



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:

«Αγορίστια και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια»

ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



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 σενάκια 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>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Αγορίστικα και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια

Δημιουργός

Σαββατούλα Χοροζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Ιούνιος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 11: *Παιχνίδια*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

9 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η ύπαρξη εργαστηρίου πληροφορικής, βιντεοπροβολέα στην τάξη και η εξοικείωση των παιδιών με ψηφιακά κείμενα που βρίσκονται σε ιστοσελίδες παιχνιδιών. Επίσης,



απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς μέρος του σεναρίου σχετίζεται με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

Ο/Η εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει επισκεφθεί τις ιστοσελίδες που προτείνονται στο σενάριο και να έχει επιλέξει τα παιχνίδια που θα διερευνήσουν τα παιδιά.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο παρόν σενάριο τα παιδιά, με αφορμή διαδικτυακά παιχνίδια, προβληματίζονται πάνω σε αυτά, αναζητούν τις αιτίες της διαφορετικής παρουσίας τους ως αγορίστικα και κοριτσίστικα και παροτρύνονται να επιχειρηματολογήσουν για την ανάγκη κατάργησης του έμφυλου στοιχείου στα παιχνίδια και την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών με βάση τις λειτουργίες τους και όχι το φύλο. Για τον λόγο αυτό «σερφάρουν» σε ιστοσελίδες με παιχνίδια, τα οποία διερευνούν, κατηγοριοποιούν, παίζουν και δημιουργούν μια αφίσα παιχνιδιού με σκοπό να συμβάλουν στην ισότητα των φύλων. Σε αυτή τη διαδικασία τα παιδιά μαθαίνουν να αξιοποιούν και τα δομικά στοιχεία των οδηγιών χρήσης ενός παιχνιδιού, περιγράφοντάς το, κατανοώντας το και παίζοντάς το.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Είναι γνωστό ότι τα παιδικά παιχνίδια ως πολιτιστικά προϊόντα ενσωματώνουν και μεταδίδουν ιδεολογικά μηνύματα σχετικά με το φύλο σε μια εποχή που η ανισότητα φύλων τείνει να μειωθεί. Πέρα από τα στερεότυπα που περνάνε για το ποιο παιχνίδι είναι κατάλληλο για αγόρια και ποιο για κορίτσια, στέλνουν και διαφορετικά μηνύματα για την επαγγελματική σταδιοδρομία των δύο φύλων. Για παράδειγμα, τα «αγορίστικα» παιχνίδια ενισχύουν το στερεότυπο ότι τα αγόρια είναι πιο δυναμικά, πιο δραστήρια, βίαια, ικανά να επιλύουν προβλήματα στρατηγικής και να ασχολούνται με δραστηριότητες έξω από το σπίτι. Αντίθετα, τα «κοριτσίστικα» εμφανίζουν τα κορίτσια να ασχολούνται με δραστηριότητες του σπιτιού, της νοικοκυράς και του καλλωπισμού. Στις πρακτικές αυτές της αγοράς και εμπορίας παιχνιδιών τα αγόρια και τα κορίτσια συγκροτούν και ανασυγκροτούν τις έμφυλες ταυτότητές τους.

Στο πλαίσιο αυτό είναι ανάγκη η εκπαίδευση ως θεσμός κοινωνικοποίησης να παρέχει εναλλακτικούς λόγους για την ισότητα των φύλων, που δε θα ιεραρχούν τις έννοιες του «ανδρικού» και του «γυναικείου», αλλά θα ευαισθητοποιούν τα παιδιά με σκοπό την αλλαγή νοοτροπιών και αντιλήψεων που δημιουργούν στερεοτυπικές συμπεριφορές φύλου.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να αντιληφθούν ότι σε πολύ μεγάλο βαθμό η ταυτότητα του φύλου διαμορφώνεται στα πλαίσια του κοινωνικού περιγύρου



- να αντιληφθούν και να αμφισβητήσουν τις στερεοτυπικές αντιλήψεις για το τι είναι κατάλληλο στο ανδρικό και γυναικείο φύλο που ενισχύονται από την εμπορία παιχνιδιών
- να αρχίσουν να συνειδητοποιούν ότι η ταυτότητα που αποδίδεται σε ένα φύλο από τον κοινωνικό περίγυρο επηρεάζει την κοινωνική και επαγγελματική θέση του
- να αντιληφθούν την αναγκαιότητα ουδέτερων ως προς το φύλο παιχνιδιών έτσι ώστε να μπορούν να αναπτύξουν ένα μεγαλύτερο εύρος εμπειριών και δεξιοτήτων

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να εξασκηθούν στη σιωπηρή αναγνωστική κατανόηση ενός ψηφιακού κειμένου
- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους μεταφράζοντας αγγλικές λέξεις
- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία δόμησης των οδηγιών χρήσης ενός παιχνιδιού για έναν σκοπό. Ειδικότερα, να χρησιμοποιούν τα δομικά στοιχεία του συγκεκριμένου κειμενικού είδους και το β' πρόσωπο ρημάτων σε οριστική, προστακτική και υποτακτική
- να εξασκηθούν στον επιχειρηματολογικό λόγο χρησιμοποιώντας αιτιολογικές προτάσεις και φράσεις όπως «πιστεύουμε ότι...», «νομίζουμε ότι...», «έχουμε τη γνώμη ότι...» κ.ά.
- να εξασκηθούν στο κειμενικό είδος του ψηφιακού καταλόγου
- να θυμηθούν τη χρήση ονοματικών φράσεων σε τίτλους βιβλίων, παιχνιδιών, κλπ.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:



- να αρχίσουν να «διαβάζουν» τα ιδεολογικά μηνύματα που μεταφέρουν τα παιχνίδια
- να εξοικειωθούν με διαδικασίες κριτικής σκέψης θέτοντας ερωτήματα του τύπου γιατί, πώς, με ποιο σκοπό, κ.ά.
- να επισκέπτονται και να πλοηγούνται σε δικτυακούς τόπους
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του λογισμικού του επεξεργαστή κειμένου (ειδικότερα να γράφουν σε πίνακα)
- να εξοικειωθούν με την ψηφιακή ανάγνωση κειμένων
- να μπορούν να επισκέπτονται ενεργούς υπερδεσμούς
- να χρησιμοποιούν λογισμικό δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη
- να χρησιμοποιούν λογισμικό δημιουργίας αφίσας

Διδακτικές πρακτικές

Στο παρόν σενάριο επιδιώκεται από τη μια πλευρά η ευαισθητοποίηση των παιδιών σε θέματα ισότητας φύλου και από την άλλη η δημιουργία επικοινωνιακού πλαισίου για τη διδασκαλία του κειμενικού είδους των οδηγιών χρήσης ενός παιχνιδιού. Για τον σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται συνεργατικές πρακτικές.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την πραγματοποίηση του παρόντος σεναρίου αποτελεί η ενότητα 11 *Παιχνίδια* του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού» και ειδικότερα η δραστηριότητα 4 της υποενότητας *Ηλεκτρονικά παιχνίδια*. Για να εξυπηρετηθούν οι διδακτικοί στόχοι του συγκεκριμένου σεναρίου, η παραπάνω δραστηριότητα, η οποία είναι άσκηση ορθογραφίας και το περιεχόμενό της σχετίζεται με διαδικτυακά παιχνίδια, προεκτείνεται, αφού υλοποιηθεί, σε δραστηριότητα αναζήτησης παιχνιδιών σε ιστοσελίδα.



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Στην 11η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού» και ειδικότερα στην υποενότητα με τίτλο «Ηλεκτρονικά παιχνίδια» τα παιδιά γνωρίζουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι μέσω ενός περιγραφικού κειμένου. Το παρόν σενάριο εστιάζει στην αναζήτηση και στον σχολιασμό παιχνιδιών σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα μάθησης, τα οποία «λειτουργούν ως πλαίσια γλωσσικής δραστηριοποίησης των μαθητών και αποσκοπούν στο να δημιουργήσουν μέσα στην τάξη συνθήκες επικοινωνιακής χρήσης της γλώσσας» (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997: 70). Επιπρόσθετα, προσπαθεί να αναπτύξει τις κριτικές εκείνες δεξιότητες που θα επιτρέψουν στα παιδιά να αξιολογούν την πολιτική, κοινωνική και ιδεολογική διάσταση της γλώσσας, και γενικά των κειμενικών ειδών, καθώς και τον ρόλο της στη διαμόρφωση ταυτοτήτων ([Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Γλώσσα και Λογοτεχνία](#) 2011: 7).

Επίσης, σύμφωνα και με το [Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), ένας από τους σκοπούς της διδασκαλίας του μαθήματος της Γλώσσας είναι ο μαθητής/τρια να εξοικειωθεί με την τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών καθώς και με τα δομικά στοιχεία των οδηγιών χρήσης ενός αντικειμένου (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003α: 18).

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνει τις παρακάτω δραστηριότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών:

- μηχανή αναζήτησης στο διαδίκτυο για άντληση και αξιοποίηση πληροφοριών
- λογισμικό επεξεργασίας κειμένου το οποίο επιτρέπει την εισαγωγή αντικειμένων, την αλλαγή της μορφής του κειμένου, την εύκολη διόρθωση των λαθών, την εύρεση, διόρθωση και αντικατάσταση του κειμένου
- λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
- λογισμικό δημιουργίας αφίσας



Κείμενα

Ιστοσελίδες

«[Γιατί τα αγόρια φοράνε μπλε και τα κορίτσια προτιμούν το ροζ;](#)», άρθρο στην ιστοσελίδα <http://www.newsbeast.gr/> (ανάρτηση: 31.08.2013)

«[Τα χαρακτηριστικά των «αγορίστικων» και των «κοριτσίστικων» παιχνιδιών](#)», άρθρο στην εφημερίδα *Αυγή*

«[Θέλετε παιχνίδι για αγοράκι ή για κοριτσάκι;](#)», ανάρτηση στο ιστολόγιο <http://ouraniotoksofamilies.blogspot.gr/> (2.06.2014)

«[30 Photos that challenge the harmful stereotypes toy companies sell you](#)», άρθρο και συλλογή εικόνων από την ιστοσελίδα <http://mic.com/>

Εταιρεία παιχνιδιών [ΕΠΑ Κατάλογοι](#) από την ιστοσελίδα του εκδοτικού οίκου *Μεταίχμιο*

[Ρηματικές και ονοματικές φράσεις](#), ανάρτηση στο ιστολόγιο <http://egpaid.blogspot.com/>

Περιβάλλοντα

[Text2mindmap](#), διαδικτυακός τύπος δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη <http://paixnidia24.gr/>, ιστοσελίδα με διαδικτυακά παιχνίδια

<http://www.metafrasi.gr/>, [Διαδικτυακή μετάφραση](#)

[Picmonkey](#), περιβάλλον επεξεργασίας εικόνων και δημιουργίας αφίσας

[Ντύσε την Kylie Minogue](#), παιχνίδι στην ιστοσελίδα <http://paixnidia24.gr/>

[Το γλυκό μου μωρό](#), παιχνίδι στην ιστοσελίδα <http://paixnidia24.gr/>

[Σούπερ στρατιώτης](#), παιχνίδι στην ιστοσελίδα <http://paixnidia24.gr/>

[Ποδοσφαιρικό παζλ](#), παιχνίδι στην ιστοσελίδα <http://paixnidia24.gr/>

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

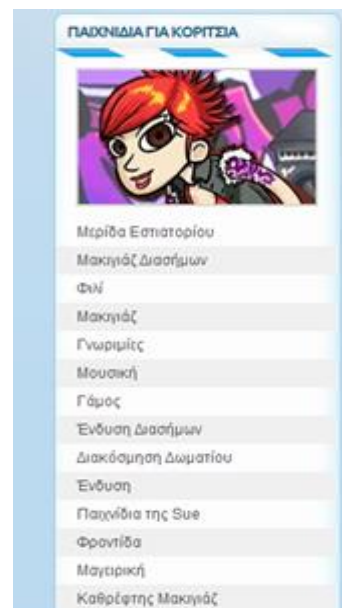
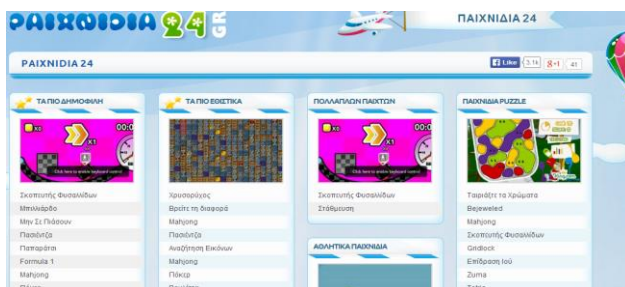
1η, 2η και 3η διδακτικές ώρες (εργαστήριο πληροφορικής)



4. Στις παρακάτω προτάσεις έχουν γίνει κάποια λάθη. Βρείτε τα και διορθώστε τα:

Δείται πώς παρουσιάζετε το παιχνίδι σε μια ειδική ιστοσελίδα που ασχολείται αποκλειστικά με ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αν αγνοείται τον χειρισμό του παιχνιδιού, ζητείστε από έναν φίλο σας να σας τον εξηγήσει.

Παίρνοντας αφορμή και προεκτείνοντας την παραπάνω δραστηριότητα του σχολικού βιβλίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», η οποία καλό θα είναι πρώτα να υλοποιηθεί ως άσκηση ορθογραφίας, ο/η εκπαιδευτικός προκαλεί τα παιδιά να επισκεφτούν συγκεκριμένη ιστοσελίδα με παιχνίδια, με τη βοήθεια του [1ου Φύλλου Εργασίας](#). Τα παιδιά παροτρύνονται να παρατηρήσουν τη δομή του ψηφιακού κειμένου, να ανακαλύψουν με τι μοιάζει και ποια μέρη του λόγου χρησιμοποιεί. Με τις δραστηριότητες αυτές αναδεικνύονται το κειμενικό είδος του καταλόγου και η χρήση των ονοματικών φράσεων σε τίτλους παιχνιδιών. Επίσης, οι μαθητές καλούνται να κατηγοριοποιήσουν τα παιχνίδια ως «κοριτσίστικα», «αγορίστικα» και «ουδέτερα», με τη βοήθεια λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης.





Στη συνέχεια, μένοντας στο ίδιο Φύλλο Εργασίας, απαντούν και προβληματίζονται για την ύπαρξη ξεχωριστής κατηγορίας παιχνιδιών για κορίτσια. Καλούνται να διαβάσουν τα 4 πρώτα κείμενα του αρχείου παρουσίασης «Αγορίστια και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Το περιεχόμενό τους αφορά στον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών (4 πρώτες διαφάνειες). Τα παιδιά αναμένεται να ανακαλύψουν την κοινωνική κατασκευή των κοριτσίστικων και αγορίστικων παιχνιδιών καθώς και αυτή του ροζ χρώματος ως κατάλληλου για τα κορίτσια και του μπλε για τα αγόρια. Σε αυτή τους την προσπάθεια καλούνται να χρησιμοποιήσουν τις συμβάσεις του επιχειρηματολογικού λόγου, φράσεις όπως «πιστεύουμε», «υποστηρίζουμε», «νομίζουμε ότι», κ.ά., καθώς και αιτιολογικές προτάσεις. Για τον σκοπό αυτό δίνεται το ημιδομημένο αρχείο εγγράφου «επιχειρηματολογία» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) το οποίο παρουσιάζει σε 4 στάδια τα δομικά στοιχεία του επιχειρηματολογικού κειμένου.

Η αξιολόγηση των παιδιών πραγματοποιείται μέσω της προσωπικής συμμετοχής τους στα ερωτήματα που τίθενται σχετικά με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

4η και 5η διδακτικές ώρες (εργαστήριο πληροφορικής)

Οι μαθητές/τριες επιλέγουν το [2ο Φύλλο Εργασίας](#). Μέσω των δραστηριοτήτων που αναγράφονται σε αυτό καλούνται να παίξουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι, διαφορετικό η κάθε ομάδα, με σκοπό την ψυχαγωγία αλλά και την κριτική παρουσίασή του στις άλλες ομάδες. Επιλέχθηκαν δύο παιχνίδια από την κατηγορία «παιχνίδια για κορίτσια» και δύο από τις κατηγορίες «δράσης» και «στρατηγικής», έτσι ώστε να φανούν τα έμφυλα χαρακτηριστικά που ενισχύουν τα παιχνίδια. Για την παρουσίαση αυτή καλούνται να γράψουν τις οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού στον ημιδομημένο πίνακα που τους δίνεται στο αρχείο εγγράφου «Οδηγίες χρήσης» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Πριν από την εφαρμογή της παραπάνω δραστηριότητας, ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τις χρήσεις της γλώσσας σε β' πρόσωπο με τη βοήθεια του αρχείου παρουσίασης με τον ομώνυμο τίτλο (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Με τις παραπάνω πρακτικές αναδεικνύονται τα δομικά στοιχεία του κειμενικού



είδους των οδηγιών χρήσης και η χρήση των εγκλίσεων. Η δραστηριότητα συγγραφής οδηγιών χρήσης επιλέχτηκε να γίνει σε επεξεργαστή κειμένου, γιατί δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να επικολλήσουν εικόνες από το διαδίκτυο.

Η αξιολόγηση των παιδιών πραγματοποιείται μέσω της προσωπικής συμμετοχής τους στη σύνταξη των οδηγιών χρήσης παιχνιδιού.

6η και 7η διδακτικές ώρες (εργαστήριο πληροφορικής)

Κατά το δίωρο αυτό τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν τα ίδια μία εικόνα-αφίσα ουδέτερου παιχνιδιού, περνώντας με αυτόν τον τρόπο το μήνυμα της ισότητας των φύλων. Πρόκειται για μια δημιουργική και συνάμα κριτικής σκέψης δραστηριότητα, μιας και καλούνται να ξεπεράσουν και να αποδομήσουν στερεότυπα που προκαλούν λαθεμένες αντιλήψεις.

8η και 9η διδακτικές ώρες (ολομέλεια)

Τέλος, οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια το παιχνίδι που παίζανε σε προηγούμενο δίωρο και τις οδηγίες χρήσης του, καθώς και την πρότασή τους για την εικόνα του παιχνιδιού που διάλεξαν.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

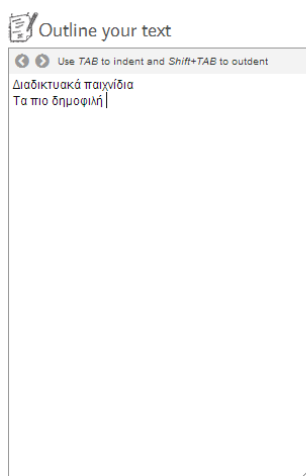
1ο Φύλλο Εργασίας

1) Μπείτε στην ιστοσελίδα [διαδικτυακών παιχνιδιών](#) και συζητήστε στην ομάδα σας για τη δομή της, ερευνώντας τα κείμενα και τις εικόνες. Βάζοντας τον κέρσορα στον τίτλο κάθε παιχνιδιού μπορείτε να δείτε την εικόνα του. Πώς παρουσιάζονται τα παιχνίδια; Γιατί υπάρχει εικόνα σε καθένα από αυτά; Παίζονται ελεύθερα ή επί πληρωμή; Ποια από αυτά γνωρίζετε και ποια παίζετε;

2) Τι σας θυμίζει η δομή του ψηφιακού κειμένου; Επισκεφτείτε [τους καταλόγους βιβλίων](#) και συγκρίνετε τα δύο ψηφιακά κείμενα. Τι μέρη του λόγου χρησιμοποιούνται στις ονομασίες παιχνιδιών και γιατί; [Θυμηθείτε και εξασκηθείτε](#) στη χρήση των συγκεκριμένων μερών του λόγου.

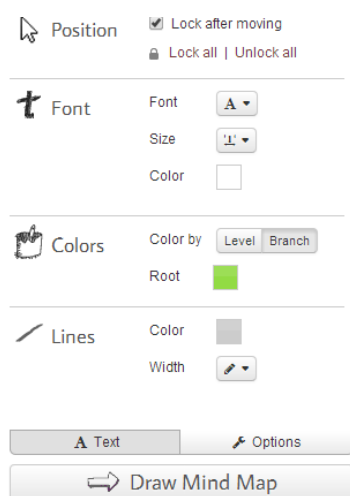
3) Κατηγοριοποιήστε τα παιχνίδια ως «αγορίστικα», «κοριτσίστικα» και ουδέτερα με τη βοήθεια [του εννοιολογικού χάρτη](#). Αποθηκεύστε την εικόνα του χάρτη στην επιφάνεια εργασίας και επικολλήστε τη στο Φύλλο Εργασίας, με τη βοήθεια των παρακάτω οδηγιών:

1ο βήμα: Γράψτε τα παιχνίδια που θεωρείτε «αγορίστικα» μέσα στο πλαίσιο αρχίζοντας με τη φράση «αγορίστικα» παιχνίδια.

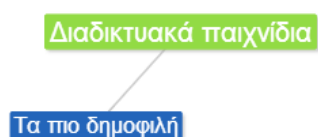
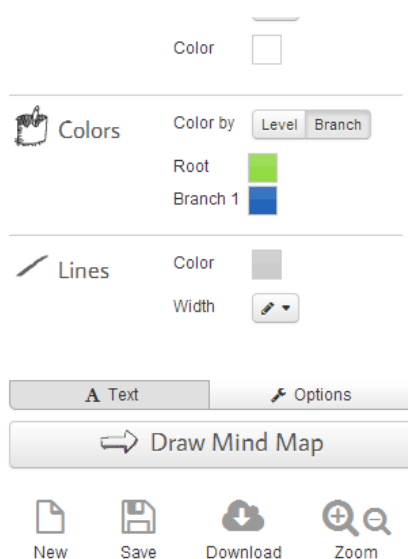




2ο βήμα: Πατήστε options (δυνατότητες/επιλογές) και επιλέξτε τον τύπο γραμμάτων, το χρώμα του κεντρικού κύκλου (root) και των κύκλων (branch) γύρω από αυτόν. Πατήστε Draw Mind Map.



3ο βήμα: Πατήστε download και αποθηκεύστε τον χάρτη ως εικόνα στην επιφάνεια εργασίας. Επικολλήστε τη στο Φύλλο σας.





4ο βήμα: Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για να κάνετε δύο ακόμα χάρτες, έναν για τα «κοριτσίστικα» και έναν για τα «ουδέτερα» παιχνίδια.

4) Στις κατηγορίες παιχνιδιών υπάρχει ξεχωριστά κατηγορία με τίτλο «Παιχνίδια για κορίτσια». Ερευνήστε αν υπάρχει αντίστοιχη κατηγορία για αγόρια. Αν όχι, προσπαθήστε να απαντήσετε το γιατί ανοίγοντας το αρχείο παρουσίασης «Αγορίστια και κοριτσίστικα παιχνίδια.ppt». Να μελετήσετε προσεκτικά τα κείμενα και τις εικόνες των 4 πρώτων διαφανειών. Να αιτιολογήσετε την άποψή σας χρησιμοποιώντας το αρχείο «επιχειρηματολογία.doc».



2ο Φύλλο Εργασίας

1) Ώρα για παιχνίδι! Η κάθε ομάδα να επιλέξει το δικό της παιχνίδι και να παίξουν όλα τα μέλη της.

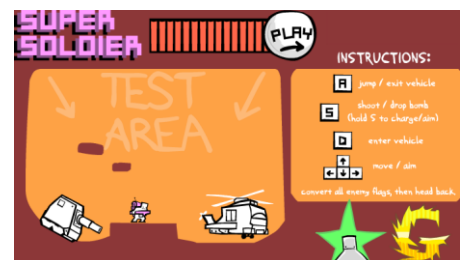
1^η ομάδα: [Ντύσε την Kylie Minogue](#)



2^η ομάδα: [το γλυκό μου μωρό](#)



3^η ομάδα: [σούπερ στρατιώτης](#)





4^η ομάδα: [ποδοσφαιρικό παζλ](#)



2) Θέλετε να παρουσιάσετε το παιχνίδι σας στις άλλες ομάδες. Για τον σκοπό αυτό ανοίξτε το αρχείο «Οδηγίες χρήσης.doc» και συμπληρώστε τα ελλιπή δεδομένα του. Μπορείτε να επικολλήσετε και την εικόνα του παιχνιδιού που σας δίνεται. Επειδή τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν την Αγγλική γλώσσα, αν χρειαστεί να μεταφράσετε λέξεις χρησιμοποιήστε τη [διαδικτυακή μετάφραση](#).

3) Ποιο το περιεχόμενο των παιχνιδιών; Με τι εμφανίζονται να ασχολούνται τα κορίτσια; Ποια τα χαρακτηριστικά των ηρώων των «αγορίστικων» παιχνιδιών; Ποια χρώματα προτείνονται για τα κορίτσια και ποια για τα αγόρια; Ο διαχωρισμός αυτός μήπως επηρεάζει και τα επαγγέλματα που διαλέγουν να κάνουν τα αγόρια και τα κορίτσια; Στα ερωτήματα θα σας βοηθήσει και η έρευνα των υποκατηγοριών των κοριτσίστικων παιχνιδιών, καθώς και οι δικές σας εμπειρίες από τα μωρουδίστικα και τα τωρινά σας παιχνίδια. Να αιτιολογήσετε την άποψή σας χρησιμοποιώντας το αρχείο «επιχειρηματολογία.doc».



3ο Φύλλο εργασίας

Η εταιρεία κατασκευής παιχνιδιών [ΕΠΑ](#) που εδρεύει στη Θεσσαλονίκη αποφάσισε να συνδράμει στον αγώνα της ισότητας των δύο φύλων. Για τον σκοπό αυτό καλεί τους/τις μαθητές των Δημοτικών σχολείων να σχεδιάσουν το εξωτερικό μέρος γνωστών παιχνιδιών, έτσι ώστε τα παιχνίδια να γίνουν ουδέτερα και να μην παρουσιάζονται ως αγορίστικα και κοριτσίστικα. Στο πλαίσιο αυτό η κάθε ομάδα θα πρέπει να διαλέξει ένα παιχνίδι και να ανακατασκευάσει την εξωτερική του εικόνα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [λογισμικό δημιουργίας αφίσας](#), στο οποίο «ανεβάζετε» εικόνες, και να πάρετε ιδέες από τις 5 τελευταίες διαφάνειες του αρχείου παρουσίασης «Αγορίστικα και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια.ppt». Εναλλακτικά, μπορείτε να στήσετε και να φωτογραφήσετε ένα σκηνικό παίζοντας το παιχνίδι που θέλετε, αγόρια και κορίτσια μαζί, και να στείλετε τη φωτογραφία στην εταιρεία παιχνιδιών.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα του σεναρίου μπορεί να επεκταθεί και να πραγματοποιηθεί ως διαθεματικό σχέδιο εργασίας. Συγκεκριμένα μπορεί να αρχίσει με τη μελέτη των παραδοσιακών παιχνιδιών και να συνεχίσει με τα σύγχρονα. Σε αυτή την προσπάθεια μπορεί να εμπλακούν και οι γονείς με τη σύνταξη από τα παιδιά και συμπλήρωση από αυτούς ερωτηματολογίου σχετικά με τα παιχνίδια που παίζανε παλιά. Επιπλέον, η δραματοποίηση αυτών στην αυλή του σχολείου αποτελεί βιωματική δραστηριότητα που φέρνει κοντά το σχολείο με την κοινωνία.

Πρόσθετες δραστηριότητες που μπορεί να συντάξει ο/η εκπαιδευτικός είναι:

- Σύνταξη προτάσεων-καταλόγου για παιχνίδια που θέλουν να προτείνουν τα παιδιά στους/τις συμμαθητές/τριες τους.
- Δημιουργία παιχνιδιού επιτραπέζιου ή ηλεκτρονικού από τα ίδια τα παιδιά. Στην πρώτη περίπτωση ο/η εκπαιδευτικός ξεφεύγει από τη χρήση των ΤΠΕ. Στη δεύτερη, θα πρέπει τα παιδιά να είναι αρκετά εξοικειωμένα με τις νέες τεχνολογίες και τη χρήση λογισμικών κατασκευής παιχνιδιών.
- Διεξαγωγή έρευνας στο σχολείο, σύνταξη ερωτηματολογίου ή σύνταξη ερωτήσεων για συνέντευξη σχετικά με τα παιχνίδια που προτιμάνε τα κορίτσια και ανακοίνωση αποτελεσμάτων.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το θέμα του σεναρίου άπτεται των ενδιαφερόντων των παιδιών, δεδομένου ότι είναι γνωστό το ενδιαφέρον τους για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και επομένως αναμένεται να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον τους. Βέβαια, η κατεύθυνση προς τη λογική των ουδέτερων παιχνιδιών ίσως είναι πρωτόγνωρη για αυτά. Χρειάζεται προσοχή από τον/την εκπαιδευτικό για το πώς θα χειριστεί τυχόν αντιδράσεις των παιδιών ή και των γονέων. Σε κάθε περίπτωση είναι πάντα στην ευχέρεια του εκπαιδευτικού να προσαρμόσει το παραπάνω εκπαιδευτικό υλικό στις ιδιαίτερες συνθήκες της τάξης



του. Επίσης, στη μετάφραση των αγγλικών λέξεων μπορεί να βοηθήσει και η δασκάλα των Αγγλικών.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κοτρωνίδου, Ι. 2012. *Παιδαγωγικές πρακτικές και ταυτότητες φύλου στο Νηπιαγωγείο*. Διαθέσιμο στο:

http://www.elliepek.gr/documents/60_synedrio_eisigiseis/66_kotronidou_iwana.pdf

ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003α. Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας. Διαθέσιμο στο:

http://www.pischools.gr/download/programs/depps/2deppsaps_GlossasDimotikou.zip

Χαραλαμπίδης, Α. & Χατζησαββίδης, Σ. 1997. *Η διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο)*, Οδηγός για τον εκπαιδευτικό

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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο συνοδευτικού υλικού δίνονται τα εξής αρχεία:

- αρχείο παρουσίασης «Αγορίστικα και κοριτσίστικα π-e-χνίδια»
- αρχείο εγγράφου «Οδηγίες χρήσης»
- αρχείο εγγράφου «επιχειρηματολογία»
- αρχείο παρουσίασης «χρήσεις της γλώσσας σε β' πρόσωπο»