



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:

«Αντίο θάλασσα»

Συγγραφή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ

Εφαρμογή: ΜΟΙΡΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ



**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

Αντίο θάλασσα

Εφαρμογή σεναρίου

Παναγιώτης Μοίρας

Δημιουργία σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

6ο Δημοτικό Σχολείο Νίκαιας

Χρονολογία

Από 10-10-2013 έως 14-10-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 2: «Η παρέα».

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 7 διδακτικές ώρες



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Κατά την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι αυτό αντιστοιχεί στην πρώτη υποενότητα της δεύτερης ενότητας, στην οποία ξεκινά η διδασκαλία των φθόγγων και πιο συγκεκριμένα η διδασκαλία του «Αα» (τεύχ. α' σ. 22). Στην αρχή της σχολικής χρονιάς, κατά την οποία υλοποιείται το σενάριο, τα επίπεδα των γραμματισμών (παραδοσιακού, νέων και κριτικού) των μικρών μαθητών είναι ποικίλα, ανάλογα με το περιβάλλον στο οποίο ζουν και ανάλογα με τις καταστάσεις που βιώνουν. Έτσι, ο εκπαιδευτικός απευθύνεται σε διαφορετικές ταυτότητες μαθητών. Επίσης, οι μεταξύ τους σχέσεις δεν έχουν ακόμη αναπτυχθεί, καθώς δεν προέρχονται πάντα από το ίδιο νηπιαγωγείο. Για τους λόγους αυτούς καλό θα ήταν ο εκπαιδευτικός να ξεκινήσει με το κοινωνιόγραμμα της τάξης, ώστε να έχει μια εικόνα της δυναμικής της και στη συνέχεια να προβεί στη δημιουργία μικρών και ισόρροπα κατανομημένων ομάδων σύμφωνα με τις ικανότητες τους, με το φύλο και με τα ενδιαφέροντά τους. Στη συνέχεια να εφαρμόσει παιχνίδια και δραστηριότητες γνωριμίας και «δεσίματος» ομάδας και να υιοθετήσει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο ως διδακτική πρακτική, γιατί αυτή σταδιακά επιτρέπει στους μαθητές να εμπλακούν ενεργά στην απόκτηση της γνώσης και να αλληλεπιδράσουν.

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει άνεση στη χρήση του Η/Υ, ώστε να επιλύει τα προβλήματα που διαρκώς θα προκύπτουν, καθώς στη φάση αυτή οι μαθητές έχουν μικρή εξοικείωση με τη χρήση του. Επίσης, θα πρέπει να έχει αφιερώσει ικανοποιητικό χρόνο πριν την εφαρμογή του σεναρίου στην επίδειξη και εξάσκηση των μαθητών στις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και τα λογισμικά που το σενάριο χρησιμοποιεί. Χρήσιμο είναι σε σχολικές μονάδες όπου υπάρχει εκπαιδευτικός Πληροφορικής να υπάρχει διαρκής και αδιάλειπτη συνεργασία, ώστε



οι μαθητές και κατά τις ώρες του μαθήματος της Πληροφορικής να εξασκούνται σε δεξιότητες που απαιτεί η εφαρμογή του σεναρίου.

Το σενάριο δεν έχει συγκεκριμένες προαπαιτούμενες γνώσεις, αλλά εκμεταλλεύεται τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών αναφορικά με τις καλοκαιρινές τους διακοπές, για να εξυπηρετήσει τους στόχους του.

Όσον αφορά την υλικοτεχνική υποδομή, θα πρέπει να υπάρχει ικανοποιητικός αριθμός Η/Υ, για να δουλεύουν οι ομάδες, και προβολέας ή διαδραστικός πίνακας. Ωστόσο, το σενάριο είναι σχεδιασμένο να υλοποιηθεί και με λιγότερο εξοπλισμό από τον προτεινόμενο και είναι έτσι δομημένο, ώστε οι δραστηριότητες να λειτουργούν ανεξάρτητα επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό να επιλέξει ή/και να τροποποιήσει εκείνες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών του.

Οι προϋποθέσεις αφορούν τις ταυτότητες μαθητών και εκπαιδευτικού, τις προαπαιτούμενες γνώσεις για τους μαθητές, την υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας, την προεργασία του δασκάλου κλπ.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ειρήνη Τζοβλά, Αντίο θάλασσα, Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο αφορμάται από την πρώτη υποενότητα της δεύτερης ενότητας του βιβλίου του μαθητή (τευχ. α΄, σ. 22), και από τη διδασκαλία του φθόγγου «Αα», που είναι και το πρώτο προς διδασκαλία φώνημα/γράμμα. Πιο συγκεκριμένα, εκμεταλλεύεται το θέμα της εικόνας του βιβλίου, που αναφέρεται στον



αποχαιρετισμό των καλοκαιρινών διακοπών, και το επεκτείνει μέσα από την παρουσίαση πινάκων ζωγραφικής με το ίδιο θέμα, τους οποίους οι μαθητές σχολιάζουν, προετοιμάζοντάς τους για το πέρασμα στην ανάγνωση. Μέσα από την κριτική προσέγγιση των πινάκων αλλά και τα προσωπικά τους βιώματα, οι ομάδες καλούνται να δημιουργήσουν στον Η/Υ μια εικόνα από τις πρόσφατες καλοκαιρινές τους διακοπές, να την τιτλοφορήσουν και να την παρουσιάσουν στην ολομέλεια. Στη συνέχεια, ενσωματώνουν όλες τις ζωγραφίες σε ένα ψηφιακό κολάζ, το εκτυπώνουν και το αναρτούν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης και στην ιστοσελίδα του σχολείου. Ακόμη, οι μαθητές καλούνται μέσα από μια παρουσίαση πινακίδων και εξώφυλλων παιδικών βιβλίων να εντοπίσουν, να επιλέξουν το φώνημα/γράμμα «Αα» και να πραγματοποιήσουν ασκήσεις εμπέδωσης του φωνήματος στον διαδραστικό πίνακα (αν υπάρχει) ή στους υπολογιστές τους. Ακολούθως, ακούνε το τετράστιχο για τον αχινό, που υπάρχει στην ενότητα, το τραγουδάνε, εντοπίζουν τις λέξεις που περιέχουν «Αα» και το δραματοποιούν. Τέλος, δημιουργούν ψηφιακά το βιβλίο του γράμματος, το οποίο εκτυπώνουν και ενσωματώνουν στη βιβλιοθήκη της τάξης.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Το σενάριο θα εφαρμοστεί κατά τις πρώτες εβδομάδες του σχολικού έτους και αφορά το πρώτο προς διδασκαλία φώνημα/γράμμα. Ως εκ τούτου οι μαθητές δεν γνωρίζουν ακόμη να γράφουν παρά μόνον ελάχιστες λεξούλες. Η είσοδος στη γραφή θα πρέπει να γίνει με ομαλό και παιγνιώδη τρόπο, για να αποφορτίσει τους μαθητές και να τους κινητοποιήσει θετικά. Μια ιδιαίτερα σημαντική δραστηριότητα για την κινητοποίηση των μαθητών για προφορική συζήτηση και προετοιμασία για την ανάγνωση είναι η επεξεργασία εικόνων (Καραντζόλα κ.α, στο βιβλίο δασκάλου Α΄ Δημοτικού) μέσω των οποίων καλλιεργείται ο προφορικός λόγος και ο «οπτικός εγγραμματισμός», ο οποίος εκφράζεται στα παιδιά μέσα από τη δημιουργία εικαστικών και οπτικών



μορφών και μέσα από την ενεργοποίησή τους ως ενεργών και κριτικών αναγνώστων εικόνων (ΜΠΕ 2011). Η προετοιμασία για την ανάγνωση συνεπικουρείται από τον οπτικό εγγραμματισμό, καθώς σύμφωνα με τους Kress & Van Leeuwen (1996· 2001) η «ανάγνωση των εικόνων είναι κι αυτή ανάγνωση» και σύμφωνα με τον Παρίση (1998) «Όλα στον κόσμο, τα πάντα που με περιβάλλουν, είναι κείμενα, δηλαδή ποικίλες μορφές γραφής, που προϋποθέτουν κι επιζητούν έναν αναγνώστη...».

Στο σενάριο θα χρησιμοποιηθεί υλικό που αναδεικνύει τον πολυτροπικό γραμματισμό, καθώς στην παραγωγή νοήματος σημαντική είναι η συμβολή όλων των σημειωτικών συστημάτων κατά τρόπο ισότιμο και όχι συμπληρωματικό σε σχέση με τη γλώσσα (Χοντολίδου 1999). Η δύναμη της εικόνας ενδείκνυται να αξιοποιείται στο συγκεκριμένο ηλικιακό επίπεδο, όπου οι μαθητές δεν έχουν την ικανότητα να διαβάζουν γλωσσικά κείμενα, καθώς αυτή με την πολυσημία της συμβάλλει στην ανάπτυξη της αποκλίνουσας σκέψης (εκδήλωση φαντασίας, έκφραση, δημιουργία) και στην κριτική ανάπτυξη (διατύπωση απόψεων, αναζήτηση υπονοούμενων εννοιών, κατασκευή νοήματος του κειμένου), που είναι ζητούμενα του κριτικού γραμματισμού (Αϊδίνης & Κωστούλη 2001). Εξάλλου, η παραγωγή εικόνων από τους ίδιους τους μαθητές τους επιτρέπει να γίνουν από θεατές οι ίδιοι παραγωγοί νοήματος με έναν διαφορετικό τρόπο, που αντικαθιστά τους παραδοσιακούς όρους γράψιμο ή παραγωγή λόγου (Χατζησαββίδης 2003).

Το σενάριο αξιοποιεί στρατηγικές του Project Zero και πιο συγκεκριμένα τεχνικές της στρατηγικής Visible Thinking (Ορατή Σκέψη) (<http://www.pz.harvard.edu/>), η οποία είναι μια διεργασία μάθησης που κάνει τη σκέψη πιο ορατή με στόχο να δημιουργήσει πιο χειραφετημένους μαθητές που κατανοούν πώς μαθαίνουν. Πιο συγκεκριμένα ο εκπαιδευτικός μέσα από την επίδειξη πολυτροπικού υλικού και τη χρήση της τεχνικής see – think – wonder θα επιδιώξει να ενεργοποιήσει την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών, να κατανοήσει τι έχουν μάθει οι μαθητές και πώς έχουν δομήσει τις ιδέες τους, να εντοπίσει πιθανόν δυσνόητα



σημεία, να ανιχνεύσει την ποιότητα σκέψης των μαθητών του και να ελέγξει το επίπεδο κατανόησης του θέματος από τους μαθητές.

Η παρουσίαση στην ολομέλεια μετά την παραπάνω διεργασία αποσκοπεί στην ανάπτυξη επικοινωνίας, η οποία είναι μεταξύ άλλων και «διαδικασία μέσω της οποίας νοηματοδοτείται ο περιβάλλον κόσμος του ατόμου, διαμορφώνονται στάσεις, απόψεις, συμπεριφορές και πολιτισμικά πρότυπα» (Χατζησαββίδης 2010).

Για την εξυπηρέτηση των στόχων του σεναρίου αξιοποιείται η χρήση της τεχνολογίας, η οποία αποτελεί μια ευρέως αποδεκτή εκπαιδευτική προσέγγιση και θεωρείται ότι ενισχύει τη μάθηση (Gillies & Ashman 2000), καθώς επίσης και την κοινωνική αλληλεπίδραση (Johnson & Johnson 1986). Η ενασχόληση με δραστηριότητες στον διαδραστικό πίνακα ή στον υπολογιστή στοχεύει να εμπλέξει δημιουργικά και με παιγνιώδη τρόπο τους μαθητές στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εξάλλου οι ΤΠΕ επιτρέπουν μεγαλύτερη εμπλοκή των μαθητών σε επικοινωνιακές περιστάσεις με προφορικό και γραπτό λόγο, σε μεγαλύτερη ποσότητα και με μεγαλύτερη ευκολία, με αποτέλεσμα η κατάκτηση του γλωσσικού τους γραμματισμού να γίνεται σε μεγαλύτερη έκταση (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να έρθουν σε επαφή με την τέχνη και να ευαισθητοποιηθούν απέναντι σε αυτή·
- να έρθουν σε επαφή με κλασικές μουσικές συνθέσεις που αφορούν το καλοκαίρι·
- να γνωρίσουν και να αναγνωρίσουν διάφορα κείμενα καθημερινής χρήσης (πινακίδες, καταλόγους κλπ.).



Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να παραγάγουν προφορικό λόγο και σταδιακά να περάσουν στην ανάγνωση·
- να ερμηνεύσουν εικόνες και να οπτικοποιήσουν τη σκέψη τους·
- να μπορέσουν να ανασύρουν προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες (αναδύομενος γραμματισμός)·
- να ασκηθούν στο να ελέγχουν τη σκέψη τους και να μην πλατειάζουν·
- να εμπλακούν σε ποικίλες μορφές λεκτικής επικοινωνίας (περιγραφές, τραγούδια)·
- να έρθουν σε επαφή με τα κειμενικά είδη της λεξάντας, των πινακίδων-καταλόγων·
- να εξοικειωθούν με την παραγωγή πληροφοριακού λόγου·
- να εκφράζονται μέσα από την τέχνη·
- να ασκηθούν στην αναγνώριση φωνήματος μέσα σε αυθεντικά λειτουργικά κείμενα της καθημερινότητας·
- να συμπληρώνουν το φώνημα με τη βοήθεια της εικονογράφησης (οπτικός γραμματισμός)·
- να μάθουν τη γλώσσα μέσα από πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας·
- να συσχετίζουν εικονικά στοιχεία με λέξεις μέσα σε συγκεκριμένο νοηματικό πλαίσιο.

Γραμματισμοί

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να αποκτήσουν βασικές γνώσεις χρήσης Η/Υ (άνοιγμα – αποσύνδεση, χρήση ποντικιού)·
- να γνωρίσουν το λογισμικό «Ζωγραφική» των Windows και να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες και εργαλεία του·



- να συγκρίνουν τα συμβατικά μέσα ζωγραφικής (χαρτί, μπογιές) με το ψηφιακό περιβάλλον ζωγραφικής σε σχέση με τα εργαλεία και τις δυνατότητές τους.

Διδακτικές πρακτικές

Το σενάριο επιδιώκει να εντάξει ομαλά τους μαθητές στον σχολικό γραμματισμό και να τους εμπλέξει ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, δεδομένου ότι λαμβάνει χώρα στην αρχή της σχολικής χρονιάς και πολλά από τα υπό πραγμάτευση θέματα είναι ξένα για τους μαθητές. Ιδιαίτερη μέριμνα δίνεται στην ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος, αλληλεπίδρασης και ένταξης στην ομάδα. Η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών, όπως της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, της αποκαλυπτικής-συνεργατικής μάθησης, της βιωματικής μάθησης και της εργασίας στην ολομέλεια θα εξυπηρετήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτενέργειας, θα καλλιεργήσει πνεύμα σεβασμού των απόψεων των άλλων και θα συντείνει στην καλλιέργεια των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών, δεξιότητες οι οποίες θα πρέπει να καλλιεργούνται καθόλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή του σεναρίου αποτελεί ο τίτλος της ενότητας, που αναφέρεται στον αποχαιρετισμό της θάλασσας (τευχ. α', σ. 22). Αυτό δίνει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό μέσα από την παρουσίαση έργων τέχνης που αφορούν το καλοκαίρι, τη θάλασσα και τις διακοπές να σχολιάσουν το προσφιλές για τους μαθητές αυτό θέμα, να ανακαλέσουν τα προσωπικά τους βιώματα και να δημιουργήσουν το δικό τους έργο τέχνης, ενώ παράλληλα εξυπηρετείται και η σχολική ύλη.



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το πνεύμα του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας, καθώς οι στόχοι του συμπεριλαμβάνονται σε αυτό. Για να εξυπηρετηθούν οι παραπάνω στόχοι, έχει δημιουργηθεί επιπλέον πολυτροπικό υλικό, ώστε να καλλιεργηθεί ο οπτικός γραμματισμός και η αναγνώριση φωνήματος μέσα σε αυθεντικά λειτουργικά κείμενα της καθημερινότητας και να ενισχυθούν οι στόχοι του σεναρίου.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα δυναμικό εργαλείο για την απόκτηση γνώσεων για τον κόσμο και τη διαμόρφωση στάσεων και ιδεολογιών. Παράλληλα αυξάνουν την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών και προσφέρουν διέξοδο προς δράσεις που έχουν μαθησιακά αποτελέσματα (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012). Στο πλαίσιο αυτό οι ΤΠΕ θα αξιοποιηθούν με τη χρήση α) λογισμικού παρουσίασης· β) κάποιου από τα λογισμικά RNA, Tux paint ή άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής που θα επιλέξει ο εκπαιδευτικός και το οποίο θα το εφαρμόσει· γ) προγράμματος ψηφιακού κολάζ· δ) της μουσικής βιβλιοθήκης YouTube· ε) προγραμμάτων διαδραστικού πίνακα και στ) της ανάρτησης στην ιστοσελίδα του σχολείου ή το ιστολόγιο της τάξης. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση οι μαθητές θα κατακτήσουν νέους γραμματισμούς και θα καλλιεργήσουν τον κριτικό γραμματισμό, καθώς θα κληθούν να παράγουν πολυτροπικά κείμενα και να συμμετέχουν σε δραστηριότητες διαδραστικού πίνακα.

Κείμενα

Χρησιμοποιήθηκαν: α) το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου του βιβλίου του μαθητή [εδώ](#)· β) οι εργασίες του αντίστοιχου κεφαλαίου από το Γ.Ε. [εδώ](#)· γ) συνοδευτικό υλικό με παρουσιάσεις (βλ. συνοδευτικό φάκελο 1) έργων τέχνης (Παρουσίαση 1)



Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές: Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου, όπου ο εκπαιδευτικός γράφει τις λεζάντες που οι μαθητές τού υπαγορεύουν, Λογισμικό ζωγραφικής «Ζωγραφική».

Ιστοσελίδες

Εκπαιδευτική Τηλεόραση

http://i-create.gr/images/gramma_istoria/gramma_a/episodeia/01/01.html

www.YouTube.com

http://www.youtube.com/watch?v=_oIDbVbEGy8

<http://www.jele.gr/activity/a/language/glossa003.swf>

Ιστοσελίδα από την οποία αντλήθηκαν οι ζωγραφικοί πίνακες:

<http://www.edwardhenrypotthast.org/>

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα



Τεκμήριο 1: Εντοπισμός του «Αα»



Η εφαρμογή του σεναρίου ξεκίνησε, όπως προτείνεται και από τη συγγραφέα με την «ανάγνωση» της κεντρικής εικόνας που βρίσκεται στη σ. 22 του διδακτικού εγχειριδίου της *Γλώσσας* της Α΄ Δημοτικού. Οι μαθητές κλήθηκαν να εντοπίσουν σε αυτή τους ήρωες που είχαν γνωρίσει στην εισαγωγική ενότητα «Πού είναι ο Άρης;» και στο δισέλιδο που προηγήθηκε αυτής, καθώς και να διατυπώσουν υποθέσεις σχετικά με τα πρόσωπα και τις καταστάσεις που περιγράφει η εικόνα. Οι μαθητές δεν δυσκολεύτηκαν να αναγνωρίσουν τους ήρωες και να εντοπίσουν ανάμεσα σε αυτούς το νέο πρόσωπο για την ταυτότητα του οποίου διατύπωσαν διαφορετικές υποθέσεις (μητέρα των παιδιών, μητέρα του Άρη, μητέρα της Μαρίνας).

Ζητήθηκε από τους μαθητές να κατονομάσουν στοιχεία της εικόνας (που σχεδόν στο σύνολό τους εμπεριέχουν τον προς επεξεργασία φθόγγο) και ο εκπαιδευτικός κατέγραψε σε στήλη στον πίνακα τις λέξεις που εντοπίστηκαν. Ο εκπαιδευτικός διάβασε τη λίστα και κάλεσε τους μαθητές να εντοπίσουν και να κυκλώσουν το «Αα» (βλ. Τεκμήριο 1).

Σε αυτό το σημείο επισημάνθηκε ο ρόλος της ταμπέλας έξω από την καντίνα με στόχο να ανασυρθεί η γνώση αυτή αργότερα, όταν οι μαθητές θα συμπλήρωναν στο Τετράδιο Εργασιών την άσκηση 3 (τεύχος α, σ. 17) που αφορά λέξεις που περιλαμβάνονται σε αυτή και εμπεριέχουν το «Αα», αλλά και όταν οι μαθητές θα πραγματοποιούσαν στον κεντρικό υπολογιστή την προτεινόμενη από το σενάριο δραστηριότητα εμπέδωσης του φθόγγου αναζητώντας τα υλικά που περιέχονται στο παγωτό και το χυμό.

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός έθεσε ερωτήσεις που αφορούσαν τις ενέργειες των προσώπων της εικόνας. Οι υποθέσεις που διατυπώθηκαν από τους μαθητές για τον ποιον χαιρετάει η Μαρίνα (*ψάρι, θάλασσα*) έδωσαν την αφορμή να ξεκινήσει η συζήτηση για τον χρόνο που εγκαταλείπουμε τις θάλασσες και για το τι θα μπορούσε να λέει η Μαρίνα αποχαιρετώντας. Οι μαθητές στην πλειοψηφία τους συμφώνησαν



ότι η Μαρίνα λέει «Αντίο, θάλασσα», φράση που γράφτηκε στον πίνακα και εντοπίστηκε στα σχολικά εγχειρίδια.



Τεκμήριο 2: Ανάγνωση από τα σχολικά εγχειρίδια

Ως επιβεβαίωση της συζήτησης που προηγήθηκε και των υποθέσεων που διατυπώθηκαν, ο εκπαιδευτικός διάβασε μεγαλόφωνα και υποδειγματικά τον διάλογο που συνοδεύει την εικόνα στο Βιβλίο του Μαθητή. Με τη σειρά τους οι μαθητές διάβασαν μεγαλόφωνα το σκιασμένο μέρος που προβλέπεται για ανάγνωση (βλ. Τεκμήριο 2).

Τη δεύτερη διδακτική ώρα ο εκπαιδευτικός πρόβαλε την παρουσίαση με τους πίνακες ζωγραφικής που προτείνεται από το σενάριο. Για λόγους οικονομίας χρόνου δεν παρουσιάστηκαν όλοι οι πίνακες ζωγραφικής, αλλά κυρίως αυτοί που περιελάμβαναν το ανθρώπινο στοιχείο και παρέπεμπαν ευθέως σε καλοκαιρινές διακοπές. Οι μαθητές απαντούσαν στις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού και σχολίαζαν τι έβλεπαν στους πίνακες. Σε κάθε πίνακα καλούνταν να ανακοινώνουν έναν τίτλο που θα ταίριαζε σε ό,τι έβλεπαν. Χαρακτηριστικά ανέφεραν τους τίτλους «Καλοκαίρι», «Παιχνίδια στη θάλασσα», «Καλοκαιρινά παιχνίδια», «Φθινόπωρο» και «Αντίο, θάλασσα» σκεφτόμενοι προφανώς τον τίτλο στο σχολικό εγχειρίδιο. Όλους τους τίτλους τους κατέγραψε ο εκπαιδευτικός στον επεξεργαστή κειμένου. Η συμμετοχή τους στη συζήτηση ήταν μεγάλη, ανέφεραν παιχνίδια που έπαιζαν οι ίδιοι στη θάλασσα και παρατήρησαν στοιχεία των πινάκων (αφροί στη θάλασσα, κύματα, ρούχα στη θάλασσα αντί μαγιό) που η επισήμανσή τους φαίνεται ότι επηρέασε μερικούς από τους τίτλους που ανακοίνωσαν (βλ. Τεκμήριο 3).



Τεκμήριο 3:
Παρουσίαση και
συζήτηση για τους

Στο τέλος του διδακτικού δώρου οι μαθητές κλήθηκαν να εκφράσουν τις απόψεις τους σχετικά με το αν οι εικόνες της παρουσίασης αφορούσαν πίνακες ζωγραφικής ή φωτογραφίες. Οι μαθητές έδειξαν ότι με ευκολία ξεχώριζαν τους πίνακες ζωγραφικής και εξέφρασαν την επιθυμία να ζωγραφίσουν και οι ίδιοι.

3η & 4η διδακτική ώρα

Το συγκεκριμένο διδακτικό δώρο οι μαθητές ανέλαβαν να φτιάξουν τον δικό τους πίνακα με τις καλοκαιρινές τους εμπειρίες σε ένα περιβάλλον πρωτόγνωρο για αυτούς που παρουσίαζε αρκετές ομοιότητες αλλά και διαφορές με τον παραδοσιακό τρόπο ζωγραφικής που γνώριζαν. Το λογισμικό ζωγραφικής που επιλέχθηκε από τα προτεινόμενα στο σενάριο για να εργαστούν οι μαθητές ήταν η «Ζωγραφική» των Windows, επειδή στη φάση αυτή πλεονεκτούσε έναντι των άλλων λογισμικών για το πιο λιτό περιβάλλον που διέθετε (βλ. και Κριτική). Είχε προηγηθεί την ώρα των Εικαστικών η ζωγραφική των παιδιών στο χαρτί με θέμα τις καλοκαιρινές τους διακοπές (βλ. Τεκμήριο 4).



Τεκμήριο 4: Ζωγραφική με παραδοσιακά μέσα και εργαλεία

Στην αρχή του διδακτικού δώρου και μέσω του βιντεοπροβολέα ο εκπαιδευτικός παρουσίασε στην ολομέλεια ορισμένα εργαλεία και λειτουργίες του



λογισμικού «Ζωγραφική» και προκάλεσε μια συζήτηση που αφορούσε τις ομοιότητες και τις διαφορές που αυτά είχαν σε σχέση με τα παραδοσιακά εργαλεία. Επιδείχθηκαν εργαλεία όπως το μολύβι, τα πινέλα, η γόμα, ο κουβάς και συζητήθηκαν λειτουργίες όπως το σβήσιμο, η αναίρεση, η δημιουργία γραμμής. Έκανε εντύπωση στους μαθητές η δυνατότητα χρήσης πολλών χρωμάτων, η ευκολία γεμίσματος χρώματος με τον κουβά χωρίς να μένουν λευκές επιφάνειες και η ομοιότητα της επιφάνειας εργασίας με το χαρτί που ζωγράφιζαν οι ίδιοι.

Στη συνέχεια χωρίστηκαν σε ομάδες των 3-4 ατόμων και πέρασαν μπροστά από τους Η/Υ για να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ζωγραφιά με θέμα τις καλοκαιρινές διακοπές (βλ. Τεκμήρια 5 & 6).



Τεκμήρια 5 & 6: Εργασία στο λογισμικό «Ζωγραφική»

Σε αυτό το σημείο παρουσιάστηκαν δυσκολίες που αφορούσαν κυρίως τη συνεργασία των μαθητών αλλά και τη χρήση κάποιων εργαλείων του λογισμικού. Πιο συγκεκριμένα, υπήρχαν σε κάποιες ομάδες μαθητές που μονοπωλούσαν για αρκετή ώρα τη χρήση του ποντικιού με αποτέλεσμα οι υπόλοιποι να χάνουν το ενδιαφέρον τους, ενώ σε κάποιες άλλες ομάδες δεν είχαν την υπομονή να περιμένουν τη σειρά τους. Το γεγονός αυτό απαιτούσε τη συνεχή διαμεσολάβηση και παρέμβαση του εκπαιδευτικού για να λυθούν τα ζητήματα που αφορούσαν τη συνεργασία των μαθητών. Σε ό,τι αφορά τη χρήση του λογισμικού, οι κυριότερες δυσκολίες εντοπίστηκαν στη χρήση του μολυβιού και στη δημιουργία κλειστής καμπύλης. Έτσι, όταν ερχόταν η στιγμή να γεμίσουν οι μαθητές με χρώμα την επιφάνεια που



δημιούργησαν διαπίστωναν ότι το χρώμα «χυνόταν» από το άνοιγμα της γραμμής και «πλημμύριζε» όλο το χαρτί. Η λειτουργία της αναίρεσης που προσφέρεται από το λογισμικό για να διορθωθεί η λανθασμένη ενέργεια τους δυσκόλευε, γιατί πολλές φορές είχαν προχωρήσει πολλά βήματα μετά το λάθος.

Αποτέλεσμα των παραπάνω δυσκολιών ήταν η διαδικασία να καθυστερήσει αρκετά και να μην προλάβουν οι ομάδες να ολοκληρώσουν την ψηφιακή τους ζωγραφιά (βλ. Τεκμήριο 7).



Τεκμήριο 7: Προσπάθεια ολοκλήρωσης της ψηφιακής ζωγραφιάς

5η & 6η διδακτικές ώρες

Ως επέκταση της «ανάγνωσης» της εικόνας από το βιβλίο του μαθητή και όπως προβλέπεται από το σενάριο, έγινε στην ολομέλεια προβολή του video που προτείνεται και οι μαθητές άκουσαν μελοποιημένο το τετράστιχο από τα «Λάχανα και Χάχανα» που περιλαμβάνεται στο σχολικό εγχειρίδιο. Οι μαθητές απόλαυσαν το τραγούδι, το επανέλαβαν και εντόπισαν κατά την παρουσίασή του το γράμμα «Αα».



Τεκμήριο 8: Οι μαθητές κυκλώνουν το Αα στο βιβλίο

Κατόπιν ανέφεραν λέξεις που άκουσαν και περιείχαν το προς διδασκαλία γράμμα. Αυτές γράφτηκαν στον πίνακα και κάποιοι μαθητές κύκλωσαν το Αα. Το ίδιο



επανέλαβαν και στο τετράστιχο του βιβλίου τους (Τεκμήριο 8). Στη συνέχεια οι μαθητές στην ολομέλεια παρακολούθησαν το video «Η αχτένιστη αγελάδα» (Τεκμήρια 9 & 10).



Τεκμήρια 9 & 10: Εργασίες με βάση την παρακολούθηση του video «Η αχτένιστη αγελάδα»

Εντόπισαν και πάλι λέξεις που περιείχαν τον φθόγγο «Αα», ο εκπαιδευτικός τις έγραψε στον πίνακα και κάποιοι μαθητές τις κύκλωσαν. Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στο τμήμα της ταινίας που επεδείκνυε τη σωστή φορά του γράμματος, την οποία επανέλαβαν γράφοντας με το δάχτυλο στον αέρα. Ακολούθησαν οι εργασίες στο Τετράδιο Εργασιών του μαθητή. Κατά τη συμπλήρωση οι μαθητές ενθουσιασμένοι παρατήρησαν ότι η ταμπέλα που απεικονίζεται ήταν η ίδια που είχαν συναντήσει στο βιβλίο του μαθητή.

7η διδακτική ώρα



Τεκμήριο 11: Διαδραστικό παιχνίδι



Κατά την έβδομη διδακτική ώρα, οι μαθητές συμπλήρωσαν στον κεντρικό υπολογιστή το [διαδραστικό παιχνίδι](#) εμπέδωσης του φθόγγου στο διαδίκτυο (βλ. Τεκμήριο 11).

Τους άρεσε πολύ το ότι ήρθαν για άλλη μια φορά σε επαφή με την πινακίδα που είχαν συναντήσει (αν και διαφορετική). Λειτουργήσε θετικά το γεγονός ότι όλοι οι μαθητές συμπλήρωσαν τη δραστηριότητα με επιτυχία. Η δραστηριότητα επαναλήφθηκε αρκετές φορές με σκοπό να συμμετάσχουν όλοι, αφού αυτή ήταν μια από τις πρώτες τους επαφές με το χειρισμό του Η/Υ στο σχολείο και για δύο μαθητές η παρθενική.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Δεν δόθηκαν φύλλα δραστηριοτήτων.

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να εμπλουτιστεί και με επιπλέον δραστηριότητες από την ιστοσελίδα www.i-pinakas, ανάλογα με το επίπεδο της τάξης ή ανάλογα με τις δεξιότητες στις οποίες ο εκπαιδευτικός θέλει να εστιάσει. Ακόμη, μπορούν να συμπεριληφθούν δραστηριότητες από το λογισμικό της Α΄ Δημοτικού του Ψηφιακού Σχολείου. Η παρουσίαση του πρώτου δώρου μπορεί να επεκταθεί και στην τιτλοφόρηση των πινάκων από τους μαθητές, την αντιπαραβολή τους με τους πραγματικούς τίτλους των πινάκων και τη συζήτηση πάνω στους τίτλους (Οι πίνακες έχουν αντληθεί από την ιστοσελίδα <http://www.edwardhenrypotthast.org/>. Εκεί βρίσκονται αναρτημένοι και οι τίτλοι τους).

Ακόμη, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά την καρτέλα του γράμματος, να την αναρτήσουν και να δημιουργήσουν σταδιακά το αλφάβητο με δικές τους καρτέλες δημιουργημένες από τους ίδιους.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Είναι γεγονός ότι το σενάριο προσέλκυσε το ενδιαφέρον των μαθητών τόσο με τη θεματική του όσο και με τα εργαλεία ΤΠΕ που χρησιμοποιήθηκαν. Η εικόνα, το video και οι παιγνιώδεις δραστηριότητες διευκόλυναν τη συμμετοχή της πλειοψηφίας σχεδόν των μαθητών. Ο ίδιος ο Η/Υ και οι δραστηριότητες σε αυτόν λειτούργησαν πολλές φορές ως κίνητρο που κινητοποίησε τους μαθητές.

Ο εγωκεντρισμός των παιδιών αυτής της ηλικίας δεν διευκόλυne τη συνεργασία τριών ή τεσσάρων μαθητών μπροστά σε ένα Η/Υ. Απαιτήθηκε πολύς χρόνος και συνεχής καθοδήγηση του εκπαιδευτικού για να κατορθώσουν να διαμοιράσουν σωστά την εργασία τους. Ίσως αν υπήρχαν περισσότεροι διαθέσιμοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, να λειτουργούσε καλύτερα το μοντέλο της συνεργασίας ανάμεσα σε δύο μαθητές.

Από τα προτεινόμενα από το σενάριο λογισμικά ζωγραφικής προτιμήθηκε να χρησιμοποιηθεί το λογισμικό «Ζωγραφική» των Windows, γιατί το πιο λιτό περιβάλλον εργασίας του κρίθηκε καταλληλότερο έναντι των άλλων λογισμικών καλλιτεχνικής έκφρασης και δημιουργίας για μαθητές που δεν είχαν καμία εμπειρία στους Η/Υ. Και πάλι, ωστόσο, υπήρξαν αρκετές δυσκολίες στην πρώτη επαφή των παιδιών με τα εργαλεία του λογισμικού και κυρίως στη δημιουργία κλειστών σχημάτων και επιφανειών με τη χρήση του μολυβιού. Η αδυναμία να πετύχουν τον παραπάνω στόχο δεν επέτρεπε τον σωστό χρωματισμό του σχεδίου, καθώς το χρώμα «χυνόταν» από τα ανοίγματα σε όλη την επιφάνεια εργασίας. Αντίθετα οι μαθητές έκαναν καλή χρήση των εργαλείων του «κουβά» και της «γόμας».

Δεν πραγματοποιήθηκαν όλες οι δραστηριότητες και δεν τέθηκαν όλοι οι στόχοι του σεναρίου. Το διδακτικό σενάριο προσέφερε πλήθος επιλογών και πολλαπλούς τρόπους προσέγγισης του φωνήματος-γράμματος «Αα». Αυτό έδινε στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να κάνει επιλογές και προσαρμογές ανάλογα με τις



ανάγκες της τάξης του συνεκτιμώντας και το γεγονός ότι το συγκεκριμένο φώνημα-γράμμα είχε ήδη διδαχτεί στην αρχή της πρώτης ενότητας «Πού είναι ο Άρης;».

Αντί για το ελεύθερο επί 30 ημέρες λογισμικό Microsoft Research AutoCollage 2008 για τη δημιουργία κολλάζ που προτείνεται από το σενάριο, θα ήταν ίσως προτιμότερο να χρησιμοποιηθεί ο ελεύθερος online photo editor «fotor» που βρίσκεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.fotor.com/> και περιλαμβάνει μια πολύ αξιόλογη λειτουργία κολλάζ. Επίσης, ένα απλό λογισμικό κολλάζ κατάλληλο για του μαθητές της Α΄ Δημοτικού που μπορεί να εγκαταστήσει ο εκπαιδευτικός στους Η/Υ είναι η ελεύθερη έκδοση του λογισμικού CollageIt για Windows.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αϊδίνη, Α. & Τ. Κωστούλη. 2001. Μοντέλα εγγραμματοσύνης: Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτική πράξη. *Virtual School: The sciences of education online*, 2(2-3), πηγή: www.auth.gr/Virtual_School/2.2-3/TheoryResearch.html.

Gillies, R. M., & A. F. Ashman. 2000. The Effects of Cooperative Learning on Students with Learning Difficulties in the Lower Elementary School. *The Journal of Special Education* 34(1): 19-27.

Johnson D. W., & R. T. Johnson. 1986. Mainstreaming and Cooperative Learning Strategies. *Exceptional Children* 52(6): 553-661.

Kress, G. & Th. Van Leeuwen. 1996. *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. Λονδίνο: Routledge.

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

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. 2011. *Αξιοποίηση των τεχνών στην Εκπαίδευση, Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό, Τόμος Γ΄*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Παρίσης, Ν. 1998. Ο εθισμός του μαθητή στην πληθωρική δυναστεία της εικόνας και η ατροφία της αναγνωστικής απόλαυσης. Στο *Σύγχρονες οπτικές και προοπτικές της*



λογοτεχνίας για παιδιά και νέους, επιμ. Ι. Βασιλαράκης, 183-191. Αθήνα: Τυπωθήτω – Γιώργος Δάρδανος.

Χοντολίδου, Ε. 1999. Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας. *Γλωσσικός Υπολογιστής* 1:115-118. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Χατζησαββίδης, Σ. 2003. Πολυγραμματισμοί και διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Στο *Η γλώσσα και η διδασκαλία της* (αφιερωματικός τόμος), 189-196. Φλώρινα: Βιβλιολογεϊόν.

Χατζησαββίδης, Σ. 2010. Γλωσοδιδασκτικά συνεχή και ασυνεχή της τελευταίας τριακονταετίας: από τον επικοινωνιοκεντρισμό στον κοινωνιοκεντρισμό. Στο *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Η διδασκαλία της ελληνικής Γλώσσας ως (πρώτης / μητρικής, δεύτερης / ξένης)*, επιμ. Κ. Ντίνας, Α. Χατζηπαναγιωτίδη, Α. Βακάλη, Τ. Κωτόπουλος & Α. Στάμου.

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

http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.3._protobathmia_0.pdf.