



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:

«Βρες την παροιμία»

ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ



**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 σεναρία 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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Βρες την παροιμία

Δημιουργός

Σαββατούλα Χοροζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Οκτώβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα 1: *Ο φίλος μας το περιβάλλον*, σ. 20, δραστηριότητα 5 και τεύχος β΄, ενότητα 11: *Παιχνίδι, παιχνίδια, παιχνίδια*.

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

8 διδακτικές ώρες

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η γνώση και η χρήση των παροιμιών από τα παιδιά. Ειδικότερα, προϋπόθεση αποτελεί η κατανόηση του αλληγορικού τρόπου με τον οποίο αυτές εκφράζουν «μια αλήθεια για τη ζωή ή



μια γνώμη που πηγάζει από τη μακρόχρονη κοινή πείρα» ([Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#)). Επίσης, απαραίτητες προϋποθέσεις αποτελούν: η εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, η ύπαρξη εργαστηρίου πληροφορικής, η ύπαρξη βιντεοπροβολέα και η εξοικείωση των παιδιών με την εύρεση και αποθήκευση εικόνων.

Ακόμη, ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει επιλέξει τις παροιμίες με τις οποίες θα ασχοληθεί η κάθε ομάδα, για να εξασφαλίσει την ύπαρξη της ιστορίας προέλευσής τους, καθώς και την εύκολη εύρεση εικόνων από το διαδίκτυο, οι οποίες θα απεικονίζουν τις λέξεις τους.

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 σενάριο προσπαθεί να στηρίξει και να προωθήσει την αρμονική σύζευξη μεταξύ παιχνιδιού, μάθησης και διδασκαλίας. Στο πλαίσιο αυτό τα παιδιά θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο, το οποίο παρουσιάζει το παλιό τηλεοπτικό παιχνίδι «Βρες τη φράση» και με βάση αυτό θα δημιουργήσουν ένα πνευματικό παιχνίδι με τη βοήθεια κατάλληλου λογισμικού, αξιοποιώντας, ταυτόχρονα, μέρος του λαϊκού αφηγηματικού λόγου: τις παροιμίες.

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του παραπάνω παιχνιδιού θα κληθούν να ανακαλύψουν την προέλευση των παροιμιών και θα προσπαθήσουν να τις απεικονίσουν με σύμβολα και εικόνες. Επιπλέον, θα παρουσιάσουν το έργο τους στους/τις συμμαθητές/τριες, οι οποίοι/ες θα προσπαθήσουν να ανακαλύψουν την



κρυμμένη παροιμία. Επιπρόσθετα, θα δημιουργήσουν παροιμίες αναδομώντας παλιές, ελληνικές και ξένες, τις οποίες και θα αναρτήσουν στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Είναι γενικά αποδεκτό ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το παιδί κατανοεί καλύτερα τη σύνδεση μεταξύ συμβόλων, αντικειμένων και πράξεων που αυτά αναπαριστούν. Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), όταν το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως «εργασία» και «φυσική προδιάθεση» των παιδιών, τους παρέχει ευκαιρίες για εξάσκηση, αναπαράσταση και εσωτερίκευση της γλώσσας και άλλων αναπαραστατικών λειτουργιών που αποτελούν μέρος της βιολογικής τους και πολιτιστικής τους κληρονομιάς.

Στο πλαίσιο της πολιτιστικής αυτής κληρονομιάς εντάσσονται και οι παροιμίες, οι οποίες, ως μέρος της λαϊκής παράδοσης, αποτελούν σημαντικό στοιχείο στη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας του σύγχρονου νεοέλληνα. Επομένως, η παιδαγωγική τους αξιοποίηση στη μαθησιακή διαδικασία τίθεται, τελευταία, και πιο επιτακτικά για τη συγκρότηση της πολιτισμικής ταυτότητας στους μεγάλους ευρωπαϊκούς και παγκόσμιους σχηματισμούς. Το σχολείο και γενικά η εκπαίδευση θα πρέπει να καλλιεργεί όλα τα πολιτισμικά στοιχεία (Ράπτης 2008).

Επιπλέον, σύμφωνα με τον Σμυρνιωτάκη (χ.χ.), οι παροιμίες είναι από τα πιο διδακτικά και χρήσιμα στοιχεία του λαϊκού μας πολιτισμού, με τα οποία εκφράζουμε μια γενική μας σκέψη ή υποστηρίζουμε μια άποψή μας. Ακόμη, όταν το παιδί προσπαθεί να εικονοποιήσει την έννοιά τους, επιστρατεύει τη φαντασία, τη γνώση, τη σκέψη του και ταυτόχρονα τη δημιουργικότητά του.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:



- να συνειδητοποιήσουν την αξία της λαϊκής παράδοσης
- να ανακαλύψουν την ιστορία κάποιων παροιμιών
- να γνωρίσουν απόψεις που πηγάζουν από τη μακρόχρονη εμπειρία των ανθρώπων
- να καλλιεργήσουν την κριτική σκέψη
- να χρησιμοποιήσουν γνώσεις και εικόνες από τον κόσμο για να απεικονίσουν την έννοια μιας παροιμίας
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα τους
- να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι σε διαφορετικούς πολιτισμούς μέσα από τον σχολιασμό όμοιων παροιμιών

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:

- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο μέσα από την εκμάθηση παροιμιών
- να μάθουν τη χρηστικότητα ορισμένων παροιμιών
- να δημιουργήσουν παροιμίες
- να απεικονίσουν την έννοια μιας λέξης με εικόνα
- να συνειδητοποιήσουν την έννοια της μεταφοράς
- να γνωρίσουν ξένες παροιμίες

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/τριες επιδιώκεται:

- να χρησιμοποιήσουν τη μηχανή αναζήτησης
- να εξοικειωθούν με τον επεξεργαστή κειμένου
- να εξοικειωθούν με την αποκωδικοποίηση πολυτροπικών κειμένων
- να εξοικειωθούν με λογισμικό δημιουργίας κινούμενων εικόνων
- να χρησιμοποιήσουν το πρόγραμμα ζωγραφικής



Διδακτικές πρακτικές

Το παρόν σενάριο επιδιώκει με την εφαρμογή της συμμετοχικής και ανακαλυπτικής διδασκαλίας να δραστηριοποιήσει και να κινητοποιήσει τους/τις μαθητές/τριες, ώστε να οικοδομήσουν και να κατακτήσουν τους στόχους που τίθενται, με προσωπική και δημιουργική εργασία (Παπάς 2000: 341-342).

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου μπορεί να αποτελέσει η 5η δραστηριότητα που βρίσκεται στη σ. 20 του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού» (ενότητα 1 [Ο φίλος μας το περιβάλλον](#), τεύχος α΄) καθώς και η 11η ενότητα [Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια](#) του β΄ τεύχους «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού».

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η διδασκαλία παροιμιών συναντάται σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού. Στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο, προτείνονται δραστηριότητες με περιεχόμενο τις παροιμίες, ειδικότερα «σε τάξεις με αλλοδαπούς μαθητές, οι οποίοι με τη βοήθεια των οικογενειών τους αναζητούν λέξεις με κοινές ρίζες, τρόπους διατύπωσης ευχών με τυχόν συντακτική ή νοηματική αντιστοιχία, παροιμίες με ανάλογο περιεχόμενο, κοινά έθιμα, ή παρόμοιους θρύλους, σχολιάζοντας τις ομοιότητες και τις διαφορές» (ΔΕΠΠΣ: 41).

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 δημιουργίας κινούμενων εικόνων, [Makeagif](#), το οποίο οπτικοποιεί τις πληροφορίες, αναπτύσσει τη δημιουργική σκέψη και ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση των παιδιών
- πρόγραμμα ζωγραφικής το οποίο επιτρέπει την επεξεργασία κειμένων

Κείμενα

Βιβλία

Σμυρνιατάκης, Γ. (χχ). Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία. Αθήνα: ΣΜΥΡΝΙΩΤΑΚΗΣ (διαφάνειες με υλικό από το βιβλίο βρίσκονται στον φάκελο συνοδευτικού υλικού)

Ιστοσελίδες

Παροιμίες και προέλευσή τους, από την ιστοσελίδα <http://cretablog.gr/>

Google, εικόνες

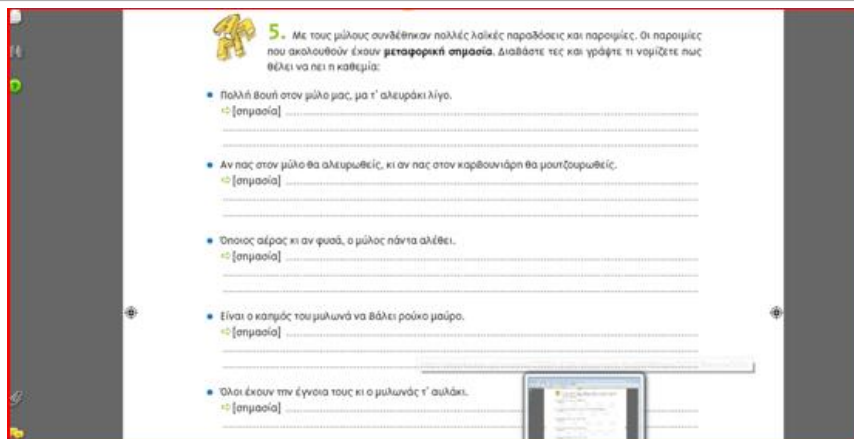
Βίντεο

«Βρες τη φράση», επεισόδιο του ομώνυμου τηλεπαιχνιδιού του Mega Channel (διάρκεια: 16:41)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα: Γνωριμία με το τηλεοπτικό παιχνίδι «Βρες τη φράση» και με εικονοποιημένες παροιμίες (ολομέλεια)

(Δημιουργία ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών - Έλεγχος προϋπάρχουσας γνώσης - Εισαγωγή στο θέμα)



Εικόνα 1 Δραστηριότητα του βιβλίου της Γλώσσας

Αφού έχει πραγματοποιηθεί η παραπάνω δραστηριότητα του βιβλίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού» (τεύχος α΄, ενότητα 1 *Ο φίλος μας το περιβάλλον*, σ. 20, δραστηριότητα 5) σε προηγούμενη ώρα, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει το βίντεο (διάρκεια: 16:41) με το παλιό τηλεοπτικό παιχνίδι «[Βρες τη φράση](#)» με σκοπό να παρακινήσει και να εγείρει το ενδιαφέρον των παιδιών. Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν φράσεις και παροιμίες οι οποίες παρουσιάζονται με κινούμενες εικόνες και ταυτόχρονα καλούνται να τις σημειώνουν.

Μετά τη θέαση ακολουθεί ο έλεγχος της προϋπάρχουσας γνώσης των παιδιών σχετικά με τις παροιμίες και η εισαγωγή στο θέμα. Ενδεικτικές ερωτήσεις που μπορούν να γίνουν είναι: *Σας άρεσε το παιχνίδι; Έχετε ξαναδεί παρόμοιο; Τι είναι αυτό που σας άρεσε ή δε σας άρεσε; Καταλάβατε τι προσπαθούσαν οι παίκτες να βρουν; Μπορείτε να ανακοινώσετε κάποιες από αυτές χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις που κρατήσατε; Θεωρείτε ότι οι κινούμενες εικόνες βοηθούσαν τους παίκτες; Μπορείτε να αναφέρετε παραδείγματα εικόνων που σας βοήθησαν να ανακαλύψετε την κρυμμένη παροιμία; Θα θέλατε να παίξετε και εσείς το ίδιο παιχνίδι;*

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει διαφάνειες (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο παρουσίασης «Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία») στις οποίες υπάρχουν εικονοποιημένες παροιμίες από το βιβλίο του Σμυρνιατάκη «Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία». Τα παιδιά προσπαθούν να ανακαλύψουν τις



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

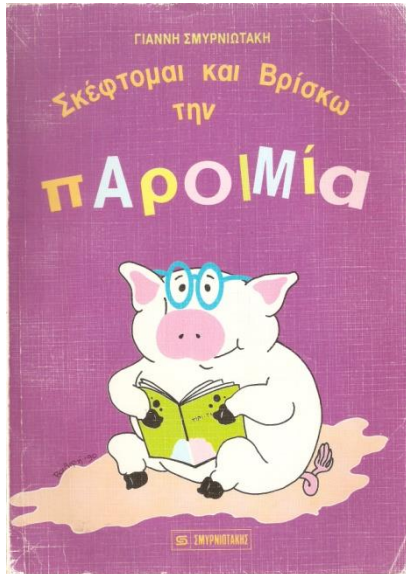


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Εικόνα 2 Βιβλίο Σμυρنيωτάκη

κρυμμένες παροιμίες. Ο/η εκπαιδευτικός επισημαίνει ότι οι εικόνες δεν είναι κινούμενες και ανιχνεύει τις προτιμήσεις τους σχετικά με τις δύο παρουσιάσεις. Ταυτόχρονα, καλεί τα παιδιά να εκφράσουν την άποψή τους για το αν θα μπορούσαν και αυτά να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι με παροιμίες και με ποιον τρόπο. Καταγράφει τις προτάσεις τους και γίνεται ο χωρισμός των παιδιών σε ομάδες. Αναμένεται ότι τα περισσότερα παιδιά θα προτιμήσουν να δημιουργήσουν κινούμενες εικόνες γιατί είναι πιο εντυπωσιακές. Δεν απορρίπτεται βέβαια και ο άλλος τρόπος παρουσίασης, οπότε θα έχουμε και τις ανάλογες ομάδες. Σε αυτό το

σημείο μπορεί ο/η εκπαιδευτικός να παρουσιάσει το λογισμικό δημιουργίας εικόνων Makeagif με το οποίο θα δουλέψουν τα παιδιά και να δημιουργήσει με αυτό μια παροιμία, έτσι ώστε να γνωρίσουν το πώς θα είναι το αποτέλεσμα.

Η αξιολόγηση των παιδιών πραγματοποιείται από τη συμμετοχή τους στις προφορικές αλληλεπιδράσεις αλλά και από τη δραστηριοποίησή τους για δημιουργική εργασία.

3η, 4η & 5η διδακτική ώρα: Προέλευση παροιμιών - Δημιουργία κινούμενων εικόνων (εργαστήριο πληροφορικής)

Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει το [1ο Φύλλο Εργασίας](#) το οποίο περιέχει διαφορετικές παροιμίες για κάθε ομάδα. Τα παιδιά καλούνται να ανακαλύψουν πρώτα την ιστορία που συνδέεται με κάθε παροιμία, να καταγράψουν πληροφορίες για αυτή και μετά να βρουν εικόνες τις οποίες θα χρησιμοποιήσουν στην εργασία τους. Στη συνέχεια, ακολουθούν τις οδηγίες για τη δημιουργία κινούμενων εικόνων με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού.



Με τις δραστηριότητες του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας αξιολογούνται οι απαντήσεις των παιδιών, η συμμετοχή και η συνεισφορά τους στο τελικό προϊόν.

6η & 7η διδακτική ώρα: «Παίζουμε με παροιμίες» (ολομέλεια)

Το δίωρο αυτό γίνεται η παρουσίαση των εργασιών από κάθε ομάδα και ταυτόχρονα τα παιδιά παίζουν προσπαθώντας να ανακαλύψουν τις κρυμμένες παροιμίες.

8η διδακτική ώρα: «Δημιουργούμε παροιμίες» (ολομέλεια)

Στην ολομέλεια δίνεται το [2ο Φύλλο Εργασίας](#), κοινό για όλες τις ομάδες, στο οποίο υπάρχουν παροιμίες, ελληνικές και ξένες. Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν τις δικές τους αλλάζοντας κάποιες λέξεις. Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στην κατανόηση δημιουργίας των παροιμιών καθώς και στην έκφραση δημιουργικότητας των μαθητών/τριών.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Α΄ ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και, αν θέλετε, και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

- Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «*Η παπάς παπάς ή ζευγάς ζευγάς*»

1α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....

.....

.....

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) «*Γιάννης πίνει Γιάννης κερνά*»

2α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....

.....

.....

2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

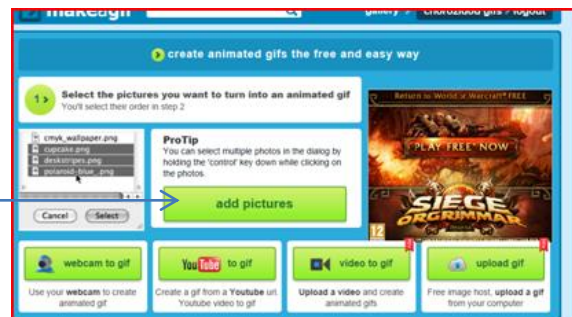
β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](#). Αποθηκεύστε τις στην επιφάνεια του υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



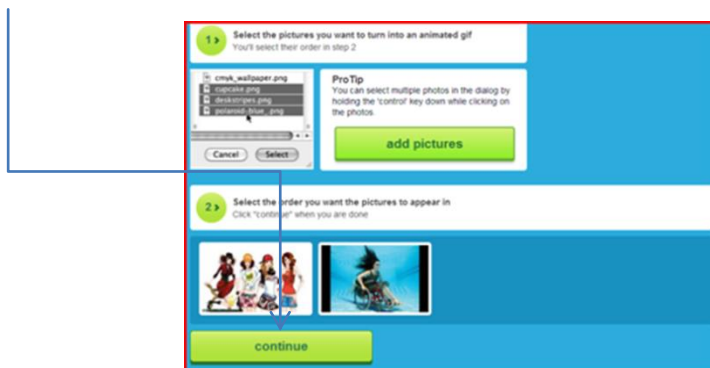
- Πατήστε την εντολή *create a gif* για να αρχίσετε.

- Πατήστε την εντολή *add pictures* για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



- Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

- Στη συνέχεια πατήστε *continue*.





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

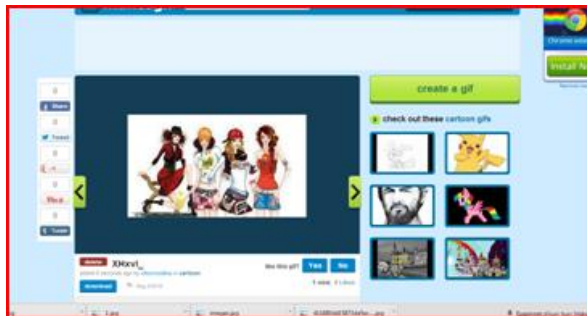
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων . Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε *create your gif*.



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε *Αποθήκευση εικόνας* ως και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Β΄ ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και αν θέλετε και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «Όλα τα είχε η Μαριορή ο φερετζές της έλειπε»

1α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....

.....

.....

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) «Καρφί δεν του καίγεται»

2α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....

.....

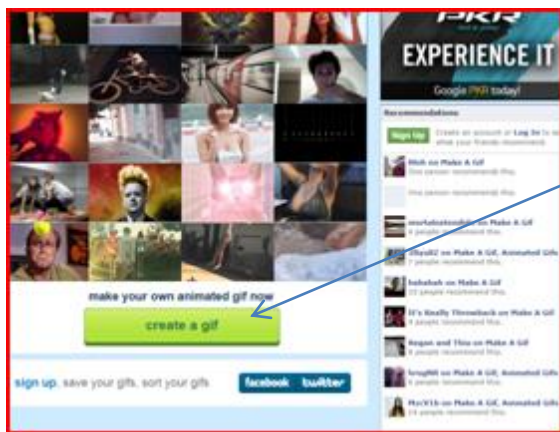
.....

2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](#). Αποθηκεύστε τες στην επιφάνεια του

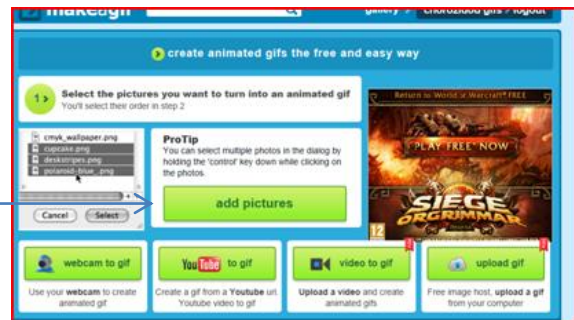
υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



-Πατήστε την εντολή *create a gif* για να αρχίσετε.

-Πατήστε την εντολή *add pictures* για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε *continue*.





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

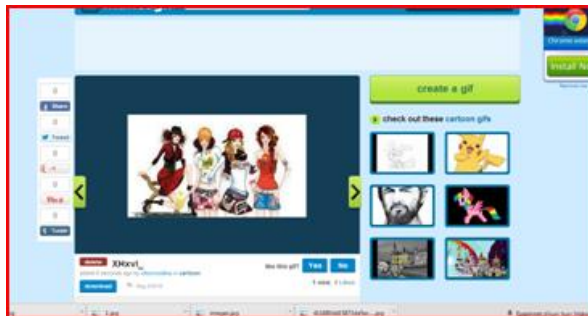
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων . Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε *create your gif*.



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε *Αποθήκευση εικόνας* ως και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Γ΄ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και αν θέλετε και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «*Του έβαλε τα δυο πόδια σε ένα παπούτσι*»

1α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....

.....

.....

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) «*Μάλλιασε η γλώσσα μου*»

2α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....

.....

.....

2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](#). Αποθηκεύστε τες στην επιφάνεια του

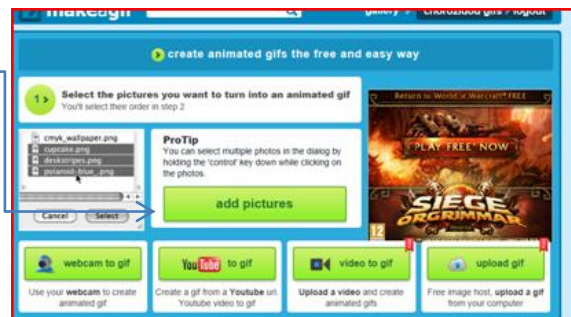
υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



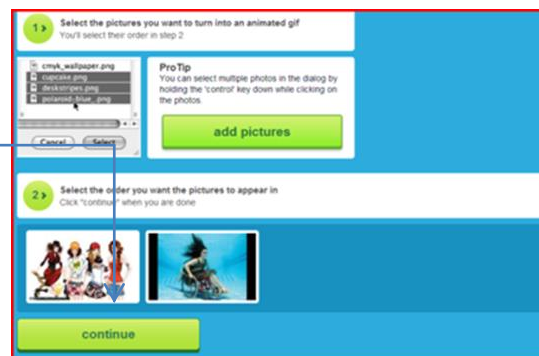
-Πατήστε την εντολή *create a gif* για να αρχίσετε.

-Πατήστε την εντολή *add pictures* για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε *continue*.





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

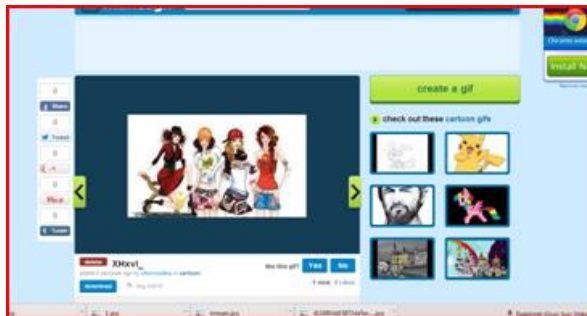
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων . Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε *create your gif*.



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε *Αποθήκευση εικόνας* ως και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Δ' ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και αν θέλετε και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «*Ιδού η Ρόδος ιδού και το πήδημα*»

1α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

.....
.....
.....

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) «*Σε τρώει η μύτη σου ζύλο θα φας*»

2α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

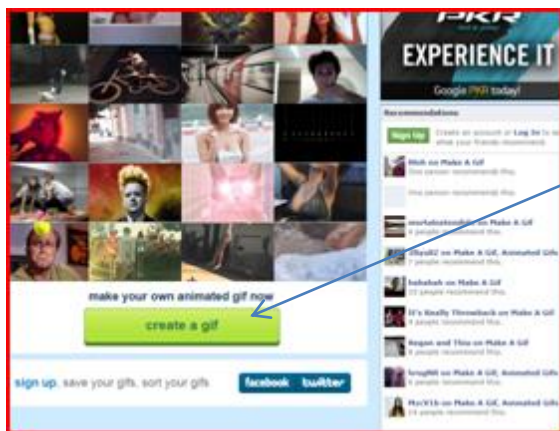
.....
.....
.....

2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](#). Αποθηκεύστε τες στην επιφάνεια του

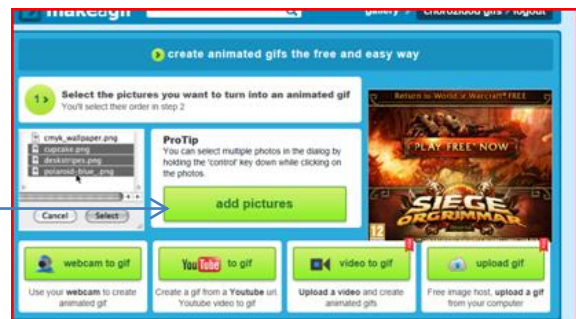
υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



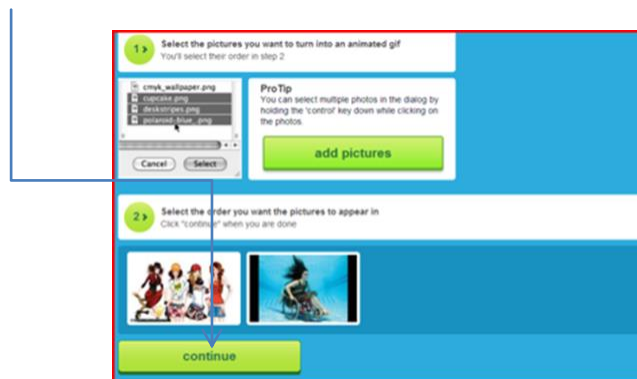
-Πατήστε την εντολή *create a gif* για να αρχίσετε.

-Πατήστε την εντολή *add pictures* για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε *continue*.





Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

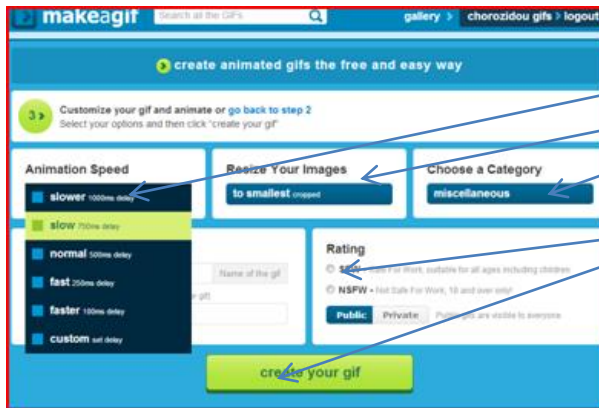


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

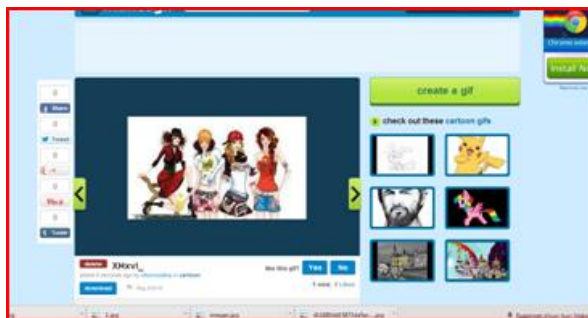
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων . Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε *create your gif*.



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε *Αποθήκευση εικόνας* ως και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Το Λαογραφικό Μουσείο προκηρύσσει διαγωνισμό με τίτλο «Αλλιώτικες παροιμίες» και καλεί τους/τις μαθητές/τριες της Ε΄ τάξης των Δημοτικών Σχολείων να συμμετάσχουν. Η τάξη μας αποφάσισε να δημιουργήσει παροιμίες αντικαθιστώντας κάποιες λέξεις ή φράσεις γνωστών παροιμιών με καινούριες, έτσι ώστε να «πλάθεται» μια νέα χιουμοριστική παροιμία, σύμφωνα με το παρακάτω παράδειγμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ελληνικές παροιμίες του 1ου Φύλλου Εργασίας, καθώς και τις παρακάτω ξένες και διεθνείς. Τα αλλόγλωσσα παιδιά της τάξης μπορούν να προτείνουν παροιμίες από τη χώρα καταγωγής τους.

- «Το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό» (αγγλική παροιμία)
 - «Γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος» (αγγλική παροιμία)
 - «Σκύλος που γαβγίζει, δε δαγκώνει» (γαλλική παροιμία)
 - «Ήμουν λυπημένος που δεν είχα παπούτσια, μέχρι που συνάντησα κάποιον που δεν είχε πόδια» (περσική παροιμία)
 - «Του ψεύτη το σπίτι καίγεται, αλλά κανένας δεν τον πιστεύει» (τούρκικη παροιμία)
 - «Μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις» (κινέζικη παροιμία)
 - «Κάλλιο αργά παρά ποτέ» (διεθνής παροιμία)
 - «Και οι τοίχοι έχουν αυτιά» (διεθνής παροιμία)
 - «Δείξε μου τους φίλους σου να σου πω ποιος είσαι» (διεθνής παροιμία)
 - «Τα ράσα δεν κάνουν τον παπά» (διεθνής παροιμία)
 - «Τα μάτια είναι ο καθρέπτης της ψυχής» (διεθνής παροιμία)
 - «Όταν κλείνει μια πόρτα, μια άλλη ανοίγει» (διεθνής παροιμία)
 - «Όπως έστρωσες θα κοιμηθείς» (διεθνής παροιμία)
 - «Το μήλο κάτω από τη μηλιά θα πέσει» (διεθνής παροιμία)
- (πηγή ξένων παροιμιών: [Γνωμικολογικόν](#))



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Πρωτότυπη παροιμία	Αλλιότιχη παροιμία
Γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος.	Γελάει καλύτερα όποιος έχει ωραία δόντια.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να επεκταθεί με τη δημιουργία κόμικς, με το γράψιμο ιστοριών που θα περιέχουν παροιμίες και με τη δραματοποίησή τους. Ακόμη, γλωσσικά μπορεί να συνδεθεί με τις ελλειπτικές προτάσεις.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο αναμένεται να προκαλέσει το ενδιαφέρον των παιδιών λόγω της εμπλοκής τους στη δημιουργία και στη δραστηριότητα παιχνιδιού.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. 2003. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για το Δημοτικό. Διαθέσιμο και στο: http://ebooks.edu.gr/info/cps/2deppsaps_GlossasDimotikou.pdf

Παπάς, Α. 2000. *Σχολική Παιδαγωγική*. Αθήνα: Ατραπός.

Ράπτης, Δ. 2008. Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία. *Παιδαγωγική - Θεωρία και πράξη*, 2, 133-152.

Σμυρνιωτάκης, Γ. (γγ). *Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία*. Αθήνα: ΣΜΥΡΝΙΩΤΑΚΗΣ

Vygotsky, L. 1978. The role of play in development, in M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soubelman (eds.), *Mind in society: The development of higher psychological processes*, pp. 92-104. Cambridge, MA: Harvard University Press

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο συνοδευτικού υλικού βρίσκεται το αρχείο παρουσίασης «Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία»