



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,  
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε  
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Α΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Ο κύριος με το καπέλο»**

**ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΟΙΡΑΣ**



**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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάκια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

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](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### *Τίτλος*

Ο κύριος με το καπέλο

### *Δημιουργός*

Παναγιώτης Μοίρας

### *Διδακτικό αντικείμενο*

Νεοελληνική Γλώσσα

### *(Προτεινόμενη) Τάξη*

Α΄ Δημοτικού

### *Χρονολογία*

Οκτώβριος 2013

### *Διδακτική/θεματική ενότητα*

«Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα 2: *Η παρέα*, υποενότητα: *Ο κύριος με το καπέλο* (σ. 32).

### *Διαθεματικό*

Όχι

### *Χρονική διάρκεια*

7 διδακτικές ώρες

### *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



τον 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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

—

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.



## Β. 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 «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», 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 et al. 1994· Bradley & Bryant 1983· Byrne & Fielding-Barnsley 1995· Iversen & Tunmer 1993). Δραστηριότητες διαταγμένες σε βήματα, παιγνιώδεις 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***

Οι μαθητές επιδιώκεται:

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

##### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- 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***

Οι μαθητές επιδιώκεται:



- 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 «Ζωγραφική» και να εξοικειωθούν με εργαλεία και λειτουργίες του, όπως το άνοιγμα και κλείσιμο της εφαρμογής, η δημιουργία σχεδίου με τη χρήση μολυβιού, σχημάτων και χρωμάτων, η αποθήκευση του σχεδίου
- να γνωρίσουν το λογισμικό παρουσίασης και να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα «σύρε και άφησε» (Drag and Drop) στο περιβάλλον του λογισμικού
- να εισάγουν εικόνες στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού

### ***Διδακτικές πρακτικές***

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου προτείνεται η υιοθέτηση ενός κατευθυνόμενου ερευνητικού-ανακαλυπτικού μοντέλου διδασκαλίας, όπου ο διδάσκων 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<sup>ης</sup> ενότητας [Η παρέα](#) («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», α΄ τεύχος) 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](#) («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», α΄ τεύχος) 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*

Στο διδακτικό σενάριο αξιοποιούνται:

- 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.
- Ο επεξεργαστής κειμένου, το λογισμικό «Ζωγραφική» των Windows και το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης που χρησιμοποιούνται σε γλωσσικές δραστηριότητες στο πλαίσιο πρακτικών σύγχρονου γραμματισμού.
- Το λογισμικό παρουσίασης που παρέχει δυνατότητες για ανάπτυξη της παραγωγικής γνώσης και διευκόλυνση της μάθησης.

### *Κείμενα*

«[Ο κύριος με το καπέλο](#)», από το σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού» (τεύχος α΄, ενότητα 2, σ. 32)

### *Βίντεο*

«[Γράμμα Κ: Τρεις κοκκαλιάρες καραμέλες](#)», βίντεο από την εκπαιδευτική τηλεόραση της σειράς «Ένα γράμμα μια ιστορία»





### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### *1η & 2η διδακτικές ώρες (Εργασία στην ολομέλεια - εργασία σε ομάδες)*

Η διδασκαλία της 2ης ενότητας [H παρέα](#) και πιο συγκεκριμένα της υποενότητας *Ο κύριος με το καπέλο* («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, σελίδα 32) αποτελεί το κατάλληλο πλαίσιο για την ανάπτυξη της διδακτικής παρέμβασης. Η εικόνα που συνοδεύει το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου μπορεί να αποτελέσει την κατάλληλη αφορμή για να διεξαχθεί μια συζήτηση που θα περιστραφεί γύρω από τους ήρωες που ήδη γνωρίζουν οι μαθητές και κυρίως γύρω από το νέο πρόσωπο που εμφανίζεται στην ιστορία, τον κύριο με το καπέλο. Η ενασχόληση με την εικόνα δίνει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό να θέσει ερωτήματα στους μαθητές που θα οδηγήσουν στην προφορική περιγραφή του κυρίου:

- Τι φοράει ο κύριος;
- Τι χρώμα έχει το καπέλο του;
- Τι χρώμα έχει το σακάκι του;
- Τι χρώμα έχει το παντελόνι του;

Ο εκπαιδευτικός, στον απλό ή διαδραστικό πίνακα, καταγράφει τις απαντήσεις των μαθητών που αφορούν τον χρωματισμό των ρούχων του μυστηριώδους κυρίου σε δύο στήλες, με τρόπο ανάλογο με αυτόν που είναι γραμμένες οι λέξεις στην πρώτη δραστηριότητα του [Φύλλου δραστηριοτήτων Α΄](#), ώστε, όταν οι μαθητές καταπιαστούν με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, να μπορούν να τις αναγνωρίσουν και να τις διαβάσουν. Σε αυτή τη φάση συζητείται και επισημαίνεται ότι όλα τα χρώματα που γράφτηκαν στον πίνακα αρχίζουν από το γράμμα «Κκ».

Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να ζητήσει από τους μαθητές να προχωρήσουν σε μια συνολική περιγραφή του κυρίου, ενσωματώνοντας στον λόγο τους όλα τα επιμέρους ενδυματολογικά χαρακτηριστικά που ανέφεραν στις προηγούμενες απαντήσεις τους, αλλά και να προχωρήσουν σε συγκρίσεις, εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές με άλλα πρόσωπα της εικόνας με ερωτήσεις όπως:



- Ποιος άλλος φοράει γυαλιά;
- Ποιος άλλος φοράει καπέλο;
- Τι διαφορές έχει το καπέλο του Άρη από το καπέλο του κυρίου;

Στη συνέχεια, οι μαθητές περνούν μπροστά από τους Η/Υ, για να εργαστούν σε αυτούς με τις ομάδες τους. Ανοίγουν από τον φάκελο της ομάδας τους το ηλεκτρονικό [Φύλλο δραστηριοτήτων Α΄](#), προκειμένου να ασχοληθούν με την πρώτη δραστηριότητά του. Καλούνται στις λέξεις του πίνακα (αναμένεται να τις αναγνωρίζουν με ευκολία μετά από τη δραστηριότητα που προηγήθηκε) να επισημάνουν το γράμμα «Κκ», χρησιμοποιώντας στο περιβάλλον του επεξεργαστή κειμένου το εργαλείο της επισήμανσης.

Στην επόμενη δραστηριότητα του φύλλου δραστηριοτήτων, οι μαθητές καλούνται στο περιβάλλον της Ζωγραφικής να γεμίσουν με χρώμα τα γράμματα μέσα σε δύο λέξεις που ήδη γνωρίζουν να διαβάζουν (πρόκειται για τις λέξεις «κότα» και «καρότο») χρησιμοποιώντας το εργαλείο «κουβάς». Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει τη δραστηριότητα προκειμένου να εξοικειωθούν οι μαθητές με τον χειρισμό συλλαβών, καθώς αυτός είναι ευκολότερος από τον χειρισμό φωνημάτων (Padeliadu, Kotoulas & Botsas 1998). Έτσι, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές του να γεμίσουν με διαφορετικό χρώμα την κάθε συλλαβή της λέξης και να τη διαβάσουν, ώστε να ασκηθούν στο επίπεδο της συλλαβής και κατόπιν να γεμίσουν με διαφορετικό χρώμα το «κ», ώστε να ασκηθούν στο επίπεδο του φωνήματος. Στους μαθητές τίθεται ο περιορισμός ο χρωματισμός του γράμματος να γίνεται κάθε φορά με ένα χρώμα του οποίου το όνομα αρχίζει από το φώνημα «κ». Οι μαθητές αναμένεται να χρησιμοποιήσουν από την παλέτα χρώματα όπως το κόκκινο, το κίτρινο και το καφέ. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει τους μαθητές να τοποθετούν τον κέρσορα για λίγα δευτερόλεπτα πάνω στα χρώματα της παλέτας, για να διαπιστώνουν αν το όνομα του χρώματος που επέλεξαν περιλαμβάνει το γράμμα «κ», επιβεβαιώνοντας έτσι την αντιστοιχία του φωνήματος με το γράφημα.



Οι λέξεις που χρησιμοποιούνται έχουν δημιουργηθεί στο λογισμικό «Ζωγραφική» των Windows και έχουν αποθηκευτεί ως εικόνες στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου. Ο εκπαιδευτικός κατά την προετοιμασία της διδασκαλίας θα πρέπει να τις έχει αποθηκεύσει στους φακέλους των μαθητικών ομάδων από όπου και θα ανοιχτούν εκ νέου στο περιβάλλον της Ζωγραφικής.

Το φύλλο δραστηριοτήτων ολοκληρώνεται με την τρίτη δραστηριότητα. Στο ηλεκτρονικό φύλλο δίνονται τέσσερις επιγραφές του εγγράμματος περιβάλλοντός μας. Οι μαθητές αναμένεται να μπορούν να αναγνωρίσουν το νόημα των λέξεων που αναγράφονται σε αυτές. Σύμφωνα με τη δραστηριότητα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο «Περικοπή» του επεξεργαστή κειμένου και να περικόψουν από τις λέξεις το γράμμα «Κκ». Κατόπιν, θα πρέπει να διαχωρίσουν τα μικρά γράμματα από τα κεφαλαία και να τα τοποθετήσουν στον σχετικό πίνακα.

### 3η & 4η διδακτικές ώρες (Εργασία στην ολομέλεια - εργασία σε ομάδες)

Το δεύτερο διδακτικό δίωρο οι μαθητές παρακολουθούν στην ολομέλεια το βίντεο της εκπαιδευτικής τηλεόρασης [«Τρεις κοκαλιάρες καραμέλες»](#). Οι μαθητές γνωρίζουν το γράμμα και τον ήχο του «κ» μέσα από μια χιουμοριστική σουρεαλιστική ιστορία. Παράλληλα με την παιγνιώδη διάθεση που δημιουργεί, η ιστορία κινουμένων σχεδίων προσφέρει επίσης πλήθος λέξεων που εμπεριέχουν το προς διδασκαλία γράμμα, καθώς και συλλαβές που αυτό δημιουργεί σε συνδυασμό με τα φωνήεντα που ήδη γνωρίζουν οι μαθητές. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανακοινώσουν λέξεις που άκουσαν και αρχίζουν ή έχουν «κ» και τις καταγράφει σε χαρτί του μέτρου ή στον πίνακα.

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανακοινώσουν, εάν θυμούνται από το βίντεο που παρακολούθησαν, πώς φώναζαν ο κόκορας, η κότα και το κοτοπουλάκι. Αναμένεται οι μαθητές να θυμούνται κάποιες από τις φωνές «κο», «κε», «κα», «κι». Εδώ ο εκπαιδευτικός μπορεί να καθοδηγήσει τους μαθητές να προσέξουν και το άνοιγμα του στόματος των ζώων στις εικόνες του φύλλου



δραστηριοτήτων. Στη συνέχεια, να δοκιμάσουν και οι ίδιοι με παντομίμα να φωνάξουν τις συλλαβές, συγκρίνοντας τη μορφή του στόματός τους με αυτήν των ζώων στις εικόνες. Σε κάθε περίπτωση, αφού παρακολουθήσουν το μικρό διάστημα της ταινίας στο οποίο υπάρχουν οι παραπάνω συλλαβές ως φωνές των ζώων, οι μαθητές πηγαίνουν να εργαστούν ομαδικά μπροστά από τους Η/Υ. Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού ανοίγουν το [Φύλλο δραστηριοτήτων Β΄](#). Ο εκπαιδευτικός εξηγεί ότι μέσα στα συννεφάκια θα πρέπει να γράψουν με το πληκτρολόγιο (τόσες φορές όσα και τα μέλη της ομάδας) τις φωνούλες οι οποίες αντιστοιχούν στο κάθε ζώο με τον τρόπο που ακούστηκαν στο βίντεο. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο και τους στόχους που θα θέσει, να μνήσει τους μαθητές του στις δυνατότητες μορφοποίησης του επεξεργαστή κειμένου, όπως είναι η επιλογή μεγέθους γραμματοσειράς, η επιλογή γραμματοσειράς, η έντονη γραφή, η γραφή με κεφαλαίους ή πεζούς χαρακτήρες.

Κατόπιν, οι μαθητές συνεργάζονται, για να επισημάνουν με το εργαλείο της επισήμανσης τις φωνούλες-συλλαβές που έγραψαν μέσα σε λέξεις που προέρχονται από το βίντεο που παρακολούθησαν και από το κείμενο του σχολικού τους εγχειριδίου.

#### 5η διδακτική ώρα (Εργασία σε ομάδες)

Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες της συγκεκριμένης διδακτικής ώρας έχουν ως στόχο να ασκηθούν περαιτέρω οι μαθητές και να εμπεδώσουν γνώσεις που απέκτησαν κατά τις προηγούμενες δραστηριότητες (εντοπισμός του διδαχθέντος φωνήματος μέσα σε λέξεις).

Οι μαθητές εργάζονται στις ομάδες τους μπροστά από τους Η/Υ. Ανοίγουν το [Φύλλο δραστηριοτήτων Γ΄](#) και ο εκπαιδευτικός εξηγεί ότι θα πρέπει το εικονιζόμενο πεινασμένο γραμματάκι να «ταϊστεί» μόνο με φρούτα και λαχανικά που εμπεριέχουν τον φθόγγο «κ».



Η δραστηριότητα προσιδιάζει σε δραστηριότητες όπως οι «Κάρτες αστραπή» (Flashcards) (Nicholson 1998· Tan & Nicholson 1997) που βοηθούν έναν μαθητή να πει ένα γράμμα δείχνοντας του την εικόνα ενός αντικειμένου που αρχίζει από αυτό το γράμμα. Ο μαθητής θα πρέπει να φέρει στον νου του το όνομα του αντικειμένου, να διακρίνει το αρχικό φώνημα και να εκφέρει το όνομα.

Η δραστηριότητα έχει προγραμματιστεί να γίνει στο περιβάλλον του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης. Έχει ήδη εγκατασταθεί από τον εκπαιδευτικό στους Η/Υ και στους φακέλους των μαθητικών ομάδων το αρχείο «Το Κ πείνασε» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Οι μαθητές το ανοίγουν με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και «ταΐζουν» το γράμμα με τα κατάλληλα φρούτα και λαχανικά επιλέγοντάς τα από την ανάλογη βιβλιοθήκη. Ο εκπαιδευτικός, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο και τους στόχους που έχει θέσει, μπορεί να εξοικειώσει τους μαθητές του με λειτουργίες του λογισμικού, όπως η εισαγωγή συνδέσμων (links) με τους οποίους οι μαθητές θα συνδέουν τα τρόφιμα με το γράμμα, η εισαγωγή εικόνων άλλων φρούτων και λαχανικών που προτείνουν οι μαθητές αλλά δεν υπάρχουν στη βιβλιοθήκη του λογισμικού.

Στη δεύτερη δραστηριότητα του φύλλου, οι μαθητές θα πρέπει να εργαστούν στο online λογισμικό της [Γλώσσας Α΄ & Β΄ Δημοτικού](#) του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου προκειμένου να βρουν τα λουλούδια που στο όνομά τους εμπεριέχεται το γράμμα «κ» και να τα φυτέψουν στα παρτέρια του κηπουρού.

Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές να υπερσυνδεθούν μέσω του φύλλου δραστηριοτήτων με το online λογισμικό και μετά να επιλέξουν το παράθυρο με το όνομα «Η μαγική γραμμούλα». Στη νέα οθόνη που ανοίγει επιλέγεται το κτίριο της εκκλησίας και τέλος η ενότητα «Ο κηπουρός».

#### 6η & 7η διδακτικές ώρες (Εργασία στην ολομέλεια)

Στην τελευταία δραστηριότητα του σεναρίου οι μαθητές συνεχίζουν τις δραστηριότητες προφορικής περιγραφής που ξεκίνησαν με την περιγραφή προσώπου



στην πρώτη δραστηριότητα του σεναρίου. Αυτή τη φορά προχωρούν σε περιγραφές αντικειμένου (καπέλου) παίζοντας ένα παιχνίδι ρόλων. Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στην ολομέλεια μέσω του βιντεοπροβολέα την παρουσίαση με το όνομα «Καπέλα» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Οι μαθητές είναι ικανοί να διαβάσουν την επικεφαλίδα «Το καπέλο του Πινόκιο» στην αρχική διαφάνεια και να κάνουν προβλέψεις για το περιεχόμενο του παιχνιδιού.

Ο εκπαιδευτικός ζητά κάθε φορά από δύο μαθητές να υποδυθούν διαφορετικούς ρόλους. Ο ένας μαθητής υποδύεται τον Πινόκιο που έχει χάσει το καπέλο του και όποιον συναντά τον ρωτάει εάν το έχει βρει «Έχασα το καπέλο μου. Μήπως το έχεις δει;». Ο άλλος μαθητής υποδύεται τον ερωτώμενο, ο οποίος ψευδώς ισχυρίζεται ότι έχει βρει το καπέλο και απαντάει: «Έχω βρει το καπέλο σου. Είναι ...»

Ο εκπαιδευτικός σε κάθε ζεύγος μαθητών που παίζουν προβάλλει μια διαφάνεια που παρουσιάζει το πλήθος των διαφορετικών καπέλων και τη φιγούρα του Πινόκιο χωρίς καπέλο. Ένα από τα καπέλα της διαφάνειας που θα επιλέξει αναλαμβάνει να περιγράψει ο «ψεύτης» μαθητής όσο πιο αναλυτικά μπορεί. Όταν ο μαθητής-Πινόκιο αντιληφθεί για ποιο καπέλο πρόκειται, με τη διαδικασία drag and drop τοποθετεί το καπέλο στο κεφάλι της φιγούρας του Πινόκιο και στενοχωρημένος απαντά: «Δεν είναι αυτό το καπέλο μου. Θα πάω να βρω το δικό μου.»

Το παιχνίδι συνεχίζεται με άλλο ζευγάρι μαθητών και μέχρι να παίξουν όλοι οι μαθητές. Κάθε φορά που παίζει διαφορετικό ζευγάρι, ο εκπαιδευτικός μπορεί να προβάλλει διαφορετική διαφάνεια, ώστε η φιγούρα του Πινόκιο να φορέσει όλα τα διαφορετικά καπέλα. Αυτονόητο είναι ότι το τελευταίο ζευγάρι μαθητών θα παίξει με την τελευταία διαφάνεια της παρουσίασης. Ο Πινόκιο τελικά θα ανακαλύψει το δικό του καπέλο και θα καταλάβει την αξία της αλήθειας.

Στο τέλος, ο εκπαιδευτικός, για να διασκεδάσουν οι μαθητές μπορεί να παρουσιάσει όλες τις φιγούρες του Πινόκιο με τα διαφορετικά καπέλα.


ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄




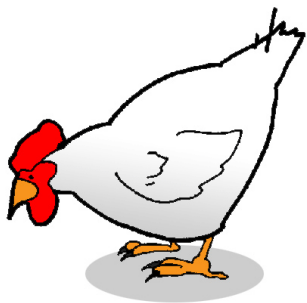
Ο κύριος φοράει:

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

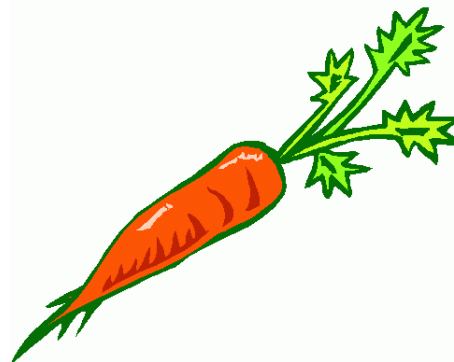
Χρωματίστε με το εργαλείο της επισήμανσης  με κίτρινο χρώμα το γράμμα **κ** στις λέξεις του πίνακα.

Ανοίξτε τη «Ζωγραφική» 

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.



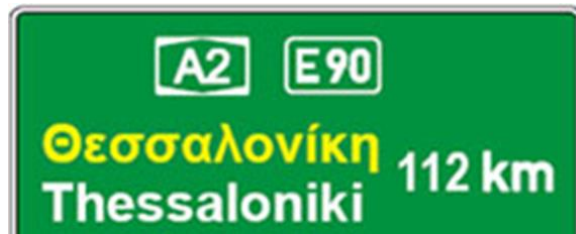
Κόψτε με το εργαλείο «**Περικοπή**»








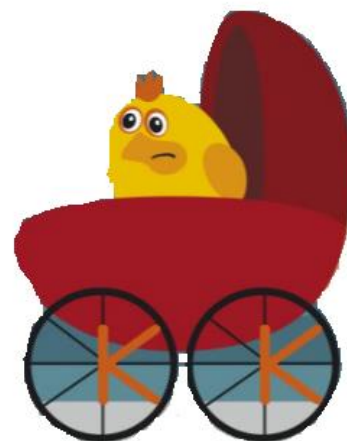
το γράμμα **Κκ** από τις παρακάτω εικόνες. Χωρίστε στον πίνακα τα γράμματα που κόψατε σε μικρά και κεφαλαία.



<b>Κ - Κεφαλαίο</b>	<b>κ - μικρό</b>

## ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

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

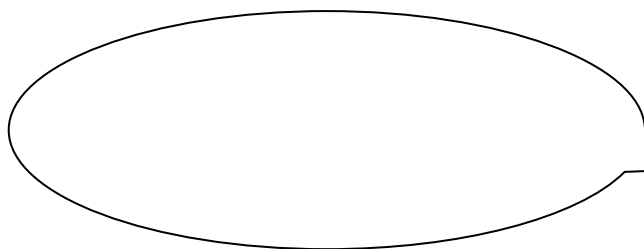


Ακούστε και ανακοινώστε στην τάξη λεξούλες που έχουν **κ**.

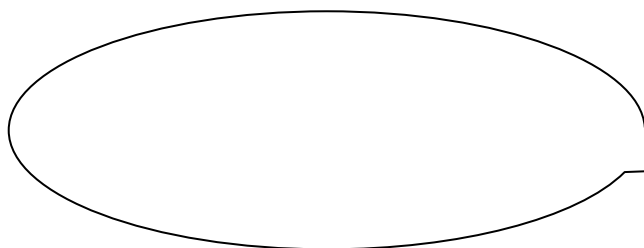


Γράψτε στο συννεφάκι τι φωνάζουν ο κόκορας, η κότα και το κοτοπουλάκι.

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



κόκορας      σάκος      κοτόπουλο



πακέτο      κερνάει      κεραμίδα



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



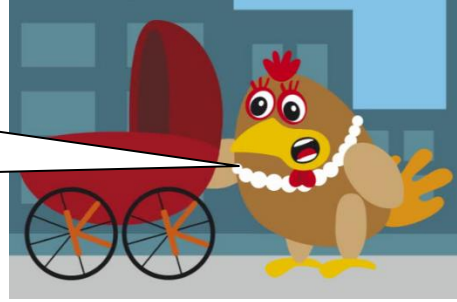
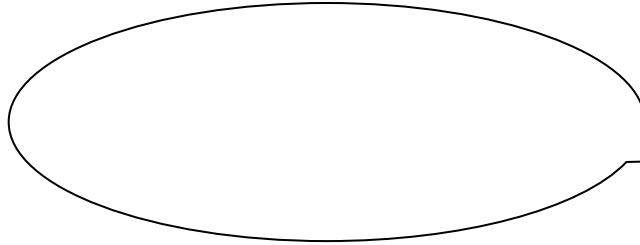
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



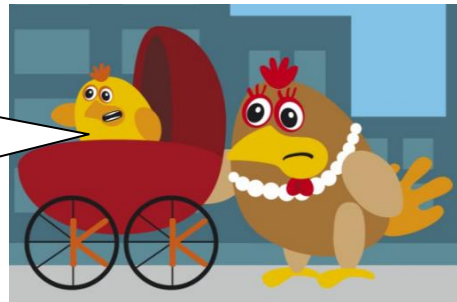
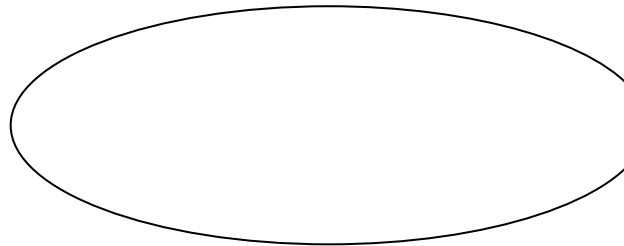
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



καπέλο

κατάκαρδα

καρότσι



κιθάρα

σακάκι

κίτρινη

η

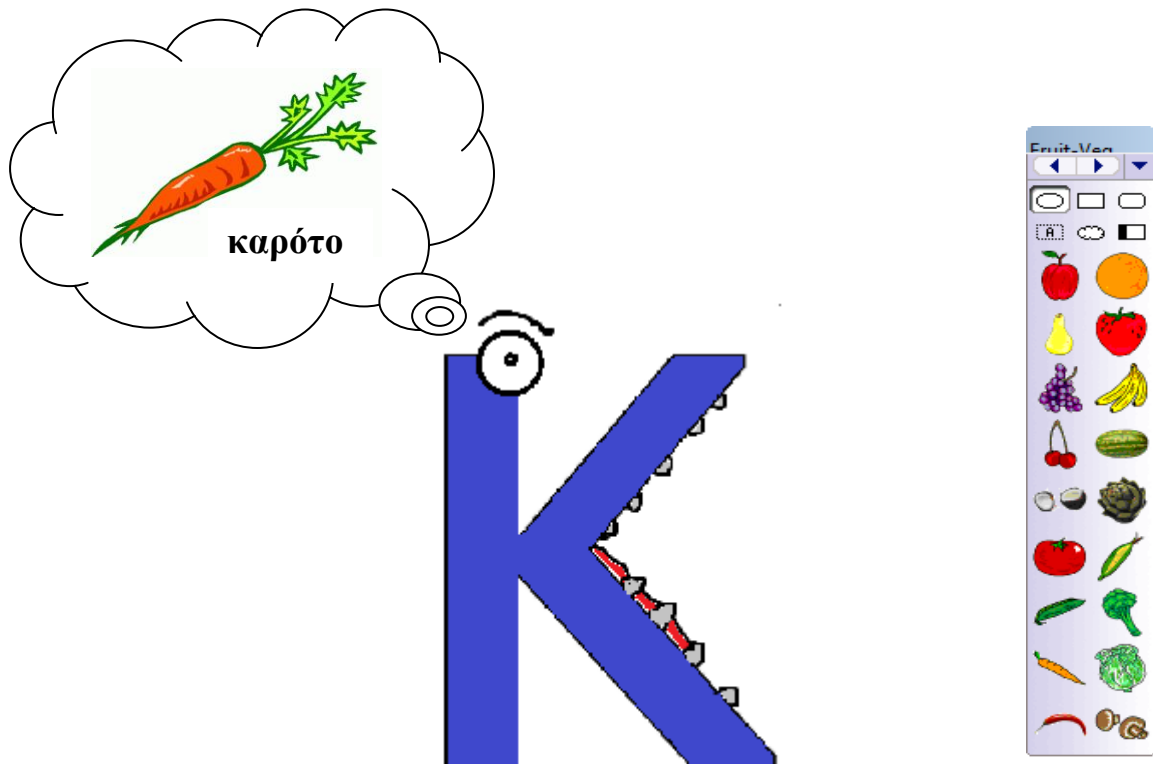
η

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

Καθώς το διδακτικό σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Α΄ τάξης και η εφαρμογή του προβλέπεται να γίνει εντός των πρώτων μηνών του διδακτικού έτους, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να λάβει υπόψη του τις δυνατότητες των μαθητών του και τους γραμματισμούς που επιθυμεί να καλλιεργήσει σε αυτούς, ώστε να το τροποποιήσει ανάλογα, για να ανταποκρίνεται στις ταυτότητές τους.

Για τους ίδιους λόγους που περιγράφονται παραπάνω, είναι πιθανόν η διάρκεια του σεναρίου να είναι μεγαλύτερη από την προβλεπόμενη. Οι ελάχιστες εμπειρίες των μαθητών αυτής της ηλικίας στη χρήση του Η/Υ αλλά και ο έντονος εγωκεντρισμός που τους χαρακτηρίζει αναμένεται να αποτελέσουν σημαντικούς παράγοντες που θα δυσχεράνουν την υλοποίηση του σεναρίου. Για αυτό, σε κάθε περίπτωση, θετικά θα λειτουργήσει, η προετοιμασία των μαθητών με ομαδικές δραστηριότητες και η εξοικείωσή τους με την ομαδική εργασία, όπως και η ύπαρξη διδακτικών ωρών για το μάθημα της Πληροφορικής στο βασικό ή στο ολοήμερο πρόγραμμα, ώστε να μπορέσουν οι μαθητές, πριν την εφαρμογή του σεναρίου, να διδαχτούν βασικές λειτουργίες, όπως είναι το άνοιγμα ή η αποθήκευση αρχείων.



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., Ball, E.W., Black, R.S., & Tangel, D.M. 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. In S. Brady and D. Shankweiler (eds). *Phonological Processes in Literacy: A Tribute to Isabelle Y. Liberman*. 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. & 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, 188-92.

Panteliadu, S., Kotoulas, V. & Botsas, G. 1998. Phonological awareness skills: Internal structures and hierarchy. Στο Lampropoulou (ed.) *Papers on applied linguistics*, vol. II. (σελ 81-96), Thessaloniki, School of English, Aristotle University of Thessaloniki.

Πόρποδας, Κ. 2002. *Η Ανάγνωση*. Πάτρα: Έκδοση του ιδίου.

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. In *International Journal of Interactive Technology and Smart Education, Special Issue on Social Learning through Gaming*. Vol. 2, No. 2, p. 101-115.

#### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

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

- Αρχείο παρουσίασης «Καπέλα»
- Αρχείο Inspiration «Το Κ πείνασε»
- Αρχείο εικόνας «Καρότο»
- Αρχείο εικόνας «Κότα»