



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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Ε΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Δρόμοι παιχνιδιού»**

**ΣΩΤΗΡΙΑ ΣΑΜΑΡΑ**



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



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Δρόμοι παιχνιδιού

### ***Δημιουργός***

Σωτηρία Σαμαρά

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***(Προτεινόμενη) Τάξη***

Ε΄ Δημοτικού

### ***Χρονολογία***

Ιούλιος 2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

«Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα 2: *Η ζωή στην πόλη*, σ. 24, δραστηριότητα 1 και τεύχος β΄, ενότητα 11: *Παιχνίδι, παιχνίδια, παιχνίδια*

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Χρονική διάρκεια***

8 διδακτικές ώρες

### ***Χώρος***

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

### ***Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή***

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η προηγούμενη επαφή των παιδιών με το κειμενικό είδος της αφίσας. Επίσης, προϋπόθεση αποτελεί η προσέγγιση από την πλευρά τους της δομής του κειμενικού τύπου του επιχειρήματος



αλλά και η ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας αυτής γνώσης τους από τον/την εκπαιδευτικό. Επιπλέον, προϋπόθεση αποτελεί η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που ενισχύουν τη χειραφέτηση του παιδιού μέσω της ενεργητικής μάθησης, που αναπτύσσουν το δικαίωμά του να παίρνει μέρος στις διαδικασίες διαμόρφωσης της πόλης που κατοικεί, που αναπτύσσουν επίσης την αυτοπεποίθησή του για τις ιδέες που διαθέτει σε σχέση με τη βελτίωση του περιβάλλοντος της γειτονιάς του, έτσι ώστε αυτό να ικανοποιεί τις ανάγκες του για παιχνίδι (βλ. και Τσεβρένη 2008), και εν τέλει στοχεύουν στη διαμόρφωση μιας ταυτότητας κριτικού ενεργού πολίτη. Επομένως, και για να υλοποιηθούν οι προαναφερθείσες διδακτικές πρακτικές, προϋπόθεση αποτελεί η επιλογή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και η συνακόλουθη εξοικείωση των συμμετεχόντων στην εκπαιδευτική διαδικασία με αυτή. Άλλωστε, έχει καταδειχτεί ότι ο διάλογος που διενεργείται μεταξύ των μελών των ομάδων και οι διαφορετικές «φωνές» που αντιπαρατίθενται και συγκρούονται κατά τη διάρκειά του συμβάλλουν στην όξυνση και εν τέλει στην αναπτυξιακή εξέλιξη της κριτικής σκέψης (βλ. και Parouliá-Tzelerí 2004: 242-243), νοητική διεργασία απαραίτητη για τη διαμόρφωση της ταυτότητας του κριτικού ενεργού πολίτη.

Ακολούθως, για την υλοποίηση του σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η ύπαρξη εργαστηρίου Πληροφορικής ή ερμάριου με 6 φορητούς Η/Υ, η ύπαρξη βίντεοπροβολέα και η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση του προγράμματος του επεξεργαστή κειμένου. Επιπλέον, προϋπόθεση αποτελεί και η εξοικείωση του/της εκπαιδευτικού με το λογισμικό δημιουργίας δυναμικής αφίσας [glogster.edu](http://glogster.edu), το οποίο διατίθεται για δωρεάν χρήση 30 ημερών και ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει εκ των προτέρων κάνει μία σύνδεση με αυτό, μέσω της οποίας μπορεί να μπαίνει στο αντίστοιχο περιβάλλον για το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Επίσης, για να αναπαραχθεί το βίντεο που είναι ενσωματωμένο στο λογισμικό παρουσίασης πρέπει να είναι εγκατεστημένο στον Η/Υ το λογισμικό [Quik time 7](#). Ακόμη, για τις ανάγκες του μαθήματος, στον Η/Υ κάθε ομάδας είναι απαραίτητο να υπάρχει εγκατεστημένη η εφαρμογή [Google Earth](#).



Ειδικότερα, για το πρόγραμμα [glogster.edu](http://glogster.edu) στον φάκελο με τα συνοδευτικά αρχεία του σεναρίου εμπεριέχεται το αρχείο «[Οδηγίες για το glogster.edu.doc](#)». Εκεί καταγράφονται αναλυτικά τα βήματα για το πώς ο/η εκπαιδευτικός θα δημιουργήσει λογαριασμό για τον/την ίδιο/α και για τις ομάδες του στο συγκεκριμένο πρόγραμμα.

Τέλος, αφού η διδασκαλία γενικά θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο Πληροφορικής ή με τη χρήση ερμάριου με φορητούς Η/Υ, προϋπόθεση αποτελεί ο εκ των προτέρων ενδελεχής έλεγχος από την πλευρά του/της εκπαιδευτικού όλων των σχετικών παραμέτρων (π.χ. ενεργή ανταπόκριση ιστοσελίδων) και η ετοιμότητά του για αντιμετώπιση πιθανών δυσκολιών με εναλλακτικές λύσεις, ώστε εν τέλει να υλοποιηθούν οι στόχοι του σεναρίου και κατ' επέκταση να ικανοποιηθούν τα παιδιά.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

—

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Στο επίκεντρο του σεναρίου αυτού τίθενται οι ιδέες, οι ανάγκες, τα βιώματα του παιδιού και η διεκδίκηση της ενεργού συμμετοχής του στη μετατροπή οδών της γειτονιάς του σε «δρόμους παιχνιδιού». Επιπλέον, στο επίκεντρο του σεναρίου αυτού τίθεται ο επαναπροσδιορισμός της γνώσης του παιδιού που αφορά στον κειμενικό τύπο του επιχειρήματος και η ενίσχυσή της με τη γνώση που εστιάζει στη συνοχή (χρήση δεικτών συνοχής που δηλώνουν αντιπαράθεση, πιθανότητα, που συνδέουν, αιτιολογούν, συμπεραίνουν) του επιχειρηματολογικού του λόγου. Και αυτό, γιατί κρίνεται ότι η ικανοποιητική εξοικείωσή του και η αποτελεσματική εκ μέρους του χρήση αυτού του «ισχυρού» αλλά απαιτητικού κειμενικού είδους είναι ένας από τους



παράγοντες που είναι δυνατόν να ενδυναμώσει την αυτοπεποίθησή του ότι μπορεί να δράσει και να συμβάλει στην επιθυμητή αλλαγή.

Καταρχήν τα παιδιά παρατηρούν εικόνες και πολυτροπικά κείμενα που τα βοηθούν να εστιάσουν και να αναδείξουν το πρόβλημα: στις σύγχρονες γειτονιές δεν υπάρχει χώρος για παιχνίδι. Κατόπιν, μέσω γνωστικής σύγκρουσης που διενεργείται από τον/την εκπαιδευτικό, προβληματίζονται αν μπορούν να δράσουν, ώστε να ικανοποιήσουν την πρωταρχική τους ανάγκη για χώρο παιχνιδιού, που υπονομεύεται απροκάλυπτα. Υποβοηθούνται στον προβληματισμό τους αυτόν, καθώς έρχονται σε επαφή μέσω εικόνων με ευρωπαϊκές αλλά και εγχώριες πρακτικές και εμπειρίες. Έπειτα, αναλαμβάνουν δράση με σκοπό να βρουν τρόπο, ώστε να μετατραπεί ένας «δρόμος κατοικίας» της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού».

Αξιοποιώντας ως πηγή πληροφοριών ειδικά διαμορφωμένα αρχεία PowerPoint, καταρχήν, συλλέγουν πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να ενημερωθούν και να σχηματίσουν ισχυρή άποψη για το πώς είναι δυνατόν να αλλάξουν την κατάσταση στη γειτονιά τους. Κατόπιν, μέσα από ένα παιχνίδι ρόλων -παιδιά που διεκδικούν/ενήλικες κάτοικοι του δρόμου που αντιδρούν- επινοούν επιχειρήματα υπέρ της δράσης τους (παιδιά) ή προβάλλουν αντιρρήσεις/προβλήματα που την αναιρούν (ενήλικες κάτοικοι του δρόμου). Για τη συμμετοχή τους σε αυτό το παιχνίδι προετοιμάζονται γραπτά, αξιοποιώντας το εργαλείο του επεξεργαστή κειμένου. Κατά την αντιπαράθεση επιδιώκεται συστηματικά η κειμενική ανάπτυξη του επιχειρηματολογικού τους λόγου (δομή και γραμματική). Ακόμη, μέσα από την αντιπαράθεση κωδικοποιούνται και σταδιακά καταγράφονται τα κριτήρια που συνηγορούν στην επιλογή ενός δρόμου ως «δρόμου παιχνιδιού». Στη συνέχεια, μέσω της εφαρμογής [Google Earth](#), επιλέγουν με βάση τα διαμορφωμένα πλέον κριτήρια έναν δρόμο της γειτονιάς τους και μέσω του λογισμικού [glogster.edu](#) δημιουργούν μια ψηφιακή αφίσα για το πώς φαντάζονται τη μετατροπή του δρόμου της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού», ώστε να ικανοποιούνται οι ανάγκες τους. Η ανάρτηση της αφίσας στον δικτυακό τόπο του σχολείου τους δημοσιοποιεί τη δράση τους.



Τέλος, ετοιμάζουν μια επιστολή στον Δήμαρχο, εξασκούνται εκ νέου στον επιχειρηματολογικό λόγο αλλά και στη χρήση κειμενικών δεικτών που διασφαλίζουν τη συνοχή του. Η δράση τους εκ νέου δημοσιοποιείται. Οι παιδικές τους ιδέες τοποθετούνται στο επίκεντρο και αναδεικνύονται. Το μάθημα τελειώνει με την αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της επιστολής στον Δήμαρχο. Σε αυτή συμπεριλαμβάνεται και ενεργός υπερδεσμός με τον δικτυακό τόπο του σχολείου όπου είναι αναρτημένη η αφίσα τους.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Αφορμή για τη σύλληψη του παρόντος σεναρίου αποτέλεσε η συμμετοχή του σχολείου μας [σε μια δράση](#) η οποία διενεργήθηκε στον χώρο του κατά τις απογευματινές ώρες τον Μάιο του 2012. Ειδικότερα, η συμμετοχή αφορούσε στην κινητοποίηση των παιδιών της Ε΄ και της ΣΤ΄ τάξης, που διαμόρφωσαν τις δικές τους προτάσεις για τον σχεδιασμό μιας πιο βιώσιμης πόλης με δρόμους φιλικούς προς τα ίδια, που αποτελούν και μία από τις ομάδες των «ευάλωτων» χρηστών. Η συμμετοχή αυτή συνέβαλε στη συνειδητοποίηση της ανάγκης που έχουν τα παιδιά να νιώσουν την πόλη τους φιλική και φιλόξενη για τα ίδια. Η ανάγκη τους αυτή πρόσφατα έχει ενισχυθεί εξαιτίας της σύγχρονης οικονομικής κρίσης: η τελευταία αποτελεί μια βασική αιτία για παρατεταμένη παραμονή τους στη γειτονιά ακόμη και στη διάρκεια των καλοκαιρινών μηνών.

Μέσω των δραστηριοτήτων του παρόντος σεναρίου γίνεται προσπάθεια να χειραφετηθούν τα παιδιά, ώστε να αναλάβουν μεγαλύτερη ευθύνη για τη δημιουργία μιας κοινωνίας διαφορετικής από αυτή που τα περιβάλλει και εστιάζεται το ενδιαφέρον και η προσπάθειά τους για αλλαγή σε έναν ιδιαίτερα κοινωνικοποιητικό χώρο γι' αυτά, τη γειτονιά τους. Αξιοποιούνται, επομένως, στοιχεία ενός προγράμματος Κριτικού Γραμματισμού σύμφωνα με τον οποίο η εκπαίδευση θα



πρέπει να δημιουργεί πολίτες με κριτικό πνεύμα που μπορούν να παρεμβαίνουν και να διαμορφώνουν την κοινωνία (Χατζησαββίδης 2010).

Στη βιβλιογραφία η ικανότητα των παιδιών να συμμετέχουν στον αστικό σχεδιασμό είναι τεκμηριωμένη. Τα οφέλη δε που προκύπτουν από τη διεξαγωγή διαδικασιών συμμετοχής είναι πολλά: η συμμετοχή τους συνιστά απαραίτητη προϋπόθεση για έναν κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό, συμβάλλει στο να αγαπήσουν τη γειτονιά τους και να νοιάζονται γι' αυτή, και εξασφαλίζει στις τοπικές αρχές σημαντικές πληροφορίες (Τσεβρένη 2008).

Επιπλέον, στο παρόν σενάριο αξιοποιείται η κειμενοκεντρική προσέγγιση, αφού τα παιδιά ξαναθυμούνται και χρησιμοποιούν ενσυνείδητα τη δομή και τη γραμματική του επιχειρηματολογικού τύπου κειμένου. Επίσης, ενισχύουν την κειμενική γνώση που αφορά στη συνοχή και συνεκτικότητα του επιχειρηματολογικού τους λόγου, αφού επιδιώκεται να χρησιμοποιήσουν ενσυνείδητα τους σχετικούς κειμενικούς δείκτες. Όσον αφορά στη γραμματική, τα παιδιά οικειοποιούνται τη γραμματική κατηγορία «αιτιολογικές προτάσεις». Ο εκπαιδευτικός όμως λόγος δεν εστιάζει μόνο στη μετάδοση και διανομή της συγκεκριμένης ουδέτερης γραμματικής πληροφορίας που αφορά στο είδος της εξαρτημένης πρότασης. Η διδακτική πρακτική εστιάζει στην ανάδειξη της λειτουργίας των αιτιολογικών προτάσεων: με την αποτελεσματική χρήση των τελευταίων στο παρόν συγκείμενο αναδεικνύονται οι αξιολογικές κρίσεις των παιδιών και ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους. Ακόμη, από την αποτελεσματική τους χρήση εξαρτάται, εν μέρει, και η διάσταση της ισότιμης ή μη συμμετοχής τους σε έναν κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό για τη γειτονιά τους. Η ισχυρή τεκμηρίωση προσδίδει βαρύτητα στην άποψή τους.

Ακόμη, στο παρόν σενάριο αξιοποιούνται στοιχεία της επικοινωνιακής προσέγγισης, αφού τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι ρόλων και προτίθενται να δημοσιεύσουν τις προτάσεις τους. Η εμπλοκή τους στο παιχνίδι ρόλων, σύμφωνα με την άποψη του Bakhtin, ενισχύει την ελεύθερη συνομιλιακή τους δραστηριότητα και





αυτή ως οικεία δομή σε αυτά χρησιμοποιείται, για να ασκηθούν στο προφορικό επιχείρημα (στο Ellis & Rogoff 1986: 315).

Όσον αφορά στη μεθοδολογία και στο γενικότερο παιδαγωγικό πλαίσιο που στηρίζεται το σενάριο, στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας βρίσκεται το παιδί (Ν.Π.Π.Σ 2011: 16), επειδή επιδιώκεται να αναδειχθούν οι ιδέες του, οι απόψεις του, τα βιώματά του και οι ανάγκες του στον κατεξοχόν κοινωνικοποιητικό χώρο, τη γειτονιά του. Για τον σκοπό αυτό επιλέγεται η ενεργητική και κριτική διερευνητική μάθηση.

#### **Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ**

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους ότι μπορούν να διεκδικούν τη συμμετοχή τους στον διάλογο για τη διαμόρφωση του περιβάλλοντος στο οποίο κινούνται καθημερινά
- να οικειοποιηθούν ως στάση ζωής την κριτική διερεύνηση του προβλήματος της έλλειψης χώρου για παιχνίδι στη γειτονιά τους
- να διερευνήσουν συνεργατικά το πρόβλημα για να το επιλύσουν
- να αναπτύξουν το αίσθημα της φροντίδας για τη γειτονιά τους
- να στείλουν ξεκάθαρο το μήνυμά τους στους ενήλικες ότι έχουν ανάγκη να νιώσουν τη γειτονιά τους φιλόξενη και να την αγαπήσουν ώστε να νοιάζονται γι' αυτή

##### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να ξαναθυμηθούν τη δομή του επιχειρηματολογικού κειμένου



- να ασκηθούν στην οργάνωση της επιχειρηματολογίας τους, στην προσεκτική επιλογή των επιχειρημάτων τους ή στην ανασκευή των επιχειρημάτων/αντιρρήσεων του/της συνομιλητή/τριας τους
- να εμβλαπτιστούν στο προφορικό επίχειρημα και να βιώσουν την κατάσταση αντίρρηση/αντίκρουση υποδύμενα ρόλους
- να εξασκηθούν στο να συνοικοδομούν αποτελεσματικά το γραπτό ή προφορικό επιχειρηματολογικό τους κείμενο ως γλωσσική και νοηματική δομή
- να ενισχύσουν τη γνώση τους όσον αφορά στις λεξιλογικές και γραμματικές επιλογές που συνιστούν μηχανισμούς συνοχής και συνεκτικότητας στον επιχειρηματολογικό τους λόγο
- να εξασκηθούν στο να συντάσσουν μια επιστολή σε επίσημο ύφος
- να συνειδητοποιήσουν πώς αξιοποιείται στην επιστολή ο επιχειρηματολογικός τους λόγος
- να συνειδητοποιήσουν την αξία της αποτελεσματικής χρήσης του λόγου, όταν διεκδικούν κάτι

### **Γραμματισμοί**

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να επισκέπτονται ιστοσελίδες
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του λογισμικού του επεξεργαστή κειμένου, ειδικότερα να συντάσσουν από κοινού ως ομάδα κείμενο, να εισάγουν κουκίδες, αρίθμηση
- να εξοικειωθούν με την εναλλαγή παραθύρων στο λειτουργικό σύστημα των Windows
- να εξοικειωθούν με τη χρήση ψηφιακού χάρτη: να μεταβαίνουν σε έναν δρόμο, να τοποθετούν σήμανση, να μετρούν την απόστασή του, να καταχωρούν κείμενο



- να εξοικειωθούν με την πλοήγηση σε λογισμικό παρουσιάσεων
- να μπορούν να επισκέπτονται ενεργούς υπερδεσμούς
- να εξοικειωθούν με την «ανάγνωση» πολυτροπικών κειμένων
- να εξοικειωθούν με το λογισμικό δημιουργίας δυναμικής αφίσας
- να μάθουν να εισάγουν υπερσύνδεση στο ψηφιακό τους κείμενο
- να έχουν μια πρώτη γνωριμία με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο

### *Διδακτικές πρακτικές*

Στο παρόν σενάριο επιδιώκεται να ενισχυθεί η κειμενική γνώση των παιδιών της Ε΄ Δημοτικού που αφορά στη χρήση αποτελεσματικού επιχειρηματολογικού λόγου μέσω της πρακτικής της υπόδυσης ρόλων. Επίσης, επιδιώκεται να ενισχυθεί τόσο η αυτοπεποίθησή τους ότι έχουν δικαίωμα στη συμμετοχή για τη διαμόρφωση του χώρου της γειτονιάς τους όσο και η απόκτηση από την πλευρά τους της στάσης ενός πιο κριτικού και σε εγρήγορση πολίτη μέσω διδακτικών πρακτικών που δημιουργούν πλαίσιο δράσης. Ακόμη, στη διδακτική αυτή πρόταση στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας βρίσκεται το παιδί μέσω πρακτικών που αναδεικνύουν τις ιδέες του, τα βιώματα και τις ανάγκες του. Οι πρακτικές αυτές περιγράφονται πιο αναλυτικά στο υποκεφάλαιο της διδακτικής πορείας.

### **Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ**

#### *Αφετηρία*

Αφορμή για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου μπορεί να αποτελέσει η νοσταλγία για ξέγνοιαστα παιχνίδια σε δρόμους και αλάνες χωρίς φασαρία και αυτοκίνητα, που διατυπώνεται από τους συγγραφείς τόσο στο κείμενο «Η γειτονιά της πόλης» της 2<sup>ης</sup> ενότητας με τίτλο [Η ζωή στην πόλη](#), όσο και στο κείμενο «Παραδοσιακά παιχνίδια» της 11<sup>ης</sup> ενότητας με τίτλο [Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια](#). του βιβλίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού». Κι ενώ η ανάγκη για ξέγνοιαστο και ασφαλές παιχνίδι παραμένει διαχρονική, το σημερινό αστικό περιβάλλον την υπονομεύει



απροκάλυπτα. Η διαμαρτυρία που προκαλεί αυτή η υπονόμηση είναι κάτι που με την πρώτη ευκαιρία δηλώνεται ξεκάθαρα από τα παιδιά και η δήλωση αυτή αποτελεί πλέον κοινό τόπο. Η παρούσα διδακτική πρόταση δεν αρκείται μόνο στη διαπίστωση της υπονόμησης, αλλά δοκιμάζει να ενδυναμώσει τη στάση του παιδιού ότι μπορεί να διεκδικεί τη συμμετοχή που του ανήκει στη διαμόρφωση ενός από τα περιβάλλοντα που κινείται καθημερινά, της γειτονιάς του.

### ***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Όπως και προηγουμένως αναφέρθηκε, το θέμα «παιχνίδια και γειτονιά» θίγεται και στη 2<sup>η</sup> και στην 4<sup>η</sup> ενότητα του σχολικού εγχειριδίου «Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού». Επιπλέον, το κειμενικό είδος του επιχειρήματος που απασχολεί το συγκεκριμένο σενάριο γίνεται αντικείμενο συστηματικής διδασκαλίας, ιδιαίτερα στα σχολικά εγχειρίδια της Ε΄ και της Στ΄ Δημοτικού. Ειδικότερα, τα παιδιά καλούνται συχνά να εκφράσουν την άποψή τους πάνω σε ένα θέμα μέσα από διάφορες δραστηριότητες του γλωσσικού εγχειριδίου της Ε΄ Δημοτικού (π.χ. 2<sup>η</sup> ενότητα «Η ζωή στην πόλη», τετράδιο εργασιών, σ. 27, δραστηριότητα 8).

Επιπλέον, στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Γλώσσας και της Λογοτεχνίας (Ν.Α.Π. 2011) μία από τις θεματικές ενότητες που προτείνεται να γίνουν αντικείμενο διαπραγμάτευσης και διδασκαλίας είναι «Η φύση και το περιβάλλον» ([Ν.Α.Π. 2011: 13-14](#)) και ένας από τους τύπους κειμένου που προσεγγίζεται είναι η επιχειρηματολογία. Μεταξύ πολλών άλλων ως σημαντικοί στόχοι αναδεικνύονται το να μαθαίνουν τα παιδιά να κρίνουν, να επικυρώνουν ή να αμφισβητούν θέσεις και απόψεις, πάντοτε με επιχειρήματα, αλλά και να κατανοούν ότι οι παραπάνω λειτουργίες πραγματοποιούνται σε πραγματικές συνθήκες, περιέχουν προσωπικά βιώματα και ανάγκες, χρησιμοποιούνται συνδυαστικά και ανάλογα με τις επικοινωνιακές περιστάσεις ([Ν.Α.Π. 2011: 102](#)). Το παρόν σενάριο με τη θεματική του και τη διερευνητική/ενεργητική μεθοδολογία που ακολουθεί δοκιμάζει την υλοποίηση και των παραπάνω στόχων.



### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Στο παρόν διδακτικό σενάριο αξιοποιείται το λογισμικό παρουσιάσεων (PowerPoint), προκειμένου να επιδειχθούν στα παιδιά επιλεγμένες φωτογραφίες είτε για να προβληματιστούν ως προς τα εικονιζόμενα είτε για να τις διερευνήσουν με στόχο τη συγκέντρωση πληροφοριών. Η παραπάνω εστιασμένη χρήση δημιουργεί τη δυνατότητα παρουσίασης πολλαπλών φωτογραφιών αντλημένων από ποικίλες πηγές, που σε κάθε περίπτωση δε θα ήταν εύκολα προσβάσιμες και προσπελάσιμες από τα παιδιά. Παράλληλα, είναι κοινή η πεποίθηση της δυναμικής της φωτογραφίας στην αποκωδικοποίηση ενός μηνύματος. Έτσι, με τη χρήση του εν λόγω λογισμικού διασφαλίζεται μια λειτουργικότερη και πληρέστερη διεξαγωγή του μαθήματος. Επιπλέον, χρησιμοποιείται ο επεξεργαστής κειμένου, ο οποίος διασφαλίζει και διευκολύνει την από κοινού επεξεργασία του παραγόμενου κειμένου.

Ακόμη, στη διδακτική αυτή πρόταση αξιοποιείται η εφαρμογή [Google Earth](#), που συμβάλλει με εργονομικό και μη χρονοβόρο τρόπο στο να αποκτήσουν τα παιδιά πιο εποπτική αντίληψη των δρόμων της γειτονιάς τους και να επιλέξουν τον καταλληλότερο σύμφωνα με τα κριτήρια που οικοδομούνται κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Τέλος, η δημιουργία μιας δυναμικής αφίσας με την αξιοποίηση του σχετικού λογισμικού [Glogster](#) δημιουργεί τη δυνατότητα για δημοσιοποίηση της μαθητικής δραστηριοποίησης. Άλλωστε, η αφίσα ως κειμενικό είδος υποστηρίζει τη δημοσιοποίηση. Προς την ίδια κατεύθυνση λειτουργεί και η αξιοποίηση του περιβάλλοντος του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για την αποστολή επιστολής στον Δήμαρχο.

### ***Κείμενα***

#### ***Ιστοσελίδες***

***Ψηφιακό Σχολείο [Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, ενότητα 2: «Η ζωή στην πόλη» και ενότητα 11 «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια»](#)***



Ψηφιακό Σχολείο [«Γραμματική Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού»](#)

Νάτσινας, Θ. «Οδοί κατοικίας – οδοί παιχνιδιού. Ο δρόμος ως κοινωνικός χώρος».

«[Όταν ένας δρόμος μετατρέπεται σε «χώρο παιχνιδιού»](#) από την ψηφιακή εφημερίδα

Ψηφιακή εφημερίδα Newsbeast.gr

«[Πεζόδρομος οδού Αγ. Σοφίας: διεκδικώντας τον δημόσιο χώρο](#)», από το <http://ecology-salonika.org/>

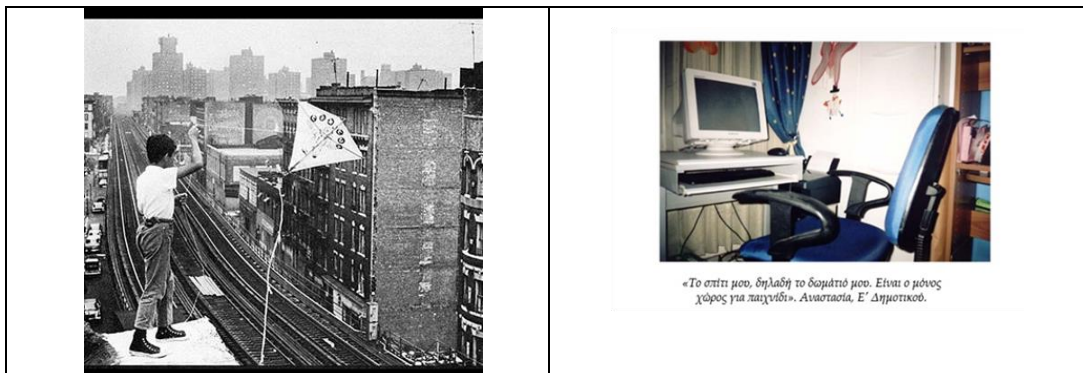
Βίντεο

[Παλιά παιδικά παιχνίδια](#) (απόσπασμα, διάρκειας 1 λεπτού)

*Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

*1η και 2η διδακτικές ώρες (ολομέλεια)*

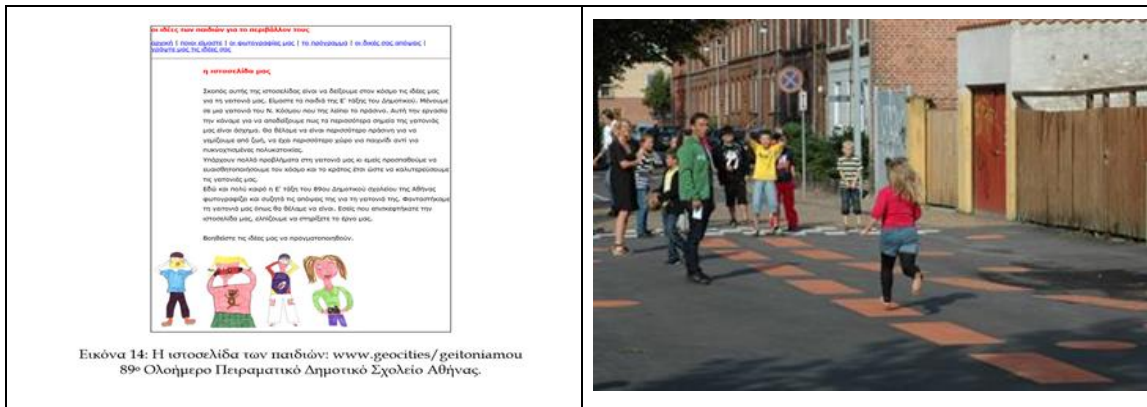
Στην αρχή του μαθήματος ο/η εκπαιδευτικός διανέμει στα παιδιά το [«Φύλλο εργασίας 1»](#) και αξιοποιώντας το αρχείο «χωρίς λόγια.ppt» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού), που έχει την επιφάνεια εργασίας του Η/Υ της τάξης, προβάλλει σταδιακά στην ολομέλεια της τάξης εικόνες που υποδηλώνουν την απουσία χώρων παιχνιδιού στα διάφορα αστικά κέντρα αλλά και ένα απόσπασμα από βίντεο.



Παρακινεί τα παιδιά να τα παρατηρήσουν όλα προσεκτικά, να αποκωδικοποιήσουν το μήνυμά τους και να απαντήσουν προφορικά στην πρώτη ερώτηση του [1ου φύλλου εργασίας](#) τους: «Ποια από τις εικόνες σας εντυπωσιάζει περισσότερο και γιατί;». Ενθαρρύνει τη συζήτηση και την κατάθεση απόψεων και



εμπειριών. Στη συνέχεια προκαλεί στους μαθητές και στις μαθήτριες γνωστική σύγκρουση με την εξής παρατήρηση/ερώτημά του/της; «*Νομίζω ότι σήμερα για τα περισσότερα παιδιά που ζείτε στην πόλη δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου χώρος για να παίξετε ούτε υπάρχει όμως και κανένας απολύτως τρόπος για να μπορέσετε να παίξετε ανενόχλητα έστω στους δρόμους, όπως παλιά..., όπως είδαμε στο βιντεάκι... Τι λέτε; Συμφωνείτε; Διαφωνείτε*». Επαναλαμβάνει την παρατήρηση-ερώτηση δυο τρεις φορές με έμφαση στο δεύτερο μέρος της και περιμένει τις αντιδράσεις τους. Αναμένει μήπως έχουν να καταθέσουν κάποια διαφορετική άποψη, κάποιο σχετικό άκουσμα ή εμπειρία, αν συμφωνούν, αν διαφωνούν. Ενεργοποιεί ουσιαστικά την προϋπάρχουσα γνώση τους. Αξιοποιεί κατάλληλα τις απαντήσεις τους. Στη συνέχεια, προβάλλει στην ολομέλεια της τάξης μία νέα παρουσίαση με τίτλο «...για σκέψου...ppt» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού), χωρίς να δηλώσει το περιεχόμενό της. Μπροστά στα παιδιά παρουσιάζονται αστικές οδοί οι οποίες έχουν μετατραπεί σε δρόμους παιχνιδιού.



Εικόνα 14: Η 10η σελίδα των παιδιών: [www.geocities.com/geitoniama](http://www.geocities.com/geitoniama)  
89ο Ολοήμερο Περιφερειακό Δημοτικό Σχολείο Αθήνας.

Με το πέρας της προβολής τα παιδιά προκαλούνται να αποκωδικοποιήσουν το μήνυμα των εικόνων και ο/η εκπαιδευτικός αξιοποιεί τις νέες συνεισφορές τους, για να συνοικοδομήσουν από κοινού τις προηγούμενες απαντήσεις τους. Αν είχαν καταθέσει κάποια θετική συνεισφορά, με τα ερεθίσματα που τους δίνονται μέσω της παρουσίασης τα βοηθάει να την επεκτείνουν, αν όχι, δοκιμάζουν να «αναγνώσουν» τις εικόνες. Κατόπιν, προκειμένου να ανιχνευθεί η αυτοπεποίθησή τους με στόχο να ενεργοποιηθεί, παροτρύνονται να διαβάσουν τα εξής ερωτήματα που είναι γραμμένα



στο [Φύλλο εργασίας 1](#) (που τους διανεμήθηκε στην αρχή του μαθήματος) και να τα απαντήσει το καθένα γραπτά:

- Νιώθετε ότι μπορείτε να κάνετε *εσείς* κάτι, για να αλλάξει η χρήση κάποιων δρόμων στη γειτονιά σας, ώστε να μετατραπούν σε δρόμους στους οποίους να μπορείτε να παίζετε;
- Πιστεύετε ότι οι ιδέες σας για τους δρόμους της γειτονιάς σας είναι σημαντικές και αξίζει να τις ακούσει και να τις προσέξει κανείς;

Οι απαντήσεις τους ανακοινώνονται στην ολομέλεια και γίνονται αντικείμενο διαπραγμάτευσης και συζήτησης. Η κατάληξη αυτής της συζήτησης είναι η εμπλοκή των παιδιών σε μια δράση, ώστε να διεκδικήσουν με τις προτάσεις τους τρόπο συμμετοχής στον σχεδιασμό «δρόμων παιχνιδιού» σε αυτόν τον πολύ οικείο χώρο στον οποίο κινούνται καθημερινά, στη γειτονιά τους. Αυτή χρειάζεται να γίνει φιλόξενη πρωτίστως γι' αυτά και να ικανοποιεί τις ανάγκες τους. Επιπλέον, ο/η εκπαιδευτικός επιδιώκοντας να ενισχύσει την αυτοπεποίθησή τους τονίζει στα παιδιά ότι ένα σημαντικό στοιχείο για να είναι αποτελεσματική η δράση τους είναι να πιστέψουν σε αυτή. Ένα άλλο εξίσου σημαντικό στοιχείο είναι να αποκτήσουν σαφή άποψη πάνω στο θέμα των δρόμων οι οποίοι σε μια γειτονιά ενδείκνυνται για να μετατραπούν σε «δρόμους παιχνιδιού». Επομένως, πρέπει να διερευνήσουν το θέμα που τα απασχολεί με στόχο να συλλέξουν πληροφορίες. Αυτές θα τις αξιοποιήσουν, πρώτα για να διαμορφώσουν άποψη και ύστερα για να είναι σε θέση να την υποστηρίξουν με ισχυρά επιχειρήματα που εύκολα δε θα μπορεί κάποιος/α ενήλικας να τα αποδυναμώσει. Στο σημείο αυτό, ο/η εκπαιδευτικός ενεργοποιεί και επαναπροσδιορίζει την προϋπάρχουσα γνώση των παιδιών για τον κειμενικό τύπο του επιχειρήματος, τη δομή και τη γραμματική του (βλ. και Σαμαρά 2012).

Η αξιολόγηση των παιδιών πραγματοποιείται από την αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων των αρχείων παρουσίασης, από τη συμμετοχή τους στις προφορικές αλληλεπιδράσεις αλλά και από την ανίχνευση της αυτοπεποίθησής τους ή μη ότι μπορούν ή όχι να δράσουν.



3η, 4η και 5η διδακτικές ώρες (εργασία σε ομάδες)

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός εμπλέκει τα παιδιά σε ένα παιχνίδι ρόλων: οι μισές ομάδες έχουν τον ρόλο των παιδιών που διεκδικούν την ισότιμη συμμετοχή τους στη μετατροπή μιας οδού σε δρόμο παιχνιδιού, ενώ οι άλλες μισές είναι οι ενήλικες που έχουν τις κατοικίες τους στους δρόμους της γειτονιάς και αντιδρούν τόσο στην πρόταση όσο και στη διεκδίκηση των παιδιών, αμφισβητώντας και τη δυναμική τους. Προκειμένου οι ομάδες να συλλέξουν πληροφορίες για να ενημερωθούν περισσότερο πάνω στο θέμα που τους απασχολεί, να διαμορφώσουν άποψη και να την υποστηρίξουν με επιχειρήματα, καταρχήν αξιοποιούν τα αρχεία «...για σκέψου Α.rpt» και «...για σκέψου Β...rpt» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού) αντίστοιχα η καθεμιά.



Τα παιδιά μέσω των οδηγιών του [«2ΑΦύλλου εργασίας»](#) και του [«2ΒΦύλλου εργασίας»](#) διερευνούν τα αρχεία. Τις πληροφορίες και τα επιχειρήματά τους τα



καταγράφουν ψηφιακά στα αντίστοιχα φύλλα και η κάθε ομάδα τα επεξεργάζεται από κοινού. Προετοιμάζονται, δηλαδή, καταρχήν γραπτά για τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι ρόλων. Ας σημειωθεί επιπλέον ότι σε καθένα από τα παραπάνω αρχεία παρουσιάσεων η ματιά των παιδιών, μέσω ερωτήσεων, εστιάζεται και σε διαφορετικά στοιχεία, στοιχεία που με ό,τι άλλο εκείνα θα επινοήσουν θα δημιουργήσουν έναν πυρήνα ιδεών για την αντιπαράθεση.

Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τη δημόσια αυτή αντιπαράθεσή τους (στην ολομέλεια της τάξης). Δίνει τον λόγο στα παιδιά που υποδύονται τους ενήλικες/κατοίκους:

- Ενήλικες/κάτοικοι της γειτονιάς: «Πώς σας ήρθε η ιδέα να κλείσετε τους δρόμους, για να παίξετε;...»

Παρακολουθεί την ισχυροποίηση ή την εξασθένηση των επιχειρημάτων και, χωρίς να διακόπτει τη ροή της συζήτησης, κατά διαστήματα, αναδεικνύει γλωσσικά στοιχεία του προφορικού λόγου των παιδιών που αναβαθμίζουν μια απλή συζήτηση σε λόγο επιχειρηματολογικό, π.χ.:

- χρήση στοιχείων δομής (εμένα η γνώμη μου είναι... ή εμείς έχουμε άλλη άποψη ή σημαντικές αντιρρήσεις για τις προτάσεις σας)
- χρήση γραμματικών στοιχείων: α) *αιτιολογικών προτάσεων*, π.χ.: ένας δρόμος από τον οποίο δεν περνάει αστικό λεωφορείο είναι πολύ πιο κατάλληλος, *γιατί* κι εμείς συμφωνούμε ότι δεν είναι δυνατόν να παρεμποδίσουμε και μάλιστα κατ' επανάληψη τις μετακινήσεις των κατοίκων της γειτονιάς μας. β) *αντιθετικών συνδέσμων και επιρρημάτων*: *όμως, παρ' όλα αυτά, αντίθετα π.χ.: όμως, αν αρρωστήσει κάποιος και πρέπει να καλέσουμε ασθενοφόρο...* γ) *λέξεων και φράσεων που εκφράζουν πιθανότητα*: *μπορεί, ενδέχεται, πιστεύω, είναι δυνατόν, είναι πιθανό, υποθέτω π.χ.: ενδέχεται να χρειαστεί κάποιος ασθενοφόρο. Εσείς θα έχετε κλείσει τον δρόμο; Ή: Συμφωνούμε, δεν είναι απίθανο να συμβεί αυτό, γι' αυτό και προτείνουμε μετακινούμενες μπάρες...*



Οι αποτελεσματικές μαθητικές απαντήσεις, μέσω των οποίων διερευνούνται τα αρχεία παρουσιάσεων, η κυριαρχία της μαθητικής αντιπαράθεσης κατά την πραγματοποίηση του παιχνιδιού των ρόλων και η επιτυχής χρήση τόσο των στοιχείων της δομής του επιχειρήματος όσο και των γραμματικών στοιχείων συνιστούν τα δεδομένα της αξιολόγησης των παιδιών αυτό το διδακτικό τρίωρο.

#### 6η, 7η και 8η διδακτικές ώρες

Στην αρχή του μαθήματος διανέμεται στα παιδιά τυπωμένο το «[3ο Φύλλο εργασίας](#)». Με το πέρας του παιχνιδιού ρόλων και με ισχυροποιημένη τη μία από τις δύο απόψεις στη συζήτηση της τάξης, τα παιδιά παρακινούνται να συζητήσουν στις ομάδες τους τα ερωτήματα 1-4 και κατόπιν να τα απαντήσουν γραπτά. Ανακοινώνουν τις απαντήσεις τους στην ολομέλεια της τάξης και ακολουθεί συζήτηση με στόχους α) να ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους και β) να αρχίσουν να συνειδητοποιούν την αξιολογική σημασία και τη βαρύτητα του τεκμηριωμένου επιχειρηματολογικού τους λόγου, κάθε φορά που θα τον χρησιμοποιούν, για να υποστηρίξουν μια άποψη και για να τη διεκδικήσουν.

Ακολούθως, παροτρύνονται από την εκπαιδευτικό να κάνουν την επόμενη δραστηριότητα (5η). Σύμφωνα με αυτή, πρέπει, αξιοποιώντας την εφαρμογή [Google Earth](#), να επιλέξουν με βάση τα διαμορφωμένα πλέον κριτήρια έναν δρόμο της γειτονιάς τους, να αιτιολογήσουν γραπτά την επιλογή τους και στη συνέχεια να δράσουν, ώστε να τον μετατρέψουν σε «δρόμο παιχνιδιού».

Κατόπιν, ο/η εκπαιδευτικός ρωτάει τα παιδιά τι πιστεύουν ότι μπορούν να κάνουν, για να πετύχει η δράση τους και, κατά την κρίση του/της, μπορεί να αξιοποιήσει τις προτάσεις τους. Ο/η ίδιος/α προτείνει να δημοσιοποιήσουν τη δράση τους. Για τον σκοπό αυτό τα παροτρύνει να δημιουργήσουν μια δυναμική αφίσα αξιοποιώντας το σχετικό λογισμικό [glogster.edu](#) (οι οδηγίες χρήσης του λογισμικού εμπεριέχονται στη δραστηριότητα 6, που τους έχει ήδη διανεμηθεί τυπωμένη). Προηγουμένως όμως πρέπει να φανταστούν τι θα ήθελαν να διαθέτει ο «δρόμος



παιχνιδιού», για να ικανοποιεί τις ανάγκες τους. Ο/η εκπαιδευτικός επισημαίνει όμως ότι οι επιθυμίες τους πρέπει να είναι ρεαλιστικές, οικονομικές, λειτουργικές, απλές, χαρακτηριστικά που θα τα βοηθήσουν να φτάσουν πιο γρήγορα στον στόχο τους. Κάποιες ιδέες μπορεί να τους δώσει το υλικό του φακέλου «δυναμική αφίσα\_υλικό» που είναι καταχωρημένο στον φάκελο «συνοδευτικό υλικό» ή τα αρχεία παρουσιάσεων τα οποία χρησιμοποίησαν μέχρι τώρα στο μάθημα. Μπορούν να κάνουν και μια-δυο δοκιμές με λέξεις-κλειδιά για τις επιθυμίες τους, προκειμένου να βρουν σχετικές εικόνες στο διαδίκτυο. Στο τέλος, ρωτάει τα παιδιά που μπορούν, κατά τη γνώμη τους, να «ανεβάσουν» τη δυναμική αφίσα, ώστε να γνωστοποιήσουν τις ανάγκες τους. Ο δικτυακός τόπος του σχολείου είναι μία πιθανή λύση.

Με τις δραστηριότητες του «[3ου Φύλλου εργασίας](#)» αξιολογείται κατά πόσο ενισχύθηκε η αυτοπεποίθηση των παιδιών ότι μπορούν να δράσουν και κατά πόσο συνειδητοποίησαν την αξιολογική βαρύτητα του τεκμηριωμένου επιχειρηματολογικού λόγου και της δημοσιοποίησης της δράσης τους.

#### 9η και 10η διδακτικές ώρες

Το μάθημα αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί και στην αίθουσα διδασκαλίας. Στα παιδιά διανέμεται τυπωμένο το «[4ο Φύλλο εργασίας](#)».

Στην αρχή του διδακτικού δίωρου ο/η εκπαιδευτικός αξιοποιεί ενδεχόμενη πρόταση των παιδιών ή τα προτρέπει ως τρόπο δράσης τους να δημοσιοποιήσουν μέσω επιστολής στον Δήμαρχο την ανάγκη τους για συμμετοχή στον σχεδιασμό χώρων παιχνιδιού στη γειτονιά τους, αλλά και τη συγκεκριμένη πρότασή τους για τη λειτουργία ενός «δρόμου παιχνιδιού». Προκειμένου να συντάξουν μια αποτελεσματική επιστολή, πραγματοποιείται στην ολομέλεια αδρομερής επανάληψη της δομής και της γραμματικής του κειμενικού τύπου του επιχειρήματος. Επιπλέον, δίνεται έμφαση στους κειμενικούς δείκτες οι οποίοι είναι απαραίτητοι για τη συνοχή της επιστολής. Προς υπενθύμισή τους προβάλλεται στην ολομέλεια μέσω



βιντεοπροβολέα [το σχετικό κεφάλαιο του βιβλίου «Γραμματική Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού» \(σ. 24-25\).](#)

Στη συνέχεια, η επιστολή συντάσσεται επίσης στην ολομέλεια και συνιστά ένα ακόμη στοιχείο της δράσης των παιδιών. Χρησιμοποιείται ο πίνακας της τάξης και το κάθε παιδί γράφει και ατομικά την από κοινού παραγόμενη επιστολή. Το ύφος της είναι μεν επίσημο, αλλά φανερώνει και την αποφασιστικότητά τους να διεκδικήσουν το δικαίωμά τους να συμμετέχουν στον σχεδιασμό χώρων για παιχνίδι, σε ένα σημαντικό μέρος της καθημερινότητάς τους, στη γειτονιά τους. Κατά τη συνοικοδόμησή της δίνεται έμφαση στα στοιχεία δομής του επιχειρηματολογικού λόγου: διατυπώνεται η θέση, τεκμηριώνεται με επιχειρήματα, λαμβάνονται υπόψη πιθανές αντιρρήσεις του Δημάρχου και αντικρούονται (στο σημείο αυτό αξιοποιείται η εμπειρία των παιδιών από το παιχνίδι των ρόλων). Επίσης, κατά τη συνοικοδόμησή της εξασκούνται τα παιδιά στον τρόπο με τον οποίο θα επιτύχουν τη συνοχή της εξελικτικής τους σκέψης: συχνά ανατρέχουν στο ψηφιακό βιβλίο γραμματικής, το οποίο είναι συνέχεια αναρτημένο μέσω βιντεοπροβολέα στην ολομέλεια.

Με το πέρας της σύνταξης της επιστολής κάποια παιδιά αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν με αυτή ένα ψηφιακό αρχείο (ενδεχομένως την ώρα της Πληροφορικής είτε του Πρωινού κύκλου είτε του Ολοήμερου Σχολείου, είτε στο σπίτι τους) και να ενσωματώσουν εκεί υπερσύνδεση με τον δικτυακό τόπο στον οποίο έχουν αναρτήσει τη δυναμική τους αφίσα. Την επόμενη μέρα τα αποστέλλουν μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον Δήμαρχο.

Με την επιστολή αξιολογείται τόσο η ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των παιδιών ότι μπορούν να δράσουν όσο και ο αποτελεσματικός επιχειρηματολογικός τους λόγος ως στοιχείο που, εν μέρει, είναι δυνατόν να συμβάλει στη διεκδίκηση της ισότιμης συμμετοχής τους σε έναν κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό της γειτονιάς τους και των δρόμων της.



**ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

**1<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΕΡΓΑΣΙΑ ΑΤΟΜΙΚΗ)**

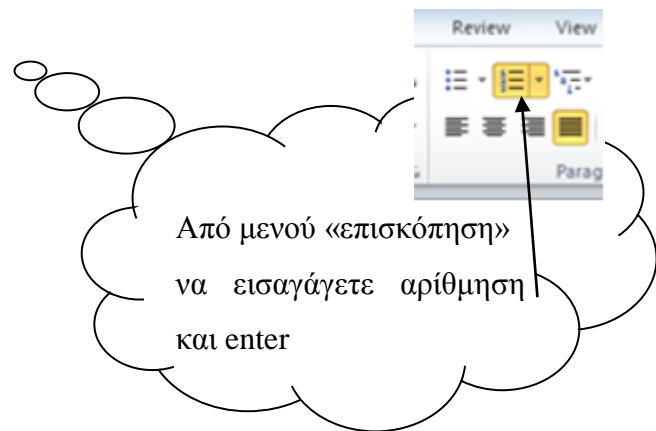
1. Ποια από τις εικόνες σας εντυπωσιάζει περισσότερο και γιατί;
2. Να απαντήσετε γραπτά στα παρακάτω ερωτήματα;
  - «Νιώθετε ότι μπορείτε να κάνετε εσείς κάτι για να αλλάξει η χρήση κάποιων δρόμων στη γειτονιά σας, ώστε να μετατραπούν σε δρόμους στους οποίους να μπορείτε να παίζετε;


- Πιστεύετε ότι οι ιδέες σας για τους δρόμους της γειτονιάς σας και τη μετατροπή τους σε δρόμους παιχνιδιού είναι σημαντικές και αξίζει να τις ακούσει και να τις προσέξει κανείς;




## 2<sup>Α</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ)

1. Είστε τα παιδιά που διεκδικούν να μετατραπεί ένας δρόμος της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού». Κατά τη γνώμη σας, ποια εμπόδια μπορεί να προκύψουν; Γιατί; Να καταγράψετε τουλάχιστον 3 και δίπλα την αιτιολόγηση:



2. Να παρατηρήσετε τις διαφάνειες 14, 15 και 16. Ποιος από αυτούς τους δρόμους θα μπορούσε να γίνει δρόμος παιχνιδιού; Γιατί; Γιατί αποκλείετε τους άλλους;
3. Θα μπορούσε, κατά τη γνώμη σας, το αριστερό κομμάτι του δρόμου που βλέπετε στη διαφάνεια 15 να μετατραπεί σε «δρόμο παιχνιδιού»; Αν ναι, γιατί; Αν όχι, γιατί;



4. Να παρατηρήσετε τις διαφάνειες 2 και 3: Τι πρέπει, κατά τη γνώμη σας, να τοποθετηθούν στους «δρόμους παιχνιδιού»; Γιατί;
  
5. Να παρατηρήσετε τη διαφάνεια 7. Σημαίνει, κατά τη γνώμη σας, κάτι η πληροφορία στο σήμα σχετικά με την επιλογή αυτού του δρόμου στο Παρίσι, για τη μετατροπή του σε «δρόμο παιχνιδιού»;
  
6. Να παρατηρήσετε τις διαφάνειες 11, 12, 13, 17 και 18. Ποιες πληροφορίες σας δίνουν; Μπορείτε να τις αξιοποιήσετε στην προσπάθειά σας να δράσετε για δημιουργία «δρόμων παιχνιδιού» στη γειτονιά σας; Γιατί;
  
7. Τι είδους εξαρτημένες προτάσεις χρησιμοποιήσατε, για να απαντήσετε στα παραπάνω ερωτήματα στα οποία κληθήκατε να γράψετε την άποψή σας; Με





ποιους συνδέσμους εισάγονται; [Συμβουλευτείτε και τη γραμματική σας](#),  
μεταβαίνοντας στη σελίδα 197 [αλλά και στις σελίδες 22-23](#)

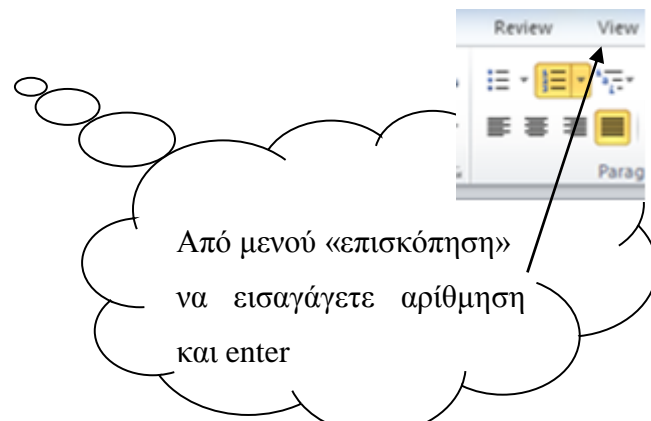
Είδος προτάσεων:

Είδος συνδέσμων:



## 2<sup>B</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Είστε οι κάτοικοι που αντιδρούν και έχουν αντίρρηση στο να μετατραπεί ένας δρόμος της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού». Ποιες είναι οι αντιρρήσεις σας; Ποια προβλήματα, κατά τη γνώμη σας, ανακύπτουν; Γιατί; Να καταγράψετε τουλάχιστον 3 και δίπλα την αιτιολόγησή:



2. Να μεταβείτε στη διαφάνεια 5. Γιατί, κατά τη γνώμη σας, είναι δύσκολο να μετατραπεί ένας δρόμος της γειτονιάς σε «δρόμο παιχνιδιού»;
3. Να μεταβείτε στις διαφάνειες 2, 3, 15 και 18. Ποια επιπλέον προβλήματα μπορεί, κατά τη γνώμη σας, να προκύψουν; Γιατί;



4. Τι είδους εξαρτημένες προτάσεις χρησιμοποιήσατε, για να απαντήσετε στα παραπάνω ερωτήματα στα οποία κληθήκατε να γράψετε την άποψή σας; Με ποιους συνδέσμους εισάγονται; [Συμβουλευτείτε και τη γραμματική σας](#), μεταβαίνοντας στη σελίδα 197 [αλλά και στις σελίδες 22-23](#)

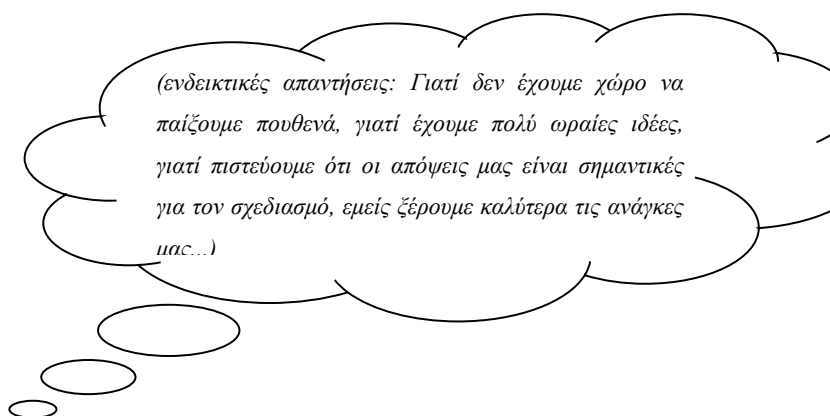
Είδος προτάσεων:

Είδος συνδέσμων:



### 3<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει τυπωμένο το 3<sup>ο</sup> Φύλλο εργασίας το οποίο συμπληρώνεται χειρόγραφα.



1. Γιατί πιστεύετε ότι πρέπει να αναλάβετε πρωτοβουλία και να δράσετε για να μετατραπεί μια οδός της γειτονιάς σας σε «δρόμο παιχνιδιού»;


2. Τι είδους προτάσεις χρησιμοποιούσατε στον προφορικό σας λόγο, για να υποστηρίζετε την άποψή σας; Πιστεύετε ότι είναι σημαντική ή λειτουργία τους, όταν έχουμε μια θέση και την υποστηρίζουμε; Ποια στοιχεία της δομής του επιχειρήματος υποστηρίζουμε με αυτές; Ποιο είναι το αποτέλεσμα για τα επιχειρήματά μας;



3. Ποιες άλλες λέξεις και φράσεις επισημάναμε καθώς συμμετείχατε προηγουμένως στο παιχνίδι των ρόλων; Να τις καταγράψετε. Σε τι κατά τη γνώμη σας βοηθάει η χρήση τους;


4. Ύστερα από το παιχνίδι που παίξαμε, ποια πρέπει να είναι τα χαρακτηριστικά ενός δρόμου της γειτονιάς, για να είναι «υποψήφιος» για «δρόμος παιχνιδιού»;


5. Να επιλέξετε το εικονίδιο της εφαρμογής Google Earth, που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ. Κάθε μια από τις ομάδες να τοποθετήσει μία σήμανση (πινέζα) στον δρόμο στον οποίο όλες από κοινού θα καταλήξουν ως προτεινόμενο για «δρόμο παιχνιδιού» ακολουθώντας τα εξής βήματα:



- Να πληκτρολογήσετε στην οθόνη σας και στο πλαίσιο που βρίσκεται πάνω αριστερά το όνομα του δρόμου που μένετε, στον οποίο θέλετε να μεταβείτε: π.χ. οδός Φωκαίας, Καλαμαριά, Ελλάδα, και να πατήσετε enter. Παρακολουθείτε στην οθόνη σας να εμφανίζεται ο δρόμος όπου βρίσκεται το σπίτι σας. Άρα είσαστε στη γειτονιά σας. Να πλοηγηθείτε για λίγο στους δρόμους της και λαμβάνοντας υπόψη όσα συζητήσαμε να προτείνετε στην ομάδα σας έναν δρόμο που κατά τη γνώμη σας είναι κατάλληλος για «δρόμος παιχνιδιού».

*Οι προτάσεις των ομάδων ανακοινώνονται στην ολομέλεια, υποστηρίζονται και τελικά όλοι και όλες καταλήγουν σε έναν δρόμο που πληροί τα περισσότερα κριτήρια.*

- Από την πάνω μπάρα εργαλείων να επιλέξετε το εικονίδιο με την πινέζα ή από το μενού «Προσθήκη», να επιλέξετε «Σήμανση μέρους». Ανοίγει ένα πλαίσιο διαλόγου και εμφανίζεται μία πινέζα. Στο πάνω πλαίσιο διαλόγου να συμπληρώσετε το όνομα του δρόμου που προτείνετε για «δρόμο παιχνιδιού» και στο κάτω πλαίσιο διαλόγου «Περιγραφή» να γράψετε τους λόγους για τους οποίους προτείνετε αυτόν τον δρόμο.
- Για να κάνετε μορφοποιήσεις στα παραπάνω στοιχεία, να κάνετε δεξί κλικ πάνω στην τοποθεσία και να επιλέξετε «Ιδιότητες».
- Χρησιμοποιώντας το ίδιο λογισμικό να μετρήσετε με το εργαλείο «Χάρακας» το τμήμα του δρόμου που επιθυμείτε να μετατρέψετε σε «Δρόμο παιχνιδιού», ακολουθώντας τις εξής οδηγίες:
  - Από την επιλογή «Τοποθεσίες» να επιλέξετε την αρχή του τμήματος του δρόμου.


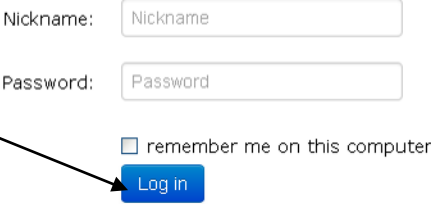




- Από την μπάρα εργαλείων να επιλέξετε το εργαλείο «Χάρακας» και από το πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται να επιλέξετε «Γραμμή». Να ορίσετε επίσης και τη μονάδα με την οποία θα γίνει η μέτρηση.
- Στη συνέχεια να κάνετε κλικ πάνω στον χάρτη στην πρώτη πινέζα που ήδη φαίνεται. Εμφανίζεται τότε η πράσινη τελεία.
- Να επιλέξετε το τέλος του τμήματος του δρόμου.
- Να κινήσετε το ποντίκι σας από την αρχή του τμήματος στο τέλος του και στο τέλος της γραμμής που εμφανίζεται να κάνετε κλικ. Στην οθόνη εμφανίζεται η μέτρηση της απόστασης.

*Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι θα γνωρίσουν ένα λογισμικό μέσω του οποίου θα δημιουργήσουν μια δυναμική αφίσα που θα αποκαλύπτει τις επιθυμίες τους σχετικά με τον δρόμο παιχνιδιού. (Όπως αναφέρθηκε και στην ενότητα «Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή», στον συνοδευτικό φάκελο του σεναρίου συμπεριλαμβάνεται και αρχείο με αναλυτικές βήμα προς βήμα οδηγίες για εγγραφή εκπαιδευτικού και μαθητικών ομάδων στο [περιβάλλον δημιουργίας δυναμικής αφίσας](#)).*

6. Να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες, για να δημιουργήσει η κάθε ομάδα μια αφίσα αξιοποιώντας και υλικό από τον υποφάκελο «dinamiki afisa\_yliko». Επίσης, να σκεφτείτε τι φαντάζεστε ή τι θα επιθυμούσατε να υπάρχει στον «δρόμο παιχνιδιού» της γειτονιά σας, ώστε να ικανοποιούνται οι ανάγκες των μελών της ομάδας σας. Στη συνέχεια, να χρησιμοποιήσετε μια-δυο λέξεις κλειδιά, για να εντοπίσετε σχετικές εικόνες στο διαδίκτυο. Να φορτώσετε το υλικό σας στη δυναμική αφίσα. Τέλος, η κάθε ομάδα να παρουσιάσει την αφίσα της στην ολομέλεια και να αιτιολογήσει τις επιλογές της. Επίσης, να αναρτήσετε τις αφίσες σας στον δικτυακό τόπο του σχολείου σας.

*Μετά την ολιγόλεπτη συζήτηση των παιδιών στις ομάδες, ο/η εκπαιδευτικός διανέμει τους κωδικούς πρόσβασης στην κάθε ομάδα και τα παιδιά.*

<p>➤ Να επισκεφτείτε <a href="#">τον δικτυακό τόπο</a> και να επιλέξετε LOG IN (επάνω δεξιά)</p>	
<p>➤ Να βάλετε τους κωδικούς σας και ξανά</p>	
<p>➤ Στη συνέχεια να επιλέξετε</p>	
<p>➤ Και κατόπιν το δεύτερο μοτίβο. Εδώ μπορείτε να φορτώσετε αρχεία με ήχο, εικόνα και βίντεο.</p>	





Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



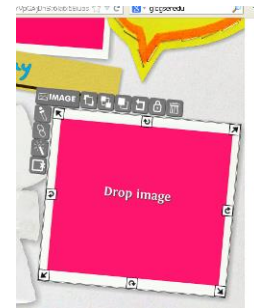
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

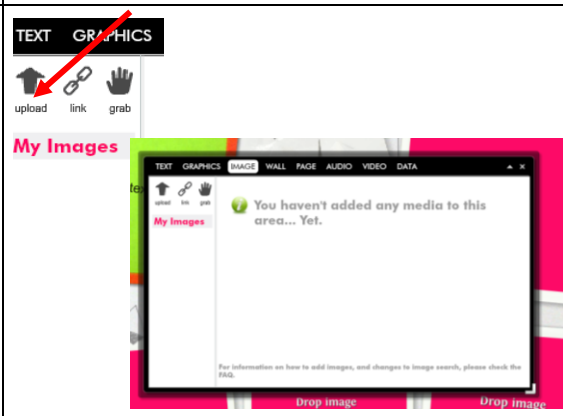


ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

- Για να φορτώσετε ένα αρχείο π.χ. με εικόνα επιλέγετε drop image και εμφανίζεται η γκρι εργαλειοθήκη. Επιλέγετε image και



- εμφανίζεται το διπλανό πλαίσιο. Επάνω αριστερά στη γωνία επιλέγετε upload και ακολουθείτε τη διαδρομή για να βρείτε το αρχείο με τις εικόνες π.χ. στον υποφάκελο «δυναμική αφίσα\_υλικό».





#### 4<sup>ο</sup> ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Να συντάξετε μια επιστολή στον Δήμαρχο της πόλης σας, για να να δημοσιοποιήσετε την ανάγκη σας για συμμετοχή στον σχεδιασμό χώρων παιχνιδιού στη γειτονιά σας. Να προτείνετε να μετατραπεί σε «δρόμο παιχνιδιού» ο συγκεκριμένος δρόμος, στον οποίο είχατε σε προηγούμενη δραστηριότητά σας καταλήξει, και να τεκμηριώσετε την άποψή σας. Να προσθέσετε στην επιστολή σας και υπερσύνδεσμο με τον δικτυακό τόπο στον οποίο έχετε αναρτήσει την ψηφιακή σας αφίσα. Να αποστείλετε την επιστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον Δήμαρχο.





## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Εφόσον το σενάριο ενέχει σχέδιο δράσης και δημοσιοποίησής της, θα ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρον να προχωρήσουν τα παιδιά σε αίτημα ανάρτησης της δυναμικής τους αφίσας και σε δικτυακούς τόπους [Μη Κυβερνητικών Οργανώσεων](#) ή [Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων](#) που προωθούν παρόμοιες δράσεις.

Θα ήταν επίσης ιδιαίτερα σημαντικό να προηγούνταν επικοινωνία του Σχολείου με τις τοπικές αρχές με στόχο την υποστήριξη της υλοποίησης της πρότασης των παιδιών έστω και για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα. Είναι μία πρόταση που μπορεί να υλοποιηθεί χωρίς κόστος και με τη συνδρομή των γονέων των παιδιών.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο αναμένεται να κινητοποιήσει το ενδιαφέρον των παιδιών, αφού αναφέρεται σε μια βασική τους ανάγκη τους και εμπεριέχει σχέδιο δράσης. Κατά την κρίση του/της εκπαιδευτικού και ανάλογα με την εξοικείωση των παιδιών, η προτεινόμενη ψηφιακή καταγραφή των απαντήσεων στα 2<sup>A</sup> και 2<sup>B</sup> Φύλλα εργασίας εν μέρει μπορεί να αντικατασταθεί με χειρόγραφο.

Η εξοικείωση των παιδιών με το λογισμικό δημιουργίας δυναμικής αφίσας μπορεί να πραγματοποιηθεί και με γρήγορη επίδειξη της λειτουργίας του προγράμματος από τον/την εκπαιδευτικό. Ο χαρακτήρας των γραπτών οδηγιών που συμπεριλαμβάνονται στο σενάριο είναι επικουρικός.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση* (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. Διατίθεται στον δικτυακό τόπο: <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

Κατσαβουνίδου, Γ. χ.χ. [Η εικόνα της πόλης στα παιδιά μέσης σχολικής ηλικίας](#) (09/07/2013)



Ellis, S., & B., Rogoff. 1986. Problem solving in children's management of instruction. In E. Mueller & C. Cooper (Eds), *Process and Outcome in Peer relationships*. Orlando: Academic Press.

Papoulia-Tzelepi, P. 2004. Scaffolding the Argumentative Writing Via Human Rights Teaching in the Greek Elementary School. *L1-Educational Studies in Language and literature* 4, 241-253. Netherlands: Kluwer Academic Publishers.

Σαμαρά, Σ. 2012. *Η χώρα της Επιχειρηματολογίας*. Διδακτικό Σενάριο. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ.

Τσεβρένη, Ι. 2008. *Η πόλη μέσα από τα μάτια των παιδιών. Προσεγγίζοντας τον συμμετοχικό σχεδιασμό του χώρου μέσα από μια εναλλακτική θεώρηση της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης*. Διδακτορική διατριβή, Αθήνα: ΕΜΠ. Διατίθεται στον δικτυακό τόπο:

[http://www.ntua.gr/arch/spacereg/books/Megalonontas\\_stin\\_Athina.pdf](http://www.ntua.gr/arch/spacereg/books/Megalonontas_stin_Athina.pdf) (09/07/2013)

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου. Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Νεοελληνική Γλώσσα. Διατίθεται στον δικτυακό τόπο:

[http://www.moec.gov.cy/analytika\\_programmata/programmata\\_spoudon.html](http://www.moec.gov.cy/analytika_programmata/programmata_spoudon.html)

(09/07/2013)

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

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο με τα συνοδευτικά αρχεία του σεναρίου συμπεριλαμβάνονται:

- ένα αρχείο παρουσίασης με τίτλο: «...χωρίς λόγια...»
- ένα αρχείο παρουσίασης με τίτλο: «για σκέψου...»
- ένα αρχείο παρουσίασης με τίτλο: «για σκέψου Α...»
- ένα αρχείο παρουσίασης με τίτλο: «για σκέψου Β...»
- ένα αρχείο word με υλικό για τη δυναμική αφίσα
- τα φύλλα εργασίας σε αρχεία word