



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

**Ηλεκτρονικό περιοδικό για σκύλους
(12+1 αγαπημένες μας ράτσες σε κόμικς)**

ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΠΟΚΟΛΑΣ



**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 γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Ηλεκτρονικό περιοδικό για σκύλους (12+1 αγαπημένες μας ράτσες σε κόμικς)

Δημιουργός

Βασίλης Μπόκολας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Οκτώβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα 4: *Τα ζώα που ζουν κοντά μας*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

10-12 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: συμβατική διδακτική αίθουσα, εργαστήριο πληροφορικής και

Εικονικός χώρος: ψηφιακή τάξη.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Στο εργαστήριο πληροφορικής θα πρέπει να υπάρχει ο απαιτούμενος αριθμός Η/Υ, οι οποίοι θα είναι εφοδιασμένοι με τα απαραίτητα λογισμικά καθώς και σύνδεση στο



διαδίκτυο. Η ύπαρξη και η αξιοποίηση κάποιας ιστοσελίδας του σχολείου ή κάποιου blog με περιβάλλον συζήτησης θα διευκόλυνε τη διαδικασία (αλλά δεν είναι απαραίτητη).

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία (θα δουλέψουν σε ομάδες των δύο μαθητών), με την πλοήγηση στο διαδίκτυο και με τις βασικές λειτουργίες των Windows (άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αποθήκευση, εκτύπωση κλπ.) και της επεξεργασίας κειμένου. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει διδάξει τόσο τη χρήση των επιθέτων της ενότητας 4 *Τα ζώα που ζουν κοντά μας* («Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄) όσο και το οριστικό και αόριστο άρθρο. Επίσης, θα πρέπει να έχει τοποθετήσει στους υπολογιστές του εργαστηρίου φάκελο με τα απαιτούμενα έγγραφα του σεναρίου. Καλό θα ήταν να υπάρχουν ακουστικά (για την προβολή βίντεο, ένα ζευγάρι για κάθε ομάδα).

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν διδακτικό σενάριο «Ηλεκτρονικό περιοδικό για σκύλους (12+1 αγαπημένες μας ράτσες σε κόμικς)» σχεδιάστηκε με απώτερο στόχο να προσεγγίσουν δημιουργικά οι μαθητές το ζήτημα της στάσης του ανθρώπου απέναντι στα οικόσιτα ζώα (ειδικά αυτά που επιλέγονται από τους ανθρώπους για συντροφιά). Η βασική κατεύθυνση είναι -αφού οι μαθητές ερευνήσουν και καταγράψουν σχετικά- να κάνουν μια σύντομη περιγραφή της ράτσας του σκύλου που τους αρέσει, της φροντίδας που χρειάζεται αλλά και να εκφράσουν συναισθήματα ή να αποτιμήσουν



τη σχέση του ανθρώπου με το συγκεκριμένο ζώο. Τέλος, να συγκροτήσουν στο μυαλό τους ποια πρέπει να είναι η κατάλληλη φροντίδα και η σωστή συμπεριφορά απέναντι στα «ζώα που ζουν κοντά μας».

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Τα τελευταία χρόνια έχει ανοίξει μια συζήτηση που αφορά την ανάγκη επαναπροσδιορισμού της στάσης μας απέναντι στα ζώα. Η τελευταία είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία και ψήφιση ενός νέου νόμου (Ν. 4039/2012). Τα ζώα συντροφιάς αποτελούν διαχρονικά ένα αγαπημένο θέμα συζήτησης αλλά και ενασχόλησης για τους μαθητές κάθε ηλικίας. Παράλληλα, στο πεδίο της διδακτικής υπάρχει τελευταία μεγάλο ενδιαφέρον για τη λειτουργική ενσωμάτωση των ψηφιακών κόμικς (digital comics), καθώς και της δημιουργίας ψηφιακών ιστοριών (digital storytelling). Τα εν λόγω εργαλεία από τη μια έλκουν το ενδιαφέρον των μαθητών και από την άλλη αναπτύσσουν μεγάλες δυνατότητες δημιουργικότητας, φαντασίας και εφευρετικότητας (Benmayor 2008). Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές θα εργαστούν με εργαλεία που τους διασκεδάζουν μελετώντας την αγαπημένη τους ράτσα αλλά και τους τρόπους με τους οποίους πρέπει να συμπεριφερόμαστε στα ζώα.

Το σενάριο βασίζεται στις αρχές της οικοδομιστικής προσέγγισης της γνώσης και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις της μάθησης του Vygotsky. Η αίθουσα της τάξης, το εργαστήριο της πληροφορικής και γενικά το σχολείο γίνονται χώροι παιχνιδιού και παράλληλα διαμορφώνεται μια θετική στάση των παιδιών τόσο απέναντι στη διαδικασία της μάθησης όσο και στο αντικείμενο αυτής (Ράπτης & Ράπτη 2004). Εφαρμόζεται το μοντέλο της καθοδηγούμενης διερεύνησης σύμφωνα με το οποίο οι μαθητές, ακολουθώντας τις υποδείξεις των φύλλων εργασίας, εμπλέκονται σε διερευνητικές δραστηριότητες, οι οποίες δίνουν έμφαση στην ανάπτυξη της κριτικής και δημιουργικής σκέψης.



Οι μαθητές, χωρισμένοι σε ομάδες των 2 ατόμων (π.χ. δώδεκα ομάδες με δύο μαθητές συν μία με τρεις για μία τάξη με 27 μαθητές), εργάζονται αρχικά στη συμβατική αίθουσα του σχολείου σε ολομέλεια. Έπειτα, περνούν στην αίθουσα των Η/Υ όπου χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά μέσα αναζητούν τις πληροφορίες τους για τα αγαπημένα τους ζώα. Με βάση το υλικό αυτό θα δημιουργήσουν το δικό τους μικρό κόμικ και συνολικά το ψηφιακό περιοδικό της τάξης.

Κατά τη διδασκαλία του σεναρίου εφαρμόζεται η καθοδηγούμενη ανακάλυψη. Ο εκπαιδευτικός οργανώνει και συντονίζει, υποστηρίζει και καθοδηγεί. Οι μαθητές, με την αρωγή του εκπαιδευτικού, θα απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις, θα συζητήσουν και θα προβληματιστούν πάνω σε ζητήματα που τους ενδιαφέρουν. Αξιοποιώντας τα φύλλα δραστηριοτήτων και με βάση τη χρήση των ΤΠΕ, θα ανακαλύψουν τη γνώση και θα τη διαχειριστούν ενεργητικά.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Με την εφαρμογή του σεναρίου επιχειρείται οι μαθητές/τριες:

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

- να κατανοήσουν τη συζήτηση γύρω από την ανθρώπινη συμπεριφορά απέναντι τόσο στα ζώα γενικά όσο και ειδικά στα ζώα συντροφιάς
- να γνωρίσουν στοιχεία από -λιγότερο ή περισσότερο- γνωστές ράτσες σκύλων (ιστορία της ράτσας, μορφολογικά χαρακτηριστικά, χαρακτήρας, αναγκαία φροντίδα κλπ.)
- να αντιληφθούν τη σημασία και τη λειτουργία των νομικών διατάξεων όπως αυτές διατυπώνονται στην εφημερίδα της κυβερνήσεως
- να εξοικειωθούν στο να αναζητούν διάφορες στρατηγικές και στο να παρουσιάζουν ή να προτείνουν λύσεις για ένα πρόβλημα
- να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν



Γνώσεις για τη γλώσσα

- να αναπτύξουν στρατηγικές γραπτής περιγραφής
- να ασκηθούν στη χρήση επιθέτων
- να ασκηθούν στη χρήση του οριστικού και του αόριστου άρθρου
- να μπορούν να μετασχηματίζουν πεζό κείμενο σε διαλογική μορφή

Γραμματισμοί

- να εξοικειωθούν με τη χρήση προγράμματος επεξεργασίας κειμένου (Word)
- να εξοικειωθούν με την πλοήγηση στο διαδίκτυο και την περιήγηση στο εσωτερικό ενός ιστότοπου
- να γνωρίσουν το πρόγραμμα δημιουργίας comic, Cartoon Story Maker, και να μάθουν να το χρησιμοποιούν

Διδακτικές πρακτικές

Οι μαθητές, συνεργαζόμενοι σε ομάδες, αποκτούν ή ενισχύουν δεξιότητες συνεργασίας. Ακολουθούνται πολυαισθητηριακές μέθοδοι για την ενίσχυση της μάθησης. Οι μαθητές λειτουργούν με μαθησιακή αυτονομία οπτικοποιώντας και λεκτικοποιώντας τις ενέργειές τους. Οι μαθητές, μέσω της διαμορφωτικής αξιολόγησης, μούνται σε μεταγνωστικές δεξιότητες, όπως στο να αξιολογούν αντικειμενικά και ισορροπημένα τις εργασίες των συμμαθητών τους (εντοπίζοντας σημεία προς επιβράβευση και σημεία προς καλύτερευση) αλλά και να εξελίσσουν οι ίδιοι τη δουλειά τους με βάση αντίστοιχη αξιολόγηση από τους συμμαθητές τους.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Βάση για τον σχεδιασμό του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου αποτέλεσε η διδασκαλία της 4ης ενότητας *Τα ζώα που ζουν κοντά μας* («Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄). Τα ζώα και ειδικά τα ζώα συντροφιάς αποτελούν διαχρονικά μια



αγαπημένη ενασχόληση των παιδιών. Το δεδομένο αυτό από μόνο του είναι ικανό να σηματοδοτήσει το ενδιαφέρον και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε σχετικές μαθησιακές δράσεις. Αντίστοιχα δεδομένα ισχύουν και για τα κόμικς και μάλιστα η δημιουργία ηλεκτρονικού κόμικ από τα ίδια τα παιδιά αναμένεται να τα ενθουσιάσει.

Στο σχολικό εγχειρίδιο οι οδηγίες για την περιγραφή ζώων και τη λειτουργία των επιθέτων είναι ήδη δοσμένες και οι μαθητές καλούνται να τις επεξεργαστούν με πρωτότυπους τρόπους. Στο εν λόγω διδακτικό σενάριο οι μαθητές, χωρισμένοι σε δυάδες, καλούνται να διαμορφώσουν το δικό τους κόμικ και συνολικά ένα ηλεκτρονικό περιοδικό της τάξης κατανοώντας την ατομική, ομαδική και συλλογική διάσταση της προσπάθειας και της επιτυχίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο υπηρετεί τους στόχους του Προγράμματος Σπουδών, καθώς πραγματεύεται το κειμενικό είδος της περιγραφής και της χρήσης των επιθέτων-άρθρων. Σε παράλληλο επίπεδο αναδεικνύεται η μαθησιακή αξία των κόμικς μέσα από τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες λειτουργικής ένταξης εργαλείων ΤΠΕ στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία. Πιο συγκεκριμένα αξιοποιούνται:

- Επιλεγμένες ιστοσελίδες που διευκολύνουν τους μαθητές να ερευνήσουν και να συγκεντρώσουν πληροφορίες για τις αγαπημένες τους ράτσες σκύλων.
- Το πρόγραμμα δημιουργίας comic, Cartoon Story Maker. Πρόκειται για μια εφαρμογή που [διατίθεται δωρεάν](#) και δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργούν τις δικές τους φωτο-ιστορίες (comics).
- Το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (Microsoft Office Word), το οποίο χρησιμοποιείται για να συνθέσουν οι μαθητές τις δικές τους προτάσεις, τα δικά τους περιγραφικά και διαλογικά κείμενα.



Κείμενα

Από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τετράδιο εργασιών

Ενότητα 4 *Τα ζώα που ζουν κοντά μας*, τεύχος α΄, σ. 36.

Άλλα κείμενα

Εφημερίς της Κυβερνήσεως, Τεύχος Πρώτος, Αρ. Φύλλου 15, 2 Φεβρουαρίου 2012, [Νόμος υπ. αριθμόν 4039](#) *Για τα δεσποζόμενα και τα αδέσποτα ζώα συντροφιάς και την προστασία των ζώων από την εκμετάλλευση ή τη χρησιμοποίηση με κερδοσκοπικό σκοπό.*

Ιστοσελίδες

Πρόγραμμα δημιουργίας comic: [Cartoon Story Maker](#)

Περιοδικό «[Σκύλος και Γάτα](#)» (online) (εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν «σκαναρισμένα» αποσπάσματα από το περιοδικό)

Ιστοσελίδα για σκύλους: <http://www.dognews.gr/>

Βίντεο

«[All dog breeds – Όλες οι ράτσες σκύλων](#)», βίντεο αγνώστου

[Συλλογή βίντεο για ράτσες σκύλων](#) από την εκπομπή *Παρατρίχα* του ΣΚΑΙ
<http://paratrixa.skai.gr/>

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα: Ολομέλεια – Σχολική αίθουσα

Με αφορμή την ενότητα *Ζώα που ζουν κοντά μας* του βιβλίου του μαθητή «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με την άποψη των μαθητών απέναντι στα ζώα, με το αν έχουν εκείνοι κάποιο ζώακι σπίτι τους και με το ποιες είναι οι ανάγκες φροντίδας των ζώων αυτών. Μετά μπορεί να αναγνωστούν από τον εκπαιδευτικό αποσπάσματα από τον [νέο νόμο](#) 4039 που αφορά στη στάση μας απέναντι στα ζώα (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο



«4039», στο οποίο προτείνονται κάποια απλά αποσπάσματα -σημειωμένα με κόκκινο χρώμα και υπογραμμισμένα- καθώς η νομική γλώσσα που χρησιμοποιείται στο συγκεκριμένο κείμενο είναι δύσκολη για τα παιδιά αυτής της ηλικίας). Προκαλούνται τα παιδιά να τοποθετηθούν με ερωτήσεις σχετικά με τη χρησιμότητα ενός τέτοιου νόμου, τις αιτίες δημιουργίας του κλπ. Στη συνέχεια, μπορεί να γίνει προβολή [ενός σύντομου βίντεο](#) (στον βιντεοπροβολέα ή στον διαδραστικό πίνακα), στο οποίο παρουσιάζονται οι πιο γνωστές ράτσες σκύλων. Ακολουθεί ενημέρωση των μαθητών για τους στόχους και τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί. Η τάξη χωρίζεται σε ομάδες των δύο μαθητών και ορίζονται αριθμοί-ταυτότητες για κάθε ομάδα (π.χ. η ομάδα 1, ή η ομάδα 5). Επίσης, γίνεται η επιλογή της κάθε ομάδας αναφορικά με τη ράτσα σκύλου που θα ασχοληθεί (με προσοχή, ώστε να μην υπάρχουν προστριβές μεταξύ ομάδων ή μελών της ίδιας ομάδας). Αξίζει να σημειωθεί ότι μια ομάδα μπορεί ως «ράτσα σκύλου» να επιλέξει και τα ημίαιμα σκυλιά ενώ μπορεί να τεθεί παράλληλα το ζήτημα των αδέσποτων σκύλων.

2η και 3η διδακτική ώρα: Εργασία σε ομάδες – Αίθουσα Πληροφορικής

Μετά τη σχετική συζήτηση που γίνεται στην ολομέλεια, δίνεται στις ομάδες των μαθητών το [Φύλλο Δραστηριοτήτων Α΄](#) σε κλασική έντυπη (ή εναλλακτικά σε ηλεκτρονική μορφή), για να εργαστούν οι μαθητές στην 1η δραστηριότητα. Οι μαθητές εισέρχονται στην πλούσια ιστοσελίδα της εκπομπής [Παρατρίχα](#), για να επιλέξουν τη ράτσα που τους ενδιαφέρει. Παρακολουθούν το σχετικό βίντεο καταγράφοντας τις πληροφορίες που τους ζητά το φύλλο δραστηριοτήτων. Κατόπιν, μελετούν από το ηλεκτρονικό περιοδικό [«Σκύλος και γάτα»](#) το αφιέρωμα για τη ράτσα επιλογής τους και συμπληρώνουν σχετικά στοιχεία (εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν «σκαναρισμένα» αποσπάσματα από το περιοδικό). Έπειτα, ακολουθώντας τις οδηγίες του φύλλου δραστηριοτήτων, ανοίγουν την ιστοσελίδα <http://www.dognews.gr/> και καταγράφουν επιπλέον πληροφορίες. Τέλος, μελετούν ένα κείμενο από το τετράδιο εργασιών («Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα



4: Τα ζώα που ζουν κοντά μας) και συγκεκριμένα την άσκηση 6 στη σελίδα 36, το οποίο αναφέρεται στη σωστή φροντίδα των ζώων.

Στο διάστημα που οι μαθητές ερευνούν, μελετούν και συμπληρώνουν το φύλλο δραστηριοτήτων, ο εκπαιδευτικός μπορεί να συζητά με τις ομάδες των μαθητών για τα κριτήρια με τα οποία επιλέγουν τις πληροφορίες τους, αν κατάλαβαν όλα όσα παρακολούθησαν ή διάβασαν ή αν οι οδηγίες και το περιεχόμενο του φυλλαδίου είναι κατανοητά.

Μετά το τέλος της 1ης δραστηριότητας, οι μαθητές θα έχουν συγκεντρώσει όλες τις απαιτούμενες πληροφορίες και θα έχουν καταγράψει τις πηγές τους.

4η και 5η Διδακτική Ώρα: Εργασία σε ομάδες – Αίθουσα πληροφορικής

Στις ομάδες των μαθητών δίνεται το [Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄](#). Ο εκπαιδευτικός, αρχικά, μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να επαναφέρουν στη μνήμη τους τα δομικά στοιχεία της περιγραφής αλλά και της χρήσης των επιθέτων και των άρθρων. Αυτό μπορεί να γίνει με συζήτηση ή με την παρουσίαση (στον βιντεοπροβολέα ή στον διαδραστικό πίνακα) των συγκεκριμένων σελίδων από το βιβλίο του μαθητή (α΄ τεύχος, σ. 51-52).

Στη συνέχεια, οι μαθητές καλούνται στο [Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄](#), στην 1η δραστηριότητα και στα διαμορφωμένα πλαίσια, να διαλέξουν τους δύο ήρωες για το ψηφιακό τους κόμικ (μπορεί να είναι οι ίδιοι με τα ονόματά τους ή κάποιοι φανταστικοί ήρωες). Στη 2η δραστηριότητα πρέπει να προ-ετοιμάσουν το περιεχόμενο του κόμικ με βάση τα ερωτήματα που απάντησαν στο Φύλλο Δραστηριοτήτων Α΄. Καλούνται να φτιάξουν έναν διάλογο με τέσσερις (4) σκηνές. Στην πρώτη θα αναφέρουν στοιχεία από την ιστορία της ράτσας που επέλεξαν, στη δεύτερη τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά και τον χαρακτήρα του ζώου, στην τρίτη σκηνή θα κάνουν λόγο για τη φροντίδα που απαιτεί η συγκεκριμένη φυλή και στην τέταρτη θα αναφερθούν στα συναισθήματα και στις σκέψεις τους.



6η και 7η Διδακτική Ώρα: Εργασία σε ομάδες – Αίθουσα Πληροφορικής

Στις μαθητικές ομάδες δίνεται το [Φύλλο Δραστηριοτήτων Γ΄](#). Στην 1η δραστηριότητα οι μαθητικές ομάδες εισάγονται στην ηλεκτρονική διεύθυνση του σχολείου ή στο blog του εκπαιδευτικού και καλούνται να ανεβάσουν το Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄, αφού το «κόψουν», το τοποθετήσουν σε νέο Word και το αναρτήσουν στον σχετικό τόπο (αν δεν υπάρχει η δυνατότητα αυτή, εναλλακτικά, μπορούν οι ομάδες να το εκτυπώσουν και να ανταλλάξουν σχόλια στην ολομέλεια ανά δύο ομάδες).

Στη 2η δραστηριότητα οι μαθητές προβαίνουν στην αξιολόγηση της εργασίας των συμμαθητών τους και σχολιάζουν με βάση τις οδηγίες τι είναι πολύ καλό και τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο κάνοντας συγκεκριμένες προτάσεις στον σχετικό τόπο (team discussion).

Στην 3η δραστηριότητα, τέλος, οι μαθητές μελετούν την αξιολόγηση και τα σχόλια των συμμαθητών τους και κάνουν στο Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄ τις απαραίτητες διορθώσεις ή αλλαγές.

8η έως και 10η Διδακτικές Ώρες: Εργασία σε ομάδες – Αίθουσα Πληροφορικής

Τις τελευταίες ώρες εφαρμογής του σεναρίου οι μαθητές θα εργαστούν με το [Φύλλο Δραστηριοτήτων Δ΄](#). Στόχος των δραστηριοτήτων που περιλαμβάνει το φύλλο είναι να κατορθώσουν οι μαθητές να φτιάξουν το δικό τους κόμικ.

Στην 1η δραστηριότητα οι μαθητικές ομάδες καλούνται να ανοίξουν από την επιφάνεια εργασίας την εφαρμογή [Cartoon Story Maker](#). Πρόκειται για μια εφαρμογή που δίνει τη δυνατότητα στις μαθητικές ομάδες να δημιουργήσουν τη δική τους φωτο-ιστορία, το δικό τους κόμικ για το αγαπημένο τους ζώακι. Με βάση τη δουλειά που έχουν κάνει στο Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄ και τις οδηγίες της πλατφόρμας ξεκινούν να φτιάχνουν το κόμικ τους.

Αυτή η εργασία των μαθητών είναι αρκετά απαιτητική, αλλά τόσο οι γνώσεις όσο και οι εμπειρίες που απέκτησαν από τις προηγούμενες δραστηριότητες θα τους βοηθήσουν. Σε κάθε περίπτωση είναι απαραίτητη και η καθοδήγηση του



εκπαιδευτικού, ο οποίος, κινούμενος στον χώρο, θα βοηθά τις ομάδες να επιλύουν τα όποια προσκόμματα εμφανιστούν. Οι μαθητικές ομάδες αποθηκεύουν τις εργασίες τους σε έναν κοινό φάκελο στον οποίο θα έχουν πρόσβαση όλοι οι μαθητές. Στον ίδιο φάκελο πρέπει να υπάρχει και η φόρμα ηλεκτρονικού περιοδικού της τάξης (μέσα σε ένα έτοιμο PowerPoint, βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Ηλεκτρονικό περιοδικό για σκύλους»).

Στη 2η δραστηριότητα οι μαθητικές ομάδες καλούνται να τοποθετήσουν το κόμικ τους μέσα στη φόρμα ηλεκτρονικού περιοδικού της τάξης, στο έτοιμο PowerPoint. Διαλέγουν από το διαδίκτυο μια φωτογραφία της αγαπημένης τους ράτσας και την αντιγράφουν. Την τοποθετούν στην αριθμημένη διαφάνεια που αφορά στην ομάδα τους με επικόλληση. Συνδέουν τα 4 κουμπιά ενεργειών με τις αντίστοιχες σκηνές του κόμικ τους (frames). Γράφουν στο πάνω μέρος με κεφαλαία γράμματα το όνομα της ράτσας και στο κάτω μέρος -πάλι με κεφαλαία γράμματα και σε αλφαβητική σειρά- τα ονόματά τους.

Πριν από την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου, κρίνεται σκόπιμο ο εκπαιδευτικός να έχει δοκιμάσει ο ίδιος να φτιάξει κόμικ στο συγκεκριμένο περιβάλλον.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

Ομάδα: Επιλεγμένη ράτσα σκύλου :

Δραστηριότητα – Ερευνώ τη ράτσα που αγαπώ: βλέπω, ακούω, διαβάζω καταγράφω, αξιολογώ.

Βήματα:

Πρώτο βήμα. Ανοίξτε την ιστοσελίδα <http://paratrixa.skai.gr/main/category?id=34> και δείτε το σχετικό με τη ράτσα σας βίντεο.

Δεύτερο βήμα. Μελετήστε το ηλεκτρονικό περιοδικό «Σκύλος και Γάτα», το αφιέρωμα για τη ράτσα επιλογής σας <http://kathimerini.newspaperdirect.com/epaper/viewer.aspx>. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα «σκαναρισμένα» αποσπάσματα από το περιοδικό που αφορούν στη ράτσα επιλογής σας.

Τρίτο βήμα. Ανοίξτε την ιστοσελίδα <http://www.dognews.gr/> και αναζητήστε σχετικά με το θέμα σας στοιχεία.

Τέταρτο βήμα. Μελετήστε το κείμενο από το τετράδιο εργασιών, «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα 4: *Τα ζώα που ζουν κοντά μας*, άσκηση 6, σελίδα 36.

Σημαντικό: Σε όλη τη διάρκεια των τεσσάρων βημάτων καταγράψτε βασικές πληροφορίες σύμφωνα με τα ερωτήματα που υπάρχουν παρακάτω:

1. Ποιες πληροφορίες από την ιστορία της συγκεκριμένης ράτσας είναι γνωστές;



2. Με ποια στοιχεία μπορούμε να κάνουμε την περιγραφή της συγκεκριμένης ράτσας:

3. Τί είδους ειδική φροντίδα θέλει η ράτσα;

4. Υπάρχουν επιπλέον στοιχεία προς αναζήτηση; (βρήκατε ό,τι θέλατε;)



5. Καταγράψτε παρακάτω τις πηγές από τις οποίες αντλήσατε στοιχεία.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Ομάδα: Επιλεγμένη ράτσα σκύλου :

1^η Δραστηριότητα – διαλέγω τους ήρωες για το ψηφιακό μου κόμικ

- Επιλέγω 2 ήρωες και τους δίνω ονόματα:

1) 2).....

(τα ονόματα μπορεί να είναι και τα μικρά των μελών της ομάδας σας)

2^η Δραστηριότητα – προ-ετοιμάζω το περιεχόμενο για το ψηφιακό μου κόμικ

Φτιάχνω έναν διάλογο δύο προσώπων σε τέσσερις σκηνές στον οποίο θα γίνεται λόγος για τα ερωτήματα που απαντήσατε στο Φύλλο Δραστηριοτήτων Α΄.

Σκηνή πρώτη: ιστορία της ράτσας

--	--



Σκηνή δεύτερη: περιγραφή της ράτσας

--	--



Σκηνή τρίτη: αναγκαία φροντίδα

--	--

Σκηνή τέταρτη: συναισθήματα και σκέψεις

--	--



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

Ομάδα: Επιλεγμένη ράτσα σκύλου :

1^η Δραστηριότητα – ανεβάζω στον χώρο συζητήσεων της τάξης

Μπείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση του σχολείου στον χώρο που αφορά την τάξη μας. Έπειτα, ανεβάστε στον χώρο συζητήσεων (team discussion) το Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄. Μη ξεχάσετε να γράψετε τον αριθμό της ομάδας σας και τη ράτσα του σκύλου, π.χ. Ομάδα 1 –Ντόπερμαν

2^η Δραστηριότητα – αξιολογώ την εργασία των συμμαθητών μου

Μπαίνοντας στον χώρο συζητήσεων (team discussion) αξιολογήστε με παρατηρήσεις και σχόλια την εργασία των συμμαθητών σας. Προσοχή! Μη ξεχάσετε να κάνετε μια ισορροπημένη κριτική αναφέροντας τι είναι πολύ καλό ή τι σας αρέσει και τι θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Μπορείτε, επίσης, να κάνετε και συγκεκριμένες προτάσεις.

3^η Δραστηριότητα – βελτιώνω την εργασία μου

Μελετήστε την αξιολόγηση και τα σχόλια των συμμαθητών σας και κάντε στο Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄, τις απαραίτητες διορθώσεις ή αλλαγές.

Χώρος πρόχειρων σημειώσεων:



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Δ΄

Ομάδα: Επιλεγμένη ράτσα σκύλου :

1η Δραστηριότητα – Φτιάχνω το δικό μου κόμικ

Ανοιξε από την Επιφάνεια Εργασίας την εφαρμογή Cartoon Story Maker. Πρόκειται για μια εφαρμογή που σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τη δική σας φωτο-ιστορία, το δικό σας κόμικ για το αγαπημένο σας ζώακι. Με βάση τη δουλειά που έχετε κάνει στο Φύλλο Δραστηριοτήτων Β΄ και τις οδηγίες της πλατφόρμας... είστε έτοιμοι να φτιάξετε το κόμικ σας!

Στην ουσία φτιάχνετε 4 μικρά κόμικ, τα οποία σε συνέχεια αποτελούν και την ιστορία σας. Τα σώζετε ως ιστοσελίδα (αρχείο με την κατάληξη .html), και με τον αριθμό σειράς τους μπροστά, δηλαδή πρέπει να σώσετε 4 αρχεία με τα ονόματα: όνομα ράτσας1.html, όνομα ράτσας2.html, όνομα ράτσας3.html, όνομα ράτσας4.html.

2η Δραστηριότητα – τοποθετώ το κόμικ μου στο ηλεκτρονικό περιοδικό της τάξης

Στη 2^η δραστηριότητα πρέπει να τοποθετήσετε το κόμικ σας μέσα στη φόρμα ηλεκτρονικού περιοδικού της τάξης (μέσα δηλαδή σε κοινό PowerPoint με την ονομασία «Ηλεκτρονικό περιοδικό») και να φτιάξετε και το εξώφυλλό σας.

- Διαλέξτε από το διαδίκτυο μια φωτογραφία της αγαπημένης σας ράτσας (αντιγραφή). Τοποθετήστε τη στην αριθμημένη διαφάνεια που αφορά στην ομάδα σας (επικόλληση).
- Γράψτε στο πάνω μέρος της φωτογραφίας με κεφαλαία γράμματα το όνομα της ράτσας και στο κάτω μέρος -πάλι με κεφαλαία γράμματα και σε αλφαβητική σειρά- τα ονόματά σας.



- Έπειτα είναι η ώρα να τοποθετήσετε το κόμικ σας. Συνδέστε τα 4 κουμπιά ενεργειών με τις αντίστοιχες σκηνές του κόμικ σας (frames). Για να το κάνετε αυτό πρέπει να ακολουθήσετε τα εξής βήματα:
 1. Κάνετε κλικ πάνω στο κουμπί ενεργειών με το νο 1.
 2. Επιλέγετε από το μενού Insert και Hyperlink (επεξεργασία υπερσυνδέσμου) και εμφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου.
 3. Επιλέγετε από τον φάκελό σας το όνομα ράτσα1.html. Η υπερσύνδεση έχει πραγματοποιηθεί.
 4. Κάνετε το ίδιο και για τα υπόλοιπα 3 κουμπιά.

Χώρος πρόχειρων σημειώσεων:



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο προσφέρει δυνατότητες επέκτασης ανάλογα με τον χρόνο που διαθέτει ο εκπαιδευτικός και τα ενδιαφέροντα των μαθητών (να μελετηθούν κι άλλα ζώα, π.χ. γάτες). Μια εναλλακτική επιλογή για τη δημιουργία του ηλεκτρονικού κόμικ είναι το περιβάλλον [ToonDoo](#), ένα on-line πρόγραμμα δημιουργίας comic (περισσότερο απαιτητικό για τα παιδιά από το Cartoon Story Maker, αλλά με μεγαλύτερες δυνατότητες). Πρόκειται για μια δωρεάν εφαρμογή που διατίθεται online και δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργούν τις δικές τους φωτο-ιστορίες (comics) Μία ακόμη πρόταση είναι αντί για ένα ηλεκτρονικό περιοδικό σε περιβάλλον παρουσίασης (PowerPoint) να δημιουργηθεί ένα flipping book.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Αναμένεται να ενθουσιάσει τους μαθητές η ενασχόλησή τους με το θέμα των ζώων συντροφιάς αλλά και η προοπτική να δημιουργήσουν οι ίδιοι στον Η/Υ το δικό τους κόμικ και ηλεκτρονικό περιοδικό της τάξης.

Είναι πιθανόν να χρειαστεί περισσότερος χρόνος από αυτόν που προβλέπεται για την ολοκλήρωση του σεναρίου. Κάτι τέτοιο μπορεί να προκύψει από την απειρία και τις δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν οι μαθητές στην κατανόηση και στη διαχείριση, τόσο της διαδικασίας (αν δεν έχουν πραγματοποιήσει ανάλογο εγχείρημα) όσο και της συγκεκριμένης πλατφόρμας δημιουργίας κόμικ. Οι τεχνολογικές υποδομές είναι πάντα ένα ζήτημα το οποίο μπορεί να ξεπεραστεί με καλή διάθεση και εφευρετικότητα.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Benmayor, R. 2008. Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), pp. 188–204.



Ott, R. 2010. Open your notebook and smile- you're on you-tube: exploring the role of participatory media in the classroom. *In ICERI2010 Conference*, p. 491, Madrid.

Ράπτης, Α. & Α. Ράπτη. 2004. *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας- Ολική Προσέγγιση- Παιδαγωγικές Δραστηριότητες*, Τόμος Α'-Β'. Αθήνα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό του σεναρίου αποτελούν:

- Ο νέος νόμος του ελληνικού κράτους για τα ζώα συντροφιάς σε μορφή Word, στο οποίο προτείνονται κάποια απλά κομμάτια -σημειωμένα με κόκκινο χρώμα και υπογραμμισμένα- καθώς η νομική γλώσσα που χρησιμοποιείται στο συγκεκριμένο κείμενο είναι δύσκολη για τα παιδιά αυτής της ηλικίας.
- Φόρμα ηλεκτρονικού περιοδικού της τάξης της μορφής PowerPoint.