



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

## Νεοελληνική Λογοτεχνία

### Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Ευθείας – καμπύλες και ακροβατικά στην τέχνη»

ΚΑΦΕΤΖΗ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ



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

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

**ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ:** ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 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)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Ευθείες – καμπύλες και ακροβατικά στην τέχνη

### ***Δημιουργός***

Παναγιώτα Καφετζή

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Λογοτεχνία

### ***(Προτεινόμενη) Τάξη***

Β΄ Δημοτικού

### ***Χρονολογία***

Ιούλιος 2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Το σενάριο εντάσσεται στην ενότητα «Παραμύθι» που προτείνεται από το Π.Σ. Νεοελληνικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας για τη συγκεκριμένη τάξη

### ***Διαθεματικό***

Ναι

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

#### **Άλλα γνωστικά αντικείμενα**

Μαθηματικά

Αισθητική αγωγή

Πληροφορική

#### **Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης**

Ερευνητικές Εργασίες – Project



### ***Χρονική διάρκεια***

6 διδακτικά δίωρα

### ***Χώρος***

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

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

Για την υλοποίηση των προτάσεων του σεναρίου, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση των ΤΠΕ (πληκτρολόγιο, ποντίκι, περιφερειακές μονάδες) και τη διαχείριση ψηφιακών κειμένων (άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αποθήκευση, χρήση λογισμικού κατασκευής κειμένου και παρουσίασης, αντιγραφή - επικόλληση εικόνων). Οι βιωματικές δραστηριότητες και ο διερευνητικός χαρακτήρας του σεναρίου παραπέμπουν στην οργάνωση της τάξης σε ομάδες. Τέλος, είναι απαραίτητη η ύπαρξη βιντεοπροβολέα (ή διαδραστικού πίνακα) για τη διαπραγμάτευση σε επίπεδο ολομέλειας καθώς και η χρήση του κινητού εργαστηρίου φορητών Η/Υ για να αξιοποιηθούν από τις ομάδες.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

---

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Οι προτάσεις που κατατίθενται στο συγκεκριμένο σενάριο, φιλοδοξούν να αξιοποιήσουν την Τέχνη, για να δημιουργήσουν μια γέφυρα ανάμεσα σε δύο πεδία που παραδοσιακά αντιμετωπίζονται ως αποξενωμένα, τη Λογοτεχνία και τα Μαθηματικά. Και τα δύο πεδία αποτελούν για την προσέγγισή μας μορφές «τέχνης», αφού μετασχηματίζουν την πραγματικότητα, την αποσυνδέουν από την καθημερινή χρηστικότητα της



και χρησιμοποιούν σαν εργαλείο τη δημιουργική σκέψη, για να οδηγήσουν τον «μύστη», μέσα από επαγωγικούς συλλογισμούς και μετασχηματιστικές διαδικασίες, στη δημιουργία νέων μοντέλων για τη λειτουργία του κόσμου.

Οι δράσεις του σεναρίου επιχειρούν να εμπλέξουν ενεργά τα παιδιά σε διερευνητικές διεργασίες που στοχεύουν να αξιοποιήσουν τη φανταστική λειτουργία της γλώσσας και την αναπαραστατική λειτουργία της τέχνης σαν υποστηρικτικά μέσα σχηματισμού των νοητικών αναπαραστάσεων των μαθηματικών εννοιών.

Τα παιδιά, μέσα από μια δομημένη διαδικασία δράσεων, που μπορούν να υλοποιηθούν όχι μόνο σε ώρες της Φιλαναγνωσίας αλλά και των Μαθηματικών, της Αισθητικής Αγωγής και της Ευέλικτης Ζώνης, ανακαλύπτουν μαθηματικά σύμβολα και σχέσεις μέσα σε λογοτεχνικά κείμενα, έργα τέχνης και μουσική, φτάνοντας τελικά να βιώνουν διαισθητικά τη μαγεία των μαθηματικών ενώ παράλληλα βελτιώνουν τις γλωσσικές και τις μαθηματικές τους δεξιότητες.

Με αφετηρία την παρακολούθηση [ενός βίντεο](#) που μεταφέρει σε τρισδιάστατη απεικόνιση το έργο του Πάμπλο Πικάσο «Γκουέρνικα», δημιουργία της Lena Gieseke, καλλιτέχνιδας δημιουργού τρισδιάστατων γραφικών, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το εργαλείο των ΤΠΕ σαν μέσο αναπλαισίωσης δεδομένων μορφών. Ο γνωστός τους πίνακας ζωγραφικής, αναμορφώνεται και αποκτά τρεις διαστάσεις. Το βίντεο καθοδηγεί τον θεατή να κυκλοφορήσει ανάμεσα στα στοιχεία του πίνακα, φορτίζοντας ακόμη πιο έντονα το μήνυμα που ήθελε να μεταφέρει ο δημιουργός του.

Οι δράσεις του σεναρίου αξιοποιούν τη σειρά «Η Τέχνη σαν παραμύθι» της Φίλιας Δενδρινού (Αθήνα, εκδόσεις Λιβάνης, 2007), παρουσιάζοντας τα έργα τριών μεγάλων ζωγράφων της σύγχρονης τέχνης μέσα από φανταστικές ιστορίες. Τα παιδιά ανακαλύπτουν σταδιακά τόσο τα κρυμμένα πολιτισμικά στοιχεία -μέσα στους πίνακες ή την αφήγηση- όσο και τη σημειωτική δομή των εικόνων και τις μαθηματικές σχέσεις των συμβόλων που χρησιμοποιεί ο κάθε δημιουργός. Καθώς διαπραγματεύονται την εξέλιξη των δραστηριοτήτων, εξοικειώνονται με τον λόγο των μαθηματικών, με στόχο να ανακαλύψουν στο τέλος της δραστηριότητας πως όχι μόνο η μαγεία των



μαθηματικών κρύβεται παντού, αλλά και πως οι ίδιοι κατέχουν και χειρίζονται επαρκώς το ραβδάκι να την εντοπίζουν και να τη χειρίζονται.

Καθώς περπατούν και δίνουν οδηγίες για μετάβαση σε διαφορετικά επίπεδα και χρησιμοποιούν τις γραμμές του Μιρό (Δενδρινού 2007 «Το Θαλάσσιο τσίρκο», J. Μιρό), για να μετατρέψουν τους διαδρόμους του σχολείου τους σε ζωντανούς πίνακες, καθώς ανακαλύπτουν τη «γραμματική» των επαναλαμβανόμενων γεωμετρικών σημείων του Paul Klee (Δενδρινού 2007 «Το Νυσταγμένο φεγγάρι», Paul Klee) και τις δυναμικές καμπύλες του Chagall (Δενδρινού 2007 «Ο Ακροβάτης του Ονείρου», Marc Chagall), δεν κινούνται μόνο στον φαντασιακό χώρο της λογοτεχνίας αλλά δομούν ταυτόχρονα βασικές μαθηματικές έννοιες.

Η δράσεις του σεναρίου κλείνουν με την κατασκευή ενός τρισδιάστατου πίνακα και την κινηματογράφησή του με ψηφιακή κάμερα.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Μεγάλος αριθμός ερευνών έχει καταδείξει τη θετική επίδραση του συνδυασμού πρακτικών ενσωμάτωσης της λογοτεχνίας στη διδασκαλία των Μαθηματικών (Ward 2005, Frykholm & Glasson 2005). Ωστόσο, περιορισμένος παραμένει ακόμη ο αριθμός των εκπαιδευτικών που ενσωματώνουν τέτοιες πρακτικές στις διδακτικές τους επιλογές.

Η γλώσσα στο μάθημα των Μαθηματικών λειτουργεί ως μέσο αναπαράστασης και επικοινωνίας, ως μέσο ρύθμισης της διεπίδρασης και της σκέψης. Χρησιμοποιείται με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με την κατάσταση που διαμορφώνεται ή περιγράφεται κατά τη διάρκεια μιας δραστηριότητας. Τα παιδιά, μέσα από τη γλώσσα, σχηματίζουν τις νοητικές αναπαραστάσεις των μαθηματικών εννοιών και χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να κάνουν φανερό τον τρόπο με τον οποίο επεξεργάζονται και οργανώνουν τις γνώσεις τους. Η ποιότητα των αναπαραστάσεων και η ποιότητα της εξωτερίκευσης των σκέψεών τους επηρεάζεται σημαντικά από το επίπεδο κατάκτησης του λόγου των μαθηματικών, έτσι όπως αρθρώνεται μέσα από τα σχολικά εγχει-



ρίδια, τον λόγο των εκπαιδευτικών και τα δεδομένα της εκάστοτε μαθησιακής κοινότητας. Τόσο η γλωσσική ποικιλία (register) των μαθηματικών, όσο και η φυσική γλώσσα, δυσχεραίνουν τα παιδιά που δεν είναι εξοικειωμένα με τον κυρίαρχο γλωσσικό κώδικα, ιδιαίτερα αυτά που δεν είναι φυσικοί ομιλητές της γλώσσας.

Η Λογοτεχνία δημιουργεί ευκαιρίες να ενσωματωθούν και να εξεταστούν τα μαθηματικά σε ένα αναμορφωμένο πλαίσιο, όπου ο λόγος των μαθηματικών αλληλεπιδρά με αυτόν της Λογοτεχνίας, διαμορφώνοντας ευνοϊκές συνθήκες για τη βαθύτερη κατανόηση μαθηματικών εννοιών μέσα σε ενδιαφέροντα πλαίσια συμφραζομένων (Μητακίδου & Τρέσσου2002). Δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να εμπλακούν με κείμενα που περιέχουν ποσοτικές πληροφορίες, να αναπτύξουν ικανότητες εντοπισμού στοιχείων και να τις χρησιμοποιήσουν για να λύσουν προβλήματα που απαιτούν υπολογισμούς, χρήση αναπαραστάσεων, μαθηματική σκέψη και επιχειρηματολογία.

Κοινά στοιχεία της Λογοτεχνίας και των Μαθηματικών, η αναπλαισίωση της πραγματικότητας, η μοντελοποίηση και ο μετασχηματισμός, παραπέμπουν άμεσα στην Τέχνη που στο συγκεκριμένο σενάριο χρησιμοποιείται σαν διάυλος επικοινωνίας ανάμεσα στα δύο πεδία.

Δομικά στοιχεία των δράσεων του σεναρίου αποτελούν:

- η τρισδιάστατη κινηματογραφική μεταφορά ενός πίνακα
- η αφήγηση του έργου τέχνης (ή ομάδας έργων τέχνης)
- η αφήγηση του δημιουργού με τις τεχνικές και τα σημειωτικά στοιχεία που αξιοποιεί στα έργα του
- η ερμηνεία του θεατή και η αναπλαισίωση του έργου τέχνης στο επικοινωνιακό τοπίο της μαθησιακής κοινότητας

Μέσα από τα κείμενα της Φίλιας Δενδρινού που αξιοποιούνται, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την αφήγηση των δημιουργών μέσα από τα έργα τους, εντοπίζουν σημειωτικά στοιχεία και αναλογίες καθώς τα παρατηρούν και, τέλος, τα αναδημιουργούν τόσο σε επίπεδο αφήγησης με τα κείμενα που παράγουν, όσο και με την ταινία που κατασκευάζουν στο τέλος των δραστηριοτήτων με όλα τα επιμέρους στοιχεία της κινηματογραφικής αφήγησης που κάτι τέτοιο συνεπάγεται (Τσαφταρίδης 2011).



Στην πορεία που διαγράφουν τα παιδιά, για να διερευνήσουν το επικοινωνιακό τοπίο που διαμορφώνεται από τα κείμενα και τα υπερμέσα που χρησιμοποιούνται, εξερευνούν τα σημειωτικά στοιχεία των εικόνων διαμορφώνοντας κανόνες για τη γραμματική τους, ενώ μέσα από τις δράσεις εξασκούνται στον λόγο και τη λογική των μαθηματικών.

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

Η παρατήρηση έργων τέχνης και η διαπραγμάτευσή τους στο πλαίσιο της μαθησιακής κοινότητας της τάξης, φέρνει τα παιδιά σε επαφή με μια ποικιλομορφία οπτικών, συμβατικών και υβριδικών κειμένων. Η διαπραγμάτευση των προσωπικών ερμηνειών αναπτύσσει δεξιότητες προφορικού λόγου ενώ μέσα από τις δραστηριότητες του σεναρίου τα παιδιά κάνουν χρήση κατευθυντικού και επιχειρηματολογικού λόγου. Οι ΤΠΕ, που αποτελούν εργαλείο προσπέλασης των κειμένων, έχουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του σεναρίου και, καθώς τα παιδιά τις αξιοποιούν στις δραστηριότητές τους, εξασκούνται στη χρήση τους και βιωματικά δομούν συνείδηση επαρκούς χρήστη τους.

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

Επιχειρείται οι μαθητές:

- Να έρθουν σε επαφή με σημαντικά έργα της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς.
- Να αναπτύξουν «διάλογο» με το καλλιτεχνικό έργο και τον δημιουργό του και να εξοικειωθούν με την πρόσληψη ερεθισμάτων που αφορούν σε σημαντικά πολιτισμικά έργα.
- Να κατανοήσουν, να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν έργα τέχνης, να τα κρίνουν και να εκτιμήσουν την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά.
- Να συνειδητοποιήσουν τη διαθεματικότητα της τέχνης.





### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Επιχειρείται οι μαθητές:

- Να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή αφηγηματικών, κατευθυντικών και οπτικών κειμένων σε συμβατική και ψηφιακή μορφή, κατανοώντας τη λειτουργικότητά τους και γνωρίζοντας βασικά στοιχεία της μορφής τους.
- Να εξασκήσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, εμπλουτίζοντας και διευρύνοντας το λεξιλόγιό τους εννοιολογικά και μορφολογικά.
- Να εξοικειωθούν με την επιλογή και οργάνωση πληροφοριών (γλωσσικών ή οπτικών) για να κατανοήσουν και να αποδώσουν ένα κείμενο.
- Να εξοικειωθούν με έννοιες της εικαστικής γλώσσας, ώστε να μπορούν να εντοπίζουν τα στοιχεία μιας οπτικής σύνθεσης.
- Να αναπτύξουν στοιχειώδη επιχειρηματολογία για τη δικαιολόγηση των επιλογών τους.

### *Γραμματισμοί*

- Να έρθουν σε επαφή με τις δυνατότητες των ΤΠΕ να παρέχουν πληροφορίες, πρόσβαση και δυνατότητες αναμόρφωσης δεδομένων και να τις αντιληφθούν ως ένα εναλλακτικό εργαλείο που μπορεί να ανταποκριθεί στις ανάγκες τους.
- Να γνωρίσουν διευθύνσεις στο διαδίκτυο που μπορούν να τους προσφέρουν ταυτόχρονα γνώσεις και διασκέδαση.
- Να έρθουν σε επαφή με τα ηλεκτρονικά βιβλία και να μάθουν να τα κατασκευάζουν με τα ανάλογα εργαλεία.
- Να συνδυάσουν ψηφιακά εργαλεία με συμβατικά για να κατασκευάσουν δικά τους κείμενα.
- Να βελτιώσουν τις δεξιότητες συνεργατικής και διερευνητικής μάθησης και να αντιληφθούν την επικοινωνία σαν εργαλείο επίτευξης των στόχων τους και διευκόλυνσης της κοινής δράσης.



### *Διδακτικές πρακτικές*

Κυρίαρχη επιλογή του σεναρίου είναι η χρήση βιωματικών δράσεων μέσα από τις οποίες τα παιδιά έρχονται σε επαφή με συγκεκριμένες γλωσσικές ποικιλίες (γλώσσα της Τέχνης και των Μαθηματικών) μέσα από λογοτεχνικά κείμενα. Κατά συνέπεια, η διερεύνηση, το παιχνίδι και οι ψυχοκινητικές δραστηριότητες ενυπάρχουν σε όλες τις επιλογές των διδακτικών πρακτικών που εμπλέκονται. Ο/Η ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του εμπνευστή, διευκολυντή και διαμεσολαβητή των δραστηριοτήτων. Αναδεικνύει τις προϋπάρχουσες γνώσεις, τις εμπειρίες και τα βιώματα των παιδιών και υποβοηθά τη συνεργασία μεταξύ τους έχοντας απώτερο στόχο τη σταδιακή αυτονομία τους στη διερευνητική τους πορεία, στη χρήση της τεχνολογίας και στην παραγωγή κειμένων.

Οι προτάσεις δραστηριοτήτων που κατατίθενται είναι ενδεικτικές. Μπορούν να περιοριστούν ή να διευρυνθούν με τη χρήση ευρύτερου θεματικού κύκλου βιβλίων, επισκέψεις σε αίθουσες τέχνης, επαφή με εικαστικούς δημιουργούς και επισκέψεις στα εργαστήριά τους.

Σε μια τάξη 24 μαθητών/τριών προτείνεται η δημιουργία 6 ομάδων (με τέσσερις μαθητές/τριες η κάθε μια). Η λειτουργία των ομάδων προσβλέπει τόσο στη διερεύνηση των εικαστικών έργων και των λογοτεχνικών κειμένων που εμπλέκονται στα αρχικά στάδια του σεναρίου όσο και στην τελική παραγωγή ηλεκτρονικών βιβλίων και ταινιών στο τέλος του.

### **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

#### *Αφετηρία*

Η έναρξη του σεναρίου μπορεί να πραγματοποιηθεί με αφορμή:

α) Στο μάθημα της Γλώσσας, την ενότητα 13 *Μες στο Μουσείο*, που περιλαμβάνει σα στόχους τόσο την εξοικείωση των παιδιών με τα διάφορα είδη μουσείων και τέχνης, όσο και την εξοικείωση με λεξιλόγιο των εικαστικών τεχνών όπως τα χρώματα και τα σχήματα.



β) Στο μάθημα των Μαθηματικών, μπορεί να ενταχθεί σε μια ευρύτερη αναδιάρθρωση και διαθεματική προσέγγιση των κεφαλαίων 8 ([Ανακαλύπτω τη συμμετρία γύρω μου](#)), 13 ([Γνωρίζω καλύτερα τα γεωμετρικά σχήματα](#)), 14 ([Φτιάχνω γεωμετρικά σχήματα](#)), 16 ([Γνωρίζω καλύτερα τα γεωμετρικά μοτίβο](#)), 51 ([Αναγνωρίζω τις κάθετες ευθείες](#)), 52 ([Αναγνωρίζω τις παράλληλες ευθείες](#)), που διαπραγματεύονται έννοιες που περιλαμβάνονται στο σενάριο.

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

Η προσέγγιση, κατανόηση και απόλαυση των έργων τέχνης είναι ένας από τους βασικούς σκοπούς της Αισθητικής Αγωγής στη Β΄ τάξη του Δημοτικού σχολείου, έτσι όπως ορίζεται από τα ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ (ΔΕΠΠΣ/ ΑΠΣ, ΦΕΚ303/13-03-03, τεύχος Β΄: 3830). Επιμέρους στόχοι για τη διδασκαλία του μαθήματος της Αισθητικής Αγωγής, αποτελούν για τη συγκεκριμένη τάξη η «... έκφραση συναισθημάτων και η απόδοση κίνησης με ποικιλία γραμμών, ο ορισμός περιγραμμάτων... η αναγνώριση χρωμάτων στο περιβάλλον των έργων τέχνης, η σύνθεση διαφόρων σχημάτων» (ΔΕΠΠΣ/ ΑΠΣ, ΦΕΚ303/13-03-03, τεύχος Β΄: 3831).

Στο πεδίο των Μαθηματικών η έννοια της ευθείας και των σχέσεων της με τον χώρο, η συμμετρία και η σχεδίαση και αναπαραγωγή σχημάτων και γεωμετρικών στερεών είναι από τους βασικούς στόχους των ΔΕΠΠΣ (2003: 3984), ενώ, τέλος, στη Λογοτεχνία αναφέρονται σα στόχοι «...η επαφή και η καλλιέργεια της πολιτισμικής εμπειρίας..., ποικιλίας αναγνωστικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων...και η αξιοποίηση διαφορετικών ειδών εικονικής, θεατρικής και μαζικής επικοινωνίας ([Π.Σ. για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση, Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό, ΠΙ, Αθήνα, 2011](#)).

Το συγκεκριμένο σενάριο προσπαθεί να συνδυάσει τους παραπάνω στόχους σε ένα πρόγραμμα που πραγματοποιείται την ώρα της Φιλαναγνωσίας και μπορεί να επεκταθεί στην ώρα των Μαθηματικών, της Ευέλικτης Ζώνης και της Αισθητικής Αγωγής.



### *Αξιοποίηση των ΤΠΕ*

Μέσα από τις δράσεις του σεναρίου, επιδιώκεται η αξιοποίηση των ΤΠΕ με διπλό ρόλο. Από τη μια λειτουργούν σαν πόρος των στοιχείων που αξιοποιούνται στη διερεύνηση του θέματος, ενώ από την άλλη αποτελούν τα εργαλεία για την κατασκευή των τελικών προϊόντων των δράσεων των παιδιών. Μέσα από αυτές τις χρήσεις, τα παιδιά εξοικειώνονται με τις δυνατότητες που τους παρέχουν οι ΤΠΕ για πρόσβαση στη γνώση για τον κόσμο που τα περιβάλλει ενώ έρχονται σε επαφή και με τις διευρυμένες δυνατότητες που τους παρέχουν για κοινοποίηση των δικών τους ερμηνειών σε ευρύτερες από τη σχολική τάξη κοινότητες.

Στις δραστηριότητες του σεναρίου αξιοποιείται λογισμικό παρουσίασης για την προβολή των λογοτεχνικών κειμένων, εργαλείο κατασκευής ηλεκτρονικών βιβλίων, διευθύνσεις μουσείων με διαδραστικές δραστηριότητες, διευθύνσεις εκπαιδευτικών ιστοσελίδων και, τέλος, αξιοποιείται η ψηφιακή κάμερα για την αναπαράσταση εικαστικών έργων.

### *Κείμενα*

#### Λογοτεχνικά κείμενα

Δενδρινού, Φίλια. 2007. *Το θαλάσσιο Τσίρκο, Juan Miro*. Αθήνα: Λιβάνης.

Δενδρινού, Φίλια. 2007. *Ο Ακροβάτης του Ονείρου, Marc Chagall*. Αθήνα: Λιβάνης.

Δενδρινού, Φίλια. 2007. *Νυσταγμένο Φεγγάρι, Paul Clee*. Αθήνα: Λιβάνης.

#### Άλλα κείμενα

«[Πόλεμος και τέχνη: η Γκουέρνικα του Πικάσο](#)», άρθρο του Μιχάλη Σκορδούλη

«[Paul Clee letter painting](#)», οδηγίες δημιουργίας ζωγραφιάς

#### Βίντεο – Διαδραστικές εφαρμογές

«[A 3D tour of Picasso's Guernica](#)», βίντεο της Lena Gieseke.

«[Play Miró](#)», διαδραστικά παιχνίδια κατανόησης του έργου του Μιρό

«[Tate Kids – Gallery](#)», κάρτες με έργα του Σαγκάλ

«[TATE Gallery](#)», παιχνίδι ζωγραφικής



Διαδραστικά παιχνίδια συμμετρίας ([reflection](#) – [artist](#)) από το <http://www.mathsisfun.com/>

### Εργαλεία

[Flipbook Maker](#), εργαλείο κατασκευής ψηφιακού βιβλίου

### Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

#### 1<sup>ο</sup> διδακτικό δίωρο: Αίθουσα Βιβλιοθήκης

Η έναρξη της δραστηριότητας σηματοδοτείται από την παρακολούθηση [ενός βίντεο](#) που μας μεταφέρει σε ένα εικονικό ταξίδι μέσα στον πίνακα της Γκουέρνικα του Πικάσο. Πριν την έναρξη του βίντεο, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει κάποια ιστορικά στοιχεία για τον πίνακα, ώστε τα παιδιά να μπορούν να καταλάβουν το θέμα του (ενημερωτικά στοιχεία επαρκή για αυτή την ηλικία, στο [«Πόλεμος και τέχνη: η Γκουέρνικα του Πικάσο»](#))





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

## A 3D Tour of Picasso's Guernica

in Art, History | November 21st, 2011 9 Comments

Like 3.9k Tweet 608 +1 140



In June 1937 Pablo Picasso painted *Guernica*, a mural that memorialized



Οι σχηματοποιημένες ασπρόμαυρες μορφές του πίνακα αποκτούν όγκο και διαστάσεις και σα θεατές εισχωρούμε ανάμεσά τους και περιπλανιόμαστε στο κατεστραμμένο τοπίο. Η οπτική εικόνα, σε συνδυασμό με τη μουσική επένδυση του βίντεο, αποτελεί αφορμή για διαπραγμάτευση σε επίπεδο ολομέλειας της σχέσης του θέματος με τα εκφραστικά μέσα που έχει επιλέξει ο ζωγράφος να το αποδώσει (χρώμα - μορφές).

Οι ομάδες επιλέγουν το τμήμα του πίνακα (άνθρωποι, ζώα, αντικείμενα, φως, χρώμα) με το οποίο θα ήθελαν να ασχοληθούν και μελετούν τα εκφραστικά μέσα, τον χώρο που αυτό καλύπτει και τα εργαλεία που επέλεξε ο ζωγράφος για να τα αποδώσει (γραμμές ευθείες και καμπύλες, βαμμένα ή άβαφα τμήματα), κυριαρχία του λευκού, του μαύρου ή του γκρι χρώματος.

Στη συνέχεια επανερχόμαστε στην ολομέλεια για να ανακοινώσουμε τα συμπεράσματα των ομάδων. Ο/Η εκπαιδευτικός δημιουργεί σε αυτό το σημείο τη γέφυρα που χρειάζεται για να περάσει η σκέψη των παιδιών από τον χώρο της εμπειρίας με την παρατήρηση στον χώρο της γενίκευσης. Έτσι, προσανατολίζει τα παιδιά στην παρατήρηση της επιθετικότητας των ευθειών που οριοθετούν τον χώρο και στη δυναμική των καμπύλων γραμμών, που αγκαλιάζουν, περικλείουν και προστατεύουν (χωρίς να



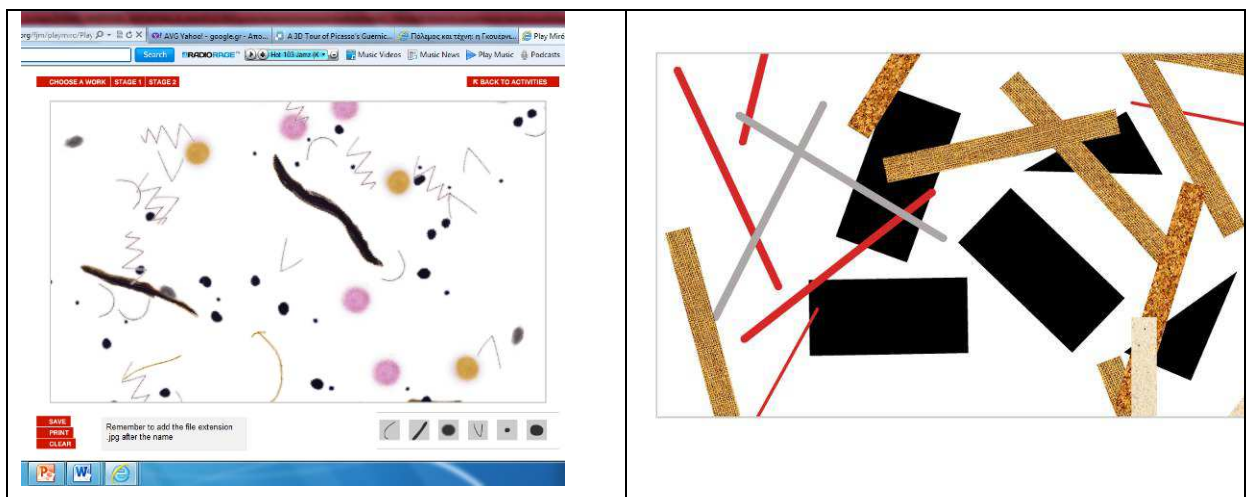
ορίζουν, όπως θα έκανε ένας πλήρης κύκλος) (για πιθανή βοήθεια στην ανάλυση του πίνακα βλ. στο «[Πόλεμος και τέχνη: η Γκουέρνικα του Πικάσο](#)»).

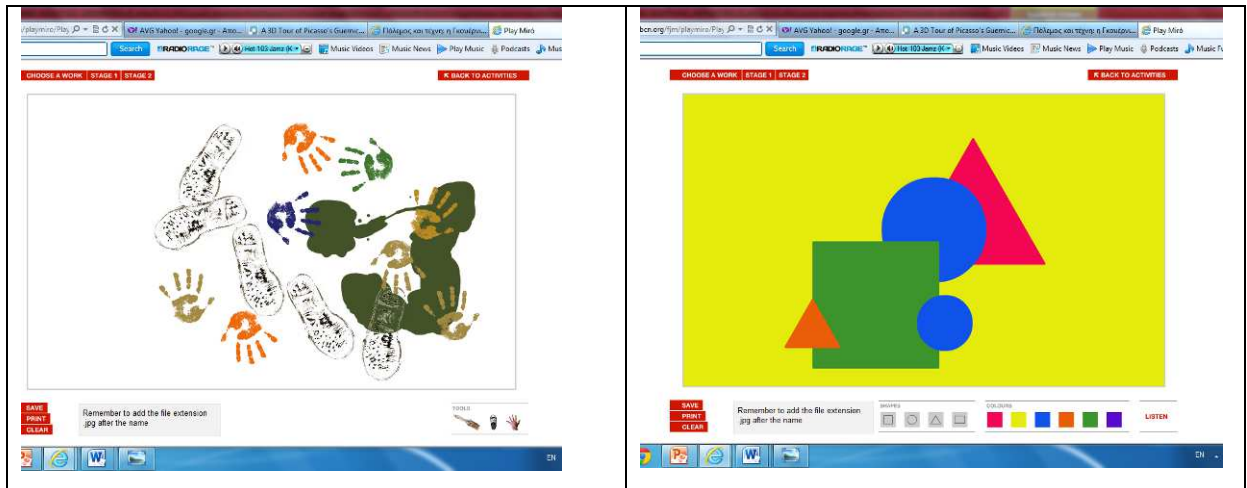
Ένα δεύτερο επίπεδο στο οποίο θα πρέπει να κινηθεί η συζήτηση σε αυτό το σημείο είναι η αλλαγή της δομής του πίνακα καθώς αυτός μεταβάλλεται στο βίντεο σε ζωντανό τοπίο. Η αλλαγή του τρόπου που επιλέγεται για να εκφράσει το ίδιο θέμα, είναι μια σημαντική παρατήρηση που μόλις γίνει από τα παιδιά, θα μας οδηγήσει στο επόμενο δίωρο στην ενασχόλησή μας με τους άλλους δημιουργούς με «έναν διαφορετικό τρόπο προσέγγισης».

### 2ο διδακτικό δίωρο: Εργαστήριο Η/Υ (Joan Miro)

*Υλικά που θα χρειαστούμε: χαρτόνι κανσόν και κόλλα γκοφρέ σε πολλά έντονα χρώματα*

Επισκεπτόμαστε τον ιστότοπο «[Play Miró](#)» του ιδρύματος Μιρό και κάνουμε τις δραστηριότητες (activities) στην πρώτη επιλογή (alphabet επίπεδο 1, 2, και 3). Οι ομάδες αποθηκεύουν κάθε φορά την εργασία τους σε ειδικό φάκελο στην επιφάνεια εργασίας των Η/Υ.





Κατόπιν, διαβάζουμε το βιβλίο «Το θαλάσσιο Τσίρκο» της Φίλιας Δενδρινού. Σε επίπεδο ολομέλειας, συζητούμε για την ιστορία του κειμένου και τον τρόπο που ζωντανεύει τους πίνακες και μας κάνει να φανταζόμαστε πως όλες οι φιγούρες έχουν ζωή και κινούνται πάνω στον καμβά του ζωγράφου.

Στη συνέχεια, δίνεται σε κάθε ομάδα ένας πίνακας του Μιρό για τον οποίο θα πρέπει να αφηγηθεί μια ιστορία αντίστοιχη με αυτή του βιβλίου που διάβασαν (10') ([Φύλλο Εργασίας 2<sup>ου</sup> διώρου](#), βλ. και σχετικό αρχείο στον φάκελο συνοδευτικού υλικού).

Προχωρούμε στη δραματοποίηση της ιστορίας των ομάδων. Κρατάμε τα κείμενα των ομάδων για επόμενο στάδιο της διαδικασίας.

Ακολουθούν δύο δραστηριότητες ψυχοκινητικής συνδεδεμένες άμεσα με τα μαθηματικά:

*1<sup>η</sup> έννοια: «επίπεδο»*

Εστιάζουμε στον πίνακα «Το χαμόγελο των Φλογισμένων Φτερών» (1953) (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) και ανακοινώνουμε στα παιδιά πως θα πετάξουμε κι εμείς με τα δικά μας φτερά. Τους ζητούμε να προτείνουν τρόπους που θα μπορούσαμε να αποκτήσουμε φτερά με τα υλικά που υπάρχουν γύρω μας στην τάξη. Τα χαρτόνια αποτελούν εύκολη λύση του προβλήματος για τους μαθητές μας. Τρυπάμε τις τρεις





γωνίες του κάθε κανσόν και με διπλόκαρφο και τα πιάνουμε στο δάκτυλο ή στην μπλούζα τριών παιδιών (είναι τα τρία σημεία που ορίζουν το επίπεδο). Βάζουμε μουσική για να κινηθούν στον χώρο και αφήνουμε τα παιδιά να χορέψουν. Οι ομάδες κινούνται ελεύθερα αλλά κάθε φορά που συναντούν μια άλλη πρέπει να ελίσσονται και μάλιστα με τέτοιο τρόπο που να μετακινούνται και τα τρία παιδιά μαζί (δύο επίπεδα δεν μπορούν να έχουν κοινά σημεία παρά μόνο στην ίδια ευθεία). Εξηγούμε στα παιδιά πώς αν τύχει και ακουμπήσουν τα χαρτόνια τους με μιας άλλης ομάδας σε παραπάνω από δύο σημεία, θα πρέπει να παραμείνουν ενωμένοι μέχρι το τέλος της δραστηριότητας (τα επίπεδα που έχουν κοινή μια ευθεία και ένα σημείο έξω από αυτή ταυτίζονται).

2<sup>η</sup> έννοια: «ευθεία»

Οδηγούμε τα παιδιά να παρατηρήσουν τον κεντρικό ρόλο των γραμμών στο έργο του Μιρό και να εντοπίσουν τη χρήση τόσο των ευθειών όσο και των καμπύλων. Συζητούμε για τη διαφορά που έχουν οι δύο γραμμές καθώς τις τραβούμε αφού στη μια δεν αλλάζει προσανατολισμό (διεύθυνση) το χέρι μας ενώ στην άλλη αλλάζουμε διαρκώς προσανατολισμό (διεύθυνση). Κόβουμε λωρίδες από την κόλλα γκοφρέ και δίνουμε τις άκρες σε διαφορετικά παιδιά. Τους ζητούμε να ξετυλίξουν την κόλλα και να απομακρυνθούν (Δύο σημεία ορίζουν μία ευθεία). Δύο παιδιά θα παίζουν τον ρόλο του ζωγράφου και θα μετακινούν τα παιδιά δίνοντάς τους εντολές χρησιμοποιώντας μόνο τις λέξεις: «ευθεία» - «καμπύλη». Στο τέλος, αφήνουν τις κορδέλες πάνω στο πάτωμα και παρατηρούμε το σχήμα που δημιουργήθηκε. Εντοπίζουμε ομοιότητες και διαφορές με τα έργα του Μιρό. Η/Ο εκπαιδευτικός φωτογραφίζει τη δραστηριότητα.

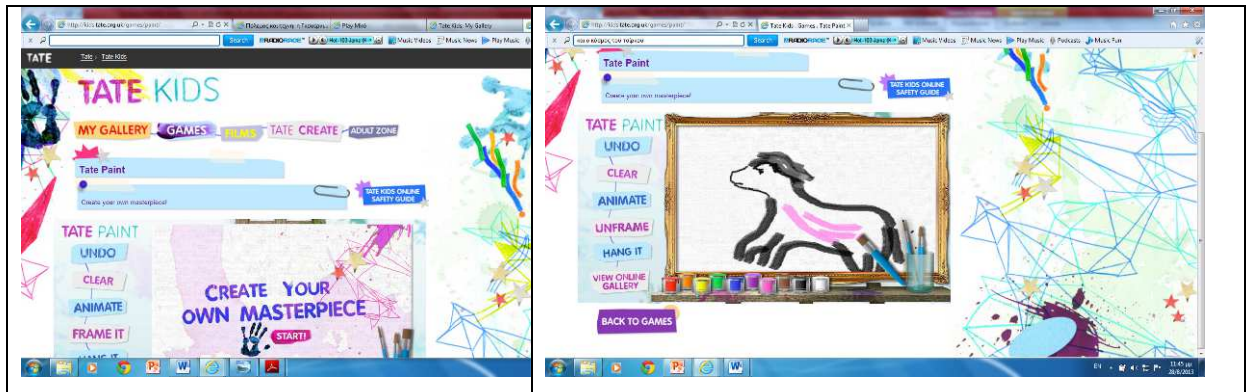
3ο διδακτικό δίωρο: Αίθουσα Η/Υ (Marc Chagall)

Το θέμα του Chagall στο έργο «Ο ακροβάτης του ονείρου» είναι ίδιο με το προηγούμενο, μόνο που το προσεγγίζει με διαφορετικά εργαλεία. Έτσι, θα ήταν καλό το ένα βιβλίο να ακολουθήσει το άλλο. Το τσίρκο κυριαρχεί και εδώ, όχι όμως μέσα από τον λεκτικό τρόπο με τον οποίο μετασηματίζει τα έργα του Μιρό η Δενδρινού. Τα παιδιά



αναγνωρίζουν και πάλι το θέμα του τσίρκου, μόνο που αυτή τη φορά τους είναι πιο οικείο σαν αποτύπωση αφού στον Μιρό το θέμα του τσίρκου προέκυψε μέσα από τη φανταστική ιστορία ενώ στον Σαγκάλ είναι το κύριο θέμα του έργου. Ωστόσο, το έργο του Σαγκάλ κινείται σε πολλαπλά επίπεδα, αφηγείται πολλές ιστορίες μέσα σε έναν πίνακα. Με αυτή την έννοια, είναι πολύ κοντά στον τρόπο που ζωγραφίζουν τα παιδιά αυτής της ηλικίας, που τους αρέσει να αφηγούνται μεγάλες ιστορίες με τις ζωγραφιές τους. Καθοδηγούμε, λοιπόν, τα παιδιά να «διαβάσουν» τις ιστορίες των πινάκων με το «[Φύλλο εργασίας 3](#)» (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού) πριν διαβάσουν το βιβλίο.. Διαβάζουμε τον «Ακροβάτη του Ονείρου» της Φ. Δενδρινού. Διαπραγματευόμαστε με τα παιδιά το κείμενο και βλέπουμε τον ρόλο που παίζουν τα αντικείμενα που εντοπίσαμε ότι επαναλαμβάνονται. Επισκεπτόμαστε τη διεύθυνση της [TATE Gallery](#) και παίζουμε με το αντίστοιχο παιχνίδι προσπαθώντας να μιμηθούμε το στυλ του Σαγκάλ. Στη συνέχεια οι ομάδες μπορούν να αποθηκεύσουν σε pdf τις [κάρτες με τα έργα του Σαγκάλ](#) που δίνονται στη διεύθυνση στην ιστοσελίδα της TATE Gallery.





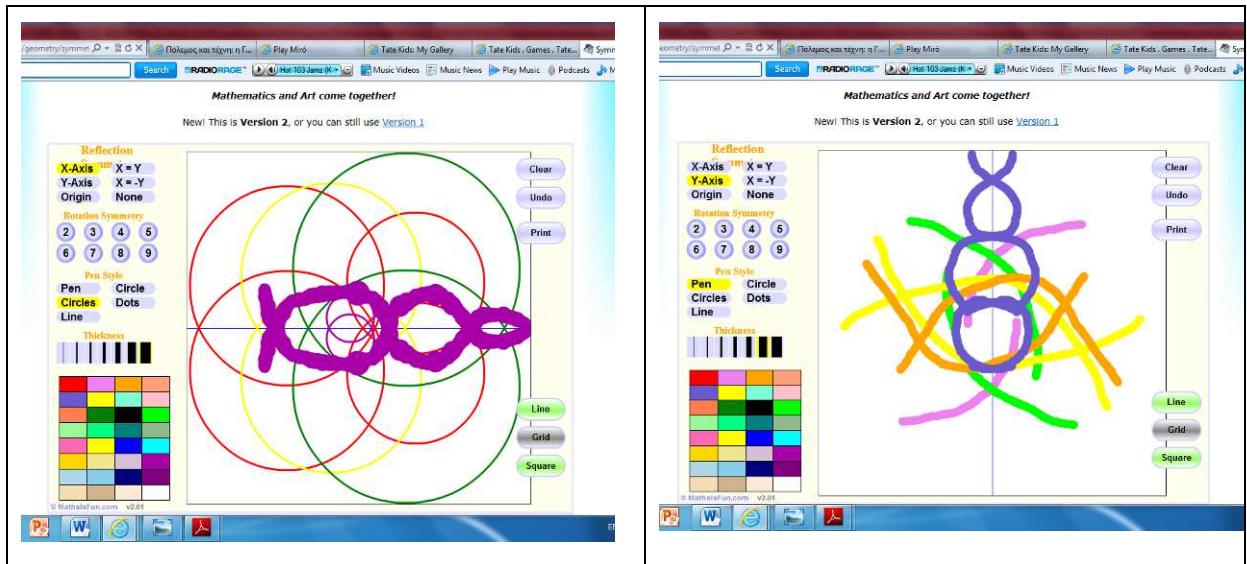
4ο διδακτικό δίωρο: Εργαστήριο Η/Υ (Paul Klee)

Διαβάζουμε το βιβλίο «Το νυσταγμένο φεγγάρι» της Φίλιας Δενδρινού. Συζητάμε με τα παιδιά για να φτιάξουμε μια εικόνα της κοινότητας για την «Πολιτεία του Χρόνου». Πώς θα είναι; Πού θα μένουν οι κάτοικοι; Πώς θα είναι τα σπίτια τους; Κάθε πότε θα αλλάζει ο χρόνος; Πόσες ημέρες θα έχει και πόσους μήνες; Πώς θα μετράνε τον χρόνο;

Δίνουμε στα παιδιά το «[Φύλλο εργασίας 4<sup>ου</sup> διώρου](#)» (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού) προχωρούμε στη δραματοποίηση του κειμένου των παιδιών.

Στο έργο του Klee κυριαρχεί η συμμετρία. Αφού το διαπραγματευτούμε και το συζητήσουμε στην ολομέλεια επισκεπτόμαστε δύο διευθύνσεις ([reflection](#) – [artist](#)) και τα παιδιά παίζουν με το εργαλείο κατασκευής συμμετρικών σχημάτων.

Αφού τελειώσουν, εκτυπώνουμε τα έργα τους (επιλογή «εκτύπωση σε PDF») και τα αποθηκεύουμε στον φάκελο της κάθε ομάδας. Συζητούμε με τα παιδιά αυτό που παρατηρούν, ότι δηλαδή η συμμετρική της ευθείας είναι ευθεία ενώ αντίστοιχα της καμπύλης καμπύλη.



Με τις κορδέλες από την κόλλα γκοφρέ καλούμε τα παιδιά να αναπαραστήσουν τον πίνακα του «Klee Πράσινο Καμπαναριό στο Κέντρο» (1917) (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Τα παιδιά που θα δίνουν τώρα τι εντολές, χρειάζονται ένα άλλο λεκτικό εργαλείο πέρα από το «ευθεία» - «καμπύλη». Συνειδητοποιούν διαισθητικά ότι η μορφή αυτών των ευθειών διαφέρει από τις προηγούμενες. Παραπέμπουμε τα παιδιά στη σελίδα 32 του βιβλίου της Δενδρινού για να ονομάσουν τις ευθείες, αφού με περιγραφή τα έχουμε οδηγήσει να εντοπίσουν την αλλαγή διεύθυνσης (γωνία) σα βασικό δείκτη χαρακτηρισμού. Έτσι, γνωρίζουν και ένα άλλο είδος ευθειών, τις τεθλασμένες.

Στην ώρα των εικαστικών μπορούν να ζωγραφίσουν έργα του ζωγράφου σύμφωνα με [τις οδηγίες που μπορούν να βρουν στο διαδίκτυο](#).

### 5ο διδακτικόδύωρο: αίθουσα Η/Υ

Στο δώρο αυτό θα δημιουργήσουμε με τα παιδιά ένα flipbook με τα δεδομένα που συλλέξαμε κατά τα προηγούμενα δώρα. Μοιράζουμε στις ομάδες το [Φύλλο Εργασίας 5<sup>ου</sup> δώρου](#) (βλ. και φάκελο συνοδευτικού υλικού). Στην επιφάνεια εργασίας του κάθε Η/Υ πρέπει να υπάρχει φάκελος με φωτογραφίες της κάθε ομάδας από τις προηγούμενες δραστηριότητες, τα σκαναρισμένα από τον/την εκπαιδευτικό κείμενα που έχουν κατασκευάσει και τα pdf αρχεία με τα έργα που έχουν αποθηκεύσει από την



περιήγηση τους στις ιστοσελίδες. Κατεβάζουμε το εργαλείο κατασκευής ηλεκτρονικού βιβλίου [Flipbook](#). Το βιβλίο κατασκευάζει η κάθε ομάδα χωριστά με τις οδηγίες που τις δίνονται στο Φύλλο Εργασίας 5<sup>ου</sup> διώρου.



### 6ο διδακτικό δίωρο: αίθουσα Βιβλιοθήκης

Υλικά που χρειαζόμαστε: πλαστελίνη, χαρτόνια κανσόν, ψηφιακή βιντεοκάμερα ή φωτογραφική μηχανή

Κάθε ομάδα διαλέγει να αναπαραστήσει με πλαστελίνη έναν από τους πίνακες που είδαμε στη διάρκεια του προγράμματος. Τα παιδιά παρατηρούν τα στοιχεία του πίνακα που τους δίνεται σε φωτοτυπία ή προβάλλεται σε διαφάνεια ή στην οθόνη ενός φορητού Η/Υ για να μπορούν να τον μεγεθύνουν και να βλέπουν τις λεπτομέρειες. Αφού είναι έτοιμη η κατασκευή τους, την κινηματογραφούν ή τη φωτογραφίζουν με ψηφιακή κάμερα. Η εκπαιδευτικός θα επεξεργαστεί τα βίντεο που μπορούν να προβληθούν σε ειδική εκδήλωση του σχολείου ή να αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του. Το σενάριο μπορεί να επεκταθεί στη δραστηριότητα αυτή συμπεριλαμβάνοντας δραστηριότητες μουσικού γραμματισμού με την επιλογή μουσικής επένδυσης για το βίντεο από κάθε ομάδα.



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



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

(Ενδεικτικά. Αναλυτικά υπάρχουν στο συνοδευτικό υλικό)

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2<sup>ου</sup> ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ: \_\_\_\_\_



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στις Φίλιες Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο του πίνακα που να σας ενθουσιάζει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ' αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε.....

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



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



## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2<sup>ου</sup> ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ: \_\_\_\_\_



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι της Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτουργήσε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο του πίνακα που να σας ενθουσιάζει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ' αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε.....

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



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

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3<sup>ου</sup>  
ΔΙΩΡΟΥ  
ΟΝΟΜΑΤΑ:

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



Παρατηρήστε τον πίνακα του Σαγκάλ και καταγράψτε όσα περισσότερα πράγματα μπορείτε να βρείτε:

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

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

Αλλάξτε τώρα το φύλλο σας με τη διπλανή ομάδα και υπογραμμίστε με χρωματιστό μαρκαδόρο τα πράγματα που βλέπετε να επαναλαμβάνονται





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

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4<sup>ΟΥ</sup> ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ: .....



Τι μπορεί να συμβεί ξαφνικά στην Πολιτεία του Χρόνου; Τι αποφάσισαν ξαφνικά οι λεπτοδείκτες και έγιναν όλα άνω κάτω σήμερα; Οι κάτοικοι είναι αναστατωμένοι και τα πουλιά πετούν ανήσυχα... Λύστε το μυστήριο....

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

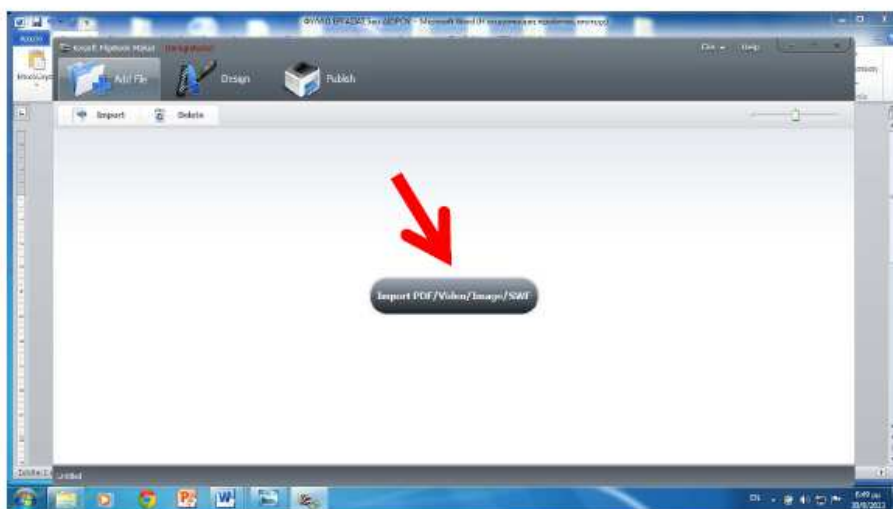
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

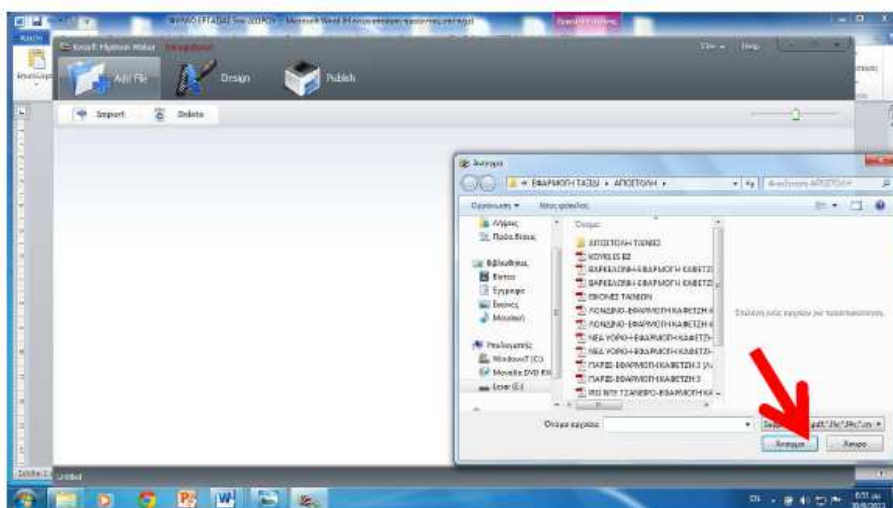
## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5<sup>ου</sup> ΔΙΩΡΟΥ

Πατήστε πάνω στο εικονίδιο του flipbook. Μόλις ανοίξει η οθόνη ...



Πατήστε εκεί που δείχνει το βελάκι.

Μόλις το πατήσετε θα δείτε την παρακάτω εικόνα:



Πατήστε πάνω στο αρχείο με το όνομα της ομάδας σας και μετά άνοιγμα .

Πατήστε τώρα OK στην οθόνη που θα εμφανιστεί. Κάτω αριστερά θα φανεί μια μπάρα που θα δείχνει το βαθμό που προχωρά το ηλεκτρονικό σας βιβλίο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

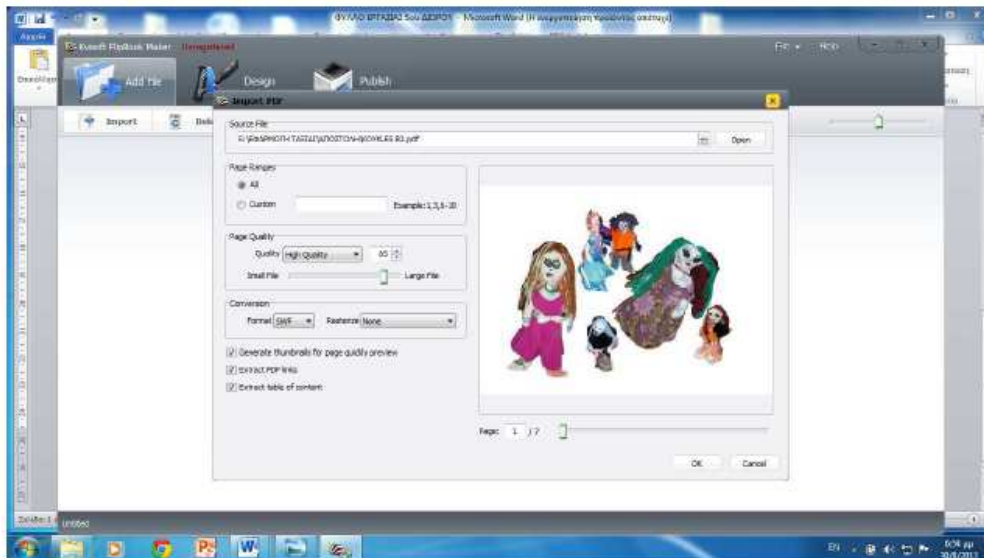


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

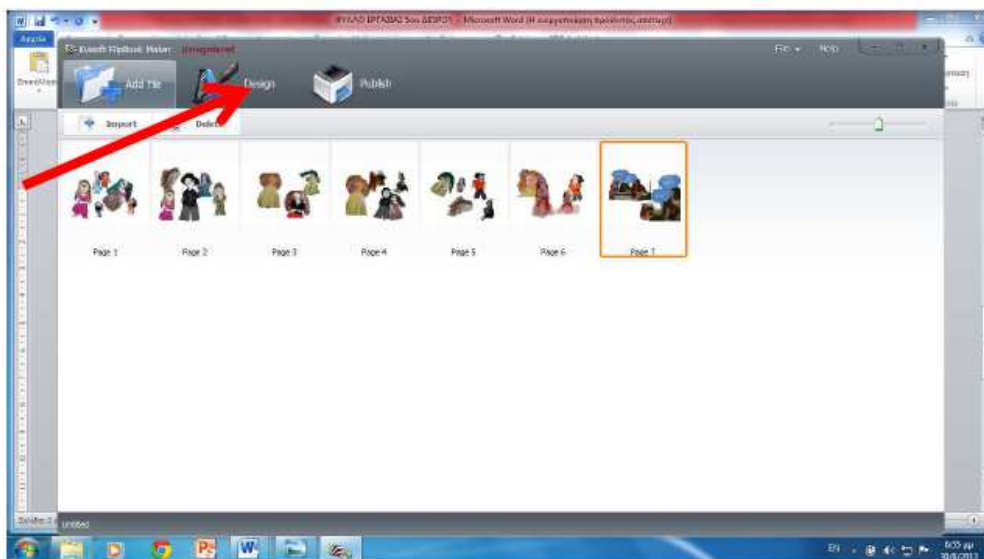
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Μόλις εμφανιστεί η οθόνη



Είστε έτοιμοι να βάλετε και άλλο αρχείο αν θέλετε με την ίδια διαδικασία. Πατήστε στη συνέχεια την επιλογή design για να σχεδιάσετε το εξώφυλλο και τη μορφή του βιβλίου σας.

Πατήστε το PUBLISH για να μπορείτε να δείτε το βιβλίο σας όποτε θέλετε. Αντιγράψτε με δεξί κλικ τη διεύθυνση και αποθηκεύστε την σε ένα αρχείο word στην επιφάνεια εργασίας.



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα της Τέχνης προσφέρεται για επέκταση και για διαθεματική αξιοποίησή. Σε ένα πιο εκτεταμένο σχέδιο εργασίας, θα μπορούσαν να εμπλακούν όλα τα γνωστικά αντικείμενα και να διευρυνθούν τόσο οι δραστηριότητες όσο και τα κείμενα και οι εκπαιδευτικοί που εμπλέκονται. Στην ίδια σειρά των εκδόσεων Λιβάνη κυκλοφορούν τα βιβλία «Αγαπημένο μου Ημερολόγιο» (για το κίνημα του Ιμπρεσιονισμού), «Ο Κηπουρός της Φύσης» (για τους Ναϊφ Ζωγράφους) από την ίδια συγγραφέα. Αντίστοιχα βιβλία υπάρχουν και σε άλλες σειρές ενώ είναι πάρα πολλά τα ευρωπαϊκά (αλλά και ελληνικά) μουσεία που έχουν διαδικτυακές δραστηριότητες για παιδιά, ώστε να μελετούν και να έρχονται σε επαφή με έργα τέχνης και μεγάλους ζωγράφους.

Η ηλικία των παιδιών μας περιορίζει ως προς τον βαθμό διείσδυσης στα έργα και το εύρος των πληροφοριών που μπορούμε να αναζητήσουμε για να τα κατανοήσουμε πλήρως. Επίσης, η ταινία που δημιουργείται στο τέλος της δραστηριότητας είναι δύσκολο να ολοκληρωθεί από παιδιά αυτής της ηλικίας. Σε μεγαλύτερη τάξη θα μπορούσαν να την ολοκληρώσουν τα ίδια τα παιδιά και να προστεθούν δραστηριότητες γραμματισμού των μέσων.

Τέλος, η προσθήκη μουσικής στις ταινίες, που απαιτεί ένα εύρος δραστηριοτήτων μουσικού γραμματισμού, θα μπορούσε να διευρύνει ακόμη περισσότερο το σενάριο.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο εκτείνεται σε τρία διαφορετικά θεματικά πεδία και και προσπαθεί να καλύψει μέσα από τις δραστηριότητές του τις γλωσσικές ποικιλίες τους και τους στόχους που έχει η διδασκαλία τους στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στη συγκεκριμένη τάξη.

Οι δραστηριότητες που προτείνονται είναι ενδεικτικές και μπορούν να διευρυνθούν από τα δεδομένα της κάθε τάξης ή να περιοριστούν. Μπορούν να συμπεριλάβουν πρόσθετες δραστηριότητες παραγωγής κειμένων, εικαστικών έργων ή πρόσθετες δραστηριότητες με μαθηματικές προεκτάσεις.



Η σειρά με την οποία παρατίθενται τα βιβλία και οι δραστηριότητες που τα συνοδεύουν μπορεί να αλλάξει, ανάλογα με την εστίαση του εκπαιδευτικού. Θα μπορούσε, παραδείγματος χάριν, να εστιάσουμε στο θέμα του τσίρκου που εμφανίζεται στα δύο πρώτα βιβλία και να πάρει άλλη τροπή το σενάριο με τη χρήση επικοινωνιακών ή πληροφοριακών κειμένων, καλλιέργεια του λεξιλογίου που αφορά το τσίρκο κλπ.

Για την υποβοήθηση του εκπαιδευτικού παρατίθεται το αντίστοιχο των δραστηριοτήτων συνοδευτικό υλικό. Ο/Η εκπαιδευτικός που θα το εφαρμόσει θα πρέπει να δώσει προσοχή στα αρχικά στάδια της εφαρμογής να συνηθίσουν τα παιδιά να αποθηκεύουν τα κείμενά τους στον σωστό φάκελο, ώστε να είναι εύκολη η δημιουργία του ηλεκτρονικού βιβλίου.

Τέλος, θεμελιώδες συστατικό του σεναρίου αποτελεί η απόλαυση κάθε στιγμής εξέλιξής του τόσο από τα παιδιά, όσο και από τον εκπαιδευτικό.

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο Δημοτικό σχολείο. Διαθέσιμο στο: <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. Διαθέσιμο στο: <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα*, Πρακτικά της 32<sup>ης</sup> συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ. Θεσσαλονίκη, ΙΝΣ, 32: 208-222.

Μητακίδου, Σ. & Ε. Τρέσσου,. 2002. *Διδάσκοντας Γλώσσα και Μαθηματικά με Λογοτεχνία*. Θεσσαλονίκη: Παρατηρητής.

Τσαφταρίδης, Ν. 2011. Η αξιοποίηση της κινηματογραφικής τέχνης στην εκπαίδευση στο *Υλικό Μείζονος Επιμόρφωσης, 2011*, Αθήνα, ΠΙ.



Χοντολίδου, Ε. 1999. Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας, *Γλωσσικός Υπολογιστής*, 1, 115–118.

Frykholm, J. & G. Glasson. 2005. Connecting science and mathematics instruction: pedagogical context knowledge for teachers. *School Science and Mathematics*, 105 (3), 127-141

Ward, R. 2005. Using children's literature to inspire K-8 preservice teachers' future mathematics pedagogy. *The Reading Teacher*, 59 (2), 132 – 143.