



*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:**

**«Στον δρόμο για το σχολείο»**

**Συγγραφή: ΤΑΛΑΜΠΙΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**

**Εφαρμογή: ΤΑΛΑΜΠΙΡΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ**  
**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ**

**Θεσσαλονίκη 2012**



## ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

**ΠΡΑΞΗ:** «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

**ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ:** Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

**ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

**ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ:** Π.3.2.5. 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>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Στον δρόμο για το σχολείο

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Κωνσταντίνος Ταλαμπίρης

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Κωνσταντίνος Ταλαμπίρης

### ***Διδακτικό Αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Β΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

8<sup>ο</sup> 6/θ Δημοτικό Σχολείο Κιλκίς

### ***Χρονολογία***

Από 17-09-2012 έως 29-09-2012

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Γλώσσα Β΄ Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α΄, ενότητα 1: «Στο δρόμο για το Σχολείο»

### ***Διαθεματικό***

Ναι

### ***Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα***

Ι. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική γλώσσα



## II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Εικαστικά

Μελέτη Περιβάλλοντος

Πληροφορική

### *Χρονική διάρκεια*

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 14 διδακτικές ώρες με διακοπές (περίπου δύο διδακτικές ώρες για κάθε δραστηριότητα).

### *Χώρος*

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, εσωτερικό του σχολείου, αύλειος χώρος του σχολείου.

II. Εικονικός χώρος

Ένα wiki στο οποίο ενσωματώνονται οι δραστηριότητες του σεναρίου. Ο δικτυακός τόπος είναι: «Bitakia», [bitakia.wikispaces.com](http://bitakia.wikispaces.com).

### *Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή*

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται μια στοιχειώδης εξοικείωση των μαθητών με το μέσο. Οι περισσότερες δραστηριότητες απαιτούν μια ευχέρεια στη χρήση του ποντικιού, ενώ για λιγότερες –ωστόσο σημαντικές δραστηριότητες– απαιτείται από τα παιδιά να πληκτρολογήσουν κείμενο. Επειδή το σενάριο είναι σχεδιασμένο για να εφαρμοστεί στην αρχή της σχολικής χρονιάς, το περισσότερο βάρος στην εφαρμογή του σεναρίου δίνεται στην εξοικείωση των μαθητών και των μαθητριών με το μέσο μέσα από δράσεις που προχωρούν από τα απλά στα δυσκολότερα.

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



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

Το τμήμα στο οποίο εφαρμόστηκε το σενάριο έχει 15 μαθητές και μαθήτριες, από τους οποίους ο ένας έχει διαγνωσμένες μαθησιακές δυσκολίες και φοιτά παράλληλα στο Τμήμα Ένταξης του σχολείου. Το τμήμα, λόγω έλλειψης χώρου και με δεδομένο ότι το μάθημα της *Πληροφορικής* δεν διδάσκεται φέτος στο σχολείο, χρησιμοποιεί ως αίθουσα το εργαστήριο πληροφορικής. Οι μαθητές και οι μαθήτριες είχαν μια στοιχειώδη επαφή με το μέσο, περισσότερο όμως ως εργαλείο εφαρμογής παιχνιδιών παρά ως γνωστικό εργαλείο. Ακόμη και αυτή η εξοικείωση, ωστόσο, δεν ήταν της ίδιας έντασης και ποιότητας από μέρους όλων των μαθητών και των μαθητριών.

Ο δάσκαλος είχε μια σχετική εμπειρία στη χρήση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, η οποία όμως αποκτήθηκε σε μεγαλύτερες τάξεις και σε μαθήματα που εξυπηρετούνταν από τη χρήση προσομοιώσεων (*Φυσική, Γεωγραφία*) και όχι στα γλωσσικά μαθήματα.

Για την εφαρμογή του σεναρίου χρησιμοποιήθηκαν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές του σχολείου, οι οποίοι όμως είναι παλιάς τεχνολογίας με αποτέλεσμα να δημιουργούνται προβλήματα και δυσλειτουργίες. Προκειμένου να αρθούν αυτά τα εμπόδια χρησιμοποιήθηκαν και δύο laptop που ανήκουν σε διδάσκοντες.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

Κωνσταντίνος Ταλαμπίρης, *Στον δρόμο για το σχολείο, Νεοελληνική Γλώσσα Β' Δημοτικού*, 2012.



*Το σενάριο αντλεί*

---

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Οι παρούσες δραστηριότητες, αν και στηρίζονται και συμπληρώνουν το σχολικό εγχειρίδιο, δεν το ακολουθούν πιστά. Στόχος τους είναι να εμπλουτίσουν τις δραστηριότητες του βιβλίου με τέτοιο τρόπο ώστε οι μαθητές να αντιληφθούν ότι, εκτός από τα γραπτά και τα προφορικά κείμενα υφίστανται και τα υβριδικά κείμενα, τα οποία χρησιμοποιούνται σε ορισμένες περιπτώσεις καθημερινής επικοινωνίας κυρίως μέσω των ΤΠΕ, ώστε να είναι σε θέση να τα αναγνωρίζουν ως τέτοια και να τα χρησιμοποιούν σε αναγνωρίσιμες επικοινωνιακές περιστάσεις και σε επικοινωνιακές περιστάσεις που αναδύονται.

Έτσι, οι μαθητές και οι μαθήτριες εξασκούνται να διαβάζουν και να περιηγούνται σε έναν ψηφιακό χάρτη, να συμπληρώνουν ερωτηματολόγιο και να διαβάζουν γράφημα. Ακόμη, εξασκούνται να συνδυάζουν την οπτική με τη λεκτική παράμετρο και, τέλος, να αντιληφθούν τις δυνατότητες που δίνει το πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου στην ανασύνθεση του γραπτού λόγου και στην εξαγωγή συμπερασμάτων.

## **Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία επιτρέπει τη μετάβαση από το δασκαλοκεντρικό στο μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης, μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές.



Οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των ΤΠΕ οι οποίες συνδυάζουν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, αλληλεπίδραση των μαθητών με τις πηγές, αυτενέργεια των μαθητών κατά την πορεία του μαθήματος και διαθεματικότητα, τείνουν να μεγιστοποιούν τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη.

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

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

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

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

Συγκεκριμένα:

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρήθηκε να αναγνωρίσουν την υλικοτεχνική υποδομή που τους προσφέρεται στη σχολική τους ζωή, καθώς και τους ανθρώπους που φροντίζουν γι' αυτή.

##### ***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρήθηκε:



- να καλλιεργήσουν τον προφορικό τους λόγο (απαντητική ικανότητα, αναδιήγηση και διατύπωση γνώμης)·
- να διευρύνουν τις αρχικές γνώσεις τους σχετικά με τις λειτουργίες του γραπτού λόγου·
- να αναγνωρίζουν τους ποικίλους σκοπούς της ανάγνωσης (αναζήτηση πληροφορίας, επίλυση προβλήματος, απόλαυση και ψυχαγωγία)·
- να διακρίνουν ένα μονοτροπικό από ένα πολυτροπικό κείμενο·
- να καλλιεργούν διαφορετικές αναγνωστικές στρατηγικές, ανάλογα με το αν το κείμενο είναι συνεχές, μη συνεχές (χάρτης, γράφημα, σχεδιάγραμμα) ή υπερκείμενο και να διευρύνουν το λεξιλόγιό τους·
- να διακρίνουν τις προτάσεις κρίσεως από τις ερωτηματικές και τις επιφωνηματικές·
- να επιλέγουν τα γλωσσικά ή οπτικά στοιχεία που θα χρησιμοποιήσουν σε ένα πολυτροπικό κείμενο·
- να χρησιμοποιούν χρηστικά βοηθήματα (λεξικά, γραμματικές, συντακτικά), για να επαληθεύσουν τις επιλογές τους·
- να περιγράφουν προφορικά και γραπτά ένα κτίριο.

### **Γραμματισμοί**

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιχειρήθηκε:

- να εξοικειωθούν με το περιβάλλον ενός wiki·
- να μπορούν να απαντούν σε ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο·
- να μπορούν να διαβάσουν έναν ηλεκτρονικό χάρτη και να περιηγηθούν εικονικά μέσα σε αυτόν·
- να επαναυπολογίζουν μια διαδρομή στον χάρτη και να σταθμίζουν τις επιλογές τους ανάλογα με τον χρόνο και την απόσταση·





- να μπορούν να διαβάζουν ένα διάγραμμα, να βγάζουν τα ανάλογα συμπεράσματα και να λαμβάνουν τις κατάλληλες αποφάσεις σύμφωνα με αυτό·
- να σταθμίζουν κριτικά την απόφασή τους για τη χρήση των μέσων μεταφοράς, σκεπτόμενοι τα οφέλη για την οικονομία και το περιβάλλον·
- να μπορούν να φωτογραφίζουν με μια φωτογραφική μηχανή και να αποθηκεύουν τις φωτογραφίες σε έναν υπολογιστή·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση ενός λογισμικού κατασκευής comic·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου·
- να αποκτήσουν τη δεξιότητα χρήσης του εκτυπωτή·
- να αποκτήσουν τη δυνατότητα αναζήτησης μιας λέξης σε ηλεκτρονικό λεξικό.

### ***Διδακτικές πρακτικές***

Οι διδακτικές πρακτικές συνοψίζονται στο Ε.

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

### ***Αφετηρία***

Η αφετηρία του σεναρίου προήλθε από την ύλη του βιβλίου *Γλώσσα Β΄ Δημοτικού* και συγκεκριμένα από το ομώνυμο κεφάλαιο του βιβλίου.

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

Το σενάριο συνδέθηκε με τα ισχύοντα στο σχολείο, μιας και αποτέλεσε τμήμα και συμπλήρωμα των δραστηριοτήτων που προτείνει το σχολικό εγχειρίδιο. Παράλληλα, το σενάριο καλλιέργησε μια ποικιλία από γραμματισμούς που δεν θεράπευε το κλασικό βιβλίο, ενώ ταυτόχρονα δεν ξέφυγε και από τους στόχους και τους σκοπούς του Αναλυτικού Προγράμματος.



### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

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

### ***Κείμενα***

*Κείμενα από το σχολικό βιβλίο*

Λοΐζου, Μάρω, [«Δε μ' ακούς;»](#) (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 15).

[Εικόνα πριν από τον προοργανωτή](#) (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 10).

Γενικά, χρησιμοποιήθηκαν τα κείμενα που βρίσκονται στο α' τεύχος του Βιβλίου Μαθητή της Γλώσσας Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας, σσ. 10-20 καθώς και από το Τετράδιο Εργασιών η σελίδα 9.

*Άλλα κείμενα*

Ερωτηματολόγιο (στο wiki)

Χάρτης της Google (στο wiki)

Έγγραφο παρουσίασης PowerPoint (στο wiki)

*Ηλεκτρονικά περιβάλλοντα – λογισμικά*

[Bitakia](#) (wiki)

Google Maps (στο wiki)

[Thinglink](#) (στο wiki)

Cartoon Story Maker

Πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου Word



### Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Η διδακτική πορεία ολοκληρώθηκε σε οκτώ (8) δραστηριότητες, οι οποίες παρουσιάζονται αναλυτικά παρακάτω:

#### Δραστηριότητα 1 (Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 20)

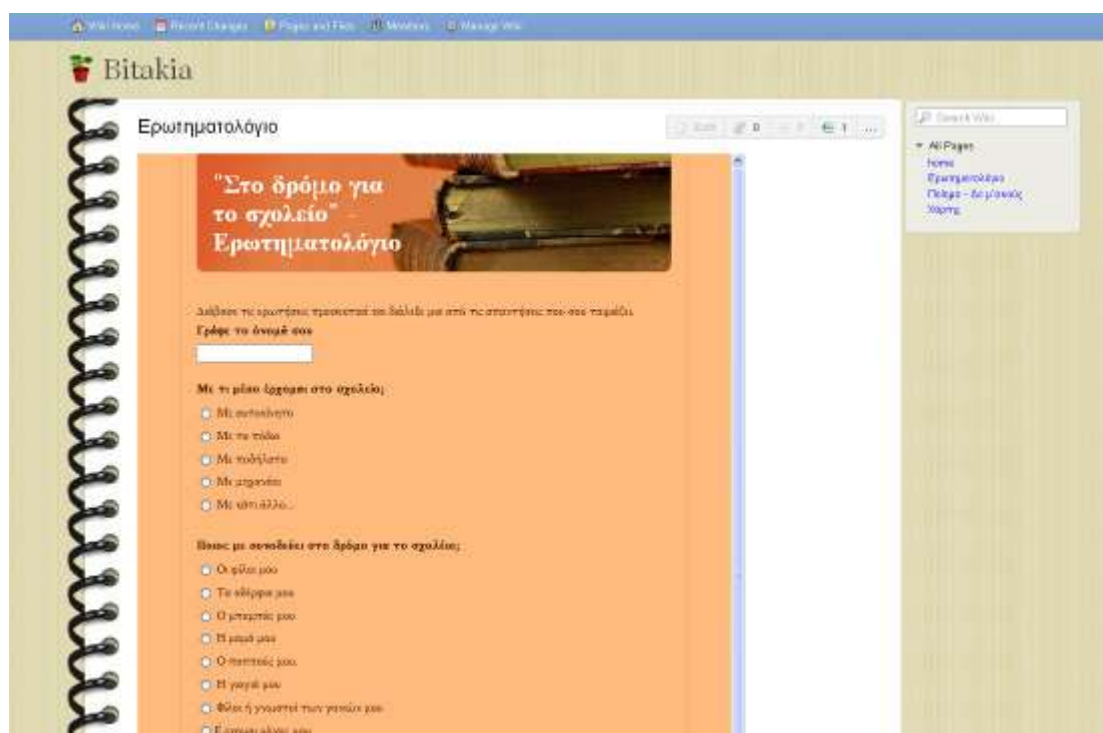
Κατά την πρώτη δραστηριότητα, οι δεκαπέντε μαθητές και μαθήτριες του τμήματος χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες των τριών ατόμων και έλαβαν τις θέσεις τους στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές του εργαστηρίου. Στη συνέχεια έγινε από τον εκπαιδευτικό γνωριμία με το ηλεκτρονικό περιβάλλον (wiki) στον διαδικτυακό τόπο [Bitakia](#), στον οποίο εργάστηκαν οι μαθητές και οι μαθήτριες. Έγινε η παρουσίασή του από τον εκπαιδευτικό στον διαδραστικό πίνακα, ενώ οι μαθητές και οι μαθήτριες περιεργάστηκαν το περιβάλλον και τις δυνατότητές του.





Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός κάλεσε τα παιδιά να επισκεφθούν την ενότητα του wiki με τίτλο [«Ερωτηματολόγιο»](#) και να απαντήσουν στις ερωτήσεις που εμφανίζονται εκεί. Το ερωτηματολόγιο είναι κατασκευασμένο με την επιλογή «Forms» που δίνουν τα Google Docs. Η επιλογή αυτή μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργούμε διαδικτυακά ερωτηματολόγια που αφενός δημοσιεύονται στον ιστό, ενώ από την άλλη μας δίνουν έτοιμη την επεξεργασία των δεδομένων σε έτοιμα διαγράμματα.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επισκέφθηκαν ο καθένας ξεχωριστά το «Ερωτηματολόγιο» και κατέγραψαν τις απαντήσεις τους.



Όταν κάποιος μαθητής ή μαθήτρια δυσκολευόταν να χειριστεί την εφαρμογή του «Ερωτηματολογίου», η ομάδα λειτουργούσε υποστηρικτικά, ενώ σε περίπτωση που δημιουργούνταν πρόβλημα επενέβαινε ο εκπαιδευτικός, ο οποίος παρακολουθούσε διακριτικά την ολοκλήρωση της διαδικασίας.



Οι περισσότερες ερωτήσεις ήταν απλές –κλειστού τύπου– και απαιτούσαν μόνο τον χειρισμό του ποντικιού από τους μαθητές. Οι δύο τελευταίες ερωτήσεις, ωστόσο, ήταν ανοιχτού τύπου και απαιτούσαν από τους μαθητές χειρισμό του πληκτρολογίου, καθώς και τη διατύπωση μίας ή δύο προτάσεων σχετικά με το τι τους αρέσει και τι δεν τους αρέσει στον δρόμο για το σχολείο.

Όταν η συμπλήρωση του «Ερωτηματολογίου» ολοκληρώθηκε, ο εκπαιδευτικός παρουσίασε με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα συγκεντρωμένα τα αποτελέσματα της «έρευνας» όπως τα παρουσιάζει με τη βοήθεια διαγραμμάτων η εφαρμογή Forms των Google Docs.<sup>1</sup>

Οι μαθητές και οι μαθήτριες είδαν τις απαντήσεις τους συγκεντρωμένες σε μορφή διαγράμματος και τις σχολίασαν. Από τη συζήτηση που ακολούθησε προέκυψαν οι τρόποι με τους οποίους οι μαθητές προσέρχονται στο σχολείο, ποιοι τους συνοδεύουν, από τι κινδυνεύουν και τι πρέπει να προσέχουν κατά τη διάρκεια της διαδρομής.<sup>2</sup>

Οι μαθητές και οι μαθήτριες διατύπωσαν τις απόψεις τους για τα λάθη που έγιναν από τους ίδιους και από τους συμμαθητές και τις συμμαθήτριές τους. Τα συμπεράσματα από την ανάλυση των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου τα αποτύπωσαν σε ένα μικρό κειμενάκι.<sup>3</sup>

Στη συνέχεια, ο δάσκαλος κατεύθυνε τη συζήτηση σε θέματα ωφέλειας ή μη από τη χρήση του αυτοκινήτου και των μηχανοκίνητων μέσων μεταφοράς, καθώς και στις επιπτώσεις που έχει η συγκεκριμένη χρήση στην οικονομία των νοικοκυριών αλλά και στην επιβάρυνση του περιβάλλοντος.

---

<sup>1</sup> Τεκμήριο: Έγγραφο Pdf «Στο δρόμο για το σχολείο – Ερωτηματολόγιο», βλ. φάκελο Τεκμήρια.

<sup>2</sup> Τεκμήριο: Φωτογραφία JPG «Στο δρόμο για το σχολείο», βλ. φάκελο Τεκμήρια.

<sup>3</sup> Τεκμήρια: Δύο κείμενα μαθητών σε αρχεία JPG με τίτλο: «Κείμενο 1 (Μετά την επεξεργασία του ερωτηματολογίου)» και «Κείμενο 1 (Μετά την επεξεργασία του ερωτηματολογίου) 2», βλ. φάκελο Τεκμήρια.



### *Αξιολόγηση των μαθητών*

Οι μαθητές συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο σχετικά εύκολα και στη συνέχεια σχολίασαν τα αποτελέσματα με σαφήνεια. Ο τρόπος με τον οποίο ερμήνευσαν τα δεδομένα ήταν πολύ ικανοποιητικός για την ηλικία τους.

### *Αξιολόγηση της δραστηριότητας*

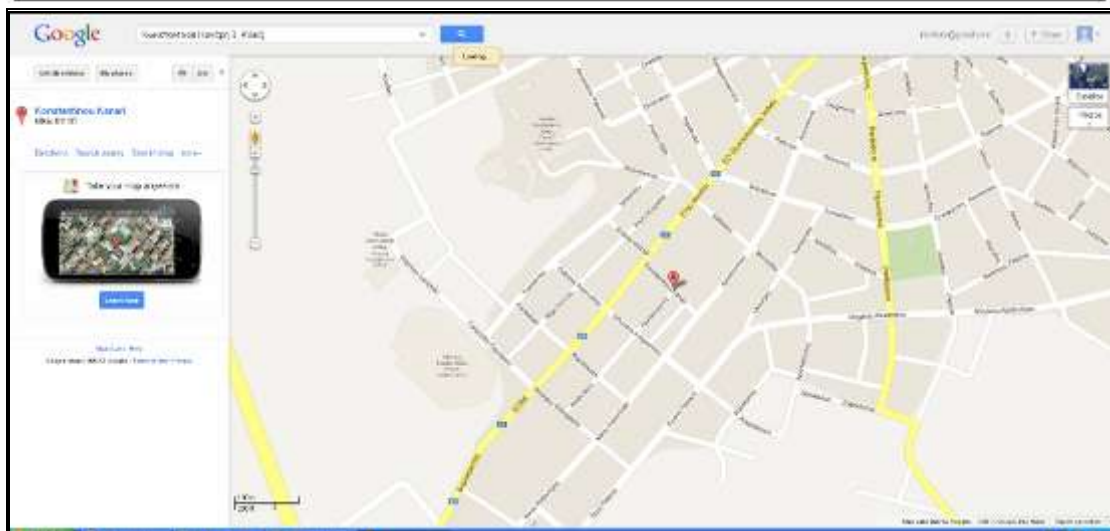
Σε γενικές γραμμές, κατά τη δραστηριότητα επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό οι στόχοι που είχαν τεθεί.

### *Φύλλο δραστηριοτήτων*

Φύλλο δραστηριοτήτων δεν είχε κατασκευαστεί για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Οι οδηγίες δόθηκαν μέσα από το wiki, ενώ οι απορίες λύθηκαν προφορικά από τον δάσκαλο με επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

### *Δραστηριότητα 2 (Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 11)*

Ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας και λαμβάνοντας αφορμή από τον τίτλο του κεφαλαίου, ο εκπαιδευτικός κάλεσε τους μαθητές και τις μαθήτριες να επισκεφθούν το wiki της τάξης στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://bitakia.wikispaces.com/home> και συγκεκριμένα τη σελίδα με τον τίτλο «Χάρτης». Από εκεί, ακολουθώντας τις οδηγίες του [φύλλου εργασίας](#) και τις προφορικές διευκρινίσεις του δασκάλου, ο καθένας ξεχωριστά πληκτρολόγησε τη διεύθυνσή του στην εφαρμογή Google Maps, που είναι ενσωματωμένη στο wiki, καθώς και τη διεύθυνση του σχολείου μας και «έλαβε» από το πρόγραμμα τις οδηγίες για το πώς μπορεί να προσεγγίσει το σχολικό κτίριο. Οι πληροφορίες αυτές εμφανίστηκαν με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα στον διαδραστικό πίνακα. Κάθε μαθητής και μαθήτρια παρουσίασε στην ολομέλεια τον δρόμο που ακολουθεί, τις οδούς που διασχίζει καθώς και τα σημεία αλλαγής της κατεύθυνσης.



Με τη βοήθεια της εφαρμογής, οι μαθητές και οι μαθήτριες υπολόγισαν τον χρόνο που χρειάζονται ανάλογα με το μέσο που χρησιμοποιούν (αυτοκίνητο ή πεζή).

Οι μαθητές και οι μαθήτριες σχολίασαν τις αλλαγές και διατύπωσαν προφορικά τη γνώμη τους για τον τρόπο με τον οποίο έρχονται στο σχολείο καθώς και για τη διαδρομή που ακολουθούν. Σχολίασαν ποιοι συμμαθητές και συμμαθήτριές τους ακολουθούν ευθεία γραμμή για να έρθουν στο σχολείο και ποιοι τεθλασμένη, όπως και ποιοι διασχίζουν κεντρικό δρόμο και ποιοι όχι. Ανάλογα σχολίασαν τον τρόπο πρόσβασης, την ανάγκη ύπαρξης συνοδού καθώς και τα μέτρα προφύλαξης που πρέπει να λαμβάνουν.

#### *Αξιολόγηση των μαθητών*

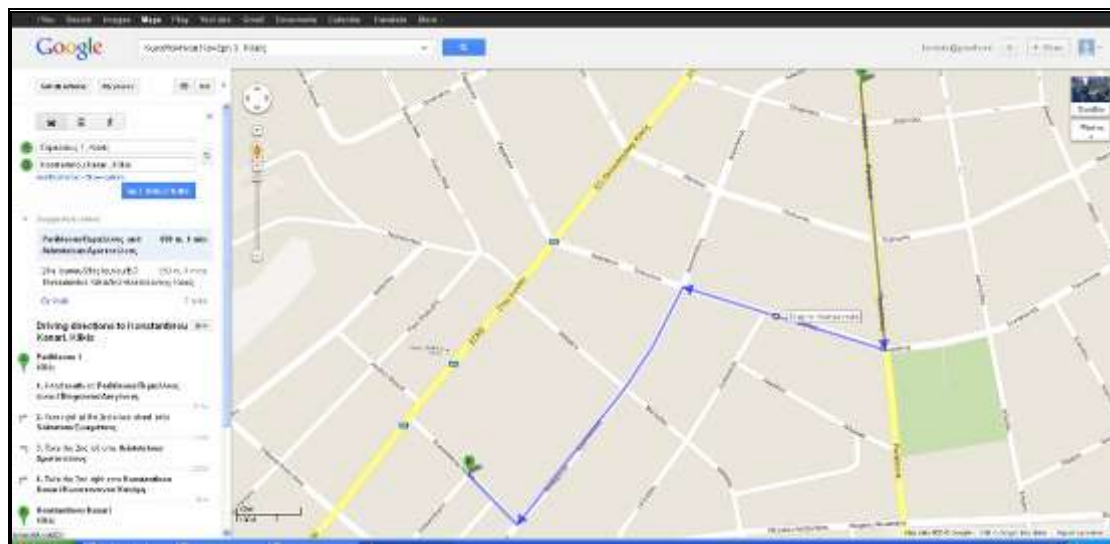
Οι μαθητές συμμετείχαν στη συζήτηση που έγινε, ενώ εξήγησαν, ερμήνευσαν και επιχειρηματολόγησαν με βάση τα δεδομένα του χάρτη.

#### *Αξιολόγηση της δραστηριότητας*

Η επιτυχία των μαθητών και των μαθητριών στην ερμηνεία του χάρτη και στην επιχειρηματολογία που αναπτύχθηκε κρίθηκε ικανοποιητική, ενώ ανάλογος ήταν και



ο βαθμός στον οποίο διατηρήθηκε το ενδιαφέρον των μαθητών και των μαθητριών, η προσήλωσή τους στη δραστηριότητα και η δυναμική που δημιουργήθηκε στις ομάδες σε σχέση με το θέμα της συζήτησης.



### *Φύλλο δραστηριοτήτων*

Πέρα από το [φύλλο εργασίας](#) που είχε κατασκευαστεί για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, δόθηκαν οδηγίες και μέσα από το wiki, ενώ οι απορίες λύθηκαν προφορικά από τον δάσκαλο και παράλληλα έγινε επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

### *Δραστηριότητα 3*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες εφοδιασμένοι με τη φωτογραφική μηχανή του σχολείου περιηγήθηκαν στους χώρους του σχολείου και το φωτογράφησαν. Επειδή η φωτογραφική μηχανή ήταν μία, δόθηκε στα παιδιά από ένα μαύρο ορθογώνιο χαρτονάκι με μια ορθογώνια οπή στη μέση. Όταν ένας/μια μαθητής/-τρια χρησιμοποιούσε την «πραγματική μηχανή», οι υπόλοιποι χρησιμοποιούσαν το χαρτόνι για να αποφασίσουν τι θα φωτογραφήσουν και από ποια οπτική γωνία.

Με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, οι φωτογραφίες μεταφορτώθηκαν στον ηλεκτρονικό υπολογιστή που ήταν συνδεδεμένος με τον βιντεοπροβολέα.





Στο σημείο αυτό πρέπει να επισημανθεί ότι οι φωτογραφίες δεν τραβήχτηκαν από τις ομάδες όπως αρχικά είχε σχεδιαστεί, αλλά από όλους τους μαθητές και τις μαθήτριες με σειρά που δεν είχε προκαθοριστεί. Οι μαθητές και οι μαθήτριες πρότειναν τα θέματα και τη φωτογραφία «τραβούσε» αυτός ή αυτή που πρότεινε το ανάλογο θέμα. Οι φωτογραφίες μεταφορτώθηκαν από τον εκπαιδευτικό στον κεντρικό υπολογιστή της τάξης, όπου έγινε και η μετατροπή τους σε comic. Η αλλαγή αυτή έγινε, σε σχέση με το αρχικό σενάριο όπου προβλεπόταν η κάθε ομάδα να δημιουργήσει το δικό της comic, εξαιτίας των προβλημάτων που παρουσιάστηκαν στην εγκατάσταση του προγράμματος Cartoon Story Maker στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές των ομάδων.

Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός έδειξε με τη βοήθεια του δικού του υπολογιστή και του διαδραστικού πίνακα τις δυνατότητες του λογισμικού Cartoon Story Maker (μπορείτε να το κατεβάσετε από [εδώ](#)), το οποίο έδινε στους μαθητές και τις μαθήτριες τη δυνατότητα να κατασκευάσουν ένα comic.

Το λογισμικό Cartoon Story Maker δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να χρησιμοποιήσει ό,τι αυτός επιθυμεί είτε ως φόντο, είτε ως ομιλούσα φιγούρα. Οι μαθητές και οι μαθήτριες μπόρεσαν εύκολα να εισαγάγουν τις φωτογραφίες που τράβηξαν ως φόντο, ενώ παράλληλα θα χρησιμοποιούσαν τις δικές τους φωτογραφίες ως ομιλούσες φιγούρες/παρουσιαστές.

Αφού ο εκπαιδευτικός έδωσε τις κατάλληλες οδηγίες για τη χρήση του λογισμικού, οι μαθητές και οι μαθήτριες με τη σειρά κατασκεύασαν ο καθένας από ένα «καρέ» του comic. Οι υπόλοιποι μαθητές πρότειναν τι πρέπει να γράφει το «καρέ» και το σημείωναν στο τετράδιο εργασιών.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Τεκμήρια: Δύο κείμενα μαθητών σε αρχεία JPG με τίτλο: «Κείμενο 2 (Μετά την κατασκευή του Comic)» και «Κείμενο 2 (Μετά την κατασκευή του Comic) 2», βλ. φάκελο Τεκμήρια.



Το παραγόμενο υλικό παρουσιάζεται στο cartoon που υπάρχει στον φάκελο «Το σχολείο μου» και ανοίγει με έναν φυλλομετρητή. Στο cartoon οι «παρουσιαστές» είναι φιγούρες που δίνει έτοιμες το πρόγραμμα, ύστερα από προφορική επιθυμία των παιδιών.<sup>5</sup>

Το παραγόμενο υλικό εκτυπώθηκε επίσης και δημιούργησε ένα comic στο οποίο γίνεται η παρουσίαση του σχολείου και της τάξης από τους ίδιους τους μαθητές.

#### *Αξιολόγηση των μαθητών*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες δυσκολεύτηκαν σχετικά στη χρήση του λογισμικού, στον συνδυασμό των εικόνων και του κειμένου για την παραγωγή ενός πολυτροπικού κειμένου. Δυσκολεύτηκαν, επίσης, στο να γράψουν σε συγκεκριμένο πλαίσιο, να αλλάζουν εύκολα τα πεζά με τα κεφαλαία, καθώς και να αλλάζουν τη γλώσσα του πληκτρολογίου όταν αυτό ήταν αναγκαίο.

#### *Αξιολόγηση της δραστηριότητας*

Η εργασία ήταν ελκυστική και κράτησε το ενδιαφέρον των μαθητών και των μαθητριών. Στο τέλος παράχθηκε ένα όμορφο comic, το οποίο τα παιδιά είδαν στον πίνακα με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα, ενώ παράλληλα εκτυπώθηκε και μοιράστηκε στην τάξη.

#### *Φύλλο δραστηριοτήτων*

Στο [φύλλο εργασίας](#) δίνονται οι βασικές οδηγίες για την κατασκευή του comic, ενώ έγινε και μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

---

<sup>5</sup> Τεκμήριο: Ο υποφάκελος «Το σχολείο μου», βλ. φάκελο Τεκμήρια. Ανοίγουμε την εφαρμογή με έναν φυλλομετρητή.



#### *Δραστηριότητα 4 (Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 16-17)*

Αφού οι μαθητές και οι μαθήτριες εξερεύνησαν, φωτογράφησαν και περιέγραψαν τους χώρους του σχολείου στην [προηγούμενη δραστηριότητα](#), ο εκπαιδευτικός επεσήμανε την ανάγκη να σηματοδοτηθούν όσοι από τους παραπάνω χώρους δεν έχουν πινακίδα που να αναγράφει τη χρήση τους. Οι μαθητές και οι μαθήτριες με βάση την προηγούμενη περιήγησή τους επεσήμαναν σε ποιους από τους χώρους δεν υπάρχει η κατάλληλη επιγραφή.

Οι χώροι που χρειάζονταν πινακίδα καταγράφηκαν στον πίνακα του [1<sup>ου</sup> φύλλου εργασίας](#) και στον πίνακα της τάξης και οι ομάδες αποφάσισαν ποιες πινακίδες θα κατασκευάσει η καθεμιά.

Στη συνέχεια, οι ομάδες κλήθηκαν να ανοίξουν ένα φύλλο Word και να κατασκευάσουν πινακίδες για τα σημεία του κτιρίου που δεν έχουν ([2<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας](#)). Ο εκπαιδευτικός με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα επεξηγούσε κάποιες λεπτομέρειες, όπως η εισαγωγή εικόνας ή η εισαγωγή πλαισίου ή χρώματος ή η χρήση του Word Art. Παράλληλα, επισκεπτόταν τις ομάδες, άκουγε τις ανάγκες τους και έδινε την κατάλληλη βοήθεια όπου αυτή χρειαζόταν.<sup>6</sup>

#### *Αξιολόγηση των μαθητών*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες χειρίστηκαν αποτελεσματικά τον επεξεργαστή κειμένου για τη συγγραφή «Πινακίδων», την αποθήκευση και την εκτύπωσή τους. Εργάστηκαν συνεργατικά και αντάλλαξαν απόψεις σχετικά με τη μορφή και την παρουσίαση των πινακίδων.

#### *Αξιολόγηση της δραστηριότητας*

---

<sup>6</sup> Τεκμήριο: Τα έγγραφα επεξεργαστή κειμένου με τίτλο «Δημιουργία Πινακίδων» από 1 έως 9.



Όλοι οι μαθητές εργάστηκαν ομαδικά με βάση τις οδηγίες και κατασκεύασαν ικανοποιητική ποσότητα «Πινακίδων» σε ποικίλα σχέδια, χωρίς ιδιαίτερα λάθη.

### *Φύλλα δραστηριοτήτων*

Υπήρξαν δύο φύλλα δραστηριοτήτων. Στο 1<sup>ο</sup> οι μαθητές και οι μαθήτριες ανέγραψαν τα μέρη του σχολείου που δεν έχουν πινακίδα. Στο 2<sup>ο</sup> φύλλο δόθηκαν κάποιες βασικές οδηγίες. Παράλληλα, οδηγίες δόθηκαν προφορικά και από τον δάσκαλο, ενώ έγινε μια επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

### *Δραστηριότητα 5 και 6 (Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 15)*

Η δραστηριότητα αυτή συμπληρώνει και εμπλουτίζει τις δυνατότητες που μας δίνει το ποίημα της Μάρως Λοΐζου «Δε μ' ακούς;» (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 15). Οι μαθητές επισκέφθηκαν και πάλι το wiki και συγκεκριμένα τη σελίδα που έχει τον τίτλο του ποιήματος. Εκεί, σύμφωνα με τις οδηγίες που τους δόθηκαν και με τις δυνατότητες του επεξεργαστή κειμένου (drag and drop), κατάφεραν:

α) Στη δραστηριότητα 5, να ανασυνθέσουν το ποίημα σύμφωνα με τις επιθυμίες τους αλλάζοντας σειρά στις προτάσεις και να παρουσιάσουν τη δική τους εκδοχή στην τάξη.

β) Στη δραστηριότητα 6, να ανασυνθέσουν το ποίημα σύμφωνα με το είδος των προτάσεων, αφού χρωμάτισαν και ομαδοποίησαν τις προτάσεις επιθυμίας, τις επιφωνηματικές, τις ερωτηματικές και τις κρίσεως σύμφωνα με κάποια εξωτερικά τους χαρακτηριστικά. Το αποτέλεσμα που προέκυψε αποτέλεσε, επίσης, μια νέα διαφορετική εκδοχή του ποιήματος.

### *Αξιολόγηση των μαθητών*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες χειρίστηκαν τον επεξεργαστή κειμένου αποτελεσματικά για τον χρωματισμό των προτάσεων, τη μετακίνησή τους και την αλλαγή θέσεώς



τους. Παράλληλα, ανασυνέθεσαν το ποίημα με ποικίλους τρόπους. Τις ποικίλες εκδοχές τις διάβασαν στην τάξη. Τέλος, ανασυνέθεσαν το ποίημα με βάση το είδος των προτάσεων (κρίσεως, ερωτηματικές, επιφωνηματικές) σχετικά εύκολα και διάβασαν τη νέα εκδοχή στην τάξη.

### *Αξιολόγηση των δραστηριοτήτων*

Κατά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων επιτεύχθηκαν σε πολύ μεγάλο ποσοστό οι στόχοι που αφορούν στη χρήση του επεξεργαστή κειμένου από τους μαθητές, ενώ επίσης επιτεύχθηκε μεγάλη ποικιλία στους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά ανασύνθεσαν το ποίημα.<sup>7</sup>

### *Φύλλο δραστηριοτήτων*

Φύλλο δραστηριοτήτων δεν έχει κατασκευαστεί για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Οι οδηγίες δόθηκαν μέσα από το wiki, ενώ οι απορίες λύθηκαν προφορικά από τον δάσκαλο και έγινε επίδειξη στον βιντεοπροβολέα.

### *Δραστηριότητα 7 (Βιβλίο Μαθητή, τεύχος α', σ. 10)*

Κατά την 7<sup>η</sup> δραστηριότητα, οι ΤΠΕ και συγκεκριμένα τα εργαλεία του Web 2.0 χρησιμοποιήθηκαν για να γίνει πιο ενδιαφέρουσα μια δραστηριότητα του βιβλίου.

Ειδικότερα, οι μαθητές και οι μαθήτριες επισκέφθηκαν τη σελίδα του wiki με τίτλο [«Τι λένε και τι σκέφτονται οι άνθρωποι στη μεγάλη εικόνα.»](#) και εκεί, πατώντας τον σύνδεσμο που υποδεικνύεται, είδαν την ίδια εικόνα στο πλαίσιο της εφαρμογής [Thinglink](#). Με τη βοήθεια της εφαρμογής και πατώντας το πλήκτρο edit τοποθέτησαν «λόγια» ή «σκέψεις» στις φιγούρες της εικόνας και



<sup>7</sup> Τεκμήρια: Τα αρχεία επεξεργαστή κειμένου με τίτλο «Ποίημα – Δε μ' ακούς» από 1 έως 4.



κατασκεύασαν συνεργατικά ένα πολυτροπικό κείμενο.<sup>8</sup>

#### *Αξιολόγηση των μαθητών*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες απέδωσαν γραπτώς τους ήχους που μπορεί να υπάρχουν σε μια καθημερινή σκηνή, καθώς και τις σκέψεις των ανθρώπων που εμφανίζονται να δρουν μέσα σε μια εικόνα. Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά λειτούργησαν περισσότερο αυθόρμητα και με χιούμορ και χειρίστηκαν τη δραστηριότητα περισσότερο ως παιχνίδι. Προβλήματα παρουσιάστηκαν στην εναλλαγή πεζών – κεφαλαίων και στην τοποθέτηση των τόνων, όπως παρατηρήθηκε και στις άλλες δραστηριότητες.

#### *Αξιολόγηση της δραστηριότητας*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες χειρίστηκαν την εφαρμογή με ευκολία. Είδαν, ωστόσο, περισσότερο την αστεία πλευρά της, τη χειρίστηκαν σαν παιχνίδι, ενώ δεν προσπάθησαν να αποδώσουν στις φιγούρες «σοβαρές» εκφράσεις. Ο λόγος τους είναι ειρωνικός και με μια δόση χιούμορ, ενώ υπάρχουν και πολλά ορθογραφικά λάθη.

#### *Φύλλο δραστηριοτήτων*

Δεν κρίθηκε απαραίτητο να δοθεί φύλλο δραστηριοτήτων.

#### *Δραστηριότητα 8 (Τετράδιο Εργασιών, τεύχος α', σ. 9)*

Η τελευταία δραστηριότητα είχε ως στόχο περισσότερο τον ψηφιακό γραμματισμό, αλλά και την κατασκευή προτάσεων από τα παιδιά. Αντιγράφει στην ουσία την άσκηση 4, σελ. 9 του α' τεύχους του [Τετραδίου Εργασιών](#), μόνο που γίνεται με ψηφιακό τρόπο και με τη βοήθεια του λογισμικού Hot Potatoes και του λογισμικού παρουσιάσεων Power Point. Οι μαθητές και οι μαθήτριες συμπλήρωσαν την άσκηση

<sup>8</sup> Τεκμήριο: Επισκεφτείτε τη διεύθυνση: <https://www.thinglink.com/scene/306368033935327232#t1site>



αφού επισκέφθηκαν τη σελίδα [«Ασκήσεις»](#) του wiki και αφού άνοιξαν το Power Point που επισυνάπτεται.

#### *Αξιολόγηση των μαθητών*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες χειρίστηκαν αποτελεσματικά το λογισμικό Hot Potatoes στη σύνθεση μιας πρότασης που αποτελείται από ανακατεμένες λέξεις, μιας και ολοκλήρωσαν την άσκηση με ταχύτητα και ευκολία.

#### *Αξιολόγηση της δραστηριότητας*

Οι μαθητές και οι μαθήτριες ολοκλήρωσαν την εργασία που τους δόθηκε με ταχύτητα και ευκολία.

#### *Φύλλο δραστηριοτήτων*

Δεν κρίθηκε απαραίτητο να δοθεί φύλλο δραστηριοτήτων.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### 2<sup>η</sup> Δραστηριότητα

#### Φύλλο δραστηριοτήτων

*Οδηγίες:* Με τη βοήθεια της ομάδας σου συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα με τα δεδομένα που βλέπεις στον διαδραστικό πίνακα.

	Όνομα	Οδός που μένει	Απόσταση από το Σχολείο	Χρόνος που χρειάζεται με αυτοκίνητο	Χρόνος που χρειάζεται με τα πόδια
1					
2					
3					
4					
5					



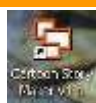


### 3<sup>η</sup> Δραστηριότητα

#### Φύλλο δραστηριοτήτων

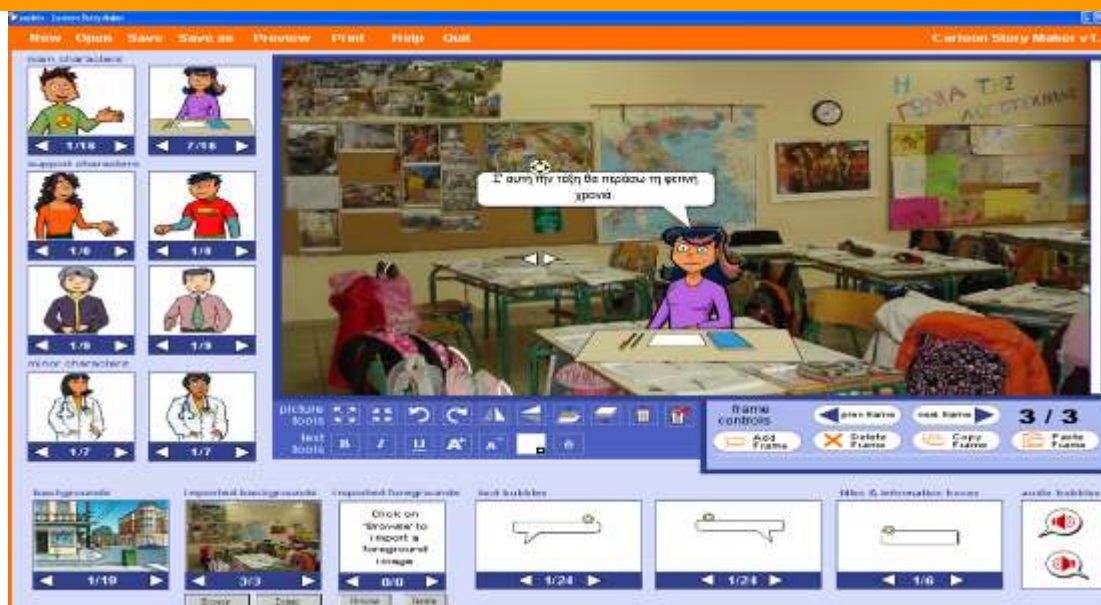
*Οδηγίες:* Ανοίξτε το πρόγραμμα Cartoon Story Maker που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας σας και ακολουθήστε τα βήματα για να φτιάξετε τη δική σας ιστορία...

#### Βήμα 1



Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του Cartoon Story Maker που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.

#### Βήμα 2



#### Βήμα 3

Παρακολουθήστε τις οδηγίες του δασκάλου σας στον διαδραστικό πίνακα.

#### Βήμα 4

Προσπαθήστε να κάνετε το ίδιο. Καλή επιτυχία!!!!



#### 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα

#### Φύλλο δραστηριοτήτων

*Οδηγίες:* Με τη βοήθεια της ομάδας σου συμπλήρωσε την πρώτη στήλη με τους χώρους του Σχολείου που χρειάζονται πινακίδα και στη δεύτερη στήλη συμπλήρωσε το όνομα της ομάδας που θα το κατασκευάσει.

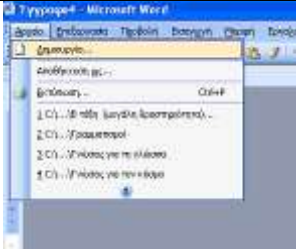
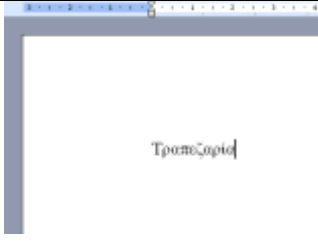
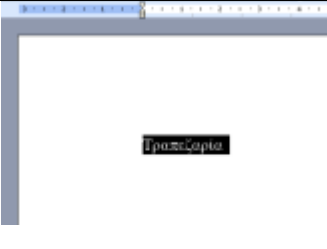


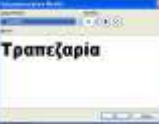



	<b>Χώρος του Σχολείου που θέλει πινακίδα</b>	<b>Ομάδα που θα το κατασκευάσει</b>
1	π.χ. Τραπεζαρία	π.χ. Δεφίνια
2		
3		
4		
5		



#### 4<sup>η</sup> Δραστηριότητα

### Φύλλο δραστηριοτήτων

**Οδηγίες:** Ανοίξτε ένα νέο αρχείο στον κειμενογράφο word και κατασκευάστε την πινακίδα της τάξης σας ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα...

<b><u>Βήμα 1</u></b>	<b><u>Βήμα 2</u></b>	<b><u>Βήμα 3</u></b>
 <p>Ανοίξτε ένα καινούργιο έγγραφο word</p>	 <p>Γράψτε τι θέλετε να λέει η ταμπέλα σας</p>	 <p>Μαρκάρετε με το «ποντίκι» τη λέξη που γράψατε.</p>
<b><u>Βήμα 4</u></b>	<b><u>Βήμα 5</u></b>	<b><u>Βήμα 6</u></b>
 <p>Πατήστε αυτό το «κουμπί» που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης σας.</p>	 <p>Διαλέξτε πώς θέλετε να μοιάζει η ταμπέλα σας και πατήστε «ΟΚ».</p>	 <p>Διαλέξτε γραμματοσειρά. Ζητήστε βοήθεια από τον δάσκαλο ή τους συμμαθητές σας.</p>
<b><u>Βήμα 7</u></b>	<b><u>Βήμα 8</u></b>	<b><u>Βήμα 9</u></b>
 <p>Παρατηρήστε πώς θα φαίνεται η ταμπέλα σας.</p>	 <p>Πατήστε πάνω στην εικόνα με το «ποντίκι» και «τραβήξτε» την από τις γωνίες για να τη μεγαλώσετε</p>	 <p>Εκτυπώστε το έγγραφό σας.</p>



**Προσοχή:** Για όποιο πρόβλημα αντιμετωπίσετε, ζητήστε βοήθεια από τον δάσκαλο ή τους συμμαθητές σας!!!

**Δώστε στον δάσκαλό σας το έγγραφό σας για να το πλαστικοποιήσει και στη συνέχεια κόψτε το γύρω γύρω.**

**Η ταμπέλα σας είναι έτοιμη.**



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

---

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι δραστηριότητες που αναφέρονται στην ενότητα [Διδακτική πορεία](#) εμπλούτισαν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ, ενώ σε κάποια σημεία ξέφυγαν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο.

Το σενάριο εφαρμόστηκε όπως είχε σχεδιαστεί με μικρές μόνο αλλαγές. Η κυριότερη αλλαγή ήταν ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες δεν κατασκεύασαν το cartoon που περιγράφεται στην [3<sup>η</sup> δραστηριότητα](#) ομαδικά, αλλά χρησιμοποίησαν το λογισμικό ένας ένας στον κεντρικό ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Ο χρόνος που χρειάστηκε για τις δραστηριότητες ήταν ο προβλεπόμενος, εκτός από την [3<sup>η</sup> δραστηριότητα](#) που χρειάστηκε τρία διδακτικά δίωρα (δύο δίωρα επιπλέον). Αντίθετα, οι δραστηριότητες [5, 6](#) και [7](#) χρειάστηκαν από μία διδακτική ώρα για να εφαρμοστεί η καθεμιά. Συνολικά το σενάριο ολοκληρώθηκε σε 14 ώρες.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες έδειξαν ιδιαίτερες δεξιότητες και εφάρμοσαν με σχετική ευκολία τις υποδείξεις του δασκάλου και τις οδηγίες των [φύλλων εργασίας](#) και του [wiki](#). Η μεγαλύτερη δυσκολία που αντιμετώπισαν ήταν η τοποθέτηση των τόνων καθώς και η εναλλαγή πεζών και κεφαλαίων. Εκεί παρουσιάστηκαν τα περισσότερα λάθη και χρειάστηκε αρκετές φορές η βοήθεια του εκπαιδευτικού.

Η [5<sup>η</sup> και η 6<sup>η</sup> δραστηριότητα](#) ήταν οι πιο εύκολες και ολοκληρώθηκαν χωρίς λάθη.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες αφέθηκαν να εκφραστούν ελεύθερα στην [7<sup>η</sup> δραστηριότητα](#), ενώ στην [4<sup>η</sup> δραστηριότητα](#) αρκετοί από αυτούς ξέφυγαν από τον στόχο που ήταν η κατασκευή πινακίδων και έγραψαν τα ονόματά τους και άλλα συνθήματα που τους εξέφραζαν. Ο εκπαιδευτικός άφησε τους μαθητές και τις



μαθήτριες να αυτενεργήσουν, μιας και εξυπηρετούσε τον στόχο της εξάσκησης των παιδιών στον επεξεργαστή κειμένου.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα & Λ. Μπεζέ. 2009. *Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας*, τεύχος Β'. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Ηλιοπούλου, Μ. 1994. *Γράφω σωστά τις σκέψεις μου. Β' Δημοτικού*. Αθήνα: Πατάκης.
- Κυρίδης, Α., Β. Δρόσος & Κ. Ντίνας. 2003. *Η πληροφοριακή - επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση: Το παράδειγμα της γλώσσας*. Αθήνα: Δαρδανός.
- Ματσαγγούρας, Η. 2001. *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. 2011. *Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της Λογοτεχνίας στο Δημοτικό Σχολείο*. Αθήνα.  
<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>
- Σολωμονίδου, Χ. 2006. *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Χαραλαμπίδης, Α. & Σ. Χατζησαββίδης. 1997. *Η διδασκαλία της Λειτουργικής χρήσης της Γλώσσας: Θεωρία και Πρακτική Εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κώδικας.