



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

**Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας**

**Α΄ Γυμνασίου**

**Θεματική ενότητα:**

—

**Τίτλος:**

**«Ένας Μάγκας, ένα έξυπνο πρόβατο και μία μέθοδος διδασκαλίας»**

**Συγγραφή: ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΤΕΝΤΟΜΑ**

**Εφαρμογή: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΙΩΑΝΝΙΔΟΥ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



## 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

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας λογοτεχνίας: Βασίλης Βασιλειάδης

**ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνια 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***

Ένας Μάγκας, ένα έξυπνο πρόβατο και μία μέθοδος διδασκαλίας

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Κωνσταντίνα Ιωαννίδου

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Σταυρούλα Τεντόμα

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Λογοτεχνία

### ***Τάξη***

Α΄ Γυμνασίου

### ***Σχολική μονάδα***

Γυμνάσιο Ιερισσού

### ***Χρονολογία***

Από 25-11-2014 έως 15-12-2014.

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

—

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Χρονική διάρκεια***

5 ώρες

### ***Χώρος***

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.



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

Στο αρχικό σενάριο που είχε εισαγωγικό χαρακτήρα σημειώνονταν οι εξής κοινές για δάσκαλο και μαθητή προϋποθέσεις:

- να έχει εμπειρία ο εκπαιδευτικός από την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, στοιχείο που ήταν εξασφαλισμένο,
- να έχει προηγηθεί διαμόρφωση ομάδων. Στην Α΄ Γυμνασίου κριτήριο για τη διαμόρφωση ομάδων τις πρώτες ημέρες του σχολικού έτους μπορεί να είναι οι υπάρχουσες φιλίες ή οι γνωριμίες από το Δημοτικό, για να νιώθουν τα παιδιά κάποια άνεση μεταξύ τους. Στην πορεία οι ομάδες θα πρέπει να αλλάξουν «ώστε να δοθεί η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά να συνεργαστούν μεταξύ τους» ([Οδηγός Λογοτεχνίας για Δημοτικό και Γυμνάσιο](#):85). Καθώς το σενάριο εφαρμόστηκε λίγο πριν τα Χριστούγεννα, ως διδάσκουσα είχα αντιληφθεί σε κάποιο βαθμό τις δυνατότητες και τις δεξιότητες των παιδιών, οπότε δεν υιοθετήθηκε η φιλία ως κριτήριο διαχωρισμού, αλλά η κατά το μέγιστο ισοδύναμη δυναμική των ομάδων,
- να έχει ο εκπαιδευτικός βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών, γεγονός που ίσχυε, αλλά επιπλέον συμβουλευτήκα για συγκεκριμένα εργαλεία (π.χ. «λογογραφήματα») τη δημιουργό του σεναρίου, προτού τα χρησιμοποιήσουμε με τα παιδιά,
- να έχει προηγηθεί επίσκεψη στο εργαστήριο της πληροφορικής και ενημέρωση των μαθητών σχετικά με τη χρήση ΤΠΕ στο μάθημα της Λογοτεχνίας, καθώς και μία περιήγηση στο ηλεκτρονικό περιβάλλον «[λογογραφήματα](#)» που βρίσκεται στα [Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία](#) στην αρχή κάθε ενότητας του ψηφιακού βιβλίου *Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας*, ώστε τα παιδιά να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν κάποια από τα προτεινόμενα εργαλεία χωρίς να περιμένουν οδηγίες χρήσης από τον/την εκπαιδευτικό κατά την εφαρμογή του σεναρίου (Κουτσογιάννης, Δ. Παυλίδου, Μ.: 113). Καθώς η παραπάνω προϋπόθεση δεν είχε εξασφαλιστεί πριν την εφαρμογή του



σεναρίου, η υλοποίησή της έγινε κατά την πρώτη ώρα στο εργαστήριο της πληροφορικής, χωρίς όμως να επιτευχθεί σε τέτοιο βαθμό, ώστε να μπορούν οι μαθητές να δρουν αυτόνομα και χωρίς οδηγίες από τη διδάσκουσα στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων.

Προϋποθέσεις υλοποίησης μόνο για τον μαθητή:

Με βάση το αρχικό σενάριο προβλέπονταν οι εξής προϋποθέσεις:

- να έχουν αποκτήσει οι μαθητές από το Δημοτικό στο μάθημα της Γλώσσας ([Ενότητα 11 Στ' Δημοτικού](#)) γνώσεις σχετικά με τον τρόπο περιγραφής ενός ανθρώπου (χαρακτήρας, συμπεριφορά), ικανότητα που έγινε αντιληπτή και μέσω των προηγούμενων κειμένων που διδαχτήκαμε μέχρι την εφαρμογή του σεναρίου,
- να μπορούν να γράφουν έστω μερικοί μαθητές σε επεξεργαστή κειμένου και να γνωρίζουν πώς να αποθηκεύουν τα αρχεία τους στον υπολογιστή, προϋπόθεση που εξασφαλίστηκε σε μικρό βαθμό και συνυπολογίστηκε στον τρόπο διαχωρισμού των ομάδων.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τη σχολική μονάδα:

Στο πρωτότυπο σενάριο αναφέρονταν οι εξής προϋποθέσεις:

- σύνδεση με το διαδίκτυο στην αίθουσα διδασκαλίας στην οποία θα εφαρμοζόταν το σενάριο, αν δεν ήταν διαθέσιμο το εργαστήριο της Πληροφορικής. Στη σχολική μας μονάδα, υπήρχε πρόσβαση στο ασύρματο σχολικό δίκτυο μέσα στις τάξεις, αν και με ιδιαίτερα μειωμένη ταχύτητα. Επίσης, στη μία από τις δύο ώρες που διδάσκω Λογοτεχνία στο εν λόγω τμήμα της Α' Γυμνασίου, το εργαστήριο ήταν διαθέσιμο, οπότε κάποιες ώρες διενεργήθηκαν στο σχολικό εργαστήριο,
- ύπαρξη φορητού Η/Υ, βιντεοπροβολέα και ηχείων. Εξυπηρετεί η ύπαρξη διαδραστικού συστήματος. Ο φορητός εξοπλισμός (φορητοί υπολογιστές, βιντεοπροβολέας, ηχεία) υπάρχει στο σχολείο μας και είναι διαθέσιμος για



τους διδάσκοντες. Η συγκεκριμένη αίθουσα, στην οποία κάνει μάθημα το Α2, δε διαθέτει διαδραστικό πίνακα, γεγονός όμως που δε δημιούργησε κάποιο εμπόδιο στην ομαλή εξέλιξη του σεναρίου.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Σταυρούλα Τεντόμα, Ένας Μάγκας, ένα έξυπνο πρόβατο και μία μέθοδος διδασκαλίας, Νεοελληνική λογοτεχνία Α΄ Γυμνασίου, 2014.

### ***Το σενάριο αντλεί***

—

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Όπως επισημαίνεται από τη δημιουργό, ο χαρακτήρας του σεναρίου είναι εισαγωγικός. Το γεγονός αυτό δεν είχε ανασταλτική διάσταση στη συγκεκριμένη περίπτωση. Παρόλο που εφαρμόστηκε στο τέλος του πρώτου και στην αρχή του δευτέρου τριμήνου, υιοθετήθηκε η ίδια στοχοθετική γραμμή. Ειδικότερα, επιδιώχθηκε οι μαθητές να μελετήσουν ομαδοσυνεργατικά χαρακτήρες αφηγηματικών ηρώων και να τους σκιαγραφήσουν. Αρχικά, οι ήρωες αυτοί ήταν τηλεοπτικοί, μέρος μίας τηλεοπτικής σειράς μίνι καρτούν. Η επιλογή των κινουμένων σχεδίων από τη σεναριογράφο πράγματι εξασφάλισε την ενεργητική εμπλοκή των παιδιών, διευρύνοντας μάλιστα και τον αριθμό των παιδιών που συνήθως εμφανίζουν πιο δραστήρια συμπεριφορά από άλλα κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος. Συμπληρώθηκε ανά ομάδα το φύλλο εργασίας που αφορούσε τους τηλεοπτικούς ήρωες. Έπειτα, μέσω συζητήσεων και σχολίων στην ολομέλεια της τάξης, έγιναν ορισμένες διορθώσεις και προσθήκες. Τέλος, οι γνώσεις για την προσέγγιση των τηλεοπτικών χαρακτήρων εφαρμόστηκαν στους μυθιστορηματικούς ήρωες.





## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Το θεωρητικό πλαίσιο, με βάση τη δημιουργό του συνταγμένου σεναρίου, ξεκινάει από την παραδοχή ότι η λογοτεχνία «ως ζωντανό κοινωνικό κύτταρο πρέπει να προσεγγίζεται στην εκπαίδευση όχι ως καλλιτεχνικό γεγονός παγιωμένο, αλλά ως αισθητικό αντικείμενο ρευστό, που πραγματώνεται κάθε φορά διαφορετικά μέσα από τον προσληπτικό φακό του εκάστοτε παρόντος» (Μουλά Ε.: 52). Για αυτόν τον λόγο προτείνει την αξιοποίηση των καρτούν ως δρόμου εισαγωγής των μικρών μαθητών στη διδασκαλία του μαθήματος της Λογοτεχνίας, γιατί τα παιδιά μας σήμερα αγαπούν αυτό το είδος τέχνης. Το σενάριο αξιοποιεί καρτούν με κύριους ήρωες ζώα, αλλά και ανθρώπους, εφόσον τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με ταινίες που έχουν ήρωες ζώα τα οποία συνυπάρχουν με ανθρώπους και διαθέτουν ανθρώπινες συνήθειες και συμπεριφορές. Συγκεκριμένα, το σενάριο προτείνει ως εισαγωγικό κείμενο ένα επεισόδιο από την τηλεοπτική σειρά *Shaun the sheep* της εταιρίας [Aardman](#) με ήρωες από πλαστελίνες.

Οι ήρωες της σειράς, με βάση την περιγραφή της σεναριογράφου, είναι ένας αγρότης, ένα κοπάδι πρόβατα, ένας σκύλος και άλλα ζώα που ζουν σε μία τυπική μικρή φάρμα της βόρειας Αγγλίας, οι οποίοι δε χρησιμοποιούν αρθρωμένο λόγο για να επικοινωνήσουν. Χρησιμοποιούνται βελάσματα, ψελλίσματα, γρυλίσματα και άλλοι παρόμοιοι ήχοι για να φανούν οι διαθέσεις των ηρώων ([Wikipedia](#)). Η έλλειψη διαλόγων προσφέρεται προκειμένου να μελετήσουν οι μαθητές πώς χτίζεται ο χαρακτήρας ενός ήρωα από τις κινήσεις του, τις εκφράσεις του, τη συμπεριφορά του αλλά και από τις αντιδράσεις των άλλων ηρώων προς αυτόν. Ο κώδικας του οπτικού κειμένου με τον οποίο είναι εξοικειωμένα τα παιδιά από την καθημερινότητά τους τους επιτρέπει να αντιληφθούν εύκολα τα στοιχεία τα που δείχνουν τα χαρακτηριστικά του ήρωα.



Όπως επισημαίνεται στο αρχικό σενάριο, η διδακτική πορεία καταλήγει να προτείνει ως πεδίο εφαρμογής των γνώσεων που θα αποκτήσουν οι μαθητές, μέσω μίας άλλης τέχνης, ένα απόσπασμα από το μυθιστόρημα *Μάγκας* της Πηνελόπης Δέλτα, ένα κείμενο με ήρωες ζώα και ανθρώπους συγγενές προς αυτό των καρτούν.

Τέλος, ενώ στο αρχικό σενάριο προτείνεται, μετά την ολοκλήρωσή του, η δημιουργία ενός Wiki για το μάθημα της Λογοτεχνίας, προκειμένου να αναπτύξει η τάξη δεξιότητες συνεργατικής γραφής και επικοινωνίας και εκτός του φυσικού χώρου του σχολείου, η επέκταση δεν υλοποιήθηκε σε αυτήν την εφαρμοσμένη εκδοχή. Οι λόγοι που παραμετροποίησαν το σενάριο σε αυτό το σημείο είναι διάφοροι. Οι μαθητές του συγκεκριμένου τμήματος δε διαθέτουν σε μεγάλη πλειοψηφία ούτε προσωπικό υπολογιστή στο σπίτι τους ούτε γνώσεις χειρισμού των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Κατά συνέπεια, οι περισσότεροι δε διαθέτουν ούτε χρησιμοποιούν λογαριασμούς ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Επιπλέον, καθώς πρόκειται για παιδιά που στην πλειοψηφία τους δεν έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι τους, έκρινα ότι η συμμετοχή τους σε αυτήν την ομαδοσυνεργατική πλατφόρμα θα απαιτεί συνεχή ενθάρρυνση από εμένα και ενδεχομένως είσοδο από το σχολικό δίκτυο, που εν όψει των χριστουγεννιάτικων διακοπών θα ήταν πιο δύσκολο. Ωστόσο, όπως θα φανεί και παρακάτω, παρουσιάστηκε το Wiki ως δομή και τέθηκαν τα θεμέλια για την άμεση δημιουργία του στη συνέχεια της σχολικής χρονιάς, στο πλαίσιο μίας επόμενης διδακτικής παρέμβασης.

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

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώχθηκε οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να μάθουν ότι μπορούν να φτάσουν στη γνώση μέσα από τη συνεργασία τόσο σε επίπεδο ομάδων όσο και σε επίπεδο ολομέλειας τάξης.





### *Γνώσεις για τη λογοτεχνία*

Με το σενάριο αυτό επιδιώχθηκε οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να αντιληφθούν ότι ο χαρακτήρας ενός ήρωα σε ένα κείμενο πλάθεται/συντίθεται από ένα σύνολο στοιχείων –κινήσεις, εκφράσεις, αντιδράσεις, συμπεριφορά, σκέψεις, λόγια του ίδιου ή των άλλων ηρώων σε σχέση με αυτόν–,
- να συνειδητοποιήσουν ότι η συγγραφή ενός κειμένου είναι μία διαδικασία συνεχούς επεξεργασίας μέχρι να φτάσει στην τελική μορφή του.

### *Γραμματισμοί*

Με το σενάριο αυτό επιδιώχθηκε οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να εντοπίζουν τα στοιχεία που δείχνουν τον χαρακτήρα ενός ήρωα (κινήσεις, εκφράσεις, αντιδράσεις, συμπεριφορά, σκέψεις, λόγια του ίδιου ή των άλλων ηρώων σε σχέση με αυτόν),
- να προσδιορίζουν (ορίζουν ακριβώς) τα χαρακτηριστικά του ήρωα,
- να προσεγγίζουν τη γνώση μέσα από συνεργατικές διαδικασίες.

### *Διδακτικές πρακτικές*

Η επίτευξη των παραπάνω στόχων επιχειρήθηκε, σύμφωνα με τη δημιουργό του σεναρίου, κυρίως μέσω της ενεργητικής εμπλοκής των μαθητών κατά τη διδακτική διαδικασία. Η πρόταση χωρίστηκε σε τρία μέρη με βάση το αρχικό σενάριο. Στο πρώτο μέρος αξιοποιήθηκε η εξοικείωση των παιδιών με τα κινούμενα σχέδια, ενώ προτιμήθηκε η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία για την επεξεργασία του πρώτου φύλλου εργασίας. Η διδάσκουσα είχε συμβουλευτικό και επικουρικό ρόλο. Στο δεύτερο μέρος επιδιώχθηκε η παραγωγή της γνώσης μέσω της αλληλεπίδρασης των μαθητών μεταξύ τους αλλά και με την εκπαιδευτικό, με την προβολή των εργασιών στον βιντεοπροβολέα της τάξης και με την ομαδοσυνεργατική βελτίωση των εργασιών της προηγούμενης δραστηριότητας. Τέλος, στο τρίτο μέρος, ανά ομάδες και



πάλι, περάσαμε από το τηλεοπτικό/μιντιακό κείμενο στο κατεξοχήν λογοτεχνικό έχοντας την εμπειρία και τη γνώση των προηγούμενων δραστηριοτήτων.

## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### *Αφετηρία*

Για τη δημιουργό, όπως επισημαίνεται στο αρχικό σενάριο, αφετηρία της συγγραφής του, ήταν η παρατήρηση ότι ο χαρακτηρισμός ενός αφηγηματικού ήρωα ήταν πηγή άγχους για γενιές παιδιών και μάλλον συνεχίζει να είναι. Αναρωτιέται χαρακτηριστικά αν αντιμετωπίζουν τα παιδιά δυσκολία να προσδιορίσουν τον χαρακτήρα ενός ήρωα λόγω έλλειψης γλωσσικών δεξιοτήτων ή λόγω δυσκολίας να ενεργήσουν και να σκεφτούν κριτικά, διότι έχουν μάθει να απομνημονεύουν παθητικά. Προτάσσει, λοιπόν, μία μέθοδο διδασκαλίας η οποία προκρίνει τη συζήτηση ανάμεσα στα παιδιά και τον/την εκπαιδευτικό μέχρι να διατυπωθεί από κοινού η κατάλληλη απάντηση σε μία άσκηση, με τη σκέψη ότι θα μπορούσε να ενθαρρύνει τους μαθητές να αποβάλουν το άγχος του λάθους και να τους παροτρύνει να συμμετάσχουν στην αναζήτηση της γνώσης.

### *Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο*

Το σενάριο φιλοδόξησε να βοηθήσει τους μαθητές της Α΄ τάξης του Γυμνασίου να αντιλαμβάνονται τα στοιχεία από τα οποία κατασκευάζεται ένας αφηγηματικός ήρωας, καθώς θα έρθουν σε επαφή με πολλούς από αυτούς μέσω των γλωσσικών κυρίως μαθημάτων (Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας/ Γλωσσική Διδασκαλία/ Αρχαία Ελληνική Γλώσσα/ Αρχαία Ελληνική Γραμματεία). Τα κείμενα που χρησιμοποιήθηκαν δεν περιλαμβάνονται στο σχολικό εγχειρίδιο αυτής της τάξης.

### *Αξιοποίηση των ΤΠΕ*

Ο εισαγωγικός χαρακτήρας του σεναρίου αποτυπώνεται και στον βαθμό, αλλά και στον τρόπο χρήσης των Τ.Π.Ε. Αρχικά, οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με το [ψηφιακό περιβάλλον του ηλεκτρονικού βιβλίου](#) των *Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας* και



ιδιαίτερα με το ψηφιακό εργαλείο «[λογογραφήματα](#)» που βρίσκεται στα [Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία](#) στην αρχή κάθε ενότητας του ψηφιακού βιβλίου. Ακολούθως, παρακολούθησαν σε ψηφιακή μορφή το βίντεο των κινουμένων σχεδίων. Έπειτα, χρησιμοποίησαν τον επεξεργαστή κειμένου, απαντώντας στο φύλλο εργασίας που τους δόθηκε και ηλεκτρονικά, αποθηκεύοντάς το εκ νέου στην επιφάνεια εργασίας. Στη συνέχεια, χρησιμοποιήθηκαν ο βιντεοπροβολέας και ο φορητός υπολογιστής μέσα στην τάξη, ώστε, σε επίπεδο ολομέλειας και με τη χρήση του Word, να ξαναεπεξεργαστούν τις απαντήσεις τους. Τέλος, τους παρουσιάστηκε η ομαδοσυνεργατική πλατφόρμα Wiki της συγκεκριμένης σειράς ([Shaun the Sheep Wiki](#)) και έγινε χρήση του ψηφιακού εργαλείου «[λογογραφήματα](#)» προκειμένου να καταγραφούν τα στοιχεία ταυτότητας του Μάγκα.

### ***Κείμενα***

#### *Λογοτεχνικά κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων*

Δέλτα, Π. Σ. 2013 [1935]. *Μάγκας*, 68-72. Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».

#### *Υποστηρικτικό υλικό/εκπαιδευτικό υλικό:*

##### *Ιστοσελίδες*

[Shaun the Sheep Wiki](#)

[YouTube](#): το κανάλι της σειράς Shaun the Sheep

[Wikipedia](#): Shaun the Sheep

### ***Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις***

Όπως προβλέπεται στο αρχικό σενάριο, πριν την έναρξη της εφαρμογής του σεναρίου, έγινε μέσα στην τάξη μία σύντομη περιγραφή του τι θα επακολουθήσει στο μάθημα της Λογοτεχνίας τις επόμενες διδακτικές ώρες. Αφόρμηση ήταν η συζήτηση για τα κινούμενα σχέδια και για τις προτιμήσεις των μαθητών· δηλαδή, μέσω του ελεύθερου διαλόγου, τους ζητήθηκε να αιτιολογήσουν χάρη σε ποιο στοιχείο του χαρακτήρα του ένας συγκεκριμένος ήρωας ήταν ο αγαπημένος τους. Έπειτα,



αναφέρθηκε το όνομα της συγκεκριμένης σειράς κινουμένων σχεδίων, το οποίο δεν ήταν γνωστό στα παιδιά, εντύπωση που ανατράπηκε όταν στη συνέχεια του σεναρίου είδαν το βίντεο με το επεισόδιο της σειράς και σε δύο-τρεις μαθητές φάνηκε ξαφνικά οικείο. Ακολούθως, έγινε μια πολύ σύντομη αναφορά στο αντικείμενο των δραστηριοτήτων μας και στον τρόπο δουλειάς μας (εργασία σε ομάδες και χρήση υπολογιστών), ενώ προσπαθούσα να μην ακούω τις εκκλήσεις τους να τους εντάξω σε συγκεκριμένες ομάδες.

1<sup>η</sup> ώρα (εργαστήριο πληροφορικής)

Πριν την πρώτη διδακτική ώρα, μέσα στην ίδια σχολική ημέρα, είχαν “περαστεί” στους υπολογιστές τα αντίστοιχα φύλλα εργασίας ([Φύλλο εργασίας 1](#)) για κάθε ομάδα. Κρίθηκε σκόπιμη η ενσωμάτωση των δραστηριοτήτων που προέβλεπε το αρχικό σενάριο σε φύλλο εργασίας, αντίθετα με την πρόταση του πρωτοτύπου να λειτουργήσουν οι μαθητές μόνο με προφορικές οδηγίες. Αυτή η τακτική υιοθετήθηκε στο τρίτο μέρος του σεναρίου, οπότε και αναμενόταν οι μαθητές να έχουν συνηθίσει περισσότερο στον διαφορετικό αυτό τρόπο διδασκαλίας και εργασίας. Είχα σκεφτεί και δυστυχώς επιβεβαιώθηκα ότι οι μαθητές, μη μνημένοι στον ομαδοσυνεργατικό τρόπο δουλειάς και όντας στο καινούριο περιβάλλον του εργαστηρίου πληροφορικής αντί της αίθουσάς τους, θα ήταν ακόμα πιο ζωηροί και αφηρημένοι, οπότε θα χρειαζόταν να επαναλαμβάνω συνέχεια τις ίδιες προφορικές οδηγίες.

Επιπλέον, είχα “τρέξει” από τον κεντρικό υπολογιστή του εργαστηρίου μία φορά το επτάλεπτο επεισόδιο της σειράς *Shaun the sheep*, ώστε να αποφευχθούν κατά το μέγιστο καθυστερήσεις λόγω του δαίμονα του διαδικτύου. Επιλέχθηκε το επεισόδιο [off the baa](#), καθώς όπως επισημαίνεται και στο αρχικό σενάριο, έχει θέμα έναν ποδοσφαιρικό αγώνα, ο οποίος κατά κανόνα είναι προσφιλής στους μαθητές.

Πήραμε απουσίες στην τάξη και αφού τους υπενθύμισα να πάρουν μαζί τους στυλό και τετράδιο, οι μαθητές οδηγήθηκαν στον πάνω όροφο, όπου βρίσκεται το εργαστήριο πληροφορικής. Τα παιδιά με την είσοδό τους εκεί χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες από τη διδάσκουσα, σχηματίζοντας τέσσερις τετραμελείς και μία πενταμελή.



Πήραν θέση κυκλικά μπροστά σε ισάριθμους υπολογιστές, στους οποίους εκτός από το αντίστοιχο για κάθε ομάδα φύλλο εργασίας, είχα ανοίξει σε άλλο ενεργό παράθυρο από το YouTube το συγκεκριμένο επεισόδιο της σειράς, ώστε, μετά από την κεντρική προβολή που θα ακολουθούσε, να υπάρχει η δυνατότητα σε κάθε ομάδα να ανατρέξει στο επεισόδιο για τις ανάγκες των δραστηριοτήτων, σε περίπτωση που το έκρινε αναγκαίο.

Αφού τακτοποιήθηκαν τα παιδιά ανά ομάδες μπροστά στους υπολογιστές, έγινε κεντρικά, μέσω του βιντεοπροβολέα, μία περιήγηση στο [ψηφιακό περιβάλλον του ηλεκτρονικού βιβλίου](#) των *Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας* και ιδιαίτερα στο ψηφιακό εργαλείο «[λογογραφήματα](#)», που βρίσκεται στην αρχή κάθε ενότητας του ψηφιακού βιβλίου. Έπειτα, έγινε μία αναφορά στη σειρά *Shaun the sheep* και παρουσιάστηκαν οι βασικοί ήρωες και μέσω της ιστοσελίδας της σειράς ([Wikipedia](#)). Παράλληλα, επιμείναμε στο ότι, όπως υπογραμμίζεται και στο αρχικό σενάριο, οι ήρωες στη σειρά αυτή δεν επικοινωνούν με λόγια, άρα για να εντοπίσουν τα παιδιά τα στοιχεία από τα οποία σχηματίζεται ο χαρακτήρας ενός ήρωα θα έπρεπε να προσέξουν την εμφάνισή του, τη συμπεριφορά του, τις κινήσεις του, τις εκφράσεις του αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί του.

Στο σημείο αυτό, με την οπτική επαφή δηλαδή, δύο-τρεις μαθητές συνειδητοποίησαν ότι είχαν ξαναέρθει σε επαφή με τα συγκεκριμένα κινούμενα σχέδια. Οπότε τους δόθηκε για πολύ λίγο ο λόγος, ώστε να πουν λίγα λόγια για τη σειρά και στα υπόλοιπα παιδιά. Στη συνέχεια, μοιράστηκαν και έντυπα τα ίδια φύλλα εργασίας που είχαν περαστεί ηλεκτρονικά στους υπολογιστές ([Φύλλο εργασίας 1](#)), ενώ παράλληλα δόθηκαν και προφορικά οδηγίες για το τι αναμενόταν από κάθε ομάδα (μελέτη ενός ήρωα, συμπλήρωση φύλλου εργασίας, αποθήκευση στην επιφάνεια εργασίας).

Στη συνέχεια, προβλήθηκε κεντρικά το συγκεκριμένο επεισόδιο της σειράς, το οποίο από την πρώτη στιγμή κέρδισε τους μαθητές. Γελούσαν, παρακολουθούσαν με ενδιαφέρον και αντιμετώπισαν με ιδιαίτερη συμπάθεια τους ήρωες. Έπειτα, ανά





ομάδα, άρχισαν να συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας, όχι χωρίς προβλήματα δυστυχώς. Τα παιδιά, όπως φάνηκε, δεν είχαν εμπειρία από ομαδοσυνεργατική εργασία, οπότε θορυβούσαν ιδιαίτερα, ορισμένα παιδιά χρειάζονταν διαρκή παρακίνηση από τη διδάσκουσα για να συνεργαστούν, κάποια άλλα συζητούσαν για άσχετα με τη δραστηριότητα θέματα. Οπότε η παρουσία μου ήταν εμψυχωτική και διακριτική, ως προς το γνωστικό κομμάτι της συμπλήρωσης του φύλλου εργασίας, αλλά επεμβατική ως προς τον τρόπο συμπεριφοράς τους.

Λίγο πριν χτυπήσει το κουδούνι και χωρίς να έχουν ολοκληρώσει τη συμπλήρωση όλες οι ομάδες, τους τονίστηκε για άλλη μία φορά να αποθηκεύσουν τη δουλειά τους και τους ανατέθηκε η εξής ατομική εργασία για το σπίτι, η οποία αναγράφηκε στον πίνακα: «Ποιο στοιχείο του ήρωα που μελέτησα μου έκανε εντύπωση (θετική/αρνητική) και γιατί;»<sup>1</sup>.

2η ώρα (σχολική τάξη-χρήση φορητού υπολογιστή και βιντεοπροβολέα)

Τα παιδιά κάθισαν μετωπικά προς τον πλαϊνό τοίχο της αίθουσας, στον οποίο θα γινόταν η προβολή των εργασιών, καθώς η πρίζα της τάξης δε βρίσκεται κοντά στον πίνακα, ώστε να χρησιμοποιηθεί ο λευκοπίνακας ως οθόνη προβολής. Η διδακτική ώρα άρχισε με μία συζήτηση κατευθυνόμενου διαλόγου για το τι προσέχω προκειμένου να σκιαγραφήσω τον χαρακτήρα που με ενδιαφέρει και ξαναπροβλήθηκε το επεισόδιο της σειράς.

Έπειτα, προβλήθηκαν ένα-ένα, με τη σειρά, όλα τα φύλλα εργασίας με τη μορφή που είχαν σωθεί στο τέλος της προηγούμενης ώρας. Για κάθε φύλλο εργασίας γινόταν συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης και ένας εκπρόσωπος από την αντίστοιχη ομάδα ερχόταν στον φορητό υπολογιστή και επί τόπου διόρθωνε/βελτίωνε το φύλλο εργασίας της ομάδας του, λαμβάνοντας υπόψη τις παρατηρήσεις/προτάσεις των υπόλοιπων παιδιών, τα οποία προς έκπληξή μου συμμετείχαν σε μεγαλύτερο

<sup>1</sup> Βλ. στον Φάκελο Τεκμηρίων συμπληρωμένα αλλά ανολοκλήρωτα τα φύλλα εργασίας, όπως παραδόθηκαν στο τέλος της πρώτης ώρας (αρχείο: fyllo\_ergasias\_1\_1). Στη συνέχεια, παρατίθενται τα ίδια φύλλα εργασίας, μετά την επεξεργασία τους από τους ίδιους τους μαθητές στις επόμενες φάσεις του σεναρίου, ώστε να φανεί η εξέλιξη της δουλειάς τους.





βαθμό από ό,τι συνήθως. Μάλιστα δε δίστασαν να ξοδέψουν το μισό του διαλείμματός τους προκειμένου να ολοκληρώσει και η τελευταία ομάδα. Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, ξανασώσαμε τα αρχεία, αλλάζοντας το όνομα των αρχείων, ενώ ζητήθηκαν από τα παιδιά και τα τετράδια με την άσκηση που τους είχε ανατεθεί<sup>2</sup>.

3<sup>η</sup> ώρα (σχολική τάξη-χρήση φορητού υπολογιστή και βιντεοπροβολέα)

Όπως προβλέπεται και στο αρχικό σενάριο, κατά την τρίτη ώρα του σεναρίου, περιηγηθήκαμε στην [ιστοσελίδα Wiki](#) της σειράς μέσω του βιντεοπροβολέα για να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με τη συνεργατική γραφή σε ένα περιβάλλον ηλεκτρονικό, όπου ο καθένας μπορεί να συνεισφέρει στην επεξεργασία ενός θέματος. Πιο συγκεκριμένα, η προβολή εστιάστηκε στο κομμάτι με τους χαρακτήρες και εξηγήθηκε η λειτουργία της επιλογής «edit».

Στη συνέχεια, μοιράστηκε στους μαθητές, από το μυθιστόρημα της Πηνελόπης Δέλτα *Μάγκας*, φωτοτυπημένο ένα συγκεκριμένο απόσπασμα (Ζ' [Πρώτη νίκη](#)), στο οποίο, όπως αναφέρεται και στο αρχικό σενάριο, ο ρόλος των ζώων είναι κυρίαρχος, το ύφος είναι εύθυμο και τα ζώα έχουν συμπεριφορά που θυμίζει αυτή των ανθρώπων, όπως και στα καρτούν. Κάποια παιδιά έδειξαν έναν ενθουσιασμό με την επιλογή αυτού του βιβλίου, γιατί είτε το ήξεραν είτε το είχαν στη βιβλιοθήκη τους.

Πριν την ανάγνωση, δόθηκαν στα παιδιά [σύντομες πληροφορίες](#) για την υπόθεση του μυθιστορήματος και επιχειρήθηκε να ενταχθεί το απόσπασμα στον χώρο (Αλεξάνδρεια Αιγύπτου) και στον χρόνο (Μακεδονικός Αγώνας). Έπειτα, δόθηκαν κάποιες οδηγίες για τη δραστηριότητα που θα ακολουθούσε: πάλι σε ομάδες, θα προσεγγίζαμε τους χαρακτήρες του αποσπάσματος και ξεκινώντας από αυτόν του Μάγκα θέσαμε το ερώτημα *αν ο τίτλος του βιβλίου δίνει κάποιες πληροφορίες, κατά τη γνώμη τους, για τον χαρακτήρα του κεντρικού ήρωα*. Τον λόγο ζήτησαν δύο-τρεις

---

<sup>2</sup> Βλ. στον Φάκελο Τεκμηρίων την πορεία της εξέλιξης των εργασιών (αρχείο: fyllo\_ergasias\_1\_2).



μαθητές που είχαν διαβάσει το μυθιστόρημα, οπότε μία πρώτη απόπειρα σκιαγράφησης του ήρωα είχε ήδη γίνει.

Καθώς ο χρόνος δε θα έφτανε για την ολοκληρωμένη ανάγνωση του αποσπάσματος, πριν καν ξεκινήσουμε να διαβάζουμε, αναγράφηκαν στον πίνακα τα παρακάτω πέντε κριτήρια προσέγγισης του ήρωα και ανατέθηκαν στα παιδιά τα καθήκοντά τους για το σπίτι. Ως εργασία ορίστηκε να ολοκληρώσουν την ανάγνωση του αποσπάσματος μόνοι τους και να εντοπίσουν –εστιάζοντας στα συγκεκριμένα κριτήρια– τα σημεία από τα οποία σχηματίζεται ο χαρακτήρας του ήρωα. Ζητήσαμε, δηλαδή, από τα παιδιά να προσέξουν πώς σχηματίζεται ο χαρακτήρας κρίνοντας:

- από τη συμπεριφορά του απέναντι στη γάτα,
- από τη συμπεριφορά του απέναντι στη φοράδα Ντέιζι,
- από τη συμπεριφορά των ανθρώπων-ηρώων απέναντι του,
- από τα σχόλια της φοράδας Ντέιζι για αυτόν,
- από τις σκέψεις του οι οποίες φανερώνονται καθώς ο ίδιος ο σκύλος αφηγείται την ιστορία.

Στη συνέχεια, η διδάσκουσα ξεκίνησε την ανάγνωση του αποσπάσματος, επειδή, όπως σημειώνεται στο αρχικό σενάριο, στους μικρούς μαθητές λειτουργεί θετικά η ανάγνωση από τον/την εκπαιδευτικό, καθώς ελκύει το ενδιαφέρον τους, αλλά και για λόγους οικονομίας του χρόνου, ο οποίος δεν είναι ποτέ αρκετός. Πράγματι, το κουδούνι μας βρήκε στη μέση περίπου του αποσπάσματος.

4<sup>η</sup> ώρα (σχολική τάξη-χρήση φορητού υπολογιστή και βιντεοπροβολέα)

Την επόμενη ώρα, ολοκληρώθηκε η ανάγνωση του αποσπάσματος και ανατέθηκε σε δύο μαθητές η προφορική αναδιήγηση του νοήματος (τι συμβαίνει/ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες), ώστε να μην υπάρξουν παρανοήσεις. Επιπλέον, έγινε σε ορισμένα σημεία και λεξιλογική εξομάλυνση ορισμένων τύπων. Ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια, αρχικά με βάση τις απαντήσεις στην εργασία που τους είχε ανατεθεί. Τα περισσότερα παιδιά είχαν γράψει ένα ενιαίο κείμενο, στο οποίο απαντούσαν στα



κριτήρια που είχαμε θέσει την προηγούμενη φορά. Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με τη δυσκολία τους να λειτουργήσουν αφαιρετικά, απομονώνοντας επί τόπου κάθε κριτήριο, οδήγησε σε κάποιες επαναλήψεις των ίδιων απαντήσεων και έκανε πιο χρονοβόρα τη διαδικασία αυτή. Ωστόσο, ανταποκρίθηκαν σε ιδιαίτερα ικανοποιητικό βαθμό, κρίνοντας από προηγούμενες επιδόσεις τους κατά τη διάρκεια της χρονιάς. Μάλιστα, δύο κορίτσια είχαν φέρει μαζί τους το μυθιστόρημα *Μάγκας* από διαφορετικές εκδόσεις, σηκώθηκαν στην τάξη, το έδειξαν με υπερηφάνεια και έπειτα, κατά την ανάγνωση, έβλεπαν από αυτό και όχι από τη φωτοτυπία –όχι χωρίς κάποιο κρυφό καμάρι.

Ενώ είχα σχεδιάσει την ηλεκτρονική επεξεργασία των κριτηρίων ανά ομάδα στον φορητό υπολογιστή και με κεντρική προβολή στην τάξη, τελικά η συζήτηση συνεχίστηκε και έγινε πιο ελεύθερη, καθώς τα παιδιά με περίσσιο ενθουσιασμό άρχισαν να μιλάνε για τα δικά τους κατοικίδια. Καθώς μένουν σε αγροτική περιοχή, είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένα με μία πληθώρα ζώων. Άφησα τη συζήτηση να εκτυλιχθεί και για να μην ανακόψω τη φόρα τους να μιλήσουν δημόσια για ένα θέμα που επιθυμούν, αλλά και επειδή είχε συναφές θέμα με το σενάριο· δηλαδή, μιλώντας για τα ζώακια τους, παρουσίαζαν τον χαρακτήρα τους, περιγράφοντας συγκεκριμένες συμπεριφορές τους. Το κουδούνι ολοκλήρωσε τις δραστηριότητες και αυτής της ώρας.

5<sup>η</sup> ώρα (σχολική τάξη-χρήση φορητού υπολογιστή και βιντεοπροβολέα)  
Την επόμενη και τελευταία διδακτική ώρα του σεναρίου, αναθέσαμε σε κάθε ομάδα την επεξεργασία ενός κριτηρίου και την ηλεκτρονική του καταγραφή στο περιβάλλον «[λογογραφήματα](#)» με παράλληλη προβολή στην ολομέλεια της τάξης, προτρέποντας όλα τα μέλη των ομάδων να συνεισφέρουν σε αυτήν τη διαδικασία, συμβουλευόμενα και τα τετράδιά τους, όπου είχαν ήδη απαντήσει στη συγκεκριμένη άσκηση<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Βλ. ό.π. την τελική μορφή των φύλλων εργασίας μετά τις διορθώσεις που έκαναν οι μαθητές (αρχείο: fyllo\_ergasias\_1\_3).

**ΣΤ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

**ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1**

**ΟΜΑΔΑ 1**

**A.** Σημειώστε παρακάτω, ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες στο επεισόδιο [off the box](#) που παρακολουθήσαμε.

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**B.** Διηγηθείτε με συντομία τι συμβαίνει στην ιστορία που παρακολουθήσαμε.

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

**Γ.** Οι ήρωες μας έχουν ονόματα. Προσπαθήστε να περιγράψετε τον ήρωα **Shaun, το πρόβατο** με βάση την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις κινήσεις και τις εκφράσεις του ίδιου, αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί του

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



**ΟΜΑΔΑ 2**

**A.** Σημειώστε παρακάτω, ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες στο επεισόδιο [off the bus](#) που παρακολουθήσαμε.

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**B.** Διηγηθείτε με συντομία τι συμβαίνει στην ιστορία που παρακολουθήσαμε.

.....  
.....

**Γ.** Οι ήρωες μας έχουν ονόματα. Προσπαθήστε να περιγράψετε τον ήρωα **Bitzer, τον σκύλο** με βάση την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις κινήσεις, τις εκφράσεις του ίδιου, αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί του.

.....  
.....



.....

**ΟΜΑΔΑ 3**

**A.** Σημειώστε παρακάτω, ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες στο επεισόδιο [off the bus](#) που παρακολουθήσαμε.

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**B.** Διηγηθείτε με συντομία τι συμβαίνει στην ιστορία που παρακολουθήσαμε.

.....

.....

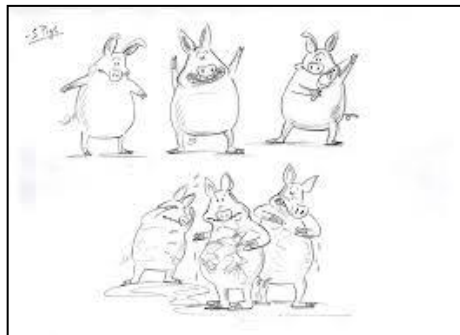
.....

**Γ.** Οι ήρωες μας έχουν ονόματα. Προσπαθήστε να περιγράψετε τους ήρωες **The pigs, τα γουρουνία** με βάση την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις κινήσεις, τις εκφράσεις των ιδίων, αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί τους.

.....

.....

.....





		
<p>Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ</p>	<p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>
<p>Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>		

**ΟΜΑΔΑ 4**

**A. Σημειώστε παρακάτω, ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες στο επεισόδιο [off the bus](#) που παρακολουθήσαμε.**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**B. Διηγηθείτε με συντομία τι συμβαίνει στην ιστορία που παρακολουθήσαμε.**

.....

.....

.....

**Γ. Οι ήρωες μας έχουν ονόματα. Προσπαθήστε να περιγράψετε τον ήρωα **Shirley, το πρόβατο** με βάση την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις κινήσεις, τις εκφράσεις του ίδιου, αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί του.**

.....

.....

.....

.....



	 <p>ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ <i>επένδυση στην κοινωνία της γνώσης</i></p>	
<p>Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ</p>	<p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>
<p>Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>		

**ΟΜΑΔΑ 5**

**A. Σημειώστε παρακάτω ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες στο επεισόδιο [off the bus](#) που παρακολουθήσαμε.**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**B. Διηγηθείτε με συντομία τι συμβαίνει στην ιστορία που παρακολουθήσαμε**

.....

.....

.....

.....

**Γ. Οι ήρωες μας έχουν ονόματα. Προσπαθήστε να περιγράψετε τον ήρωα **The farmer, ο αγρότης** με βάση την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις κινήσεις, τις εκφράσεις του ίδιου, αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί του.**

.....

.....

.....





## Ζ. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

—

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η γενικότερη αποτίμηση της εφαρμογής του σεναρίου έχει μόνο θετικό πρόσημο. Θεωρώ ότι κυρίως χάρη στο τέχνασμα της εισαγωγής –από την αρχή της εφαρμογής του σεναρίου– ενός «κειμένου» εκτός του σχολικού κανόνα αλλά προσφιλούς στους μικρούς μαθητές, επιτεύχθηκε όχι μόνο η μεγαλύτερη ενεργοποίηση των παιδιών, αλλά κυρίως η εμπλοκή μαθητών, οι οποίοι είναι συνήθως “αόρατοι” στη διδακτική διαδικασία. Επίσης, σε ό,τι αφορά την επίδοσή τους στις συγκεκριμένες δραστηριότητες, τα αποτελέσματα ήταν επίσης ενθαρρυντικά.

Οι κυριότερες δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε ήταν η έλλειψη ομαδοσυνεργατικού πνεύματος στους μαθητές, ιδιαίτερα κατά την πρώτη ώρα διεξαγωγής του σεναρίου. Κρίνοντας όμως από τον τρόπο συμπεριφοράς τους σε ομάδες, κατά τη διεξαγωγή του υπόλοιπου σεναρίου, μπορώ να πω ότι και στο επίπεδο αυτό επήλθε κάποια βελτίωση. Τροχοπέδη ήταν και η μη εξοικείωση των μαθητών με εργαλεία όπως ο επεξεργαστής κειμένου, γεγονός που απέτρεψε την ισοδύναμη εμπλοκή όλων των μαθητών σε όλες δραστηριότητες.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κουτσογιάννης, Δ. & Μ. Παυλίδου. 2012. Μελέτη για τον σχεδιασμό την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

[http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital\\_school/melete\\_gia\\_ta\\_diathematika\\_senaria\\_koutsogiannes-paulidou.pdf](http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/melete_gia_ta_diathematika_senaria_koutsogiannes-paulidou.pdf)

Μουλά, Ε. 2013. Νέες τεχνολογίες και λογοτεχνία. Η αμηχανία μπροστά στο «καινούριο» ή η προαιώνια διαμάχη μεταξύ παράδοσης και νεωτερικότητας με νέο προσωπείο; *i-Teacher* 6: 38-57.



Οδηγός Λογοτεχνίας για Δημοτικό και Γυμνάσιο. Προγράμματα Σπουδών 2.  
Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών.