



Π.3.1.4 *Ολοκληρωμένα παραδείγματα εκπαιδευτικών σεναρίων  
ανά γνωστικό αντικείμενο με εφαρμογή των αρχών σχεδίασης*

**Παραδειγματικό σενάριο  
στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας**

**«Η χώρα των γραμμάτων»**

**ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΤΥΜΠΙΑ**



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

**Θεσσαλονίκη 2011**



## 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.3.1.4 *Ολοκληρωμένα παραδείγματα εκπαιδευτικών σεναρίων ανά γνωστικό αντικείμενο με εφαρμογή των αρχών σχεδίασης*

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ:** ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

**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)



## Περιεχόμενα

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	4
ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	4
ΣΤΟΧΟΙ-ΣΚΕΠΤΙΚΟ	4
Μεθόδευση της διδασκαλίας	6
ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΦΑΣΕΩΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	7
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	17



## **A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### ***Τίτλος***

Η χώρα των γραμμάτων

### ***Διδακτική ενότητα***

Η χώρα των γραμμάτων

### ***Δημιουργός***

Ευαγγελία Τύμπα

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Α΄ Δημοτικού

### ***Χρονική διάρκεια***

Θα απαιτηθούν 3 μήνες (με διακοπές)

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ**

Τα περισσότερα παιδιά έρχονται στην Α΄ Δημοτικού γνωρίζοντας αρκετά από τα γράμματα της αλφαβήτας. Κάποια γνωρίζουν καλύτερα τα πεζά, κάποια τα κεφαλαία γράμματα και ορισμένα παιδιά εξίσου καλά και τα δύο. Κάποια παιδιά μπορεί να γράφουν και να διαβάζουν μικρές λέξεις, άλλα κανονικές φράσεις. Επίσης συμβαίνει ορισμένα παιδιά να μη γράφουν καθόλου, ενώ έχουν εξασκηθεί από το περιβάλλον τους στην αναγνώριση των γραμμάτων και των λέξεων.

Τα επίπεδα γραμματισμού, επομένως, των παιδιών είναι ποικίλα, αλλά σπάνια λαμβάνονται υπόψη από τις/τους εκπαιδευτικούς, έτσι ώστε να εφαρμόσουν διαφοροποιημένη διδασκαλία. Το ίδιο το σχολικό εγχειρίδιο εξάλλου δεν αξιοποιεί τις γνώσεις των παιδιών, καθώς ακολουθεί μια συγκεκριμένη γραμμική σειρά διδασκαλίας των γραμμάτων. Έτσι, χάνεται πολύτιμος χρόνος για πολλά παιδιά και κυρίως η διάθεσή τους για μάθηση, καθώς καλούνται να γράψουν κείμενα για πρώτη φορά, αφού μάθουν όλα τα γράμματα της αλφαβήτας (περίπου μετά τον Φεβρουάριο).

Το συγκεκριμένο σενάριο, αντίθετα, δίνει τη δυνατότητα –από την αρχή ακόμη της σχολικής χρονιάς– σε κάθε παιδί να συνεχίσει από το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται, να εμπεδώσει και να προεκτείνει τις γνώσεις του, όπως έδειξε άλλωστε και η εμπειρία εφαρμογή<sup>1</sup> ενός μέρους του στην τάξη. Τα παιδιά μαθαίνουν τα γράμματα πολύ εύκολα με τη σειρά που τα ίδια επιλέγουν, παίζοντας ουσιαστικά με το λογισμικό, και στη συνέχεια καλούνται να γράψουν κείμενα, αναλόγως του επιπέδου τους.

## Γ. ΣΤΟΧΟΙ-ΣΚΕΠΤΙΚΟ

### *Γνώσεις για τον κόσμο και στάσεις, αξίες, πεποιθήσεις*

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν ζώα (χαρακτηριστικά, ζωή, ράτσες κλπ.)·
- να γνωρίσουν τα ζώα μέσα από τη λογοτεχνία.

### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να μάθουν τα γράμματα (κεφαλαία, πεζά)·
- να μάθουν το αλφάβητο·
- να μάθουν να γράφουν απλές λέξεις/προτάσεις·
- να μάθουν να γράφουν κείμενο·
- να μάθουν τα βασικά σημεία στίξης και τη χρήση τους·
- ασκήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο·
- να εξοικειωθούν με τη βασική δομή του παραμυθιού·
- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο·

---

<sup>1</sup> Ένα μέρος των δραστηριοτήτων του σεναρίου εφαρμόστηκαν σε τάξη Α΄ Δημοτικού με 25 παιδιά κατά το πρώτο τρίμηνο του σχολικού έτους 2010-2011. Η εφαρμογή έδειξε ότι ακόμα και τα παιδιά που δεν είχαν ξαναδουλέψει με υπολογιστή εξοικειώθηκαν πολύ γρήγορα, βλέποντας τα άλλα και παίζοντας με το λογισμικό. Οι δραστηριότητες του σεναρίου εφαρμόστηκαν τμηματικά και παράλληλα με το σχολικό βιβλίο. Αυτό έγινε για να δοθεί χρόνος σε όλα τα παιδιά να εξοικειωθούν με το λογισμικό και να εμπεδώσουν τα γράμματα.

- να παράγουν ποικίλα κειμενικά είδη (αφήγηση, περιγραφή, διάλογος, παραμύθι κ.ά.).

### **Γραμματισμοί**

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να εξοικειωθούν με συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό·
- να μάθουν να γράφουν κείμενο στον κειμενογράφο·
- να μάθουν να ανοίγουν αρχείο και να αποθηκεύουν την εργασία τους·
- να μάθουν να αντιγράφουν και να κάνουν επικόλληση κειμένου·
- να μάθουν να αντιγράφουν και να κάνουν επικόλληση εικόνας·
- να γνωρίσουν τον τρόπο αναζήτησης σε ηλεκτρονικό λεξικό·
- να μάθουν να εκτυπώνουν κείμενο·
- να εξοικειωθούν με τη δημιουργία προγράμματος παρουσίασης.

### **Μεθόδευση της διδασκαλίας**

*Αφετηρία:* Η εισαγωγή του λογισμικού στην τάξη μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή κρίνουμε κατάλληλη χωρίς να χρειάζεται κάποια ιδιαίτερη προετοιμασία των παιδιών. Μπορεί απλά να πούμε στα παιδιά ότι θα τους δείξουμε ένα διαφορετικό βιβλίο που μιλάει και περπατάει και χρειάζεται τη δική τους βοήθεια για να γράψει μια ιστορία. Αφού δούμε ότι τα παιδιά έχουν σχεδόν εξαντλήσει τις δυνατότητες του λογισμικού, μπορούμε να περάσουμε στις δραστηριότητες του σεναρίου.

*Σύνδεση με το Α.Π.Σ. και το σχολικό εγχειρίδιο:* Το σενάριο συνδέεται με τους στόχους του γλωσσικού μαθήματος, καθώς βοηθάει στη διδασκαλία και εμπέδωση των γραμμάτων και καλλιεργεί τον προφορικό και γραπτό λόγο. Μπορούμε να το εφαρμόσουμε είτε εντελώς ανεξάρτητα από το σχολικό βιβλίο είτε παράλληλα με αυτό ως εμπέδωση των γραμμάτων που διδάσκουμε.

*Κατανομή του χρόνου:* Για την πρώτη φάση, της εξοικείωσης με το λογισμικό, απαιτείται χρονική διάρκεια τουλάχιστον ενός μηνός, για να μάθουν τα παιδιά και να εμπεδώσουν τα γράμματα, να καταλάβουν την ιστορία και να αποστηθίσουν μέσα από το παιχνίδι τούς ήρωες και τις λέξεις. Η διάρκεια της δεύτερης φάσης εξαρτάται από τις δραστηριότητες που θα γίνουν. Δεν χρειάζεται να τις κάνουμε όλες, εδώ παρουσιάζονται περισσότερες, για να έχουμε δυνατότητα επιλογής.

*Χρόνος εφαρμογής:* Μπορεί να εφαρμοστεί από την αρχή του σχολικού έτους και σταδιακά, όσο τα παιδιά θα μαθαίνουν περισσότερα, μπορούμε να εισάγουμε τις δραστηριότητες. Μπορεί όμως να εφαρμοστεί και ως εμπέδωση/αξιολόγηση, αφού θα έχουν διδαχθεί όλα τα γράμματα της αλφαβήτας. Επίσης, οι δραστηριότητες του σεναρίου μπορούν να εφαρμοστούν είτε με τη σειρά που παρουσιάζονται εδώ είτε με οποιαδήποτε άλλη σειρά. Μπορούν να γίνουν όλες ή ένα μέρος τους μόνο. Εδώ προτείνονται με βάση τη λογική: από τα εύκολα στα δύσκολα και από μικρές εργασίες και κείμενα σε μεγαλύτερα και δυσκολότερα.

*Ρόλος της/του διδάσκουσας/οντος:* Καθοδηγητικός, συμβουλευτικός.

*Ρόλοι των μαθητών/τριών:* Στη φάση της εξοικείωσης με το λογισμικό δουλεύουν σε δυάδες/τριάδες και η ολομέλεια μπορεί να παρακολουθεί από τον προτζέκτορα. Όταν τα παιδιά γράφουν, συνεργάζονται δύο μαζί. Στις κατασκευές σχηματίζουν μεγαλύτερες ομάδες. Κατ' επιλογή μας δουλεύουν ορισμένα παιδιά (ή και όλη η τάξη) σε ατομική βάση.

## **Δ. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΦΑΣΕΩΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### *Α' Φάση*

Εξοικείωση με το λογισμικό

Στη φάση αυτή, η οποία μπορεί να έχει διάρκεια περίπου ένα μήνα, αναλόγως με τις γνώσεις των παιδιών και με την τεχνική υποδομή της τάξης, τα παιδιά παίζουν με το λογισμικό. Ουσιαστικά, παίζοντας μαθαίνουν και εμπεδώνουν τα γράμματα.

Προτάσεις από την εμπειρία εφαρμογής του λογισμικού στην τάξη: Όσα παιδιά είναι πιο προχωρημένα συμμετέχουν με μεγάλη όρεξη και δείχνουν στα άλλα παιδιά όσα ήδη γνωρίζουν. Επίσης τα παιδιά που δυσκολεύονται παρακινούνται από το παιχνίδι και μαθαίνουν πολύ πιο εύκολα τα γράμματα από ό,τι με το σχολικό βιβλίο. Δεν χρειάζεται η παρέμβασή μας, καθώς το λογισμικό είναι εύχρηστο και κατανοητό από τα παιδιά, ακόμα και για όσα έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με τον υπολογιστή.

Τα παιδιά μπορούν να παίζουν σε δυάδες, αλλά κάποιες φορές και μόνο του κάποιο παιδί για εξάσκηση. Αν δεν υπάρχει η δυνατότητα η τάξη να έχει υπολογιστές σε καθημερινή βάση, μπορούν τα παιδιά να παίζουν στη σταθερή μονάδα σε δυάδες, εκ περιτροπής. Μπορεί να δημιουργηθεί και λίστα εβδομαδιαία που θα αλλάζει, ώστε να συμμετέχουν όλα τα παιδιά. Τα άλλα παιδιά συνήθως παρακολουθούν από την οθόνη του υπολογιστή ή τον προτζέκτορα.

## Β΄ Φάση

### Δραστηριότητες

Αφού δούμε ότι όλα τα παιδιά έχουν σχεδόν εξαντλήσει μεγάλο μέρος από τις δραστηριότητες του λογισμικού, μπορούμε να περάσουμε στις δραστηριότητες του σεναρίου.

Η χώρα του Ξεφτέρη / Ζωγραφική- Κολάζ (κεφαλαία-πεζά) γράμματα, ονόματα-άρθρα, ταμπέλες)



## 1η-6η διδακτική ώρα

### Πλαίσιο

Ο Ξεφτέρης στη χώρα των γραμμάτων επισκέφθηκε 24 σπιτάκια που τα κατοικούν ζώα ή άνθρωποι. Από κάθε ζώο/άνθρωπο ζητούσε να του δώσει ένα γράμμα (το όνομα του ζώου άρχιζε από το γράμμα αυτό, π.χ. «Μίμης το μυρμήγκι», «Φωφώ, η φώκια»). Για να δώσει το ζώο το γράμμα του στον Ξεφτέρη, αυτός έπρεπε να βρει λέξεις (πράγματα μέσα από το σπιτάκι) που στην αρχή στη μέση ή στο τέλος είχαν αυτό το γράμμα. Μόνο αν έβρισκε αυτές τις λέξεις ο Ξεφτέρης (αυτή είναι η συμμετοχή του παιδιού που παίζει), κέρδιζε το γράμμα και έφευγε από το σπιτάκι. Με τις λέξεις αυτές ο Ξεφτέρης-βιβλίο γέμιζε τις άδειες σελίδες του.

Προτείνουμε στα παιδιά να φτιάξουν μια μεγάλη ζωγραφιά με τις πολιτείες που επισκέφθηκε ο Ξεφτέρης (Ποταμούπολη, Ηφαιστειούπολη, Ωκεανούπολη), όπου σε κάθε πολιτεία θα τοποθετήσουν τα σπιτάκια. Κάθε παιδί ή από κοινού 2-3 παιδιά, ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών της τάξης, ζωγραφίζουν το σπιτάκι στο μεγάλο μπλοκ των καλλιτεχνικών. Επιστούμε την προσοχή τους στο ότι το σπιτάκι έχει το σχήμα ενός κεφαλαίου γράμματος. Θα πρέπει το γράμμα-σπιτάκι να είναι σωστά φτιαγμένο, μεγάλο και ευδιάκριτο. Επάνω στην πόρτα από το σπιτάκι ζωγραφίζουν μια πινακίδα με το όνομα του ζώου, π.χ. «Βασίλης ο βάτραχος», «Ηλίας ο ήρωας». Με αφορμή τη γραφή των πινακίδων συζητούν για τη γραφή των ονομάτων, για τα άρθρα και την ορθογραφία τους.

Σε μεγάλη επιφάνεια του τοίχου στερεώνουμε χαρτί του μέτρου. Τα παιδιά χωρισμένα σε τρεις ομάδες (όσες και οι πολιτείες) σχεδιάζουν τη χώρα του Ξεφτέρη, ζωγραφίζουν ποτάμι, ρυάκια, ηφαίστειο, κλπ. και κολλούν τα σπιτάκια (μπορούν να ανοίξουν τα παράθυρα και την πόρτα). Δίπλα σε κάθε σπιτάκι τα παιδιά ζωγραφίζουν και το ζώακι ή τον άνθρωπο που το κατοικεί. Βάζουν τίτλο: «Η χώρα των γραμμάτων» και το όνομα κάθε πολιτείας.

Τις ταμπέλες των σπιτιών, τον τίτλο και τα ονόματα των πολιτειών μπορούν να τα γράψουν τα παιδιά στο χέρι ή στον υπολογιστή. Αν χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή, επειδή τα παιδιά δεν ξέρουν ακόμα να διαβάζουν, δεν θα δώσουμε φύλλο εργασίας με γραπτές οδηγίες. Θα δείξουμε στα παιδιά (κατά ομάδα) πώς μπορούν να γράψουν στον κειμενογράφο, πώς να μεγεθύνουν τα γράμματα και να επιλέξουν χρώμα. Μπορούμε όμως να επιλέξουμε κι άλλο σχήμα: να δείξουμε τις δυνατότητες αυτές σε όλη την τάξη με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα ή του προτζέκτορα ή να εκπαιδύσουμε κάποια παιδιά που θα λειτουργήσουν ως βοηθοί σε κάθε ομάδα. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να αποφύγουμε να δείξουμε ταυτόχρονα σε όλες τις ομάδες τα παραπάνω, γιατί δεν θα προλαβαίνουμε να βοηθήσουμε κανέναν! Τέλος, τα παιδιά εκτυπώνουν τις πινακίδες/τίτλους και τα κολλούν στο κολάζ με τα σπιτάκια.

Οι λέξεις του Ξεφτέρη / Γραφή λέξεων-Λίστες

### 7η-15η διδακτική ώρα

Ανά δύο γράφουν στον υπολογιστή τις λέξεις που βρήκε ο Ξεφτέρης από κάθε σπιτάκι. Μετά εκτυπώνουν τη σελίδα, κόβουν το πλαίσιο και κάνουν το χαρτάκι ένα μικρό ρολό που το κολλούν επάνω στην πόρτα από το σπιτάκι που ζωγράρισαν. Όποιο παιδί θελήσει να δει ποιες είναι αυτές οι λέξεις, θα πρέπει να τραβήξει το ρολό για να τις διαβάσει. (Οι κρυμμένες λέξεις είναι ένα παιχνίδι που αρέσει πολύ στα παιδιά).

*Φύλλο εργασίας*

Θυμάσαι ποιες λέξεις βρήκε και πήρε ο Ξεφτέρης από κάθε σπιτάκι για να γεμίσει τις σελίδες του; Μπορείς να τις γράψεις εδώ με τη σειρά.

1.
2.
.
.
.

Κατασκευή αλφαβηταρίου (σε σειρά, αφίσα ή βιβλίο)

### 16η-24η διδακτική ώρα

Τα παιδιά εκτυπώνουν τα ζώα ή τους ανθρώπους από το λογισμικό σε ασπρόμαυρο και στο μέγεθος που θα αποφασιστεί, έτσι ώστε να είναι ευδιάκριτα, όπως στα αλφαβητάρια του εμπορίου. Στον υπολογιστή γράφουν το κεφαλαίο και το μικρό γράμμα από το όνομα του ζώου στο μέγεθος και τη μορφή που θα συν-αποφασίσουμε επίσης. Μπορούν να το εκτυπώσουν και να το ζωγραφίσουν με μαρκαδόρους ή να το χρωματίσουν με τη δυνατότητα που δίνει το λογισμικό και να το εκτυπώσουν χρωματισμένο ήδη (στην περίπτωση αυτή η κατανάλωση μελάνης θα είναι μεγάλη). Σε ειδικά κομμένα καρτελάκια κολλούν το ζωάκι και δίπλα το κεφαλαίο και πεζό γράμμα και δημιουργούν ένα οριζόντιο αλφαβητάριο, που μπορούμε να το κολλήσουμε στον τοίχο.

Μπορούν όμως να φτιάξουν αλφαβητάριο σε αφίσα. Κολλούν τα ζωάκια με το γράμμα τους δίπλα σε μεγάλη αφίσα (χαρτόνι ή χαρτί του μέτρου), όπου θα έχουμε χαράξει εικοσιτέσσερα ίσα κουτάκια. Βάζουμε πάνω κάτω στηρίγματα και την κρεμάμε στον τοίχο σε ευδιάκριτο σημείο.

Υπάρχει και η επιλογή της κατασκευής «βιβλίου-αλφαβηταρίου», στο οποίο τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να το πιάσουν στα χέρια τους και να το ξεφυλλίσουν.

Μπορούμε επίσης να φτιάξουμε τόσα όσα είναι τα παιδιά της τάξης, ένα για το καθένα. Στην περίπτωση του αλφαβηταρίου-βιβλίου μπορούμε στη μία σελίδα να έχουμε το ζωάκι με το γράμμα και στην άλλη σελίδα τις λέξεις που βρήκε ο Ξεφτέρης (και έγραψαν τα παιδιά στον υπολογιστή). Στην περίπτωση αυτή δείχνουμε στα παιδιά πώς να μεγεθύνουν τις λέξεις που έγραψαν και πώς να χρωματίσουν από τις λέξεις το γράμμα που παρουσιάζεται.

Ποιοι κατοικούν στη χώρα των γραμμάτων; / Λίστες ονομάτων

### 25η-30ή διδακτική ώρα

Δίνουμε φύλλο εργασίας, το οποίο δουλεύουν τα παιδιά σε ομάδες των 3-4. Επειδή το γράψιμο για τα παιδιά θα είναι ακόμα δύσκολο, δίνουμε τη δυνατότητα να βλέπουν όσες λέξεις δεν θυμούνται από το λογισμικό. Φροντίζουμε επίσης οι ομάδες να έχουν οπωσδήποτε ένα ή δύο παιδιά περισσότερο προχωρημένα που θα βοηθούν και τα άλλα.

#### Φύλλο εργασίας

Ποια ζώα και ποιοι άνθρωποι κατοικούν στην παραμυθοχώρα; (ουσιαστικά δημιουργούν ένα αλφαβητάριο με λέξεις)

ΖΩΑ - ΑΝΘΡΩΠΟΙ	ΟΝΟΜΑ
α-	A-
β-	B-
γ-	Γ-
.	



.	
.	

Μπορούμε να εκτυπώσουμε το φύλλο, να το μεγεθύνουμε και να το κολλήσουμε δίπλα στην μεγάλη ζωγραφική-κολάζ ή στο αλφαβητάριο-αφίσα.

Επισκέψεις στα ζώα / Δραματοποίηση-Διάλογος

### 31η-38η διδακτική ώρα

Δημιουργούμε το κατάλληλο κλίμα, το οποίο μας προσφέρει το λογισμικό. Μπορούμε να πούμε στα παιδιά ότι στο παιχνίδι ο Ξεφτέρης με το κάθε ζώακι αντάλλαξαν πολύ λίγες κουβέντες. Στην «πραγματικότητα» όμως ο Ξεφτέρης μίλησε αρκετά μαζί του. Εκείνο του είπε για τη ζωή του, πώς περνάει στη χώρα των γραμμάτων και ο Ξεφτέρης για την περιπέτειά του. Επίσης, το ζώακι είδε πόσο κουρασμένος ήταν ο Ξεφτέρης από το ταξίδι και το ψάξιμο και τον κάλεσε να ξεκουραστεί, τον κέρασε, τον βοήθησε να βρει τις κρυμμένες λέξεις κ.ο.κ. Μέσα στο πλαίσιο αυτό δραματοποιούμε τις επισκέψεις.

Ένα παιδί υποδύεται τον Ξεφτέρη και κάποιο άλλο ένα από τα ζώακια ή τους ανθρώπους που κατοικούν στη χώρα των γραμμάτων. Τα παιδιά συζητούν μεταξύ τους και παίζουν τη σκηνή σαν να βρίσκονται μέσα στο σπιτάκι.

Προφορική (ή γραπτή παρουσίαση) ενός ζώου

### 39η-40ή διδακτική ώρα

Μια ομάδα παιδιών αναλαμβάνει να παρουσιάσει κάποιο από τα ζώα ή μια ομάδα ζώων (π.χ. τα ζώα της Ωκεανούπολης) που κατοικούν στις πολιτείες της χώρας των γραμμάτων. Μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες σε βιβλία και στο διαδίκτυο.



Αρχικά συναποφασίζεται τι ακριβώς θα παρουσιάσουν (ενδεικτικά: είδος, ζωή, τροφή, αναπαραγωγή, εχθροί, κίνδυνοι, κλπ.). Μπορούν να κάνουν την παρουσίαση προφορικά και να δείξουν μόνο εικόνες από βιβλία ή με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού να γράψουν για κάθε ένα από τα σημεία που πρέπει να παρουσιάσουν λίγα λόγια και να σκανάρουν κάποιες εικόνες που θα επιλέξουν σε αρχείο Προγράμματος Παρουσίασης.

Το πάρτι του Ξεφτέρη / Τραγούδια-Επιστολή

### 41η-46η διδακτική ώρα

Τα ζώα οργανώνουν ένα αποχαιρετιστήριο πάρτι για τον Ξεφτέρη, που έμεινε τόσο καιρό μαζί τους. Κάθε ζώο γράφει ένα μικρό αποχαιρετιστήριο γραμματάκι ή ένα τραγούδι, όπου θα λέει λίγα λόγια για τον φίλο του. Ο Ξεφτέρης θα βάλει όλα τα γραμματάκια στις σελίδες του ή σε ένα κουτί, για να το πάρει μαζί του και να τους θυμάται. Μπορούμε κι εδώ μετά τη γραφή των κειμένων να δραματοποιήσουμε με τα παιδιά την σκηνή του αποχωρισμού.

Συζητούμε με τα παιδιά για τη μορφή που θα έχει το γράμμα και για το περιεχόμενό του. Γράφουμε τις οδηγίες στον πίνακα και δίνουμε ατομικό φύλλο εργασίας για να το γράψουν, στο χέρι ή στον υπολογιστή. Μπορούμε να δώσουμε και χρωματιστές κόλλες αλληλογραφίας για να γράψουν ή χρωματιστά φύλλα της επιλογής τους για να εκτυπώσουν το κείμενο, όσα γράψουν στον υπολογιστή. Σε κάθε περίπτωση η επιλογή της μορφής της εργασίας –ατομική/δυναδική, στο χέρι ή στον υπολογιστή, για όλα τα παιδιά ή για κάποια– ανήκει στον εκπαιδευτικό, που γνωρίζει τις ανάγκες των παιδιών και σε τι ακριβώς χρειάζονται επιπλέον εξάσκηση. Η επεξεργασία και η διόρθωση των κειμένων μπορεί να γίνει με τη βοήθεια του υπολογιστή (αυτόματος διορθωτής) ή να παρουσιάσει τα κοινά λάθη στον πίνακα και να αφήσει τα παιδιά να τα διορθώσουν. Μπορεί ακόμα, αν τα παιδιά είναι πολύ προχωρημένα, να δώσει και ερωτήσεις με φύλλο αξιολόγησης.



*Φύλλο εργασίας*

Αγαπημένε μου φίλε, Ξεφτέρη,

Χάρηκα πολύ που ήρθες στη χώρα των γραμμάτων και .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Με αγάπη, ο/η φίλος/η σου

.....

Το βιβλίο του Ξεφτέρη / Κείμενο παραμυθιού

Διάρκεια: περίπου δύο εβδομάδες (γραφή/κατασκευή)

Το σενάριο, ως ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων, μπορεί να καταλήξει στην κατασκευή του βιβλίου του Ξεφτέρη. Μπορεί να είναι μικρού μεγέθους, Α4 ή και μεγάλης διάστασης, όσο τα παιδιά και η εκπαιδευτικός επιλέξουν.

Ως προς το περιεχόμενο:

1<sup>η</sup> Επιλογή: Τα παιδιά εξιστορούν τις περιπέτειες του Ξεφτέρη, από ποιες πολιτείες πέρασε, ποια σπιτάκια επισκέφτηκε, τι είπε με κάθε ζώακι, ποιο γράμμα και ποιες λέξεις πήρε. Ουσιαστικά μεταφέρουν σε γραπτό λόγο, αφήγηση, την ιστορία που

παρουσιάζει το λογισμικό. Το βιβλίο αυτό είναι εύκολο να γίνει, γιατί οι δραστηριότητες που προηγήθηκαν λειτουργούν ως προετοιμασία για τη γραφή του.

2<sup>η</sup> Επιλογή: Τα παιδιά δημιουργούν ένα πρωτότυπο παραμύθι με τις λέξεις που πήρε ο Ξεφτέρης από κάθε σπιτάκι. Ένα κλασικό μαγικό παραμύθι,<sup>2</sup> που το γράφουν για να το χαρίσουν στον Ξεφτέρη, ο οποίος θα γίνει έτσι ένα πολύ χαρούμενο παιδικό βιβλίο... Στην περίπτωση αυτή μπορούμε να λειτουργήσουμε με τη λογική της ‘δημιουργικής γραφής’. Κάποια ομάδα θα ξεκινήσει την ιστορία (ενσωματώνοντας όσες από τις λέξεις μπορούν) και οι άλλες θα συνεχίσουν με τον ίδιο τρόπο.

Μπορούμε όμως, αφού αναλύσουμε τα στοιχεία/δομή των παραμυθιών, από την εμπειρία τους, να καταλήξουμε σε αυτά που θέλουμε να έχει το δικό μας παραμύθι (ήρωες/βασιλόπουλα, δοκιμασίες/δράκοι, βοηθοί/μαγικά αντικείμενα, κ.λπ.). Στη συνέχεια, με οδηγό όσα θα συμφωνηθούν μπορούμε να δημιουργήσουμε την πλοκή.

Ο Ξεφτέρης είναι «ξεφτέρι»;

Ζητάμε να χαρακτηρίσουν το όνομα του Ξεφτέρη. Είναι αυτό ταιριαστό όνομα για βιβλίο; Σημαίνει κάτι; Μήπως το έξυπνο βιβλίο παίρνει το όνομά του από κάποιο ζώο; Αξιοποιούμε τις απαντήσεις των παιδιών και γράφουμε στον πίνακα τις λέξεις «Ξεφτέρης» και «ξεφτέρι». Ακολουθεί συζήτηση για το νόημα των λέξεων και τις διαφορές στη γραφή τους.

Χρησιμοποιούμε τον προτζέκτορα για να δείξουμε στα παιδιά πώς μπορούν να βρουν μια λέξη σε ένα ηλεκτρονικό λεξικό. Στη μηχανή αναζήτησης γράφουν τα αρχικά ΚΕΓ και από τις επιλογές που δίνονται επιλέγουν την Πύλη και γράφουν τη λέξη ‘ξεφτέρι’ στο ηλεκτρονικό λεξικό του ΚΕΓ. Διαβάζουμε τα κόκκινα γράμματα από το *Λεξικό Κριαρά*, όπου δίνεται η κυριολεκτική σημασία της λέξης: «είδος αρπακτικού πουλιού, τσιγλογέρακας ή σαϊνι». Ρωτάμε για τη σχέση που μπορεί να

<sup>2</sup> Δηλαδή, με ευδιάκριτες ορισμένες από τις βασικές λειτουργίες και στοιχεία του παραμυθιού. Για παράδειγμα: στέρηση του ήρωα/φυγή/εμπόδια/μαγικά αντικείμενα/βοηθοί/πάλη/λύτρωση κλπ.



έχει ένα αρπακτικό πουλί με τον Ξεφτέρη. Διαβάζουμε την μεταφορική σημασία της λέξης και τα παραδείγματα που δίνονται στην ίδια σελίδα από το *Λεξικό* του Τριανταφυλλίδη: «άνθρωπος εξαιρετικά ικανός και γρήγορος». Ρωτάμε τη γνώμη τους, αν δηλαδή, πιστεύουν ότι ταιριάζει αυτός ο χαρακτηρισμός στον Ξεφτέρη. Εξηγούμε την έννοια της μεταφοράς και με άλλα παραδείγματα, π.χ «είναι πολύ καλός στα μαθηματικά, είναι αετός», «είναι σαϊνι». Σε τι είναι καλός ο Ξεφτέρης;

Ρωτάμε αν έχουν ακούσει να χαρακτηρίζουν κάποιον άνθρωπο «ξεφτέρι» και πότε; Τη λέξη τη χρησιμοποιούμε και με αρνητική σημασία (ειρωνεία) για να δείξουμε ότι κάποιος δεν είναι έξυπνος. Ζητάμε να σκεφτούν ποια ζώα χρησιμοποιούμε για να δηλώσουμε τον έξυπνο/ικανό άνθρωπο και ποια για το αντίθετο και να πουν παραδείγματα, π.χ. «είναι κουτορνίθι», «είναι μπούφος» κ.ά.

#### *Άλλες εκδοχές*

Οι προτεινόμενες δραστηριότητες, αλλά και όλο το σενάριο με τον τρόπο που είναι δομημένο, ακολουθούν περισσότερο μια ολιστική/κειμενοκεντρική προσέγγιση διδασκαλίας του γραπτού λόγου. Τα παιδιά καλούνται να γράψουν λέξεις και απλά κείμενα με τη βοήθεια/ενθάρρυνση του λογισμικού, όπου όμως αξιοποιούνται και οι προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Στο ίδιο το λογισμικό, οι λέξεις δεν αναλύονται ούτε γίνεται συλλαβισμός τους, παρουσιάζονται ολικά. Αυτό όμως δεν περιορίζει κάποια/ον εκπαιδευτικό, που θα ήθελε να εξασκήσει τα παιδιά στη γραφή με βάση κάποια συγκεκριμένη μέθοδο (αναλυτικοσυνθετική, συλλαβική ή ολική) να το κάνει.

## **E. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ**

Το λογισμικό μπορεί να εφαρμοστεί:

A) Για την εκμάθηση των γραμμάτων, πριν από την εφαρμογή του σχολικού βιβλίου, δηλαδή, με την είσοδο των παιδιών στην Α΄ Τάξη. Δεν απαιτείται προηγούμενη γνώση των παιδιών με τα γράμματα ή τον υπολογιστή.



Β) Παράλληλα με το σχολικό βιβλίο για την εκμάθηση/εμπέδωση των γραμμάτων και τη γραφή λέξεων.

Οι δραστηριότητες του σεναρίου (είτε το λογισμικό δουλεύεται ανεξάρτητα είτε παράλληλα με το σχολικό βιβλίο) μπορούν να εφαρμοστούν, εφόσον τα παιδιά γνωρίζουν κάποια γράμματα και αντιλαμβάνονται την έννοια της γραφής. Στην αρχή αξιοποιούνται οι γνώσεις που έχουν αποκτήσει τα παιδιά για το γραπτό λόγο από το νηπιαγωγείο και την οικογένεια (αναδυόμενη γραφή).

Διακρίνουμε δύο περιπτώσεις:

Α) Ορισμένα παιδιά να έχουν κατανοήσει το μηχανισμό της γραφής και να είναι σε θέση να γράψουν μόνα τους λέξεις. Στην περίπτωση αυτή τα βοηθάμε να προεκτείνουν αυτές τις γνώσεις.

Β) Ορισμένα παιδιά δυσκολεύονται ακόμα να γράψουν. Με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και των άλλων παιδιών μπορούν να συμμετέχουν κι αυτά στις δραστηριότητες, στις οποίες ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται σταδιακά.