



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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β' Γυμνασίου και Γ' Γυμνασίου**

**Τίτλος:**

**«Το τηλεπαιχνίδι των ορισμών»**

**Συγγραφή: ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ**

**Εφαρμογή: ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ ΚΑΤΕΡΙΝΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2014**



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή ζωή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρώπη για την ανάπτυξη

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

## 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), - ΟΠΙΖΟΝΤΙΑ 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 γλώσσας δευτεροβάθμιας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

**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

### **Tίτλος**

Το τηλεπαιχνίδι των ορισμών

### **Εφαρμογή σεναρίου**

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

### **Δημιουργία σεναρίου**

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

### **Διδακτικό αντικείμενο**

Νεοελληνική Γλώσσα

### **Τάξη**

Β' Γυμνασίου

### **Σχολική μονάδα**

Βαρβάκειο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο

### **Χρονολογία**

10/3/2014

### **Διδακτική/θεματική ενότητα**

9<sup>η</sup> ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Β' Γυμνασίου: Ορισμός

Επανάληψη στη σύνταξη των συνδετικών ρημάτων

### **Διαθεματικό**

Όχι

### **Χρονική διάρκεια**

2 ώρες

### **Χώρος**

Το σενάριο πραγματοποιήθηκε στην αίθουσα φιλολογικών μαθημάτων του σχολείου, η οποία διαθέτει σταθμούς εργασίας συνδεδεμένους με το διαδίκτυο.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην παινιά της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

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

Το σενάριο, επειδή βασίστηκε στο ηλεκτρονικό λεξικό της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα, προϋπέθετε την ύπαρξη σταθμών εργασίας συνδεδεμένων με το διαδίκτυο, τουλάχιστον έναν για κάθε τριμελή ή τετραμελή ομάδα. Προτιμότερο θα ήταν να υπάρχει στον ίδιο χώρο και η δυνατότητα προβολής σε οθόνη των λημμάτων του ηλεκτρονικού λεξικού (φορητός υπολογιστής συνδεδεμένος με το διαδίκτυο και με βιντεοπροβολέα).

Επειδή η εργασία των ομάδων είναι πολύ συγκεκριμένη και στις δύο φάσεις, το συγκεκριμένο σενάριο ενδείκνυται και για εκπαιδευτικούς και μαθητές/τριες μη εξοικειωμένους/ες με τη χρήση των διαδικτυακών λεξικών ή με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο.

### **Εφαρμογή στην τάξη**

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

### **To σενάριο στηρίζεται**

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου, Το τηλεπαιχνίδι των ορισμών, Νεοελληνική Γλώσσα Β' και Γ' Γυμνασίου, 2013.

### **To σενάριο αντλεί**

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Σε πρώτη φάση οι ομάδες καθοδηγούμενες από φύλλο εργασίας εργάστηκαν αξιοποιώντας το διαδικτυακό λεξικό της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα, με στόχο να αποδομήσουν ορισμούς επιλεγμένους από την εκπαιδευτικό, ώστε να συναγάγουν επαγωγικά τα δομικά στοιχεία αυτού του κειμενικού τύπου. Σε δεύτερη φάση αναπλαισίωσαν τη νέα γνώση μέσα από ένα παιχνίδι: μια ομάδα ανέλαβε τον ρόλο της κριτικής επιτροπής και οι υπόλοιπες επιδίωκαν τη νίκη με τη συγκέντρωση



περισσότερων βαθμών από τους αντιπάλους τους. Στόχος του παιχνιδιού ήταν οι ομάδες να συντάξουν εντός περιορισμένου χρόνου τον ορισμό λέξεων που τους δίνονταν από την εκπαιδευτικό. Η κριτική επιτροπή συνέκρινε τους ορισμούς που έδιναν οι ομάδες με τον ορισμό του διαδικτυακού λεξικού και κατέληγε ποια ομάδα δικαιούταν όλους τους βαθμούς, ποια τους μισούς και ποια κανέναν, ώστε να αναδειχθεί η νικήτρια ομάδα.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### **Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο**

1. Αξιοποιήθηκε η ομαδοσυνεργατική μέθοδος (Ματσαγγούρας 2008) τόσο στη φάση της μελέτης και αποδόμησης των ορισμών όσο και στη φάση σύνταξης ορισμών. Στην πρώτη φάση οι ομάδες εργάζονταν με κοινό στόχο την αποδόμηση των ορισμών και την εξαγωγή γενικών συμπερασμάτων για το συγκεκριμένο κειμενικό είδος. Στη δεύτερη φάση, αντίθετα, υπήρχε ανταγωνισμός μεταξύ των ομάδων αλλά, εξαιτίας αυτού, υπήρχε ταυτόχρονα ακόμα μεγαλύτερο κίνητρο για συνεργασία εντός κάθε ομάδας.
2. Η άμιλλα αυτή απέρρεε από τον παιγνιώδη χαρακτήρα της δραστηριότητας. Εκτιμήθηκε ότι το δέλεαρ του παιχνιδιού και πιο συγκεκριμένα η επιδίωξη της νίκης θα κινητοποιούσε ακόμα περισσότερο τις ομάδες να εργαστούν με ένταση και συγκέντρωση για τη σύνταξη των ορισμών. Η έρευνα έχει δείξει ότι οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια όχι τόσο για το παιχνίδι αυτό καθ' αυτό αλλά για την εμπειρία που προσφέρει: ανεβάζει την αδρεναλίνη, αποτελεί διανοητική πρόκληση, δίνει μια γεύση περιπέτειας (Lazzaro 2004). Επίσης έρευνες έχουν αποδείξει ότι το παιχνίδι μπορεί να είναι αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης (Yien κ.ά. 2011·Gonzalez κ.ά. 2011) και ότι ενσωματώνοντας στοιχεία παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία, αυξάνουμε την ελκυστικότητά της και ωθούμε σε μεγαλύτερη εμπλοκή τους/τις



μαθητές/τριες (Borys και Laskowski 2013). Ας σημειωθεί ότι αφενός η έννοια του ορισμού είναι απαιτητική, αφετέρου η ενασχόληση με αυτή θεωρείται γενικά ανιαρή από τους/τις μαθητές/τριες. Αυτό το διάλειμμα παιχνιδιού αποτέλεσε μια ανατροπή στη σχολική καθημερινότητα και έτσι κέρδισε το ενδιαφέρον όλων των μαθητών/τριών εμπλέκοντάς τους ενεργά στη δραστηριότητα.

3. Οι ομάδες ήταν διαμορφωμένες έτσι, ώστε να περιλαμβάνουν ταυτόχρονα μαθητές/τριες με υψηλή, μέτρια και χαμηλή επίδοση, με στόχο οι τελευταίοι να βοηθηθούν από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας στην κατάκτηση της νέας γνώσης. Τη θέση του γραμματέα και του χειριστή του πληκτρολογίου (οι οποίες ήταν και οι μοναδικές συγκεκριμένες θέσεις εντός κάθε ομάδας) τις αναλάμβαναν διαδοχικά όλα τα μέλη της ομάδας.
4. Η δραστηριότητα βασίστηκε στη γνωστική θεωρία του κονστρουκτιβισμού, της μάθησης ως κοινωνικής πρακτικής και στη λογική της διερευνητικής-ανακαλυπτικής μάθησης. Το φύλλο εργασίας προσέφερε την απαραίτητη σκαλωσιά, για να προχωρήσουν οι μαθητές/τριες στο κτίσιμο της νέας γνώσης. Η εκπαιδευτικός, ως ο έμπειρος ενήλικος, βρισκόταν στη διάθεση των ομάδων για όποια απορία ή δυσκολία συναντούσαν.
5. Το παιχνίδι λειτουργησε ως αυθεντικό πρόβλημα προς επίλυση και συνεπώς διαμόρφωσε αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας (θεωρία της εμπλαισιωμένης μάθησης).

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

Οι στόχοι και το σκεπτικό του σεναρίου υιοθέτησαν την πρόταση του Δημήτρη Κουτσογιάννη για τετραπλή προσέγγιση, τον επονομαζόμενο «ρόμβο της γλωσσικής εκπαίδευσης» (Κουτσογιάννης 2012)



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

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

Οι μαθητές/τριες διαπίστωσαν πολύ καθαρά την αξία της συνεργασίας εντός της ομάδας, αφού από αυτή εξαρτιόταν η νίκη. Επιπλέον εξοικειώθηκαν περισσότερο με τη μορφή ενός «ηγέτη» μη εξουσιαστικού, καθώς η εκπαιδευτικός λειτούργησε ως εμψυχωτής και διευκολυντής, ενθαρρύνοντας την αυτενέργεια των μαθητών/τριών.

### **Γνώσεις για τη γλώσσα**

Οι μαθητές/τριες επαγωγικά συνήγαγαν τα δομικά στοιχεία του ορισμού, ενώ παράλληλα έκαναν επανάληψη στη σύνταξη των συνδετικών ρημάτων.

### **Γραμματισμοί**

#### Κλασικός γραμματισμός

Οι μαθητές/τριες έμαθαν να αποκωδικοποιούν και να παραγάγουν ορισμούς.

#### Νέοι γραμματισμοί

- Οι μαθητές/τριες εξοικειώθηκαν με την αξιοποίηση διαδικτυακών λεξικών και συνειδητοποίησαν την αξία αυτών των εργαλείων.
- Επίσης εξασκήθηκαν εργαζόμενοι/ες με τον κειμενογράφο στη φάση της διερεύνησης του νέου κειμενικού τύπου, του ορισμού.

#### Κριτικός γραμματισμός

- Οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν στην αξιολόγηση του κειμένου που είχαν παραγάγει οι συμμαθητές/τριές τους (ετεροαξιολόγηση) ή οι ίδιοι (αυτοαξιολόγηση), συγκρίνοντάς το με ένα πρότυπο.
- Νοηματοδότησαν τη νέα γνώση (δομή ορισμού), αποτιμώντας τη ως σημαντική για όλα τα γνωστικά πεδία. Κατ' επέκταση αντιλήφθηκαν καλύτερα τη γενικότερη σημασία της μελέτης της νεοελληνικής γλώσσας.

### **Διδακτικές πρακτικές**

Η εκπαιδευτικός έδωσε πρωταγωνιστικό ρόλο στους/στις μαθητές/τριες και στις δύο φάσεις. Έστησε την απαιτούμενη σκαλωσιά και παρέμεινε στη διάθεση των μαθητών/τριών για όποια βοήθεια θα χρειάζονταν. Στόχος ήταν οι μαθητές/τριες να καλλιεργήσουν:



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



- πνεύμα συνεργασίας με τα άλλα μέλη της ομάδας τους,
- υπευθυνότητα σε ό,τι αναλάμβαναν στο πλαίσιο του καταμερισμού εργασιών,
- τη δεξιότητα της συγκέντρωσης και της εγρήγορσης κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας,
- τη δεξιότητα της καλής διαχείρισης του χρόνου.

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

##### ***Αφετηρία***

Αφετηρία για την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου αποτέλεσε η διαπίστωση ότι ο κειμενικός τύπος του ορισμού γενικά δυσκολεύει τους/τις μαθητές/τριες, ιδίως όσον αφορά την παραγωγή του και ότι ταυτόχρονα η εστίαση στην τεχνική κατά τη διδασκαλία του δεν κερδίζει το ενδιαφέρον τους.

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

Η έννοια του ορισμού προσεγγίζεται στην 9<sup>η</sup> ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Β' Γυμνασίου.

Το σενάριο ήταν σύμφωνο με τη λογική του Νέου Προγράμματος Σπουδών για το Γυμνάσιο (βλέπε «Συμπληρωματικά προς τα ισχύοντα προγράμματα σπουδών» στην [ιστοσελίδα του Ψηφιακού σχολείου](#)), καθώς υιοθέτησε μια μαθητοκεντρική προσέγγιση, απέδωσε έναν καθοδηγητικό-συντονιστικό ρόλο στην εκπαιδευτικό και αξιοποίησε την ανακαλυπτική-διερευνητική μάθηση, την μέθοδο «επίλυση προβλήματος», την ομαδοσυνεργατική μέθοδο, τη συνεργατική γραφή και τις ΤΠΕ.

##### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν και στις δύο φάσεις για την ανεύρεση έγκυρων ορισμών σε διαδικτυακό λεξικό. Στην 1<sup>η</sup> φάση οι ορισμοί του διαδικτυακού λεξικού μελετήθηκαν από τους μαθητές για τον εντοπισμό των συστατικών κάθε ορισμού και στη 2<sup>η</sup> φάση χρησιμοποιήθηκαν ως μέτρο σύγκρισης για τον έλεγχο και την αξιολόγηση των



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γνώση

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

παραγόμενων από τους μαθητές/τριες ορισμών. Επίσης, αξιοποιήθηκε ο κειμενογράφος για τη συμπλήρωση του πρώτου φύλλου εργασίας.

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

#### **1<sup>η</sup> διδακτική ώρα στο εργαστήριο φιλολογικών μαθημάτων**

Η εκπαιδευτικός είχε ήδη αποθηκεύσει στους σταθμούς εργασίας το [Φύλλο εργασίας 1](#) και κατά τη διάρκεια του διαλείμματος είχε ανοίξει το αρχείο στους σταθμούς εργασίας. Είχε επίσης προαποφασίσει να διατηρήσει τις ομάδες του προηγούμενου project (που ήταν μεικτής σύνθεσης όσον αφορά την επίδοσή τους στη νεοελληνική γλώσσα).

Όταν έληξε το διάλειμμα, η εκπαιδευτικός υποδέχθηκε τους/τις μαθητές/τριες στο εργαστήριο και μόλις όλοι/ες τακτοποιήθηκαν στις θέσεις τους, η εκπαιδευτικός ενημέρωσε το τμήμα ότι είχε προετοιμάσει μια προσομοίωση τηλεοπτικού παιχνιδιού γνώσεων. Διευκρίνισε ότι ο στόχος του παιχνιδιού ήταν να αναδειχθεί η ομάδα που θα κατάφερνε να συντάξει εντός συγκεκριμένου χρόνου τους πιο σωστούς ορισμούς για τις λέξεις που θα της δίδονταν και οι οποίες θα ήταν κοινές για όλες τις ομάδες. Τα παιδιά ρώτησαν ποιο θα ήταν το έπαθλο και εκείνη απάντησε ότι η νικήτρια ομάδα θα λάμβανε χειροκρότημα από την ολομέλεια. Τότε κάποιος μαθητής πρότεινε τα μέλη της νικήτριας ομάδας να έχουν μια επιεικέστερη αντιμετώπιση στην επόμενη γραπτή ατομική αξιολόγηση και η εκπαιδευτικός συμφώνησε. Ύστερα εξήγησε ότι πριν ξεκινήσουν το παιχνίδι, κατά τη διάρκεια της πρώτης ώρας του διώρου, θα ασχολούνταν με τη μελέτη ορισμών, τους οποίους θα αναζητούσαν σε έγκυρο διαδικτυακό λεξικό με τη βοήθεια του [Φύλλου εργασίας 1](#), ώστε να ανακαλύψουν τον τρόπο με τον οποίο στήνεται ένας σωστός ορισμός και να έχουν περισσότερες πιθανότητες να τα καταφέρουν καλά στο παιχνίδι.

Οι ομάδες ξεκίνησαν να εργάζονται στο φύλλο εργασίας, έχοντας λάβει την οδηγία να εναλλάσσονται στο πληκτρολόγιο. Η εκπαιδευτικός μετακινιόταν από ομάδα σε ομάδα, δίνοντας διευκρινίσεις όποτε το ζητούσε κάποια ομάδα, και παρεμβαίνοντας από δική της πρωτοβουλία μόνο όποτε αυτό της φαινόταν αναγκαίο



(π.χ. κάποια ομάδα δεν είχε προσέξει την υποσημείωση που υπενθύμιζε ποια είναι τα «μέρη του λόγου», σε κάποια άλλη τα μέλη δεν συμφωνούσαν στον χειρισμό του πληκτρολογίου, ενώ ορισμένες δυσκολεύονταν στις δύο τελευταίες ερωτήσεις). Όταν όλες οι ομάδες είχαν ολοκληρώσει την προετοιμασία του φύλλου εργασίας, άρχισαν να ανακοινώνουν τα συμπεράσματά τους ως εξής: η 1<sup>η</sup> ομάδα έδωσε την απάντησή της στο 1<sup>ο</sup> ερώτημα, η 2<sup>η</sup> ομάδα στο 2<sup>ο</sup> ερώτημα κοκ. Στις δύο τελευταίες ερωτήσεις κατατέθηκαν διαφορετικές διατυπώσεις από την απάντηση που είχαν δώσει οι ομάδες που ανέλαβαν την παρουσίασή τους και με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού διαπιστώθηκε ποια διατύπωση ήταν περισσότερο ακριβής.

Όταν δόθηκαν όλες οι απαντήσεις, η εκπαιδευτικός ανακεφαλαίωσε σημειώνοντας στον πίνακα και τους σχετικούς όρους της μεταγλώσσας (τα μέρη του ορισμού: οριστέα έννοια, γένος, ειδοποιός διαφορά).

## 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα στο εργαστήριο φιλολογικών μαθημάτων

Όταν μετά το διάλειμμα επανήλθαν οι μαθητές/τριες στο εργαστήριο και εγκαταστάθηκαν στα τραπέζια τους, η εκπαιδευτικός ρώτησε ποια ομάδα επιθυμούσε να αναλάβει τον ρόλο της κριτικής επιτροπής. Τον ρόλο ανέλαβε η πρώτη ομάδα που προσφέρθηκε. Η εκπαιδευτικός εξήγησε ότι το έργο της κριτικής επιτροπής ήταν να αποτιμά τους ορισμούς που θα έδιναν οι υπόλοιπες ομάδες, συγκρίνοντάς τους με τον ορισμό που δίνει για τη συγκεκριμένη λέξη το [Δεξικό της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα](#). Ήταν η μόνη ομάδα που θα είχε τον υπολογιστή της ανοικτό. Στο σημείο αυτό να διευκρινισθεί ότι, επειδή ήταν ελεύθερο το εργαστήριο φιλολογικών μαθημάτων και τη δεύτερη ώρα, η εκπαιδευτικός προτίμησε η κριτική επιτροπή να αναλάβει όσο το δυνατό πιο ενεργό ρόλο, δηλαδή να αναζητεί η ίδια τους σωστούς ορισμούς στο διαδίκτυο και όχι να συμβουλεύεται αρχείο προετοιμασμένο από την εκπαιδευτικό.

Προφανώς όλες οι υπόλοιπες ομάδες θα ανταγωνίζονταν για το ποια θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς. Ας σημειωθεί πως, σύμφωνα με το



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

αρχικό σενάριο, οι οδηγίες θα δίδονταν σε φύλλο εργασίας, όμως λόγω κάποιων περιορισμών που είχαν τεθεί στο σχολείο όσον αφορά τον αριθμό φωτοτυπιών που δικαιούταν κάθε εκπαιδευτικός, δεν μπόρεσε να φωτοτυπηθεί το δεύτερο φύλλο εργασίας. Έτσι, οι κανόνες του παιχνιδιού εξηγήθηκαν προφορικά: Η εκπαιδευτικός θα έγραφε στον πίνακα τη λέξη και αμέσως η μεν κριτική επιτροπή θα αναζητούσε και θα μελετούσε τον ορισμό της στο [Λεξικό της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα](#), οι δε υπόλοιπες ομάδες θα προσπαθούσαν να συντάξουν έναν πλήρη ορισμό, που να περιλαμβάνει όλα τα δομικά μέρη που είχαν εντοπιστεί στη μελέτη του κειμενικού τύπου την προηγούμενη διδακτική ώρα. Όποια ομάδα τελείωνε πρώτη τον ορισμό της λέξης που είχε δοθεί, θα σήκωνε τα χέρια και τότε η εκπαιδευτικός θα έδινε άλλα δεκαπέντε δευτερόλεπτα στις υπόλοιπες ομάδες. (Δεν θα υπήρχε μαθησιακό όφελος για όλους/ες, αν κάποιες ομάδες εγκατέλειπαν την προσπάθεια στη μέση, άρα ήταν προτιμότερο ο ανταγωνισμός να αφορά κυρίως την πληρότητα της διατύπωσης και όχι την ταχύτητα). Όταν θα έληγε ο χρόνος, οι ομάδες θα διάβαζαν η μία μετά την άλλη τον ορισμό τους αργά και καθαρά, ώστε τα μέλη της κριτικής επιτροπής να τον συγκρίνουν με αυτόν του λεξικού και να τον βαθμολογήσουν ως άριστο ή αρκετά επιτυχημένο ή μη επιτυχημένο.

Πιο συγκεκριμένα, η επιτροπή θα βαθμολογούσε ξεχωριστά καθένα από τα δύο δομικά στοιχεία που έπρεπε να βρουν, το γένος και την ειδοποιό διαφορά, δίνοντας έναν βαθμό για το σωστό, μισό για το περίπου σωστό και μηδέν για το λάθος ή το μη συμπληρωμένο σκέλος, δηλαδή συνολικά ένας σωστός ορισμός θα ελάμβανε 2 βαθμούς. Μάλιστα, αν είχε διαπιστωθεί ότι η ομάδα που τελείωσε πρώτη είχε και σωστό ορισμό, θα λάμβανε 1 βαθμό επιπλέον. Όταν όλες οι ομάδες θα είχαν ανακοινώσει τον ορισμό τους, η κριτική επιτροπή θα διάβαζε αργά και καθαρά τον ορισμό του λεξικού και οι ομάδες θα τον συνέκριναν με τον δικό τους. Μετά ένα μέλος της κριτικής επιτροπής θα έγραφε στον πίνακα τη βαθμολογία που έλαβε κάθε ομάδα για τη συγκεκριμένη λέξη.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή ζωή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

ΕΛΛΑΣ  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Η εκπαιδευτικός είχε επιλέξει κάποιες λέξεις για τις οποίες θα ήταν εύκολο τα παιδιά να βρουν το γένος και την ειδοποιό διαφορά. Έγραψε στον πίνακα την πρώτη (φλογέρα) και οι ομάδες ξεκίνησαν με εντατικό ρυθμό τη συνεργασία τους. Δόθηκαν σιωπηρά λίγο παραπάνω από δεκαπέντε δευτερόλεπτα από τη στιγμή που τελείωσε η πρώτη ομάδα, καθώς η εκπαιδευτικός διαπίστωσε ότι κάποιες ομάδες δεν είχαν ακόμα ολοκληρώσει. Όταν έδωσε το σήμα της λήξης, ένας εκπρόσωπος κάθε ομάδας διάβασε δυνατά τον ορισμό της ομάδας του. Ύστερα, η κριτική επιτροπή διάβασε αργά τον ορισμό που δίνει το διαδικτυακό λεξικό και οι ομάδες ενθαρρύνθηκαν από την εκπαιδευτικό να συγκρίνουν οι ίδιες τον ορισμό που συνέταξαν με αυτόν του λεξικού, δηλαδή να αυτοαξιολογηθούν. Η εκπαιδευτικός επέμεινε στη σημασία αυτής της διαδικασίας, τονίζοντας ότι, αν καταλάβαιναν σε ποιο σημείο υστερούσε ο ορισμός τους, θα μπορούσαν να τα καταφέρουν καλύτερα στον επόμενο ορισμό. Εντωμεταξύ, η κριτική επιτροπή, αφού συμβουλεύτηκε την εκπαιδευτικό για κάποιες περιπτώσεις, κατέληξε στη βαθμολογία της και ένα μέλος της τη σημείωσε στον πίνακα. Υπήρξαν κάποιες αντιδράσεις από ομάδες που θεωρούσαν ότι αδικήθηκαν, η επιτροπή δικαιολόγησε τον βαθμό, η εκπαιδευτικός επιβεβαίωσε και έκτοτε δεν υπήρξαν παρά ελάχιστες αντιρρήσεις για τις βαθμολογίες.

Στη δεύτερη λέξη (αεροπλάνο) οι ομάδες γενικά τα πήγαν αρκετά καλύτερα. Η διαδικασία επαναλήφθηκε αρκετές φορές αλλά η ένταση της προσπάθειας δεν μειώθηκε μέχρι το τέλος. Όταν πια απέμεναν μερικά λεπτά μέχρι τη λήξη της διδακτικής ώρας, η εκπαιδευτικός ζήτησε από την κριτική επιτροπή να προσθέσει τις βαθμολογίες και να ανακηρύξει τη νικήτρια ομάδα. Μετά την ανακοίνωση του αποτελέσματος, η ολομέλεια χειροκρότησε και οι νικητές/τριες πανηγύρισαν, ενώ ένα από τα μέλη της γελώντας υπενθύμισε στην εκπαιδευτικό τη συμφωνία για το έπαθλο.

Τέλος, η εκπαιδευτικός ρώτησε τους/τις μαθητές/τριες αν πιστεύουν πως ό,τι έμαθαν εκείνη τη μέρα είναι χρήσιμο γενικά ή μόνο για την προσομοίωση του «τηλεπαιχνιδιού». Ειπώθηκε ότι μπήκαν καλύτερα στο πνεύμα των ορισμών και ότι



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή ζωή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

αυτό είναι χρήσιμο σε πολλά μαθήματα στα οποία οφείλουν να γνωρίζουν διάφορους ορισμούς. Τότε η εκπαιδευτικός ρώτησε αν νομίζουν ότι αυτή είναι η πρώτη φορά που η Γλώσσα τους βοηθά σε άλλα μαθήματα. Ακούστηκε η απάντηση πως, όταν εκφράζονταν σωστά, έπαιρναν καλύτερο βαθμό στα διαγωνίσματα όλων των μαθημάτων. (Στόχος του ερωτήματος ήταν να δοθεί το ένανσμα για έναν αναστοχασμό, ώστε να νοηματοδοτήσουν τη νέα γνώση, τη δομή του ορισμού, αποτιμώντας τη ως σημαντική για όλα τα γνωστικά πεδία και κατ' επέκταση να προσδώσουν νόημα γενικά στη μελέτη της Νεοελληνικής Γλώσσας.) Η συζήτηση διακόπηκε από το κτύπημα του κουδουνιού.



## ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### Φύλλο εργασίας 1

#### Η αποστολή μας

Σε αυτή τη φάση μελετάμε δείγματα ορισμών σε έγκυρο διαδικτυακό λεξικό, ώστε να κατανοήσουμε με ποια λογική στήνεται ένας σωστός ορισμός και έτσι να είμαστε σε θέση να συντάσσουμε τους δικούς μας σωστούς ορισμούς κατά τη διάρκεια του «τηλεπαιχνιδιού γνώσεων».

#### Η διαδικασία

1. Μεταβαίνουμε στην ιστοσελίδα της Πύλης για την ελληνική γλώσσα:

<http://www.greek-language.gr>

2. Στο μενού που βρίσκεται στο πάνω μέρος της σελίδας επιλέγουμε τη «Νέα ελληνική» και από το παράθυρο που ανοίγει επιλέγουμε «Εργαλεία» και μετά «Ηλεκτρονικά λεξικά». Στη σελίδα των Ηλεκτρονικών λεξικών από το μενού αριστερά επιλέγουμε το «Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)»
3. Στη νέα σελίδα, στο πάνω μέρος εμφανίζεται ένα κενό κουτάκι. Εκεί πληκτρολογούμε με πολλή προσοχή (και χωρίς να ξεχνάμε τους τόνους) μία από τις λέξεις που μας δίνονται. Ύστερα κάνουμε κλικ στη λέξη «Βρες».
4. Εντοπίζουμε τον ορισμό που δίνει το λεξικό, πατάμε αντιγραφή και ύστερα επικόλληση δίπλα στη αντίστοιχη λέξη που ακολουθεί αμέσως παρακάτω:

Βιολογία:	
Ρατσισμός:	
Γλυπτική:	
Ναζισμός:	
Ορχήστρα:	



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



5. Αφού συμπληρώσουμε όλους τους ορισμούς που ζητά το φύλλο εργασίας τους παρατηρούμε προσεχτικά. Αναζητούμε κάποια κοινά δομικά στοιχεία μεταξύ των ορισμών, δηλαδή προσπαθούμε να διακρίνουμε με ποια λογική έχουν συνταχθεί.

Σε αυτή την προσπάθεια βοηθητικές είναι οι εξής ερωτήσεις:

- I. Ποια ρήματα θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν την άνω και κάτω τελεία που (για λόγους οικονομίας) έχει τοποθετηθεί αμέσως μετά την λέξη που πρέπει να οριστεί (αλλιώς την οριστέα έννοια);
- .....  
.....

- II. Σε ποια κατηγορία ρημάτων ανήκουν τα ρήματα που σκεφτήκατε;
- .....

- III. Αν αντικατασταθεί η άνω και κάτω τελεία από κάποιο από αυτά τα ρήματα ,

- a) ποιον συντακτικό ρόλο έχει η λέξη που προηγείται του ρήματος;
- .....

- b) ποιον συντακτικό ρόλο έχει η λέξη που ακολουθεί το ρήμα;
- .....

- IV. Η λέξη που προηγείται και η λέξη που έπεται του ρήματος ανήκουν σε διαφορετικό μέρος του λόγου<sup>1</sup> ή στο ίδιο;
- .....

- V. Ποια είναι η νοηματική σχέση της οριστέας έννοιας και της λέξης που έπεται του ρήματος; Ποια από τις δύο είναι νοηματικά ευρύτερη έννοια;
- .....  
.....  
.....

<sup>1</sup> Ουσιαστικό, επίθετο, ρήμα, μετοχή, επίρρημα...



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην μακρινή της γηώση  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



VI. Τι ρόλο παίζουν οι φράσεις που ακολουθούν τη λέξη η οποία έπεται του ρήματος; Σκεφτείτε τι επιτυγχάνεται με αυτές τις φράσεις.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

6. Τώρα μελετήστε τους ορισμούς που δίνονται από το διαδικτυακό λεξικό για τις παρακάτω λέξεις: τζαζ, μετανάστευση. Παρατηρείτε κάποια διαφορά όσον αφορά τη λέξη που έπεται της άνω και κάτω τελείας; Τι συμβαίνει σε αυτή την περίπτωση;

*Σημείωση για τον/την εκπαιδευτικό: Στην ομάδα λέξεων του ερωτήματος 5 το ουσιαστικό που λειτουργεί ως κατηγορούμενο είναι η πρώτη λέξη μετά την άνω και κάτω τελεία. Στην ομάδα λέξεων του ερωτήματος 6 μεσολαβούν κάποιοι επιθετικοί προσδιορισμοί.*

## Z. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

1. Το σενάριο θα μπορούσε να λειτουργήσει και αντίστροφα, ώστε στην εκκίνηση να δημιουργηθεί ένα γνωστικό σοκ (που κατά κανόνα κινητοποιεί τους/τις μαθητές/τριες). Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσε η δραστηριότητα να ξεκινήσει από το «τηλεπαιχνίδι», ώστε να αποκαλυφθεί η δυσκολία που έχει η διατύπωση ενός σωστού ορισμού. Θα μπορούσε τότε ο/η εκπαιδευτικός να προτείνει την προσωρινή διακοπή του «τηλεπαιχνιδιού» και την εκκίνηση της μελέτης ορισμών έγκυρου



λεξικού, με στόχο να βοηθηθούν οι ομάδες στη σύνταξη των ορισμών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

2. Σε περίπτωση που δεν είναι δυνατόν να παραχωρηθεί το εργαστήριο πληροφορικής για την 1<sup>η</sup> φάση και να αναζητηθούν οι ορισμοί από τις ομάδες, οι ορισμοί προς μελέτη μπορούν να περιλαμβάνονται ήδη στο φύλλο εργασίας 1. Επίσης σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαθέσιμος υπολογιστής για τη δεύτερη διδακτική ώρα, είτε μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάποιο έντυπο λεξικό από την κριτική επιτροπή, είτε να τους δίνονται εκτυπωμένες οι σελίδες της ηλεκτρονικής παρουσίασης. Προφανώς σε αυτή την περίπτωση οι ορισμοί του λεξικού διαβάζονται και δεν προβάλλονται σε οθόνη.

3. Μια παραλλαγή της διαδικασίας στη 2<sup>η</sup> φάση θα ήταν να προσφέρεται η δυνατότητα στην ομάδα που τελειώνει πρώτη να επιλέγει μεταξύ κάποιων επιστημονικών πεδίων που προτείνει ο/η εκπαιδευτικός εκείνο το πεδίο στο οποίο επιθυμεί να αναφέρεται η οριστέα έννοια (π.χ. χημεία, ιστορία κτλ.). Αυτό βέβαια σημαίνει ότι ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει προετοιμάσει αρκετές λέξεις για κάθε πεδίο που θα δοθεί ως επιλογή στις ομάδες.

4. Επιπλέον, στην περίπτωση που στο εργαστήριο πληροφορικής υπάρχει κάποιος κεντρικός υπολογιστής που έχει πρόσβαση στα αρχεία όλων των σταθμών εργασίας, τότε θα μπορούσε και η 2<sup>η</sup> φάση να εκτυλιχθεί μέσα στο εργαστήριο. Οι ομάδες θα πληκτρολογούν τον ορισμό τους σε σχετικό αρχείο και η κριτική επιτροπή που θα είναι εγκατεστημένη στον κεντρικό υπολογιστή θα μπορεί να τους αξιολογήσει χωρίς τη μεσολάβηση χαρτιού.

5. Το σενάριο μπορεί να μετατραπεί σε διαθεματικό, αν εκπαιδευτικοί από άλλες ειδικότητες που διδάσκουν στο τμήμα ενδιαφέρονται να συνεργαστούν. Για παράδειγμα θα μπορούσε η διερεύνηση της δομής του ορισμού να συνδυαστεί με την επανάληψη των βασικών εννοιών/όρων σε κάποια κεφάλαια της βιολογίας ή της γεωγραφίας κτλ. Δηλαδή προστίθεται ένα νέο πρόβλημα προς επίλυση, που επίσης είναι αυθεντικό: Θα γράψουμε επαναληπτικό διαγώνισμα στο τάδε μάθημα. Για να



αφομοιώσουμε τους ορισμούς, προϋπόθεση είναι να έχουμε κατανοήσει τον μηχανισμό με τον οποίο στήνεται ένας ορισμός (οπότε εργαζόμαστε με αυτό τον στόχο).

Ακόμα πιο ενδιαφέρουσα διαθεματική εκδοχή θα ήταν, αν, αντί της προσομοίωσης τηλεπαιχνιδιού γνώσεων, η αποστολή των ομάδων ήταν να δημιουργήσουν ένα Trivial Pursuit ορισμών. Δηλαδή να δημιουργήσουν καρτέλες με τις ερωτήσεις και τις αντίστοιχες απαντήσεις ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού γνώσεων, στο οποίο οι ερωτήσεις θα αντλούνται από διάφορα γνωστικά αντικείμενα (ανάλογα με τις ειδικότητες που θα θελήσουν να εμπλακούν) και βέβαια θα αφορούν ορισμούς εννοιών. Το παιχνίδι αυτό θα μπορούσαν και να το πουλήσουν στον χώρο του σχολείου (π.χ. στο σχολικό παζάρι των Χριστουγέννων), με στόχο να ενισχύσουν το ταμείο τους, προβάλλοντάς το ως το ιδανικό εργαλείο για επανάληψη πριν τις προαγωγικές ή τις απολυτήριες εξετάσεις. Ας σημειωθεί ότι στην περίπτωση δημιουργίας ενός τέτοιου παιχνιδιού, θα μπορούσε να προσεγγισθεί και το κειμενικό είδος των οδηγιών, καθώς το παιχνίδι θα έπρεπε να συνοδεύεται και από οδηγίες για το παίξιμό του. Για την προετοιμασία αυτού του παιχνιδιού θα μπορούσαν να εργαστούν μέσα από το wiki του τμήματος με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που προτείνεται στο διαθεματικό σενάριο της Θεοδώρας Τριαντοπούλου «Λεξικά ορολογίας» (2012).

Τέλος, θα μπορούσε το παιχνίδι να στηθεί ως ψηφιακό παιχνίδι, αν ο/η εκπαιδευτικός της πληροφορικής συμφωνούσε να βοηθήσει τα παιδιά να εργαστούν στο κατάλληλο περιβάλλον. Σε αυτή την περίπτωση θα μπορούσε να επισυναφθεί με υπερσυνδέσμους στους «օρθούς» ορισμούς και επιπλέον πληροφοριακό, εικονικό ή ηχητικό υλικό για την οριστέα έννοια.

## H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Είναι πιθανόν, εκ πρώτης όψεως, να θεωρηθεί υπερβολικό να αφιερώσει κανείς δύο ώρες για τον κειμενικό τύπο του ορισμού. Ας σημειωθεί όμως ότι η σωστή



διατύπωση των ορισμών είναι πολύ σημαντική σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, οπότε πρόκειται για μια περίπτωση όπου γίνεται πασιφανής η σημασία του γνωστικού αντικειμένου της γλώσσας για όλα τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα. Αυτή η διαπίστωση δίνει πραγματικό νόημα στις γνώσεις που αποκτούνται σε αυτό το μάθημα και απαντά πειστικά στο ερώτημα «Γιατί χρειάζεται να τα μάθω όλα αυτά;»

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Borys, M. & M. Laskowski. 2013. “Implementing game elements into didactic process: A case study”, στο *International Conference «Active Citizenship by Knowledge Management and Innovation»*, 19-21 Ιουνίου 2013, Ζανταρ, Κροατία, σ.819-824: <http://www.toknowpress.net/ISBN/978-961-6914-02-4/papers/ML13-326.pdf> (τελευταία προσπέλαση 22/1/2014).
- Gonzalez, Y.-M., Montes de la Barrera, J.-O., Hernández Riaño, H., López Pereira J.-M. 2011. “Didactic games, a methodological tool evaluated by competences in teaching of the systematic layout planning (SPL)”, στο Jorge Bernardino J. & Quadrado J.-C. (επιμ.), *1<sup>st</sup> World Engineering Education Flash Week*, 27-30/9/2011, Λισαβόνα. σ. 325-9. <http://www.sefi.be/wp-content/papers2011/T7/179.pdf> (τελευταία πρόσβαση 25/1/2014).
- Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32<sup>ης</sup> συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας Α.Π.Θ. Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.*
- Lazzaro, N. 2004. “Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story”, στο [http://www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf) XEodesign: (τελευταία πρόσβαση 22/1/2014).
- Ματσαγγούρας, Η. 2008. *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του ολοήμερου σχολείου, τα*



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας, Αθήνα:  
εκδόσεις Γρηγόρης.

ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. 2011.

Πρόγραμμα Σπουδών για τη Διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της  
Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο. Αθήνα.

[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%C\\_E%BD%CE%AF%CE%B1%CE%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%B\\_B%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%C\\_E%B9%20%CE%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%\\_B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%80%94%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C.pdf](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%C_E%BD%CE%AF%CE%B1%CE%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%B_B%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%C_E%B9%20%CE%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%_B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%80%94%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C.pdf) (τελευταία πρόσβαση 25/1/2014).

Sclaunich, M. 2011. "Games as a tool for the promotion of learning. A survey in a primary school." στο *Metodicki obzori*, τόμος 6/2, σ. 129-141.

Yien J.-M., Hung, C.-M., Hwang G.-J., Lin Y.-C. 2011. "A game-based learning approach to improving students' learning achievements in a nutrition course", *TOJET (The Turkish Online Journal of Educational Technology)*, Απρίλιος 2011, τόμος 10, τεύχος 2: <http://www.tojet.net/articles/v10i2/1021.pdf> (τελευταία πρόσβαση 23/1/2014).