που καλλιεργούν τη φαντασία τους.

### *Διδακτικές πρακτικές*

Με το παρόν σενάριο επιδιώκεται οι μαθητές –εκτός των άλλων– να βελτιώσουν τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν σε ομάδες. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές μαθαίνουν να δίνουν ρόλους, να λειτουργούν με υπευθυνότητα και ωριμότητα, χωρίς αυτό να σημαίνει απώλεια του παιγνιώδους χαρακτήρα της μάθησης, να συνεργάζονται, να υπακούουν σε οδηγίες και να ακούν τους άλλους. Γίνονται κριτικοί δέκτες των πληροφοριών και μαθαίνουν να συμμετέχουν στη διαδικασία με σεβασμό στον συμμαθητή. Επιδιώκεται, τέλος, οι μαθητές να παίρνουν πρωτοβουλίες και μάλιστα με ευφάνταστο τρόπο, προκειμένου να προωθείται η διαδικασία. Η εφευρετικότητα μάλιστα επιβραβεύεται! Βασικός στόχος του σεναρίου είναι η δημιουργία ευχάριστου κλίματος στην τάξη και η μάθηση μέσω του παιχνιδιού.

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

#### *Αφετηρία*

Επιλέγεται το συγκεκριμένο θέμα σε αυτό το σενάριο, διότι γίνεται προσπάθεια οι μαθητές να συνδυάσουν τη γνώση με το παιχνίδι. Να περάσουν ευχάριστα συνδυάζοντας πλήθος δεξιοτήτων και εμπλεκόμενοι όλοι όσο πιο ενεργά μπορούν τόσο στην παραγωγή πληροφορίας όσο και στον εντοπισμό της. Ζητάμε, δηλαδή, από τους μαθητές να λειτουργήσουν τόσο ως παθητικοί όσο και ως ενεργητικοί χρήστες του νέου λεξιλογίου. Παράλληλα, ελέγχεται η γνώση τους σε πολλούς γνωστικούς τομείς: μορφολογία, σημασιολογία, σύνταξη όρων. Επίσης, η παιγνιώδης διάθεση ελκύει το ενδιαφέρον ακόμα και των μαθητών που εμφανίζουν μαθησιακές δυσκολίες ή χαμηλή ακαδημαϊκή επίδοση στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών. Το συγκεκριμένο μάθημα άλλωστε συχνά θεωρείται «βαρετό», «παρωχημένο» και εν τέλει «άχρηστο» από τους μαθητές. Προσφέρεται, λοιπόν, μια ευκαιρία να αλλάξουν για λίγο την οπτική τους.





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

Το σενάριο αναφέρεται στη [2η ενότητα](#) του σχολικού εγχειριδίου και συγκεκριμένα στο Β1. Λεξιλογικός πίνακας (λέγω) με στόχο τη διδασκαλία της λεξιλογικής οικογένειας του «λέγω».

### **Αξιοποίηση των ΤΠΕ**

Η προστιθέμενη αξία στη χρήση των ΤΠΕ στο παρόν σενάριο εντοπίζεται στο γεγονός ότι λειτουργούν όχι μόνο ως εργαλείο παρουσιάσεων αλλά και ως μέσο πρόσβασης και επεξεργασίας της γνώσης. Οι μαθητές χρησιμοποιούν ΤΠΕ για να αναζητήσουν την πληροφορία, να την κατανοήσουν, να τη χρησιμοποιήσουν εύστοχα και να την παρουσιάσουν. Επιπλέον, οι ΤΠΕ προσδίδουν στο μάθημα ζωντάνια, ρυθμό και βοηθούν στη διατήρηση του ενδιαφέροντος και του παιγνιώδους χαρακτήρα της δραστηριότητας, στόχος που έτσι κι αλλιώς διέπει όλη την παρούσα πρόταση διδασκαλίας. Ο μαθητής για να πετύχει τα παραπάνω καλείται με καθοδήγηση του διδάσκοντος κυρίως μέσω των Φύλλων Εργασίας να πλοηγηθεί στο διαδίκτυο και στο ιστολόγιο του μαθήματος, να χρησιμοποιήσει μηχανές αναζήτησης, ηλεκτρονικά λεξικά, σώματα κειμένων, επεξεργαστή κειμένου και αρχεία παρουσίασης.

### **Κείμενα**

*Κείμενα σχολικών εγχειριδίων*

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου:

-Ενότητα 2η: [Α. Το τέχνασμα του Θεμιστοκλή και Β1: Λεξιλογικός Πίνακας \(λέγω\)](#)

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

*Ιστοσελίδες*

[Mouse Mischief](#) [Ελεύθερο λογισμικό παρουσιάσεων]

Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα [Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας]:

-[Αντίστροφο Λεξικό \(Αναστασιάδη – Συμεωνίδη\)](#)



- [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#)

- [Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων](#)

[ToonDoo](#) [Ελεύθερο λογισμικό σχεδιασμού σκίτσων και γελοιογραφιών]

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### *Α΄ Φάση - Προετοιμασία*

##### *2 διδακτικές ώρες*

Οι μαθητές χωρίζονται μόνοι τους ή με την υπόδειξη του διδάσκοντος σε πέντε ομάδες των πέντε ατόμων. Κατόπιν, ένας μαθητής από κάθε ομάδα ορίζεται ως «αντιπρόσωπος» της και όλοι οι αντιπρόσωποι μαζεύονται και συγκροτούν μια νέα ομάδα, την «Κριτική επιτροπή/Κριτές». Έχουμε, λοιπόν, πέντε ομάδες των τεσσάρων ατόμων (παίκτες) και μία ομάδα των πέντε ατόμων (Κριτές). Οι μαθητές επιλέγουν μόνοι τους τα ονόματα των ομάδων τους με την οδηγία να φροντίσουν ώστε η επιλογή τους να είναι όσο πιο πρωτότυπη και αστεία γίνεται! Ο διδάσκων εξηγεί συνοπτικά (γιατί αναλυτικά θα δοθούν οδηγίες μέσω των Φύλλων Εργασίας) τους κανόνες του παιχνιδιού.

Ο ρόλος των «παικτών» είναι ο αυτονόητος: ακολουθούν τις οδηγίες της κάθε δραστηριότητας στον εκάστοτε γύρο και προσπαθούν να τη φέρουν εις πέρας σύμφωνα με τους κανόνες. Οι ομάδες παίζουν παράλληλα στον κάθε γύρο, εφόσον θέλει ο διδάσκων να εξοικονομηθεί χρόνος. Κάθε ομάδα επιλέγει τον «γραμματέα» της, ο οποίος θα γράφει ό,τι χρειαστεί στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο ρόλος των «Κριτών» είναι πολλαπλός: να φροντίζουν τη ροή του παιχνιδιού και τα διαδικαστικά (απορίες, σύνοψη αποτελεσμάτων, ανακοίνωση νικητών, έναρξη και λήξη χρόνου στις δραστηριότητες κλπ.), να στέλνουν αντιπρόσωπο στην κάθε ομάδα για τον κάθε γύρο, ο οποίος θα ελέγχει το κατά πόσον οι ομάδες παίζουν δίκαια και θα κρατά το αποτέλεσμα. Αντιστοιχεί πάντα ένας κριτής για κάθε ομάδα, ο οποίος μπορεί να είναι ο ίδιος σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ή να αλλάζει ανά γύρο κυκλικά (για λόγους αντικειμενικότητας και δικαιοσύνης). Ο διδάσκων θα



κρίνει πόσες και ποιες ευθύνες θα αναλάβουν οι κριτές ανάλογα και με τη δυναμική της τάξης του.

Ο ρόλος του διδάσκοντος παραμένει συντονιστικός. Σκόπιμο είναι οι μαθητές όχι απλώς να παίζουν το παιχνίδι, αλλά να «τρέξουν» μόνοι τους και την όλη διαδικασία. Αυτό τους βοηθά να συνεργαστούν, να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να μάθουν να ακούν, να εφαρμόζουν οδηγίες, να είναι υπεύθυνοι στον ρόλο τους και να επιλύουν πιθανές συγκρούσεις.

Ο διδάσκων χρειάζεται να επιβεβαιώσει ότι οι μαθητές κατέχουν το σχετικό με το «λέγω» λεξιλόγιο [της συγκεκριμένης ενότητας](#) του σχολικού βιβλίου. Θυμίζουμε ότι το σενάριο έχει κυρίως επαναληπτικό χαρακτήρα. Δίνεται, λοιπόν, η οδηγία οι μαθητές να ανοίξουν τους υπολογιστές του εργαστηρίου (χρειαζόμαστε έναν Η/Υ για κάθε ομάδα, επομένως εάν υπάρχουν διαθέσιμοι φορητοί Η/Υ μπορεί να γίνει και στην τάξη), να μπουν στο ιστολόγιο του μαθήματος, που έχει δημιουργηθεί από τον διδάσκοντα, και να ανοίξουν το κοινό Φύλλο Εργασίας για όλες τις ομάδες.

Κατόπιν, δίνεται μία ακόμη διδακτική περίοδος, κατά την οποία οι μαθητές πλοηγούνται [στο Ψηφιακό Σχολείο](#) ή [στο ηλεκτρονικό λεξικό](#), προκειμένου να βρουν και να καταγράψουν τις σημασίες εκείνων των λέξεων από τον λεξιλογικό πίνακα που δε γνωρίζουν ή δε θυμούνται τόσο καλά. Τις σημασίες πρέπει να τις καταγράψουν σε έγγραφο Word που θα δημιουργήσουν οι ίδιοι και θα χρησιμοποιήσουν για τον σκοπό αυτό και το οποίο θα αποθηκευτεί στο ιστολόγιο, στα αρχεία της ομάδας τους, για να μπορούν εύκολα να ανατρέξουν, εφόσον χρειαστεί.

### Β' Φάση – Έναρξη παιχνιδιού

3 διδακτικές ώρες

Οι κριτές μαζί με τη διακριτική παρέμβαση του διδάσκοντος λύνουν όποια ζητήματα μπορεί να έχουν υπάρξει και το παιχνίδι είναι έτοιμο να ξεκινήσει.



Η δραστηριότητα του κάθε γύρου εμφανίζεται τόσο στην κεντρική οθόνη προβολής όσο και στους υπολογιστές που έχει μπροστά της η κάθε ομάδα. Η δραστηριότητα κάθε γύρου έχει ετοιμαστεί / προσαρμοστεί στα δεδομένα της τάξης του από τον διδάσκοντα σε μορφή Word, PowerPoint, [Mouse Mischief](#) ή / και σε έντυπη μορφή, εφόσον το κρίνει ο ίδιος αναγκαίο.

- **1ος Γύρος: Άγνωστο κείμενο.**

Στην οθόνη των μαθητών εμφανίζεται [το κείμενο της ενότητας 2](#) του σχολικού εγχειριδίου και δίνεται η οδηγία να εντοπίσουν τις λέξεις που έχουν ετυμολογική συγγένεια με το ρήμα «λέγω». Για κάθε σωστή λέξη που εντοπίζουν κερδίζουν έναν βαθμό, ενώ για κάθε λάθος επιλογή, χάνουν έναν. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θυμούνται την ετυμολογία, εντοπίζουν λέξεις στο κείμενο συνδέοντας λέξη - κείμενο και παράλληλα εξασκούνται στην προσοχή και στην υπευθυνότητα, ώστε οι επιλογές τους να μην είναι επιπόλαιες, αλλά να προκύπτουν κατόπιν συνεργασίας, για να έχουν περισσότερες πιθανότητες να είναι σωστές και να μην υπάρξει απώλεια βαθμών. Για τη δραστηριότητα οι μαθητές έχουν 3 λεπτά στη διάθεσή τους και οι λέξεις σημειώνονται στο Φύλλο Εργασίας, ηλεκτρονικό ή σε έντυπη μορφή. Μόλις τελειώσει ο χρόνος, ο κριτής ανακοινώνει τις απαντήσεις της ομάδας στην ολομέλεια και καταγράφεται το σκορ.

- **2ος Γύρος: Λεξιπλάστης**

Η επόμενη διαφάνεια δίνεται στην οθόνη και στον επόμενο γύρο οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν και να καταγράψουν όσο περισσότερες παράγωγες λέξεις μπορούν μέσα σε 5 λεπτά και με την παράλληλη χρήση του [αντίστροφου ηλεκτρονικού λεξικού](#). Στο τέλος του χρόνου, ο κριτής λέει στην ολομέλεια τους τύπους που έχει βρει η ομάδα την οποία επιβλέπει και έχει καταγράψει ο γραμματέας της, και η ολομέλεια μετρά τους βαθμούς. Για κάθε σωστή λέξη, κερδίζουν και πάλι έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνουν έναν. Με αυτόν τον τρόπο, αυξάνεται ο συναγωνισμός και η προσοχή όλων σε όλους. Έτσι ακούνε περισσότερα λήμματα,



«εκνευρίζονται» αν δεν τα σκέφτηκαν εκείνοι ή «χαίρονται» αν ισχύει το αντίθετο, και σε κάθε περίπτωση εμπλουτίζουν παίζοντας το λεξιλόγιό τους και χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό λεξικό. Στο τέλος του γύρου, μπορεί ο διδάσκων να ρωτήσει τη νικήτρια ομάδα τι τους βοήθησε και την ομάδα με το χαμηλότερο σκορ τι τους δυσκόλεψε, με σκοπό να προκληθεί συζήτηση για τη χρήση ή μη του ηλεκτρονικού λεξικού και σε ποιες περιπτώσεις ενδεχομένως βοηθά ή πώς θα μπορούσαν να το χρησιμοποιήσουν πιο εύστοχα κ.ά.

- **3ος Γύρος: Κόψε ράψε!**

Όπως και στον προηγούμενο γύρο, οι μαθητές σε συγκεκριμένο χρόνο βρίσκουν σύνθετες λέξεις με α' συνθετικό το «λέγω». Οι ομάδες χρησιμοποιούν τη [σύνθετη αναζήτηση](#) του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής ακολουθώντας τον σύνδεσμο (link) που τους δίνεται και ο διδάσκων κρίνει αν είναι σκόπιμο να γίνει στο τέλος του γύρου ή συνολικά στο τέλος του παιχνιδιού μια αντίστοιχη συζήτηση περί εύστοχης χρήσης του ηλεκτρονικού λεξικού. Αν το κρίνει απαραίτητο, θα μπορούσε άτυπα να επαναληφθεί ο γύρος με υποχρεωτική χρήση λεξικού και οι ομάδες να παρατηρήσουν τις διαφορές. Η βαθμολογία των ομάδων σύμφωνα με τις λέξεις που βρήκαν γίνεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που ακολουθήθηκε στον 2ο γύρο. Σιγά - σιγά οι μαθητές έχουν αντιληφθεί το νόημα του παιχνιδιού και τους ρόλους τους, με αποτέλεσμα η ροή / ταχύτητα να αυξάνεται και μαζί και ο ενθουσιασμός τους.

- **4ος Γύρος: Κόψε ράψε αλλιώς!**

Σε αυτόν τον γύρο, οι μαθητές σε συγκεκριμένο χρόνο βρίσκουν και πάλι σύνθετες λέξεις, αλλά αυτή τη φορά με β' συνθετικό το «λέγω». Οι ομάδες χρησιμοποιούν τη [σύνθετη αναζήτηση](#) του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής ή/και το [Αντίστροφο ηλεκτρονικό λεξικό](#), ακολουθώντας τους συνδέσμους (links) που τους δίνονται. Ανάλογα με την εξοικείωση των μαθητών με τα ηλεκτρονικά λεξικά, ο διδάσκων μπορεί να αναφερθεί στα διάφορα είδη λεξικών που υπάρχουν και στη χρησιμότητα του καθενός. Η βαθμολογία των ομάδων σύμφωνα με τις λέξεις που



βρήκαν γίνεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που ακολουθήθηκε και στους προηγούμενους γύρους.

- **5ος Γύρος: Μάντεψε τη λέξη!**

Η κάθε ομάδα επιλέγει ένα μέλος της. Ο μαθητής αυτός –και μόνο ο μαθητής αυτός!- θα πάρει στα χέρια του μια κάρτα από τον κριτή ή θα τη δει στο PowerPoint. Στο πάνω μέρος της κάρτας και με έντονη γραφή θα υπάρχει μία λέξη από τον λεξιλογικό πίνακα π.χ. «λογοτέχνης». Από κάτω θα υπάρχουν κάποιες λέξεις σχετικές με αυτήν π.χ. «κείμενα», «μάθημα», «συγγραφέας», «διήγημα», «ποίηση». Σκοπός του είναι να περιγράψει τη μαρκαρισμένη λέξη στα άλλα μέλη της ομάδας μέχρι εκείνα να τη μαντέψουν σωστά. Βασικός κανόνας είναι ότι απαγορεύεται να χρησιμοποιήσει τις λέξεις που βρίσκονται από κάτω της και φυσικά ΟΥΤΕ παράγωγα / σύνθετα αυτών! Δίνεται, επίσης, η οδηγία να μη χρησιμοποιούν κύρια ονόματα, για να αναγκαστούν να γίνουν πιο περιγραφικοί και ευφάνταστοι και να μην αναφέρουν απλώς ένα όνομα φίλου ή καθηγητή τους που με κάποιον τρόπο σχετίζεται με τη ζητούμενη λέξη. Ο κριτής ελέγχει τη διεξαγωγή της όλης διαδικασίας και κρατά τον χρόνο. Για κάθε λέξη που μαντεύουν σωστά κερδίζουν έναν βαθμό. Ενώ εάν παραβούν κάποιον κανόνα, αυτόματα χάνουν την κάρτα. Ο κριτής στο τέλος ενημερώνει την ολομέλεια για τις κάρτες –και άρα τους βαθμούς- που κερδήθηκαν.

- **6ος Γύρος: Τραγουδάμε!**

Σε αυτόν τον γύρο οι μαθητές έχουν 4 λεπτά καιρό για να φτιάξουν ένα οκτάστιχο τραγούδι με ομοιοκαταληξία, χρησιμοποιώντας τέσσερις λέξεις προκαθορισμένες από τον λεξιλογικό πίνακα. Στο τέλος του γύρου, όποιο μέλος της ομάδας θέλει ή το επιλέξουν απαγγέλει το τραγούδι ή και το τραγουδά με ρυθμό της επιλογής τους, εφόσον το θέλουν. Για κάθε λέξη που καταφέρνουν να χρησιμοποιήσουν κερδίζουν δύο βαθμούς. Στο τέλος του γύρου θα γίνει μια μυστική ψηφοφορία από την ολομέλεια της τάξης με σκοπό να αναδειχθεί το δημοφιλέστερο, το οποίο και θα κερδίσει πέντε επιπλέον βαθμούς. Οι παρεμβάσεις της ολομέλειας γίνονται με σκοπό να διατηρήσουν το ενδιαφέρον όλων των ομάδων για το έργο όλων, ώστε οι μαθητές



να αποκομίσουν το μέγιστο όφελος από ό,τι ακούνε, παρατηρούν, διορθώνουν ή απλώς τους αρέσει περισσότερο. Ο συντονισμός της διαδικασίας και τα αποτελέσματα ανακοινώνονται, όπως σε κάθε γύρο, από τους κριτές.

- **7ος Γύρος: Γράψ' το σωστά!**

Εδώ δίνονται στις ομάδες σε νέα διαφάνεια λέξεις και αποστολή τους είναι να σημειώσουν σε 1 μόλις λεπτό εάν είναι σωστά γραμμένες ή όχι, και σε περίπτωση λάθους να το διορθώσουν. Για κάθε σωστή απάντηση επιβραβεύονται με έναν βαθμό, ενώ σε περίπτωση λάθους χάνουν έναν. Σκοπός εδώ είναι να ασκηθούν οι μαθητές στην παρατήρηση και στη μορφολογία των λέξεων. Ο κριτής και πάλι ελέγχει τη διαδικασία, ανακοινώνει τις απαντήσεις της ομάδας του στην ολομέλεια και κρατά το σκορ. Ανάλογα με τα λάθη που θα προκύψουν, μπορεί να ξεκινήσει μια συζήτηση για θέματα ορθογραφίας που «μπερδεύουν» την πλειονότητα των μαθητών, όπως η κατάληξη *-ια / -εια*. Καλό βέβαια είναι τέτοιου είδους παρεμβάσεις να μην παίρνουν πολύ χρόνο, διότι χάνεται ο ρυθμός του παιχνιδιού. Αν ο διδάσκων το κρίνει σκόπιμο, μπορεί να κρατήσει σημειώσεις και να επανέλθει στο τέλος του παιχνιδιού, οπότε και προβλέπεται χρόνος για ανατροφοδότηση σε τέτοια ζητήματα. Αξίζει να σημειωθεί, επίσης, ότι ο χρόνος είναι σκόπιμα περιορισμένος και πειστικός, προκειμένου οι μαθητές να μάθουν να συνεργάζονται, να παίρνουν αποφάσεις ως ομάδα και να ανακαλούν την όποια πληροφορία υπό πίεση, αλλά εύστοχα.

- **8ος Γύρος: Παντομίμα!**

Αρκετά γνωστό παιχνίδι σε μικρούς και μεγάλους. Η κάθε ομάδα επιλέγει τον εκπρόσωπό της, ο οποίος μόνο με κινήσεις και χωρίς να μιλάει καθόλου προσπαθεί να περιγράψει στα άλλα μέλη της ομάδας τη λέξη που του έχει δοθεί, μέχρι εκείνα να τη βρουν. Ο χρόνος που έχει ο «μίμος» στη διάθεσή του για κάθε λέξη είναι 3 λεπτά και θα «δείξει» συνολικά δύο λέξεις. Για κάθε λέξη που βρίσκει η ομάδα κερδίζει έναν βαθμό! Ο κριτής ελέγχει με αυστηρότητα την όλη διαδικασία και ανακοινώνει το σκορ στην ολομέλεια. Με αυτήν τη δραστηριότητα οι μαθητές εξασκούνται σε κιναισθητικές δεξιότητες και καλλιεργούν τη φαντασία τους. Εφόσον υπάρχει η



δυνατότητα, μπορεί ο γραμματέας ή ο κριτής να μαγνητοσκοπεί την «παντομίμα» και στο τέλος να προβληθούν ενδεικτικά μερικές για να σχολιαστούν από την ολομέλεια, ως προς την ευστοχία τους ή μη, και τι βοήθησε ή όχι σε αυτό. Κάποιοι μαθητές ενδεχομένως να κινηθούν έξυπνα και να σπάσουν τις σύνθετες λέξεις στα συνθετικά τους για να τις «δείξουν» πιο εύκολα, ενώ άλλοι μπορεί να κινούνται λιγότερο ή περισσότερο στον χώρο, να αναπτύσσουν διαφορετικές στρατηγικές ή όχι κ.ά., ζητήματα ενδιαφέροντα, για να συζητηθούν στην ολομέλεια και να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές και τη γλώσσα του σώματος ή τη σύνθεση των λέξεων ή τις μεταφορικές χρήσεις ή την πολυσημία κλπ. Φυσικά και ο ίδιος ο διδάσκων με κατάλληλες υποδείξεις μπορεί να κατευθύνει μια τέτοια συζήτηση σε ένα φαινόμενο που έχει επιλέξει να προκρίνει.

- **9ος Γύρος: Διάλειμμα για... διαφημίσεις!**

Οι ομάδες έχουν 20 λεπτά για να σχεδιάσουν μία αφίσα για οποιοδήποτε θέμα θέλουν, με τον όρο όμως να χρησιμοποιήσουν παράγωγες ή / και σύνθετες λέξεις από το ρήμα «λέγω». Μπορούν να χρησιμοποιήσουν λογισμικά όπως το Paint (Ζωγραφική) ή το Word ή το PowerPoint ή να πλοηγηθούν στην ιστοσελίδα [ToonDoo](#), που προσφέρεται για το σχεδιασμό σκίτσων και γελοιογραφιών. Για κάθε λέξη που χρησιμοποιούν κερδίζουν έναν βαθμό, ενώ στο τέλος η ολομέλεια ψηφίζει μυστικά και πάλι την αφίσα που άρεσε περισσότερο. Η νικήτρια ομάδα κερδίζει πέντε επιπλέον βαθμούς. Οι αφίσες θα αναρτηθούν στο ιστολόγιο του μαθήματος. Ο κριτής της κάθε ομάδας συντονίζει και πάλι τη διαδικασία και κρατά τη βαθμολογία. Σκοπός εδώ είναι η δημιουργία πολυτροπικών κειμένων με παράλληλη χρήση του λεξιλογίου. Οι μαθητές συνειδητοποιούν σιγά - σιγά ότι η γλώσσα, ως κώδικας επικοινωνίας, και το λεξιλόγιο συγκεκριμένα, ως χρήσιμα εργαλεία παίζουν καθοριστικό ρόλο σε πολλούς τομείς της ζωής μας.

- **10ος Γύρος: Επάγγελμα... ρεπόρτερ!**





Σε αυτόν τον γύρο οι ομάδες έχουν 8 λεπτά για να θυμηθούν και να καταγράψουν τα θέματα του «λέγω» και να αναζητήσουν στο [Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων](#) της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας και να καταγράψουν σε έγγραφο Word μία πρόταση / περίοδο με ολοκληρωμένο νόημα για το κάθε ένα. Η κάθε σωστή πρόταση κερδίζει έναν βαθμό. Οι προτάσεις διαβάζονται και αξιολογούνται στην ολομέλεια με τη συνδρομή και του διδάσκοντος. Δίνονται ποικίλες αφορμές για συζήτηση περί ολοκληρωμένου νοήματος και για το κατά πόσον μέσω της επιλεγμένης περιόδου φαίνεται η κατανόηση της σημασίας και η σωστή χρήση στον λόγο της επιλεγμένης λέξης. Επίσης, οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να πλοηγηθούν σε αυθεντικό υλικό μέσα στα Σώματα κειμένων και να συγκρίνουν τις προτάσεις που επέλεξαν τελικά οι ομάδες. Ο καθηγητής μπορεί, εφόσον το θεωρεί σκόπιμο αναλογιζόμενος τις ανάγκες της τάξης του, να περιορίσει το εύρος της αναζήτησης στα Σώματα κειμένων και να περιοριστεί λ.χ. σε εφημερίδες ή σε διδακτικά εγχειρίδια.

### Γ' Φάση – Απονομή και ανατροφοδότηση

2 διδακτικές ώρες

Η κριτική επιτροπή μαζεύει τα σκορ όλων των ομάδων και ανακοινώνει τη νικήτρια ομάδα. Το έπαθλο της νικήτριας ομάδας μπορεί να είναι οτιδήποτε. Μια ιδέα είναι να επιλέξει βοηθούς από όποια ομάδα θέλει και να κατασκευάσει έναν γύρο / μια δοκιμασία (π.χ. παντομίμα) για τον διδάσκοντα, ο οποίος μπορεί και αυτός να επιλέξει τους βοηθούς του, εφόσον χρειάζεται.

Στο τέλος, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, καλό θα είναι να γίνει μια συζήτηση για την εμπειρία τους στο παιχνίδι τόσο σε επίπεδο γνώσεων (ανάκληση γνώσης, εμπλουτισμός, εμπέδωση κ.ά.) όσο και σε επίπεδο συνεργασίας και ευχαρίστησης της διαδικασίας (τι λειτούργησε καλά στις ομάδες, τι όχι, τι θα άλλαζαν, επιλογή ρόλων, κατανόηση οδηγιών, συντονισμός, διαχείριση χρόνου κ.ά.). Μεταξύ Β' και Γ' Φάσης καλό είναι ο διδάσκων να έχει εστιάσει σε συγκεκριμένα



ζητήματα που έχουν προκύψει και να κατευθύνει τη συζήτηση προς τα εκεί, ακούγοντας όμως παράλληλα και άλλα θέματα που μπορεί να ανοίξουν οι μαθητές. Σε επίπεδο γνώσεων, μπορεί να βάλει ένα τυπικό τεστ λεξιλογίου πολλαπλών επιλογών, συνωνύμων / αντιθέτων, συμπλήρωσης κενών ή με ανοιχτού τύπου ερωτήσεις, για να ελέγξει τον βαθμό εμπέδωσης της γνώσης. Εφόσον έχει χρόνο, μπορεί το ίδιο τεστ να προηγηθεί του σεναρίου και, εφόσον το επαναλάβει μετά το πέρας αυτού, να μπορεί να σταθμίσει και τα αποτελέσματα.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Α' Φάση

**Ο κάθε γύρος δίνεται στους μαθητές σε διαφορετική σελίδα ή σε διαφορετική διαφάνεια, αν πρόκειται για PowerPoint.**

### Φύλλο Εργασίας 1

1. Επιλέξτε το όνομα της ομάδας σας. Προσπαθήστε να επιλέξετε όνομα έξυπνο και αστείο! Επιλέξτε και τον εκπρόσωπο της ομάδας σας. Οι εκπρόσωποι όλων των ομάδων θα ονομάζονται στο εξής «Κριτές» και θα αποτελέσουν την κριτική επιτροπή, που θα ρυθμίζει τη ροή του παιχνιδιού και θα κρατάει το σκορ. Από τα υπόλοιπα μέλη, επιλέξτε τον «γραμματέα» σας, ο οποίος θα γράφει ό,τι χρειάζεται στη διάρκεια του παιχνιδιού.
2. Να μελετήσετε τον λεξιλογικό πίνακα του «λέγω» από το σχολικό σας εγχειρίδιο, σελ. 17 ή [από την ιστοσελίδα](#) του Ψηφιακού Σχολείου.
3. Βρείτε τη σημασία των άγνωστών σας λέξεων με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού [Λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής](#) ή [του Ψηφιακού Σχολείου](#) και καταγράψτε τη σε ένα αρχείο Word, που θα δημιουργήσετε, για να μπορείτε να ανατρέχετε, εφόσον χρειαστεί.

*Προσοχή: Μην ξεχάσετε να το αποθηκεύσετε στο ιστολόγιο στον φάκελο της ομάδας σας!*

4. Το παιχνίδι ξεκινά! Παρακολουθήστε τους γύρους στο Φύλλο Εργασίας, που θα βρείτε στο ιστολόγιο της τάξης σας αλλά και στην οθόνη του υπολογιστή σας! Ο καθηγητής σας ορίζει την έναρξη και τη λήξη του κάθε γύρου. Τώρα είναι η ώρα για όποιες απορίες έχετε επί της διαδικασίας!

*Συμβουλή: Για να πάτε καλά χρειάζεται καλός συντονισμός και προσεκτική ανάγνωση των οδηγιών!*



### Β' Φάση

#### **1ος Γύρος: Άγνωστο κείμενο**

Στο κείμενο που έχετε μπροστά στην οθόνη σας έχετε 2 λεπτά για να εντοπίσετε τις λέξεις που έχουν ετυμολογική συγγένεια με το ρήμα «λέγω». Για κάθε σωστή λέξη που εντοπίζετε, κερδίζετε έναν βαθμό, ενώ για κάθε λάθος χάνετε έναν.

*Ἄλλ' ἐπεὶ τῶν πολεμίων ὁ στόλος τῆ Ἀττικῆ κατὰ τὸ Φαληρικὸν προσφερόμενος τοὺς πέριξ ἀπέκρυσεν αἰγιαλοὺς, πάλιν ἐπάπταινον οἱ Πελοποννήσιοι πρὸς τὸν Ἴσθμόν. Ἐνθα δὴ ὁ Θεμιστοκλῆς ἐβουλεύετο καὶ συνετίθει τὴν περὶ τὸν Σίκιννον πραγματείαν. Ἦν δὲ τῷ μὲν γένει Πέρσης ὁ Σίκιννος, αἰχμάλωτος, εὐνους δὲ τῷ Θεμιστοκλεῖ καὶ τῶν τέκνων αὐτοῦ παιδαγωγός. Τοῦτον ἐκπέμπει πρὸς τὸν Ξέρξην κρύφα, κελεύσας λέγειν ὅτι Θεμιστοκλῆς ὁ τῶν Ἀθηναίων στρατηγὸς αἰρούμενος τὰ βασιλέως ἐξαγγέλλει πρῶτος αὐτῷ τοὺς Ἕλληνας ἀποδιδράσκοντας, καὶ διακελεύεται ἐν ᾧ ταραττονται τῶν πεζῶν χωρὶς ὄντες ἐπιθέσθαι καὶ διαφθεῖραι τὴν ναυτικὴν δύναμιν. Ταῦτα δ' ὁ Ξέρξης ὡς ἀπ' εὐνοίας λελεγμένα δεξάμενος, ἤσθη καὶ εὐθύς ἐξέφερε πρὸς τοὺς ἡγεμόνας τῶν νεῶν διακοσίαις ναυσὶν ἀναχθέντας ἤδη διαζῶσαι τὰς νήσους, ὅπως ἐκφύγοι μηδεὶς τῶν πολεμίων.*

#### **Πλούταρχος, «Βίοι Παράλληλοι: Θεμιστοκλῆς» 12.2-6 (διασκευή)**

Απάντηση:

---

---



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 2ος Γύρος: Λεξιπλάστης

Έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσο περισσότερες παράγωγες λέξεις από το ρήμα «λέγω» μπορείτε. Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα σας κερδίζει έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνετε έναν.

*Βοήθεια: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [αντίστροφο ηλεκτρονικό λεξικό!](#)*

Απάντηση: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 3ος Γύρος: Κόψε ράψε!

Έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσο περισσότερες σύνθετες λέξεις με πρώτο συνθετικό το ρήμα «λέγω» μπορείτε. Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα σας κερδίζει έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνετε έναν.

*Βοήθεια: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη [σύνθετη αναζήτηση του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής!](#)*

Απάντηση: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 4ος Γύρος: Κόψε ράψε αλλιώς!

Έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσο περισσότερες σύνθετες λέξεις με δεύτερο συνθετικό το ρήμα «λέγω» μπορείτε. Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα σας κερδίζει έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη χάνετε έναν.

*Βοήθεια: μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [αντίστροφο ηλεκτρονικό λεξικό](#) ή/και τη [σύνθετη αναζήτηση του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής!](#)*

Απάντηση: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 5ος Γύρος: Μάντεψε τη λέξη!

Επιλέξτε ένα μέλος της ομάδας σας. Αυτός / αυτή θα πρέπει να περιγράψει σε 1 λεπτό τη λέξη που βρίσκεται στο πάνω μέρος της κάρτας, χωρίς να χρησιμοποιήσει τις λέξεις ή τα παράγωγά / σύνθετά τους που εμφανίζονται στο κάτω μέρος της κάρτας. Απαγορεύεται να χρησιμοποιήσετε, επίσης, κύρια ονόματα. Για κάθε λέξη που βρίσκετε κερδίζετε έναν βαθμό. Εάν παραβείτε τους κανόνες, αυτόματα χάνετε την κάρτα. Ο κριτής μοιράζει τις κάρτες και ελέγχει την όλη διαδικασία στην κάθε ομάδα.

### Απάντηση:

#### Λεξικό

Μπαμπινιώτης / λήμμα / ετυμολογία / σημασία / νέα ελληνικά

#### Λογοτέχνης

κείμενα / μάθημα / συγγραφέας / διήγημα / ποίημα

#### Βιολογία

μάθημα / γονίδιο / κύτταρο / γιατρός / περιβάλλον

#### Παράλογος

ανόητος / τρελός / ζουρλομανδύας / ψυχιατρείο

#### Μυθολογία

Όλυμπος / Δωδεκάθεο / Ηρακλής / Ελένη / Αίσωπος

#### Ρητό

παροιμία / απόφθεγμα / γνωμικό / σοφία / παλιός

#### Απόρρητος

μυστικό / κρυφός / απαγορευμένος / έγγραφο / πληροφορία

#### Αερολογία

φλυαρία / κενό / άσχετος / μιλώ / τίποτα

#### Λογομαχώ

τσακώνομαι / καβγάς / διαφωνία / φιλονικώ / διαπληκτίζομαι

#### Αντιλογία



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

αντίρρηση / διαφωνία / αντίθετος / ανάποδος / όχι.

### 6ος Γύρος: Τραγουδάμε!

Έχετε 4 λεπτά να φτιάξετε ένα οκτάστιχο τραγούδι με ομοιοκαταληξία χρησιμοποιώντας τις λέξεις: ρήτρα, κοντολογία, πολυλογία, φιλόλογος. Για κάθε λέξη που χρησιμοποιείτε κερδίζετε δύο βαθμούς. Στο τέλος του γύρου, η ολομέλεια θα ψηφίσει μυστικά το τραγούδι που της άρεσε περισσότερο και η νικήτρια ομάδα θα κερδίσει πέντε επιπλέον βαθμούς.

Απάντηση: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 7ος Γύρος: Γράψ' το σωστά!

Έχετε 1 λεπτό για να βρείτε αν οι λέξεις που σας δίνονται είναι σωστές ή λανθασμένες και αν θεωρείτε ότι είναι λανθασμένες να τις ξαναγράψετε διορθωμένες. Για κάθε σωστή απάντηση κερδίζετε έναν βαθμό, ενώ για κάθε λάθος χάνετε έναν.

Απάντηση:

ετοιμολογία: \_\_\_\_\_

λογοθεραπεία: \_\_\_\_\_

αμφιλογία: \_\_\_\_\_

απόρρητος: \_\_\_\_\_

άρρητος: \_\_\_\_\_

πρόρηση: \_\_\_\_\_

αρχαιολογία: \_\_\_\_\_

λογίο: \_\_\_\_\_

ρήτωρας: \_\_\_\_\_

λογίδριο: \_\_\_\_\_



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

### 8ος Γύρος: ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ!

Το γνωστό παιχνίδι! Επιλέξτε έναν εκπρόσωπο, ο οποίος χωρίς να μιλάει πρέπει να σας εξηγήσει τη λέξη που του έχει δοθεί. Εσείς πρέπει να τη βρείτε! Για κάθε λέξη που βρίσκετε κερδίζετε έναν βαθμό! Έχετε 3 λεπτά για την κάθε λέξη. Συνολικά θα «δείξει» δύο λέξεις! Ο κριτής λέει τη λέξη μυστικά στον εκπρόσωπο της ομάδας.

#### Απάντηση:

Φιλολόγος / αερολογία / ρήτορας / λόγιος / λογομαχία / αρχαιολογία / μυθολογία / αντίρρηση / λογοθεραπεία / λογικός.

### 9ος Γύρος: Διάλειμμα για... διαφημίσεις!

Έχετε 20 λεπτά για να σχεδιάσετε μία αφίσα για οποιοδήποτε θέμα θέλετε χρησιμοποιώντας παράγωγες ή / και σύνθετες λέξεις από το ρήμα «λέγω». Για κάθε λέξη που χρησιμοποιείτε κερδίζετε έναν βαθμό, ενώ πέντε βαθμούς κερδίζει η αφίσα που όλη η τάξη θα ψηφίσει ως καλύτερη! Η ψηφοφορία θα είναι μυστική και θα γίνει στο τέλος του γύρου.

*Βοήθεια: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [ToonDoo](#), για να φτιάξετε μια δική σας γελοιογραφία ή λογισμικά όπως το *Paint* ή το *Word* ή το *PowerPoint*.*

Μην ξεχάσετε να αναρτήσετε την αφίσα σας στο ιστολόγιο στον φάκελο της ομάδας σας.

### 10ος Γύρος: Επάγγελμα... ρεπόρτερ!

Έχετε 8 λεπτά για να θυμηθείτε τα θέματα του «λέγω» και να αναζητήσετε και να καταγράψετε από το [Σώμα Νέων Ελληνικών Κειμένων](#) μία πρόταση/περίοδο για το κάθε ένα! Κάθε σωστή πρόταση κερδίζει έναν βαθμό.

Προσοχή! Η αναζήτηση να γίνει σε σώματα κειμένων από εφημερίδα.

Το παιχνίδι έφτασε στο τέλος του!

5. Η κριτική επιτροπή συγκεντρώνει τη βαθμολογία της κάθε ομάδας και ανακοινώνει τη νικήτρια! Το έπαθλο της νικήτριας ομάδας είναι το εξής: αποκτά το δικαίωμα να επιλέξει βοηθούς από τους υπόλοιπους μαθητές και να





κατασκευάσει έναν γύρο / δοκιμασία για τον καθηγητή! Μπορεί και ο καθηγητής όμως να διαλέξει τους βοηθούς του!

## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το παρόν σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί ολόκληρο ή ο διδάσκων να επιλέξει τις δραστηριότητες που επιθυμεί και εξυπηρετούν τις ανάγκες του τμήματός του. Επίσης, οι δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν επαναληπτικά ή ως αφόρμηση ή για εμπέδωση / εμβάθυνση της διδαχθείσας ύλης. Μπορεί, επίσης, να προκύψει συνεργασία με τον καθηγητή της πληροφορικής και να δοθεί διαθεματική χροιά στο σενάριο με χρήση του λογισμικού [Microsoft Mouse Mischief](#) από τους μαθητές ακόμη και για τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων. Και φυσικά ο διδάσκων μπορεί να αξιοποιήσει τη λογική / την ιδέα των δραστηριοτήτων προσαρμόζοντάς τα στην ύλη που επιθυμεί, συνδυάζοντας λεξιλόγια διαφόρων ενοτήτων ή συνδέοντας αρχαία/νέα ελληνικά.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η συγκεκριμένη πρόταση διδασκαλίας έχει το πλεονέκτημα ότι είναι ιδιαίτερα ευέλικτη. Μπορεί, δηλαδή, να τροποποιηθεί σημαντικά ανάλογα με τις ανάγκες της διδασκαλίας, την υλικοτεχνική υποδομή, τις ταυτότητες μαθητών και διδασκόντος, τους στόχους, τα χρονικά περιθώρια κλπ. Σημαντικό κατά την συντάκτρια είναι και το γεγονός ότι μπορεί να συνδυαστεί και με άλλες ενότητες του ίδιου αντικειμένου (λεξιλόγιο αρχαίων ελληνικών ή λεξιλόγιο – σύνταξη - γραμματική) ή και με άλλα διδακτικά αντικείμενα (Νέα Ελληνικά, Πληροφορική), ακόμη και να μετατραπεί σε δοκιμασία γενικών γνώσεων διαγνωστική ή επαναληπτική στην αρχή, στη διάρκεια ή στη λήξη του σχολικού έτους. Ο παιγνιώδης χαρακτήρας και η δυνατότητα αποσπασματικής εφαρμογής αποτελούν δυνατά σημεία του σεναρίου. Ωστόσο, ο διδάσκων και οι μαθητές καλό είναι να έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση Η/Υ και διαδικτύου, καθώς και με την εργασία σε ομάδες. Σίγουρα, η πρώτη εφαρμογή και



κυρίως οι πρώτοι γύροι αναμένονται «θορυβώδεις» και ενδεχομένως με προβλήματα στη ροή τους. Τόσο οι κριτές όσο και ο διδάσκων θα πρέπει να είναι αυστηροί στην εφαρμογή των κανόνων, για να αποτραπούν «ζαβολιές» που θα χαλάσουν το κλίμα και θα περιορίσουν την αποτελεσματικότητα του σεναρίου. Η εφαρμογή του σεναρίου θα δώσει περισσότερη ανατροφοδότηση στο θέμα της διάρκειας των γύρων. Εκεί ο διδάσκων μπορεί και πρέπει να κάνει αλλαγές, εφόσον το επίπεδο της τάξης του το απαιτεί.



## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Bernstein, B. 1996. *Pedagogy, Symbolic Control and Identity. Theory, Research, Critique*. London: Taylor and Francis.

Cope, B. & M. Kalantzis (eds). 2000. *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge.

Δανασσής – Αφεντάκης, Αντ. Κ. 1992. *Εισαγωγή στην Παιδαγωγική - Θεματική της Παιδαγωγικής Επιστήμης: Παιδαγωγική ανθρωπολογία - Παιδαγωγική ηθική*. Αθήνα: Δανασσής – Αφεντάκης Αντώνιος.

Gardner, H. 1983. *Frames of mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Harvard Graduate School of Education: “Project ZERO – Visible Thinking” [Educational research group at the Harvard Graduate School of Education composed of multiple, independently-sponsored research projects].

<http://www.pz.harvard.edu/> [27/06/2013]

Κουτσογιάννης, Δ. 2007. *Πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού νέων εφηβικής ηλικίας και (γλωσσική) εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

[http://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/studies/ict/teens/index.html](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/studies/ict/teens/index.html)

[27/06/2013]

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. «Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης». Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32<sup>ης</sup> Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ (Ίδρυμα Μ. Τριανταφυλλίδη), 208-222.

[http://ins.web.auth.gr/images/MEG\\_PLIRI/MEG\\_32\\_208\\_222.pdf](http://ins.web.auth.gr/images/MEG_PLIRI/MEG_32_208_222.pdf)

[27/06/2013]



Perkins, D. 2003. *Making Thinking Visible*. USA: New Horizons for Learning.

Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge MA: Harvard University Press.