



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:

«Βρες την παροιμία»

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>

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

Βρες την παροιμία

Εφαρμογή σεναρίου

Κούρτης Παρασκευάς

Δημιουργία σεναρίου

Σαββατούλα Χοροζίδου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

1^ο Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο ΑΠΘ Θεσσαλονίκης

Χρονολογία

Από 02-03-2015 έως 06-03-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 1: «Ο φίλος μας το περιβάλλον», σ. 20, δραστηριότητα 5

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η γνώση και η χρήση των παροιμιών από τα παιδιά. Ειδικότερα, προϋπόθεση αποτελεί η κατανόηση του αλληγορικού τρόπου με τον οποίο αυτές εκφράζουν «μια αλήθεια για τη ζωή ή μια γνώμη που πηγάζει από τη μακρόχρονη κοινή πείρα» ([«Πύλη για την ελληνική γλώσσα»](#)). Επίσης, απαραίτητες προϋποθέσεις αποτελούν: η εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, η ύπαρξη εργαστηρίου Πληροφορικής, η ύπαρξη βιντεοπροβολέα και η εξοικείωση των παιδιών με την εύρεση και αποθήκευση εικόνων. Ακόμη ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει επιλέξει τις παροιμίες με τις οποίες θα ασχοληθεί η κάθε ομάδα για να εξασφαλίσει την ύπαρξη της ιστορίας προέλευσής τους, καθώς και την εύκολη εύρεση εικόνων από το διαδίκτυο, οι οποίες θα απεικονίζουν τις λέξεις τους.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Σαββατούλα Χοροζίδου, Ο φίλος μας το περιβάλλον, Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο προσπαθεί να στηρίξει και να προωθήσει την αρμονική σύζευξη μεταξύ παιχνιδιού, μάθησης και διδασκαλίας. Στο πλαίσιο αυτό τα παιδιά θα



παρακολουθήσουν ένα βίντεο το οποίο παρουσιάζει το παλιό τηλεοπτικό παιχνίδι «Βρες τη φράση» και με βάση αυτό θα δημιουργήσουν ένα πνευματικό παιχνίδι με τη βοήθεια κατάλληλου λογισμικού, αξιοποιώντας, ταυτόχρονα, μέρος του λαϊκού αφηγηματικού λόγου: τις παροιμίες.

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας τού παραπάνω παιχνιδιού θα κληθούν να ανακαλύψουν την προέλευση των παροιμιών και θα προσπαθήσουν να τις απεικονίσουν με σύμβολα και εικόνες. Επιπλέον, θα παρουσιάσουν το έργο τους στους/τις συμμαθητές/-τριες οι οποίοι/ες θα προσπαθήσουν να ανακαλύψουν την κρυμμένη παροιμία.

Επιπρόσθετα, θα δημιουργήσουν παροιμίες αναδομώντας παλιές, ελληνικές και ξένες, τις οποίες και θα αναρτήσουν στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Είναι γενικά αποδεκτό ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το παιδί κατανοεί καλύτερα τη σύνδεση μεταξύ συμβόλων, αντικειμένων και πράξεων που αυτά αναπαριστούν. Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), όταν το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως «εργασία» και «φυσική προδιάθεση» των παιδιών, τους παρέχει ευκαιρίες για εξάσκηση, αναπαράσταση και εσωτερίκευση της γλώσσας και άλλων αναπαραστατικών λειτουργιών που αποτελούν μέρος της βιολογικής τους και πολιτιστικής τους κληρονομιάς.

Στο πλαίσιο της πολιτιστικής αυτής κληρονομιάς εντάσσονται και οι παροιμίες, οι οποίες, ως μέρος της λαϊκής παράδοσης, αποτελούν σημαντικό στοιχείο στη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας του σύγχρονου νεοέλληνα. Επομένως, η παιδαγωγική τους αξιοποίηση στη μαθησιακή διαδικασία τίθεται, τελευταία, και πιο επιτακτικά για τη συγκρότηση της πολιτισμικής ταυτότητας στους μεγάλους



ευρωπαϊκούς και παγκόσμιους σχηματισμούς. Το σχολείο και γενικά η εκπαίδευση θα πρέπει να καλλιεργεί όλα τα πολιτισμικά στοιχεία (Ράπτης 2008).

Επιπλέον, σύμφωνα με τον Σμυρνιατώκη (χχ), οι παροιμίες είναι από τα πιο διδακτικά και χρήσιμα στοιχεία του λαϊκού μας πολιτισμού, με τα οποία εκφράζουμε μια γενική μας σκέψη ή υποστηρίζουμε μια άποψή μας. Ακόμη όταν το παιδί προσπαθεί να εικονοποιήσει την έννοιά τους επιστρατεύει τη φαντασία, τη γνώση, τη σκέψη του και ταυτόχρονα τη δημιουργικότητά του.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να συνειδητοποιήσουν την αξία της λαϊκής παράδοσης·
- να ανακαλύψουν την ιστορία κάποιων παροιμιών·
- να γνωρίσουν απόψεις που πηγάζουν από την μακρόχρονη εμπειρία των ανθρώπων·
- να καλλιεργήσουν την κριτική σκέψη·
- να χρησιμοποιήσουν γνώσεις και εικόνες από τον κόσμο για να απεικονίσουν αυτό που σημαίνει μια παροιμία·
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους·
- να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι σε διαφορετικούς πολιτισμούς μέσα από τον σχολιασμό όμοιων παροιμιών.



Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο μέσα από την εκμάθηση παροιμιών·
- να μάθουν τη χρηστικότητα ορισμένων παροιμιών·
- να δημιουργήσουν παροιμίες·
- να απεικονίσουν την έννοια μιας λέξης με εικόνα·
- να συνειδητοποιήσουν την έννοια της ‘μεταφοράς’·
- να γνωρίσουν ξένες παροιμίες.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να χρησιμοποιήσουν τη μηχανή αναζήτησης·
- να εξοικειωθούν με τον επεξεργαστή κειμένου·
- να εξοικειωθούν με την αποκωδικοποίηση πολυτροπικών κειμένων·
- να εξοικειωθούν με λογισμικό δημιουργίας κινούμενων εικόνων·
- να χρησιμοποιήσουν το πρόγραμμα ζωγραφικής.

Διδακτικές πρακτικές

Το παρόν σενάριο επιδιώκει με την εφαρμογή της συμμετοχικής και ανακαλυπτικής διδασκαλίας να δραστηριοποιήσει και να κινητοποιήσει τους/τις μαθητές/-τριες, ώστε να οικοδομήσουν και να κατακτήσουν τους στόχους που τίθενται, με προσωπική και δημιουργική εργασία (Παπάς 2000, 341-342).

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ



Αφετηρία

Αφορμή για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου αποτέλεσε η [5^η δραστηριότητα](#) της 1^{ης} ενότητας του α' τεύχους της *Γλώσσας*: «Ο φίλος μας το περιβάλλον», σ. 20.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η διδασκαλία παροιμιών συναντάται σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού. Στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο, προτείνονται δραστηριότητες με περιεχόμενο τις παροιμίες, ειδικότερα «σε τάξεις με αλλοδαπούς μαθητές, οι οποίοι με τη βοήθεια των οικογενειών τους αναζητούν λέξεις με κοινές ρίζες, τρόπους διατύπωσης ευχών με τυχόν συντακτική ή νοηματική αντιστοιχία, παροιμίες με ανάλογο περιεχόμενο, κοινά έθιμα, ή παρόμοιους θρύλους, σχολιάζοντας τις ομοιότητες και τις διαφορές» (ΔΕΠΠΣ, 41).

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 δημιουργίας κινούμενων εικόνων, [makeagif](#), το οποίο οπτικοποιεί τις πληροφορίες, αναπτύσσει τη δημιουργική σκέψη και ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση των παιδιών·
- ✓ πρόγραμμα ζωγραφικής το οποίο επιτρέπει την επεξεργασία κειμένων.



Κείμενα

Υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό

Διαφάνειες με υλικό από το βιβλίο του Γιάννη Σμυρνωτάκη «Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία»

Ιστοσελίδες

[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)

[βίντεο](#), Βρες τη φράση (16:41)

[Google](#), εικόνες

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

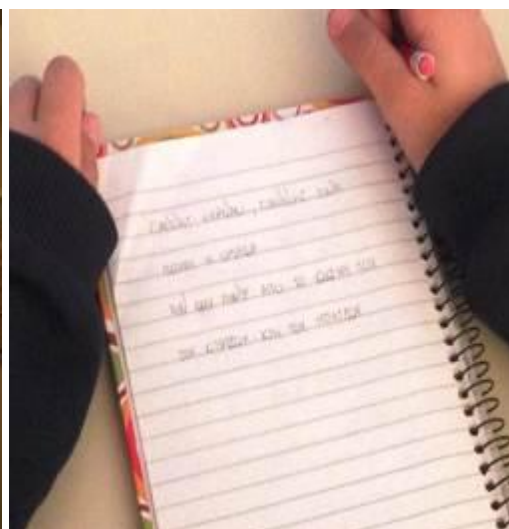
1η & 2η διδακτική ώρα

«Γνωριμία με το τηλεοπτικό παιχνίδι «Βρες τη φράση» και με εικονοποιημένες παροιμίες» – ολομέλεια.

Τόπος: Αίθουσα διδασκαλίας

(Δημιουργία ενδιαφέροντος των μαθητών/-τριών – Έλεγχος προϋπάρχουσας γνώσης – Εισαγωγή στο θέμα)

Το μάθημα άρχισε με έκπληξη. Ο εκπαιδευτικός χωρίς προηγούμενη συζήτηση ή νύξη παρουσίασε το [βίντεο](#) διάρκειας 16 λ. και 41 δ. με το παλιό τηλεοπτικό παιχνίδι και τίτλο «Βρες τη φράση». Οι μαθητές αμέσως ενδιαφέρθηκαν για την συνέχεια. Τους ζητήθηκε να κρατούν σημειώσεις με τις φράσεις και τις παροιμίες που θα ακούσουν να αναφέρονται στο παιχνίδι. Η διαφορετική προσέγγιση του μαθήματος τους έκανε να δείξουν προσοχή και ενδιαφέρον αλλά και να δουν την διαδικασία ως παιχνίδι.



Εικόνες: Παρακολούθηση βίντεο και καταγραφή των παροιμιών

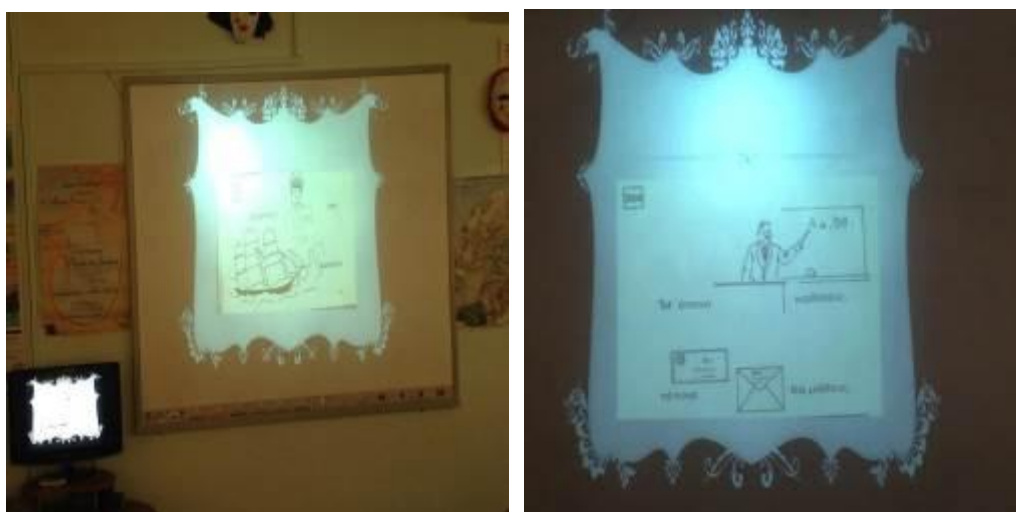
Κατά τη διάρκεια της παρακολούθησης του παιχνιδιού οι μαθητές συμμετείχαν ζωηρά. Προσπαθούσαν να μαντέψουν τις παροιμίες που έβλεπαν και μάλιστα κάποια φορά τις εντόπιζαν πριν από τους συμμετέχοντες παίχτες! Βέβαια με την λήξη του video σχεδόν όλοι ζήτησαν έντονα να παρακολουθήσουμε κι άλλα επεισόδια του τηλεπαιχνιδιού!

Συζητήσαμε εκτενώς τις παροιμίες που αναφέρθηκαν στο video. Οι περισσότερες ήταν άγνωστες και σαν εκφράσεις αλλά και ως σημασίες. Κατόπιν και



αφού είχαμε μπει για τα καλά στο κλίμα, εργαστήκαμε με το αρχείο παρουσίασης με τις εικονοποιημένες παροιμίες από το βιβλίο του Σμυρنيωτάκη «Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία» (αρχείο παρουσίασης: Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία).

Σε συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας τα παιδιά προσπάθησαν να ανακαλύψουν –μαντέψουν– τις κρυμμένες παροιμίες. Μερικά από αυτά γνώριζαν κάποιες και ανυπομονούσαν να τις αποκαλύψουν. Η τάξη είχε κέφι και καλή διάθεση.



Εικόνα: Προβολή διαφανειών

Κάποιοι ανέφεραν πως έχουν στο σπίτι τους σχετικά βιβλία και πως θα μπορούσαν να τα φέρουν την επόμενη στο σχολείο για να τα περιεργαστούμε. Όλοι ήταν ανυπόμονοι για την συνέχεια της δράσης!

3η–5η ώρα

«Προέλευση παροιμιών-Δημιουργία κινούμενων εικόνων»

- Εργασία σε ομάδες

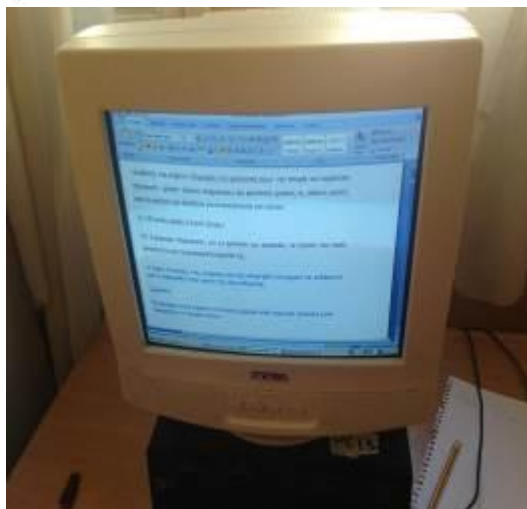
Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής



Η δραστηριότητα ξεκίνησε με τον εκπαιδευτικό να παρουσιάζει, με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα, το λογισμικό δημιουργίας εικόνων: <http://makeagif.com/>. Ως παράδειγμα χρησιμοποιήθηκε μια παροιμία από αυτές που είχαμε συζητήσει την προηγούμενη ημέρα. Όλοι γέλασαν έντονα με το αποτέλεσμα και ζήτησαν να φτιάξουν οι ίδιοι κάτι αντίστοιχο! Ο εκπαιδευτικός «υποχώρησε» και αφού χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες ανακοίνωσε πως θα εργαστούν σε φύλλα εργασίας τα οποία είναι ήδη εγκατεστημένα στους υπολογιστές.

Η εργασία στα φύλλα ήταν εύκολη χωρίς κανένα πρόβλημα ή απορία. Οι ομάδες συμπλήρωσαν το 1^ο Φύλλο Εργασίας δηλαδή έγραψαν την ιστορία που συνδέεται με κάθε παροιμία του Φύλλου τους και κατόπιν βρήκαν εικόνες τις οποίες χρησιμοποίησαν στη δημιουργία κινούμενων εικόνων με τη χρήση του λογισμικού makeagif (για τις εργασίες των μαθητών, βλ. φάκελο τεκμηρίων, εργασίες ομάδων). Για την ανεύρεση των εικόνων στο διαδίκτυο χρησιμοποιήθηκε η ασφαλής μηχανή αναζήτησης <http://www.safesearchkids.com/google> ώστε να προστατευθούν οι μαθητές από τυχόν ακατάλληλο περιεχόμενο.





Εικόνες: Συμπλήρωση 1ου Φύλλου Εργασίας

6η & 7η διδακτική ώρα

«Παίζουμε με παροιμίες» – ολομέλεια

Τόπος: Αίθουσα διδασκαλίας

Το διάωρο αυτό έγινε η παρουσίαση των εργασιών των μαθητών. Η κάθε ομάδα με την σειρά της έδειχνε το δημιουργημένο αρχείο κινούμενης εικόνας (gif) και οι υπόλοιποι μαθητές προσπαθούσαν να μαντέψουν την παροιμία. Βέβαια τώρα οι περισσότεροι το πετύχαιναν μιας και ήδη όλοι είχαν ασχοληθεί αρκετά με το θέμα. Όταν κάποιος έβρισκαν την παροιμία τότε ακολουθούσε συζήτηση για την προέλευσή της. Διαπιστώθηκε ότι πάρα πολλές από αυτές έχουν τις ρίζες τους στα Βυζαντινά χρόνια γεγονός που σχολιάστηκε έντονα μιας και στο μάθημα της Ιστορίας μαθαίνουν για τα Βυζαντινά χρόνια. Άνοιξε λοιπόν συζήτηση για την προέλευση, την πορεία και την συνέχεια της ελληνικής γλώσσας στον χρόνο. Επίσης για τις συνήθειες και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων του Βυζαντίου.



Εικόνες: Παρουσίαση εργασιών

8η διδακτική ώρα

«Δημιουργούμε παροιμίες» – ολομέλεια

Τόπος: Αίθουσα διδασκαλίας

Η ολομέλεια της τάξης εργάστηκε στο 2^ο Φύλλο Εργασίας, κοινό για όλες τις ομάδες, στο οποίο υπάρχουν παροιμίες, ελληνικές και ξένες. Οι μαθητές δημιούργησαν τις δικές τους παροιμίες αλλάζοντάς τις ώστε να είναι αστείες και περιέργες. Ως πηγή χρησιμοποίησαν βιβλία που είχαν φέρει από το σπίτι τους αλλά και από την βιβλιοθήκη του σχολείου. Κάποιες από τις ομάδες έφτιαξαν μεγαλύτερο αριθμό παροιμιών από τις υποχρεωτικές.

Στην συνέχεια κάθε ομάδα διάβασε τις νέες παροιμίες στους υπόλοιπους. Η τάξη σειόταν από τα γέλια σε κάθε μια από αυτές! Τέλος ένας μαθητής από όλους ανέλαβε να ψηφιοποιήσει και να ενσωματώσει ηλεκτρονικά τα αποτελέσματα της εργασίας τους στο φύλλο εργασίας τους (για τις εργασίες των μαθητών, βλ. φάκελο τεκμηρίων, εργασίες ομάδων).



Εικόνες: Συμπλήρωση 2ου Φύλλου Εργασίας

9η διδακτική ώρα

«Λογισμικό Εικαστικά Α΄-Στ΄ Δημοτικού» – Εργασία σε ομάδες

Τόπος: αίθουσα Πληροφορικής

Πέραν του δοθέντος σεναρίου προστέθηκε μια ακόμα δραστηριότητα. Χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου «Εικαστικά Α΄-Στ΄ Δημοτικού». Συγκεκριμένα στην διεύθυνση: <http://ts.sch.gr/software>, όπου και



υπάρχει Online Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α΄ Βάθμιας & Β΄ Βάθμιας Εκπαίδευσης. Στην ενότητα «Μορφές εικαστικών τεχνών» «Παιχνίδια» Εικονογράφιση παροιμίας.

Αρχικά παρουσιάστηκε από τον εκπαιδευτικό ο τρόπος χρήσης του και ένα παράδειγμα εφαρμογής του. Στην συνέχεια με το ειδικό αυτό λογισμικό κάθε ένας μαθητής δημιούργησε μια εικονογραφημένη παροιμία στην οποία μπορούσε να προσθέσει και κείμενο.



Εικόνες: Λογισμικό Εικαστικά Α΄-Στ΄ Δημοτικού



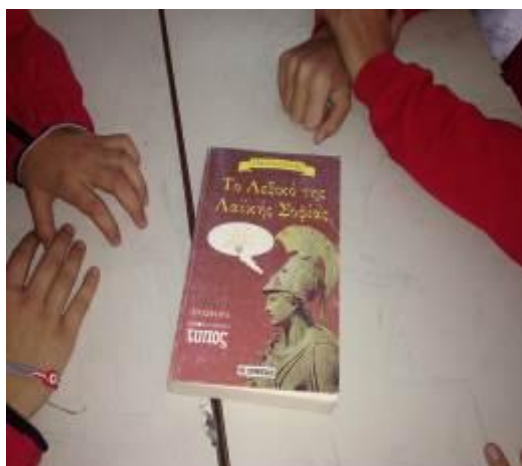
Και αυτή η δραστηριότητα άρεσε πάρα πολύ αφού ως μέσο έκφρασης χρησιμοποιήθηκε ο υπολογιστής. Οι δημιουργίες ήταν πραγματικά εντυπωσιακές (για τις εργασίες των μαθητών, βλ. φάκελο τεκμηρίων, εργασίες ομάδων).

10η διδακτική ώρα

«Σχολιάζουμε παροιμίες» – ολομέλεια

Τόπος: Αίθουσα διδασκαλίας

Τέλος –και πέραν του δοθέντος σεναρίου– προστέθηκε μια ακόμα δραστηριότητα η 10η στην σειρά. Με τα σχετικά βιβλία για τις παροιμίες που ήδη είχαμε για να μας βοηθήσουν, κάθε ομάδα έψαξε αυτές που δεν είχαν ήδη σχολιαστεί, επέλεξε τρεις και τις παρουσίασε στους συμμαθητές της. Παρουσιάστηκαν κυρίως αστείες ή αυτές που προξένησαν το ενδιαφέρον τους.





Συζητήθηκε επίσης ο τρόπος κατηγοριοποίησης που είχαν τα βιβλία αυτά δηλαδή παροιμίες σχετικές με μήνες, ζώα, ελαττώματα, παιδικές κ.λπ.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Α΄ ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και, αν θέλετε, και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «*Η παπάς παπάς ή ζευγάς ζευγάς*»

1^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

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

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) «*Γιάννης πίνει Γιάννης κερνά*»

2^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.



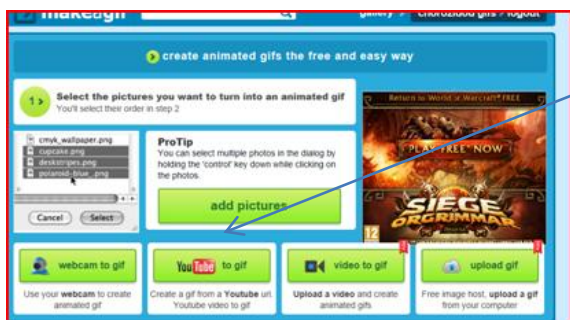
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](http://www.google.com). Αποθηκεύστε τις στην επιφάνεια του υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



-Πατήστε την εντολή «create a gif» για να αρχίσετε.

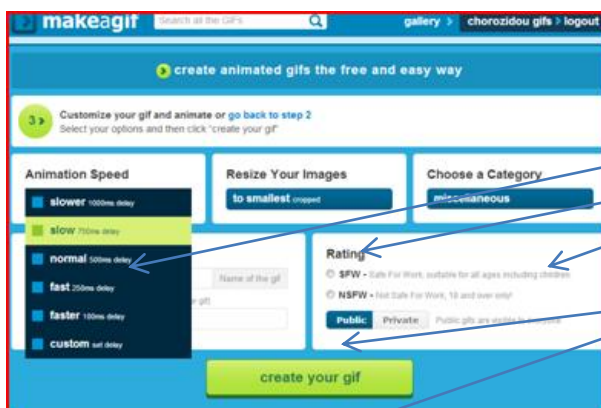


-Πατήστε την εντολή «add pictures» για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.

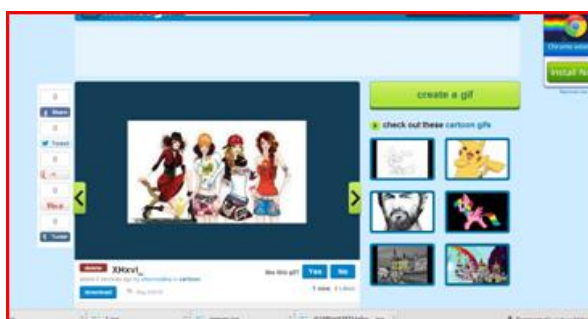


-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε «continue».



-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων. Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε «create your gif».



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε «Αποθήκευση εικόνας ως» και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Β΄ ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και αν θέλετε και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) *«Όλα τα είχε η Μαριορή ο φερετζές της έλειπε»*

1^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

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

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) *«Καρφί δεν του καίγεται»*

2^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.



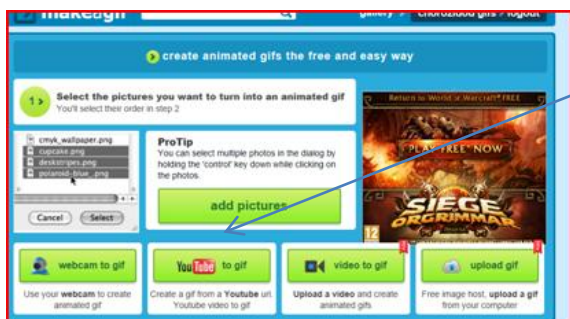
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](http://www.google.com). Αποθηκεύστε τις στην επιφάνεια του υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

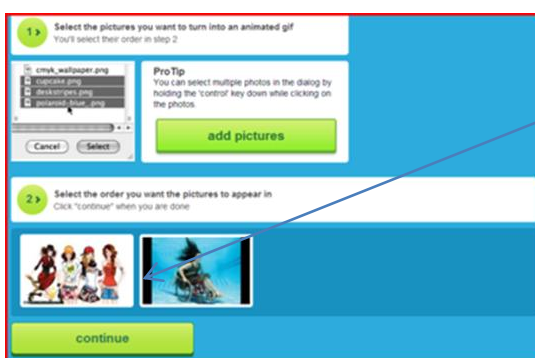
γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



-Πατήστε την εντολή «create a gif» για να αρχίσετε.



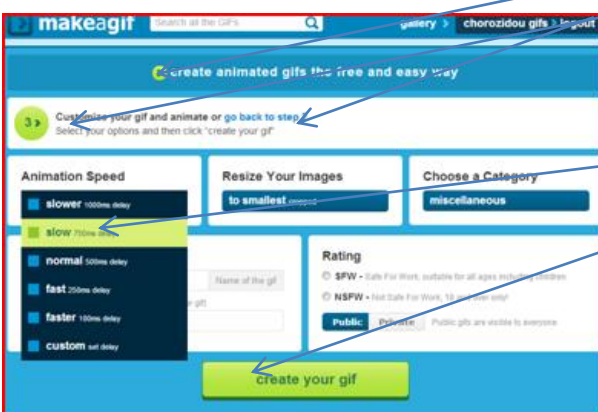
-Πατήστε την εντολή «add pictures» για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



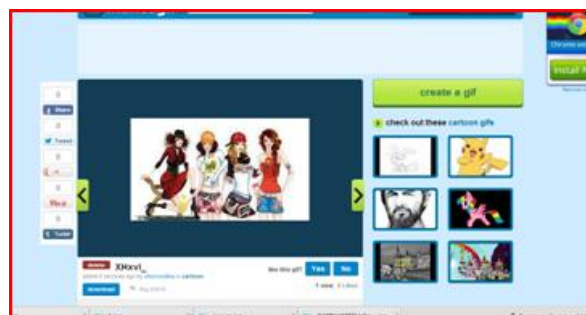
-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε «continue».

-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και



την κατηγορία των κινούμενων εικόνων. Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε «create your gif».



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε «Αποθήκευση εικόνας ως» και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Γ΄ ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και αν θέλετε και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «*Του έβαλε τα δυο πόδια σε ένα παπούτσι*»

1^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

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

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

2) «*Μάλλιασε η γλώσσα μου*»

2^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.



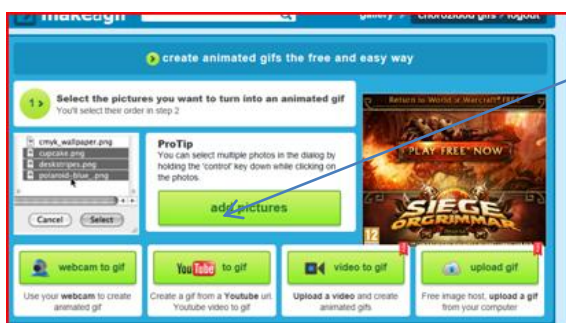
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](http://www.google.com). Αποθηκεύστε τις στην επιφάνεια του υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.



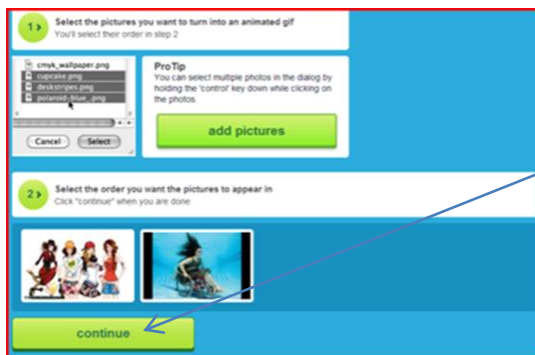
-Πατήστε την εντολή «create a gif» για να αρχίσετε.



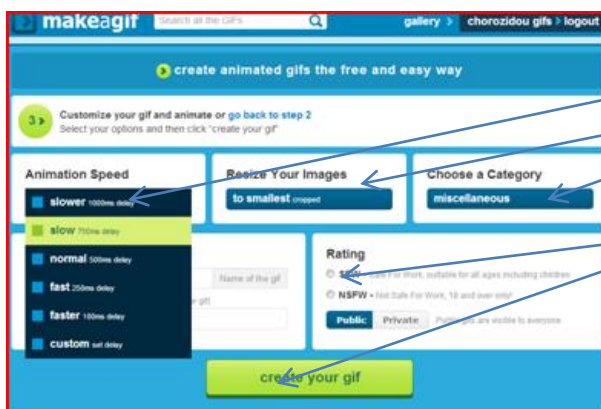
-Πατήστε την εντολή «add pictures» για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να



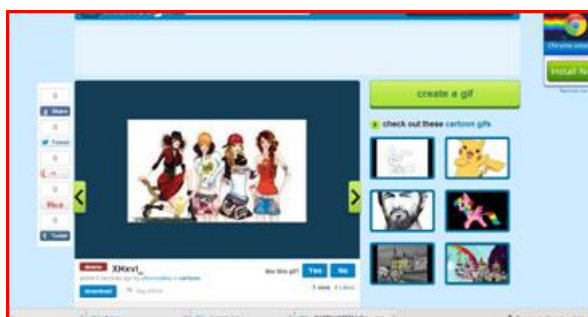
εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.



- Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».
- Στη συνέχεια πατήστε «continue».



- Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων. Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε «create your gif».



- Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε «Αποθήκευση εικόνας ως» και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Δ΄ ΟΜΑΔΑ)

Για να δημιουργήσετε το παιχνίδι με τις κρυμμένες παροιμίες που θα παρουσιάσετε στην τάξη σας και αν θέλετε και σε άλλες τάξεις θα πρέπει να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες:

α) Ανακαλύψτε και γράψτε με λίγα λόγια την ιστορία προέλευσης των παρακάτω παροιμιών, η οποία θα σας βοηθήσει στην κατανόηση της μεταφορικής σημασίας της και στην εύρεση κατάλληλων εικόνων:

-Διαβάστε στο κείμενο «[Παροιμίες και προέλευσή τους](#)» την ιστορία των παρακάτω παροιμιών, γράψτε κάποιες πληροφορίες και προτείνετε γραπτώς τις πιθανές εικόνες που θα ψάξετε στο διαδίκτυο για αντικατάσταση των λέξεων:

1) «*Ιδού η Ρόδος ιδού και το πήδημα*»

1^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

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

1β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

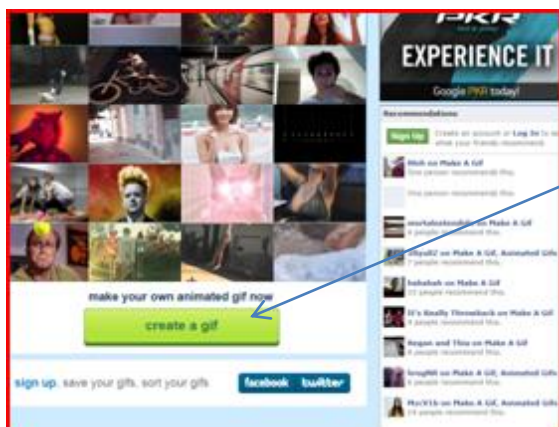
2) «*Σε τρώει η μύτη σου ζύλο θα φας*»

2^α) Γράφουμε πληροφορίες για τα πρόσωπα της παροιμίας, το γεγονός στο οποίο αναφέρεται και τη μεταφορική σημασία της.

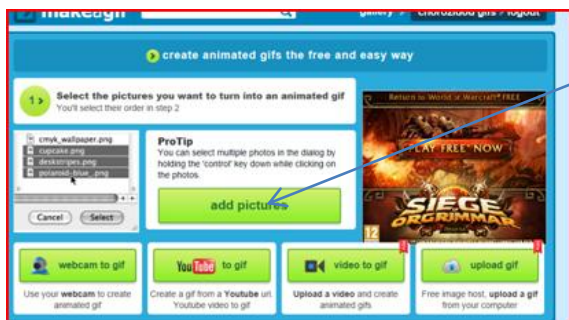
2β) Προτείνουμε εικόνες που θα αναζητήσουμε στο διαδίκτυο.

β) Αναζητήστε εικόνες για την κάθε παροιμία βάζοντας κάθε φορά τις κατάλληλες λέξεις στη μηχανή αναζήτησης, [Google](http://www.google.com). Αποθηκεύστε τες στην επιφάνεια του υπολογιστή. Μπορείτε να τις επεξεργαστείτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή σας.

γ) Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για το λογισμικό που θα σας ανοίξει ο/η δάσκαλος/ά σας για να δημιουργήσετε τις κινούμενες εικόνες.

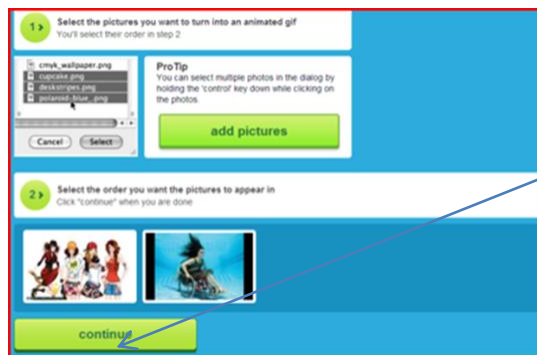


-Πατήστε την εντολή «create a gif» για να αρχίσετε.



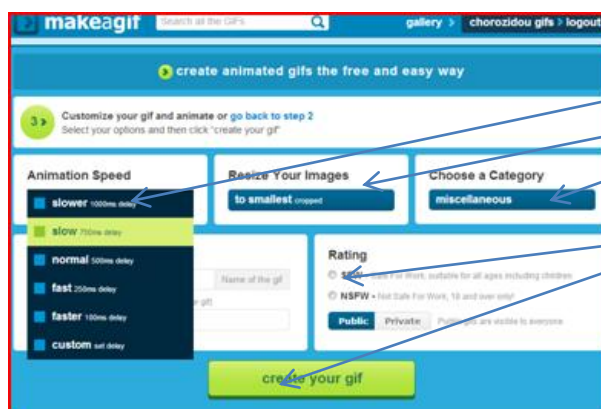


-Πατήστε την εντολή «add pictures» για να βάλετε τις εικόνες που θέλετε να εμφανίζονται σχετικές με την κρυμμένη παροιμία.

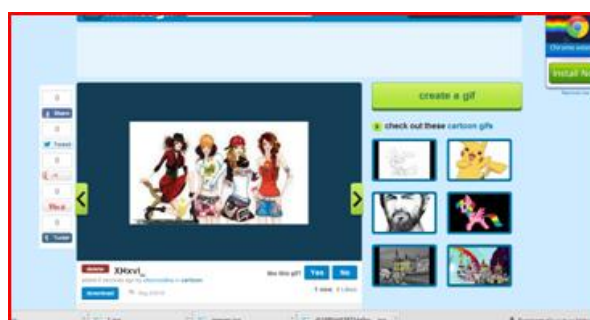


-Οι φωτογραφίες σας θα εμφανιστούν κάτω με τη σειρά που τις «φορτώσατε».

-Στη συνέχεια πατήστε «continue».



-Επιλέξτε την ταχύτητα, το μέγεθος και την κατηγορία των κινούμενων εικόνων. Επίσης, επιλέξτε και για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλες και πατήστε «create your gif».



-Οι κινούμενες εικόνες είναι έτοιμες. Πατήστε «Αποθήκευση εικόνας ως» και αποθηκεύστε την κρυμμένη παροιμία στην επιφάνεια εργασίας. Κάντε το ίδιο με όλες τις παροιμίες.



2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Το Λαογραφικό Μουσείο προκηρύσσει διαγωνισμό με τίτλο «Αλλιότικες παροιμίες» και καλεί τους/τις μαθητές/-τριες της Ε΄ Τάξης των Δημοτικών Σχολείων να συμμετέχουν. Η τάξη μας αποφάσισε να δημιουργήσει παροιμίες αντικαθιστώντας κάποιες λέξεις ή φράσεις γνωστών παροιμιών με καινούριες, έτσι ώστε να «πλάθεται» μια νέα χιουμοριστική παροιμία, σύμφωνα με το παρακάτω παράδειγμα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ελληνικές παροιμίες του 1^{ου} Φύλλου Εργασίας, καθώς και τις παρακάτω ξένες και διεθνείς. Τα αλλόγλωσσα παιδιά της τάξης μπορούν να προτείνουν παροιμίες από τη χώρα καταγωγής τους.

- «Το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό» (αγγλική παροιμία)
 - «Γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος» (αγγλική παροιμία)
 - «Σκύλος που γαβγίζει, δε δαγκώνει» (γαλλική παροιμία)
 - «Ήμουν λυπημένος που δεν είχα παπούτσια, μέχρι που συνάντησα κάποιον που δεν είχε πόδια» (περσική παροιμία)
 - «Του ψεύτη το σπίτι καίγεται, αλλά κανένας δεν τον πιστεύει» (τούρκικη παροιμία)
 - Μια εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις» (κινέζικη παροιμία)
 - «Κάλλιο αργά παρά ποτέ» (διεθνής παροιμία)
 - «Και οι τοίχοι έχουν αυτιά» (διεθνής παροιμία)
 - «Δείξε μου τους φίλους σου να σου πω ποιος είσαι» (διεθνής παροιμία)
 - «Τα ράσα δεν κάνουν τον παπά» (διεθνής παροιμία)
 - «Τα μάτια είναι ο καθρέπτης της ψυχής» (διεθνής παροιμία)
 - «Όταν κλείνει μια πόρτα, μια άλλη ανοίγει» (διεθνής παροιμία)
 - «Όπως έστρωσες θα κοιμηθείς» (διεθνής παροιμία)
 - «Το μήλο κάτω από τη μηλιά θα πέσει» (διεθνής παροιμία)
- (πηγή ξένων παροιμιών: [Γνωμικολογικόν](#))



Πρωτότυπη παροιμία	Αλλιότιχη παροιμία
Γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος.	Γελάει καλύτερα όποιος έχει ωραία δόντια.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να επεκταθεί με τη δημιουργία κόμικς, με το γράψιμο ιστοριών που θα περιέχουν παροιμίες και με τη δραματοποίησή τους. Ακόμη γλωσσικά μπορεί να συνδεθεί με τις ελλειπτικές προτάσεις.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο ήταν πάρα πολύ ενδιαφέρον. Οι μαθητές το διασκέδασαν πραγματικά είτε διαβάζοντας, είτε βλέποντας, είτε δημιουργώντας τις παροιμίες. Η δράση στο εργαστήριο Πληροφορικής πάντα είναι καλό κίνητρο για εργασία. Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν απλά στην χρήση κι ως εκ τούτου δεν δημιουργήθηκε κάποιο πρόβλημα. Κυρίως όμως ήθελα να σχολιάσω πως το παιδαγωγικό κλίμα ήταν τόσο ωραίο, που η μάθηση ήρθε αβίαστα με χαρά και διασκέδαση.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΔΕΙΠΠΣ, διαθέσιμο στο: <http://ebooks.edu.gr/courses/DSDIM-E104/document/4bd94030n938/4bd94030qfkn.pdf>

Παπάς, Αθ. 2000. Σχολική Παιδαγωγική. Αθήνα: Ατραπός.

«[Πύλη για την ελληνική γλώσσα](#)», ορισμός παροιμίας

Ράπτης, Δ. 2008. Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία. *Παιδαγωγική Θεωρία και Πράξη 2*.

Vygotsky, L. 1978. The role of play in development. Στο *Mind in society: The development of higher psychological processes*, επιμ. M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Souberman, 92-104. Cambridge, MA: Harvard University Press.



Σμυρνιωτάκης, Γ. (χχ). Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία. Αθήνα: ΣΜΥΡΝΙΩΤΑΚΗΣ.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Το συνοδευτικό υλικό των σεναρίου περιλαμβάνει:

- Τον φάκελο των μαθητικών ομάδων, ο οποίος περιέχει τα αρχεία:
 - Ομάδες Α', Β', Γ', Δ', Ε' – Παροιμίες
 - Φύλλα εργασίας
 - Εικόνες από google
 - Παραχθείσες gif εικόνες
- Παροιμίες απο software Εικαστικών
- Παρουσίαση Σκέφτομαι και βρίσκω την παροιμία