



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Δρόμοι παιχνιδιού»

Συγγραφή: ΣΑΜΑΡΑ ΣΩΤΗΡΙΑ

Εφαρμογή: ΤΑΛΑΜΠΙΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ



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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Δρόμοι παιχνιδιού

Εφαρμογή σεναρίου

Ταλαμπίρης Κωνσταντίνος

Δημιουργία σεναρίου

Σωτηρία Σαμαρά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

8^ο 6/θ Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς

Χρονολογία

Από 01-11-2013 έως 15-11-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 2: «Η ζωή στην πόλη», σ. 24, δραστηριότητα 1

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 8 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: Αίθουσα διδασκαλίας/εργαστήριο Πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο εφαρμόστηκε στο τμήμα Ε₁ του 8^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κιλκίς. Το τμήμα αποτελείται από 15 παιδιά, 8 μαθητές και 7 μαθήτριες. Από τους μαθητές ο ένας προέρχεται από οικογένεια παλιννοστούντων, έχει διαγνωσμένη δυσκολία στο να εκφράζεται στην ελληνική γλώσσα και φοιτά παράλληλα στην Τάξη Υποδοχής του σχολείου. Οι υπόλοιποι/-ες μαθητές/-τριες ακολουθούν την κανονική κατανομή ως προς τις επιδόσεις τους στα σχολικά μαθήματα. Οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν μια σχετικά καλή εξοικείωση με τους Η/Υ η οποία, ωστόσο, διαβαθμίζεται ανάλογα με το φύλο και το κοινωνικοοικονομικό περιβάλλον από το οποίο προέρχονται. Τα αγόρια έχουν μια έφεση περισσότερο να χρησιμοποιούν τον Η/Υ για παιγνιώδεις δραστηριότητες, ενώ μερικά από τα κορίτσια έχουν μεγάλη άνεση στη χρήση του πληκτρολογίου και στη χρήση του κειμενογράφου. Ένας μαθητής, εξαιτίας της επαγγελματικής δραστηριότητας της μητέρας του, είναι περισσότερο εξοικειωμένος και διατηρεί δικό του site.

Ο εκπαιδευτικός είναι μέτριος χρήστης των νέων τεχνολογιών και χρησιμοποιεί αρκετά τους Η/Υ στην τάξη περισσότερο όμως χρησιμοποιεί λογισμικά προσομοιώσεων και οπτικοποιήσεων σε μαθήματα που σχετίζονται με το Περιβάλλον, την Ιστορία, τη Γεωγραφία και τις Φυσικές Επιστήμες.

Ως αίθουσα του Τμήματος, λόγω έλλειψης χώρου, χρησιμοποιείται το Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου το οποίο διαθέτει 8 Η/Υ εκ των οποίων οι 3 είναι νέας τεχνολογίας και υποστηρίζουν επαρκώς ικανοποιητικές ταχύτητες στο διαδίκτυο, καθώς και σύγχρονα λογισμικά. Σύγχρονος επίσης είναι και ο Η/Υ που χρησιμοποιεί ο εκπαιδευτικός, ο οποίος είναι συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα. Στην εφαρμογή του σεναρίου χρησιμοποιήθηκε και ο συγκεκριμένος υπολογιστής καθώς



και ο προσωπικός φορητός Η/Υ του εκπαιδευτικού. Στο εργαστήριο Πληροφορικής δεν υπήρχε εκτυπωτής και για τον λόγο αυτό δεν εκτυπώθηκαν κάποιες εργασίες των παιδιών όπως προτείνει το σενάριο.

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου, σύμφωνα με τη συγγραφέα, 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 εκπαιδευτικό. Ακόμη προαπαιτείται 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 –εκτός των άλλων– 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 Parouliia-Tzelerpi 2004, 242-243), νοητική διεργασία απαραίτητη για τη διαμόρφωση της ταυτότητας του κριτικού ενεργού πολίτη.

Στη συγκεκριμένη εφαρμογή, οι μαθητές και οι μαθήτριες εμπλέκονταν για πρώτη φορά σε εφαρμογή σεναρίου με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, γεγονός το οποίο έλαβε υπόψη ο εκπαιδευτικός για να επέμβει με κάποιες μετατροπές επί του πρωτοτύπου κατά την εφαρμογή του. Επίσης, τα παιδιά δεν ήταν εξοικειωμένα με την τεχνική της αφίσας. Παρόλ' αυτά, είχαν –από τα προηγούμενα χρόνια της φοίτησής



τους στο Δημοτικό– υιοθετήσει τον ομαδοσυνεργατικό τρόπο εργασίας, ενώ είχαν ήδη διδαχθεί τη δομή του κειμενικού τύπου του επιχειρήματος.

Σχετικά με τις τεχνικές προϋποθέσεις για την υλοποίηση του σεναρίου, μπορεί να σημειωθεί ότι η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση του προγράμματος του επεξεργαστή κειμένου δεν ήταν μεγάλη. Ενώ δεν ήταν μεγάλη και η εξοικείωση του εκπαιδευτικού με το λογισμικό δημιουργίας δυναμικής αφίσας glogster.edu, το οποίο διατίθεται για δωρεάν χρήση 30 ημερών και ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει εκ των προτέρων κάνει μια σύνδεση με αυτό, μέσω της οποίας μπορεί να μπαίνει στο αντίστοιχο περιβάλλον «για το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα». Οι υπόλοιπες τεχνικές προϋποθέσεις τηρήθηκαν. Στο λογισμικό παρουσίασης ήταν ενσωματωμένο το λογισμικό Quik time 7, ενώ για τις ανάγκες του μαθήματος στον Η/Υ κάθε ομάδα, υπήρχε εγκατεστημένη η εφαρμογή googlearth.

Ειδικότερα, για το πρόγραμμα 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 ίδιο και για τις ομάδες του στο συγκεκριμένο πρόγραμμα. Ο φάκελος αυτός εγκαταστάθηκε σε όλους τους υπολογιστές των ομάδων προκειμένου να ανατρέχουν όποτε αυτό ήταν απαραίτητο. Τέλος, η διδασκαλία πραγματοποιήθηκε στο Εργαστήριο Πληροφορικής σύμφωνα με το σενάριο.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Σωτηρία Σαμαρά, Δρόμοι παιχνιδιού, Νεοελληνική Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο δεν αντλεί επιμέρους στοιχεία από άλλα σενάρια (εκτός από το συνταγμένο σενάριο που εφαρμόζεται).



Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο επίκεντρο του σεναρίου αυτού τέθηκαν 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 τέθηκε 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 κρίθηκε 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 παρατήρησαν εικόνες και πολυτροπικά κείμενα που τα βοήθησαν να εσιτιάσουν και να αναδείξουν το πρόβλημα: στις σύγχρονες γειτονιές δεν υπάρχει χώρος για παιχνίδι. Κατόπιν, μέσω γνωστικής σύγκρουσης που διενεργήθηκε από τον εκπαιδευτικό προβληματίστηκαν αν μπορούν να δράσουν, ώστε να ικανοποιήσουν την πρωταρχική τους ανάγκη για χώρο παιχνιδιού, που υπονομεύεται αποκάλυπτα. Υποβοηθήκαν στον προβληματισμό τους αυτόν, καθώς ήρθαν σε επαφή μέσω εικόνων με ευρωπαϊκές αλλά και εγχώριες πρακτικές και εμπειρίες. Έπειτα ανέλαβαν 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 ppt, καταρχήν, συνέλεξαν πληροφορίες που τους βοήθησαν 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– επινόησαν επιχειρήματα



υπέρ της δράσης τους (παιδιά) και πρόβαλαν αντιρρήσεις/προβλήματα που την αναιρούν (ενήλικες κάτοικοι του δρόμου). Για τη συμμετοχή τους σε αυτό το παιχνίδι προετοιμάστηκαν γραπτά, αξιοποιώντας το εργαλείο του επεξεργαστή κειμένου, αλλά και της εννοιολογικής χαρτογράφησης. Κατά την αντιπαράθεση επιδιώχθηκε συστηματικά η κειμενική ανάπτυξη του επιχειρηματολογικού τους λόγου (δομή και γραμματική). Ακόμη, μέσα από την αντιπαράθεση έγινε προσπάθεια να κωδικοποιηθούν και να καταγραφούν τα κριτήρια που συνηγορούν στην επιλογή ενός δρόμου ως «δρόμου παιχνιδιού». Στη συνέχεια, μέσω της εφαρμογής googlemaps επιλέχθηκε με βάση τα διαμορφωμένα πλέον κριτήρια ένας δρόμος της γειτονιάς και μέσω του λογισμικού glogster.edu δημιουργήθηκαν δύο είδη ψηφιακής αφίσας. Η μία επιχειρηματολογεί σχετικά με την χρήση του δρόμου ως «Δρόμου παιχνιδιού» και η άλλη για το αντίθετο. Τέλος, ετοίμασαν μια επιστολή στον Δήμαρχο, εξασκήθηκαν εκ νέου στον επιχειρηματολογικό λόγο αλλά και στη χρήση κειμενικών δεικτών που διασφαλίζουν τη συνοχή του. Η δράση τους εκ νέου δημοσιοποιήθηκε. Οι παιδικές τους ιδέες τοποθετήθηκαν στο επίκεντρο αναδείχθηκαν. Το μάθημα τελείωσε με την αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της επιστολής στον Δήμαρχο.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Αφορμή για τη σύλληψη του παρόντος σεναρίου αποτέλεσε η συμμετοχή του σχολείου της συγγραφέως [σε μια δράση](#) η οποία διενεργήθηκε στο χώρο του κατά τις απογευματινές ώρες τον Μαΐο του 2012. Ειδικότερα, η συμμετοχή αφορούσε στην κινητοποίηση των παιδιών της Ε΄ και της ΣΤ΄ Τάξης, που διαμόρφωσαν τις δικές τους προτάσεις για το σχεδιασμό μιας πιο βιώσιμης πόλης με δρόμους φιλικούς προς τα ίδια, που αποτελούν και μια 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 έγινε προσπάθεια να χειραφετηθούν τα παιδιά, ώστε να αναλάβουν μεγαλύτερη ευθύνη για τη δημιουργία 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. Αξιοποιήθηκαν, 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 ένα 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 αξιοποιήθηκε η «κειμενοκεντρική προσέγγιση», αφού τα παιδιά ξαναθυμήθηκαν και χρησιμοποίησαν ενσυνείδητα τη δομή και τη γραμματική του επιχειρηματολογικού τύπου κειμένου. Επίσης, ενίσχυσαν την κειμενική γνώση που αφορά στη συνοχή και συνεκτικότητα του επιχειρηματολογικού τους λόγου, αφού επιδιώχθηκε να χρησιμοποιήσουν ενσυνείδητα τους σχετικούς κειμενικούς δείκτες. Όσον αφορά στη γραμματική, τα παιδιά οικειοποιήθηκαν τη γραμματική κατηγορία «αιτιολογικές προτάσεις». Ο εκπαιδευτικός, ωστόσο, λόγος δεν εστίασε μόνο στη μετάδοση και διανομή της συγκεκριμένης ουδέτερης γραμματικής πληροφορίας που αφορά στο είδος της εξαρτημένης πρότασης. Η διδακτική πρακτική εστίασε στην ανάδειξη της λειτουργίας των αιτιολογικών προτάσεων. Με την αποτελεσματική χρήση των τελευταίων στο παρόν συγκείμενο



αναδείχθησαν οι αξιολογικές κρίσεις των παιδιών και ενισχύθηκε η αυτοπεποίθησή τους, γιατί από την αποτελεσματική τους χρήση εξαρτάται, εν μέρει, και η διάσταση της ισότιμης ή μη συμμετοχής τους σε ένα κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό για τη γειτονιά τους. Η ισχυρή τεκμηρίωση προσέδωσε βαρύτητα στην άποψή τους.

Ακόμη, στο παρόν σενάριο αξιοποιήθηκαν στοιχεία της «επικοινωνιακής προσέγγισης», αφού τα παιδιά ενεπλάκησαν σε παιχνίδι ρόλων και να δημοσιεύσουν τις προτάσεις. 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 βρέθηκε το παιδί, (Ν.Π.Π.Σ 2011, 16) επειδή επιδιώχθηκε να αναδειχθούν οι ιδέες του, οι απόψεις του, τα βιώματά του και οι ανάγκες του στον κατεξοχήν κοινωνικοποιητικό χώρο, τη γειτονιά του. Για τον σκοπό αυτό επιλέχθηκε 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 επιδιώχθηκε:

- 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 το διερευνήσουν συνεργατικά, 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 βιώσουν τη γειτονιά τους φιλόξενη και να την αγαπήσουν ώστε να νοιάζονται γι' αυτή.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώχθηκε:

- 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 εμβαπτιστούν στο προφορικό επίχειρημα και να βιώσουν την κατάσταση αντίρρηση/αντίκρουση υποδυόμενα 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 συνειδητοποιήσουν την αξία της αποτελεσματικής χρήσης του λόγου, όταν διεκδικούν κάτι.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώχθηκε:

- 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 τη χρήση ψηφιακού χάρτη και ειδικότερα, 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.

Διδακτικές πρακτικές

Στο παρόν σενάριο επιδιώχθηκε να ενισχυθεί η κειμενική γνώση των παιδιών της Ε΄ Δημοτικού που αφορά στη χρήση αποτελεσματικού επιχειρηματολογικού λόγου μέσω της πρακτικής της υπόδυσης ρόλων. Επίσης, επιδιώχθηκε 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 βρέθηκε 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 αποτέλεσε η νοσταλγία για ξέγνοιαστα παιχνίδια σε δρόμους και αλάνες χωρίς φασαρία και αυτοκίνητα, που διατυπώνεται από τους συγγραφείς στο κείμενο [«Η γειτονιά της πόλης»](#) της 2^{ης} ενότητας με τίτλο [«Η ζωή στην πόλη»](#).



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Όπως και προηγουμένως αναφέρθηκε, το θέμα «παιχνίδια και γειτονιά» θίγεται και στη 2^η και στην 4^η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της 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. βλ. 2^η ενότητα «Η ζωή στην πόλη», τετράδιο εργασιών, σελ. 27, δραστηριότητα 8).

Επιπλέον, στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Γλώσσας και της Λογοτεχνίας (Ν.Α.Π., 2011) μια 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 ακολουθήθηκε δοκίμασε την υλοποίηση και των παραπάνω στόχων.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο παρόν διδακτικό σενάριο αξιοποιήθηκε 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 δημιούργησε τη δυνατότητα παρουσίασης πολλαπλών φωτογραφιών αντλημένων από ποικίλες



πηγές, που σε κάθε περίπτωση δεν 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 διασφαλίστηκε μια λειτουργικότερη και πληρέστερη διεξαγωγή του μαθήματος.

Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε ο επεξεργαστής κειμένου, αλλά και ένα εργαλείο εννοιολογικής χαρτογράφησης με τα οποία διασφαλίστηκε και διευκολύνθηκε η από κοινού επεξεργασία του παραγόμενου κειμένου. Ακόμη, στη διδακτική αυτή πρόταση αξιοποιήθηκε η εφαρμογή [googlemaps](#) 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.

Η δημιουργία μιας δυναμικής αφίσας με την αξιοποίηση [του σχετικού λογισμικού](#) έδωσε τη δυνατότητα για δημοσιοποίηση της μαθητικής δραστηριοποίησης, μιας και η αφίσα ως κειμενικό είδος υποστηρίζει τη δημοσιοποίηση. Τέλος το συνεργατικό εργαλείο γραφής titanpad έδωσε την ευκαιρία στα παιδιά να εργαστούν συνεργατικά και να συνθέσουν μια επιστολή προς τον Δήμαρχο της πόλης, προκειμένου να του κοινοποιήσουν το αίτημά τους.

Κείμενα

Υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό

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»](#)

[Intelligent Energy Europe: Ευρωπαϊκό πρόγραμμα για τη βιώσιμη ανάπτυξη](#), δράση [Bambini](#)



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

[Ανατολική Α.Ε. Αναπτυξιακή ανώνυμη Εταιρεία Ο.Τ.Α. Ανατολικής Θεσσαλονίκης](#)

Ψηφιακή εφημερίδα Newsbeast.gr: [Όταν ένας δρόμος μετατρέπεται σε «χώρο παιχνιδιού»](#)

Ψηφιακή εφημερίδα

<http://ecology-salonika.org/2010/02/09/claiming-the-public-space/>

Βίντεο

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

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Ολομέλεια

Ο εκπαιδευτικός παρουσίασε σταδιακά στην ολομέλεια της τάξης τις εικόνες του αρχείου «χωρίς λόγια», το οποίο αναδεικνύει την απουσία χώρων παιχνιδιού στα διάφορα αστικά κέντρα (Εικόνα 1). Στη συνέχεια πρόβαλε και το απόσπασμα από το βίντεο που

προτείνει η

συγγραφέας
σεναρίου.

του



Εικόνα 1



Κατά τη διάρκεια των παραπάνω παρουσιάσεων, προέτρεψε τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά τις εικόνες και το μήνυμα που αυτές προσπαθούν να περάσουν. Κατόπιν ο εκπαιδευτικός έκανε την εξής ερώτηση; «Ποια από τις εικόνες σας εντυπωσίασε περισσότερο και γιατί;». Τα περισσότερα παιδιά εντυπωσιάστηκαν από την φωτογραφία που απεικονίζει ένα παιδί στην ταράτσα που πετάει χαρταετό γιατί: «Τα παιδιά θα βρίσκουν πάντοτε τρόπους να παίζουν όσο δύσκολες κι αν είναι οι συνθήκες».

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός ξαναέδειξε στα παιδιά τις φωτογραφίες με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα έτσι ώστε για κάθε εικόνα να προκαλέσει μια μικρή συζήτηση. Παράλληλα αποδελτίωνε τις σκέψεις των μαθητών και μαθητριών με αφορμή κάθε φωτογραφία που παρουσιάζονταν και τις έγραφε στον πίνακα. Το αποτέλεσμα ήταν να προκύψει το ακόλουθο κείμενο στο οποίο και συμφώνησε η ολομέλεια.

«Τα παιδιά επιθυμούν να παίζουν. Αναγκάζονται να παίζουν σε επικίνδυνα μέρη. Σχεδόν όλες οι κατασκευές είναι φτιαγμένες για μεγάλους. Τα μέρη που θα μπορούσαν να γίνουν παιδικές χαρές γίνονται πάρκινγκ. Τα κτήρια είναι άσχημα και άγρια. Οι χώροι για τους πεζούς είναι πιασμένοι από τα αυτοκίνητα. Τα παιδιά αναγκάζονται να παίζουν στους δρόμους, όμως αυτό είναι επικίνδυνο. Παντού υπάρχουν σπίτια. Οι δρόμοι είναι γεμάτοι αυτοκίνητα. Όμως σε κάποια σημεία υπάρχει χώρος για παιχνίδι. Μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τους πεζοδρόμους και τους δρόμους με λίγη κίνηση. Στα παλιά χρόνια τα πράγματα ήταν καλύτερα για παιχνίδι. Το ίδιο θέλουμε να γίνει και σήμερα.» (βλ. Τεκμήρια 1 και 2, τα οποία βρίσκονται στο φάκελο «Synodeutika» και στον Υποφάκελο: «Για σκέψου»)

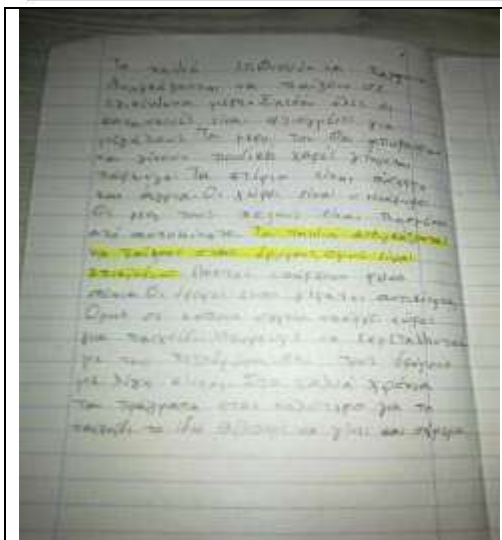
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

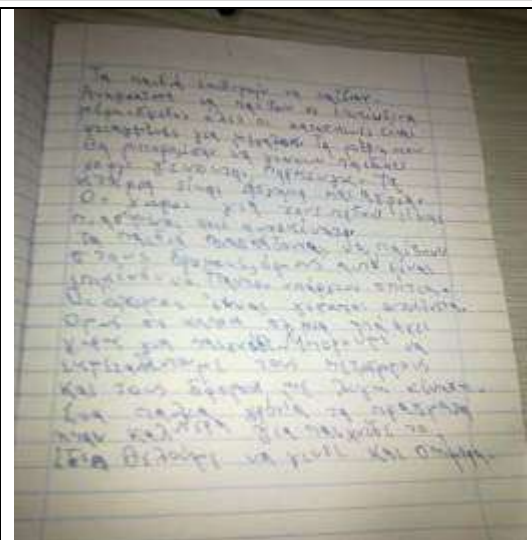
ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Τεκμήριο 1



Τεκμήριο 2

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός έδωσε στα παιδιά το «Φύλλο εργασίας 1» και παρουσίασε με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα τις διαφάνειες του αρχείου «...για σκέψου...». Ακολούθως, αφού τα κάλεσε να απαντήσουν στο πρώτο υποερώτημα του δεύτερου ερωτήματος με θέμα: «*Νιώθετε ότι μπορείτε να κάνετε εσείς κάτι για να αλλάξει η χρήση κάποιων δρόμων στη γειτονιά σας ώστε να μετατραπούν σε δρόμους που θα μπορείτε να παίζετε;*» οι μαθητές και οι μαθήτριες απάντησαν (Εικόνα 2):



Εικόνα 2

Ν.Π. «Μακάρι ο Δήμαρχος να έφτιαχνε ποδηλατοδρόμους και πεζόδρομους για να παίζουμε εμείς τα παιδιά».

Π.Σ. «Μακάρι να υπήρχαν πολλοί πεζόδρομοι για να μπορούν παίζουν τα παιδιά».

Α.Γ. «Μπορούμε να κλείσουμε τους δρόμους, να τους κάνουμε πεζοδρόμους ή παιδικές χαρές, να δημιουργήσουμε ένα τεράστιο οικόπεδο και να χτίσουμε σχολεία και άλλα δημόσια και ιδιωτικά έργα».

Ε.Δ. «Νιώθω ότι μπορώ να κάνω πολλούς πεζοδρόμους».

Δ.Ρ. «Μπορούμε να κλείσουμε τους δρόμους και να τους κάνουμε παιδικές χαρές».

Ε.Μ. και Ε.Κ. Τους δρόμους με λίγη κίνηση να τους κλείσουν και να τους μετατρέψουν σε παιδικές χαρές».

Ρ.Κ. και Π.Μ. « Μπορούμε να ζωγραφίσουμε διάφορα παιχνίδια σε χώρο που δεν περνούν αυτοκίνητα και να μαζενομάστε να παίζουμε όλοι μαζί αγαπημένοι».



Γ.Κ. Να πούμε στους ανθρώπους να μην χρησιμοποιούν αυτοκίνητα, αλλά να χρησιμοποιούν ποδήλατα που δεν μολύνουν το περιβάλλον, και να κάνουν και ένα μεγάλο πάρκο».

Θ.Μ. «Ένα μέρος που μπορεί να αλλάξει είναι το πάρκινγκ της πρώην φυλακής που έγινε αργότερα στρατιωτικό πρατήριο. Θα μπορούσε να γίνει πάρκο».

Γ.Κ. «Να μπορούμε να κάνουμε σε κάθε πόλη μια παιδική χαρά».

Στο δεύτερο υποερώτημα της δεύτερης ερώτησης του 1^{ου} Φύλου Εργασίας με θέμα: «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;» οι μαθητές και οι μαθήτριες έδωσαν τις ακόλουθες απαντήσεις:

Ν.Π. «Βέβαια γιατί οι περισσότεροι θα ήθελαν να κάνουν ποδηλασία στους ποδηλατοδρόμους και όχι στους δρόμους και αξίζει να γίνει αυτό στην πόλη».

Π.Σ. «Δεν έχω πολλές ιδέες, αλλά (άμα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε ποδηλατοδρόμους)πιστεύω ότι μπορεί να δημιουργηθεί».

Α.Γ. «Ναι, γιατί αν δε δημιουργηθούν αυτά τα έργα, τα παιδιά θα αποβλακώνονται στους υπολογιστές και στην τηλεόραση».

Ε.Δ. «Ναι φυσικά το νιώθω και να τις ακούσουν κάποιοι άνθρωποι που ενδιαφέρονται».

Δ.Ρ. «Ναι, πρέπει να προσέξουν τα παιδιά για βγούνε και να παίζουν με τους φίλους τους και να μην είναι κολλημένοι στον Υπολογιστή. Μπορώ να το πω στους γείτονες, στους γονείς και στους φίλους».

Ε.Μ. και Ε.Κ. «Πιστεύω ότι πρέπει να το κάνουν για να μειωθεί η κίνηση και να αυξηθεί το παιχνίδι. Έτσι τα παιδιά θα μπορούν να παίζουν περισσότερο».



Ρ.Κ. και Π.Μ. «Ναι, πιστεύουμε ότι μπορούμε να πούμε τις ιδέες μας, οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν και να τις αγαπήσουν τα παιδιά».

Γ.Κ. «Ναι, γιατί δε μολύνεται και το περιβάλλον».

Θ.Μ. «Ναι, γιατί αλλιώς δε θα είχαμε υποστηρίξει να γίνει».

Γ.Κ. «Ναι γιατί τα παιδιά έχουν δικαίωμα να παίζουν και οι δρόμοι να είναι ελεύθεροι».



Τεκμήριο 3



Τεκμήριο 4



Τεκμήριο 5



Τεκμήριο 6

(Όλα τα Τεκμήρια σε ευκρινές μέγεθος βρίσκονται στον φάκελο «Synodeytika» και στον Υποφάκελο «Φύλλο Εργασίας 1»)

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός έκανε την παρακάτω τοποθέτηση-ερώτηση:
«Νομίζω ότι σήμερα για τα περισσότερα παιδιά που ζείτε στην πόλη δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου χώρος για να παίζετε ούτε υπάρχει όμως και κανένας απολύτως τρόπος για να μπορέσετε να παίζετε ανενόχλητα έστω στους δρόμους, όπως παλιά..., όπως είδαμε στο



βιντεάκι... Τι λέτε; Συμφωνείτε; Διαφωνείτε;». Τα περισσότερα παιδιά συμφώνησαν με την παραπάνω άποψη. Μια διαφοροποιημένη απάντηση ήταν:

Ε.Δ. «Οι περισσότερες από τις φωτογραφίες αφορούν μεγάλες πόλεις όπως η Αθήνα. Εδώ, υπάρχουν μέρη που μπορούμε να παίζουμε και δεν είναι ανάγκη να μετατρέψουμε κάποιους δρόμους σε δρόμους παιχνιδιού».

Η αξιολόγηση των παιδιών πραγματοποιήθηκε από τη συμμετοχή τους στις προφορικές και γραπτές δραστηριότητες.

3η, 4η & 5η διδακτική ώρα

Εργασία σε ομάδες

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ανακοίνωσε στα παιδιά ότι θα χωριστούν σε 6 ομάδες και θα υποδυθούν ρόλους: οι μισές ομάδες θα έχουν το ρόλο των παιδιών που διεκδικούν την ισότιμη συμμετοχή τους στη μετατροπή μιας οδού σε δρόμο παιχνιδιού, ενώ οι άλλες μισές θα 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. Για την ετοιμασία των ρόλων οι ομάδες κλήθηκαν να συλλέξουν πληροφορίες για να ενημερωθούν περισσότερο πάνω στο θέμα που τους απασχολεί, να διαμορφώσουν άποψη και να την υποστηρίξουν με επιχειρήματα. Για τον λόγο αυτόν η εκπαιδευτικός εγκατέστησε στους υπολογιστές τα αρχεία «...για σκέψου Α.ppt» και «...για σκέψου Β.ppt» αντίστοιχα για την καθεμιά ομάδα.

Δόθηκαν στις ομάδες τα Φύλλα Εργασίας. Συγκεκριμένα, το «2ΑΦύλλο εργασίας» στις ομάδες των παιδιών και το «2ΒΦύλλο εργασίας στις ομάδες των ενηλίκων, με σκοπό τα παιδιά να καταγράψουν τις πληροφορίες και τα επιχειρήματά τους (Εικόνες 3 και 4).



Εικόνα 3



Εικόνα 4

Κατά την καταγραφή των απόψεων των παιδιών, παρατηρήθηκε ότι υπήρξε μια δυσκολία στην καταγραφή των απόψεων στον Η/Υ, μιας και το σενάριο ήταν το πρώτο που εφαρμόστηκε στη συγκεκριμένη τάξη.

Ενδεικτικά οι ομάδες που υποστήριξαν τη δημιουργία του «Δρόμου Παιχνιδιού» συμπλήρωσαν το «Φύλλο Εργασίας 2^Α» και στο πρώτο ερώτημα που τους ζητούνταν να καταγραφούν τα εμπόδια για τη δημιουργία ενός δρόμου παιχνιδιού έδωσαν τις ακόλουθες απαντήσεις.

1. Μπορεί να χτυπήσουν από τα αυτοκίνητα και να τραυματιστούν.
2. Δεν θα μπορούν να παίζουν στους δρόμους.
3. Θα σταματούν το παιχνίδι τους για να περάσουν αυτοκίνητα.
4. Τα παιδιά δεν μπορούν να παίζουν γιατί θα περνούν παράνομα οχήματα.
5. Τα οχήματα θα αγνοήσουν τη πινακίδα που λέει αργά γιατί παίζουν παιδιά.
6. Θα διώξει τον τουρισμό αφού δεν θα περνάν τουρίστες με τα αυτοκίνητά τους.

Αντίθετα, οι ομάδες που ήταν αντίθετοι στη δημιουργία του «Δρόμου Παιχνιδιού» συμπλήρωσαν το «Φύλλο Εργασίας 2^Β» και στο πρώτο ερώτημα που τους ζητήθηκε να καταγράψουν τις αντιρρήσεις τους για τη δημιουργία ενός δρόμου παιχνιδιού έδωσαν τις ακόλουθες απαντήσεις.



Τα προβλήματα που θα δημιουργηθούν θα είναι : η υπερβολική φασαρία που θα δημιουργηθεί της ώρες κοινής ησυχίας , τα μεσημέρια που κάποια παιδιά διαβάζουν. Άμα κάποιο ασθενοφόρο περνά από τους δρόμους παιχνιδιού και υπάρχει κάποιο περιστατικό θα αργήσει και μπορεί να χαθεί μια ζωή.

ΝΑΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΟΙ ΚΑΤΟΙΚΟΙ ΠΟΥ ΔΕ ΣΥΜΦΩΝΟΥΜΕ «ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΙΑΧΤΕΙ Ο ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ» ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΘΑ ΣΑΣ ΕΞΗΓΗΣΟΥΜΕ ΠΙΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΟΛΗ .ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ ΕΝΟΧΛΟΥΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΠΗΓΑΙΝΟΥΝ ΣΕ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΑ ΜΕΡΗ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΝ. ΟΜΩΣ ΚΑΠΟΙΑ ΑΛΛΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΔΙΗΓΗΘΟΥΜΕ ΕΙΝΑΙ «ΘΕΛΟΥΜΕ ΗΣΥΧΙΑ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ» «ΚΑΠΟΙΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΚΟΙΜΗΘΟΥΝ» ΓΙ ‘ ΑΥΤΟ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΟΥΜΕ ΕΝΑ ΜΕΡΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ (Τεκμήρια στον Φάκελο «Synodeytika» Φύλλα Εργασίας 2^A και 2^B»).

Πέρα από τα πρώτα ερωτήματα οι περισσότεροι μαθητές και οι μαθήτριες δυσκολεύτηκαν να πληκτρολογήσουν τα επόμενα ερωτήματα του Φύλλου Εργασίας. Παρατηρήθηκε επίσης ότι τα φύλλα εργασίας που προέβλεπε το σενάριο ήταν αρκετά «φορτωμένα» με οδηγίες, αλλά και ζητούμενα, με αποτέλεσμα να το παραγόμενο υλικό να μην είναι το αναμενόμενο. Για τον λόγο αυτό και προκειμένου να ενισχυθεί η δυνατότητα των μαθητών και μαθητριών να επιχειρηματολογήσουν με μεγαλύτερη ευκολία, επιλέγηκε από τον εκπαιδευτικό η χρήση της εννοιολογικής χαρτογράφησης.

Χρησιμοποιήθηκε το ελεύθερο λογισμικό VUE (Visual Understanding Environment), καθώς και οι φωτογραφίες από τα αρχεία «...για σκέψου A.ppt» και «...για σκέψου B.ppt». Οι μαθητές και οι μαθήτριες με τη βοήθεια του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης σχημάτισαν εννοιολογικούς χάρτες όπου στους κόμβους τοποθετούσαν τις φωτογραφίες και στις συνδέσεις την επιχειρηματολογία τους (Τεκμήρια στον Φάκελο «Synodeytikla > Εννοιολογικοί Χάρτες»). Με τη βοήθεια των εννοιολογικών αυτών χαρτών προετοιμάστηκαν για τη συμμετοχή τους

στο παιχνίδι ρόλων. Το καθένα από τα αρχεία τα οποία δημιουργήθηκαν εστίασαν σ' έναν διαφορετικό πυρήνα ιδεών που χρησιμοποιήθηκε για την αντιπαράθεση (Εικόνες 5, 6, 7 και 8). Τα ερωτήματα που έθεταν τα φύλλα εργασίας και δεν κατέστη δυνατόν να συμπληρωθούν από τα παιδιά, συζητήθηκαν προφορικά με τη βοήθεια του δασκάλου.



Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρότρυνε τη δημόσια αυτή αντιπαράθεσή τους στην ολομέλεια της τάξης. Έδωσε τον λόγο στις ομάδες που υποδύονταν τα παιδιά. Ο εκπρόσωπος από κάθε ομάδα ανέλυσε τα επιχειρήματά της με τη βοήθεια του σχεδιαγράμματος. Ανάλογα, το ίδιο συνέβη και με τις ομάδες που υποδύονταν τους ενήλικες.

Κατά τη διάρκεια της έκθεσης επιχειρημάτων, ο εκπαιδευτικός συμμετείχε διακριτικά βοηθώντας και υπενθυμίζοντας στα παιδιά τη χρήση λέξεων και φράσεων



που θα πρέπει να έχει ένας επιχειρηματικός λόγος για να είναι ισχυρός. Για τον λόγο αυτό είχε γράψει και στον πίνακα μερικές από τις λέξεις και φράσεις που προτείνει η συγγραφέας του σεναρίου. Στο τέλος ο εκπαιδευτικός πρότεινε οι μαθητές και οι μαθήτριες να γράψουν τα συμπεράσματά τους χρησιμοποιώντας το συνεργατικό εργαλείο γραφής titanpad για να γράψουν τις σκέψεις στις οποίες κατέληξαν. Συγκεκριμένα η Ομάδα που είχε υιοθετήσει τον ρόλο των παιδιών κατέληξε στα ακόλουθα:

«Θα επιχειρηματολογήσουμε υπέρ της άποψης να γίνει δρόμος παιχνιδιού ότι θα είναι μια νέα πόρτα στον εξανθρωπισμό της πόλης. Οι δρόμοι θα γίνουν ξανά όπως παλιά θα γεμίσουν παιδιά φωνές παιδικά χαμόγελα, η πόλη μας δεν θα γίνει ποτέ ίδια και τέλος τα παιδιά θα έχουν ένα μέρος να παίζουν.

Θέλουμε να γίνει δρόμος παιχνιδιού, επειδή πολλοί δρόμοι είναι αχρησιμοποίητοι και δεν περνάει κανένα τροχοφόρο από εκεί, γι' αυτό σε αυτούς πρέπει να δημιουργηθεί δρόμος παιχνιδιού».

Αντίθετα τα παιδιά που είχαν υιοθετήσει το ρόλο των ενηλίκων κατέληξαν στα ακόλουθα συμπεράσματα:

Δεν θέλουμε να γίνει δρόμος παιχνιδιού γιατί θα οι άνθρωποι θα έχουν πρόβλημα να πάνε στη δουλειά τους. Σε περίπτωση ανάγκης δεν θα μπορούν να περνάν τα ασθενοφόρα και πυροσβεστικά και τα αστυνομικά όταν υπάρξει ανάγκη. Σε περίπτωση που κάποιος θέλει να μετακινηθεί ο κόσμος, δεν θα μπορεί. Γι αυτό το λόγο δεν πρέπει να γίνει ο παιχνοδρομος.

(βλ. «Τεκμήρια» στον Φάκελο «Synodeytika > Συμπεράσματα Ομάδων»).

Σε αυτό το τρίωρο η αξιολόγηση έγινε μέσα από τις αποτελεσματικές μαθητικές απαντήσεις στο Φύλλο Εργασίας, από την μαθητική αντιπαράθεση κατά την πραγματοποίηση του παιχνιδιού των ρόλων, καθώς και από τα συμπεράσματα των ομάδων που καταγράφηκαν στο titanpad



6η, 7η & 8η διδακτική ώρα

Μετά το πέρας του παιχνιδιού ρόλων όπου ισχυροποιήθηκε η άποψη της ομάδας που επιθυμεί τη δημιουργία ενός δρόμου παιχνιδιού οπότε και παροτρύνθηκαν από τον εκπαιδευτικό να κάνουν την επόμενη δραστηριότητα (5^η δραστηριότητα του σεναρίου). Σύμφωνα με αυτήν τα παιδιά κλήθηκαν να αξιοποιήσουν την εφαρμογή Google maps προκειμένου να επιλέξουν με διαμορφωμένα πλέον κριτήρια έναν δρόμο της γειτονιάς τους, να αιτιολογήσουν προφορικά την επιλογή τους και στη συνέχεια να δράσουν μετατρέποντάς τον σε δρόμο παιχνιδιού.

Στην συζήτηση που ακολούθησε τα παιδιά απέδειξαν ότι αντιλήφθηκαν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς που έχει ένα τέτοιο εγχείρημα και πρότειναν ένα δρόμο μικρής κυκλοφορίας που βρίσκεται στην περιοχή του σχολείου και ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις των παιδιών χωρίς παράλληλα να δημιουργεί κυκλοφοριακό πρόβλημα. Ο χάρτης της περιοχής προβλήθηκε με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα στον πίνακα και οι μαθητές και μαθήτριες εντόπισαν τον δρόμο που επιθυμούσαν χωρίς δυσκολία.



Εικόνα 9



Ακολούθως εξήγησαν τους λόγους που προτείνουν τον συγκεκριμένο δρόμο, ενώ απέκρουσαν και τα τυχόν επιχειρήματα που θα έφερναν αυτοί που ίσως αντιδρούσαν στην πρότασή τους.

Στην αρχή της δραστηριότητας ο εκπαιδευτικός αξιοποίησε την πρόταση των παιδιών να δημοσιοποιήσουν μέσω μιας επιστολής στον Δήμαρχο την ανάγκη για την αξιοποίηση του δρόμου που εντόπισαν τα παιδιά σαν χώρο παιχνιδιού. Προκειμένου να συντάξουν μια αποτελεσματική επιστολή πραγματοποιήθηκε στην ολομέλεια μια αναλυτική επισκόπηση της δομής και της γραμματικής του κειμενικού τύπου του επιχειρήματος. Επιπλέον δόθηκε έμφαση στους κειμενικούς δείκτες οι οποίοι είναι απαραίτητοι για τη συνοχή της επιστολής. Προς υπενθύμισή τους προβλήθηκε στην ολομέλεια μέσω του βιντεοπροβολέα το σχετικό κεφάλαιο του βιβλίου «Γραμματική Ε΄ και Στ΄ Δημοτικού» σελ. 24-25.

Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίστηκαν και πάλι σε ομάδες προκειμένου να συντάξουν από μια επιστολή σύμφωνα με τις οδηγίες που προηγήθηκαν. Για τη σύνταξη των επιστολών χρησιμοποιήθηκε το συνεργατικό εργαλείο γραφής titanpad (Εικόνες 10, 11 και 12). Αφού κάθε ομάδα ολοκλήρωσε το κείμενό της, με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα τα κείμενα προβλήθηκαν διαδοχικά στον πίνακα. Σ' αυτό βοήθησε το εργαλείο συνεργατικής γραφής που έδινε τη δυνατότητα να έχει πρόσβαση και παράλληλα δυνατότητα παρέμβασης, σε όλα τα κείμενα των ομάδων από τον κεντρικό Ηλεκτρονικό Υπολογιστή. Κατά την προβολή των κειμένων οι μαθητές και οι μαθήτριες κλήθηκαν να επισημάνουν τα λάθη και τις παραλείψεις τους καθώς και να τα διορθώσουν. Με το πέρας της διαδικασίας ο εκπαιδευτικός εξήγησε στα παιδιά ότι πρέπει να επιλεγεί μια επιστολή για να σταλεί στον Δήμαρχο κι επειδή αφενός είναι δύσκολη η επιλογή και αφετέρου καμιά επιστολή δεν είναι τέλεια, πρότεινε να συνθέσουν τις επιστολές των παιδιών σε ένα ενιαίο κείμενο το οποίο θα συναποφασίσουν και θα συντάξουν.



Στη συνέχεια σε ένα καινούργιο έγγραφο του συνεργατικού εργαλείου titanpad οι ομάδες με τη χρήση του εργαλείου της «Αντιγραφής και Επικόλλησης» συνέθεσαν ένα καινούργιο κείμενο το οποίο αφού διόρθωσαν αποφάσισαν να το στείλουν στον Δήμαρχο (Εικόνα 13). Όπως προέβλεπε και το σενάριο, το ύφος της επιστολής που προέκυψε είναι μεν επίσημο, αλλά φανερώνει και την αποφασιστικότητα των παιδιών να διεκδικήσουν το δικαίωμά τους να συμμετέχουν στο σχεδιασμό χώρων για παιχνίδι, σ' ένα σημαντικό μέρος της καθημερινότητάς τους, στη γειτονιά τους. Κατά τη συνοικοδόμηση της επιστολής, δόθηκε έμφαση στα στοιχεία δομής τους επιχειρηματολογικού λόγου. Διατυπώθηκε η θέση, τεκμηριώθηκε με επιχειρήματα, λήφθηκαν υπόψη οι πιθανές αντιρρήσεις του Δημάρχου και αντικρούστηκαν σύμφωνα με την εμπειρία που απέκτησαν τα παιδιά από το παιχνίδι ρόλων, ενώ κατά τη συνοικοδόμηση της επιστολής εξασκήθηκαν τα παιδιά στον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνουν τη συνοχή της εξελικτικής τους σκέψης. Τέλος η επιστολή μετατράπηκε σε αρχείο κειμενογράφου word μέσω της εφαρμογής titanpad και στάλθηκε στον Δήμαρχο με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.



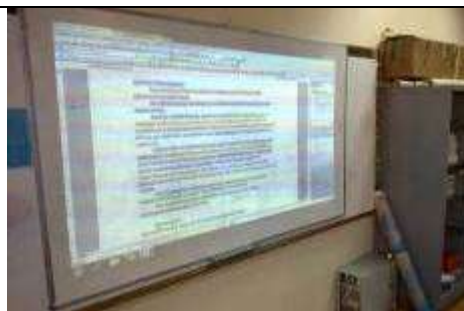
Εικόνα 10



Εικόνα 11



Εικόνα 12



Εικόνα 13

Η επιστολή έχει ως εξής:

Αγαπητέ κύριε Δήμαρχε,

Θα θέλαμε να σας απασχολήσουμε για ένα θέμα που πιστεύουμε ότι αφορά όλους μας, και πιστεύουμε ότι πρέπει να ασχοληθείτε με αυτό.

Θα θέλαμε να δημιουργηθεί ένας δρόμος παιχνιδιού ανάμεσα στις οδούς Μιλτιάδου και Περικλέους. Δεν έχει όνομα και γι' αυτό να τον ονομάσαμε "Οδός παιχνιδιού" ή παιχνιδόδρομο. Επειδή ο δρόμος αυτός είναι πεζόδρομος θα είναι πιο ασφαλής για τα παιδιά. Άμα κάποιος διαμαρτυρηθεί θα πούμε ότι τα παιδιά χρειάζονται παιχνίδι, γιατί αν κάτσουν σπίτι θα βλέπουν τηλεόραση ή θα παίζουν στον υπολογιστή



και θα χαλάσουν τα μάτια τους. Επίσης τα παιδιά θα γυμναστούν στον παιχνιδόδρομο και θα βελτιώσουν την υγεία τους.

Σας ευχαριστούμε που διαβάσατε το γράμμα μας.

Με εκτίμηση τα παιδιά της Ε'1 τάξης του 8^{ου} Δημοτικού Σχολείου Κιλκίς.

Με τη σύνταξη της επιστολής αξιολογήθηκε τόσο η ενίσχυση της αυτο-πεποίθησης των παιδιών ότι μπορούν να δράσουν, όσο και ο αποτελεσματικός επιχειρηματολογικός τους λόγος, ως στοιχείο που μπορεί να συμβάλει στη διεκδίκηση της ισότιμης συμμετοχής τους σ' ένα κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό της γειτονιάς τους και των δρόμων της. Παράλληλα αξιολογήθηκε η δυνατότητα να εντοπίζουν τις αδυναμίες του κειμένου τους, αλλά και να αναγνωρίζουν τα καλά στοιχεία στα κείμενα των άλλων, συνθέτοντας εκ νέου ένα καινούργιο αρτιότερο κείμενο. Ακολούθησε η επόμενη δραστηριότητα η οποία πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια του δασκάλου, γιατί διαπιστώθηκε ότι τα παιδιά δεν είχαν ξαναδουλέψει με παρόμοιες δραστηριότητες. Στο πλαίσιο αυτό ο εκπαιδευτικός έδειξε στα παιδιά πως μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους αφίσα, αξιοποιώντας το σχετικό λογισμικό glogster.edu. Εδώ να επισημάνουμε ότι ο εκπαιδευτικός είχε δημιουργήσει λογαριασμό για κάθε ομάδα στο

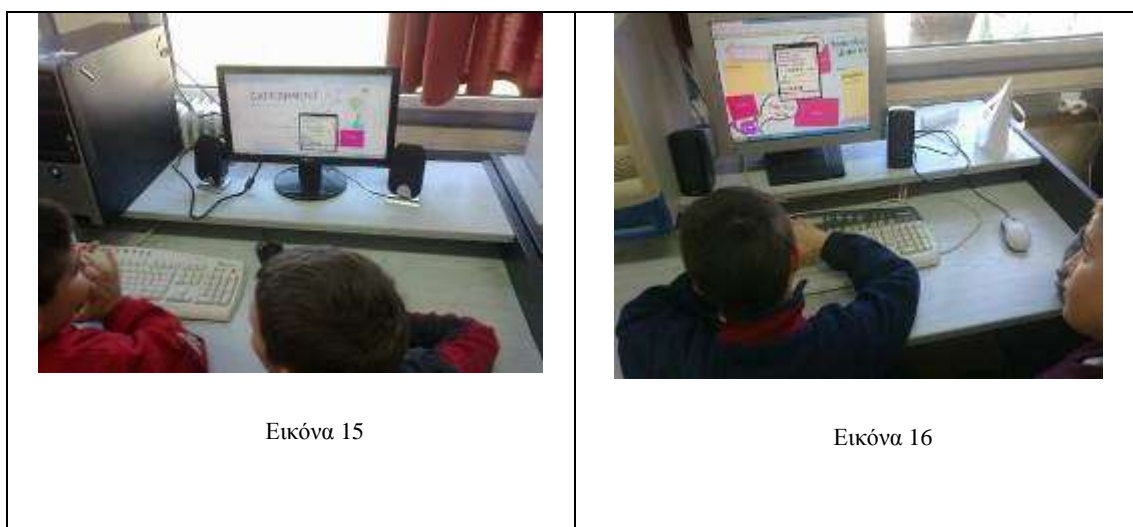


Εικόνα 14

συγκεκριμένο λογισμικό (Εικόνα 14).



Οι τρεις από τις ομάδες δημιούργησαν τις αφίσες τους με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού, δεδομένου ότι οι μαθητές και μαθήτριες της συγκεκριμένης τάξης δεν ήταν εξοικειωμένοι με το συγκεκριμένο λογισμικό (Εικόνες 15 και 16) και (Τεκμήρια Φάκελος synodeytika > Αφίσες Glogster



Με τις δραστηριότητες που αναφέρθηκαν παραπάνω τα παιδιά πίστεψαν από τη μια πλευρά στη δυνατότητά τους να εκφράζουν τις απόψεις τους και αυτές να ακούγονται και από την άλλη, στην ικανότητα δράσης τους.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1^ο 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;

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

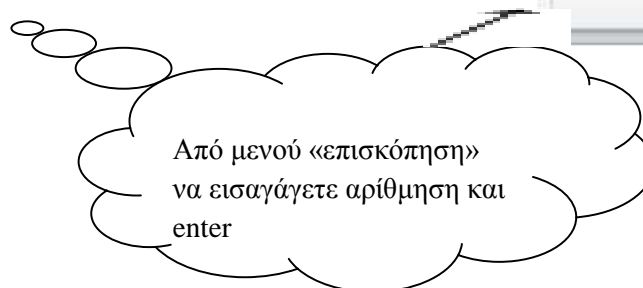
- Πιστεύετε ότι οι ιδέες σας για τους δρόμους της γειτονιάς σας και τη μετατροπή τους σε δρόμους παιχνιδιού είναι σημαντικές και αξίζει να τις ακούσει και να τις προσέξει κανείς; (βλ. και Τσεβρένη, 2008)

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |



2^Α 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](#)

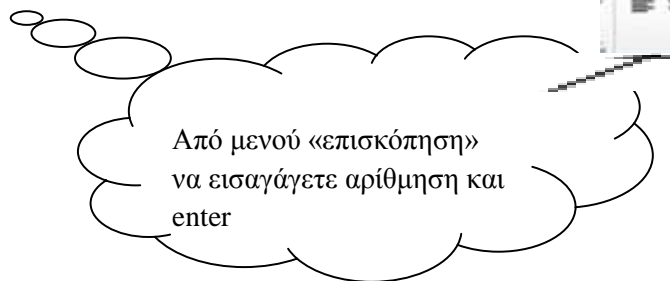
Είδος προτάσεων:

Είδος συνδέσμων:



2^B 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 αιτιολόγηση:



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](#)

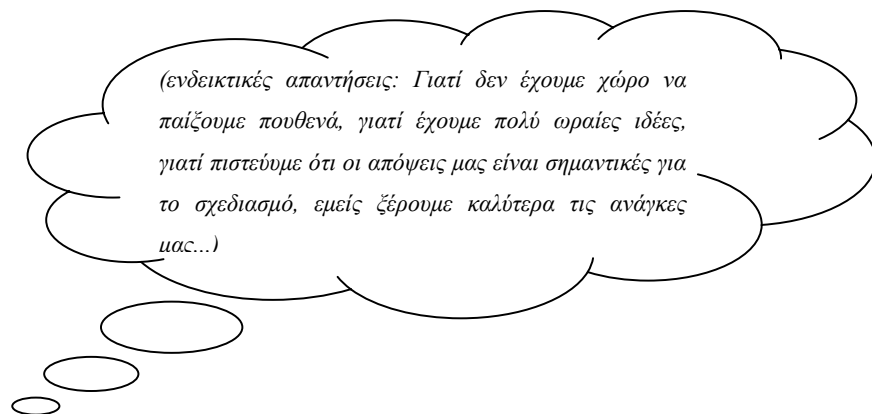
Είδος προτάσεων:

Είδος συνδέσμων:



3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει τυπωμένο το 3^ο 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 επισημίναμε 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 πληρεί 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 το 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 στο 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 το 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 στο «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 στο 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 τον δικτυακό τόπο 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> |  |
|---|--|

| | |
|---|--|
| <p>➤ Για να φορτώσετε ένα αρχείο π.χ. με εικόνα επιλέγετε drop image και εμφανίζεται η γκρι εργαλειοθήκη. Επιλέγετε image και</p> |  |
|---|--|

| | |
|---|--|
| <p>➤ 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».</p> |  |
|---|--|



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

Οι δραστηριότητες που αναφέρθηκαν στις παραπάνω ενότητες εμπλούτισαν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ, ενώ σε αρκετά σημεία ξέφυγαν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο. Ένα πρόβλημα που παρουσιάστηκε από την αρχή του σεναρίου ήταν ότι η προβληματική του δεν άγγιξε ιδιαίτερα τα παιδιά, μιας και η πόλη στην οποία ζουν είναι μικρή και δεν παρουσιάζει ιδιαίτερα προβλήματα στην εύρεση των κατάλληλων χώρων για παιχνίδι. Επίσης το σχολείο είναι καινούργιο και χτισμένο στις παρυφές της πόλης, οπότε οι μαθητές και οι μαθήτριες που φοιτούν σ' αυτό προέρχονται από γειτονιές της περιφέρειας κι όχι από το επιβαρυνόμενο κέντρο. Σαν αποτέλεσμα αυτού ήταν οι μαθητές και οι μαθήτριες να ταυτιστούν περισσότερο με τον ρόλο των «ενηλίκων» που απέρριπταν τη δημιουργία ενός δρόμου παιχνιδιού, παρά με το ρόλο των «παιδιών» που επιθυμούσαν τη δημιουργία του. Παρόλ' αυτά οι μαθητές και οι μαθήτριες εργάστηκαν ικανοποιητικά σε ομάδες χρησιμοποιώντας εργαστήριο



υπολογιστών, ενώ με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα έγιναν μόνο οι παρουσιάσεις και δίνονταν οι διευκρινίσεις από τον εκπαιδευτικό.

Τα παιδιά βρέθηκαν για πρώτη φορά αντιμέτωπα με την εφαρμογή ενός σεναρίου με τη χρήση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και γι' αυτό δυσκολεύτηκαν σχετικά όταν χρειάστηκε να γράψουν τις απόψεις τους στον κειμενογράφο, ή στο να κατασκευάσουν μian αφίσα. Καλύτερα αποτελέσματα παρήγαγαν οι μαθητές και οι μαθήτριες που είχαν εξοικείωση με τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές εξαιτίας της επαφής που είχαν με αυτούς στο οικογενειακό τους περιβάλλον. Για να βοηθηθούν τα παιδιά στο να παράξουν ικανοποιητικά αποτελέσματα ο εκπαιδευτικός χρησιμοποίησε την εννοιολογική χαρτογράφηση με τη βοήθεια του λογισμικού VUE, προκειμένου να οργανώσει καλύτερα την επιχειρηματολογία τους, καθώς και το εργαλείο συνεργατικής γραφής titanpad προκειμένου να έχει μια συνολική εποπτεία των γραπτών των παιδιών, ώστε να μπορεί να επεμβαίνει διορθωτικά, αλλά και για να έχει τη δυνατότητα να συνθέτει τις απόψεις των παιδιών σε ένα πληρέστερο κείμενο. Τέλος όσα ερωτήματα δεν μπόρεσαν τα παιδιά να τα αποτυπώσουν γραπτά, συζητήθηκαν προφορικά στην τάξη. Παράλληλα προφορικά συζητήθηκαν και δόθηκαν οδηγίες που αφορούσαν συντακτικά και γραμματικά φαινόμενα.

Τα αποτελέσματα από τα κείμενα που γράφονταν ήταν άμεσα προσβάσιμα στα παιδιά και στον εκπαιδευτικό κι' αυτό είναι ένα γεγονός που αποδεικνύει την προστιθέμενη αξία των υπολογιστικών εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν. Παράλληλα τα αποτελέσματα αυτά τροφοδότησαν αποτελεσματικά τις συζητήσεις που ακολούθησαν, μιας και οπτικοποίησαν τα δεδομένα και βοήθησαν να ομαδοποιηθούν οι απόψεις και να εξαχθούν συμπεράσματα.

Το σενάριο, όπως αναφέρει και η συγγραφέας του, κινητοποίησε το ενδιαφέρον των παιδιών. Από τη μια πλευρά γιατί δεν είχαν ασχοληθεί ξανά με τέτοιου είδους δραστηριότητες και από την άλλη γιατί, όντως, η περιοχή που ζούνε δεν έχει χώρους παιχνιδιού. Βέβαια, η μη εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση του υπολογιστή δυσκόλεψε το έργο της εκπαιδευτικού. Για τον λόγο αυτό οι



δραστηριότητες έγιναν στην τάξη με τη χρήση δύο υπολογιστών και με την καθοδήγησή της. Σε αυτό βοήθησε και το περιεχόμενο του σεναρίου το οποίο είχε αρκετές γραπτές δραστηριότητες. Επιπλέον, προτιμήθηκε να εφαρμοστούν οι 8 από τις 10 προτεινόμενες διδακτικές ώρες, επειδή το γράψιμο της επιστολής τού τελευταίου δίωρου θεωρήθηκε ότι απαιτούσε πρώτα τη διδασκαλία της δομής και του περιεχομένου του συγκεκριμένου κειμενικού είδους.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση* (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. Διατίθεται στο δικτυακό τόπο:

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> (09/07/2013)

Κατσαβουνίδου, Γ. *Η εικόνα της πόλης στα παιδιά μέσης σχολικής ηλικίας*.

Διατίθεται στον δικτυακό τόπο

http://heraclitus.uth.gr/main/sites/default/files/phd_public_uploads/Place_marketing_paper.pdf (09/07/2013)

Ellis, S. & B. Rogoff. 1986. Problem solving in children's management of instruction. Στο *Process and Outcome in Per relationships*, επιμ. E. Mueller & C. Cooper. Orlando: Academic Press.

Papoulia-Telepi, 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. Kluwer Academic Publishers. Τυπόθ. Στην Ολλανδία..

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

Τσεβρένη, Ι. 2008. *Η πόλη μέσα από τα μάτια των παιδιών. Προσεγγίζοντας το 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 (09/07/2013)

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου. Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την Νεοελληνική Γλώσσα. Διατίθεται στο δικτυακό τόπο

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 *Πρακτικά Πανελλήνιου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Η διδασκαλία της ελληνικής Γλώσσας ως (πρώτης / μητρικής, δεύτερης / ξένης)»*, επιμ. Κ. Ντίνας, Α. Χατζηπαναγιωτίδη, Α. Βακάλη, Τ. Κωτόπουλος & Α. Στάμου.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον συνοδευτικό φάκελο παρατίθεται το υλικό της δημιουργού του σεναρίου.

Στον φάκελο-τεκμήρια παρατίθεται το υλικό που δημιουργήθηκε από τα παιδιά κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου.