



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Β΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Μαντεύουμε;»

Συγγραφή: ΤΟΚΜΑΚΙΔΟΥ ΕΛΠΙΔΑ

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 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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Μαντεύουμε;

Εφαρμογή σεναρίου

Ταλαμπίρης Κωνσταντίνος

Δημιουργία σεναρίου

Τοκμακίδου Ελπίδα

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

8ο Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς

Χρονολογία

Από 24-5-2013 έως 31-5-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

- «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 12: «Ποπό! κόσμος που περνά!» (Βιβλίο του μαθητή, τεύχος β΄, σελ. 39-41 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σσ. 73-74)·

- «Γλώσσα Β΄ Δημοτικού», ενότητα 7: «Πώς λέμε όχι» (Βιβλίο του μαθητή, τεύχος α΄, σσ. 60-63 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σελ. 37-38, εργ. 6, 7, 8)

Διαθεματικό

Ναι



Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Γλώσσα

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Αισθητική Αγωγή: Μουσική

III. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ερευνητικές Εργασίες – Project

Ευέλικτη Ζώνη

Χρονική διάρκεια

Το σενάριο εφαρμόστηκε σε 5 δίωρα μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας. Συγκεκριμένα, οι διδακτικές παρεμβάσεις έγιναν από τις 24/5/2013 έως τις 31/5/2013.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: Το εργαστήριο Πληροφορικής που λειτουργεί παράλληλα και ως αίθουσα διδασκαλίας του τμήματος Β2 του Σχολείου.

II. Εικονικός χώρος

Διαδίκτυο και ποικίλες ιστοσελίδες ως πηγές πληροφοριών, εικόνων και κειμένων.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο εφαρμόστηκε στο τμήμα Β2 του 8ου Δημοτικού Σχολείου Κιλκίς. Το τμήμα αποτελείται από 14 παιδιά, 7 μαθητές και 7 μαθήτριες. Από τους μαθητές ο ένας προέρχεται από οικογένεια παλιννοστούντων, έχει διαγνωσμένες μαθησιακές δυσκολίες 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 όμως διαβαθμίζεται ανάλογα με το φύλο και το



κοινωνικοοικονομικό περιβάλλον από το οποίο προέρχονται. Τα αγόρια έχουν μια έμφυση περισσότερο να χρησιμοποιούν τον Η/Υ για παιχνιδιές δραστηριότητες, ενώ μερικά από τα κορίτσια έχουν μεγάλη άνεση στη χρήση του πληκτρολογίου και στη χρήση του κειμενογράφου.

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, 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.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ελπίδα Τοκμακίδου, Μαντεύουμε;, Νεοελληνική Γλώσσα Β΄ 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 σχολικό εγχειρίδιο της γλώσσας για τη Β΄ Τάξη παρουσιάζονται και αξιοποιούνται πολλά και διαφορετικά είδη κειμένων. Σύμφωνα με τις συγγραφείς του (Γαβριηλίδου κ.ά 2009, 6), το γεγονός αυτό αποτέλεσε βασική επιλογή σχεδίασης, καθώς ο αποτελεσματικός και κριτικός αναγνώστης –στον οποίο προσβλέπει η διδακτική τους πρόταση– θα πρέπει να έρχεται σε επαφή με ποικίλα είδη λόγου και αυθεντικά κείμενα, προκειμένου και ο ίδιος ως δημιουργός κειμένων να είναι σε θέση να επικοινωνεί αποτελεσματικά στις εκάστοτε περιστάσεις επικοινωνίας.¹

Η πρόταση του σεναρίου που παρουσιάζεται έρχεται ως μια εναλλακτική προοπτική για την υλοποίηση των παραπάνω επιδιώξεων. Έχοντας ως αφορμή δραστηριότητες του σχολικού βιβλίου, επεκτείνεται πέρα από αυτές με την πρόταση δημιουργίας ενός συγκεκριμένου πλαισίου επικοινωνίας μεταξύ των προσώπων αλλά των κειμένων που θα έχουν «νόημα» και θα προκύπτουν ως άμεση συνέπεια της ανάγκης των συμμετεχόντων να έχουν ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς σε συγκεκριμένα ζητήματα. Οι δραστηριότητες του σεναρίου έχουν ως επίκεντρο τη δημιουργία και εφαρμογή ενός παιχνιδιού, στο οποίο στόχοι που αφορούν στη γνωριμία και εξοικείωση των μικρών μαθητών/-τριών της Β΄ Τάξης με ένα από τα αντιπροσωπευτικά είδη του αναφορικού λόγου και συγκεκριμένα με το κειμενικό είδος της περιγραφής προσώπου, συνδυάζονται με στόχους που αφορούν στη διατύπωση κανόνων δράσης/οδηγιών για την εφαρμογή του παιχνιδιού. Μέσα στο ευρύτερο αυτό πλαίσιο κινούνται οι προτάσεις του σεναρίου, που εισηγούνται την

¹ Μια νέα διάσταση στον ορισμό του αποτελεσματικού και κριτικού αναγνώστη έρχεται να δώσει το κείμενο του Νέου Προγράμματος Σπουδών για τη Διδασκαλία της Γλώσσας και Λογοτεχνίας στο Δημοτικό Σχολείο. Συμπληρώνοντας τον παραπάνω ορισμό θέτει τη διάσταση της κριτικής διερεύνησης των ποικίλων γλωσσικών μορφωμάτων ως φορέων στάσεων, αξιών και ιδεολογίας, δηλαδή ως μηχανισμών διαμόρφωσης κοινωνικών, πολιτικών και πολιτισμικών συνθηκών (Ι.Ε.Π. 2011, 7).



αξιοποίηση συγκεκριμένων λογισμικών και πηγών του διαδικτύου παράλληλα με τη χρήση λογοτεχνικών περιγραφικών κειμένων και προϊόντων εικαστικής δημιουργίας.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Τα περιγραφικά κείμενα αποτελούν προϊόντα της γλωσσικής απεικόνισης οντοτήτων (αντικειμένων, πραγμάτων, φαινομένων ή καταστάσεων) με σχετικά σταθερή ταυτότητα και σύσταση, η απεικόνιση των οποίων μπορεί να έχει στατική ή εξελικτική προοπτική ([ΜΗΣΤΙΚΟΠΟΥΛΟΥ](#), 2006). Με βάση τον ορισμό αυτό, η περιγραφή ενός προσώπου αφορά τη στιγμιαία φωτογραφική αποτύπωση ενός ατόμου. Στην περιγραφή του συγκεκριμένου είδους, απαραίτητη είναι η συμβολή της αντίληψης και των αισθήσεών μας –κυρίως της όρασης– για την επικέντρωση της προσοχής σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Σύμφωνα με τον Ματσαγγούρα (2007, 94, 146 και 2007β), τα περιγραφικά κείμενα έχουν υψηλό βαθμό δυσκολίας για τους/τις μικρούς/-ες μαθητές/-τριες, γι' αυτό και προτείνεται η ενασχόληση με αυτά να γίνει μετά την πραγμάτευση των αφηγηματικών κειμένων, καθώς ο αφηγηματικός λόγος είναι πιο οικείος. Για το γεφύρωμα ανάμεσα στον αφηγηματικό και τον περιγραφικό λόγο –προτείνεται από τον ίδιο– στις πρώτες τάξεις του Δημοτικού η επαφή των μικρών παιδιών να ξεκινήσει από κείμενα περιγραφής κοινωνικών δρώμενων αλλά και προσώπων, τα οποία διασώζουν κάποια στοιχεία αφηγηματικότητας.


Από αυτή την άποψη, οι συγγραφείς του σχολικού εγχειριδίου ακολουθούν την προτεινόμενη σειρά στην προσέγγιση των διαφορετικών ειδών κειμένων. Προηγείται η επεξεργασία του κειμενικού είδους της αφήγησης στην ενότητα 7 «Πώς λέμε ΟΧΙ», (παραμύθι, αφήγηση και παραγωγή παραμυθιού) και η επαφή με το κειμενικό είδος της περιγραφής προσώπου συναντάται στη 12η ενότητα του σχολικού βιβλίου.

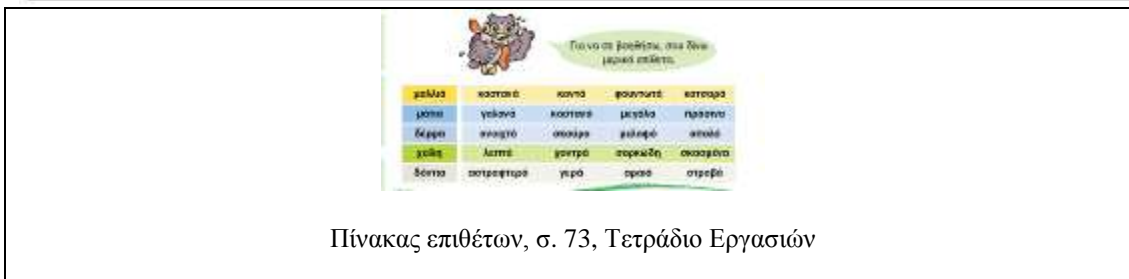


Σε αυτήν γίνεται προσπάθεια ανάπτυξης της ικανότητας των μαθητών/-τριών να κατανοούν περιγραφικές φράσεις (π.χ. «η κυρία με το μπλε καπέλο»), προκειμένου να αναγνωρίσουν συγκεκριμένα πρόσωπα και, αφετέρου, να περιγράφουν τα πρόσωπα αυτά (Γαβριηλίδου κ.ά 2009, 36). Έτσι, η περιγραφή προσώπου συνδυάζεται με τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των μαθητών/-τριών όσον αφορά στα μέρη του προσώπου και του σώματος, αλλά και στην παρουσίαση κάποιων επιθέτων που τα συνοδεύουν.

<p>Τι βλέπεις σε αυτή; Τι φορά το κοριτσάκι που δίνει ένα μπισκότο στο σκύλο; Πώς είναι ο κύριος με τη λατέρνα; Τι έκφραση έχει στο πρόσωπό της η κυρία με το μπλε καπέλο; Τι κάνουν τα παιδιά με τα τριγωνάκια και το καράβι στα χέρια;</p> <p>Τετράδιο μαθητή, σ. 39, Β' τεύχος</p>	 <p>Εργ. 2, σ. 73, Τετράδιο Εργασιών, Α' τεύχος</p>
---	--

Παρόλα αυτά, η διάρκεια της διδασκαλίας του συγκεκριμένου κειμενικού είδους είναι περιορισμένη και για αυτό τον λόγο δεν μπορεί να καλύψει την αναγκαία σταδιακή γνωριμία των παιδιών με τα δομικά του στοιχεία. Βέβαια –κάτω από το πρίσμα της σπειροειδούς μορφής διδασκαλίας των κειμενικών ειδών– υπάρχει πρόβλεψη για επαναφορά στο ίδιο θέμα και την επόμενη σχολική χρονιά. Η απουσία όμως προϋπάρχουσας γνώσης γύρω από το θέμα μπορεί να απαιτήσει μεγαλύτερο χρόνο διαπραγμάτευσης και επαναφορά στο σχήμα δόμησης του συγκεκριμένου περιγραφικού κειμένου.

<p>Φτιάξτε να προσομοιάσει τα πάντα να περιγράφεις τον εαυτό σου. ΚΑΛΩΣ ήλθα στην οικογένειά σου.</p> <p>Το ρούχό μου είναι Το χέρι μου είναι Τα δάχτυλά μου είναι Τα πόδια μου είναι Το κεφάλι μου είναι Το σώμα μου είναι</p>  <p>Εργ.3, σ. 73, Τετράδιο Εργασιών</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Χαρακτηριστικά προσώπου</th> <th>Ρούχα</th> <th>Έκφραση προσώπου</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Τετράδιο μαθητή, σ. 41</p>	Χαρακτηριστικά προσώπου	Ρούχα	Έκφραση προσώπου									
Χαρακτηριστικά προσώπου	Ρούχα	Έκφραση προσώπου											



Με το συγκεκριμένο σενάριο προτείνεται η σταδιακή οικοδόμηση της έννοιας της ‘περιγραφής’ (που αφορά σε ένα συγκεκριμένο πρόσωπο), με στόχο η επόμενη πραγμάτευση του θέματος στη νέα τάξη και η προσέγγιση του αντικειμένου της περιγραφής να γίνει σε ένα πιο διευρυμένο σχήμα.

Ανάμεσα στις προτάσεις του σχολικού εγχειριδίου διακρίνονται και άλλες ευκαιρίες ενασχόλησης των μαθητών/-τριών με το συγκεκριμένο κειμενικό είδος, αν και αυτές δεν αποκτούν τελικά τέτοιο προσανατολισμό. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν εργασίες στην Ενότητα 7 «Πώς λέμε ΟΧΙ», όπου η σύγκριση με βάση περιγραφικά χαρακτηριστικά επιστρατεύεται για τη γνωριμία με τη δομή και τον τρόπο της άρνησης.

- Φορά μαύρο πουλόβερ.
- Δεν έχει πολλά μαλλιά.
- Δεν έχει μουστάκι ούτε μούσι.
- Δε φορά γυαλιά μήτε γραβάτα.
- Έχει μια ελιά στο μάγουλο.

Δεν είναι ο

είναι ο

Φορώ πράσινη μπλούζα.

Δε φορώ πράσινη μπλούζα.

Δε φορά γυαλιά. Δε φορά καπέλο. Δε φορά γυαλιά.

Τετράδιο Εργασιών, Α΄ τεύχος, σ. 37, εργ. 6

Τετράδιο Εργασιών, Α΄ τεύχος, σ. 38, εργ. 7, 8

Οι συγκεκριμένες εργασίες αποτέλεσαν το έναυσμα για τη σύλληψη της κύριας ιδέας του σεναρίου, που είναι η δημιουργία ενός παιχνιδιού. Σε αυτό οι μικροί/-ές μαθητές/-τριες θα κληθούν να διατυπώσουν ερωτήσεις και να δώσουν απαντήσεις σχετικά με ένα άτομο –παρόμοιες με αυτές του σχολικού βιβλίου (έχει κόκκινα μαλλιά, φορά γυαλιά και καπέλο...)– και οι οποίες έχουν άμεση σχέση με την περιγραφή του προσώπου του. Τα παιδιά καλούνται να εμπλακούν σε δράσεις



κατανόησης και παραγωγής προφορικού και γραπτού κειμένου περιγραφής προσώπου μέσα σε μια εκπαιδευτική διαδικασία με παιγνιώδη χαρακτηριστικά. Για να γίνει αυτό, θα χρειαστεί να πραγματευτούν και άλλα είδη κειμένων που έχουν όμως άμεση σχέση με το συγκεκριμένο παιχνίδι (θα το γνωρίσουν μέσα από διαφημιστικά κείμενα ή –σε μια επέκταση των προτάσεων του σεναρίου– θα πειραματιστούν στη δημιουργία ενός παρόμοιου παιχνιδιού και θα βοηθήσουν στη σύνταξη ενός κειμένου οδηγιών, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί και από άλλους/-ες μαθητές/-τριες). Με τον τρόπο αυτό η διαπραγμάτευση των κειμένων και του υλικού που προτείνεται στο σενάριο εντάσσονται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

Παράλληλα, η εξασφάλιση των συνθηκών συνεργατικού παιχνιδιού δημιουργεί ένα πλαίσιο για την κατασκευή νοήματος στα παιδιά. Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι αναδεικνύεται σε κυρίαρχο διδακτικό μέσο, «μια γεμάτη νόημα διαδικασία, κατά την οποία τα παιδιά συνδημιουργούν ενεργητικά τον κόσμο τους» (Αυγητίδου 2001, 172) και μέσω αυτού δίνεται μια ευκαιρία για μια ποικιλία κοινωνικών και επικοινωνιακών αλληλεπιδράσεων. Στο πλαίσιο αυτό, ο εκπαιδευτικός παρεμβαίνει και διαμεσολαβεί μέσα σε συνθήκες φθίνουσας καθοδήγησης, έχοντας ως βασικό όργανο επικοινωνίας τη γλώσσα, αξιοποιώντας τις προϋπάρχουσες γνώσεις του μαθητή και προωθώντας στόχους της επιδιωκόμενης αυτο-ρυθμιζόμενης μάθησης (Ματσαγγούρας 2007, 64). Κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη διατύπωση ερωτήσεων και την ανταπόκριση σε αυτές. Εξάλλου, οι ερωτήσεις βοηθούν τους/τις μαθητές/-τριες να συνειδητοποιήσουν τις συμβάσεις των κειμένων και τους τρόπους ερμηνείας τους, αφού το είδος των ερωτήσεων αποτελεί τον κυριότερο μηχανισμό που κατευθύνει την προσοχή των μαθητών σε συγκεκριμένες πτυχές των κειμένων (Ματσαγγούρας 2007, 65).

Με την υιοθέτηση της ιδέας του παιχνιδιού και της διδασκαλίας με παιγνιώδη χαρακτηριστικά επιδιώκεται η ενεργητική συμμετοχή του παιδιού στη διαδικασία και η διατήρηση της προσοχής τους. Μέσω του παιχνιδιού εντείνεται το ενδιαφέρον τους,



διατηρείται η εμπλοκή και η δραστηριοποίησή τους και δίνεται η δυνατότητα βίωσης σημαντικών εμπειριών. Παρόμοιες εμπειρίες πλαισιωμένες μέσα σε συνθήκες παιχνιδιού συμβάλλουν στην εδραίωση της νέας γνώσης αλλά και στη μεταφορά της σε νέες πρωτότυπες καταστάσεις (Κουλουμπαρίτση 2007, 437).

Η ύπαρξη του παιχνιδιού δίνει τη δυνατότητα για συνδιαλλαγή και με άλλους τύπους κειμένων όπως είναι τα κείμενα οδηγιών ή τα διαφημιστικά κείμενα. Ο εντοπισμός των ειδικών χαρακτηριστικών τους που τα διαφοροποιούν από άλλα κείμενα γίνεται με τρόπο διαισθητικό, ενώ η παραγωγή αντίστοιχου γραπτού λόγου επιδιώκει την ανάδειξη του επικοινωνιακού τους ρόλου. (Καραντζόλα κ.ά 2007, 526). Ο διαισθητικός χαρακτήρας της προσέγγισης των κειμενικών ειδών υποστηρίζει την ύπαρξη μιας απλής μεταγλώσσας που περιγράφει και ερμηνεύει τους σχεδιασμούς των διαφόρων μορφών μηνύματος (Ιντζίδης κ.ά. 2007, 537), έτσι ώστε αυτή να γίνεται κατανοητή από τους/τις μικρούς/-ες μαθητές/-τριες. Παράλληλα, χρησιμοποιείται κατάλογος επιθέτων και σχεδιάγραμμα περιγραφής προσώπου, υλικό που έχει προταθεί για τη σχετική υποβοήθηση των μαθητών/-τριών (Παπαχρίστου κ.ά, 2002).

Για τη δημιουργία του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκαν ανάμεσα σε άλλες εικόνες και φωτογραφίες (αφού και η ίδια η διαδικασία της περιγραφής αποτελεί μια στιγμιαία φωτογραφική αποτύπωση ενός ατόμου) διαφόρων χαρακτήρων κόμικ/κινούμενων σχεδίων ήδη γνωστών στα παιδιά. Η συγκεκριμένη επιλογή έγινε γιατί τα κόμικς αποτελούν ένα προσφιλέστερο κειμενικό είδος για τα παιδιά και για αυτό η παρουσία των ηρώων τους αποτελεί ένα πρόσχημα για την εξασφάλιση της συμμετοχής τους σε δραστηριότητες που οι ήρωες αυτοί ζητούν τη συμβολή τους. Επιπλέον για τη δημιουργία των φύλλων δραστηριοτήτων αξιοποιήθηκαν μαζί με κείμενα λογοτεχνικής περιγραφής και έργα εικαστικής δημιουργίας (όπως είναι οι πίνακες ζωγραφικής και καλλιτεχνικές φωτογραφίες). Η επιλογή τους αφορούσε στη δημιουργία προϋποθέσεων για την ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου και αλλά και για την έκφραση υποθέσεων –εκ μέρους των παιδιών– σχετικών με το



περιεχόμενο του κειμένου, διατηρώντας έτσι το ενδιαφέρον τους για αυτό. Από την άλλη πλευρά η αξιοποίηση του εικαστικού υλικού εκτός από την καλλιέργεια του οπτικού γραμματισμού των μικρών παιδιών μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία μιας χρήσιμης γέφυρας ανάμεσα στον προφορικό στον γραπτό λόγο. Παράλληλα η παρουσία των εικόνων θεωρείται ότι μπορεί να αποτελέσει σημαντική βοήθεια για τα αλλόγλωσσα παιδιά, καθώς η συστηματική εικονογραφική απεικόνιση και η διαπραγμάτευση με βάση τα γνωστά και συγκεκριμένα μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους (Καραντζόλα κ.ά 2007, 525).

Επιπλέον η χρήση πολυτροπικών κειμένων, που αφθονούν στο διαδίκτυο, και η δημιουργία νέων θα δώσει την ευκαιρία στους/στις μικρούς/-ές μαθητές/-τριες να γνωρίσουν τη δομή συγκεκριμένων κειμενικών ειδών, ενώ παράλληλα θα διερευνήσουν τη χρηστικότητά τους.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία αναζήτησης συγκεκριμένων πληροφοριών από μικρά κείμενα και εικόνες και να αποκτήσουν ευχέρεια κατά τη μετακίνησή τους από το ένα σημειωτικό σύστημα στο άλλο·
- να γνωρίσουν τους ήρωες ποικίλων κόμικ, κινουμένων σχεδίων, κινηματογραφικών ταινιών ή τηλεοπτικών σειρών (ως στοιχείων της σύγχρονης μυθοπλαστικής δημιουργίας), μέσα από την περιγραφή τους και την εμπλοκή σε καταστάσεις επίλυσης προβλημάτων·
- να κατανοήσουν τις κοινωνικές περιστάσεις στις οποίες είναι αναγκαία η λεπτομερής περιγραφή προσώπου·



- να κατανοήσουν τη λειτουργικότητα ενός περιγραφικού κειμένου και να είναι σε θέση να εντοπίζουν τα στοιχεία που επηρεάζουν την αποτελεσματικότητά του (χρήση επιθέτων, αξιοποίηση εικόνας)·
- να συνειδητοποιήσουν τη διαφορετική προθετικότητα –αλλά και τη διαφορετική δομή και οργάνωση– που έχει μια λογοτεχνική περιγραφή σε σχέση με ένα κείμενο περιγραφής που αφορά στην εξαφάνιση κάποιου προσώπου·
- να αντιληφθούν διαισθητικά την κοινωνική νοηματοδότηση των κειμένων (σε κείμενα διαφήμισης και οδηγιών) και να είναι σε θέση να επεξεργάζονται δομικά τους στοιχεία, προσαρμόζοντάς τα στην εκάστοτε επικοινωνιακή περίσταση.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο, διευρύνοντας το λεξιλόγιό τους και τις πρακτικές χρήσης συγκεκριμένων κειμενικών ειδών·
- να συνειδητοποιήσουν την ποικιλία των σκοπών ανάγνωσης και ακρόασης (ανάκτηση και σύγκριση πληροφοριών, απόλαυση κειμένου, επίλυση προβλήματος) και να εξασκηθούν στην ανάγνωση γραπτών και ακρόαση ηχογραφημένων κειμένων με σκοπό τον εντοπισμό συγκεκριμένων πληροφοριών·
- να εξοικειωθούν διαισθητικά με τις γραμματικές και λεξιλογικές επιλογές του δημιουργού ενός κειμένου (προφορικού ή γραπτού), ανάλογα με το κειμενικό είδος (περιγραφή προσώπου, κείμενο παροχής οδηγιών ή κείμενο διαφήμισης) που χρησιμοποιεί και να εξασκηθούν στη μεταφορά των στοιχείων αυτών στα προσωπικά τους μηνύματα·
- να εξασκηθούν στη μετατροπή των μορφολογικών καταλήξεων ρημάτων (από το β' ενικό στο β' πληθυντικό κατά τη χρήση της προστακτικής) σε ένα κείμενο διαφήμισης, συνειδητοποιώντας ταυτόχρονα και τον λειτουργικό τους ρόλο·
- να γνωρίσουν τη λειτουργία βασικών σημείων στίξης και να εξασκηθούν στη χρήση τους·



- να αντιληφθούν τη λειτουργικότητα των επιθέτων στη δόμηση ενός περιγραφικού κειμένου και να διευρύνουν το σχετικό λεξιλόγιό τους όσον αφορά τα επίθετα περιγραφής προσώπου.
- να εξοικειωθούν με τις λεξιλογικές επιλογές της άρνησης και της σύνδεσης των προτάσεων σε παρατακτική σύνταξη.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να γνωρίσουν κάποιες από τις δυνατότητες που τους παρέχονται με τη αξιοποίηση του Η/Υ ως εναλλακτικού εργαλείου δημιουργίας αλλά και του διαδικτύου για την αναζήτηση και άμεση αξιοποίηση πληροφοριών (κειμένων, εικόνων, βίντεο, αρχείων ήχου) από διάφορες ηλεκτρονικές πηγές.
- να συνειδητοποιήσουν διαισθητικά τη χρησιμότητα ενός επεξεργαστή κειμένου (Word), ενός λογισμικού παρουσίασης (PowerPoint) αλλά και ενός λογισμικού ζωγραφικής και να εξοικειωθούν με τις βασικές λειτουργίες τους.
- να μνηθούν σε πρακτικές οπτικού γραμματισμού, άντλησης συγκεκριμένων στοιχείων από εικόνες, σύγκρισης και αντιστοίχισης εικόνων με κείμενα.
- να συνειδητοποιήσουν διαισθητικά τη σημειολογική λειτουργία της εικόνας και του ήχου σε πολυτροπικά κείμενα και να αποκτήσουν αντίστοιχες δεξιότητες δημιουργίας.
- να αναπτύξουν ομαδικό πνεύμα και δεξιότητες συνεργατικής μάθησης, να μάθουν να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν απόψεις, προκειμένου να καταλήξουν σε κοινές δράσεις και συμπεράσματα.

Διδακτικές πρακτικές

Μέσα από τις προτάσεις του σεναρίου επιδιώκεται η ενεργητική εμπλοκή των μαθητών/-τριών σε διερευνητικές βιωματικές δραστηριότητες. Η ανάδειξη εκείνης της δυναμικής στα πλαίσια της συνεργαζόμενης ομάδας, η οποία μπορεί να κινητοποιήσει τα μέλη της για την επίτευξη ολοένα πιο διευρυμένων στόχων



ξεπερνώντας τα ατομικά όρια των μελών της και προάγοντας την αυτόνομη ανάπτυξή τους αποτελεί βασικό ζητούμενο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στο πλαίσιο αυτό έχουν θέση πρακτικές όπως η κοινωνική αλληλεπίδραση, η εξασφάλιση κινήτρων συμμετοχής και βιωμάτων που έχουν νόημα για τους συμμετέχοντες, η εμπλοκή σε καταστάσεις επίλυσης προβλήματος, η αναδόμηση της γνώσης με βάση τις προϋπάρχουσες γνώσεις, όπως και η μύηση και μαθητεία σε αποτελεσματικές στρατηγικές. Για την εξασφάλιση των παραπάνω ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού αλλά και των μαθητών είναι καταλυτικός, το ίδιο και η μεταξύ τους ουσιαστική συνεργασία.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για τη σύνταξη του σεναρίου δόθηκε από τα περιεχόμενα του σχολικού εγχειριδίου της Β΄ Τάξης, τα οποία –όπως έχει ήδη αναφερθεί– αποκτούν μια διαφορετική προοπτική αξιοποίησής τους μέσα από τη δημιουργία ενός «ψηφιακού» παιχνιδιού στο οποίο οι μαθητές/-τριες της τάξης καλούνται να συμμετάσχουν και να «παιξουν» εξασφαλίζοντας παράλληλα τις συνθήκες δόμησης της νέας γνώσης. Οι συγκεκριμένες αναφορές στην ενότητα 7 και 12 του σχολικού εγχειριδίου της Γλώσσας για τη Β΄ τάξη («Πώς λέμε όχι» από το Βιβλίο του μαθητή, τεύχος α΄, σσ. 60-63 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σσ. 37-38, εργ. 6, 7, 8 και «Ποπό! κόσμος που περνά!» από το Βιβλίο του μαθητή, τεύχος β΄, σσ. 39-41 και Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α΄, σσ. 73-74) αξιοποιούνται στο σενάριο και οι αντίστοιχοι στόχοι τους ενσωματώνονται σε αυτό.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Η σύνδεση με το Αναλυτικό Πρόγραμμα της Γλώσσας για τη Β΄ τάξη αλλά και με το σχολικό εγχειρίδιο είναι άμεση. Το σενάριο έχει ως αφορμή συγκεκριμένα περιεχόμενα του βιβλίου της Γλώσσας και οι δραστηριότητές του μπορεί να



χρησιμοποιηθούν ως συμπλήρωμα ή τμήμα των δραστηριοτήτων που συναντώνται στο σχολικό εγχειρίδιο αλλά και ως εναλλακτική πρόταση αντικατάστασής τους.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων του λογισμικού παρουσιάσεων (PowerPoint) οδήγησε στη δημιουργία του «ψηφιακού» παιχνιδιού, το οποίο θα αποτελέσει το πρόσχημα για την εμπλοκή των παιδιών στις δραστηριότητες του σεναρίου. Από την άλλη πλευρά, η αναζήτηση στο διαδίκτυο βοήθησε στη συγκέντρωση του απαραίτητου υλικού (βίντεο, εικόνες, κείμενα), που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία των Φύλλων Εργασίας και τη δόμηση των δραστηριοτήτων. Η επιλογή του υλικού αυτού έγινε για τη εξάσκηση και εξοικείωση των μαθητών σε δραστηριότητες που αφορούν στην κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου. Με την ίδια προοπτική αξιοποιούνται στο σενάριο λογισμικά και παιχνίδια ζωγραφικής.

Κείμενα²

Βιβλίο: Αγγελική Βαρελλά, *Φιλενάδα Φουντουκιά μου*, Εκδ. ΑΣΕ Α.Ε., ΧΑΡΤΑΕΤΟΣ, ΕΛΛΗΝΕΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ, εικονογράφηση: Ελένη Μωραΐτη (απόσπασμα από τη σ. 19 για τη δημιουργία του 4^{ου} Φύλλου Δραστηριοτήτων), 1996.

Βιβλίο: Μίχαελ Έντε, *Το μαγικό φίλτρο*, Εκδόσεις Ψυχογιός, μετάφραση: Μαρία Αγγελίδου (απόσπασμα από τη σ. 10 για τη δημιουργία του 8ου Φύλλου Δραστηριοτήτων), 1991.

² Η αναφορά στις πηγές (κειμένων/εικόνων) επαναλαμβάνεται και στα αρχεία (παρουσίασης/κειμενογράφου) που επεξεργάζονται οι ομάδες. Η πρακτική αυτή αποτελεί συνειδητή επιλογή και αφορά την εξοικείωση των μαθητών/-τριών με την αναγκαιότητα αναφοράς στις πηγές και του επιβεβλημένου προσδιορισμού της αρχικής προέλευσής τους.



Βίντεο [Διαφήμιση](#) «Παιχνίδι μάντεψε ποιος» (από το οποίο αξιοποιήθηκε τόσο η εικόνα της όσο και το κείμενό της, 10.00' – 10.40'), Διαφήμιση της διαφημιστικής εταιρείας ARTline για το Παιχνίδι της εταιρείας El Greco «Μάντεψε ποιος».

Βίντεο [Ο Γαργαληστής](#) (1^ο μέρος), το οποίο είναι και διαθέσιμο και σε [ιστοσελίδα](#)

Βίντεο Amber Alert διαθέσιμο στο [YouTube](#).

Διαφήμιση Κείμενο: Amanda & Family who is Παιχνίδι μάντεψε ποιος διαθέσιμο στην [ιστοσελίδα](#).

Πρόσβαση στο διαδίκτυο για τη δημιουργία παιχνιδιού «Μάντεψε ποιος» με την εύρεση και χρήση εικόνων: [Κοπέλα με μαύρο καπέλο](#), [Κοπέλα με κόκκινα μαλλιά](#), [Κοπέλα με γυαλιά](#), [Αγόρι με γυαλιά](#), [Νάνος](#), [Αστερίξ](#), [Ποπάυ](#), [Μόγλης](#), [Μικρός πρίγκιπας](#), [Κάντυ](#), [Φρου Φρου](#), [Μικρός Νικόλας](#), [Μαφάλντα](#), [Παπα Στρουμφ](#), [Τσάρλι Τσάπλιν](#), [Oliver Hardy](#). Πρόσβαση στο διαδίκτυο για τη δημιουργία του 2^{ου} παιχνιδιού (Μάντεψε ποιος είναι...) με την εύρεση και χρήση εικόνων: [Αστερίξ](#), [Τουίτι](#)

Πρόσβαση στο διαδίκτυο για τη δημιουργία Φύλλων Δραστηριοτήτων με την εύρεση και χρήση εικόνων: [Τεντέν](#) (3ο Φύλλο Δραστηριοτήτων), [Φωτογραφία κοπέλας, του Λευθέρη Πλακίδα](#) (5ο Φύλλο Δραστηριοτήτων), [Εικόνα Αδερφού Ντάλντον](#) (6ο Φύλλο Δραστηριοτήτων), [Αστυνόμος Σαϊνης](#) (8ο Φύλλο Δραστηριοτήτων).

Εικόνες για τη δημιουργία πορτραίτου στο 8ο Φύλλο Δραστηριοτήτων: Έργο του ζωγράφου [Απ. Γεραλή](#), Έργο του ζωγράφου [Περ. Τσιριγώτη](#), Έργο του ζωγράφου [Περ. Βυζάντιος](#), Έργο του ζωγράφου [Γ. Μόραλης](#), Έργο του ζωγράφου [Αντ. Γκλίνου](#), Έργο του ζωγράφου [Κων. Παρθένη](#), Έργο του ζωγράφου [Γ. Μανουσάκη](#).

Παιχνίδι ζωγραφικής από την [ιστοσελίδα](#) του 10ου Δ.Σ. Κατερίνης (3ο Φύλλο Δραστηριοτήτων).



Παιχνίδι ζωγραφικής από το [διαδίκτυο](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Ολομέλεια & Εργασία σε ομάδες

Ο δάσκαλος της τάξης ενημέρωσε τους/τις μαθητές/-τριες ότι πρόκειται να ασχοληθούν με ένα παιχνίδι που έχει ετοιμαστεί με τη χρήση του Η/Υ. Έχει αρκετά από τα χαρακτηριστικά ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, με τίτλο «Μάντεψε ποιος» (της εταιρείας MB, ενώ για την εγχώρια παραγωγή της El Greco), για την παρουσίαση του οποίου επιστρατεύεται μια παλιά διαφήμιση, διαθέσιμη σε ένα αρχείο (με τίτλο Διαφημίσεις 90's) από το [youtube](#) (από 10.21' – μέχρι και το 10.39').



Το κείμενο της διαφήμισης, αποτελούμενο από απλές προτάσεις προσφέρεται για διαπραγμάτευση από μαθητές/-τριες μικρής ηλικίας. Παρά τη μικρή του έκταση, διακρίνονται τα βασικά χαρακτηριστικά του είδους της διαφήμισης. Αφού τα παιδιά παρακολούθησαν τη διαφήμιση με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια. Κάποιοι από τους μαθητές δήλωσαν ότι έχουν στο σπίτι το συγκεκριμένο παιχνίδι, ή το έχουν παίξει σε σπίτια φίλων τους. Από τη στιγμή που το παιχνίδι ήταν γνωστό στα περισσότερα παιδιά ο δάσκαλος έκρινε σκόπιμο να επικεντρώσει τη συζήτηση σε κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του



διαφημιστικού λόγου, όπως η ύπαρξη ρυθμού και μουσικότητας στο κείμενο, η χρήση της προστακτικής, το αίσθημα της οικειότητας με τον καταναλωτή, η χρήσης λεξιλογίου καθημερινού προφορικού λόγου, η ενθάρρυνση και προτροπή για συμμετοχή (Χατζησαββίδης 2000). Αφού αναλύθηκαν αυτά τα στοιχεία στο μέτρο που ήταν δυνατόν, η κουβέντα περιστράφηκε γύρω από το παιχνίδι που διαφημίζεται. Όλα σχεδόν τα παιδιά δήλωσαν ότι το γνωρίζουν και μάλιστα ζήτησαν να μοιραστούν την εμπειρία τους με τους υπόλοιπους μαθητές της τάξης. Ο δάσκαλος βρήκε την ευκαιρία να δηλώσει ότι η τάξη θα παίζει το παιχνίδι, αλλά με λίγο διαφορετικό τρόπο και συγκεκριμένα σε ηλεκτρονική μορφή με τη βοήθεια του Η/Υ. Ξεκαθάρισε όμως ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες πρέπει να ξαναδούν τους κανόνες είτε για να τους ξαναθυμηθούν, είτε για να τους μάθουν όσοι και όσες δεν τους ξέρουν.

Στο σημείο αυτό με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα και του Η/Υ της τάξης, αξιοποιήθηκαν οι διαφάνειες ενός αρχείου παρουσίασης Powerpoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος».



Στην πρώτη από αυτές τις διαφάνειες παρουσιάζεται η εικόνα της διαφήμισης ενώ στη δεύτερη δίνεται το κείμενό της. Καθώς κάθε μια από τις προτάσεις της δίνεται με διαφορετικό χρονισμό, οι μαθητές/-τριες της τάξης θα παρακινήθηκαν να επαναλάβουν τα λόγια του τραγουδιού της διαφήμισης, επαληθεύοντας τις αναφορές τους. Η χρήση της προστακτικής στις προτάσεις του διαφημιστικού κειμένου αποτέλεσε αντικείμενο διαπραγμάτευσης στο 1ο Φύλλο Δραστηριοτήτων. Η εργασία



αυτή τέθηκε στους μαθητές ως προϋπόθεση για την ενασχόληση και γνωριμία των ομάδων με το νέο ψηφιακό παιχνίδι. Για την πρόσβαση σε αυτήν, κάθε μια ομάδα άνοιξε στον Υπολογιστή της –αφού προηγουμένως ο δάσκαλος της τάξης είχε φροντίσει να αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας των φορητών Η/Υ της τάξης το φάκελο με το συνοδευτικό υλικό του σεναρίου– το αρχείο παρουσίασης Powerpoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος» καθώς και το αρχείο κειμενογράφου με τον αντίστοιχο τίτλο ([1^ο Φύλλο Δραστηριότητας](#)). Τα μέλη των ομάδων κλήθηκαν να μεταφέρουν τις προτάσεις του διαφημιστικού κειμένου από το 2^ο πρόσωπο ενικού στο 2^ο πρόσωπο του πληθυντικού αριθμού, αξιοποιώντας την παρατήρηση ότι παίκτης του παιχνιδιού (τόσο του επιτραπέζιου όσο και ψηφιακού) μπορεί να είναι δυνητικά όλοι οι μαθητές/-τριες της τάξης, γι' αυτό και χρειάζεται η χρήση της προστακτικής να αφορά πολλούς και όχι έναν παίκτη. Για την καταγραφή του κειμένου χρειάστηκε να γίνει επίδειξη από τον δάσκαλο της τάξης της δυνατότητας που υπάρχει σε ένα αρχείο κειμενογράφου για αντιγραφή και επικόλληση ενός κειμένου, ύστερα από την επιλογή του. Τα παιδιά γνώριζαν τη διαδικασία από δραστηριότητες προηγούμενων σεναρίων και δεν δυσκολεύτηκαν ιδιαίτερα. Μετά την τοποθέτηση του κειμένου στο πλαίσιο του φύλλου εργασίας, οι μαθητές/-τριες της τάξης συνεργάστηκαν μεταξύ τους για τη μετατροπή της ενεργητικής προστακτικής στο δεύτερο πρόσωπο του πληθυντικού αριθμού, κάνοντας τις αναγκαίες αλλαγές μόνο σε συγκεκριμένες λέξεις (ρήματα) του κειμένου. Με τον τρόπο αυτό εμπέδωσαν, μιας και το είχαν ξανακάνει στο παρελθόν, μια από τις βασικές λειτουργίες της εντολής αντιγραφή/επικόλληση σε ένα αρχείο κειμενογράφου. Ένα σημείο κατά το οποίο δόθηκε ιδιαίτερη σημασία στη σωστή χρήση των σημείων της στίξης, μιας και οι μαθητές δεν γνωρίζουν σε μεγάλο βαθμό πώς τοποθετούνται τα σημεία της στίξης στην γραφή με τον κειμενογράφο. Έτσι κατά την διάρκεια της δραστηριότητας αυτής δόθηκε περισσότερο βάση σε αυτόν το τομέα. Τέλος, μέσα από την παρατήρηση των σημείων στίξης που επισημαίνονται στο φύλλο δραστηριοτήτων συζήτησαν και για τη λειτουργικότητα της παρουσίας τους σε ένα γραπτό κείμενο (Τεκμήρια 1 και 2).



Τεκμήριο 1



Τεκμήριο 2

Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα κινητοποίησε το ενδιαφέρον των μαθητών μιας και αφορούσε ένα γνωστό στους περισσότερους παιχνίδι. Οι μαθητές και οι μαθήτριες με την προφορική επανάληψη της διαφήμισης χρωμάτισαν τη φωνή τους ανάλογα με τα σημεία της στίξης και αντιλήφθηκαν έπειτα από υπόδειξη του δασκάλου τη χρησιμότητά τοποθέτησής τους στον γραπτό λόγο. Παράλληλα τονίστηκε και ο ρόλος και η λειτουργία της προστακτικής της ενεργητικής φωνής στην προφορική επικοινωνία κυρίως και επισημάνθηκε η μορφή της.

Τα παιδιά, χωρίς δυσκολία προέβησαν στην αντιγραφή και επικόλληση του κειμένου της διαφήμισης, ενώ χωρίς προβλήματα μετέτρεψαν τις προτάσεις στον πληθυντικό αριθμό.

Η επέμβαση του δασκάλου χρειάστηκε για την τοποθέτηση των σημείων της στίξης στο περιβάλλον του κειμενογράφου, μιας και τα παιδιά δεν είχαν εξοικειωθεί με αυτή την λειτουργία.



Σε γενικές γραμμές η δραστηριότητα ήταν ευχάριστη, οι μαθητές και οι μαθήτριες ανταποκρίθηκαν σε μεγάλο βαθμό και επιτεύχθηκαν οι στόχοι που είχαν τεθεί από το σενάριο.

Φύλλο Δραστηριοτήτων

Για την πραγματοποίηση αυτής της δραστηριότητας τα παιδιά χρησιμοποίησαν το [Φύλλο Δραστηριότητας 1](#), το οποίο άνοιξαν με τη βοήθεια του κειμενογράφου. Η δραστηριότητα διήρκεσε ένα διδακτικό δίωρο.

3η & 4η διδακτική ώρα

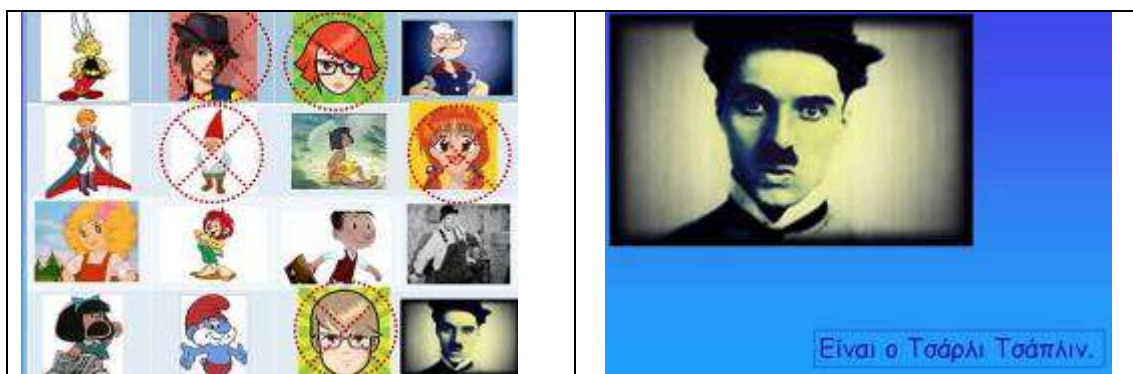
Ολομέλεια

Οι μαθητές/-τριες της τάξης, αφού ανταποκρίθηκαν στην προϋπόθεση συμμετοχής τους στο παιχνίδι, απέκτησαν πια τη δυνατότητα να «παίζουν». Στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια του ανακλαστικού προβολέα προβλήθηκε στον πίνακα η 3η διαφάνεια του αρχείου παρουσίασης Powerpoint με τίτλο «Μάντεψε ποιος». Σε αυτήν υπήρχαν ανάμεσα σε άλλες εικόνες (συνολικά 16) οι φωτογραφίες 11 ηρώων / πρωταγωνιστών παιδικών σειρών/κόμικς.³ Οι φωτογραφίες αυτές προσφέρονται και ως καρτέλες στα παιδιά της τάξης, τα οποία κλήθηκαν διαδοχικά να διαλέξουν μια από αυτές και να χειριστούν το αρχείο παρουσίασης. Γνωρίζοντας το πρόσωπο που επέλεξαν οι υπόλοιποι παίκτες/συμμαθητές τους, κλήθηκαν «να μαντέψουν», να απαντήσουν στις ερωτήσεις τους και «διαγράψουν» όποιες εικόνες/χαρακτήρες έχουν προταθεί και δεν ταυτίζονται με το πρόσωπο της επιλεγμένης καρτέλας. Για τον σκοπό αυτό, επέλεξαν το κόκκινο σχήμα που υπάρχει στο κέντρο της διαφάνειας (στην προβολή σχεδίασης με αντιγραφή και επικόλληση) και το τοποθέτησαν πάνω

³ Εναλλακτικά ο/η εκπαιδευτικός θα μπορούσε να επιλέξει αντίστοιχες εικόνες που θα εισηγούνταν τα ίδια τα παιδιά σε μια έρευνα που θα προηγούνταν της εφαρμογής του σεναρίου σε μια συγκεκριμένη τάξη, σχετικά με τους ήρωες που τα ίδια προτιμούν.



σε συγκεκριμένη/-ο εικόνα/χαρακτήρα, για να αποκλειστεί από τις επόμενες αναφορές των παικτών.



Οι ερωτήσεις για τον εντοπισμό του χαρακτήρα που αναζητούνταν αφορούσαν χαρακτηριστικά του προσώπου του (φορά γυαλιά; έχει ξανθά μαλλιά; φορά καπέλο; έχει κορδέλα στα μαλλιά, έχει μεγάλη μύτη;...) και της εξωτερικής περιγραφής του (γι' αυτό και η χρήση των επιθέτων ήταν αναγκαία, αφού οι εικόνες που έχουν επιλεγεί παρουσίαζαν χαρακτήρες με κοινά χαρακτηριστικά, 3 από αυτούς φορούν καπέλα, 3 έχουν κόκκινα μαλλιά, 3 έχουν μαύρα μάτια...). Όταν κάποιος παίκτης κατάφερνε να εντοπίσει έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, ο «διαχειριστής» της διαφάνειας όφειλε να κάνει «κλικ» πάνω στην εικόνα του. Με τον τρόπο αυτό, επιβεβαιωνόταν η ορθότητα της επιλογής ενώ δινόταν παράλληλα και το όνομα του χαρακτήρα. Με υπερσύνδεση από την 3η διαφάνεια γινόταν η μεταφορά στη μεγεθυμένη φωτογραφία του εικονιζόμενου προσώπου. Εκεί γινόταν συζήτηση των λεπτομερειών της περιγραφής του. Η βαθμολογία κάθε πετυχημένης επιλογής ήταν άμεση συνάρτηση του αριθμού των ερωτήσεων που διατυπώνονταν για κάθε χαρακτήρα. Κάθε παίκτης, όταν ξεκινούσε το παιχνίδι για την ανακάλυψη ενός συγκεκριμένου προσώπου είχε 10 πόντους. Με κάθε ερώτηση που έκανε έχανε 2 πόντους. Στο τέλος κάθε «ανακάλυψης» οι πόντοι μετρήθηκαν από τον δάσκαλο και απονεμήθηκαν ως σύνολο σε κάθε ομάδα. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όλα τα παιδιά ενεπλάκησαν αναλαμβάνοντας έναν οποιονδήποτε ρόλο στο παιχνίδι (Τεκμήρια 2 και 3).



Τεκμήριο 3



Τεκμήριο 4

Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Τα παιδιά της τάξης μέσα από τους πρώτους πειραματισμούς εφαρμογής αλλά και την εμπλοκή τους στο παιχνίδι αντιλήφθηκαν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς του. Τούς δόθηκε η δυνατότητα να συμμετάσχουν σε ένα ομαδικό παιχνίδι που ανταποκρίνεται στις ικανότητες/δεξιότητές τους και το οποίο είχε οργανωθεί με βάση τις προηγούμενες γνώσεις τους. Καθώς ήταν σε θέση να εντοπίζουν διαφορές μεταξύ των εικόνων κλήθηκαν να επιχειρήσουν την περιγραφή ενός προσώπου με βάση κάποια εξωτερικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα (χαρακτηριστικά του προσώπου και στοιχεία της εμφάνισής ενός ατόμου). Με την εμπλοκή τους στις δραστηριότητες του «ψηφιακού» παιχνιδιού πληροφορήθηκαν για τις δυνατότητες ενός αρχείου παρουσίασης ενώ ασκήθηκαν στη χρήση του (προβολή παρουσίασης/σχεδίασης) και την αξιοποίηση κάποιων εντολών του (αντιγραφή/επικόλληση σχήματος). Παράλληλα, δόθηκε η ευκαιρία για την άσκηση του προφορικού λόγου των μαθητών/-τριών, ακόμη και αυτών που έχουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα. Τα παιδιά παρακινήθηκαν να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που είχαν από τις εικόνες, αντιστοιχίζοντάς τες με συχνόχρηστες λέξεις (μέρη προσώπου, χρώματα...)



εμπλουτίζοντας παράλληλα το λεξιλόγιό τους (με τη χρήση κατάλληλων επιθέτων) οικοδομώντας με αυτό τον τρόπο την γνώση που αφορά στη λειτουργική χρήση του περιγραφικού λόγου.

Φύλλα δραστηριοτήτων

Για τη υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας δεν χρησιμοποιήθηκαν φύλλα δραστηριοτήτων. Η δραστηριότητα διήρκησε ένα διδακτικό δίωρο.

5η & 6η διδακτική ώρα

Εργασία σε ομάδες

Σε αυτό το δίωρο επιχειρήθηκε η εξοικείωση των μαθητών/-τριών με το περιγραφικό κείμενο και ειδικότερα αυτό που αφορά στην περιγραφή κάποιου προσώπου. Η δραστηριότητα αυτή συνδυάστηκε με τη γνωριμία των παιδιών με ορισμένους χαρακτήρες που αποτελούν πια ξεχωριστές μορφές στην ιστορία των κόμικ/κινουμένων σχεδίων αλλά και του κινηματογράφου. Η παρουσίασή τους αποτέλεσε αφορμή για την εμπλοκή των παιδιών της Β΄ Τάξης σε συγκεκριμένες δραστηριότητες, κατά τις οποίες κλήθηκαν –δρώντας όπως ο ένας χαρακτήρας/πρότυπο– να βοηθήσουν στην ολοκλήρωση μιας αποστολής. Συγκεκριμένα, στο [3^ο Φύλλο Δραστηριότητας](#) επιχειρείται η γνωριμία των μικρών μαθητών/τριών με τον Τεντέν (ήρωας κόμικ, βέλγος δημοσιογράφος), ο οποίος έχει εμπλακεί σε μια καινούρια περιπέτεια και χρειάζεται τη βοήθειά τους. Σε αυτό δίνεται ένα κείμενο περιγραφής που αφορά ένα σκίτσο (το οποίο δημιουργήθηκε με τη βοήθεια ενός [διαδικτυακού παιχνιδιού](#)).

Τα παιδιά κλήθηκαν να παρατηρήσουν το σκίτσο και να διαβάσουν την περιγραφή, η οποία εστιάζει στην παρουσίαση των χαρακτηριστικών του προσώπου μέσα από την επιλεκτική χρήση επιθέτων.



Τεκμήριο 5

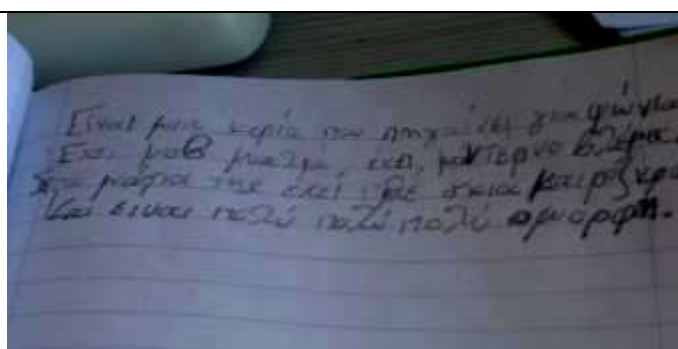


Τεκμήριο 6

Στη συνέχεια παρακινήθηκαν να βοηθήσουν τον Τεντέν αναλαμβάνοντας να σχεδιάσουν ένα σκίτσο (χρησιμοποιώντας ένα διαδικτυακό παιχνίδι που προσφέρεται στην [ιστοσελίδα](#)⁴ του 10^{ου} Δ.Σ. Κατερίνης και να δώσουν την περιγραφή ενός προσώπου που κάθεται απέναντι από τον ύποπτο που παρακολουθεί ο Τεντέν και τον οποίο ο ίδιος δεν μπορεί να διακρίνει (Τεκμήρια 5 και 6).



Τεκμήριο 7

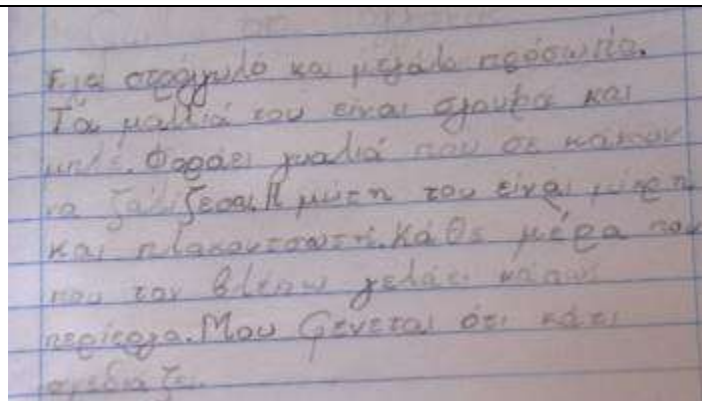


Τεκμήριο 8

⁴ Με το συγκεκριμένο παιχνίδι δίνεται η ευκαιρία στα μέλη των ομάδων να συνεργαστούν για να καταλήξουν στη δημιουργία ενός προσώπου για το οποίο υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του σχήματος και του χρώματος που θα έχει η κόμμωσή του, του χρώματος των ματιών του, του είδους της μύτης του αλλά και η ύπαρξη καπέλου και γυαλιών.



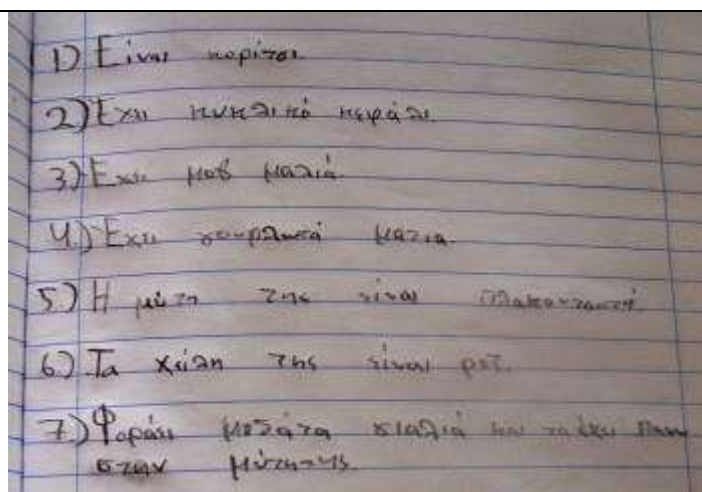
Τεκμήριο 9



Τεκμήριο 10



Τεκμήριο 11



Τεκμήριο 12

Για την υποβοήθησή τους υπήρχε στη διάθεσή τους ένας [κατάλογος](#) συχνόχρηστων λέξεων/επιθέτων που χρησιμοποιούνται για την περιγραφή ενός προσώπου, ο οποίος βρισκόταν στο αρχείο κειμενογράφου με τίτλο «Επίθετα για την περιγραφή». Μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, οι μικροί/-ες μαθητές/-τριες παρακινήθηκαν για την ενεργητική συμμετοχή τους στην περιγραφή ενός προσώπου που τα ίδια δημιούργησαν, μέσα από τον εμπλουτισμό του κειμένου τους με συστατικά στοιχεία της περιγραφής, όπως είναι τα επίθετα. Παράλληλα απέκτησαν



δεξιότητες χρήσης του Η/Υ ως ένα εναλλακτικό εργαλείο ζωγραφικής (Τεκμήρια 7, 8, 9, 10, 11 και 12).

Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα ήταν ευχάριστη και διατήρησε ζωντανό το ενδιαφέρον των παιδιών. Δούλεψαν σε ομάδες και συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν τα πρόσωπα που τους ενδιαφέρουν. Τα περισσότερα πρόσωπα είχαν σουρεαλιστικά και κωμικά στοιχεία, γεγονός που έδειχνε ότι τα παιδιά είχαν ανάγκη να το διασκεδάσουν. Παράλληλα χωρίς μεγάλη δυσκολία συνέταξαν και τα σχετικά κειμενάκια. Η περιγραφή προσώπου ήταν κάτι που το είχαν κάνει και στο παρελθόν και στο πλαίσιο των παραδοσιακών μαθημάτων, αλλά και στο πλαίσιο του σεναρίου «Στο μπερντέ του Καραγκιόζη» του Κ. Ταλαμπίρη, οπότε δεν χρειάστηκαν επεξηγηματικές οδηγίες. Τον κατάλογο των συχνόχρηστων λέξεων, αν και τον είχαν στη διάθεσή τους και τους είχαν γίνει υποδείξεις για τη χρήση του δεν τον χρησιμοποίησαν αρκετά. Στο σημείο αυτό μπορεί να γίνει η παρατήρηση ότι όποτε δόθηκε στη συγκεκριμένη τάξη κατάλογος με λέξεις για να τους υποβοηθήσει στη συγγραφή, ποτέ δεν παρουσιάστηκαν τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

Σε γενικές γραμμές, η δραστηριότητα χρησιμοποίησε την προστιθέμενη αξία που δίνουν οι Τ.Π.Ε., έτσι ώστε να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών, να τους δώσει κίνητρο να συνεργαστούν, ενώ προσέδωσε νόημα και στ δραστηριότητά τους.

Φύλλα Δραστηριοτήτων

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας χρησιμοποιήθηκαν το [3^ο Φύλλο Δραστηριότητας](#), καθώς και ο [κατάλογος](#) συχνόχρηστων λέξεων. Και τα δύο έντυπα εκτυπώθηκαν και μοιράστηκαν στα παιδιά. Η δραστηριότητα διήρκεσε ένα διδακτικό δίωρο.



7η & 8η διδακτική ώρα

Εργασία σε ομάδες

Σαν συνέχεια της παραπάνω δραστηριότητας⁵ προτάθηκε στα παιδιά να εργαστούν αντίστροφα και να δημιουργήσουν ένα πορτρέτο, στην οποία το κείμενο της περιγραφής προέρχεται από ένα λογοτεχνικό κείμενο. Για τον λόγο αυτό διανεμήθηκε στις ομάδες σε έντυπη μορφή το [4ο Φύλλο Δραστηριότητας](#), στο οποίο υπάρχει ένα απόσπασμα από το βιβλίο της Αγγελικής Βαρελλά, με τίτλο *Φιλενάδα φουντουκιά μου*. Στο κείμενο αυτό παρουσιάζεται ένας από τους κεντρικούς ήρωες της ιστορίας. Τα παιδιά μέσω του εκτυπωμένου φύλλου δραστηριοτήτων, αλλά και με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα κλήθηκαν να ακολουθήσουν τις οδηγίες –και οι οποίες αφορούσαν τα χαρακτηριστικά του προσώπου του ήρωα– και να ετοιμάσουν ένα σκίτσο με τη βοήθεια του λογισμικού του προγράμματος ζωγραφικής στον Η/Υ της ομάδας τους ή ακόμη και με τη χρήση μαρκαδόρων και χαρτιού. Η επιλογή αφέθηκε στα παιδιά (Τεκμήρια 13, 14, 15 και 16).



Τεκμήριο 13



Τεκμήριο 14

⁵ Δραστηριότητα παραγωγής γραπτού κειμένου για την περιγραφή προσώπου έχει σχεδιαστεί και σε επόμενο στάδιο του σεναρίου.



Τεκμήριο 15



Τεκμήριο 16

Η γνωριμία των μικρών μαθητών/-τριών με τη λειτουργία και χρήση των επιθέτων συμπληρώθηκε με το [5^ο Φύλλο Δραστηριότητας](#), στο οποίο αξιοποιήθηκε η εικόνα μιας καλλιτεχνικής φωτογραφίας (του [Λευτέρη Πλακίδα](#)). Τη φωτογραφία συνόδευαν δύο περιγραφές, τις οποίες κλήθηκαν να σχολιάσουν τα μέλη των ομάδων εντοπίζοντας τις λέξεις που «δημιουργούν τη διαφορά» στα δύο κείμενα. Οι λέξεις αυτές (σε μια εργασία εξάσκησης/εμπέδωσης της χρήσης των συγκεκριμένων εντολών του κειμενογράφου), αντιγράφηκαν και επικολλήθηκαν στο πλαίσιο κάτω από την εικόνα και παρουσιάστηκαν και θα σχολιάστηκαν στην ολομέλεια της τάξης (Τεκμήρια 17 και 18).



Τεκμήριο 17



Τεκμήριο 18

Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Και στη δραστηριότητα αυτή ο Η/Υ αποδείχθηκε ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα εργαλείο για τη δημιουργική έκφραση των παιδιών. Η αντιπαράβολή της εικόνας που θα δημιουργηθεί με τη χρήση του Η/Υ με τη χειρωνακτική εργασία κάποιων μαθητών/τριών οδήγησε σε συγκρίσεις και συμπεράσματα για τη χρήση του Η/Υ και σε περιπτώσεις εικαστικής δημιουργίας.

Παράλληλα οι μαθητές και οι μαθήτριες αντιλήφθηκαν για μια ακόμη φορά τη δυνατότητα που τους δίνει ο κειμενογράφος να αφαιρούν και να προσθέτουν λέξεις και φράσεις και γενικά να μετασχηματίζουν κείμενα και να αλλοιώνουν το νόημα.

Φύλλα Δραστηριοτήτων

Στη δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιήθηκαν το [Φύλλο Δραστηριότητας 4](#) το οποίο εκτυπώθηκε και το [Φύλλο Δραστηριότητας 5](#) το οποίο ανοίχτηκε και επεξεργάστηκε από τους μαθητές με τη βοήθεια του κειμενογράφου. Η δραστηριότητα διήρκεσε ένα διδακτικό δίωρο.



9η & 10η διδακτική ώρα

Εργασία σε ομάδες

Η επαφή των παιδιών της Β΄ Τάξης με το περιγραφικό κείμενο είχε στη συνέχεια ως διάλογο επικοινωνίας ένα ποίημα το οποίο διατίθεται στο [διαδίκτυο](#). Αφορά στην παρουσίαση ενός σύγχρονου ήρωα, του Γαργαληστή, που αναζητά το γέλιο των παιδιών εκεί που περισσεύει, για να πάρει λίγο από αυτό και να το μεταφέρει σε όσα μέρη αυτό εκλείπει. Πρόκειται για τον ομώνυμο ήρωα του βιβλίου *Γαργαληστής* του Δημήτρη Μπασλάμ (για το οποίο υπάρχει και αντίστοιχος ψηφιακός δίσκος επιμελημένος από τον ίδιο τον δημιουργό και αρκετές συμμετοχές γνωστών καλλιτεχνών). Η χρήση του συγκεκριμένου αρχείου έγινε μόνο όσον αφορά στην ηχητική εκδοχή του, όπου μέσα από τη φωνή του Αντ. Καφετζόπουλου παρουσιάστηκαν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του ήρωα. Το ηχητικό απόσπασμα ακούστηκε μόνο μέχρι το χρονικό σημείο 1΄ και 55΄΄ του βίντεο όπου περιγράφεται ο ήρωας. Έτσι τα παιδιά εστίασαν την προσοχή τους στους στίχους του ποιήματος (ψηλός, λιγνός, με μαύρα μαλλιά σαν αχινός... και μύτη κόκκινη γαμψή, αμίλητος, καμαρωτός σαν καμαρότος... σαν αθλητής γυμναστικής...), προκειμένου να εντοπίσουν ανάμεσα σε δύο φωτογραφίες την εικόνα του περιγραφόμενου ήρωα (η εικονογράφηση του βιβλίου είναι του Βίκτωρα Μητρόπουλου). Στο [6ο Φύλλο εργασίας](#) ως «αντίπαλός του» έχει επιλεγεί ένας άλλος ληστής, γνωστός από το κόμικ του Λούκυ Λουκ, ένας από τα αδέρφια Ντάλτον, ο οποίος ταιριάζει με τη συγκεκριμένη περιγραφή εκτός από ένα στοιχείο που δίνεται στην τρίτη στροφή του τραγουδιού (μαζί του είχε πάντα την κόκκινη καρό του τσάντα). Τα παιδιά βρήκαν πολύ εύκολα τη διαφορά και επιχειρηματολόγησαν για την επιλογή τους αξιοποιώντας τις πληροφορίες του κειμένου.

Στη συνέχεια της δραστηριότητας τα παιδιά παρακινήθηκαν να βοηθήσουν έναν ακόμη ήρωα κινουμένων σχεδίων του οποίου το επάγγελμα έχει άμεση σχέση με την εξιχνίαση εξαφανίσεων. Πρόκειται για τον αστυνόμο Σαΐνη και τη νέα του



αποστολή. Οι ομάδες κλήθηκαν να αναζητήσουν στον Η/Υ τους το [8^ο Φύλλο Εργασίας](#) όπου ζητήθηκε από τα μέλη τους να βοηθήσουν τον αστυνόμο στη συμπλήρωση ενός ακόμη δελτίου για ένα άτομο που έχει εξαφανιστεί. Αυτή τη φορά για την περιγραφή του θα χρειαστούν τη συμβολή δημιουργημάτων μιας άλλης τέχνης, της ζωγραφικής (με υλικό που αντλήθηκε από μια συγκεκριμένη [ιστοσελίδα](#), ΑΦΙΕΡΩΜΑ: Η τέχνη του πορτραίτου). Οι ομάδες αναζήτησαν μια ζωγραφική δημιουργία ενός συγκεκριμένου ζωγράφου και να επικόλλησαν την εικόνα της σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Στη συνέχεια με τη βοήθεια της εικόνας προχώρησαν στην περιγραφή του εικονιζόμενου προσώπου, δημιουργώντας ένα πολυτροπικό κείμενο, το οποίο αποθήκευσαν στον Η/Υ τους (Τεκμήρια 19 και 20).



Αξιολόγηση των μαθητών και της δραστηριότητας

Στο πρώτο μέρος της δραστηριότητας οι μαθητές και οι μαθήτριες δεν αντιμετώπισαν κανένα πρόβλημα στο πρώτο μέρος της δραστηριότητας στο να εντοπίσουν τις διαφορές μεταξύ του Γαργαληστή και του Άβερελ Ντάλτον, ενώ τεκμηρίωσαν εύκολα και την επιλογή τους.

Στο δεύτερο μέρος της δραστηριότητας αυτής παρουσιάστηκε ένα τεχνικό πρόβλημα το οποίο δημιούργησε μια αναστάτωση στην τάξη κατά τα πρώτα λεπτά



του διδακτικού δώρου, που όμως ήταν αρκετά για να αποσυντονίσουν την τάξη και να χαθεί πολύτιμος διδακτικός χρόνος. Οι περισσότεροι υπολογιστές του εργαστηρίου είναι παλιοί με αποτέλεσμα να υπάρξει πρόβλημα στο άνοιγμα της σελίδας «Αφιέρωμα στην τέχνη του πορτραίτου», οπότε τα παιδιά δεν μπορούσαν να επιλέξουν κάποιο πορτραίτο για να περιγράψουν. Σε όσα παιδιά ο Η/Υ ήταν σχετικά καινούργιος η διαδικασία ολοκληρώθηκε. Στους περισσότερους όμως αυτό δεν έγινε δυνατόν. Για να ολοκληρωθεί η διαδικασία ο δάσκαλος επέλεξε ένα πορτρέτο και το πρόβαλε στον πίνακα με τον βιντεοπροβολέα, οπότε και η δραστηριότητα ολοκληρώθηκε. Οι μαθητές και οι μαθήτριες εξαιτίας των προβλημάτων αυτών, αλλά ίσως και της κόπωσης από την συνεχή ενασχόληση με το αντικείμενο της περιγραφής παρήγαγαν μέτρια κείμενα, ενώ όπως αναφέρθηκε και παραπάνω η διαδικασία της αντιγραφής και επικόλλησης δεν κατέστη δυνατή από όλες τις ομάδες.

Φύλλο Δραστηριοτήτων

Στη δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιήθηκε το [Φύλλο Δραστηριότητας 6](#), το οποίο και εκτυπώθηκε, καθώς και το [Φύλλο Δραστηριότητας 8](#), το οποίο τα παιδιά το άνοιξαν και το δούλεψαν στο περιβάλλον του κειμενογράφου. Η δραστηριότητα διήρκησε ένα διδακτικό δίωρο.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Για την υλοποίηση αυτού του σεναρίου χρησιμοποιήθηκαν το [Φύλλο Δραστηριότητας 1](#), το [Φύλλο Δραστηριότητας 3](#), το [Φύλλο Δραστηριότητας 4](#), το [Φύλλο Δραστηριότητας 5](#), το [Φύλλο Δραστηριότητας 6](#) και το [Φύλλο Δραστηριότητας 8](#). Δεν χρησιμοποιήθηκαν τα Φύλλα Δραστηριοτήτων 2, 7 και 9 γιατί δεν υλοποιήθηκαν οι αντίστοιχες δραστηριότητες.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

**Αλλάζουμε το κείμενο της διαφήμισης:
Αντί για έναν παίκτη μιλάει σε πολλούς:**

Για να γράψετε πιο γρήγορα το κείμενο, μπορείτε να το αντιγράψετε και να το τοποθετήσετε μέσα στο πλαίσιο (με αντιγραφή και επικόλληση)

Μπορείτε τώρα να αντικαταστήσετε μόνο το γράμματα που χρειάζονται αλλαγή:

«Μάντεψε ποιος...»

- Σκέψου καλά.
- Ρώτα σωστά.
- Ρώτα να δεις, γρήγορα πως θα τον βρεις:
- Χρώμα ματιών, φαλάκρα ή μαλλιά:
- Έχει γυαλιά;
- Φορά καπέλο;
- Το βρήκα ! είναι ο Γιάννης.
- Χρώμα ματιών, φαλάκρα ή μαλλιά:
- Βάλε μυαλό.
- Βρες το σωστό.
- Νίκησε, μάντεψε, ποιος;
-

Στο κείμενο που θα γράψετε προσέξτε τη χρήση των παρακάτω συμβόλων:





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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Συμπληρώνουμε τις οδηγίες για το παιχνίδι που ετοιμάσαμε.

(Ίσως σας βοηθήσει η περιγραφή του επιτραπέζιου παιχνιδιού από το [διαδίκτυο](#), προσοχή όμως γιατί στο δικό μας ψηφιακό παιχνίδι κάποιες από τις οδηγίες έχουν αλλάξει, ~~για αυτό και ορισμένες από αυτές δεν πρέπει να τις λάβετε υπόψη σας και πρέπει να τις διαγράψετε~~). Στο κείμενο που θα γράψετε προσέξτε τη χρήση των παρακάτω συμβόλων:



	<p>Περιγραφή Έχει 2 ταμπλό και 24 κάρτες χαρακτήρων. Πρέπει να κάνετε ερωτήσεις και να σας απαντήσουν μόνο με ένα ναι ή όχι, όπως: έχει ξανθά μαλλιά; Φοράει γυαλιά; Με κάθε απάντηση, ο παίκτης αποκλείει έναν ένα τους χαρακτήρες και κρύβει τα πρόσωπά τους στο ταμπλό. Κερδίζει όποιος βρει τους περισσότερους χαρακτήρες.</p>

Οδηγίες παιχνιδιού:

Το παιχνίδι που περιγράφεται λέγεται «.....»

Παίζεται στον Η/Υ και με όσους παίκτες θέλουμε. Η σειρά του καθενός καθορίζεται με όποιον τρόπο εμείς θέλουμε.....

Στην του Η/Υ υπάρχουν και 16

Πρέπει με μια ολοκληρωμένη πρόταση,

όπως: - Έχει ξανθά μαλλιά;

- Όχι.....

- Μήπως φορά γυαλιά;

- Όχι, δεν έχει ούτε φορά

- Μήπως είναι ο ;

- Μπράβο, το βρήκες!

Κάθε παίκτης όταν ξεκινά το παιχνίδι έχει 10 πόντους. Με κάθε ερώτηση που κάνει, χάνει 2 πόντους.

Με κάθε απάντηση

βάζοντας επάνω στην εικόνα τους μια σφραγίδα διαγραφής (με αντιγραφή και επικόλληση).

Κερδίζει όποιος πόντους.



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Γ΄



Ο Τεντέν είναι και αυτός ένας ήρωας από κόμικ.

Πρόκειται για έναν βέλγο δημοσιογράφο, ο οποίος συνέχεια μπλέκει σε περιπέτειες. Αυτή τη φορά παρακολουθεί ένα άτομο που του φαίνεται ύποπτο. Και να η περιγραφή που κάνει:

ΞΟΧ

Έχει ένα στρογγυλό, μεγάλο πρόσωπο και φορά ένα μικρό κίτρινο καπέλο. Τα μάτια του είναι γαλάνα και γουρλωτά. Η μύτη του είναι μεγάλη και πλακουτσωτή. Τα αυτιά του πεταχτά. Τα μαλλιά του είναι κόκκινα και ίσια. Κόκκινα είναι και τα πυκνά φρύδια του. Έχει άσπρα γένια και μακριά πυκνά μουστάκια που κρύβουν τα χείλη του. Οι φακίδες γεμίζουν το πρόσωπό του.

ΞΟΧ



... Κάθεται στο τραπέζι ενός καφενείου και απέναντί του είναι ένας ακόμη άνθρωπος (γυναίκα ή άντρας;) Επειδή δε φαίνεται καθαρά, μπορείτε να τον/την φανταστείτε όπως εσείς θέλετε και να σχεδιάσετε το πορτραίτο του. Μετά θα χρειαστεί να τον/την περιγράψετε για να βοηθήσετε τον Τεντέν να έχει τις πληροφορίες που χρειάζεται... Αυτό μπορεί να γίνει αν επισκεφτείτε την ιστοσελίδα του 10^{ου} Δ.Σ. Κατερίνης και διαλέξετε την επίλογή «Φτιάχνω το πρόσωπο» (μπορείτε να επιλέξετε σχήμα και χρώμα προσώπου, μύτη και στόμα, μάτια και γυαλιά αλλά και καπέλο ή να δημιουργήσετε τη δική σας ζωγραφιά στο πρόγραμμα ζωγραφικής του Η/Υ σας ή στο Revolution Natural Art.

ΞΟΧ







Εδώ θα γράψετε την περιγραφή του

ΞΟΧ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Δ΄

Επίθετα για την περιγραφή

Για να βοηθήσετε τον Τεντέν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε κάποιες λέξεις (εκτός από πρόσωπο, μαλλιά, μάτια, μύτη, χείλια, αυτιά) για να δώσετε πληροφορίες για το πώς είναι το πρόσωπο, τα μαλλιά, τα μάτια, η μύτη, ή τα χείλη και τα αυτιά του ύποπτου. Για αυτό θα σας βοηθήσει ο παρακάτω κατάλογος λέξεων / επιθέτων.

Επίθετα για την περιγραφή		
	Για την περιγραφή του προσώπου	Οσοειδές/οβάλ, τετράγωνο, μακρόστενο, στρογγυλό, τριγωνικό, οστεώδες, κοκκαλιάρικο, γελαστό, λυπημένο, αφράτο, ρυτιδωμένο, νεανικό, αδύνατο, χλωμό, ηλιοκαμένο, συμπαθητικό, πανέμορφο, φωτεινό, σκοτεινό, ήρεμο, ευγενικό, ήσυχο, ανήσυχο
	Για την περιγραφή των μαλλιών	κοντά, μακριά, λίγα, αραιά, πυκνά, μαύρα, ξανθά, καστανά, άσπρα, γκριζα, ίσια, σπαστά, σγουρά, φουντωτά, κατσαρά, κουρεμένα, χτενισμένα, περιποιημένα
	Για την περιγραφή των ματιών	μικρά, μεγάλα, μαύρα, καστανά, γαλανά, πράσινα, γκριζοπράσινα, στρογγυλά, αμυγδαλωτά, σχιστά, βαθουλωτά, γουρλωτά, πονηρά, εκφραστικά
	Για την περιγραφή της μύτης	λεπτή, ίσια, κυρτή, ανασηκωμένη, παχουλή, μεγάλη, μικρή, κλασική, μυτερή, σουβλερή, στραβή, πλακουτσωτή, χαριτωμένη, γαλλική
	Για την περιγραφή των χειλιών	λεπτά, κλεισμένα, χοντρά, κόκκινα, βαμμένα, σαρκώδη, σκασμένα
	Για την περιγραφή των αυτιών	πεταχτά, μεγάλα, μικρά



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Ε΄

Στο βιβλίο της με τίτλο *Φιλενάδα Φουντουκιά μου*, η Αγγελική Βαρελλά περιγράφει έναν από τους ήρωες της ιστορίας, το μικρό Δώρο και μας καλεί να τον ζωγραφίσουμε. Ας δοκιμάσουμε ακολουθώντας τις οδηγίες της:

«Πώς είναι ο Δώρος;

Πάρτε τις μπογιές σας κι ελάτε να του κάνουμε το πορτραίτο:

Κάντε πρώτα ένα πρόσωπο οβάλ! Έτσι μπράβο!

Στην επάνω μεριά, κάτω από το μέτωπο, σχεδιάστε δύο γελαστά μάτια. Μα πολύ γελαστά. Σχεδιάστε τώρα και τα φρύδια με αχνή, κίτρινη μπογιά, γιατί τα φρύδια του σχεδόν δε φαίνονται.

Πολύ θα πρέπει να προσέξετε και τις γραμμές της μύτης. Είναι ανασηκωμένη και ... παμπόνηρη. Αν δεν ήταν αυτή η μύτη, δεν ξέρω πόσο συμπαθητικό θα έβγαινε το μουτράκι του.

Ζωγραφίστε τώρα και το στόμα με μια μεγάλη καμπύλη γραμμή, που να φτάνει από το ένα αυτί μέχρι το άλλο. Προσέξτε μην κάνετε την καμπύλη ανάποδη και σας βγει κατσούφης ή κλαμένος. Γιατί κάτι τέτοιο του συμβαίνει πολύ σπάνια. Το γέλιο του είναι κολλητικό, όπως η γρίπη και το συνάχι.

Α, μην ξεχάσω! Αντί να του βάλετε μαλλιά, βάλτε του καλύτερα μια σκούπα, γιατί τα μαλλιά του είναι ίσια, πυκνά, σκληρά και ξανθά.

Δεν νομίζω πως τα άλλα χαρακτηριστικά του έχουν κάτι το ξεχωριστό, κι είμαι σίγουρη πως θα πετύχει η ζωγραφιά σας».

(Αγγελική Βαρελλά, *Φιλενάδα Φουντουκιά μου*, Εκδ. ΑΣΕ Α.Ε., ΧΑΡΤΑΕΤΟΣ, ΕΛΛΗΝΕΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ, 1996, σ. 19).

	<p>ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ <i>επένδυση στην κοινωνία της γνώσης</i></p>	
<p>Ευρωπαϊκή Ένωση Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ</p>	<p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>
<p>Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης</p>		

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΣΤ΄

Από τα παρακάτω δύο κείμενα διαλέγουμε αυτό που περιγράφει με τον καλύτερο τρόπο το πρόσωπο φωτογραφίας



(φωτογράφος: [Λευθέρης Πλακίδας](#)).

<p>Στη φωτογραφία βλέπουμε μια κοπέλα. Το πρόσωπό της πλαισιώνεται από μαλλιά. Έχει δύο μάτια, μια μύτη και φυσικά ένα στόμα. Τα φρύδια της δεν έχουν το ίδιο χρώμα με τα μαλλιά της.</p>	<p>Στη φωτογραφία βλέπουμε μια νεαρή κοκκινομάλλα. Το σχήμα του προσώπου της είναι μάλλον στενόμακρο. Είναι κάτασπρο αλλά γεμάτο φακίδες. Η μύτη της είναι κλασική και συμπαθητική. Τα μαλλιά της είναι βαμμένα κόκκινα, σγουρά και μακριά. Τα φρύδια της καστανά και λεπτά. Το ίδιο λεπτά είναι και τα σαρκώδη χείλη της. Με τα ήρεμα πράσινά της μάτια κοιτά κατάματα τον φωτογράφο.</p>
---	--

Σημειώνουμε εδώ (με αντιγραφή και επικόλληση) τις λέξεις που βοηθούν στη λεπτομερή περιγραφή της κοπέλας:



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Ζ'

Στο βιβλίο του με τίτλο «Γαργαληστές», ο Δημήτρης Μπασλάμ (με εικονογράφηση Βίκτωρα Μητρόπουλου) περιγράφει τον ήρωα της ιστορίας. Ακούμε τα λόγια του τραγουδιού που θα βρούμε (<http://www.youtube.com/watch?v=fjGz1TCwem8>) και μετά ακολουθώντας την περιγραφή του διαλέγουμε ποιος είναι ο Γαργαληστής στις εικόνες που ακολουθούν. Δικαιολογήσουμε την επιλογή μας με βάση την περιγραφή του:

http://fiianagnosia1pyr.blogspot.gr/2012/04/blog-post_20.html

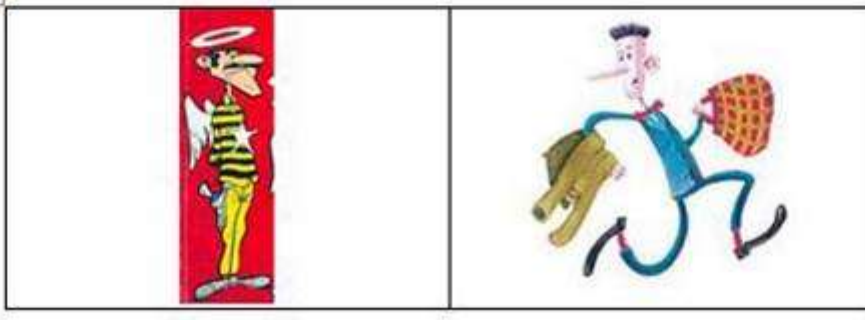
Ο Γαργαληστής, Δ. Μπασλάμ, εικονογράφηση Βίκτωρα Μητρόπουλου, σελ.

Ψηλός, λιγνός,
με μαύρα μαλλιά σαν αχινός,
και μύτη κόκκινη γαμψή,
σαν παραδείσιο πουλί.

Αμίλητος στεκότανε,
καμαρωτός σαν καμαρότος
κι όταν περπάταγε, ευθύς,
σαν αθλητής γυμναστικής.

Μαζί του είχε πάντα
την κόκκινη καρό του τσάντα
και στ' άλλο χέρι, κρεμαστή,
μια καμπαρντίνα καφετί.

Εικόνα Αδερφού Ντάλντον: http://comics-memories.blogspot.gr/2012/04/blog-post_14.html



Δικαιολογήσουμε την επιλογή μας με βάση την περιγραφή του:



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Η'

Στην τηλεόραση ακούμε συχνά ειδήσεις που αφορούν στην εξαφάνιση ανθρώπων, όπως αυτή που αφορά μια ηλικιωμένη κυρία.

Μπορείτε να βοηθήσετε; Ένας ηλικιωμένος στη γειτονιά σας έχει εξαφανιστεί. Επειδή όμως δε βρέθηκε κάποια πρόσφατη φωτογραφία του, χρειάζεται εσείς να συμπληρώσετε κάποια από τα στοιχεία του.

Θα σας βοηθήσει και το κείμενο που ακολουθεί. Μπορείτε να αξιοποιήσετε τις πληροφορίες που δίνονται σε αυτό για να προσθέσετε κάποια επιπλέον στοιχεία στην περιγραφή του:

Το **ψύδελινο, κοκαλιάρικο σώμα** του ήταν τυλιγμένο σε μια **τσαλακωμένη πιτζάμα**... το **κεφάλι** του ήταν **μικρό και φαλακρό** και φαινόταν κάπως **ζαρωμένο**, σαν μαραμένο μήλο. Στη **γαμνή μύτη** ακουμπούσε ένα ζευγάρι **μεγάλα γυαλιά με μαύρο σκελετό** και **γυαλιστερούς φακούς** που ήταν **τόσο χοντροί**, ώστε πίσω τους τα μάτια του φαινόταν **αφύσικα, γιγάντια**. Γ' **αυτιά του ήταν πεταχτά** σαν τα χερούλια της κατσαρόλας, και το **στόμα του στενό**, λες και το **είχε χαράξει** κάποιος με το ξυράφι στο πρόσωπο (σελ. 10).

(Μίγελ Έντε, 1991, Το μαγικό φίλτρο, Εκδόσεις Ψυχογιός, Μετάφραση: Μαρία Αγγελίδου)

Εξαφάνιση ηλικιωμένου		Όνοματεπώνυμο:.....
Εχει.....	ΗΛΙΚΙΑ:..... ΜΟΝΙΜΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ:.....	Την ημέρα που εξαφανίστηκε φορούσε.....
.....	ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΑΠΟ:.....	Είχε ένα.....καπέλο και.....παλτό. Φορούσε επίσης.....παπούτσια.
.....	ΜΑΤΙΑ:..... ΥΨΟΣ:..... ΒΑΡΟΣ:.....



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



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Θ΄



Ο Αστυνόμος Σαΐνης, είναι επίσης ένας ήρωας κινουμένων σχεδίων, που έχει αναλάβει να βρει ένα ακόμη άτομο που εξαφανίστηκε. Βοηθήστε τον να ετοιμάσει ένα κείμενο που θα βοηθήσει στην αναζήτησή του (θα πρέπει να δώσετε αρκετές πληροφορίες για την περιγραφή του).

Ευτυχώς πριν εξαφανιστεί κάποιος ζωγράφος είχε κάνει το πορταίτο του και αυτό θα σας βοηθήσει (διαλέξτε ένα από τα παρακάτω πλαίσια).

	ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ
Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην ιστοσελίδα	
Όνομα ζωγράφου: Απόστολος Γεραλής	

	ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ
Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην ιστοσελίδα	
http://www.eikastikon.gr/afieramat_a/portraito_gr.html Ζωγράφος: Περικλής Τσιριγώτης	

	ΑΝΑΖΗΤΕΙΤΑΙ
Εδώ βάζουμε την εικόνα του πορταίτου, που θα βρούμε στην ιστοσελίδα	



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Ι΄

Ας πειραματιστούμε και εμείς για να δημιουργήσουμε το δικό μας ήρωα. Για να γίνει αυτό θα χρειαστεί να συνδεθούμε με την ιστοσελίδα της εφαρμογής [Voki](#)

Εκεί θα διαλέξετε και θα δημιουργήσετε το δικό σας ήρωα και μετά θα χρειαστεί να ετοιμάσετε ένα κείμενο για να μαγνητοφωνήσουμε την παρουσίασή του. **Αφού το πρόσωπο που θα κάνετε θα μιλά το ίδιο θα χρειαστεί το κείμενό σας να γραφτεί στο πρώτο πρόσωπο (εγώ...)**

Για την περιγραφή του θα χρειαστεί να συμβουλευτείτε τον παρακάτω πίνακα:

<p>ΤΙ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ ΤΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΩ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΜΕ ΑΚΟΥΝ</p>	<p>ΟΝΟΜΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΚΑΤΑΓΩΓΗ ΚΑΤΟΙΚΙΑ</p>
<p>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΣΩΠΟΥ</p>	
<p>ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ (πώς είμαι σαν χακτήρας)</p>	<p>ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ (πώς φαίνομαι:)</p>
<p>Γράφουμε εδώ το κείμενο της παρουσίασης:</p>	



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Κατά την αναλυτική περιγραφή των προτεινόμενων δραστηριοτήτων του σεναρίου επιχειρήθηκε η ταυτόχρονη παρουσίαση και των εναλλακτικών δυνατοτήτων επέκτασής του (τόσο από την άποψη του χρόνου όσο και της εμβάθυνσης των δραστηριοτήτων με στόχο της οικοδόμηση της γνώσης που αφορά στη διδασκαλία συγκεκριμένων κειμενικών ειδών).

Δραστηριότητες του σεναρίου μπορούν να χρησιμοποιηθούν εναλλακτικά και από μικρότερη (Α΄) αλλά και μεγαλύτερη τάξη (Γ΄). Όσον αφορά τους/τις μαθητές/-τριες της Β΄ Τάξης (για τους οποίους άλλωστε και σχεδιάστηκε) προτείνεται επιπλέον –ως μια άλλη εκδοχή του σεναρίου– η ενασχόλησή τους στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης με τη δημιουργία ενός υλικού που θα δίνει μια διαφορετική προοπτική στην αξιοποίηση συγκεκριμένων περιεχομένων του σχολικού εγχειριδίου. Συγκεκριμένα, η ύπαρξη φωτογραφιών ορισμένων ποιητών και γενικότερα προσώπων της λογοτεχνικής μας παράδοσης⁶ μπορεί να αποτελέσει την αφορμή για την εμπλοκή των μαθητών/τριών της Β΄ Τάξης σε ένα project για τη δημιουργία ενός λευκώματος που θα τους αφορά.

Σε αυτό οι μαθητές/-τριες –αξιοποιώντας τις εμπειρίες τους από πρακτικές περιγραφής– μπορούν να δημιουργήσουν κείμενα που θα περιέχουν τόσο την εξωτερική περιγραφή τους (με βάση τις εικόνες που διατίθενται στο σχολικό εγχειρίδιο) όσο και την αναφορά στο έργο τους. Παράλληλα –με σεβασμό στις προσλαμβάνουσες και τις δυνατότητες της συγκεκριμένης ηλιακής ομάδας– θα

⁶ Για παράδειγμα στα σχολικά εγχειρίδια της Γλώσσας για τη Β τάξη υπάρχουν φωτογραφίες και αναφορές στον Γ. Ρίτσο (σ. 25, σ. 77, Α΄ τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Δ. Σολωμό, (σ. 78, Α΄ τεύχος, Βιβλίο Μαθητή και σ. 69, Α΄ τεύχος, Τετράδιο Εργασιών), στον Γ. Σεφέρη (σ. 10 Β΄ τεύχος, Βιβλίο Μαθητή και σ. 14 Γ΄ τεύχος Βιβλίο Μαθητή), στον Κ. Παλαμά (σ.10, Β΄ τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Ζ. Παπαντωνίου (σ. 11, Γ΄ τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Αδ. Κοραή (σ. 32, Β΄ τεύχος, Βιβλίο Μαθητή), στον Β. Ρώτα (σ. 55, τεύχος Β΄, Βιβλίο Μαθητή), στον Οδ. Ελύτη και στον Κ. Καβάφη (σ. 37, Α΄ τεύχος, Τετράδιο Εργασιών).



αναζητηθεί η αιτία που κάνει τους συγκεκριμένους ανθρώπους να ξεχωρίζουν και τα ονόματά τους να συμπεριληφθούν σε ένα σχολικό βιβλίο. Ταυτόχρονα η αναζήτηση πληροφοριών για το άτομό τους (με την παραπομπή σε κείμενα αναφοράς όπως η Wikipedia) μπορεί να συμπληρώσει την παρουσίασή τους με την ταυτόχρονη αποτύπωση της εικόνας τους (αναζήτηση αντίστοιχου υλικού από το διαδίκτυο). Στα πλαίσια αυτά θα έχει νόημα και η πρόκληση μιας συζήτησης για την απουσία αντίστοιχων εικόνων από άτομα που εκπροσωπούν τη γυναικεία εγχώρια λογοτεχνική παραγωγή. Ο αντίστοιχος προβληματισμός μπορεί να οδηγήσει σε παρόμοιες αναζητήσεις αναφορικά με ελληνίδες γυναίκες λογοτέχνες⁷ (ξεκινώντας ίσως από αυτές που αναφέρονται ως «ονόματα» στο σχολικό εγχειρίδιο). Το προϊόν της ενασχόλησης των μαθητών/τριών, «το λεύκωμα ποιητών και συγγραφέων (αντρών και γυναικών) της Β΄ Τάξης» μπορεί να παρουσιαστεί με την ολοκλήρωση του σχεδίου εργασίας στην ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα (είτε με εκδήλωση στο σχολείο είτε με ανάρτησή του στο blog ή την ιστοσελίδα του σχολείου).

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η εμπλοκή των παιδιών σε μια παιγνιώδη δραστηριότητα –στην οποία η αναγκαιότητα προσδιορισμού συγκεκριμένων προσώπων οδηγεί στη μύησή τους στο κειμενικό είδος της περιγραφής και με εναλλακτικές προτάσεις εντοπισμού στοιχείων της δομής αλλά και της λειτουργικότητάς του– αποτέλεσε την κεντρική ιδέα του σεναρίου. Επειδή το σενάριο εφαρμόστηκε στο τέλος της χρονιάς, χρησιμοποιήθηκε και σαν ένας τρόπος για τη διασκεδαστική επανάληψη πραγμάτων που είχαν διδαχθεί σε όλη τη διάρκεια του Σχολικού Έτους.

⁷ Στο σχολικό εγχειρίδιο παρουσιάζονται δείγματα του έργου της Π. Δέλτα, της Θ. Χορτιάτη, της Μ. Λοΐζου, της Μ. Γουμενοπούλου.



Οι δραστηριότητες που υλοποιήθηκαν είχαν την αφετηρία τους στο σχολικό εγχειρίδιο δίνοντας μια εναλλακτική προοπτική στο περιεχόμενό του. Αξιοποιήθηκαν πόροι που προέρχονται από τη χρήση των ΤΠΕ αλλά και του διαδικτύου σε ένα εγχείρημα αξιοποίησής τους για την προώθηση συγκεκριμένων στόχων (για τον κόσμο, τη γλώσσα αλλά και τους γραμματισμούς).

Κατά την υλοποίηση του σεναρίου επιλέχθηκαν δραστηριότητες που κρίθηκαν ότι συμβάλλουν στη σταδιακή οικοδόμηση της γνώσης των μαθητών/τριών μέσα από τη χρήση διαφορετικών πηγών και μορφών πληροφόρησης. Παραλήφθηκαν δύο δραστηριότητες. Η δραστηριότητα 2, γιατί ο δάσκαλος έκρινε ότι δεν ταίριαζε με την παιγνιώδη μορφή που περίμεναν τα παιδιά και η 6^η δραστηριότητα για τεχνικούς λόγους.

Με τις δραστηριότητες που εφαρμόστηκαν όμως, εξασφαλίστηκε η ουσιαστική βιωματική εμπλοκή και ενσυνείδητη δραστηριοποίηση των μαθητών/-τριών μέσα σε ένα κλίμα αμοιβαίου σεβασμού, αποδοχής και εποικοδομητικής συνεργασίας.

Το σενάριο παρ' ότι αντλεί το θέμα του από το βιβλίο Γλώσσας της Β' Δημοτικού και αποτελεί ένα θέμα που συναντούν τα παιδιά στην καθημερινότητά τους, εντούτοις παρουσίασε αρκετές δυσκολίες στην εφαρμογή του. Οι δυσκολίες αυτές αποτυπώθηκαν στην παραγραφή και στην αξιολόγηση των δραστηριοτήτων, αλλά θα μπορούσαν να συνοψιστούν και στο παρόν σημείο.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες κλήθηκαν να αναζητήσουν πληροφορίες στο διαδίκτυο τις οποίες όμως δεν μπόρεσαν να εξεργαστούν ικανοποιητικά εξαιτίας της αδυναμίας τους να κατανοήσουν κείμενα που δεν ανταποκρίνονταν στο επίπεδο της γλωσσικής τους ανάπτυξης. Αποτέλεσμα αυτού ήταν η διδασκαλία να γίνεται περισσότερο μετωπική με δασκαλοκεντρικά χαρακτηριστικά, μιας και πολλές από τις δραστηριότητες μεταφέρθηκαν στον πίνακα για να γίνουν πιο κατανοητές.



Επιπλέον οι μαθητές και οι μαθήτριες έδειξαν περισσότερο ενδιαφέρον στις δραστηριότητες που αφορούσαν τη σύνταξη και έκδοση της δικής τους εφημερίδας από το να αναζητούν και να καταγράφουν πληροφορίες.

Δεν κατέστη δυνατόν όπως προέβλεπε το αρχικό σενάριο να συνεργαστούν άλλα τμήματα του σχολείου. Αυτό έγινε δυνατόν μόνο στην οργάνωση της διδακτικής επίσκεψης στους χώρους της τοπικής εφημερίδας. Επίσης δεν υπήρχε στη Σχολική Μονάδα εκπαιδευτικός πληροφορικής για να αναλάβει μέρος των δραστηριοτήτων που άπτονταν περισσότερο στην ειδικότητά του. Έτσι το κομμάτι αυτό το ανέλαβε ο δάσκαλος.

Παρόλ' αυτά τα παιδιά καλλιέργησαν με αρκετή επιτυχία πλήθος γραμματισμών παραδοσιακών και νέων, αποσαφήνισαν αρκετές νέες έννοιες που σχετίζονται με την ορολογία που αφορά τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και χάρηκαν με τη συμμετοχή τους στη σύνταξη της ηλεκτρονικής σχολικής εφημερίδας του σχολείου τους.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αυγητίδου, Σ. Επιμ. 2001. *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.

Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα & Λ. Μπεζέ. 2009. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας*, τεύχος Α', Β', Γ', Βιβλίο του δασκάλου. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα & Λ. Μπεζέ. 2009β. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας*, τεύχη Α', Β', Γ', Τετράδια εργασιών, τεύχη Α' και Β' Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο. Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [5.5.2013]



Ιντζίδης, Ευ., Αθ. Παπαδόπουλος, Αρ. Σιούτη & Κ. Τικτοπούλου. 2007. Η γλωσσική Αγωγή στη Γ' Τάξη του Δημοτικού Σχολείου. Στο *Σχολικός Εγγραμματισμός*, επιμ. Η. Ματσαγούρας, 535-541. Αθήνα: Γρηγόρη.

Καραντζόλα, Ε., Κ. Κύρδη, Τ. Σπανέλλη & Θ. Τσιαγκάνη. 2007. Γράμματα Λέξεις Ιστορίες. Στο *Σχολικός Εγγραμματισμός*, επιμ. Η. Ματσαγούρας, 522-540. Αθήνα: Γρηγόρη.

Κουλουμπαρίτση, Α. 2007. Πολυγραμματισμοί στη «Μελέτη Περιβάλλοντος». Στο *Σχολικός Εγγραμματισμός*, επιμ. Η. Ματσαγούρας, 423-461. Αθήνα: Γρηγόρη.

Ματσαγούρας, Η. Επιμ. 2007. *Σχολικός Εγγραμματισμός*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Ματσαγούρας, Η. 2007β. *Η πρόκληση του Σχολικού Εγγραμματισμού: Το πρόβλημα, η Σπουδαιότητα, η Αντιμετώπιση*. Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο: <http://conf2007.edu.uoi.gr/Praktika/25-48.pdf> [5-5-2013].

Μηστικοπούλου, Β. 2006. *Λόγος-Κείμενο, Γένη και Είδη Λόγου* (Περιγραφή). Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο:

http://www.komvos.edu.gr/glwssa/logos_keimeno/2_1_2/thema_2_1_2.htm

[5-5-2013]

Παπαχρίστου, Β., Γ. Κουρεμένος, Λ. Μάνδαλος, κ.ά. 2002. *Η Επανάσταση στη Διδασκαλία του Γλωσσικού Μαθήματος*. Αθήνα: Προοπτική.

Χατζησαββίδης, Σ. 2000. Η γλώσσα της διαφήμισης στα Ελληνικά Μ.Μ.Ε. Στο *Κοινωνιολογία της διαφήμισης*, επιμ. Τ. Δουλκέρη, 43-58. Αθήνα: Παπαζήσης. Διατίθεται στον διαδικτυακό τόπο:

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/70ar.htm> [5-5-2013].