



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Αγορίστικα και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια»

Συγγραφή: ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ

Εφαρμογή: ΚΟΥΡΤΗΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣ



**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 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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Αγορίστικα και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια

Εφαρμογή σεναρίου

Κούρτης Παρασκευάς

Δημιουργία σεναρίου

Σαββατούλα Χοροζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

1ο Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Α.Π.Θ.

Χρονολογία

Από 8-12-2014 έως 12-12-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος β΄, ενότητα 11: «Παιχνίδια»

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος



Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η ύπαρξη εργαστηρίου πληροφορικής, βιντεοπροβολέα στην τάξη και η εξοικείωση των παιδιών με ψηφιακά κείμενα που βρίσκονται σε ιστοσελίδες παιχνιδιών. Επίσης απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο, καθώς μέρος του σεναρίου σχετίζεται με τα διαδικτυακά παιχνίδια. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει επισκεφθεί τις ιστοσελίδες που προτείνονται στο σενάριο και να έχει επιλέξει τα παιχνίδια που θα διερευνήσουν τα παιδιά.

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

Στο παρόν σενάριο τα παιδιά με αφορμή διαδικτυακά παιχνίδια προβληματίζονται πάνω σε αυτά, αναζητούν τις αιτίες της διαφορετικής παρουσίας τους ως αγορίστικα και κοριτσίστικα και παροτρύνονται να επιχειρηματολογήσουν για την ανάγκη κατάργησης του έμφυλου στοιχείου στα παιχνίδια και την κατηγοριοποίηση αυτών με βάση τις λειτουργίες τους και όχι το φύλο. Για τον λόγο αυτό «σερφάρουν» σε ιστοσελίδες με παιχνίδια, τα οποία διερευνούν, κατηγοριοποιούν, παίζουν και δημιουργούν μια αφίσα παιχνιδιού με σκοπό να συμβάλουν στην ισότητα των φύλων. Σε αυτή τη διαδικασία τα παιδιά μαθαίνουν να αξιοποιούν και τα δομικά στοιχεία των



οδηγιών χρήσης ενός παιχνιδιού, περιγράφοντάς το, κατανοώντας το και παίζοντάς το.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Είναι γνωστό ότι τα παιδικά παιχνίδια ως πολιτιστικά προϊόντα ενσωματώνουν και μεταδίδουν ιδεολογικά μηνύματα σχετικά με το φύλο σε μια εποχή που η ανισότητα φύλων τείνει να μειωθεί. Πέρα από τα στερεότυπα που περνάνε για το ποιο παιχνίδι είναι κατάλληλο για αγόρια και ποιο για κορίτσια, στέλνουν και διαφορετικά μηνύματα για την επαγγελματική σταδιοδρομία των δύο φύλων. Για παράδειγμα τα «αγορίστικα» παιχνίδια ενισχύουν το στερεότυπο ότι τα αγόρια είναι πιο δυναμικά, πιο δραστήρια, βίαια, ικανά να επιλύουν προβλήματα στρατηγικής και να ασχολούνται με δραστηριότητες έξω από το σπίτι. Αντίθετα τα «κοριτσίστικα» εμφανίζουν τα κορίτσια να ασχολούνται με δραστηριότητες του σπιτιού, της νοικοκυράς και του καλλωπισμού. Στις πρακτικές αυτές της αγοράς και εμπορίας παιχνιδιών τα αγόρια και τα κορίτσια συγκροτούν και ανασυγκροτούν τις έμφυλες ταυτότητές τους.

Στο πλαίσιο αυτό είναι ανάγκη η εκπαίδευση ως θεσμός κοινωνικοποίησης να παρέχει εναλλακτικούς λόγους για την ισότητα των φύλων, που δεν θα ιεραρχούν τις έννοιες του «ανδρικού» και του «γυναικειού», αλλά θα ευαισθητοποιούν τα παιδιά με σκοπό την αλλαγή νοοτροπιών και αντιλήψεων που δημιουργούν στερεοτυπικές συμπεριφορές φύλου.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:



- να αντιληφθούν ότι σε πολύ μεγάλο βαθμό η ταυτότητα του φύλου διαμορφώνεται στα πλαίσια του κοινωνικού περιγύρου·
- να αντιληφθούν και να αμφισβητήσουν τις στερεοτυπικές αντιλήψεις για το τι είναι κατάλληλο στο ανδρικό και γυναικείο φύλο που ενισχύονται από την εμπορία παιχνιδιών·
- να αρχίσουν να συνειδητοποιούν ότι η ταυτότητα που αποδίδεται σε ένα φύλο από τον κοινωνικό περίγυρο επηρεάζει την κοινωνική και επαγγελματική θέση του·
- να αντιληφθούν την αναγκαιότητα ουδέτερων ως προς το φύλο παιχνιδιών έτσι, ώστε να μπορούν να αναπτύξουν ένα μεγαλύτερο εύρος εμπειριών και δεξιοτήτων.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να εξασκηθούν στη σιωπηρή αναγνωστική κατανόηση ενός ψηφιακού κειμένου·
- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους μεταφράζοντας αγγλικές λέξεις·
- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία δόμησης των οδηγιών χρήσης ενός παιχνιδιού για έναν σκοπό. Ειδικότερα, να χρησιμοποιούν τα δομικά στοιχεία του συγκεκριμένου κειμενικού είδους και το β' πρόσωπο ρημάτων σε οριστική, προστακτική και υποτακτική·
- να εξασκηθούν στον επιχειρηματικό λόγο χρησιμοποιώντας αιτιολογικές προτάσεις και φράσεις όπως «πιστεύουμε ότι...», «νομίζουμε ότι...», «έχουμε τη γνώμη ότι...», κ.ά·
- να εξασκηθούν στο κειμενικό είδος του ψηφιακού καταλόγου·
- να θυμηθούν τη χρήση ονοματικών φράσεων σε τίτλους βιβλίων, παιχνιδιών, κ.λ.π.

Γραμματισμοί



Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να αρχίσουν να «διαβάζουν» τα ιδεολογικά μηνύματα που μεταφέρουν τα παιχνίδια·
- να εξοικειωθούν με διαδικασίες κριτικής σκέψης θέτοντας ερωτήματα του τύπου γιατί, πώς, με ποιο σκοπό, κ.ά.·
- να επισκέπτονται και να πλοηγούνται σε δικτυακούς τόπους·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του λογισμικού του επεξεργαστή κειμένου (ειδικότερα να γράφουν σε πίνακα)·
- να εξοικειωθούν με την ψηφιακή ανάγνωση κειμένων·
- να μπορούν να επισκέπτονται ενεργούς υπερδεσμούς·
- να χρησιμοποιούν λογισμικό δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη·
- να χρησιμοποιούν λογισμικό δημιουργίας αφίσας.

Διδακτικές πρακτικές

Στο παρόν σενάριο επιδιώκεται από τη μια πλευρά η ευαισθητοποίηση των παιδιών σε θέματα ισότητας φύλου και από την άλλη η δημιουργία επικοινωνιακού πλαισίου για τη διδασκαλία του κειμενικού είδους των οδηγιών χρήσης ενός παιχνιδιού. Για τον σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται συνεργατικές πρακτικές.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την πραγματοποίηση του παρόντος σεναρίου αποτελεί η ενότητα 11 του σχολικού εγχειριδίου *Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού* και ειδικότερα η δραστηριότητα 4 της υποενότητας «Ηλεκτρονικά παιχνίδια». Για να εξυπηρετηθούν οι διδακτικοί στόχοι του συγκεκριμένου σεναρίου, η παραπάνω δραστηριότητα, η οποία είναι άσκηση ορθογραφίας και το περιεχόμενό της σχετίζεται με διαδικτυακά παιχνίδια,



προεκτείνεται, αφού υλοποιηθεί, σε δραστηριότητα αναζήτησης παιχνιδιών σε ιστοσελίδα.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Στην 11^η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Ε΄ Δημοτικού και ειδικότερα στην υποενότητα με τίτλο «Ηλεκτρονικά παιχνίδια» τα παιδιά γνωρίζουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι μέσω ενός περιγραφικού κειμένου. Το παρόν σενάριο εστιάζει στην αναζήτηση και στον σχολιασμό παιχνιδιών σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα μάθησης, τα οποία «λειτουργούν ως πλαίσια γλωσσικής δραστηριοποίησης των μαθητών και αποσκοπούν στο να δημιουργήσουν μέσα στην τάξη συνθήκες επικοινωνιακής χρήσης της γλώσσας» (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997, 70). Επιπρόσθετα, προσπαθεί να αναπτύξει τις κριτικές εκείνες δεξιότητες που θα επιτρέψουν στα παιδιά να αξιολογούν την πολιτική, κοινωνική και ιδεολογική διάσταση της γλώσσας, και γενικά των κειμενικών ειδών, και τον ρόλο της στη διαμόρφωση ταυτοτήτων ([Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Γλώσσα και Λογοτεχνία](#) (2011, 7).

Επίσης, σύμφωνα και με το [Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), ένας από τους σκοπούς της διδασκαλίας του μαθήματος της Γλώσσας είναι ο μαθητής/τρια να εξοικειωθεί με την τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών καθώς και με τα δομικά στοιχεία των οδηγιών χρήσης ενός αντικειμένου (ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003^α, 18).

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνει τις παρακάτω δραστηριότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών:

- ✓ μηχανή αναζήτησης στο διαδίκτυο για άντληση και αξιοποίηση πληροφοριών



- ✓ λογισμικό επεξεργασίας κειμένου το οποίο επιτρέπει την εισαγωγή αντικειμένων, την αλλαγή της μορφής του κειμένου, την εύκολη διόρθωση των λαθών, την εύρεση, διόρθωση και αντικατάσταση του κειμένου
- ✓ λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης
- ✓ λογισμικό δημιουργίας αφίσας

Κείμενα

[Γιατί τα αγόρια φοράνε μπλε και τα κορίτσια προτιμούν το ροζ;](#)

[Τα χαρακτηριστικά των «αγορίστικων» και των «κοριτσίστικων» παιχνιδιών](#)

[Θέλετε παιχνίδι για αγοράκι ή για κοριτσάκι;](#)

[Εικόνες παιχνιδιών](#)

[ΕΠΑ](#), εταιρεία παιχνιδιών

[Κατάλογοι](#)

[Εγκύκλιος Παιδεία](#)

Περιβάλλοντα

[Bubbl.us](#), Διαδικτυακός τόπος δημιουργίας εννοιολογικού χάρτη

<http://paixnidia24.gr/>, Διαδικτυακά παιχνίδια

[διαδικτυακή μετάφραση](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

(Αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής)

Η αφόρμηση δόθηκε από το κείμενο του βιβλίου:

[«Ηλεκτρονικά παιχνίδια : Ένα...ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» \(Ενότητα 11, σελίδα 78\).](#)

Το συγκεκριμένο κείμενο διδάχθηκε εκτός της κανονικής ροής του βιβλίου κι αυτό έκανε εντύπωση στους μαθητές. Στη συζήτηση αναδείχθηκαν θέματα όπως:



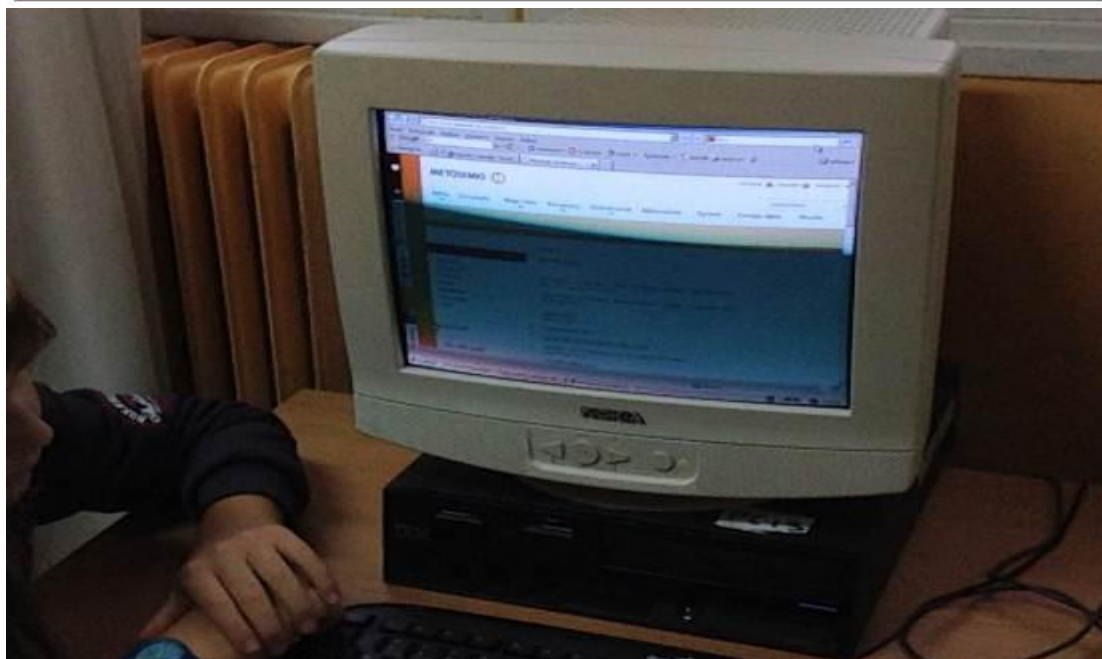
- Ήταν ενδιαφέρον το κείμενο και για τα κορίτσια;
- Παίζουν τα κορίτσια ποδόσφαιρο;
- Παίζουν τα αγόρια «κοριτσίστικα» παιχνίδια;
- Υπάρχουν σελίδες στο Internet με παιχνίδια;

Πρότεινα λοιπόν να συνεχίσουμε το μάθημα στο εργαστήριο Πληροφορικής, να παίζουμε και να μελετήσουμε κάποια ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Οι μαθητές συγκροτημένοι σε μικτές ομάδες (αγοριών και κοριτσιών), άνοιξαν το 1^ο Φύλλο Εργασίας (υπήρχε εγκατεστημένο ήδη στην επιφάνεια εργασίας) και στην συνέχεια επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα <http://paixnidia24.gr> την οποία και εξερεύνησαν.



Ακολούθησαν με ακρίβεια τα βήματα του φύλλου εργασίας τα οποία ήταν απολύτως κατανοητά. Επισκέφτηκαν την ιστοσελίδα με [τους καταλόγους βιβλίων](#) και σχολίασαν την δομή και το περιεχόμενό της. Σύγκριναν τις δύο ιστοσελίδες και παρατήρησαν τις διαφορές και τις ομοιότητές τους. Συμπλήρωσαν με ευκολία τις πληροφορίες που τους ζητούνταν.



Ειδικότερα σχετικά με το 2ο ερώτημα αντέγραψαν και επικόλλησαν στο φύλλο τους την άσκηση με τις ρηματικές και ονοματικές φράσεις που προτείνεται ως εξάσκηση ([Θυμηθείτε και εξασκηθείτε](#)). Στην συνέχεια την εκτέλεσαν σύμφωνα με τα παραδείγματα (για τις εργασίες των μαθητών, βλ. φάκελο τεκμηρίων, εργασίες ομάδων).

3η διδακτική ώρα

(Εργαστήριο Πληροφορικής)

Στη συνέχεια της δραστηριότητας υλοποιήθηκε το 3ο ερώτημα του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας, της κατηγοριοποίησης δηλαδή των παιχνιδιών σε αγορίστικα και κοριτσίστικα. Οι μαθητές κλήθηκαν να ταξινομήσουν τα παιχνίδια ως «κοριτσίστικα», «αγορίστικα» και «ουδέτερα», με τη βοήθεια λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης. Επιλέχθηκε το λογισμικό bubbl.us/ από το προτεινόμενο text2mindmap.com για τον λόγο πως οι μαθητές ήταν ήδη γνώστες του και έτσι δεν χρειάστηκε επιπλέον χρόνος για την εξοικείωση και την εκμάθησή του.



Οι εννοιολογικοί χάρτες που δημιουργήθηκαν επικολλήθηκαν επίσης στο φύλλο εργασίας (για τις εργασίες των μαθητών, βλ. φάκελο τεκμηρίων, εργασίες ομάδων-Εννοιολογικοί χάρτες).



4η & 5η διδακτική ώρα

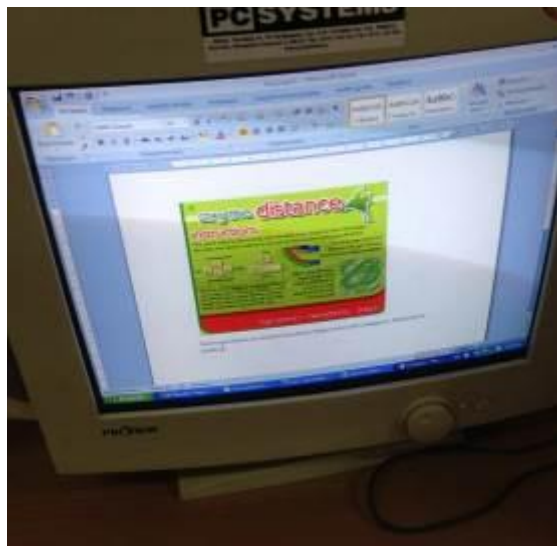
(Εργαστήριο Πληροφορικής)

Στο εργαστήρι πληροφορικής οι μαθητές/-τριες επιλέγουν το 2^ο Φύλλο Εργασίας. Παίζουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι, διαφορετικό η κάθε ομάδα, με σκοπό την ψυχαγωγία αλλά και την κριτική παρουσίασή του στις άλλες ομάδες. Δόθηκε η δυνατότητα να επιλέξουν, να παίξουν και να παρουσιάσουν παιχνίδι της δικής τους επιλογής κι όχι μόνον αυτά που προτείνονται από το φύλλο εργασίας. Αυτό βοήθησε στο να δείξουν περισσότερο ενδιαφέρον αφού η επιλογή ήταν αποκλειστικά δική τους.



Επιλέχθηκαν παιχνίδια από όλες τις κατηγορίες: «παιχνίδια για κορίτσια», «δράσης» και «στρατηγικής», έτσι ώστε να φανούν τα έμφυλα χαρακτηριστικά που ενισχύουν τα παιχνίδια. Οι ομάδες των μαθητών ήταν μικτές όσον αφορά το φύλο ώστε να γίνουν εσωτερικά οι συζητήσεις για την επιλογή και την αιτιολόγηση αλλά και για να ξεδιπλωθούν εκατέρωθεν επιχειρήματα.

Στην συνέχεια οι μαθητές στις ομάδες τους έγραψαν τις οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού της επιλογής τους στον ημιδομημένο πίνακα που τους δίνεται με το αρχείο «Οδηγίες χρήσης.doc». Η καταγραφή των οδηγιών έγινε σε ψηφιακή μορφή και χρησιμοποιήθηκε (όπου κρίθηκε αναγκαίο) η προτεινόμενη [διαδικτυακή μετάφραση](#). Παρουσιάστηκε το αρχείο του συγγραφέα του σεναρίου: «χρήσεις της γλώσσας σε β'_πρόσωπο», ώστε οι μαθητές να θυμηθούν τις εγκλίσεις και να χρησιμοποιήσουν τον σωστό τύπο έκφρασης στην συγγραφή τους (για τις εργασίες των μαθητών, βλ. φάκελο τεκμηρίων, εργασίες ομάδων).



6η & 7η διδακτική ώρα

(Εργαστήριο Πληροφορικής)

Οι μαθητές εργάστηκαν στο 3ο Φύλλο Εργασίας που προέβλεπε την κατασκευή του εξωτερικού μέρους (εικόνας) ενός παιχνιδιού απαλλαγμένου από τις φυλετικές προκαταλήψεις, με την χρήση [λογισμικό δημιουργίας αφίσας](#).

Δημιούργησαν ηλεκτρονικές αφίσες επιδιώκοντας να είναι ελκυστικές αλλά όμως ουδέτερου φύλου ώστε να τονίζεται η άποψη της ισότητας και της ελευθερίας.



8η & 9η διδακτική ώρα

(Αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής)

Στην αίθουσα διδασκαλίας με την βοήθεια του βιντεοπροβολέα προβλήθηκε η παρουσίαση «Αγορίστικα και κοριτσίστικα παιχνίδια.ppt. Ακολούθησε συζήτηση και αναπτύχθηκαν απόψεις και προβληματισμοί για το θέμα του φυλετικού διαχωρισμού των παιχνιδιών και γενικότερα για το πώς τα κοινωνικά στερεότυπα επηρεάζουν την ζωή των ανθρώπων στην εξέλιξή της.

Οι μαθητές κατέγραψαν σε χαρτί τις απόψεις τους ακολουθώντας σε 3 στάδια τα δομικά στοιχεία του επιχειρηματολογικού κειμένου:

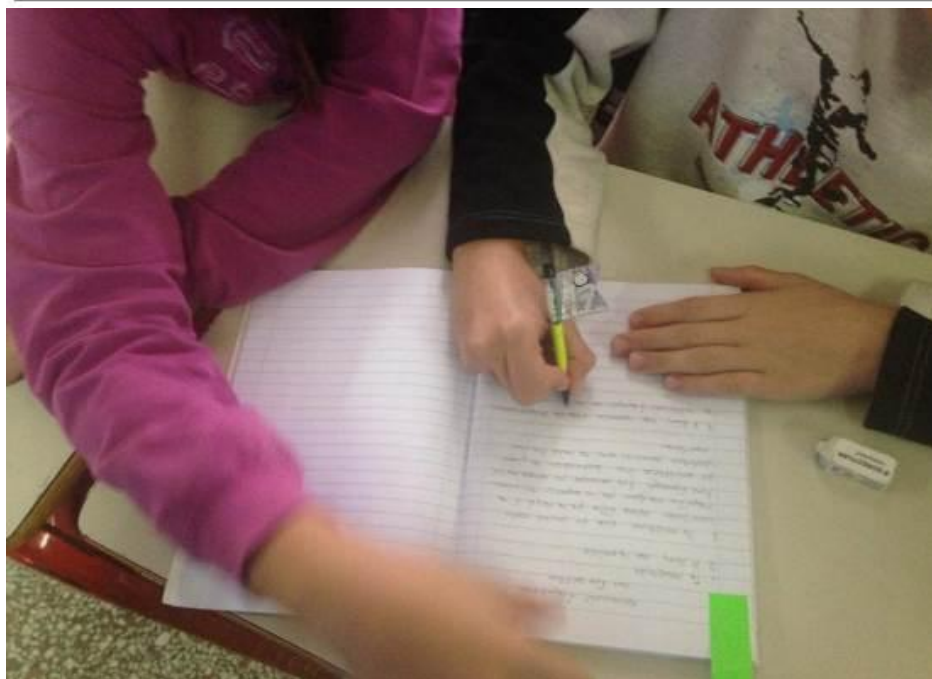
Α΄ ΣΤΑΔΙΟ: ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ – ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ,

Β΄ ΣΤΑΔΙΟ: ΣΥΖΗΤΑΜΕ- ΠΡΟΤΕΙΝΟΥΜΕ ΛΥΣΕΙΣ,

Γ΄ ΣΤΑΔΙΟ: ΣΥΝΘΕΤΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΠΟΨΕΙΣ.

Το σχήμα εργασίας αυτό προτείνεται μέσα από το έγγραφο:

«Επιχειρηματολογία.doc» του συγγραφέα του σεναρίου.



Στην συνέχεια στο εργαστήριο πληροφορικής κάθε ομάδα ψηφιοποίησε το κείμενο δίνοντας τον τίτλο: «Κοινωνικός διαχωρισμός των δύο φύλων».

10η διδακτική ώρα

(Αίθουσα διδασκαλίας–ολομέλεια)

Στο τέλος όλες οι ομάδες παρουσίασαν στην ολομέλεια τις εργασίες τους δηλαδή:

- τον εννοιολογικό χάρτη κατάταξης των παιχνιδιών·
- το παιχνίδι που έπαιζαν καθώς και τις οδηγίες χρήσης του·
- την πρότασή τους για την ουδέτερη εικόνα του παιχνιδιού·
- το επιχειρηματικό κείμενο: «Κοινωνικός διαχωρισμός των δύο φύλων» που συνέταξαν.


Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο


**ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ**
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ**


**ΕΣΠΑ
2007-2013**
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης





ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

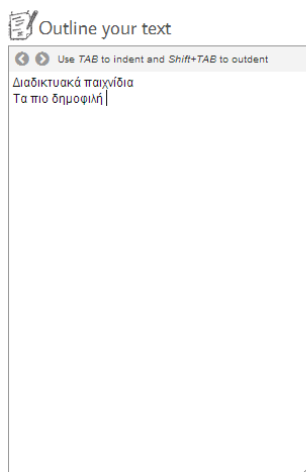
1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1) Μπείτε στην ιστοσελίδα [διαδικτυακών παιχνιδιών](#) και συζητήστε στην ομάδα σας για τη δομή της, ερευνώντας τα κείμενα και τις εικόνες. Βάζοντας τον κέρσορα στον τίτλο κάθε παιχνιδιού μπορείτε να δείτε την εικόνα του. Πώς παρουσιάζονται τα παιχνίδια; Γιατί υπάρχει εικόνα σε καθένα από αυτά; Παίζονται ελεύθερα ή επί πληρωμή; Ποια από αυτά γνωρίζετε και ποια παίζετε;

2) Τι σας θυμίζει η δομή του ψηφιακού κειμένου; Επισκεφτείτε [τους καταλόγους βιβλίων](#) και συγκρίνετε τα δύο ψηφιακά κείμενα. Τι μέρη του λόγου χρησιμοποιούνται στις ονομασίες παιχνιδιών και γιατί; [Θυμηθείτε και εξασκηθείτε](#) στη χρήση των συγκεκριμένων μερών του λόγου.

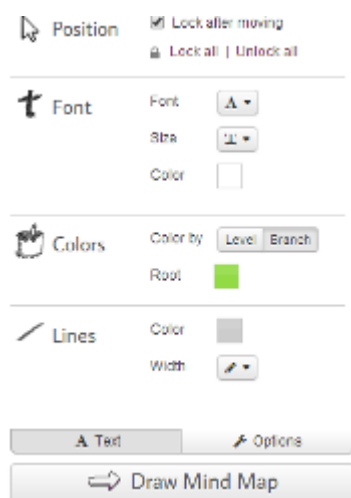
3) Κατηγοριοποιήστε τα παιχνίδια ως «αγορίστικα», «κοριτσίστικα» και ουδέτερα με τη βοήθεια [του εννοιολογικού χάρτη](#). Αποθηκεύστε την εικόνα του χάρτη στην επιφάνεια εργασίας και επικολλήστε την στο Φύλλο Εργασίας, με την βοήθεια των παρακάτω οδηγιών:

1^ο βήμα: Γράψτε τα παιχνίδια που θεωρείτε «αγορίστικα» μέσα στο πλαίσιο αρχίζοντας με τη φράση «αγορίστικα» παιχνίδια.

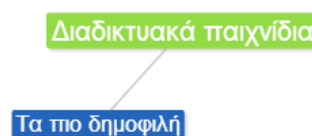
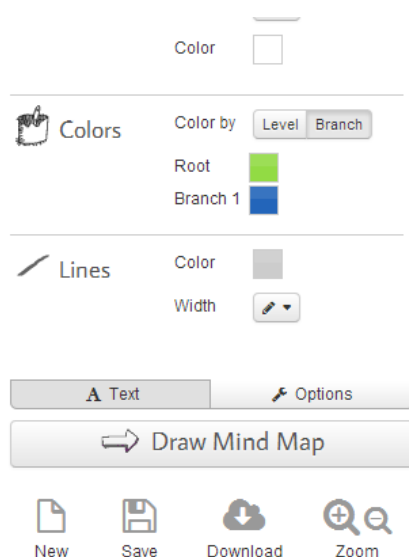




2^ο βήμα: Πατήστε options (δυνατότητες/επιλογές) και επιλέξτε τον τύπο γραμμάτων, το χρώμα του κεντρικού κύκλου (root) και των κύκλων (branch) γύρω από αυτόν. Πατήστε Draw Mind Map.



3^ο βήμα: Πατήστε download και αποθηκεύστε τον χάρτη ως εικόνα στην επιφάνεια εργασίας. Επικολλήστε την στο Φύλλο σας.





4^ο βήμα: Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για να κάνετε δύο ακόμα χάρτες, έναν για τα «κοριτσίστικα» και έναν για τα ουδέτερα παιχνίδια.

4) Στις κατηγορίες παιχνιδιών υπάρχει ξεχωριστά κατηγορία με τίτλο «Παιχνίδια για κορίτσια». Ερευνήστε αν υπάρχει αντίστοιχη κατηγορία για αγόρια. Αν όχι, προσπαθήστε να απαντήσετε το γιατί ανοίγοντας το αρχείο παρουσίασης «Αγορίστικα και κοριτσίστικα παιχνίδια.ppt». Να μελετήσετε προσεκτικά κείμενα και εικόνες των 4 πρώτων διαφανειών. Να αιτιολογήσετε την άποψή σας χρησιμοποιώντας το αρχείο «επιχειρηματολογία.doc».

2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1) Ώρα για παιχνίδι! Η κάθε ομάδα να επιλέξει το δικό της παιχνίδι και να παίξουν όλα τα μέλη της.

1^η ομάδα: [Ντύσε την Kylie Minogue](#)



2^η ομάδα: [το γλυκό μου μωρό](#)





3^η ομάδα: [σούπερ στρατιώτης](#)



4^η ομάδα: [ποδοσφαιρικό παζλ](#)



2) Θέλετε να παρουσιάσετε το παιχνίδι σας στις άλλες ομάδες. Για τον σκοπό αυτό ανοίξετε το αρχείο «Οδηγίες χρήσης.doc» και συμπληρώστε τα ελλιπή δεδομένα του. Μπορείτε να επικολλήσετε και την εικόνα του παιχνιδιού που σας δίνεται. Επειδή τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούν την Αγγλική γλώσσα, αν χρειαστεί να μεταφράσετε λέξεις χρησιμοποιήστε τη [διαδικτυακή μετάφραση](#).

3) Ποιο το περιεχόμενο των παιχνιδιών; Με τι εμφανίζονται να ασχολούνται τα κορίτσια; Ποια τα χαρακτηριστικά των ηρώων των «αγορίστικων» παιχνιδιών; Ποια χρώματα προτείνονται για τα κορίτσια και ποια για τα αγόρια; Ο διαχωρισμός αυτός μήπως επηρεάζει και τα επαγγέλματα που διαλέγουν να κάνουν τα αγόρια και τα κορίτσια; Στα ερωτήματα θα σας βοηθήσει και η έρευνα των υποκατηγοριών των κοριτσίστικων παιχνιδιών, καθώς και οι δικές σας εμπειρίες από τα μωρουδίστικα και τα τωρινά σας παιχνίδια. Να αιτιολογήσετε την άποψή σας χρησιμοποιώντας το αρχείο «επιχειρηματολογία.doc».



3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η εταιρεία κατασκευής παιχνιδιών [ΕΠΑ](#) που εδρεύει στη Θεσσαλονίκη, αποφάσισε να συνδράμει στον αγώνα της ισότητας των δύο φύλων. Για τον σκοπό αυτό καλεί τους/τις μαθητές των δημοτικών σχολείων να σχεδιάσουν το εξωτερικό μέρος γνωστών παιχνιδιών, έτσι, ώστε τα παιχνίδια να γίνουν ουδέτερα και να μην παρουσιάζονται ως αγορίστικα και κοριτσίστικα. Στο πλαίσιο αυτό η κάθε ομάδα θα πρέπει να διαλέξει ένα παιχνίδι και να ανακατασκευάσει την εξωτερική του εικόνα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το [λογισμικό δημιουργίας αφίσας](#), στο οποίο «ανεβάζετε» εικόνες, και να πάρετε ιδέες από τις 5 τελευταίες διαφάνειες του αρχείου παρουσίασης «Αγορίστικα και κοριτσίστικα π-ε-χνίδια.ppt». Εναλλακτικά, μπορείτε να στήσετε και να φωτογραφήσετε ένα σκηνικό παίζοντας το παιχνίδι που θέλετε, αγόρια και κορίτσια μαζί, και να στείλετε τη φωτογραφία στην εταιρεία παιχνιδιών.



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα του σεναρίου μπορεί να επεκταθεί και να πραγματοποιηθεί ως διαθεματικό σχέδιο εργασίας. Συγκεκριμένα μπορεί να αρχίσει με τη μελέτη των παραδοσιακών παιχνιδιών και να συνεχίσει με τα σύγχρονα. Σε αυτή την προσπάθεια μπορεί να εμπλακούν και οι γονείς με τη σύνταξη από τα παιδιά και συμπλήρωση από αυτούς ερωτηματολογίου σχετικά με τα παιχνίδια που παίζανε παλιά. Επιπλέον, η δραματοποίηση αυτών στην αυλή του σχολείου αποτελεί βιωματική δραστηριότητα που φέρνει κοντά το σχολείο με την κοινωνία.

Πρόσθετες δραστηριότητες που μπορεί να συντάξει ο/η εκπαιδευτικός είναι:

- Σύνταξη προτάσεων-καταλόγου για παιχνίδια που θέλουν να προτείνουν τα παιδιά στους/τις συμμαθητές/τριες τους.
- Δημιουργία παιχνιδιού επιτραπέζιου ή ηλεκτρονικού από τα ίδια τα παιδιά. Στην πρώτη περίπτωση ο/η εκπαιδευτικός ξεφεύγει από τη χρήση των ΤΠΕ. Στη δεύτερη, θα πρέπει τα παιδιά να είναι αρκετά εξοικειωμένα με τις νέες τεχνολογίες και τη χρήση λογισμικών κατασκευής παιχνιδιών.
- Διεξαγωγή έρευνας στο σχολείο, σύνταξη ερωτηματολογίου ή σύνταξη ερωτήσεων για συνέντευξη από μερικά, για τα παιχνίδια που προτιμάνε τα κορίτσια και ανακοίνωση αποτελεσμάτων.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Λόγω του θέματος ήταν δεδομένη η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών. Η δραστηριότητα γιατί ήταν πολύ διασκεδαστική εκτός από επιμορφωτική. Υπήρξε έντονη συναισθηματική κινητοποίηση και μεγάλος προβληματισμός στο θέμα του φυλετικού διαχωρισμού.

Οι αλλαγές που έγιναν στο προτεινόμενο από τον συγγραφέα σενάριο ήταν ελάχιστες. Για την κατασκευή του εννοιολογικού χάρτη επιλέχθηκε το λογισμικό



bubbl.us/ αντί του προτεινόμενου text2mindmap.com για τον λόγο πως οι μαθητές ήταν ήδη γνώστες του και έτσι δεν σπαταλήθηκε επιπλέον χρόνος για την εξοικείωση και την εκμάθησή του.

Δεύτερη αλλαγή πως οι μαθητές αφέθηκαν να επιλέξουν οι ίδιοι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για παρουσίαση και συγγραφή οδηγιών, αφενός γιατί το ζήτησαν, αφετέρου γιατί θεωρήθηκε πως έτσι θα δείξουν περισσότερο ενδιαφέρον. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα έγινε αφορμή για επέκταση-προέκταση στο μάθημα της Κοινωνικής Αγωγής. Συζητήθηκε εκτενώς το θέμα με τα κοινωνικά στερεότυπα και τρόπους να τα ξεπεράσουμε. Η ανταπόκριση των μαθητών, η ενεργοποίησή τους και η συμμετοχή τους στην συζήτηση ήταν πέραν του προσδοκώμενου!

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Κοτρωνίδου, Ι. 2012. *Παιδαγωγικές πρακτικές και ταυτότητες φύλου στο Νηπιαγωγείο*.

Διαθέσιμο στο:

http://www.elliepek.gr/documents/60_synedrio_eisigiseis/66_kotronidou_iwana.pdf

ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. 2003^a. *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας*.

Διαθέσιμο στο:

http://www.pischools.gr/download/programs/depps/2deppsaps_GlossasDimotikou.zip

Χαραλαμπίδης, Α. 1997. *Η διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας: Θεωρία και πρακτική εφαρμογή*. . Θεσσαλονίκη: ΚΩΔΙΚΑΣ.

[Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Γλώσσα και Λογοτεχνία](#) (2011, 7).