



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Ας παίζουμε... Όνομα, Ζώα, Φυτά...!»

Συγγραφή: ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ ΧΡΥΣΟΥΛΑ

Εφαρμογή: ΜΙΧΑΛΑΚΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ



**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

Ας παίξουμε... Όνομα, Ζώα, Φυτά...!

Εφαρμογή σεναρίου

Μιχαλάκου Κατερίνα

Δημιουργία σεναρίου

Χρυσούλα Καραγιάννη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Από 16 έως 20 Μαρτίου 2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, ενότητα 4 «Το σύννεφο έφερε βροχή», βιβλίο μαθητή, σσ. 64–69 και Τετράδιο Εργασιών, σσ. 58–63 (υποενότητες «Με βάρκα και σωσίβιο», «Μόνος στο σκοτάδι», «Χωρίς φως»).

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος

Χρήση του φυλλομετρητή για συλλογή πληροφοριών και εικόνων μέσα από επιλεγμένες ιστοσελίδες καθώς και για τη χρησιμοποίηση ψηφιακών εργαλείων (bubble.us και [Zoo Burst](#))

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Με δεδομένο ότι το μεγαλύτερο μέρος του σεναρίου στηρίζεται σε ομαδικές δραστηριότητες, απαιτείται εξοικείωση τόσο του εκπαιδευτικού όσο και των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας.

Χρειάζεται, επίσης, ο δάσκαλος να εκτυπώσει τα αρχεία Word «Ταυτότητα του ζώου» και τις φωτογραφίες των ζώων τις οποίες θα πρέπει τα παιδιά να κολλήσουν στα φύλλα εργασίας.

Ο εκπαιδευτικός επιβάλλεται να αποθηκεύσει στους υπολογιστές του σχολείου τα αρχεία PowerPoint, να εγκαταστήσει τα λογισμικά Revelation Natural Art (RNA) και Hypersnap, να ανοίξει λογαριασμό στην ιστοσελίδα που φιλοξενεί το ψηφιακό εργαλείο [Zoo Burst](#) και να διασφαλίσει τη σύνδεση στο διαδίκτυο για όλους τους υπολογιστές. Επιβάλλεται, επίσης, να ελέγξει αν λειτουργούν οι υπερσυνδέσεις των αρχείων PowerPoint που δίνονται στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου.

Είναι σκόπιμο να αφιερωθεί εύλογος χρόνος, είτε κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας είτε στην αρχή, για την εξοικείωση των παιδιών με τα ψηφιακά εργαλεία RNA και [Zoo Burst](#).



Από άποψη υλικοτεχνικής υποδομής απαιτείται η ύπαρξη 7-8 Η/Υ και βιντεοπροβολέα.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη

Το σενάριο στηρίζεται

Καραγιάννη Χρυσούλα, Νεοελληνική γλώσσα, Α΄ Δημοτικού, «Ας παίξουμε...όνομα, ζώα, φυτά»

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αποτελεί μια πολύμορφη και σύγχρονη απόδοση του παιχνιδιού «Όνομα, Ζώα, Φυτά...». Το προς διδασκαλία γράμμα προκύπτει με την έναρξη του παιχνιδιού, η οποία υλοποιείται με την κλασική της μορφή. Από 'κει και πέρα το παιχνίδι παίρνει άλλες διαστάσεις. Οι μαθητές, μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων, οδηγούνται στη δημιουργία της «Ταυτότητας ενός Ζώου», η οποία περιλαμβάνει το είδος του ζώου, το όνομά του, τη χώρα που ζει, τα χρώματα, τα φαγητά και το επάγγελμα που προτιμά, την περιγραφή της εξωτερικής εμφάνισης και του χαρακτήρα του. Το «ταξίδι αποτύπωσης» της ταυτότητας του ζώου περιλαμβάνει μια σειρά διαδικτυακών περιηγήσεων, σε αρκετές ιστοσελίδες, με στόχο την εύρεση πληροφοριών και μία απόδραση στον χώρο της τέχνης, μέσα από τη δημιουργική έκφραση και την ανάπτυξη της φαντασίας που αναδεικνύονται με τη βοήθεια των ψηφιακών εργαλείων ζωγραφικής.



Η ολοκληρωμένη έκδοση της «Ταυτότητας του ζώου» χρησιμοποιείται στη συνέχεια ως ένα είδος σχεδιαγράμματος και ταυτόχρονα πηγή έμπνευσης, για τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού pop-up βιβλίου, με τη βοήθεια του οποίου οι μαθητές δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα και εξοικειώνονται διαισθητικά με την παραγωγή αφηγηματικού και περιγραφικού λόγου.

Επιπρόσθετα, το σενάριο αισθητοποιεί με πρακτικό και παιγνιώδη τρόπο την έννοια της γλωσσικής δομής (λέξη, φράση, κείμενο, κεφαλαία και μικρά γράμματα, χρήση των σημείων στίξης) και την ταξινόμηση των λέξεων σε κατηγορίες (ουσιαστικά –κύρια και κοινά–, επίθετα, ρήματα).

Το σενάριο αυτό θα λέγαμε ότι είναι ένα *μοτίβο*. Αποτελείται από τρεις ενότητες. Η κάθε ενότητα ακολουθεί την ίδια διδακτική πορεία και αναφέρεται σε ένα διαφορετικό γράμμα. Η πρώτη ενότητα αναφέρεται στο γράμμα Β, η δεύτερη ενότητα στο γράμμα Δ και η τρίτη ενότητα στο γράμμα Φ. Παρουσιάζονται αναλυτικά και οι τρεις ενότητες. Οι τρεις ενότητες έχουν ακριβώς την ίδια δομή, τις ίδιες δραστηριότητες και τους ίδιους στόχους. Η διαφορά μεταξύ των τριών ενοτήτων είναι ο βαθμός καθοδήγησης του εκπαιδευτικού. Ξεκινάει με αυστηρή καθοδήγηση στην πρώτη ενότητα, αυξάνοντας προοδευτικά τον βαθμό ανεξαρτησίας του μαθητή κατά την υλοποίηση των επόμενων δύο ενοτήτων.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η κατανόηση του σύγχρονου περιβάλλοντος περνά αναγκαστικά μέσα από την κατανόηση του λόγου (Βεκρής & Χοντολίδου 2003), προφορικού και γραπτού. Τα τελευταία χρόνια τα κείμενα έχουν αλλάξει. Η είσοδος της εικόνας (σχέδιο, φωτογραφία, σχεδιάγραμμα, κινούμενη εικόνα) και της μουσικής αντικατέστησαν ένα



μέρος του προφορικού και του γραπτού λόγου (Στάμου, Τρανός & Χατζησαββίδης 2004). Στόχος του σχολείου θα πρέπει να είναι η βελτίωση της ετοιμότητας και της ποιότητας της αναγνωστικής προσέγγισης διαφόρων πολυτροπικών κειμένων (Στάμου, Τρανός & Χατζησαββίδης 2004).

Στο πλαίσιο αυτό επιχειρεί να κινηθεί το παρόν σενάριο. Απώτερος σκοπός του σεναρίου είναι η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων με τη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού pop-up βιβλίου. Το ηλεκτρονικό βιβλίο δίνει στον μαθητή τη δυνατότητα να συνθέσει κείμενα συνδυάζοντας «περισσότερους από έναν σημειωτικούς τρόπους (γραπτός λόγος, προφορικός λόγος, εικόνα, φωτογραφία, σχεδιάγραμμα, χρώμα, γραμματοσειρά, μουσική, ήχος, κινούμενη εικόνα)»: Στάμου, Τρανός & Χατζησαββίδης 2004). Επιπρόσθετα, η δημιουργία του ηλεκτρονικού βιβλίου εξοικειώνει διαισθητικά τα παιδιά με την παραγωγή αφηγηματικών και περιγραφικών κειμένων.

Η δημιουργία της «Ταυτότητας του ζώου» κι η μετέπειτα χρήση και συνεισφορά της στο «χτίσιμο» του e-book αποτελεί ένα πολυτροπικό σχεδιάγραμμα, ένα σχέδιο, με τη βοήθεια του οποίου οδηγούνται οι μαθητές στην παραγωγή γραπτού λόγου. Σύμφωνα με τον Χατζησαββίδη (2003) «ο όρος Σχέδιο (Design), ο οποίος εισάγεται από τους θεωρητικούς των πολυγραμματισμών, τείνει να αντικαταστήσει τους παραδοσιακούς όρους 'γράψιμο' και 'παραγωγή γραπτού λόγου' (...). Το Σχέδιο αποτελεί μία δυναμική διαδικασία που περιλαμβάνει αναζήτηση πηγών, επιλογή, συνδυασμό και σύνθεση». Η διαδικασία συμπλήρωσης του φύλλου εργασίας «Ταυτότητα του Ζώου» θεωρούμε πως λειτουργεί –ως έναν βαθμό– ως Σχέδιο, με την έννοια που περιγράφηκε παραπάνω.

Στο σενάριο υπάρχει επίσης ένας μεγάλος αριθμός δραστηριοτήτων που στοχεύουν στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου και στη χρησιμοποίηση των νέων λέξεων με τρόπο τέτοιο, ώστε να διευρυνθεί τόσο το παθητικό, όσο και το ενεργητικό



λεξιλόγιο του μαθητή. Οι μαθητές προσεγγίζουν το λεξιλόγιο διαφόρων θεματικών περιοχών, ξεκινώντας από τις πιο εύχρηστες λέξεις, και συνεχίζουν χρησιμοποιώντας βαθμιαία τις περισσότερο ειδικές και κατάλληλες (ΔΕΠΠΣ Γλώσσας, Α΄ Δημοτικού).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργική τους σκέψη·
- να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από τη συνεργατική μάθηση·
- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία αναζήτησης πληροφοριών·
- να γνωρίσουν χρώματα, ζώα, χώρες, φυτά που δεν γνώριζαν προηγουμένως.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να αποσαφηνίσουν, να εμπλουτίσουν και να σταθεροποιήσουν το σχετικό λεξιλόγιό τους·
- να εξοικειωθούν διαισθητικά με τη γραπτή περιγραφή ζώων, αντικείμενων και τοπίων·
- να εξοικειωθούν διαισθητικά με την παραγωγή αφηγηματικού κειμένου
- να κατανοήσουν τα μέρη του λόγου: ουσιαστικό, επίθετο, ρήμα
- να διακρίνουν τη χρήση των κεφαλαίων και των πεζών γραμμάτων
- να εξοικειωθούν με τη χρήση των σημείων στίξης (τελεία, θαυμαστικό, ερωτηματικό).

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:



- να κατανοήσουν τη χρησιμότητα ενός αρχείου παρουσίασης (PowerPoint) για τη συστηματοποίηση και συγκέντρωση πληροφοριών γύρω από ένα θέμα·
- να γνωρίσουν τη λειτουργικότητα της εικόνας και του ήχου σε πολυτροπικά κείμενα·
- να εξοικειωθούν με τα περιβάλλοντα των ψηφιακών εργαλείων RNA και Zoo Burst·
- να δημιουργήσουν πολυτροπικά κείμενα·
- να εξοικειωθούν με τη συμπλήρωση ενός φύλλου εργασίας·
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης της εργασίας τους.

Διδακτικές πρακτικές

Ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο του καθοδηγητή, του συντονιστή και του συμβούλου. Ταυτόχρονα δίνει έμφαση και διευκολύνει την ανάπτυξη κλίματος συνεργασίας μεταξύ των μελών των ομάδων. Με την κατά κανόνα ομαδοσυνεργατική προσέγγιση που εφαρμόζεται αναπτύσσονται οι διαμαθητικές σχέσεις και η επικοινωνία και το ομαδικό πνεύμα. Στην πρώτη ενότητα, η διδασκαλία για το γράμμα *B* ξεκινάει με αυστηρή καθοδήγηση των παιδιών από την πλευρά του εκπαιδευτικού. Στόχος είναι στην τρίτη ενότητα, όπου γίνεται η διδασκαλία του γράμματος *Φ*, να αυξηθεί ο βαθμός ανεξαρτησίας και αυτονομίας των μαθητών.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Η διδασκαλία ξεκινάει με το παιχνίδι «Όνομα, Ζώα, Φυτά». Ο δάσκαλος εξηγεί αρχικά –στην ολομέλεια της τάξης– του κανόνες του παιχνιδιού, πληροφορώντας τα παιδιά πως θα λέει την αλφαβήτα από μέσα του (στο μυαλό του) και στο άκουσμα της λέξης *στοπ* –από την τάξη– θα σταματάει. Προφανώς ο δάσκαλος πρέπει να



σταματήσει στο γράμμα που σκοπεύει να διδάξει. Το γράμμα της πρώτης ενότητας είναι το *B*. Ακολουθούν τα γράμματα *Δ* και *Φ*.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο υλοποιεί μία πληθώρα στόχων του [Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), όπως η οργάνωση του προφορικού λόγου (να διηγείται το παιδί πραγματικά ή φανταστικά γεγονότα, να περιγράφει πρόσωπα, πράγματα και καταστάσεις), η κατάκτηση των βασικών δεξιοτήτων ανάγνωσης και κατανόησης γραπτών κειμένων, η αναζήτηση, η ανεύρεση, η κατανόηση και χρήση της πληροφορίας, η ανάπτυξη της ικανότητας του παιδιού να γράφει και να διατυπώνει γραπτά νοήματα, η αποσαφήνιση, η σταθεροποίηση και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου, η συνειδητοποίηση βασικών στοιχείων της δομής και της λειτουργίας της γλώσσας, με τη βοήθεια της διαίσθησης και της πρακτικής εφαρμογής κανόνων.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες, τα τελευταία χρόνια, διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση. Η εισαγωγή τους στα σχολεία έχει επιφέρει ή επιβάλλεται να επιφέρει μια σειρά από αλλαγές στον τρόπο της διδασκαλίας και στον ρόλο που καλείται να παίξει ο εκπαιδευτικός σε αυτό το νέο πλαίσιο. Στο παρόν σενάριο αναδεικνύεται η υποστηρικτική λειτουργία των Νέων Τεχνολογιών όσον αφορά την εφαρμογή μαθητοκεντρικών παιδαγωγικών πρακτικών και τη διαμόρφωση ενός απελευθερωτικού εκπαιδευτικού πλαισίου (Πάντζος 2011).

Η λειτουργική ένταξη των νέων τεχνολογιών στο σχολείο υλοποιείται με τη χρήση *α)* λογισμικού παρουσίασης· *β)* λογισμικών ζωγραφικής (RNA, Tux paint, Drawing for children)· *γ)* του διαδικτύου ως μηχανής αναζήτησης πληροφοριών· *δ)* του ψηφιακού εργαλείου δημιουργίας pop-up e-book [Zoo Burst](#)· *ε)* του λογισμικού με το οποίο μπορούμε να φωτογραφίσουμε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης του Η/Υ (Hypersnap)· *στ)* του ψηφιακού εργαλείου εννοιολογικής χαρτογράφησης [bubble.us](#).



Κείμενα

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου

Πρόγραμμα Παρουσίασης

Λογισμικό ζωγραφικής RNA

Ψηφιακό εργαλείο ([Zoo Burst](#)).

Λογισμικό αποτύπωσης οθόνης (Hyrersnap)

Ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης ([bubble.us](#))

Βίντεο

[«Ο Βιολιστής Βάτραχος»](#) και [«Ο δακρυσμένος δράκος»](#), από τη σειρά *Ένα γράμμα μια ιστορία* της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης

Ιστοσελίδες

[«Κατάλογος χωρών»](#), λήμμα από τη Βικιπαίδεια

[«Φυτά κηποτεχνίας»](#) από την ιστοσελίδα <http://www.anthorama.gr/>

[«Ηλεκτρονικός Θερμιδομετρητής»](#) από την ιστοσελίδα <http://www.diet4all.gr/>

[«Αλφαβητικός κατάλογος επαγγελματιών»](#) από τον Οργανισμό Απασχολήσεως

Εργατικού Δυναμικού

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

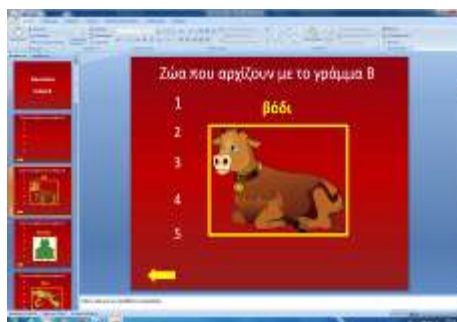
Να σημειωθεί ότι εφαρμόστηκε μόνο η ενότητα 1, δηλαδή ό,τι αφορά το γράμμα *B* και όχι τα γράμματα *Φ* και *Δ*.

1η & 2η διδακτική ώρα



Η διδασκαλία υλοποιήθηκε στην αίθουσα Η/Υ του σχολείου. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των δύο. Δόθηκε σε κάθε ομάδα το φύλλο εργασίας «[Ταυτότητα ζώου: Γράμμα Β](#)».

Η πρώτη δραστηριότητα υλοποιήθηκε στην ολομέλεια της τάξης. Προβάλαμε το αρχείο ppt «Παρουσίαση Γράμμα Β» και ζητήσαμε από τα παιδιά να μας πουν ζώα που αρχίζουν από το γράμμα αυτό. Οι μαθητές εντυπωσιάστηκαν όταν ανακάλυψαν ότι οι επιλογές τους συνοδεύονταν και από μια φωτογραφία που παρουσιαζόταν στο πανί:



Παρουσίαση του ppt με τη συνοδεία των φωτογραφιών των ζώων.





Συνεχίσαμε με τη δραστηριότητα που αναφέρεται στο «όνομα του ζώου και των φίλων του». Αρχικά χωρίσαμε τα παιδιά σε ομάδες ανάλογα με το ζώο που προτιμούν. Δημοφιλέστερο ζώο αναδείχτηκε ο βίσωνας!!!! Οι μαθητές έγραψαν στο συννεφάκι το είδος του ζώου και στη συνέχεια συζήτησαν μέσα στις ομάδες τους για το όνομα που θα του έδιναν. Επιχειρηματολόγησαν απίστευτα για παιδιά Α΄ Δημοτικού, παρουσιάζοντας επιχειρήματα όπως:

- Να του βάλουμε το δικό μου όνομα, γιατί με φωνάζουν συνέχεια στο σπίτι και έτσι θα μάθει πιο εύκολα το όνομά του!!!!???
- Να του δώσουμε ένα μικρό όνομα για να το μάθει γρήγορα!!

Με την ευκαιρία του ονόματος αναφέραμε τον κανόνα που αφορά στη γραφή των κύριων ουσιαστικών.

Στη συνέχεια –και δουλεύοντας πάντα σε ομάδες– οι μαθητές τοποθέτησαν τον ήρωά τους σε μια φανταστική χώρα, μίλησαν για τα φυτά, για τα χρώματα που κυριαρχούν, για τα φαγητά που προτιμούν οι κάτοικοί της και για τα επαγγέλματα που επιλέγουν. Το σενάριο διαθέτει υπερσυνδέσμους, στους οποίους οι μαθητές θα μπορούσαν να επισκεφτούν την ιστοσελίδα της *Βικιπαίδεια*, για να πάρουν ιδέες. Αρχίσαμε χωρίς αυτή τη βοήθεια, για να δούμε μέχρι πού μπορεί να φτάσει η φαντασία των παιδιών και τα αποτελέσματα δεν μας διέψευσαν.

3η & 4η διδακτική ώρα

Αρχίσαμε το δεύτερο διδακτικό δίωρο με την επόμενη διαφάνεια η οποία σχετίζεται με τα φυτά. Οι μαθητές προσπάθησαν να βρουν τα ονόματα των φυτών που διακοσμούν τη χώρα τους. Στην αναζήτησή τους οι μαθητές βοηθήθηκαν από την ιστοσελίδα την οποία είχαν τη δυνατότητα να επισκεφτούν, μέσω του υπερσυνδέσμου



του ppt. Στην ιστοσελίδα [«Ανθόραμα»](#), όπως προτείνεται από το σενάριο, βρήκαν επίσης μεγάλη ποικιλία από ονόματα και φωτογραφίες φυτών, στη συγκεκριμένη περίπτωση φυτών που αρχίζουν από Β. Στη συνέχεια συμπλήρωσαν το φύλλο εργασίας «Ταυτότητα Ζώου–Γράμμα Β».

Φυτά

Κοινή Ονομασία φυτού	Κείμενο	Φωτογραφίες
Βόγια (βλέπε Δάφνη Απόλλωνος)		
Βαζοσμένη η Ιριόπειος	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βασίλειος	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βασίλισσα Μαργαρίτα ή Δασύρ (βλέπε Καλλιόπης)		
Βιγόνια κήπου	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βιγγέλια η πολυανθή	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βελανιδιά (βλέπε Αριά)		
Βελωπιθόνη (Γαρύφαλο)	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βερβερίδα	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βερμούδα (Ουγκόντα)	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βερμπάνα (Βερβένο)	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8
Βερόνικα	Κείμενο	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Ονόματα φυτών από Β από την ιστοσελίδα «Ανθόραμα»

Στη συνέχεια προχωρήσαμε στην επόμενη διαφάνεια, που αναφέρεται στα χρώματα. Αρχικά οι μαθητές προσπάθησαν να βρουν χρώματα που να αρχίζουν από Β. Δώσαμε την δυνατότητα στους μαθητές να σκεφτούν μόνοι τους χρώματα από το συγκεκριμένο γράμμα. Οι μαθητές δυσκολεύτηκαν να βρουν άλλο χρώμα πέρα από το βυσσινί, γι αυτό και τους δείξαμε την παρουσίαση του ppt. Έπειτα οι μαθητές συμπλήρωσαν τα χρώματα –που πιστεύουν πως επικρατούν στη φανταστική τους χώρα- στο φύλλο εργασίας «Ταυτότητα Ζώου – Γράμμα Β»





Ηλεκτρονικός θερμιδομετρητής

ΚΑΜΑΡΙΣΕΡΗΣ - ΚΑΜΑΡΙΣΕΡΑ
ΚΑΜΑΡΙΟΣ ΕΠΙΒΑΤΙΚΩΝ (ΚΑΙ ΕΜΠΟΡΙΚΩΝ) ΠΛΩΩΝ
ΚΑΡΑΦΟΜΑΡΙΑΤΟΣ
ΚΑΡΑΓΙΩΣΟΠΟΛΙΤΗΣ
ΚΑΡΔΑΛΟΓΟΣ
ΚΑΣΕΠΙΣΤΑΣ
ΚΑΔΚΑΝΤΕΡ
ΚΑΣΤΑΝΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ΑΝΑΓΗΡΕΚΩΝ ΑΜΑΞΙΔΙΩΝ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ΕΙΣΩΝ ΣΕΛΟΠΟΔΑΣ ΚΑΙ ΣΑΡΜΑΤΟΠΟΔΑΣ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ΠΟΥΡΩΝ ΣΙΓΑΡΟΠΟΔΩΣ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ Ή ΜΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ
ΚΑΦΕΤΖΗΣ
ΚΗ-ΠΟΥΡΟΣ
ΚΗ-ΡΟΠΛΑΣΤΗΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΑΣ
ΚΛΕΙΔΟΥΧΟΣ - ΣΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣ ΣΗΜΦΩΝΟΚΟΥ
ΚΛΗΤΗΡΑΣ ΔΗΜΟΣΙΟΥ
ΚΛΙΜΑΤΟΛΟΓΟΣ
ΚΛΟΟΥΝ - ΓΕΛΑΣΤΟΚΟΟΣ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΟΣ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΟΣ - ΕΙΔΙΚΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ ΦΥΛΑΚΤΩΝ ΚΕΜΑΤΩΝ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗ ΒΙΩΣΙΜΗ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΑΠΟΤΙΧΗ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΑΣΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΟΛΟΓΙΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ ΒΕΒΛΩΣΜΕΝΗ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΩΝ ΤΟΠΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΣΥΝΟΧΗ
ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΟΣ ΜΕ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΚΡΟΣΙΑΣ

Επίσης, συνεχίσαμε για να επιλέξουν και τα επαγγέλματα των κατοίκων της χώρας ([ιστοσελίδα: Οργανισμός Απασχολήσεως Εργατικού Δυναμικού](#)). Στη συνέχεια συμπλήρωσαν και έτσι ολοκλήρωσαν το φύλλο εργασίας «Ταυτότητα ζώου – Γράμμα Β».



Μαθητές συμπληρώνουν τα φύλλα εργασίας



στο φύλλο εργασίας τους. Συνεχίσαμε το δεύτερο δίωρο της ενότητας αυτής συμπληρώνοντας την ταυτότητα του ζώου με πληροφορίες που αναφέρονται στο «τι αρέσει στο ζώακι να κάνει». Τα παιδιά συμπλήρωσαν την πρόταση «Μου αρέσει να...» πρώτα προφορικά. Η προσπάθειά μας ήταν να βρίσκουν ρήματα που αρχίζουν από Β. Επειδή αυτό τους φάνηκε λίγο δύσκολο προβάλαμε και τον εννοιολογικό χάρτη για περισσότερη βοήθεια. Στο τέλος όμως αφήσαμε τα παιδιά ελεύθερα να πουν και άλλα ρήματα από άλλα γράμματα. Στη συνέχεια συμπλήρωσαν το φύλλο εργασίας. Επισημάνθηκε στους μαθητές στους η καινούρια ομάδα λέξεων (μπλε ομάδα) και τους ζητήθηκε να υπογραμμίσουν με μπλε χρώμα τα ρήματα που επέλεξαν να καταγράψουν.

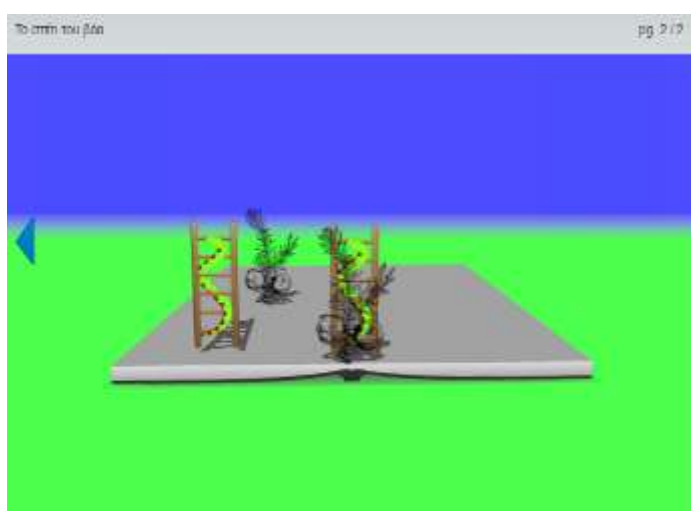
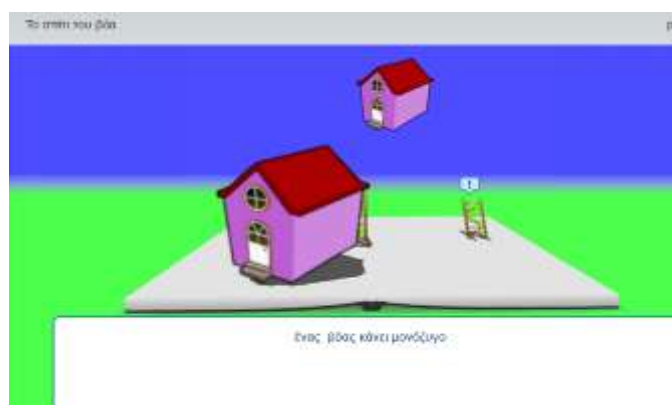
9η & 10η διδακτική ώρα

Το τελευταίο δίωρο ασχοληθήκαμε με τη δημιουργία του pop up book. Προκειμένου να γίνει αυτό προετοιμαστήκαμε ως εξής: Αρχικά δείξαμε στον βινεοπροβολέα ένα βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση με τίτλο [«Ο Βιολιστής Βάτραχος»](#). Το βίντεο αυτό παρουσιάζει μία ιστορία η οποία προκύπτει από τον συνδυασμό λέξεων και εικόνων που αρχίζουν από Β. Το βίντεο αυτό στοχεύει στην ανάδειξη στοιχείων δημιουργικής σκέψης, στα οποία θα στηριχτούν τα παιδιά κατά τη δημιουργία του δικού τους pop-up e-book.





Στη συνέχεια χωρίσαμε τους μαθητές σε ομάδες των δύο. Εξηγήσαμε στα παιδιά το περιβάλλον του zoo burst. Παρόλο που παρουσιάσαμε αναλυτικά τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να προσθέσουν σελίδες, να εισασάγουν αντικείμενα κλπ, αυτό φάνηκε ιδιαίτερα απαιτητικό για τους μικρούς μας μαθητές. Έτσι η υποστήριξη και η βοήθεια για τη δημιουργία του pop up book υπήρξε γενναία. Κατορθώσαμε να ολοκληρώσουμε τρία βιβλία. Ένα δείγμα από τη δουλειά των μαθητών φαίνεται παρακάτω.





ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Έχουν δημιουργηθεί τρία φύλλα εργασίας, τα οποία βρίσκονται στο συνοδευτικό υλικό. Παρακάτω παρατίθεται το πρώτο φύλλο εργασίας «Ταυτότητα Ζώου–Γράμμα

Φύλλο Εργασίας – Ταυτότητα ζώου – Γράμμα Β

Β».



- Κόλλησε την εικόνα του ζώου που διάλεξες



- Όνομα _____

- Οι φίλοι μου

- Χώρα



- Ποια είναι τα φυτά σε αυτή τη χώρα;

- Πώς είναι τα σπίτια, οι δρόμοι και τα φυτά;

- Ποια χρώματα έχει;

- Τι φαγητά τρώνε εκεί;

- Ποια επαγγέλματα υπάρχουν;

- Πως είμαι εξωτερικά;

- Τι χαρακτήρας είμαι; Είμαι...



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

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

➤ Τι μου αρέσει να κάνω; Μου αρέσει να...



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η διδασκαλία των τριών ενοτήτων θα οδηγήσει στη δημιουργία τριών e-books. Θα μπορούσε σε κάθε e-book η παραγωγή γραπτού λόγου να είναι εστιασμένη σε ένα είδος. Δηλαδή στο πρώτο e-book οι μαθητές να προχωρήσουν στην παραγωγή περιγραφικού λόγου, στο δεύτερο αφηγηματικού λόγου και στο τρίτο να γίνει ένας συνδυασμός και των δύο ειδών λόγου. Θα μπορούσαν επιπλέον να αναδειχθούν περισσότερα γραμματικά φαινόμενα (π.χ. καταλήξεις ουσιαστικών).

Θα είχε ενδιαφέρον, μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου, οι μαθητές να εμπλακούν με έναν πραγματικό γύρο του παιχνιδιού «όνομα, ζώα, φυτά». Επίσης, η διδασκαλία του κάθε γράμματος ξεχωριστά θα μπορούσε να ολοκληρώνεται με το παιχνίδι. Μάλιστα, ίσως θα ήταν ωραίο οι μαθητές να επιλέξουν μόνοι τους τις «κατηγορίες» του παιχνιδιού π.χ. να προσθέσουν την κατηγορία «παιχνίδια» ή ακόμα και τις κατηγορίες «επίθετα» και «ρήματα», δημιουργώντας μια δική τους, ξεχωριστή εκδοχή του κλασικού παιχνιδιού «όνομα, ζώα, φυτά».

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο συμβάλλει στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης των παιδιών. Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά, γιατί τους έμοιαζε σαν παιχνίδι. Υπήρχαν, παρόλα αυτά στιγμές που το σενάριο ήταν αρκετά σφιχτό ως προς τα παραγόμενα. Για παράδειγμα στην συμπλήρωση της πρότασης «θα ήθελα να...» περιμένουμε από τους μαθητές να βρουν ρήματα που αρχίζουν από Β. Πώς όμως μπορεί να φαίνεται πραγματικό ζώακι που του αρέσει «να βουίζει να βαριέται να βήχει κλπ.». Εμείς άραμε αυτόν τον περιορισμό και αφήσαμε τα παιδιά να εκφραστούν όπως επιθυμούν. Βέβαια, θα μπορούσε σε κάποια άλλη τάξη ο περιορισμός αυτός να «γεννήσει» «ένα



ζώο με περίεργα γούστα και χαρακτηριστικά. Νομίζουμε πως και οι δύο εκδοχές του σεναρίου εξάπτουν τη φαντασία των μαθητών.

Στην εφαρμογή του σεναρίου ασχοληθήκαμε με το γράμμα Β μόνο το οποίο μας πήρε 10 διδακτικές ώρες. Οι μαθητές βρίσκονται σε πολύ μικρή ηλικία και δεν μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις των λογισμικών με αποτέλεσμα να χρειάζεται αρκετή καθοδήγηση και υποστήριξη.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βεκρής, Α. & Ε. Χοντολίδου. 2003. Γλωσσικός Γραμματισμός (ελληνική και αγγλική γλώσσα). *Προδιαγραφές Σπουδών για τα Σχολεία Δεύτερης Ευκαιρίας*. Αθήνα: ΓΓΕΕ-ΙΔΕΚΕ.

Διαθεματικό ενιαίο πλαίσιο προγράμματος σπουδών της ελληνικής γλώσσας για το δημοτικό σχολείο. Διαθέσιμο: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>.

Πάντζος, Π. 2011. Ο μετασχηματιστικός ρόλος των ΤΠΕ στο «νέο» τεχνολογικό Λύκειο. *2ο Πανελλήνιο Συνέδριο*. Πάτρα, 28-30 Απριλίου.

Στάμου, Φ., Τ. Τρανός & Σ. Χατζησαββίδης. 2004. Η «ανάγνωση» και η «παραγωγή» πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή. *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 24ης Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.*, 666-672. Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.

Χατζησαββίδης. Σ. 2003. Η διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στο πλαίσιο των πολυγραμματισμών (προετοιμασία του κοινωνικού μέλλοντος των μαθητών). *Φιλολογος* 113, 405-414. Διαθέσιμο: http://users.auth.gr/sofronis/dimos_articles_pg05.html [15.10.2013].



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο με το συνοδευτικό υλικό υπάρχουν τα παρακάτω αρχεία:

1. Παρουσίαση γράμμα Β
2. Παρουσίαση γράμμα Δ
3. Παρουσίαση γράμμα Φ
4. Αρχείο Word: Φύλλο εργασίας «Ταυτότητα του ζώου – Γράμμα Β»
5. Αρχείο Word: Φύλλο εργασίας «Ταυτότητα του ζώου – Γράμμα Δ»
6. Αρχείο Word: Φύλλο εργασίας «Ταυτότητα του ζώου – Γράμμα Φ»