



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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Ντίλι, ντίλι, ντίλι»**

**Συγγραφή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ**

**Εφαρμογή: ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ**



**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>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Ντίλι, ντίλι, ντίλι

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Βασιλική Γεωργαντζιά

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Ελπίδα Τοκμακίδου

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Β΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

3<sup>ο</sup> Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας

### ***Χρονολογία***

Από 17-10-2013 έως 04-11-2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Σχολικό εγχειρίδιο Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, ενότητα 2: «Με το σεις και με το σας»

### ***Διαθεματικό***

Ναι

### ***Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα***

I. Φιλολογικής ζώνης



Νεοελληνική Γλώσσα

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Νεοελληνική λογοτεχνία (Φιλαναγνωσία)

Μουσική

Θεατρική Αγωγή

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ερευνητικές Εργασίες – Project

Θεατρική Αγωγή

### ***Χρονική διάρκεια***

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες με διακοπές. Χρησιμοποιήθηκε χρόνος από την Ευέλικτη Ζώνη, τη Θεατρική Αγωγή, τη μουσική, τα εικαστικά την ώρα Πληροφορικής και τη Γλώσσα.

### ***Χώρος***

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

### ***Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή***

Οι μαθητές έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του πληκτρολογίου και του «ποντικιού», βασική εμπειρία χρήσης του Η/Υ (άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αποθήκευση), αλλά και βασική εμπειρία από την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Στο εργαστήρι πληροφορικής υπάρχουν Η/Υ και επαρκούν για να χρησιμοποιείται τουλάχιστον ένας για κάθε ομάδα. Επίσης υπάρχει βιντεοπροβολέας για τη συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης. Για την υποβοήθηση της εκπαιδευτικού που εφάρμοσε το



σενάριο έχει χρησιμοποιηθεί συνοδευτικό υλικό που δημιουργήθηκε από τη συγγραφέα.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Ελπίδα Τοκμακίδου, «Ντίλι, ντίλι, ντίλι», Νεοελληνική γλώσσα, Β' Τάξη, 2013

### ***Το σενάριο αντλεί***

---

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο επιδιώκεται η γνωριμία των μικρών μαθητών/-τριών με τη γλώσσα και τη δομή της, η εξάσκηση τους σε βασικές πρακτικές συλλαβισμού, σε δραστηριότητες αξιοποίησης συλλαβών για τη δημιουργία λέξεων, προφορικής, γραπτής κατανόησης και ανασύνθεσης μικρών κειμένων, ποιημάτων και παραμυθιών, με απώτερο στόχο τη δική τους αυτόνομη παραγωγή απλών ιστοριών. Η σταδιακή επαφή των παιδιών με τα δομικά στοιχεία της γλώσσας γίνεται παράλληλα με τη «βήμα προς βήμα» εξοικείωσή τους με πρακτικές που αφορούν στους νέους γραμματισμούς και τη χρήση «ψηφιακών» βιβλίων. Μέσα από τα προσωπικά τους βιώματα γνωρίζουν τη χρησιμότητα και τη λειτουργικότητα του Η/Υ και των Τ.Π.Ε ενώ ταυτόχρονα εξασκούνται στη χρήση βασικών εντολών επεξεργασίας απλών λογισμικών.

## **Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**



### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Τα ποιήματα, οι ιστορίες και τα παραμύθια αποτελούν τα πρώτα κείμενα με τα οποία έρχονται σε επαφή οι μαθητές/-τριες μικρής ηλικίας. Αυτά συναντώνται σε μεγάλη έκταση στο αναγνωστικό και το *Ανθολόγιο* της Β΄ Τάξης. Η επεξεργασία τους δίνει ευκαιρίες μύησης των παιδιών στη δομή της γλώσσας αλλά και στις δυνατότητες των ποικίλων συνδυασμών με τους οποίους μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα βασικά της στοιχεία, τα γράμματα και οι συλλαβές, ώστε να παραχθούν οι λέξεις και τα κείμενα. Ποιήματα και παραμύθια μπορεί όμως να συναντήσουν οι μικροί μαθητές και σε «άλλα» βιβλία εκτός των σχολικών. Σε αυτή την αναζήτηση μπορεί να συμβάλλει η χρήση του διαδικτύου και η αξιοποίηση περιεχόμενων συγκεκριμένων ιστοσελίδων.

### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ**

Η ύπαρξη παραδοσιακών παραμυθιών και ποιημάτων σε σώματα κειμένων μπορεί να αξιοποιηθεί για τη γνωριμία και εξοικείωση των παιδιών με δημιουργίες που, ενώ με το πέρασμα του χρόνου παραμένει άγνωστος ο δημιουργός τους, εξακολουθούν ακόμη να εμπνέουν. Παράδειγμα αποτελεί το «Ντίλι ντίλι ντίλι», το γνωστό κλιμακωτό τραγούδι, που ως μέρος της λαογραφικής μας παράδοσης συναντάται σε έντυπα και «ψηφιακά» βιβλία, αλλά και σε ψηφιακούς δίσκους, σε αναρτήσεις στο Youtube αλλά και σε βάσεις δεδομένων. Το κείμενό του είναι ουσιαστικά μικρό, καθώς σε κάθε μια στροφή επαναλαμβάνονται οι ίδιες λέξεις, παράλληλα με την εμφάνιση ενός νέου ήρωα, για αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί κατά τον σχεδιασμό ενός σχεδίου εργασίας για μαθητές/-τριες της Β΄ Τάξης. Βασική επιδίωξη αποτελεί η εξοικείωση των παιδιών με τον ρυθμό και τα παιχνίδια της γλώσσας, το σταδιακό πέρασμα από τον προφορικό στον γραπτό λόγο, από την εικόνα στη γραπτή της αναπαράσταση. Ταυτόχρονα με την εκμάθηση του ποιήματος, εξασκούνται σε



βασικές πρακτικές συλλαβισμού,<sup>1</sup> εντοπίζουν το μοτίβο «της διαδοχικής παρουσίασης ηρώων» και σε άλλα κειμενικά είδη και χωρισμένοι σε ομάδες, υποκινούνται για τη δημιουργία παρόμοιων ιστοριών. Παράλληλα η ύπαρξη απλών και οικείων λέξεων σε μικρά κείμενα, μπορεί να αποτελέσει ένα «βήμα» για την οικοδόμηση γνώσεων που αφορούν στη χρήση του Η/Υ και εξοικείωση των μικρών μαθητών/-τριών με τις Τ.Π.Ε.

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

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να γνωρίσουν τις μορφές στις οποίες μπορεί να παρουσιαστεί η ίδια ιδέα/δημιουργία (το ποίημα ως κείμενο με τις παραλλαγές του αλλά και ως τραγούδι)·
- να πληροφορηθούν για «συνήθειες» που ανήκουν πλέον στον χώρο της λαϊκής μας παράδοσης (η κόρη που κεντά το μαντήλι με τη βοήθεια του καντηλιού)·
- να πληροφορηθούν για την ύπαρξη «νέων μορφών βιβλίου», όπως είναι η «ψηφιακή»·
- να συνειδητοποιήσουν ότι μια ιστορία (προφορική, γραπτή ή εικονική) αποτελείται από γεγονότα που διαδέχονται το ένα το άλλο·
- να εξοικειωθούν με την εργασία σε ομάδες, βιώνοντας τη δύναμη της συνεργασίας και ανταλλαγής απόψεων και ιδεών.

### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να εξοικειωθούν με τα βασικά στοιχεία ενός ποιήματος (στίχος, στροφή, ρυθμός και ομοιοκαταληξία)·

<sup>1</sup> Επιδιώξεις του σχολικού αναγνωστικού στο αντίστοιχο κεφάλαιο: «Θα μάθεις ...να μετράς τις συλλαβές που έχουν οι λέξεις, να αλλάζεις τη σημασία μιας λέξης αλλάζοντας τη θέση του τόνου της...» (σ. 21, Βιβλίο του μαθητή).



- να εξασκηθούν στη διάκριση των κειμενικών ειδών, αξιοποιώντας γλωσσικά στοιχεία και ενδείξεις για τον ορισμό ενός ποιήματος ή ενός παραμυθιού (χρόνος, χώρος, χαρακτήρες, αφηγητής, πλοκή) παρά την ύπαρξη παρόμοιου θέματος σε αυτά·
- να συνειδητοποιήσουν ότι και ο προφορικός λόγος αποτελεί κείμενο που βρίσκεται σε άμεση σύζευξη με εκδοχές του γραπτού λόγου (έντυπου και πολυτροπικού)·
- να εξασκηθούν στη σύνταξη και παραγωγή απλών κειμένων με νόημα και συγκεκριμένο περιεχόμενο με τη χρήση διαδοχικών εικόνων·
- να εξοικειωθούν με βασικές αρχές του συλλαβισμού των λέξεων, μέσα από δραστηριότητες φωνολογικής ενημερότητας και εμπέδωσης·
- να κατανοήσουν τις σχέσεις μεταξύ των συλλαβών και να αντιληφθούν διαισθητικά τον μηχανισμό της ανάγνωσης και γραφής ως ένα παιχνίδι ανάμεσά τους·
- να εξασκηθούν στη διάκριση του γένους των ουσιαστικών με διαισθητικό τρόπο.

### **Γραμματισμοί**

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να γνωρίσουν κάποιες από τις δυνατότητες που τους παρέχονται με τη χρήση Η/Υ στην αναζήτηση και άμεση αξιοποίηση συγκεκριμένων κειμένων·
- να εξοικειωθούν με βασικές εντολές επεξεργασίας απλών λογισμικών (κειμενογράφου, πρόγραμμα παρουσίασης, εννοιολογικής χαρτογράφησης), όπως είναι η αντιγραφή και επικόλληση κειμένου, η διαγραφή λέξης, η αναίρεση μιας εντολής, η μετακίνηση με drag & drop, η προσθήκη νέων εννοιών και η σύνδεση με την κεντρική ιδέα και η αποθήκευση ενός αρχείου.





### *Διδακτικές Πρακτικές*

Κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου ο/η εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του διευκολυντή και διαμεσολαβητή της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες εργασίας, εξασφαλίζοντας κίνητρα συμμετοχής και μάθησης για τους/τις μαθητές/-τριες της τάξης. Αξιοποιεί τις προϋπάρχουσες γνώσεις, τις εμπειρίες και τα βιώματα των παιδιών και, προάγοντας τη συνεργασία μεταξύ τους, στοχεύει στη σταδιακή αυτονόμησή τους. Λειτουργεί ως εμπνευστής, ο οποίος θα προκαλέσει την ενεργή συμμετοχή και τη διάθεση για προσφορά στην ομάδα. Παράλληλα διαδραματίζει ρόλο συμβουλευτικό, εντάσσοντας τα παιδιά σε ένα πλαίσιο «μαθητείας» με τη μοντελοποίηση των στρατηγικών που η ίδια χρησιμοποιεί, κατά την αξιοποίηση του Η/Υ και των δυνατοτήτων που προσφέρονται από τη χρήση του διαδικτύου. Ακολουθώντας το μοντέλο της φθίνουσας καθοδήγησης εμπλέκει τα παιδιά σε δραστηριότητες συνεργατικής οικοδόμησης και διερεύνησης της γνώσης. Παρακολουθεί συστηματικά την πρόοδο των μαθητών/-τριών με σκοπό την αντιμετώπιση των ενδεχόμενων δυσκολιών, τόσο σε ατομικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο λειτουργίας της ομάδας.

Από την άλλη πλευρά οι μαθητές/-τριες βρίσκονται στο επίκεντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ενθαρρύνονται να αναλάβουν ενεργό ρόλο σε αυτή. Προκαλούνται να συνεργάζονται και να αλληλοβοηθούνται μεταξύ τους, ως μέλη μιας ομάδας. Μέσα σε αυτή καλούνται να πραγματευτούν θέματα που αφορούν στη συμμετοχή του καθενός, αποδεικνύοντας έμπρακτα τον σεβασμό τους για τη συμβολή και την προσφορά του καθενός στην ομάδα αλλά και στην ολομέλεια της τάξης. Δραστηριοποιούμενοι/-ες σε διαφορετικές προκλήσεις συνεργατικής διερεύνησης, με κυρίαρχα τα παιγνιώδη χαρακτηριστικά, εμπλέκονται σε δράσεις που αφορούν στην προσέγγιση και οικοδόμηση νέας γνώσης όσον αφορά στον κόσμο, τη γλώσσα και τους νέους γραμματισμούς.



## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### *Αφετηρία*

Η εφαρμογή του σεναρίου επιλέχθηκε τη χρονική στιγμή ενασχόλησης με το ποίημα «Ο Παπαγάλος» του Ζ. Παπαντωνίου, από το *Ανθολόγιο* της Α'-Β' Τάξης σ. 37, καθώς και με το ποίημα «Το ποταμάκι» από το Τ.Ε. της *Γλώσσας* σ.17. Τα συγκεκριμένα ποιήματα ανήκουν στην ευρύτερη κατηγορία «Παραμυθοτράγουδα». Στα πλαίσια λοιπόν της γνωριμίας μας με τα παραμυθοτράγουδα εντάσσεται και η παρουσίαση του ποιήματος «Ντίλι ντίλι ντίλι», το οποίο προσεγγίστηκε αρχικά μέσα στην τάξη, προβάλλοντας την αντίστοιχη σελίδα του Τ.Ε. της *Μουσικής* σ.50. Τα ψηφιακά βιβλία της συγκεκριμένης τάξης μπορούμε να τα βρούμε [εδώ](#).

Όσον αφορά στον χωρισμό της τάξης και στη δημιουργία ομάδων, η συγκεκριμένη χρονική στιγμή (αρχή της σχολικής χρονιάς), κατά την οποία προτείνεται η εφαρμογή του αλλά και ο μικρός βαθμός δυσκολίας των δραστηριοτήτων επιτρέπει την «τυχαία» επιλογή». Ακόμη η τυχαία επιλογή βοηθάει στο «δέσιμο» της ομάδας της τάξης, στην ουσιαστική γνωριμία και αποδοχή όλων των παιδιών μεταξύ τους. Στα παιδιά μοιράστηκαν καρτέλες (βλ. φάκελος συνοδευτικού υλικού 1ο δίωρο > όργανα) που εικονίζουν ποικίλα μουσικά όργανα, τέσσερα για κάθε είδος (μαράκες, ντέφι, πιατίνια, τρίγωνα, τουμπερλέκια, κουδουνάκια) και κλήθηκαν να αναζητήσουν τα μέλη της ομάδας τους. Έτσι δημιουργήθηκαν 5 ομάδες των 4 ατόμων και μία ομάδα των 3 ατόμων (που έχουν στα χέρια τους την ίδια εικόνα μουσικού οργάνου). Η εκπαιδευτικός κατά την πορεία του σεναρίου παρατήρησε τη λειτουργία των ομάδων και αποκόμισε πληροφορίες για τη συνεργασία μεταξύ των παιδιών και τις δυνατότητες μετακίνησης μεταξύ των ομάδων.



### **Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο**

Τα ποιήματα και τα παραμύθια αποτελούν αντικείμενο διαπραγμάτευσης της Β΄ τάξης στα πλαίσια του γλωσσικού μαθήματος. Ειδικότερα η χρήση ποιημάτων και των βιβλίων «που μοιάζουν με παραμύθια» συναντώνται στη 2η ενότητα του σχολικού βιβλίου «Με το σεις και με το σας» (τεύχος Α΄, σσ. 21-26 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος Α΄ σσ. 12-14). Παραμυθοτράγουδα επίσης συναντάμε και στο *Ανθολόγιο*. Αξιοποιήθηκαν ώρες της Ευέλικτης Ζώνης, του μαθήματος Πληροφορικής, της Μουσικής, της Θεατρικής Αγωγής και της Γλώσσας.

Η τάξη εφαρμογής αποτελείται από 23 παιδιά (13 αγόρια, 10 κορίτσια) εκ των οποίων 2 Ρομά (αγόρι-κορίτσι), το αγόρι έχει παρακολουθήσει δύο φορές την Α΄ Δημοτικού, έχει διαγνωσμένη διαταραχή στην έκφραση του λόγου, καθώς και διαγνωσμένο σύνδρομο ελλειμματικής προσοχής (ΔΕΠ-Υ). Επίσης ακόμη δύο αγόρια παρακολουθούν μαθήματα λογοθεραπείας και εργοθεραπείας.

Η χρήση μουσικών οργάνων και η μουσική γενικότερα υποβάλλει, καλλιεργεί την ψυχική εσωτερική ηρεμία, και συμβάλλει στην ανάπτυξη ολόπλευρης προσωπικότητας των παιδιών. Η εφαρμογή της προτεινόμενης δραστηριότητας συντελεί και στην επίτευξη των στόχων της μουσικής αγωγής για τις μικρές τάξεις, καθώς και στους στόχους που θέτουν τα [ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ](#) Μουσικής για το



Δημοτικό Σχολείο. Επιπλέον, η μουσική ελκύει το ενδιαφέρον όλων των παιδιών και επιτυγχάνεται έτσι η μέγιστη συμμετοχή τους σε δραστηριότητες, ακόμη και παιδιών που είναι γενικά αδιάφορα ή και με μαθησιακά προβλήματα.

### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Μέσα από την εμπλοκή των παιδιών με τις δραστηριότητες του συγκεκριμένου σεναρίου επιδιώκεται η οικοδόμηση γνώσεων που αφορούν στη χρήση του Η/Υ και η εξοικείωση των μικρών μαθητών/τριών με τις νέες τεχνολογίες και τις δυνατότητες που αυτές προσφέρουν (εξοικείωση με βασικές εντολές επεξεργασίας απλών λογισμικών, όπως είναι ο κειμενογράφος, ένα πρόγραμμα παρουσίασης και εννοιολογικής χαρτογράφησης).

### ***Κείμενα***

Αξιοποιούνται πηγές που περιέχουν κείμενα (ποιήματα και παραμύθια), έντυπα και «ψηφιακά» που έχουν σχέση με το μοτίβο της κλιμακωτής παρουσίασης ηρώων και γεγονότων. Παράλληλα επιλέγονται εικόνες από το διαδίκτυο και αξιοποιούνται αρχεία λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης, επεξεργασίας κειμένου και προγράμματος παρουσίασης, αλλά και ηχητικές καταγραφές.

### ***Ηχογραφήσεις***

Απόσπασμα από το τραγούδι [«Ντίλι ντίλι»](#), σε επιμέλεια της Δόμνας Σαμίου

«[Ντίλι ντίλι](#)», από τον δίσκο «Ο κυρ Βοριάς ... και άλλα τραγούδια για παιδιά» σε επιμέλεια της Δόμνας Σαμίου.

### ***Παραμύθια***

«Ντίλι, ντίλι, ντίλι» από το τετράδιο εργασιών της Μουσικής για τη Β΄ Τάξη σε ψηφιακή έκδοση διαθέσιμο στο:

<http://ebooks.edu.gr/2013/classcoursespdf.php?classcode=DSDIM-B>



«[Ντίλι-ντίλι-ντίλι](#)», από το [Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού](#) (κατηγορία «Ανθολόγιο παιδικό», υποκατηγορία «παιχνίδια»)

«[Ντίλι ντίλι ντίλι](#)», έκδοση σε ψηφιακό βιβλίο με σχέδια Σπύρου Βασιλείου, εκδόσεις ΙΚΑΡΟΣ.

«*Η γάτα που ήθελε να παντρευτεί*», Παντελής Ζούρας με εικονογράφηση της Χριστίνας Δουληγέρη, εκδόσεις Ακρίτας Παιδικά. Διαθέσιμο στο: <http://www.mikrosanagnostis.gr/library/pageflip37/Default.html>

*Εικόνες – Φωτογραφίες*

Από ιστοσελίδες:

<http://agathan.wordpress.com/>: ανάρτηση *Γιατί ανάβουμε το καντήλι* (23/02/2012), [φωτογραφία καντηλιού](#)

<http://www.ikarosbooks.gr/>: ζωγραφιά του Σπύρου Βασιλείου, [Κόρη που κεντά](#)  
<http://news.discovery.com>, *one mouse two dads*, [εικόνα ποντικιού](#)

<http://www.petshoplimnos.gr/>: πληροφορίες για τη γάτα, [εικόνα γάτας](#)

<http://iramairoula.blogspot.gr>: ιστολόγιο για τους σκύλους, [εικόνα για τον σκύλο](#)

<http://www.protothema.gr/>: είδηση «Τον χτύπησαν με ρόπαλο για 200 ευρώ», [εικόνα ξύλου](#)

<http://www.komu.com>: είδηση «Police say fatal Missouri home fire intentionally set», [εικόνα φωτιάς](#)

<http://19812011thestoryofacrisis.blogspot.gr>: ανάρτηση «Το ποτάμι δε γυρίζει πίσω» (10 Μαΐου 2012), [εικόνα ποταμού](#)



<http://efivikimatia.blogspot.gr>: ανάρτηση *Το ποντικάκι και οι φίλοι του* (17/02/2012), [εικόνα για το βόδι και το λύκο](#)

<http://sofoscrete.blogspot.gr>: ανάρτηση *Τραυματισμός κυνηγού στα Χανιά* (11/10/09), [εικόνα κυνηγού](#)

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### **1η & 2η διδακτική ώρα**

Τα παιδιά ήταν στην τάξη καθισμένα στα μαξιλαράκια τους και σε ημικύκλιο, για να παρακολουθήσουν την προβολή. Παρουσιάστηκε το μουσικό μοτίβο του ποιήματος «Ντίλι, ντίλι, ντίλι» με την ηχογραφημένη καταγραφή στο [Youtube](#). Τα παιδιά διασκέδασαν με τη χαρούμενη μουσική και την αστεία ιστορία, την οποία γνώριζαν μέσα από τις παιδικές φωνούλες. Επιλέχθηκε το συγκεκριμένο βιντεάκι για να υπάρχει και κάποια οπτικοποίηση του παραμυθιού και να γίνει πιο ενδιαφέρον και κατανοητό από τα παιδιά. Ακολούθησε συζήτηση για τα περιστατικά που παρουσιάζονται σε αυτό. Αναφέρεται από την εκπαιδευτικό ότι το τραγούδι έχει και συνέχεια την οποία προσπαθούν να μαντέψουν μέσα από την προβολή διαφανειών αρχείου Powerpoint σχετικές εικόνες (καντήλι, κορίτσι που κεντά· βλ. φάκελος συνοδευτικού υλικού, 1ο δίωρο > Εικόνες ποιήματος). Στη συνέχεια προβλήθηκε το ποίημα από την ψηφιακή έκδοση του τετραδίου Μουσικής, όπου και καταγράφεται η συνέχεια της ιστορίας. Προκαλούνται τα παιδιά να αναφέρουν σχετικές πληροφορίες, ενώ γίνεται αναφορά στη χρονική στιγμή που πραγματεύεται το τραγούδι, όταν ακόμη απουσίαζε το ηλεκτρικό ρεύμα από τα σπίτια και οι ασχολίες των κοριτσιών περιλάμβαναν και τη χειροτεχνία. Διαδοχικά μέσα από την εναλλαγή διαφανειών παρουσιάζονται και οι υπόλοιποι πρωταγωνιστές της ιστορίας. Η εκπαιδευτικός εκμεταλλεύτηκε παράλληλα την ευκαιρία, για να γίνει στην τάξη συζήτηση για τα βασικά στοιχεία ενός ποιήματος (στίχος, στροφή, ρυθμός και ομοιοκαταληξία).



Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός τους πρότεινε να τραγουδήσουν όλοι μαζί το τραγούδι, διατηρώντας το ρυθμό με παλαμάκια (χτυπώντας απαλά τις παλάμες τους). Έτσι τα παιδιά τραγούδησαν και αναπαρήγαγαν τον ρυθμό του τραγουδιού, βλέποντας τα λόγια στον πίνακα.



Ακολούθως, η εκπαιδευτικός παρότρυνε τα παιδιά να παίξουν ένα παιχνίδι μνήμης. Σε τυχαίες δυάδες και μια τριάδα τα παιδιά πήραν έναν φάκελο στον οποίο υπήρχαν 10 εικόνες (αντίστοιχες με τους ήρωες που παρουσιάζονται στο ποίημα, πανομοιότυπες με εκείνες του συνοδευτικού υλικού), τις οποίες ενθαρρύνθηκαν να τοποθετήσουν σε διαδοχική σειρά. Η επόμενη οδηγία αφορούσε στην αναδιήγηση της ιστορίας, έχοντας ως βάση αναφοράς τη διαδοχή που είχαν φτιάξει τα ίδια. Κάθε μαθητής/-τρια όφειλε να βοηθήσει τον/τη διπλανό/-ή του/της στην ορθή τοποθέτηση των εικόνων και να αφηγηθεί προφορικά την ιστορία την οποία «υποστήριζαν» οι εικόνες αυτές. Είναι χαρακτηριστικό ότι μόνο μια δυάδα δυσκολεύτηκε να βρει τη σωστή σειρά, η δραστηριότητα ήταν αρκετά εύκολη για τους περισσότερους.



Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ρώτησε τα παιδιά αν θα ήθελαν να τραγουδήσουν παίζοντας μουσικά όργανα. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την ιδέα και χωρίστηκαν στις «μουσικές» ομάδες με τη βοήθεια των καρτών, που είχε ετοιμάσει η εκπαιδευτικός με βάση τα όργανα που διαθέτει το σχολείο. Οι ομάδες ήταν 6, οι 5 των 4 παιδιών και μία των 3 παιδιών. Κάθε ομάδα ανέλαβε το μουσικό όργανο που θα έπαιζε. Στον πίνακα προβλήθηκε πάλι το τραγούδι από το ψηφιακό βιβλίο. Κάθε μουσική ομάδα έπαιξε στην αρχή μόνη της για λίγους στίχους, μέχρι να εξοικειωθεί με το άκουσμα του μουσικού της οργάνου και το ρυθμό  $\frac{1}{4}$  που έπρεπε να κρατήσει.

Αφού ολοκληρώθηκε η μουσική εκτέλεση του τραγουδιού από την ορχήστρα της τάξης, η εκπαιδευτικός ενθάρρυνε τα παιδιά να παίξουν παντομίμα «ενσαρκώνοντας» τους ήρωες του παραμυθιού. Η προθυμία των παιδιών ήταν μεγάλη. Τα παιδιά χωρίστηκαν σε δύο μεγάλες ομάδες. Η εκπαιδευτικός έδωσε – προφορικά και με τη σειρά– σε καθένα έναν αριθμό και έτσι οι μονοί αριθμοί αποτέλεσαν τη μια ομάδα και οι ζυγοί την άλλη. Στην επιλογή ρόλων προηγήθηκαν οι μονοί (επειδή έχουν αρχηγό τους τον αριθμό 1). Ο ρόλος του καθενός ορίστηκε από την κάρτα που επέλεγε στην τύχη (χρησιμοποιήθηκαν οι κάρτες που έγιναν για το παιχνίδι μνήμης). Για τις ανάγκες της παράστασης χρησιμοποιήθηκαν χάρτινα στεφανάκια με την εικόνα του κάθε ήρωα. Έτσι 13 παιδιά πήραν μέρος στην παντομίμα, ενώ τα υπόλοιπα τραγουδούσαν και με τα μουσικά όργανα κρατούσαν το





ρυθμό. Επειδή ο χρόνος δεν επαρκούσε για να παρουσιαστεί η παντομίμα άλλη μια φορά με τα υπόλοιπα παιδιά, η εκπαιδευτικός πρότεινε στα παιδιά να επαναληφθεί η παράσταση στην ώρα της Θεατρικής Αγωγής, και με προσκαλεσμένους τους/τις μαθητές/-τριες του διπλανού τμήματος.

### 3η διδακτική ώρα

Τα παιδιά ήταν στην τάξη την ώρα της Θεατρικής Αγωγής, προετοιμάζοντας την παράσταση.



Η παντομίμα τη δεύτερη φορά πραγματοποιήθηκε την ημέρα που το πρόγραμμα της τάξης περιλάμβανε τη Θεατρική Αγωγή και με τις υποδείξεις της υπεύθυνης δασκάλας, που δέχτηκε με χαρά να βοηθήσει. Οι ρόλοι των παιδιών είχαν οριστεί από την προηγούμενη φορά και χρησιμοποιήθηκαν δύο παιδιά για το ρόλο του ποταμού. Κάποια παιδιά προτίμησαν να παραμείνουν μουσικοί και φυσικά αυτό έγινε αποδεκτό, αφού και η προθυμία για συμμετοχή στην παντομίμα ήταν μεγάλη. Η παράσταση πραγματοποιήθηκε με πολύ μεγάλη επιτυχία και τα παιδιά του διπλανού τμήματος χειροκρότησαν θερμά όλους τους συντελεστές.

### 4η διδακτική ώρα

1<sup>η</sup> δραστηριότητα



Οι μαθητές βρέθηκαν στην αίθουσα υπολογιστών και χωρίστηκαν σε 5 ομάδες των 4 και μία των 3 ατόμων, έχοντας έναν υπολογιστή κατά ομάδα στη διάθεσή τους. Ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων η εκπαιδευτικός φρόντισε να έχει ήδη δημιουργήσει φακέλους (με τις παρουσιάσεις και τα αρχεία εννοιολογικής χαρτογράφησης) στον Η/Υ της κάθε μιας. Σημειώνεται επίσης ότι για τα αρχεία Kidspiration χρησιμοποιήθηκε το Inspiration 9. Κάθε φορά που ασχολούνταν με τις συγκεκριμένες δραστηριότητες, τα παιδιά καθοδηγούνταν να ανοίγουν τον φάκελο με το όνομα της ομάδας τους και να αναζητούν τις σχετικές εργασίες, ενώ συχνά παρακινούνταν και να τις αποθηκεύουν.

Οι ομάδες προετοιμάστηκαν να εργαστούν, ακολουθώντας τις οδηγίες που τις έδωσε η εκπαιδευτικός με τη βοήθεια του προβολέα, σε ένα έτοιμο αρχείο Kidspiration (Go to picture) (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 4<sup>η</sup> ώρα >1<sup>η</sup> δραστηριότητα > Ντίλι ντίλι).



Σε αυτό υπήρχαν εικόνες των ηρώων του τραγουδιού αλλά και κείμενα που αντιστοιχούν σε καθέναν. Καθώς τα κείμενα αυτά είναι διασκορπισμένα, τα παιδιά κλήθηκαν να κάνουν τις αναγκαίες αντιστοιχίσεις, διαπιστώνοντας πως τα συγκεκριμένα πλαίσια κειμένου είναι «τα λόγια του τραγουδιού» που γνώριζαν. Χρωματικές επισημάνσεις και ενδείξεις υπήρχαν για την αντιστοίχιση της εικόνας με το κατάλληλο κείμενο.

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα δε χρησιμοποιήθηκε η επαλήθευση για τη σωστή τοποθέτηση των πλαισίων που υπήρχε στο συνοδευτικό υλικό (βλ. στο αρχικό σενάριο, φάκελο συνοδευτικού υλικού, 1ο Βήμα > 1ο δίωρο > Ντίλι ντίλι Επαλήθευση), γιατί η εκπαιδευτικός έκρινε ότι δεν ήταν απαραίτητο για το επίπεδο των παιδιών. Πράγματι για τα παιδιά ήταν μια εύκολη δραστηριότητα, καθώς και μια ευκαιρία για αξιολόγηση της από μνήμης εργασία και άσκηση κατανόησης.



## 2<sup>η</sup> δραστηριότητα

Μια ακόμη εργασία με τη χρήση αρχείου του λογισμικού Kidspiration (Add idea) προκαλεί τους μαθητές/τριες να ασχοληθούν με το περιεχόμενο του ποιήματος «Ντίλι ντίλι ντίλι», αυτή τη φορά όμως χωρίς την υποβοήθηση των εικόνων (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 4η ώρα > 2η δραστηριότητα > Διαδοχική σειρά).

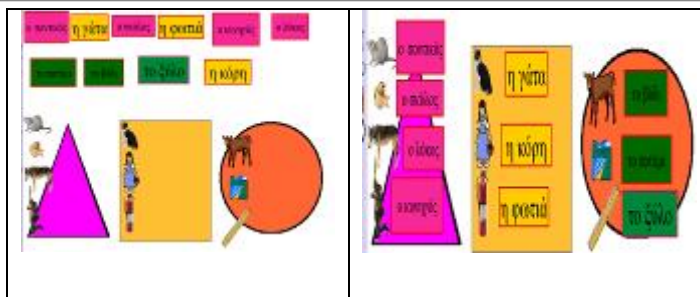


	Συμφωνούμε και βάζουμε κάτω από κάθε εικόνα το στίχοκι που ταιριάζει, η αρχή έχει ήδη γίνει...	<input type="text" value="ο λύκος"/>
	<input type="text" value="το καντήλι"/>	<input type="text" value="ο κωνιός"/>
	<input type="text" value="η κόρη"/>	<input type="text" value="Ήρθε και το βόδι και σούτασε το σκίλι."/>
	Ντίλι-ντίλι-ντίλι, ντίλι το καντήλι που έφευγε και κένταγε η κόρη το μαντίλι, ντίλι-ντίλι-ντίλι.	<input type="text" value="Ήρθε και το βόδι, ρούφηξε το ποτάμι..."/>
	<input type="text" value="ο κωνιός"/>	<input type="text" value="Νά' τες και ο κωνιός και σούτασε το λένο."/>
	Ήρθε ο κωνιός, πήρε το σκίλι μέσα από το καντήλι που έφευγε και κένταγε η κόρη το μαντίλι.	

Οι μαθητές/-τριες καλούνται να τοποθετήσουν (drag & drop) κάτω από κάθε μια λεζάντα/λέξη («το βόδι») τους στίχους («Ήρθε και το βόδι, ρούφηξε το ποτάμι») που ταιριάζουν σε αυτή. Για την ολοκλήρωση της συγκεκριμένης άσκησης απαιτήθηκε από τα παιδιά προσεκτικότερη ανάγνωση, για την εύρεση των λέξεων «κλειδιά» που οδηγούσαν στη σύνδεση της λεζάντας με τους κατάλληλους στίχους. Σημειώνεται ότι η εντολή drag & drop σε αυτή την άσκηση δυσκόλεψε αρκετά τα παιδιά και απαιτήθηκε αρκετός χρόνος και καθοδήγηση.

### 3<sup>η</sup> δραστηριότητα

Στη συνέχεια οι ομάδες κλήθηκαν να εργαστούν σε ένα ακόμη αρχείο kidspiration (Go to picture) (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 4<sup>η</sup> ώρα >3<sup>η</sup> δραστηριότητα > Γένη Ουσιαστικών). Τους ζητήθηκε να εργαστούν στον Η/Υ εισάγοντας εικόνες και ταξινομώντας τις αντίστοιχες λέξεις τους. Με τον τρόπο αυτό τα παιδιά κατηγοριοποίησαν τις λέξεις σε τρεις στήλες ανάλογα με το γένος τους. Η χρήση μεταγλώσσας και η αναφορά στα γένη (αρσενικό, θηλυκό, ουδέτερο) έγινε από την εκπαιδευτικό στον ομαδικό σχολιασμό της δραστηριότητας.



Σημειώνεται ότι και σε αυτή την άσκηση δε χρησιμοποιήθηκε το αρχείο της Επαλήθευσης που δίνεται στο αρχικό σενάριο, γιατί η δραστηριότητα ήταν αρκετά απλή και ευχάριστη για τα παιδιά.

## 5η διδακτική ώρα

### 1<sup>η</sup> δραστηριότητα

Τα παιδιά ήταν στην αίθουσα υπολογιστών την ώρα της Πληροφορικής, χωρισμένα σε 6 ομάδες, 5 των 4 ατόμων και 1 των 3. Σε κάθε ομάδα υπήρχε διαθέσιμος ένας Η/Υ. Οι μαθητές/τριες κλήθηκαν να κατηγοριοποιήσουν τις «πλαστές» λέξεις<sup>2</sup> που προσφέρθηκαν σε ένα αρχείο παρουσίασης- ανάλογα με τον αριθμό των κομματιών τους (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 5<sup>η</sup> ώρα > 1<sup>η</sup> δραστηριότητα > Αριθμός συλλαβών).

<sup>2</sup> Καθώς οι λέξεις αυτές λειτουργούν ως ψευδολέξεις/λέξεις που δεν έχουν νόημα αντιδιαστέλλονται από τις υπόλοιπες λέξεις, που δίνουν όνομα σε πράγματα και χρώρους.



Κατόπιν εργαζόμενοι στις ομάδες τους αντιστόιχισαν κάποιες από τις λέξεις με τους όρους *μονοσύλλαβη*, *δισύλλαβη* κ.ο.κ., που γνώριζαν ήδη να χρησιμοποιούν. Με τον τρόπο αυτό έμαθαν κυρίως να χρησιμοποιούν το «ποντίκι» (drag & drop), ενώ πληροφορήθηκαν για την ύπαρξη της εντολής αναίρεσης (undo) για λανθασμένες επιλογές. Οι μαθητές είχαν ήδη διδαχθεί πρακτικές συλλαβισμού (είχε ολοκληρωθεί η 2η ενότητα της *Γλώσσας*) και είχαν εξασκηθεί στην κατηγοριοποίηση λέξεων με βάση τον αριθμό των συλλαβών. Για το λόγο αυτό δε χρησιμοποιήθηκε το αρχείο της επαλήθευσης (που δίνεται στο αρχικό σενάριο) για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα αλλά αποτέλεσε μια ευκαιρία για αξιολόγηση των γνώσεων των παιδιών και για διερεύνηση του βαθμού επίτευξης αντίστοιχου στόχου της συγκεκριμένης ενότητας (χαρακτηρισμός λέξεων με βάση τον αριθμό συλλαβών τους) από την εκπαιδευτικό.





## 2<sup>η</sup> δραστηριότητα

Στη συνέχεια τα παιδιά «μυήθηκαν» σε πιο σύνθετες εργασίες όσον αφορά στη χρήση του Η/Υ. Στις ομάδες μοιράστηκε ένα φύλλο δραστηριοτήτων (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού, 5η ώρα > 2η δραστηριότητα > Αντιγραφή κειμένου), στο οποίο δίνονταν οδηγίες για την πρόσβαση στην ιστοσελίδα του Σπουδαστηρίου Νέου Ελληνισμού, από όπου κάθε ομάδα ανέγραψε και επικόλλησε στο «ψηφιακό» φύλλο εργασίας την 9<sup>η</sup> στροφή του ποιήματος. Επιλέχθηκε η συγκεκριμένη στροφή για όλες τις ομάδες, γιατί σε αυτή εμφανίζονται όλες οι λέξεις του ποιήματος και έτσι τα παιδιά μπορούσαν να επιλέξουν από μια μεγάλη γκάμα λέξεων, για να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα. Όσον αφορά στην αντιγραφή και επικόλληση του κειμένου, εξηγήθηκε στην ολομέλεια της τάξης, ενώ η εκπαιδευτικός περνούσε από κάθε ομάδα για «επί τόπου» υποβοήθηση. Υπήρξε αυξημένη δυσκολία από τα παιδιά, επειδή όμως ήταν κάτι πρωτόγνωρο, τα ενθουσίασε η επιτυχία να μεταφέρουν τελικά το κείμενο στο πλαίσιο του ψηφιακού φύλλου εργασίας. Ζητήθηκε από τις ομάδες να βρουν και να μεταφέρουν από το κείμενό τους από 3 λέξεις για κάθε κατηγορία ανάλογα με τον αριθμό των συλλαβών τους. Οι λέξεις ταξινομήθηκαν με τη χρήση της «αποκοπής»/«επικόλλησης». Τέλος χωρίστηκαν στις συλλαβές τους πατώντας «κενό» ανάμεσά τους.



## 6η διδακτική ώρα

Τα παιδιά είναι χωρισμένα στις γνωστές ομάδες, στο εργαστήριο πληροφορικής, την αντίστοιχη ώρα. Η εκπαιδευτικός τους έχει ήδη προετοιμάσει ότι θα παίξουν ένα



παιχνίδι, με στόχο την ανάδειξη νικητών. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα αξιοποιήθηκε ο διαχωρισμός των λέξεων της τελευταίας στροφής του ποιήματος, όπου οι συλλαβές τους δίνονται σε ένα αρχείο Powerpoint με την οδηγία να φτιάξουν οι μαθητές/τριες νέες λέξεις, διαφορετικές από εκείνες του ποιήματος, χρησιμοποιώντας τις ίδιες συλλαβές (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, 6η ώρα > Νέες συλλαβές). Περιορισμός υπήρχε στη χρήση συλλαβών που δεν δίνονται στον συγκεκριμένο πίνακα, ενώ στα παιδιά δηλώθηκε ότι μπορούν να αντιγράφουν την ίδια συλλαβή/πλαίσιο κειμένου για να τη χρησιμοποιήσουν σε μια νέα λέξη.



Έτσι μέσα από το παιχνίδι και το «κυνήγι» των περισσότερων «πόντων» τα παιδιά συνειδητοποίησαν ότι αρκεί ο συνδυασμός κάποιων συλλαβών, ώστε να δημιουργηθούν νέες λέξεις. Για το κυνήγι νέων λέξεων δόθηκε συγκεκριμένος χρόνος (10'), για να υπάρξει αυξημένο ενδιαφέρον, αγωνία και εγρήγορση. Οι επιλογές των παιδιών στην πλειοψηφία τους αφορούσαν λέξεις που συναντήσανε στο ποίημα, οι οποίες ήταν απόλυτα ορθογραφημένες. Ελάχιστες ήταν οι λέξεις που είχαν ορθογραφικό λάθος, όπως η λέξη *αλι*. Για τις ανορθόγραφες λέξεις προκλήθηκε συζήτηση από την εκπαιδευτικό και ανάκληση πρότερων γνώσεων των μαθητών σχετικά κυρίως με την κατάληξη μιας λέξης, ανάλογα με το γένος στο οποίο ανήκει. Με την ολοκλήρωση και λήξη του παιχνιδιού και, μετά από απαίτηση των ομάδων, και οι ανορθόγραφες λέξεις υπολογίστηκαν στην τελική καταμέτρηση. Επίσης





αποφασίστηκε από την ολομέλεια να μην καταμετρηθούν μονοσύλλαβες λέξεις (όπως: και, σε, να), γιατί δεν απαιτήθηκε σύνθεση για αυτές. Η εργασία στην ολομέλεια όσον αφορά στην καταμέτρηση των «πόντων» ανέδειξε τη νικήτρια ομάδα, η οποία μάζεψε 15 πόντους (15 λέξεις) σε αντίθεση με τις υπόλοιπες που είχαν μέχρι 10. Στη νικήτρια ομάδα παραδόθηκε το βραβείο (βλ. συνοδευτικό υλικό>6<sup>η</sup> ώρα> Βραβείο κυνηγών νέων λέξεων) κάποια άλλη στιγμή από την εκπαιδευτικό, παρουσία όλων των παιδιών που χειροκρότησαν για τη νίκη της.



### 7η & 8η διδακτική ώρα

Οι επόμενες δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στον φυσικό χώρο της τάξης, όπου με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα προβλήθηκε μια παραλλαγή του ποιήματος «Ντίλι ντίλι» των εκδόσεων Ίκαρος, το οποίο παρουσιάζεται με τη μορφή [ψηφιακού βιβλίου](#).

Τα παιδιά παρακινήθηκαν να διαβάσουν τα επιμέρους επεισόδια της ιστορίας, εστιάζοντας στις διαφορές και ομοιότητες που υπάρχουν ανάμεσα στο περιεχόμενο αυτού του βιβλίου και το ποίημα έτσι όπως το έχουν γνωρίσει τα παιδιά (γίνονται σχετικές αναφορές στην αντικατάσταση της φωτιάς από τον φούρνο και στην απουσία ηρώων όπως το βόδι, λύκος, κυνηγός). Παρόμοια εργάστηκε η τάξη με την ακρόαση [του ομώνυμου τραγουδιού](#), από τον ψηφιακό δίσκο «Ο κυρ Βοριάς ... και άλλα τραγούδια για παιδιά» σε επιμέλεια της Δόμνας Σαμίου, όπου έγινε αναφορά



και πάλι στην αντικατάσταση της φωτιάς από τον φούρνο αλλά και του κυνηγού από τον χασάπη, ενώ δόθηκε βαρύτητα στη διαπίστωση της διαφορετικής χρήσης του ίδιου κειμένου και στην ύπαρξη παραλλαγών του, η οποία σχολιάστηκε στα παιδιά με τρόπο που συνάδει στις προσλαμβάνουσές τους.

Με αφορμή τη συζήτηση για τη διαφοροποιημένη χρήση του ίδιου κειμένου και τις διάφορες παραλλαγές του, προτάθηκε από την εκπαιδευτικό η γνωριμία με ένα παραμύθι. Μέσα από τις σελίδες του [Μικρού Αναγνώστη](#) γίνεται η επιλογή του παραμυθιού «[Η γάτα που ήθελε να παντρευτεί](#)». Πρόκειται για ένα παραμύθι από την Καλαβρία (σε λογοτεχνική απόδοση του Π. Ζούρα) που έχει κάποιες κοινές αναφορές με το ποίημα «Ντίλι ντίλι ντίλι». Αφιερώθηκε κάποιος χρόνος για την ακρόασή του παραμυθιού, στο σύνολο της τάξης, ενώ σε τακτά χρονικά διαστήματα υπήρξαν «ανατροφοδοτικά διαλείμματα» για τη συζήτηση γύρω από το περιεχόμενό του.

Κατόπιν, τέθηκε από την εκπαιδευτικό το ζήτημα της έκδοσης του συγγράμματος. Τα παιδιά επίσης ενθαρρύνθηκαν να σχολιάσουν τη χρήση ενός «ψηφιακού» βιβλίου με ενσωματωμένη αφήγηση και να μιλήσουν για αυτήν την εμπειρία. Τα παιδιά δήλωσαν την προτίμησή τους σε βιβλία αυτής της μορφής γιατί, όπως είπε ένα κοριτσάκι «...η φωνή που ακούγεται σε βοηθάει να καταλάβεις το παραμύθι, χωρίς να το διαβάσεις...». Ένα άλλο κοριτσάκι δήλωσε «Εμένα μου αρέσει που ακούγεται μουσική». Σημειώνεται πως το συγκεκριμένο παραμύθι είχε και στην προβολή του αρκετά δυσδιάκριτο κείμενο, που έκανε την ηχογραφημένη αφήγηση ίσως τη μοναδική επιλογή προσέγγισής του.

Επιδιώχθηκε ο εντοπισμός ομοιοτήτων και διαφορών με το ποίημα «Ντίλι ντίλι ντίλι» (ύπαρξη κοινών ηρώων, ανατροπή των προθέσεων της ηρωίδας. Τα παιδιά διασκέδασαν πολύ με τους επίδοξους γαμπρούς-τενόρους και θυμήθηκαν τη Σερενάτα, ένα κορίτσι στο κείμενο με τίτλο «Η Σερενάτα για το Κανταδοχώρι» στη 2<sup>η</sup> ενότητα της Γλώσσας «Με το σεις και με το σας». Υπήρξε πολύ μεγάλη προθυμία





αναπαράστασης της καντάδας που μπορεί να σκαρφίστηκε κάθε ήρωας, για να κλέψει την καρδιά της αγαπημένης γάτας. Κάθε παιδί μιμούμενο τη φωνή ζώου, τραγούδησε «σκυλίστικα», «κοκορίστικα» ή «ποντικίστικα». Η ατμόσφαιρα που δημιουργήθηκε ήταν κατάλληλη για την επεξεργασία της ιδέας της συγγραφής από τα ίδια τα παιδιά. Η εκπαιδευτικός ρώτησε τα παιδιά αν θα μπορούσαν να φανταστούν την καντάδα κάθε γαμπρού. «Θα μπορούσαμε να γράψουμε τις σερενάτες που τραγούδησαν;». «Μήπως να γράψουμε ένα δικό μας τραγούδι που να τραγουδάει αυτή την ιστορία;». Φυσικά η ανταπόκριση των παιδιών ήταν θετική. Οι μικροί ποιητές ήταν έτοιμοι για δράση...

### 9η & 10η διδακτική ώρα

Τα παιδιά βρέθηκαν στην αίθουσα υπολογιστών χωρισμένα σε ομάδες, με έναν υπολογιστή στη διάθεση κάθε ομάδας. Η δραστηριότητα που περιγράφεται εδώ αποτελεί σε ένα βαθμό αξιοποίηση της ιδέας για συγγραφή νανουρίσματος από παιδιά (Δημάση 2001:91-94). Με τον ανακλαστικό προβολέα προβλήθηκε στην ολομέλεια το παραμύθι που είχε ήδη επεξεργαστεί «Η γάτα που ήθελε να παντρευτεί», ακριβώς για να ανακληθεί το περιεχόμενό του. Η εκπαιδευτικός ενθάρρυνε τα παιδιά να απομονώσουν τις λέξεις που αποτυπώνουν το νόημα του παραμυθιού, στόχος ήταν να βρεθούν οι 6 πιο αντιπροσωπευτικές. Αυτό έγινε με ερωτήσεις που αναφέρονταν νοηματικά σε κάθε επεισόδιο της ιστορίας. Ενδεικτικά οι ερωτήσεις είχαν τη μορφή: «Ποιος είναι ο πρωταγωνιστής της ιστορίας μας; Τι ήθελε να βρει; Ποιος ήταν ο πρώτος υποψήφιος γαμπρός;» κ.ά. Μέσα από τη διαδικασία που ακολουθήθηκε ξεχώρισαν οι λέξεις: *γάτα, γαμπρός, σκύλος, πετεινός, ποντίκι, φασολάδα*, που σχηματίζουν τον νοηματικό άξονα της ιστορίας. Στη συνέχεια κάθε ομάδα ανέλαβε να δουλέψει μια κεντρική ιδέα-λέξη. Ζητήθηκε από τα παιδιά να καταγράψουν νέες λέξεις που να αφορούν μεν στο περιεχόμενο της λέξης που ανέλαβαν αλλά και να έχουν κοινό το δεύτερο μόρφημα-κατάληξη, προκειμένου να



δημιουργήσουν σύνολα ομοιοκατάληκτων λέξεων. Η επεξεργασία κάθε συνόλου είχε σαν στόχο τη σύνθεση μιας στροφής για το ομαδικό ποιητικό κείμενο.

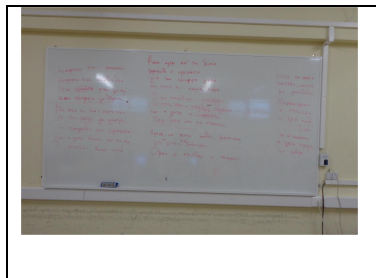
Για την καταγραφή των ιδεών χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό inspiration. Η εκπαιδευτικός με επίδειξη στον πίνακα προβολής έδειξε τον τρόπο εργασίας. Ανοίγοντας το αρχείο inspiration 9, που υπήρχε στην επιφάνεια κάθε υπολογιστή, τα παιδιά κάνανε κλικ στο κουμπί  (DIAGRAM), τοποθέτησαν στην κεντρική ιδέα τη λέξη προς επεξεργασία και με τη βοήθεια του Create  κατέγραψαν κάθε έμπνευση κυκλικά. Από την εκπαιδευτικό δόθηκε η ιδέα να εισάγουν ανάλογες φωτογραφίες στην κεντρική ιδέα (γάτα, σκύλος κτλ). Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την ιδέα και, αφού υπήρχε ποικιλία εικόνων, διάλεξαν την περισσότερο επιθυμητή από όλους στην ομάδα τους. Η διαδικασία αυτή άρεσε πολύ στα παιδιά, προσπαθούσαν να βρουν όλο και περισσότερες λέξεις για να χρησιμοποιήσουν νέο «μπαλονάκι». Έτσι για παράδειγμα τη λέξη γάτα πλαισίωσαν λέξεις όπως *γαλανομάτα, σοκολάτα, Σερενάτα* και άλλες που προέκυψαν και κατά τη διάρκεια συγγραφής και από παιδιά των άλλων ομάδων.



Πρακτικά η συγκεκριμένη δραστηριότητα είχε ένα μικρό βαθμό δυσκολίας στο να γραφτούν ακτινωτά τις νέες λέξεις. Τα παιδιά ξεχνούσαν ότι η κεντρική ιδέα έπρεπε να είναι με κουτάκια και μετά να επιλέξουν μπαλόνι, με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί πολλές φορές ένα μη συμμετρικό σχήμα.



Στη συνέχεια, και αφού είχε ολοκληρωθεί η εργασία στις ομάδες, τα παιδιά παρακινήθηκαν από την εκπαιδευτικό να ξεκινήσουν τη συγγραφή του ποιήματος. Για πρώτη στροφή χρησιμοποιήθηκε το τετράστιχο στην αρχή του παραμυθιού, η συγκεκριμένη επιλογή βοήθησε να οριστεί και η μορφή του ποιήματος (μικρές τετράστιχες στροφές).



Η εκπαιδευτικός έγραφε στον πίνακα τις ιδέες των παιδιών, που πολλές φορές τροποποιήθηκαν, λόγω της αγωνίας των δημιουργών να είναι ωραίο το αποτέλεσμα. Ένας στίχος διαπιστώθηκε ότι ήταν πολύ μεγάλος, σε σχέση με τους υπόλοιπους, και διαμορφώθηκε ανάλογα. Υπήρχε μοναδικός ενθουσιασμός από τα παιδιά κάθε φορά που έβρισκαν την κατάλληλη λέξη για να καταγράψουν την αστεία ιστορία. Η χαρά της δημιουργίας στο τέλος ήταν διάχυτη, οι δηλώσεις και εκδηλώσεις αγάπης μεταξύ των παιδιών και της εκπαιδευτικού μεγάλη. Αποφασίστηκε να προταθεί η μελοποίηση του ποιήματος στη μουσική του σχολείου, η οποία δέχτηκε με χαρά να βοηθήσει. Η εκπαιδευτικός πρότεινε στα παιδιά τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου που να παρουσίαζε την ωραία τους δουλειά. Φυσικά η προθυμία των παιδιών ήταν μεγάλη.

Η εικονογράφηση και η ηχογράφηση του παραμυθοτραγουδιού έγινε σε ξεχωριστές ώρες των αντίστοιχων μαθημάτων. Έτσι την ώρα των εικαστικών τα παιδιά ζωγράφισαν και κατέγραψαν το δημιούργημά τους και προέκυψαν οι σελίδες του, (5 σελίδες και 1 εξώφυλλο) μία για κάθε ομάδα. Την ώρα της μουσικής έγινε η μελοποίηση και ηχογράφηση του. Το ψηφιακό βιβλίο προέκυψε μέσα από την επεξεργασία της συγκεκριμένης δουλειάς από την εκπαιδευτικό.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

*1ο δίωρο:*

Στο συνοδευτικό υλικό που δίνεται σε ξεχωριστό φάκελο υπάρχουν:

Για την παρουσίαση του ποιήματος, τη δραματοποίηση και την προφορική αναδιήγηση της ιστορίας, το αρχείο του Λογισμικού Παρουσίασης με τίτλο «[Εικόνες ποιήματος](#)» .

*4<sup>η</sup> ώρα*

Για την αντιστοίχιση ηρώων με τους στίχους που αναφέρονται σε αυτούς, υπάρχουν αρχεία Λογισμικού Εννοιολογικής Χαρτογράφησης με τίτλο «[Ντίλι ντίλι](#)» .

Για την τοποθέτηση κειμένου σε διαδοχική σειρά υπάρχει αρχείο Λογισμικού Εννοιολογικής Χαρτογράφησης με τίτλο «[Διαδοχική σειρά](#)»

Για τη διάκριση των ηρώων σε στήλες ανάλογα με το γένος τους, υπάρχουν αρχεία Λογισμικού Εννοιολογικής Χαρτογράφησης με [αντίστοιχο τίτλο](#).

*5<sup>η</sup> ώρα*

Για τις «Ασκήσεις συλλαβισμού» υπάρχουν αρχεία Λογισμικού Εννοιολογικής Χαρτογράφησης με τίτλο «[Αριθμός συλλαβών](#)»

Για την αντιγραφή κειμένου και κατάταξη λέξεων ανάλογα με τον αριθμό των συλλαβών τους υπάρχει το αρχείο επεξεργαστή κειμένου με τίτλο «[Αντιγραφή κειμένου](#)» για την 9η στροφή και [«Αντιγραφή κειμένου επαλήθευση»](#).

*6<sup>η</sup> ώρα*

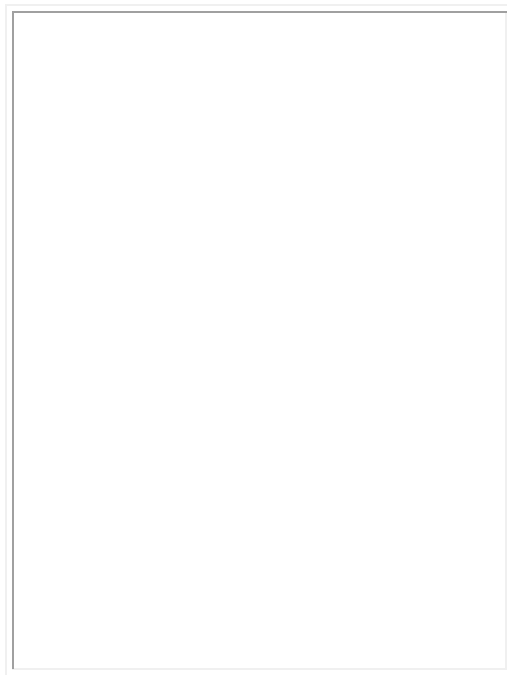


Για τη δημιουργία νέων λέξεων με βάση ‘γνωστές’ συλλαβές υπάρχουν αρχεία του Λογισμικού Παρουσίασης με τίτλο «[Νέες συλλαβές](#)»

**Οι λέξεις και οι συλλαβές τους (Φύλλο εργασίας για την 9<sup>η</sup> στροφή)**

Πηγαίνουμε στη σελίδα [http://www.snhell.gr/kids/content.asp?id=262&cat\\_id=12](http://www.snhell.gr/kids/content.asp?id=262&cat_id=12)

και αντιγράφουμε την 9η στροφή του ποιήματος και μετά την τοποθετούμε (με αντιγραφή και επικόλληση) στον παρακάτω πίνακα:



Παίρνουμε μία-μία τις λέξεις από τον πίνακα και τις βάζουμε (με «αποκοπή» και «επικόλληση») σε μια από τις παρακάτω στήλες. Κάθε μια σειρά θα έχει μόνο μια λέξη. Προσοχή! Λέξεις που υπάρχουν ήδη δεν πρέπει να τις ξαναβάλουμε στις στήλες (τις αφήνουμε στον πίνακα)

--	--	--

Μονοσύλλαβες	Δισύλλαβες	Τρισύλλαβες
Όταν έχουν 1 συλλαβή	Όταν έχουν 2 συλλαβές	Όταν έχουν 3 συλλαβές
		
Και	βό δι	ρού φη ξε

Αφού βάλουμε τις λέξεις στις στήλες, αφήνουμε κενά σε κάθε μια, τόσα όσες είναι και οι συλλαβές της.





## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το συγκεκριμένο σενάριο προτείνει δραστηριότητες που εμπλουτίζουν το γλωσσικό μάθημα με τις νέες τεχνολογίες και ικανοποιούν γλωσσικούς στόχους, οι οποίοι αφορούν στη Β΄ Τάξη.

Ως επέκταση του σεναρίου θα μπορούσε να αποτελέσει η πρόταση της συγγραφέως του σεναρίου η οποία περιγράφεται παρακάτω. Στην ολομέλεια της τάξης προκαλείται η φαντασία των παιδιών να αλλάξουν το τέλος της ιστορίας του ποιήματος «Ντίλι ντίλι ντίλι», δίνοντάς της μια νέα εκδοχή. Εναλλακτικά τους προτείνεται, ακολουθώντας τη λογική του παραμυθιού από την Καλαβρία να διαλέξουν κάποιους από τους ήρωες και να δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία. Αναφέρουν προφορικά τις ιδέες τους και παρακινούνται να τις καταγράψουν σε μια κοινή ιστορία. Αρχικά οι ομάδες μπορούν να εργαστούν με συμβατικό τρόπο, με μολύβι και χαρτί. Στη συνέχεια ακολουθώντας τις οδηγίες του/της εκπαιδευτικού μεταφέρουν τις επιλογές τους σε ένα αρχείο Kidspiration (Add idea). Οι εικόνες και τα κείμενα από την εργασία τους σε αυτό, μαζί με την ηχογράφηση της αφήγησής τους, μπορούν να αποτελέσουν το υλικό για τη δημιουργία ενός «ψηφιακού» βιβλίου με τη βοήθεια του λογισμικού FLIP PDF Professional, την επιμέλεια του οποίου μπορεί να αναλάβει ο/η δάσκαλος της τάξης σε συνεργασία με τον/την πληροφορικό του σχολείου. Αναμένονται οι ιδέες των παιδιών για την τελική παρουσίαση της εργασίας τους, η οποία μπορεί να περιλαμβάνει την απαγγελία του τραγουδιού ή τη μουσική του παρουσίαση με την υποστήριξη του μουσικού του σχολείου ή και μια θεατρική παράσταση που θα οργανωθεί με τη συνεργασία των παιδιών και του/της εκπαιδευτικού με τον δάσκαλο της θεατρικής αγωγής.

Το μοτίβο της κλιμακωτής παρουσίασης δε συναντάται μόνο στο ποίημα «Ντίλι ντίλι ντίλι». Υπάρχουν αρκετά δείγματα της παράδοσής μας (ενδεικτικά: το λαϊκό παραμύθι «[ο ποντικός και η θυγατέρα του](#)», το κείμενο της Φ. Παπαλουκά, «[Γιατί τα](#)



σκυλιά κυνηγάνε τις γάτες και οι γάτες τους ποντικούς» και όχι μόνο, καθώς υπάρχουν και άλλα κείμενα στα οποία συναντάται το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό (όπως είναι «Η παρέα» και «Ο Μακρυνούρης» από τις εκδόσεις Κίρκη αλλά και «Η πελώρια κολοκύθα» του Α. Tolstoi, των εκδόσεων Άμμος και το λαϊκό παραμύθι «Η κόκκινη κοτούλα», της Ζωρζ Σαρρή των εκδόσεων Πατάκης). Η παρουσίασή τους και η πιο συστηματική επεξεργασία τους (του ίδιου κειμένου από όλες τις ομάδες ή διαφορετικών κειμένων για κάθε μια) μπορεί να δώσει προοπτικές για την επέκταση του σεναρίου σε ένα πρόγραμμα φιλιαναγνωσίας, εστιάζοντας στο θέμα της διδακτικής ενότητας (ιστορίες όπου ήρωες είναι ζώα) είτε στο λογοτεχνικό είδος (κλιμακωτές ιστορίες).

Εξάλλου η εμπλοκή εκπαιδευτικών διαφόρων ειδικοτήτων ενέχει το ενδεχόμενο επέκτασης του σεναρίου σε διαφορετικά αντικείμενα.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο αξιοποιεί ευκαιρίες που προσφέρονται στο σχολικό εγχειρίδιο, οι οποίες δίνουν τη δυνατότητα για επέκταση δραστηριοτήτων που συναντώνται σε αυτό, μέσα από την αξιοποίηση υλικού από το διαδίκτυο και τη χρήση του Η/Υ.

Οι δραστηριότητες χωρίστηκαν σε εκείνες που μπορούσαν να δουλευτούν και στην τάξη και σε εκείνες που απαιτούσαν αποκλειστικά τη χρήση υπολογιστή από τα παιδιά και έπρεπε να πραγματοποιηθούν στο εργαστήριο. Με βάση τον διαχωρισμό αυτό έγινε και η επεξεργασία των δραστηριοτήτων.

Το συνοδευτικό υλικό που δημιουργήθηκε από τη συγγραφέα του σεναρίου για την εφαρμογή του χρησιμοποιήθηκε με τρόπο λειτουργικό, υπολογίζοντας το γνωστικό επίπεδο των παιδιών.



Η ύπαρξη βοηθητικών αρχείων για επαλήθευση των εργασιών παρέχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν και στην Α΄ Τάξη, αφού έχει κατακτηθεί ο μηχανισμός ανάγνωσης.

Το φύλλο δραστηριοτήτων που διατίθεται από τη συγγραφέα ήταν πολύ χρήσιμο για την διεκπεραίωση της δραστηριότητας που περιέγραφε. Ενίσχυσε ουσιαστικά τη βοήθεια για την ολοκλήρωσή της. Δεν έλειψε φυσικά και η επί τόπου καθοδήγηση της εκπαιδευτικού που ήταν απαραίτητη, καθώς τα παιδιά της συγκεκριμένης ηλικίας δεν είναι εξοικειωμένα με τη γραπτή καθοδήγηση.

Οι μαθητές/-τριες της Β΄ Τάξης, μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο ήρθαν σε επαφή με τους νέους γραμματισμούς, μια εμπειρία που για τα παιδιά αποτέλεσε κίνητρο ενασχόλησης με ασκήσεις και δραστηριότητες που αν γίνονταν με συμβατικό τρόπο, ίσως και να κούραζαν. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι η συχνή χρήση συγκεκριμένων λέξεων καθώς και η οπτικοποίησή τους συνέβαλε στην ορθογραφημένη γραφή από τα παιδιά.

Η ενασχόληση με τις δεδομένες δραστηριότητες βοήθησε τη συνεργασία σε ομάδες, και ανέπτυξε, σε ένα βαθμό, χαρακτηριστικά που αναμένεται να βοηθήσουν μελλοντικά στην καλύτερη και δημιουργική συνύπαρξή τους. Οι νέες τεχνολογίες λειτούργησαν ως κίνητρο για εργασία από κοινού, με αποτέλεσμα να εκτιμηθεί η συνεργασία σε ομάδες και να αναπτυχθεί η αλληλοεκτίμηση, που είναι απαραίτητο στοιχείο της ομάδας.

Επιπλέον οι μαθητές ανέπτυξαν τον γραπτό και προφορικό τους λόγο, ασκήθηκαν στη διαλεκτική διαδικασία, την ακρόαση, τη διατύπωση γνώμης, διεύρυναν τις γνώσεις τους σε σχέση με τα κειμενικά είδη του παραμυθιού και ποιήματος. Επιπλέον, έμαθαν να αποδέχονται και να εκτιμούν τη συμβολή του άλλου στην ομάδα, που αποτελεί σημαντική προϋπόθεση για αρμονική και δημιουργική συνέχεια.



## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Χατζησαββίδης, Σ. 2003. Η διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στο πλαίσιο των πολυγραμματισμών (προετοιμασία του κοινωνικού μέλλοντος των μαθητών). Φιλολόγος 113: 405-414.

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο.*

Διαθέσιμο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [15.8.2012]

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

Διαθέσιμο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [15.8.2012]

Δημάση, Μ. 2001. *Η Διδασκαλία των Πεζών και των Ποιητικών Κειμένων στο Δημοτικό Σχολείο.* Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

### **Παράρτημα**

Στον συνοδευτικό φάκελο παραθέτω σε αρχείο EXE την ομαδική δουλειά των παιδιών.