



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Δ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Η δύναμη της επικοινωνίας»

Συγγραφή: ΜΙΧΑΛΑΚΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Η δύναμη της επικοινωνίας

Εφαρμογή σεναρίου

Μιχαλάκου Κατερίνα

Δημιουργία σεναρίου

Μιχαλάκου Κατερίνα

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

8^ο Δημοτικό Σχολείο

Χρονολογία

Από 27-05-2013 έως 31 -05-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 10: *Λέξεις φτερουγίζουν στον αέρα.*

Διαθεματικό

Όχι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική γλώσσα



Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: ιστοσελίδα σχολείου.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του σεναρίου απαιτείται μια βασική εξοικείωση με γενική χρήση Η/Υ και με αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο. Επίσης, οι μαθητές θα πρέπει να διαθέτουν σημαντική εμπειρία στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Από πλευράς εξοπλισμού θα πρέπει το σχολείο να διαθέτει εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών με συμβατικούς ή και φορητούς Η/Υ. Επίσης είναι απαραίτητη η ύπαρξη βιντεοπροβολέα. Θα πρέπει επίσης να προβλεφτεί η εγκατάσταση του προγράμματος δημιουργίας κόμικ cartoon story maker. Πρόκειται για ένα λογισμικό που προσφέρεται δωρεάν και δίνει τη δυνατότητα εισαγωγής κειμένου με ελληνικούς χαρακτήρες. Γίνεται η εγκατάσταση και τοποθετείται στην επιφάνεια εργασίας για να είναι εύκολα προσβάσιμο από τους μαθητές.

Τέλος, θα πρέπει να υπάρχει εκτυπωτής.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Μιχαλάκου Κατερίνα, Η δύναμη της επικοινωνίας, Νεοελληνική γλώσσα, Δ΄ Δημοτικού, 2013
Δημιουργός, τίτλος σεναρίου, μάθημα, τάξη, έτος δημιουργίας.



Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αποσκοπεί να δώσει πληροφορίες στον μαθητή σχετικά με κάποιες μορφές επικοινωνίας. Μέσα από την παρουσίαση των εναλλακτικών μορφών αναμένουμε οι μαθητές να κατανοήσουν τη δύναμη της επικοινωνίας και τη δυνατότητά της να πραγματώνεται μέσα από ποικίλες μορφές. Η διδασκαλία αρχίζει σε επίπεδο λέξης, κατά το οποίο εξετάζονται η κυριολεξία και η μεταφορά, καθώς και η πολυσημία λέξεων και φράσεων και ξεδιπλώνεται ρίχνοντας φως στη νοηματική γλώσσα, τη γλώσσα του σώματος, στην υπεροχή του γραπτού έναντι του προφορικού λόγου. Όλα αυτά γίνονται μέσα από δραστηριότητες που προβληματίζουν τον μαθητή, ενεργοποιούν τη θέλησή του για μάθηση και ταυτόχρονα τον βοηθούν σε μια ανοδική πορεία ανεξαρτητοποίησης της μαθησιακής του πορείας.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Σύμφωνα με τη φιλοσοφία του νέου Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για το μάθημα της γλώσσας στο Δημοτικό σχολείο, «σκοπός της γλωσσικής διδασκαλίας είναι τόσο η εξοικείωση των μαθητών με τη δομή του γλωσσικού συστήματος, όσο και η άσκησή τους στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτό το σύστημα για να επικοινωνούν αποτελεσματικά.» (Γλώσσα Δ' Δημοτικού *Πετώντας με τις λέξεις*, βιβλίο δασκάλου). Το παρόν σενάριο ασχολείται με το δεύτερο σκέλος του σκοπού της γλωσσικής διδασκαλίας, δηλαδή με το κομμάτι της επικοινωνίας. Μελετά την ίδια την επικοινωνία: τις μορφές της, τη δύναμή της, την πολυπλοκότητά της. Στην ουσία εξετάζει την επικοινωνία μεταγλωσσικά.

Οι μαθητές ασκούνται στον γραπτό λόγο και ειδικότερα στην παραγωγή αφηγηματικών κειμένων μέσα από χρήση λογισμικών για κόμικς. Αυτού του είδους τα λογισμικά βοηθούν ιδιαίτερα την παραγωγή αφηγηματικών κειμένων, αφού τα τελευταία θα πρέπει να αναπτυχθούν



γύρω από έναν χρονικό άξονα. Μέσα από τη χρήση αυτών των λογισμικών «αναγκάζονται» οι μαθητές να ακολουθήσουν αυτή τη χρονική σειρά, δουλεύοντας έτσι ένα γραπτό λόγο με συνοχή και αλληλουχία.

Η προσέγγιση της μάθησης γίνεται με βιωματικό τρόπο. Η γνώση περνάει στους ίδιους τους μαθητές μέσα από τον μετασχηματισμό των εμπειριών τους. Η νέα γνώση οικοδομείται επίσης με τη μέθοδο της ανακάλυψης και της συνεργατικής μάθησης μέσα από τη δημιουργική συνεργασία των ίδιων των μαθητών. Τέλος, με τις δραστηριότητες που προτείνονται, εκτιμούμε πως οι μαθητές θα μπορέσουν να περάσουν σε ένα επίπεδο αύξουσας ανεξαρτητοποίησης και φθίνουσας καθοδήγησης, η οποία θα κορυφωθεί στο τελευταίο δίωρο, κατά το οποίο οι μαθητές στην ουσία έχουν ελεύθερο πρόγραμμα δημιουργίας.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιχειρείται:

- να καταλάβουν ότι η επικοινωνία μπορεί να επιτελεσθεί με διαφορετικούς τρόπους·
- να κατανοήσουν ότι οι διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας εξυπηρετούν κάθε φορά συγκεκριμένη ομάδα ανθρώπων και συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις·
- να αντιληφθούν τους περιορισμούς και τα πλεονεκτήματα των διαφορετικών τρόπων επικοινωνίας·
- να ευαισθητοποιηθούν σε συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες·
- να κατανοήσουν την αποθηκευτική λειτουργία του γραπτού λόγου·
- να καταλάβουν ότι ο γραπτός λόγος δίνει τη δυνατότητα επικοινωνίας πέρα από τους περιορισμούς του χώρου και του χρόνου·
- να γνωρίσουν τη σπειροειδή γραφή·
- να οδηγούνται στην ανακάλυψη της γνώσης μέσα από τη μέθοδο της δοκιμής και πλάνης.



Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιχειρείται:

- να καταλάβουν την κυριολεξία και τη μεταφορά σε επίπεδο λέξεων και φράσεων, κειμενοκεντρικά·
- να παραγάγουν κείμενα παιγνιώδους χαρακτήρα, κάνοντας χρήση της κυριολεκτικής και της μεταφορικής σημασίας λέξεων και φράσεων·
- να κατανοήσουν και να ασκηθούν στη χρήση λέξεων και φράσεων με κυριολεκτική και μεταφορική σημασία·
- να γνωρίσουν και να χρησιμοποιούν ιδιωματικές φράσεις που κινούνται νοηματικά γύρω από τον πυρήνα «γλώσσα»·
- να ασκηθούν στην παραγωγή αφηγηματικών κειμένων, δίνοντας έμφαση στη χρονική αλληλουχία των γεγονότων, υποβοηθούμενοι από τα λογισμικά παραγωγής κόμικς·
- να ασκηθούν στο συλλαβισμό των λέξεων·
- να ασκηθούν στην ομοιοκαταληξία·
- να αναπτύξουν το λεξιλόγιο και τα εκφραστικά τους μέσα.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιχειρείται:

- να αναπτύξουν τη δημιουργική και κριτική τους σκέψη, ανακαλύπτοντας τη νέα γνώση·
- να ασκηθούν στη χρήση του ψηφιακού αντίστροφου λεξικού·
- να ασκηθούν στους εννοιολογικούς χάρτες·
- να ασκηθούν στην δημιουργία εικονογραφημένων ιστοριών·
- να δημιουργούν υποθέσεις δικαιολογώντας κάθε φορά τις θέσεις τους·
- να επιχειρηματολογούν υποστηρίζοντας τις απόψεις τους·
- να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων·



- να μάθουν να οργανώνουν τις πληροφορίες που έχουν στη διάθεσή τους κάθε φορά προκειμένου να καταλήξουν σε ένα συμπέρασμα.

Διδακτικές πρακτικές

Οι μαθητές ασκούνται στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία μέσα σε ένα κλίμα που είναι κατά τέτοιο τρόπο οργανωμένο ώστε να στοχεύει στη σταδιακή απεξάρτηση των μαθητών από την καθοδήγηση και ηγεσία του εκπαιδευτικού. Παράλληλα ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συμβουλευτικός και βοηθητικός όπου χρειάζεται και πρωτίστως συντονιστικός.

Τέλος, οι μαθητές έχουν την αίσθηση ότι δρουν και αλληλεπιδρούν σε μία κοινότητα αφού όλες οι παραγωγές τους, αφίσες, εικονογραφημένη ιστορία, γλωσσικές ασκήσεις παραγμένες από τους ίδιους, καθώς και ποιήματα σε σχέση με τη γλώσσα αναρτώνται στο blog του σχολείου και υπόκεινται σε σχολιασμό από τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για την εκπόνηση του συγκεκριμένου σεναρίου αποτελεί η 10η ενότητα του σχολικού βιβλίου «Λέξεις φτερουγίζουν στον αέρα». Το σενάριο αποσκοπεί να πληροφορήσει τους μαθητές σχετικά με τις επικοινωνιακές περιστάσεις και τον τρόπο που πραγματώνονται αυτές κάθε φορά μέσα όμως από ένα πρωτόγνωρο ταξίδι προκλήσεων, φαντασίας και δημιουργικότητας. Κάτω από αυτό το πρίσμα θα μπορούσαμε να πούμε ότι πλαισιώνει και συμπληρώνει την υπάρχουσα ενότητα στο διδακτικό βιβλίο, ενημερώνοντας έτσι την ύλη διδασκαλίας.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Σύμφωνα με τα ισχύοντα στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο, ένας από τους σκοπούς της γλωσσικής διδασκαλίας είναι να ασκήσει τους μαθητές να χρησιμοποιούν το γλωσσικό κώδικα για την αποτελεσματική τους επικοινωνία. Το σενάριο εξυπηρετεί και αυτόν τον σκοπό, εφόσον οι μαθητές παράγουν κείμενα, αξιολογούν και αξιολογούνται μέσα από αυτά ως προς το επικοινωνιακό τους αποτέλεσμα. Επιπλέον, εκθέτει τους



μαθητές σε επικοινωνιακές δραστηριότητες που συνδυάζουν την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης της φαντασίας και της δημιουργικότητας των μαθητών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Μέσα από τη χρήση λογισμικών παραγωγής εικονογραφημένων ιστοριών οι μαθητές ασκούνται με παιγνιώδη τρόπο στην παραγωγή λόγου. Επιπλέον τα συγκεκριμένα λογισμικά επειδή είναι φτιαγμένα ανά ενότητες – φάσεις ιστορίας, οι μαθητές ασκούνται στην χρονικά ορθή παρουσίαση των γεγονότων, δημιουργώντας έτσι κείμενα με συνοχή και συνεκτικότητα. Παράλληλα με τη χρήση λογισμικών δημιουργίας αφίσας και ποιημάτων με ομοιοκαταληξία αυξάνεται η δημιουργικότητά τους και η επιθυμία τους για μάθηση.

Κείμενα

α. Βίντεο:

- περιπέτειες στο πάρκο
- ανέκδοτο: το κωφό δέντρο
- ντοκιμαντέρ: Φαιστός, το μυστήριο ενός δίσκου

β. Προγράμματα

- Cartoon story maker, πρόγραμμα δημιουργίας κόμικ
- wordle.net, πρόγραμμα δημιουργίας συννεφολέξεων
- inspiration

γ. Λεξικά

- *Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)*
- *Αντίστροφο Λεξικό Αναστασιάδη-Συμεωνίδη*

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
Υπουργείο Παιδείας & Θρησκευμάτων

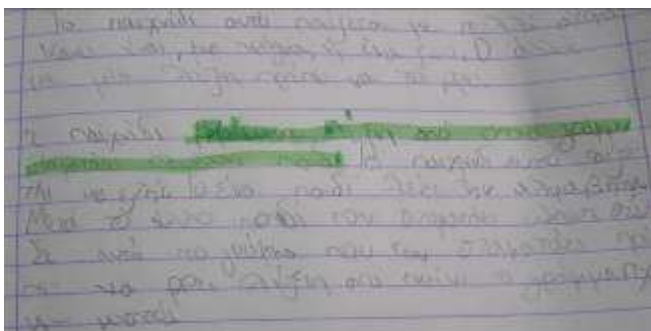
MIS: 296579 – Π.3.2.5: Πιλοτική εφαρμογή σεναρίων
Β' Δημοτικού, «Η δύναμη της επικοινωνίας»
Σελίδα 9 από 29



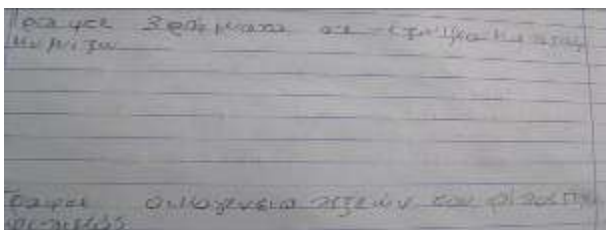
Παίζουμε με τις λέξεις

Αρχίσαμε τη διδασκαλία με την ανάγνωση του ποιήματος της Ντίνας Χατζηνικολάου «Παιχνίδια με τις λέξεις». Μετά την ανάλυση του ποιήματος τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες. Την ημέρα που είχε προγραμματιστεί η διδασκαλία, γίνονταν συντήρηση στο εργαστήριο των υπολογιστών και έτσι δεν ήταν δυνατή η μετάβαση των μαθητών εκεί. Συνεπώς δεν δούλεψαν με το λογισμικό inspiration όπως προβλέπονταν από το σενάριο. Αντίθετα δούλεψαν τον ιδεοκαταιγισμό στα τετράδιά τους. Κατέγραψαν δικές τους ιδέες για γλωσσικά παιχνίδια. Κάποιες ιδέες δόθηκαν αρχικά από την εκπαιδευτικό για βοήθεια, για παράδειγμα:

- Βρίσκω λέξεις που τελειώνουν σε -μα
- Βρίσκω ρήματα που έχουν σχέση με τη θάλασσα
- Βρίσκω λέξεις με πρώτο συνθετικό τη λέξη χιόνι
- ένας μαθητής λέει την αλφαβήτα από μέσα του και κάποιος άλλος του λέει σε κάποια χρονική στιγμή «σταμάτα». Ο πρώτος μαθητής λέει το γράμμα στο οποίο σταμάτησε και καλεί τους υπόλοιπους της ομάδας να γράψουν λέξεις που αρχίζουν με αυτό το γράμμα.
- Φτιάχνω λέξεις με δοσμένα γράμματα



Σκέψεις μαθητών για τη δημιουργία γλωσσικών παιχνιδιών





Για να περάσουμε στη δεύτερη ενότητα του πρώτου διδακτικού δώρου, που αναφέρεται στην κυριολεξία και τη μεταφορά, πρόβαρα στον προβολέα δύο στίχους από το ποίημα

Λέξεις φτερουγίζουν
 πέρα, ταξιδεύουν στον
 αέρα

και ρώτησα τους μαθητές αν οι λέξεις *φτερουγίζουν* και *ταξιδεύουν* χρησιμοποιούνται εδώ με την πραγματική τους σημασία. Έδωσα και άλλα παραδείγματα κυριολεξίας και μεταφοράς και για την καλύτερη κατανόηση του φαινομένου προβάλλουμε ένα βίντεο από τη σειρά *Περιπέτειες στο πάρκο* που αφορά τα συγκεκριμένα σχήματα λόγου.

Η αναζήτηση μεταφορικών–ιδιοματικών φράσεων συνεχίστηκε μέσω του *Ηλεκτρονικού Λεξικού Τριανταφυλλίδη* (Φύλλο δραστηριότητας 1), στο οποίο οι μαθητές αναζήτησαν φράσεις στο συγκεκριμένο λήμμα.



Οι μαθητές αναζητούν ιδιοματικές εκφράσεις στο λήμμα «γλώσσα»

Με το τέλος της αναζήτησης μεταφορικών και ιδιοματικών φράσεων οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες και με τη βοήθεια του Φύλλου δραστηριοτήτων 3 άνοιξαν το *cartoon story maker* και παρήγαγαν τις εικονογραφημένες ιστορίες τους.



Οι μαθητές φτιάχνουν εικονογραφημένες ιστορίες.

Με το κλείσιμο της ενότητας αυτής οι ομάδες ήταν σε θέση να εντοπίζουν τις ιδιωματικές φράσεις που είχαν χρησιμοποιήσει στις ιστορίες τους. Οι μαθητές ενθουσιάστηκαν με τις δραστηριότητες και κινητοποιήθηκαν ιδιαίτερα με τη δημιουργία κόμικ. Οι δραστηριότητες που περιγράφονται εδώ στο πλαίσιο του πρώτου δίωρου χρειάστηκε να «κλέψουν» και άλλο χρόνο και ολοκληρώθηκαν σε σχεδόν 3 διδακτικές ώρες.

3η–6η διδακτική ώρα

Η γλώσσα ως κώδικας επικοινωνίας

Βρισκόμαστε στο εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών όπου και αρχίζει η διδασκαλία της ενότητας αυτής. Έδειξα στους μαθητές ένα βίντεο στο οποίο παρουσιάζεται στη νοηματική γλώσσα ένα ανέκδοτο με τίτλο «Το κωφό δέντρο».

Μετά την προβολή ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια για το περιεχόμενο και τον τρόπο εκφοράς του μηνύματος της προβολής. Οι μαθητές κατανόησαν ότι ο λόγος –προφορικός ή γραπτός– δεν είναι το μοναδικό μέσο επικοινωνίας που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι. Μέσα από τη συζήτηση διαπιστώθηκε ότι οι άνθρωποι έχουν αναπτύξει και άλλους εναλλακτικούς τρόπους επικοινωνίας που άλλοτε τους προτιμούν έναντι της γλώσσας και άλλες φορές κρίνονται αναγκαίοι λόγω αδυναμίας χρήσης του λόγου. Τέλος επισημάνθηκε πόσο βοηθητική μπορεί να είναι η χρήση εικόνας σε ένα εναλλακτικό επικοινωνιακό πλαίσιο.



Κατόπιν, χωρίσαμε τους μαθητές σε ομάδες. Η εργασία τους ήταν να σκεφτούν και να καταγράψουν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας. Στη συνέχεια, τους κατηγοριοποίησαν στις τρεις υποομάδες:

- προφορικός λόγος
- γραπτός λόγος
- μη λεκτική επικοινωνία

και κατέγραψαν τον τρόπο επικοινωνίας συμπληρώνοντας κάθε φορά την περίπτωση επικοινωνίας. Δώσαμε στους μαθητές οδηγίες για να φτιάξουν ένα πίνακα, στον οποίο θα καταχωρίσουν τις παραπάνω πληροφορίες όπως παρουσιάζεται στο Φύλλο δραστηριοτήτων Γ΄:

- Στον επεξεργαστή κειμένου επιλέγετε από τη μπάρα πίνακας και έπειτα εισαγωγή πίνακα
- στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέγετε αριθμό στηλών και γραμμών και κάποια μορφοποίηση που επιθυμείτε



Οι μαθητές υλοποιούν τον πίνακα με τους διαφορετικούς τρόπους εκφοράς της επικοινωνίας.

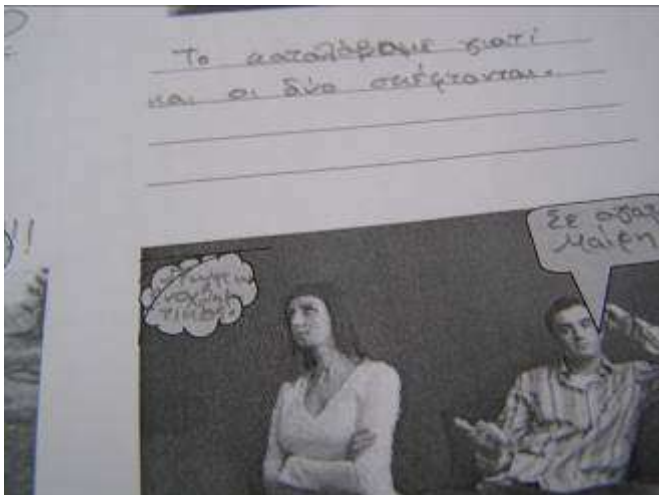
7η & 8η διδακτική ώρα

Μη λεκτική επικοινωνία, γλώσσα του σώματος η ιδιαιτερότητα του γραπτού λόγου

Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες. Δώσαμε στις ομάδες τις εικόνες που προτείνονται στο φύλλο δραστηριοτήτων 4, στο οποίο παρουσιάζονται κάποια πλαίσια επικοινωνίας και ζητήσαμε από αυτούς να προσθέσουν μέσα στις φούσκες τι νομίζουν ότι λένε οι συμμετέχοντες. Στη συνέχεια οι ομάδες ανταπέβαλαν τις εκδοχές τους και ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με τις συγκλίσεις και τις παρεκκλίσεις των εκδοχών που έδωσαν. Προέκυψε μια πολύ ενδιαφέρουσα συζήτηση, κατά την οποία τα παιδιά επιχειρηματολόγησαν υποστηρίζοντας τις θέσεις τους.



Κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι όλοι οι τρόποι επικοινωνίας αφήνουν κάποια περιθώρια σύγχυσης, και ότι το μικρότερο ποσό σύγχυσης επιτυγχάνεται μέσω του προφορικού λόγου, επειδή υπάρχει δυνατότητα άμεσης διόρθωσης.



Οι μαθητές προσθέτουν στις φούσκες τις δικές τους εκδοχές και αιτιολογούν.

9η & 10η διδακτική ώρα

Η αποθηκευτική λειτουργία του γραπτού λόγου

Η διδασκαλία άρχισε με συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με την αποθηκευτικότητα του γραπτού λόγου. Με αναφορές στην ανθρώπινη ιστορία και σε μεγάλους ιστορικούς, οι μαθητές συνειδητοποίησαν την αποθηκευτική λειτουργία του γραπτού λόγου, γεγονός που δίνει δυνατότητα ύπαρξης της ανθρώπινης επικοινωνίας έξω από τους περιορισμούς του χώρου και του χρόνου. Δεν έγινε το πείραμα με τη διδασκαλία ενός θεωρητικού μαθήματος χωρίς βιβλία, λόγω έλλειψης χρόνου.

Ακολούθησε η ανάγνωση των κειμένων «Γραφή, η μνήμη των ανθρώπων», «Ο δίσκος της Φαιστός» και «Οι κινεζικοί χαρακτήρες» από τις σελ. 93 και 94 του σχολικού βιβλίου. Η κατανόηση των κειμένων συμπληρώνεται από την άσκηση 1 στη σελ. 94.

Τέλος, προβάλλαμε το ντοκιμαντέρ «Φαιστός – Το μυστήριο ενός δίσκου (Ντοκιμαντέρ)» από την εκπομπή «ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΘΗΣΑΥΡΟΙ», της Υπηρεσίας Ενημερώσεως Ενόπλων Δυνάμεων



(YENEΔ). Οι μαθητές αξιολογήθηκαν πάνω στις γνώσεις που αποκτήθηκαν γύρω από τη σπειροειδή γραφή και τον συλλαβισμό. Με τη βοήθεια του tux paint έφτιαξαν μια προσομοίωση του δίσκου της Φαιστού και έγραψαν τα μηνύματά τους.



Ο δίσκος της Φαιστού. Δημιουργία των μαθητών με το λογισμικό tuxpaint.

Το μήνυμα που περιγράφεται είναι το εξής:

«Οι μαθητές θα πρέπει να σηκώνουν το χέρι τους για να τους δοθεί η άδεια να μιλήσουν. Ευχαριστούμε για τη συνεργασία».

Χωρίσαμε τους μαθητές σε ομάδες των τριών ατόμων. Μοιράσαμε τα Φύλλα δραστηριοτήτων 5, 6 και 7 στις ομάδες και εξηγήσαμε ότι θα εκτελέσουν όποιο Φύλλο εργασίας τους αρέσει. Εξηγήσαμε ότι σκοπός είναι να φτιάξουμε μια Τράπεζα δραστηριοτήτων που να έχουν σχέση με τη γλώσσα και που θα τιτλοφορείται «Γλωσσικά παιχνίδια».

Παραθέτω ένα δείγμα από τις δημιουργίες τους.



Δημιουργία σύννεφου λέξεων με την εφαρμογή Wordle

Έγινε η γλώσσα του ροδάνι

Μια φορά κι έναν καιρό

Εις το 8^ο το σχολειό

Ήταν ένας μαθητής

Καλός, τίμιος, ευγενής

Μα καθόλου ευφυής

Πρότειναν λοιπόν συμβούλοι

Και παντός είδους φροντιστές

ο καλός ο μαθητής μας

να μάθει υπολογιστές



Δούλευε μέρα νύχτα

Με όρεξη πάρα πολύ

Γιατί ήθελε να γίνει

Το πιο έξυπνο παιδί

Κι έφτασε εκείνη η μέρα,

Ναι, δεν άργησε πολύ

Και εκεί που ήτανε χαϊβάνι

Έγινε η γλώσσα του ροδάνι

Ομάδα εργασίας μαθητών Δ2



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

- Επιλέξτε μια μηχανή αναζήτησης (π.χ google).
- γράψτε στο πλαίσιο «Ηλεκτρονικό Λεξικό Τριανταφυλλίδη»
- στη σελίδα που σας παρουσιάζεται επιλέξτε «αναζήτηση» από το αριστερό μενού.
- πληκτρολογήστε μέσα στο κενό πλαίσιο «γλώσσα» και πατήστε «βρες».
- καταγράψτε τις φράσεις που βρίσκετε στο συγκεκριμένο λήμμα.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄



Ανοίξτε το λογισμικό cartoon story maker από την εφάνεια εργασίας:

- επιλέξτε «new»
- επιλέξτε φόντο, πρόσωπα, σχήμα και μέγεθος φούσκας και γράψτε το κείμενό σας μέσα σεαυτή
- όταν τελειώσετε με την πρώτη εικόνα της ιστορίας σας, πηγαίνετε στην επόμενη επιλέγοντας «next frame»
- όταν ολοκληρώσετε την ιστορία πατήστε αποθήκευση (save) και στη συνέχεια εκτυπώστε (print).



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

- Στον επεξεργαστή κειμένου επιλέγετε από τη μπάρα πίνακας και έπειτα εισαγωγή πίνακα·
- στο παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέγετε αριθμό στηλών και γραμμών και κάποια μορφοποίηση που επιθυμείτε·

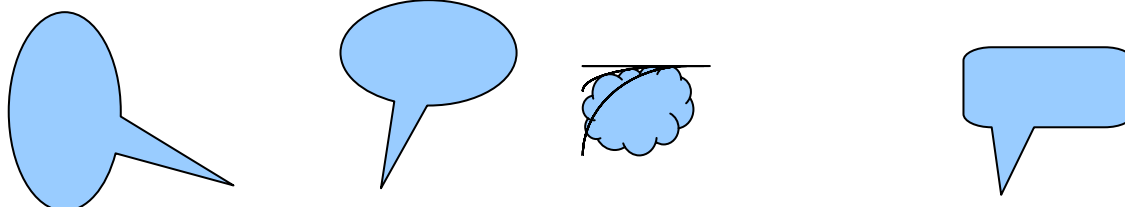
Προφορικός λόγος	Γραπτός λόγος	Μη λεκτική επικοινωνία	Περίσταση επικοινωνίας

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Δ΄

Σας δίνονται οι παρακάτω εικόνες (περισσότερες εικόνες στο συνοδευτικό υλικό) όπου παρουσιάζονται κάποιες περιστάσεις επικοινωνίας. Γράψτε μέσα στις φούσκες τι νομίζετε ότι λένε οι συμμετέχοντες. Σε κάθε περίπτωση σχολιάστε την περίσταση



επικοινωνίας δικαιολογώντας έτσι το κείμενο που γράφετε στις φούσκες.









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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ



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

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης







ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Ε΄

Εφόσον πρόκειται για εικονογραφημένη ιστορία δίνουμε τις ίδιες οδηγίες με το Φύλλο δραστηριοτήτων Δ΄

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΤ΄

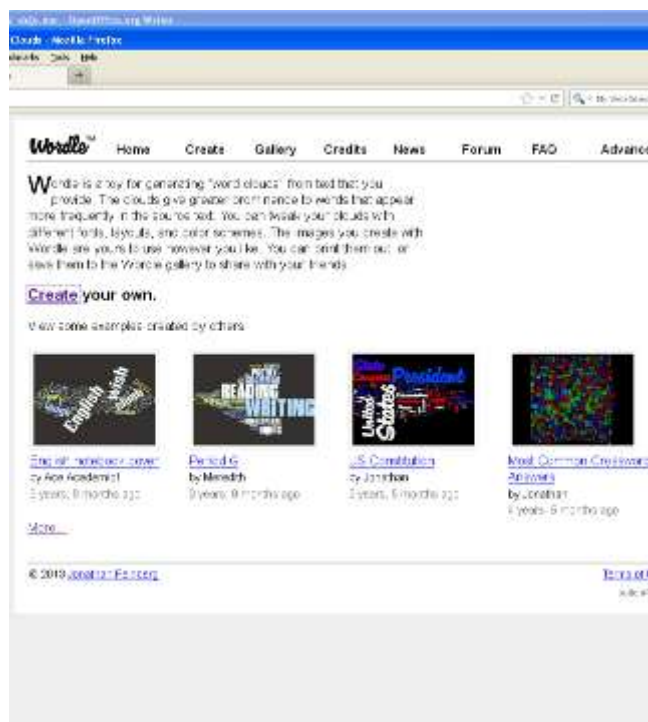


- επιλέξτε μία μηχανή αναζήτησης (π.χ google)·
- γράψτε στο πλαίσιο *Αντίστροφο Λεξικό Αναστασιάδη-Συμεωνίδη*·
- στη σελίδα που σας παρουσιάζεται επιλέξτε «αναζήτηση» από το αριστερό μενού·
- πληκτρολογήστε μέσα στο κενό πλαίσιο τις τελευταίες συλλαβές του πρώτου στίχου του ποιήματός σας έτσι ώστε να πάρετε ιδέες για τον δεύτερο ή τον τρίτο στίχο. Αν για παράδειγμα θέλετε να χρησιμοποιήσετε τη φράση «πάει η γλώσσα του ροδάνι», βάζετε *-άνι* στην αναζήτηση και παίρνετε: *καραβάνι, ντιβάνι, χαϊβάνι, λαβάνι, σιντριβάνι, τηγάνι, μαγγάνι* και πολλά άλλα, από όπου μπορείτε να εμπνευστείτε για τους υπόλοιπους στίχους.

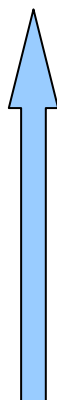


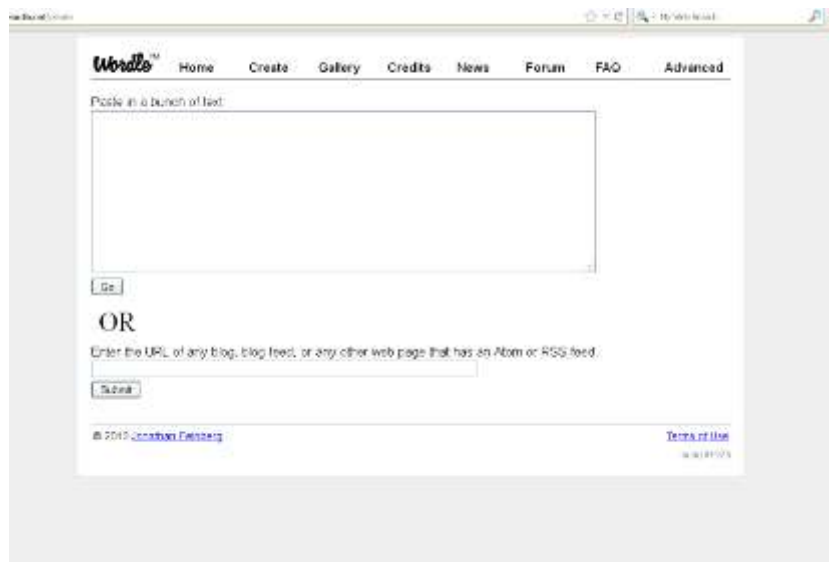
ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Ζ'

Πληκτρολογήστε στη μηχανή αναζήτησης wordle.net

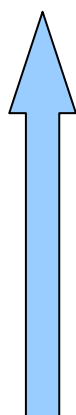


και επιλέξτε στη συνέχεια πληκτρολογήστε το κείμενο που θέλετε,





πατήστε



στη συνέχεια επιλέξτε φόντο προσανατολισμό και χρώμα και θα πρέπει να πάρετε κάτι σαν το ακόλουθο:



Τέλος σώστε στη δημόσια βιβλιοθήκη και εκτυπώστε!

Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Ένα πλούσιο σενάριο σε δραστηριότητες οι οποίες αποδείχτηκαν εξαιρετικά δαπανηρές σε σχέση με τον χρόνο που απαιτούν. Το γεγονός αυτό συντέλεσε στο να ξεφύγει το σενάριο πέρα από τον προβλεπόμενο διαθέσιμο χρόνο και να μας αναγκάσει να μην υλοποιήσουμε τη δραστηριότητα με την αποθηκευτικότητα του γραπτού λόγου. Οι μαθητές το λάτρεψαν, γιατί τους έδωσε τη δυνατότητα να ασχοληθούν με το θέμα της επικοινωνίας με παιγνιώδη και δημιουργικό τρόπο.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Άντερσον, Μπ. [1991] 1997. *Φαντασιακές κοινότητες*. Μτφρ. Π. Χαντζαρούλα. Αθήνα: Νεφέλη.

Αποστολίδου, Β. & Ε. Χοντολίδου (επιμ.). 2002. *Λογοτεχνία και εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω – Γιώργος Δαρδανός.



Κουτσογιάννης, Δ. 2007. *Πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού νέων εφηβικής ηλικίας και (γλωσσική) εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/studies/ict/teens/index.html
[15.11.2010]

Kress, G. & T. Van Leeuwen. 2001. *Multimodal Discourse*. Λονδίνο: Arnold.

Kress, G. 2000. Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον. *Γλωσσικός Υπολογιστής* 2, 111-124.