



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Οι μύθοι του Αισώπου»

ΤΑΛΑΜΠΙΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Θεσσαλονίκη 2012



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>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Οι μύθοι του Αισώπου

Δημιουργός Σεναρίου

Κωνσταντίνος Ταλαμπίρης

Διδακτικό Αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Δεκέμβριος 2012

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 16: *Νιώθω*

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα

Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Ιστορία

Εικαστικά

Θεατρικό Παιχνίδι

Μελέτη Περιβάλλοντος

Πληροφορική



Χρονική Διάρκεια

14-16 διδακτικές ώρες με διακοπές (περίπου δύο διδακτικές ώρες για κάθε δραστηριότητα)

Χώρος

I. Εντός του σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: site στο οποίο ενσωματώνονται οι δραστηριότητες του σεναρίου.

Ο δικτυακός τόπος είναι: <http://aisopos.webnode.com/>

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή.

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται μια στοιχειώδης εξοικείωση των μαθητών με το μέσο. Οι περισσότερες δραστηριότητες απαιτούν μια ευχέρεια στη χρήση του ποντικιού, ενώ επίσης απαιτείται από τα παιδιά να πληκτρολογήσουν κείμενο. Η βασικότερη δεξιότητα όμως που πρέπει να έχουν τα παιδιά είναι η ικανότητά τους να συνεργάζονται.

Απ' την άλλη πλευρά ο/η εκπαιδευτικός που θα το εφαρμόσει χρειάζεται να έχει βασικές γνώσεις στη χρήση του κειμενογράφου, του εννοιολογικού χάρτη και του διαδικτύου, έτσι ώστε να επιλύει γρήγορα τα προβλήματα που θα προκύπτουν και να παρέχει αμέσως τη βοήθεια στους μαθητές και τις μαθήτριες που τη χρειάζονται.

Τέλος, για τη σωστή εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται ένα εργαστήριο Πληροφορικής με αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών που να είναι ανάλογος με το 1/3 των μαθητών της τάξης, ώστε να δημιουργηθούν ομάδες των τριών - τεσσάρων ατόμων. Οι Η/Υ του εργαστηρίου πρέπει να έχουν γρήγορη σύνδεση στο διαδίκτυο και να έχουν εγκατεστημένο έναν επεξεργαστή κειμένου, ένα λογιστικό φύλλο, έναν φυλλομετρητή κι ένα πρόγραμμα κατασκευής εννοιολογικών χαρτών.

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

Οι παρούσες δραστηριότητες, αν και στηρίζονται και συμπληρώνουν το σχολικό εγχειρίδιο, δεν το ακολουθούν πιστά. Έτσι οι μαθητές και οι μαθήτριες εξασκούνται στο να συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο και να διαβάζουν γράφημα, να γράφουν ένα κείμενο συνεργατικά με βάση μια παρουσίαση που περιέχει μόνο λόγο και εικόνα, να συμπληρώνουν μισοτελειωμένα κείμενα και να μετασχηματίζουν ένα τραγούδι σε πεζό κείμενο. Τέλος οι δραστηριότητες είναι σχεδιασμένες, ώστε να εξασκήσουν τους μαθητές να συνδυάζουν την οπτική με τη λεκτική παράμετρο και να αντιληφθούν τις δυνατότητες που δίνει ο κειμενογράφος στη σύνθεση του γραπτού λόγου, στον έλεγχο της ορθογραφίας και στη σωστή επιλογή των λέξεων.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Ο αφηγηματικός λόγος αποτελεί κυρίαρχη μορφή λόγου σε όλους τους πολιτισμούς και κατέχει πρωταρχική θέση σε όλες τις κειμενοταξινομίες σχολικής χρήσης (Ματσαγγούρας 2001: 343). Οι ψυχολόγοι που ασχολούνται με τον αφηγηματικό λόγο υποστηρίζουν ότι ως έκφραση είναι το χαρακτηριστικό του συμβολοποιού ανθρώπου τον οποίο διακρίνει η ικανότητα και η αγάπη να δημιουργεί και να εκφράζεται με τη μορφή του μύθου (Ματσαγγούρας 2001: 344).

Στο συγκεκριμένο σενάριο επιχειρείται η καλλιέργεια της αφήγησης μέσα από την παρουσίαση μύθων του Αισώπου. Η χρήση των μύθων διευκολύνει τους μαθητές και τις μαθήτριες να προσδιορίσουν τα πρόσωπα της αφήγησης, να εντοπίσουν τα προβλήματα, να καθορίσουν στρατηγική αντίδρασης και να καταγράψουν το



αποτέλεσμα της προσπάθειας αλλά και το δίδαγμα που βγαίνει απ' αυτήν (Ματσαγγούρας 2001: 360-363). Παράλληλα σε όλη αυτή την προσπάθεια η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία επιτρέπει τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό στο μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης, μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές.

Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τ.Π.Ε. που συνδυάζουν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, αλληλεπίδραση των μαθητών με τις πηγές, αυτενέργεια των μαθητών στην πορεία του μαθήματος και διαθεματικότητα, τείνουν να μεγιστοποιούν τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη.

Οι διδακτικές δραστηριότητες που προτείνονται αποσκοπούν στο να δημιουργήσουν μέσα στην τάξη συνθήκες επικοινωνιακής χρήσης της γλώσσας, διεγείροντας το ενδιαφέρον των μαθητών και μαθητριών, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή τους σε κάτι που τους αρέσει όπως είναι η αφήγηση ενός μύθου. Παράλληλα ευνοούνται οι διαπροσωπικές σχέσεις, καθώς κατά τη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων που αφορούν τη συνεργατική γραφή, την κατασκευή των εννοιολογικών χαρτών ή την παρουσίαση των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου, οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν την ευκαιρία να ανταλλάσσουν γραπτά αλλά και προφορικά σκέψεις και απόψεις μεταξύ τους, αλλά και με τον δάσκαλο ή τη δασκάλα τους (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997: 70- 72).

Με βάση τα παραπάνω η πρότασή μας στο παρόν σενάριο έχει ως στόχο να προσανατολιστούν οι μαθητές στις πληροφορίες που τους οδηγούν στην οικοδόμηση των γνώσεων μέσα από την κατάλληλη διδακτική επεξεργασία.

Τέλος, οι θεωρητικές αρχές του πλαισίου αυτού αναγνωρίζουν τις δυνατότητες των μαθητών για ενεργητική επεξεργασία των δεδομένων. Για τον λόγο αυτό δίνουν έμφαση στην ενεργή διαδικασία οικοδόμησης νοημάτων. Ο δάσκαλος στην όλη αυτή διαδικασία διευκολύνει παρά κατευθύνει την εξέλιξη της δραστηριότητας (Σολωμονίδου 2006: 38).



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ - ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Ειδικότερα επιχειρείται οι μαθητές/τριες να αποκτήσουν γνώσεις για τον κόσμο, για τη γλώσσα και να καλλιεργήσουν γραμματισμούς πέρα από αυτούς που τους προσφέρει το σχολικό εγχειρίδιο αλλά και δραστηριότητες που γίνονται μέσα στην τάξη με κεντρικό άξονα το βιβλίο. Συγκεκριμένα:

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρείται:

- Να αντιληφθούν κατά πόσο οι μύθοι του Αισώπου επηρεάζουν τον σύγχρονο πολιτισμό.
- Να αντιληφθούν την ποικιλία των εκφραστικών μέσων μέσω των οποίων ερχόμαστε σε επαφή με τους μύθους του Αισώπου.
- Να καταλάβουν τη συμβολή των μύθων στην οικοδόμηση των σύγχρονων αξιών και των κανόνων συμπεριφοράς.
- Να διασκεδάσουν με τους μύθους και να τους χαρούν.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρείται:

- Να γνωρίσουν μερικούς από τους μύθους του Αισώπου.
- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό τους λόγο (απαντητική ικανότητα, αναδιήγηση και διατύπωση γνώμης).
- Να διευρύνουν τις αρχικές γνώσεις σχετικά με τις λειτουργίες του γραπτού λόγου.
- Να μετασχηματίζουν κείμενα.
- Να αναγνωρίζουν τους διαφορετικούς σκοπούς της ανάγνωσης (αναζήτηση πληροφορίας, επίλυση προβλήματος, απόλαυση και ψυχαγωγία).
- Να αναγνωρίζουν ένα μονοτροπικό από ένα πολυτροπικό κείμενο.



- Να καλλιεργούν διαφορετικές αναγνωστικές στρατηγικές ανάλογα με το αν το κείμενο είναι συνεχές, μη συνεχές (γράφημα, σχεδιάγραμμα) ή υπερκείμενο.
- Να αντιληφθούν τον μηχανισμό παραγωγής λέξεων μέσα από τη σύνθεση και να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρείται:

- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον ενός site.
- Να μπορούν να απαντούν σε ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του κειμενογράφου.
- Να αποκτήσουν τη δεξιότητα σχετικά με τη χρήση του εκτυπωτή.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση προγράμματος εννοιολογικής χαρτογράφησης.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του λογιστικού φύλου.
- Να μπορούν να χρησιμοποιούν τα εργαλεία του Web 2.0 για να παράγουν συνεργατικά ένα κείμενο, πολυτροπικό ή μη.

Διδακτικές πρακτικές

Οι διδακτικές πρακτικές συνοψίζονται στο Ε.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Η αφετηρία του σεναρίου λαμβάνεται από την ύλη του αναγνωστικού «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού» και συγκεκριμένα από τις σελίδες 82-83 της ενότητας 16 *Νιώθω*, όπου παρουσιάζεται ένας μύθος του Αισώπου.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνδέεται με τα ισχύοντα στο σχολείο μιας και μπορεί να αποτελέσει τμήμα και συμπλήρωμα των δραστηριοτήτων που προτείνει το σχολικό εγχειρίδιο. Παράλληλα το σενάριο καλλιεργεί μια ποικιλία από γραμματισμούς που δε θεραπεύει



το κλασικό βιβλίο, ενώ παράλληλα δεν ξεφεύγει κι από τους στόχους και τους σκοπούς του Αναλυτικού Προγράμματος.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Ο κύριος στόχος της χρήσης των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο σενάριο είναι η ενεργοποίηση των μαθητών και των μαθητριών κατά τη διαδικασία της μάθησης. Το σενάριο μέσω των γνωστικών εργαλείων που χρησιμοποιεί, παρέχει πολλαπλές ευκαιρίες για εξερεύνηση, πειραματισμό και συνεργασία μεταξύ των ομάδων των μαθητών.

Κείμενα

Αίσωπος, «Η αλεπού κι ο λέλεκας», βιβλίο μαθητή *Γλώσσα Β΄ Δημοτικού*, τεύχος β΄, σ. 82-83.

Αισώπου Μύθοι (2001), μετάφραση Γεωργία Ταρσούλη. Ατλαντίς. Συγκεκριμένα τα κείμενα: «Ο ήλιος και ο αέρας», «Ο ψεύτης βοσκός», «Το δεμάτι οι βέργες», «Ο λέλεκας και η αλεπού», «Ο Ανδροκλής και το λιοντάρι

Δροσίνης, Γεώργιος (χ.χ), «Ο ήλιος και ο αέρας», *Παιδικά Παραμύθια*, Σιδέρης. Από [το Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού](#).

Οπτικοακουστικό υλικό

«Η συνέλευση των ποντικών» από τον δίσκο *Όταν σου λέω πορτοκάλι να βγαίνεις*, στίχοι-μουσικοί: Χάρης και Πάνος Κατσιμίχας, 1987

[Βίντεο-cartoon](#) για μια σειρά μύθων που είναι αναρτημένοι στο YouTube

Διδακτική πορεία/ στάδια /φάσεις

Η διδακτική πορεία αποτελείται από οκτώ (8) δραστηριότητες οι οποίες παρουσιάζονται αναλυτικά παρακάτω:



Δραστηριότητα 1

Κατά την πρώτη δραστηριότητα οι μαθητές και οι μαθήτριες του τμήματος χωρίζονται σε ομάδες των τριών ατόμων και λαμβάνουν τις θέσεις τους στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές του εργαστηρίου. Στη συνέχεια γίνεται από τον εκπαιδευτικό γνωριμία με το ηλεκτρονικό περιβάλλον (site) στον διαδικτυακό τόπο: <http://aisopos.webnode.com/> όπου θα εργαστούν οι μαθητές και οι μαθήτριες. Μπορεί να γίνει η παρουσίασή του από τον εκπαιδευτικό στον διαδραστικό πίνακα, ενώ οι μαθητές και οι μαθήτριες θα περιεργαστούν το περιβάλλον και τις δυνατότητές του.

Στην αρχική σελίδα του site δίνονται κάποιες βασικές πληροφορίες για το ποιος ήταν ο Αίσωπος και για το πότε έζησε. Μπορεί να γίνει συζήτηση σχετικά με μύθους του Αισώπου που γνωρίζουν τα παιδιά είτε από βιβλία είτε από διασκευές σε μορφή comic, τηλεοπτικών παραγωγών ή θεατρικών έργων. Τέλος τα παιδιά μπορούν να ακούσουν και το «[τραγούδι του Αισώπου](#)» που ενσωματώνεται στην εφαρμογή προκειμένου να χαλαρώσουν και να ασχοληθούν με μεγαλύτερο ενδιαφέρον με τις δραστηριότητες που θα ακολουθήσουν.

Στη συνέχεια οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να διαλέξουν όποιον από τους μύθους που παρουσιάζονται στην εφαρμογή επιθυμούν. Η σειρά που θα επιλεγούν οι μύθοι δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, αλλά για να διευκολυνθεί η παρουσίαση στο παρόν σενάριο θα ακολουθηθεί η σειρά που υπάρχει στην εφαρμογή.

Η πρώτη δραστηριότητα αναφέρεται στον μύθο του Αισώπου με τίτλο «[Ο ήλιος και ο αέρας](#)». Το γνωστό παραμύθι παρουσιάζεται σε ολιγόλεπτο βίντεο χωρίς λόγια από ερασιτέχνες ηθοποιούς. Τα παιδιά μπορούν να δουν το βίντεο είτε σε ολομέλεια είτε στις ομάδες τους. Μπορούν να συζητήσουν για την υπόθεση, να εκφράσουν τις απόψεις τους και μετά να συνεργαστούν, για να συγγράψουν τον μύθο με τη βοήθεια του εργαλείου συνεργατικής γραφής primarypad που είναι ενσωματωμένο στην εφαρμογή. Εναλλακτικά μπορούν να χρησιμοποιήσουν απλό κειμενογράφο ή να γράψουν στα τετράδια εργασιών τους.



Οι ομάδες μπορούν να δουν τι έγραψαν οι συμμαθητές τους, να το σχολιάσουν και να πάρουν ιδέες. Στο τέλος όλες οι ομάδες ανακοινώνουν στην ολομέλεια της τάξης την εκδοχή τους.

Στη συνέχεια καλούνται να επισκεφτούν τον σύνδεσμο που βρίσκεται πιο κάτω και τους οδηγεί στη [σελίδα](#) του σπουδαστηρίου του Νέου Ελληνισμού όπου υπάρχει ο μύθος διασκευασμένος σε μορφή ποιήματος από τον Γεώργιο Δροσίνη. Τα παιδιά διαβάζουν το ποίημα είτε από τον υπολογιστή τους είτε από τον βιντεοπροβολέα της τάξης ενώ μπορούν να το απαγγέλουν χορικά με αυτοσχέδια όργανα έτσι ώστε να έχει αυτή τη μορφή ηχοϊστορίας (βλ. και ενδεικτικό [βίντεο](#))

Αξιολόγηση των μαθητών

Οι μαθητές θα αξιολογηθούν με βάση τη δυνατότητά τους να συνθέσουν συνεργατικά την αφήγηση του μύθου «Ο ήλιος κι ο αέρας» έχοντας ως βοήθεια μόνο ένα δραματοποιημένο βίντεο χωρίς λόγια. Επίσης σημαντικό ρόλο θα παίξει ο τρόπος με τον οποίο θα συνδέσουν το ομώνυμο ποίημα του Γ. Δροσίνη με τον μύθο που έγραψαν καθώς και οι παρατηρήσεις που θα κάνουν σχετικά με τις ομοιότητες και τις διαφορές των τριών τρόπων έκφρασης του μύθου που θα έχουν στη διάθεσή τους (πεζός λόγος, ποίημα, δραματοποίηση).

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θα αξιολογηθεί με κριτήριο την επιτυχία των μαθητών και των μαθητριών στους παραπάνω τομείς, καθώς και στο αν θα καταφέρει η δραστηριότητα να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον τους.

Φύλλο Εργασίας

Φύλλο εργασίας δεν έχει κατασκευαστεί για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Οι οδηγίες δίνονται μέσα από το site ενώ οι απορίες θα λύνονται προφορικά από τον δάσκαλο ή θα γίνεται μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.



Δραστηριότητα 2

Η δεύτερη δραστηριότητα έχει ως στόχο την καλλιέργεια και την ανάπτυξη της συνεργασίας των μαθητών και των μαθητριών όπως αναδεικνύεται και μέσα από τον μύθο του Αισώπου [«Το δεμάτι οι βέργες»](#). Οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να διαβάσουν τον μύθο και να συζητήσουν για τα οφέλη της συνεργασίας και της ομαδικής δουλειάς. Στο πλαίσιο αυτό μπορούν να γράψουν ένα κείμενο φανταστικό ή πραγματικό στο οποίο θα αναδεικνύεται η συνεργατικότητα και το ομαδικό πνεύμα.

Αξιολόγηση των μαθητών

Οι μαθητές θα αξιολογηθούν με βάση τη συμμετοχή τους στην προφορική επικοινωνία, ενώ παράλληλα θα ελεγχθεί ο τρόπος με τον οποίο περιγράφουν, αφηγούνται, εξηγούν, ερμηνεύουν και επιχειρηματολογούν με βάση τον μύθο.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θα αξιολογηθεί με κριτήριο την επιτυχία των μαθητών και των μαθητριών στους παραπάνω τομείς, ενώ θα αξιολογηθεί και ο βαθμός στον οποίο διατηρήθηκε το ενδιαφέρον των μαθητών και μαθητριών, η προσήλωσή τους στη δραστηριότητα, η δυναμική που θα δημιουργηθεί στις ομάδες, ενώ θα ληφθούν υπόψη τα θέματα που θα θιγούν και η διάσταση που θα πάρει η συζήτηση στην τάξη.

Φύλλο Εργασίας

Οι οδηγίες δίνονται μέσα και από το site ενώ οι απορίες θα λύνονται προφορικά από τον δάσκαλο ή θα γίνεται μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.

Δραστηριότητα 3

Στην τρίτη δραστηριότητα οι μαθητές και οι μαθήτριες ασχολούνται με τον μύθο του [«Ψεύτη βοσκού»](#). Ο μύθος είναι αρκετά γνωστός οπότε τα παιδιά θα ασχοληθούν περισσότερο με τη σωστή ορθογραφία. Ανοίγουν το αρχείο *Ο ψεύτης βοσκός* στον κειμενογράφο και συμπληρώνουν τις καταλήξεις που θεωρούν σωστές. Το σωστό



αποτέλεσμα θα επικυρώνεται και από τη λειτουργία του «Ορθογραφικού Ελέγχου», η οποία είναι ενεργοποιημένη και δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να ελέγξουν τις επιλογές τους.

Η δραστηριότητα συμπληρώνεται από την εξάσκηση των παιδιών στην κατανόηση κειμένου και στη χρήση των κατάλληλων επιθέτων. Οι μαθητές/τριες μπορούν στο πλαίσιο αυτό και με αφορμή τον μύθο που διάβασαν να ανοίξουν το αρχείο του κειμενογράφου με τίτλο *Ο λύκος και* να μελετήσουν τον λύκο, τα χαρακτηριστικά και τις συνήθειές του. Θα προσπαθήσουν μόνο με τη βοήθεια που δίνουν οι λειτουργίες του κειμενογράφου, όπου με υπερσυνδέσμους επεξηγούνται οι άγνωστες λέξεις, να κατανοήσουν το κείμενο και να το συμπληρώσουν με τα κατάλληλα επίθετα που τους δίνονται και πάλι με τη μορφή υπερσυνδέσμων. Μετά το πέρας τη δραστηριότητας η κάθε ομάδα παρουσιάζει το αποτέλεσμα της δουλειάς της και αιτιολογεί τις επιλογές της.

Με τη δραστηριότητα αυτή επιδιώκεται να αντιληφθούν τα παιδιά τα κυριότερα χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου ζώου που έκαναν τον Αίσωπο να το συμπεριλάβει σε πολλούς μύθους του.

Ανάλογα με το πρότυπο του λύκου μπορούν να γίνουν κι άλλες παρουσιάσεις ζώων που χρησιμοποιεί ο Αίσωπος στους μύθους του, έτσι ώστε να ολοκληρωθεί η συζήτηση για τα χαρακτηριστικά και τις συνήθειες των ζώων που προσομοιάζουν σε ανθρώπινες συμπεριφορές, ενώ μπορεί να γίνει συζήτηση και για τον τρόπο που χρησιμοποιεί τα ζώα ο Αίσωπος στους μύθους του.

Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Θα αξιολογηθεί η δυνατότητά τους να χρησιμοποιούν ορθολογικά τα εργαλεία συνεργατικής γραφής, προτείνοντας τους κατάλληλους γραμματικούς και λεκτικούς τύπους, διορθώνοντας κι όχι καταστρέφοντας τα κείμενα των συμμαθητών τους.

Φύλλο Εργασίας

Οι οδηγίες δίνονται μέσα και από το site ενώ οι απορίες θα λύνονται προφορικά από τον δάσκαλο ή θα γίνεται μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.



Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.

Δραστηριότητα 4 (Βιβλίο Μαθητή, τεύχος Β', σ. 82-83)

Η τέταρτη δραστηριότητα σχετίζεται με τον μύθο της [αλεπούς και του πελαργού](#). Θεωρείται ο πιο γνωστός στα παιδιά, ενώ υπάρχει και στο σχολικό βιβλίο (βιβλίο Μαθητή, τεύχος β', σ. 82-83). Τα παιδιά αν δεν γνωρίζουν τον μύθο καλούνται να τον διαβάσουν και να λύσουν το puzzle. Στη συνέχεια με βάση την ιστορία μπορούν να βάλουν τις σκέψεις του πελαργού και της αλεπούς στις εικόνες που ενσωματώνονται στην εφαρμογή με τη βοήθεια του λογισμικού [thinglink](#) και να δημιουργήσουν ένα πολυτροπικό κείμενο.

Αξιολόγηση των μαθητών

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα αξιολογηθούν στο κατά πόσο μπορούν να αποδώσουν γραπτώς τις σκέψεις των ζώων (με χαρακτηριστικά ανθρώπων) που εμφανίζονται να δρουν μέσα σε μια εικόνα. Θα αξιολογηθεί επίσης η ικανότητα των μαθητών να γράφουν ένα μικρό περιεκτικό κείμενο και να δίνουν σε μια εικόνα τη μορφή του comic. Επίσης θα αξιολογηθούν από τον τρόπο που θα κατανοήσουν το κείμενο και από τον συνεργατικό τρόπο δουλειάς τους στην επίλυση του παζλ.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θα αξιολογηθεί συνολικά από την επίτευξη των στόχων σχετικά με τη χρήση των λογισμικών από τους μαθητές, καθώς και από την ποικιλία των εκφράσεων και των τρόπων με τα οποία οι μαθητές θα δώσουν λόγο και δράση σε μια στατική εικόνα.

Φύλλα Εργασίας

Οι οδηγίες δίνονται προφορικά και από τον δάσκαλο ενώ θα γίνεται επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.



Δραστηριότητα 5

Η 5^η Δραστηριότητα σχετίζεται με τον μύθο της [συνέλευσης των ποντικών](#). Ο μύθος παρουσιάζεται εδώ με έναν διαφορετικό τρόπο. Μελοποιημένος από τους Αδελφούς Κατσιμίχα, δίνει μια διαφορετική νότα στον μύθο και αναδεικνύει το εύρος της επιρροής των μύθων του Αισώπου καθώς και το πλήθος των τρόπων που αυτοί εκφράζονται. Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα κληθούν να ακούσουν προσεκτικά το τραγούδι και να το συζητήσουν στην ολομέλεια. Θα αναλύσουν τα εκφραστικά μέσα που χρησιμοποιούνται και θα προσπαθήσουν να το ανασυνθέσουν με μορφή αφήγησης με το συνεργατικό εργαλείο συγγραφής primarypad.

Επιπρόσθετα οι μαθητές/τριες θα κληθούν διαισθητικά να δώσουν τη σημασία της λέξης «συνέλευση» που υπάρχει στον τίτλο του τραγουδιού. Παίρνοντας την ευκαιρία αυτή ο εκπαιδευτικός δίνει την ευκαιρία στα παιδιά μέσω της εφαρμογής του λογιστικού φύλλου και συγκεκριμένα της λειτουργίας fill down menu να ανακαλύψουν τη λειτουργία της σύνθεσης των λέξεων με πρώτο συνθετικό την πρόθεση «συν». Οι μαθητές σύρουν προς τα κάτω τον «σταυρό» και δημιουργούνται οι λέξεις. Στη συνέχεια συζητείται η σημασία τους και αποκαλύπτεται η σημασία που παίρνουν οι λέξεις όταν μπροστά τους μπαίνει η συγκεκριμένη πρόθεση.

Αξιολόγηση μαθητών

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα πρέπει να γίνουν ικανοί να μπορούν να αποκτήσουν τη δεξιότητα να εφαρμόζουν την εντολή του fill down menu σε ένα λογιστικό φύλλο.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα αξιολογείται θετικά αν αναπτυχθούν ικανοποιητικά οι δεξιότητες των μαθητών στο να χρησιμοποιούν την εντολή fill down του λογιστικού φύλλου και να αντιληφθούν τον μηχανισμό της παραγωγής λέξεων μέσω της σύνθεσης.

Φύλλο Εργασίας

Οι οδηγίες δίνονται μέσα και από το site ενώ οι απορίες θα λύνονται προφορικά από τον δάσκαλο ή θα γίνεται μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.



Δραστηριότητα 6

Με τον μύθο του [Ανδροκλή και του Λιονταριού](#) ασχολείται η 6^η δραστηριότητα δίνοντας την ευκαιρία στα παιδιά να συμπληρώσουν την ιστορία με δικά τους στοιχεία.

Στην εφαρμογή δίνεται ο μύθος μισοτελειωμένος και καλούνται τα παιδιά να τον συμπληρώσουν με τη βοήθεια της εφαρμογής primarypad. Στο τέλος δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να διαβάσουν τις διάφορες εκδοχές τους, αλλά και την επίσημη εκδοχή που είναι ενσωματωμένη στην εφαρμογή σε μορφή εγγράφου κειμενογράφου.

Αξιολόγηση των μαθητών

Η δραστηριότητα αυτή απαιτεί από τους μαθητές και τις μαθήτριες υψηλό πνεύμα συνεργασίας, σχετική άνεση στον χειρισμό των εργαλείων μάθησης, φαντασία, δημιουργικότητα και κριτικό πνεύμα.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η επιτυχία της δραστηριότητας θα κριθεί από το επίπεδο συνεργασίας των μαθητών και μαθητριών, από την ποιότητα των παραγόμενων κειμένων και από την κατανόηση από τους μαθητές/τριες του τρόπου αφήγησης μιας ιστορίας.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.

Δραστηριότητα 7

Κατά την [7η δραστηριότητα](#) γίνεται προσπάθεια αναστοχασμού των μύθων και εξαγωγής συμπερασμάτων. Οι μύθοι ανακαλούνται και καλούνται οι μαθητές/τριες να βγάλουν τα συμπεράσματά τους σχετικά με τη διδακτική αξία τους. Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο φτιαγμένο με την εφαρμογή forms των GoogleDocs και με βάση τα αποτελέσματα της έρευνάς τους κατασκευάζουν έναν κατάλογο «συμβουλών» που μπορεί να αποτελέσει και τους κανόνες συμπεριφοράς στην τάξη και στο σχολείο.



Στο τέλος του σεναρίου υποδεικνύεται στους μαθητές ότι μπορούν να παρακολουθήσουν αρκετούς από τους μύθους του Αισώπου σε μορφή κινουμένων σχεδίων αν ακολουθήσουν τον κατάλληλο σύνδεσμο που υπάρχει στην εφαρμογή.

Αξιολόγηση των μαθητών

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα αξιολογηθούν με βάση τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου αρχικά και στη συνέχεια με βάση την ακρίβεια και σαφήνεια διατύπωσης των ιδεών τους στην προφορική επικοινωνία. Παράλληλα θα ελεγχθεί ο τρόπος με τον οποίο περιγράφουν, εξηγούν, ερμηνεύουν τα δεδομένα του ερωτηματολογίου και επιχειρηματολογούν με βάση αυτά.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θα αξιολογηθεί με κριτήριο την επιτυχία των μαθητών και των μαθητριών στους παραπάνω τομείς.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει ένα διδακτικό δίωρο.

Δραστηριότητα 8

(Μπορεί να επαναληφθεί όσα δίωρα επιθυμεί ο/η εκπαιδευτικός-περίπου 8-9)

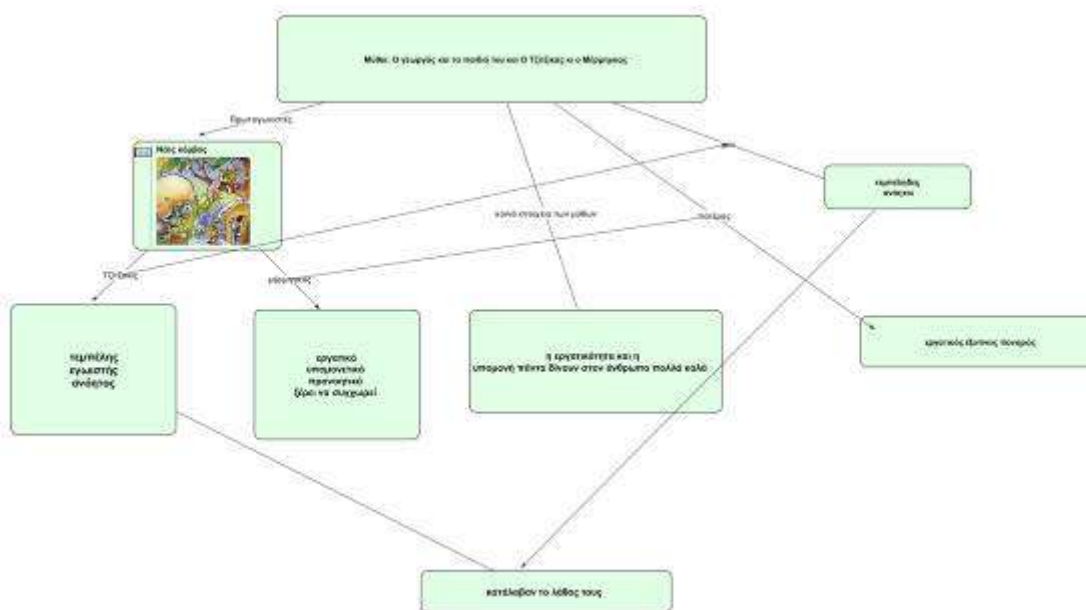
Η 8^η δραστηριότητα είναι προαιρετική και μπορεί να εφαρμοστεί έως και 8 φορές ώστε να τελειώσουν όλοι οι μύθοι. Κάθε φορά η δραστηριότητα μπορεί να κρατά ένα διδακτικό δίωρο.

Παρουσιάζονται 22 μύθοι του Αισώπου με τη μορφή κινουμένων σχεδίων και δίνεται στους μαθητές και στις μαθήτριες η δυνατότητα να επιλέξουν κάποιους για να παρακολουθήσουν. Οι μύθοι διαρκούν 12 περίπου λεπτά, οπότε κατά τη διάρκεια μιας διδακτικής ώρας η τάξη σε ολομέλεια μπορεί να παρακολουθήσει περίπου δύο με τρεις απ' αυτούς. Μετά την παρακολούθηση του μύθου οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν:

- α) Να συζητήσουν σχετικά με τον μύθο και να καταλήξουν σε συμπεράσματα σχετικά με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται και τις συμπεριφορές που αυτοί παρουσιάζουν. Παράλληλα τις ιδέες τους αυτές μπορούν να τις

αποτυπώσουν με τη βοήθεια εννοιολογικών χαρτών, να τις ομαδοποιήσουν, να συγκρίνουν τα κοινά στοιχεία των μύθων, αλλά και να εντοπίσουν τις διαφορές τους.

- β) Να ζωγραφίσουν σκηνές από τον μύθο χρησιμοποιώντας είτε συμβατικές μεθόδους ζωγραφικής ή αν υπάρχει η δυνατότητα το λογισμικό tux paint.
- γ) Να διαβάσουν τον ίδιο μύθο από ένα βιβλίο με μύθους του Αισώπου και να εντοπίσουν τις ομοιότητες και τις διαφορές του γραπτού κειμένου με τη δραματοποιημένη εκδοχή.
- δ) Να προσπαθήσουν να αποτυπώσουν συνεργατικά σε ομάδες είτε με συμβατικό τρόπο είτε με τη χρήση κειμενογράφου τον μύθο που παρακολούθησαν.



Ενδεικτικός Εννοιολογικός Χάρτης

Αξιολόγηση των μαθητών

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα αξιολογηθούν με βάση την ακρίβεια και σαφήνεια διατύπωσης των ιδεών τους στην προφορική επικοινωνία, στην επίδειξη συνεργασίας



και στη δυνατότητα της χρήσης εργαλείων συνεργατικής γραφής, ζωγραφικής και εννοιολογικής χαρτογράφησης.

Αξιολόγηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα θα αξιολογηθεί με κριτήριο την επιτυχία των μαθητών και των μαθητριών στους παραπάνω τομείς, την ποιότητα του τρόπου δουλειάς τους, καθώς και από την αξιολόγηση του παραγόμενου υλικού (κείμενο, ζωγραφιά, εννοιολογικός χάρτης). Τέλος το σημαντικότερο κομμάτι που θα πρέπει να αξιολογηθεί είναι η βαθύτερη κατανόηση των διδαγμάτων των μύθων και η σύνδεσή τους με την καθημερινή ζωή.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να διαρκέσει όσο διαρκεί το ενδιαφέρον των μαθητών και μαθητριών.

Φύλλα εργασίας: Φύλλα εργασίας δεν είναι απαραίτητα.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Όλα τα φύλλα εργασίας είναι ενσωματωμένα στο site.

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μεγαλύτερη τάξη όπου με τα ίδια δεδομένα και υπολογιστικά εργαλεία οι μαθητές και οι μαθήτριες θα μπορούσαν να εμβαθύνουν περισσότερο στα δεδομένα, να προβληματιστούν, να παράξουν κομψότερα κείμενα τα οποία θα μπορούσαν να δημοσιεύσουν στη σχολική εφημερίδα ή στην ιστοσελίδα της τάξης. Θα μπορούσαν επίσης να εντρυφήσουν σε μεγαλύτερο βαθμό στις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες της εποχής του Αισώπου και να αναλύσουν τους μύθους του υπό το πρίσμα των σύγχρονων αξιών και της ζωής. Επίσης θα μπορούσαν οι μύθοι του να αποδοθούν με τη μορφή παρουσιάσεων PowerPoint ή comic με τη βοήθεια διαφόρων λογισμικών. Τέλος θα μπορούσε να γίνει αναζήτηση σε ταινίες, τραγούδια, και παροιμίες στοιχείων που παραπέμπουν ότι το αρχικό υλικό και η έμπνευσή τους προέρχονται από μύθους του Αισώπου.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

- Οι δραστηριότητες που αναφέρονται παραπάνω εμπλουτίζουν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ, ενώ σε αρκετά σημεία ξεφεύγουν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο.
- Καλό θα είναι οι μαθητές να εργάζονται σε ομάδες χρησιμοποιώντας εργαστήριο υπολογιστών ενώ με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα να γίνονται μόνο οι παρουσιάσεις και να δίνονται οι διευκρινίσεις από τον εκπαιδευτικό.
- Το site <http://aisopos.webnode.com> μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτούσιο από όποιον εκπαιδευτικό το επιθυμεί.
- Η σειρά που προτείνονται οι δραστηριότητες δεν είναι δεσμευτική για τον εκπαιδευτικό εκτός από την 8η δραστηριότητα.
- Για τη συγγραφή των κειμένων αν δεν είναι δυνατή η χρήση του μεγαλείου primarypad που προτείνεται, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα απλός κειμενογράφος.
- Αν κι αυτό δεν είναι δυνατόν, οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να γράψουν τα συμπεράσματά τους στο τετράδιο εργασιών.
- Για την επιτυχή εφαρμογή των δραστηριοτήτων απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή και οργάνωση από τον εκπαιδευτικό.
- Όλα τα φύλλα εργασίας είναι ενσωματωμένα στο site.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γαβριηλίδου, Ζ., Σφυρόερα, Μ., Μπεζέ, Λ. 2006. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας, τόμος β'.* Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Ηλιοπούλου, Μ. 1994. *Γράφω σωστά τις σκέψεις μου για τη Β' Δημοτικού.* Αθήνα: Πατάκης



Κυρίδης, Α., Δρόσος, Β., Ντίνας, Κ. 2003. *Η πληροφοριακή – Επικοινωνιακή Τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική Εκπαίδευση: Το παράδειγμα της γλώσσας*. Αθήνα: Δαρδανός

Ματσαγγούρας, Η. 2001. *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη

Π.Ι., 2011. *Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της Λογοτεχνίας στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα

Σολωμονίδου, Χ. 2006. *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία – Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Χαραλαμπίδης, Α. & Χατζηασαββίδης, Σ. 1997. *Η διδασκαλία της Λειτουργικής χρήσης της Γλώσσας: Θεωρία και Πρακτική Εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κώδικας.