



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Που λες, είδα...»

ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ ΚΑΦΕΤΖΗ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Θεσσαλονίκη 2012



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>

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

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

Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Που λες, είδα...

Δημιουργός σεναρίου

Παναγιώτα Καφετζή

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Οκτώβριος 2012

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 9 *Που λες, είδα...*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

10 - 12 διδακτικές ώρες

Χώρος

Ι. Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

ΙΙ. Εικονικός χώρος: ιστολόγιο τάξης

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Εξοικείωση με ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Εξοικείωση με το διαδίκτυο



Εξοικείωση με χρήση εφαρμογών κειμένου και παρουσίασης

Υπαρξη εργαστηρίου Η/Υ

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

Διδασκαλία της έννοιας και της χρήσης των επιθέτων στην κατασκευή περιγραφικών κειμένων, βασισμένη στο διδακτικό πακέτο του Γλωσσικού μαθήματος της Β' Δημοτικού με την ενσωμάτωση ΤΠΕ και διεύρυνση των πεδίων γραμματισμών που εμπλέκονται στον αρχικό σχεδιασμό εξέλιξης της ενότητας 9 *Που λες είδα* στο βιβλίο του δασκάλου.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Οι δραστηριότητες του σεναρίου σχετίζονται με τις θεματικές περιοχές τις οποίες περιλαμβάνει το συγκεκριμένο κεφάλαιο του βιβλίου. Διευρύνουν τις διδακτικές πρακτικές και τους μαθησιακούς στόχους που περιγράφονται στο ΒΔ (βιβλίο του δασκάλου). Αξιοποιούν τη δυνατότητα σύνδεσης της εικόνας ως έργου τέχνης που διεγείρει τη δημιουργική σκέψη, καλλιεργώντας πεδία του οπτικού και πολιτισμικού γραμματισμού και χρησιμοποιούν το έργο τέχνης σαν έναυσμα για τη δημιουργία περιγραφικών κειμένων.

Περαιτέρω, έχοντας σαν στόχο την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης μέσα από την συγκινησιακή και ποιητική λειτουργία της γλώσσας, συνδέει το περιγραφικό

με το αφηγηματικό κείμενο αναδεικνύοντας τη λειτουργία των κειμενικών ειδών σε πραγματικές περιστάσεις, καθώς αυτά συνυπάρχουν και αλληλοϋποστηρίζονται. Παράλληλα, αναδεικνύεται ο ρόλος της παρομοίωσης (στόχος που τίθεται στο διδακτικό πακέτο) στη δημιουργία εικόνων κατά την επαφή του αναγνώστη με το κείμενο. Τέλος, αξιοποιεί το λογοτεχνικό κείμενο, για να υποστηρίξει τα παραπάνω.

Περιλαμβάνει δραστηριότητες που σχετίζονται με την ορθογραφία (ορθογραφία αρσενικών ουσιαστικών σε –ας, διευκρίνιση ορθογραφίας αιτιατικής ενικού - γενικής πληθυντικού του αρσενικού οριστικού άρθρου) μέσα από το παιχνίδι των ομόηχων. Σε λεξιλογικό επίπεδο εμπλέκει δραστηριότητες για τη χρήση συνδετικών στοιχείων περιγραφικών – αφηγηματικών κειμένων και τη βιωματική διαχείριση συνώνυμων και αντίθετων.

Οι δραστηριότητες είναι οργανωμένες σε κύκλους, ώστε να υπάρχει ανατροφοδότηση της ολομέλειας από την ομάδα και αντίστροφα, ενώ ο/η εκπαιδευτικός λειτουργεί σαν καθοδηγητής – τροφοδότης. Η εσωτερική λειτουργία των ομάδων βασίζεται στην αλληλεπίδραση που υποστηρίζει η χρήση ΤΠΕ.

Οι ΤΠΕ κατέχουν πρωτεύοντα ρόλο σε όλο τον σχεδιασμό, χρησιμοποιούμενες άλλοτε από τον εκπαιδευτικό και άλλοτε από τα παιδιά, ώστε να αναπτύξουν δεξιότητες που σχετίζονται με το πεδίο των ψηφιακών γραμματισμών.

Α. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Ειδικότερα το σενάριο επιχειρεί να μεταδώσει τις παρακάτω γνώσεις στους μαθητές/μαθήτριες:

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

- Να έρθουν σε επαφή τα παιδιά με πολιτισμικά προϊόντα.
- Να γνωρίσουν έννοιες που σχετίζονται με τις τέχνες και ειδικότερα αυτή της ζωγραφικής.
- Να περιηγηθούν σε έργα της Εθνικής Πινακοθήκης και να συζητήσουν για αυτά.

- Να γνωρίσουν «ψηφιακές» πινακοθήκες και μουσεία τέχνης και να μάθουν τρόπους να τις αναζητούν και να αξιοποιούν τις on-line δραστηριότητές τους.
- Να είναι σε θέση να περιγράψουν πολιτισμικές εμπειρίες και να τις μοιραστούν με άλλους αξιοποιώντας τα εκφραστικά εργαλεία της γλώσσας τους.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- Όσον αφορά στη μορφολογία της γλώσσας, να διαχωρίσουν και να μάθουν τη διαφορετική ορθογραφία της αιτιατικής ενικού και της γενικής πληθυντικού του αρσενικού άρθρου.
- Όσον αφορά στη μορφολογία της γλώσσας, να ασκηθούν στην ορθογραφία των αρσενικών ουσιαστικών σε –ας.
- Όσον αφορά στη μορφολογία της γλώσσας, να εξοικειωθούν με τη συσχέτιση ουσιαστικού επιθέτου στο ονοματικό σύνολο και την κλίση των επιθέτων.
- Όσον αφορά στη σύνταξη, να διαμορφώνουν και να συμπληρώνουν ένα ονοματικό σύνολο εντοπίζοντας τον ρόλο των επιθέτων σε αυτό.
- Όσον αφορά στη σύνταξη, να διαπραγματευτούν το σχήμα της παρομοίωσης σαν εκφραστικό μέσο, για να βελτιώνουν το μήνυμα που κατασκευάζουν γραπτά ή προφορικά.
- Όσον αφορά στο λεξιλόγιο, να κατακτήσουν τον μηχανισμό παραγωγής των παραθετικών των επιθέτων.
- Όσον αφορά στον προφορικό λόγο, να ασκηθούν στην ενεργητική ακρόαση και την προφορική διαπραγμάτευση.
- Όσον αφορά στον γραπτό λόγο, να εξετάσουν και να εξοικειωθούν με το σχήμα των περιγραφικών κειμένων και να κατασκευάσουν δικά τους.
- Όσον αφορά στον γραπτό λόγο, να συνδυάσουν περιγραφικά και αφηγηματικά στοιχεία, για να κατασκευάσουν κείμενα.

- Όσο αφορά στην υλική υπόσταση των κειμένων, να εντοπίσουν τις διαφορετικές λειτουργίες των *τρόπων* που ενυπάρχουν σε ένα κείμενο και τη λειτουργία τους στο τελικό μήνυμα του κειμένου, ώστε αυτό να καθίσταται πραγματικά πολυτροπικό.

Γραμματισμοί

Όσο αφορά την καλλιέργεια των ψηφιακών γραμματισμών:

- Να έρθουν σε επαφή με ηλεκτρονικά βιβλία και να γνωρίσουν τις δυνατότητές τους.
- Να εξοικειωθούν με την κατασκευή κειμένων μέσω εφαρμογών γραφείου (κειμενογράφου, πρόγραμμα κατασκευής κειμένου παρουσίασης): πληκτρολόγηση, διαμόρφωση, αποθήκευση κειμένων, κατασκευή/διαχείριση φακέλων.
- Να είναι σε θέση να εισάγουν εικόνες από σκάνερ, αρχείο ή εξωτερική ψηφιακή συσκευή στο αρχείο τους.
- Να μπορούν περιηγηθούν σε έναν ιστότοπο και να εξοικειωθούν ιδιαίτερα με τη δομή των ιστότοπων μουσείων τέχνης.
- Να εξοικειωθούν με τις εφαρμογές ιστότοπων μουσείων που μπορούν αξιοποιούν για δημιουργική απασχόληση στο διαδίκτυο.
- Να διαπραγματευτούν έννοιες του οπτικού και πολιτισμικού γραμματισμού, μέσα από τον εντοπισμό στοιχείων των παραπάνω γραμματισμών στα κείμενα και τις δραστηριότητες του σεναρίου.
- Να κατανοήσουν τη σπουδαιότητα του πολιτισμικού αγαθού της τέχνης και των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι ΤΠΕ για πρόσβαση σε αυτό.
- Να έρθουν σε επαφή με την έννοια της υλικότητας του έργου τέχνης και να διαφοροποιήσουν βιωματικά την υλική υπόσταση του αυθεντικού έργου τέχνης με την ψηφιακή ή την έντυπη μορφή του.

Διδακτικές πρακτικές

Συνοψίζονται στο Ε.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Το σενάριο επιχειρεί να συνδέσει το γλωσσικό μάθημα στη συγκεκριμένη ενότητα με στοιχεία της πολιτισμικής κληρονομιάς (ελληνικής και παγκόσμιας) δραστηριοποιώντας τους μαθητές μέσα από πολυτροπικά κείμενα και ψηφιακά περιβάλλοντα που αξιοποιούν την πολυτροπικότητα και την αλληλεπιδραστικότητα (δομητικά ψηφιακά υπερκείμενα, Landow2006). Χρησιμοποιεί εξωγλωσσικούς κώδικες επικοινωνίας, συνδέοντας τον λόγο με την εικόνα μέσα από δραστηριότητες που λειτουργούν ως ερεθίσματα για την παραγωγή λόγου, ενώ ταυτόχρονα προθέτουν στην αισθητική εμπειρία των μαθητών/μαθητριών καλλιεργώντας πεδία του οπτικού και πολιτισμικού γραμματισμού. Η προσέγγιση του έργου τέχνης γίνεται εμπειρικά, ώστε το παιδί να επικοινωνήσει τόσο με το ίδιο το έργο, όσο και με τον δημιουργό του, αναπτύσσοντας κριτική στάση απέναντι στα δημιουργήματα. (Γρόσδος & Ντάγιου 2003)

Μέσα από τις δραστηριότητες αναδεικνύεται η προσωπική ερμηνεία που τίθεται σε διαπραγμάτευση στην ομάδα, για να προκύψει ένας «Λόγος κοινός» (Ira Shor 1997), που διευρύνεται στην ολομέλεια της τάξης. Ο Λόγος αυτός από τη μια δημιουργεί ένα «σχήμα» για το κειμενικό είδος της περιγραφής, ενώ από την άλλη συμβάλλει στη δόμηση μιας ταυτότητας για τα παιδιά που συμπεριλαμβάνει τόσο τη διαπραγμάτευση πολιτισμικών στοιχείων, όσο και το δικαίωμα «ομιλίας» για αυτά. Η επαναδιαπραγμάτευση των κειμένων των παιδιών μέσα από πολλαπλές διαδρομές, δημιουργεί ένα κειμενικό σύμπαν (Kostouli 2005a· Kostouli2005b· Kostouli2007) που διαμορφώνει την κουλτούρα της τάξης ως αναγνωστικής κοινότητας (discourse community) (Αποστολίδου 1999). Στόχος είναι η ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων των παιδιών, τέτοιων που θα επηρεάσουν μακροπρόθεσμα τη συμμετοχή



τους στον ευρύτερο κοινωνικό χώρο και μεσοπρόθεσμα την επιτυχία τους στο σχολείο, η οποία εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ικανότητά τους να παρουσιάζουν γραπτά ή προφορικά τις σκέψεις τους σε συγκεκριμένο επικοινωνιακό πλαίσιο.

Η εξέλιξη του σεναρίου θα ξεκινήσει από το κείμενο που παρουσιάζεται στο σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 6.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η συγκεκριμένη ενότητα διαπραγματεύεται τόσο το *σχήμα* των περιγραφικών κειμένων όσο και τον ρόλο του επιθέτου (με λειτουργικές και ποιητικές διαστάσεις). Μέσα από τη χρήση ενός αφηγηματικού κειμένου, που συμπεριλαμβάνει περιγραφικά τμήματα, επιχειρείται η σύνδεση των δύο κειμενικών ειδών. Η οργάνωση του σεναρίου και οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στοχεύουν στην υποστήριξη και διεύρυνση των πεδίων γραμματισμών που περιλαμβάνονται στη μαθησιακή διαδικασία όπως αυτή δομείται από το ΒΔ, ΒΜ & ΤΕ του διδακτικού πακέτου. Στοιχεία του ψηφιακού, οπτικού και πολιτισμικού γραμματισμού περιλαμβάνονται καλλιεργώντας διαφορετικά πεδία νοημοσύνης.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ έτσι όπως ενσωματώνονται στην εξέλιξη του σεναρίου εξυπηρετούν πολλαπλούς στόχους. Παιδαγωγικά προάγουν την αλληλεπίδραση των παιδιών κατά τη διαπραγμάτευση και κατασκευή κειμένων. Διδακτικά αξιοποιούνται, για να δώσουν τη δυνατότητα σε όλη την τάξη να μεταφερθεί εικονικά σε μουσεία τέχνης και πινακοθήκες. Η ομαδική επεξεργασία των δραστηριοτήτων με λογισμικό παρουσίασης που έχει ετοιμάσει ο εκπαιδευτικός, δίνει τη δυνατότητα ταυτόχρονης πρόσβασης των μαθητών, ενώ συμβάλει τόσο στην κατασκευή όσο και στην αναθεώρηση πολυτροπικών κειμένων χωρίς να χάνεται η πολυτροπικότητα στην κατασκευή τους.

Κείμενα

Το σενάριο περιλαμβάνει:

- 4 κείμενα παρουσίασης από τον/την εκπαιδευτικό: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ1.3, ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ2, ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ3, ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ4.1, ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5 (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού)

Το σενάριο αξιοποιεί τα κείμενα:

Ημερολόγιο της Χαράς, από το βιβλίο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 6

Ο κόρακας και η αλεπού, από το βιβλίο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 14

Μαυράκη, Έρη, 2011.

[Η τελευταία δροσοσταλίδα](#), εκδόσεις Βακχικών.

[MORMO: Level D': Chapter 36: The Fox and the Raven](#) (βίντεο)

[Ιστοσελίδες Μουσείων Τέχνης](#)

[Μουσείο Van Gogh – σελίδες για χρωματισμό](#)

[The Museum of Modern Art – διαδραστικό παιχνίδι](#)

[Μουσείο Μπενάκη – Παίξε με μια ζωγραφιά στην οθόνη σου!](#)

[Vincent Van Gogh Starry Night – παιχνίδι παζλ](#)

[Tate kids – Παιχνίδι αποκατάστασης έργων τέχνης](#)

[Tate kids – Ανακαλύπτοντας τον Turner](#)

[Tate kids – Δραστηριότητα ζωγραφικής σε περιστρεφόμενο καμβά](#)

Διδακτική πορεία / στάδια / φάσεις

Πιθανός αριθμός παιδιών: 20 (5 ομάδες των 4 παιδιών)

1η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (1ο ΔΙΩΡΟ) - «Το ημερολόγιο της Χαράς»

Η/Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη ένα αρχείο PowerPoint με το κείμενο του ημερολογίου της Χαράς (από το βιβλίο «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 6) κάνοντας ένα οπτικό – αναγνωστικό παιχνίδι, ώστε να συνειδητοποιήσουν τα παιδιά

τον ρόλο των επιθέτων (βλ. αρχείο παρουσίασης «ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1.3»). Διαβάζουμε τα λόγια της κουκουβάγιας στη σελίδα 8 του ΒΜ.

Κάνουμε την άσκηση 1 στο τετράδιο εργασιών. Πρόκειται για δραστηριότητα διαγνωστικής αξιολόγησης, για να καθοριστεί το εύρος των προηγούμενων γνώσεων των παιδιών πάνω στο οποίο θα δημιουργήσει σκαλωσιά ο εκπαιδευτικός. Στη συνέχεια δίνεται ένα φύλλο καταγραφής ([Φύλλο εργασίας 1](#)) στις ομάδες και εκτυπωμένα έργα ζωγραφικής μεγάλων Ελλήνων ζωγράφων από το cd-rom της Εθνικής Πινακοθήκης, τα οποία παρουσιάζονται και στο αρχείο παρουσίασης ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2.. Κάθε ομάδα περιγράφει τον πίνακα ζωγραφικής που της δίνεται, χρησιμοποιώντας όσα περισσότερα επίθετα μπορεί, ώστε να μπορούν οι υπόλοιπες να αναγνωρίσουν το έργο.

Η κάθε ομάδα διαβάζει την περιγραφή της. Γίνεται προβολή του αρχείου παρουσίασης «ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) και εντοπίζουμε ομοιότητες και διαφορές. Οι υπόλοιπες ομάδες κάνουν παρατηρήσεις για τις περιγραφές, προσθέτουν ή αφαιρούν στοιχεία στο κείμενο κάθε ομάδας. Πρόκειται για δραστηριότητα αυτοαξιολόγησης των παιδιών.

Στη συνέχεια, παίζουμε ένα παιχνίδι μνήμης με τα χαρακτηριστικά του κάθε πίνακα έτσι όπως τα καταγράψαμε (β' μέρος από το αρχείο παρουσίασης «ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2»), όπου οι πίνακες εμφανίζονται και εξαφανίζονται.

Γίνεται προβολή των έργων ζωγραφικής και πραγματοποιείται μια «πρωτότυπη» έκθεση ζωγραφικής που περιλαμβάνει τα έργα των ζωγράφων και έργα των παιδιών που δημιουργήθηκαν με αφορμή αυτά. Δίπλα αναρτάται το κείμενο των ομάδων που αφορά τον κάθε πίνακα. Η δραστηριότητα της ζωγραφικής μπορεί να προετοιμαστεί και σε ώρα της Ευέλικτης ή των Εικαστικών.

2η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (2ο ΔΙΩΡΟ) - «Βλέπω το έργο που περιέγραψα»

Διαβάζουμε το e-book της Έρης Μαρβάκη [«Η τελευταία δροσοσταλίδα»](#). Συζητούμε για τα επίθετα που χρησιμοποιεί στην περιγραφή του παλατιού, των νυμφών, των



χώρων και των προσώπων που εμφανίζονται στις σκηνές του παραμυθιού. Ανασυνθέτουμε την αφήγηση χωρίς επίθετα, για να εντοπίσουμε τη διαφορά στις οπτικές εικόνες που δημιουργούνται κατά την ανάγνωση. Αντιπαραβάλλουμε την εικόνα που δημιουργείται από τα επίθετα που χρησιμοποιούνται για το παλάτι των νυμφών και το παλάτι της κακιάς νεράιδας.

Δείχνουμε πάλι το αρχείο παρουσίασης με τους πίνακες ζωγραφικής και περιγράφει προφορικά η κάθε ομάδα τον πίνακα που είχε αρχικά να περιγράψει. Πρόκειται για δραστηριότητα διαμορφωτικής αξιολόγησης προηγούμενων σταδίων, η οποία λειτουργεί ανατροφοδοτικά για τον εκπαιδευτικό. Οι ομάδες προχωρούν στη σύνθεση αφηγηματικών κειμένων με ήρωες από τους πίνακες ζωγραφικής χρησιμοποιώντας επίθετα, για να κάνουν το κείμενό τους πιο ζωντανό και παρομοιώσεις για να δημιουργήσουν εικόνες. Χρησιμοποιούν τα κείμενα της προηγούμενης δραστηριότητας για ανατροφοδότηση των νέων κειμένων.

Τα κείμενα συμπληρώνουν την «έκθεση ζωγραφικής» που δημιουργήθηκε στην πρώτη δραστηριότητα δίπλα στους πίνακες που είχαν ζωγραφίσει τα παιδιά.

Η εκπαιδευτικός τα φωτογραφίζει ή εναλλακτικά τα σκανάρει, για να χρησιμοποιηθούν στην επόμενη δραστηριότητα περιγράφοντας στα παιδιά το κάθε βήμα που κάνει, για να εισαχθούν τα σκαναρισμένα κείμενα σε αρχείο με το όνομα της κάθε ομάδας.

3η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (3ο ΔΙΩΡΟ) - «Παίζοντας με τις εικόνες»

Στο εργαστήριο Η/Υ τα παιδιά δημιουργούν φακέλους με το όνομα της ομάδας τους και κατασκευάζουν ένα κείμενο παρουσίασης με τους πίνακες και το κείμενό τους. Η κάθε ομάδα μπορεί να διαλέξει κείμενα και πίνακες άλλων ομάδων.

Με το [Φύλλο εργασίας 2](#), πλοηγούνται στο διαδίκτυο σε ιστοσελίδες μουσείων και παίζουν με τα on-line παιχνίδια που υπάρχουν:

[Μουσείο Van Gogh – σελίδες για χρωματισμό](#)

[The Museum of Modern Art – διαδραστικό παιχνίδι](#)



[Μουσείο Μπενάκη – Παίξε με μια ζωγραφιά στην οθόνη σου!](#)

[Vincent Van Gogh Starry Night – παιχνίδι παζλ](#)

[Tate kids – Παιχνίδι αποκατάστασης έργων τέχνης](#)

[Tate kids – Ανακαλύπτοντας τον Turner](#)

[Tate kids – Δραστηριότητα ζωγραφικής σε περιστρεφόμενο καμβά](#)

Περιγράφουν προφορικά τους πίνακες που συνάντησαν και αντιγράφουν και επικολλούν στο αρχείο παρουσίασης της ομάδας τους όσους από αυτούς θέλουν.

Παίζουμε το παιχνίδι *Βρες τι έχω στο μυαλό μου*, από το αρχείο παρουσίασης «ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Πρόκειται για δραστηριότητα διαμορφωτικής αξιολόγησης για την έως τώρα πωρεία του σεναρίου και τον βαθμό εξοικείωσης με τους αρχικούς στόχους.

4η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (4ο ΔΙΩΡΟ)- «Ψάχνω ανάμεσα στα ίδια»

Γίνεται συζήτηση για τους λόγους που οι άνθρωποι χρησιμοποιούν επίθετα. Εντοπίζουμε τη σύνδεση επωνύμου-επιθέτου (προσώπου, «όλοι οι Γιάννηδες αλλά ο Γιάννης Ιωαννίδης») με τα επίθετα που προσδιορίζουν αντικείμενα.

Γίνεται προβολή του αρχείου παρουσίασης «ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Ενσωματώνονται έτσι οι δραστηριότητες στη σελίδα 8, 9 του ΒΜ και 3 του ΤΕ (σ. 52), ενώ ταυτόχρονα δομείται η έννοια του επιθέτου όσον αφορά το γραμματικό-μεταγνωστικό επίπεδο.

Κάνουμε την άσκηση 4 στο ΤΕ του μαθητή και παίζουμε το παιχνίδι των αντιθέτων (ψυχοκινητική δραστηριότητα με παγωμένες εικόνες). Συζητούμε για την έννοια του αντίθετου (κυρίως με διπολικές έννοιες) και του συνώνυμου. Χρησιμοποιούμε αρχικά τα ρήματα (τα παιδιά, στο συγκεκριμένο επίπεδο ψυχοσυναισθηματικής ανάπτυξης, είναι πιο εξοικειωμένα με τη χρήση των ρημάτων και έτσι είναι πιο εύχρηστα για την έναρξη μιας βιωματικής δραστηριότητας) αν κάθομαι, δεν μπορώ να είμαι όρθιος, αν τρέχω, δεν μπορώ να περπατώ. Αν γελάω, δεν

μπορώ ταυτόχρονα να κλαίω. Στη συνέχεια περνούμε στη χρήση των επιθέτων (λεπτός/χονδρός, παλιός/ καινούριος, άσπρος/μαύρος).

Παίζουμε ένα θεατρικό παιχνίδι με τα σπίτια του Κοντού Γίγαντα και του Ψηλού Νάνου, του Καλόκαρδου Λύκου και των Τριών Κακών Γουρουνιών. (Περιγράφουμε πώς ντύνονται, πώς τρώνε, πώς φαίνονται). Η εκπαιδευτικός καταγράφει στον πίνακα τις λέξεις που χρησιμοποιούν τα παιδιά κατά το παιχνίδι.

Στη συνέχεια, στο ίδιο παιχνίδι οι λέξεις χάνονται. Οι λέξεις που χρησιμοποιήσαμε πριν, εξαφανίζονται από το λεξικό και πρέπει να ανακαλύψουμε άλλες που να σημαίνουν το ίδιο (συνώνυμα). Δίνεται στις ομάδες λίγος χρόνος, για να βρουν τις λέξεις τους και στη συνέχεια επαναλαμβάνεται το δρώμενο με διαφορετικές λέξεις. Η εκπαιδευτικός τις καταγράφει δίπλα στις αρχικές και στο τέλος της δραστηριότητας ελέγχουμε τις λέξεις μας και εντοπίζουμε συνώνυμα. Τέλος κάνουμε την άσκηση 5 στο ΤΕ (σ.54)

5η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (5ο ΔΙΩΡΟ) - «Σαν....»

Παρουσιάζεται το αρχείο παρουσίασης «ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Τα παιδιά αναγνωρίζουν τις τυποποιημένες εκφράσεις παρομοιώσεων της καθημερινότητας και κάνουν την άσκηση 6 στο ΤΕ (σ. 54). Τέλος, βλέπουμε τη διαφορά της παρομοίωσης στον καθημερινό και τον λογοτεχνικό λόγο μέσα από το αρχείο παρουσίασης.

Κάνουμε την άσκηση 7 του ΒΜ εξηγώντας την τεχνική της σύνθεσης του συγκριτικού βαθμού των επιθέτων. Στη συνέχεια κάνουμε αστεία τετράστιχα ή λίμερικς σε ομάδες.

Οι ομάδες ηλεκτρολογούν τα τετράστιχά τους, ενσωματώνουν σε αυτά εικόνες και στη συνέχεια τα μοιράζονται με τις υπόλοιπες ομάδες. Τα τετράστιχα εκτυπώνονται και συμπληρώνεται η έκθεση στο ταμπλό της τάξης.

6η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ (6ο ΔΙΩΡΟ) - «Ο κόρακας και η αλεπού....»



Ξεκινώντας διαβάζουμε το παραμύθι «ο Κόρακας και η αλεπού» (σελ 14 του ΒΜ). Μπορούμε να παρακολουθήσουμε το αντίστοιχο βίντεο του προγράμματος MORMO ([Level D': Chapter 36: The Fox and the Raven](#)) αξιοποιώντας και τις δραστηριότητες που περιλαμβάνει η ιστοσελίδα.

Διασθητικά και μέσα από προτάσεις συμπληρώνουμε τον πίνακα του βιβλίου κλίνοντας τα ουσιαστικά σε -ας

Παίζουμε σε θεατρικό δρώμενο το παραμύθι.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 (ΟΜΑΔΑ 1)

Στην εικόνα βλέπετε τον πίνακα του Νικόλαου Γύζη (Γιάντες).
Θυμηθείτε την περιγραφή της Χαράς και περιγράψτε τον πίνακα για
τους συμμαθητές σας. (ΜΥΣΤΙΚΟ: Χρησιμοποιήστε σαν οδηγό τα
βέλη και θυμηθείτε τι έκανε ξεχωριστό το κείμενο της Χαράς.)
Βλέπουμε ένα κορίτσι

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

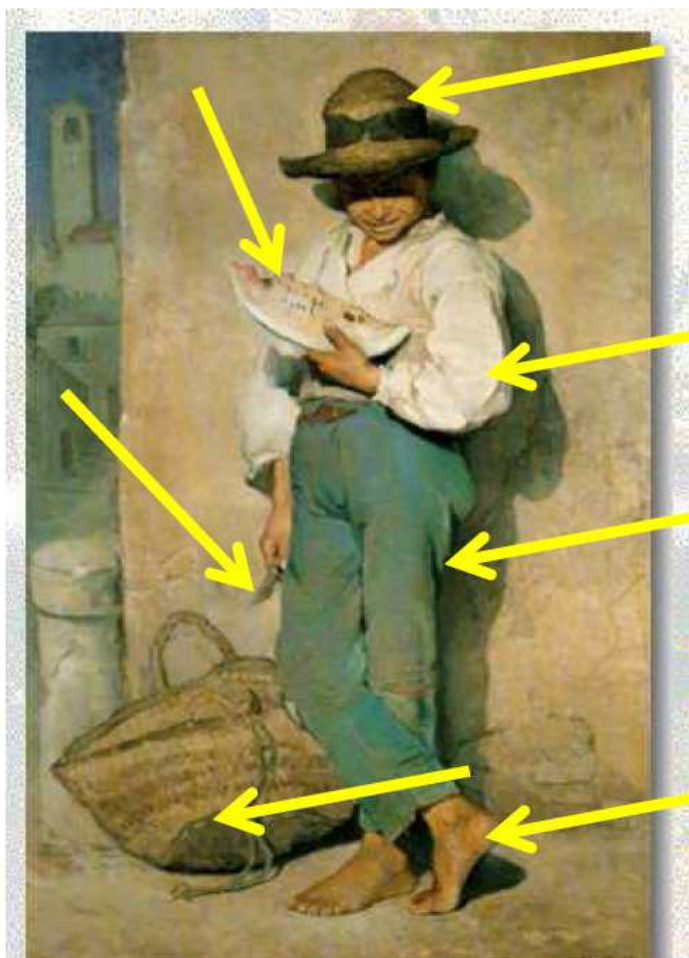


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 (ΟΜΑΔΑ 2)

Στην εικόνα βλέπετε τον πίνακα του Πανταζή Περικλή (*Μάγκας που τρώει καρπούζι*). Θυμηθείτε την περιγραφή της Χαράς και περιγράψτε τον πίνακα για τους συμμαθητές σας. (ΜΥΣΤΙΚΟ: Χρησιμοποιήστε σαν οδηγό τα βέλη και θυμηθείτε τι έκανε ξεχωριστό το κείμενο της Χαράς.)

Βλέπουμε ένα αγόρι

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



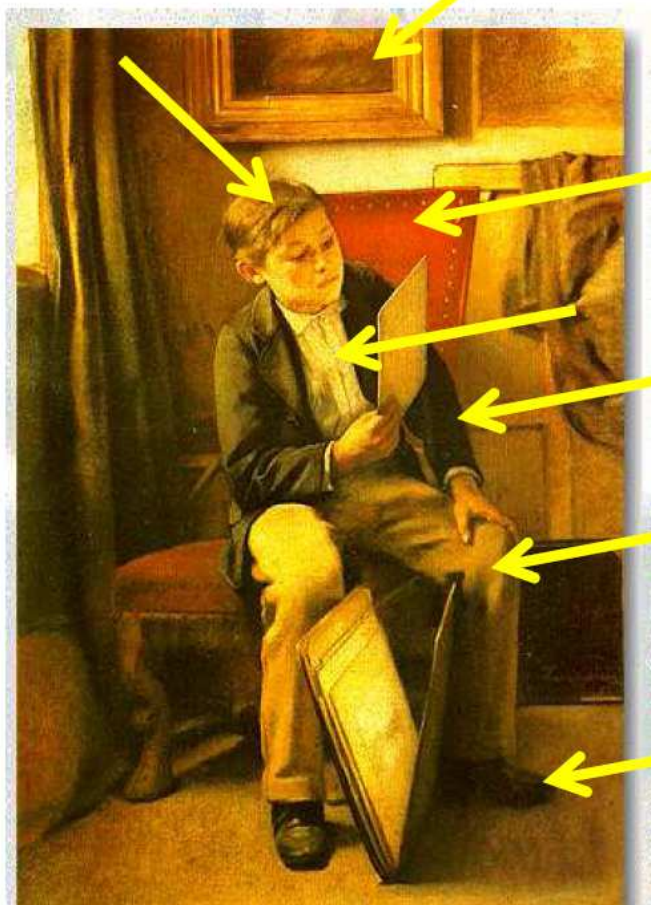
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 (ΟΜΑΔΑ 3)

Στην εικόνα βλέπετε τον πίνακα του Ζαχαριά Ιωάννη (Ο μαθητής)

Θυμηθείτε την περιγραφή της Χαράς και περιγράψτε τον πίνακα για τους συμμαθητές σας. (ΜΥΣΤΙΚΟ: Χρησιμοποιήστε σαν οδηγό τα βέλη και θυμηθείτε τι έκανε ξεχωριστό το κείμενο της Χαράς.)

Βλέπουμε ένα αγόρι

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



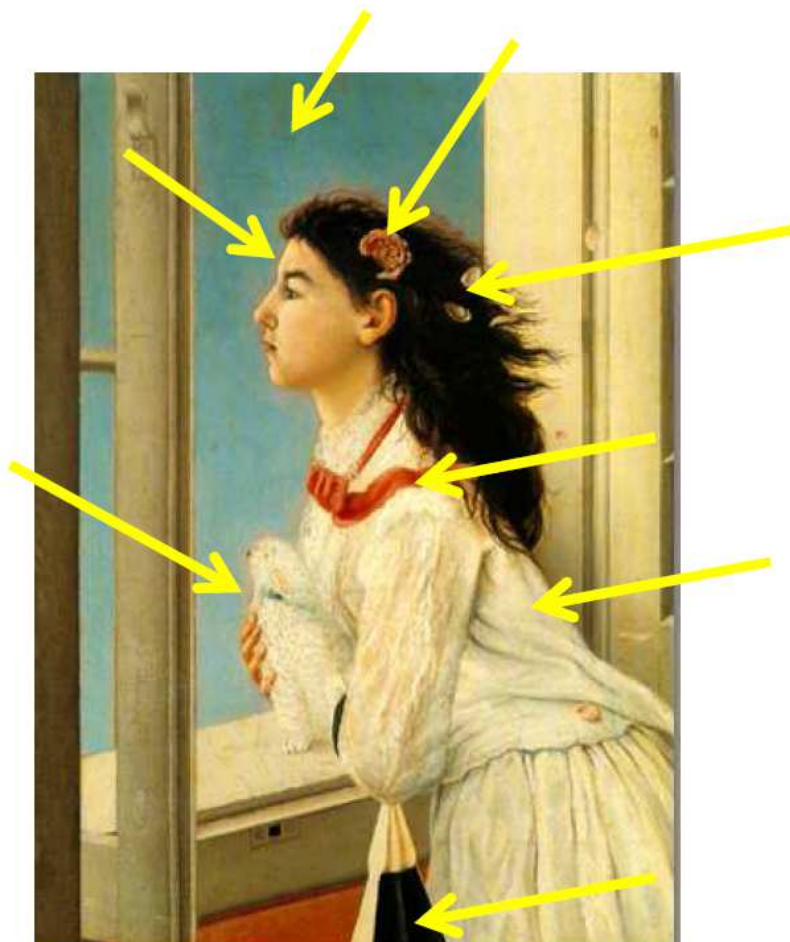
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 (ΟΜΑΔΑ 4)

Στην εικόνα βλέπετε τον πίνακα του *Αβλιχου Γεώργιου (Κοπέλα στο παράθυρο)*

Θυμηθείτε την περιγραφή της Χαράς και περιγράψτε τον πίνακα για τους συμμαθητές σας. (ΜΥΣΤΙΚΟ: Χρησιμοποιήστε σαν οδηγό τα βέλη και θυμηθείτε τι έκανε ξεχωριστό το κείμενο της Χαράς.)

Βλέπουμε ένα κορίτσι

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



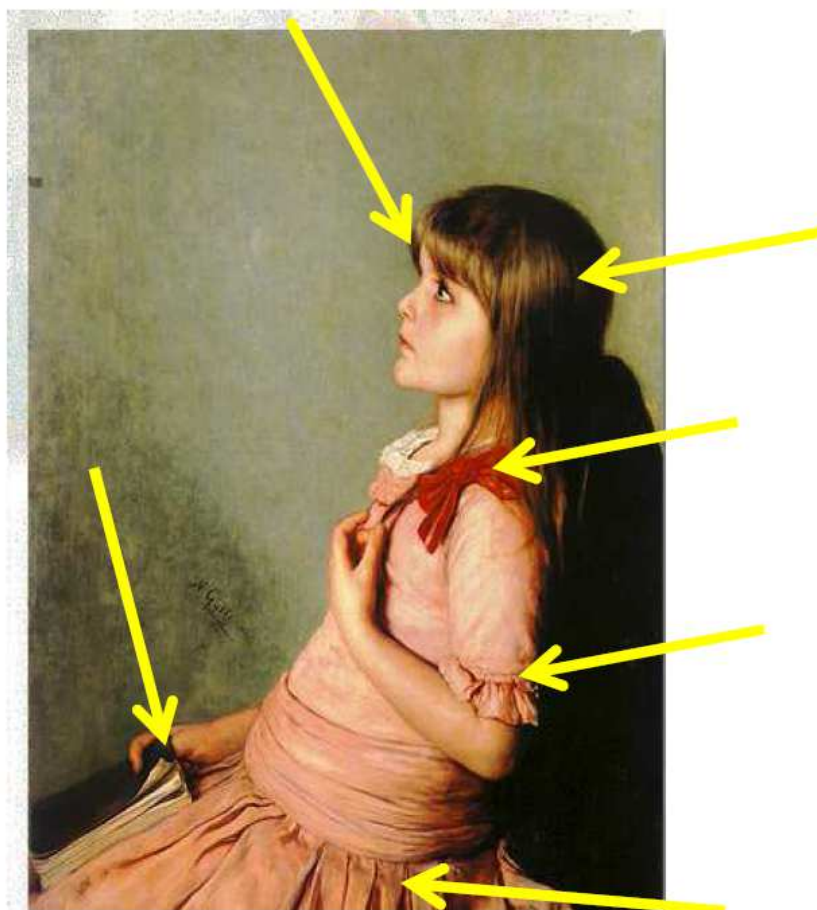
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 (ΟΜΑΔΑ 5)

Στην εικόνα βλέπετε τον πίνακα του Νικόλαου Γύζη (Η αποστήθιση)

Θυμηθείτε την περιγραφή της Χαράς και περιγράψτε τον πίνακα για τους συμμαθητές σας. (ΜΥΣΤΙΚΟ: Χρησιμοποιήστε σαν οδηγό τα βέλη και θυμηθείτε τι έκανε ξεχωριστό το κείμενο της Χαράς.)

Βλέπουμε ένα κορίτσι

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 (ΟΜΑΔΑ 6)

Στην εικόνα βλέπετε τον πίνακα του Δούκα Εκτώρα (Παιδιά με μήλα)

Θυμηθείτε την περιγραφή της Χαράς και περιγράψτε τον πίνακα για τους συμμαθητές σας. (ΜΥΣΤΙΚΟ: Χρησιμοποιήστε σαν οδηγό τα βέλη και θυμηθείτε τι έκανε ξεχωριστό το κείμενο της Χαράς.)

Βλέπουμε τρία παιδιά

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

1. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση
<http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=270&lang=en>

Δείτε τα έργα του ζωγράφου και επιλέξτε ένα για να το περιγράψετε στους συμμαθητές σας.

2. Εκτυπώστε το φύλλο με το δωμάτιο του ζωγράφου και βάψτε το με βάση την περιγραφή που θέλετε να δώσετε.

Προσέξτε :

Χώρος

Αντικείμενα (υλικό, χρώμα, θέση)

3. Πάτε στις παρακάτω διευθύνσεις:

- <http://www.moma.org/interactives/destination/#>
- <http://www.benaki.gr/index.asp?lang=gr&id=30401>
- <http://puzzles.about.com/library/jigsaws/blstarrynight.htm>
- http://painting.about.com/ai/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=painting&cdn=hobbies&tm=125&gps=104_10_1360_997&f=00&tt=14&bt=1&bts=1&st=39&zu=http%3A//www.nga.gov/kids/zone/mobile.htm
- <http://kids.tate.org.uk/games/art-lab/>
- <http://kids.tate.org.uk/games/discovering-turner/>

- παίζετε με τους πίνακες και διαλέξετε έναν για να τον περιγράψετε στους μαθητές σας.
- παίζετε ένα παιχνίδι ή φτιάχνετε ένα πάζλ και περιγράψτε στους συμμαθητές σας την εμπειρία σας.

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΕΔΩ ΤΙΣ
ΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ
ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ ΝΑ
ΚΑΝΕΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ
ΣΑΣ ΠΙΟ ΖΩΝΤΑΝΟ



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να εξακτινωθεί τόσο στο μάθημα των Εικαστικών όσο και στη Θεατρική Αγωγή. Μπορεί να συμπεριλάβει video όπου γίνεται διήγηση στη νοηματική γλώσσα του μύθου «Ο κόρακας και η αλεπού» και να ενσωματώσει στοιχεία της Ειδικής Αγωγής. Παράλληλα μπορεί να αποτελέσει έναυσμα για ενσωμάτωση των on-line δραστηριοτήτων των μουσείων τέχνης στο μάθημα των ΤΠΕ.

Τέλος, μπορεί να επεκταθεί στην ώρα της Φιλαναγνωσίας, αφού υπάρχουν βιβλία τέχνης που με αφηγηματικό κείμενο ερμηνεύουν κάποιον πίνακα ή πίνακες μεγάλων ζωγράφων και να ολοκληρωθεί με την επίσκεψη σε ένα μουσείο Τέχνης.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΟΥ ΜΕ ΤΑ ΑΠΣ & ΔΕΠΣ:

Το σενάριο εντάσσεται στους στόχους των ΑΠΣ & ΔΕΠΣ συνδέοντας τη διδασκαλία δομικών στοιχείων της γλώσσας και γραμματικών φαινομένων με βιωματικό τρόπο.

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΔΟΜΗ ΤΟΥ:

Το σενάριο είναι έτσι οργανωμένο, ώστε να υπάρχει διαρκής μετάβαση από το επίπεδο της ομάδας στην ολομέλεια και αντίστροφα, ενώ διατηρείται τόσο η εξατομικευμένη όσο και η καθοδηγούμενη διερευνητική μάθηση. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται μπορούν να μειωθούν ή να διεκρινθούν και να ενσωματώσουν και άλλα πεδία του ΑΠΣ τόσο από το μάθημα της Γλώσσας όσο και από άλλα μαθήματα.

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΟΠΤΙΚΗ:

Η οργάνωση του σεναρίου με βάση τη λειτουργία των ομάδων, δεν παραβλέπει την ατομική ευθύνη και δραστηριότητα. Παράλληλα αποδέχεται τις ατομικές δεξιότητες και την ανάδειξη αυτών, εφόσον όμως εντάσσονται σε ένα ευρύτερο παιδαγωγικό πλαίσιο που αναγνωρίζει σε κάθε παιδί μια ξεχωριστή δεξιότητα την οποία αναδεικνύει στην ολομέλεια. Στόχος είναι η ανάπτυξη ισχυρών εσωτερικών κινήτρων



και η αναγνώριση της σχολικής (τυπικής) μάθησης σαν κομμάτι της ευρύτερης μάθησης με στόχο την κατανόηση του κόσμου και την ένταξη σε αυτόν.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αποστολίδου, Β. & Ε. Χοντολίδου, 2002. *Λογοτεχνία και εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω –Δαρδανός.

Αποστολίδου, Β., Καπλάνη Β., Χοντολίδου, Ε. 2000., *Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Αθήνα: Τυπωθήτω –Δαρδανός, 161-168.

Γρόσδος, Σ. & Ε. Ντάγιου 2003. *Γλώσσα και Τέχνη, Γλωσσικές δραστηριότητες για το δημοτικό σχολείο σύμφωνα με τη λειτουργική χρήση της γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

Kostouli, T. 2005a. *Writing in Context(s). Textual Practices and Learning Processes in Sociocultural Settings*. Boston:Springer.

Kostouli, T. 2005b. Co-constructing writing contexts in classrooms: Scaffolding, Collaboration, and asymmetries of knowledge, in Kostouli, Tr.(ed) *Writing in Context(s). Textual Practices and Learning Processes in Sociocultural Settings*. Boston: Springer: 93-116

Kostouli, T. 2007. Principles of “effective” teaching and learning in literacy classrooms: A multilayered approach to dialogic discourse. *Ανακοίνωση στο Διεθνές Συνέδριο για τη Διδακτική της γλώσσας*. Exeter, England 27-29/03/2007

Κωστούλη, Τ. 2001γ. Η διδασκαλία ως επικοινωνιακή διαδικασία διαπραγμάτευσης γνώσεων: Οι επιπτώσεις στη διεύρυνση της επικοινωνιακής ικανότητας των παιδιών. *Πρακτικά Συνεδρίου με τίτλο 'Μάθηση και διδασκαλία της ελληνικής ως μητρικής και ως δεύτερης γλώσσας'*. Βάμβουκας, Μιχ. και Χατζηδάκη, Ασπ. (επιμ.). (179-88). Ρέθυμνο: Ατραπός.

Landow, G. 2006. *Hypertext 3.0, Critical Theory and the New Media in the Era of Globalization*. J.Hopkins University Press, Baltimore.

Kristeva, J. 1989 [1981]. *Language, the Unknown: An Initiation into Linguistics*. Trans.Ann M. Menke. New York: Columbia University Press.



Willinsky, J. 1990. *The new literacy: Redefining reading and writing in the schools*. New York: Routledge.