



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Γ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Του κόσμου το ψωμί (Το παραμύθι της τάξης)»

Συγγραφή: ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ

Εφαρμογή: ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2015



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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Του κόσμου το ψωμί (Το παραμύθι της τάξης)

Εφαρμογή σεναρίου

Βασιλική Γεωργαντζιά

Δημιουργία σεναρίου

Αναστάσιος Ξανθόπουλος

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Γ΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

3^ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας

Χρονολογία

Από 27-04-2015 έως 13-05-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Του κόσμου το ψωμί», υποενότητα «Το πιο γλυκό ψωμί (συνέχεια)» (Γ΄ Δημοτικού, ΒΜ, τ. Γ΄, σσ. 32-36 & ΤΕ τ. Β΄ σσ. 50-51)

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 3 διδακτικές ώρες με διακοπές.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα Πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος

Ιστοσελίδες που διατίθενται στο σενάριο

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

A) Ταυτότητες μαθητών και εκπαιδευτικού: Οι μαθητές/-τριες, μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο, θα καλλιεργήσουν τον προφορικό και γραπτό λόγο, μέσα από την οπτική των νέων γραμματισμών που εκπορεύονται από τη χρήση των ΤΠΕ. Πολύ βοηθητικό ήταν το γεγονός ότι οι μαθητές/-τριες είχαν προηγούμενη εμπειρία εμπλοκής σε συγγραφή ιστορίας ή παραμυθιού.

B) Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών: Οι μαθητές/-τριες είναι εξοικειωμένοι/ες με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών (βασικά μέρη του, λειτουργία και στοιχειώδης χειρισμός του, χρήση επεξεργαστών κειμένου και φυλλομετρητών κλπ.) και μπορούν να εργάζονται σε μικρές ομάδες, αποδεχόμενοι τη φιλοσοφία που διέπει τη συνεργατική μάθηση.

Γ) Προεργασία της εκπαιδευτικού: Η εκπαιδευτικός είναι εξοικειωμένη με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, έχει επισκεφθεί τις ιστοσελίδες που προτείνονται στο σενάριο και έχει κάνει εγγραφή στο λογισμικό Storybird.

Δ) Υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας: Για την ομαλή εφαρμογή του παρόντος διδακτικού σεναρίου διατέθηκε ο απαραίτητος αριθμός ηλεκτρονικών υπολογιστών (ένας για κάθε ομάδα μαθητών/-τριών) καθώς και βιντεοπροβολέας. Επίσης, απαιτήθηκε σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς οι ιστοσελίδες είναι προσβάσιμες όταν ο χρήστης είναι σε σύνδεση. Το σενάριο εφαρμόστηκε μέσα στο εργαστήριο Πληροφορικής της σχολικής μονάδας.



Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Αναστάσιος Ξανθόπουλος, «Του κόσμου το ψωμί (Το παραμύθι της τάξης)»
Νεοελληνική γλώσσα, Γ΄ τάξη, 2012.

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με την παρούσα δραστηριότητα επιχειρείται μια εναλλακτική προσέγγιση με τη χρήση των ΤΠΕ στην άσκηση 5 του ΤΕ τ. Β΄ σ. 51 (βλ. παρακάτω). Πιο συγκεκριμένα, προτείνεται η χρήση δωρεάν ειδικής εφαρμογής του διαδικτύου, προκειμένου οι μαθητές να συγγράψουν ομαδικά «Το παραμύθι της τάξης» και έπειτα να το εικονογραφήσουν και να το εκτυπώσουν.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Οι δραστηριότητες και οι ασκήσεις στοχεύουν στη γνωριμία με ορισμένες πτυχές της πραγματικότητας και του κόσμου, με την καλλιέργεια του προφορικού και του γραπτού λόγου, καθώς και με την εξοικείωση με ορισμένες πτυχές των νέων γραμματισμών που εκπορεύονται από τη χρήση των ΤΠΕ.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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



Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται να γνωρίσουν παραμύθια, μύθους και παραδόσεις, έργα ζωγραφικής.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο·
- να εξοικειωθούν με την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων (συνδυασμός λόγου-εικόνας)·
- να εξασκηθούν στην ορθογραφία ρημάτων και ουσιαστικών και
- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες εφαρμογών κατασκευής εικονογραφημένων ιστοριών·
- να μάθουν να εργάζονται ομαδικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα·
- να μάθουν πώς μπορούν να αποθηκεύουν και να διαμοιράζονται on line αρχεία με τους συμμαθητές τους·
- να μπορούν να χρησιμοποιούν τον εκτυπωτή και να επιλύουν στοιχειώδη προβλήματα του Η/Υ·
- να μάθουν να αναρτούν σχόλια σε ιστολόγιο·
- να γνωρίσουν πώς να προστατεύουν τα προσωπικά τους δεδομένα.

Διδακτικές πρακτικές

Στο εν λόγω σενάριο χρησιμοποιούνται διάφορες διδακτικές μέθοδοι και πρακτικές, που βοηθούν στην επίτευξη των διδακτικών στόχων. Οι μαθητές/τριες, ακολουθώντας τα βήματα εξέλιξης του σεναρίου, εργάστηκαν κυρίως στην ολομέλεια αλλά και σε



ομάδες. Στη συγκεκριμένη τάξη των 25 παιδιών δημιουργήθηκαν ομάδες των τεσσάρων ή πέντε ατόμων.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το παρόν σενάριο σχεδιάστηκε με βάση την 15η διδακτική ενότητα «Του κόσμου το ψωμί» (*Γλώσσα Γ' Δημοτικού*, τεύχος γ'). Η ενασχόληση με τις δραστηριότητες του σεναρίου έγιναν με αφορμή το πέρασμα στη νέα ενότητα της *Γλώσσας* και την ενημέρωση της διδακτέας ύλης. Οι προτεινόμενες εργασίες είναι απόλυτα συνυφασμένες με τις ασκήσεις του εγχειριδίου και λειτούργησαν συμπληρωματικά και υποστηρικτικά. Επιπλέον συγγραφή παραμυθιών πραγματοποιήθηκε κι άλλες φορές στη συγκεκριμένη τάξη και τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με την όλη διαδικασία. Η νέα οπτική που τους έδινε η ενασχόληση με το λογισμικό Storybird, κέρδισε το ενδιαφέρον τους.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο μάθησης ακολουθεί τη λογική των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών (Α.Π.Σ), καθώς στηρίζει τους διδακτικούς στόχους της συγκεκριμένης (15^{ης}) θεματικής ενότητας.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο συγκεκριμένο σενάριο αξιοποιούνται:

- διαδικτυακή εφαρμογή για τη δημιουργία εικονογραφημένης ιστορίας (Storybird).

Κείμενα

Κείμενα και ασκήσεις από την 15^η ενότητα του εγχειριδίου της *Γλώσσας* [εδώ](#)



Ιστοσελίδες

Λεξικά: [Ηλεκτρονικό λεξικό της νέας ελληνικής](#)

Διαδικτυακά περιβάλλοντα

Εφαρμογή κατασκευής εικονογραφημένων ιστοριών [Storybird](#).

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα

1η Δραστηριότητα

Τα παιδιά βρέθηκαν στην αίθουσα Πληροφορικής. Η αφορμή για την ενασχόληση με το παρόν σενάριο έγινε μέσα από την ενασχόληση των παιδιών με την άσκηση 5 του Τ.Ε., στη σελίδα 51 και στην υποενότητα «Το πιο γλυκό ψωμί (συνέχεια)».

Το παραμύθι της τάξης

5 Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω φράσεις και φτιάξτε όλη η τάξη μαζί ένα παραμύθι. Γράψτε το παραμύθι στον πίνακα ή σε χαρτί του μέτρου και βρείτε έναν ταιριαστό τίτλο. Ύστερα καθαρογράψτε το και εικονογραφήστε το.

Ήτανε μια φορά ένας γέρος και μια γριά που ζούσανε

Ήταν καλοί άνθρωποι, αλλά

Μια μέρα ο γέρος αποφάσισε να πάει

Για κακή του τύχη

Οι μέρες περνούσαν κι η γριά αποφάσισε

Ευτυχώς

Και ζήσανε αυτοί καλά

Η εκπαιδευτικός πρόβαλε, με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα, τη σχετική σελίδα του Τ.Ε. του βιβλίου της *Γλώσσας*. Τα παιδιά εξέφρασαν την ιδέα να κάνουμε ένα παραμύθι με λογισμικό παρουσίασης (όπως δουλέψαμε σε προηγούμενο σενάριο) και κάποια άλλα είδαν όμορφη την ιδέα που προτείνει το βιβλίο για καταγραφή σε



χαρτί του μέτρου. Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός τους ρώτησε αν θα ήθελαν να δουλέψουν με τη βοήθεια ενός νέου λογισμικού, που λέγεται Storybird.

Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την προοπτική να γνωρίσουν ένα καινούριο εργαλείο αλλά και με το όνομα του λογισμικού και πολλά έσπευσαν να σχολιάσουν «...τι ιστορία είναι αυτή που θα κάνουμε κυρία; Θα πετάει;». Προκλήθηκε λοιπόν το απαραίτητο ενδιαφέρον για να περάσουμε σε μια γνωριμία με το ψηφιακό εργαλείο.

Ακολούθως τα παιδιά κλήθηκαν, σε επίπεδο ομάδας, να πληκτρολογήσουν στον φυλλομετρητή τη διεύθυνση του Storybird και να την αποθηκεύσουν στον σελιδοδείκτη του. Ακολούθως, η εκπαιδευτικός βοήθησε τις ομάδες να συνδεθούν υποδεικνύοντας το ανάλογο κουμπί και συμπληρώνοντας το όνομα χρήστη και τον κωδικό που φρόντισε να έχει στη διάθεσή της, έχοντας κάνει την εγγραφή τις προηγούμενες ημέρες.

Έγινε μια συζήτηση πάνω σε τι μας βοηθά ο κωδικός. Τα περισσότερα παιδιά αναφέρθηκαν στη δυνατότητα που μας δίνεται να κάνουμε δικά μας πράγματα, στα οποία να μην επεμβαίνουν άλλοι και υπογράμμισαν ότι σαν όνομα δε βάζουμε ποτέ το πραγματικό μας. Η εκπαιδευτικός προβληματίσε αν είναι σωστό να δίνουμε σε άλλους τους κωδικούς μας. Κάποια παιδιά ανέφεραν ότι το έχουν κάνει, μάλιστα αναφέρθηκαν σε παιχνίδια στο διαδίκτυο και τους κωδικούς που ανταλλάσσουν με τους φίλους τους, για να εξοικονομήσουν πόντους. Αναπτύχθηκε έτσι μια κουβέντα γύρω από το κατά πόσο η γνωστοποίηση των κωδικών είναι επικίνδυνη για την προσβολή προσωπικών καταγραφών και δημιουργιών.

Στη συνέχεια ακολούθησε μια 15λεπτη εξοικείωση με το περιβάλλον της εφαρμογής. Η εκπαιδευτικός εξήγησε στους μαθητές το σχετικό βίντεο της βοήθειας και έπειτα τους έδειξε πώς διαβάζουμε και αποθηκεύουμε ή εκτυπώνουμε τις ιστορίες μας. Στη συνέχεια κάναμε μαζί μια πειραματική ιστορία για να γνωρίσουμε πώς γίνεται η εισαγωγή εικόνων, πώς γράφουμε μέσα στα πλαίσια, πώς αλλάζουμε ή διαγράφουμε σελίδα κ.ά.



Αυτό που εντυπωσίασε τους μαθητές ήταν η μεγάλη ποικιλία εικόνων και η πρόκληση του να δημιουργήσουν μια ιστορία, χρησιμοποιώντας έτοιμες εικόνες ανάλογα με το θέμα και την αισθητική που τους άγγιζε κάθε φορά.

2η & 3η διδακτική ώρα

2η Δραστηριότητα

Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης δραστηριότητας τα παιδιά ασχολήθηκαν με την επιλογή εικόνων από τον κατάλογο που προσφέρει το λογισμικό Storybird και την καταγραφή της δικής τους ιστορίας.

Η εργασία αυτή έγινε σε επίπεδο ολομέλειας κυρίως γιατί ο χρόνος που μπορούσαμε να διαθέσουμε γι' αυτή ήταν περιορισμένος. Έτσι σε αρχικό επίπεδο τα παιδιά προσπάθησαν να βρουν εικόνες που να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της άσκησης του Τ.Ε. της Γλώσσας. Η αναζήτηση όμως απέβη άκαρπη και τα παιδιά δυσκολεύτηκαν να βρουν κάτι σχετικό με το συγκεκριμένο θέμα (*γέρος, γριά, ψωμί*).



Έτσι, μετά από παραίνεση της εκπαιδευτικού, τα παιδιά προσανατολίστηκαν σε άλλα θέματα που θα ενδιαφερόντουσαν να θίξουν, μέσα από τις υπάρχουσες εικόνες. Εδώ διαπιστώθηκε μια διαφωνία μεταξύ αγοριών και κοριτσιών. Τα μεν κορίτσια στην πλειοψηφία τους ήθελαν ένα παραμύθι με πριγκίπισσες ενώ τα αγόρια και κάποια κορίτσια ήθελαν να βάλουν ως ήρωες τα φαντάσματα ή βαμπίρ. Στην



αναζήτηση εικόνων που να ικανοποιεί το ενδιαφέρον των περισσότερων παιδιών εστίασαμε στη θάλασσα, μιας και πλησίαζε το καλοκαίρι, και η παρουσία ενός πειρατή αλλά και μιας δυναμικής κοπέλας φάνηκε ότι μπορούσε να υποστηρίξει τις επιθυμίες των περισσότερων παιδιών.

Η ιστορία μας ξεκίνησε με τη γνωστή φράση «Μια φορά κι έναν καιρό» και παρουσίασε τη ζωή ενός γερο-πειρατή που είχε αποφασίσει να ζήσει σε ένα νησί της Χαβάης με την αγαπημένη του. Ανατροπή στα σχέδιά του έφεραν οι περιπέτειες με κακούς πειρατές και το ναυάγιο του σε ένα νησί. Το παραμύθι έχει αίσιο τέλος, αφού ο πειρατής Κοκκινογένης ήταν καλόκαρδος και έτσι η ζωή τον αντάμειψε με ό,τι ονειρεύτηκε να ζήσει.



Στη συνέχεια κάναμε τον απαραίτητο ορθογραφικό έλεγχο, χρησιμοποιώντας όπου ήταν απαραίτητο, το [Ηλεκτρονικό Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής](#). Ακολούθως έγινε η αξιολόγηση του παραμυθιού επί τη βάσει κριτηρίων που σχετίζονται με την υπερδομή του παραμυθιού (αναφορικός λόγος > αφήγηση) (αρχή, καλό τέλος, ο καλός, ο κακός, χωρία ευθέως λόγου, κ.ά.), τα σχετικά γραμματικά στοιχεία (παρελθοντικοί χρόνοι, χρονικά επιρρήματα και σύνδεσμοι, κτλ.), σύνταξη, ορθογραφία, σημεία στίξης. Τα παιδιά ήταν ενθουσιασμένα με το αποτέλεσμα.



Έχοντας στα χέρια τους τη διεύθυνση δημοσίευσης του παραμυθιού, δήλωσαν ότι είναι πολύ ωραίο ότι θα το δείξουν και στους γονείς τους. Στο τέλος αποθηκεύτηκε το παραμύθι με όλες τις αλλαγές.

Όταν τελείωσε η αξιολόγηση, έγινε η επιμέλεια του εξώφυλλου. Προκλήθηκε συζήτηση σχετικά με την προειδοποίηση που γίνεται από το πρόγραμμα ώστε στο πλαίσιο του συγγραφέα να γραφτεί μόνο το μικρό όνομα των συγγραφέων. Συζητήσαμε τους λόγους που μπορεί να ορίζουν τη συγκεκριμένη ενέργεια. Δόθηκε η ευκαιρία να εκφραστούν απόψεις σχετικά με το ότι δε δημοσιοποιούμε προσωπικά μας στοιχεία (όνομα, τηλέφωνο, διεύθυνση, ηλικία, τηλέφωνο σπιτιού) αν δεν το γνωρίζουν πρώτα οι γονείς μας. Τα παιδιά αντί για παρατσούκλι επέλεξαν να βάλουν το όνομα του τμήματός τους. Στη συνέχεια δημοσιεύσαμε το παραμύθι μας, το οποίο είναι διαθέσιμο [εδώ](#).

Αξίζει να σημειωθεί ότι το όλο εγχείρημα ήταν μια διαφορετική προσέγγιση για συγγραφή παραμυθιού, δεδομένης της χρήσης συγκεκριμένων εικόνων. Οι εικόνες πολλές φορές βοήθησαν στην έκβαση της ιστορίας και έδιναν ιδέες για τη συνέχισή της. Επιπλέον αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι ένα κοριτσάκι, έφτιαξε μια δική του ιστορία με πριγκίπισσες από το σπίτι του, χρησιμοποιώντας του κωδικούς που δόθηκαν από την εκπαιδευτικό στο σχολείο. Η χρήση έτοιμων εικόνων έκανε πιο εύκολη και προσιτή τη συγγραφή παραμυθιού. Η επιλογή καλαίσθητων εικόνων αποτέλεσε ένα επιπλέον κίνητρο για εμπλοκή των παιδιών στην όλη διαδικασία.

Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Οι δραστηριότητες που αναφέρονται παραπάνω εμπλουτίζουν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ, χωρίς να ξεφεύγουν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο. Η εφαρμογή δεν απαιτεί εγκατάσταση, είναι στα αγγλικά αλλά υποστηρίζει πλήρως το γράψιμο με ελληνικούς χαρακτήρες και, καθώς προσφέρει έτοιμες υψηλής ποιότητας εικόνες, αυτόματα



πλαίσια κειμένου και απλούστατη προσθήκη και αφαίρεση σελίδων, κρίνεται κατάλληλη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ από μαθητές αυτής της ηλικίας. Θα απαιτηθεί, απλώς, από τον διδάσκοντα να κάνει εγγραφή πριν την έναρξη της δραστηριότητας ως εκπαιδευτικός/τάξη και να δώσει πρόσβαση στους μαθητές του. Εναλλακτικά μπορεί να ζητήσει από τους γονείς των παιδιών να αποκτήσουν λογαριασμό και οι μαθητές να συνδέονται ατομικά.

Ο αριθμός των δραστηριοτήτων είναι μεγάλος σε σχέση με τον διαθέσιμο διδακτικό χρόνο. Γι' αυτό η διδάσκουσα επέλεξε να κάνει τις προτεινόμενες δραστηριότητες στην ολομέλεια με τη συμβολή όλων των μαθητών/τριών.

Η παραπάνω δραστηριότητα μπορεί να λειτουργήσει ως ένας οδηγός εφαρμογής του Storybird και σε ένα πλήθος ανάλογων ασκήσεων που υπάρχουν τόσο στα βιβλία της *Γλώσσας* της Γ' Τάξης όσο και στο *Ανθολόγιο*. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- *Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Γ'-Δ' τάξεων*, «Η δόνα η τερηδόνα» του Ε. Τριβιζά, (σσ. 122-126).

Δραστηριότητες

1. Διασκευάζουμε την ιστορία σε κόμικς και την παρουσιάζουμε στην τάξη.
2. Μοιραζόμαστε σε τρεις ομάδες: η πρώτη θα γράψει για τη Δόνα, η δεύτερη για τη Λουκία και η τρίτη για το μαγικό καθρέφτη. Κάθε ομάδα διαβάζει την ιστορία της στην τάξη.
3. Δημιουργούμε μια φανταστική ηρωίδα, της δίνουμε το όνομα «Μάχη Συνάχι» και γράφουμε τη βιογραφία της.

- *Γλώσσα Γ' Τάξης*, «Τα ταξίδια του παππού μου», άσκ. 3, ΤΕ τ. Β' σ. 37.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Μια φορά κι έναν καιρό...



1 Παρατήρησε προσεκτικά τις εικόνες. Γράψε μια φανταστική ιστορία στο τετράδιό σου βασισμένη σε αυτές. Θα βοηθηθείς στο γράψιμό σου, αν πρώτα απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποια πρόσωπα υπάρχουν στην πρώτη εικόνα;
- Πού φαντάζεσαι ότι βρίσκονται;
- Τι κάνουν;
- Τι νομίζεις ότι έχει συμβεί πιο πριν;
- Τι θα συμβεί, στη συνέχεια, στα πρόσωπα της εικόνας;
- Ποια φαντάζεσαι ότι είναι η κοπέλα στη δεύτερη εικόνα;
- Τι θέλει να κάνει;
- Γιατί;
- Τι καταφέρνει τελικά;
- Τι νομίζεις πως θα γίνει στο τέλος;
- Τι ονόματα θα έδινες στα βασικά πρόσωπα της ιστορίας;
- Τι τίτλο θα έδινες στην ιστορία σου;

- Γλώσσα Γ' τάξης, «Τα ταξίδια του παππού μου», άσκ. 3, ΤΕ τ. Β' σ. 41.



Γράφω μια φανταστική περιπέτεια

1 Οι πλανήτες, τα αστέρια και ο απέραντος ουρανός κρύβουν ακόμα πολλά ανεξήγητα μυστήρια για όλους μας. Σκέψου ένα ταξίδι στο διάστημα που θα ήθελες να κάνεις. Γράψε στο τετράδιο μια δική σου φανταστική ιστορία και εικονογράφησέ την.

Οι παρακάτω ερωτήσεις θα σε βοηθήσουν:

- Πού θα ταξιδέψεις, με τι μέσο, με ποιους, για ποιο σκοπό, τι θα δεις, τι περιπέτειες θα ζήσεις, τι θα γίνει τελικά;

Μην ξεχάσεις να αναφέρεις πότε έγινε το κάθε γεγονός. Λέξεις και φράσεις, όπως οι παρακάτω, θα σε βοηθήσουν να συνδέσεις χρονικά τα γεγονότα. Χρησιμοποίησε όσες ταιριάζουν στην ιστορία σου.

Κάποτε, μια φορά κι έναν καιρό, μια μέρα, το άλλο πρωί, μόλις, στη συνέχεια, αργότερα, καθώς, όταν, μετά, πριν να, στο τέλος.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι δραστηριότητες που αναφέρονται παραπάνω εμπλουτίζουν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ χωρίς να ξεφεύγουν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο. Ο αριθμός των δραστηριοτήτων είναι μεγάλος σε σχέση με τον διαθέσιμο διδακτικό χρόνο. Έτσι η εκπαιδευτικός, λόγω του περιορισμένου χρόνου που είχε στη διάθεσή της, διέθεσε 3 διδακτικές ώρες για την εφαρμογή. Ως εκ τούτου οι προτεινόμενες δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στην ολομέλεια της τάξης, με τη συμμετοχή και συμβολή όλων των παιδιών στο τελικό αποτέλεσμα.

Η ενασχόληση με το συγκεκριμένο λογισμικό λειτούργησε πολύ θετικά τόσο στην ανάπτυξη κινήτρων, όσο και στην ίδια την παραγωγή γραπτού λόγου. Στα παιδιά άρεσε ιδιαίτερα η επιλογή όμορφων εικόνων και διευκολύνθηκαν πολλές φορές στη συγγραφή της ιστορίας, μέσα από αυτές. Έτσι δόθηκε περισσότερη βαρύτητα στο κείμενο και το πολυτροπικό κείμενο που προέκυψε ικανοποίησε όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες. Η δημοσίευση δε έδωσε τη δυνατότητα στα παιδιά να μοιραστούν τη χαρά της δημιουργίας και τον κόπο της προσπάθειάς τους με αγαπημένα τους πρόσωπα και να αισθανθούν σημαντικά για το δημιούργημά τους.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ιντζίδης, Ε., Α. Παπαδόπουλος, Α. Σιούτης, & Αι. Τικτοπούλου. 2013. *Γλώσσα Γ' Δημοτικού: Τα απίθανα μολύβια* τ. Β Βιβλίο Μαθητή. Αθήνα: Υ.Π.Ε.Π.Θ, Ι.Τ.Υ.Ε. «Διόφαντος», ΟΕΔΒ.

Ιντζίδης, Ε., Α. Παπαδόπουλος, Α. Σιούτης, & Αι. Τικτοπούλου. 2007. *Γλώσσα Γ' Δημοτικού: Τα απίθανα μολύβια, Βιβλίο δασκάλου / Μεθοδολογικές Οδηγίες*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Το παρόν σενάριο συνοδεύεται από την εικονογραφημένη ιστορία, που δημιούργησαν τα παιδιά με το λογισμικό Storybird και βρίσκεται [εδώ](#).