



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

Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας

Β΄ Γυμνασίου

Θεματική ενότητα:

Πορτρέτα εφήβων

Τίτλος:

«Ηλεκτρονικό παιχνίδι για εφήβους»

ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΤΕΝΤΟΜΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ 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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σεναρία 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 Βασιλείαδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Ηλεκτρονικό παιχνίδι για εφήβους.

Δημιουργός

Σταυρούλα Τεντόμα

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική λογοτεχνία

Τάξη

Β΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Ιούλιος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Πορτρέτα εφήβων

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

6 ώρες

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: Wiki.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Οι μαθητές και οι καθηγητές χρειάζεται:

- ο Να είναι εξοικειωμένοι, με την εργασία σε ομάδες.

Διαμορφώνουμε ομάδες από την αρχή της σχολικής χρονιάς επιδιώκοντας τα μέλη της ομάδας να έχουν αρμονικές σχέσεις μεταξύ τους, ώστε να μπορούν να συνεργαστούν. Θα πρέπει, επίσης, από την αρχή να βεβαιωθούμε ότι είναι σε θέση τα



παιδιά να μοιράζονται αρμοδιότητες και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες εντός της ομάδας. Διαφορετικά, καλό είναι να αφιερώσουμε κάποιες ώρες, για να τους εκπαιδύσουμε στον διαμοιρασμό ευθυνών.

- ο Να είναι εξοικειωμένοι με την πλοήγηση στο διαδίκτυο.
- ο Να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση περιβάλλοντος Web 2.0, συγκεκριμένα με το Wiki.

Από την αρχή της χρονιάς έχουμε δημιουργήσει με τα παιδιά μια διαδικτυακή κοινότητα στο περιβάλλον της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Wiki. Εξηγούμε στους μαθητές και τις μαθήτριες ότι εκεί συναντιόμαστε και εκτός του σχολείου, εκεί διατυπώνουμε τις απορίες μας στον εκπαιδευτικό, εκεί βρίσκουμε επεξηγήσεις και απαντήσεις στις απορίες μας και εκεί γράφουμε τις εργασίες μας.

Αν χρησιμοποιήσουμε την επιλογή project στο περιβάλλον [Wikispaces](#) μπορεί κάθε ομάδα να έχει τον ιδιωτικό της χώρο στον οποίο δεν έχουν πρόσβαση τα μέλη των άλλων ομάδων. Αυτή η επιλογή επιτρέπει σε κάθε ομάδα να εργάζεται χωρίς να δέχεται σχόλια από τις άλλες ομάδες, αν δεν το επιθυμεί, πριν την παρουσίαση των εργασιών της ή μπορεί να ετοιμάζει εκπλήξεις τις οποίες αποκαλύπτει κατά την παρουσίαση. Φυσικά πρόσβαση σε αυτές τις σελίδες έχει ο εκπαιδευτικός, ο οποίος μπορεί να προβεί σε διορθώσεις που δεν γίνονται αντιληπτές από τις άλλες ομάδες. Αν η τάξη το αποφασίσει, μπορούν οι σελίδες να είναι ανοιχτές σε όλους. Καλούμε τα παιδιά να συνοδεύσουν το προφίλ τους στο Wiki με μια εικόνα ή φωτογραφία της επιλογής τους.

Προϋποθέσεις υλοποίησης μόνο για τον μαθητή:

- ο Να έχει κατανοήσει τι σημαίνει οπτική γωνία, αφηγητής, αφήγηση.
- ο Να διαθέτει πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τη σχολική μονάδα:

- ο Σύνδεση με το διαδίκτυο στην αίθουσα διδασκαλίας στην οποία θα εφαρμοστεί το σενάριο.
- ο Ύπαρξη φορητού Η/Υ και βιντεοπροβολέα.



- ο Διαθέσιμο εργαστήριο Πληροφορικής.
- ο Θετική στάση του διευθυντή, του συλλόγου των εκπαιδευτικών και των γονέων και κηδεμόνων απέναντι στη χρήση του Web 2.0.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Σταυρούλα Τεντόμα, Ιστορίες ξένες: μία άσκηση στην ετερότητα, Νεοελληνική λογοτεχνία, Β΄ Γυμνασίου, 2012.

Αντλούνται επιμέρους στοιχεία απόδοσης των ηρώων με οπτικό κείμενο, αξιοποίησης της πρωτοπρόσωπης αφήγησης και του θέματος της ετερότητας, αλλά σε διαφορετική κατεύθυνση και με διαφορετικές δραστηριότητες.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το προτεινόμενο σενάριο δανείζεται στοιχεία από ηλεκτρονικά παιχνίδια με τα οποία οι μαθητές/μαθήτριες είναι εξοικειωμένοι. Χρησιμοποιεί ως κοινό χώρο δράσης ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον, ένα Wiki, οργανώνει τα παιδιά σε ομάδες και τους προσφέρει ιδιωτικό χώρο σχεδιασμού κινήσεων. Στη συνέχεια μέσα από την προσέγγιση ενός διηγήματος τα καλεί να παρατηρήσουν τους ήρωες εφήβους, να δημιουργήσουν το πορτρέτο του καθενός σύμφωνα με το χαρακτήρα του (όπως αυτός προβάλλεται στο κείμενο), να επιλέξουν ήρωα, να ταυτιστούν μαζί του και να εμπλακούν σε ένα παιχνίδι ρόλων και σχολίων στο σώμα της αφήγησης.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Στον αρχικό σχεδιασμό του σεναρίου κυρίαρχος ήταν ο προβληματισμός για το πώς θα μπορούσαμε να κινητοποιήσουμε το ενδιαφέρον των μικρών εφήβων της Β΄ Γυμνασίου για τη λογοτεχνία. Οι μαθητές, συνήθως, διαβάζουν λογοτεχνία λίγο,



παίζουν όμως ηλεκτρονικά παιχνίδια πολύ. Θα μπορούσαμε, επομένως, να αντλήσουμε στοιχεία από την καθημερινότητα των παιδιών και να αντιγράψουμε τις πρακτικές τους με σκοπό να μιλήσουμε για λογοτεχνία.

Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια οι παίκτες δημιουργούν ομάδες εξ αποστάσεως, αναπτύσσουν φιλίες, συνεργάζονται και σχεδιάζουν κινήσεις. Ευχής έργον θα ήταν να μεταφερθεί αυτή η συνήθεια και στην τάξη. Ένα λογοτεχνικό κείμενο με ήρωες εφήβους να γίνει η πίστα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού και να παρακινήσει όλα τα παιδιά να συμμετάσχουν στην ανάγνωση, να αναλάβουν ρόλους, να νοσηματοδοτήσουν το κείμενο επεμβαίνοντας στο σώμα του και να πειραματιστούν με τη δημιουργική και συνεργατική γραφή παίζοντας με μία διαφορετική προσέγγιση της λογοτεχνίας. Γύρω από αυτή τη σκέψη αναπτύσσεται σε τρεις φάσεις (Πριν την ανάγνωση-Ανάγνωση-Μετά την ανάγνωση) το προτεινόμενο σενάριο, σε συνδυασμό με την προσπάθεια να αξιοποιηθούν οι ΤΠΕ σε δημιουργικές δραστηριότητες επαναανακάλυψης του κειμένου (Αποστολίδου 2012).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες να παρατηρήσουν συμπεριφορές και χαρακτήρες συνομήλικών τους εφήβων, να προβληματιστούν σε σχέση με την οπτική γωνία των άλλων και να έρθουν στη θέση τους. Ίσως να αλλάξουν στάση απέναντί τους.

Γνώσεις για τη λογοτεχνία

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- ο να εμπεδώσουν βασικά στοιχεία της δομής ενός αφηγηματικού κειμένου
- ο να μάθουν ότι ο αφηγητής στην πρωτοπρόσωπη αφήγηση μπορεί να εξιστορεί προσωπικά του βιώματα.



Γραμματισμοί

Στα πλαίσια του ψηφιακού και λογοτεχνικού γραμματισμού, επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες να αναπτύξουν τη φαντασία τους και να αποκτήσουν δεξιότητες:

- στην αναζήτηση εικόνων στο διαδίκτυο
- στον συσχετισμό εικόνας και χαρακτήρα
- στη συνεργατική γραφή μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας Wiki
- στην ενσυναίσθηση, δηλαδή να ακούνε τη φωνή του άλλου και να βλέπουν τον κόσμο και από τη δική του οπτική γωνία.

Διδακτικές πρακτικές

Το σενάριο στοχεύει στη δημιουργία ενεργητικών υποκειμένων. Αξιοποιούνται η ψηφιακή πλατφόρμα Wiki, εν είδει κοινότητας μαθητών, και οι εμπειρίες των παιδιών από τον χώρο του παιχνιδιού. Επίσης, οι μαθητές/μαθήτριες αναλαμβάνουν διάφορους ρόλους με στόχο να γίνει βιωματική προσέγγιση της γνώσης.

Εναλλάσσονται η μετωπική με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία επιδιώκοντας να συμμετάσχουν όλοι (μαθητές/μαθήτριες και δάσκαλος) στη διαδικασία της μάθησης. Ο εκπαιδευτικός βοηθά τις ομάδες, όποτε κρίνεται απαραίτητο, εμπνυχώνει και συντονίζει τη σχολική εργασία, αλλά και πριμοδοτεί την παραγωγή πρωτότυπου υλικού (βλ. [Οδηγός Λογοτεχνίας για Δημοτικό και Γυμνάσιο](#), Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα σπουδών).

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του σεναρίου υπήρξε η ιδέα να δημιουργηθεί ένας διαδικτυακός τόπος συνάντησης μαθητών και λογοτεχνικών ηρώων.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο κινείται στο πλαίσιο του [Νέου Πιλοτικού Προγράμματος Σπουδών](#) και εντάσσεται στην ενότητα «Πορτρέτα εφήβων» της Λογοτεχνίας Β΄ Γυμνασίου.



Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες αξιοποιούνται ως μέσο αναζήτησης εικόνων στο διαδίκτυο και ειδικά ο κοινωνικός ιστός Web 2.0 ως μέσο κατάλληλο για ανάπτυξη ασύγχρονης επικοινωνίας και συνεργατικής γραφής. Χρησιμοποιώντας ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki ([Wikispaces](#)) επιχειρούμε να εκμεταλλευτούμε τις δυνατότητες που παρέχει το περιβάλλον για δυναμική προσέγγιση του λογοτεχνικού κειμένου, το οποίο αναδημιουργείται από τη φαντασία, την προσωπική ερμηνεία και την αλληλεπίδραση των μαθητών.

Κείμενα

Λογοτεχνικά κείμενα εκτός σχολικών εγχειριδίων

Στρατής Τσίρκας, [«Γα Κάλαντα»](#). Στο *Πρωτοχρονιάτικα διηγήματα Ελλήνων Συγγραφέων*, επιμ.-επιλ. Δ. Αρμάος & Ξ.Α. Μπρουντζάκης, 73-79. Αθήνα: Gutenberg, 1990.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Α΄ φάση (1 ώρα)

Στο εργαστήριο της Πληροφορικής ή στην αίθουσα διδασκαλίας με βιντεοπροβολέα, οθόνη και φορητό Η/Υ (απαραίτητη η σύνδεση με το διαδίκτυο) ή διαδραστικό σύστημα παρουσιάζουμε στα παιδιά την εικόνα με την οποία εμφανιζόμαστε στο Wiki. Ζητάμε να μας πουν ποιες πληροφορίες παίρνουν από τη φωτογραφία, που εμείς έχουμε επιλέξει, για τον χαρακτήρα μας και τη συμπεριφορά μας. Γράφουμε στον πίνακα τις απαντήσεις τους.

Πληροφορούμε τα παιδιά ότι εμείς κάναμε το πρώτο βήμα και στη συνέχεια θα πρέπει να παρουσιάσουμε δικές τους εικόνες. Ζητάμε από ένα παιδί να επιλέξει 2-3 αριθμούς π.χ. από το 1 έως το τελικό νούμερο του μαθητικού καταλόγου και ασχολούμαστε με τις εικόνες των μαθητών στους οποίους αντιστοιχούν οι αριθμοί. Ρωτάμε την ολομέλεια ποια στοιχεία του χαρακτήρα ή της συμπεριφοράς τους προβάλλονται στην εικόνα. Γράφουμε πάλι στον πίνακα τις απαντήσεις τους. Ζητάμε από τα παιδιά να πουν αν οι συμμαθητές τους αντιλήφθηκαν σωστά ποια όψη του



εφηβικού τους πορτρέτου ήθελαν να προβάλουν και στη συνέχεια να αιτιολογήσουν την επιλογή της εικόνας τους. Τους αναθέτουμε ως εργασία να αιτιολογήσουν (όλα τα παιδιά) με λίγα λόγια την επιλογή της εικόνας τους στο Wiki. Το ίδιο κάνουμε και εμείς.

Μετά από αυτή την εισαγωγή ανακοινώνουμε στην τάξη ότι στο πλαίσιο της ενότητας «Πορτρέτο εφήβου» θα θέλαμε να παίξουμε ένα παιχνίδι με έφηβους ήρωες και με τις εικόνες τους. Αναμένουμε ότι θα τους προξενήσει το ενδιαφέρον η πρότασή μας και τους δίνουμε περισσότερες πληροφορίες για το σχέδιό μας.

Σημειώνουμε στον πίνακα ότι το παιχνίδι μας προβλέπει την ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki ως χώρο δράσης, ομάδες που πετυχαίνουν τον στόχο τους όταν συνεργάζονται και αναπτύσσουν στρατηγική, ήρωες με τα εικονίδιά τους και στοιχεία για τη συμπεριφορά τους, στόχους που πρέπει να πετύχουμε και βράβευση του νικητή. Παρουσιάζουμε στα παιδιά με λίγα λόγια τη δομή του σεναρίου μας, ότι δηλαδή σκοπεύουμε, αφού διαβάσουμε ένα διήγημα, να παρατηρήσουμε τις συμπεριφορές των ηρώων γύρω από ένα περιστατικό και να φιλοτεχνήσουμε το πορτρέτο τους. Θα χρησιμοποιήσουμε την ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki σαν πίστα παιχνιδιού, για να μάθουμε να γράφουμε συνεργατικά και να δημιουργήσουμε ένα νέο κείμενο που θα προκύψει μέσα από την αλληλεπίδραση.

Β' φάση (4 ώρες)

1^η ώρα

Στην αίθουσα διδασκαλίας πληροφορούμε τα παιδιά ότι θα ασχοληθούμε με το διήγημα του Στρατή Τσίρκα «Τα κάλαντα». Το σημειώνουμε στον πίνακα και δίνουμε το κείμενο φωτοτυπημένο ενώ βρίσκεται ήδη αναρτημένο στην σελίδα του τμήματος στο Wiki μαζί με το [πρώτο φύλλο εργασίας](#). Διαβάζουμε το κείμενο στην τάξη και στη συνέχεια μοιράζουμε στα παιδιά το πρώτο φύλλο εργασίας επιδιώκοντας να απαντήσουμε κάποιες βασικές ερωτήσεις προσέγγισης του κειμένου: *Πότε και πού εκτυλίσσεται η υπόθεση, ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες, τι συμβαίνει στην ιστορία, ποιος την αφηγείται, ποιο ρηματικό πρόσωπο χρησιμοποιεί κατά την αφήγηση,*



ο αφηγητής –κρίνοντας από τη χρήση του προσώπου– συμμετέχει στην υπόθεση ή είναι παρατηρητής; (βλ. [Οδηγός Λογοτεχνίας για Δημοτικό και Γυμνάσιο](#), Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα σπουδών, σ. 87).

Θα μπορούσαμε να παραλείψουμε το 1^ο φύλλο εργασίας για να εξοικονομήσουμε χρόνο αλλά, εφόσον βρισκόμαστε στα μέσα του Α΄ τριμήνου, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε αν όλα τα παιδιά είναι σε θέση να προσεγγίσουν ένα κείμενο και αν αντιλαμβάνονται πώς λειτουργεί η αφήγηση σε α΄ πρόσωπο. Δίνουμε 10 λεπτά στην τάξη για να απαντήσουν οι μαθητές/μαθήτριες και ακολούθως διαβάζουν κάποια παιδιά τις απαντήσεις τις οποίες ελέγχει η ολομέλεια. Αν εντοπίσουμε εσφαλμένη απάντηση, επιδιώκουμε διακριτικά να τη διορθώσουμε. Ορίζουμε ένα παιδί υπεύθυνο να αναρτήσει τις απαντήσεις του 1^{ου} φύλλου εργασίας στο Wiki.

Αξιολόγηση

Καταθέτουν όλοι, μαθητές και μαθήτριες, τα συμπληρωμένα φύλλα εργασίας στον εκπαιδευτικό, για να ελέγξουμε τις γνώσεις τους. Αν εντοπίσουμε κενά, θα πρέπει να αφιερώσουμε λίγο χρόνο από την επόμενη ώρα για να τα καλύψουμε. Θα το κάνουμε αυτό πριν προχωρήσουμε στις επόμενες δραστηριότητες, καθώς είναι βασικό για την εξέλιξη της εφαρμογής του σεναρίου να έχουν αντιληφθεί τα παιδιά βασικά στοιχεία της δομής ενός αφηγηματικού κειμένου, καθώς και τον ρόλο του αφηγητή.

2^η ώρα

Στην αίθουσα διδασκαλίας ή στο εργαστήριο της Πληροφορικής παρακολουθώντας το Wiki ή τις φωτοτυπίες εστιάζουμε στις συμπεριφορές των ηρώων. Χρωματίζουμε τα σημεία του κειμένου όπου γίνεται λόγος για τους ήρωες και καταγράφουμε τη συμπεριφορά τους.

Πώς τους φανταζόμαστε; Για να απαντήσουμε σε αυτή την ερώτηση ενεργοποιούμε τις ομάδες. Σχηματίζουμε 5 ή 6 ομάδες. Εξαρτάται από τους βασικούς ήρωες που έχει ορίσει η ολομέλεια. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να φανταστεί έναν ήρωα και να πάρει το όνομά του.



Δίνουμε το [δεύτερο φύλλο εργασίας](#) σύμφωνα με το οποίο θα πρέπει η κάθε ομάδα να αναζητήσει στο διαδίκτυο ή να ζωγραφίσει μία εικόνα που να αντιστοιχεί στον ήρωά της, να αναρτήσει την εικόνα με το όνομά του στην κεντρική σελίδα του Wiki και να αιτιολογήσει την επιλογή της με βάση τα στοιχεία που έχει συλλέξει από το κείμενο. Για να βοηθήσουμε τα παιδιά να σχηματίσουν πληρέστερη αντίληψη για τον ήρωα, τους καλούμε να συμπληρώσουν (στο φύλλο εργασίας) έναν πίνακα με τις πληροφορίες που δίνει ο αφηγητής για αυτόν.

Αν βρισκόμαστε στην αίθουσα διδασκαλίας, συλλέγει η κάθε ομάδα τα στοιχεία της, σημειώνει πώς φαντάζεται τον ήρωα και συνθέτει το πορτρέτο του. Η αναζήτηση εικόνας γίνεται εκτός της διδακτικής ώρας. Αν βρισκόμαστε στο εργαστήριο της Πληροφορικής μπορούμε μετά τη συμπλήρωση του πίνακα να αρχίσουμε την αναζήτηση εικόνας.

Πριν προχωρήσουν οι δραστηριότητες, συμφωνούμε με τα παιδιά ότι για να αξιολογηθεί θετικά η κάθε εργασία τους θα πρέπει να έχουν απαντήσει ικανοποιητικά σε όλα τα ζητούμενα και να έχει κατατεθεί η εργασία τους μέσα στα χρονικά πλαίσια που έχουμε ορίσει. Στην κεντρική σελίδα του Wiki έχουμε αναρτήσει από την αρχή των δραστηριοτήτων τα κριτήρια της θετικής αξιολόγησης των εργασιών. Η έγκαιρη κατάθεση εργασίας μπορεί να σημειώνεται από τον εκπαιδευτικό με πράσινο χρώμα στη σελίδα του τμήματος. Η εκπρόσθεσμη κατάθεση εργασίας με πορτοκαλί χρώμα, ώστε οι ομάδες που καθυστερούν να λαμβάνουν μία προειδοποίηση στη σελίδα τους. Εξηγούμε ότι, όπως στα παιχνίδια η παραβίαση των κανόνων ή η εγκατάλειψη του παιχνιδιού έχει κάποιες συνέπειες, έτσι και στο δικό μας παιχνίδι, όταν μία ομάδα δεν καταθέσει κάποια εργασία ή επανειλημμένα καθυστερεί στην κατάθεση των εργασιών, θα έχει αρνητικές συνέπειες στην αξιολόγηση της. Στο τέλος της δραστηριότητας, θα δημοσιοποιείται στην κεντρική σελίδα του τμήματος η ημερομηνία κατάθεσης των εργασιών κάθε ομάδας και η ανταπόκρισή της στις εργασίες. Η ομάδα που δεν έχει ακολουθήσει τη συμφωνία θα σημειώνεται με πορτοκαλί χρώμα.



Ελέγχουμε αν όλα τα παιδιά έχουν δικαιολογήσει την επιλογή της εικόνας τους στο Wiki. Αν δεν το έχουν πράξει όλοι, ενημερώνουμε την τάξη ότι υπάρχουν εκκρεμότητες. Το σημειώνουμε και στο Wiki στην κεντρική σελίδα. Επιμένουμε, γιατί αυτή η δραστηριότητα προετοιμάζει τα παιδιά για να ανταποκριθούν στο δεύτερο φύλλο εργασίας.

3^η ώρα

Είτε στην αίθουσα διδασκαλίας με χρήση βιντεοπροβολέα και φορητού Η/Υ είτε στο εργαστήριο της Πληροφορικής παρουσιάζουν οι ομάδες από το Wiki τον πίνακα με τα στοιχεία που εντόπισαν, την εικόνα του ήρωά τους και την αιτιολόγηση της επιλογής τους. Στη συνέχεια, η ολομέλεια θα έχει τον λόγο για να σχολιάσει την πιστότητα της κάθε εικόνας προς τη συμπεριφορά του ήρωα, με βάση το πώς αυτός παρουσιάζεται στο κείμενο. Η κάθε ομάδα μετά την παρουσίαση, αν εντοπιστούν από την ολομέλεια επιπλέον στοιχεία για τον ήρωα, οφείλει να συμπληρώσει τον πίνακα. Παρακολουθούμε τη συμπεριφορά των ηρώων (παιδιών-εφήβων), τις ενέργειές τους και τις συνέπειες που αυτές προκαλούν, χωρίς να τις κρίνουμε, αφού σκοπός μας είναι να αφήσουμε ανεπηρέαστη τη φαντασία των παιδιών να πλάσει τις φωνές των ηρώων στην επόμενη δραστηριότητα.

Αφού ολοκληρωθούν οι παρουσιάσεις, δίνουμε το τρίτο φύλλο εργασίας ([φύλλο εργασίας 3^α](#) για τις ομάδες των ηρώων- [φύλλο εργασίας 3^β](#) για την ομάδα του αφηγητή), σύμφωνα με το οποίο τα παιδιά θα κληθούν σε ένα παιχνίδι διασκευής-συνδιαμόρφωσης του κειμένου. Στο κείμενο που έχουμε αναρτήσει στην κεντρική σελίδα του τμήματος (όχι σε αρχείο), σε επιλεγμένα από τον εκπαιδευτικό σημεία,¹ επεμβαίνουν οι ήρωες υποβάλλοντας ερωτήσεις στον αφηγητή ή στους άλλους ήρωες, κάνοντας σχόλια ή απλώς σημειώνοντας τις σκέψεις τους (χρησιμοποιώντας το κουμπί «σχόλιο»-comment-συννεφάκι), ανάλογα με τον χαρακτήρα τους και τη συμπεριφορά τους. Ο αφηγητής (ομόθυμη ομάδα) έχει δικαίωμα (χρησιμοποιώντας

¹ Ο κάθε εκπαιδευτικός επιλέγει τα σημεία που κρίνει κατάλληλα για να κινητοποιηθούν οι μαθητές/μαθήτριες του.



με τη σειρά του το κουμπί των σχολίων) να απαντήσει με δικό του λόγο ή αξιοποιώντας τμήματα του κειμένου. Η κάθε ομάδα μπορεί να επεξεργάζεται τα σχόλιά της –να αναπτύσσει τη στρατηγική της– στη δική της σελίδα. Εξηγούμε στα παιδιά ότι, όπως οι ήρωες στα παιχνίδια έχουν κινήσεις-δυνατότητες που προβλέπονται από τους όρους του παιχνιδιού, έτσι και στην άσκηση μας θα πρέπει να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει για τον χαρακτήρα του κάθε ήρωα, για να διαμορφώσουν κατάλληλα τον λόγο του.

Ζητούμενο είναι να επηρεάσουν οι ήρωες με τις επεμβάσεις τους τον αφηγητή (ή και τους άλλους ήρωες) ώστε να αλλάξει την οπτική του γωνία και να δώσει ένα διαφορετικό τέλος στην ιστορία. Ο αφηγητής από τη δική του πλευρά θα πρέπει να σημειώσει ποιες επεμβάσεις τον επηρέασαν ώστε να αλλάξει το τέλος. Το νέο τέλος θα πρέπει βέβαια να ανταποκρίνεται στις επεμβάσεις των ηρώων.

Αν έχουμε στη διάθεσή μας το εργαστήριο της Πληροφορικής, μπορούμε να αρχίσουμε την επεξεργασία της άσκησης στο Wiki. Η δραστηριότητα ξεκινά από οποιονδήποτε ήρωα (ή και από τον αφηγητή) ο οποίος μπορεί να δώσει περισσότερες πληροφορίες σε κάποιο σημείο του κειμένου. Ως αφετηρία ορίζουμε την πρώτη πρόταση του κειμένου: «Το μεγάλο το ζήτημα, καταλαβαίνεις, ήταν το ταμπούρλο». Αν βρισκόμαστε στην αίθουσα διδασκαλίας, τα μέλη των ομάδων συζητούν μεταξύ τους και σημειώνουν τις σκέψεις τους, εφόσον έχουν πάντα μαζί τους το φωτοτυπημένο κείμενο. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να εργαστούν σε εξωδιδασκτικό χρόνο.

4^η ώρα

Συνδεόμαστε στο Wiki (στην αίθουσα ή στο εργαστήριο) και βλέπουμε την κεντρική σελίδα του τμήματος με τα σχόλια που έχουν καταγραφεί από τις ομάδες-ήρωες. Κάθε ομάδα-ήρωας διαβάζει το σχόλιο που έχει αναρτήσει και ο εκπαιδευτικός διαβάζει το κείμενο. Έχουμε σημειώσει στον πίνακα από την αρχή της ώρας ότι η ολομέλεια πρέπει να κρίνει:



α. κατά πόσο οι ήρωες σχολιάζουν την αφήγηση (όπως θα ήταν αναμενόμενο) με βάση το πορτρέτο τους β. το νέο κείμενο που έχει δημιουργηθεί από την αλληλεπίδραση των ομάδων με το διήγημα γ. τη στάση του αφηγητή απέναντι στις άλλες οπτικές γωνίες και δ. τη συνεισφορά κάθε ομάδας στη διαμόρφωση του κειμένου.

Ακούμε προφορικά τον σχολιασμό των παιδιών και διατυπώνουμε ερωτήσεις προς τις ομάδες σε σημεία που ενδεχομένως εντοπίζονται ασάφειες. Επειδή είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τη γνώμη όλων για την άσκηση, μοιράζουμε φωτοτυπημένο ένα [φύλλο εκτίμησης της δραστηριότητας 3](#), για να το συμπληρώσουν. Τα παιδιά παραδίδουν στον εκπαιδευτικό τα φύλλα αξιολόγησης για να αξιολογήσει με τη σειρά του τη δραστηριότητα.

Αν ο χρόνος της διδακτικής ώρας δεν επαρκέσει, οφείλουν να γράψουν τη γνώμη τους ως εργασία για το σπίτι και να παραδώσουν το φύλλο αξιολόγησης στο επόμενο μάθημα.

Αξιολόγηση

Στην παρουσίαση κάθε δραστηριότητα αξιολογείται προφορικά από την ολομέλεια για εξοικονόμηση χρόνου. Κάθε ομάδα ή κάθε μαθητής/μαθήτρια έχει δικαίωμα να σχολιάσει τις εργασίες στην κεντρική σελίδα του Wiki. Από τον εκπαιδευτικό αξιολογείται θετικά η έγκαιρη κατάθεση της εργασίας, η επαρκής ανταπόκριση στα ζητούμενα και η διόρθωση ή βελτίωση των εργασιών από τις ομάδες μετά τον σχολιασμό τους. Επιπλέον, στο ιστορικό της ηλεκτρονικής πλατφόρμας καταγράφονται όλες οι ενέργειες των μαθητών/μαθητριών και έτσι μπορούμε να ελέγχουμε τη συμμετοχή τους. Σημαντική, άλλωστε, για την επιτυχία του εγχειρήματος δεν είναι τόσο η υψηλή ποιότητα των διαλόγων όσο η ενεργοποίηση και συμμετοχή όλων των παιδιών είτε με σχόλια στο κείμενο ή στις εργασίες των συμμαθητών/συμμαθητριών είτε με προφορική συμμετοχή στην ολομέλεια.



Γ' φάση (1 ώρα)

Στη Γ' φάση η κάθε ομάδα εκφράζει την εκτίμησή της για τους ήρωες, έτσι όπως διαμορφώθηκαν στην πορεία του σεναρίου. Με ένα [φύλλο κατάταξης ηρώων](#) ψηφίζει τον έφηβο που της προκάλεσε το μεγαλύτερο ενδιαφέρον α) κατά την ανάγνωση του διηγήματος, β) μετά τη δημιουργία της εικόνας του και γ) μετά τις επεμβάσεις και τα σχόλια στο διήγημα, αιτιολογώντας κάθε φορά με ένα σύντομο κείμενο την απόψή της². Ένα παιδί από κάθε ομάδα ανακοινώνει τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας, ενώ άλλο παιδί τα γράφει στον πίνακα.

Τελειώνουμε τη συνολική δράση με μία ακόμη παιγνιώδη δραστηριότητα: βραβεύουμε τον έφηβο ήρωα που θα κερδίσει τους περισσότερους πόντους με ένα χρυσό ταμπούρλο (σε εικονίδιο στο Wiki!).

Αξιολόγηση

Αξιολογείται θετικά, όπως και στην προηγούμενη φάση, η έγκαιρη κατάθεση των εργασιών και η ανταπόκριση στα ζητούμενα. Επιπλέον, αξιολογείται η κατά το δυνατόν αντικειμενική και αιτιολογημένη εκτίμηση των ηρώων.

² Αν έχουμε στη διάθεσή μας το εργαστήριο της Πληροφορικής, η κάθε ομάδα υπογράφοντας με τα ονόματα των μελών της αναρτά την εκτίμησή της στο Wiki, στην κεντρική σελίδα του τμήματος, άμεσα. Αν βρισκόμαστε στην αίθουσα, η ενέργεια αυτή θα πρέπει να γίνει από το σπίτι.



ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλο εργασίας 1

Πού και πότε εκτυλίσσεται η ιστορία;

Ποιοι είναι οι βασικοί ήρωες;

Τι συμβαίνει στην ιστορία;

Ποιος αφηγείται την ιστορία;

Ποιο ρηματικό πρόσωπο χρησιμοποιεί ο αφηγητής κατά την αφήγηση;

Λαμβάνοντας υπόψη το πρόσωπο που χρησιμοποιεί να γράψετε αν ο αφηγητής συμμετέχει στην υπόθεση ενεργά ή είναι παρατηρητής.



Φύλλο εργασίας 2

Ο αφηγητής μάς έδωσε κάποιες πληροφορίες για τους ήρωες και για τον εαυτό του.

Πώς τους φαντάζεστε;

Επιλέγετε έναν ήρωα και αναλαμβάνετε να τον παρατηρήσετε.

1. Χρωματίζετε τα στοιχεία που σας δίνει ο αφηγητής για αυτόν.
2. Τα μεταφέρετε στον πίνακα που ακολουθεί.
3. Αναζητάτε στο διαδίκτυο μία εικόνα που θα ταίριαζε με αυτά τα στοιχεία (αν θέλετε, μπορεί κάποιο μέλος της ομάδας να φιλοτεχνήσει την εικόνα του ήρωα).

Κατά την παρουσίαση οφείλετε να αιτιολογήσετε την επιλογή της εικόνας.

Πίνακας


Όνομα (του ήρωα):



Φύλλο εργασίας 3α

Κάθε ομάδα έχει επιλέξει έναν ήρωα και έχει συνθέσει την εικόνα του. Έχουμε μπροστά μας το κείμενο στο Wiki και τον πίνακα με τα στοιχεία που συγκεντρώσαμε για αυτόν από το διήγημα.

Επιχειρούμε τώρα να μπούμε στη θέση του. Φοράμε ως προσωπείο την εικόνα του και υιοθετούμε τη συμπεριφορά του. Γινόμαστε ο ήρώας μας και από τη θέση του δοκιμάζουμε να σχολιάσουμε τα λόγια του αφηγητή, να του θέσουμε ερωτήσεις, να μιλήσουμε με τους άλλους ήρωες ή απλώς να σημειώσουμε τις σκέψεις του ήρωά μας **στα υπογραμμισμένα σημεία του κειμένου.**


Για τη δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιούμε στο Wiki το κουμπί «σχόλιο» (comment) ή  από τις επιλογές του μενού. Σκοπός μας είναι να βοηθήσουμε τον αφηγητή να δει το περιστατικό από την οπτική γωνία του ήρωά μας.



Φύλλο εργασίας 3β

Κάθε ομάδα έχει επιλέξει έναν ήρωα και έχει συνθέσει την εικόνα του. Η ομάδα σας έχει δημιουργήσει την εικόνα του αφηγητή. Έχουμε μπροστά μας το κείμενο στο Wiki και τον πίνακα με τα στοιχεία που συγκεντρώσαμε για αυτόν από το διήγημα.

Επιχειρούμε τώρα να μπούμε στη θέση του. Φοράμε ως προσωπείο την εικόνα του και υιοθετούμε τη συμπεριφορά του. Γινόμαστε ο αφηγητής και από τη θέση του δοκιμάζουμε να απαντήσουμε στα σχόλια, στις ερωτήσεις, στις σκέψεις των άλλων ηρώων ή να δώσουμε περισσότερες πληροφορίες στους άλλους ήρωες σε κάποια σημεία. Έχουμε δικαίωμα, αν το επιθυμούμε, να χρησιμοποιήσουμε αποσπάσματα του κειμένου.

Για τη δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιούμε στο Wiki το κουμπί «σχόλιο» (comment) ή  από τις επιλογές του μενού. Μπορούμε είτε να δώσουμε ένα διαφορετικό τέλος στην ιστορία, αν μας πείσουν οι άλλοι ήρωες, είτε να κρατήσουμε το ίδιο τέλος. Οφείλουμε όμως να δικαιολογήσουμε στους άλλους τις επιλογές μας.



Φύλλο εκτίμησης της δραστηριότητας 3

1. Υπάρχουν ήρωες που συμπεριφέρθηκαν διαφορετικά από ό,τι περιμένατε;

Ναι Όχι

Αν επιλέξατε Ναι, να σημειώσετε Ποιος ή Ποιοι.

2. Ο αφηγητής επηρεάστηκε από τις απόψεις των άλλων ηρώων;

Καθόλου Λίγο Πολύ Πάρα πολύ

Γράψτε δύο λόγους για να δικαιολογήσετε τη γνώμη σας:

A.

B.

3. Το νέο κείμενο που προέκυψε από την αλληλεπίδραση των ηρώων σας άρεσε;

Καθόλου Λίγο Πολύ Πάρα πολύ

Γράψτε δύο λόγους για να δικαιολογήσετε τη γνώμη σας:

A.

B.

4. Ποιας ομάδας τα σχόλια σας κίνησαν περισσότερο την προσοχή; Να αιτιολογήσετε σύντομα τη γνώμη σας.



Φύλλο κατάταξης ηρώων

Η ιστορία μας ξεκίνησε με ένα τενεκεδένιο ταμπούρλο που πήρε δώρο ο αφηγητής μας. Τώρα, στο τέλος της δραστηριότητας, ήρθε η ώρα να βραβεύσουμε και εμείς τους ήρωες μας με ένα δώρο για τη διαδρομή τους.

Η κάθε ομάδα ψηφίζει (εκτός από τον δικό της ήρωα)

α) τον έφηβο ήρωα που της προκάλεσε το μεγαλύτερο ενδιαφέρον κατά την ανάγνωση του διηγήματος

β) τον έφηβο ήρωα που της προκάλεσε το μεγαλύτερο ενδιαφέρον μετά τη δημιουργία της εικόνας του και

γ) τον έφηβο ήρωα που της προκάλεσε το μεγαλύτερο ενδιαφέρον μετά τις επεμβάσεις και τα σχόλια στο κείμενο.

Αιτιολογούμε με ένα σύντομο κείμενο τις επιλογές μας και σημειώνουμε τα ονόματά μας.

Η ψηφοφορία μας δεν είναι μυστική!

Ο ήρωας που θα κερδίσει τους περισσότερους πόντους θα βραβευτεί με το χρυσό ταμπούρλο. Ο δεύτερος και ο τρίτος θα βραβευτούν με το δερμάτινο και το τενεκεδένιο αντίστοιχα!



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Αν οι μαθητές/τριες έχουν εξοικείωση με την ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki, θα μπορούσαν να εντάξουν μέσα σε πίνακα το εικονίδιο που συνοδεύει κάθε ήρωα μαζί με τα επιλεγμένα από το κείμενο σημεία που τον διακρίνουν. Έτσι το πορτρέτο του ήρωα θα θυμίζει περισσότερο τα πορτρέτα των ηρώων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Επίσης, αν ο χρόνος το επιτρέπει, θα μπορούσαν να προτείνουν οι μαθητές/μαθήτριες επιπλέον κανόνες για το παιχνίδι. Τέλος, θα μπορούσαν να εμπλέξουν στους ήρωες που συμμετέχουν και τους ενήλικες των οποίων η φωνή ακούγεται κατά την αφήγηση.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Είναι απαραίτητη η χρήση ηλεκτρονικού περιβάλλοντος για την εφαρμογή του σεναρίου και η πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αποστολίδου, Β. 2012. Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.2_apostolidou.pdf.

Νέο Πιλοτικό Πρόγραμμα Σπουδών.

<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%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%2C%20%CE%91%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF%CE%B1%20%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%93%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B5%CE%AF%CE%B1%20E2%80%94%20%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf>



Τεντόμα, Στ. 2012. Ιστορίες ξένες: μία άσκηση στην ετερότητα. Διδακτικό σενάριο για τη Νεοελληνική Λογοτεχνία (Β΄ Γυμνασίου) στο πλαίσιο της Πράξης «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» του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.