



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

Νεοελληνική Γλώσσα

Γ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Σχολική ζωή στον χώρο και στον χρόνο»

ΜΑΡΙΑ ΔΡΑΚΑΚΗ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Θεσσαλονίκη 2012



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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Σχολική ζωή στον χώρο και στον χρόνο

Δημιουργός

Μαρία Δρακάκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Γ΄ Δημοτικού / Δ΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Νοέμβριος 2012

Διδακτική/θεματική ενότητα

Σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Γ΄ Δημοτικού», ενότητα 1.1: *Πάλι μαζί!*

υποενότητα 2: *Επιστροφή στα θρανία*

υποενότητα 3: *Το σχολείο ταξιδεύει στον χρόνο*

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Λογοτεχνία

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αγγλική Γλώσσα

Εικαστικά

Μελέτη περιβάλλοντος

Τεχνολογίες Πληροφορίας Επικοινωνίας



III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ερευνητικές Εργασίες – Project

Χρονική διάρκεια

13+ διδακτικές ώρες

Χώρος

Η εφαρμογή του σεναρίου προϋποθέτει την εργασία των μαθητών σε εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών ή στην τάξη με φορητό ερμάριο.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική εργασία-διδασκαλία, τρόπους και μορφές διερεύνησης, διαλόγου, κριτικής και δεξιοτήτων ανακάλυψης. Βασική γνώση χρήσης των Windows (άνοιγμα φακέλου, αρχείου, αποθήκευση, βασική εξοικείωση με τη χρήση του πληκτρολογίου, αντιγραφή και επικόλληση εικόνας, χρήση της εντολής PrintScreen). Διερεύνηση και ανακάλυψη μέσω εργαλείων Web 2.0, εφαρμογή και αξιοποίηση των εργαλείων, αλλά και κριτική επιλογή πληροφοριών και ανάλογη αξιοποίησή τους

Τα εργαλεία και οι πηγές: Ψηφιακά περιβάλλοντα που αξιοποιούνται: Παγκόσμιος ιστός, ηλεκτρονικά λεξικά, βάσεις δεδομένων, σώματα κειμένων, διαδικτυακές πύλες, θεματικοί ιστοχώροι, πρόγραμμα δημιουργικότητας και φαντασίας, Webquest, ιστολόγια, επεξεργαστής κειμένου, εκπαιδευτικό λογισμικό κλειστού τύπου (ηλεκτρονικό βιβλίο), εκπαιδευτική τηλεόραση, ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ανοικτού τύπου.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.



Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Για τη μεθοδολογία διαμόρφωσης των ομάδων αξιοποιείται υλικό προτεινόμενων ασκήσεων από το Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης και ειδικότερα από την προσέγγιση της διεργασίας της ομάδας (Πολέμη – Τοδούλου, βλ. σχετική βιβλιογραφία)

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο επιδιώκει να αναδείξει την καθοριστική σημασία της ποιότητας της σχολικής ζωής για την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των μαθητών κάθε ηλικίας. Με αφετηρίες από το σχολικό εγχειρίδιο και επιλεγμένα ψηφιακά περιβάλλοντα επιχειρεί να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές:

- να εντοπίσουν διαφορές και ομοιότητες στα σχολεία του κόσμου σήμερα,
- να συνειδητοποιήσουν την αναγκαιότητα των αλλαγών στην εκπαίδευση με το πέρασμα του χρόνου, αλλά και τη γόνιμη σύνδεση του παρελθόντος με το παρόν και το μέλλον της εκπαίδευσης,

δια μέσου κριτικών αναζητήσεων και προσεγγίσεων που βασίζονται στο συγκριτικό πλεονέκτημα εφαρμογών των ΤΠΕ.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η ζωή στο σχολείο δεν είναι μόνο μαθήματα. Είναι παιχνίδι, είναι τραγούδι, είναι έκφραση, είναι επικοινωνία. Ποιοι παράγοντες επηρεάζουν την ποιότητά της σχολικής ζωής, για να είναι ο κόσμος του σχολείου χαρούμενος; Διαφέρουν αυτοί οι παράγοντες από τόπο σε τόπο, από εποχή σε εποχή; Οι διαφορές στο χτες και το σήμερα της σχολικής ζωής μπορούν να γίνουν γέφυρα για ένα καλύτερο μέλλον; Με αφετηρία αυτόν τον προβληματισμό δημιουργήθηκε το παρόν σενάριο το οποίο



δομείται σε 10 τουλάχιστον διδακτικά δώρα τα οποία εξελίσσονται κλιμακωτά με βάση τα κεφάλαια του διδακτικού εγχειριδίου της Γλώσσας Γ' Δημοτικού και το Τετράδιο Εργασιών χωρίς αυτό να είναι απόλυτα δεσμευτικό.

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του συντονιστή-καθοδηγητή υιοθετώντας ένα μοντέλο ημιδομημένης καθοδήγησης πάντα με φθίνουσα πορεία, ώστε να αναπτυχθούν και εμφανιστούν όλα τα ταλέντα-δεξιότητες των μαθητών. Επίσης υποστηρίζει δραστηριότητες με τη χρήση αλληλοβοήθειας και ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών μέσα από τις ομάδες καθώς και αναλαμβάνει τον ρόλο του επιβλέποντα-διευκολυντή-διαμεσολαβητή στη χρήση των νέων τεχνολογιών. Παράλληλα ενεργεί και ως βοηθός-συμπαραστάτης αλλά και εμπνευστής που κινητοποιεί τους μαθητές να συμμετέχουν, συνεργάζονται και παράγουν.

Οι μαθητές/τριες γνωρίζουν, ερευνούν και ανακαλύπτουν συμμετοχικά και με διάλογο νέες γνώσεις καθώς και αναγνωρίζουν τις πρότερες γνώσεις που έχουν ήδη κατακτήσει στο συγκεκριμένο θέμα, ταξινομώντας τις αλλά και διορθώνοντας τις όποιες πρότερες εσφαλμένες απόψεις και γνώσεις που ίσως κατέχουν. Προβάλλουν νέες ιδέες, ασκούν κριτική και υιοθετούν πρωτοβουλίες. Συμμετέχουν σε διάλογο με τους συμμαθητές τους και ενισχύουν το έργο της ομάδας. Οι ομάδες αλληλοβοηθούνται και συμμετέχουν όλες μαζί στην ολοκλήρωση των εργασιών.

Σκοπός του σεναρίου είναι να αφυπνίσει την περιέργεια των μαθητών για τη σχολική καθημερινότητα και τις ιδιαιτερότητες των σχολείων σε διάφορους τόπους σήμερα. Επίσης να συμβάλλει στη συνειδητοποίηση των κοινών αναγκών των μαθητών με σεβασμό στη διαφορετικότητα του κάθε παιδιού, για να έχει ποιότητα η καθημερινή σχολική πράξη. Τέλος, να αναδείξει προτάσεις από τους ίδιους τους μαθητές για γόνιμες παρεμβάσεις στη διαχείριση του δικού τους σχολικού χώρου και χρόνου. Για την επιλογή του θέματος αφετηρία αποτέλεσαν οι υποενότητες «Επιστροφή στα θρανία», «Το σχολείο ταξιδεύει στον χρόνο» («Γλώσσα Γ' Δημοτικού», ενότητα 1.1. *Πάλι Μαζί!*) και «Ένας περίπατος στην πόλη» (Ανθολόγιο



Λογοτεχνικών Κειμένων Γ'- Δ' Δημοτικού), αλλά και η προσωπική εμπλοκή της δημιουργού με το Μουσείο Σχολικής Ζωής Δήμου Χανίων.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Οι στόχοι αναφέρονται σε γνώσεις, στάσεις και δεξιότητες που πρέπει να αποκτήσουν οι μαθητές. Ειδικότερα οι στόχοι του σεναρίου για το μάθημα της γλώσσας και τα κεφάλαια που προσεγγίζονται είναι οι εξής και διακρίνονται σε:

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

- Εξοικείωση με την περιγραφή του πραγματικού και ψηφιακού χώρου με ερεθίσματα από τα θέματα της καθημερινής σχολικής πράξης.
- Εντοπισμός ομοιοτήτων και διαφορών ανάμεσα στο παλαιότερο και το σημερινό σχολείο.
- Σύγκριση της σχολικής ζωής και των υποδομών σε σχολεία του κόσμου με παραδείγματα από το σήμερα και το χτες.
- Ευαισθητοποίηση για το σχολικό περιβάλλον και διαμόρφωση στάσεων για τον πολιτισμό της σχολικής καθημερινότητας.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- Συνειδητοποίηση της σχέσης μεταξύ εικονιστικών και γλωσσικών κειμένων.
- Εντοπισμός διαφορών και ομοιοτήτων που προκύπτουν από την ενεργητική και κριτική επεξεργασία πολυτροπικών κειμένων.
- Άσκηση συγγραφής λεζάντας σε δοσμένο φωτογραφικό υλικό σχετικό με τη θεματική περιοχή του κεφαλαίου.
- Εξοικείωση με την οργάνωση και συγγραφή ερωτήσεων για τη συλλογή πληροφοριών γύρω από ένα θέμα.
- Εξοικείωση με τη διατύπωση ερωτήσεων με τη χρήση ερωτηματικών λέξεων για έναν συγκεκριμένο πληροφοριακό σκοπό.



- Προετοιμασία για τη διάκριση των γραμματικών κατηγοριών ρήμα-ουσιαστικό μέσα από τη συντακτική διάκριση θέμα-σχόλιο σε απλές προτάσεις.
- Άσκηση στην περιγραφή μέσω σύγκρισης στον χώρο και στον χρόνο μέσα από πολυτροπικά κείμενα.
- Εξοικείωση με το κειμενικό είδος της περιγραφής.
- Συνειδητοποίηση των προβλημάτων που δημιουργούνται στην επικοινωνία λόγω απουσίας ουσιαστικών και ρημάτων.
- Εξάσκηση στη χρήση ηλεκτρονικού λεξικού.
- Εξοικείωση με την επιλογή και ομαδοποίηση λέξεων, με τα σώματα κειμένων, τον περιληπτικό λόγο των ορισμών και με τις στρατηγικές εντοπισμού λέξεων (αλφαβητική κατάταξη και εύρεση).

Γραμματισμοί

- Κριτικός στοχασμός για το δικαίωμα στην εκπαίδευση.
- Καλλιέργεια της πολιτειότητας (της ιδιότητας του ενεργού πολίτη) σε θέματα που αφορούν σε ίσες ευκαιρίες στην εκπαίδευση ανεξάρτητα από φύλο, ειδικές ανάγκες κλπ.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων οπτικού εγγραμματισμού, αντλώντας πληροφορίες από λέξεις προτάσεις, κείμενα και αντίστοιχες εικόνες, προβαίνοντας σε συγκρίσεις που αφορούν στο ίδιο θέμα.
- Εξοικείωση με τη χρήση βασικών Web2.0 εργαλείων και αξιοποίησή τους για την υποστήριξη επίτευξης συγκεκριμένων στόχων.
- Συνειδητοποίηση της χρησιμότητας προγράμματος παρουσίασης (Power Point) για τη συστηματοποίηση και συγκέντρωση πληροφοριών γύρω από ένα θέμα.
- Ανάπτυξη ικανότητας διαχείρισης ψηφιακού χώρου.



- Συνειδητοποίηση της προστιθέμενης αξίας της φωτογραφίας για το περιεχόμενο ενός κειμένου.
- Συγκριτική αξιολόγηση οπτικοακουστικών και ψηφιακών προϊόντων.
- Δεξιότητα αναζήτησης συμφραζόμενων στο ψηφιακό περιβάλλον των σωμάτων κειμένων με συγκεκριμένα βήματα.
- Επικέντρωση στη χρήση των πληροφοριών μέσω διαδικτυακών αποστολών (WebQuest).
- Ενεργοποίηση ανώτερου επιπέδου νοητικών ικανοτήτων όπως ανάλυση, σύνθεση, αξιολόγηση.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το ξεκίνημα μιας νέας σχολικής χρονιάς σηματοδοτεί νέους στόχους, νέες αφετηρίες, νέες πρακτικές. Η εφαρμογή του σεναρίου που συνδέεται με την ενότητα «Πάλι μαζί!» και την υποενότητα «Το σχολείο ταξιδεύει στον χρόνο» («Γλώσσα Γ΄ Δημοτικού») αλλά και από το Ανθολόγιο «Ένας περίπατος στην πόλη» του Ν. Έλατου (σ.89) επιχειρεί να δημιουργήσει στους μαθητές κίνητρα για τη βελτίωση και τον εμπλουτισμό της καθημερινής σχολικής πράξης με την ενεργή τους παρέμβαση και συμμετοχή σε όλα τα πεδία: στον προσδιορισμό των στόχων για τη νέα χρονιά, στην αισθητική του χώρου, στην επιμέλεια των υποδομών, στην ανανέωση του συμβολαίου της τάξης. Τα κίνητρα θα δοθούν με την προσέγγιση πολυτροπικών κειμένων από την ψηφιακή πραγματικότητα με παιγνιώδεις δραστηριότητες που αξιοποιούν την προστιθέμενη αξία των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το θέμα της σχολικής ζωής είναι οικείο στους μαθητές γιατί εμπλέκεται με την καθημερινότητα τους σε όλες τις τάξεις, σε όλες τις βαθμίδες. Διαπερνά όλα τα γνωστικά αντικείμενα και συνδέεται άρρηκτα με την ποιότητα των υποδομών, αλλά



και την ενεργοποίηση και αρμονική συνεργασία του έμφυχου δυναμικού του σχολείου.

Το σχολείο δεν είναι απλώς ένας χώρος μάθησης. Αποτελεί μια μικρογραφία της κοινωνίας, καθώς μέσα σε αυτό αναπτύσσονται ποικίλες σχέσεις που προετοιμάζουν τους μαθητές για την αυριανή ομαλή τους ένταξη στο κοινωνικό σύνολο.

Οι υποχρεώσεις και τα δικαιώματα οφείλουν να βρίσκονται σε μια σχέση αντιστοιχίας για τη διασφάλιση μιας αρμονικής σχολικής ζωής. Μέσα από αυτήν την παραδοχή βαθμιαία οι μαθητές συνειδητοποιούν τον καθοριστικό ρόλο τόσο της ατομικής όσο και της συλλογικής ευθύνης στη διαμόρφωση μιας υγιούς κοινωνικής συμβίωσης.

Ο σκοπός αυτός αναδεικνύεται κυρίαρχος σε όλα τα μαθησιακά πεδία στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του δημοτικού σχολείου.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Τα εργαλεία και οι πηγές: Ψηφιακά περιβάλλοντα που αξιοποιούνται: Παγκόσμιος ιστός, ηλεκτρονικά λεξικά, βάσεις δεδομένων, σώματα κειμένων, διαδικτυακές πύλες, θεματικοί ιστοχώροι, πρόγραμμα δημιουργικότητας και φαντασίας, Webquest, ιστολόγια, επεξεργαστής κειμένου, εκπαιδευτικό λογισμικό κλειστού τύπου (ηλεκτρονικό βιβλίο), εκπαιδευτική τηλεόραση, ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ανοικτού τύπου.

Κείμενα

Βίντεο

Προφορικές μαρτυρίες εκπαιδευτικών και μαθητών από το Αρχείο του Κέντρου Προφορικής Ιστορίας Χανίων (Αποστολάκης, Λουπάκης, Μανουσάκης, Ροσμαράκη) (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελο «Μαρτυρίες»)

«[Σχολικόν – Έξοδος](#)», από τον δίσκο *ο Μεγαλέξανδρος και ο καταραμένος δράκος*, στίχοι-μουσική: Βαγγέλης Γιαννάκης, πρώτη εκτέλεση: Παντελής Θαλασσινός.



Stickman Adventures: [#1 Playing with paper](#), ανάρτηση από n8ster11493

Stickman Stories: [Find the treasure](#), ανάρτηση από Impercua

Stickman Stories: [Get the girl](#), ανάρτηση από Impercua

Stickman Stories: [Find the princess](#), ανάρτηση από Impercua

Stickman: [Win the race 2](#), ανάρτηση από Impercua

Ψηφιακό βιβλίο

«Το λεύκωμα των αναμνήσεων», ψηφιακή εφαρμογή από το Μουσείο Σχολικής Ζωής Δήμου Χανίων (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελο «Λεύκωμα Αναμνήσεων»)

Ιστοσελίδες-Περιβάλλοντα

www.parthenonfrieze.gr: διαδραστική εφαρμογή του Μουσείου της Ακρόπολης, Γνωρίστε τη Ζωφόρο του Παρθενώνα

www.drawastickman.com: εφαρμογή δημιουργικότητας και φαντασίας

Ιστοεξερεύνηση: *Το σχολείο στο χώρο και στο χρόνο*
<http://zunal.com/process.php?w=161325> (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, υποφάκελος «Ιστοεξερεύνηση»)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Ιο δώρο: Διαμόρφωση ομάδων – συγκινησιακού κλίματος

Υποδεχόμαστε τα μέλη της τάξης μας στην αίθουσα έχοντας φροντίσει από πριν να έχουμε φτιάξει τον κύκλο χωρίς τραπέζια με τόσες καρέκλες όσες και τα μέλη της ομάδας. Έχουμε ζητήσει από τα παιδιά από την προηγούμενη μέρα να έχουν μαζί τους μια φωτογραφία από ένα στιγμιότυπο της τάξης τους από την προηγούμενη σχολική χρονιά στο οποίο συμμετείχαν και οι ίδιοι. Αν δεν έχουν θα τους ζητήσουμε να αντικαταστήσουν τη φωτογραφία με μια εικαστική απεικόνιση ή σκίτσο του στιγμιότυπου από τους ίδιους.



Στο κέντρο του κύκλου τοποθετούμε ένα κουβάρι από μαλλί ή μαλακό νήμα. Ο εμπυχωτής-εκπαιδευτικός ξεκινά τη δραστηριότητα κυλώντας το κουβάρι προς την κατεύθυνση ενός μαθητή και ζητώντας, αφού προηγουμένως πει πρώτα ο ίδιος το όνομά του και τι του αρέσει να κάνει το καλοκαίρι, να κάνει το ίδιο και ο μαθητής. Έτσι το κουβάρι θα ξεδιπλωθεί και όλα τα παιδιά θα πουν το όνομά τους και την προτίμησή τους για το καλοκαίρι. Κάθε μέλος της ομάδας αφού πει το όνομά του πριν πετάξει το κουβάρι θα πρέπει να δέσει γύρω από το δάχτυλό του ένα σημείο του νήματος. Με τον τρόπο αυτό όλοι οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός θα συνδεθούν με το νήμα της ομάδας «συμβολικά» απεικονίζοντας την πολυπλοκότητα των σχέσεων σε μια μεγάλη ομάδα. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με το τύλιγμα-επαναφορά του κουβαριού στην αρχική του μορφή. Κάθε παιδί επιστρέφει το κουβάρι στο παιδί με το οποίο ενώνεται λέγοντας ποιον/ποια έχει απέναντί του και τι του αρέσει να κάνει.

Εξηγούμε στα παιδιά μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας γνωριμίας-εξοικείωσης ότι μια μεγάλη ομάδα όπως αυτή της τάξης μας, για να αναπτύξει όλες τις δυνατότητές της και να εμπλουτίσει τα μέλη της με ερεθίσματα χρειάζεται να αντιμετωπιστεί ως μια δυναμική ολότητα που δεν αφήνει όμως καμία της πλευρά ή μέλος αναξιοποίητα. Οι ομαδικές αποφάσεις που εμπεριέχουν πολλαπλές οπτικές των μελών είναι συνήθως αποτελεσματικότερες από τις ατομικές. Αν θέλουμε πραγματικά να χτίσουμε ένα ομαδικό κλίμα στο επίπεδο της 20άδας χρειάζεται να φροντίσουμε μεθοδευμένα τα υποσυστήματα στα ξεχωριστά επίπεδα: άτομο-δυάδα-τετράδα-ολομέλεια.

Άσκηση διαμόρφωσης ομάδας:

1. Ζητάμε από τα παιδιά όπως κάθονται στον κύκλο να διαλέξουν έναν συμμαθητή τους ή μια συμμαθήτριά τους που νιώθουν ότι θα ήθελαν να τον/την γνωρίσουν περισσότερο.

Στη συνέχεια δίνουμε τις εξής εντολές :

2. Φτιάξτε δυάδα. Μόλις φτιάξετε δυάδες, πάρτε τις καρτέκλες και καθίστε όπου θέλετε στον χώρο. Βάλτε τις καρτέκλες σας απέναντι, ώστε να βλέπετε



καλύτερα ο ένας τον άλλον και πάρετε απόσταση από τις άλλες δυνάδες ώστε να δημιουργήσετε ένα προστατευμένο πλαίσιο για τη μεταξύ σας κουβέντα.

3. Γνωριστείτε καλύτερα μεταξύ σας ανταλλάσσοντας εμπειρίες από τις καλοκαιρινές σας εμπειρίες, από την καθημερινότητά σας και τα ενδιαφέροντα σας (3-4 λεπτά).

Αφού γνωριστούν λίγο τους ζητάμε:

4. Μείνετε τώρα για λίγο με τον εαυτό σας και ανατρέξτε στην προηγούμενη σχολική χρονιά σε μια θετική στιγμή, κάτι που ζήσατε και θυμάστε με ζεστασιά και ευχαρίστηση. Διαλέξτε εμπειρία που να νιώθετε καλά και άνετα να τη μοιραστείτε με το ζευγάρι σας. Η φωτογραφία που έχετε μαζί σας ίσως βοηθήσει.
5. Όταν την έχετε και οι δύο ανταλλάξτε την με το ταίρι σας, πάρτε λίγο χρόνο να βάλετε κοντά τις εμπειρίες σας που μπορεί να μοιάζουν ή και να διαφέρουν (περίπου 12 λεπτά).
6. Από τη δυάδα στην τετράδα. Διαλέγω μια άλλη δυάδα με το ίδιο κριτήριο. Διαλέξτε αυτούς που έχετε τη διάθεση να γνωριστείτε καλύτερα και καθίστε μαζί.
7. Βοηθάμε την τετράδα να διαμορφωθεί: κλείστε τον κύκλο, ώστε να μην αφήνετε ανοίγματα στους επισκέπτες, οριοθετηθείτε από τις άλλες ομάδες και συγκεντρωθείτε στη δική σας επικοινωνία.
8. Αρχικά γνωριστείτε μεταξύ σας η τετράδα με τον εξής λίγο διαφορετικό τρόπο: ας παρουσιάσει ο καθένας το ταίρι του.
9. Αξιοποιώντας τις θετικές εμπειρίες σκεφτείτε ποιες αρχές ή αξίες παράγουν καλές στιγμές στο σχολείο (περίπου 25-30 λεπτά).
10. Μαζέψτε τώρα κάποια σημεία της συζήτησής σας που θεωρείτε σημαντικά να τα μοιραστείτε με τους άλλους στην ολομέλεια και να τα γράψετε σε ένα χαρτί της ομάδας (δίνουμε ένα Α4).



11. Όταν τελειώσουν το γράψιμο ζητάμε από τις μικρές ομάδες να υπογράψουν το κείμενό τους με τα ονόματα των 4 μελών αλλά και με ένα όνομα για την ομάδα που εκφράζει την ταυτότητα της ομάδας και προκύπτει από τον διάλογο και το μοίρασμα των εμπειριών τους.
12. Όταν τελειώσουν ζητάμε να καθίσουν και πάλι σε κύκλο χωρίς οι ομάδες να χάσουν τη σύνθεσή τους και να μοιραστούν με τον εκπρόσωπο της ομάδας αυτό που αποφάσισαν. Μιλούν οι ομάδες με όποια σειρά προκύψει (όχι προκαθορισμένη ή όπως κάθονται κλπ.).
13. Καθώς ακούμε τις αναφορές των ομάδων σημειώνουμε αυτά που λένε. Υπογραμμίζουμε τη συμβολή κάθε ομάδας χωρίς να αγνοήσουμε καμία.
14. Αναδεικνύουμε τον τρόπο που συνδέονται αυτά που λένε και πώς η μία συμπληρώνει την άλλη.
15. Καθρεφτίζουμε το θέμα το κεντρικό που εκφράζει η ομάδα μέσα από την αλληλουχία των μηνυμάτων που φέρνουν οι μικρές ομάδες και συνδέουμε με τον σκοπό του σεναρίου και γενικότερα της δουλειάς που θα ακολουθήσει στη Γ' τάξη.

2ο Δίωρο : Αναστοχασμός και συμβόλαιο

Κάθε ομάδα συζητά και καταγράφει :

- Τι περιμένουμε από τη φοίτησή μας στη Γ' τάξη;
- Τι περιμένει το σχολείο από εμάς;
- Τι περιμένω εγώ από τον εαυτό μου κατά τη διάρκεια της Γ' τάξης;

Ο δάσκαλος δίνει στις ομάδες μικρά χαρτάκια και ένα πλαίσιο – βάση όπου θα αποτυπώσει κάθε ομάδα το συμβόλαιό της κάνοντας και εικαστικές παρεμβάσεις (σκίτσα, χρώματα, μικρές χαρτοκατασκευές, μικροαντικείμενα). Το πλαίσιο αυτό θα χρησιμοποιείται από τις ομάδες σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου ως βάση για



σημειώσεις τους, όταν πρόκειται να αποτυπώσουν συλλογικά ένα θέμα, για να το παρουσιάσουν.

Οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια αυτά που αποτύπωσαν στο πλαίσιο τους και ο δάσκαλος αναδεικνύει τους στόχους και τις προσδοκίες της φετινής χρονιάς και τους γράφει στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης για όλες τις ομάδες.

Τέλος, καλούνται όλες οι ομάδες να τοποθετήσουν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης τις φωτογραφίες από την προηγούμενη σχολική χρονιά, προσπαθώντας να συνδέσουν τις αναμνήσεις της Β΄ τάξης με τους στόχους και τις προσδοκίες της Γ΄ τάξης.

3ο Δίωρο: το λεύκωμα των αναμνήσεων

Ξεκίνημα για το δίωρο αποτελεί το κεφάλαιο «Επιστροφή στα θρανία» του βιβλίου της Γλώσσας της Γ΄ Δημοτικού (σ. 12-13). Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δώσει αφού παρατηρήσει προσεκτικά την εικόνα του βιβλίου έναν σχετικό τίτλο. Στο εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες δουλεύουν τα φύλλα εργασίας που έχουν στη διάθεση τους. Κάθε ομάδα επεξεργάζεται διαφορετικό φύλλο εργασίας ([φύλλο εργασίας 1](#), [φύλλο εργασίας 2](#), [φύλλο εργασίας 3](#), [φύλλο εργασίας 4](#)).

Όλες δουλεύουν το ηλεκτρονικό βιβλίο «Το λεύκωμα των αναμνήσεων» από το Μουσείο Σχολικής Ζωής. Στο τέλος κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δουλειά της και γίνεται συζήτηση για τη σχέση φωτογραφίας κειμένου, για τη συγγραφή λεζάντας σε δοσμένο φωτογραφικό υλικό, για τη σύγκριση εικόνων και κειμένων που τις συνοδεύουν.

4ο και 5ο δίωρο: «σχολικόν»

Προβολή στην ολομέλεια του video clip «[Σχολικόν-Εξοδος](#)» του Παντελή Θαλασσινού με video projector.



Ο δάσκαλος αναφέρει μόνο ότι το όνομα του μικρού πρωταγωνιστή του video clip είναι «Παντελής» και ζητά από τα παιδιά καθώς παρακολουθούν την κίνησή του σε όλη τη διάρκεια του τραγουδιού να γράψουν προτάσεις της μορφής «Ο Παντελής.....Τι κάνει;»

Ανακοινώνονται οι προτάσεις των μαθητών και ο δάσκαλος υπενθυμίζει πώς λέγονται οι λέξεις που εκφράζουν τι κάνει κάποιος (ρήματα) και πώς λέγονται οι λέξεις που δείχνουν πρόσωπο, ζώο, πράγμα ή μια ιδέα κάτι δηλαδή που δεν είναι αντικείμενο (ουσιαστικά). Γίνεται συζήτηση για το θέμα και το σχόλιο, για το ρήμα και το ουσιαστικό και τον ρόλο τους στις προτάσεις.

Επαναλαμβάνεται η προβολή του video-clip και ο δάσκαλος αυτή τη φορά ζητά από τους μαθητές ακούγοντας προσεκτικά τους στίχους του τραγουδιού που αποτυπώνονται και με λέξεις στην οθόνη να σημειώσουν στο τετράδιό τους τα ουσιαστικά που έχουν σχέση με το σχολείο. Ανακοινώνονται οι προτάσεις των μαθητών και γίνονται σχόλια. Μπορεί να κληθεί ένας μαθητής στον πίνακα, για να ταξινομήσει τα ουσιαστικά που θα ακουστούν με βάση την ιδιότητά τους (πρόσωπο, αντικείμενο, αφηρημένη έννοια).

Συμπληρώνονται στη συνέχεια οι ασκήσεις στη σελίδα 10 και 11 από το τετράδιο εργασιών.

Πρακτική εξάσκηση με λογισμικό δημιουργικότητας και φαντασίας www.drawastickman.com σύμφωνα με τα βήματα που υποδεικνύει.

Ακολουθεί η προβολή του video από το YouTube με τίτλο «[stickman adventures](#)».

Ο δάσκαλος ζητά και πάλι από τους μαθητές να γράφουν ενώ παρακολουθούν την κίνηση της φιγούρας. Τα αποτελέσματα της γραφής τους ανακοινώνονται στην ολομέλεια.

Στη συνέχεια κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της ένα μικρό video με χρωματιστές φιγούρες (stickman) σε περιπέτειες ([Find the treasure](#), [Get the girl](#), [Save the princess](#), [Win the race 2](#)).



Καλούνται να παρακολουθήσουν με προσοχή το video, αλλά και κάθε μέλος της ομάδας να διαλέξει, να παρακολουθήσει και να καταγράψει την κίνηση μίας φιγούρας (της μπλε, της κίτρινης, της ροζ κλπ.). Αν θέλουμε να αυξήσουμε τον βαθμό δυσκολίας της άσκησης ζητάμε από τα παιδιά να δοκιμάσουν να συνθέσουν στο τέλος τις προτάσεις τους με βάση το video που είδαν σε ένα ενιαίο κείμενο που θα αποδίδει το σενάριο του video. Τους τονίζουμε την αναγκαιότητα της ύπαρξης του ρήματος στην πρόταση που εκφράζει το σχόλιο, αλλά και του θέματος το οποίο εκφράζει για ποιον μιλάμε. Τα αποτελέσματα των ομάδων ανακοινώνονται στην ολομέλεια με ταυτόχρονη προβολή των video της κάθε ομάδας.

Δραστηριότητα επέκτασης: Οι ομάδες εναλλάξ καλούνται να χειριστούν ένα από τα δύο σενάρια online του λογισμικού δημιουργικότητας www.drawastickman.com και οι υπόλοιπες παρακολουθούν. Μετά το πέρας κάθε σεναρίου προαιρετικά μπορούμε να ζητήσουμε από έναν μαθητή να αποδώσει με αφήγηση την ιστορία που παρακολούθησε. Επειδή οι οδηγίες είναι στα αγγλικά η δραστηριότητα αυτή μπορεί να αξιοποιηθεί και ως ενισχυτική στη δεύτερη ξένη γλώσσα. Ο δάσκαλος μπορεί να έχει ετοιμάσει τις λέξεις-κλειδιά με τη μετάφραση στα ελληνικά δίπλα που ζητά το σενάριο για να προχωρήσει.

6ο δίωρο: «μαρτυρίες»

Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της ένα απόσπασμα βιντεοσκοπημένης συνέντευξης που έχει θέμα τη σχολική ζωή. Τα πρόσωπα που αφηγούνται είναι συνταξιούχοι δάσκαλοι και παλιοί μαθητές από δημοτικά σχολεία του Ν. Χανίων. (Οι αφηγήσεις είναι μικρά αποσπάσματα βιοματικών αφηγήσεων που συλλέχθηκαν αποκλειστικά από τη δημιουργό του σεναρίου και ανήκουν στο αρχείο Προφορικής Ιστορίας του Κέντρου Προφορικής Ιστορίας Ραμνής Αποκορώνου Χανίων). Η οδηγία του εκπαιδευτικού είναι η εξής: «Παρακολουθήστε με προσοχή το video που έχετε στη διάθεσή σας. Καταγράψτε αφού συζητήσετε μεταξύ σας ποιες είναι οι πιθανές



ερωτήσεις για αυτό που περιγράφουν οι πληροφορητές; Καταγράψτε τουλάχιστον 3 ερωτήσεις.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται στην ολομέλεια τα αποτελέσματα των ομάδων με ταυτόχρονη προβολή των video. Γίνεται συζήτηση και αναδεικνύονται οι λέξεις που βοηθούν στη διατύπωση ερωτήσεων με σκοπό την άντληση πληροφοριών ή την ενεργοποίηση αφήγησης μέσω συνέντευξης.

Οι μαθητές παροτρύνονται μετά να εργαστούν κατά ομάδες στην άσκηση 1 του τετραδίου εργασιών της σελίδας 12 (εμπέδωση με αξιοποίηση του διδακτικού εγχειριδίου)

Οι ομάδες τέλος καλούνται αφού διαβάσουν σιωπηρά να συγκρίνουν τις δύο αφηγήσεις μαθητών από τη σελίδα 16 του βιβλίου με την αφήγηση που είχαν στη διάθεσή τους μέσω του video της ομάδας τους. Το κεντρικό ερώτημα για τη σύγκριση είναι το εξής: Σε ποιο αντικείμενο ή πρόσωπο της σχολικής ζωής αναφέρονται οι μαρτυρίες του βιβλίου και η μαρτυρία video της ομάδας σας; Δικαιολογήστε την απάντησή σας με φράσεις ή λέξεις κλειδιά από τη γραπτή και την ηχητική πηγή.

Ο εκπαιδευτικός εάν κρίνει απαραίτητο μπορεί να δημιουργήσει φύλλα εργασίας για την υποστήριξη των ομάδων και να διαφοροποιήσει ανάλογα τον άξονα σύγκρισης (σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ομάδων του).

Το δίωρο κλείνει με την παρουσίαση των παραγόμενων κάθε ομάδας στην ολομέλεια.

7ο και 8ο δίωρο: «ιστοεξερεύνηση»

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες ακολουθώντας τα βήματα της ιστοεξερεύνησης «Το σχολείο στο χώρο και στο χρόνο» <http://zunal.com/webquest.php?w=161325> προσπαθώντας να διερευνήσουν και να αποτυπώσουν πώς λειτουργούν τα σχολεία σε διάφορα μέρη του κόσμου και στην Ελλάδα σήμερα αλλά και πιο παλιά.

Μετά τη δραστηριότητα αυτή, έχοντας συλλέξει πολλές εικόνες και πληροφορίες από το διαδικτυακό ταξίδι τους σε σχολεία του κόσμου και της



Ελλάδας, στο χτες και το σήμερα, μπορούν να εργαστούν με βάση τις προτάσεις του διδακτικού εγχειριδίου στη σελίδα 17 «Ταξιδεύω στο χρόνο».

9ο και 10ο δίωρο: «κάθε λίθος μια εικόνα»

(Με αφορμή το κείμενο από το Ανθολόγιο «Ένας περίπατος στην πόλη» του Ν. Έλατου σ. 89)

Ο εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα στους μαθητές το συγκεκριμένο κείμενο από το Ανθολόγιο. Οι μαθητές παροτρύνονται να προσδιορίσουν τον τόπο και την εποχή στην οποία αναφέρεται και να τα δικαιολογήσουν παρουσιάζοντας σχετικές λέξεις ή φράσεις από το κείμενο (λ.χ. μάτιο, κάνιστρο, μανδύας, αγορά κλπ.). Κάθε ομάδα αναλαμβάνει μία από τις δραστηριότητες που προτείνονται στο Ανθολόγιο στη σελίδα 91.

Τα προϊόντα των ομάδων παρουσιάζονται στην ολομέλεια και έτσι γίνεται η εισαγωγή στο πνεύμα της εποχής της αρχαίας Ελλάδας και συζήτηση για την εκπαίδευση εκείνα τα χρόνια. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές για ένα ταξίδι στην Αρχαία Αθήνα μέσα από την ψηφιακή εφαρμογή «Η ζωφόρος του Παρθενώνα» (www.parthenonfrieze.gr) που προσφέρει ελεύθερα στο διαδίκτυο το Μουσείο Ακρόπολης.

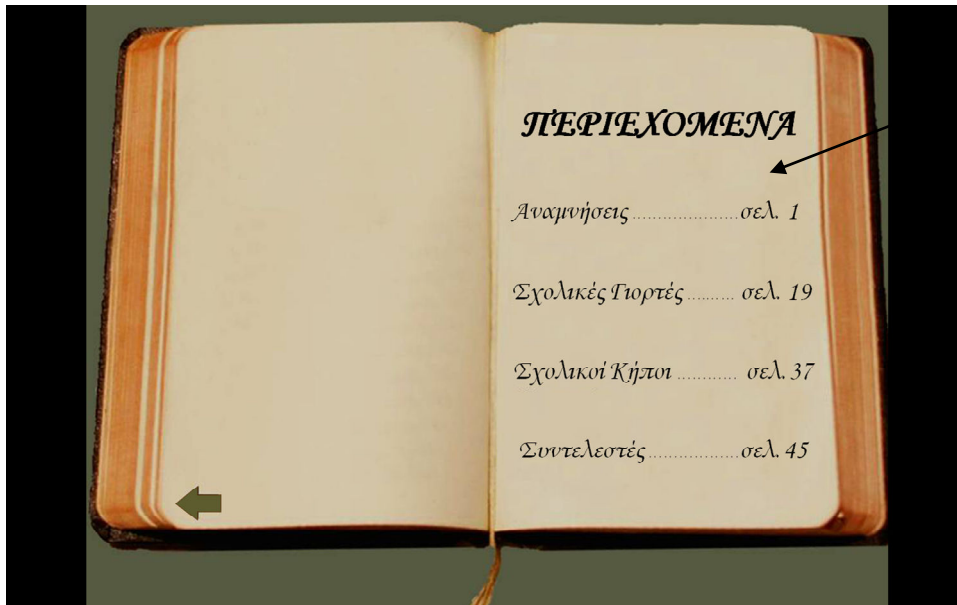


ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:.....

ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΕΛΩΝ:.....



Ξεφυλλίστε από το λεύκωμα αναμνήσεων του Μουσείου Σχολικής Ζωής ν. Χανίων όλες τις σελίδες από το κεφάλαιο «ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ» Μπορείτε να ανακαλύψετε με ποια λέξη ξεκινούν την αφήγησή τους οι μαθητές Καλογριδάκης Ανδρέας και Μπαμιάκης Πέτρος ;

.....

Γράψτε παρακάτω τους τίτλους των φωτογραφιών από τις σελίδες 4, 7, 9 12, 14 , 15 του λευκώματος. Τι παρατηρείτε;

.....

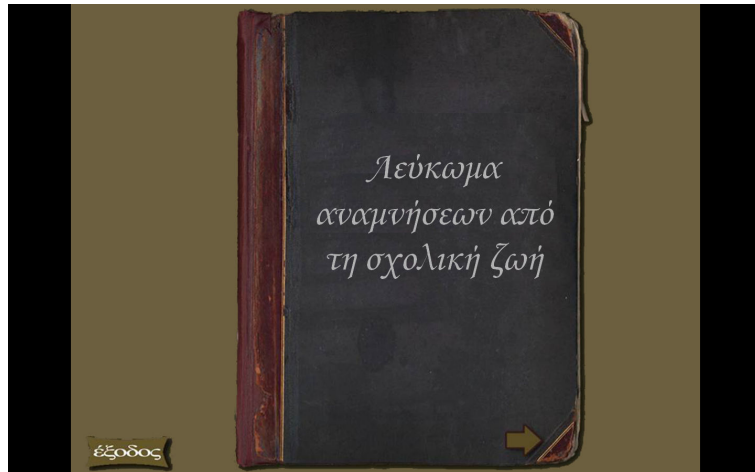
Μπορείτε να σκεφτείτε τώρα τους δικούς σας τίτλους για τις ίδιες φωτογραφίες και να τους γράψετε παρακάτω;

.....

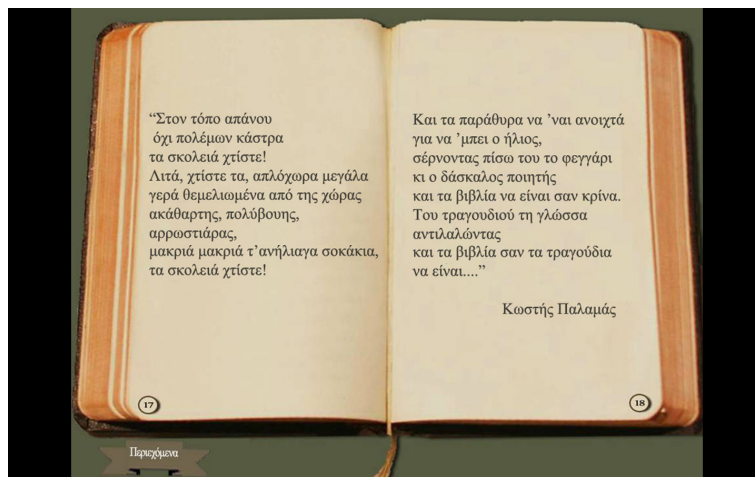
ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:.....

ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΕΛΩΝ:.....



Μελετήστε από το λεύκωμα αναμνήσεων του Μουσείου Σχολικής Ζωής ν. Χανίων τις σελίδες 17 και 18 από το κεφάλαιο «ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ» το ποίημα του Κωστή Παλαμά :



Μπορείτε να διαλέξετε στίχους ή λέξεις από τους στίχους που θα σας άρεσαν ως τίτλοι σε φωτογραφίες που έχουν σχέση με το σχολείο; Γράψτε τους παρακάτω:

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

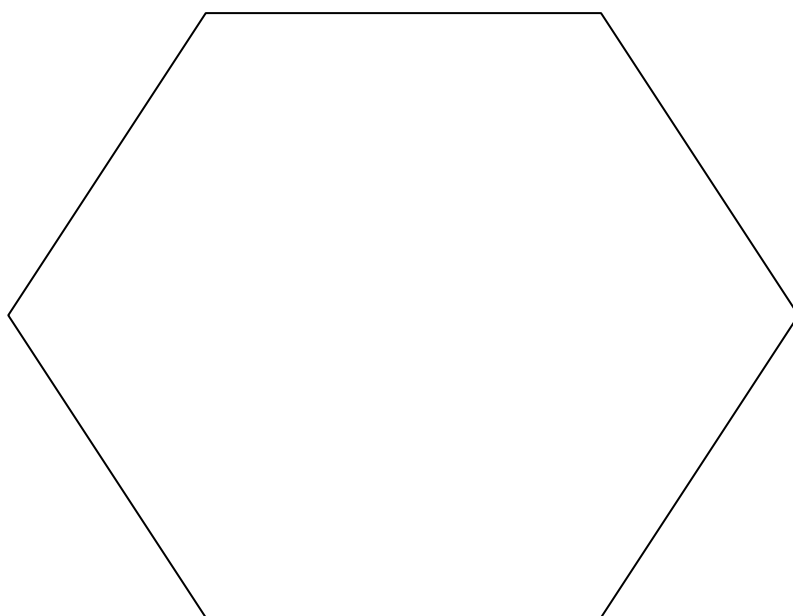
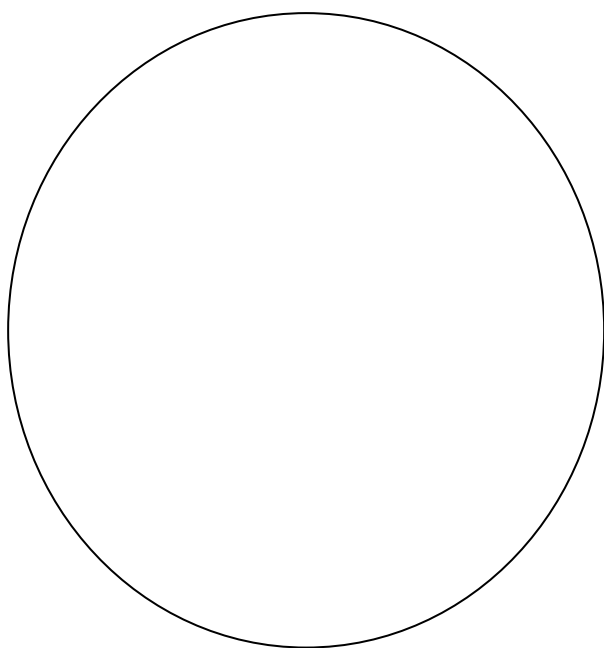


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



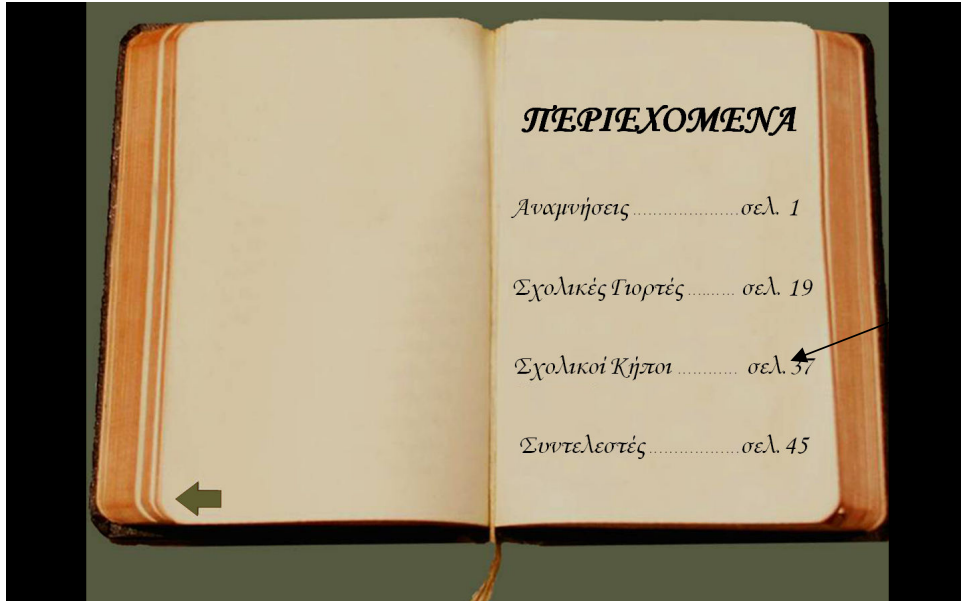
ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΕΛΩΝ:



Ξεφυλλίστε από το λεύκωμα αναμνήσεων του Μουσείου Σχολικής Ζωής ν. Χανίων όλες τις σελίδες από το κεφάλαιο «ΣΧΟΛΙΚΟΙ ΚΗΠΟΙ». Μελετήστε προσεκτικά τα κείμενα στις σελίδες 41 και 43 και γράψτε παρακάτω τον ανάλογο τίτλο για το καθένα



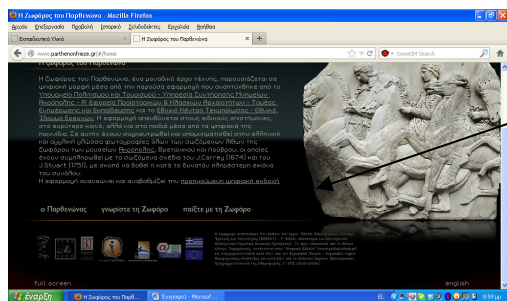
Τίτλος σελίδας 41



Φύλλο εργασίας για το Ανθολόγιο κοινό για όλες τις ομάδες

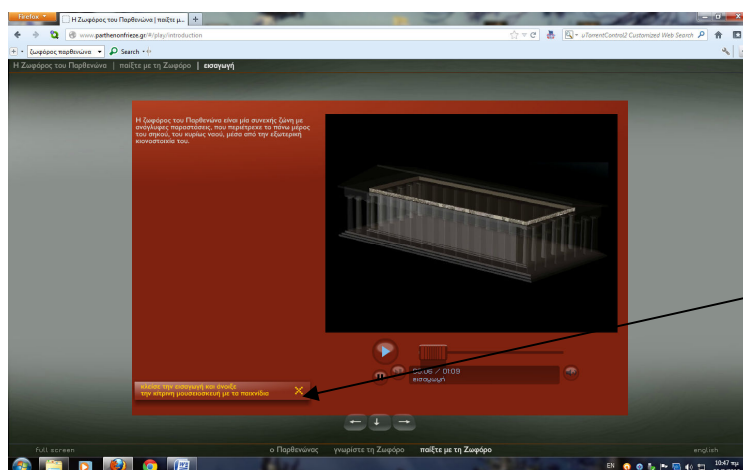
Φαντάζομαι ότι η επιθυμία του Χάρη να ανέβει στην Ακρόπολη εκπληρώνεται από τον πατέρα του και βρίσκονται μπροστά στον Παρθενώνα. Την προσοχή τους κερδίζει η δυτική πλευρά του ναού

1. Πληκτρολογή τη σελίδα www.parthenonfrieze.gr

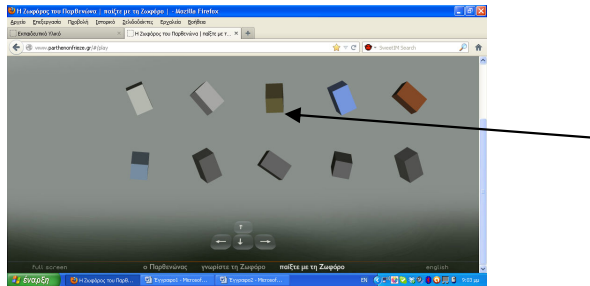
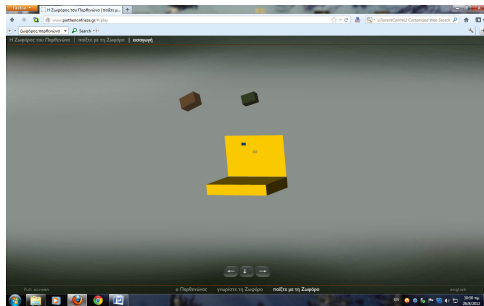


2. Κλικ στη φράση « Παίξτε με τη

Ζωφόρο»

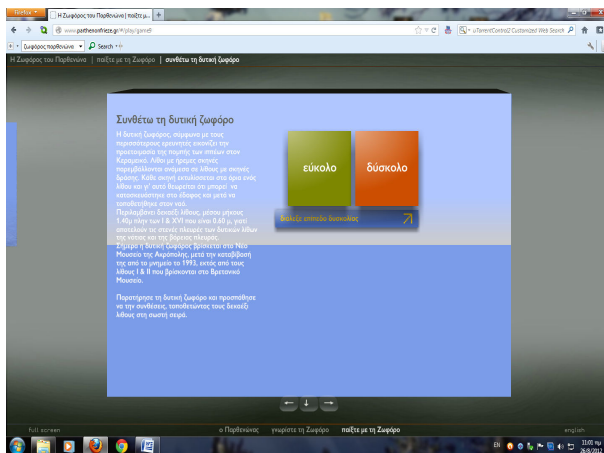


3. Κλείστε την εισαγωγή και ανοίξτε την κίτρινη μουσειοσκευή με τα παιχνίδια



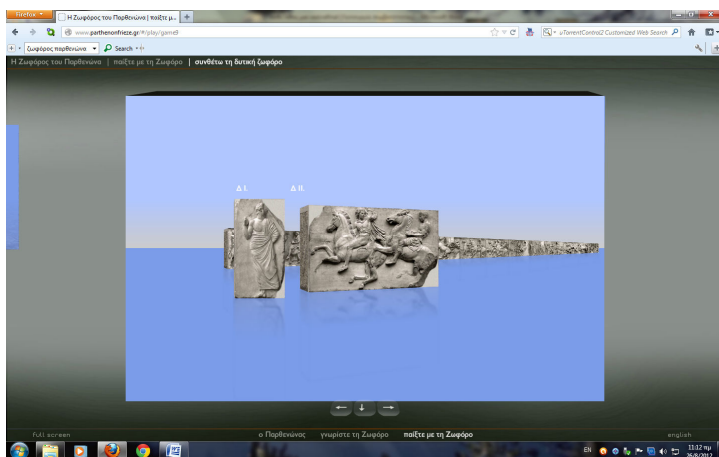
4. Κλικ στο κουτί με το χακί χρώμα: Η έκπληξη που κρύβεται είναι μια μικρή εισαγωγή γι' αυτό που θα μελετήσετε

5. Κλικ στο κουτί με το γαλάζιο χρώμα στη συνέχεια

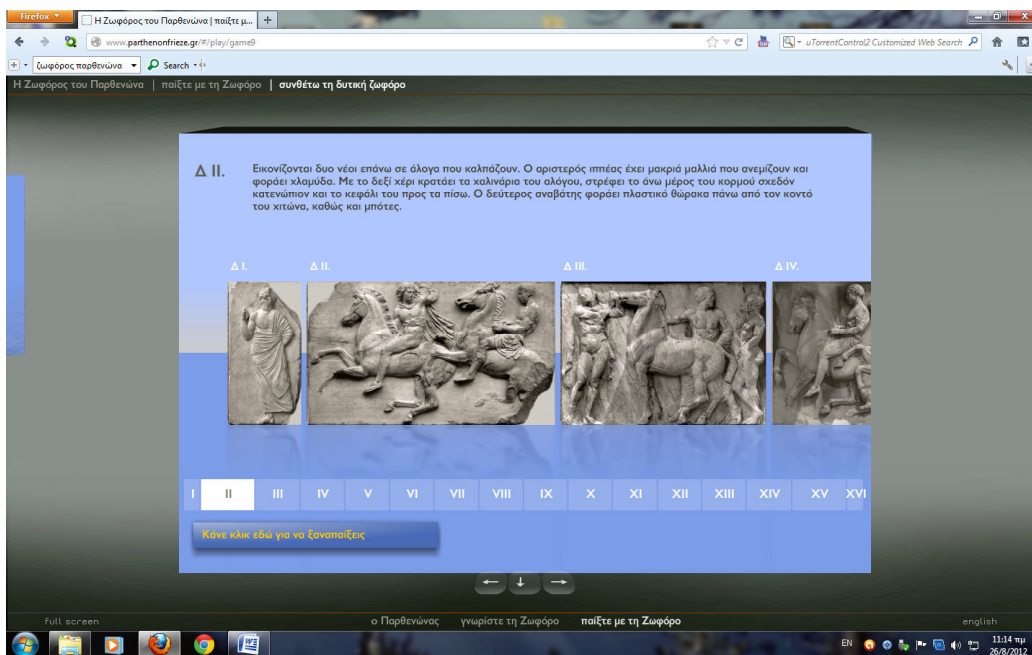


6. Διαλέξτε επίπεδο δυσκολίας (Εύκολο)

7. Προσπαθήστε παρατηρώντας τη σκηνή του λίθου που εμφανίζεται στην οθόνη να κλικάρετε τον αντίστοιχο λίθο από τους 16 που εμφανίζονται στην κάτω πλευρά της οθόνης. Αν είναι ο σωστός θα μετακινηθεί στην κατάλληλη θέση της ζωφόρου του Παρθενώνα. Θα πρέπει να το δοκιμάσετε με υπομονή για όλους τους λίθους –εικόνες μέχρι να καταφέρετε να σχηματίζετε με επιτυχία ολοκληρωμένη την παράσταση της δυτικής ζωφόρου.



8. Σε όποιο κουτάκι με αριθμό ακουμπήσει το χεράκι εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης η γραπτή περιγραφή της σκηνής που απεικονίζει ο λίθος με τον αντίστοιχο αυτόν αριθμό





9. Κάθε ομάδα από τις υπάρχουσες τέσσερις αναλαμβάνει να μελετήσει με αυτόν τον τρόπο τις περιγραφές 4 λίθων της ζωφόρου:

1^η ομάδα I, II, III, IV)

2^η ομάδα V, VI, VII, VIII)

3^η ομάδα IX, X, XI, XII)

4^η ομάδα XIII, XIV, XV, XVI)

Με τη δέσμευση στη συνέχεια να τις παρουσιάσει προφορικά με βάση το κείμενο που μελέτησε στην ολομέλεια. Επειδή το κείμενο περιέχει επίσης αρχαίες λέξεις που αναφέρονται στην ενδυμασία των μορφών οι μαθητές παροτρύνονται προκειμένου να βοηθηθούν να σημειώσουν τις άγνωστες αυτές λέξεις και να ανατρέξουν στην Πύλη της Ελληνικής Γλώσσας www.greeklanguage.gr, αναζήτηση στα λεξικά και να βρουν την ερμηνεία των λέξεων αυτών.

Προεκτάσεις της δραστηριότητας

1) Κάθε ομάδα καλείται να δημιουργήσει χειρόγραφα ή ηλεκτρονικά το γλωσσάρι των αρχαίων λέξεων και να εντάξει σ' αυτό και τις λέξεις από το κείμενο στο Ανθολόγιο με τις οποίες προσδιόρισαν στην αρχή του δίωρου την εποχή στην οποία αναφερόταν το κείμενο που άκουσαν από τον δάσκαλο. Το γλωσσάρι θα δημιουργηθεί με την αξιοποίηση των ηλεκτρονικών λεξικών από την Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα πληκτρολογώντας την άγνωστη λέξη στο «Αναζήτηση στα λεξικά».



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



**ΕΣΠΑ
2007-2013**
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



www.greek-language.gr

ΚΕΦ ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

πύλη της ελληνικής γλ

Αρχική Νέα Ελληνικά Νεοελλ. Λογοτεχνία Μισαινική Ελληνικά Αρχαία Ελληνικά Θεωρία & Ιστορία Ενημέρωση

ΝΕΑ - ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ

- 22.08.2012 Λογοτεχνικό βραβείο "Ν.Θ.Μελής"
- 22.08.2012 Έκδοση φυλλαγωγίας (03-29/09/2012) και Ημερίδα (03/09/2012)
- 19.08.2012 Πρωτόκολλο Γνωστοποίησης του "Τόπος Ενδιόλου"

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΤΗ ΕΛΛΗΝΟΜΑΘΕΙΑΣ

ΕΞΕΙΔΙΚΤΕΣ Η ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ ΠΙΣΤΟΠΟΙΟΥΜΕΝΗ ΕΛΛΗΝΟΜΑΘΕΙΑΣ

Συνδέστε με την αποστολή πιστοποίησης της ελληνομάθεας

ΛΕΞΙΚΟ ΤΗΣ ΚΟΙΝΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ

ΛΕΞΙΚΟ ΤΗΣ ΚΟΙΝΗΣ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ

Η Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα

ΝΕΕΣ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Επισημαίνουμε τις ενότητες που έχουν προστεθεί ή αλλάξει πρόταση

- > Άπαντα Εμμανουήλ Κριαρά
- > Περιοδικό Γλωσσολογίας
- > Βιβλιογραφία για την Διαιτητική Διαίρεση
- > Η Νεοελληνική Λογοτεχνία στα Βιβλία
- > Οδηγός πλοήγησης στην ηλεκτρονική αρχαιογνωσία
- > Κατάλογος αποδόσεων μεταφραστικής ελληνικής
- > Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Αναζήτηση στην Πύλη

Βρες

Αναζήτηση στα Λεξικά

στυλιγγίδα Βρες

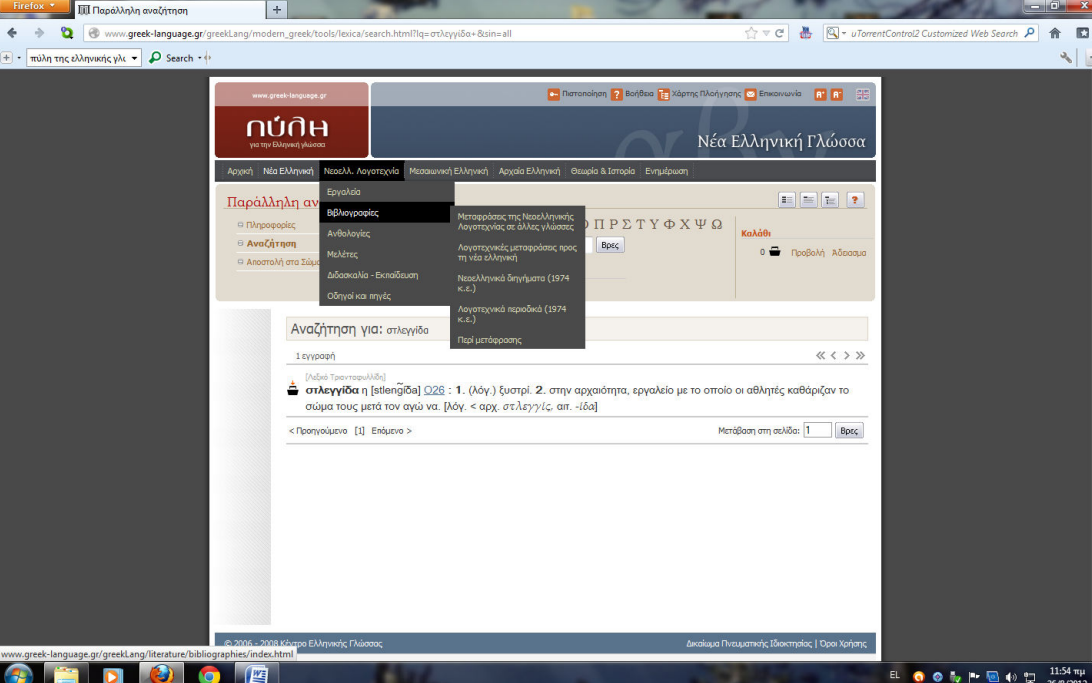
Ολα

ΕΝΟΤΗΤΕΣ

- 01 Νέα Ελληνικά**
Εργαλεία, Βιβλιογραφίες, Μελέτες, Διδασκαλία, Η ελληνική ως ξένη γλώσσα, Οδηγός για την Νέα Ελληνική Γλώσσα
- 02 Νεοελληνική Λογοτεχνία**
Ανθολογίες, Μελέτες, Οδηγός για την Λογοτεχνία

ΟΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΜΑΣ

Εξέλιξεις για την Πιστοποίηση Ελληνομάθεας



www.greek-language.gr

Παράλληλη αναζήτηση

www.greek-language.gr/modem_greek/tools/lexica/search.html?l=στυλιγγίδα&size=all

πύλη της ελληνικής γλ

www.greek-language.gr

Νέα Ελληνική Γλώσσα

Αρχική Νέα Ελληνικά Νεοελλ. Λογοτεχνία Μισαινική Ελληνικά Αρχαία Ελληνικά Θεωρία & Ιστορία Ενημέρωση

Παράλληλη αναζήτηση

- Εργαλεία
- Βιβλιογραφίες
- Αιθολογίες
- Μελέτες
- Διδασκαλία - Εκπαίδευση
- Οδηγός και πηγές

Μεταφράσεις της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας σε άλλες γλώσσες

Λογοτεχνικές μεταφράσεις προς τη νέα ελληνική

Νεοελληνικά δηγήματα (1974 κ.ε.)

Λογοτεχνικά περιοδικά (1974 κ.ε.)

Πρώτη μετάφραση

Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω

Καλή

Βρες

Προβολή Αδούρα

Αναζήτηση για: στυλιγγίδα

1 εγγραφή

<< >>

[Διάλ. Τετρασυνάλλη]

στυλιγγίδα η [stɪliŋɡiða] **Δ28** : 1. (λόγ.) ζυστήρ. 2. στην αρχαιότητα, εργαλείο με το οποίο οι αθλητές καθαρίζαν το σώμα τους μετά τον αγώνα. [λόγ. < αρχ. στ'λεγγίς, απ. -ίδα]

< Προηγούμενο [1] Επόμενο >

Μετάδοση στη σελίδα: 1 Βρες

© 2007-2008 Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας

Διακόσμηση Πνευματικής Πλατφόρμας | Όροι Χρήσης

www.greek-language.gr/literature/bibliographies/index.html



(Οι παρακάτω προεκτάσεις αξιοποιούν και πάλι άλλα επί μέρους παιχνίδια της ψηφιακής εφαρμογής «Η Ζωφόρος του Παρθενώνα/Παίξτε με τη Ζωφόρο» του Μουσείου Ακρόπολης διαθέσιμες στο www.parthenonfrieze.gr/#/play (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)

2) Κλικ στο καφέ κουτί επάνω αριστερά (δεύτερο) «Γνωριμία με τις μορφές της πομπής». Κάθε ομάδα ασχολείται με μία από τις προτάσεις μορφών που παρατίθενται με στόχο την εξάσκηση της παρατηρητικότητας με βάση μια εικόνα και τον εντοπισμό ομοιοτήτων και διαφορών.

3) Κλικ στο γκρι κουτί επάνω δεξιά τελευταίο «Ένα δώρο για τη θεά Αθήνα». Αφού συζητηθεί το θέμα της εικόνας οι ομάδες αναλαμβάνουν να τη συνθέσουν ανάλογα με τον βαθμό δυσκολίας που θα επιλέξουν με στόχο την άσκηση της παρατηρητικότητας με βάση τις λεπτομέρειες μιας εικόνας.

4) Κλικ στο ανοικτό γκρι κουτί πρώτο από την προτελευταία σειρά των παιχνιδιών της μουσειοσκευής με θέμα: «Χρωματίζοντας έναν λίθο της ζωφόρου»

Ο δάσκαλος παροτρύνει τους μαθητές πριν δοκιμάσουν τα εργαλεία της εφαρμογής να διαβάσουν ξανά το απόσπασμα του κειμένου από το Ανθολόγιο που αναφέρεται στα χρώματα των ναών της Αρχαίας Αθήνας στον λόφο της Ακρόπολης. Στη συνέχεια να μελετήσουν επίσης τις πληροφορίες που δίνει το κείμενο μόλις κάνουν κλικ στο γκρι κουτί και το ανοίξουν με στόχο την κριτική αξιοποίηση της πληροφορίας από ένα συμβατικό ή ψηφιακό κείμενο μέσα από μια παιγνιώδη εικαστική δραστηριότητα σε ψηφιακό τοπίο.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να αξιοποιήσει και επισκέψεις της τάξης σε χώρους πολιτισμικής αναφοράς που μπορούν να υποστηρίξουν την προσέγγιση της σχολικής ζωής στον χώρο και στον χρόνο με τεκμήρια από τον πραγματικό κόσμο (λ.χ. Μουσείο Σχολικής Ζωής, Κέντρο Προφορικής Ιστορίας, Ιστορικό Αρχείο, Δημοτική Βιβλιοθήκη, κλπ.).

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Στις δυσκολίες του σεναρίου καταγράφεται η διαχείριση του συνοδευτικού υλικού που προαπαιτεί για την εφαρμογή του όπως αναφέρεται παραπάνω (βλ. κείμενα) και ο χρόνος που ίσως υπερβεί τον προβλεπόμενο, ανάλογα με την ετοιμότητα και τους ρυθμούς των ομάδων.

Το σενάριο δομείται σε 10 διδακτικά δίωρα. Στο 1^ο και 2^ο διδακτικό δίωρο που θεωρείται απαραίτητο από τη δημιουργό για τη διαμόρφωση των ομάδων και του συγκινησιακού κλίματος στην τάξη σε κάθε περίπτωση και όχι μονάχα στην έναρξη του σχολικού έτους (με το δεδομένο ότι οι ομάδες δεν παγιώνονται σε όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς με στόχο να εναλλάσσονται οι ρόλοι στη μικρότερη και μεγαλύτερη ομάδα) δεν υπάρχουν ψηφιακές εφαρμογές ενσυνείδητα στο παρόν σενάριο χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αποκλείονται από την εφαρμογή των ασκήσεων της δυναμικής της ομάδας. Είναι δυνατό ο εκπαιδευτικός να τροποποιήσει την άσκηση ως προς τα ερεθίσματα για συζήτηση ανά δύο – τέσσερις και ολομέλεια και να εντάξει και τις ΤΠΕ και σε μια τέτοια απόπειρα. Είναι σημαντικό όμως να μην αγνοήσει τα 15 βήματα που παρουσιάζονται στην άσκηση και τα οποία υποδηλώνουν τις αρχές της καλής λειτουργίας της ομάδας.

Στα υπόλοιπα δίωρα στο παρόν σενάριο αξιοποιούνται διάφορα ψηφιακά περιβάλλοντα και για κάθε δίωρο περιγράφεται αναλυτικά η διαδικασία.

Οι ασκήσεις, διαδικτυακές ή και μέσω των φύλλων εργασίας δεν είναι δεσμευτικές, αλλά αποτελούν ανοιχτές προτάσεις που μπορούν να προσαρμοστούν



στο επίπεδο-ανάγκες και ιδιαιτερότητες της κάθε ομάδας. Προτείνεται η ανάγνωση των ασκήσεων αρχικά από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης, ο οποίος/α θα κρίνει αν χρειάζεται να δώσει επιπλέον οδηγίες στα παιδιά. Η πλήρης συμπλήρωσή τους δε θεωρείται αναγκαία. Θα μπορούσε να ζητηθεί από τα παιδιά να κρατούν σημειώσεις σε ένα σημειωματάριο ή αρχείο του Η/Υ. Με τον τρόπο αυτό θα αντιληφθούν και τη λειτουργικότητα αντίστοιχων επιλογών.

Όπως τα φύλλα εργασίας, το ίδιο και οι δραστηριότητες που προτείνονται είναι παραδειγματικές και μόνο ως τέτοιες πρέπει να αντιμετωπιστούν. Αποτελούν απλώς ένα δείγμα των ποικίλων δραστηριοτήτων και ιδεών για αξιοποίηση συγκεκριμένων κειμενικών ειδών που προσφέρει το πλαίσιο επικοινωνίας. Επιπλέον θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι η σειρά με την οποία παρουσιάζονται οι δραστηριότητες δεν είναι δεσμευτική, καθώς κάποιες μπορεί να παραληφθούν ή και να αντικατασταθούν από άλλες ανάλογα με τη δυναμική της τάξης και τις επιλογές των ομάδων.

Η μορφή των δραστηριοτήτων προϋποθέτει την καλή προετοιμασία του εκπαιδευτικού για την οργάνωση της τάξης, τον πειραματισμό και αξιοποίηση των γνώσεών του όσον αφορά στη χρήση του Η/Υ και του διαδικτύου. Η χρήση του Η/Υ και του διαδικτύου αποτελεί μια νέα διάσταση της σχολικής πρακτικής για την επίτευξη των παραπάνω στόχων, για αυτό και θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη φροντίδα στην πρώτη επαφή των παιδιών με τους νέους γραμματισμούς.

Στο συγκεκριμένο σενάριο έγινε προσπάθεια να αξιοποιηθούν δημιουργικά διαφορετικά ψηφιακά περιβάλλοντα, απλά αλλά και πιο σύνθετα. Παρουσιάζονται δράσεις που εμπλέκουν τα παιδιά στη χρήση του Η/Υ κατά τη διδακτική πράξη και είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα για τη συζήτηση στην ολομέλεια - με ταυτόχρονη αξιοποίηση του έντυπου και ψηφιακού υλικού των σχολικών εγχειριδίων, αλλά και ένας Η/Υ για κάθε ομάδα, είτε στο εργαστήριο των υπολογιστών, είτε με αξιοποίηση του ερμαρίου στα σχολεία ΕΑΕΠ.



Σημαντικό είναι να γίνουν αποδεκτές και αξιοποιήσιμες και οι δράσεις που προτείνονται από τα ίδια τα παιδιά, καθώς η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, φαντασίας, αλλά και της κριτικής σκέψης τους αποτελούν βασικές προτεραιότητες.

Η. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών.2010 *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, Τεύχος 2^α: Κλάδος ΠΕ70, Β' έκδοση, Αναθεωρημένη και Εμπλουτισμένη. Πάτρα.,

Κόμης Β.& Κ. Ντίνας Κ., 2011. *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*, Αθήνα

Μουσείο Σχολικής Ζωής Χανίων.2006 *Ψηφιακή εφαρμογή «Το λεύκωμα αναμνήσεων της σχολικής ζωής»* για τις ανάγκες της πρώτης περιοδικής έκθεσης του Μουσείου με τίτλο «Ελάτε να ζωντανέψουμε τα ξύλινα θρανία», Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Χανίων, Χανιά.

Πρόγραμμα συλλογής προφορικών μαρτυριών Ν. Χανίων/2009. Αρχείο «Εκπαίδευση» Κέντρο Προφορικής Ιστορίας Ραμνής Αποκορώνου Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Χανίων-Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Χανιά (αδημοσίευτο)

Τοδούλου Μ., 2011. *Διαμόρφωση ομάδας: Βήματα και αρχές, Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης*, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα.

ΥΠΕΠΘ-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Ιντζίδης Ε. Παπαδόπουλος Α. Σιούτης Α. Τικτοπούλου Αι., 2010 *Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Τα απίθανα μολύβια, Βιβλίο Δασκάλου*, ΟΕΔΒ, Αθήνα

ΥΠΕΠΘ-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Γκίβαλου-Κατσίκη Α.Παπαδάτος Ι. Πάτσιου Β., Πολίτης Δ. Πυλαρινός Θ.,2006.*Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Γ' και Δ' Δημοτικού Στο σκολειό του κόσμου, Βιβλίο Δασκάλου, Μεθοδολογικές οδηγίες* , ΟΕΔΒ, Αθήνα



Διαδικτυακές πηγές

Ας φτιάξουμε μια ιστοεξερεύνηση διαθέσιμο στο <http://webquest14.blogspot.gr/> (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)

Μουσείο Ακρόπολης διαθέσιμο στο www.theacropolismuseum.gr (Εκπαίδευση – Εκπαιδευτικό Υλικό –Ψηφιακή εφαρμογή της ζωφόρου του Παρθενώνα www.parthenonfrieze.gr/#/play (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)

Ψηφιακό Σχολείο Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων , Πολιτισμού και Αθλητισμού , *Νέα Πιλοτικά Προγράμματα Σπουδών* διαθέσιμο στο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/> (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)