



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Γ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Μηχανές του μέλλοντος»

Σύνταξη: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ

Εφαρμογή: ΚΟΥΚΛΑΤΖΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2013



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μηχανές του μέλλοντος

Δημιουργός σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Εφαρμογή

Μαρία Κουκλατζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Γ' Δημοτικού

Σχολική μονάδα

3^ο Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης

Χρονολογία

Δεκέμβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Γ' Δημοτικού, τεύχος β', ενότητα 2.4: «Άνθρωποι και μηχανές»

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 6+ διδακτικές ώρες

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής



II. Εικονικός χώρος

Ιστοσελίδα τάξης

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή αφορούν στην ευχέρεια χρήσης του διαδικτύου και του χώρου του ιστολογίου, στην προηγούμενη επαφή των μαθητών με κάποιο λογισμικό δημιουργίας ψηφιακού κόμικ και στην εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Επειδή το σενάριο εμπλέκει σειρά ιστότοπων, απαιτείται η διενέργεια ελέγχου τους, τόσο ως προς το υλικό που περιέχουν και την καταλληλότητα του περιεχόμενου τους για μαθητές Δημοτικού, όσο και ως προς τη λειτουργία τους. Ακόμη, προϋπόθεση αποτελεί η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που προάγουν τη διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση, την κριτική ματιά στις πληροφορίες και την ανάπτυξη εκείνων των δεξιοτήτων που θα διαμορφώσουν διαφορετικές ταυτότητες μαθητών.

Τέλος, προϋποθέσεις που αφορούν την υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας είναι το εργαστήριο πληροφορικής με ικανοποιητικό αριθμό Η/Υ, οι οποίοι να μπορούν να εξυπηρετούν τον αριθμό των ομάδων και να έχουν εγκατεστημένο κάποιο πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ, η αίθουσα προβολών ή ο φορητός Η/Υ με βιντεοπροβολέα, ώστε κατά την παρουσίαση των εργασιών των ομάδων να επιτυγχάνεται το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

Για την εφαρμογή του παρόντος σεναρίου δεν ακολουθήθηκε η προτεινόμενη «αφορμή» από την αντίστοιχη ενότητα του σχολικού εγχειριδίου, όπως προέβλεπε η συντάκτρια του σεναρίου. Παρόλα αυτά, οι δραστηριότητες εφαρμόστηκαν ως έχουν, με μοναδική παραλλαγή τη χρήση διαφορετικού λογισμικού δημιουργίας κόμικ.



Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπη σύλληψη και δεν αντλεί στοιχεία από άλλα σενάρια.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σύμφωνα με την συντάκτρια, το σενάριο αφορμάται από τις δραστηριότητες 3 και 4 του Τετραδίου Εργασιών (τεύχος β', σ.26) που αφορούν στο κόμικ, καθώς λειτουργεί ως επέκταση των δραστηριοτήτων και στοχεύει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με το κειμενικό αυτό είδος και τα χαρακτηριστικά του, να τους ενημερώσει συνοπτικά για τις διάφορες σχολές και στη συνέχεια να τους ωθήσει στη δημιουργία ψηφιακού κόμικ. Εντούτοις, η εφαρμογή του σεναρίου έλαβε χώρα τη δεδομένη χρονική στιγμή, καθώς οι μαθητές, στην παρούσα φάση ασχολούνται με τη δημιουργία κόμικ στα πλαίσια άλλων προγραμμάτων που εφαρμόζονται την τρέχουσα περίοδο στη σχολική μονάδα.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η σύλληψη του σεναρίου προήλθε από την εκτενή συζήτηση που γίνεται σχετικά με ένταξη του κόμικ (εικονογράφημα στα ελληνικά) στην Εκπαίδευση και την προσφορά του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επειδή είναι αρκετά δημοφιλές στις παιδικές ηλικίες, είναι δυνατό αυτό να «ανανεώνει το παρωχημένο οπλοστάσιο των διδακτικών μεθόδων, να εξασφαλίζει τη θετική ανταπόκριση των μαθητών και εντέλει να γεφυρώνει το χάσμα εντός και εκτός σχολείου» (Μουλά&Κοσεγιάν 2010). Το κόμικ καλλιεργεί τον οπτικό γραμματισμό, τη φαντασία και αποτελεί ένα ιδιαίτερο κειμενικό είδος, καθώς η αφηγηματική λειτουργία διεκπεραιώνεται μέσω της διαδοχής εικόνων.



Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, στο παρόν σενάριο, οι μαθητές θα ασκηθούν στην εργασία σε ομάδες, στην ανακαλυπτική και συνεργατική μάθηση, αρχικά μέσα από την περιήγηση σε σχετικές με το θέμα ιστοσελίδες και στη συνέχεια μέσα από την παραγωγή του δικού τους λόγου και του δικού τους πολυτροπικού υλικού. Η προσέγγιση του σεναρίου θα προσπαθήσει να αναδείξει την κειμενοκεντρική διάσταση στη γλωσσική διδασκαλία και να συμπεριλάβει δραστηριότητες κριτικού γραμματισμού.

Το μοντέλο διδασκαλίας ακολουθεί τη διδακτική αρχή της εξατομικευμένης υποστήριξης και φθίνουσας καθοδήγησης (fading scaffolding), που απορρέει από τη θεωρία του Vygotsky (Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να κατανοήσουν τον εαυτό τους και το κοινωνικό τους περιβάλλον·
- να γνωρίσουν συνοπτικά τις διαφορετικές σχολές κόμικ·
- να κατανοήσουν τη σημασία της οπτικής επικοινωνίας, βασικού στοιχείου του σύγχρονου πολιτισμού.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με το κειμενικό είδος του «κόμικ»·
- να αξιοποιήσουν εικονικά κείμενα και να παράγουν λόγο μέσα από αυτά·
- να εκφράσουν γλωσσικά τη διαδικασία που αποτυπώνει μια εικόνα·
- να έρθουν σε επαφή με τα είδη και τους κώδικες του κόμικ·
- να αναπτύξουν αναγνωστικές και εκφραστικές δεξιότητες στο επίπεδο του λόγου και της εικόνας μέσα από την ανάγνωση και τη δημιουργία κόμικ·



- να αναγνωρίζουν τους ηχητικούς κώδικες του κόμικ (απόδοση φωνής αφηγητή και ηρώων, έντασης και χροιάς φωνής κτλ).
- να αναγνωρίζουν τους οπτικούς κώδικες του κόμικ (απόδοση κίνησης κτλ).
- να αναγνωρίζουν τους ψυχολογικούς κώδικες του κόμικ (εστίαση από διαφορετικά ύψη κτλ).
- να αξιοποιήσουν το κόμικ για να εκφράσουν προσωπικά βιώματα, σκέψεις και συναισθήματα.
- να δημιουργήσουν προσχέδια εργασίας και στη συνέχεια να τα αξιοποιήσουν για τη δημιουργία τελικού κειμένου.
- να αναπτύξουν επιχειρηματολογικό λόγο και να βελτιώσουν τις αδυναμίες τους.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς φακέλους και αρχεία εγγράφων σε Η/Υ.
- να μπορούν να εκτυπώνουν.
- να έρθουν σε επαφή μεεργαλεία παραγωγής ψηφιακού κόμικ.
- να αποκτήσουν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του διαδικτύου και των πολυμέσων.
- να κατανοήσουν τον τρόπο συλλειτουργίας εικόνας και λόγου.
- να αναζητήσουν πληροφορίες και να περιηγηθούν σε μια ιστοσελίδα.
- να γνωρίσουν την ανάρτηση σε ιστολόγιο.
- να αποκτήσουν ικανότητα σύγκρισης διαδικτυακών πληροφοριών και επιλογής εκείνων που ανταποκρίνονται στο θέμα τους.
- να αξιολογήσουν και να εντάξουν στην εργασία τους εκείνα τα στοιχεία που κρίνουν ότι την υποστηρίζει καλύτερα.



- να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων.

Διδακτικές πρακτικές

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Εργασία στην ολομέλεια

Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αν και η συντάκτρια του σεναρίου έλαβε ως αφετηρία τις εργασίες του Τ.Ε (β' τεύχος, σ.26), το ξεφύλλισμα έντυπων κόμικ και την περιήγηση σε ιστοσελίδες με θεματική το κόμικ, κατά την εφαρμογή του σεναρίου η αφετηρία δόθηκε από την υπάρχουσα εμπλοκή των μαθητών με το κόμικ. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, επιλέχθηκε η υλοποίηση της εφαρμογής, καθώς θεωρήθηκε ως ιδανική στιγμή για την εις βάθος προσέγγιση του εν λόγω κειμενικού είδους.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, η χρήση του διαδικτύου ως πηγή ενημέρωσης, η κριτική προσέγγιση των πληροφοριών, καθώς και η παραγωγή νέων κειμενικών ειδών περιέχονται στους στόχους των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών του μαθήματος της Γλώσσας της Γ' Δημοτικού.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ θα αξιοποιηθούν στο πλαίσιο ενημέρωσης σχετικά με τα κόμικς και της παραγωγής ψηφιακών κόμικς. Πιο συγκεκριμένα οι ΤΠΕ θα συνδράμουν στη μάθηση μέσα από την επίσκεψη ιστότοπων σχετικά με τις «σχολές» κόμικς, τη χρήση λογισμικού δημιουργίας ψηφιακού κόμικς και τέλος μέσα από τη δυνατότητα που



αυτές παρέχουν για τη δημοσιοποίηση και ανάρτηση εργασιών σε ιστολόγιο ή/και ιστοσελίδα.

Κείμενα

Θα χρησιμοποιηθεί:

α) φάκελος με το όνομα της ομάδας, ο οποίος θα βρίσκεται αποθηκευμένος στον υπολογιστή που θα εργαστεί η ομάδα και θα περιλαμβάνει τα φύλλα εργασίας

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

[comic strip creator](#)

Ιστοσελίδες

Μίκυ Μάους [εδώ](#)

Βιος και πολιτεία του Σκρουτζ [εδώ](#)

Μαφάλντα [εδώ](#)

Αρκάς [εδώ](#)

Fantazoo [εδώ](#)

Φρουτοπία [εδώ](#)

Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη [εδώ](#)

Αστερίξ [εδώ](#)

Λούκυ Λουκ [εδώ](#)

Μάνγκα [εδώ](#)

Marvelcomic [εδώ](#) και [εδώ](#)

Κύρος Γρανάζης [εδώ](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Ολομέλεια

Η ανάπτυξη του θέματος ξεκίνησε με την εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητα που σχετίζεται με τα ανθρώπινα δικαιώματα. Μέσα από την εμπλοκή τους σε ένα



παράλληλο πρόγραμμα που λάμβανε χώρα στο μάθημα των Αγγλικών, η εκπαιδευτικός θεώρησε πως ήταν η κατάλληλη χρονική περίοδος για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου. Έτσι λοιπόν, θεωρήθηκε σημαντικό να γίνει μια αναφορά για τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το κειμενικό αυτό είδος. Στόχος ήταν να ανιχνευτεί η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών σχετικά με τα κόμικς, ώστε πάνω σε αυτή να προστεθεί η νέα. Μέσα από συζήτηση, η εκπαιδευτικός κάλεσε τους μαθητές να εστιάσουν σε κάποια στοιχεία τα οποία πιθανόν οι τελευταίοι δεν εντόπισαν στην αρχική τους παρατήρηση, ενώ παράλληλα έκανε λόγο για τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κόμικ (καρέ, γλώσσα, φωνή των ηρώων σε μπαλονάκια, φωνή του αφηγητή με κεφαλαία, συννεφάκια για τις σκέψεις, απόδοση ήχων περιβάλλοντος, σημεία στίξης, εστίαση από ψηλά, εστίαση από χαμηλά κτλ). Έπειτα, η εκπαιδευτικός, η οποία έφερε στην τάξη κάποια έντυπα κόμικς, τους κάλεσε να τα ξεφυλλίσουν και να παρατηρήσουν σε αυτά τα στοιχεία που αναφέρθηκαν προηγουμένως.

Στο σημείο αυτό, η εκπαιδευτικός έδωσε κάποιες επιπλέον πληροφορίες σχετικά με κάποιες «σχολές» κόμικς, μερικές από τις οποίες ήδη γνώριζαν οι μαθητές, ώστε οι μαθητές να έχουν μια σφαιρικότερη άποψη για το θέμα. Για τον σκοπό αυτό οι μαθητές ενημερώθηκαν συνοπτικά και εντόπισαν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της κάθε «σχολής» μέσα από την πλοήγησή τους στις παρακάτω ιστοσελίδες:

Μίκυ Μάιους [εδώ](#)

Βιος και πολιτεία του Σκρουτζ [εδώ](#)

Μαφάλντα [εδώ](#)

Αρκάς [εδώ](#)

Fantazoo [εδώ](#)

Φρουτοπία [εδώ](#)

Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη [εδώ](#)

Αστερίξ [εδώ](#)

Λούκυ Λουκ [εδώ](#)

Μάνγκα [εδώ](#)

Marvelcomics [εδώ](#) και [εδώ](#)

Κύρος Γρανάζης [εδώ](#)

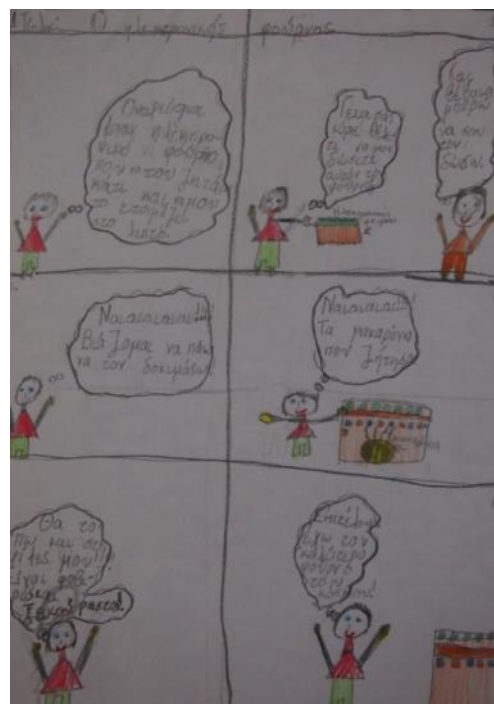
3η–5η διδακτική ώρα

Ομάδες

Κατά το τρίωρο αυτό οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 4 ατόμων μεικτής ικανότητας και, αφού συζήτησαν πρώτα μεταξύ τους, κλήθηκαν να δημιουργήσουν ένα μικρό σενάριο με θέμα που να σχετίζεται με τις μηχανές του μέλλοντος, το οποίο αποτελούσε και το θέμα του αρχικού σεναρίου στο οποίο βασίστηκε η παρούσα εφαρμογή. Αφού παροτρύναμε τους μαθητές να φτιάξουν ομαδικά ένα προσχέδιο του κόμικ τους σε χαρτί με στόχο να επεξεργαστούν πιο σχολαστικά το σενάριό τους και να δομήσουν το έργο τους συμπεριλαμβάνοντας ικανοποιητικό αριθμό στοιχείων του κόμικ από αυτά που συζητήθηκαν κατά το προηγούμενο δίωρο (Εικόνες 1 και 2).



Εικόνα 1. Προσχέδιο. Storyboard κόμικ (α)





Εικόνα 2. Προσχέδιο. Storyboard κόμικ (β,γ)

Στη συνέχεια, μοίρασαν τους ρόλους και μέσα από παιχνίδι ρόλων αναπαριστούν την υπόθεση του κόμικ που δημιούργησαν. Στόχος των παραπάνω δραστηριοτήτων ήταν να καλλιεργηθεί εξίσου ο προφορικός και ο γραπτός λόγος, καθώς και να διακρίνουν οι μαθητές στοιχεία προφορικότητας στον γραπτό λόγο.

Στη συνέχεια η κάθε ομάδα κλήθηκε να μετατρέψει το σενάριό της σε ψηφιακό κόμικ με το λογισμικό comic strip creator. Η εκπαιδευτικός εξήγησε στους μαθητές ότι το κόμικ τους μπορεί να έχει έως 6 καρτέ και να περιλαμβάνει κάποια από τα στοιχεία που παρατήρησαν και σχολιάστηκαν το προηγούμενο δίωρο κατά την ενασχόληση τους με τα κόμικς. Στη συνέχεια συνδέθηκαν με την εφαρμογή και δημιούργησαν ψηφιακά το κόμικ με το θέμα που έχουν επιλέξει (Εικόνες 3 και 4).



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Εικόνα 3. Ψηφιακό κόμικ με θέμα τις μηχανές του μέλλοντος (α).



Εικόνα 4. Ψηφιακό κόμικ με θέμα τις μηχανές του μέλλοντος (β).



6η+ διδακτική ώρα

Ομάδες

Στην ώρα αυτή οι μαθητές κλήθηκαν να παρουσιάσουν τις εργασίες τους, να αναφέρουν ποιο είναι το θέμα τους, από πού εμπνεύστηκαν και να εξηγήσουν ποια στοιχεία του κόμικ έχουν συμπεριλάβει σε αυτές. Για την καλύτερη παρουσίαση των εργασιών, ένας μαθητής ανέλαβε τον ρόλο του συντονιστή, ο οποίος έδινε το λόγο στους εκπροσώπους των ομάδων να παρουσιάσουν την εργασία τους. Τα υπόλοιπα μέλη των ομάδων δεν έμειναν απλοί θεατές αλλά να συμμετείχαν με ερωτήσεις και παρατηρήσεις σχετικά με τα στοιχεία του κόμικ που έχει συμπεριλάβει η κάθε ομάδα στο έργο της.

Με την ολοκλήρωση των παρουσιάσεων, τα κόμικς εκτυπώθηκαν και δημιουργήθηκε ένα μικρό φυλλάδιο με εξώφυλλο, οπισθόφυλλο και περιεχόμενα, το οποίο θα παρουσιαστεί σε μελλοντική εκδήλωση του σχολείου. Επίσης, τα κόμικς σε ηλεκτρονική μορφή θα αναρτηθούν προσεχώς στην ιστοσελίδα της τάξης.

Η αξιολόγηση των μαθητών κινήθηκε στους άξονες της συμμετοχής στις ομαδικές εργασίες και της συμβολής στη γενικότερη δουλειά της ομάδας τους, στην ικανότητα να δημιουργήσουν ψηφιακό κόμικ και να εντοπίζουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κόμικ και τέλος στην ανάπτυξη του προφορικού, γραπτού και επιχειρηματολογικού τους λόγου.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-ΑΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Επειδή τα κόμικς διατρέχουν τα σχολικά εγχειρίδια της Γλώσσας όλων των τάξεων το σχολείο μας οργανώνει εκδήλωση-αφιέρωμα στα κόμικς. Κάθε τάξη καλείται να δημιουργήσει μια σειρά από κόμικς και να τα εκθέσει στο αντίστοιχο ταμπλό της τάξης της που θα υπάρχει στην εκδήλωση. Η τάξη μας θα δημιουργήσει κόμικς εμπνευσμένα από την σχετική ενότητα του βιβλίου μας που έχει θέμα «Οι μηχανές του μέλλοντος». Στο τέλος μπορούμε να παρουσιάσουμε τη δουλειά μας μέσα από παιχνίδι ρόλων.

1^ο φύλλο εργασίας – Κοινό για όλες τις ομάδες

1. Συζητάμε και αποφασίζουμε από κοινού ένα θέμα κόμικ σχετικό με «Μηχανές του μέλλοντος». Μπορούμε να πάρουμε ιδέες από τη σχετική ενότητα του βιβλίου ή να δημιουργήσουμε μια δική σας μηχανή.
2. Δημιουργούμε ένα προσχέδιο του κόμικ σε χαρτί και προσπαθούμε να εντάξουμε σε αυτό κάποια από τα στοιχεία του κόμικ, τα οποία παρατηρήσαμε και συζητήσαμε το πρώτο δίωρο.
3. Σε μια μηχανή αναζήτησης αναζητούμε σχετικές με το θέμα μας εικόνες και τις αποθηκεύουμε σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας.
4. Ενεργοποιούμε την εφαρμογή [comic strip creator](#) που είναι αποθηκευμένη στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας. Επιλέγουμε να έχει το κόμικ μας έως 6 καρέ.
5. Διαλέγουμε εικόνες από το φάκελο που έχουμε αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας. Από τις επιλογές της εφαρμογής επιλέγουμε συννεφάκια και ότι άλλο θέλουμε να συμπεριλάβουμε.
6. Προσθέτουμε διαλόγους και δίνουμε τίτλο στο έργο μας.
Προσοχή στην εναλλαγή πεζών –κεφαλαίων, στην περιγραφή ήχων, στα σημεία στίξης.



2^ο φύλλο εργασίας –Κοινό για όλες τις ομάδες

1. Προετοιμαζόμαστε για την παρουσίαση του κόμικ μας στην ολομέλεια.
2. Ορίζουμε εκπρόσωπο της ομάδας, ο οποίος παρουσιάζει το κόμικ.
3. Μοιράζουμε ρόλους στα μέλη της ομάδας και αναπαριστούμε με παιχνίδι ρόλων το κόμικ.
4. Ψηφίζουμε ποια εργασία μας άρεσε πιο πολύ (δεν μπορούμε να ψηφίσουμε τη δική μας εργασία όμως).
5. Αναρτούμε την εργασία αυτή στο ιστολόγιο της τάξης ή/και την ιστοσελίδα του σχολείου.
6. Εκτυπώνουμε το έργο μας και σε συνεργασία με τις υπόλοιπες ομάδες δημιουργούμε ένα μικρό φυλλάδιο με όλες και το αναρτούμε στο ταμπλό της εκδήλωσης.

Δεν ξεχνάμε: Ενσωματώνουμε εξώφυλλο, περιεχόμενα, συγγραφείς και οπισθόφυλλο στην ομαδική μας εργασία.



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο θα μπορούσε να αποτελέσει σχέδιο εργασίας (project), δεδομένου ότι το θέμα του είναι αρκετά προσφιλές στα παιδιά και επιτρέπει την ανάπτυξη της φαντασίας τους. Στο πλαίσιο αυτό οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες μπορούν να αναλάβουν μία ή περισσότερες από τις προαναφερθείσες «σχολές» και να δημιουργήσουν λίστες με τα χαρακτηριστικά τους, τα οποία μπορούν να επισημάνουν και μέσα σε κείμενα και στη συνέχεια να συγκρίνουν μεταξύ τους τις διάφορες σχολές, εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές.

Ακόμη, μπορούν να προσθέσουν διαλόγους σε κόμικ, να μετατρέψουν κόμικς σε αφηγηματική ιστορία ή το αντίστροφο, να προσθέσουν ή να αφαιρέσουν καρτέ σε κάποιο κόμικ, να ανακατέψουν ιστορίες κόμικς και να φτιάξουν μια δική τους ιστορία, να προσθέσουν ήρωες, να διασκεύασουν οι ίδιοι σε κόμικ κάποιους μύθους (Αισώπου, από άλλες χώρες κτλ), να δημιουργήσουν αφίσα με θέμα το κόμικ και να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη και να δημιουργήσουν δικά τους κόμικς. Το συνολικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου, να δημοσιευτεί και να παρουσιαστεί στην τοπική αλλά και ευρύτερη κοινωνία.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο είναι αρκετά εύκολα υλοποιήσιμο από μαθητές της Γ΄Τάξης. Οι δραστηριότητες βοηθούν σημαντικά τους μαθητές στην κατάκτηση των στόχων που τέθηκαν κατά τον σχεδιασμό του σεναρίου. Η δημιουργική εμπλοκή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, έδωσε τα απαραίτητα εφόδια για την ανάπτυξη της αυτενέργειας και την καλλιέργεια ποικίλων γραμματισμών. Οι μαθητές βρήκαν ελκυστικό τόσο το θέμα όσο και το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε κατά την υλοποίηση του σεναρίου.



Επιπλέον, η προτεινόμενη χρονική του διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου είναι ορθά οριοθετημένη. Όπως ανέφερε και η συντάκτρια του παρόντος σεναρίου, η εμπειρία δείχνει ότι οι μαθητές αυτής της ηλικίας προτιμούν μικρά και ευέλικτα σενάρια, ώστε να μην βαριούνται και κουράζονται. Για τον σκοπό αυτό επιπλέον προτάσεις για τη συγκεκριμένη ενότητα δίνονται στο πεδίο της Επέκτασης. Η εφαρμογή των δραστηριοτήτων επιτεύχθηκε με ομαλό και επιτυχημένο τρόπο, καθώς το λογισμικό που προτάθηκε είναι εύκολο στη χρήση, οι στόχοι ξεκάθαροι και τα προτεινόμενα φύλλα εργασίας κατανοητά από το σύνολο των μαθητών. Τέλος, η προσωπική εκτίμηση της εκπαιδευτικού είναι ότι οι μαθητές ανταποκρίθηκαν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στις απαιτήσεις του σεναρίου, γεγονός που φάνηκε από την κινητοποίηση του ενδιαφέροντός τους και τον βαθμό εμπλοκής τους στην μαθησιακή πράξη.

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

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ. 2003. *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών-Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>[9-7- 2010].

ΕΑΙΤΥ. 2007. *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία, Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης*. Πάτρα: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.



Ιντζίδης Ε., Α.Παπαδόπουλος, Α.Σιούτης&Αι.Τικτοπούλου.2010. *Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Τα απίθανα μολύβια, Βιβλίο Δασκάλου*.Αθήνα:ΟΕΔΒ.

Ι.Ε.Π. 2011.*Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό*<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>[14-02-2013].

Μουλά Ε. &Χ.Κοσεγιάν.2010.*Η αξιοποίηση των κόμικς στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Κριτική.

Vygotsky, L. 1993.*Γλώσσα και σκέψη*.Αθήνα: Γνώση.

Χατζησσαβίδης, Σ.&Μ.Αλεξίου. 2012. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ