



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:
«Πλοία & Πλεύμενα»**

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΟΙΡΑΣ



**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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία 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>

Καραμαούνα 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

Δημιουργός

Παναγιώτης Μοίρας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Ιανουάριος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

10 διδακτικές ώρες

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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—



Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

Β. 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 τα 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 et al. 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 δε 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 αναγκαίων 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 ήδη 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 σε 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 μεταφράζουν λέξεις από μια γλώσσα σε άλλη
- να κατακτήσουν και να διαμορφώσουν συγκεκριμένο θεματικό λεξιλόγιο από σημασιολογική και ορθογραφική άποψη
- να καταρτίσουν απλό θεματικό πολυτροπικό αλφαβητικό λεξικό

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 εργασίας 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 [Καράβια](#) («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος) και ειδικότερα της υποενότητας «Καράβια» (Βιβλίο Μαθητή σ. 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](#) («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος) και πιο συγκεκριμένα με την ομόθυμη 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 [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>, αλλά και η δυνατότητα γρήγορης μετάφρασης μέσω του <https://translate.google.gr/>
- Το εκπαιδευτικό παιχνίδι μνήμης [Memory Game Maker](#) που δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, όχι μόνον να αναπτύξουν μνημονικές δεξιότητες ως χρήστες του παιχνιδιού, αλλά και ως δημιουργοί του να αναπτύξουν ικανότητες οργάνωσης γνώσεων και δεξιοτήτων διευκολύνοντας την ανάπτυξη της δημιουργικής και ανακαλυπτικής μάθησης.
- Το λογισμικό παρουσίασης που χρησιμοποιείται για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των μαθητών, αλλά και για την οργάνωση πληροφοριών και την οικοδόμηση γνώσεων.

Κείμενα

«Καράβια», σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 36
Εικονογραφημένο Λεξικό Α΄, Β΄, Γ΄ Δημοτικού

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η - 3η διδακτικές ώρες (Εργασία σε ομάδες - εργασία στην ολομέλεια)

Το διδακτικό σενάριο σχεδιάστηκε στο πλαίσιο της 7ης ενότητας του β΄ τεύχους της Γλώσσας της Α΄ τάξης, «[Καράβια](#)», και ειδικότερα της υποενότητας «Καράβια», (Βιβλίο Μαθητή, σ. 36-37). Το άνοιγμα του μπαούλου του θείου Παύλου, που συντελείται στο κείμενο της παραπάνω υποενότητας, αποκαλύπτει στους μαθητές μια



μεγάλη συλλογή από πλεούμενα. Οι συλλογές είναι μια έννοια οικεία στο παιδί. Οι μικροί συλλέκτες αρέσκονται στην κατοχή συλλογών και αντλούν ικανοποίηση από αυτή την ιδιότυπη ιδιοκτησία (Furby 1976). Η ενασχόληση των παιδιών με την ταξινόμηση ομοειδών αντικειμένων με βάση συγκεκριμένα κριτήρια δεν είναι μια ξένη προς αυτά συμπεριφορά.

Προσφέρονται με αφορμή το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου οι προϋποθέσεις, ώστε να συγκεντρωθεί μέσα από διερευνητικές δραστηριότητες μια μικρή βάση δεδομένων από λέξεις που αναφέρονται σε τύπους πλοίων και πλεούμενων, την οποία θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές, για να δημιουργήσουν έναν θεματικό κατάλογο με τα χαρακτηριστικά ενός θεματικού λεξικού. Συμβάσεις που απαντώνται στο είδος, όπως η αλφαβητική ταξινόμηση ή οι επεξηγήσεις των λέξεων εν είδει ορισμών, γίνονται γνωστές στους μαθητές. Η έννοια της συλλογής είναι παρούσα στη διαδικασία, αφού οι μαθητές συλλέγουν μία μία τις λέξεις που θα χρησιμοποιήσουν. Κάθε λέξη αντιπροσωπεύει συγκεκριμένο αντικείμενο, για το οποίο προετοιμάζεται και η εικονιστική του αναπαράσταση, που θα το συνοδεύσει στο μαθητικό ηλεκτρονικό εικονόγραμμα λεξικό.

Μετά την ανάγνωση του κειμένου, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και του [Φύλλου δραστηριοτήτων Α΄](#), οι μαθητές καλούνται να ανοίξουν από τον ηλεκτρονικό φάκελο της ομάδας τους το αρχείο παρουσίασης «Το μπαούλο του θείου Παύλου» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Το περιεχόμενο του ανοιχτού μπαούλου της πρώτης διαφάνειας αποτελεί μερική αναπαράσταση των όσων περιγράφονται στο κείμενο του Βιβλίου του Μαθητή. Στο μπαούλο περιέχονται οι εικόνες των πέντε πλεούμενων που παρουσιάζονται στους μαθητές από τους συγγραφείς του βιβλίου, αλλά και οι εικόνες άλλων τριών πλοίων που διασχίζουν με μεγάλη συχνότητα τις ελληνικές θάλασσες. Είναι απαραίτητη η κατανόηση του κειμένου, ώστε να μπορέσουν οι μαθητές να βγάλουν από το μπαούλο τις εικόνες των πλεούμενων που αντιστοιχούν στην κειμενική περιγραφή και να τα τοποθετήσουν στις κατάλληλες θέσεις του πίνακα της δεύτερης διαφάνειας. Σε αυτήν την πρώτη φάση γίνεται απλώς



η αντιστοίχιση των δεδομένων λέξεων με τις εικόνες που τις αναπαριστούν. Δε γράφονται οι ορισμοί δίπλα από τις λέξεις, αλλά μπορούν να κληθούν οι μαθητές να διατυπώσουν τους δικούς τους ορισμούς για τις συγκεκριμένες λέξεις και να τους συγκρίνουν με τους ορισμούς που θα διαβάσουν για τις λέξεις «υπερωκεάνιο», «εμπορικό πλοίο» και «καΐκι» από το πλαίσιο με τις πληροφορίες του σχολικού εγχειριδίου.

Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός μπορεί να φέρει στο προσκήνιο την έννοια του λεξικού ρωτώντας τους μαθητές του πού αλλού μπορούν να αναζητήσουν την ερμηνεία μιας άγνωστης σε αυτούς λέξης. Η ερμηνεία της λέξης «βάρκα», που επίσης υπάρχει στον πρώτο πίνακα της παρουσίασης, προτείνεται να μη δοθεί από το σχολικό εγχειρίδιο, στο οποίο υπάρχει με τη μορφή άσκησης συμπλήρωσης, αλλά από το «Εικονογραφημένο Λεξικό Α΄, Β΄, Γ΄ Δημοτικού». Οι μαθητές, με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, βρίσκουν τη λέξη «βάρκα», διαβάζουν το επεξηγηματικό κείμενο που τη συνοδεύει, προχωρούν σε επισημάνσεις σχετικά με τον τρόπο που εργάστηκαν για να τη βρουν (αναζήτηση στην αλφαβητική της σειρά) και σε συγκρίσεις ανάμεσα στη μορφή των κειμένων που συνοδεύουν τις λέξεις στο σχολικό εγχειρίδιο (απλό επεξηγηματικό κείμενο) και στο εικονογραφημένο λεξικό (ύπαρξη εικόνας, άρθρου, χρήση της λέξης στον καθημερινό λόγο).

Ο πίνακας της τρίτης διαφάνειας της παρουσίασης αποτελεί ουσιαστικά την επόμενη δραστηριότητα του φύλλου δραστηριοτήτων και εισάγει τους μαθητές σε ένα άλλο είδος λεξικού, το ηλεκτρονικό λεξικό. Οι μαθητές μέσω του ενεργού δεσμού του φύλλου δραστηριοτήτων μεταβαίνουν στο ηλεκτρονικό λεξικό της [Πύλης για την Ελληνική γλώσσα](#). Καθοδηγούμενοι από τον εκπαιδευτικό, γράφουν διαδοχικά στο πεδίο αναζήτησης του ηλεκτρονικού λεξικού τις λέξεις του δεύτερου πίνακα (ιστιοφόρο, δεξαμενόπλοιο, ρυμουλκό) του αρχείου παρουσίασης αναζητώντας τους ορισμούς τους.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να σημειωθεί ότι ο στόχος του διδακτικού σεναρίου για τη δημιουργία από τους μαθητές της Α΄ τάξης ενός μικρού θεματικού



λεξικού περιελάμβανε συγκεκριμένα παιδαγωγικά κριτήρια. Σύμφωνα με αυτά, το λεξικό θα περιείχε περιορισμένο αριθμό λέξεων και πληροφοριών γύρω από συγκεκριμένες έννοιες, εικόνες που λειτουργούν πολλές φορές ως ερμηνεύματα και μια μεταγλώσσα εύκολη και κατανοητή από τους μικρούς μαθητές. Λαμβάνοντας υπόψη την τελευταία από τις παραπάνω επισημάνσεις, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να καθοδηγήσει τους μαθητές του να αναγνώσουν τα ερμηνεύματα του ηλεκτρονικού λεξικού και να τα μετασχηματίσουν τροφοδοτώντας τα με μέσα που προσφέρει ο διάλογος σε γλώσσα που προσιδιάζει με τη γλωσσική τους ωριμότητα. Τα ερμηνεύματα που θα προκύψουν θα γραφούν στα κατάλληλα πεδία του πίνακα της δεύτερης διαφάνειας, ο οποίος, συμπληρωμένος πλέον, περιλαμβάνει χαρακτηριστικά ενός λεξικού. Ο εκπαιδευτικός προτείνει τη δημιουργία ενός θεματικού λεξικού πλοίων και πλεούμενων από τις μαθητικές ομάδες και καλεί τους μαθητές να ανακαλύψουν και να ανακοινώσουν ποια βασική σύμβαση του λεξικού (αλφαβητική σειρά) δεν ικανοποιείται στον τρόπο που παρουσιάζονται οι τρεις λέξεις του πίνακα.

Τέλος, οι μαθητές συμπληρώνουν την πρόταση της τελευταίας διαφάνειας ομαδοποιώντας τα αντικείμενα και δίνοντας πιθανώς τον τίτλο του θεματικού λεξικού που προετοιμάζουν. Αποδεκτές μπορούν να γίνουν λέξεις όπως: καράβια, πλοία, πλεούμενα. Η ερμηνεία της λέξης που θα συμπληρώσουν θα αναζητηθεί είτε στο ηλεκτρονικό είτε στο έντυπο λεξικό και θα καταγραφεί στη διαφάνεια ή στο σημειωματάριο των μαθητών. Ολοκληρώνοντας τις δραστηριότητες του πρώτου φύλλου δραστηριοτήτων οι μαθητές έχουν ήδη δημιουργήσει μια μικρή βάση δεδομένων των λέξεων που θα χρησιμοποιήσουν στο λεξικό τους

4η & 5η διδακτικές ώρες (Εργασία σε ομάδες - εργασία στην ολομέλεια)

Στη δραστηριότητα του [Φύλλου δραστηριοτήτων Β΄](#) οι μαθητές γίνονται δημιουργοί ενός κλασικού παιχνιδιού μνήμης με κάρτες χρησιμοποιώντας το λογισμικό Memory Game Maker. Το εκπαιδευτικό παιχνίδι μνήμης [Memory Game Maker](#) διατίθεται ελεύθερα στο διαδίκτυο, από όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να το κατεβάσει και να το

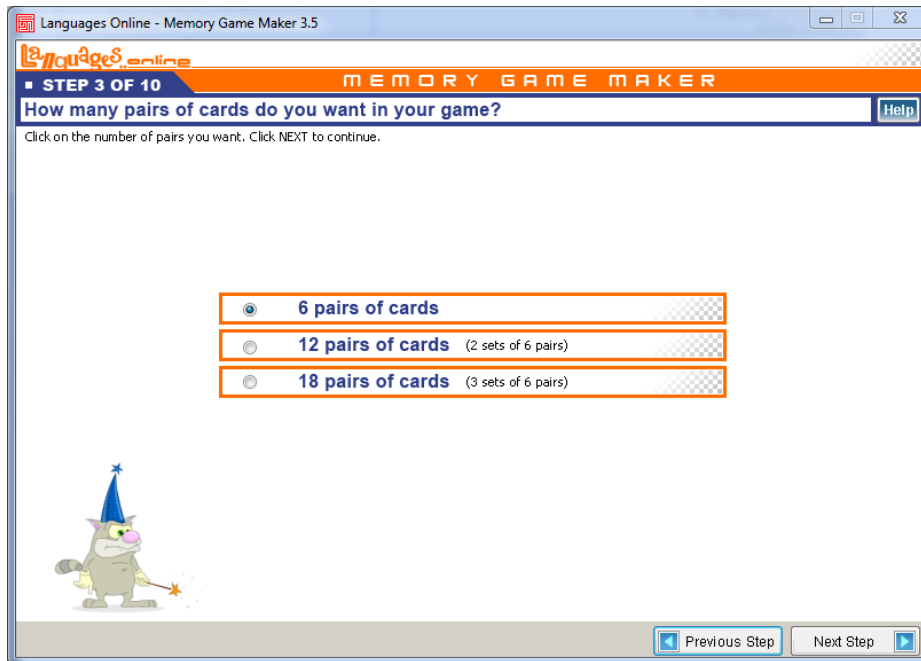


εγκαταστήσει στους Η/Υ του σχολείου. Στόχος του παιχνιδιού είναι να δημιουργήσουν οι μαθητές 6 ζευγάρια καρτών στις οποίες θα αντιστοιχίζεται μονοσήμαντα η λέξη ενός πλεούμενου με την απεικόνισή του. Στον σωστό συνδυασμό λέξης και εικόνας θα προχωρήσουν οι μαθητές εισάγοντας στο παιχνίδι τους μία μία τις εικόνες και την ονομασία τους από τον φάκελο «Εικόνες πλεούμενων», που έχει αποθηκευτεί στους Η/Υ των μαθητικών ομάδων (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού). Για τη σωστή αντιστοίχιση των καρτών, η ονομασία κάθε πλοίου πρέπει να γραφεί στην κάρτα κάτω από την οποία έχει τοποθετηθεί η εικόνα του. Όταν δημιουργηθεί το παιχνίδι, στην οθόνη του Η/Υ θα φαίνεται η ομοιόμορφη πίσω πλευρά των δώδεκα καρτών. Οι μαθητές θα πρέπει να πατήσουν με το ποντίκι τους τις κάρτες, να τις ανοίξουν και να σχηματίσουν ζευγάρια λέξεων-εικόνων. Τα σωστά ζευγάρια καρτών παραμένουν ανοικτά.

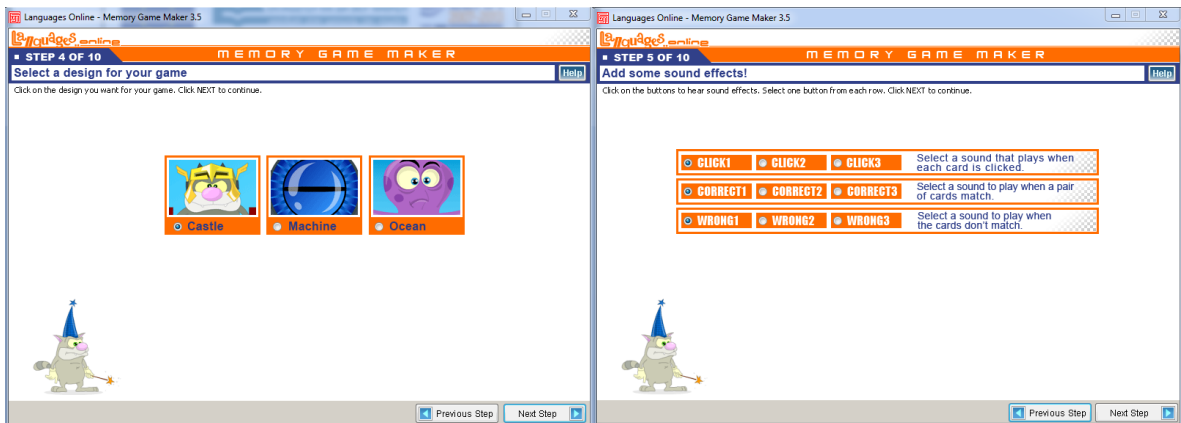
Οι μαθητές με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και του φύλλου δραστηριοτήτων εισάγονται στο περιβάλλον του λογισμικού και συμπληρώνουν τα πεδία στις πρώτες οθόνες του λογισμικού που αφορούν το όνομα του νέου παιχνιδιού και το όνομα της ομάδας των παικτών.



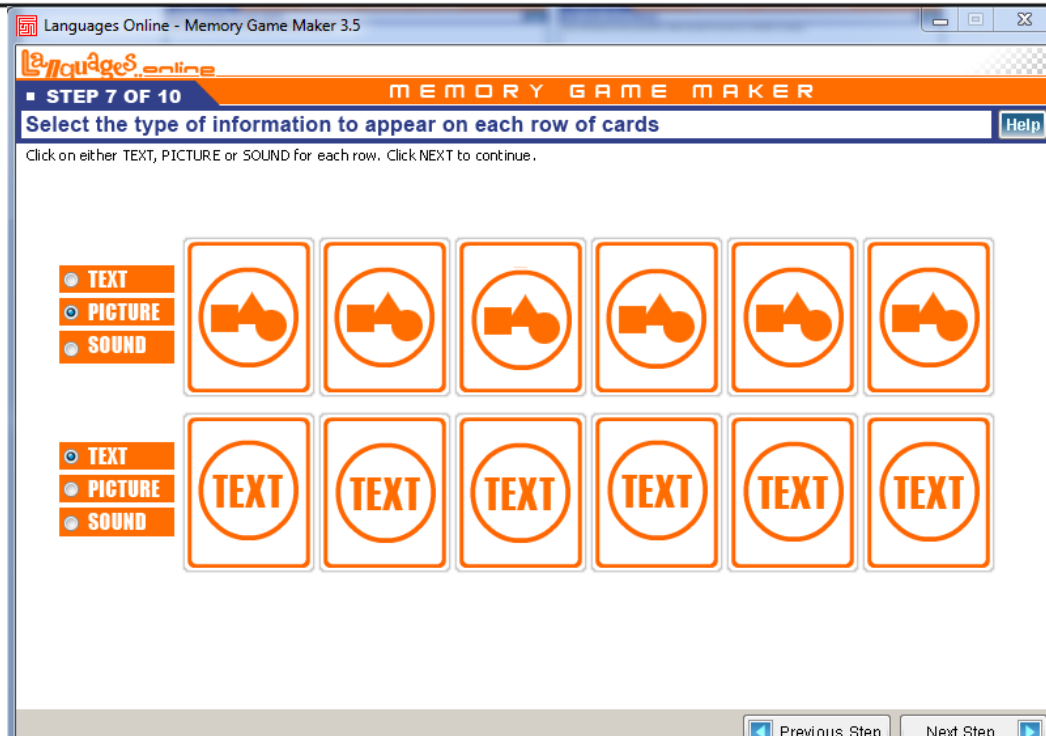
Το επόμενο βήμα του παιχνιδιού αφορά τον αριθμό των καρτών που θα επιλέξουν οι παίκτες. Προτείνεται να επιλεγεί η πρώτη κατηγορία των έξι ζευγαριών καρτών, αφού, όπως προαναφέρθηκε, τόσες είναι οι εικόνες και τα ονόματα των πλεούμενων που έχουν αποθηκευτεί στον φάκελο από όπου θα τις αντλήσουν οι μαθητές. Βέβαια, είναι δυνατόν, εφόσον ο εκπαιδευτικός το κρίνει απαραίτητο, κατά τον σχεδιασμό της διδασκαλίας του να προσθέσει επιπλέον κάρτες στο παιχνίδι του.



Οι επόμενες δύο οθόνες αφορούν το interface και τους ήχους που θα ακούγονται στο παιχνίδι στις περιπτώσεις της σωστής και της λανθασμένης επιλογής.



Τέλος, οι μαθητές καθοδηγούνται να επιλέξουν τον συνδυασμό καρτών εικόνα-λέξη ή αντίστροφα και εισάγουν σε κάθε ζευγάρι καρτών τις αντιστοιχίσεις λέξεων και εικόνων που αντλούν από τον φάκελο «Εικόνες πλεούμενων» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού).



Η δημιουργία του παιχνιδιού μνήμης δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να πάρουν τη μάθηση στα χέρια τους. Εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους και τη βάση δεδομένων των λέξεων που θα χρησιμοποιήσουν στο λεξικό τους. Ενισχύουν τις μνημονικές τους ικανότητες και συνδέουν τις νέες λέξεις με τις εικονιστικές τους αναπαραστάσεις.

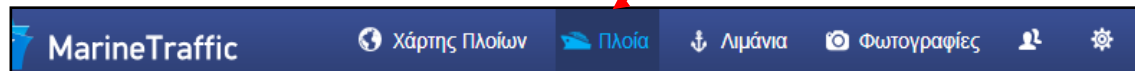
Τα ερμηνεύματα των λέξεων που χρησιμοποίησαν οι μαθητές στις κάρτες του παιχνιδιού μνήμης θα τα αναζητήσουν στο ηλεκτρονικό λεξικό και θα τα καταγράψουν στο σημειωματάριό τους, προσαρμοσμένα και πάλι στη γλωσσική τους ωριμότητα, προκειμένου να συμπεριληφθούν στο θεματικό λεξικό.

6η - 8η διδακτικές ώρες (Εργασία σε ομάδες - εργασία στην ολομέλεια)

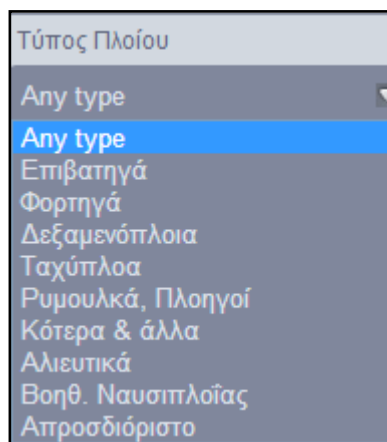
Η ιστοσελίδα <http://www.marinetraffic.com/gr/> προσφέρει πληροφορίες για την κίνηση των πλοίων στις περισσότερες θάλασσες της υφελίου σε πραγματικό χρόνο. Πρόκειται για μια πλούσια παρουσίαση δεδομένων, που αξιοποιείται στο διδακτικό σενάριο.



Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και του [Φύλλου δραστηριοτήτων Γ΄](#) οι μαθητές μπορούν να περιηγηθούν στην ιστοσελίδα και να αντλήσουν χρήσιμες πληροφορίες. Επιλέγοντας την κατηγορία «Πλοία»



δίνεται η δυνατότητα για το άνοιγμα του παραθύρου με το όνομα «Τύπος Πλοίου». Η



εμφάνιση του παραθύρου δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να γνωρίσουν πολλούς τύπους πλοίων, να συγκρίνουν τη λίστα των πλοίων με αυτήν που έχουν ήδη δημιουργήσει, αλλά και να αναζητήσουν τις ερμηνείες των νέων λέξεων που συναντούν για να τις προσθέσουν στο λεξικό τους.

Η επιλογή ενός τύπου πλοίου από τη λίστα οδηγεί στην εμφάνιση των εκατοντάδων πλοίων της συγκεκριμένης κατηγορίας που υπάρχουν στη βάση

δεδομένων της ιστοσελίδας. Είναι πολύ σημαντικό ότι τα ονόματα των πλοίων που εμφανίζονται συνοδεύονται από τις φωτογραφίες τους. Έτσι, οι μαθητές συνδέουν τη λέξη με την εικόνα και οπτικοποιούν την έννοια. Η μεγάλη βάση δεδομένων των φωτογραφιών που προσφέρεται θα αξιοποιηθεί από τους μαθητές, για να προχωρήσουν στην εικονιστική αναπαράσταση των λέξεων που θα περιλαμβάνονται στο ηλεκτρονικό εικονόγραφο λεξικό που θα δημιουργήσουν. Ένας απλός τρόπος για να το πετύχουν είναι να χρησιμοποιήσουν το [διαδικτυακό εργαλείο της μετάφρασης της Google](#), για να μεταφράσουν από τα «Ελληνικά» στα «Αγγλικά» τις ελληνικές λέξεις των ειδών των πλοίων που έχουν γνωρίσει και καταγράψει στις δραστηριότητες που έχουν προηγηθεί. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές από τις «Εφαρμογές» της Google να επιλέξουν τη «Μετάφραση» και τους εξηγεί τη λειτουργία του εργαλείου. Στη συνέχεια, οι αγγλικές λέξεις που προκύπτουν ως αποτελέσματα της μετάφρασης αντιγράφονται και επικολλούνται μία μία στο πεδίο



αναζήτησης της ιστοσελίδας [MarineTraffic](#), για να αναζητηθούν τα πλοία που ανήκουν στη συγκεκριμένη κατηγορία. Από τα αποτελέσματα που εμφανίζονται, οι μαθητές επιλέγουν τις φωτογραφίες που επιθυμούν και τις αποθηκεύουν σε φάκελο που δημιουργούν δίνοντάς τους για όνομα το όνομα του τύπου του πλοίου. Τις φωτογραφίες αυτές θα τις χρησιμοποιήσουν αργότερα στη διαμόρφωση του λεξικού τους.

Μετά τα διδακτικά σενάρια που προηγήθηκαν, αναμένεται οι μαθητές να μη συναντήσουν ιδιαίτερες δυσκολίες, αφού θα πρέπει μέχρι αυτού του σημείου να έχουν εξοικειωθεί αρκετά με τις διαδικασίες της αντιγραφής και επικόλλησης, της αποθήκευσης αρχείου, της δημιουργίας φακέλου. Παρόλα αυτά κι επειδή η δραστηριότητα είναι σύνθετη και μπορεί να θεωρηθεί απαιτητική για μαθητές της Α΄ τάξης ή η δυναμική του τμήματος να μην την επιτρέπει, εναλλακτικά μπορεί να πραγματοποιηθεί 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. Θα μπορούσε, επίσης, να παραλειφθεί η δραστηριότητα της μετάφρασης και της αναζήτησης των φωτογραφιών, εάν ο εκπαιδευτικός επιλέξει να έχει προαποθηκεύσει στους φακέλους των μαθητικών ομάδων τις φωτογραφίες των πλοίων που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές στο λεξικό τους.

9η & 10η διδακτικές ώρες (Εργασία σε ομάδες - εργασία στην ολομέλεια)

Στην τελευταία διδακτική παρέμβαση του σεναρίου στόχος είναι η αξιοποίηση όλων των πληροφοριών που έχουν επεξεργαστεί οι μαθητές για τη δημιουργία του θεματικού λεξικού με τα είδη και τις κατηγορίες των πλοίων.

Οι μαθητές εργάζονται στις ομάδες τους μπροστά από τους Η/Υ. Ανοίγουν με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και του [Φύλλου δραστηριοτήτων Δ΄](#) το αρχείο παρουσίασης «Το Λεξικό μας» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) από τους φακέλους των ομάδων τους. Στις διαφάνειες του λογισμικού παρουσίασης έχει



διαμορφωθεί το πλαίσιο εκείνο πάνω στο οποίο οι μαθητικές ομάδες θα «χτίσουν» το λεξικό τους.

Στην πρώτη σελίδα (διαφάνεια) του λεξικού αναγράφεται το όνομα του λεξικού και η θεματική του, που μπορεί να συζητηθεί με τους μαθητές. Σε αυτήν τη σελίδα οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν και το όνομα της μαθητικής τους ομάδας και να δώσουν έτσι μια πιο προσωπική μορφή στην εργασία τους. Στη δεύτερη διαφάνεια έχει διαμορφωθεί το ηλεκτρονικό αλφαβητικό ευρετήριο του λεξικού. Ο τρόπος χρήσης του και η χρησιμότητά του συζητείται με τους μαθητές. Σύγκριση μπορεί να γίνει μεταξύ του συγκεκριμένου τρόπου αναζήτησης μιας λέξης και της αναζήτησης σε ένα παραδοσιακό λεξικό. Σημειώνεται ότι στο ημιδομημένο λεξικό, στο οποίο εργάζονται οι μαθητικές ομάδες, έχουν πραγματοποιηθεί οι υπερσυνδέσεις των γραμμάτων του ευρετηρίου με τις κατάλληλες διαφάνειες. Στην περίπτωση που ο εκπαιδευτικός θέλει να διδάξει στους μαθητές του την έννοια της υπερσύνδεσης, το λεξικό προσφέρει αυτή τη δυνατότητα. Αρκεί ο εκπαιδευτικός να καταργήσει τις υπάρχουσες υπερσυνδέσεις και να καθοδηγήσει τις μαθητικές ομάδες να τις δημιουργήσουν.

Στις υπόλοιπες διαφάνειες του λεξικού (24 διαφάνειες, όσα και τα γράμματα του ελληνικού αλφάβητου) υπάρχει (πάνω αριστερά) το γράμμα από το οποίο αρχίζει η λέξη που θα προστεθεί στο λεξικό, ένα πλαίσιο κειμένου (αριστερά), στο οποίο θα γράφεται το ερμήνευμα της λέξης και το άρθρο (με τον τρόπο που παρατίθεται στο έντυπο λεξικό) και ένα πλαίσιο (δεξιά), στο οποίο θα αναγράφεται η λέξη και θα εισάγεται η εικονιστική αναπαράστασή της.

Είναι ευνόητο ότι η συγκεκριμένη διάταξη είναι ενδεικτική και δεν είναι απαραίτητο να ακολουθηθεί από όλους τους μαθητές ή όλες τις ομάδες. Οι μαθητές μπορούν να πειραματιστούν χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του λογισμικού και να παρέμβουν στη διάταξη των διαφανειών, στο φόντο, στις γραμματοσειρές κλπ.

Οι μαθητές εισάγουν στο λεξικό τις λέξεις που ανήκουν στη θεματική του λεξικού τους και έχουν συλλέξει κατά τις προηγούμενες δραστηριότητες. Τις



τοποθετούν αλφαβητικά ακολουθώντας την αλφαβητική διάταξη του λεξικού. Στην περίπτωση που δύο λέξεις που επιθυμούν να εισαγάγουν αρχίζουν από το ίδιο γράμμα (βάρκα-βυθοκόρος, κανό-κρουαζιερόπλοιο), ακολουθούν την απόλυτη αλφαβητική σειρά προσθέτοντας με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού επιπλέον διαφάνειες για το γράμμα που χρειάζεται. Χρησιμοποιούν το κουμπί «Εισαγωγή εικόνας από αρχείο», για να τοποθετήσουν στο πλαίσιο τη φωτογραφία που έχουν επιλέξει για να αναπαραστήσουν τη λέξη και έχουν αποθηκεύσει σε φάκελο, και γράφουν ή επικολλούν το ερμηνεύμα της λέξης που παρουσιάζουν. Ήδη οι μαθητές στο ηλεκτρονικό ή παραδοσιακό σημειωματάριό τους έχουν καταγράψει τις λέξεις και τα ερμηνεύματά τους κατά τη διερεύνηση που έχει προηγηθεί. Τώρα μπορούν να αξιοποιήσουν αυτήν την εργασία και απλώς να αντιγράψουν (πληκτρολογώντας ή επικολλώντας) τους ορισμούς των λέξεων που έχουν δώσει.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄


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



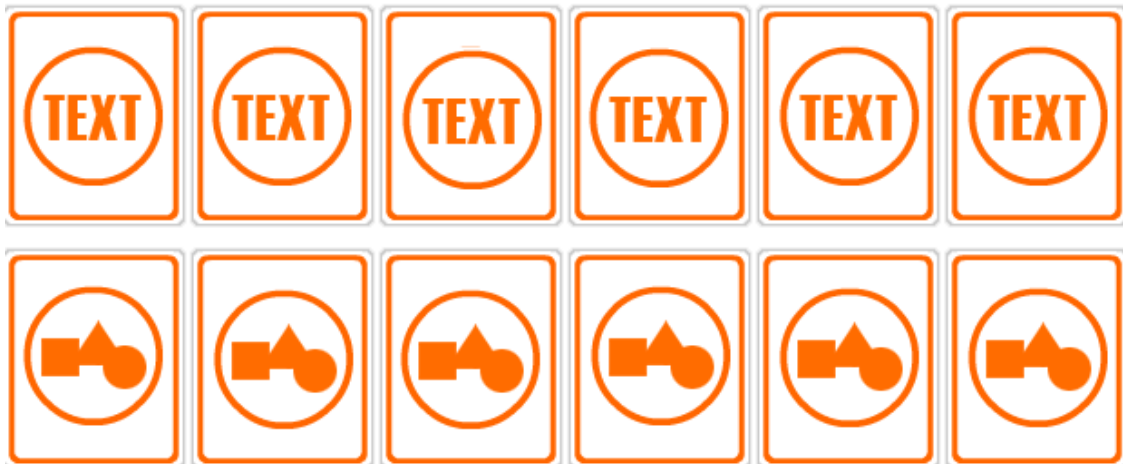
Ανοίξτε [εδώ](#) το ηλεκτρονικό λεξικό.

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

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Ανοίξτε από την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας το λογισμικό Memory Game Maker. 

Χρησιμοποιήστε τις εικόνες του φακέλου με το όνομα «**Εικόνες πλεούμενων**» και τα ονόματα των πλοίων που απεικονίζουν για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι μνήμης με 6 ζευγάρια καρτών.



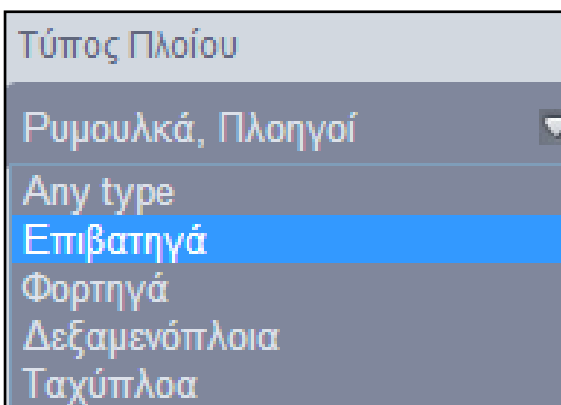
Αναζητήστε στο ηλεκτρονικό [λεξικό](#) τους ορισμούς για τα πλοία και τα πλεούμενα που χρησιμοποιήσατε στο παιχνίδι σας.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄

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

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 Δ΄

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

Δημιουργήστε το δικό σας θεματικό λεξικό με τα πλοία και τα πλεύμενα 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 δραστηριότητες 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.

Ζ. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το διδακτικό σενάριο αναμένεται να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών καθώς σχεδιάστηκε, για να εφαρμοστεί μέσα σε ένα διερευνητικό περιβάλλον, όπου οι μαθητές καθοδηγούνται να αναζητήσουν τις πηγές τους, να τις επεξεργαστούν και να τις αξιοποιήσουν, προκειμένου να δημιουργήσουν το δικό τους λεξικό. Πέρα από την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, που εξασφαλίζεται μέσα από τις συμμετοχικές και εποικοδομιστικές διδακτικές πρακτικές που ακολουθούνται, η ίδια η θεματική του λεξικού μπορεί να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών, αφού τα καράβια αποτελούν δημοφιλή παιχνίδια για τα παιδιά. Οι δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί με εργαλεία των νέων τεχνολογιών θεωρείται ότι ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των μικρών μαθητών και είναι κατάλληλες για να τους εξοικειώσουν με νέους γραμματισμούς.

Θετικά αναμένεται να λειτουργήσει το ότι οι μαθητές έχουν ήδη εξοικειωθεί με ομαδικές δραστηριότητες που έχουν προηγηθεί της εφαρμογής του σεναρίου. Επίσης, η διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής στο βασικό ή στο ολοήμερο πρόγραμμα, η διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στην Α΄ τάξη των Δημοτικών Σχολείων με Ενιαίο Αναμορφωμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΕΑΕΠ) και η συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς που διδάσκουν τα παραπάνω διδακτικά



αντικείμενα μπορούν να συμβάλουν στην εξοικείωση των μαθητών με εργαλεία και λειτουργίες του Η/Υ και να οδηγήσουν στην ταχύτερη διεκπεραίωση δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου.

Τα φύλλα δραστηριοτήτων δίνονται στις μαθητικές ομάδες και οι οδηγίες που περιλαμβάνονται σε αυτά είναι δυνατόν να αναγνωστούν από τον εκπαιδευτικό, ο οποίος θα δώσει και τις απαραίτητες διευκρινίσεις στους μαθητές. Ειδικά στην Α΄ τάξη ο γραπτός λόγος, πέρα από τη σύνδεσή του με την ανάγνωση, είναι σημαντικό να συνδεθεί με τον προφορικό λόγο. Οι δραστηριότητες συσχετισμού προφορικού και γραπτού λόγου καλό είναι να προκύπτουν μέσα από πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης. Σε κάθε περίπτωση τα φύλλα εργασίας εξοικειώνουν τους μαθητές με τον ρόλο που επιτελούν, αλλά επιπλέον χρησιμεύουν και ως σύντομος οδηγός του σεναρίου για τον εκπαιδευτικό.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Cavoura Th., Tsaganou G., Koutra D., Telelis J., Grigoriadou M., Samarakou M., Solomonidou C., Papadopoulou K. 2000. Design Methodology of History and Art Educational Software Supported by a Data Base of Historical Sources and Instructional Scenarios, *Proceedings of 2nd Hellenic Conference, The technologies of Information and Communication in Education*, Patras, Greece, 341-351.

Eggen, P. & D. Kauchak. 1992. *Educational psychology: classroom connections*. Merrill (New York).

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

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

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



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στο φάκελο με τα συνοδευτικά αρχεία του σεναρίου συμπεριλαμβάνονται:

τα αρχεία:

- «Το μπαούλο του θείου Παύλου», αρχείο παρουσίασης
- «Το Λεξικό μας», αρχείο παρουσίασης

και ο υποφάκελος:

- «Εικόνες πλεούμενων»