



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:

«Πλοία & Πλεούμενα»

Συγγραφή: ΜΟΙΡΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

Εφαρμογή: ΜΟΙΡΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2014



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Πλοία & Πλεούμενα

Εφαρμογή σεναρίου

Παναγιώτης Μοίρας

Δημιουργία σεναρίου

Παναγιώτης Μοίρας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

6ο Δημοτικό Σχολείο Νίκαιας

Χρονολογία

Από 11-03-2014 έως 28-03-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 7: Καράβια, υποενότητα: Καράβια, σσ. 36-37.

Διαθεματικό

Όχι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Ι. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική γλώσσα



Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 11 διδακτικές ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: εργαστήριο πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών: Το διδακτικό σενάριο δεν απαιτεί συγκεκριμένες προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών. Οι μαθητές έχουν διδαχτεί όλα τα γράμματα και μπορούν να τοποθετήσουν λέξεις σε αλφαβητική σειρά. Δεν αναμένεται να αντιμετωπίσουν ιδιαίτερες δυσκολίες στα λογισμικά που θα χρησιμοποιήσουν. Δραστηριότητες που μπορεί να θεωρηθούν απαιτητικές για μαθητές της Α΄ Τάξης (βλ. και 6-8 διδακτικές ώρες), εναλλακτικά μπορεί να πραγματοποιηθούν στην ολομέλεια με τη χρήση του βιντεοπροβολέα και ενός κεντρικού Η/Υ, τον οποίο θα χειρίζονται εκ περιτροπής οι μαθητές με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού. Μέχρι την εφαρμογή του σεναρίου, οι μαθητές θα έχουν εμπειρία της εργασίας σε ομάδες, γεγονός που θα διευκολύνει την εφαρμογή του σεναρίου.

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

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 αρχείων και των video που προτείνονται από το σενάριο και θα επιλέξει ο εκπαιδευτικός να παρουσιάσει στην ολομέλεια.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Παναγιώτης Μοίρας, Πλοία & Πλεούμενα, Νεοελληνική Γλώσσα Α' Δημοτικού, 2014.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο οι μαθητές δημιουργούν ένα μικρό θεματικό λεξικό που περιλαμβάνει είδη και κατηγορίες πλοίων. Η οργάνωση των λημμάτων του λεξικού είναι θεματική. Οι μαθητές αναζητούν τη λέξη που αντιστοιχεί σε κάποιο αντικείμενο, ξεκινούν δηλαδή από τον εξωγλωσσικό κόσμο για να καταλήξουν στη λέξη που εντάσσεται στη συγκεκριμένη θεματική ενότητα. Το υλικό τους το αντλούν μέσα από διερευνητικές και συνεργατικές δραστηριότητες, ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνονται με τη χρήση των λεξικών, αλλά και με χαρακτηριστικά του είδους όπως είναι η διατύπωση ορισμών για την ερμηνεία λέξεων και η αλφαβητική ταξινόμησή τους.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός πρωτότυπων και ταιριαστών σε διαφορετικούς μαθητές έργων/προϊόντων (Tomlinson 2005). Η δημιουργία ενός θεματικού λεξικού αποτελεί «αντικείμενο» μάθησης. Καθώς οι μαθητές ενεργοποιούνται στο πλαίσιο του σεναρίου αναλαμβάνοντας τον ρόλο του δημιουργού του λεξικού τους, γίνονται κατασκευαστές της γνώσης τους και εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους χρησιμοποιώντας ελκυστικά και πρωτότυπα μέσα (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997). Η τοποθέτηση των λέξεων σε αλφαβητική σειρά, η δυνατότητα χρήσης των άρθρων, αλλά και η δυνατότητα που προσφέρεται για την εισαγωγή των παιδιών στη λογική και στη δομή των άλλων λεξικών είναι ορισμένοι παράγοντες που καταδεικνύουν τον σημαντικό ρόλο που μπορεί να έχει η δημιουργία του λεξικού στη μαθησιακή διαδικασία.

Επειδή η αναζήτηση της ερμηνείας ενός λήμματος δεν σημαίνει ταυτόχρονα και την εκμάθηση της λέξης, θα πρέπει να υιοθετηθούν στρατηγικές που θα διευκολύνουν την κατάκτηση του σημαίνοντος και του σημαινόμενου. Μνημονικές στρατηγικές αποτελούν αποτελεσματικές προσεγγίσεις στην προσπάθεια παράκαμψης των μνημονικών δυσκολιών των μαθητών. Παιχνίδια μνήμης μπορούν να βοηθήσουν στην κωδικοποίηση του υλικού που πρέπει να απομνημονευθεί δημιουργώντας συνειρμικούς δεσμούς μεταξύ αυτού και κάποιας άλλης πληροφορίας ή γνώσης που είναι γνωστή ή πιο εύκολο να απομνημονευθεί. Αυτοί οι δεσμοί δεν υπάρχουν πολλές φορές στην πραγματικότητα, αλλά δομούνται ώστε να υπάρξει ευχερής ανάκληση της γνώσης, όταν αυτό απαιτηθεί (Eggen & Kauchak 1992). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού κατά τη διαδικασία χρήσης του λεξικού από τους μαθητές πρέπει να είναι βοηθητικός και επεξηγηματικός, ώστε να αποκτήσουν αυτοί έναν αριθμό στρατηγικών αναγκαιών για την ορθή αναζήτηση ενός λήμματος στο λεξικό.



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να γνωρίσουν βασικές κατηγορίες πλοίων και είδη πλοίων και πλεούμενων, ορισμένα από τα οποία έχουν δει ή και χρησιμοποιήσει·
- να γνωρίσουν τη χρήση του λεξικού ως ειδικού βοηθήματος για την ερμηνεία άγνωστων λέξεων.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να ασκηθούν στην τοποθέτηση των λέξεων με αλφαβητική σειρά·
- να προσεγγίσουν το λεξιλόγιο συγκεκριμένης θεματικής περιοχής (πλεούμενα) ξεκινώντας από τις πιο εύχρηστες λέξεις και χρησιμοποιώντας βαθμιαία τις περισσότερο ειδικές και κατάλληλες·
- να κατανοήσουν την έννοια των λέξεων συγκεκριμένου θεματικού λεξιλογίου σε σύνδεση με το σημαινόμενο·
- να συνειδητοποιήσουν τη σχέση μεταξύ προφορικού και γραπτού λόγου αντιλαμβανόμενοι ότι η κατονομασία του εικονιζόμενου αντικειμένου μπορεί να αποδοθεί με τη βοήθεια ενός συμβατικού συστήματος γραφής·
- να κατακτήσουν και να διαμορφώσουν συγκεκριμένο θεματικό λεξιλόγιο από σημασιολογική και ορθογραφική άποψη·
- να καταρτίσουν απλό θεματικό πολυτροπικό αλφαβητικό λεξιλόγιο.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να αναγνωρίζουν το λεξικό ως εργαλείο αναφοράς όταν αναζητούν την ερμηνεία μιας λέξης·



- να εξοικειωθούν με τη χρήση του λεξικού (έντυπου και ηλεκτρονικού)·
- να συγκρίνουν το εικονογραφημένο λεξικό με το ηλεκτρονικό λεξικό·
- να εξοικειωθούν με λειτουργίες και εργαλεία του λογισμικού παρουσίασης (εισαγωγή εικόνας, μορφοποίηση εικόνας, αντιγραφή και επικόλληση εικόνας, γραφή σε πλαίσιο κειμένου, αναπαραγωγή επιλεγμένων διαφανειών)·
- να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες των Windows (δημιουργία φακέλου, ονομασία αρχείου, αποθήκευση αρχείου σε φάκελο).

Διδακτικές πρακτικές

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου προτείνεται η υιοθέτηση της συνεργατικής καθοδηγούμενης διερευνητικής μάθησης. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού διερευνούν το διδακτικό υλικό χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα φύλλα δραστηριοτήτων και αξιοποιώντας εργαλεία των Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.). Ο Η/Υ μετατρέπεται σε νοητικό εργαλείο που αισθητοποιεί τις διαδικασίες της αναλυτικής σκέψης, βοηθώντας έτσι τους μαθητές να κάνουν τη σκέψη τους αντικείμενο και να αναπτύσσουν πιο σύνθετους συλλογισμούς (Cavoura et. al. 2000). Στρατηγικές που περιλαμβάνονται στο σενάριο, όπως η συζήτηση, η ερμηνεία εικόνας, το παιχνίδι, οι ασκήσεις ταξινόμησης και συμπλήρωσης ενισχύουν το ενδιαφέρον των μαθητών.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για τη συγγραφή του σεναρίου αποτέλεσε η διδασκαλία της 7^{ης} ενότητας του β' τεύχους της *Γλώσσας* της Α' τάξης, «[Καράβια](#)» και ειδικότερα της υποενότητας «Καράβια» (Βιβλίο Μαθητή, σσ. 36-37). Τα διαφορετικά είδη



πλεούμενων που περιγράφονται στο σχολικό εγχειρίδιο, η μεγάλη ποικιλία ειδών πλοίων που διαπλέει τις ελληνικές και τις διεθνείς θάλασσες, αλλά και οι σχετικές με τα καράβια εμπειρίες των παιδιών, είτε αυτές προέρχονται από τα παιχνίδια τους, είτε από τα μέσα συγκοινωνίας και μεταφοράς, καθιστούν το θέμα κατάλληλο για διαπραγμάτευση.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται με την ενότητα 7, «[Καράβια](#)» του β' τεύχους του σχολικού εγχειριδίου της *Γλώσσας* της Α' τάξης και πιο συγκεκριμένα με την ομώνυμη υποενότητα. Γενικότερος σκοπός του σεναρίου, ο οποίος περιλαμβάνεται και στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για την ελληνική γλώσσα στην Α' Δημοτικού, είναι η αποσαφήνιση και η σταθεροποίηση του λεξιλογίου της προσχολικής ηλικίας και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου των παιδιών με λέξεις και εκφράσεις απαραίτητες για τις ανάγκες της καθημερινής τους επικοινωνίας

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο διδακτικό σενάριο αξιοποιούνται:

- το Ηλεκτρονικό Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών [Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη]) της [Πύλης για την Ελληνική γλώσσα](#), το οποίο αποτελεί εύχρηστο και ελκυστικό εργαλείο και παρέχει πολύτιμες για τον μαθητή λεξιλογικές πληροφορίες συμβάλλοντας στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου του·
- το διαδίκτυο ως πηγή εύρεσης πληροφοριών που χρησιμοποιούνται σε οργανωμένες, συλλογικές δραστηριότητες. Παρέχεται η δυνατότητα γρήγορης αναζήτησης βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων και εύρεσης των πληροφοριών μέσα από θεματικές ιστοσελίδες, όπως η <http://www.marinetraffic.com>·
- το λογισμικό παρουσίασης που χρησιμοποιείται για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών, αλλά και για την οργάνωση πληροφοριών και την οικοδόμηση γνώσεων.



Κείμενα

Εικονογραφημένο Λεξικό Α', Β', Γ' Δημοτικού

Φύλλα δραστηριοτήτων:

[1ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[2ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

[3ο Φύλλο δραστηριοτήτων](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1^η – 4^η διδακτική ώρα

Η εφαρμογή του σεναρίου ξεκίνησε με μια σύντομη ανασκόπηση όσων είχαν συζητηθεί μετά την ανάγνωση του κειμένου και της εικόνας από το [Βιβλίο του Μαθητή](#). Οι μαθητές επανέφεραν στη μνήμη τους τα είδη των πλεούμενων που αναφέρονται στο σχολικό εγχειρίδιο. Στη συνέχεια, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και του [Φύλλου δραστηριοτήτων Α'](#), οι μαθητές άνοιξαν από τον ηλεκτρονικό φάκελο της ομάδας τους το αρχείο παρουσίασης «Το μπαούλο του θείου Παύλου». Έδειξαν τον ενθουσιασμό τους με επιφωνήματα στη θέα του ανοιχτού μπαούλου, καθώς αναγνώρισαν τη συλλογή των καραβιών του θείου Παύλου (Τεκμήριο 1).



Τεκμήριο 1: Οι μαθητές ανοίγουν το μπαούλο του θείου Παύλου

Οι μαθητές ανακοίνωσαν στην ολομέλεια τα καράβια που αναγνώρισαν μετά από τη συζήτηση και τη συμπλήρωση των εργασιών στο Βιβλίο του Μαθητή.



Δυσκολεύτηκαν να αναγνωρίσουν το υπερωκεάνιο, συγγέοντάς το με το εμπορικό πλοίο και το δεξαμενόπλοιο, όπως και να διακρίνουν τη βάρκα από το καΐκι. Για τη διευκόλυνσή τους, επισημάνθηκε από τον εκπαιδευτικό ότι το εμπορικό μεταφέρει εμπορεύματα μέσα σε κιβώτια και το υπερωκεάνιο μεταφέρει επιβάτες στους ωκεανούς. Ακολούθως ο εκπαιδευτικός διάβασε μεγαλόφωνα τις πληροφορίες για τα συγκεκριμένα πλοία από το σχολικό εγχειρίδιο για να τις επαναφέρει στη μνήμη τους. Κατόπιν οι μαθητές κλήθηκαν να μεταφέρουν κάθε καράβι δίπλα από το όνομά του στον πίνακα της δεύτερης διαφάνειας. Ο εκπαιδευτικός, με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα, εξήγησε στους μαθητές τον τρόπο επιλογής των διαφανειών στο αρχείο παρουσίασης και τον τρόπο μετακίνησης των εικόνων των καραβιών, ώστε αυτές να τοποθετηθούν δίπλα από τα ονόματά τους στη δεύτερη διαφάνεια. Οι μαθητές, εφαρμόζοντας τη διαδικασία της «αποκοπής» και «επικόλλησης», μετέφεραν το κάθε πλεούμενο στη σωστή θέση. Διευκόλυνε η διαδικασία της «αποκοπής» και όχι της «αντιγραφής» γιατί με αυτόν τον τρόπο μειωνόταν ο αριθμός των καραβιών και ήταν ευκολότερη η επιλογή τους. Κατά την επικόλληση οι εικόνες τοποθετούνταν σε τυχαίες θέσεις πάνω στη διαφάνεια και οι μαθητές τις μετέφεραν μέσα στα κελιά του πίνακα αλλάζοντας το αρχικό τους μέγεθος, ώστε να ταιριάζουν μέσα σε αυτά. Οι μορφοποιήσεις δεν δυσκόλεψαν τους περισσότερους μαθητές, αφού είχαν ήδη αποκτήσει σχετική εμπειρία (Τεκμήριο 2).



Τεκμήριο 2: Αντιστοίχιση λέξεων και εικόνων σε πίνακα



Επειδή μέσα στο μπαούλο υπήρχαν και καράβια, όπως το δεξαμενόπλοιο, που οι μαθητές δεν γνώριζαν και των οποίων το όνομα αναφέρθηκε από τον εκπαιδευτικό, τέθηκε το ερώτημα: «Πώς μπορούμε να μάθουμε τη σημασία μιας λέξης που δεν γνωρίζουμε;»

Μια μαθήτρια απάντησε «Μέσα από την ίδια τη λέξη. *Δεξαμενόπλοιο* είναι ένα πλοίο με δεξαμενές». Η απάντηση έδωσε την ευκαιρία να συζητηθεί τι μπορεί να έχουν μέσα οι δεξαμενές. Δόθηκαν απαντήσεις όπως *νερό* και *παιχνίδια*. Διευκρινίστηκε ότι οι δεξαμενές περιέχουν υγρά και τότε οι επιλογές ήταν *νερό*, *γάλα*, *τσάι* και *καφές*. Άλλοι μαθητές απάντησαν «Ρωτάμε έναν μεγάλο:τη μαμά ή τον δάσκαλο» και άλλος «πληκτρολογούμε τη λέξη στο Internet». Το λεξικό δεν αποτέλεσε επιλογή τους. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός έφερε στο προσκήνιο αρχικά την έννοια του 'ηλεκτρονικού λεξικού' και κατόπιν του 'έντυπου λεξικού' και έδωσε στους μαθητές για πρώτη φορά το *Εικονογραφημένο Λεξικό*. Μετά από μια σύντομη αναφορά στην αλφαβητική σειρά που ακολουθείται στα λεξικά, ζήτησε από τους μαθητές να μεταβούν στο γράμμα «βήτα» και να αναζητήσουν τη λέξη *βάρκα*. Διάβασαν το επεξηγηματικό κείμενο που τη συνοδεύει, επεσήμαναν το άρθρο μέσα στην αγκύλη, τον συλλαβισμό της λέξης και την παρουσία της εικόνας.

Στη συνέχεια, οι μαθητές έπρεπε να συμπληρώσουν τις ερμηνείες των λέξεων στον πίνακα της τρίτης διαφάνειας. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε την προηγούμενη πρόταση μαθητή για την εύρεση της ερμηνείας μιας λέξης στο Internet για να εισαγάγει τους μαθητές στην έννοια του 'ηλεκτρονικού λεξικού'. Οι μαθητές μέσω του ενεργού δεσμού του φύλλου δραστηριοτήτων μετέβησαν στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό Τριανταφυλλίδη* της Πύλης για την ελληνική γλώσσα (Τεκμήριο 3).



Τεκμήριο 3: Το ηλεκτρονικό λεξικό της Πύλης για την ελληνική

Καθοδηγούμενοι από τον εκπαιδευτικό έγραψαν διαδοχικά στο πεδίο αναζήτησης του *Ηλεκτρονικού Λεξικού* τις λέξεις του δεύτερου πίνακα (*ιστιοφόρο, δεξαμενόπλοιο, ρυμουλκό*) του αρχείου παρουσίασης, αναζητώντας τους ορισμούς τους. Διάβασαν τις ερμηνείες των λέξεων, οι οποίες συζητήθηκαν στην ολομέλεια. Τα ερμηνεύματα που προέκυψαν γράφτηκαν στα κατάλληλα πεδία του πίνακα της τρίτης διαφάνειας (Τεκμήριο 4).



Τεκμήριο 4: Οι μαθητές γράφουν τις ερμηνείες των λέξεων στο λογισμικό παρουσίασης



Ο εκπαιδευτικός καθοδήγησε τους μαθητές να ανακαλύψουν ότι οι λέξεις που συμπλήρωσαν στις διαφάνειες δεν τηρούσαν τη βασική σύμβαση του λεξικού (αλφαβητική σειρά), την ύπαρξη της οποίας είχαν διαπιστώσει κατά την αναζήτηση της λέξης *βάρκα* στο έντυπο *Σχολικό Λεξικό*. Τέλος, οι μαθητές με ευκολία συμπλήρωσαν την πρόταση της τελευταίας διαφάνειας δίνοντας τον τίτλο που επιθυμούσαν για το λεξικό τους.

5η – 7η διδακτική ώρα

Το αρχικό σενάριο προέβλεπε τη δημιουργία από τους μαθητές ενός κλασικού παιχνιδιού μνήμης με κάρτες χρησιμοποιώντας το λογισμικό Memory Game Maker, το οποίο διατίθεται ελεύθερα από την ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.education.vic.gov.au/LanguagesOnline/games/memory/>, με στόχο να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους και τη βάση δεδομένων των λέξεων που θα χρησιμοποιούσαν στο λεξικό τους. Τα ερμηνεύματα των λέξεων που θα τοποθετούσαν οι μαθητές στις κάρτες του παιχνιδιού μνήμης προβλεπόταν να τα αναζητήσουν στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό Τριανταφυλλίδη* και να τα καταγράψουν στο σημειωματάριό τους, προσαρμοσμένα και πάλι στη γλωσσική τους ωριμότητα, προκειμένου να συμπεριληφθούν στο θεματικό λεξικό. Δυστυχώς, παρόλο που κατά τις δοκιμές του λογισμικού αυτό εγκαταστάθηκε σωστά στον οικιακό Η/Υ και λειτούργησε χωρίς προβλήματα, δεν κατέστη δυνατή η εγκατάσταση του λογισμικού στο δίκτυο των Η/Υ του Σχολείου.

Ως εναλλακτική λύση ο εκπαιδευτικός επέλεξε να παρουσιάσει μέσω του βιντεοπροβολέα τις εικόνες και τα ονόματα των πλοίων που θα χρησιμοποιούσαν οι μαθητές στις κάρτες του παιχνιδιού μνήμης. Οι μαθητές κατόπιν αναζήτησαν τις ερμηνείες των ονομάτων στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό* (Τεκμήριο 5), τις συζήτησαν στην



Τεκμήριο 5: Αναζήτηση στο ηλεκτρονικό λεξικό

ολομέλεια και, προσαρμοσμένες πλέον στη γλωσσική τους ωριμότητα, τις κατέγραψαν στο λογισμικό παρουσίασης προκειμένου να εξοικειωθούν με το περιβάλλον της καταγραφής τους αργότερα στο θεματικό λεξικό (Τεκμήριο 6).



Τεκμήριο 6: Καταγραφή των ερμηνειών στο λογισμικό παρουσίασης

Οι ερμηνείες που κατέγραψαν οι μαθητικές ομάδες για τις λέξεις *βυθοκόρος*, *κανό*, *κρουαζιερόπλοιο*, *οχηματαγωγό*, *παγοθραυστικό* και *σχεδία* μετά από την αναζήτησή τους στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό Τριανταφυλλίδη* της [Πύλης για την Ελληνική γλώσσα](#) και τη συζήτηση στην ολομέλεια βρίσκονται στα αρχεία παρουσίασης «Λεξικό 1» – «Λεξικό 5», τα οποία αποτελούν συνοδευτικό υλικό της εφαρμογής. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στην απλοποίηση των ερμηνειών που δίνονταν στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό* με στόχο την κατανόησή τους από όλους τους μαθητές, γεγονός που καθυστέρησε τη διαδικασία με αποτέλεσμα τη χρησιμοποίηση



μίας επιπλέον διδακτικής ώρας από τις δύο που προέβλεπε το αρχικό σενάριο για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας. Οι κοινά αποδεκτές απλοποιημένες ερμηνείες καταγράφονταν αρχικά στον πίνακα του μαρκαδόρου και κατόπιν μεταφέρονταν στα αρχεία των ομάδων. Παρακάτω περιγράφεται η συμβολή του *Ηλεκτρονικού Λεξικού* στις ερμηνείες που έδωσαν οι μαθητές για τις λέξεις που προαναφέρθηκαν:

- *Βυθοκόρος*: οι μαθητές βοηθήθηκαν αρκετά από την ερμηνεία του *Ηλεκτρονικού Λεξικού* και κυρίως από τις λέξεις *εκσκαφέας* και *καθαρίζει* και κατέληξαν ότι πρόκειται για ένα πλοίο που σκάβει και καθαρίζει τις θάλασσες.
- *Κανό*: η ερμηνεία που δίνεται στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό* βοήθησε τους μαθητές αφού ο εκπαιδευτικός έδωσε εξήγηση τι σημαίνει *λέμβος*. Οι μαθητές κατέληξαν ότι το κανό είναι μια μικρή βάρκα που χωράει ένα άτομο και κινείται με κουπί.
- *Κροναζιερόπλοιο*: συζητήθηκε αρκετά η συγκεκριμένη λέξη γιατί οι μαθητές δεν κατανόησαν την ερμηνεία του *Ηλεκτρονικού Λεξικού*. Αρκετοί κατάλαβαν για ποιο πλοίο πρόκειται όταν ο εκπαιδευτικός εξήγησε ότι οι άνθρωποι που ταξιδεύουν για διακοπές με το μεγάλο αυτό πλοίο κοιμούνται μέσα σε αυτό.
- *Οχηματαγωγό*: βοήθησε η ερμηνεία του *Ηλεκτρονικού Λεξικού*. Κάποιοι μαθητές γνώριζαν ότι τα οχήματα έχουν ρόδες. Επίσης διάβασαν ότι μεταφέρει αυτοκίνητα και κατέληξαν στον ορισμό «πλοίο που μεταφέρει αυτοκίνητα».
- *Παγοθραυστικό*: οι αρχικές ερμηνείες των μαθητών ήταν «πλοίο που πιάνει πάγο», «πλοίο που μεταφέρει παγάκια», «πλοίο που ταξιδεύει στους πάγους». Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού δόθηκε η ερμηνεία «πλοίο που σπάει τους πάγους».
- *Σχεδία*: οι μαθητές δεν κατανόησαν την ερμηνεία του *Ηλεκτρονικού Λεξικού*. Δόθηκαν παραδείγματα από τον εκπαιδευτικό για ναυαγούς που ταξιδεύουν



με αυτόν τον τύπο πλοίου και χρειάστηκε η παρουσίαση της σχετικής εικόνας για να καταλάβει το σύνολο των μαθητών για ποιο πλοίο πρόκειται.

Την καταγραφή κάθε λέξης ακολούθησε και η εισαγωγή της εικόνας του πλοίου που αντιστοιχούσε σε αυτή τη λέξη μέσα από το φάκελο «Εικόνες πλεούμενων», ο οποίος επίσης αποτελεί συνοδευτικό υλικό της εφαρμογής. Τέλος, αποθήκευσαν την εργασία τους σε αρχεία που ο εκπαιδευτικός μετονόμασε χρησιμοποιώντας τους αριθμούς των ομάδων, έτσι ώστε αυτά να συμπληρωθούν και στην επόμενη δραστηριότητα με τις ερμηνείες και άλλων λέξεων και να χρησιμοποιηθούν ως οι πηγές από τις οποίες οι μαθητές θα αντλούσαν τις πληροφορίες για τη διαμόρφωση του θεματικού τους λεξικού.

8η & 9η διδακτική ώρα

Ο εκπαιδευτικός φρόντισε να έχει ανοίξει εκ των προτέρων την ιστοσελίδα <http://www.marinetraffic.com/gr/ais/index/ships/range> που προβλέπεται από το σενάριο στους Η/Υ των μαθητικών ομάδων για να αποφευχθεί η καθυστέρηση από το ταυτόχρονο άνοιγμά της μέσω του φύλλου δραστηριοτήτων.

Στους μαθητές παρουσιάστηκε μέσω του βιντεοπροβολέα ο αναδυόμενος πίνακας της ιστοσελίδας (βλ. [Φύλλο Δραστηριοτήτων Β'](#)) με τα είδη των πλοίων, τους ζητήθηκε να τον ανοίξουν και οι ίδιοι στους δικούς τους Η/Υ και να παρατηρήσουν τα είδη πλοίων που αναφέρονται σε αυτόν. Επανάφεραν στη μνήμη τους τύπους των πλοίων που γνώριζαν (δεξαμενόπλοιο, ρυμουλκό) από προηγούμενες δραστηριότητές τους και ο εκπαιδευτικός τους καθοδήγησε να εστιάσουν την προσοχή τους στα πλοία που δεν γνώριζαν. Μετά από συζήτηση στην ολομέλεια προτάθηκε να αναζητηθούν οι ερμηνείες των λέξεων «επιβατηγό», «ταχύπλοο» και «αλιευτικό». Οι μαθητές γνώριζαν πλέον τον τρόπο να επιλύουν τέτοιου είδους προβλήματα και δεν δυσκολεύτηκαν να αναφέρουν ότι την ερμηνεία των άγνωστων λέξεων θα την αναζητούσαν στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό*. Χρησιμοποίησαν την υπερσύνδεση του φύλλου δραστηριοτήτων για να μεταβούν στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό*



Τριανταφυλλίδη της [Πύλης για την Ελληνική γλώσσα](#). Εκεί και με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού που καθοδηγούσε τις ομάδες επανέλαβαν τη γνωστή διαδικασία της αναζήτησης για καθεμία από τις λέξεις που προαναφέρθηκαν. Το αποτέλεσμα κάθε αναζήτησης γινόταν αντικείμενο συζήτησης στην ολομέλεια μέχρι οι μαθητές να καταλήξουν σε μια προσαρμοσμένη στη γλωσσική ωριμότητά τους ερμηνεία της άγνωστης λέξης. Έτσι, οι κοινά αποδεκτές ερμηνείες που επιλέχθηκαν μέσα από τις παρεμβάσεις των μαθητών παρουσιάζονται παρακάτω: «Επιβατηγό είναι το πλοίο που μεταφέρει επιβάτες».

Δυσκολεύτηκαν να κατανοήσουν την ερμηνεία της λέξης από το *Ηλεκτρονικό Λεξικό*. Κατάφεραν, ωστόσο, να δώσουν την παραπάνω ερμηνεία γιατί τη συνδύασαν με τη γνωστή λέξη *επιβάτης*. Επίσης, θα πρέπει να επισημανθεί ότι το *Ηλεκτρονικό Λεξικό* δεν δίνει αποτέλεσμα στην αναζήτηση με το ουσιαστικό *επιβατηγό*, αλλά στο επίθετο *επιβατηγός*, *-ή*, *-ό*. Το ίδιο συνέβη και με τις αναζητήσεις των λέξεων *ταχύπλοο* και *αλιευτικό*, αλλά οι μαθητές έμαθαν να ξεπερνούν το εμπόδιο κάνοντας κλικ στο κίτρινο πλαίσιο εμφάνισης της λέξης πριν ακόμα ολοκληρώσουν τη γραφή της: «Ταχύπλοο είναι το καράβι που τρέχει γρήγορα».

Κατέληξαν στην παραπάνω ερμηνεία χωρίς μεγάλη δυσκολία. Επίσης: «Αλιευτικό είναι το καράβι που ψαρεύει». Στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό* αναφέρεται ότι *αλιευτικός* είναι ο σχετικός με την αλιεία. Η συγκεκριμένη ερμηνεία δόθηκε αφού οι μαθητές αναζήτησαν το λήμμα «αλιεία» κατόπιν καθοδήγησης του εκπαιδευτικού.

Η καταγραφή των ερμηνειών γινόταν, όπως και στη δραστηριότητα του προηγούμενου διδακτικού δίωρου, στις διαφάνειες του λογισμικού παρουσίασης που είχαν αποθηκευτεί κατά το προηγούμενο διδακτικό δίωρο. Ήταν μια εργασία με την οποία ήταν εξοικειωμένοι οι μαθητές, και ταυτόχρονα διατηρούσαν όλες τις ερμηνείες συγκεντρωμένες για να τις χρησιμοποιήσουν με ευκολία αργότερα (Τεκμήρια 7 & 8).



Τεκμήρια 7 & 8: Καταγραφή ερμηνειών στο λογισμικό παρουσίασης

Εντυπωσιακό, κατά την καταγραφή των ερμηνειών στο λογισμικό παρουσίασης, ήταν το γεγονός ότι οι περισσότερες ομάδες δεν αποδέχονταν τα ορθογραφικά λάθη (τα εντόπιζαν από την κυματιστή κόκκινη γραμμή που εμφάνιζε το λογισμικό) σε όσα έγραφαν. Για τη διόρθωσή τους ζητούσαν τη βοήθεια του εκπαιδευτικού ή χρησιμοποιούσαν τον ορθογραφικό έλεγχο του λογισμικού. Επίσης, διαπιστώθηκε ότι ο τονισμός των λέξεων, όπως το κεφαλαίο γράμμα στην αρχή της πρότασης και η τελεία στο τέλος της είχαν γίνει απαραίτητα στις παρουσιάσεις των μαθητών. Τα παραπάνω αποτέλεσαν ένα ευχάριστο πρόβλημα που καθυστέρησε αρκετά τη διαδικασία.

Τέλος, ο εκπαιδευτικός παρουσίασε με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές μπορούν να μετακινηθούν στις σελίδες του ηλεκτρονικού τόπου [MarineTraffic](#), τον τρόπο να επιλέγουν στο αναδυόμενο παράθυρο με τους τύπους των πλοίων τα είδη των οποίων τις ερμηνείες κατέγραψαν και τον τρόπο να επιλέγουν εικόνες των συγκεκριμένων ειδών για να τις εισάγουν στο λογισμικό παρουσίασης συνοδεύοντας τις ερμηνείες τους.

Οι μαθητές με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού χρησιμοποίησαν τις διαδικασίες της «αντιγραφής» και της «επικόλλησης» και πρόσθεσαν τις εικόνες ενός *επιβατηγού*, ενός *ταχύπλοου* και ενός *αλιευτικού πλοίου* στις διαφάνειες του λογισμικού παρουσίασης.



10η & 11η διδακτική ώρα

Στόχος της τελευταίας διδακτικής παρέμβασης του σεναρίου ήταν η αξιοποίηση όλων των πληροφοριών που έχουν επεξεργαστεί οι μαθητές για τη δημιουργία του θεματικού λεξικού με τα είδη και τις κατηγορίες των πλοίων. Ο εκπαιδευτικός πρότεινε στους μαθητές τη δημιουργία του λεξικού, γεγονός που τους ενθουσίασε. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας τον βιντεοπροβολέα πρόβαλε στην ολομέλεια το αρχείο παρουσίασης «Το Λεξικό μας», το οποίο αποτελεί συνοδευτικό υλικό του σεναρίου (Τεκμήριο 9).



Τεκμήριο 9: Παρουσίαση του ημιδομημένου λεξικού

Συζήτησε με τους μαθητές τη χρησιμότητα του λεξικού, την ονομασία του, τον τρόπο που ταξινομούνται οι λέξεις μέσα σε αυτό. Εντυπωσίασε τους μαθητές ο τρόπος μετάβασης στις διαφάνειες με τη χρήση των υπερσυνδέσεων στα γράμματα του ευρετηρίου. Η παρουσίαση αυτή τους βοήθησε να ανακαλύψουν το πλεονέκτημα της ταχύτητας ανεύρεσης μιας λέξης που χαρακτηρίζει το *Ηλεκτρονικό Λεξικό*.

Κατόπιν ο εκπαιδευτικός, εργαζόμενος παράλληλα σε ένα από τα συμπληρωμένα και διορθωμένα αρχεία με ερμηνείες λέξεων και εικόνες και στο ημιδομημένο αρχείο παρουσίασης «Το Λεξικό μας» επέδειξε τον τρόπο αντιγραφής των κειμένων και των εικόνων από τις διαφάνειες του πρώτου αρχείου στις διαφάνειες του δεύτερου. Διαφοροποιούμενος από το αρχικό σενάριο ζήτησε από τους μαθητές να επαναλάβουν τις ίδιες διαδικασίες, διαμορφώνοντας το θεματικό λεξικό της τάξης τους εργαζόμενοι στον κεντρικό υπολογιστή και όχι στις ομάδες τους. Με τη βοήθεια και την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, οι μαθητές εργάστηκαν



εναλλάσσοντας τα παράθυρα των αρχείων. Προοδευτικά οι διαδικασίες της «αντιγραφής» και της «επικόλλησης» συντελούνταν ταχύτερα καθώς αυτές εμπεδώνονταν από την παρατήρησή τους στην ολομέλεια. Όσον αφορά την προβληματική των μαθητών σχετικά με τον τρόπο κατάταξης των λέξεων *κανό* και *κρουαζιερόπλοιο* των οποίων το αρχικό γράμμα ήταν ίδιο, εξήγησε ότι αυτές κατατάσσονται με βάση το δεύτερο γράμμα και πρόσθεσε μία επιπλέον διαφάνεια στο λογισμικό παρουσίασης (Τεκμήριο 10).



Τεκμήριο 10: Συμπλήρωση του ηλεκτρονικού λεξικού



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

Ανοίξτε το αρχείο «**Το μπαούλο του θείου Παύλου**» και τακτοποιήστε τα καράβια της συλλογής του στον πίνακα της δεύτερης διαφάνειας.



Ανοίξτε [εδώ](#) το ηλεκτρονικό λεξικό.



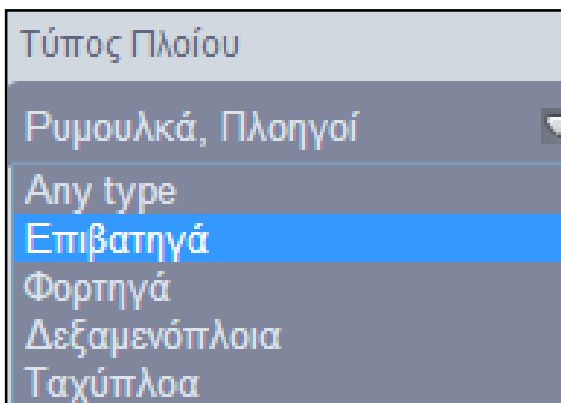
Αναζητήστε και γράψτε τους ορισμούς των λέξεων στον πίνακα της τρίτης διαφάνειας.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Ανοίξτε [εδώ](#) την ιστοσελίδα που παρουσιάζει την κίνηση των караβιών.

Από το παράθυρο με το όνομα «Τύπος Πλοίου» μπορείτε να δείτε κι άλλα είδη και τύπους πλοίων.



Αναζητήστε στο ηλεκτρονικό [λεξικό](#) τους ορισμούς για τύπους πλοίων που για πρώτη φορά συναντάτε και καταγράψτε τους.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

Ανοίξτε από το φάκελο της ομάδας σας το αρχείο «**Το Λεξικό μας**».

Δημιουργήστε το δικό σας θεματικό λεξικό με τα πλοία και τα πλεύόμενα που συναντήσατε μέχρι τώρα.

Γράψτε τους δικούς σας ορισμούς και χρησιμοποιήστε τις κατάλληλες φωτογραφίες για να φτιάξετε το δικό σας εικονογραφημένο λεξικό.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το διδακτικό σενάριο δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό και τους μαθητές να αξιοποιήσουν δραστηριότητές του, για να πετύχουν στόχους πιθανώς διαφοροποιημένους από αυτούς που είχαν τεθεί κατά τον αρχικό σχεδιασμό του. Το λεξικό μπορεί να διαμορφωθεί στον επεξεργαστή κειμένου, στο λογιστικό φύλλο ή σε κάποιο πρόγραμμα δημιουργίας ηλεκτρονικού βιβλίου. Το περιεχόμενο του λεξικού μπορεί να εμπλουτιστεί από τους μαθητές της συγκεκριμένης ή μεγαλύτερης τάξης με λέξεις σχετικές με τα μέρη και τα διαφορετικά τμήματα των πλοίων ή με ναυτικές λέξεις.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι στόχοι του σεναρίου υλοποιήθηκαν σχεδόν στο σύνολό τους, παρόλο που υπήρξε κατά την εφαρμογή διαφοροποίηση των δραστηριοτήτων. Όπως αναφέρεται και στην περιγραφή της εφαρμογής, δεν δημιουργήθηκε το παιχνίδι μνήμης που προβλέπεται στο αρχικό σενάριο, καθώς δεν κατέστη δυνατή η εγκατάσταση του λογισμικού Memory Game Maker στους Η/Υ του σχολικού εργαστηρίου. Η εναλλακτική πρόταση και οι δραστηριότητες που περιγράφονται κατά την 5η – 7η διδακτική ώρα δεν μείωσαν στο ελάχιστο το ενδιαφέρον των μαθητών και συνέβαλαν στο να επιτευχθούν οι αρχικοί στόχοι του σεναρίου.

Η διάρκεια του σεναρίου ήταν μεγαλύτερη από την προβλεπόμενη κατά δύο ώρες. Σε αυτό συνετέλεσε σε μεγάλο βαθμό η σπουδή των μαθητών να γράψουν και να παρουσιάσουν ορθογραφημένα κείμενα. Έτσι, πολλές φορές έσβηναν και ξανάγραφαν γράμματα ή λέξεις που δεν είχαν τόνους. Αποδείχθηκε ότι οι ερμηνείες των λέξεων που δίνονταν στο *Ηλεκτρονικό Λεξικό* της [Πύλης για την Ελληνική γλώσσα](#) ήταν αρκετά δύσκολες για τους μικρούς μαθητές. Έτσι, οι συζητήσεις και οι



προσπάθειες προσαρμογής ερμηνειών λέξεων του *Ηλεκτρονικού Λεξικού* στη γλωσσική ωριμότητα των μαθητών απαιτούσαν αρκετό χρόνο.

Για να μην υπάρξει περεταίρω επιβάρυνση του σχολικού χρόνου, αλλά ούτε αλλοίωση των βασικών στόχων του σεναρίου, επιλέχθηκε οι εικόνες των πλοίων που θα συνοδεύουν τα ερμηνεύματα στο θεματικό λεξικό των μαθητών να μην προέρχονται όλες από την ιστοσελίδα [MarineTraffic](#), όπως προτείνεται από το σενάριο, γιατί κάτι τέτοιο θα απαιτούσε επιπλέον αναζητήσεις ή και τη χρησιμοποίηση του διαδικτυακού εργαλείου μετάφρασης της Google. Αντί αυτού, προτιμήθηκε οι εικόνες των πλοίων για το *Ηλεκτρονικό Λεξικό* που δημιούργησαν οι μαθητές να προέρχονται κυρίως από τις έτοιμες εικόνες που υπήρχαν στο συνοδευτικό υλικό του σεναρίου και δεν χρησιμοποιήθηκαν στο παιχνίδι μνήμης.

Για λόγους εξοικονόμησης χρόνου, επιλέχθηκε επίσης η τελευταία δραστηριότητα του σεναρίου που αφορά τη δημιουργία του λεξικού να γίνει στην ολομέλεια και όχι στις ομάδες όπως προτείνεται στο αρχικό σενάριο. Το ενδιαφέρον από το σύνολό τους ήταν έντονο σε όλη τη διάρκεια της εφαρμογής.

Η εξοικείωση των μαθητών από προηγούμενες εφαρμογές βοήθησε στην υλοποίηση του σεναρίου. Για πιο αρχάριους μαθητές προτείνεται η αρχική δημιουργία του θεματικού λεξικού με λιγότερες λέξεις και η διατήρησή του στην επικαιρότητα σε όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς με στόχο τη σταδιακή του ενημέρωση με νέες λέξεις και ερμηνείες που θα συναντούν και θα δίνουν οι μαθητές στην πορεία της εκπαίδευσής τους.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Cavoura Th., G. Tsaganou, D. Koutra, J. Telelis, M. Grigoriadou, M. Samarakou, C. Solomonidou & K. Papadopoulou. 2000. Design Methodology of History and Art Educational Software Supported by a Data Base of Historical Sources and



Instructional Scenarios. Στο *Proceedings of 2nd Hellenic Conference The Technologies of Information and Communication in Education*, 341-351. Πάτρα.

Furby, L. 1976. The socialization of possessions and ownership among children in three cultural groups: Israeli Kibbutz, Israeli city and American. Στο *Piagetian Research Compilation and Commentary* 8, επιμ. S. Modgil & C. Modgil, 541-564. Windsor: NFER Publishing.

Tomlinson, C., S. Kaplan, J. Purcell, J. Leppien, D. Burns & C. Stickland, 2005. *The Parallel Curriculum in the classroom: Essays for application across the content area, K-12*. Thousand Oaks, CA: Corwin.

Eggen, P. & D. Kauchak. 1992. *Educational psychology: classroom connections*. Νέα Υόρκη: Merrill.

Χαραλαμπίδης, Α. & Σ. Χατζησαββίδης. 1997. *Διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας: θεωρία και πρακτική εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

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

Τα αρχεία:

«Λεξικό 1 –Λεξικό 5», αρχεία παρουσίασης

«Το Λεξικό μας», αρχείο παρουσίασης

Ο υποφάκελος:

«Εικόνες πλεούμενων»