



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

Π.3.2.5 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 παίζουμε!»

Συγγραφή: ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ-ΚΥΡΙΑΚΗ ΜΠΙΤΖΕΛΕΡΗ

Εφαρμογή: ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ-ΚΥΡΙΑΚΗ ΜΠΙΤΖΕΛΕΡΗ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Θεσσαλονίκη 2013



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

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>

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

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



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

Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Λέμε να παίξουμε!

Εφαρμογή σεναρίου

Παναγιώτα - Κυριακή Μπιτζελέρη

Δημιουργία σεναρίου

Παναγιώτα - Κυριακή Μπιτζελέρη

Διδακτικό αντικείμενο

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Από 25-11-2013 έως 2-12-2013

Σχολική μονάδα

Γυμνάσιο Κολλεγίου Ψυχικού

Διδακτική / θεματική ενότητα

Ενότητα 2^η «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

4 διδακτικές ώρες

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος:



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής
II. Εικονικός χώρος: ιστολόγιο/ ιστοσελίδα τάξης

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Όπως αναφέρει και ο συντάκτης του σεναρίου, οι μαθητές πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την εργασία σε ομάδες και τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών και συγκεκριμένα συγγραφή κειμένου σε Word, πλοήγηση στο διαδίκτυο, δημιουργία παρουσίασης και 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 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. Στην εφαρμογή του σεναρίου ακολουθήθηκαν οι προτεινόμενες δραστηριότητες. 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. Κατά την εφαρμογή του σεναρίου, ο λεξιλογικός πίνακας είχε



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



διδασχθεί και οι δραστηριότητες στόχευαν στην υπενθύμιση και την εμπέδωση της αποκτηθείσας γνώσης.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Παναγιώτα – Κυριακή Μπιτζελέρη: «*Λέμε να παίξουμε!*», Αρχαία Ελληνική Γλώσσα, Β΄ Γυμνασίου, 2013.—

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 το ρόλο της κριτικής επιτροπής (οι «κριτές»), συντονίζει, ελέγχει τις διαδικασίες και κρατά το σκορ. Η διαδικασία ολοκληρώνεται με την ανακοίνωση και 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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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 κι έτσι καλλιεργούν ποικίλες δεξιότητες (Cope & Kalantzis, 2000) και ενισχύουν περισσότερο του ενός είδη νοημοσύνης (Gardner, 1983). Και όλα αυτά με ένα 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.



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

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

- Οι μαθητές 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.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές / μαθήτριες:

- Δημιουργούν οι ίδιοι διάφορα κειμενικά είδη (αφίσα, παράγραφο).
- Εξασκούνται στην ορθογραφία των λέξεων και αντιλαμβάνονται την ιστορικότητά της και την πορεία των λέξεων μέσα στο 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.
- 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 τη μη λεκτική επικοινωνία για τη μετάδοση του μηνύματος. Εξασκούνται στην αποκωδικοποίηση αυτής της μη λεκτικής επικοινωνίας.
- Έρχονται σε επαφή με δημοσιογραφικά κείμενα και με λεξικά. Εξασκούνται στην ανάγνωση και κατανόησή τους αλλά και στον εντοπισμό μέσα σε αυτά της πληροφορίας που τους ενδιαφέρει.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



- Εξοικειώνονται με τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων.
- 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

Σύμφωνα και με τον συντάκτη του σεναρίου, με το παρόν σενάριο επιδιώκεται οι μαθητές – εκτός των άλλων – να βελτιώσουν τον τρόπο που 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.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Όπως αναφέρεται και στη στοχοθεσία, οι μαθητές καταφέρνουν να συνδυάσουν τη γνώση με το παιχνίδι. Να περάσουν ευχάριστα συνδυάζοντας πλήθος δεξιοτήτων και εμπλεκόμενοι όλοι τους 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 έλκει 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 στην [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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



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 τέγνασμα του Θεμιστοκλή και Β1: Λεξιλογικός Πίνακας \(λέγω\)](#)

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

Ιστοσελίδες

Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα:

Αντίστροφο ηλεκτρονικό 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

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου οι μαθητές χωρίζονται μόνοι τους σε πέντε ομάδες των πέντε ατόμων. Στη συνέχεια, ένας από κάθε ομάδα ορίζεται ως «αντιπρόσωπος» της και όλοι οι αντιπρόσωποι μαζεύονται και συγκροτούν μια νέα ομάδα, την «κριτική επιτροπή/ κριτές». Κατόπιν αιτήματος των ίδιων των μαθητών, τα μέλη της κριτικής επιτροπής αλλάζουν ανά γύρο με κυκλικό τρόπο, ώστε όλοι τους να έχουν τη δυνατότητα τόσο να «παίζουν» όσο και να «εποπτεύσουν» τη διαδικασία. 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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



αστεία γίνεται! Ο διδάσκων εξηγεί συνοπτικά (γιατί αναλυτικά θα δοθούν οδηγίες μέσω των Φύλλων Εργασίας) τους κανόνες του παιχνιδιού.

Οι μαθητές 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. 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, δηλαδή τη σύνοψη των αποτελεσμάτων, την τήρηση των κανόνων και την ανακοίνωση των βαθμολογιών και των νικητών. Η έναρξη και η λήξη του χρόνου στις δραστηριότητες καθορίζεται από τον διδάσκοντα για την καλύτερη εποπτεία του.

Ο ρόλος του «διδάσκοντος» παραμένει συντονιστικός, όπως επισημαίνεται και από τον συντάκτη του σεναρίου, ώστε οι μαθητές όχι απλώς να παίζουν το παιχνίδι, αλλά να «τρέξουν» μόνοι τους και την όλη διαδικασία. Αυτό πράγματι 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. Κατά την εφαρμογή, παρατηρείται ότι οι μαθητές είναι ιδιαίτερα άπειροι σε θέματα αυτοπειθαρχίας και συντονισμού. Ως εκ τούτου, υπάρχει σε όλη τη διαδικασία αρκετός θόρυβος και διαπληκτισμοί. Αλλά η διαχείριση αυτών των θεμάτων είναι ένα από τα πλεονεκτήματα του σεναρίου.

Ο διδάσκων επιβεβαιώνει ότι οι μαθητές κατέχουν το σχετικό με το «λέγω» λεξιλόγιο της συγκεκριμένης ενότητας του σχολικού βιβλίου, καθώς το σενάριο έχει επαναληπτικό χαρακτήρα. Δίνεται λοιπόν η οδηγία στους μαθητές να ανοίξουν τους υπολογιστές του εργαστηρίου (χρειαζόμαστε έναν Η/Υ για κάθε ομάδα), να μπουν στο ιστολόγιο του μαθήματος, που έχει δημιουργηθεί από τον διδάσκοντα, και να ανοίξουν το [κοινό Φύλλο Εργασίας](#) για όλες τις ομάδες.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Κατόπιν, δίνεται μία ακόμη διδακτική περίοδος, κατά την οποία οι μαθητές πλοηγούνται [στο Ψηφιακό Σχολείο](#) ή [στο ηλεκτρονικό λεξικό](#), προκειμένου να βρουν τις σημασίες εκείνων των λέξεων από τον λεξιλογικό πίνακα που δε γνωρίζουν ή δε θυμούνται τόσο καλά. Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια, ώστε να λυθούν όλες οι απορίες των μαθητών, πριν ξεκινήσει η διαδικασία.

Β' Φάση – Έναρξη παιχνιδιού

3 διδακτικές ώρες

Η δραστηριότητα του κάθε γύρου εμφανίζεται τόσο στην κεντρική οθόνη προβολής όσο και στους υπολογιστές που έχει μπροστά της η κάθε ομάδα. Η δραστηριότητα του κάθε γύρου δίνεται σε αρχείο PowerPoint στους μαθητές και ο διδάσκων είναι αυτός που κηρύσσει την έναρξη και τη λήξη του κάθε γύρου αλλάζοντας τις διαφάνειες που προβάλλονται στον κεντρικό βιντεοπροβολέα του εργαστηρίου.

- 1^{ος} γύρος: Αγνωστο κείμενο.

Σύμφωνα και με τις οδηγίες του συντάκτη του σεναρίου, η διαδικασία έχει ως εξής: Στην οθόνη των μαθητών εμφανίζεται [το κείμενο της Ενότητας 2](#) του σχολικού εγχειριδίου και η οδηγία είναι να εντοπίσουν τις λέξεις που έχουν ετυμολογική συγγένεια με το ρήμα «λέγω». Για κάθε σωστή λέξη που εντοπίζουν κερδίζουν έναν βαθμό, ενώ για κάθε λανθασμένη επιλογή, χάνουν έναν. Για τη δραστηριότητα οι μαθητές έχουν 3 λεπτά στη διάθεσή τους και οι λέξεις σημειώνονται στο Φύλλο Εργασίας, ηλεκτρονικά. Μόλις τελειώσει ο χρόνος, ο κριτής ανακοινώνει τις απαντήσεις της ομάδας στην ολομέλεια και καταγράφεται το σκορ. Ο καθηγητής σημειώνει το τελικό σκορ της κάθε ομάδας ανά γύρο στον πίνακα του εργαστηρίου, ώστε να γνωρίζουν οι ομάδες την επίδοσή τους και να μην αμφισβητηθεί το τελικό αποτέλεσμα.

- 2^{ος} γύρος: Λεξιπλάστης



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Η επόμενη διαφάνεια δίνεται στην οθόνη και στον επόμενο γύρο οι μαθητές καλούνται να σκεφτούν και να καταγράψουν όσες 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. Παρατηρείται πράγματι κατά την εφαρμογή ότι 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 ο διδάσκων ρωτά τη νικήτρια ομάδα τι τους βοήθησε και την ομάδα με το χαμηλότερο σκορ τι τους δυσκόλεψε. Αποδεικνύεται ότι η ομάδα με το υψηλότερο σκορ χρησιμοποίησε και το ηλεκτρονικό λεξικό, αλλά κυρίως ανατέθηκαν ρόλοι στα μέλη της. Η ομάδα με το χαμηλότερο σκορ απέδωσε τη χαμηλή της επίδοση στον κακό συντονισμό των μελών της, με αποτέλεσμα να υπάρξουν καθυστερήσεις και επισήμανση των ίδιων λέξεων από περισσότερους μαθητές. Η συζήτηση που προκύπτει είναι σίγουρα πολύ χρήσιμη και διαφωτιστική για τη χρησιμότητα των ηλεκτρονικών λεξικών.

- [3^{ος} γύρος: Κόψε ράψε!](#)
- [4^{ος} γύρος: Κόψε ράψε αλλιώς!](#)

Όπως και στον προηγούμενο γύρο, οι μαθητές σε συγκεκριμένο χρόνο βρίσκουν σύνθετες λέξεις με α' και β' -αντίστοιχα- συνθετικό το «λέγω». Οι ομάδες χρησιμοποιούν [σύνθετη αναζήτηση](#) του ηλεκτρονικού λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής ακολουθώντας τον σύνδεσμο (link) που τους δίνεται και στο τέλος του γύρου επιβεβαιώνονται τα περί εύστοχης χρήσης του ηλεκτρονικού λεξικού που είχαν επισημανθεί από τον προηγούμενο γύρο. Παρατηρείται μάλιστα ότι όλες οι ομάδες



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



προσπαθούν να εφαρμόσουν τις καλές πρακτικές της νικήτριας ομάδας του προηγούμενου γύρου! Η βαθμολογία των ομάδων σύμφωνα με τις λέξεις που βρήκαν γίνεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που ακολουθήθηκε στο^ο δεύτερο γύρο. Σιγά-σιγά οι μαθητές πράγματι αντιλαμβάνονται το νόημα του παιχνιδιού και τους ρόλους τους, με αποτέλεσμα η ροή/ ταχύτητα να αυξάνεται και μαζί και ο ενθουσιασμός τους.

- **5^{ος} γύρος: Μάντεψε τη λέξη!**

Η κάθε ομάδα επιλέγει ένα μέλος της. Ο μαθητής αυτός – και μόνο ο μαθητής αυτός!- παίρνει στα χέρια του μία κάρτα από τον κριτή. Στο πάνω μέρος της κάρτας και με έντονη γραφή υπάρχει μία λέξη από τον λεξιλογικό πίνακα π.χ. λογοτέχνης. Από κάτω υπάρχουν κάποιες λέξεις σχετικές με αυτήν π.χ. κείμενα, μάθημα, συγγραφέας, διήγημα, ποίημα. 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 ή 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. Κατά την εφαρμογή του σεναρίου, στο συγκεκριμένο γύρο προκύπτουν αρκετές δυσκολίες κυρίως λόγω του θορύβου που δημιουργείται και την επακόλουθη αδυναμία ταυτόχρονης επίβλεψης όλων των ομάδων από τον διδάσκοντα. Η επιτυχία του γύρου αυτού εξαρτάται σε πολύ μεγάλο βαθμό από τον μαθητή - κριτή και τον συντονισμό που αυτός κάνει.

- **6^{ος} γύρος: Τραγουδάμε!**



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σε αυτόν τον γύρο οι μαθητές έχουν 10 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 απαγγέλει το τραγούδι. Μία από τις ομάδες επιλέγει να το τραγουδήσει! Για κάθε λέξη που καταφέρνουν να χρησιμοποιήσουν κερδίζουν δύο βαθμούς. Στο τέλος του γύρου γίνεται μια μυστική ψηφοφορία από την ολομέλεια της τάξης με σκοπό να αναδειχθεί το δημοφιλέστερο, το οποίο και θα κερδίσει πέντε επιπλέον βαθμούς. Όπως πράγματι επισημαίνεται και από τον συντάκτη του σεναρίου, οι παρεμβάσεις της ολομέλειας διατηρούν το ενδιαφέρον όλων των ομάδων για το έργο όλων, ώστε όλοι 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 και καταγράφονται από τον διδάσκοντα στον πίνακα.

- **7^{ος} γύρος: Γράψτο σωστά!**

Εδώ δίνονται στις ομάδες σε νέα διαφάνεια λέξεις και αποστολή τους είναι να σημειώσουν σε 3 μόλις λεπτά 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. Ο κριτής και πάλι ελέγχει τη διαδικασία, ανακοινώνει τις απαντήσεις της ομάδας του στην ολομέλεια και ο διδάσκων κρατά το σκορ. Από τα λάθη που προκύπτουν προκύπτει σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια στο τέλος του γύρου. Γίνονται παρατηρήσεις κυρίως για τις καταλήξεις των λέξεων που προκαλούν σύγχυση.

- **8^{ος} γύρος: Παντομίμα!**

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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



βρίσκει η ομάδα κερδίζει έναν βαθμό! Ο κριτής ελέγχει με αυστηρότητα την όλη διαδικασία και ανακοινώνει το σκορ στην ολομέλεια. Κάποιοι μαθητές πράγματι κινούνται έξυπνα και σπάνε τις σύνθετες λέξεις στα συνθετικά τους για να τις «δείξουν» πιο εύκολα. Κάποιοι κινούνται λιγότερο, ενώ κάποιοι άλλοι περισσότερο στον χώρο. Όπως συνιστά και ο συντάκτης του σεναρίου, τα ζητήματα αυτά επισημαίνονται από τον διδάσκοντα στο τέλος του γύρου και προκαλείται συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με τη γλώσσα του σώματος, τη σύνθεση των λέξεων και τις μεταφορικές χρήσεις αυτών. Επισημαίνονται και πάλι ορισμένες καλές πρακτικές που ακολούθησαν οι νικήτριες ομάδες.

- **9^{ος} γύρος: Διάλειμμα για...διαφημίσεις!**

Ο γύρος αυτός δεν πραγματοποιήθηκε κατά την εφαρμογή του σεναρίου λόγω έλλειψης χρόνου.

- **10^{ος} γύρος: Επάγγελμα...ρεπόρτερ!**

Ο γύρος αυτός δεν πραγματοποιήθηκε κατά την εφαρμογή του σεναρίου λόγω έλλειψης χρόνου.

Γ' Φάση – Απονομή και ανατροφοδότηση

2 διδακτικές ώρες

Ο διδάσκων, που κρατά το συνολικό σκορ στον πίνακα, ανακοινώνει τη νικήτρια ομάδα. Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια όπου συνοψίζονται τα θέματα που βοήθησαν αλλά και δυσκόλεψαν τις ομάδες και συγκεντρώνονται όλες οι καλές πρακτικές που ακολουθήθηκαν. Δίνεται έμφαση από τον διδάσκοντα στη χρήση του ηλεκτρονικού λεξικού, στην ορθογραφία και στη σύνθεση των λέξεων. Επισημαίνεται ιδιαίτερα από τους μαθητές ο παιγνιώδης χαρακτήρας του συγκεκριμένου «μαθήματος». Λόγω έλλειψης χρόνου δεν πραγματοποιήθηκε κάποιου είδους δοκιμασία για τον έλεγχο του βαθμού εμπέδωσης του λεξιλογίου, ούτε δόθηκε η δυνατότητα στη νικήτρια ομάδα να υποβάλει σε αντίστοιχη δοκιμασία τον καθηγητή.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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 είναι 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 σ.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](#) .
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 επί της διαδικασίας έχετε!

Συμβουλή: για να πάτε καλά χρειάζεται καλό συντονισμό και προσεκτική ανάγνωση των οδηγιών!



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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.

Ἀλλ' 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 ταράττονται τῶν πεζῶν χωρὶς ὄντες ἐπιθέσθαι καὶ διαφθεῖραι τὴν ναυτικὴν δύναμιν. Ταῦτα δ' ὁ Ξέρξης ὡς ἀπ' εὐνοίας λελεγμένα δεξάμενος, ἤσθη καὶ εὐθὺς 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



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

2ος Γύρος: Λεξιπλάστης

Έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσες 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:



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

3ος Γύρος: Κόψε ράψε!

Έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσες 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 [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



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

4ος Γύρος: Κόψε ράψε αλλιώς!

Έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε και να καταγράψετε όσες 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](#).

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



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
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.



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

6ος Γύρος: Τραγουδάμε!

Έχετε 10 λεπτά να φτιάξετε ένα οκτάστιχο τραγούδι με ομοιοκαταληξία χρησιμοποιώντας τις λέξεις: ρήτρα, κοντολογίς, πολυλογάς, 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:



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

7ος Γύρος: Γράψ' το σωστά!

Έχετε 3 λεπτά 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: _____

αμφιλογεία: _____

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.



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

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.



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

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!
- Η κριτική επιτροπή συγκεντρώνει τη βαθμολογία της κάθε ομάδας και ανακοινώνει τη νικήτρια!
- Ας σκεφτούμε όλοι μαζί: τι μας δυσκόλεψε; Τι μας βοήθησε; Τι μας άρεσε; Τι μάθαμε; Τι θα αλλάζαμε;



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



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 ακόμα 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.

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου, όπως δηλώθηκε ήδη στην περιγραφή της διδακτικής πορείας, δεν πραγματοποιήθηκαν όλοι οι γύροι λόγω έλλειψης χρόνου. Επίσης, η εφαρμογή είχε επαναληπτικό χαρακτήρα.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Πράγματι, όπως επισημαίνεται και από τον συντάκτη, το συγκεκριμένο σενάριο είναι ιδιαίτερα ευέλικτο και παρόλο που δεν εφαρμόστηκε στο σύνολό του, δεν ήταν λιγότερο αποτελεσματικό ως προς την επίτευξη των στόχων του. Στα πλεονεκτήματα του σεναρίου, επίσης, αξίζει να αναφερθεί η παιγνιώδης διάθεση που δημιουργείται και ο ενθουσιασμός που αυτή προκαλεί στους μαθητές. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την προσοχή και τη συμμετοχή κυριολεκτικά όλων. Οι ίδιοι οι μαθητές μάλιστα ζήτησαν να συνεχιστούν οι δραστηριότητες και πέραν του προκαθορισμένου χρόνου και να εφαρμοστούν και σε άλλα διδακτικά αντικείμενα. Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι οι χρόνοι σε ορισμένους γύρους έπρεπε να αυξηθούν, γιατί η πίεση ήταν ιδιαίτερα μεγάλη και οι μαθητές δεν προλάβαιναν να ασχοληθούν επαρκώς με το κάθε θέμα. Στη συγκεκριμένη φόρμα ο εφαρμοστής του σεναρίου έχει σημειώσει τόσο στη



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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



διδασκτική πορεία όσο και στα Φύλλα Εργασίας τον χρόνο που τελικά χρειάστηκε ο κάθε γύρος. Επιπλέον, χρήσιμο είναι οι συζητήσεις στην ολομέλεια να γίνονται στο τέλος κάθε γύρου, ώστε να επισημαίνονται οι καλές πρακτικές και να υιοθετούνται στους επόμενους γύρους και από τις άλλες ομάδες. Βέβαια, καλό θα είναι ο χρόνος που διατίθεται σε αυτές τις συζητήσεις να είναι περιορισμένος, ώστε να μη χάνεται ο ρυθμός του παιχνιδιού και η αγωνία. Κάτι τελευταίο που θα βοηθούσε θα ήταν ίσως οι θορυβώδεις δραστηριότητες της «παντομίμας» και του «μάντεψε τη λέξη» να γίνονται στην ολομέλεια και η κάθε ομάδα να διαγωνίζεται μόνη της μπροστά σε όλους, ώστε να εξασφαλίζεται δικαιοσύνη αλλά και «ηρεμία». Συνολικά, για την εφαρμογή ολόκληρου του σεναρίου ο εφαρμοστής θεωρεί ότι χρειάζεται περισσότερος χρόνος, δεδομένου ότι στο μεσοδιάστημα των γύρων οι συζητήσεις και οι επεξηγήσεις καταναλώνουν αρκετό χρόνο. Σε κάθε περίπτωση, ωστόσο, αυτό μπορεί να καθοριστεί από τον διδάσκοντα.

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



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



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) [27.6.2013]

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. «Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης». Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32^{ης} 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 [27.6.2013]

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.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Παρακάτω δίνεται το υλικό που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές στις δραστηριότητες των αντίστοιχων γύρων. Ο διδάσκων μπορεί να το τροποποιήσει και ανάλογα με τις υποδομές του σχολείου μπορεί να επιλέξει Word, PowerPoint, [Microsoft Mouse Mischief](#) ή και εκτυπωμένο χαρτί για να στήσει το παιχνίδι.

ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΑΝΑ ΓΥΡΟ

1^{ος} γύρος: Άγνωστο κείμενο

Ἀλλ' ἐπεὶ τῶν πολεμίων ὁ στόλος τῇ Ἀττικῇ κατὰ τὸ Φαληρικὸν προσφερόμενος τοὺς πέριξ ἀπέκρυσεν αἰγιαλούς, πάλιν ἐπάπταινον οἱ Πελοποννήσιοι πρὸς τὸν Ἰσθμόν. Ἐνθα δὴ ὁ Θεμιστοκλῆς ἐβουλεύετο καὶ συνετίθει τὴν περὶ τὸν Σίκιννον πραγματείαν. Ἦν δὲ τῷ μὲν γένει



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

Πέρσης ὁ Σίκιννος, αἰχμάλωτος, εὖνους 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)

5^{ος} γύρος: Μάντεψε τη λέξη!

Λεξικό

Μπαμπινιώτης

λήμμα

ετυμολογία

σημασία

νέα ελληνικά

Λογοτέχνης

κείμενα

μάθημα

συγγραφέας

διήγημα

ποίημα



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

Βιολογία

μάθημα

γονίδιο

κύτταρο

γιατρός

περιβάλλον

Παράλογος

ανόητος

τρελός

ζουρλομανδύας

ψυχιατρείο

Μυθολογία

Όλυμπος

Δωδεκάθεο

Ηρακλής

Ελένη

Αίσωπος

Ρητό

παροιμία

απόφθεγμα

γνωμικό

σοφία



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

παλιός

Απόρρητος

μυστικό

κρυφός

απαγορευμένος

έγγραφο

πληροφορία

Αερολογία

φλυαρία

κενό

άσχετος

μιλώ

τίποτα

Λογομαχώ

τσακώνομαι

καβγάς

διαφωνία

φιλονικώ

διαπληκτίζομαι

Αντιλογία

αντίρρηση

διαφωνία



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

αντίθετος

ανάποδος

όχι

7^{ος} γύρος: Γράψτε σωστά!

ετοιμολογία: _____

λογοθεραπεία: _____

αμφιλογεία: _____

απόρρητος: _____

άρρητος: _____

πρόρηση: _____

αρχαιολογία: _____

λογίο: _____

ρήτορας: _____

λογίδριο: _____

8^{ος} γύρος: Παντομίμα

φιλόλογος

αερολογία

ρήτορας

λόγιος

λογομαχία



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

αρχαιολογία

μυθολογία

αντίρρηση

λογοθεραπεία

λογικός