



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

## Νεοελληνική Γλώσσα

Δ΄ Δημοτικού

Τίτλος:  
«Αστείες ιστορίες»

ΣΩΤΗΡΗΣ ΚΙΡΓΙΝΑΣ



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.3.2.1. 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***

Αστείες ιστορίες

### ***Δημιουργός***

Σωτήρης Κίργινας

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***(Προτεινόμενη) Τάξη***

Δ΄ Δημοτικού

### ***Χρονολογία***

Μάρτιος 2014

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

«Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», τεύχος γ΄, ενότητα 11: *Γελάσαμε με την ψυχή μας.*

### ***Διαθεματικό***

Ναι

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

Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ευέλικτη Ζώνη

Θεατρική Αγωγή

### ***Χρονική διάρκεια***

10 διδακτικές ώρες



## *Χώρος*

I. Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος: ιστολόγιο σχολείου, ιστολόγιο τάξης

## *Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή*

Το σενάριο υλοποιείται στην αίθουσα διδασκαλίας και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, με τον απαιτούμενο αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών με σύνδεση στο διαδίκτυο. Επίσης, απαραίτητη είναι η διαθεσιμότητα βιντεοπροβολέα ή διαδραστικού πίνακα για την προβολή εκπαιδευτικών ταινιών και την παρουσίαση της δουλειάς των μαθητών. Οι μαθητές δουλεύουν - συνεργάζονται σε ομάδες κατά τέτοιο τρόπο, ώστε οι ομάδες να είναι ανομοιογενείς ως προς το γνωστικό επίπεδο, για να βοηθηθούν οι πιο αδύναμοι μαθητές. Παιδαγωγικά σωστό θα ήταν σε ορισμένες περιπτώσεις να λαμβάνονται υπόψη και οι επιλογές των μαθητών. Απαραίτητο κρίνεται να υπάρχει σε κάθε ομάδα κάποιος που να γνωρίζει όσο το δυνατόν καλύτερα χρήση Η/Υ. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να έχουν ξεκάθαρους ρόλους κατά τη διάρκεια της εργασίας τους:

- ο χειριστής του Η/Υ
- ο γραμματέας που θα συμπληρώνει το φύλλο εργασίας
- ο παρατηρητής

Καλό είναι οι ρόλοι των μαθητών να εναλλάσσονται κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Οι μαθητές έχουν μάθει να εργάζονται συνεργατικά χωρισμένοι σε ομάδες για την επίτευξη μιας δραστηριότητας. Είναι εξοικειωμένοι με τη διαδικασία πλοήγησης στο διαδίκτυο και με τη χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής δημιουργίας εικονογραφημένων ιστοριών Storybird.

Ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο συντονιστή και εμπυχωτή των ομάδων. Λειτουργεί καθοδηγητικά όποτε χρειάζεται, παρεμβαίνει ως βοηθός της ομάδας, όταν του ζητηθεί, και λειτουργεί ενισχυτικά, ενορχηστρώνοντας διακριτικά τη διαδικασία.



Έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του εργαστηρίου και έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων.

### ***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**

Το σενάριο προτείνεται ως επέκταση-συμπλήρωση των δραστηριοτήτων του βιβλίου της «Γλώσσας Δ΄ Δημοτικού» που αφορούν στην ενότητα *Γελάσαμε με την ψυχή μας* (τεύχος γ΄, ενότητα 11). Σκοπός του σεναρίου είναι να εξοικειωθούν οι μαθητές με τον γλωσσικό κώδικα που παράγει το χιουμοριστικό στοιχείο μέσα από επαναλήψεις, παρηχήσεις, μεταφορικές χρήσεις λέξεων και φράσεων, να γνωρίσουν τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το κωμικό στοιχείο (επαναλήψεις καταστάσεων, αντιστροφή ρόλων, ατάκες), να κατανοήσουν τις διαφοροποιήσεις στην πρόσληψη του αστείου και να δημιουργήσουν οι ίδιοι χιουμοριστικά κείμενα.

## **Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

### ***Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο***

Σκοπός του παρόντος διδακτικού σεναρίου είναι η ανάλυση των χιουμοριστικών κειμένων στο πλαίσιο της Γενικής Θεωρίας για το Γλωσσικό Χιούμορ (Attardo 2001), σύμφωνα με την οποία το χιούμορ στηρίζεται στην ασυμβατότητα (incongruity), δηλαδή τη γνωστική αντίθεση (script opposition) ανάμεσα σε δύο γνωστικά σχήματα, τα οποία, ενώ φαίνονται διαφορετικά και ετερόκλητα, μέσα στο κείμενο συνδυάζονται, προκαλώντας την έκπληξη και την ανατροπή των προσδοκιών



του αποδέκτη. Η Γενική Θεωρία για το Γλωσσικό Χιούμορ διακρίνει δύο είδη χιουμοριστικών κειμένων:

- α) Εκείνα στα οποία το χιούμορ συνίσταται σε μία και μόνη γνωστική αντίθεση στο τέλος του κειμένου, δηλαδή στην ατάκα του. Τα κείμενα αυτά θυμίζουν σε πολλές περιπτώσεις τα ανέκδοτα.
- β) Εκείνα στα οποία μία ή περισσότερες γνωστικές αντιθέσεις εντοπίζονται υπό τη μορφή χιουμοριστικών φράσεων σε πολλά και διάφορα σημεία των κειμένων αυτών και όχι απαραίτητως στο τέλος τους.

Δεδομένου μάλιστα ότι η παρουσία ατάκας δεν αποκλείει την ύπαρξη χιουμοριστικών φράσεων και το αντίθετο (Τσάκωνα 2004), χιουμοριστικό είναι ένα κείμενο όταν περιέχει μία ατάκα ή δύο τουλάχιστον χιουμοριστικές φράσεις, ή κάποιες φορές συνδυασμό και των δύο.

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο προσπαθεί να διερευνήσει εκτός από τους τρόπους παραγωγής του χιουμοριστικού στοιχείου και τις διαφοροποιήσεις της πρόσληψης του χιουμοριστικού στοιχείου που εξαρτάται από διάφορους παράγοντες (χώρος, χρόνος, φύλο, ηλικία, κοινωνικός ρόλος). Γιατί δε γελούν όλοι οι άνθρωποι με τα ίδια αστεία; Από ποιους παράγοντες εξαρτάται αυτό; Στην προσπάθειά μας να απαντήσουμε σε τέτοια ερωτήματα θα αξιοποιήσουμε τις εμπειρίες των μαθητών, αλλά θα αναδείξουμε και τον κοινωνικό ρόλο του αστείου.

Ο σχεδιασμός του διδακτικού σεναρίου βασίστηκε στην ανακαλυπτική – διερευνητική θεωρία μάθησης του John Dewey και τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Συγκεκριμένα, το διδακτικό σενάριο στηρίζεται περισσότερο στις αναζητήσεις, απορίες και ερωτήσεις των μαθητών και όχι στην παρουσίαση της γνώσης από τον δάσκαλο. Επίσης, δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στη διεργασία της συν-οικοδόμησης, μια κοινωνική διεργασία στο πλαίσιο της οποίας τα άτομα διαπραγματεύονται για να συνεννοηθούν ή για να επιλύσουν ένα πρόβλημα, ώστε να καταλήξουν σε κοινές δράσεις και συμπεράσματα από κοινού.



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

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να διευρύνουν το χιουμοριστικό τους ρεπερτόριο, ώστε να μην περιθωριοποιούνται στην αλληλεπίδραση με τους συνομιλητές τους και να μην αποτυγχάνουν στις προσπάθειες τους για παραγωγή χιούμορ
- να νιώσουν αυτοπεποίθηση ως μικροί δημιουργοί
- να απολαύσουν δείγματα χιουμοριστικών κειμένων

##### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με τον γλωσσικό κώδικα που παράγει το χιουμοριστικό στοιχείο μέσα από επαναλήψεις, παρηχήσεις, μεταφορικές χρήσεις λέξεων και φράσεων
- να γνωρίσουν τις τεχνικές με τις οποίες παράγεται το κωμικό στοιχείο (επαναλήψεις καταστάσεων, αντιστροφή ρόλων, δίσημη ερμηνεία του ίδιου γεγονότος)
- να αναγνωρίζουν χιουμοριστικές ατάκες και φράσεις μέσα σε ένα χιουμοριστικό κείμενο
- να γνωρίσουν τη χρήση του ιστορικού ενεστώτα στις αφηγήσεις
- να διηγούνται προσωπικά χιουμοριστικά βιώματα
- να παράγουν οι ίδιοι χιουμοριστικά αφηγηματικά κείμενα

##### *Γραμματισμοί*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη μέσω της ενσυναίσθησης
- να αξιοποιήσουν τις ικανότητες τους για να πλοηγηθούν στο ηλεκτρονικό υλικό δοσμένου ιστοχώρου



- να αξιοποιήσουν τις δεξιότητες χρήσης της διαδικτυακής εφαρμογής δημιουργίας εικονογραφημένων ιστοριών Storybird
- να δημοσιεύσουν στον ιστοχώρο του σχολείου ή της τάξης τις δικές τους ιστορίες
- να κατανοήσουν πως ο χώρος, ο χρόνος, το φύλο, η ηλικία, ο κοινωνικός ρόλος είναι παράγοντες που επηρεάζουν τη διαφορετική πρόσληψη του χιουμοριστικού στοιχείου
- να αναγνωρίζουν ποια είναι η ασυμβατότητα σε ένα χιουμοριστικό κείμενο
- να αναγνωρίζουν ποιος είναι ο χιουμοριστικός στόχος ενός χιουμοριστικού κειμένου
- να κατανοήσουν την υποκειμενική διάσταση του χιουμοριστικού φαινομένου

### ***Διδακτικές πρακτικές***

Ως μέθοδος διδασκαλίας προτείνεται η ομαδοσυνεργατική διερεύνηση για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων και την τελική παρουσίασή τους. Σε αυτό το συνεργατικό διερευνητικό περιβάλλον οι μαθητές είναι απαραίτητο να είναι ενήμεροι πως είναι υπεύθυνοι όχι μόνο για τη δική τους μάθηση, αλλά και για των άλλων μελών της ομάδας. Για τη διαμόρφωση ενός τέτοιου περιβάλλοντος οι μαθητές καλούνται να αλληλοβοηθούνται και να αλληλοϋποστηρίζονται, παρέχοντας ταυτόχρονα αμοιβαία αλληλοτροφοδότηση για την ατομική και την ομαδική τους απόδοση (Καρτσιώτης κ.ά. 2010). Η τάξη λειτουργεί τόσο ως σύνολο όσο και ως ομάδες εργασίας με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού και την κατάλληλη χρήση των προτεινόμενων εφαρμογών.

Οι τεχνικές που ακολουθούνται δεν είναι τίποτε άλλο από εργαλεία δημιουργικής σκέψης και έκφρασης, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν από τα παιδιά, για να παραγάγουν πρωτότυπες ιδέες, αλλά και να απελευθερώσουν το δημιουργικό τους δυναμικό.





## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### *Αφετηρία*

Με αφορμή χιουμοριστικές φράσεις και ατάκες από αποσπάσματα κωμικών ταινιών του ελληνικού κινηματογράφου δίνεται το έναυσμα για συζήτηση με θέμα τις χιουμοριστικές ιστορίες και αποφασίζεται η περαιτέρω διερεύνηση των τεχνικών με τις οποίες μπορεί να δημιουργηθεί το κωμικό στοιχείο σε ένα κείμενο.

### *Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο*

Το θέμα του σεναρίου εμπεριέχεται στο βιβλίο της «Γλώσσας Δ΄ Δημοτικού» (ενότητα 11 *Γελάσαμε με την ψυχή μας*).

### *Αξιοποίηση των ΤΠΕ*

Οι ΤΠΕ αξιοποιούνται στο σενάριο ως γνωστικά εργαλεία για την οικοδόμηση νοήματος από τους μαθητές. Επιλέχθηκαν ανοιχτές εφαρμογές (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, εφαρμογή δημιουργίας εικονογραφημένων ιστοριών) και δραστηριότητες που θυμίζουν παιχνίδι ως έναν βαθμό. Κύρια προσπάθεια του σεναρίου είναι οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται με την αξιοποίηση των ΤΠΕ να προσφέρουν στους μαθητές γνώσεις και δεξιότητες που δεν μπορούν να αποκτηθούν με τη συμβατική διδασκαλία. Παράλληλα, δίνεται έμφαση στην κοινωνική διάσταση των ΤΠΕ, αφού με την ανάρτηση των ψηφιακών δημιουργημάτων των παιδιών ο λόγος της τάξης απευθύνεται στο σχολείο και στην ευρύτερη κοινωνία.

### *Κείμενα*

#### *Λογοτεχνικά κείμενα*

Παντελής Καλιότσος, Πατέρας και γιος, εκδ. Κέδρος, Αθήνα, 1987. Στο σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», τεύχος γ΄, [Ο Αργύρης και το πρόβλημα](#).

Λογοτεχνικά βιβλία από τον ιστοχώρο του [Μικρού Αναγνώστη](#)



### Βίντεο

«[Ατάκες από παλιές ελληνικές ταινίες](#)», βίντεο στο YouTube.

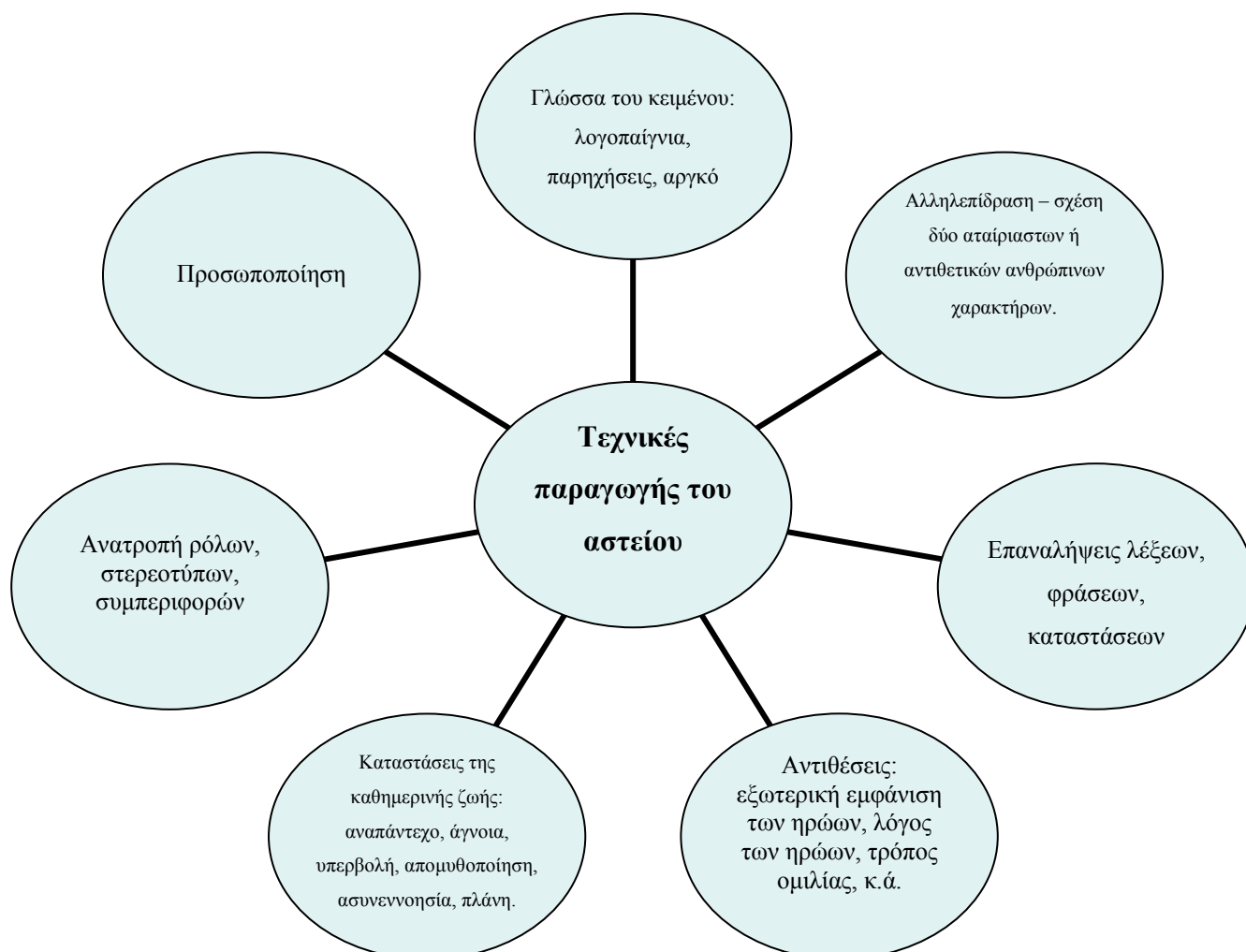
Διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εικονογραφημένων ιστοριών

[Storybird](#)

### Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

#### 1η – 2η διδακτικές ώρες

Ο δάσκαλος προβάλλει στον βιντεοπροβολέα από το YouTube [αποσπάσματα από ελληνικές ταινίες](#) με ατάκες που άφησαν ιστορία στον ελληνικό κινηματογράφο (διάρκεια 15'). Με το πέρας του κάθε αποσπάσματος ο δάσκαλος σταματάει την ταινία και οι μαθητές καλούνται να ανακαλύψουν με ποιον τρόπο ή με ποια τεχνική προκαλείται το χιουμοριστικό στοιχείο σε κάθε σκηνή. Μετά την προβολή όλων των αποσπασμάτων, ο δάσκαλος ανοίγει ένα κενό αρχείο ενός λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης και σε συνεργασία με τους μαθητές δημιουργεί εννοιολογικό χάρτη στον οποίο καταγράφονται όλοι οι τρόποι και οι τεχνικές παραγωγής του αστείου. Ο εννοιολογικός χάρτης θα μοιάζει κάπως έτσι:



Εναλλακτικά η παραπάνω δραστηριότητα μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια προβολής των αποσπασμάτων.

Ο εννοιολογικός χάρτης και η συζήτηση με τους μαθητές αποτελούν μια πρώτη προσπάθεια για την προσέγγιση της φύσης και της τεχνικής του χιουμοριστικού στοιχείου και τον σχηματισμό μιας σχετικά ολοκληρωμένης εικόνας για τους τρόπους παραγωγής του αστείου. Ο εννοιολογικός χάρτης μπορεί να εκτυπωθεί και να αναρτηθεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης, ώστε, όταν στις επόμενες



συναντήσεις κληθούν να δημιουργήσουν το δικό τους χιουμοριστικό κείμενο, θα μπορούν να συμβουλευτούν το αρχείο με τις χιουμοριστικές τεχνικές, να τις χρησιμοποιήσουν, να πάρουν ιδέες για να επινοήσουν δικές τους ή να αξιολογήσουν τη δουλειά τους.

Τέλος, ο δάσκαλος προτείνει στους μαθητές να αφιερώσουν ολόκληρη την εβδομάδα στην ανάγνωση και αφήγηση χιουμοριστικών κειμένων, μελετώντας τα άλλοτε ως αναγνώστες και άλλοτε ως δημιουργοί.

### 3η – 4η διδακτικές ώρες: Αφήγηση προσωπικών χιουμοριστικών βιωμάτων των μαθητών

Ο δάσκαλος μέσα από ερωτήσεις του τύπου «Σας έχει συμβεί κάτι αστείο πρόσφατα;», «Έχετε να διηγηθείτε ένα περιστατικό που σας έκανε να γελάσετε;» καλεί τους μαθητές να θυμηθούν προσωπικά βιώματα, να μιλήσουν για αυτά, να πουν τι τους έκανε να γελάσουν, να εξηγήσουν γιατί τα βρήκαν αστεία, να δώσουν πληροφορίες για τον χώρο, τον χρόνο, τον σκοπό της επικοινωνίας, τα κοινωνικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων (φύλο, ηλικία, επάγγελμα κλπ.) και τις μεταξύ τους σχέσεις. Μετά την παρουσίαση των αφηγήσεων και των σχετικών με αυτές πληροφοριών, οι μαθητές σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό εστιάζουν στις ατάκες ή τις χιουμοριστικές φράσεις, δηλαδή στα σημεία εκείνα που τους φάνηκαν χιουμοριστικά και προκάλεσαν το γέλιο, ώστε να διερευνήσουν μαζί τι παρουσιάζεται ως ασυμβατότητα (γνωστική αντίθεση) στα κείμενα αυτά και πού στηρίζεται αυτή, δηλαδή ποιες είναι οι προσδοκίες και οι κανονικότητες που ανατρέπονται.

### 5η – 6η διδακτικές ώρες: Ανάγνωση του πρώτου κειμένου. Μια πρώτη προσέγγιση της φύσης και τεχνικής του χιουμοριστικού στοιχείου

Το δίωρο ξεκινά με τους μαθητές χωρισμένους σε ομάδες. Ο δάσκαλος διαβάζει τη χιουμοριστική ιστορία «Ο Αργύρης και το πρόβλημα» που περιέχεται στο βιβλίο «Γλώσσα Δ' Δημοτικού» (τεύχος γ', ενότητα 11, σ. 11). Μετά την ανάγνωση του



χιουμοριστικού κειμένου ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να πουν τι τους άρεσε στην ιστορία, τι τους έκανε να γελάσουν. Στη συνέχεια, τους ζητά να υπογραμμίσουν τα ρήματα της ιστορίας και να πουν σε ποιον χρόνο είναι γραμμένα. Με τη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές συνειδητοποιούν ότι, ενώ τις περισσότερες φορές τα ρήματα που χρησιμοποιούμε στην αφήγηση βρίσκονται σε χρόνο παρελθοντικό, παρατατικό ή αόριστο, σε ορισμένες περιπτώσεις, όταν θέλουμε να κάνουμε την αφήγησή μας πιο ζωντανή, χρησιμοποιούμε ρήματα που βρίσκονται σε χρόνο ενεστώτα, τον ιστορικό ενεστώτα.

Στη συνέχεια δίνεται στους μαθητές το [1ο Φύλλο εργασίας](#) στο οποίο πρέπει:

- (α) να συμπληρώσουν ποιος είναι ο χιουμοριστικός στόχος, δηλαδή ποιο είναι το πρόσωπο ή η ομάδα που αναφέρονται μέσα στο χιουμοριστικό κείμενο και στο πρόσωπο που αναφέρεται το χιούμορ
- (β) να αναγνωρίσουν ποια είναι η παραβίαση, η ασυμβατότητα (γνωστική αντίθεση) στην οποία έχει προβεί το πρόσωπο ή η ομάδα που σατιρίζεται
- (γ) να υπογραμμίσουν τις ατάκες και τις χιουμοριστικές φράσεις που περιέχονται στο κείμενο και το κάνουν αστείο

Κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της δουλειάς της και ακολουθεί συζήτηση από την οποία οι μαθητές προετοιμάζονται για μια προσεκτική ανάγνωση χιουμοριστικών κειμένων μέσα στις ομάδες. Οι μαθητές από τη συζήτηση κατανοούν ότι το χιουμοριστικό στοιχείο σε ένα κείμενο δημιουργείται όταν έχουμε ασυμβατότητα, παραβίαση (γνωστική αντίθεση), ανατροπή της φυσικής τάξης, βασίζεται στις χιουμοριστικές φράσεις και ατάκες και αφορά πάντοτε τον ρόλο μιας ομάδας, αποκλείοντας από αυτόν άλλες.

Στη συνέχεια, ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να αναδιηγηθούν την ιστορία από τη σκοπιά του Αργύρη, του δασκάλου και των συμμαθητών του. Με τη δραστηριότητα αυτή δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να αντιληφθούν πώς μπορεί να βίωσαν ο Αργύρης, ο δάσκαλος ή οι συμμαθητές το χιουμοριστικό αυτό περιστατικό. Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήματα του τύπου: «Είναι



πάντα αστείο το περιστατικό με τον Αργύρη;», «Μήπως κάποιες φορές το αστείο φέρνει λύπη, μελαγχολία ή θυμό σε κάποιους;». Με τη δραστηριότητα αυτή θέλουμε οι μαθητές να αντιληφθούν ότι το αστείο μπορεί να προκαλέσει εκτός από γέλιο και άλλες αντιδράσεις όπως λύπη, σύγχυση, φόβο, πανικό, οίκτο, αποδοκιμασία κ.ά. Η αντίδραση σε κάθε περίπτωση εξαρτάται όχι μόνο από τον χαρακτήρα και την ιδιοσυγκρασία αυτού που αντιλαμβάνεται την ασυμβατότητα, αλλά και από τις ιδιαίτερες συνθήκες που επικρατούν εκεί όπου αυτή εντοπίζεται. Για παράδειγμα, όταν αυτός που εντοπίζει την ασυμβατότητα αισθάνεται ότι βρίσκεται σε ασφαλές πλαίσιο και δεν απειλείται σοβαρά από την ανατροπή ή τη διάψευση των προσδοκιών του, τότε είναι δυνατό να επιλέξει να γελάσει με αυτή και να την αντιμετωπίσει με παιγνιώδη και χιουμοριστικό τρόπο. Αντίθετα, όταν αισθάνεται ότι απειλείται σε ικανό βαθμό, το πιο πιθανό είναι να μην επιλέξει το χιούμορ ως αντίδραση στην ασυμβατότητα (Αρχάκης & Τσάκωνα χ.χ.).

#### 7η – 8η διδακτικές ώρες: Ανάγνωση παράλληλων κειμένων

Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες των τριών καλούνται να επισκεφτούν τον ιστοχώρο του [Μικρού Αναγνώστη](#) και συγκεκριμένα την ενότητα «[Να σου πω μια ιστορία](#)», να βρουν και να διαβάσουν ένα χιουμοριστικό βιβλίο από τα διαθέσιμα λογοτεχνικά βιβλία που προσφέρονται από τον ιστοχώρο και συμπληρώνοντας το [2<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας](#) να προσπαθήσουν να εξηγήσουν γιατί το βρίσκουν χιουμοριστικό ή πού βρίσκουν το χιουμοριστικό στοιχείο.

Οι μαθητές κάθε ομάδας προετοιμάζουν για το δικό τους βιβλίο τα παρακάτω:

- Παρουσιάζουν το βιβλίο που διάβασαν στους συμμαθητές τους.
- Αιτιολογούν τη χιουμοριστική ιδιότητα του βιβλίου που διάβασαν.
- Επιλέγουν τα αποσπάσματα που θεωρούν πιο κωμικά και τα διαβάζουν όσο το δυνατόν κατάλληλα για να αναδείξουν το κωμικό στοιχείο.
- Δραματοποιούν μια χιουμοριστική σκηνή του βιβλίου.



### 9<sup>η</sup> – 10<sup>η</sup> διδακτικές ώρες

Η τάξη μεταφέρεται στο εργαστήριο υπολογιστών και οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες καλούνται να ανοίξουν τη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας εικονογραφημένης ιστορίας [Storybird](#) και να παράγουν τον προσωπικό τους λόγο γράφοντας ένα σχετικά σύντομο χιουμοριστικό κείμενο, το οποίο μπορεί να είναι εμπνευσμένο είτε από τα προσωπικά τους βιώματα είτε από τα κείμενα που επεξεργάστηκαν κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου.

Αφού ολοκληρώσουν τη συγγραφή των χιουμοριστικών ιστοριών, ο δάσκαλος τις προβάλλει με τον βιντεοπροβολέα στην ολομέλεια της τάξης και γίνεται συζήτηση αν ο χιουμοριστικός στόχος επετεύχθη ή όχι. Οι χιουμοριστικές ιστορίες αναρτώνται στην ιστοσελίδα του σχολείου.



ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο Φύλλο εργασίας

1. Ποιο είναι το πρόσωπο ή η ομάδα που αναφέρεται μέσα στο χιουμοριστικό κείμενο και για την οποία προκαλείται το χιούμορ;

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

2. Ποια είναι η παραβίαση στην οποία έχει προβεί το πρόσωπο ή η ομάδα που σατιρίζεται;

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

3. Υπογραμμίστε τις χιουμοριστικές ατάκες και τις χιουμοριστικές φράσεις που περιέχονται στο κείμενο και το κάνουν αστείο.





## 2ο Φύλλο εργασίας

Επισκεφτείτε τον ιστοχώρο του Μικρού Αναγνώστη και συγκεκριμένα την ενότητα «[Να σου πω μια ιστορία](#)», διαβάστε ένα από τα διαθέσιμα λογοτεχνικά βιβλία που κρίνετε ότι είναι χιουμοριστικό και απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Ποιο θέμα ή πρόσωπο γίνεται στόχος του χιούμορ στο βιβλίο που διαβάσατε;

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

2. Ποια είναι η παραβίαση στην οποία έχει προβεί το πρόσωπο ή ομάδα που σατιρίζεται;

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

3. Σημειώστε τις χιουμοριστικές ατάκες και τις χιουμοριστικές φράσεις που περιέχονται στο κείμενο και το κάνουν αστείο.

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

4. Ετοιμάστε μια παρουσίαση του βιβλίου που διαβάσατε.



5. Επιλέξτε το απόσπασμα που θεωρείτε πιο κωμικό, διαβάστε το όσο το δυνατόν κατάλληλα για να αναδείξετε το κωμικό στοιχείο.

6. Δραματοποιήστε μια χιουμοριστική σκηνή του βιβλίου.



## **Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Το σενάριο περιορίστηκε στην αξιοποίηση χιουμοριστικών κειμένων. Σε άλλες εκτενέστερες εκδοχές μπορούν να χρησιμοποιηθούν άλλα κειμενικά είδη για τους ίδιους στόχους, όπως γελοιογραφίες, αστείες συνομιλίες και κείμενα από τον προφορικό λόγο ή το διαδίκτυο, κόμικς, κινηματογραφικές ταινίες, τραγούδια κλπ.

Η χρονική διάρκεια του σεναρίου μπορεί να διευρυνθεί εμπλουτίζοντάς το με επιπλέον δραστηριότητες όπως: δημιουργία ανθολογίας χιουμοριστικών κειμένων, παρακολούθηση ανάλογης χιουμοριστικής ταινίας ή θεατρικής παράστασης και σχολιασμός των εντυπώσεων, σύγκριση κινηματογραφικής και γραπτής απόδοσης της ίδιας ιστορίας, ανάγνωση του χιουμοριστικού κειμένου και ηχογράφηση για ραδιοφωνική εκπομπή, μετατροπή του αφηγηματικού κειμένου σε θεατρικό κ.ά.

## **H. ΚΡΙΤΙΚΗ**

Οι δραστηριότητες που προτείνονται στο σενάριο απαιτούν σύνδεση στο διαδίκτυο, οπότε οι εκπαιδευτικοί που σκοπεύουν να το εφαρμόσουν πρέπει να έχουν υπόψη τους τα προβλήματα που θα δημιουργηθούν, εάν στο σχολείο που διδάσκουν υπάρχει πρόβλημα με τη σύνδεση στο διαδίκτυο.

Στο σενάριο υπάρχουν δραστηριότητες που αξιοποιούν βίντεο από τον δικτυακό τόπο του YouTube. Μπορεί σε μεταγενέστερο χρόνο το συγκεκριμένο βίντεο να μην είναι πλέον διαθέσιμο ή να έχει αλλάξει ο τρόπος πρόσβασης και απόκτησης λογαριασμού χρήστη στον συγκεκριμένο δικτυακό τόπο. Στην περίπτωση αυτή οι εκπαιδευτικοί πρέπει να έχουν εναλλακτικές λύσεις και να χρησιμοποιήσουν είτε άλλες πηγές είτε άλλο παραπλήσιο βίντεο.

## **Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Αρχάκης, Α. & Τσάκωνα, Β. χ.χ. Χιούμορ, κριτικός γραμματισμός και Γ2. Στο *Διαδρομές στη διδασκαλία της νέας ελληνικής ως ξένης γλώσσας. Υποστηρικτικό υλικό*



για τη διδασκαλία της νέας ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας. Κοινωνιογλωσσολογία. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Attardo, S. 2001. *Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Bryant, J. et al. 1981. Effects of humorous illustrations in college textbooks, *Human Communication Research* 8 (1),. 43-57.

Καρτσιώτης, Θ., Πήλιουρας, Π., Σιμοτάς, Κ., Σταμούλης, Ε., Φραγκάκη, Μ.. 2010. *Οδηγός Εκπαιδευτικών για το Μάθημα των Τ.Π.Ε. στα 800 Ολοήμερα Δημοτικά Σχολεία με Ε.Α.Ε.Π.* Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.

Κόμης, Β. 2004. *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Τσάκωνα, Β. 2004. *Το χιούμορ στον γραπτό αφηγηματικό λόγο: Γλωσσολογική προσέγγιση*. Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή, Τομέας Γλωσσολογίας, Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα.