



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
*επένδυση στην κοινωνία της γνώσης*  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

**Κείμενα Νεοελληνικής Λογοτεχνίας**

**Β΄ Γυμνασίου**

**Θεματική ενότητα:**

**Πορτρέτα εφήβων στη λογοτεχνία**

**Τίτλος:**

**«Ηλεκτρονικό παιχνίδι για εφήβους»**

**Συγγραφή: ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΤΕΝΤΟΜΑ**

**Εφαρμογή: ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΤΕΝΤΟΜΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2015**



## 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

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας λογοτεχνίας: Βασίλης Βασιλείαδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



## **A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Ηλεκτρονικό παιχνίδι για εφήβους.

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Σταυρούλα Τεντόμα

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Σταυρούλα Τεντόμα

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική λογοτεχνία

### ***Τάξη***

Β΄ Γυμνασίου

### ***Σχολική μονάδα***

3<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Νίκαιας

### ***Χρονολογία***

Από 16-02-2015 έως 23-03-2015.

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Πορτρέτα εφήβων στη Λογοτεχνία

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Χρονική διάρκεια***

9 ώρες

### ***Χώρος***

I. Φυσικός χώρος:

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής.

II. Εικονικός χώρος: Wiki.



### **Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή**

Οι μαθητές και η εκπαιδευτικός:

- είχαν εμπειρία από την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας,
- είχαν εξοικείωση με την πλοήγηση στο διαδίκτυο,
- είχαν γνώσεις χρήσης ηλεκτρονικών υπολογιστών,
- γνώριζαν το παιχνίδι ρόλων *League of Legends*.

Προϋποθέσεις υλοποίησης μόνο για τον μαθητή:

- οι μαθητές είχαν αποκτήσει γνώσεις σχετικά με την οπτική γωνία, τον αφηγητή και την αφήγηση,
- είχαν μία σχετική εξοικείωση με την αναζήτηση εικόνων στο διαδίκτυο,
- αρκετοί μαθητές διέθεταν e-mail,
- διέθεταν σύνδεση με το διαδίκτυο στο σπίτι,
- είχαν έρθει σε επαφή με τη χρήση περιβάλλοντος Web 2.0, συγκεκριμένα με ένα Wiki.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για τη σχολική μονάδα:

- ύπαρξη διαδραστικού συστήματος και ηχείων στην αίθουσα στην οποία εφαρμόστηκε ένα μέρος του σεναρίου,
- διαθέσιμο το εργαστήριο πληροφορικής.

### **Εφαρμογή στην τάξη**

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### **Το σενάριο στηρίζεται**

Σταυρούλα Τεντόμα, Ηλεκτρονικό παιχνίδι για εφήβους, Νεοελληνική Λογοτεχνία Β΄ Γυμνασίου, 2013.

### **Το σενάριο αντλεί**

—



## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Η εφαρμογή, κινούμενη στο πνεύμα του σεναρίου και στοχεύοντας στη δημιουργική προσέγγιση ενός διηγήματος, αξιοποίησε στοιχεία από ένα δημοφιλές ηλεκτρονικό παιχνίδι ρόλων με το οποίο οι μαθητές ήταν εξοικειωμένοι. Τα παιδιά κλήθηκαν να παρατηρήσουν τους λογοτεχνικούς ήρωες, να δημιουργήσουν το πορτρέτο του καθενός, σύμφωνα με τον χαρακτήρα του (όπως αυτός προβάλλεται στο κείμενο), να επιλέξουν ήρωα, να ταυτιστούν μαζί του και να εμπλακούν εντός ομάδων σε ένα παιχνίδι ρόλων και σχολίων στο σώμα της αφήγησης, χρησιμοποιώντας ως χώρο δράσης –πίστα διεξαγωγής– του παιχνιδιού μία ηλεκτρονική πλατφόρμα, ένα Wiki.

## **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 εφήβων της Β΄ Γυμνασίου για τη λογοτεχνία. Συμμεριζόμενοι τον προβληματισμό του σεναρίου, στην εφαρμογή εκμεταλλεύθηκαμε για τον σκοπό αυτόν την εμπειρία των μαθητών από ένα συγκεκριμένο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Στην εφαρμογή, όπως προτεινόταν στο σενάριο, ασχολήθηκαμε με ένα διήγημα το οποίο έχει ως ήρωες μικρούς εφήβους. Έγινε προσπάθεια να το αντιμετωπίσουν οι μαθητές όπως μία πίστα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού και παρακινήθηκαν όλα τα παιδιά να συμμετάσχουν στην ανάγνωση/ερμηνεία. Υποδύθηκαν τους ήρωες αναλαμβάνοντας τον ρόλο τους, πειραματίστηκαν με τη δημιουργική και συνεργατική γραφή επεμβαίνοντας στο σώμα του κειμένου και αντιμετώπισαν διαφορετικά το μάθημα της Λογοτεχνίας. Κατά την πορεία της προσέγγισης του κειμένου γίνονταν αναφορές και συγκρίσεις με το ηλεκτρονικό παιχνίδι ρόλων.



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

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

Επιδιώχθηκε οι μαθητές και οι μαθήτριες να μάθουν:

- να ακούν τη φωνή του άλλου,
- να βλέπουν τον κόσμο και από την οπτική γωνία του άλλου.

##### ***Γνώσεις για τη λογοτεχνία***

Επιδιώχθηκε οι μαθητές και οι μαθήτριες να μάθουν ότι:

- ο αφηγητής στην πρωτοπρόσωπη αφήγηση μπορεί να εξιστορεί προσωπικά του βιώματα,
- ο αναγνώστης μπορεί να αντιμετωπίζει δημιουργικά ένα λογοτεχνικό κείμενο.

##### ***Γραμματισμοί***

Επιδιώχθηκε οι μαθητές και οι μαθήτριες να μπορούν:

- να εντοπίζουν τα στοιχεία από τα οποία σχηματίζεται ο χαρακτήρας ενός ήρωα,
- να συσχετίζουν εικόνα και χαρακτήρα,
- να παρατηρούν συμπεριφορές και χαρακτήρες συνομιλήκων τους εφήβων,
- να προβληματίζονται σε σχέση με την οπτική γωνία των άλλων,
- να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους για να έρθουν στη θέση των άλλων,
- να δημιουργούν συνεργατικά κείμενα,
- να διαβάζουν ένα λογοτεχνικό κείμενο δημιουργικά.

Όσον αφορά στον ψηφιακό γραμματισμό επιδιώχθηκε να μπορούν:

- να αναζητούν εικόνες στο διαδίκτυο για να ταιριάσουν εικόνα και χαρακτήρα,
- να δημιουργούν συνεργατικά κείμενα σε μία ψηφιακή πλατφόρμα Wiki.

##### ***Διδακτικές πρακτικές***

Στην εφαρμογή, όπως και στο σενάριο, στόχος ήταν η δημιουργία ενεργητικών υποκειμένων. Εναλλάσσονταν η μετωπική με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, ώστε να συμμετάσχουν όλοι (παιδιά και εκπαιδευτικός) στη διαδικασία της μάθησης.



Διαμορφώθηκαν μικρές ομάδες δύο-τριών παιδιών, γιατί στη συγκεκριμένη μαθητική κοινότητα αυτές λειτουργούσαν ικανοποιητικά, καθώς εξασφάλιζαν καλύτερη συνεργασία ανάμεσα στα μέλη τους. Η εκπαιδευτικός βοηθούσε τις ομάδες, όποτε το έκρινε απαραίτητο ή όποτε το ζητούσαν τα παιδιά, έδινε συμβουλές και ήταν υπεύθυνη του σχεδιασμού αυτής της σειράς των μαθημάτων.

Αξιοποιήθηκε η εμπειρία των παιδιών από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι ρόλων, με στόχο αυτή να μεταφερθεί στην ανάγνωση ενός λογοτεχνικού κειμένου, ώστε να γίνει βιωματική προσέγγιση της γνώσης. Χρησιμοποιήθηκε μία ψηφιακή πλατφόρμα Wiki ως πίστα για τη διεξαγωγή ενός παιχνιδιού, ήτοι ως χώρος δημιουργικής επαφής των παιδιών με το σώμα του κειμένου και εκ νέου απόδοσής του.

Στην εφαρμογή, η οποία κινήθηκε στο πνεύμα του σεναρίου, υπήρχε μία χαλαρή διάκριση τριών φάσεων. Στην Α' φάση εντάχθηκε η εισαγωγή στα μαθήματα με την αξιοποίηση ενός ηλεκτρονικού ήρωα ως αφορμή, η Β' φάση αποτέλεσε το κύριο μέρος των μαθημάτων και η Γ' φάση ήταν η κατάληξη του «παιχνιδιού» και η αξιολόγηση της εφαρμογής εκ μέρους των μαθητών. Η σειρά των μαθημάτων δεν ακολούθησε αυστηρά το αρχικό σχέδιο, αλλά προσαρμοζόταν στις ανατροπές οι οποίες προκαλούνταν από τη συνηθισμένη λειτουργία των σχολείων και τη νοοτροπία των μαθητών.

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

### ***Αφετηρία***

Αφετηρία της εφαρμογής υπήρξε η σκέψη να αξιοποιηθεί ένα δημοφιλές σε εφήβους ηλεκτρονικό παιχνίδι ρόλων ως αφορμή για να φέρει σε επαφή τα παιδιά με ένα αφηγηματικό κείμενο και να τα προκαλέσει να αναπτύξουν ενεργητικά διάλογο με το κείμενο σαν να επρόκειτο για συμμετοχή σε παιχνίδι.

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

Στο ισχύον σχολικό βιβλίο των ΚΝΙ της Β' Γυμνασίου υπάρχουν πολλά αφηγηματικά κείμενα. Η εφαρμογή βοηθά τους μαθητές να τα προσεγγίσουν



βιωματικά. Ακόμη, το σενάριο εντάσσεται στη θεματική ενότητα «Πορτρέτα εφήβων» σύμφωνα με το [Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών](#).

### **Αξιοποίηση των ΤΠΕ**

Αξιοποιήθηκε η εμπειρία των μαθητών από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για να συμμετάσχουν ενεργητικά στην οικοδόμηση της γνώσης. Ειδικότερα αξιοποιήθηκαν:

- ένα δημοφιλές σε εφήβους διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων. Καταβλήθηκε προσπάθεια να παραβληθεί ένα λογοτεχνικό κείμενο με βιντεοπαιχνίδι. Τα παιδιά, κινούμενα μέσα στη λογική ενός οικείου χώρου όπως είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανέλαβαν τους ρόλους των ηρώων του λογοτεχνικού κειμένου και ανέπτυξαν τους χαρακτήρες τους αναπτύσσοντας συγχρόνως επικοινωνία με το κείμενο,
- το διαδίκτυο ως μέσο αναζήτησης εικόνων με στόχο να αντιστοιχίσουν εικόνες με χαρακτήρες,
- το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για αποστολή εργασιών στην εκπαιδευτικό και επικοινωνία μαζί της,
- μία ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki ([Wikispaces](#)) ως μέσο για ανάπτυξη συνεργατικής γραφής. Συγκεκριμένα, το Wiki αξιοποιήθηκε ως χώρος διεξαγωγής ενός παιχνιδιού ρόλων πάνω στο σώμα ενός λογοτεχνικού κειμένου,
- ο διαδραστικός πίνακας ως εργαλείο προβολής των εργασιών των μαθητών

### **Κείμενα**

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

### **Ιστοσελίδες**

[YouTube](#)





League of Legends <http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/el/game-info/>

[Wikispaces](#)

### **Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις**

*A' φάση* (1 ώρα)

1<sup>η</sup> ώρα

Το σενάριο εφαρμόστηκε σε ένα τμήμα 25 παιδιών, δύσκολο, μέτριων επιδόσεων, με πολλά αγόρια, από τα οποία μερικά με μαθησιακές δυσκολίες και κάποια άλλα ιδιαίτερα αδιάφορα και ανήσυχα. Στο συγκεκριμένο τμήμα είχα εφαρμόσει την περασμένη σχολική χρονιά και άλλα σενάρια, επομένως είχαν εμπειρία από ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας. Κατά τη φετινή σχολική χρονιά είχαν εργαστεί σε μικρές ομάδες δύο ή τριών παιδιών, επειδή δεν μπορούσαν να συνεννοηθούν μεταξύ τους στο πλαίσιο μεγαλύτερων ομάδων. Είχαν εμπειρία από τη σύνθεση ταυτοτήτων των ηρώων και από διδασκαλία του μαθήματος της Λογοτεχνίας στο εργαστήριο της πληροφορικής ή με χρήση ηλεκτρονικών μέσων. Από την αρχή της χρονιάς είχαν ασχοληθεί με εργασίες δημιουργικής γραφής (αλλαγή της οπτικής γωνίας στην αφήγηση, ανάπτυξη διαλόγου ανάμεσα στους ήρωες ενός κειμένου) τις οποίες επεξεργάζονταν στην τάξη.

Πριν ξεκινήσει η εφαρμογή, είχα παρουσιάσει την ηλεκτρονική πλατφόρμα Wiki και είχα ενημερώσει ότι θα τη χρησιμοποιούσαμε ως πίστα για ηλεκτρονικό παιχνίδι. Επίσης, σύμφωνα και με το συνταγμένο σενάριο, είχα δώσει κωδικούς εισόδου και είχα προτρέψει να δημιουργήσουν το προφίλ τους όπως στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με σκοπό να εξοικειωθούν με το περιβάλλον. Ελάχιστοι όμως ανταποκρίθηκαν στην πρόσκλησή μου. Λόγω του μειωμένου ενδιαφέροντος, αποφάσισα να συσχετίσω το σενάριο με ένα συγκεκριμένο ανταγωνιστικό ηλεκτρονικό παιχνίδι, το *League of Legends*, ιδιαίτερος δημοφιλές στο σχολείο, ελπίζοντας με αυτόν τον τρόπο να τους ελκύσω την προσοχή. Σε διδακτική ώρα πριν την έναρξη της εφαρμογής ενημέρωσα την τάξη ότι θα κάναμε μία σειρά μαθημάτων



που θα είχαν σχέση με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι ρόλων, γνωρίζοντας ότι θα τους προκαλούσα έκπληξη, ίσως και ενδιαφέρον. Συγχρόνως έκανα κάποιες τροποποιήσεις στο σενάριο, για να το προσαρμόσω στο τμήμα.

Δανείστηκα αίθουσα με διαδραστικό πίνακα και ξεκίνησα στις 16/2 προβάλλοντας από το YouTube ένα βίντεο (*League of Legends*, [The Curse of the Sad Mummy](#)), το οποίο παρουσιάζει τη ζωή ενός από τους ήρωες του παιχνιδιού, του Αμούμου, και δίνει πληροφορίες για τη συμπεριφορά του. Επέλεξα να αξιοποιήσω έναν ήρωα μικρής ηλικίας με ανησυχίες και αναζητήσεις παραπλήσιες με αυτές του αφηγητή του κειμένου (αναζήτηση φίλων, απογοήτευση, θλίψη) αλλά και των μαθητών μου, ώστε να εισαγάω στην εφαρμογή τα παιδιά του τμήματος, στην πλειονότητά τους αγόρια και δεινούς παίκτες. Κατά την προβολή του βίντεο, είχα χρησιμοποιήσει και αγγλικούς υπότιτλους. Οι στίχοι είναι απλοί και οι περισσότεροι κατάλαβαν το κείμενο. Άλλωστε, οι ήρωες είναι γνωστοί από το παιχνίδι. Επιπλέον, μετά την προβολή μπήκαμε στην [ιστοσελίδα του παιχνιδιού](#) στην ελληνική έκδοση και διαβάσαμε τη «μυθολογία» του ήρωα προκειμένου να έρθουν σε επαφή όλα τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια, με τον χαρακτήρα του.

Σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού, η συμπεριφορά του ήρωα δεν αλλάζει, εφόσον δεν μπορεί να αλλάξει το παρελθόν του που τον οδηγεί στη συγκεκριμένη στάση ζωής. Έθεσα όμως το ερώτημα *αν μπορούμε να αλλάξουμε έναν ήρωα και να τον βελτιώσουμε σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι*. Μερικοί απάντησαν ότι μπορούμε να τον βελτιώσουμε κάνοντας συγκεκριμένες επιλογές, για να παίζει καλύτερα, όμως δεν θα του φύγει η απογοήτευση ή ο θυμός. Επειδή δεν συμμετείχαν όλοι, τους κάλεσα να απαντήσουν γραπτά σε ένα φύλλο χαρτί αιτιολογώντας τη γνώμη τους. Ρώτησα, επίσης, *αν θα προσπαθούσαν να πλησιάσουν αυτόν τον νεαρό, για να τον γνωρίσουν καλύτερα*. Η ερώτησή μου είχε σκοπό να τους προετοιμάσει για την προσέγγιση των ηρώων του λογοτεχνικού κειμένου. Θα μπορούσα να τους δώσω την ερώτηση ως εργασία για το σπίτι και να κερδίσω χρόνο. Συνήθως όμως ανταποκρίνονταν λίγοι και επιδίωκα να συμμετάσχουν όλοι στο παιχνίδι.



Τα περισσότερα παιδιά απάντησαν ότι δεν μπορεί να αλλάξει συμπεριφορά, γιατί από την απογοήτευση ή τον θυμό του εξαρτάται το παίξιμό του και διαφορετικά δεν θα μπορούσε να πολεμήσει. Ενδιαφέρον είχε η απάντηση στο δεύτερο ερώτημα. Αρκετοί έγραψαν ότι δεν θα τον πλησίαζαν από φόβο, άλλοι ότι θα τον πλησίαζαν γιατί χρειάζεται φίλους, θα του μιλούσαν και θα του έλεγαν να μη φοβάται, άλλοι ότι θα του μιλούσαν με σκοπό να κάνουν μαζί του «αναδρομή στο παρελθόν του» για να ηρεμήσει και να ανακαλύψει την ταυτότητά του. Ένα αγόρι σημείωσε «αν τον πλησιάζαμε και μας έλεγε τι προβλήματα είχε ίσως να τα βλέπαμε όπως εκείνος» και ένα κορίτσι «δεν μπορούμε να τον αλλάξουμε απλά μπορούμε να πιάσουμε συζήτηση μαζί του. Για να δούμε τον κόσμο από την δική του πλευρά και έτσι να τον καταλάβουμε καλύτερα». Πήρα τα φύλλα με τις απαντήσεις, για να τα αξιοποιήσω στο επόμενο μάθημα.

*Β' φάση (6 ώρες)*

2<sup>η</sup> ώρα

Αυτή τη διδακτική ώρα διάβασα τις απαντήσεις τους στα ερωτήματα του προηγούμενου μαθήματος. Στο τέλος ανέφερα ότι σύμφωνα με τις απαντήσεις τους, ο ήρωας στο ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν μπορεί να αλλάξει συμπεριφορά. Πρότεινα, όμως, να δούμε τι μπορεί να ισχύει σε ένα λογοτεχνικό κείμενο και για τον λόγο αυτόν τους κάλεσα σε ένα μάθημα/παιχνίδι ρόλων όπως το *League of Legends* με σκοπό να πλησιάσουμε ως αναγνώστες κάποιους λογοτεχνικούς ήρωες της ηλικίας τους, να μπούμε στη θέση τους, να παίζουμε σε ένα πεδίο, και να τους κινήσουμε με βάση τον χαρακτήρα τους.

Συγχρόνως, τους πληροφόρησα ότι θα αναλάμβαναν συγκεκριμένους ρόλους για τη διεξαγωγή του μαθήματος/παιχνιδιού (βλ. [Ζ. Άλλες εκδοχές](#)). Άλλοι θα κατασκεύαζαν τις ταυτότητες των ηρώων, άλλοι θα έφτιαχναν την πίστα (το Wiki), άλλοι θα έγραφαν τους διαλόγους και άλλοι θα έκαναν την αξιολόγηση. Η ανάθεση θα γινόταν με βάση τις ικανότητές τους. Κάποιοι μαθητές ζήτησαν να αναλάβουν συγκεκριμένο ρόλο και δεν το αρνήθηκα.



Στη συνέχεια, μοίρασα το κείμενο στα παιδιά σε φωτοτυπία και το διάβασα. Ασχοληθήκαμε με τις ερωτήσεις προσέγγισης ενός κειμένου: *πού και πότε εκτυλίσσεται η ιστορία, ποιοι είναι οι ήρωες, τι συμβαίνει στην ιστορία, ποιος αφηγείται την ιστορία, τι ρηματικό πρόσωπο χρησιμοποιεί και αν συμμετέχει στην ιστορία*, για να μην υπάρξουν παρανοήσεις από κάποιους αδύνατους μαθητές. Τα παιδιά παρατήρησαν ότι αναφέρονται επτά ήρωες, ένας από τους οποίους είναι ο αφηγητής ο οποίος συμμετέχει στην ιστορία και ακολούθως ανέθεσα στα κορίτσια του τμήματος (οκτώ συνολικά) να συνθέσουν τις ταυτότητες των ηρώων και να αναζητήσουν εικόνες στο διαδίκτυο, για να ταιριάσουν τους χαρακτήρες με πρόσωπα, ώστε να μάθουν ότι ο αναγνώστης συνδημιουργεί τους λογοτεχνικούς ήρωες με τη φαντασία του. Ως εργασία για το σπίτι, ζήτησα από τα αγόρια να γράψουν την περίληψη του κειμένου ώστε να έχουν άλλη μία φορά επαφή με το κείμενο κατά μόνας.

Ξεχώρισα τα κορίτσια γιατί είχαν μέχρι τότε δείξει επιμέλεια και συνέπεια στις ατομικές εργασίες που έδινα για το σπίτι. Είχαμε ασχοληθεί σε πολλά μαθήματα με την αναζήτηση των στοιχείων από τα οποία συντίθεται ένας χαρακτήρας. Είχαν δημιουργήσει αρκετές φορές κάρτες με τον χαρακτήρα κάθε ήρωα και την εικόνα του και έτσι θεώρησα ότι δεν θα αντιμετώπιζαν δυσκολίες. Ωστόσο, την Παρασκευή πριν το τριήμερο των Απόκριω κάλεσα τα κορίτσια στο γραφείο, για να τους δώσω περισσότερες εξηγήσεις για την αποστολή τους. Τις κάλεσα χωριστά από τους υπόλοιπους, για να αποφύγω τη φασαρία που προκαλούσαν μερικοί στην τάξη διασπώντας την προσοχή. Θύμισα ότι πρέπει να υπογραμμίσουν στο κείμενο τα σημεία από τα οποία προκύπτει ο χαρακτήρας των ηρώων, όπως δουλεύαμε συνήθως, και κατόπιν ανέλαβαν ήρωες και υποσχέθηκαν ότι θα έφερναν τις ταυτότητες την Τρίτη.

3<sup>η</sup> ώρα

Δεν είχα υπολογίσει ότι διανύαμε περίοδο έξαρσης τωνλώσεων εξαιτίας των οποίων έχασα δύο διδακτικές ώρες, αφού αρρώστησα. Συναντηθήκαμε πάλι στις 2/3 σε αίθουσα με διαδραστικό πίνακα χωρίς να έχω επικοινωνήσει με τις μαθήτριες στο



μεταξύ. Ζήτησα από έναν μαθητή να διαβάσει την περίληψη, για να συνδεθούμε με το κείμενο και να θυμηθεί η τάξη τι συμβαίνει στην ιστορία. Όπως ανέφερα από την αρχή, στο τμήμα αυτό οι περισσότεροι μαθητές δεν ήταν πολύ συγκεντρωμένοι κατά τις διδακτικές ώρες, και έτσι ρώτησα πάλι *ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας* ώστε να δώσω και την ευκαιρία στα κορίτσια να πάρουν τον λόγο και να παρουσιάσουν τις ταυτότητές τους. Απάντησαν ξεχνώντας κάποιους ήρωες, άλλοι συμπλήρωσαν τις απαντήσεις και βέβαια δύο-τρεις μαθήτριες με διάφορες δικαιολογίες είπαν ότι δεν είχαν εργαστεί ούτε είχαν φέρει τις εικόνες των ηρώων που είχαν αναλάβει.

Ζήτησα να δείξουν τις ταυτότητές των ηρώων του διηγήματος τις οποίες είχαν επεξεργαστεί. Έδειξαν την ταυτότητα του Μιχάλη και του Δημήτρη, ανέφεραν στοιχεία του χαρακτήρα τους, αλλά κατά την παρουσίαση δεν μπορούσαν επακριβώς να εντοπίσουν τα σημεία από τα οποία προκύπτει ο χαρακτήρας του κάθε ήρωα, ούτε οι άλλοι μπορούσαν να βοηθήσουν. Επομένως, κάλεσα τα παιδιά να εργαστούν ανά δύο στο θρανίο, για να βρουν και να υπογραμμίσουν τα ζητούμενα. Εντόπισαν όχι με μεγάλη ευκολία (και τελικά με τη δική μου βοήθεια) τα σημεία που μας ενδιέφεραν, ενώ χρειάστηκε να πηγαίνω από θρανίο σε θρανίο για βοήθεια και υποδείξεις.

Στο τέλος της ώρας ανέφερα πάλι τα ονόματα όλων των ηρώων και μιλήσαμε σύντομα για τον χαρακτήρα του καθενός. Έγινε λόγος και για την οικονομική κατάσταση των ηρώων και οι μαθητές είπαν ότι τα παιδιά ήταν φτωχά. Συμπληρώσαμε ότι πολλά παιδιά στην ηλικία τους θα μπορούσαν να συμπεριφέρονται με παρόμοιο τρόπο και σήμερα, και όχι μόνο στην εποχή που εκτυλίσσεται η ιστορία μας. Δύο μαθητές ανέφεραν ότι οι «νταγλαράδες» του κειμένου μαζί με τον Στραβοσπύρο ασκούσαν «bullying» στα άλλα παιδιά. Θυμηθήκαμε πάλι τον ηλεκτρονικό νεαρό ήρωα με την ανεξέλεγκτη οργή. Ρώτησα *γιατί συμπεριφέρεται τόσο επιθετικά*. Απάντησαν μερικοί ότι δεν έχει φίλους και είναι μόνος του. Το κουδούνι δεν μας επέτρεψε να συνεχίσουμε την κουβέντα.



#### 4<sup>η</sup> ώρα

Η ασυνέπεια στην κατάθεση των εργασιών με οδήγησε στο να τροποποιήσω το αρχικό σχέδιο για τη διαμόρφωση των ομάδων, αλλά και την πορεία της εφαρμογής και να προτείνω διαφορετική δραστηριότητα από αυτήν που προβλεπόταν στο σενάριο. Εφόσον είχαμε συζητήσει αρκετά για τον Αμούμου, τον νεαρό ήρωα στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, ρώτησα πάλι αν μπορούμε να αλλάξουμε τους ήρωες του διηγήματος. Ένας μαθητής φώναξε «Έτσι έχει ενδιαφέρον το κείμενο. Αν τον αλλάξουμε θα είναι βαρετό».

Εκμεταλλεύθηκα την κουβέντα του, για να παροτρύνω τα παιδιά να πλησιάσουμε κάθε ήρωα θυμίζοντας –από συζήτηση σε προηγούμενο μάθημα– πως αν δεν μπορούμε να τον αλλάξουμε, τουλάχιστον μπορούμε να τον κατανοήσουμε. Θύμισα ότι την ιστορία αφηγείται ένας από αυτούς και θα ήταν ενδιαφέρον να δούμε το περιστατικό από την οπτική γωνία των άλλων. Ζήτησα να εργαστούν πάλι σε μικρές ομάδες, να επιλέξουν όποιον ήρωα επιθυμούσαν εκτός από τον αφηγητή, να μπουκ στη θέση του μέσα στο κείμενο και να αφηγηθούν το περιστατικό ή κάποιο σημείο της ιστορίας από τη δική του πλευρά χρησιμοποιώντας πρωτοπρόσωπη αφήγηση. Αυτήν τη φορά εργάστηκαν πιο συγκεντρωμένα, αν και πάλι μερικοί παρασύρθηκαν και έγραφαν χρησιμοποιώντας αρχικά τριτοπρόσωπη αφήγηση. Οι περισσότεροι επέλεξαν να ασχοληθούν με τον Μιχάλη και με τον Στραβοσπύρο. Η ώρα τελείωσε χωρίς να προλάβουμε να διαβάσουμε τις εργασίες.

Στο διάστημα μέχρι το επόμενο μάθημα πήρα από μία μαθήτριά σε στικάκι σε επεξεργαστή κειμένου τις ταυτότητες 3 ηρώων, του Μιχάλη, του Τάκη (αφηγητή) και του Στραβοσπύρου.

#### 5<sup>η</sup> ώρα

Πήγαμε σε αίθουσα με διαδραστικό πίνακα όπου πρόβαλα τη συνεργατική προσπάθεια των μαθητριών, για να τη σχολιάσει η ολομέλεια. Στην τάξη σχολίασαν θετικά την αποτύπωση των χαρακτήρων του Μιχάλη, του Τάκη και του Στραβοσπύρου, αλλά οι επιλογές των εικόνων προκάλεσαν συζήτηση, αφού δεν



ικανοποίησαν τους περισσότερους. Αρκετοί είπαν ότι τα πρόσωπα του Μιχάλη και του Τάκη ήταν πολύ παιδικά, ενώ ο Στραβοσπύρος φαινόταν άντρας «όχι φτωχός και μάλιστα περιποιημένος με καλό πουκάμισο»<sup>1</sup>. Επειδή δεν είχαν καταθέσει όλες οι μαθήτριες εργασία, ανέθεσα ως εργασία για το σπίτι και στους υπόλοιπους (ξεφεύγοντας για άλλη μία φορά από το αρχικό σχέδιο) να αναζητήσουν εικόνες που να ταιριάζουν περισσότερο στους ήρωες και να μου τις στείλουν με e-mail (είχαν συνηθίσει να χρησιμοποιούν αυτόν τον τρόπο επικοινωνίας μαζί μου, γιατί διατύπωναν συγχρόνως και απορίες).

Στη συνέχεια, διάβασα τις εργασίες που είχαν γράψει στο προηγούμενο μάθημα και εστίασα στα σημεία στα οποία η αφήγηση κάθε ήρωα διαφοροποιείται από αυτήν του αφηγητή. Μάλιστα, κάποιες ομάδες ερμήνευσαν τις ενέργειες των ηρώων με αρκετή φαντασία. Αυτό μου έκανε εντύπωση, γιατί δραστηριοποιήθηκαν μαθητές οι οποίοι συνήθως δεν συμμετέχουν ενεργά, οι οποίοι είχαν αξιοποιήσει όσα είχαμε συζητήσει στα προηγούμενα μαθήματα και απέδωσαν τη συμπεριφορά των επιθετικών ηρώων στη φτώχεια<sup>2</sup>. Επέλεξα να μην αναθέσω την ανάγνωση στους συντάκτες των εργασιών, αλλά να αναλάβω προσωπικά τον ρόλο αυτό, γιατί κάποιιοι θα αστειεύονταν, θα προκαλούσαν διακοπή του μαθήματος και θα χάναμε χρόνο.

Προτού να φύγουν οι μαθητές από την τάξη, ανακοίνωσα ότι είχα ανεβάσει το κείμενο στο Wiki και ότι την επομένη θα πηγαίναμε στο εργαστήριο, για να μπούμε στο κείμενο και να παίξουμε με τους χαρακτήρες σαν να βρισκόμαστε σε πίστα παιχνιδιού. Τους παρακίνησα να δοκιμάσουν να γράψουν σχόλια, για να εξασκηθούν για το παιχνίδι. Μόνο δύο μαθήτριες ανταποκρίθηκαν στην πρόσκληση.

6<sup>η</sup> ώρα

Όπως το είχαμε κανονίσει, πήγαμε στο εργαστήριο της πληροφορικής. Κάθισαν μπροστά στους υπολογιστές χωρισμένοι σε ομάδες και τους κάλεσα να συνδεθούν στο Wiki στο οποίο είχα αναρτήσει την [άσκηση](#) –προσαρμοσμένη στις αλλαγές που

<sup>1</sup> Βλ. στον Φάκελο Τεκμηρίων το αρχείο tek\_m\_elektroniko\_1.

<sup>2</sup> Βλ. ενδεικτικά το αρχείο tek\_m\_elektroniko\_2 στον Φάκελο Τεκμηρίων.



έγιναν για τις ανάγκες της συγκεκριμένης εφαρμογής. Χρησιμοποίησα χρώματα, διάφορα μεγέθη στη γραμματοσειρά, πεζά και κεφαλαία, για να τους τραβήξω την προσοχή.

Σύμφωνα με την άσκηση, θα έπρεπε να επιλέξουν έναν ήρωα να επιχειρήσουν να μπουκ στην θέση του, να φορέσουν ως προσωπείο την εικόνα του και να υιοθετήσουν τη συμπεριφορά του (είχα ανεβάσει στο μεταξύ όλες τις εικόνες που μου είχαν στείλει). Επίσης, οι μαθητές καλούνταν να δοκιμάσουν να σχολιάσουν συγκεκριμένα λόγια του αφηγητή, σε χρωματισμένα σημεία, από την οπτική του ήρωα, να του θέσουν ερωτήσεις, να μιλήσουν με τους άλλους ήρωες ή να σημειώσουν τις σκέψεις του ήρωά τους χρησιμοποιώντας πρωτοπρόσωπη αφήγηση. Στην περίπτωση που ο ήρωας της επιλογής τους δεν είχε εικόνα, θα έπρεπε να φροντίσουν να αναζητήσουν. Στο Wiki σημειώνονταν επιπλέον οδηγίες και για την επεξεργασία της δραστηριότητας αλλά και για τις κινήσεις που έπρεπε να ακολουθήσουν για εισαγωγή σχολίων, αν και τους ήταν γνωστή η διαδικασία. Ωστόσο, μερικοί ζήτησαν διευκρινίσεις και προφορικά και κατόπιν άρχισαν να εργάζονται.

Προέτρεπα όσους είχαν άνεση στα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα να βοηθούν όσους δεν είχαν ευχέρεια. Μόνο σε μία ομάδα παρατηρήθηκαν εντάσεις, γιατί δεν μπορούσαν να συνεννοηθούν μεταξύ τους και χρειάστηκε η παρέμβασή μου. Όσοι έκριναν ότι τελείωσαν με τη συμμετοχή στην εργασία αναζήτησαν εικόνες στο διαδίκτυο, για να συνθέσουν το δικό τους προφίλ στο Wiki, εργασία την οποία είχα αναθέσει πριν από την εφαρμογή του σεναρίου.

7<sup>η</sup> ώρα

Έλειπαν από την τάξη οκτώ μαθητές, γιατί ήταν απασχολημένοι σε περιβαλλοντικό πρόγραμμα του σχολείου. Άλλαξα την προσχεδιασμένη σειρά των μαθημάτων, διότι επιθυμούσα να παρακολουθήσουν όλοι το προϊόν της επέμβασής τους στο κείμενο και αποφάσισα να ασχοληθούμε με τις εικόνες των ηρώων και να σχολιάσουμε τις επιλογές τους. Για τον σκοπό αυτόν δανείστηκα μία αίθουσα με διαδραστικό πίνακα,





πρόβαλα τη σχετική σελίδα από το Wiki, στο οποίο είχα ανεβάσει όλες τις εικόνες, και κάλεσα τα παιδιά να σημειώνουν σε ένα φύλλο χαρτί αν ταιριάζουν οι φωτογραφίες με τα χαρακτηριστικά των ηρώων, σύμφωνα με την καταγραφή στις ταυτότητες και τη συζήτηση στην τάξη, και να αιτιολογούν τις απαντήσεις τους με βάση τα στοιχεία του κειμένου. Η άσκηση είχε ως στόχο να τους παρακινήσει να αιτιολογήσουν τη γνώμη τους.

Για το τέλος άφησα ένα σετ φωτογραφιών από το οποίο είχα κρύψει τα ονόματα των ηρώων και ζήτησα από τους μαθητές να ταυτίσουν τις εικόνες με τους χαρακτήρες. Υπήρξαν βέβαια διαφωνίες στις αντιστοιχίσεις –κατά πόσο ταίριαζαν οι εκφράσεις, τα ρούχα ή η ηλικία με τους ήρωες– οι οποίες προκάλεσαν τη συζήτηση και τη συμμετοχή των περισσότερων στη δραστηριότητα. Στο τέλος της ώρας, συγκέντρωσα τα γραπτά με τις γνώμες των παιδιών. Κάποιοι δεν είχαν αιτιολογήσει τις απαντήσεις τους. Την ίδια ημέρα έστειλε ένας ακόμα μαθητής φωτογραφίες για τους ήρωες.

*Γ' φάση (2 ώρες)*

8<sup>η</sup> ώρα

Συναντηθήκαμε σε αίθουσα με διαδραστικό πίνακα. Ενημέρωσα σύντομα την τάξη για τις δραστηριότητες της προηγούμενης διδακτικής ώρας, καθώς υπήρχαν πολλοί απόντες, και ακολούθως είδαμε στο Wiki το κείμενο όπως είχε τροποποιηθεί από τις φωνές των ηρώων/μαθητών.<sup>3</sup> Τις φωνές διάβαζαν μέλη από τις ομάδες. Φάνηκε να διασκεδάζουν με το νέο κείμενο το οποίο προέκυψε από τις δικές τους επεμβάσεις/ερμηνείες, και καθώς το κλίμα ήταν ευχάριστο, τους κάλεσα να μπουν στη θέση του αφηγητή, πάλι με το σχήμα των μικρών ομάδων, και να παίξουμε ένα παιχνίδι ακόμα.

Ανέφερα το παιχνίδι με τον διάδρομο της συνείδησης (Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών. Κύπρου. Θεατρική Αγωγή: 268). Δύο παιδιά το είχαν

<sup>3</sup> Βλ. ό.π. το αρχείο tek\_m\_ilektroniko\_3



ακούσει. Εξήγησα στους υπόλοιπους ότι, όπως όταν βρισκόμαστε σε δίλημμα ή σε δύσκολη θέση, ακούμε πολλές φωνές στο μυαλό μας και επηρεαζόμαστε, έτσι και ο Τάκης, ο αφηγητής, ακούγοντας όλες αυτές τις φωνές των άλλων παιδιών πιθανόν να επηρεάζεται και να δίνει διαφορετική εξέλιξη στην ιστορία. Μετά από αυτήν την κουβέντα, ζήτησα από τις ομάδες να γράψουν τη γνώμη του αφηγητή χρησιμοποιώντας α' ρηματικό πρόσωπο. Επειδή δεν καταλάβαιναν όλοι, σημείωσα την άσκηση στον πίνακα: «παίρνετε τον ρόλο του Τάκη. Γίνεστε ο αφηγητής και ακούτε, ενώ λέτε την ιστορία, τις φωνές των άλλων ηρώων. Επηρεάζεστε από τις φωνές που ακούτε ή επιμένετε στην αρχική αφήγηση; Γράφετε σε α' πρόσωπο».

Οι μαθητές ξεκίνησαν να γράφουν και περνούσα από τα θρανία για διευκρινίσεις ή συμβουλές όπου χρειαζόνταν. Κάποιοι έγραψαν μόνοι τους την απάντηση. Στο τέλος της ώρας και ενώ συγκέντρωνα τα γραπτά, κάποια παιδιά μού ζήτησαν να επεξεργαστούν την απάντηση και στο σπίτι. Δεν αρνήθηκα, διότι μερικοί είχαν ανάγκη από περισσότερο χρόνο για να ανταποκριθούν στα ζητούμενα.

### 9<sup>η</sup> ώρα

Το τελευταίο μάθημα της εφαρμογής έγινε στην αίθουσα διδασκαλίας όπου διάβασα τις εργασίες που κατέθεσαν οι μαθητές. Δύο από τις ομάδες κράτησαν τον αφηγητή στην αρχική του θέση εξηγώντας τους λόγους για τους οποίους παραμένει ο αφηγητής πληγωμένος, ενώ οι υπόλοιποι παρουσίασαν τον αφηγητή να επηρεάζεται από τις φωνές των άλλων παιδιών, να καταλαβαίνει τα ελατήρια των ενεργειών τους, να τους δικαιολογεί, αλλά να μην αλλάζει την ιστορία. Σε μία ομάδα ο αφηγητής βγαίνει πιο αποφασιστικός από αυτήν την ιστορία! Το σημαντικό ήταν ότι επικρατούσε ησυχία σε μία τάξη η οποία δεν ηρεμούσε σχεδόν ποτέ.

Μετά την ανάγνωση των εργασιών, οι μαθητές έδειχναν ικανοποιημένοι από την προσέγγισή τους και οι ανήσυχοι δεν έκαναν τα συνήθη «αστεία». Έπειτα, ζήτησα να σχολιάσουν αυτήν τη σειρά των μαθημάτων, όπως είχαν κάνει και άλλες φορές. Σύμφωνα με τη γνώμη των περισσότερων, τα μαθήματα αυτά είχαν ενδιαφέρον, γιατί άκουσαν τις γνώμες των «άλλων», δούλεψαν σε ομάδες και



χρησιμοποίησαν ηλεκτρονικά μέσα. Δύο παιδιά έγραψαν, ανάμεσα σε άλλα, ότι κράτησε πολύ και βαρέθηκαν. Ενδεικτικά παραθέτω γνώμες στα τεκμήρια<sup>4</sup>. Η τελευταία ώρα της εφαρμογής ήταν μικρότερης διάρκειας, καθώς έπρεπε να απασχοληθώ με άλλη δραστηριότητα του σχολείου.

### Αξιολόγηση

Σύμφωνα με τις προτάσεις του αρχικού σεναρίου, αξιολογήθηκε θετικά η ενεργοποίηση όλων των παιδιών είτε με σχόλια στο κείμενο ή στις εργασίες των συμμαθητών είτε με προφορική συμμετοχή στην ολομέλεια. Η στάση αυτή ίσχυσε για κάθε φάση της εφαρμογής. Λίγα ήταν τα παιδιά που κατέθεσαν έγκαιρα εργασίες οι οποίες είχαν ανατεθεί για το σπίτι. Για τον λόγο αυτόν δόθηκαν εργασίες που ολοκληρώθηκαν συνεργατικά στην αίθουσα διδασκαλίας και αξιολογήθηκε τόσο η ανταπόκριση στα ζητούμενα όσο και η κατά το δυνατόν αιτιολογημένη εκτίμηση των ηρώων. Βέβαια, η προσπάθειά όσων εργάστηκαν ατομικά ή συνεργατικά σε εξωδιδασκτικό χρόνο προσμετρήθηκε θετικά στην αξιολόγησή τους.

Το σενάριο εφαρμόστηκε σε ένα τμήμα στο οποίο με δυσκολία μπορεί ο εκπαιδευτικός να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών. Επομένως, σημαντικό ρόλο είχε η αξιολόγηση των μαθημάτων αυτών από τα παιδιά. Για τον λόγο αυτόν στο τέλος της εφαρμογής ζητήθηκε να σημειώσουν τα θετικά και τα αρνητικά της.

---

<sup>4</sup> Βλ. ό.π. το [tekm\\_ilektroniko\\_4](#).



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Άσκηση

Κάθε ομάδα έχει επιλέξει έναν ήρωα. Μία άλλη ομάδα έχει συνθέσει την εικόνα του.

Αν δεν έχει εικόνα ο ήρωάς μας, φροντίζουμε να αναζητήσουμε μία εικόνα που να αντιστοιχεί στο χαρακτήρα του.

Επιχειρούμε τώρα να μπούμε στη θέση του. Φοράμε ως προσωπείο την εικόνα του και υιοθετούμε τη συμπεριφορά του. Γινόμαστε ο ήρωάς 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 (πρωτοπρόσωπη αφήγηση!!!). Μπορείτε να σχολιάσετε στα χρωματισμένα σημεία ή όπου αλλού θέλετε.**

Για τη δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιούμε (στο Wiki) το κουμπί «σχόλιο» (comment) ή συννεφάκι από τις επιλογές του μενού ***(ΕΠΙΛΕΓΟΥΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΣΧΟΛΙΑΣΟΥΜΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΠΑΤΑΜΕ ΤΟ ΣΥΝΝΕΦΑΚΙ).***

Όπως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αναλαμβάνοντας έναν ρόλο, στόχος μας είναι να νικήσουμε τον αντίπαλο, εδώ αναλαμβάνοντας τον ρόλο ενός ήρωα σκοπός μας είναι να βοηθήσουμε τον αφηγητή να δει το περιστατικό από την οπτική γωνία του ήρωά μας (ακόμα και αν δεν μπορούμε να αλλάξουμε τον χαρακτήρα του ή τη συμπεριφορά του).



## **Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Σύμφωνα με το σενάριο, «διαμορφώνουμε ομάδες από την αρχή της σχολικής χρονιάς επιδιώκοντας τα μέλη της ομάδας να έχουν αρμονικές σχέσεις μεταξύ τους, ώστε να μπορούν να συνεργαστούν [...] να μοιράζονται αρμοδιότητες και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες εντός της ομάδας». Επειδή όμως στο συγκεκριμένο τμήμα υπήρχε μία δυσκολία στη συνεργασία ανάμεσα σε αρκετά παιδιά, η αρχική σκέψη ήταν να εξασφαλιστεί κάποια αυτονομία σε κάθε παιδί αλλά συγχρόνως να είναι ενταγμένα σε μία ομάδα, ώστε να νιώθουν ότι ανήκουν κάπου και να έχουν όλοι μία αποστολή.

Για τον σκοπό αυτόν διαμορφώθηκαν αρχικά ομάδες με συγκεκριμένο ρόλο. Μία ομάδα θα κατασκεύαζε τις ταυτότητες των ηρώων, όπως στα παιχνίδια που οι ήρωες έχουν προφίλ και συγκεκριμένο χαρακτήρα. Κάθε μέλος θα αναλάμβανε άλλον χαρακτήρα και κάποια μέλη την αναζήτηση των κατάλληλων εικόνων από το διαδίκτυο. Άλλη ομάδα θα έφτιαχνε την πίστα στο Wiki. Θα μπορούσαν να προσθέσουν εικόνες, να αλλάξουν χρώματα, να παίξουν με τις γραμματοσειρές έτσι ώστε να δημιουργήσουν το κατάλληλο για κάθε φάση σκηνικό. Κάθε μέλος θα αναλάμβανε διαφορετικό τμήμα του κειμένου. Μία ομάδα θα έγραφε τους διαλόγους και κάθε μέλος θα αναλάμβανε κάποιον ήρωα και μία άλλη ομάδα θα έκανε την αξιολόγηση και θα βράβευε τους νικητές, όπως προβλεπόταν στο αρχικό σενάριο. Η ανάθεση θα γινόταν με βάση τις ικανότητες των παιδιών. Η πρώτη ομάδα όμως δεν κατέθεσε εγκαίρως εργασία και άλλαξε η διδακτική πορεία.

## **H. ΚΡΙΤΙΚΗ**

- Η καθυστέρηση στην κατάθεση των εργασιών όπως και η καθημερινότητα της λειτουργίας ενός σχολείου προκάλεσαν αλλαγές στον αρχικό σχεδιασμό των μαθημάτων.
- Δεν ανταποκρίνονταν όλα τα παιδιά σε όλα τα ζητούμενα των εργασιών.



- Τέσσερα παιδιά δεν μπόρεσαν να λειτουργήσουν απρόσκοπτα εντός ομάδας και σε κάποιες από τις ομαδικές δραστηριότητες εργάστηκαν μόνα τους.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Συμπληρωματικά προς τα Ισχύοντα Προγράμματα Σπουδών

<http://ebooks.edu.gr/new/ps.php>

[Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Κύπρου. Θεατρική Αγωγή. Θεωρία και Πράξη στη Δημοτική Εκπαίδευση](#) (Βιβλίο Εκπαιδευτικού)