



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:

«Οι μύθοι του Αισώπου»

Συγγραφή: ΤΑΛΑΜΠΙΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

Εφαρμογή: 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.3.2.5. 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 στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Οι μύθοι του Αισώπου

Εφαρμογή σεναρίου

Παναγιώτα Καφετζή

Δημιουργία σεναρίου

Κωνσταντίνος Ταλαμπίρης

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική γλώσσα

Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Από 21.01.2013 έως 29.01.2013.

Σχολική μονάδα

17^ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμαριάς

Διδακτική/θεματική ενότητα

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική γλώσσα



II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Εικαστικά

Θεατρικό Παιχνίδι

Μελέτη Περιβάλλοντος

Πληροφορική

Χρονική Διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 7 διδακτικά δίωρα.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός του σχολείου: αίθουσα βιβλιοθήκης, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός Χώρος

Το site στο οποίο ενσωματώνονται οι δραστηριότητες του σεναρίου. Ο δικτυακός τόπος είναι: <http://aisopos.webnode.com/>

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

- Εξοικείωση με ομαδοσυνεργατική διδασκαλία·
- εξοικείωση με το διαδίκτυο·
- εξοικείωση με χρήση εφαρμογών κειμένου και παρουσίασης·
- ύπαρξη εργαστηρίου Η/Υ·
- ύπαρξη βιντεοπροβολέα.

Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αποτελεί εφαρμογή του σεναρίου του Κώστα Ταλαμπίρη «Οι μύθοι του Αισώπου». Εκτεταμένο κείμενο του αρχικού σεναρίου με το οποίο συμφωνεί η εκπαιδευτικός που το εφάρμοσε περιέχεται και στο κείμενο της εφαρμογής. Για οποιαδήποτε διαφοροποίηση, θεωρητική ή σε επίπεδο εφαρμογής, γίνεται λόγος και στο πεδίο της κριτικής.



Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εφαρμογή του σεναρίου βασίστηκε στο πρωτότυπο σενάριο του Κώστα Ταλαμπίρη, πραγματοποιήθηκε, ωστόσο, στην ώρα της Φιλαναγνωσίας της Θεατρική Αγωγής και των ΤΠΕ. Ενσωμάτωσε δραστηριότητες που στηρίζονται, τόσο σε πεδία του «σχολικού γραμματισμού», όσο και σε πεδία των ψηφιακών γραμματισμών που ο σχεδιασμός του σεναρίου περιλάμβανε. Έτσι, οι μαθητές και οι μαθήτριες εξασκούνται στο να συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο, να γράφουν ένα κείμενο συνεργατικά με βάση μια παρουσίαση που περιέχει μόνο λόγο και εικόνα, να συμπληρώνουν μισοτελειωμένα κείμενα, καθώς και να μετασχηματίζουν ένα τραγούδι σε πεζό κείμενο. Τέλος, οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες να εξασκήσουν τους μαθητές να συνδυάζουν την οπτική με τη λεκτική παράμετρο και να αντιληφθούν τις δυνατότητες που δίνει ο κειμενογράφος στη σύνθεση του γραπτού λόγου, στον έλεγχο της ορθογραφίας, και στη σωστή επιλογή των λέξεων.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Ο αφηγηματικός λόγος αποτελεί κυρίαρχη μορφή λόγου σε όλους τους πολιτισμούς και κατέχει πρωταρχική θέση σε όλες τις κειμενοταξινομίες σχολικής χρήσης (Ματσαγγούρας 2001, 343). Οι ψυχολόγοι που ασχολούνται με τον αφηγηματικό λόγο υποστηρίζουν ότι ως έκφραση είναι το χαρακτηριστικό του συμβολοποιού ανθρώπου τον οποίο διακρίνει η ικανότητα και η αγάπη να δημιουργεί και να εκφράζεται με τη μορφή του μύθου (Ματσαγγούρας 2001, 344).

Στο συγκεκριμένο σενάριο επιχειρείται η καλλιέργεια της αφήγησης μέσα από την παρουσίαση μύθων του Αισώπου. Η χρήση των μύθων διευκολύνει τους μαθητές και τις μαθήτριες να προσδιορίσουν τα πρόσωπα της αφήγησης, να εντοπίσουν τα



προβλήματα, να καθορίσουν στρατηγική αντίδρασης και να καταγράψουν το αποτέλεσμα της προσπάθειας αλλά και το δίδαγμα που βγαίνει από αυτή (Ματσαγγούρας 2001, 360-363). Παράλληλα, σε όλη αυτή την προσπάθεια η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία επιτρέπει τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό στο μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης, μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές.

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των ΤΠΕ που συνδυάζουν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, αλληλεπίδραση των μαθητών με τις πηγές, αυτενέργεια των μαθητών στην πορεία του μαθήματος και διαθεματικότητα, τείνουν να μεγιστοποιούν τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη.

Ο δάσκαλος στην όλη αυτή διαδικασία διευκολύνει παρά κατευθύνει την εξέλιξη της δραστηριότητας (Σολωμονίδου 2006, 38).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Ειδικότερα επιχειρείται οι μαθητές/-τριες να αποκτήσουν γνώσεις για τον κόσμο, για τη γλώσσα και να καλλιεργήσουν γραμματισμούς πέρα από αυτούς που τους προσφέρει το σχολικό εγχειρίδιο αλλά και δραστηριότητες που γίνονται μέσα στην τάξη με κεντρικό άξονα το βιβλίο. Συγκεκριμένα:

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρείται:

- να αντιληφθούν κατά πόσο οι μύθοι του Αισώπου αφορούν τον σύγχρονο πολιτισμό·
- να αντιληφθούν την ποικιλία των εκφραστικών μέσων με τα οποία ερχόμαστε σε επαφή με τους μύθους του Αισώπου·
- να καταλάβουν τη συμβολή των μύθων στην οικοδόμηση των σύγχρονων αξιών και των κανόνων συμπεριφοράς·



- να διασκεδάσουν με τους μύθους και να τους χαρούν.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρείται:

- να γνωρίσουν μερικούς από τους μύθους του Αισώπου·
- να καλλιεργήσουν τον προφορικό τους λόγο (απαντητική ικανότητα, αναδιήγηση και διατύπωση γνώμης)·
- να διευρύνουν τις αρχικές γνώσεις σχετικά με τις λειτουργίες του γραπτού λόγου·
- να μετασχηματίζουν κείμενα·
- να αναγνωρίζουν τους διαφορετικούς σκοπούς της ανάγνωσης (αναζήτηση πληροφορίας, επίλυση προβλήματος, απόλαυση και ψυχαγωγία)·
- να αναγνωρίζουν ένα μονοτροπικό από ένα πολυτροπικό κείμενο·
- να καλλιεργούν διαφορετικές αναγνωστικές στρατηγικές ανάλογα με τους τρόπους του κειμένου.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρείται:

- να εξοικειωθούν με το περιβάλλον ενός site·
- να μπορούν να απαντούν σε ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του κειμενογράφου·
- να αποκτήσουν τη δεξιότητα σχετικά με τη χρήση του εκτυπωτή·
- να μπορούν να χρησιμοποιούν τα εργαλεία του web 2.0 για να παράγουν συνεργατικά ένα κείμενο·
- να μπορούν να χρησιμοποιούν τα εργαλεία του web 2.0 για να παράγουν συνεργατικά ένα πολυτροπικό κείμενο.

Διδακτικές πρακτικές

Οι διδακτικές πρακτικές συνοψίζονται στο Ε.



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία της εφαρμογής αποτέλεσε η διερεύνηση των τίτλων βιβλίων που διαθέτει η βιβλιοθήκη του σχολείου. Εκεί τα παιδιά εντόπισαν ότι υπήρχε μια πληθώρα εκδόσεων των μύθων του Αισώπου, ενώ παράλληλα συνειδητοποιήσαμε όλοι μαζί πως ο Αίσωπος ήταν ο δημοφιλέστερος συγγραφέας από όσους είχαν διαβάσει τα παιδιά. Είχαν ακούσει πολλούς μύθους του, τόσο στο Νηπιαγωγείο όσο και στο Δημοτικό, ενώ ήξεραν όλα τα παιδιά τις παραβολικές χρήσεις των μύθων. Εντοπίσαμε, ακόμη, πως πολλά από τα χαρακτηριστικά των ζώων, έτσι όπως τα είχαν σχηματοποιημένα τα παιδιά, προέρχονταν από τις αφηγήσεις των μύθων αυτών. Αποφασίσαμε λοιπόν να ασχοληθούμε με τον Αίσωπο και τους μύθους του. Το σενάριο του Κ.Ταλαμπίρη μας έδωσε τη δυνατότητα να το κάνουμε αυτό ενσωματώνοντας δραστηριότητες που έχουν να κάνουν με τους νέους γραμματισμούς.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Οι διδακτικοί στόχοι της ώρας της Φιλαναγνωσίας στο σχολείο είναι η εξοικείωση των παιδιών με το βιβλίο και την ανάγνωση, καθώς και η σταδιακή εδραίωση μιας «δια βίου» φιλικής σχέσης με το λογοτεχνικό βιβλίο. Μέσα από τις δραστηριότητες του σεναρίου επιτυγχάνεται η ενεργητική ανάγνωση και ακρόαση, αλλά και επιδιώκεται η ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και η δραστηριοποίηση της φαντασίας των παιδιών.

Οι διδακτικές προσεγγίσεις που υιοθετούνται αξιοποιούν πεδία που δεν εντάσσονταν μέχρι πρόσφατα στον επίσημο σχολικό γραμματισμό, όπως το θεατρικό παιχνίδι και οι ΤΠΕ.



Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Ο κύριος στόχος της χρήσης των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο σενάριο είναι η ενεργοποίηση των μαθητών και των μαθητριών κατά τη διαδικασία της μάθησης. Το σενάριο μέσω των γνωστικών εργαλείων που χρησιμοποιεί, παρέχει πολλαπλές ευκαιρίες για εξερεύνηση, πειραματισμό και συνεργασία μεταξύ των ομάδων των μαθητών.

Κείμενα

- Οι μύθοι του Αισώπου: «Ο ήλιος και ο αέρας», « Ο ψεύτης βοσκός», «Το δεμάτι οι βέργες», «Ο λέλεκας κι η Αλεπού» καθώς και «Ο Ανδροκλής και το λιοντάρι», από το βιβλίο *Αισώπου Μύθοι* (εκδόσεις Ατλαντίδα).
- Το ποίημα του Γ. Δροσίνη «Ο ήλιος και ο αέρας» από την ηλεκτρονική σελίδα του «Σπουδαστηρίου του Νέου Ελληνισμού.
- Το τραγούδι των αδελφών Κατσιμίχα με τίτλο: «Η συνέλευση των ποντικών» από τον δίσκο «Όταν σου λέω πορτοκάλι να βγαίνεις».
- Διαδικτυακός τόπος: <http://aisopos.webnode.com/>
- Διαδικτυακοί τόποι:

http://www.paidika.gr/index.php?option=com_content&task=view&id=1049&Itemid=83

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=q2Iyh8WHzZs&NR=1>

Διδακτική πορεία/ στάδια /φάσεις

Η εφαρμογή του σεναρίου πραγματοποιήθηκε σε έξι (6) δίωρα/δραστηριότητες που παρουσιάζονται αναλυτικά παρακάτω.

1η & 2η διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 1

1. Στην αίθουσα της βιβλιοθήκης και σε επίπεδο ολομέλειας, έχοντας ολοκληρώσει μια ενότητα Φιλαναγνωσίας, μελετούσαμε τους τίτλους των βιβλίων που περιέχονται



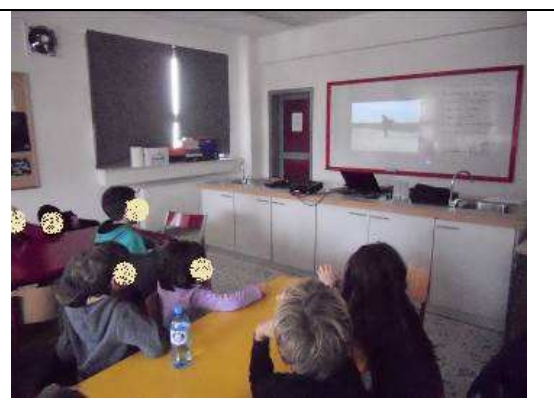
για να επιλέξουμε την επόμενη θεματική. Τα παιδιά εντόπισαν ότι ο συγγραφέας με τα περισσότερα βιβλία στη βιβλιοθήκη ήταν ο Αίσωπος. Συγκεκριμένα, υπήρχαν δεκαπέντε βιβλία με τους μύθους του Αισώπου και μάλιστα εντόπισαν ότι ήταν από τέσσερεις διαφορετικές εκδόσεις. Το αμέσως επόμενο ήταν η *Οδύσσεια* με πέντε αντίτυπα και μετά οι «Άθλοι του Ηρακλή» με τρία. Αυτό μας έδωσε την αφορμή να συζητήσουμε για τους μύθους του Αισώπου. Από τη συζήτηση προέκυψαν συμπεράσματα που μας εξέπληξαν όλους. Πρώτον, ότι τα παιδιά γνώριζαν πάρα πολλούς από τους μύθους του Αισώπου. Θυμόντουσαν μάλιστα πως τους είχαν διαβάσει στο Νηπιαγωγείο, ακόμη και τα πρόσωπα που τους τους είχαν διαβάσει. Δεύτερον, συμπέρασμα ήταν πως πολλά από τα χαρακτηριστικά των ζώων, έτσι όπως τα έχουν σχηματοποιημένα, προέρχονται από τους μύθους του Αισώπου. Χαρακτηριστικά τα παιδιά δήλωσαν πως οι χελώνες πάνε πάντα μπροστά χωρίς να σταματάνε και ότι οι λαγοί είναι τεμπέληδες (από τον σχετικό μύθο με τον λαγό και τη χελώνα). Επίσης, ότι το φίδι είναι πάντα κακό και δεν πρέπει ποτέ να το εμπιστευόμαστε (από τον σχετικό μύθο με τον γεωργό και το φίδι), πως ο πελαργός τρέφεται μόνο σε βαθιά σημεία των ποταμών για να μπορεί να χώνει το ράμφος του. Ο/Η εκπαιδευτικός, έχοντας υπόψη το σενάριο του Κ.Ταλαμπίρη, πρότεινε στα παιδιά να διαβάσουν με ένα διαφορετικό τρόπο τους μύθους και να δουν πώς τους έχουν διαβάσει και άλλα παιδιά. Έτσι συνδεθήκαμε στον δικτυακό τόπο <http://aisopos.webnode.com/> και διαβάσαμε το βιογραφικό σημείωμα του Αισώπου ενώ ακούσαμε και το τραγούδι του Αισώπου. Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες διαλέξανε τον μύθο που θα ήθελαν να παρακολουθήσουν από τους τίτλους που εμφανίζονται στην οθόνη μετά το τέλος του τραγουδιού. Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός τους εξήγησε τον τρόπο λειτουργίας του δικτυακού τόπου και τον τρόπο που θα δούλευαν.

3η & 4η διδακτική ώρα

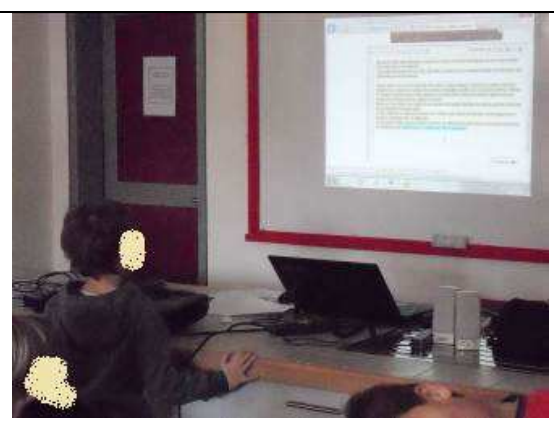
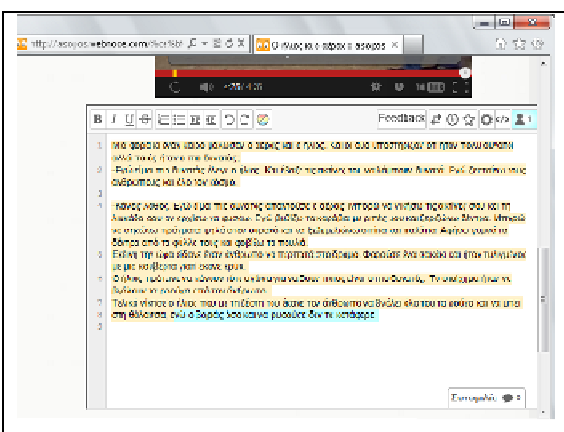
Δραστηριότητα 2



1. Στη δεύτερη δραστηριότητα στη βιβλιοθήκη ασχοληθήκαμε με τον μύθο του Αισώπου με τίτλο: «[Ο ήλιος και ο αέρας](#)». Το γνωστό παραμύθι παρουσιάζεται σε ολιγόλεπτο βίντεο χωρίς λόγια από ερασιτέχνες ηθοποιούς. Τα παιδιά είδαν το βίντεο σε ολομέλεια και διασκέδασαν πολύ (ιδιαίτερα με το τέλος που ο άνθρωπος σταδιακά βγάζει τα ρούχα του).



2. Στη συνέχεια και σε επίπεδο ολομέλειας πραγματοποιήσαμε τη δική μας συγγραφή του μύθου. Τα παιδιά πραγματεύονταν σε επίπεδο ομάδας μια πρόταση, την υπαγόρευαν στην/στον εκπαιδευτικό και αυτός/-ή την έγραφε στο εργαλείο συνεργατικής γραφής primarypad που είναι ενσωματωμένο στην εφαρμογή.



Στη συνέχεια δραματοποιήσαμε τον μύθο.

5η & 6η διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 3

1. Η 3η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε στο εργαστήριο Η/Υ. Συζητήσαμε τις προεκτάσεις του μύθου για την καθημερινότητα (χρησιμοποιήσαμε λεκτικά δίπολα όπως καλοσύνη–κακία, ευγένεια–αγένεια, συνεργασία–ανταγωνισμός, εχθρότητα–φιλία).
2. Επισκεφτήκαμε το βίντεο που προτείνεται στο σενάριο <https://www.youtube.com/watch?v=7kevoCiIvfM> και μετά τα παιδιά ζωγράρισαν χωρισμένα σε ομάδες. Η κάθε ομάδα ζωγράφιζε μια σκηνή του μύθου.





3. Στη συνέχεια, επισκέφτηκαν τον σύνδεσμο στο Σπυδαστήριο του Νέου Ελληνισμού που είχε ετοιμάσει ο/η εκπαιδευτικός μέσα από το σενάριο του Κ. Ταλαμπίρη στο κάτω μέρος της οθόνης. ([σελίδα](#)) και στο οποίο υπάρχει ο μύθος διασκευασμένος σε μορφή ποιήματος από τον Γεώργιο Δροσίνη. Διαβάσαμε το ποίημα στις οθόνες όλοι μαζί.

4. Τέλος, συζητήσαμε για τις διαφορετικές μορφές του μύθου που εξετάσαμε μέσα από την ταινία, τη ρυθμική μορφή του ποιήματος, τη μορφή συμβατικού κειμένου και το οπτικό κείμενο του youtube. Τα παιδιά θέλησαν να κάνουν ένα αντίστοιχο κείμενο με αυτό που παρακολούθησαν στο youtube. Έτσι, σκανάραμε τις ζωγραφιές τους και τις βάλαμε σε ένα κείμενο παρουσίασης.

Αξιολόγηση του σεναρίου

Το σενάριο λειτούργησε πολύ θετικά δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για τα παιδιά ώστε να δουν τις διαφορετικές δυνατότητες των *τρόπων* που χρησιμοποιούνται κάθε φορά για να μεταφέρουν το μήνυμα, εντοπίζοντας τις διαφορετικές δυνατότητες του κάθε *τρόπου* διαισθητικά (στο συγκεκριμένο σημείο ανάπτυξης των δεξιοτήτων γραμματισμού), μέσα από τα στοιχεία που δήλωσαν ότι τους άρεσαν σε κάθε *τρόπο* (κατανόηση στο συμβατικό κείμενο, ρυθμό στο ποίημα, εικόνα στην ταινία και στο βιντεάκι του youtube). Είναι χαρακτηριστική η επίδραση του βίντεο με τις ζωγραφιές στις ζωγραφιές των παιδιών. Παρόλο που το είδαν μόνο μια φορά, τα παιδιά αναπαρήγαγαν μοτίβο που διακρίνονται ξεκάθαρα στις ζωγραφιές τους, κάτι που δεν είναι τόσο ευδιάκριτο όταν κατασκευάζουν το συμβατικό κείμενο αφού έχουν διαβάσει το κείμενο στη συμβατική μορφή.

Φύλλο Δραστηριοτήτων

Φύλλο δραστηριοτήτων δεν έχει κατασκευαστεί για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Οι οδηγίες δίνονται μέσα από το site ενώ οι απορίες λύθηκαν προφορικά από τον/την εκπαιδευτικό.



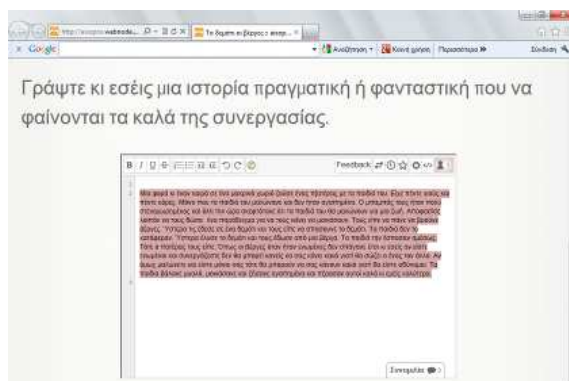
7η & 8η διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 4

Η τέταρτη δραστηριότητα είχε σαν στόχο την καλλιέργεια και την ανάπτυξη της συνεργασίας των μαθητών και των μαθητριών όπως αναδεικνύεται και μέσα από το μύθο του Αισώπου [«Το δεμάτι οι βέργες»](#).

1. Οι μαθητές και οι μαθήτριες διάβασαν τον μύθο και στη συνέχεια συζήτησαν για τα οφέλη της συνεργασίας και της ομαδικής δουλειάς. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο παρακολούθησαμε στη συνέχεια το βίντεο <http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=q2Iyh8WHzZs&NR=1> που παρουσιάζει τη ζωή των μυρμηγκιών και τις προσπάθειες που κάνουν για να μεταφέρουν προμήθειες στη φωλιά τους. Στη συνέχεια υποδυθήκαμε εμείς τα μυρμηγκία και προσπαθήσαμε να μεταφέρουμε πράγματα μεγάλα σε όγκο (φελιζόλ μεγάλα που χρησιμοποιούμε για πίνακες ανακοινώσεων μέσα στην τάξη, τραπέζια με βάρος δυσανάλογο για τις δυνάμεις μας, 1 λίτρο νερό έχοντας μόνο ένα κομμάτι νάυλον τραπεζομάντιλο, τέσσερα από τα πουφ της βιβλιοθήκης)

2. Τα παιδιά στη συνέχεια σε ομάδες έγραψαν στα τετράδιά τους το κείμενο που τους ζητά η δραστηριότητα στο wiki. Η εκπαιδευτικός το πληκτρολόγησε στην ολομέλεια.



Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα ενεργοποίησε σε όλη της τη διάρκεια το ενδιαφέρον των παιδιών. Ο συνδυασμός του επιμύθιου με τη βιοματική δραστηριότητα και το παράδειγμα της



ζωής των μυρμηγκιών, είχε σαν συνέπεια να προβληματιστούν τα παιδιά για πολλές από τις συμπεριφορές τους και να ακολουθήσει μια πολύ εποικοδομητική συζήτηση.

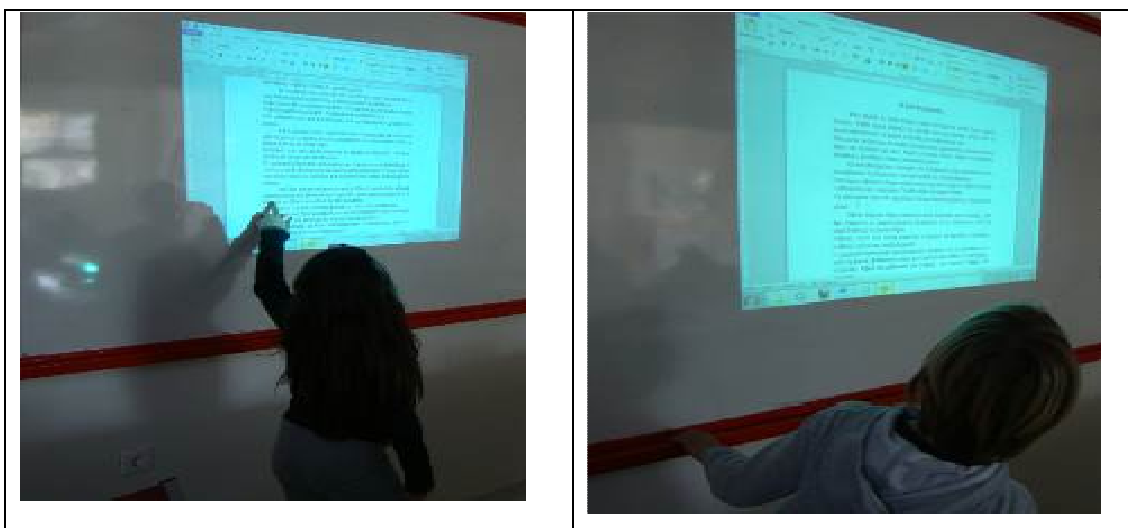
Φύλλο Δραστηριοτήτων

Οι οδηγίες δίνονται μέσα και από το site ενώ οι απορίες θα λύνονται προφορικά από τον δάσκαλο ή θα γίνεται μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.

9η & 10η διδακτική ώρα

5^η Δραστηριότητα

1. Στην τρίτη δραστηριότητα, τα παιδιά ασχολήθηκαν με τον μύθο του [«Ψεύτη βοσκού»](#). Ο μύθος ήταν αρκετά γνωστός. Κατά την προφορική πραγμάτευση συζητήσαμε τις περιπτώσεις που λέγονται «ψέματα», τι δείχνει η ανάγκη των ανθρώπων να πουν ψέματα και να κοροϊδέψουν τους άλλους και πότε μπορεί ένα ψέμα να γίνει επικίνδυνο.





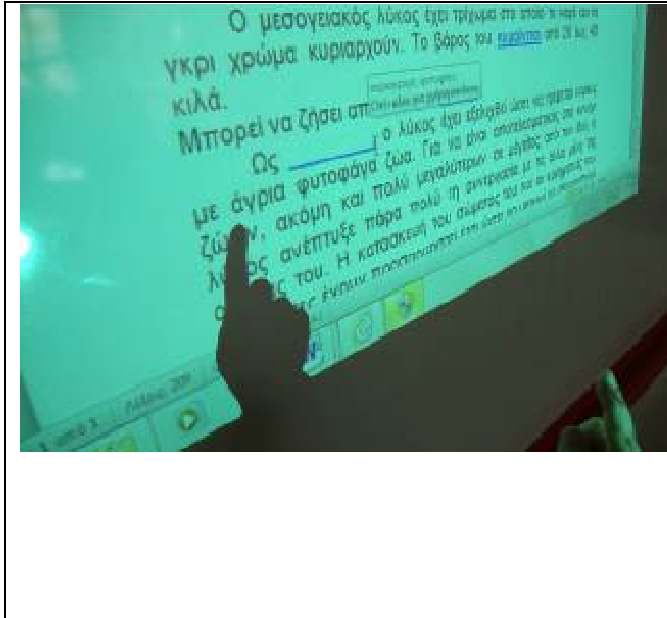
2. Στη συνέχεια επισκεφτήκαμε τη σελίδα του safeinternet (<http://www.saferinternet.gr/>, <http://www.esafetykit.net/index2.html>) και συζητήσαμε τις «παγίδες» του διαδικτύου.

3. Στο τρίτο βήμα της δραστηριότητας ανοίξαμε τον κειμενογράφο και συμπληρώσαμε τις καταλήξεις που θεωρούσαμε σωστές σε επίπεδο ολομέλειας καθώς προβάλαμε το wiki στο βιντεοπροβολέα. Το σωστό αποτέλεσμα επικυρωνόταν και από τη λειτουργία του «Ορθογραφικού Ελέγχου», η οποία είναι ενεργοποιημένη δίνοντας τη δυνατότητα στα παιδιά να ελέγξουν τις επιλογές τους.

4. Η δραστηριότητα συμπληρώθηκε, όπως προβλεπόταν από το σενάριο του Κ. Ταλαμπίρη από την εξάσκηση των παιδιών στην κατανόηση κειμένου και στη χρήση των κατάλληλων επιθέτων. Με αφορμή τον μύθο που διαβάσαμε, ανοίξαμε το αρχείο του κειμενογράφου και μελετήσαμε τον λύκο, τα χαρακτηριστικά και τις συνήθειές του. Προσπαθήσαμε μόνο με τη βοήθεια που δίνουν οι λειτουργίες του κειμενογράφου, στον οποίο επεξηγούνται οι άγνωστες λέξεις με υπερσυνδέσμους, να κατανοήσουμε το κείμενο και να το συμπληρώσουμε με τα κατάλληλα επίθετα που μας δίνονταν και πάλι με τη μορφή υπερσυνδέσμων. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε σε επίπεδο ολομέλειας.

Με τη δραστηριότητα αυτή επιδιώκεται να αντιληφθούν τα παιδιά τα κυριότερα χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου ζώου που έκαναν τον Αίσωπο να το συμπεριλάβει σε πολλούς μύθους του.

5. Παράλληλα συζητήσαμε για το πόσο παρεξηγημένο και στοχοποιημένο είναι το ζώο αυτό (σε μεγάλο βαθμό φέρουν ευθύνη οι μύθοι και τα παραμύθια που το χρησιμοποιούν σαν σύμβολο φόβου και καταστροφής).



Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Αξιολογήθηκε η δυνατότητα των παιδιών να χρησιμοποιούν ορθολογικά τα εργαλεία συνεργατικής γραφής προτείνοντας τους κατάλληλους γραμματικούς και λεκτικούς τύπους.

Φύλλο Δραστηριοτήτων

Οι οδηγίες δίνονται μέσα και από το site ενώ οι απορίες λύθηκαν προφορικά από τον δάσκαλο καθώς εξηγούσε στα παιδιά πώς θα πραγματοποιήσουν τη δραστηριότητα. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε σε επίπεδο ολομέλειας.

11η & 12η διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 6

1. Η έκτη δραστηριότητα σχετίζεται με τον μύθο της [αλεπούς και του πελαργού](#). Τα παιδιά γνωρίζαν τον μύθο και έτσι προχωρήσαμε στην επίλυση του puzzle σε επίπεδο ομάδων.



2. Στη συνέχεια με βάση την ιστορία βάλαμε τις σκέψεις του πελαργού και της αλεπούς στις εικόνες που ενσωματώνονται στην εφαρμογή με τη βοήθεια του λογισμικού thinglink δημιουργήσαμε ένα πολυτροπικό κείμενο όπως προβλέπονταν από το σενάριο.



3. Στη συνέχεια ακούσαμε τον μύθο της [συνέλευσης των ποντικών](#). Ο μύθος παρουσιάζεται εδώ με έναν διαφορετικό τρόπο. Η μελοποίηση από τους Αδελφούς Κατσιμίχα δίνει μια διαφορετική νότα στον μύθο και αναδεικνύει το εύρος της επιρροής των μύθων του Αισώπου, καθώς και το πλήθος των τρόπων που αυτοί εκφράζονται. Οι μαθητές και οι μαθήτριες κλήθηκαν να ακούσουν προσεκτικά το τραγούδι και να το συζητήσουν στην ολομέλεια.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας



Η δραστηριότητα αξιολογήθηκε συνολικά από την επίτευξη των στόχων σχετικά με τη χρήση των λογισμικών από τους μαθητές, καθώς και από την ποικιλία των εκφράσεων και των τρόπων με τα οποία οι μαθητές έδωσαν λόγο και δράση σε μια στατική εικόνα.

Φύλλα Δραστηριοτήτων

Οι οδηγίες δόθηκαν προφορικά από τον δάσκαλο, καθώς γινόταν επίδειξη στον βιντεοπροβολέα. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε, τόσο επίπεδο ομάδων, όσο και σε επίπεδο ολομέλειας.

13η & 14η διδακτική ώρα

Δραστηριότητα 7

1. Με τον μύθο του [Ανδροκλή και του Λιονταριού](#) ασχολείται η 7^η δραστηριότητα, δίνοντας την ευκαιρία στα παιδιά να συμπληρώσουν την ιστορία με δικά τους στοιχεία. Στην εφαρμογή δίνεται ο μύθος μισοτελειωμένος και καλούνται τα παιδιά να τον συμπληρώσουν με τη βοήθεια της εφαρμογής *primarypad*. Επειδή η δεξιότητα πληκτρολόγησης δεν ήταν ανεπτυγμένη στα παιδιά σε βαθμό ώστε να μπορέσουν να ολοκληρώσουν σε επίπεδο ομάδας το έργο, η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε σε επίπεδο ολομέλειας και πληκτρολόγησε η εκπαιδευτικός τις προτάσεις που καταλήγαμε να διαμορφώσουμε ύστερα από διαπραγμάτευση.
2. Στο τέλος διαβάσαμε την επίσημη εκδοχή που είναι ενσωματωμένη στην εφαρμογή σε μορφή εγγράφου κειμενογράφου.
3. Στη συνέχεια συζητήσαμε την εμπειρία μας από την ανάγνωση όλων των μύθων και έχοντας σαν ήρωες τα ζώα – πρωταγωνιστές διαμορφώσαμε σε επίπεδο ομάδων αφίσες «συμβουλών» που θα μας έδιναν τις οποίες και αναρτήσαμε στην τάξη σαν «κανόνες συμπεριφοράς στην τάξη και στο σχολείο».

Αξιολόγηση της δραστηριότητας.



Η επιτυχία της δραστηριότητας κρίθηκε από το υψηλό επίπεδο συνεργασίας των μαθητών και μαθητριών, από το μεγάλο βαθμό εμπλοκής τους στη συζήτηση και στην κατασκευή των κειμένων. Ταυτόχρονα η ατομική εμπλοκή έγινε εμφανής από την επιχειρηματολογία που ανέπτυξαν τα παιδιά κατά τη διαπραγμάτευση του μύθου του Ανδροκλή, του αναστοχασμού πάνω στους Μύθους που διαβάσαμε και των επιλογών που έκαναν ως προς τις συμβουλές που υποστήριζαν ότι πρέπει να συμπεριλάβει η ομάδα τους στις αφίσες. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε σε επίπεδο ολομέλειας και ομάδων.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μεγαλύτερη τάξη όπου με τα ίδια δεδομένα και υπολογιστικά εργαλεία οι μαθητές και οι μαθήτριες θα μπορούσαν να εμβαθύνουν περισσότερο στα δεδομένα, να προβληματιστούν, να κατασκευάσουν κείμενα που θα μπορούσαν να δημοσιευτούν στη σχολική εφημερίδα ή στην ιστοσελίδα της τάξης.

Το έναυσμα που δόθηκε στη συγκεκριμένη εφαρμογή από τα ίδια τα παιδιά, αναφέροντας κατά την πραγμάτευση του «Ψεύτη βοσκού» τους κινδύνους του διαδικτύ-



ου, θα μπορούσε να οδηγήσει σε μεγαλύτερη τάξη στη διαπραγμάτευση ολόκληρης θεματικής σχετικά με τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν τα παιδιά κατά τη χρήση του.

Επίσης θα μπορούσαν οι μύθοι του να αποδοθούν με τη μορφή παρουσιάσεων Power Point η Comic με τη βοήθεια διαφόρων λογισμικών. Τέλος, θα μπορούσε να γίνει αναζήτηση σε ταινίες, τραγούδια, και παροιμίες στοιχείων που παραπέμπουν ότι το αρχικό υλικό και η έμπνευσή τους προέρχονται από μύθους του Αισώπου.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο εφαρμόστηκε στο μεγαλύτερο μέρος του με τη σειρά δραστηριοτήτων που προβλέπει ο δημιουργός του και από την εφαρμογή αποδείχθηκε και πλήρως ενδεδειγμένη.

Πολύ θετική κρίνεται η δομή του σεναρίου. Το σενάριο είναι ευπροσάρμοστο σε οποιαδήποτε ηλικία και επίπεδο γνώσεων χειρισμού ΤΠΕ, τόσο από τα παιδιά όσο και από τους εκπαιδευτικούς. Το γεγονός ότι δίνεται μια ολοκληρωμένη βάση που δεν απαιτεί ιδιαίτερη προετοιμασία από τον εκπαιδευτικό, είναι εύχρηστη και υποστηρικτική, τόσο για τα παιδιά όσο και για τον εκπαιδευτικό, δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους εκπαιδευτικούς να το εφαρμόσουν με ιδιαίτερη ευκολία. Ανάλογα με τον βαθμό που ο καθένας είναι εξοικειωμένος με τις ΤΠΕ, το θεωρητικό πλαίσιο διδακτικών και παιδαγωγικών επιλογών του μπορεί να το αναπροσαρμόσει και να δώσει ευρύτερες διαστάσεις.

Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνουν πληκτρολόγηση από τα παιδιά στη συγκεκριμένη εφαρμογή πραγματοποιήθηκαν πολύ περιορισμένα, λόγω αδυναμίας των παιδιών να ανταποκριθούν. Οι δραστηριότητες που αναφέρονται παραπάνω εμπλουτίζουν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ, ενώ σε αρκετά σημεία ξεφεύγουν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο.



Το site <http://aisopos.webnode.com/> μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτούσιο από όποιον εκπαιδευτικό το επιθυμεί. Η σειρά που προτείνονται οι δραστηριότητες δεν είναι δεσμευτική για τον εκπαιδευτικό εκτός από την 8η δραστηριότητα. Για τη συγγραφή των κειμένων αν δεν είναι δυνατή η χρήση του μεγαλείου primarypad που προτείνεται, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα απλός κειμενογράφος, όπως προτείνεται από τον δημιουργό του. Στην περίπτωση της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν τα τετράδια των παιδιών και λευκά φύλλα σημειώσεων. Όλα τα φύλλα εργασίας είναι ενσωματωμένα στο site.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αισώπου Μύθοι. Αθήνα: Μ. Πεγλιβανίδης & Σία.

Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα, Λ. Μπεζέ. 2006. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας τ. Α'*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Ηλιοπούλου, Μ. 1994. *Γράφω σωστά τις σκέψεις μου για τη Β' Δημοτικού*. Αθήνα: Πατάκης.

Κυρίδης, Α., Β. Δρόσος & Κ. Ντίνας, 2003. *Η πληροφοριακή – Επικοινωνιακή Τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική Εκπαίδευση: Το παράδειγμα της γλώσσας*. Αθήνα: Δαρδανός.

Ματσαγούρας, Η. 2001. *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

Π.Ι., 2011. *Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της Λογοτεχνίας στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα.

Σολωμονίδου, Χ. 2006. *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία – Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Χαραλαμπίδης, Α. & Σ. Χατζησαββίδης, 1997. *Η διδασκαλία της Λειτουργικής χρήσης της Γλώσσας: Θεωρία και Πρακτική Εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κώδικας.

