



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:

«Ο κύριος με το καπέλο»

Συγγραφή: ΜΟΙΡΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

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>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Ο κύριος με το καπέλο

Εφαρμογή σεναρίου

Παναγιώτης Μοίρας

Δημιουργία σεναρίου

Παναγιώτης Μοίρας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

6ο Δημοτικό Σχολείο Νίκαιας

Χρονολογία

Από 29-10-2013 έως 01-11-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι



Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική γλώσσα

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 8 διδακτικές ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών: Το διδακτικό σενάριο δεν απαιτεί συγκεκριμένες προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών. Με δεδομένο ότι όλοι οι μαθητές έχουν φοιτήσει στο νηπιαγωγείο και έχουν καλλιεργήσει σε κάποιο βαθμό το προφορικό τους λόγο αναμένεται η ικανοποιητική συμμετοχή τους σε δραστηριότητες που απαιτούν προφορική έκφραση. Επίσης, επειδή μέχρι την εφαρμογή του σεναρίου, οι μαθητές πιθανόν να μην έχουν εμπειρία της εργασίας σε ομάδες, καλό θα ήταν να προηγηθεί η εξοικείωση των παιδιών με την ομαδική εργασία.

Προεργασία του εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει βασικές δεξιότητες χρήσης του υπολογιστή και να γνωρίζει βασικές λειτουργίες των λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν. Τέλος, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει φροντίσει για την εγκατάσταση των φακέλων με τα απαραίτητα αρχεία στους Η/Υ στους οποίους θα εργαστούν οι μαθητικές ομάδες.

Υλικοτεχνική υποδομή του σχολείου: Το σενάριο υλοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου το οποίο είναι διαμορφωμένο κατάλληλα για να είναι δυνατή η εργασία των ομάδων, τόσο στην ολομέλεια όσο και στους Η/Υ. Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται η ύπαρξη Η/Υ ισάριθμων με τις ομάδες εργασίας των μαθητών, η εγκατάσταση σε αυτούς των λογισμικών που περιγράφονται στο κεφάλαιο «[Αξιοποίηση των ΤΠΕ](#)» του παρόντος και η σύνδεσή τους με το διαδίκτυο.



Επίσης, απαραίτητη είναι η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα για την παρουσίαση στην ολομέλεια των video που προτείνονται από το σενάριο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Παναγιώτης Μοίρας, Ο κύριος με το καπέλο, Νεοελληνική Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το διδακτικό σενάριο αφορά τη διδασκαλία του φωνήματος-γραφήματος «Κκ». Το επικοινωνιακό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται η διδασκαλία αφορά την περιγραφή του κυρίου με το καπέλο, όπως εικονίζεται στο βιβλίο του μαθητή, τα ρούχα του και τα χρώματά τους. Οι μαθητές ασκούνται στον προφορική περιγραφή αντικειμένων, περιγράφοντας τα ρούχα του κυρίου και παίζοντας με τα καπέλα του Πινόκιο, ενώ παράλληλα ασκούνται να εντοπίζουν και να αναγνωρίζουν το φώνημα-γράφημα μέσα από κατάλληλα διαμορφωμένες δραστηριότητες.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η εξοικείωση των μαθητών με τη φωνολογική δομή των λέξεων συμβάλλει στην κατάκτηση της ανάγνωσης και της γραφής. Η φωνολογική επίγνωση αποτελεί έναν



από τους σημαντικότερους προβλεπτικούς παράγοντες της επιτυχημένης ανάγνωσης (Πόρποδας 2002· Stanovich 1988).

Στο σενάριο διδάσκεται το γράμμα «Κκ» παράλληλα με τη διδασκαλία του αντίστοιχου φωνήματος. Σύμφωνα με έρευνες υπάρχουν πολύ θετικά αποτελέσματα όταν οι φωνημικές ασκήσεις συνοδεύονται από τη διδασκαλία και την εκμάθηση των αντίστοιχων γραμμάτων (Blacham 1991). Μάλιστα, ως ο πλέον αποτελεσματικός τρόπος για τη διευκόλυνση της εκμάθησης της ανάγνωσης κρίνεται αυτός που συνδυάζει τη διδασκαλία της φωνημικής ευαισθητοποίησης με τη διδασκαλία των γραφοφωνημικών αντιστοιχιών (Blachman, Ball, Black, & Tangel 1994· Bradley & Bryant 1983· Byrne & Fielding-Barnsley 1995· Iversen & Tunmer 1993). Δραστηριότητες διαταγμένες σε βήματα, παιχνιδιές για να προκαλούν το ενδιαφέρον των μαθητών και να εξασφαλίζουν τη συμμετοχή τους επιλέγονται προκειμένου οι μαθητές να προσεγγίσουν σταδιακά τους στόχους που έχουν τεθεί.

Οι μαθητές χωρισμένοι σε πέντε ομάδες των 3-4 ατόμων εργάζονται στην αίθουσα των Η/Υ, η οποία είναι διαμορφωμένη έτσι (τραπέζια εργασίας στο κέντρο και πάγκοι με Η/Υ περιμετρικά της αίθουσας), ώστε να εξυπηρετεί τόσο την εργασία στην ολομέλεια (εισηγήσεις, συζητήσεις, προβολές) όσο και την εργασία σε ομάδες (με τη χρήση ή όχι των Η/Υ).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν περιπτώσεις στις οποίες χρησιμοποιείται το καπέλο·
- να εξοικειωθούν με τα χρώματα.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:



- να ασκήσουν, να καλλιεργήσουν και να δομήσουν τον προφορικό τους λόγο, βήμα απαραίτητο για τη μετάβαση στον γραπτό λόγο·
- να ασκηθούν στην περιγραφή αντικειμένων·
- να συνδέσουν το φώνημα με το γράφημα, καλλιεργώντας έτσι τη φωνημική τους ενημερότητα·
- να ακούν προσεκτικά και να εντοπίζουν από ψηφιακά μέσα το φώνημα «Κκ»·
- να βρίσκουν και να επιλέγουν λέξεις που το αρχικό τους γράμμα είναι το «Κκ»·
- να εντοπίζουν το γράμμα «Κκ» μέσα σε ένα λεκτικό σύνολο και να διαχωρίζουν το κεφαλαίο από το πεζό·
- να μπορούν να αντιστοιχίζουν λέξεις και έννοιες με εικόνες.

Γραμματισμοί

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να εξοικειωθούν με εργαλεία και λειτουργίες του επεξεργαστή κειμένου, όπως είναι η επισήμανση, η μορφοποίηση κειμένου, η γραφή σε πίνακα, η μορφοποίηση εικόνων, η γραφή εντός πλαισίων των επεξηγήσεων·
- να γνωρίσουν το λογισμικό ζωγραφικής «Ζωγραφική» και να εξοικειωθούν με εργαλεία και λειτουργίες του, όπως το άνοιγμα και κλείσιμο της εφαρμογής, η χρήση του κουβά και της παλέτας των χρωμάτων·
- να γνωρίσουν το λογισμικό παρουσίασης και να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα «σύρε και άφησε» (Drag and Drop) στο περιβάλλον του λογισμικού·
- να εισαγάγουν εικόνες στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού και να δημιουργούν συνδέσεις (links).

Διδακτικές πρακτικές

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου προτείνεται η υιοθέτηση ενός κατευθυνόμενου ερευνητικού-ανακαλυπτικού μοντέλου διδασκαλίας, όπου ο διδάσκοντας θα



παρακινεί τους μαθητές να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν νέα δεδομένα. Ο εκπαιδευτικός καλείται να λειτουργήσει ως διευθυντής ορχήστρας που θα οδηγήσει τα μέλη της ορχήστρας (μαθητές) στη μέγιστη απόδοσή τους (Tomlinson 2005). Οι μαθητές κατά την υλοποίηση του σεναρίου αξιοποιούν εργαλεία των Τ.Π.Ε., παίζουν και συνεργάζονται συμμετέχοντας ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την εφαρμογή του σεναρίου αποτέλεσε η διδασκαλία της 2^{ης} ενότητας του α' τεύχους της *Γλώσσας* της Α' Τάξης, «[Η παρέα](#)» και ειδικότερα της υποενότητας «Ο κύριος με το καπέλο», Βιβλίο Μαθητή, σ. 32.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται με την ενότητα 2, «[Η παρέα](#)» του α' τεύχους του σχολικού εγχειριδίου της *Γλώσσας* της Α' Τάξης και πιο συγκεκριμένα με την υποενότητα «Ο κύριος με το καπέλο». Στόχοι που περιλαμβάνονται στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για την ελληνική γλώσσα στην Α' Δημοτικού (καλλιέργεια προφορικού λόγου, φωνημική επίγνωση) είναι και στόχοι που υιοθετούνται από το εκπαιδευτικό σενάριο.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Αξιοποιείται το λογισμικό της *Γλώσσας* Α' & Β' Δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Πρόκειται για λογισμικό εξάσκησης και πρακτικής (drill and practice) με πλοήγηση ανά ενότητα που περιλαμβάνει παιγνιώδεις γλωσσικές δραστηριότητες με ανάλογη επιβράβευση στις σωστές ενέργειες του μαθητή. Επίσης γίνεται αξιοποίηση του επεξεργαστή κειμένου, του λογισμικού «Ζωγραφική» των Windows, καθώς και του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης, τα οποία χρησιμοποιούνται σε γλωσσικές δραστηριότητες στο πλαίσιο πρακτικών σύγχρονου γραμματισμού.



Τέλος, χρησιμοποιείται το λογισμικό παρουσίασης που παρέχει δυνατότητες για ανάπτυξη της παραγωγικής γνώσης και διευκόλυνση της μάθησης.

Κείμενα

Χρησιμοποιήθηκαν:

Το κείμενο του [σχολικού εγχειριδίου](#) του μαθητή

Video:

<http://www.edutv.gr/protobathmia/ena-gramma-mia-istoria-gramma-k-treis-kokkaliare-karameles> (Γράμμα «Κ»: Τρεις κοκκαλιάρες καραμέλες – Video από την εκπαιδευτική τηλεόραση της σειράς «Ένα γράμμα μια ιστορία»)

Φύλλα εργασίας:

[1ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[2ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[3ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[4ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις



1η & 2η διδακτική ώρα

Όπως προτείνεται από το σενάριο, εικόνα του σχολικού εγχειριδίου της Γλώσσας της Α΄ τάξης, στη σελίδα 32 αποτέλεσε το επίκεντρο της συζήτησης στην ολομέλεια.

Τεκμήριο 1: Επισήμανση του «κ».



Οι μαθητές αναγνώρισαν σε αυτή γνωστούς ήρωες από τα προηγούμενα μαθήματα και περιέγραψαν απαντώντας στις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού το νέο πρόσωπο, που ήταν ο κύριος με το καπέλο. Οι μαθητές κατά την περιγραφή τους αναγνώρισαν το καπέλο του κυρίου, το οποίο είχαν συναντήσει σε προηγούμενο κεφάλαιο κατά τη διδασκαλία του «π». Επεσήμαναν ότι φοράει κόκκινο σακάκι και καφέ παντελόνι. Τα μέρη του ρουχισμού και τα χρώματά τους, όπως προβλέπει το σενάριο, καταγράφηκαν από τον εκπαιδευτικό στον πίνακα σε δύο στήλες προκειμένου να διευκολύνουν την επόμενη εργασία των μαθητών. Στις λέξεις του πίνακα που αφορούσαν τα χρώματα κλήθηκαν να κυκλώσουν το γράμμα «κ», το οποίο εξ αρχής γνώριζαν ότι θα διδαχτούν.

Στη συνέχεια οι μαθητές πέρασαν μπροστά από τους Η/Υ για να εργαστούν σε αυτούς με τις ομάδες τους. Άνοιξαν από το φάκελο της ομάδας τους το ηλεκτρονικό [Φύλλο δραστηριοτήτων Α'](#) προκειμένου να ασχοληθούν με την πρώτη δραστηριότητά του που ζητούσε την επισήμανση του γράμματος «κ» χρησιμοποιώντας στο περιβάλλον του επεξεργαστή κειμένου το εργαλείο της επισήμανσης (Τεκμήριο 1). Οι μαθητές, όπως αναμενόταν, αναγνώρισαν με μεγάλη ευκολία το γράμμα, αφού είχε προηγηθεί η δραστηριότητα στον πίνακα. Εντυπωσιάστηκαν από τη δυνατότητα να χρωματίζουν χρησιμοποιώντας πρωτόγνωρα για αυτούς εργαλεία. Εξοικειώθηκαν πολύ γρήγορα με το εργαλείο της επισήμανσης στον επεξεργαστή κειμένου και χρωμάτισαν το «κ».

Εν συνεχεία οι μαθητές κλήθηκαν στον περιβάλλον της «Ζωγραφικής» (Τεκμήριο 2) και στα αρχεία που είχαν αποθηκευτεί ως εικόνες στους φακέλους των ομάδων, να γεμίσουν με χρώματα που αρχίζουν από το φώνημα «κ» τα γράμματα μέσα στις λέξεις *κότα* και *καρότο*. Και σε αυτό το λογισμικό η εξοικείωση ήταν ταχύτατη και έδειξαν τον



Τεκμήριο 2: Ζωγραφική



ενθουσιασμό τους από το αποτέλεσμα με επιφωνήματα. Επέλεξαν τα χρώματα που έπρεπε, γρήγορα όμως ζήτησαν να χρησιμοποιήσουν κι άλλα της αρεσκείας τους, πράγμα που τους επετράπη. Δεν περιορίστηκαν εκεί και χωρίς να ζητηθεί άδεια προχώρησαν σε χρωματισμό του φόντου και των εικόνων (Τεκμήρια 3 & 4), πρωτοβουλίες για τις οποίες επιβραβεύτηκαν. Επειδή αξιολογήθηκε ως πολύ σημαντική παράμετρος η εξοικείωση των μαθητών και ο ενθουσιασμός τους με το νέο ψηφιακό περιβάλλον, διατέθηκε από τον εκπαιδευτικό στο σύνολό του ο διδακτικός χρόνος προκειμένου να απολαύσουν την εργασία τους και η επόμενη δραστηριότητα που προβλεπόταν από το σενάριο μεταφέρθηκε στην επόμενη διδακτική ώρα.



Τεκμήριο 3 & 4: Καλλιτεχνική έκφραση

3η διδακτική ώρα

Την τρίτη διδακτική ώρα οι μαθητές ανέλαβαν να διεκπεραιώσουν την τελευταία δραστηριότητα του πρώτου φύλλου δραστηριοτήτων. Σύμφωνα με το σενάριο, θα έπρεπε από τέσσερις δοσμένες επιγραφές στο περιβάλλον του επεξεργαστή κειμένου να αναγνωρίσουν το γράμμα «Κκ» και με το εργαλείο της περικοπής να το διαχωρίσουν από την υπόλοιπη λέξη. Κατόπιν θα έπρεπε να ξεχωρίσουν τα μικρά γράμματα από τα κεφαλαία και να τοποθετήσουν τις εικόνες των γραμμάτων στην κατάλληλη στήλη ενός πίνακα.

Αρχικά οι μαθητές από το φύλλο δραστηριοτήτων που είχαν στους Η/Υ των ομάδων τους αναγνώρισαν τις επιγραφές από το εγγράμματο περιβάλλον τους



ανακοινώνοντας πού τις έχουν δει. Αναφέρθηκαν από τον εκπαιδευτικό διαφορετικοί τρόποι που έχουν ακολουθηθεί στην επιλογή του γράμματος (κύκλωμα και υπογράμμιση στα σχολικά εγχειρίδια, χρωματισμός στην προηγούμενη δραστηριότητα), ώστε να γίνει η εισαγωγή για τη νέα δραστηριότητα που απαιτούσε την περικοπή του γράμματος.

Κατόπιν, ο εκπαιδευτικός παρουσίασε το εργαλείο και τη διαδικασία περικοπής του γράμματος στην κάθε ομάδα. Επειδή απαιτείται λεπτός χειρισμός στη συγκεκριμένη διαδικασία, οι μαθητές δυσκολεύτηκαν αρκετά. Σε αυτό το σημείο, ο εκπαιδευτικός –για να βοηθήσει– παρουσίασε τη διαδικασία μεγέθυνσης της εικόνας και καθοδήγησε τους μαθητές να μεγαλώνουν πρώτα την κάθε εικόνα και μετά να την περικόπτουν (Τεκμήριο 5).



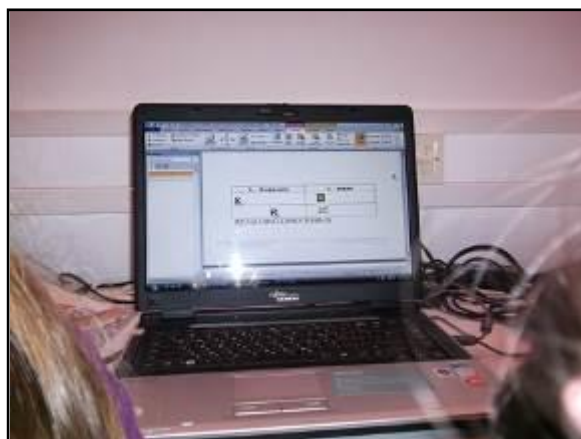
Τεκμήριο 5: Περικοπή

Η μέθοδος αυτή οδήγησε στο επιθυμητό αποτέλεσμα, αλλά χρειάστηκε μία διδακτική ώρα για να καταφέρουν οι μαθητές να μεγεθύνουν ή να μικρύνουν τις εικόνες, να περικόψουν τα γράμματα και να τα τοποθετήσουν στον πίνακα με τη διαδικασία «σύρε & άφησε».

Τέλος, οι μαθητές τοποθέτησαν τα γράμματα (κεφαλαία και μικρά) στις κατάλληλες στήλες του πίνακα (Τεκμήριο 6). Στην περίπτωση αυτή, ο εκπαιδευτικός φρόντισε να συζητήσει με τους μαθητές πριν γίνει η περικοπή για τα γράμματα που



ήταν κεφαλαία και τα γράμματα που ήταν μικρά, ώστε να μην υπάρξει σύγχυση μετά τον χωρισμό τους από τη λέξη.



Τεκμήριο 6: Διαχωρισμός κεφαλαίων και μικρών γραμμάτων με τη βοήθεια πίνακα

4η & 5η διδακτική ώρα

Το συγκεκριμένο διδακτικό δίωρο οι μαθητές παρακολούθησαν στην ολομέλεια το video της εκπαιδευτικής τηλεόρασης [«Τρεις κοκαλιάρες καραμέλες»](#). Μέσα στην ψηφιακή σουρεαλιστική ιστορία άκουσαν το φώνημα και είδαν το προς διδασκαλία γράμμα και τον τρόπο γραφής του, αλλά και άκουσαν πολλές λέξεις που το εμπειρείχαν. Ο εκπαιδευτικός ζήτησε από τους μαθητές να ανακοινώσουν λέξεις που άκουσαν και άρχιζαν από ή είχαν «κ» και τις κατέγραψε στον πίνακα. Στη συνέχεια κάλεσε τους μαθητές να ανακοινώσουν πώς φώναζαν ο κόκορας, η κότα και το κοτοπουλάκι. Οι μαθητές θυμούνταν τις φωνές των ζώων χωρίς να μπορούν να αντιστοιχίσουν τις φωνές με τα ζώα. Ο εκπαιδευτικός, ακολουθώντας το σενάριο, καθοδήγησε τους μαθητές να προσέξουν το άνοιγμα του στόματος των ζώων στις εικόνες του φύλλου δραστηριοτήτων, να δοκιμάσουν και οι ίδιοι να φωνάξουν τις συλλαβές, συγκρίνοντας τη μορφή του στόματός τους με αυτή των ζώων στις εικόνες. Παρόλα αυτά, αρκετοί μαθητές χρειάστηκαν περισσότερη βοήθεια και ο εκπαιδευτικός τους παρότρυνε να ξανακούσουν τμήματα της ταινίας στους Η/Υ των



ομάδων τους. Ο εκπαιδευτικός βοήθησε τους μαθητές να εντοπίσουν μέσα στην ταινία τις φωνές των ζώων και να τις θυμηθούν (Τεκμήριο 7).



Τεκμήριο 7: Παρακολούθηση ψηφιακής ταινίας

Στη συνέχεια ανοίχτηκε το [Φύλλο δραστηριοτήτων Β΄](#). Μέσα στα συννεφάκια και χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο οι μαθητές έγραψαν τις συλλαβές που αντιστοιχούσαν στο κάθε ζώο, τόσες φορές όσα ήταν και τα μέλη της ομάδας. Επειδή δεν ξεχώριζε η μια συλλαβή από την άλλη, ο εκπαιδευτικός εξήγησε τη χρήση του κενού (spacebar), αντιστοιχίζοντάς το με το «δαχτυλάκι» που χρησιμοποιούν όταν γράφουν με το συμβατικό τρόπο. Κρίθηκε σκόπιμο, καθώς υπήρχε διαθέσιμος χρόνος, να έρθουν οι μαθητές σε μια πρώτη επαφή με τις λειτουργίες μορφοποίησης του επεξεργαστή κειμένου.



Τεκμήριο 8: Γραφή και μορφοποίηση κειμένου



(Τεκμήριο 8). Έτσι μετέβαλαν το μέγεθος της γραμματοσειράς όσων είχαν γράψει και έγραψαν κεφαλαία κάποια από τα γράμματα.

Τέλος, χρησιμοποίησαν το εργαλείο της «επισήμανσης» (χωρίς δυσκολία αφού το γνώριζαν από προηγούμενη δραστηριότητα) για να χρωματίσουν τις ίδιες συλλαβές στις λέξεις που ακολουθούσαν τα σύννεφα (Τεκμήριο 9). Σε αυτό το σημείο, λόγω της ταχύτατης εξοικείωσης με τα εργαλεία του επεξεργαστή κειμένου, γρήγορα ζήτησαν την άδεια να χρησιμοποιήσουν και άλλα χρώματα πέρα από το μοναδικό που υποδείκνυε η δραστηριότητα.



Τεκμήριο 9: Μορφοποίηση κειμένου

6η διδακτική ώρα

Την 6^η διδακτική ώρα οι μαθητές εργάστηκαν στις ομάδες τους μπροστά από τους Η/Υ. Καθοδηγήθηκαν από τον εκπαιδευτικό και άνοιξαν το [Φύλλο δραστηριοτήτων Γ'](#) που περιελάμβανε δραστηριότητες εμπέδωσης. Αρχικά εργάστηκαν (για πρώτη φορά) στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης, στο οποίο σχολίασαν θετικά τον ανθρωπομορφισμό του «Κ». Ο εκπαιδευτικός εξήγησε ότι θα πρέπει το εικονιζόμενο πεινασμένο γράμμα να «ταϊστεί» μόνο με φρούτα και λαχανικά που εμπεριέχουν τον φθόγγο «κ». Ανακοινώθηκαν από τους μαθητές τα λαχανικά και τα φρούτα που θα επέλεγαν από τη βιβλιοθήκη και κατόπιν τα τοποθέτησαν στην επιφάνεια εργασίας του λογισμικού. Επειδή η αρχική τοποθέτηση των τροφίμων ήταν τυχαία, καθοδηγήθηκαν να τα σύρουν γύρω από το πεινασμένο «Κ» με σκοπό να ακολουθήσει η απρόσκοπτη εισαγωγή συνδέσμων (links). Χωρίς δυσκολία, ακολουθώντας τις οδηγίες του εκπαιδευτικού οι μαθητικές ομάδες κατάφεραν να συνδέσουν το γράμμα με τα φρούτα και τα λαχανικά (Τεκμήριο 10).



Τεκμήριο 10: Σύνδεση γράμματος με λέξεις που το εμπεριέχουν

Στη δεύτερη δραστηριότητα του φύλλου οι μαθητές εργάστηκαν στο online λογισμικό της [Γλώσσας Α' & Β' Δημοτικού](#) του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου προκειμένου να βρουν τα λουλούδια στο όνομα των οποίων εμπεριέχεται το γράμμα «κ» και να τα φυτέψουν στα παρτέρια του κηπουρού. Με ευκολία επέλεξαν τα λουλούδια και τα έσυραν στη θέση που έπρεπε. Επειδή είχε προηγηθεί η διδασκαλία κι άλλων γραμμάτων (α, τ, π, ε, σ), τα οποία υπήρχαν στα παρτέρια του κηπουρού, αλλά και επειδή κάποιοι μαθητές γνώριζαν να γράφουν, ζήτησαν να «φυτέψουν» περισσότερα λουλούδια και δέντρα. Το αποτέλεσμα ήταν να γεμίσει ο κήπος (Τεκμήριο 11).



Τεκμήριο 11: Λογισμικό Γλώσσας Α' & Β' Δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

7η και 8η διδακτική ώρα

Την τελευταία διδακτική ώρα της εφαρμογής οι μαθητές έπαιξαν με ενθουσιασμό το παιχνίδι της αναζήτησης του χαμένου καπέλου του Πινόκιο (Τεκμήριο 12).



Τεκμήριο 12: Παρουσίαση «Το καπέλο του Πινόκιο»

Σύμφωνα με το παιχνίδι, ένας μαθητής αναλάμβανε το ρόλο του Πινόκιο που αναζητούσε το καπέλο του επαναλαμβάνοντας στερεότυπα τα λόγια: «Έχασα το καπέλο μου. Μήπως το έχετε δει;». Ένας άλλος μαθητής αναλάμβανε τον ρόλο του ψεύτη περαστικού που υποστήριζε ότι είχε βρει το καπέλο του Πινόκιο λέγοντας «Έχω βρει το καπέλο σου. Είναι...». Αμέσως μετά συμπλήρωνε τα λόγια του κάνοντας την περιγραφή ενός καπέλου που διάλεγε από τα διαθέσιμα στην οθόνη (Τεκμήριο 13).

Τεκμήριο 13: Δραματοποίηση με τη συμβολή των ΤΠΕ.



Ο «ψεύτης» μαθητής έπρεπε να κάνει μια όσο το δυνατόν λεπτομερέστερη περιγραφή για να βοηθήσει τον Πινόκιο να καταλάβει για ποιο καπέλο πρόκειται. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός, όταν διαπίστωνε ότι η περιγραφή ήταν «φτωχή», επενέβαινε και με τις κατάλληλες ερωτήσεις προσπαθούσε να βοηθήσει τον μαθητή που μιλούσε να εμπλουτίσει την περιγραφή του με περισσότερα στοιχεία. Όταν ο μαθητής που υποδυόταν τον Πινόκιο καταλάβαινε ποιο ήταν το καπέλο που του περιέγραφαν,



πήγαινε στον κεντρικό Η/Υ και με τη διαδικασία «σύρε & άφησε» ταίριαζε το καπέλο στο κεφάλι του Πινόκιο (Τεκμήριο 14).



Τεκμήριο 14: Τοποθέτηση του καπέλου στο κεφάλι του Πινόκιο.

Στη συνέχεια αναφώνουσε: «Δεν είναι αυτό το καπέλο μου» για να συνεχιστεί το παιχνίδι με νέα αναζήτηση και με άλλο ζευγάρι μαθητών, μέχρι να παίξουν όλοι οι μαθητές. Το παιχνίδι τελείωσε όταν το τελευταίο ζευγάρι μαθητών έπαιξε με την τελευταία διαφάνεια του λογισμικού παρουσίασης στην οποία βρισκόταν το πραγματικό καπέλο του Πινόκιο.

Τέλος και με αφορμή τη διαφάνεια που παρουσίαζε το σύνολο των καπέλων ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια γύρω από τη χρήση των καπέλων. Συζητήθηκαν οι λόγοι που οδηγούν στη χρήση τους, αλλά και τα διαφορετικά είδη που χαρακτηρίζουν διαφορετικές ομάδες. Η δραστηριότητα έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές να εκφραστούν ελεύθερα και να ανακοινώσουν τις απόψεις τους. Κανένα από τα εικονιζόμενα καπέλα δεν φάνηκε άγνωστο αφού αναγνωρίστηκαν όλα και σημειώθηκαν οι ιδιαίτερες χρήσεις τους.







Η συμμετοχή των μαθητών και η επιθυμία τους να παίξουν ξανά και ξανά δείχνει το ενδιαφέρον τους για τη δραστηριότητα. Από το σύνολο των μαθητών μόνο ένας χρειάστηκε βοήθεια για να χειριστεί το ποντίκι και να σύρει το καπέλο για να το τοποθετήσει με ακρίβεια πάνω στο κεφάλι του Πινόκιο.


ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄




Ο κύριος φοράει:

<p>καπέλο</p> 	<p>κίτρινο</p> 
<p>σακάκι</p> 	<p>κόκκινο</p> 
<p>παντελόνι</p> 	<p>καφέ</p> 

Χρωματίστε με το εργαλείο της επισήμανσης  με κίτρινο χρώμα το γράμμα **κ** στις λέξεις του πίνακα.

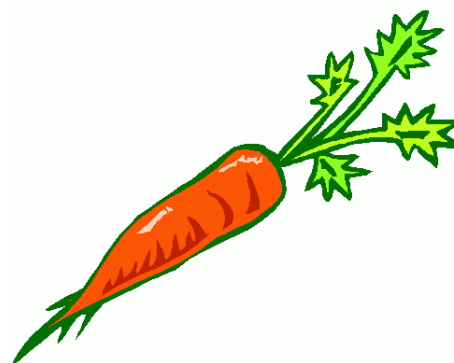


Ανοίξτε τη «Ζωγραφική»  Ζωγραφική

Ανοίξτε το αρχείο «**Κότα**» και γεμίστε με το εργαλείο του κουβά  το γράμμα **Κ** με ένα χρώμα που το όνομά του αρχίζει με **κ**.



Ανοίξτε το αρχείο «**Καρότο**» και επαναλάβετε την ίδια διαδικασία.



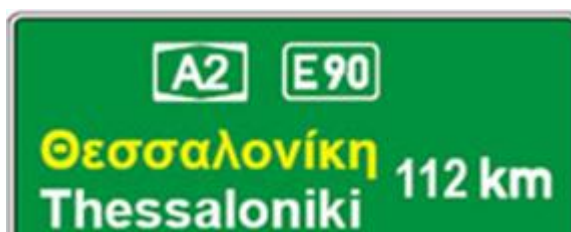


Κόψτε με το εργαλείο «Περικοπή»



Περικοπή

το γράμμα **Κκ** από τις παρακάτω εικόνες. Χωρίστε στον πίνακα τα γράμματα που κόψατε σε μικρά και κεφαλαία.




Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ

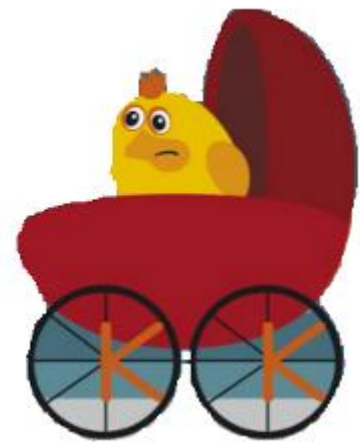


Κ - Κεφαλαίο	κ - μικρό



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Πατήστε το κουμπί  για να παρακολουθήσετε την ιστορία κινουμένων σχεδίων «**Τρεις κοκκαλιάρες καραμέλες**» από την εκπαιδευτική τηλεόραση.

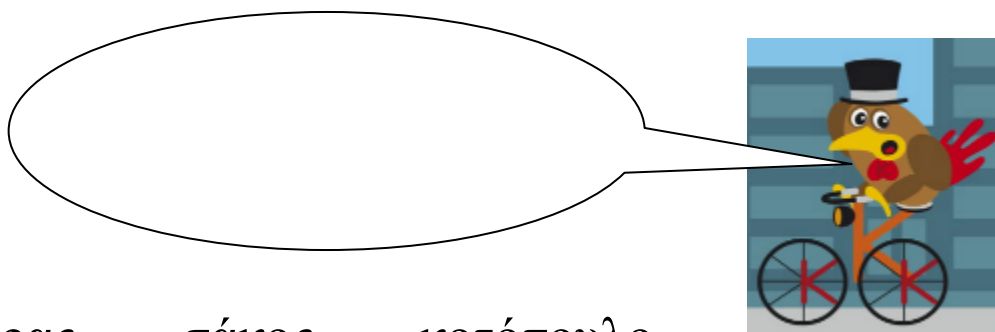


Ακούστε και ανακοινώστε στην τάξη λεξούλες που έχουν **κ**.

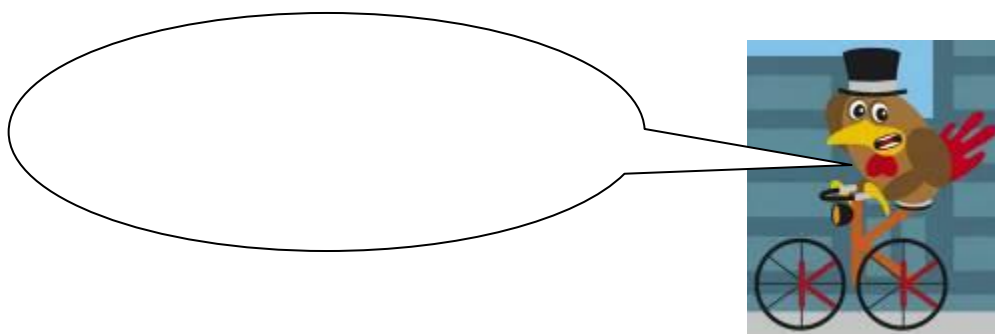


Γράψτε στο συννεφάκι τι φωνάζουν ο κόκορας, η κότα και το κοτοπουλάκι.

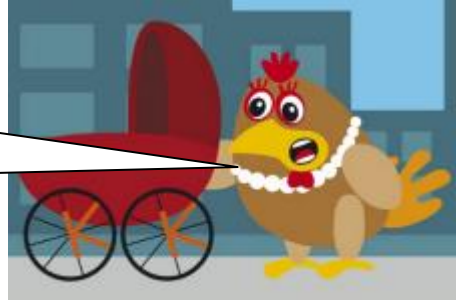
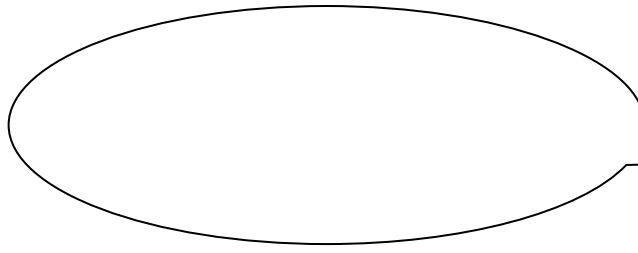
Χρωματίστε με το εργαλείο της επισήμανσης με πράσινο χρώμα την ίδια φωνούλα στις λέξεις που ακολουθούν.



κόκορας σάκος κοτόπουλο



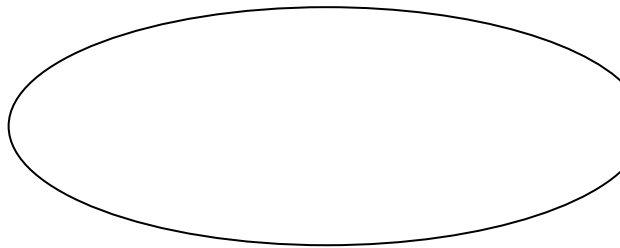
πακέτο κερνάει κεραμίδα



καπέλο

κατάκαρδα

καρότσι



κιθάρα

σακάκι

κίτρινη

η

η

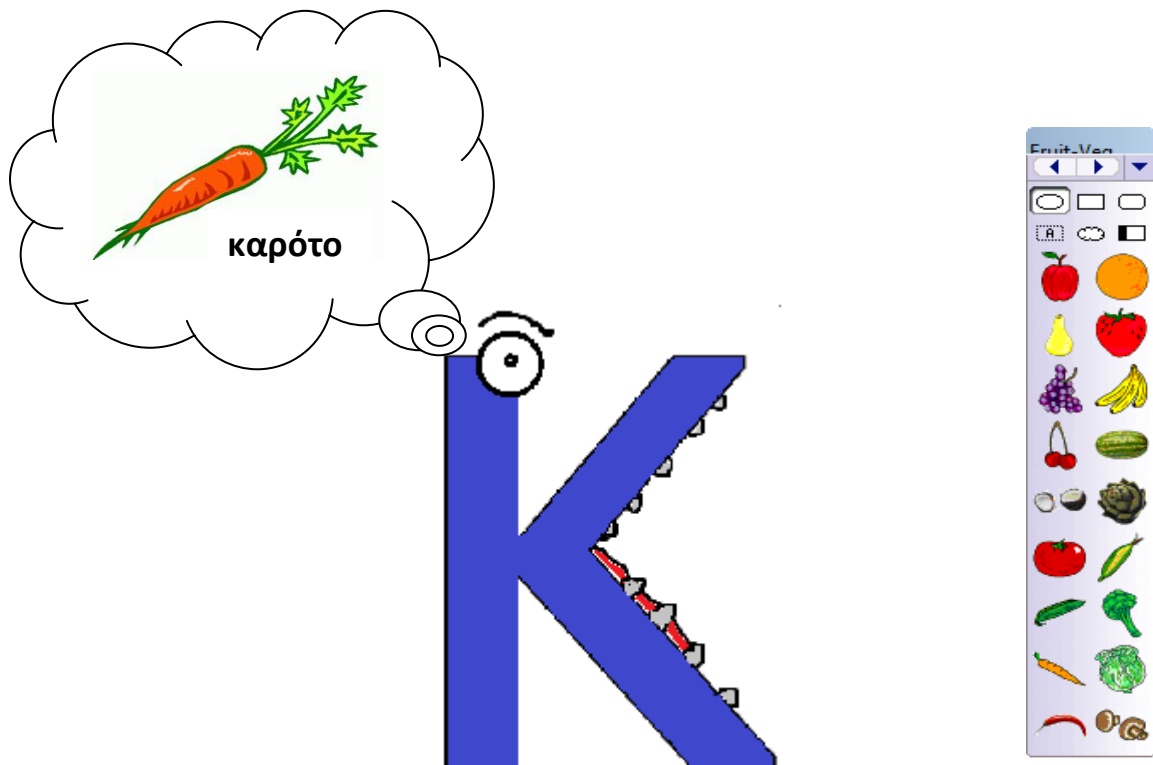
η



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

Ανοίξτε το αρχείο «**Το Κ πείνασε**».

Από τη βιβλιοθήκη των φρούτων και των λαχανικών ταΐστε το πεινασμένο γράμμα με φρούτα και λαχανικά που το όνομά τους αρχίζει ή έχει μέσα **κ**.



Βοηθήστε [εδώ](#) τον κηπουρό να φυτέψει τα σωστά λουλούδια.

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Δ΄

Ανοίξτε το αρχείο «**Καπέλα**».

Βοηθήστε τον Πινόκιο να βρει το χαμένο καπέλο του.





Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Οι μαθητές μπορούν ως επέκταση των δραστηριοτήτων του Φύλλου δραστηριοτήτων Γ΄ να συνεχίσουν [εδώ](#) με άλλες διαδραστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες για την εμπέδωση του νέου γράμματος-φωνήματος. Επίσης, παιγνιώδεις δραστηριότητες που στοχεύουν στην αναγνώριση όλων των γραμμάτων και καλλιεργούν τη φωνημική επίγνωση υπάρχουν στο λογισμικό της [Γλώσσας για την Α΄ και Β΄ Δημοτικού](#) του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Τέλος, είναι δυνατόν οι μαθητές, την ώρα των *Εικαστικών* να κατασκευάσουν το καπέλο του Πινόκιο ή καπέλα άλλων ηρώων με διάφορα υλικά. Τα καπέλα αυτά μπορούν να τα φορούν για να υποδύονται διαφορετικούς χαρακτήρες σε παιχνίδια ρόλων.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Υλοποιήθηκαν σχεδόν όλοι οι στόχοι που είχαν τεθεί κατά τον σχεδιασμό του σεναρίου. Από τον αρχικό προγραμματισμό δεν υλοποιήθηκε λόγω έλλειψης επαρκούς χρόνου ο στόχος που αφορούσε την αποθήκευση των αρχείων. Αντίθετα, κατά την εφαρμογή προστέθηκε ο στόχος της δημιουργίας συνδέσεων (links) στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης, καθώς οι μαθητές έδειξαν να μην δυσκολεύονται στο περιβάλλον του λογισμικού. Γενικά, ήταν εμφανής η γρήγορη εξοικείωση με τα νέα περιβάλλοντα και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνταν. Η διάρκεια του σεναρίου ήταν μεγαλύτερη από αυτήν που προβλεπόταν. Σε τούτο συνετέλεσαν οι εξής λόγοι:

- στη δραστηριότητα της ζωγραφικής οι μαθητές, χωρίς να προβλέπεται από το σενάριο, έπαιξαν με τα χρώματα και γέμισαν τις εικόνες με αυτά δημιουργώντας τα έργα τους·
- στη δραστηριότητα στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης δημιουργήθηκαν συνδέσεις (links), αφού κρίθηκε από τον εκπαιδευτικό ότι ήταν ο κατάλληλος χρόνος για να γίνει κάτι τέτοιο·



- ο εκπαιδευτικός άνοιγε ο ίδιος τα αρχεία που εργάζονταν οι μαθητικές ομάδες μέχρι και την τελευταία δραστηριότητα του διδακτικού σεναρίου, όπου και δίδαξε το άνοιγμα των αρχείων·
- οι υποδείξεις για τη χρήση των νέων εργαλείων δίνονταν στην κάθε ομάδα χωριστά (προτείνεται η παρουσίαση των εργαλείων να γίνεται μέσω του βιντεοπροβολέα για εξοικονόμηση χρόνου) χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν θα απαιτείται η συνεχής παρουσία και καθοδήγηση του εκπαιδευτικού σε κάθε ομάδα.

Επειδή την περίοδο εφαρμογής του σεναρίου οι περισσότεροι μαθητές δεν μπορούν να διαβάσουν, τα φύλλα εργασίας δίνονται στις μαθητικές ομάδες και οι οδηγίες που περιλαμβάνονται σε αυτά διαβάζονται από τον εκπαιδευτικό. Σε κάθε περίπτωση τα φύλλα εργασίας εξοικειώνουν τους μαθητές με τη λειτουργία τους και επιπλέον χρησιμεύουν ως σύντομος οδηγός για τον εκπαιδευτικό.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Blachman, B. A., E. W. Ball, R. S. Black & D. M. Tangel. 1994. Kindergarten teachers develop phoneme awareness in low-income, inner-city classrooms: Does it make a difference? *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal* 6, 1-18.

Blachman, B. 1991. Phonological awareness: Implications for prereading and early reading instruction. Στο *Phonological Processes in Literacy: A Tribute to Isabelle Y. Liberman*, επιμ. S. Brady & D. Shankweiler. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bradley, L. & P. Bryant 1983. Categorizing sounds and learning to read: A causal connection. *Nature* 30, 419-421.

Byrne, B. and R. Fielding-Barnsley. 1995. Evaluation of a program to teach phonemic Awareness to young children. A 2- and 3- year follow up and a new preschool Trial. *Journal of Educational Psychology* 87(3): 488-503.



Iverson, S. & W. E. Tunmer. 1993. Phonological processing skills and the Reading Recovery Program. *Journal of Educational Psychology* 85(1): 112-126.

Nicholson, T. 1998. The Flashcard Strikes Back. *Reading Teacher* 52: 188-192.

Panteliadou, S., V. Kotoulas, & G. Botsas. 1998. Phonological awareness skills: Internal structures and hierarchy. Στο *Papers on applied linguistics*, επιμ. V. Lampropoulou, τόμ. II, 81-96. ΑΠΘ: Τμήμα Αγγλικής Φιλολογίας.

Stanovich, K. 1988. The dyslexic and garden-variety poor readers. The phonological-core variable-difference model. *Journal of Learning Disabilities* 21: 360-407.

Tan, A. & T. Nicholson. 1997. Flashcards Revisited: Training Poor Readers to Read Words Faster Improves. Their Comprehension of Text. *Journal of Educational Psychology* 89: 276-288.

Tomlinson, B. 2005. Social Characters for Computer Games. Στο *International Journal of Interactive Technology and Smart Education, Special Issue on Social Learning through Gaming*, τόμ. 2.2, 101-115.

Πόρποδας, Κ. 2002. Η Ανάγνωση. Πάτρα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο με τα συνοδευτικά αρχεία του σεναρίου συμπεριλαμβάνονται τα αρχεία:

Καπέλα

Το Κ πείνασε

Καρότο

Κότα