



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Ας παίξουμε... Όνομα, Ζώα, Φυτό...!»

Συγγραφή: ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ ΧΡΥΣΟΥΛΑ

Εφαρμογή: ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ ΧΡΥΣΟΥΛΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2014



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Ας παίξουμε... Όνομα, Ζώα, Φυτά...!

Δημιουργός

Χρυσούλα Καραγιάννη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Νοέμβριος – Δεκέμβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, ενότητα 4 «Το σύννεφο έφερε βροχή», βιβλίο μαθητή, σσ. 64–69 και τετράδιο εργασιών, σσ. 58–63 (υποενότητες «Με βάρκα και σωσίβιο», «Μόνος στο σκοτάδι», «Χωρίς φως»).

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 11 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος

Χρήση του φυλλομετρητή για συλλογή πληροφοριών και εικόνων μέσα από επιλεγμένες ιστοσελίδες καθώς και για τη χρησιμοποίηση ψηφιακών εργαλείων.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή



Με δεδομένο ότι το μεγαλύτερο μέρος του σεναρίου στηρίζεται σε ομαδικές δραστηριότητες, απαιτείται εξοικείωση τόσο του εκπαιδευτικού όσο και των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.

Χρειάζεται, επίσης, ο δάσκαλος να εκτυπώσει τα αρχεία Word «Ταυτότητα του ζώου» και τις φωτογραφίες των ζώων τις οποίες θα πρέπει τα παιδιά να κολλήσουν στα φύλλα δραστηριοτήτων.

Ο εκπαιδευτικός επιβάλλεται να αποθηκεύσει στους υπολογιστές του σχολείου τα αρχεία PowerPoint, να εγκαταστήσει τα λογισμικά Revelation Natural Art (RNA) και Hypersnap, να ανοίξει λογαριασμό στην ιστοσελίδα που φιλοξενεί το ψηφιακό εργαλείο [Zoo Burst](#) και να διασφαλίσει τη σύνδεση στο διαδίκτυο για όλους τους υπολογιστές. Επιβάλλεται, επίσης, να ελέγξει αν λειτουργούν οι υπερσυνδέσεις των αρχείων PowerPoint που δίνονται στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου.

Είναι σκόπιμο να αφιερωθεί εύλογος χρόνος, είτε κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας είτε στην αρχή, για την εξοικείωση των παιδιών με τα ψηφιακά εργαλεία RNA και [Zoo Burst](#).

Από άποψη υλικοτεχνικής υποδομής απαιτείται η ύπαρξη 7-8 Η/Υ και βιντεοπροβολέα.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αποτελεί μια πολύμορφη και σύγχρονη απόδοση του παιχνιδιού «Όνομα, Ζώα, Φυτά...». Το προς διδασκαλία γράμμα προκύπτει με την έναρξη του παιχνιδιού, η οποία υλοποιείται με την κλασική της μορφή. Από 'κει και πέρα το παιχνίδι παίρνει



άλλες διαστάσεις. Οι μαθητές, μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων, οδηγούνται στη δημιουργία της «Ταυτότητας ενός Ζώου», η οποία περιλαμβάνει το είδος του ζώου, το όνομά του, τη χώρα που ζει, τα χρώματα, τα φαγητά και το επάγγελμα που προτιμά, την περιγραφή της εξωτερικής εμφάνισης και του χαρακτήρα του. Το «ταξίδι αποτύπωσης» της ταυτότητας του ζώου περιλαμβάνει μία σειρά διαδικτυακών περιηγήσεων, σε αρκετές ιστοσελίδες, με στόχο την εύρεση πληροφοριών και μία απόδραση στον χώρο της τέχνης, μέσα από τη δημιουργική έκφραση και την ανάπτυξη της φαντασίας που αναδεικνύονται με τη βοήθεια των ψηφιακών εργαλείων ζωγραφικής.

Η ολοκληρωμένη έκδοση της «Ταυτότητας του ζώου» χρησιμοποιείται στη συνέχεια ως ένα είδος σχεδιαγράμματος και ταυτόχρονα πηγή έμπνευσης, για τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού pop-up βιβλίου, με τη βοήθεια του οποίου οι μαθητές δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα και εξοικειώνονται διαισθητικά με την παραγωγή αφηγηματικού και περιγραφικού λόγου.

Επιπρόσθετα το σενάριο αισθητοποιεί με πρακτικό και παιγνιώδη τρόπο την έννοια της 'γλωσσικής δομής' (λέξη, φράση, κείμενο, κεφαλαία και μικρά γράμματα, χρήση των σημείων στίξης) και την ταξινόμηση των λέξεων σε κατηγορίες (ουσιαστικά –κύρια και κοινά–, επίθετα, ρήματα).

Το σενάριο αυτό θα λέγαμε ότι είναι ένα «μοτίβο». Αποτελείται από τρεις ενότητες. Η κάθε ενότητα ακολουθεί την ίδια διδακτική πορεία και αναφέρεται σε ένα διαφορετικό γράμμα. Η πρώτη ενότητα αναφέρεται στο γράμμα Β, η δεύτερη ενότητα στο γράμμα Δ και η τρίτη ενότητα στο γράμμα Φ. Παρουσιάζονται αναλυτικά και οι τρεις ενότητες. Οι τρεις ενότητες έχουν ακριβώς την ίδια δομή, τις ίδιες δραστηριότητες και τους ίδιους στόχους. Η διαφορά μεταξύ των τριών ενοτήτων είναι ο βαθμός καθοδήγησης του εκπαιδευτικού. Ξεκινάει με αυστηρή καθοδήγηση στην πρώτη ενότητα, αυξάνοντας προοδευτικά τον βαθμό ανεξαρτησίας του μαθητή κατά την υλοποίηση των επόμενων δύο ενοτήτων.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η κατανόηση του σύγχρονου περιβάλλοντος περνά αναγκαστικά μέσα από την κατανόηση του λόγου (Βεκρής & Χοντολίδου 2003), προφορικού και γραπτού. Τα τελευταία χρόνια τα κείμενα έχουν αλλάξει. Η είσοδος της εικόνας (σχέδιο, φωτογραφία, σχεδιάγραμμα, κινούμενη εικόνα) και της μουσικής αντικατέστησαν ένα μέρος του προφορικού και του γραπτού λόγου (Στάμου, Τρανός, Χατζησαββίδης 2004). Στόχος του σχολείου θα πρέπει να είναι η βελτίωση της ετοιμότητας και της ποιότητας της αναγνωστικής προσέγγισης διαφόρων πολυτροπικών κειμένων (Στάμου, Τρανός & Χατζησαββίδης 2004).

Στο πλαίσιο αυτό επιχειρεί να κινηθεί το παρόν σενάριο. Απώτερος σκοπός του σεναρίου είναι η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων με τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού pop-up βιβλίου. Το ηλεκτρονικό βιβλίο δίνει στον μαθητή τη δυνατότητα να συνθέσει κείμενα συνδυάζοντας «περισσότερους από έναν σημειωτικούς τρόπους (γραπτός λόγος, προφορικός λόγος, εικόνα, φωτογραφία, σχεδιάγραμμα, χρώμα, γραμματοσειρά, μουσική, ήχος, κινούμενη εικόνα)» (Στάμου, Τρανός & Χατζησαββίδης 2004). Επιπρόσθετα, η δημιουργία του ηλεκτρονικού βιβλίου εξοικειώνει διαισθητικά τα παιδιά με την παραγωγή αφηγηματικών και περιγραφικών κειμένων.

Η δημιουργία της «Ταυτότητας του ζώου» κι η μετέπειτα χρήση και συνεισφορά της στο «χτίσιμο» του e-book αποτελεί ένα πολυτροπικό σχεδιάγραμμα, ένα σχέδιο, με τη βοήθεια του οποίου οδηγούνται οι μαθητές στην παραγωγή γραπτού λόγου. Σύμφωνα με τον Χατζησαββίδη (2003) «ο όρος Σχέδιο (Design), ο οποίος εισάγεται από τους θεωρητικούς των πολυγραμματισμών, τείνει να αντικαταστήσει τους παραδοσιακούς όρους 'γράψιμο' και 'παραγωγή γραπτού λόγου' (...). Το Σχέδιο αποτελεί μία δυναμική διαδικασία που περιλαμβάνει αναζήτηση πηγών, επιλογή, συνδυασμό και σύνθεση». Η διαδικασία συμπλήρωσης του φύλλου δραστηριοτήτων



«Γαυτότητα του Ζώου» θεωρούμε πως λειτουργεί –ως έναν βαθμό– ως Σχέδιο, με την έννοια που περιγράφηκε παραπάνω.

Στο σενάριο υπάρχει επίσης ένας μεγάλος αριθμός δραστηριοτήτων που στοχεύουν στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου και στη χρησιμοποίηση των νέων λέξεων με τρόπο τέτοιο, ώστε να διευρυνθεί τόσο το παθητικό, όσο και το ενεργητικό λεξιλόγιο του μαθητή. Οι μαθητές προσεγγίζουν το λεξιλόγιο διαφόρων θεματικών περιοχών, ξεκινώντας από τις πιο εύχρηστες λέξεις, και συνεχίζουν χρησιμοποιώντας βαθμιαία τις περισσότερο ειδικές και κατάλληλες (ΔΕΠΠΣ Γλώσσας, Α΄ Δημοτικού).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργική τους σκέψη·
- να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από τη συνεργατική μάθηση·
- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία αναζήτησης πληροφοριών·
- να γνωρίσουν χρώματα, ζώα, χώρες, φυτά που δεν γνώριζαν προηγουμένως.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να αποσαφηνίσουν, να εμπλουτίσουν και να σταθεροποιήσουν το σχετικό λεξιλόγιό τους·
- να εξοικειωθούν διαισθητικά με τη γραπτή περιγραφή ζώων, αντικείμενων και τοπίων·
- να εξοικειωθούν διαισθητικά με την παραγωγή αφηγηματικού κειμένου·
- να κατανοήσουν τα μέρη του λόγου: ουσιαστικό, επίθετο, ρήμα·
- να διακρίνουν τη χρήση των κεφαλαίων και των πεζών γραμμάτων·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση των σημείων στίξης (τελεία, θαυμαστικό, ερωτηματικό).



Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να κατανοήσουν τη χρησιμότητα ενός αρχείου παρουσίασης (PowerPoint) για τη συστηματοποίηση και συγκέντρωση πληροφοριών γύρω από ένα θέμα·
- να γνωρίσουν τη λειτουργικότητα της εικόνας και του ήχου σε πολυτροπικά κείμενα·
- να εξοικειωθούν με τα περιβάλλοντα των ψηφιακών εργαλείων RNA και Zoo Burst·
- να δημιουργήσουν πολυτροπικά κείμενα·
- να εξοικειωθούν με τη συμπλήρωση ενός φύλλου δραστηριοτήτων·
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης της εργασίας τους.

Διδακτικές πρακτικές

Ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του καθοδηγητή, του συντονιστή και του συμβούλου. Ταυτόχρονα δίνει έμφαση και διευκολύνει την ανάπτυξη κλίματος συνεργασίας μεταξύ των μελών των ομάδων. Με την κατά κανόνα ομαδοσυνεργατική προσέγγιση που εφαρμόζεται αναπτύσσονται οι διαμαθητικές σχέσεις και η επικοινωνία και το ομαδικό πνεύμα. Στην πρώτη ενότητα, η διδασκαλία για το γράμμα Β ξεκινάει με αυστηρή καθοδήγηση των παιδιών από την πλευρά του εκπαιδευτικού. Στόχος είναι στην τρίτη ενότητα, όπου γίνεται η διδασκαλία του γράμματος Φ, να αυξηθεί ο βαθμός ανεξαρτησίας και αυτονομίας των μαθητών.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Η διδασκαλία ξεκινάει με το παιχνίδι «Όνομα, Ζώα, Φυτά». Ο δάσκαλος εξηγεί αρχικά, στην ολομέλεια της τάξης, του κανόνες του παιχνιδιού πληροφορώντας τα παιδιά πως θα λέει την αλφαβήτα από μέσα του (στο μυαλό του) και στο άκουσμα της λέξης «στοπ» –από την τάξη– θα σταματάει. Προφανώς ο δάσκαλος πρέπει να



σταματήσει στο γράμμα που σκοπεύει να διδάξει. Το γράμμα της πρώτης ενότητας είναι το *B*. Ακολουθούν τα γράμματα *Δ* και *Φ*.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο υλοποιεί μία πληθώρα στόχων του [Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), όπως η οργάνωση του προφορικού λόγου (να διηγείται το παιδί πραγματικά ή φανταστικά γεγονότα, να περιγράφει πρόσωπα, πράγματα και καταστάσεις), η κατάκτηση των βασικών δεξιοτήτων ανάγνωσης και κατανόησης γραπτών κειμένων, η αναζήτηση, η ανεύρεση, η κατανόηση και χρήση της πληροφορίας, η ανάπτυξη της ικανότητας του παιδιού να γράφει και να διατυπώνει γραπτά νοήματα, η αποσαφήνιση, η σταθεροποίηση και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου, η συνειδητοποίηση βασικών στοιχείων της δομής και της λειτουργίας της γλώσσας, με τη βοήθεια της διαίσθησης και της πρακτικής εφαρμογής κανόνων.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες, τα τελευταία χρόνια, διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση. Η εισαγωγή τους στα σχολεία έχει επιφέρει ή επιβάλλεται να επιφέρει μια σειρά από αλλαγές στον τρόπο της διδασκαλίας και στον ρόλο που καλείται να παίξει ο εκπαιδευτικός σε αυτό το νέο πλαίσιο. Στο παρόν σενάριο αναδεικνύεται η υποστηρικτική λειτουργία των Νέων Τεχνολογιών όσον αφορά την εφαρμογή μαθητοκεντρικών παιδαγωγικών πρακτικών και τη διαμόρφωση ενός απελευθερωτικού εκπαιδευτικού πλαισίου (Πάντζος 2011).

Η λειτουργική ένταξη των νέων τεχνολογιών στο σχολείο υλοποιείται με τη χρήση *α)* λογισμικού παρουσίασης, *β)* λογισμικών ζωγραφικής (RNA, Tux paint, Drawing for children), *γ)* του διαδικτύου ως μηχανής αναζήτησης πληροφοριών, *δ)* του ψηφιακού εργαλείου δημιουργίας pop-up e-book [Zoo Burst](#), *ε)* του λογισμικού με το οποίο μπορούμε να φωτογραφίσουμε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης του Η/Υ (Hypersnap), *στ)* του ψηφιακού εργαλείου εννοιολογικής χαρτογράφησης [bubble.us](#).

Κείμενα

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές



Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου

Πρόγραμμα Παρουσίασης

Λογισμικό ζωγραφικής RNA

Ψηφιακό εργαλείο ([Zoo Burst](#)).

Λογισμικό αποτύπωσης οθόνης (Hygersnap)

Ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης ([bubble.us](#))

Βίντεο

[«Ο Βιολιστής Βάτραχος»](#) και [«Ο δακρυσμένος δράκος»](#), από τη σειρά *Ένα γράμμα μια ιστορία* της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης

Ιστοσελίδες

[«Κατάλογος χωρών»](#), λήμμα από τη *Βικιπαίδεια*

[«Φυτά κηποτεχνίας»](#) από την ιστοσελίδα <http://www.anthorama.gr/>

[«Ηλεκτρονικός Θερμιδομετρητής»](#) από την ιστοσελίδα <http://www.diet4all.gr/>

[«Αλφαβητικός κατάλογος επαγγελμάτων»](#) από τον Οργανισμό Απασχολήσεως Εργατικού Δυναμικού

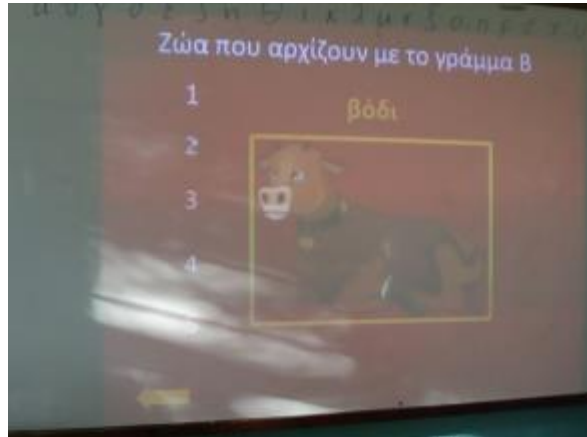
Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Ενότητα 1 – Γράμμα Β

1η–5η διδακτική ώρα

1η δραστηριότητα – Ολομέλεια

Η διδασκαλία ξεκίνησε με το παιχνίδι «όνομα, ζώα, φυτά» και η εκπαιδευτικός σταμάτησε στο γράμμα Β. Η πρώτη δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε στην ολομέλεια της τάξης. Αρχικά ζητήθηκε από τα παιδιά να βρουν ζώα από Β. Για κάθε ζώο που έλεγαν η εκπαιδευτικός πατούσε τον ανάλογο αριθμό στο αρχείο παρουσίασης «Παρουσίαση Ββ». Οι μαθητές βρήκαν τα ζώα βόδι, βάτραχος και βόας ενώ τα δύο ζώα (βακαλάος και βίσωνα) τους τα έδειξε η εκπαιδευτικός.

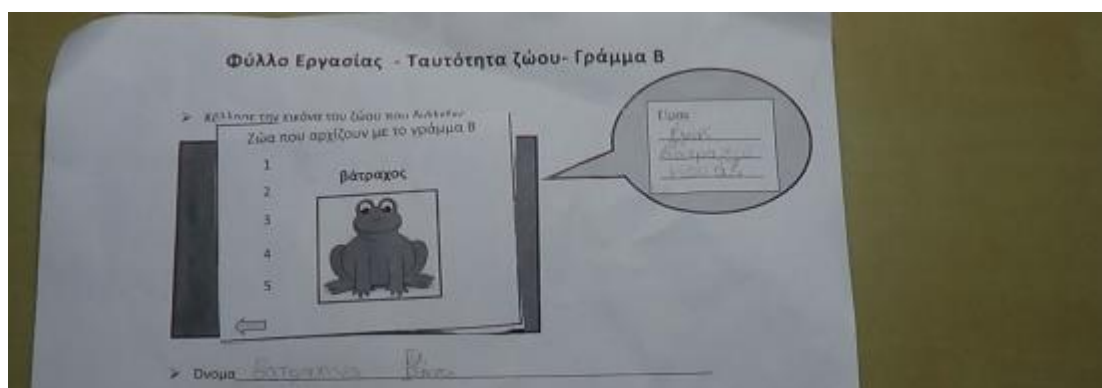
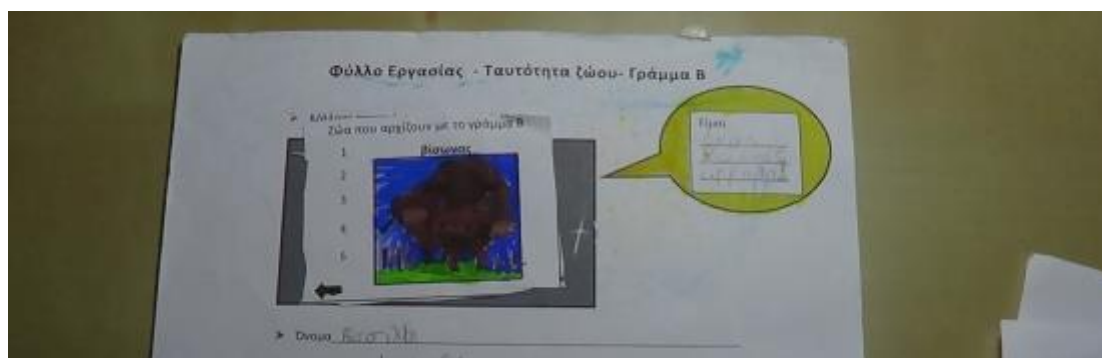


2η δραστηριότητα – Ομάδες

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ζήτησε από τις ομάδες να επιλέξουν ένα από τα 5 ζώα που παρουσιάστηκαν και έδωσε σε κάθε ομάδα την εικόνα του ζώου που επέλεξαν (την οποία είχε προηγουμένως εκτυπώσει). Μοίρασε μετά στους μαθητές το φύλλο εργασίας «Ταυτότητα ζώου γράμμα Β» πάνω στο οποίο τα παιδιά κόλλησαν την εικόνα με το ζώακι που είχαν επιλέξει. Ταυτόχρονα έγραψαν στο συννεφάκι (του φύλλου εργασίας), που ήταν δίπλα στην εικόνα, το είδος του ζώου που εικονίζονταν στην εικόνα τους π.χ. βάτραχος.



Έπειτα ζητήθηκε από κάθε ομάδα να προτείνει 1 ή και περισσότερα πιθανά ονόματα για το ζώακι που επέλεξε, τα οποία να αρχίζουν από Β. Οι μαθητές πρότειναν τα παρακάτω ονόματα : *Βασίλης, Βατραχίνα, Βασιλεία, Βασίλισσα, Βασιλική, Βοδούλα, Βάσω*. Στο σημείο αυτό η εκπαιδευτικός επεσήμανε στους μαθητές τον γραμματικό κανόνα που αφορά τη χρήση του κεφαλαίου στα κύρια ουσιαστικά.



3η δραστηριότητα – Ομάδες

Στην τρίτη δραστηριότητα οι ομάδες να επέλεξαν τα ζώα τα οποία θα ήθελαν να είναι φίλοι με το αγαπημένο τους ζώο. Κατέγραψαν τα ζώα αυτά στο φύλλο δραστηριοτήτων τους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



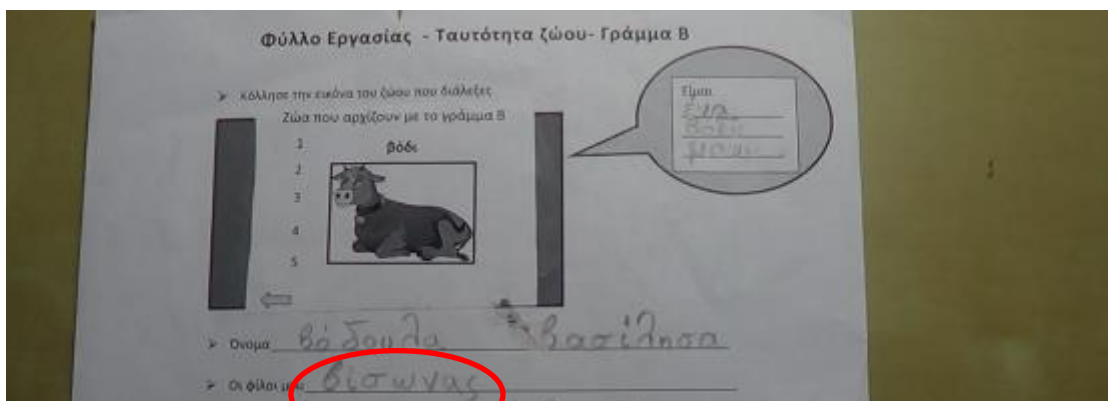
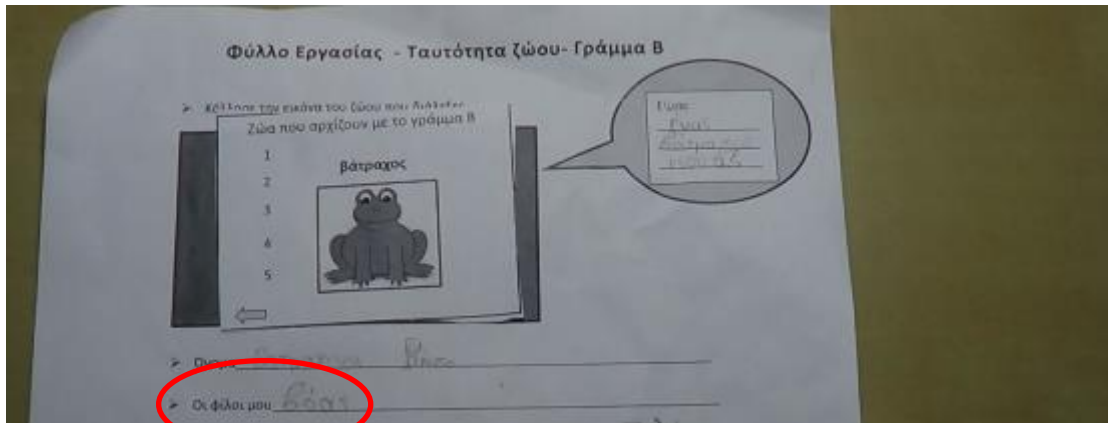
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ


Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



4η δραστηριότητα – Ομάδες

Στην τέταρτη δραστηριότητα η εκπαιδευτικός ζήτησε από τις ομάδες να προχωρήσουν στη διαφάνεια του αρχείου παρουσίασης που σχετίζεται με τις χώρες. Με τη βοήθεια του υπερσύνδεσμου  επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα της [Βικιπαίδεια](#), στην οποία μπόρεσαν να βρουν χώρες που αρχίζουν από Β. Τα περισσότερα όμως επέλεξαν να πλάσουν ονόματα με την φαντασία τους, συμπληρώνοντας ταυτόχρονα το φύλλο δραστηριοτήτων. Τα ονόματα χωρών που επέλεξαν ή δημιούργησαν οι μαθητές ήταν τα εξής: Βαμβακοχώρα, Βραζιλία, Βαμβακία, Βατραχοχώρα, Χώρα από βαμβάκι, Βουλγαρία, Βοδοχώρα.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

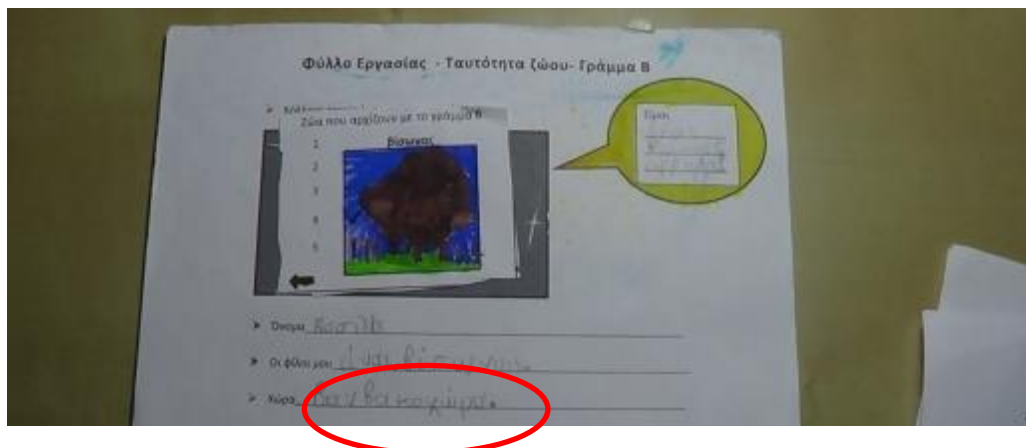
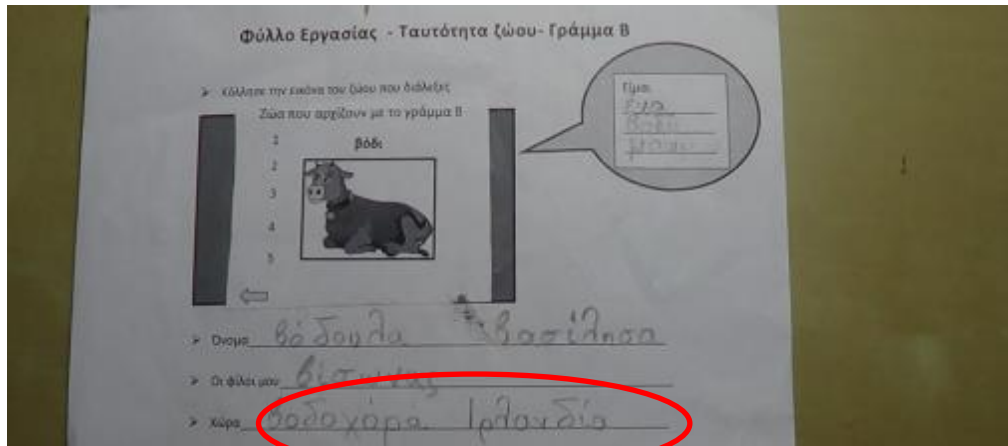


ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

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



5η δραστηριότητα – Ομάδες

Στην 5η δραστηριότητα, οι μαθητές προσπάθησαν να βρουν τα ονόματα των φυτών που διακοσμούν τη χώρα τους. Επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα [«Ανθόραμα»](#) μέσω του υπερσυνδέσμου του αρχείου παρουσίασης. Στην ιστοσελίδα μπόρεσαν να βρουν μια μεγάλη ποικιλία από ονόματα και φωτογραφίες φυτών, στη συγκεκριμένη περίπτωση φυτών που άρχιζαν από Β. Συμπλήρωσαν στη συνέχεια το φύλλο δραστηριοτήτων «Ταυτότητα Ζώου – Γράμμα Β». Τα φυτά που επιλέχτηκαν από τις ομάδες ήταν τα παρακάτω: βασιλικός, βυσσινιά, βελανιδιά, βερικοκιά.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



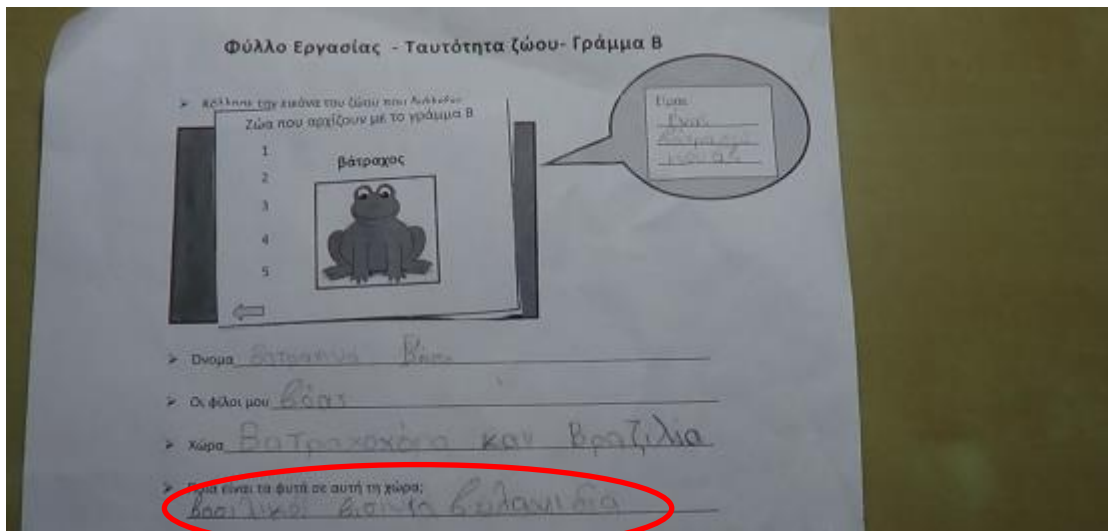
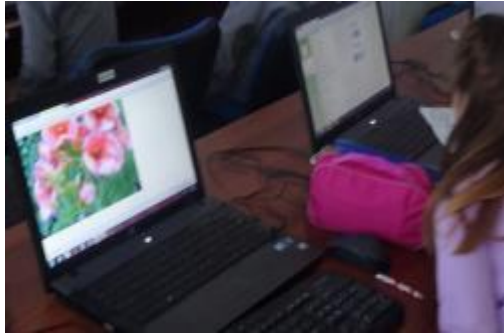
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



6η δραστηριότητα – Ομάδες

Στην 6η δραστηριότητα οι μαθητές προσπάθησαν να βρουν χρώματα που να αρχίζουν από Β. Με την βοήθεια του αρχείου παρουσίασης συμπλήρωσαν το φύλλο δραστηριοτήτων.





7η δραστηριότητα – Ομάδες

Οι μαθητές, πατώντας το κουμπί  μεταφέρθηκαν στο περιβάλλον του λογισμικού Revelation Natural Art. Εκεί ζωγράφισαν τα σπίτια, τους δρόμους και τη φύση της φανταστικής χώρας τους.



6η & 8η διδακτική ώρα

Βασικός στόχος της τελευταίας δραστηριότητας ήταν η δημιουργία ενός pop-up e-book. Κανονικά θα έπρεπε η κάθε ομάδα να μπει στο περιβάλλον του ψηφιακού εργαλείου [Zoo Burst](#) από τον δικό της υπολογιστή. Αυτό όμως δυστυχώς δεν κατέστη δυνατό γιατί πιθανώς το συγκεκριμένο λογισμικό δεν επιτρέπει την ταυτόχρονη είσοδο στον ίδιο λογαριασμό, πάνω από δύο υπολογιστές. Ενώ από κάθε υπολογιστή ξεχωριστά μπορούσαμε να μπούμε στο περιβάλλον, όταν συνδέονταν όλοι οι υπολογιστές μόνο σε δύο επιτρέπονταν η είσοδος. Έτσι τα παιδιά έγραψαν τις ιστορίες τους σε ένα φύλλο χαρτί και στη συνέχεια, κυκλικά, πέρασαν τις ιστορίες τους στο περιβάλλον του ψηφιακού εργαλείου. Στους παρακάτω υπερσυνδέσμους παρουσιάζονται οι ιστορίες των παιδιών

[Ομάδα 1](#)

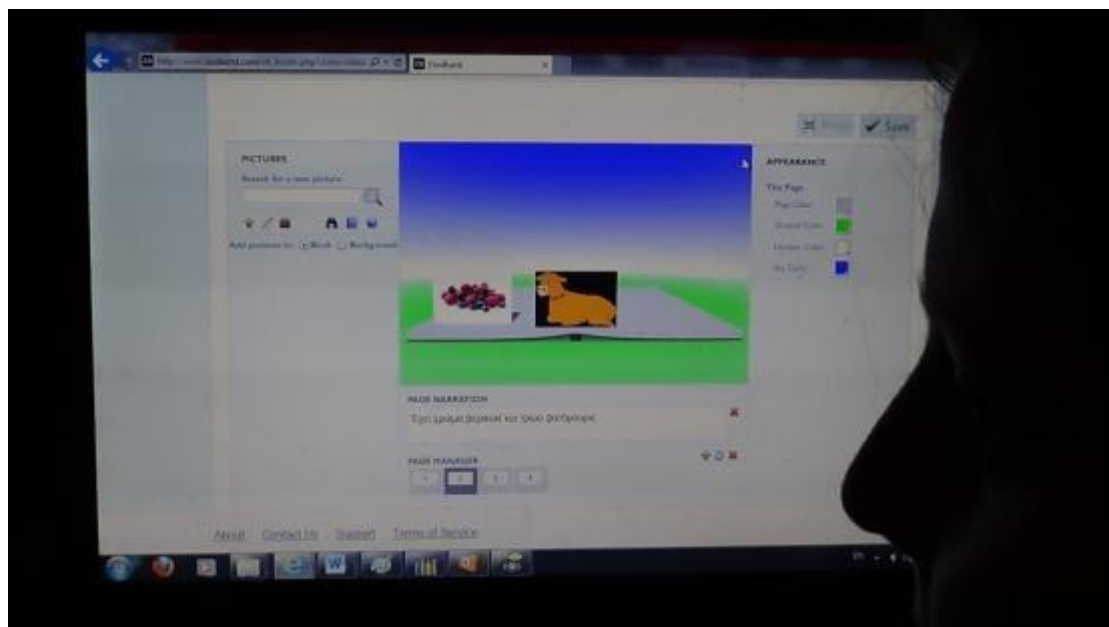
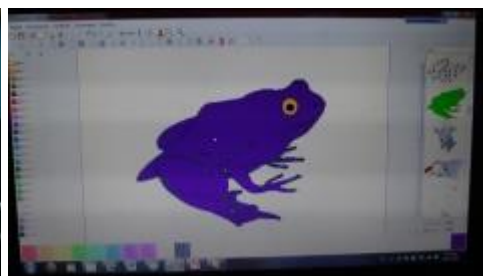
[Ομάδα 2](#)

[Ομάδα 3](#)

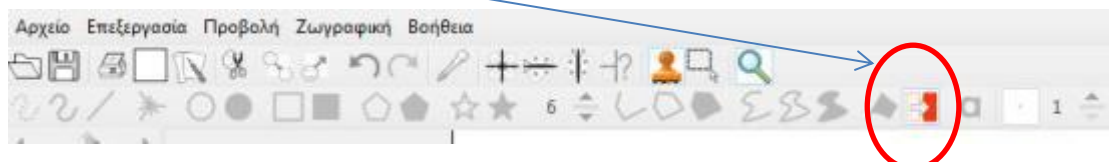
[Ομάδα 4](#)

[Ομάδα 5](#)

[Ομάδα 6](#)



Είναι χρήσιμο να επισημανθεί ότι στο λογισμικό RNA η αλλαγή του χρώματος της εικόνας γίνεται με το κουμπί



Με επανειλημμένα κλικ πάνω στη εικόνα μπορείς να πετύχεις την επιθυμητή απόχρωση. Η εισαγωγή εικόνας στο RNA δεν γίνεται με αντιγραφή επικόλληση. Επιλέγεις την εικόνα και πατάς Ctrl-c. Στη συνέχεια πηγαίνεις στην επιφάνεια του



RNA και πατάς Ctrl-v. Τις εικόνες του λογισμικού RNA τις αποθηκεύουμε ως jpeg γιατί με αυτή την μορφή αναγνωρίζονται από το Zoo Burst.

Ενότητα 2 – Γράμμα Δ

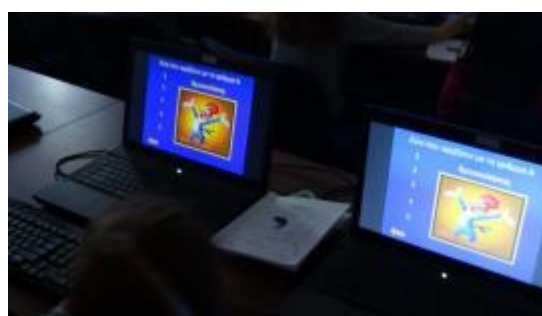
1η–5η διδακτική ώρα

Κατά την εφαρμογή της ενότητας του γράμματος Β παρατηρήθηκε μια δυσκολία των παιδιών στη συμπλήρωση του φύλλου εργασίας. Λόγω της μικρής γραμματοσειράς και της απουσίας εικόνων τα παιδιά δυσκολεύτηκαν να διαβάσουν, αλλά κυρίως να εντοπίσουν το σημείο το οποίο υποδείκνυε κάθε φορά η εκπαιδευτικός. Για τον λόγο αυτό, κατά την εφαρμογή της δεύτερης ενότητας – Γράμμα Δ, τα φύλλα δραστηριοτήτων τροποποιήθηκαν.

Η διδασκαλία πραγματοποιήθηκε στην αίθουσα Η/Υ του σχολείου. Τα παιδιά δούλεψαν σε ομάδες. Σε κάθε ομάδα δόθηκε από ένα βιβλιαράκι – Φύλλο δραστηριοτήτων – Γράμμα Δ.

1η δραστηριότητα – Ολομέλεια

Η εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά να βρουν ζώα που να αρχίζουν από το γράμμα Δ.



Κάθε φορά που οι μαθητές έκαναν αναφορά σε ένα ζώο, η δασκάλα ζητούσε από τα παιδιά να πατήσουν τον αντίστοιχο αριθμό στο αρχείο παρουσίασης. Οι μαθητές βρήκαν τα ζώα δελφίни και δεινόσαυρος. Τα υπόλοιπα (δράκος, δρυκολάπτης,



δορκάς-μικρό ελάφι) τα είδαν πατώντας τα υπόλοιπα νούμερα στο αρχείο παρουσίασης – γράμμα Δ.

2η δραστηριότητα – Ομάδες

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ζήτησε από τις ομάδες να επιλέξουν ένα από τα 5 ζώα που παρουσιάστηκαν και έδωσε σε κάθε ομάδα την εικόνα του ζώου που επέλεξε (την οποία είχε προηγουμένως εκτυπώσει). Τα παιδιά κόλλησαν την εικόνα με το ζώακι που είχαν επιλέξει στο εξώφυλλο του βιβλίου – φύλλου δραστηριοτήτων. Ταυτόχρονα έγραψαν στο συννεφάκι (του φύλλου εργασίας), κάτω από την εικόνα, το είδος του ζώου που εικονίζονταν στην εικόνα που είχαν κολλήσει π.χ. δελφίνι.



3η δραστηριότητα – Ομάδες

Στην τρίτη δραστηριότητα η εκπαιδευτικός πρότεινε στα παιδιά να σκεφτούν 1 ή και περισσότερα πιθανά ονόματα για το ζώακι που επέλεξαν, τα οποία να αρχίζουν από το γράμμα Δ. Οι μαθητές πρότειναν τα παρακάτω ονόματα: Δέσποινα, Δημήτρης, Δήμητρα, Δανάη τα οποία κατέγραψαν στο φύλλο δραστηριοτήτων. Στη συνέχεια από τα παραπάνω ονόματα οι μαθητές επέλεξαν αυτό που πίστευαν ότι ταιριάζει στο ζώακι τους.



4η δραστηριότητα – Ομάδες

Στην 4η δραστηριότητα η εκπαιδευτικός κάλεσε τους μαθητές να περιγράψουν το ζώακι τους ως προς την εξωτερική του εμφάνιση και ως προς τον χαρακτήρα του. Για να βοηθηθούν τους έδειξε, με την βοήθεια του αρχείου παρουσίασης, έναν εννοιολογικό χάρτη επιθέτων (ο οποίος κατασκευάστηκε με το ψηφιακό εργαλείο bubble.us).



Στη συνέχεια συμπλήρωσαν το φύλλο δραστηριοτήτων «Βιβλιαράκι – Γράμμα Δ». Στο σημείο αυτό έγινε αναφορά στα επίθετα. Βασικός στόχος ήταν να κατανοήσουν




6η δραστηριότητα – Ομάδες

Η εκπαιδευτικός προχώρησε στην επόμενη διαφάνεια που αφορούσε τα φαγητά. Με την βοήθεια του υπεσυνδέσμου του αρχείου παρουσίασης οι μαθητές επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα [Ηλεκτρονικός Θερμιδομετρητής](#). Διάβασαν τα ονόματα των τροφών που άρχιζαν από Δ και κατέγραψαν στο «βιβλιαράκι – φύλλο δραστηριοτήτων – Γράμμα Δ» την τροφή ή τις τροφές που τρώει το ζώακι τους.

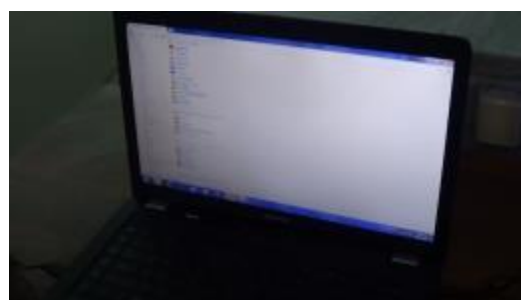


7η & 8η δραστηριότητα – Ομάδες

Οι μαθητές με τη βοήθεια του υπερσυνδέσμου  επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα [Οργανισμός Απασχολήσεως Εργατικού Δυναμικού](#) για την εύρεση επαγγελμάτων που αρχίζουν από Δ, τα οποία και κατέγραψαν στο [βιβλιαράκι – φύλλο δραστηριότητας](#). Τα φαγητά που κατέγραψαν οι μαθητές ήταν: δαμάσκηνα ξερά, δαμάσκηνα χυμός, δαμάσκηνα κομπόστα, δαμάσκηνα ωμά. Εν συνεχεία μεταφέρθηκαν στην ιστοσελίδα της [Βικιπαίδεια](#), για να εντοπίσουν τις χώρες που αρχίζουν από Δ. Φυσικά όσα παιδιά το επιθυμούσαν μπορούσαν να πλάσουν και ονόματα χωρών με τη φαντασία τους. Οι μαθητές συμπλήρωσαν το όνομα της χώρας που επέλεξαν στο φύλλο εργασίας. Τα ονόματα των χωρών στα οποία κατέληξαν



ήταν τα εξής: Δελφινόχώρα, Δομνίκα Δανία, Δεινοσαυροχώρα, Διαστημοχώρα, Δαμασκηνοχώρα.




9η δραστηριότητα – Ομάδες

Οι μαθητές συνέχισαν στην επόμενη διαφάνεια, που αφορούσε τα χρώματα. Αρχικά, οι μαθητές προσπάθησαν να βρουν χρώματα που να αρχίζουν από το γράμμα Δ. Η διαφάνεια του αρχείου παρουσίασης, στην περίπτωση αυτή, απλώς επιβεβαίωσε και εμπλούτισε τις απαντήσεις και τις γνώσεις τους. Τα παιδιά κάνοντας κλικ πάνω στη διαφάνεια είδαν να εμφανίζονται προοδευτικά δύο χρώματα που άρχιζαν ή περιείχαν το γράμμα Δ και συμπλήρωσαν τα χρώματα — που θα ήθελαν να κοσμοούν τη φανταστική τους χώρα, στο [βιβλιαράκι – φύλλο δραστηριότητας «Γράμμα Δ»](#)

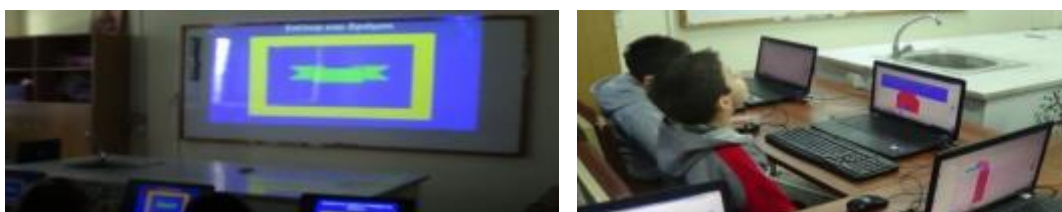


10η δραστηριότητα – Ομάδες

Οι μαθητές συνέχισαν στην επόμενη διαφάνεια η οποία τους καλούσε να περιγράψουν πώς φαντάζονται τα σπίτια και τους δρόμους της χώρας που ζει το ζωάκι τους. Πατώντας το κουμπί  μεταφέρθηκαν στο περιβάλλον

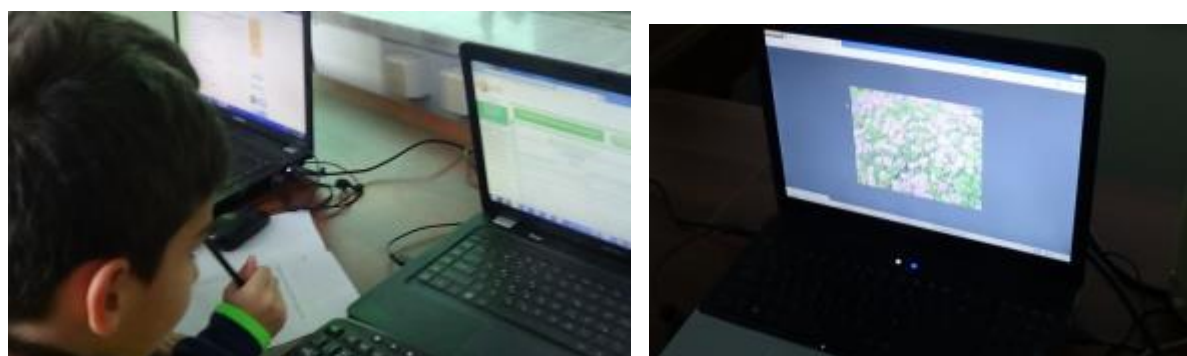


του λογισμικού Revelation Natural Art. Εκεί ζωγράρισαν τα σπίτια, τους δρόμους και τη φύση της φανταστικής χώρας τους. Στη συνέχεια περιέγραψαν στο βιβλιαράκι-φύλλο εργασίας πως ήταν το σπίτι που ζωγράρισαν. Οι ζωγραφιές των παιδιών αποθηκεύτηκαν ως εικόνες με στόχο να χρησιμοποιηθούν αργότερα στη δημιουργία του pop-up e-book.



11η δραστηριότητα – Ομάδες

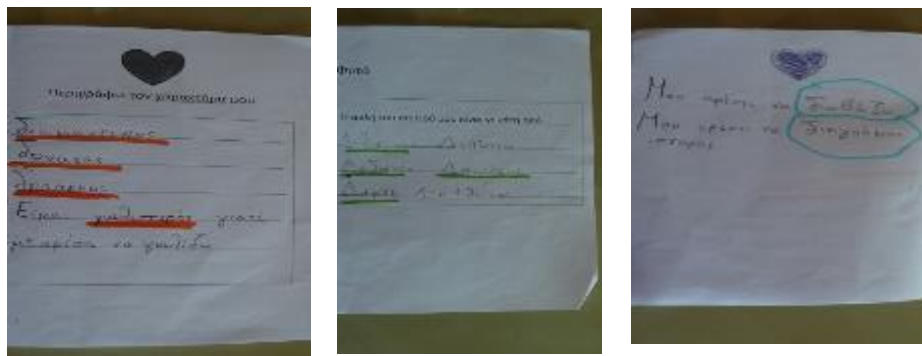
Οι μαθητές ολοκληρώνοντας την σύνθεση του φανταστικού τους κόσμου με τη βοήθεια του υπερσυνδέσμου της επόμενης διαφάνειας, κλήθηκαν να επιλέξουν τα φυτά που θα ήθελαν να υπάρχουν σε αυτή τη χώρα (ιστοσελίδα: [«Ανθόραμα»](#)) συμπληρώνοντας στη συνέχεια το βιβλιαράκι – φύλλο δραστηριοτήτων. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με αυτή την ιστοσελίδα κάνοντας διαγωνισμό για το ποιος θα βρει το ομορφότερο λουλούδι.



Αφού ολοκληρώθηκε η συμπλήρωση του φύλλου εργασίας η διδάσκουσα ζήτησε από τα παιδιά να υπογραμμίσουν με πράσινο τα ονόματα, τα ζώα, τα φυτά, τα πράγματα



τις χώρες και τα επαγγέλματα. Στη συνέχεια τους είπε πως όλα αυτά ανήκουν σε μια ομάδα, τα ουσιαστικά. Η δασκάλα δεν επέμεινε στον όρο «ουσιαστικά». Στόχος ήταν να αντιληφθούν τα παιδιά πως παραπάνω λέξεις ανήκουν σε μία ομάδα.



12η δραστηριότητα – Ομάδες

Η τελευταία δραστηριότητα υλοποιήθηκε κυκλικά στην αίθουσα της τάξης, γιατί το ψηφιακό εργαλείο Zoo- Burst δεν μπορούσε να ανοίξει ταυτόχρονα σε όλους τους υπολογιστές. Οι μαθητές είχαν μπροστά τους το βιβλιάρaki-φύλλο δραστηριοτήτων το οποίο τους βοήθησε να συνθέσουν μία ολοκληρωμένη ιστορία. Στα τεκμήρια μπορείτε να δείτε τις [εικόνες](#) που χρησιμοποίησαν τα παιδιά (τις οποίες δημιούργησαν στο RNA ή είχε κατεβάσει η εκπαιδευτικός από το διαδίκτυο) και ένα από τα φύλλα εργασίας των παιδιών συμπληρωμένο στο οποίο αποτυπώνεται η ιστορία της συγκεκριμένης ομάδας. Βέβαια όλες οι ιστορίες των ομάδων παρουσιάζονται ηλεκτρονικά, μέσω του ψηφιακού εργαλείου Zoo Burst, στους παρακάτω συνδέσμους:

[Ομάδα 1: Δεινοσαυροχώρα](#)

[Ομάδα 2: Δελφινόχώρα](#)

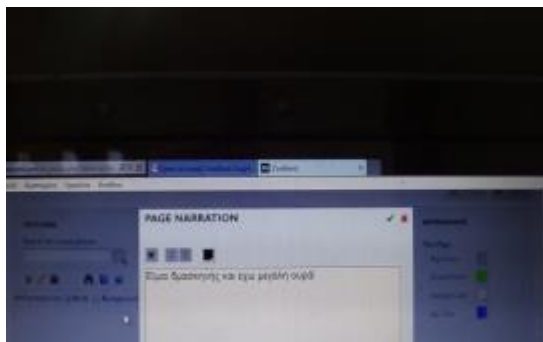
[Ομάδα 3: Δομνίκα Δανία](#)

[Ομάδα 4: Διαστημοχώρα](#)

[Ομάδα 5: Δαμασκηνοχώρα](#)



Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν πραγματικά με τις πρωτότυπες και ευφάνταστες ιστορίες που δημιούργησαν, ζητώντας επίμονα από την εκπαιδευτικό να κάνουν το ίδιο για όλα τα γράμματα της αλφαβήτας.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η διδασκαλία των τριών ενοτήτων οδηγεί στη δημιουργία τριών e-books. Θα μπορούσε σε κάθε e-book η παραγωγή γραπτού λόγου να είναι εστιασμένη σε ένα είδος. Δηλαδή στο πρώτο e-book οι μαθητές να προχωρήσουν στην παραγωγή περιγραφικού λόγου, στο δεύτερο αφηγηματικού λόγου και στο τρίτο να γίνει ένας συνδυασμός και των δύο ειδών λόγου.

Θα μπορούσαν επιπλέον να αναδειχθούν περισσότερα γραμματικά φαινόμενα (π.χ. καταλήξεις ουσιαστικών).

Θα είχε ενδιαφέρον, μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου, οι μαθητές να εμπλακούν με έναν πραγματικό γύρο του παιχνιδιού «όνομα, ζώα, φυτά». Επίσης, η διδασκαλία του κάθε γράμματος ξεχωριστά θα μπορούσε να ολοκληρώνεται με το παιχνίδι. Μάλιστα, ίσως θα ήταν ωραίο οι μαθητές να επιλέξουν μόνοι τους τις «κατηγορίες» του παιχνιδιού π.χ. να προσθέσουν την κατηγορία «παιχνίδια» ή ακόμα και τις κατηγορίες «επίθετα» και «ρήματα», δημιουργώντας μια δική τους, ξεχωριστή εκδοχή του κλασικού παιχνιδιού «όνομα, ζώα, φυτά».



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο απευθυνόταν σε μαθητές ηλικίας 6-7 ετών. Οι δραστηριότητες και τα λογισμικά που επιλέχθηκαν πέτυχαν την ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων και γραμματισμών. Επιπλέον, το σενάριο συνέβαλλε στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης των παιδιών. Η έμφαση που έδινε το σενάριο στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης, έτυχε θετικής ανταπόκρισης από τους μαθητές, ίσως επειδή η δημιουργική έκφραση είναι σύμφυτη και εκδηλώνεται πιο αβίαστα στα παιδιά μικρής ηλικίας.

Η διάρκεια του σεναρίου ξεπέρασε τον προβλεπόμενο χρόνο κυρίως λόγω των τεχνικών δυσκολιών που παρουσιάστηκαν με το εργαλείο ZooBurst.

Κατά την εφαρμογή του γράμματος *B* (ενότητα 1) παρατηρήθηκε δυσκολία στη συμπλήρωση του φύλλου δραστηριοτήτων, λόγω της μικρής γραμματοσειράς και της απουσίας εικόνων. Γιατί τον λόγο αυτό, κατά την διδασκαλία του γράμματος *Δ* (δεύτερη ενότητα) το φύλλα δραστηριοτήτων διαφοροποιήθηκαν (βλ φάκελο τεκμηρίων → βιβλιάρκι – φύλλο δραστηριοτήτων *Δ*). Επίσης κατά την υλοποίηση της δεύτερης ενότητας (γράμμα *Δ*) άλλαξε και η σειρά των δραστηριοτήτων. Στον φάκελο με τα τεκμήρια έχουν προστεθεί και τα νέα φύλλα δραστηριοτήτων για το γράμμα *B* και το γράμμα *Φ*, παρά το ότι δεν εφαρμόστηκαν. Η διδασκαλία της τρίτης ενότητας (γράμμα *Φ*) δεν πραγματοποιήθηκε.

Σημείωση: Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισότητας των φύλων), χρησιμοποιούμε μόνο το αρσενικό γένος των ουσιαστικών.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βεκρής, Α. & Ε. Χοντολίδου. 2003. Γλωσσικός Γραμματισμός (ελληνική και αγγλική γλώσσα). *Προδιαγραφές Σπουδών για τα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας*. Αθήνα: ΓΓΕΕ-ΙΔΕΚΕ.



Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγράμματος σπουδών της ελληνικής γλώσσας για το δημοτικό σχολείο. Διαθέσιμο: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>

Πάντζος, Π. 2011. Ο μετασχηματιστικός ρόλος των ΤΠΕ στο «νέο» τεχνολογικό Λύκειο. *2ο Πανελλήνιο Συνέδριο*. Πάτρα, 28-30 Απριλίου.

Στάμου, Φ., Τ. Τρανός, & Σ. Χατζησαββίδης. 2004. Η «ανάγνωση» και η «παραγωγή» πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή. *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 24ης Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.*, 666-672. Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.

Χατζησαββίδης. Σ. 2003. Η διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στο πλαίσιο των πολυγραμματισμών (προετοιμασία του κοινωνικού μέλλοντος των μαθητών). *Φιλολόγος* 113: 405-414.

Διαθέσιμο: http://users.auth.gr/sofronis/dimos_articles_pg05.html [15.10.2013].