



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Βρες την παροιμία»

Συγγραφή: ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ

Εφαρμογή: ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ



**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.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

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

Βρες την παροιμία

Εφαρμογή σεναρίου

Σαββατούλα Χοροζίδου

Δημιουργία σεναρίου

Σαββατούλα Χοροζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Νέων Επιβατών

Χρονολογία

Από 30-10-2013 έως 19-11-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 1: «Ο φίλος μας το περιβάλλον», σ. 20, δραστηριότητα 5.

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 8 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός 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» ([Πύλη για την ελληνική γλώσσα](#)). 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 εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Σαββατούλα Χοροζίδου, Ο φίλος μας το περιβάλλον, Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

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 (χχ), 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 την 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 δημιουργικότητά 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 αποτέλεσε η [5^η δραστηριότητα](#) της 1^{ης} ενότητας του α΄ τεύχους της *Γλώσσας*: «Ο φίλος μας το περιβάλλον», σ. 20.



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

Υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό

Διαφάνειες με υλικό από το βιβλίο του Γιάννη Σμυρνωτάκη «Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία»

Ιστοσελίδες

[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)

[βίντεο](#), «Βρες τη φράση» (16:41)



[Google](#), εικόνες

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)

Η εκπαιδευτικός παρουσίασε το [βίντεο](#) (16:41) με το παλιό τηλεοπτικό παιχνίδι «Βρες τη φράση» με σκοπό να παρακινήσει και να εγείρει το ενδιαφέρον των παιδιών. Ταυτόχρονα, ζήτησε να κρατήσουν σημειώσεις με τις φράσεις και τις παροιμίες που θα ακούσουν. Πράγματι, οι μαθητές/-τριες ενθουσιάστηκαν με την ιδέα παρακολούθησης ενός τηλεοπτικού παιχνιδιού και με ενδιαφέρον προσπαθούσαν να μαντέψουν και να καταγράψουν τις παροιμίες (Εικόνες, 1 & 2).



Εικόνα 1 Παρακολούθηση βίντεο



Εικόνα 2 Καταγραφή παροιμιών

Μετά τη θέαση ακολούθησε ο εξής διάλογος:



Εκπ.: Σας άρεσε το παιχνίδι; Τι είναι αυτό που σας άρεσε ή δε σας άρεσε;

Ν.: Μου άρεσε. Είναι διασκεδαστικό.

Φ.: Μου άρεσε γιατί είχε χιούμορ. Ήταν αστείο.

Ε.: Μου άρεσε γιατί περνάς καλά και ταυτόχρονα κερδίζεις λεφτά.

Εκπ.: Έχετε ξαναδεί παρόμοιο;

Ν.: Ναι. Στο φροντιστήριο αγγλικών έχουμε κάνει τέτοιες ασκήσεις.

Ι.: Στο κανάλι ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ στην τηλεόραση έχω δει να ψάχνουν λέξεις και να κερδίζουν λεφτά.

Εκπ.: Καταλάβατε ότι οι παίκτες προσπαθούσαν να βρουν φράσεις και παροιμίες. Μπορείτε να ανακοινώσετε κάποιες από αυτές χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις που κρατήσατε;

Ν. : «Το ποτάμι δε γυρίζει πίσω»

Φ.: «Η φτώχεια θέλει καλοπέραση»

Μ.: « Αφήνω τα πράγματα να πάρουν το δρόμο τους»

Ο.: «Γιάννης πίνει Γιάννης κερνάει»

Εκπ.: Θεωρείτε ότι οι κινούμενες εικόνες βοηθούσαν τους παίκτες; Μπορείτε να αναφέρετε παραδείγματα εικόνων που σας βοήθησαν να ανακαλύψετε την κρυμμένη παροιμία;

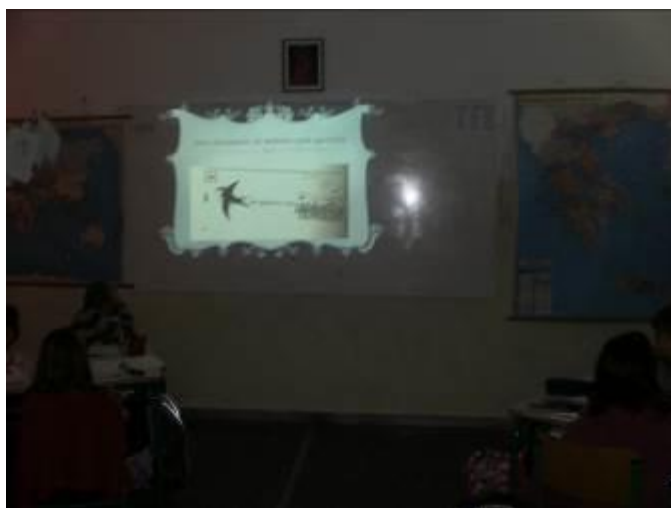
Α.: Ναι βοήθησαν τους παίκτες. Εμένα με βοήθησε το σκισμένο ρούχο της κοπέλας για να βρω τη λέξη φτώχεια.

Ν.: Με βοήθησε η εικόνα της βαλίτσας.



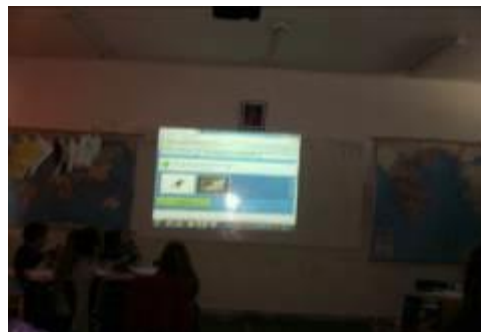
Μ.: Με βοήθησε η εικόνα με το κόκαλο για να βρω τη φράση «άλλαξε πλευρό».

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός παρουσίασε τις διαφάνειες με τις εικονοποιημένες παροιμίες από το βιβλίο του Σμυρνιωτάκη *Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία* (αρχείο παρουσίασης: *Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία*). Τα παιδιά προσπάθησαν με μεγάλο ενδιαφέρον να ανακαλύψουν τις κρυμμένες παροιμίες. Μάλιστα, θεώρησαν ότι ήταν λίγες και ζήτησαν και άλλες παρόμοιες (Εικόνα 3).



Εικόνα 3 Προβολή διαφανειών

Κατόπιν η εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά να εκφράσουν την άποψή τους για το αν θα μπορούσαν και αυτά να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι με παροιμίες και με ποιον τρόπο. Σχεδόν όλοι/ες οι μαθητές/-τριες εξέφρασαν την επιθυμία να δημιουργήσουν κινούμενες εικόνες. Για το λόγο αυτό παρουσιάστηκε στην τάξη, με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα, το λογισμικό δημιουργίας εικόνων και πραγματοποιήθηκαν δύο παραδείγματα με παροιμίες που πρότειναν τα παιδιά. Η πρώτη ήταν «Όποιος βιάζεται σκοντάφτει» στην οποία διάλεξαν εικόνες ενός ανθρώπου να τρέχει και ενός να πέφτει και η δεύτερη ήταν «Η κότα πίνει νερό και κοιτάει τον ουρανό» στην οποία επέλεξαν εικόνες μιας κότας να πίνει νερό και μιας να κοιτάει ψηλά (Εικόνες 4 & 5).



Εικόνες 4 & 5: Δημιουργία κινούμενων εικόνων

Κατά τη διάρκεια του πρώτου δίωρου τα παιδιά συμμετείχαν με έντονο ενδιαφέρον στην παρακολούθηση του παιχνιδιού αλλά και στις προφορικές αλληλεπιδράσεις στο διάλογο που αναπτύχθηκε με τη δασκάλα.

3η, 4η & 5η διδακτική ώρα

«Προέλευση παροιμιών-Δημιουργία κινούμενων εικόνων» (εργαστήριο Πληροφορικής)

Κατά τη διάρκεια του τρίωρου οι ομάδες συμπλήρωσαν το 1^ο Φύλλο Εργασίας στο εργαστήριο πληροφορικής. Τα παιδιά έγραψαν πρώτα την ιστορία που συνδέεται με κάθε παροιμία του Φύλλου τους και βρήκαν εικόνες τις οποίες χρησιμοποίησαν στη δημιουργία κινούμενων εικόνων με τη χρήση κατάλληλου λογισμικού (Εικόνες 6, 7, 8, 9). Οι σύνδεσμοι των κινούμενων εικόνων που έφτιαξαν οι ομάδες για τις παροιμίες τους είναι:

1^η ομάδα: «*Η παπάς παπάς ή ζευγάς ζευγάς*», <http://makeagif.com/i/M7lxPt>

«*Γιάννης πίνει Γιάννης κερνά*», <http://makeagif.com/i/xiNLUX>

2^η ομάδα: «*Όλα τα είχε η Μαριορή ο φερετζές της έλειπε*», <http://makeagif.com/i/xpmWlh>

«*Καρφί δεν του καίγεται*», <http://makeagif.com/i/Xuv2mx>



3η ομάδα: «Του έβαλε τα δυο πόδια σε ένα παπούτσι», http://makeagif.com/i/HRJI_Y

«Μάλλιασε η γλώσσα μου», <http://makeagif.com/i/OIcLNw>

4^η ομάδα: «Ιδού η Ρόδος ιδού και το πήδημα», <http://makeagif.com/i/SdIi49>

«Σε τρώει η μύτη σου ζύλο θα φας», <http://makeagif.com/i/uOT1Z5>



Εικόνες 6, 7, 8, 9: Συμπλήρωση 1ου Φύλλου Εργασίας

Τα παιδιά αξιολογήθηκαν από τις απαντήσεις που δώσανε στο Φύλλο Εργασίας και από τη συμμετοχή τους στο τελικό προϊόν (αρχεία: φάκελος «1^ο Φύλλο Εργασίας-1^η ομάδα», φάκελος «1^ο Φύλλο Εργασίας-2^η ομάδα», φάκελος «1^ο Φύλλο Εργασίας-3^η ομάδα», φάκελος «1^ο Φύλλο Εργασίας-4^η ομάδα»).



6η & 7η διδακτική ώρα

«Παίζουμε με παροιμίες» (ολομέλεια)

Το δίωρο αυτό οι ομάδες παρουσίασαν τις παροιμίες τους. Κάποιες από αυτές ήταν γνωστές στα παιδιά και τις βρήκαν εύκολα, ενώ κάποιες άλλες ήταν άγνωστες και δυσκολεύτηκαν. Για παράδειγμα η παροιμία «*Μάλλιασε η γλώσσα μου*» ανακαλύφθηκε εύκολα από τα παιδιά, ενώ η παροιμία «*Όλα τα 'χε η Μαριορή ο φερετζές της έλειπε*» ήταν άγνωστη και δεν μπόρεσαν να την διατυπώσουν. Μεγάλο ενδιαφέρον έδειξαν τα παιδιά για την εκμάθηση της καταγωγής της κάθε παροιμίας. Η κάθε ομάδα εξιστορούσε μετά την εύρεση της παροιμίας και την προέλευσή της. Σε γενικές γραμμές τα αποτελέσματα ήταν απρόσμενα για την εκπαιδευτικό. Τα παιδιά δούλεψαν με μεγάλη όρεξη και οι δημιουργίες τους ήταν καταπληκτικές (Εικόνες 10 & 11).



Εικόνες 10, 11: Παρουσίαση εργασιών

8η διδακτική ώρα

«Δημιουργούμε παροιμίες» (ολομέλεια)



Στην ολομέλεια δόθηκε το 2^ο Φύλλο Εργασίας, κοινό για όλες τις ομάδες, στο οποίο υπάρχουν παροιμίες, ελληνικές και ξένες. Τα παιδιά κλήθηκαν να δημιουργήσουν τις δικές τους αλλάζοντας κάποιες λέξεις (Εικόνα 12).

Το αποτέλεσμα των εργασιών τους ήταν καταπληκτικό (φάκελος: «2^ο Φύλλο Εργασίας»). Επιπλέον, αξίζει να σημειώσουμε ότι εργάστηκαν με πολύ ενδιαφέρον και πολύ γέλιο, εξαιτίας των αλλαγών που έκαναν στις παροιμίες.



Εικόνα 12: Συμπλήρωση 2ου Φύλλου Εργασίας



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

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*»

1^α) 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*»

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

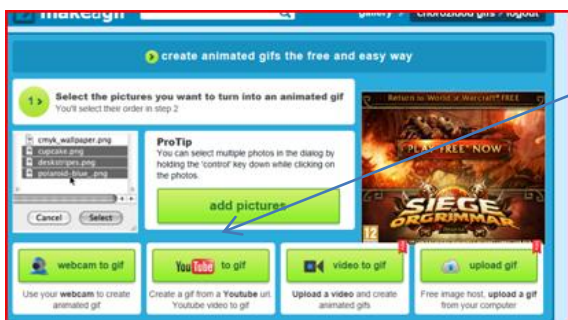
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](http://www.google.com). 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.

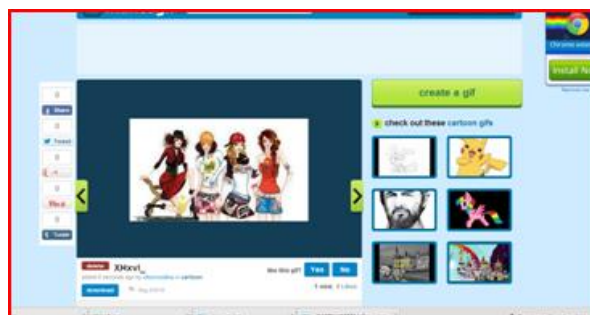


-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε continue.



-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»

1^α) 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»

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



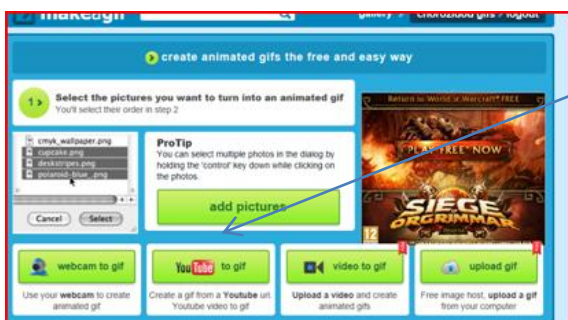
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

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

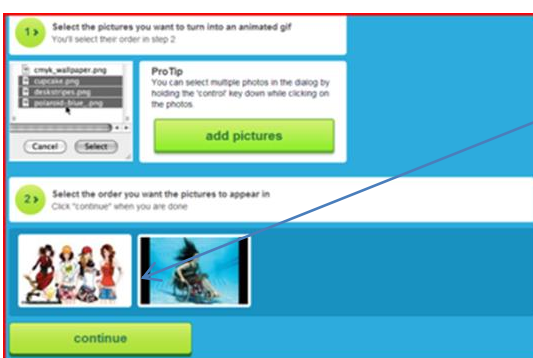
γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



–Πατήστε την εντολή create a gif για να αρχίσετε.

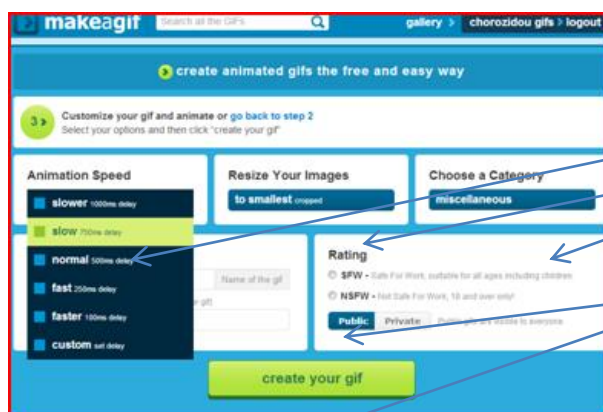


– Πατήστε την εντολή add pictures για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



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

– Στη συνέχεια πατήστε continue.



– 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*»

1^α) 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*»

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

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



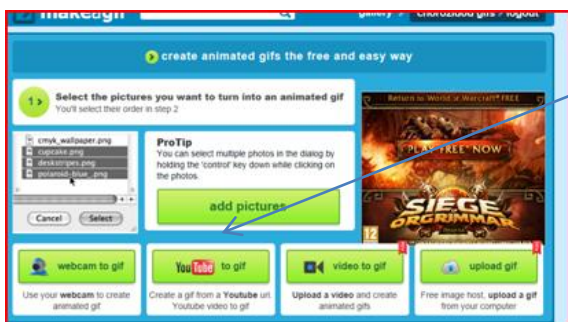
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

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

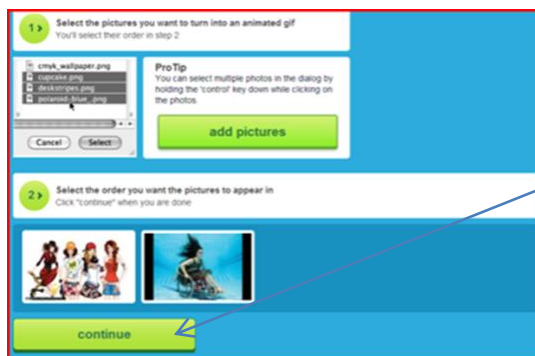
γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



–Πατήστε την εντολή create a gif για να αρχίσετε.

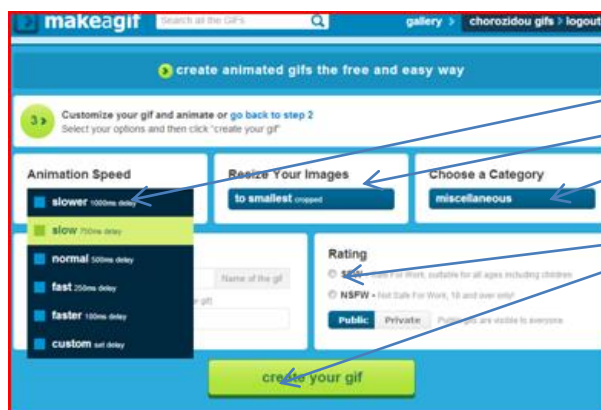


–Πατήστε την εντολή add pictures για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.

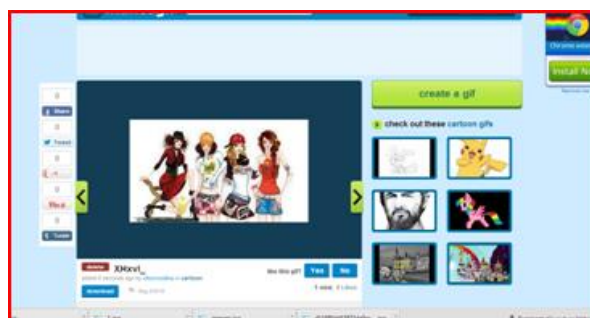


–Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

–Στη συνέχεια πατήστε continue.



–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*»

1^α) 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 ξύλο θα φας*»

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

.....

.....

.....

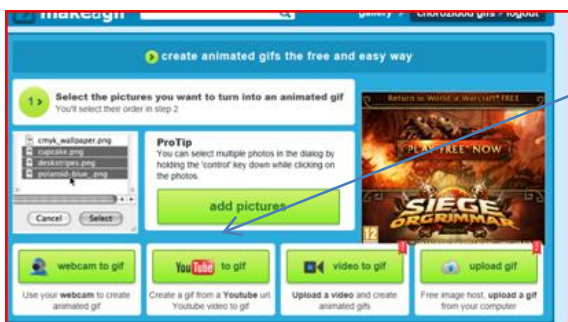
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

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

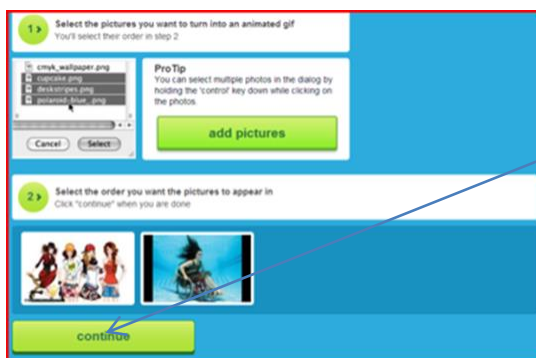
γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



–Πατήστε την εντολή create a gif για να αρχίσετε.

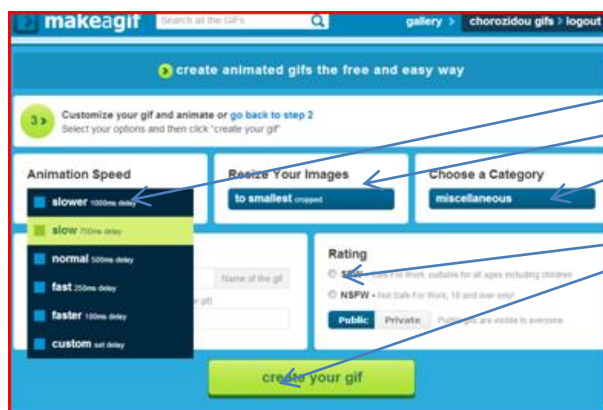


–Πατήστε την εντολή add pictures για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.

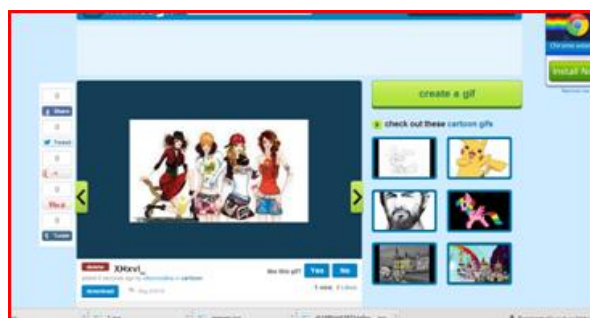


-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε continue.



-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 «Αλλιότικες παροιμίες» και καλεί τους/τις μαθητές/-τριες της Ε΄ Τάξης των Δημοτικών Σχολείων να συμμετέχουν. 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 1^{ου} 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](#))

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

Πρωτότυπη παροιμία	Αλλιώτικη 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 διεγείρει το ενδιαφέρον των παιδιών. Κατά γενική ομολογία τους άρεσε πάρα πολύ το παιχνίδι με τις παροιμίες που δημιούργησαν στο εργαστήριο πληροφορικής. Το συγκεκριμένο λογισμικό τους φάνηκε εύκολο καθώς και η εύρεση των εικόνων στη μηχανή αναζήτησης. Ήταν ένα διαφορετικό, καταπληκτικό μάθημα, όπως είπαν τα ίδια τα παιδιά.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΔΕΠΠΣ, διαθέσιμο στο: <http://ebooks.edu.gr/courses/DSDIM-E104/document/4bd94030n938/4bd94030qfkn.pdf>

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

[Πύλη για την ελληνική γλώσσα](#), ορισμός παροιμίας

Ράπτης, Δ. 2008. Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΉ-ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΠΡΑΞΗ. ΤΕΥΧΟΣ 2

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



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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνοδευτικό υλικό:

αρχεία: φάκελος 1^ο Φύλλο Εργασίας-1^η ομάδα,
φάκελος 1^ο Φύλλο Εργασίας-2^η ομάδα,
φάκελος 1^ο Φύλλο Εργασίας-3^η ομάδα,
φάκελος 1^ο Φύλλο Εργασίας-4^η ομάδα
φάκελος 2^ο φύλλο Εργασίας