



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

Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Α΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Ένας Μάγκας, ένα έξυπνο πρόβατο και μία μέθοδος
διδασκαλίας»

ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ TENTOMA



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2014



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

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

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας λογοτεχνίας: Βασίλης Βασιλειάδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνι 1 – Πλατεία Σκρά Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Ένας Μάγκας, ένα έξυπνο πρόβατο και μία μέθοδος διδασκαλίας

Δημιουργός

Σταυρούλα Τεντόμα

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική λογοτεχνία

Τάξη

Α΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Αύγουστος 2014.

Διδακτική/θεματική ενότητα

—

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

4 ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος: —

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

- ο Να έχει εμπειρία ο εκπαιδευτικός από την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας
- ο Να έχει προηγηθεί διαμόρφωση ομάδων. Στην Α΄ Γυμνασίου κριτήριο για τη διαμόρφωση ομάδων τις πρώτες ημέρες του σχολικού έτους μπορεί να είναι οι υπάρχουσες φιλίες ή οι γνωριμίες από το Δημοτικό, για να νιώθουν τα παιδιά



κάποια άνεση μεταξύ τους. Στην πορεία οι ομάδες θα πρέπει να αλλάξουν «ώστε να δοθεί η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά να συνεργαστούν μεταξύ τους» ([Οδηγός Λογοτεχνίας για Δημοτικό και Γυμνάσιο](#): 85)

- ο Να έχει ο εκπαιδευτικός βασικές γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών
- ο Να έχει προηγηθεί επίσκεψη στο εργαστήριο της Πληροφορικής και ενημέρωση των μαθητών σχετικά με τη χρήση ΤΠΕ στο μάθημα της Λογοτεχνίας καθώς και μία περιήγηση στο ηλεκτρονικό περιβάλλον «[λογογραφήματα](#)» το οποίο βρίσκεται στα [Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία](#) στην αρχή κάθε ενότητας του ψηφιακού βιβλίου *Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας*, ώστε τα παιδιά να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν κάποια από τα προτεινόμενα εργαλεία χωρίς να περιμένουν οδηγίες χρήσης από τον/την εκπαιδευτικό κατά την εφαρμογή του σεναρίου (Κουτσογιάννης, Δ. & Μ. Παυλίδου: 113)

Προϋποθέσεις υλοποίησης μόνο για τον μαθητή

- ο Να έχουν αποκτήσει οι μαθητές από το Δημοτικό στο μάθημα της Γλώσσας ([Ενότητα 11 Στ' Δημοτικού](#)) γνώσεις σχετικά με τον τρόπο περιγραφής-χαρακτηρισμού ενός ανθρώπου (χαρακτήρας, συμπεριφορά).
- ο Να μπορούν να γράφουν, έστω μερικοί μαθητές, σε επεξεργαστή κειμένου και να γνωρίζουν πώς να αποθηκεύουν τα αρχεία τους στον υπολογιστή.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τη σχολική μονάδα

- ο Σύνδεση με το διαδίκτυο στην αίθουσα διδασκαλίας όπου θα εφαρμοστεί το σενάριο, αν δεν είναι διαθέσιμο το εργαστήριο της Πληροφορικής.
- ο Ύπαρξη φορητού Η/Υ, βιντεοπροβολέα και ηχείων. Εξυπηρετεί η ύπαρξη διαδραστικού συστήματος

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.



Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο, το οποίο είναι εισαγωγικό, επιδιώκει αρχικά αξιοποιώντας μία τηλεοπτική σειρά καρτούν να προκαλέσει την ενεργητική εμπλοκή των παιδιών στη μελέτη του χαρακτήρα ενός αφηγηματικού ήρωα μέσα από ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες.

Επιχειρείται στη συνέχεια να φτάσουν τα παιδιά στη γνώση μέσα από μία συζήτηση/ανταλλαγή απόψεων στην ολομέλεια, όπου ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως εμπυχωτής/συντονιστής. Στο τελευταίο μέρος του σεναρίου επιζητείται να εφαρμόσουν οι μαθητές τις γνώσεις που απέκτησαν από τη μελέτη των χαρακτήρων του τηλεοπτικού κειμένου σε ένα λογοτεχνικό κείμενο.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Θεωρώντας ότι η λογοτεχνία «ως ζωντανό κοινωνικό κύτταρο πρέπει να προσεγγίζεται στην εκπαίδευση όχι ως καλλιτεχνικό γεγονός παγιωμένο, αλλά ως αισθητικό αντικείμενο ρευστό, που πραγματώνεται κάθε φορά διαφορετικά μέσα από τον προσληπτικό φακό του εκάστοτε παρόντος» (Μουλά Ε.: 52) προτείνουμε την αξιοποίηση των καρτούν ως δρόμο εισαγωγής των μικρών μαθητών στη διδασκαλία του μαθήματος της Λογοτεχνίας, γιατί τα παιδιά μας σήμερα αγαπούν αυτό το είδος τέχνης. Το σενάριο αξιοποιεί καρτούν με κύριους ήρωες ζώα αλλά και ανθρώπους, εφόσον τα παιδιά είναι εξοικειωμένα με ταινίες που έχουν ήρωες ζώα τα οποία συνυπάρχουν με ανθρώπους και διαθέτουν ανθρώπινες συνήθειες και συμπεριφορές. Συγκεκριμένα το σενάριο προτείνει ως εισαγωγικό κείμενο ένα επεισόδιο από την τηλεοπτική σειρά «Shaun the sheep» της εταιρίας [Aardman](#) με ήρωες από πλαστελίνες.



Οι ήρωες της σειράς είναι ένας αγρότης, ένα κοπάδι πρόβατα, ένας σκύλος και άλλα ζώα που ζουν σε μία τυπική μικρή φάρμα της βόρειας Αγγλίας οι οποίοι δεν χρησιμοποιούν αρθρωμένο λόγο, για να επικοινωνήσουν. Χρησιμοποιούνται βελάσματα, ψελλίσματα, γρυλίσματα και άλλοι παρόμοιοι ήχοι, για να φανούν οι διαθέσεις των ηρώων ([Wikipedia](http://www.wikipedia.org)). Η έλλειψη διαλόγων προσφέρεται, για να μελετήσουν οι μαθητές πώς χτίζεται ο χαρακτήρας ενός ήρωα από τις κινήσεις του, τις εκφράσεις του, τη συμπεριφορά του αλλά και από τις αντιδράσεις των άλλων ηρώων προς αυτόν. Ο κώδικας του οπτικού κειμένου με τον οποίο είναι εξοικειωμένα τα παιδιά από την καθημερινότητά τους τούς επιτρέπει να αντιληφθούν εύκολα τα στοιχεία τα οποία δείχνουν τα χαρακτηριστικά του ήρωα.

Το σενάριο καταλήγει να προτείνει ως πεδίο εφαρμογής των γνώσεων που θα αποκτήσουν οι μαθητές μέσω μίας άλλης τέχνης ένα απόσπασμα από το μυθιστόρημα *Μάγκας* της Πηνελόπης Δέλτα, ένα κείμενο με ήρωες ζώα και ανθρώπους συγγενές προς αυτό των καρτούν.

Το σενάριο είναι εισαγωγικό άρα σύντομο. Προτείνεται, μετά από το πέρας των τεσσάρων ωρών, ως επέκτασή του η δημιουργία ενός Wiki για το μάθημα της Λογοτεχνίας, για να αναπτύξει η τάξη δεξιότητες συνεργατικής γραφής και επικοινωνίας και εκτός του φυσικού χώρου του σχολείου.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες να μάθουν ότι μπορούν να φτάσουν στη γνώση μέσα από τη συνεργασία

Γνώσεις για τη λογοτεχνία

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες να μάθουν ότι:

- ο χαρακτήρας ενός ήρωα σε ένα κείμενο πλάθεται/συντίθεται από ένα σύνολο στοιχείων: κινήσεις, εκφράσεις, αντιδράσεις, συμπεριφορά, σκέψεις, λόγια του ίδιου ή των άλλων ηρώων σε σχέση με αυτόν



- ο η συγγραφή ενός κειμένου είναι μία διαδικασία συνεχούς επεξεργασίας μέχρι να φτάσει στην τελική μορφή του.

Γραμματισμοί

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες να μπορούν:

- ο να εντοπίζουν τα στοιχεία τα οποία δείχνουν τον χαρακτήρα ενός ήρωα (κινήσεις, εκφράσεις, αντιδράσεις, συμπεριφορά, σκέψεις, λόγια του ίδιου ή των άλλων ηρώων σε σχέση με αυτόν)
- ο να προσδιορίζουν (ορίζουν ακριβώς) τα χαρακτηριστικά του ήρωα
- ο να προσεγγίζουν τη γνώση μέσα από συνεργατικές διαδικασίες

Διδακτικές πρακτικές

Το σενάριο κυρίως επιδιώκει την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών στη διδακτική διαδικασία. Η πρόταση διακρίνεται σε τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος επιχειρούμε αξιοποιώντας την εμπειρία που διαθέτουν από τα καρτούν να τους ωθήσουμε να επεξεργαστούν την πρώτη δραστηριότητα μόνοι τους μέσα σε ομάδες, για να συνηθίσουν από την αρχή του πρώτου τριμήνου σε μία διδακτική πρακτική η οποία επιζητεί να προετοιμάσει ενεργούς και συνεργαζόμενους μαθητές με τη δική μας διακριτική παρουσία και συμβουλευτική/βοηθητική λειτουργία κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας. Στο δεύτερο μέρος στοχεύουμε προβάλλοντας τις εργασίες στον διαδραστικό πίνακα να προκύψει η γνώση μέσα από τη συζήτηση των μαθητών μεταξύ τους και με τον/την εκπαιδευτικό. Επιδιώκουμε μαζί να εντοπίσουμε τα πιθανά λάθη ή να συμπληρώσουμε ελλείψεις στις εργασίες. Έπειτα, στο τρίτο μέρος, χρησιμοποιούμε πάλι ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, για να εφαρμόσουν τα παιδιά σε ένα λογοτεχνικό κείμενο τις γνώσεις που απέκτησαν δουλεύοντας αρχικά με ένα τηλεοπτικό/μηντιακό κείμενο.



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία ήταν η σκέψη ότι ο χαρακτηρισμός ενός αφηγηματικού ήρωα ήταν πηγή άγχους για γενιές παιδιών και μάλλον συνεχίζει να είναι. Αντιμετωπίζουν τα παιδιά δυσκολία να προσδιορίσουν τον χαρακτήρα ενός ήρωα λόγω έλλειψης γλωσσικών δεξιοτήτων ή λόγω δυσκολίας να ενεργήσουν και να σκεφτούν κριτικά, διότι έχουν μάθει να απομνημονεύουν παθητικά. Μία μέθοδος διδασκαλίας η οποία προκρίνει τη συζήτηση ανάμεσα στα παιδιά και τον εκπαιδευτικό μέχρι να διατυπωθεί από κοινού η κατάλληλη απάντηση σε μία άσκηση, θα μπορούσε να ενθαρρύνει τους μαθητές να αποβάλουν το άγχος του λάθους και να τους παροτρύνει να συμμετέχουν στην αναζήτηση της γνώσης.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Οι μαθητές της Α΄ Γυμνασίου έρχονται σε επαφή με αρκετά αφηγηματικά κείμενα στο σχολικό Ανθολόγιο του μαθήματος της Λογοτεχνίας αλλά και με ένα αφηγηματικό ποίημα, την *Οδύσσεια* στο μάθημα της Αρχαίας Ελληνικής Γραμματείας. Με το προτεινόμενο σενάριο επιδιώκεται να μάθουν να εντοπίζουν τα στοιχεία από τα οποία κατασκευάζεται ένας αφηγηματικός ήρωας.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι μαθητές ξεκινούν την επαφή τους με τη Λογοτεχνία στο Γυμνάσιο ως αυτόνομο μάθημα μέσα από ένα τηλεοπτικό/μηντιακό κείμενο με το είδος του οποίου είναι εξοικειωμένοι. Ακολουθώντας χρησιμοποιούν επεξεργαστή κειμένου, για να κρατήσουν σημειώσεις οι οποίες αποθηκεύονται στον υπολογιστή και μπορούν εύκολα να τύχουν επεξεργασίας από την ολομέλεια στον διαδραστικό πίνακα στην αίθουσα διδασκαλίας κατά τη διάρκεια του σχολιασμού των εργασιών τους με σκοπό την ανατροφοδότηση. Παράλληλα περιηγούνται στην επίσημη ιστοσελίδα Wiki της σειράς των καρτούν, για να λειτουργήσει το Wiki ως πρότυπο συνεργατικής επεξεργασίας ενός θέματος. Προτείνεται να δημιουργήσει η τάξη ένα Wiki μετά το πέρας του τετράωρου σεναρίου, για να προβάλλουν στην ιστοσελίδα τα παιδιά τους ήρωες των



λογοτεχνικών κειμένων της σχολικής χρονιάς. Ο μαθητής με την είσοδό του στο Γυμνάσιο μαθαίνει μέσω της τεχνολογίας να δημιουργεί δρόμους επαφής με τη Λογοτεχνία με την οποία συχνά δεν έχει ισχυρούς δεσμούς.

Κείμενα

Λογοτεχνικά κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων

Δέλτα, Π. Σ. 2013 [1935]. *Μάγκας*, 68-72. Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».

Υποστηρικτικό/εκπαιδευτικό υλικό

Ιστοσελίδες

[Shaun the Sheep Wiki](#)

[YouTube](#): το κανάλι της σειράς Shaun the Sheep

[Wikipedia](#): Shaun the Sheep

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Για να προετοιμάσουμε τα παιδιά σχετικά με το σενάριο χρησιμοποιούμε 15' από μία διδακτική ώρα πριν την εφαρμογή του σεναρίου. Αναφέρουμε συνοπτικά ότι στις ταινίες, στα κόμικς, στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, στα λογοτεχνικά κείμενα ερχόμαστε σε επαφή με διάφορους ήρωες. Και ότι σκοπό έχουμε στα πρώτα μαθήματα της σχολικής χρονιάς να μάθουμε να εντοπίζουμε τα στοιχεία από τα οποία σχηματίζεται/πλάθεται ο χαρακτήρας ενός ήρωα. Ανακοινώνουμε ότι η πρώτη μας προσπάθεια θα γίνει από τα επεισόδια μίας σειράς καρτούν τα οποία δεν προβάλλονται στην ελληνική τηλεόραση αλλά έχουν μεγάλη επιτυχία σε πολλές χώρες. Γράφουμε το όνομα της σειράς στον πίνακα και καλούμε τα παιδιά να μας πουν, αν έχουν δει κάποιο επεισόδιο στο διαδίκτυο. Αν είναι γνωστή η σειρά σε κάποιους μαθητές τούς δίνουμε τον λόγο για να ενημερώσουν την ολομέλεια σχετικά με το θέμα και τους ήρωες. Διαφορετικά πληροφορούμε εμείς με λίγα λόγια τους μαθητές για το συγκεκριμένο καρτούν ([Wikipedia](#)). Ωστόσο δεν χρονοτριβούμε με πολλά στοιχεία για τη σειρά, για να μην κουραστούν. Με λίγα λόγια πληροφορούμε τους μαθητές για τη δράση μας, για να γνωρίζουν από πριν τι αναμένεται να κάνουν.



Ενημερώνουμε τα παιδιά ότι θα εργαστούν σε ομάδες (αυτές που διαμορφώθηκαν από τις πρώτες ημέρες του σχολικού έτους), κάθε ομάδα θα μελετήσει έναν ήρωα των καρτών, θα παρουσιάσει η κάθε ομάδα την εργασία της στην αίθουσα με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα, θα διορθώσουμε τις εργασίες όλοι μαζί και τελικά θα εφαρμόσουν τις γνώσεις τους σε ένα λογοτεχνικό κείμενο.

Ανακοινώνουμε στα παιδιά ότι το μάθημα θα γίνει με τη βοήθεια των υπολογιστών και για να μην προκαλέσουμε άγχος σε κάποιο παιδί το οποίο μπορεί να έχει περιορισμένη εμπειρία, καθιστούμε σαφές ότι μπορούν να διατυπώνουν τις απορίες τους και να ζητούν τη βοήθειά μας όποτε τη χρειαστούν. Επίσης καθιστούμε σαφές ότι αξιολογείται θετικά η συμμετοχή στη δραστηριότητα, η συνεργατική διάθεση μέσα στην ομάδα αλλά και η επεξεργασία των ατομικών ασκήσεων στο τετράδιο.

1^η ώρα

Συναντιόμαστε στο εργαστήριο της Πληροφορικής και οι πέντε ομάδες (οι οποίες έχουν ήδη διαμορφωθεί) παίρνουν θέση μπροστά στους υπολογιστές. Αν στο εργαστήριο της Πληροφορικής έχουμε στη διάθεσή μας αρκετούς σταθμούς εργασίας, εξυπηρετεί να καθίσουν τα παιδιά ανά τρία ή ανά δύο μπροστά σε κάθε υπολογιστή –όλα τα μέλη της κάθε ομάδας σε διπλανούς υπολογιστές. Προτείνουμε να καθίσουν σε δύο μικρότερες ομάδες, γιατί συχνά αν δεν είναι επαρκώς εκπαιδευμένα σε αυτόν τον τρόπο εργασίας από το Δημοτικό, δεν συγκεντρώνονται και απασχολούνται με άσχετες προς το μάθημα δραστηριότητες.

Κατά την πορεία της δραστηριότητας δίνουμε προφορικά πληροφορίες για τα επόμενα βήματα όποτε χρειαστεί. Μπορούμε να έχουμε σημειώσει από το διάλειμμα στον πίνακα του εργαστηρίου τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν, κυρίως σχετικά με την αποθήκευση του κειμένου τους στον υπολογιστή, αν δεν έχουν πρότερη εμπειρία. Στη συνέχεια βλέπουν το διάρκειας 7' επεισόδιο της σειράς το



οποίο έχουμε επιλέξει¹. Βρίσκουμε τα επεισόδια στο [YouTube](#), στο κανάλι της σειράς αλλά και σε διάφορες άλλες ιστοσελίδες μέσω της αναζήτησης. Μπορούμε να έχουμε αποθηκεύσει το επεισόδιο στον server του εργαστηρίου, για να μην χάνουμε χρόνο αναμένοντας τη σύνδεση στο διαδίκτυο, αν είναι αργή. Προτείνουμε το ίδιο επεισόδιο της σειράς για όλες τις ομάδες, γιατί τα παιδιά είναι μικρά και ενδέχεται να μην μπορούν να συγκεντρωθούν και να λειτουργήσουν γόνιμα με διαφορετικά κείμενα κατά την επόμενη διδακτική ώρα του σχολιασμού των εργασιών από την ολομέλεια.

Αφού δουν το επεισόδιο, ένα παιδί από την κάθε ομάδα σημειώνει σε ένα φύλλο χαρτί ποιοι είναι οι ήρωες του επεισοδίου και τι συμβαίνει στην ιστορία, για να μην υπάρχουν ελλείψεις στην κατανόηση του κειμένου από κάποιους μαθητές. Αν υπάρχουν απορίες θα πρέπει να βοηθήσουμε στην κατανόηση του κειμένου. Ορίζουμε εμείς ποιος θα κρατάει σημειώσεις αν δυσκολεύονται να αποφασίσουν, καθώς δεν έχουμε ως στόχο σε αυτήν την πρώτη δραστηριότητα την εξάσκηση στον διαμοιρασμό ρόλων και ανάληψη ευθυνών.

Κατόπιν κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ασχοληθεί με έναν ήρωα, για να τον μελετήσει². Η επιλογή του ήρωα θα γίνεται με κάρτες τοποθετημένες ανάποδα στην έδρα με εικόνες των ηρώων (βρίσκουμε εύκολα εικόνες των ηρώων στο διαδίκτυο) όπως στα επιτραπέζια παιχνίδια, για να μην επιλέξουν όλοι τον ίδιο ήρωα. Ωστόσο, αν επιμένουν να αναλάβουν τον ίδιο ήρωα δύο ομάδες ή αν προσφέρονται για μελέτη λιγότεροι από πέντε ήρωες σε ένα επεισόδιο, μπορούμε να το επιτρέψουμε, για να παρακολουθήσουμε τη διαφορετική προσέγγιση του ίδιου ήρωα από διαφορετικές ομάδες.

Δίνουμε στα παιδιά σύντομες οδηγίες για τη δραστηριότητα. Εξηγούμε ότι οι ήρωες στη σειρά αυτή δεν επικοινωνούν με λόγια. Επομένως για να εντοπίσουν τα

¹ Προτείνουμε το επεισόδιο [Bath time](#), γιατί είναι αστείο ή το επεισόδιο [off the baa](#), γιατί έχει θέμα έναν ποδοσφαιρικό αγώνα και θα προκαλέσει μάλλον το ενδιαφέρον των μαθητών μας. Ο εκπαιδευτικός όμως μπορεί να επιλέξει όποιο επεισόδιο ταιριάζει κατά τη γνώμη του στα ενδιαφέροντα των μαθητών του.

² Ο αριθμός των ομάδων (πέντε) αντιστοιχεί στον αριθμό των ηρώων που θα μελετήσουν.



στοιχεία από τα οποία σχηματίζεται ο χαρακτήρας ενός ήρωα θα πρέπει να προσέξουν την εμφάνισή του, τη συμπεριφορά του, τις κινήσεις του, τις εκφράσεις του αλλά και τις αντιδράσεις των άλλων απέναντί του. Ένα παιδί το οποίο έχει σχετική ευχέρεια να γράφει στον επεξεργαστή κειμένου σημειώνει τις παρατηρήσεις όλων των μελών της ομάδας. Μπορούμε να αξιοποιήσουμε τον επεξεργαστή κειμένου τον οποίο παρέχει το περιβάλλον «[λογογραφήματα](#)» και βρίσκεται στα [Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία](#) στην αρχή κάθε ενότητας του ψηφιακού βιβλίου *Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας*. Αν θέλουμε χρησιμοποιούμε από τις επιλογές του περιβάλλοντος τις «Προσωπογραφίες», για να σημειώσουν εκεί τα παιδιά τα στοιχεία για την ήρωα. Χρειαζόμαστε τον επεξεργαστή κειμένου, για να αποθηκεύσουν οι μαθητές τις εργασίες τους τις οποίες θα παρακολουθήσουμε την επόμενη ώρα στον διαδραστικό πίνακα της αίθουσας. Είναι σημαντικό να έχουμε στη διάθεσή μας το εργαστήριο της Πληροφορικής, γιατί μπορούν οι μαθητές κάθε ομάδας μπροστά στον υπολογιστή τους να επιστρέφουν στο επεισόδιο και να παρατηρούν/εντοπίζουν κάποια στοιχεία του χαρακτήρα με τον οποίο ασχολούνται.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας παρακολουθούμε διακριτικά τα παιδιά και είμαστε έτοιμοι να δώσουμε επεξηγήσεις ή συμβουλές στους μαθητές μας. Ωστόσο, δεν επεμβαίνουμε στο έργο τους για διορθώσεις σε αυτή την πρώτη άσκηση, γιατί στόχος μας είναι να εντοπιστούν/συζητηθούν τα πιθανά λάθη στην ολομέλεια κατά τη δεύτερη ώρα του σεναρίου έτσι ώστε η γνώση να προκύψει μέσα από τις παρατηρήσεις των μαθητών σχετικά με τις απαντήσεις των συμμαθητών τους.

Προς το τέλος της ώρας υπενθυμίζουμε στα παιδιά να αποθηκεύσουν την απάντησή τους στον υπολογιστή σε φάκελο που έχουμε δημιουργήσει εμείς – μπορούμε να συνεργαστούμε με τον/τη συνάδελφο της Πληροφορικής για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Φροντίζουμε να αντιγράψουμε τα αρχεία με τις εργασίες των μαθητών μας, για να τις προβάλουμε στον διαδραστικό πίνακα στο επόμενο μάθημα. Ως εργασία για το σπίτι ορίζουμε να γράψουν στο τετράδιό τους ποιο στοιχείο του χαρακτήρα του ήρωα που μελέτησαν τους έκανε εντύπωση (θετική



ή αρνητική) και να αιτιολογήσουν την απάντησή τους. Η εργασία αυτή τους δίνει την ευκαιρία να ασχοληθούν και προσωπικά με τον ήρωα ώστε να είναι περισσότεροι προετοιμασμένοι για την επόμενη δραστηριότητα στο σχολείο.

2^η ώρα

Το μάθημα γίνεται στην αίθουσα με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα. Η τάξη βρίσκεται σε μετωπική διάταξη, για να παρακολουθεί τις εργασίες στον πίνακα. Αν δεν έχουμε διαδραστικό πίνακα στη διάθεσή μας, χρησιμοποιούμε βιντεοπροβολέα, φορητό υπολογιστή και οθόνη. Θυμίζουμε στα παιδιά πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση ποια στοιχεία προσέχουμε, για να αντιληφθούμε πώς σχηματίζεται ένας χαρακτήρας³.

Προβάλλουμε την εργασία κάθε ομάδας και καλούμε τα παιδιά της ομάδας να αιτιολογήσουν τις απαντήσεις τους λαμβάνοντας υπόψη τα κριτήρια που θέσαμε στην αρχή του μαθήματος. Τα υπόλοιπα παιδιά λαμβάνουν τον λόγο και σχολιάζουν τις απαντήσεις των συμμαθητών τους. Αλλά και τα ίδια τα μέλη της ομάδας μπορούν να προβούν σε αναθεωρήσεις της εργασίας αξιοποιώντας και τα στοιχεία της ατομικής άσκησης στο τετράδιο. Η ύπαρξη διαδραστικού πίνακα εξυπηρετεί στην παρούσα φάση, γιατί δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δουν πάλι κάποιο σημείο της ταινίας το οποίο είχαν παραβλέψει στην πρώτη φάση της δραστηριότητας μετά τον σχολιασμό και τις παρατηρήσεις από την ολομέλεια και τον/την εκπαιδευτικό. Επιτρέπει, επίσης, να διορθώσουν το κείμενό τους και να αποθηκεύσουν τη σχολιασμένη απάντηση την οποία μπορούν να συμβουλευτούν στην επόμενη φάση του σεναρίου. (Κουτσογιάννης, Δ., Μ. Ακριτίδου & Σ. Αντωνοπούλου 2010: 253-261). Η συζήτηση στην ολομέλεια βοηθάει τα παιδιά να προσεγγίζουν τη γνώση μέσα από συνεργατικές διαδικασίες στις οποίες αναλαμβάνουν την ευθύνη της αναζήτησης αλλά και της διατύπωσης της άποψής τους και δεν περιμένουν παθητικά τη σωστή απάντηση από τον καθηγητή. Ενδέχεται αυτή η διαδικασία να αποδειχτεί

³ Μπορούμε να σημειώσουμε τα στοιχεία στον μαυροπίνακα, για να είναι στη διάθεση των παιδιών.



περισσότερο χρονοβόρα από όσο σχεδιάζουμε, όμως εκπαιδεύονται οι μικροί μας μαθητές σε μία ενεργητική στάση μάθησης η οποία θα αποδώσει καρπούς στη συνέχεια. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε άλλη μία διδακτική ώρα για τις απαντήσεις των μαθητών πάνω στη μελέτη του χαρακτήρα των ηρώων, αν το επίπεδο του τμήματος το απαιτεί. Καλούμε τα παιδιά στο τέλος της ώρας να μας καταθέσουν τα τετράδιά τους με την άσκηση, για να την ελέγξουμε αλλά και για να μάθουν ότι έχουν την υποχρέωση να γράφουν τις εργασίες που ορίζονται για το σπίτι.

3^η ώρα

Αφού ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία της ανταλλαγής απόψεων και της συνεργατικής προσέγγισης της γνώσης περιηγούμεστε στην [ιστοσελίδα Wiki](#) της σειράς, για να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με την συνεργατική γραφή σε ένα περιβάλλον ηλεκτρονικό όπου ο καθένας μπορεί να συνεισφέρει για την επεξεργασία ενός θέματος. Συγκεκριμένα, επισκεπτόμαστε τη σελίδα όπου παρουσιάζονται οι χαρακτήρες των ηρώων και δείχνουμε στους μαθητές ότι τα κείμενα τα οποία αναρτώνται από τους χρήστες του περιβάλλοντος προσφέρονται για επανεξέταση, προσθήκες ή διορθώσεις και για αυτό υπάρχει και η σχετική επιλογή “edit”. Βέβαια στο περιβάλλον αυτό χρησιμοποιείται η αγγλική γλώσσα και πιθανώς οι γνώσεις κάποιων παιδιών να μην επαρκούν για να διαβάσουν με ευχέρεια τα κείμενα (αν και αρκετά παιδιά γνωρίζουν τις Wiki ιστοσελίδες από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τα οποία ασχολούνται).

Αυτό που μας ενδιαφέρει στο παρόν σενάριο είναι να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας της συνεργατικής εργασίας, για να τον χρησιμοποιήσουν στις επόμενες δραστηριότητες, όχι μόνο στα πλαίσια του προτεινόμενου σεναρίου αλλά και της υπόλοιπης σχολικής χρονιάς. Με αυτή την επίσκεψη στην ιστοσελίδα Wiki των καρτούν, θέτουμε τα θεμέλια για τη δημιουργία μίας σελίδας Wiki της τάξης η οποία θα λειτουργήσει [μετά το πέρας του σεναρίου](#).

Στη συνέχεια ανακοινώνουμε στα παιδιά ότι θα επιχειρήσουμε να προσεγγίσουμε, πάλι σε ομάδες, τους χαρακτήρες ενός λογοτεχνικού κειμένου το



οποίο όπως και τα καρτούν με τα οποία ασχοληθήκαμε έχει ήρωες ζώα και ανθρώπους. Δίνουμε από το μυθιστόρημα της Πηνελόπης Δέλτα *Μάγκας* φωτοτυπημένο ένα απόσπασμα. Στο συγκεκριμένο απόσπασμα που προτείνουμε ([Ζ' Πρώτη νίκη](#)) ο ρόλος των ζώων είναι κυρίαρχος, το ύφος είναι εύθυμο και τα ζώα έχουν συμπεριφορά που θυμίζει αυτή των ανθρώπων όπως και στα καρτούν.

Επιλέγουμε να εστιάσουμε σε ένα απόσπασμα, γιατί είναι αρχή της χρονιάς και ίσως είναι νωρίς να ζητήσουμε από τα παιδιά να διαβάσουν ολόκληρο το μυθιστόρημα αλλά και γιατί μας ενδιαφέρει να δημιουργήσουμε τις ευκαιρίες να ενεργήσουν οι ίδιοι οι μαθητές για να φτάσουν στη γνώση. Άλλωστε ένα κείμενο σύντομο μπορούν να το διαχειριστούν πιο εύκολα οι μικροί μαθητές.

Τα παιδιά έχουν αποκτήσει μία εμπειρία από τα στοιχεία που συνθέτουν έναν χαρακτήρα και τώρα με το λογοτεχνικό κείμενο επιδιώκουμε ένα μαθησιακό βήμα επιπλέον: να εντοπίσουν αυτά τα στοιχεία στον αφηγηματικό λόγο και όχι στην εικόνα με την οποία είναι περισσότερα εξοικειωμένα. Πριν ξεκινήσουμε την ανάγνωση δίνουμε στα παιδιά [σύντομες πληροφορίες](#) για την υπόθεση του μυθιστορήματος *Μάγκας*, για να τα τοποθετήσουμε στον χώρο και στον χρόνο του κειμένου. Θέτουμε στη συνέχεια το ερώτημα αν ο τίτλος του βιβλίου δίνει κάποιες πληροφορίες, κατά τη γνώμη τους, για τον χαρακτήρα του κεντρικού ήρωα. Ακούμε τις γνώμες των παιδιών αλλά δεν δίνουμε εμείς οριστική απάντηση. Αναμένουμε αν μετά την επεξεργασία της δραστηριότητας οι μαθητές διαπιστώσουν από το απόσπασμα ότι το όνομα του ήρωα δείχνει ένα στοιχείο του χαρακτήρα του.

Διαβάζουμε εμείς το απόσπασμα , γιατί στους μικρούς μαθητές λειτουργεί θετικά η ανάγνωση από τον/την εκπαιδευτικό, καθώς ελκύει το ενδιαφέρον τους αλλά και γιατί στην παρούσα φάση –αρχή της σχολικής χρονιάς– κερδίζουμε χρόνο. Δεν θα παραλείψουμε βέβαια στη συνέχεια να δώσουμε ευκαιρίες στους μαθητές μας να ασκηθούν στην ανάγνωση. Μετά την ανάγνωση καλούμε τα παιδιά να πουν τι συμβαίνει στο απόσπασμα και ποιοι είναι οι ήρωες του αποσπάσματος, για να μην υπάρξουν παρανοήσεις από κάποιους μαθητές. Ως εργασία για το σπίτι ορίζουμε να



διαβάσουν το απόσπασμα μόνοι τους και να εντοπίσουν τα σημεία από τα οποία σχηματίζεται ο χαρακτήρας του ήρωα. Για να διευκολύνουμε τους μαθητές να προσδιορίσουν τον χαρακτήρα του ήρωα εστιάζουμε σε συγκεκριμένα κριτήρια. Ζητάμε από τα παιδιά να προσέξουν πώς σχηματίζεται ο χαρακτήρας κρίνοντας

- από τη συμπεριφορά του απέναντι στη γάτα
- από τη συμπεριφορά του απέναντι στη φοράδα Ντέιζι
- από τη συμπεριφορά των ανθρώπων-ηρώων απέναντι του
- από τα σχόλια της φοράδας Ντέιζι για αυτόν
- από τις σκέψεις του οι οποίες φανερώνονται καθώς ο ίδιος ο σκύλος αφηγείται την ιστορία

και να κρατήσουν σημειώσεις στο τετράδιό τους. Η εργασία ίσως είναι απαιτητική για το κάθε παιδί χωριστά και ενδεχομένως να μπορούν να ανταποκριθούν επαρκώς μαθητές καλών επιδόσεων. Στην πραγματικότητα μάς ενδιαφέρει κυρίως να προσπαθήσουν να απαντήσουν και όχι τόσο να δώσουν πλήρεις απαντήσεις, ώστε την επόμενη διδακτική ώρα στο σχολείο να δώσουμε σε κάθε μέλος των ομάδων να επεξεργαστεί ένα από τα κριτήρια που ορίσαμε, για να παρακολουθήσουν πώς σχηματίζεται ο χαρακτήρας του ήρωα.

4^η ώρα

Στο εργαστήριο της Πληροφορικής οι ομάδες παίρνουν θέση μπροστά στους υπολογιστές. Λειτουργούν οι ομάδες με την ίδια σύνθεση εκτός και αν έχουμε παρατηρήσει προβλήματα στη συνεργασία σε κάποια ομάδα. Σε αυτήν την περίπτωση καλό είναι να αλλάξουμε τη σύνθεση κάποιων ομάδων, για να αποφύγουμε εντάσεις και συγκρούσεις.

Δίνουμε στα παιδιά σε κάθε ομάδα κάρτες με νούμερα από τα 1 έως το 5 τυχαία. Κάθε νούμερο αντιστοιχεί σε ένα από τα κριτήρια που ορίσαμε στην εργασία για το σπίτι. Κάθε μέλος συνεισφέρει στην ομάδα του αξιοποιώντας τις σημειώσεις που έχει κρατήσει. Στοχεύουμε στη συζήτηση, η οποία ελπίζουμε να αναπτυχθεί



ανάμεσα στα μέλη των ομάδων ώστε να φτάσουν να παρουσιάσουν τον χαρακτήρα του ήρωα.

Δεν παραλείπουμε να ελέγξουμε αν οι μαθητές μας ανταποκρίθηκαν στην εργασία η οποία τους ανατέθηκε για το σπίτι. Προτείνουμε να ελέγξουμε διακριτικά, εφόσον πρόκειται για εισαγωγική δραστηριότητα ποια παιδιά κράτησαν σημειώσεις στο τετράδιό τους, κυρίως για να σχηματίσουμε εμείς μία καλύτερη εικόνα για το προφίλ των μαθητών μας ώστε να αξιοποιήσουμε αυτή τη γνώση, για να προσαρμόσουμε στο μέλλον τις δραστηριότητές στα μέτρα της τάξης μας.

Στη διάθεση των παιδιών αφήνουμε συγκεκριμένο χρόνο π.χ. 15' (ή 20' αν το επίπεδο της τάξης είναι μέτριο), γιατί συχνά κάποιες ομάδες τελειώνουν βιαστικά τις εργασίες τους , για να απασχοληθούν με άλλα θέματα στον υπολογιστή ενώ άλλες καθυστερούν άσκοπα. Κάνουμε γνωστό στα παιδιά από την αρχή ότι ο χρόνος είναι ορισμένος και ότι δεν θα υπάρξει παράταση. Θα δούμε τις εργασίες μετά το τέλος του χρόνου που ορίσαμε ακόμη κι αν αυτές δεν έχουν ολοκληρωθεί. Συμφέρει την τάξη να μάθει να εργάζεται από την αρχή με κάποιους κανονισμούς, γιατί η πράξη δείχνει ότι αν επιμείνουμε, θα μάθουν να τους σέβονται.

Γράφουν πάλι την εργασία τους στο ηλεκτρονικό περιβάλλον «[λογογραφήματα](#)» ή σε όποιον επεξεργαστή κειμένου εξυπηρετεί, αποθηκεύουν την εργασία τους στον ορισμένο φάκελο, ο οποίος τούς είναι γνωστός από την πρώτη δραστηριότητα, και αρχίζει να παρουσιάζει την εργασία της όποια ομάδα κρίνει ότι είναι έτοιμη. Στόχο έχουμε άλλωστε από την ανάγνωση της εργασίας της πρώτης ομάδας να προκληθεί συζήτηση, να γίνουν παρατηρήσεις, διορθώσεις , βελτιώσεις ή προσθήκες όπως είχε γίνει με τη δραστηριότητα στα καρτούν. Επιδιώκουμε το αρχικό κείμενο να αποτελέσει τη βάση πάνω στην οποία θα συναντηθούν οι γνώμες των υπολοίπων μέχρι να φτάσουν στη γνώση. Κυρίως αναμένουμε να γίνει συζήτηση σχετικά με τις λέξεις με τις οποίες αποδίδεται ο χαρακτήρας του ήρωα, ώστε να επιλέξει η ολομέλεια αυτές οι οποίες ορίζουν τον χαρακτήρα με ακρίβεια, με τον συντονισμό και την απαραίτητη βοήθεια του εκπαιδευτικού όποτε και αν χρειαστεί.



Μετά το τέλος της συζήτησης/διδασκαλίας ένα μέλος από κάθε ομάδα , όποιο παιδί έχει ευχέρεια να γράφει στον υπολογιστή, θα αναλάβει να κάνει τις διορθώσεις στο κείμενο της ομάδας του⁴.

Το εισαγωγικό σενάριο τελειώνει εδώ. Στη συνέχεια ως επέκταση του σεναρίου προτείνουμε τη δημιουργία ενός Wiki για το μάθημα της Λογοτεχνίας στο οποίο η μία σελίδα θα είναι αφιερωμένη στους ήρωες/χαρακτήρες των λογοτεχνικών κειμένων της σχολικής χρονιάς κατά το πρότυπο της Wiki ιστοσελίδας των καρτούν. Τα εγκαίνια μπορούν να γίνουν με την ανάρτηση του χαρακτήρα του Μάγκα όπως έχει διαμορφωθεί από τη συνεργασία των μαθητών.

Αξιολόγηση

Οι μαθητές στο πρώτο μέρος αξιολογούνται από τον βαθμό της συμμετοχής τους στη δράση, εφόσον είναι αρχή της σχολικής χρονιάς και ενδιαφερόμαστε να προτρέψουμε όλα τα παιδιά να δραστηριοποιούνται μέσα στην τάξη, και από τη συμπεριφορά τους μέσα στην ομάδα. Στο παρόν σενάριο αυτή η αξιολόγηση περισσότερο στοχεύει να δείξει στον εκπαιδευτικό τα σημεία στα οποία θα πρέπει να επιμένει για να βελτιώσει την αποτελεσματικότητα της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου στη διδασκαλία. Ελέγχουμε και τον βαθμό ανταπόκρισης των μαθητών στην ατομική εργασία που τους έχει ανατεθεί για το σπίτι, περισσότερο για να σχηματίσουμε μία εικόνα για τις δυνατότητες των μαθητών μας.

Στο δεύτερο μέρος αξιολογούνται οι μαθητές πρωτίστως από τον βαθμό της συμμετοχής τους στη συζήτηση στην ολομέλεια και δευτερευόντως από την ορθότητα των παρατηρήσεών τους, εφόσον μέλημά μας είναι να προωθήσουμε την ανάληψη των πρωτοβουλιών και να περιορίσουμε τον φόβο του λάθους. Άλλωστε επιδιώκουμε να αντιληφθούν ότι η σωστή απάντηση προκύπτει μέσα από την αναζήτηση και την ανταλλαγή απόψεων.

⁴ Καλό είναι για κάθε δραστηριότητα να γράφει διαφορετικό παιδί στον υπολογιστή, για να μοιράζονται τον ρόλο και την ευθύνη περισσότεροι του ενός.



Στο τρίτο μέρος εκτός από τον βαθμό της συμμετοχής των παιδιών στη δράση αξιολογείται και η ανταπόκριση τους στην εργασία που τους έχει ανατεθεί για το σπίτι.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

—

Ζ. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

- Αν το επίπεδο του τμήματος είναι μέτριο και κρίνουμε ότι οι μαθητές δυσκολεύονται να καταγράψουν μόνοι τους τον χαρακτήρα του ήρωα από το εισαγωγικό μηντιακό κείμενο, μπορούμε να δώσουμε εμείς τον χαρακτηρισμό του κάθε ήρωα από τα στοιχεία τα οποία παραθέτει η ιστοσελίδα [Wiki](#) της σειράς ή η [Wikipedia](#) και να ζητήσουμε από τα παιδιά να αιτιολογήσουν κάθε χαρακτηρισμό κρίνοντας από κινήσεις, εκφράσεις, αντιδράσεις, συμπεριφορά του ήρωα ή των άλλων ηρώων σε σχέση με αυτόν.
- Συχνά οι μαθητές ενώ εντοπίζουν τα σημεία τα οποία δείχνουν τον χαρακτήρα ενός ήρωα σε ένα λογοτεχνικό κείμενο, δυσκολεύονται να ορίσουν ακριβώς τα χαρακτηριστικά του. Αν κρίνουμε ότι η τάξη μας αδυνατεί να ανταποκριθεί στην άσκηση, μπορούμε να δώσουμε στα παιδιά μία γκάμα χαρακτηριστικών, για να επιλέξουν τα κατάλληλα με τον όρο όμως να αιτιολογήσουν τις επιλογές τους. Με την τακτική αυτή τα παιδιά παύουν να νιώθουν άγχος, όταν έχουν να προσεγγίσουν τον χαρακτήρα ενός ήρωα και συγχρόνως εκπαιδεύονται, γιατί έρχονται σε επαφή με μία σειρά προσδιορισμών που μπορεί να τους φανούν χρήσιμοι σε επόμενη δραστηριότητα.
- Μπορούμε να προτείνουμε στα παιδιά να διαβάσουν ολόκληρο το μυθιστόρημα στη διάρκεια της χρονιάς και να επιφέρουν τροποποιήσεις στον χαρακτήρα του ήρωα στη Wiki ιστοσελίδα της τάξης. Αν κάποια παιδιά δυσκολεύονται να αγοράσουν το βιβλίο, το μυθιστόρημα βρίσκεται ολόκληρο σε ηλεκτρονική μορφή στη [Βικιθήκη](#).



- ο Αν οι μαθητές δυσκολεύονται να λειτουργήσουν σε ομάδες των πέντε παιδιών, καθώς είναι αρχή της χρονιάς και ενδέχεται να υπάρξουν εντάσεις, μπορούμε να διαμορφώσουμε ομάδες μικρότερες και να δώσουμε για επεξεργασία τον ίδιο ήρωα σε δύο ομάδες ή περισσότερες (βλ. [Διδακτική πορεία, 1^η ώρα](#)).

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

- ο Δυσκολίες μπορούν να προκύψουν, αν δεν είναι διαθέσιμο το εργαστήριο της Πληροφορικής.
- ο Ενδέχεται να μην μπορούν να λειτουργήσουν οι μαθητές συνεργατικά από τα πρώτα μαθήματα ή να τους ξενίσει η επεξεργασία της άσκησης στον διαδραστικό πίνακα, αν δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ιορδανίδου Α., Ν. Κανελλοπούλου, Ελ. Κοσμά, Β. Κουταβά, Π. Οικονόμου, Κ. Παπαϊωάννου. 2012. [Γλώσσα ΣΤ' Δημοτικού. Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα](#). Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Κουτσογιάννης, Δ., Μ. Ακριτίδου & Σ. Αντωνοπούλου. 2010. Οι διαδραστικοί πίνακες και η αξιοποίησή τους στα φιλολογικά μαθήματα. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης* (Τεύχος 3: κλάδος ΠΕ02). Πάτρα: ΕΑΙΤΥ.

Κουτσογιάννης, Δ. & Μ. Παυλίδου. 2012. Μελέτη για τον σχεδιασμό την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων στη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/melete_gia_ta_diathem_atika_senaria_koutsogiannes-paulidou.pdf



Μουλά, Ε. 2013. Νέες τεχνολογίες και λογοτεχνία. Η αμηχανία μπροστά στο «καινούριο» ή η προαιώνια διαμάχη μεταξύ παράδοσης και νεωτερικότητας με νέο προσωπείο; *i-Teacher* 6: 38-57.

Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στην υποχρεωτική εκπαίδευση. Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. Στο πλαίσιο της πράξης «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. Με συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ε. Κ. Τ.)

<http://ebooks.edu.gr/info/newps/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%20-%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1/%CE%9F%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf>