



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

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Δ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

Στον κόσμο των παιδιών

Σύνταξη: ΜΑΥΡΑΝΤΩΝΑΚΗ ΚΑΤΕΡΙΝΑ

Εφαρμογή: ΚΙΡΓΙΝΑΣ ΣΩΤΗΡΗΣ



**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 Ντίνιας & 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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Στον κόσμο των παιδιών

Εφαρμογή σεναρίου

Σωτήρης Κίργινας

Δημιουργία σεναρίου

Κατερίνα Μαυραντωνάκη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία

Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

11^ο Δημοτικό Σχολείο Νέας Ιωνίας

Χρονολογία

Από 14-01-2014 έως 27-01-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού, ενότητα 6, «Ιστορίες παιδιών»

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Ι. Φιλολογικής ζώνης



Νεοελληνική Γλώσσα

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος

Wiki, ιστοσελίδα σχολείου

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με την πληκτρολόγηση, καθώς και με τις εφαρμογές που αξιοποιούνται στο παρόν σενάριο. Πιο συγκεκριμένα τα περιβάλλοντα- εφαρμογές ΤΠΕ που αξιοποιούνται είναι:

- το smart
- το wikidot.com
- το movie maker
- το story bird.

Έχει δημιουργηθεί ένα αρχικό περιβάλλον για τις δραστηριότητες το wikidot.com που δεν απαιτεί περισσότερη προετοιμασία από τον/την εκπαιδευτικό. Οι προϋποθέσεις αφορούν τις ταυτότητες μαθητών και εκπαιδευτικού, τις προαπαιτούμενες γνώσεις για τους μαθητές, την υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας, την προεργασία του δασκάλου κλπ.



Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Κατερίνα Μαυραντωνάκη, Στον κόσμο των παιδιών, Νεοελληνική Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού, 2012.

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο επιδιώκει να κινητοποιήσει τη φαντασία και τις δημιουργικές δυνάμεις των μαθητών στην επαφή τους με αποσπάσματα ποίησης και βίντεο, τα οποία έχουν θέματα παρμένα από την παιδική ζωή. Έχει συμπεριλάβει στο υλικό του κομμάτια από το σχολικό βιβλίο, από το ανθολόγιο και επιλεγμένα βίντεο. Γίνεται προσπάθεια να γίνει προσέγγιση του υλικού με τρόπο που να κινεί το ενδιαφέρον των μαθητών και να δίνει στους ίδιους τον ρόλο του μικρού λογοτέχνη. Γίνεται προσπάθεια επίσης οι δραστηριότητες να είναι όσο ανοιχτές γίνεται, για να αποτυπωθούν σκέψεις, εμπειρίες και συναισθήματα.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Στο βίντεο «[Changing Education Paradigms](#)» ο Sir Ken Robinson κάνει την εξής παρατήρηση: καθώς μεγαλώνουν οι μαθητές μας μειώνεται η ικανότητά τους για αποκλίνουσα σκέψη. Αυτή η διαπίστωση προβληματίζει ιδιαίτερα. Όντως, οι πρακτικές στο σχολείο πολύ συχνά ακολουθούν τρόπους που περιορίζουν αντί να



αναπτύσσουν τις δημιουργικές δυνάμεις των μαθητών. Ακόμα και η επαφή με τη λογοτεχνία έχει στοιχεία ρουτίνας, τα οποία κάνουν το έργο να χάσει τη δύναμη να συγκινήσει και να κάνει τα παιδιά να σκεφτούν έξω από τα τετριμμένα, να θελήσουν τα ίδια να παράγουν λογοτεχνικό λόγο. Οι δραστηριότητες που περιγράφονται παρακάτω συνιστούν μια προσπάθεια για διαφορετική προσέγγιση σε λογοτεχνικά έργα.

Για τον σχεδιασμό τους η συγγραφέας του σεναρίου στηρίχτηκε στο βιβλίο «Οργανώνω και γράφω ποικίλα είδη κειμένων» (Βασιλοπούλου 2006). Στο βιβλίο αυτό απαριθμούνται τεχνικές, που στοχεύουν (ανάμεσα σε άλλα) οι μαθητές:

- να ασκήσουν τη σκέψη τους και να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους·
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους·
- να γνωρίσουν καλύτερα τον εαυτό τους.

Σημαντικές κατευθύνσεις έδωσε και το βιβλίο του Ι. Σπαντιδάκη (2004) *Προβλήματα παραγωγής γραπτού λόγου παιδιών σχολικής ηλικίας*.

Οι θεωρητικές παραδοχές για τις ΤΠΕ στις οποίες στηρίζεται το παρόν σενάριο αφορούν στη χρήση τους ως γνωστικά εργαλεία. Όταν μιλάμε για γνωστικά εργαλεία στον χώρο των ΤΠΕ, αναφερόμαστε συνήθως σε εφαρμογές των ΤΠΕ, οι οποίες υποστηρίζουν την οργάνωση και την αναπαράσταση γνώσεων και απαιτούν από τον χρήστη να σκεφτεί κριτικά, για να τις χρησιμοποιήσει (Jonassen 1996). Οι εφαρμογές αυτές συχνά είναι ανοιχτού περιεχομένου λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων, για να προάγουν τις γνωστικές δυνάμεις των μαθητών (Jonassen & Reeves 1996). Τα εργαλεία αυτά δεν δίνουν έτοιμη γνώση, για να μεταφερθεί στον μαθητή, αλλά διευκολύνουν τις διαδικασίες οικοδόμησης νοήματος. Γι' αυτό ονομάζονται και «εργαλεία που επεκτείνουν τον νου» (Jonassen 1992, 3).



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Οι μαθητές μέσα από τις δραστηριότητες επιδιώκεται να έχουν την ευκαιρία πρώτα απ' όλα να εκφράσουν τον εαυτό τους (φτιάχνοντας ποιήματα από έτοιμους στίχους, συνεχίζοντας ποιήματα με δικούς τους στίχους, ανατρέχοντας σε περιστατικά από τη ζωή τους, δημιουργώντας δικές τους ιστορίες μέσα από συγκεκριμένες εικόνες).

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να στοχαστούν πάνω στη διαφορετικότητα κυρίως του κόσμου των παιδιών και του κόσμου των μεγάλων·
- να αποδεχτούν τη δική τους μοναδικότητα, τη διαφορετικότητα των συμμαθητών τους, το πόσο «παράξενα» σκέφτονται οι μεγάλοι·
- να συνεργαστούν αρμονικά σε ζευγάρια στις δραστηριότητες·
- να διαπιστώσουν τον τρόπο με τον οποίο ίδιο υλικό, όπως ίδιοι στίχοι, ίδιες εικόνες μπορούν να οδηγήσουν σε διαφορετικά ποιήματα και ιστορίες·
- να νιώσουν αυτοπεποίθηση ως μικροί δημιουργοί·
- να ευαισθητοποιηθούν και να σκεφτούν πάνω στο θέμα της συμπεριφοράς στα ζώα. Το βίντεο που επιλέχθηκε δείχνει μια αντίληψη του ζώου ως πράγματος, σκάρου ή καλού, όχι ως πλάσματος·
- να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα των ανθρώπων με αναπηρία και να καλλιεργήσουν θετικές στάσεις και συμπεριφορές.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αναγνωρίσουν σε μια ιστορία τα δομικά στοιχεία της αφήγησης·
- να εφαρμόσουν σε δική τους ιστορία τα δομικά στοιχεία μιας αφήγησης·



- να λάβουν υπόψη τους και να εφαρμόσουν την ομοιοκαταληξία ως (όχι απαραίτητο) στοιχείο ποιημάτων·
- να έρθουν γενικά σε επαφή με τον ποιητικό λόγο και τα χαρακτηριστικά του·
- να δημιουργήσουν οι ίδιοι ποιητικό λόγο·
- να συνδέσουν διαφορετικές όψεις καλλιτεχνικής έκφρασης (ζωγραφική, μουσική, ποίηση), κυρίως μέσα από τις δραστηριότητες που είναι σχετικές με το ποίημα «Το κορίτσι».

Γραμματισμοί

Τεχνολογικός γραμματισμός: Ικανότητα χειρισμού των ηλεκτρονικών περιβαλλόντων:

- cmap
- wiki
- movie maker
- story bird

Ακόμη:

- Πλοήγηση στο wiki.
- Εργασία με τις φόρμες των google docs.
- Άνοιγμα συμπιεσμένου αρχείου.

Λειτουργικός γραμματισμός

Επιδιώκεται οι μαθητές/-τριες:

- Να απολαύσουν δείγματα ποιητικού λόγου.
- Να αναγνωρίσουν τα χαρακτηριστικά του ποιητικού λόγου.
- Να δημιουργήσουν ποιητικό λόγο.
- Να κατανοήσουν το περιεχόμενο σε δείγματα αφηγηματικού λόγου.
- Να αναγνωρίσουν τα δομικά στοιχεία του αφηγηματικού λόγου.
- Να δημιουργήσουν αφηγήσεις.

Κριτικός γραμματισμός:



Επιδιώκεται να δοθούν στους μαθητές ευκαιρίες:

- Για δημιουργική σκέψη, φαντασία, όνειρο, σκέψη έξω από τα τετριμμένα.
- Για να εκφράσουν με σωστό και ενδιαφέροντα γραπτό λόγο τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους.

Διδακτικές πρακτικές

Ως αφετηρία προτείνουμε μια συζήτηση για τα «θέλω» των παιδιών. Για παράδειγμα μπορούν να ερωτηθούν: Αν δεν ήσασταν εδώ αυτή τη στιγμή, πού θα θέλατε να είστε; Αν δεν κάναμε μάθημα τι θα θέλατε να κάνουμε; Επιλέγουμε αυτές τις ερωτήσεις, για να δώσουμε τον πρώτο λόγο στη φαντασία των παιδιών. Οι περισσότερες δραστηριότητες αξιοποιούν τέτοιου είδους ερωτήματα και ζητούν, με αφορμή ιστορίες παιδιών, προσωπικές απόψεις, φανταστικές ιστορίες και ελεύθερη έκφραση από τους μαθητές.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Εδώ γίνεται αναφορά σε ένα γεγονός, σε έναν προβληματισμό ή, ακόμη, σε κάποιο θέμα του σχολικού εγχειριδίου ή τη διεξαγωγή μιας σχολικής γιορτής ή εκδρομής ή των εκλογών για την ανάδειξη του μαθητικού συμβουλίου ή κάποια άλλη εξωσχολική δραστηριότητα που θα ήθελε η τάξη να πραγματοποιήσει. Απαντώ σε υποθετικά ερωτήματα: Γιατί επιλέγωτο συγκεκριμένο θέμα, ποιες ιδιαιτερότητες της τάξης με ωθούν σε αυτό το θέμα/σενάριο. Γιατί διαλέγω να κάνω το σενάριο αυτό (ένας, π.χ., στοιχειώδης και αυτονόητος λόγος θα ήταν η ενημέρωση της ύλης διδασκαλίας).

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Τα κείμενα είναι παρμένα από το σχολικό βιβλίο και το *Ανθολόγιο*. Η ικανότητα σύνθεσης αφήγησης περιλαμβάνεται στους στόχους του Π.Σ. για την ενότητα 6



«Ιστορίες παιδιών» του βιβλίου *Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού*. Ακόμη, από το βιβλίο του δασκάλου αντιγράφουμε: «Η ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας σε συνδυασμό με την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης στον μαθητή, είναι βασικοί στόχοι των ασκήσεων και των δραστηριοτήτων, έτσι όπως έχουν σχεδιαστεί. [...] Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στις ομαδικές δραστηριότητες για τη δυνατότητα που προσφέρουν σε κάθε παιδί που συμμετέχει στην ομάδα να αναλάβει έναν συγκεκριμένο ρόλο. Η ανάγκη να ανταποκριθεί στον συγκεκριμένο ρόλο το κινητοποιεί με τον πλέον φυσικό τρόπο, να κατανοήσει και να παραγάγει λόγο αποτελεσματικό και οπωσδήποτε προσαρμοσμένο στη συγκεκριμένη περίπτωση επικοινωνίας. Προβλέπονται επίσης, σε όποια ενότητα δίνεται η ευκαιρία, δραστηριότητες δραματοποίησης που αξιοποιούν τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών και συμβάλλουν στην ανάπτυξη πολλών τύπων δεξιοτήτων σε αυτά όπως γνωστικών, κοινωνικών, ψυχοκινητικών» (σσ. 13-14).

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, διερευνήθηκε η χρήση των ΤΠΕ ως γνωστικών εργαλείων για την οικοδόμηση νοήματος από τους μαθητές. Επιλέχθηκαν ανοιχτές εφαρμογές και δραστηριότητες που θυμίζουν παιχνίδι ως έναν βαθμό. Ο προβληματισμός μας ήταν όσο το δυνατό να αξιοποιήσουμε τις ΤΠΕ σε δραστηριότητες που είτε δεν γίνονται χωρίς αυτές είτε δεν γίνονται το ίδιο εύκολα.

Κείμενα

Οδυσσέας Ελύτης, *Ο ήλιος ο ηλιάτορας*. Αθήνα: Ίκαρος, 1971.. Στο σχολικό βιβλίο *Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού*, σ. 8, ποίημα «Κορίτσι».

Τζιάνι Ροντάρι, «[Ο μαύρος ήλιος](#)». Στο σχολικό βιβλίο *Ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Γ΄- Δ΄ Δημοτικού*.



Βίντεο

«[PET SHOP \(Το κατάστημα ζώων\)](#)», ταινία μικρού μήκους του Μιχαήλ-Γαβριήλ Ζενέλη.

«[Shades of black-Imagination clears it up](#)», Ιαπωνική διαφήμιση, 2002.

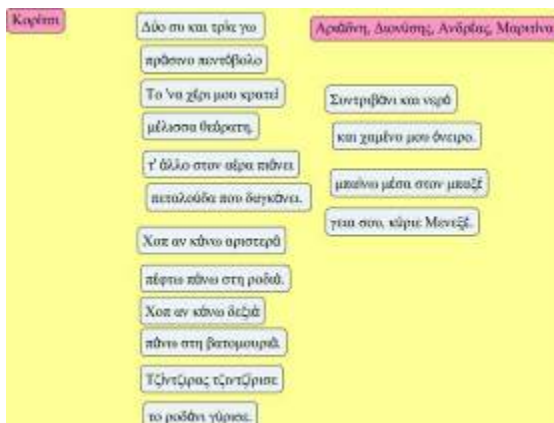
Wiki με δραστηριότητες: <http://dlogo.wikidot.com/>

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

(Εργαστήριο υπολογιστών)

Επισκεφτήκαμε τη σελίδα <http://dlogo.wikidot.com/local--files/koritsi/poem.cmap> και οι μαθητές κλήθηκαν να ανοίξουν το αρχείο «Λύστε τον γρίφο», προκειμένου να προσπαθήσουν να συνθέσουν το δικό τους ποίημα βάζοντας στη σωστή σειρά τους στίχους ενός ποιήματος του Οδυσσέα Ελύτη που ανακατεύτηκαν. Οι μαθητές εργάστηκαν ανά τέσσερις σε ομάδες και δημιούργησαν το δικό τους ποίημα. Στο τέλος έκαναν εξαγωγή των ποιημάτων τους ως εικόνες, τα εκτύπωσαν και τα ανάρτησαν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Αφήσαμε ελεύθερους τους μαθητές να δουν τη δουλειά των άλλων και να σχολιάσουν ελεύθερα. Ρωτήσαμε τους μαθητές γιατί έβαλαν μαζί στίχους. Οι περισσότεροι είχαν ως κριτήριο την ομοιοκαταληξία και όταν δεν έβγαине, συνέδεαν τυχαία τους στίχους.



Στη συνέχεια προβάλαμε το βίντεο με το μελοποιημένο ποίημα (<http://www.youtube.com/watch?v=U6ayuvWbqQ8>). Ανοίξαμε τα βιβλία και το ξανακούσαμε διαβάζοντας τους στίχους. Αποφασίσαμε να κάνουμε τη δική μας εικονογράφηση του ποιήματος και να δημιουργήσουμε το δικό μας βίντεο και να το αναρτήσουμε στον ιστοχώρο του σχολείου.

3η διδακτική ώρα

Προβάλαμε ξανά το βίντεο με το μελοποιημένο ποίημα. Τα παιδιά με χαρά ζωγράρισαν με τον δικό τους τρόπο τις εικόνες που τους άρεσαν από το ποίημα. Το



τραγουδι παίχτηκε ξανά και ξανά καθώς οι μαθητές δημιουργούσαν τις ζωγραφιές τους.



4η & 5η διδακτική ώρα

Οι μαθητές κλήθηκαν να συνδυάσουν ήχο και εικόνες για να δημιουργήσουν βίντεο του τραγουδιού «Γεια σου κύριε Μενεξέ». Λόγω των προβλημάτων που θα δημιουργούνταν στο εργαστήριο υπολογιστών με τον ήχο του τραγουδιού προτιμήθηκε η δημιουργία του βίντεο να γίνει στην ολομέλεια της τάξης με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Στην επιφάνεια εργασίας υπήρχε ένας φάκελος που περιείχε τη μουσική και τις ζωγραφιές των μαθητών οι οποίες είχαν από πριν ψηφιοποιηθεί με τη βοήθεια σκάνερ. Αφού εισάγαμε το αρχείο του τραγουδιού και είδαμε ότι έχει διάρκεια 3 λεπτά και 20 περίπου δευτερόλεπτα, υπολογίσαμε ότι η διάρκεια προβολής της κάθε ζωγραφιάς πρέπει να είναι 12,5 δευτερόλεπτα ώστε να καλύψουμε όλη τη διάρκεια του τραγουδιού. Έτσι ο κάθε μαθητής ερχόταν στον υπολογιστή και εισήγαγε τη δική του ζωγραφιά στο movie maker, καθόριζε τη διάρκεια προβολής της στα 12,5 δευτερόλεπτα και προσέθετε το εφέ «σταδιακό σβήσιμο» για να γίνει πιο ελκυστικό το βίντεο. Έπειτα προσθέσαμε κείμενο στην αρχή με τα στοιχεία της ταινίας. Αποθηκεύσαμε το αρχείο ως έργο και δημιουργήσαμε το αρχείο της ταινίας. Στο τέλος η ταινία μας «ανέβηκε» στο YouTube και αναρτήθηκε στην ιστοσελίδα του σχολείου στη διεύθυνση. Η ταινία μας είναι διαθέσιμη στη



διεύθυνση http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gO1TcH0-dFg και <http://11dim-n-ionias.att.sch.gr/?p=3494>.

6η & 7η διδακτική ώρα

Ρωτήσαμε τους μαθητές αν νιώθουν ότι οι γονείς, οι δάσκαλοι, οι άλλοι μεγάλοι δεν τους καταλαβαίνουν. Ζητήσαμε παραδείγματα μη κατανόησης. Τα περισσότερα παιδιά είχαν κάποιο περιστατικό να αναφέρουν:

- Μερικές φορές μαλώνουν οι γονείς μου και εγώ νιώθω άσχημα. Δεν καταλαβαίνουν ότι νιώθω άσχημα.
- Δεν με ακούνε όταν εξηγώ κάτι. Δεν προλαβαίνω να τελειώσω τη φράση μου και με σταματάνε. «Σταμάτα, δεν ξέρεις εσύ!!», μου λένε.
- Όταν με πονάει το κεφάλι μου, μου λένε ότι λέω ψέματα για μην κάνω τα μαθήματα.
- Κάποιες φορές μαλώνουν οι γονείς μου τα βράδια και εγώ ξυπνάω από τις φωνές τους και φοβάμαι.
- Επειδή αφήνω την αδελφή μου να παίζει play station, η μαμά μου νομίζει ότι παίζω εγώ και ότι δεν έχω διαβάσει.
- Όταν πηγαίνω με τους γονείς σε καταστήματα με δώρα και θέλω ένα παιχνίδι μου λένε ότι είναι ακριβό και τελικά μου παίρνουν κάτι που δεν θέλω.

Ζητήσαμε να διαβάσουν σιωπηλά το ποίημα «Ο μαύρος ήλιος» στη σελίδα του wiki. Συζητήσαμε για την παρεξήγηση που έγινε. Ζητήσαμε από τα παιδιά να διαβάσουν το ποίημα σαν γονείς που έχουν πανικοβληθεί από το «πρόβλημα» του



παιδιού τους. Με παντομίμα ζητήσαμε να πάρουν ανάλογο ύφος: παιδί, γιατρός, γονιός.



Περάσαμε μετά στο βιντεάκι «[Shades of black](#)».



Είπαμε στα παιδιά ότι πρόκειται για μια ακόμα παρεξήγηση. Στα πρώτα λεπτά σταματήσαμε για λίγο την ταινία και ρωτήσαμε τα παιδιά τι νομίζουν ότι συμβαίνει. Ακούστηκαν διάφορες απόψεις: ότι το παιδί είχε μόνο μαύρο χρώμα, ότι ζωγραφίζει τον ουρανό μαύρο, ότι ζωγραφίζει τη νύχτα, ότι δεν είχε φίλους, ότι έχει ψυχολογικό πρόβλημα και ότι τα βλέπει όλα μαύρα. Συνεχίσαμε ως το τέλος την προβολή. Ζητήσαμε αντιδράσεις. Τους άρεσε πολύ αυτή η μικρή ταινία. Διαπιστώθηκε στην ώρα της συζήτησης ότι το παιδί όχι μόνο δεν έχει πρόβλημα αλλά μπορεί να κάνει



κάτι που δεν μπορούν οι μεγάλοι να κάνουν: να φτιάξει στο μυαλό του και να δημιουργήσει στο χαρτί μια τεράστια ζωγραφιά.

Ζητήθηκε έπειτα από τα παιδιά να εξηγήσουν γιατί οι μεγάλοι δεν καταλαβαίνουν τα παιδιά. Τα παιδιά έδωσαν διάφορες εξηγήσεις:

- Δεν μας καταλαβαίνουν γιατί είμαστε παιδιά και έχουμε φαντασία που δεν έχουν οι μεγάλοι.
- Οι μεγάλοι σκέφτονται άλλα πράγματα από αυτά που σκεφτόμαστε εμείς.
- Οι μεγάλοι ασχολούνται με τις δικές τους δουλειές και τα προβλήματά τους.
- Τα παιδιά έχουν φαντασία, ενώ οι μεγάλοι όχι.
- Οι μεγάλοι νομίζουν ότι τα ξέρουν όλα.
- Οι μεγάλοι βλέπουν τον κόσμο πολύ διαφορετικά από ότι τα παιδιά.
- Νοιάζονται μόνο για τα δικά τους προβλήματα.

8η & 9η διδακτική ώρα

Είπαμε στα παιδιά ότι θα τους παρουσιάσουμε μια άλλη ιστορία με ήρωα ένα παιδί. Και στην ιστορία αυτή γίνεται μια παρεξήγηση. Σύμφωνα με τη συγγραφέα του σεναρίου οι μαθητές έπρεπε να φανταστούν την πλοκή της ιστορίας και για τον λόγο αυτόν έπρεπε να ανοίξουν ένα αρχείο του cmap από τη διεύθυνση <http://dlogo.wdfiles.com/local--files/istoria/story> και να βάλουν στη σωστή σειρά τις εικόνες και να γράψουν πάνω τους την ιστορία. Δυστυχώς το αρχείο που κατεβάσαμε δεν άνοιξε, οπότε αφήσαμε τους μαθητές για λίγα δευτερόλεπτα να δουν την αρχή



της ταινίας «pET sHOP» και να κάνουν υποθέσεις για το θέμα. Ακούστηκαν οι εξής απόψεις:

- Δεν έχει φίλους και γι' αυτό θέλει να αγοράσει σκύλο.
- Δεν θέλει να παίζει με τα άλλα παιδιά.
- Δεν ξέρει να παίζει μπάλα.
- Φοβάται μήπως οι συμμαθητές του τον κοροϊδέψουν.
- Φοβάται μη χάσει και τον κοροϊδεύουν.

Έπειτα αφήσαμε τα παιδιά να παρακολουθήσουν τη συνέχεια της ταινίας. Τα παιδιά συγκινήθηκαν από την ταινία. Ακολούθησε συζήτηση για τις διαφορές που είχε η δική τους ιστορία από την ιστορία που μόλις είδαν. Από τη συζήτηση συνειδητοποίησαν πώς η φαντασία μπορεί να οδηγήσει σε πολύ διαφορετικά αποτελέσματα.

10η & 11η διδακτική ώρα

Είπαμε στους μαθητές ότι θα παίξουμε ένα παιχνίδι δημιουργίας μιας φανταστικής ιστορίας για ένα παιδί. Μπήκαμε στη φόρμα «[Μια παράξενη ιστορία](#)», προκειμένου οι μαθητές να τη συμπληρώσουν. Ζητήσαμε από τους μαθητές να χωριστούν σε 6 ομάδες. Κάθε ομάδα ανέλαβε να συμπληρώσει ένα πεδίο στη φόρμα που δίνεται. Έπειτα διαβάσαμε με τη σειρά την παράγραφο που έγραψε η κάθε ομάδα και με έκπληξη είδαμε ότι παρότι η κάθε ομάδα δεν ήξερε τι έγραφαν οι υπόλοιπες, η ιστορία είχε κάποιο νόημα με εξαίρεση την παράγραφο της τέταρτης ομάδας που δεν ταίριαζε με αυτά που έγραφαν οι υπόλοιπες ομάδες (αν εξαιρέσουμε τα ονόματα



των ηρώων που χρησιμοποίησαν). Οι απαντήσεις των παιδιών φαίνονται στη [φόρμα των απαντήσεων](#).

12η διδακτική ώρα

Μεταφερθήκαμε στο εργαστήριο υπολογιστών όπου τα παιδιά χωρίστηκαν σε τέσσερις ομάδες και κλήθηκαν να ανοίξουν την εφαρμογή <http://storybird.com> και να δημιουργήσουν τις δικές τους παράξενες ιστορίες συνδυάζοντας εικόνες και κείμενο.

Αφού ολοκληρώσαμε τη συγγραφή των παράξενων ιστοριών τις αναρτήσαμε στην ιστοσελίδα του σχολείου στη διεύθυνση <http://11dim-n-ionias.att.sch.gr/?p=3525>.





ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι εργασίες περιλαμβάνονται στο wiki του συνταγμένου σεναρίου <http://dlogo.wikidot.com>

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Τα παιδιά έδειξαν ενδιαφέρον για τις δραστηριότητες του σεναρίου και ενθουσιάστηκαν ιδιαίτερα με τη δημιουργία της δικής τους ταινίας με τις ζωγραφιές τους στο Movie Maker και με τη δημιουργία των δικών τους φανταστικών παράξενων ιστοριών στο Storybird, ενώ δεν φάνηκε να κουράζονται στις περισσότερες δραστηριότητες.

Βασικό πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου ήταν ότι δεν είχαμε την πρόσβαση για να αναρτήσουμε υλικό (φωτογραφίες, κείμενα, εργασίες των μαθητών) στο Wiki που δημιούργησε η συγγραφέας του σεναρίου για τον σκοπό αυτό.

Επίσης η δραστηριότητα με την προβολή της ταινίας «pET sHOP» διαφοροποιήθηκε, καθώς σύμφωνα με τη συγγραφέα του σεναρίου οι μαθητές έπρεπε να φανταστούν την πλοκή της ιστορίας και για τον λόγο αυτό έπρεπε να βάλουν στη σωστή σειρά τις εικόνες που θα κατέβαζαν από το Wiki. Δυστυχώς το αρχείο δεν άνοιγε, οπότε αφήσαμε τους μαθητές για λίγα δευτερόλεπτα να δουν την αρχή της ταινίας και να κάνουν υποθέσεις για το θέμα. Τέλος, σε μερικές



δραστηριότητες απαιτούνται αυξημένες ικανότητες στη χρήση των ΤΠΕ. Ίσως χρειάζεται πολλή παρέμβαση σε επίπεδο ομάδας για τεχνικά ζητήματα.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βασιλοπούλου, Σπ. 2006. Οργανώνω και γράφω ποικίλα είδη κειμένων. Αθήνα: Κέδρος.

Διακογιώργη, Κ., Θ. Μπαρής, Χ. Στεργιόπουλος & Ε. Τσιλιγκιριάν. *Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού-Βιβλίο δασκάλου*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Σπαντιδάκης, Ι. 2004. *Προβλήματα παραγωγής γραπτού λόγου παιδιών σχολικής ηλικίας. Διάγνωση, αξιολόγηση, αντιμετώπιση*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Jonassen, D. H. 1992. What are Cognitive Tools? Στο *Cognitive Tools for Learning*, επιμ. P. A. Kommers, D. H. Jonassen & J. T. Mayes. Βερολίνο & Χαϊδελβέργη: Springer-Verlag.

Jonassen, D. H. 1996. *Computers in the classroom. Midtools for critical thinking*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Jonassen, D. & T. C. Reeves. 1996. Learning with Technology: Using Computers as Cognitive Tools. Στο *Handbook of research for educational communication and technology*, επιμ. D. H. Jonassen. Νέα Υόρκη: Simon & Schuster Maxmillan.

Robinson, K. *A change in educational paradigm* <http://dotsub.com/view/58707cf2-f861-46dd-95c3-62020b4ec8c8> Ανακτημένο στις 12/10/12.

