



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Αντίο θάλασσα»

ΕΙΡΗΝΗ ΤΖΟΒΛΑ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & 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

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Αντίο θάλασσα

Δημιουργός

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Σεπτέμβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, ενότητα 2: *Η παρέα*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

13+

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Εικονικός χώρος: ιστολόγιο τάξης, ιστοσελίδα σχολείου

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Κατά την εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι αυτό αντιστοιχεί στην πρώτη υποενότητα της δεύτερης ενότητας, όπου ξεκινά η



διδασκαλία των φθόγγων και πιο συγκεκριμένα η διδασκαλία του Αα («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, σ. 22). Στην αρχή της σχολικής χρονιάς, κατά την οποία υλοποιείται το σενάριο, τα επίπεδα των γραμματισμών (παραδοσιακού, νέων και κριτικού) των μικρών μαθητών είναι ποικίλα, ανάλογα με το περιβάλλον στο οποίο ζουν και τις καταστάσεις που βιώνουν. Έτσι, ο εκπαιδευτικός απευθύνεται σε διαφορετικές ταυτότητες μαθητών. Επίσης, οι μεταξύ τους σχέσεις δεν έχουν ακόμη αναπτυχθεί, καθώς δεν προέρχονται πάντα από το ίδιο νηπιαγωγείο. Για τους λόγους αυτούς καλό θα ήταν ο εκπαιδευτικός να ξεκινήσει με το κοινωνιόγραμμα της τάξης, ώστε να έχει μια εικόνα της δυναμικής της και στη συνέχεια να προβεί στη δημιουργία μικρών και ισόρροπα κατανομημένων ομάδων σύμφωνα με τις ικανότητες τους, το φύλο και τα ενδιαφέροντά τους. Στη συνέχεια, να εφαρμόσει παιχνίδια και δραστηριότητες γνωριμίας και «δεσίματος» ομάδας και να υιοθετήσει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο ως διδακτική πρακτική, γιατί αυτή σταδιακά επιτρέπει στους μαθητές να εμπλακούν ενεργά στην απόκτηση της γνώσης και να αλληλεπιδράσουν.

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει άνεση στη χρήση του Η/Υ, ώστε να επιλύει τα προβλήματα που διαρκώς θα προκύπτουν, καθώς στη φάση αυτή οι μαθητές έχουν μικρή εξοικείωση με τη χρήση του. Επίσης, θα πρέπει να έχει αφιερώσει ικανοποιητικό χρόνο πριν την εφαρμογή του σεναρίου στην επίδειξη και εξάσκηση των μαθητών στις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και τα λογισμικά που το σενάριο χρησιμοποιεί. Χρήσιμο είναι σε σχολικές μονάδες όπου υπάρχει εκπαιδευτικός Πληροφορικής να υπάρχει διαρκής και αδιάλειπτη συνεργασία, ώστε οι μαθητές και κατά τις ώρες του μαθήματος της Πληροφορικής να εξασκούνται σε δεξιότητες που απαιτεί η εφαρμογή του σεναρίου.

Το σενάριο δεν έχει συγκεκριμένες προαπαιτούμενες γνώσεις αλλά εκμεταλλεύεται τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών αναφορικά με τις καλοκαιρινές τους διακοπές, για να εξυπηρετήσει τους στόχους του.



Όσον αφορά την υλικοτεχνική υποδομή, θα πρέπει να υπάρχει ικανοποιητικός αριθμός Η/Υ, για να δουλεύουν οι ομάδες, και προβολέας ή διαδραστικός πίνακας. Ωστόσο, το σενάριο είναι σχεδιασμένο να υλοποιηθεί και με λιγότερο εξοπλισμό από τον προτεινόμενο και είναι έτσι δομημένο, ώστε οι δραστηριότητες να λειτουργούν ανεξάρτητα επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό να επιλέξει ή/και να τροποποιήσει εκείνες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών του.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο αφορμάται από την πρώτη υποενότητα της δεύτερης ενότητας του βιβλίου του μαθητή («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, σ. 22), και τη διδασκαλία του φθόγγου Αα, που είναι και το πρώτο προς διδασκαλία φώνημα/γράμμα. Πιο συγκεκριμένα, εκμεταλλεύεται το θέμα της εικόνας του βιβλίου, που αναφέρεται στον αποχαιρετισμό των καλοκαιρινών διακοπών, και το επεκτείνει μέσα από την παρουσίαση πινάκων ζωγραφικής με το ίδιο θέμα, τους οποίους οι μαθητές σχολιάζουν, προετοιμάζοντάς τους για το πέρασμα στην ανάγνωση. Μέσα από την κριτική προσέγγιση των πινάκων αλλά και τα προσωπικά τους βιώματα, οι ομάδες καλούνται να δημιουργήσουν στον Η/Υ μια εικόνα από τις πρόσφατες καλοκαιρινές τους διακοπές, να την τιτλοφορήσουν και να την παρουσιάσουν στην ολομέλεια. Στη συνέχεια, ενσωματώνουν όλες τις ζωγραφιές σε ένα ψηφιακό κολάζ, το εκτυπώνουν και το αναρτούν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης και την ιστοσελίδα του σχολείου. Ακόμη, οι μαθητές καλούνται μέσα από μια παρουσίαση πινακίδων και



εξώφυλλων παιδικών βιβλίων να εντοπίσουν, να επιλέξουν το φώνημα/γράμμα Αα και να πραγματοποιήσουν ασκήσεις εμπέδωσης του φωνήματος στον διαδραστικό πίνακα (αν υπάρχει) ή στους υπολογιστές τους. Ακολούθως, ακούνε το τετράστιχο για τον αχινό, που υπάρχει στην ενότητα, το τραγουδάνε, εντοπίζουν τις λέξεις που περιέχουν Αα και το δραματοποιούν. Τέλος, δημιουργούν ψηφιακά το βιβλίο του γράμματος, το οποίο εκτυπώνουν και ενσωματώνουν στη βιβλιοθήκη της τάξης.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Το σενάριο θα εφαρμοστεί κατά τις πρώτες εβδομάδες του σχολικού έτους και αφορά το πρώτο προς διδασκαλία φώνημα/γράμμα. Ως εκ τούτου οι μαθητές δε γνωρίζουν ακόμη να γράφουν παρά μόνον ελάχιστες λεξούλες. Η είσοδος στη γραφή θα πρέπει να γίνει με ομαλό και παιγνιώδη τρόπο, για να αποφορτίσει τους μαθητές και να τους κινητοποιήσει θετικά. Μια ιδιαίτερα σημαντική δραστηριότητα για την κινητοποίηση των μαθητών για προφορική συζήτηση και προετοιμασία για την ανάγνωση είναι η επεξεργασία εικόνων (Καραντζόλα κ.ά στο βιβλίο δασκάλου Α΄ Δημοτικού) μέσω των οποίων καλλιεργείται ο προφορικός λόγος και ο «οπτικός εγγραμματισμός», ο οποίος εκφράζεται στα παιδιά μέσα από τη δημιουργία εικαστικών και οπτικών μορφών και μέσα από την ενεργοποίησή τους ως ενεργών και κριτικών αναγνώστων εικόνων (ΜΠΕ 2011). Η προετοιμασία για την ανάγνωση συνεπικουρείται από τον οπτικό εγγραμματισμό, καθώς σύμφωνα με τους Kress & Van Leeuwen (1996, 2001) η «ανάγνωση των εικόνων είναι κι αυτή ανάγνωση» και τον Παρίση (1998) «Όλα στον κόσμο, τα πάντα που με περιβάλλουν, είναι κείμενα, δηλαδή ποικίλες μορφές γραφής, που προϋποθέτουν κι επιζητούν έναν αναγνώστη...».

Στο σενάριο θα χρησιμοποιηθεί υλικό που αναδεικνύει τον πολυτροπικό γραμματισμό, καθώς στην παραγωγή νοήματος σημαντική είναι η συμβολή όλων των σημειωτικών συστημάτων κατά τρόπο ισότιμο και όχι συμπληρωματικό σε σχέση με τη γλώσσα (Χοντολίδου 1999). Η δύναμη της εικόνας ενδείκνυται να αξιοποιείται στο



συγκεκριμένο ηλικιακό επίπεδο, όπου οι μαθητές δεν έχουν την ικανότητα να διαβάζουν γλωσσικά κείμενα, καθώς αυτή με την πολυσημία της συμβάλλει στην ανάπτυξη της αποκλίνουσας σκέψης (εκδήλωση φαντασίας, έκφραση, δημιουργία) και στην κριτική ανάπτυξη (διατύπωση απόψεων, αναζήτηση υπονοούμενων εννοιών, κατασκευή νοήματος του κειμένου), που είναι ζητούμενα του κριτικού γραμματισμού (Αϊδίνης & Κωστούλη 2001). Εξάλλου η παραγωγή εικόνων από τους ίδιους τους μαθητές τους επιτρέπει από θεατές να γίνουν οι ίδιοι παραγωγοί νοήματος με έναν διαφορετικό τρόπο, που αντικαθιστά τους παραδοσιακούς όρους γράψιμο ή παραγωγή λόγου (Χατζησαββίδης 2003).

Το σενάριο αξιοποιεί στρατηγικές του Project Zero και πιο συγκεκριμένα τεχνικές της στρατηγικής Visible Thinking (Ορατή Σκέψη) (<http://www.pz.harvard.edu/>), η οποία είναι μια διεργασία μάθησης που κάνει τη σκέψη πιο ορατή με στόχο να δημιουργήσει πιο χειραφετημένους μαθητές που κατανοούν πώς μαθαίνουν. Πιο συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός μέσα από την επίδειξη πολυτροπικού υλικού και τη χρήση της τεχνικής «see-think-wonder» θα επιδιώξει να ενεργοποιήσει την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών, να κατανοήσει τι έχουν μάθει οι μαθητές και πώς έχουν δομήσει τις ιδέες τους, να εντοπίσει πιθανόν δυσνόητα σημεία, να ανιχνεύσει την ποιότητα σκέψης των μαθητών του και να ελέγξει το επίπεδο κατανόησης του θέματος από τους μαθητές.

Η παρουσίαση στην ολομέλεια μετά την παραπάνω διεργασία αποσκοπεί στην ανάπτυξη επικοινωνίας, η οποία είναι μεταξύ άλλων και «διαδικασία μέσω της οποίας νοηματοδοτείται ο περιβάλλον κόσμος του ατόμου, διαμορφώνονται στάσεις, απόψεις, συμπεριφορές και πολιτισμικά πρότυπα» (Χατζησαββίδης, 2010).

Για την εξυπηρέτηση των στόχων του σεναρίου αξιοποιείται η χρήση της τεχνολογίας, η οποία αποτελεί μια ευρέως αποδεκτή εκπαιδευτική προσέγγιση και θεωρείται ότι ενισχύει τη μάθηση (Gillies & Ashman 2000) και την κοινωνική αλληλεπίδραση (Johnson & Johnson 1986). Η ενασχόληση με δραστηριότητες στον διαδραστικό πίνακα ή στον υπολογιστή στοχεύει να εμπλέξει δημιουργικά και με



παιγνιώδη τρόπο τους μαθητές στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εξάλλου οι ΤΠΕ επιτρέπουν μεγαλύτερη εμπλοκή των μαθητών σε επικοινωνιακές περιστάσεις με προφορικό και γραπτό λόγο, σε μεγαλύτερη ποσότητα και με μεγαλύτερη ευκολία, με αποτέλεσμα η κατάκτηση του γλωσσικού τους γραμματισμού να γίνεται σε μεγαλύτερη έκταση (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012).

Α. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να έρθουν σε επαφή με την τέχνη και να ευαισθητοποιηθούν απέναντι σε αυτή
- να έρθουν σε επαφή με κλασικές μουσικές συνθέσεις που αφορούν το καλοκαίρι
- να γνωρίσουν και να αναγνωρίσουν διάφορα κείμενα καθημερινής χρήσης (πινακίδες, καταλόγους κλπ.)
- να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ώστε να διαμορφώσουν εγγράμματες ταυτότητες, μέσα από τις οποίες θα μπορούν να προσεγγίζουν κριτικά την πραγματικότητα

Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να παραγάγουν προφορικό λόγο και σταδιακά να περάσουν στην ανάγνωση
- να ερμηνεύσουν εικόνες και να οπτικοποιήσουν τη σκέψη τους
- να μπορέσουν να ανασύρουν προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες (αναδυόμενος γραμματισμός)
- να ασκηθούν στο να ελέγχουν τη σκέψη τους και να μην πλατειάζουν
- να εμπλακούν σε ποικίλες μορφές λεκτικής επικοινωνίας (περιγραφές, δραματοποιήσεις, τραγούδια)



- να έρθουν σε επαφή με τα κειμενικά είδη της λεζάντας, του κολάζ και των πινακίδων-καταλόγων
- να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους
- να εξοικειωθούν με την παραγωγή πληροφοριακού λόγου
- να παραγάγουν πολυτροπικό κείμενο
- να αναπτύξουν επιχειρηματολογικό λόγο και να βελτιώσουν τις αδυναμίες τους
- να εκφράζονται μέσα από την τέχνη
- να ασκηθούν στην αναγνώριση φωνήματος μέσα σε αυθεντικά λειτουργικά κείμενα της καθημερινότητας
- να συμπληρώνουν το φώνημα με τη βοήθεια της εικονογράφησης (οπτικός γραμματισμός)
- να μάθουν τη γλώσσα μέσα από πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας
- να συσχετίζουν εικονικά στοιχεία με λέξεις μέσα σε συγκεκριμένο νοηματικό πλαίσιο

Γραμματισμοί

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να αποκτήσουν βασικές γνώσεις χρήσης Η/Υ (άνοιγμα, αποσύνδεση, χρήση ποντικιού)
- να εξοικειωθούν με την εύρεση αρχείων
- να αποθηκεύουν το αρχείο τους
- να εξοικειωθούν με το πρόγραμμα παρουσίασης
- να γνωρίσουν τη δημιουργία ψηφιακού κολάζ
- να εκτυπώνουν



Διδακτικές πρακτικές

Το σενάριο επιδιώκει να εντάξει ομαλά τους μαθητές στον σχολικό γραμματισμό και να τους εμπλέξει ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, δεδομένου ότι λαμβάνει χώρα στην αρχή της σχολικής χρονιάς και πολλά από τα υπό διαπραγμάτευση θέματα είναι ξένα για τους μαθητές. Ιδιαίτερη μέριμνα δίνεται στην ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος, αλληλεπίδρασης και ένταξης στην ομάδα. Η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών, όπως της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, της αποκαλυπτικής-συνεργατικής μάθησης, της βιοματικής μάθησης και της εργασίας στην ολομέλεια θα εξυπηρετήσει την ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτενέργειας, θα καλλιεργήσει πνεύμα σεβασμού των απόψεων των άλλων και θα συντείνει στην καλλιέργεια των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών, δεξιότητες οι οποίες θα πρέπει να καλλιεργούνται καθόλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή του σεναρίου αποτελεί ο τίτλος της ενότητας, που αναφέρεται στον αποχαιρετισμό της θάλασσας («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, σ. 22). Αυτό δίνει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό, μέσα από την παρουσίαση έργων τέχνης που αφορούν το καλοκαίρι, τη θάλασσα και τις διακοπές, να σχολιάσουν το προσφιλές για τους μαθητές αυτό θέμα, να ανακαλέσουν τα προσωπικά τους βιώματα και να δημιουργήσουν το δικό τους έργο τέχνης, ενώ παράλληλα εξυπηρετείται και η σχολική ύλη.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το πνεύμα του [Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), καθώς οι στόχοι του συμπεριλαμβάνονται σε αυτό. Για να εξυπηρετηθούν οι παραπάνω στόχοι, έχει δημιουργηθεί επιπλέον πολυτροπικό υλικό, ώστε να καλλιεργηθεί ο οπτικός γραμματισμός και η αναγνώριση φωνήματος μέσα σε



αυθεντικά λειτουργικά κείμενα της καθημερινότητας και να ενισχυθούν οι στόχοι του σεναρίου.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα δυναμικό εργαλείο για την απόκτηση γνώσεων για τον κόσμο και τη διαμόρφωση στάσεων και ιδεολογιών. Παράλληλα, αυξάνουν την ενεργητική εμπλοκή των μαθητών και προσφέρουν διέξοδο προς δράσεις που έχουν μαθησιακά αποτελέσματα (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012). Στο πλαίσιο αυτό οι ΤΠΕ θα αξιοποιηθούν με τη χρήση α) λογισμικού παρουσίασης, β) κάποιου από τα λογισμικά RNA, Tux paint ή άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής που θα επιλέξει ο εκπαιδευτικός που θα το εφαρμόσει, γ) προγράμματος ψηφιακού κολάζ, δ) της μουσικής βιβλιοθήκης YouTube, ε) προγραμμάτων διαδραστικού πίνακα, και στ) την ανάρτηση στην ιστοσελίδα του σχολείου ή το ιστολόγιο της τάξης. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση οι μαθητές θα κατακτήσουν νέους γραμματισμούς και θα καλλιεργήσουν τον κριτικό γραμματισμό, καθώς θα κληθούν να παραγάγουν πολυτροπικά κείμενα και να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες διαδραστικού πίνακα.

Κείμενα

«[Αντίο θάλασσα](#)», από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», ενότητα 2 *Η παρέα*. και οι εργασίες του αντίστοιχου κεφαλαίου στο [τετράδιο εργασιών](#)

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου

Πρόγραμμα ψηφιακού κολάζ [Autocollage](#)

Λογισμικό ζωγραφικής RNA

Οπτικοακουστικό υλικό

«[Η αγτένιστη αγελάδα](#)» από τη σειρά *Ένα γράμμα μια ιστορία* της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης



«[Αχινός – Αα – Γλώσσα Α΄ Δημοτικού](#)», βίντεο με το τραγούδι *Αχινός* από το CD «*Λάχανα και Χάχανα*»
«[Τα υλικά από τα γλυκά](#)», διαδραστικό παιχνίδι για το γράμμα Αα
<http://www.edwardhenrypotthast.org/>: ιστοσελίδα με ζωγραφικούς πίνακες

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1ο δίωρο – Ολομέλεια

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η εικόνα παίζει τον σημαντικότερο ίσως ρόλο στην εκμάθηση της ανάγνωσης και γραφής στους μαθητές της Α΄ Δημοτικού, καθώς υποστηρίζει και συμπληρώνει το κείμενο. Έτσι, κατά το δίωρο αυτό οι μαθητές ξεκινούν από την «ανάγνωση» της εικόνας του βιβλίου («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, σ. 22), που θέτει το αφηγηματικό πλαίσιο της ιστορίας, εντοπίζουν τους ήρωες που ήδη γνωρίζουν από τις αρχικές ενότητες, εκφράζουν τις σκέψεις τους σχετικά με το περιεχόμενό της και παρατηρούν σε αυτή πινακίδες από το καθημερινό περιβάλλον. Το θέμα των καλοκαιρινών διακοπών είναι ιδιαίτερα αγαπητό στους μικρούς μαθητές. Εκμεταλλευόμενος ο εκπαιδευτικός, λοιπόν, το προσφιλές αυτό θέμα προβάλλει μια παρουσίαση με συναφείς προς αυτό πίνακες ζωγραφικής (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «παρουσίαση 1»). Η παρουσίαση πλαισιώνεται από τη μουσική σύνθεση του Vivaldi «4 εποχές» και συγκεκριμένα «το καλοκαίρι». Στόχος μας είναι η επαφή με μεγάλα έργα τέχνης τόσο στη ζωγραφική όσο και τη μουσική, η αισθητική τους απόλαυση και η ανάπτυξη της φαντασίας και παρατηρητικότητας των μαθητών. Ακολουθεί συζήτηση για τους πίνακες και τη μουσική και οι μαθητές καλούνται να δώσουν στην ολομέλεια έναν τίτλο στην παρουσίαση, ώστε να εμπλακούν σε συζήτηση, να δουν και άλλες οπτικές του καλοκαιριού και των διακοπών, να εκφράσουν αβίαστα την άποψή τους, να αλληλεπιδράσουν, να διαφωνήσουν και να ασκηθούν στον σεβασμό της άλλης άποψης, δεξιότητες που είναι ανάγκη να καλλιεργηθούν από τις πρώτες μέρες της



σχολικής χρονιάς, δεδομένου ότι βασικό μας μέλημα είναι η διαμόρφωση ομαδικού κλίματος. Ο εκπαιδευτικός εκτελεί καθήκοντα γραμματέα και στον κεντρικό υπολογιστή ή στον διαδραστικό πίνακα ή στον απλό πίνακα ή σε χαρτί του μέτρου γράφει όλες τις πιθανές προτάσεις των μαθητών. Στη συνέχεια, διεξάγεται ψηφοφορία και η επικρατέστερη πρόταση γράφεται από τον εκπαιδευτικό ως τίτλος στην παρουσίαση.

2ο δίκωρο – Ομάδες

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες 4-5 ατόμων -αφού ο εκπαιδευτικός λάβει υπόψη το κοινωνιόγραμμα της τάξης, το οποίο έχει ήδη πραγματοποιηθεί- και κάθε ομάδα αναλαμβάνει να μελετήσει 2-3 πίνακες της παρουσίασης ακολουθώντας την τεχνική της ορατής σκέψης και πιο συγκεκριμένα τη «ρουτίνα» See-think-wonder, σύμφωνα με την οποία αρχικά οι μαθητές της κάθε ομάδας παρατηρούν την εικόνα και λένε τι βλέπουν σε αυτή, σε επόμενο επίπεδο λένε τι σκέφτονται σχετικά με αυτή, τι μνήμες ανακαλούν, τι βιώματα έχουν και σε τρίτο αναρωτιούνται γι' αυτή και αναφέρουν τι τους προβληματίζει, τι δεν καταλαβαίνουν και τι ερωτήματα τους γεννιούνται. Στόχος μας είναι αρχικά να αυξήσουμε την παρατηρητικότητά τους και στη συνέχεια να τους προβληματίσουμε, να ανασύρουμε τις πρότερες γνώσεις τους, να ερευνήσουμε την ποιότητα της σκέψης τους και να τους οδηγήσουμε στο επόμενο στάδιο, της μεταγνώσης. Στη συνέχεια, καλούνται στην ολομέλεια να παρουσιάσουν τους πίνακες με τους οποίους ασχολήθηκαν απαντώντας σύμφωνα με τα προηγούμενα ερωτήματα με στόχο να συγκεκριμενοποιήσουν τη σκέψη τους, να αποφύγουν τους πλατειασμούς -χαρακτηριστικό της ηλικίας τους- και να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης και επιχειρηματολογικού λόγου, στον βαθμό που το επιτρέπει η ηλικία τους. Μέσα από την επαναδιατύπωση του λόγου τους οι μαθητές θα ασκηθούν στη βελτίωση των αδυναμιών τους. Πριν την παρουσίαση οι μαθητές έχουν μοιράσει ρόλους και ο καθένας απαντά σε κάποιο ή/και κάποια από τα παραπάνω ερωτήματα.



3ο δώρο – Ομάδες

Κατά το δώρο αυτό οι μαθητές διατηρούν τις ομάδες που δημιουργήθηκαν στην προηγούμενη φάση και καλούνται να δημιουργήσουν στο λογισμικό RNA, Tux paint ή άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής μια ζωγραφιά από τις καλοκαιρινές τους διακοπές. Εξηγείται στους μαθητές ότι η δουλειά πρέπει να είναι συλλογική και να περιέχει τις απόψεις όλων των μελών της ομάδας. Στόχος μας είναι οι μαθητές να μπουν στη λογική της διαπραγμάτευσης, να αλληλεπιδράσουν, να διαχειριστούν καταστάσεις σύγκρουσης, να μάθουν να υποχωρούν και να σέβονται τη διαφορετική άποψη. Επειδή οι μαθητές αυτής της ηλικίας σκέπτονται εγωκεντρικά, η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποσκοπεί αφενός να αναπτύξει τις κοινωνικές δεξιότητές τους και τη διαχείριση του συναισθήματος και αφετέρου να αναπτύξει γραμματισμούς. Όταν οι ομάδες ολοκληρώσουν το έργο τους, το αποθηκεύουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή της ομάδας (βλ. [Φύλλο εργασίας 1](#))

7η+ώρα – Ολομέλεια

Ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού καλούνται να δημιουργήσουν ένα ψηφιακό κολάζ αποτελούμενο από τις προηγούμενες ζωγραφικές συνθέσεις. Στον κεντρικό υπολογιστή με τη χρήση βιντεοπροβολέα ή στον διαδραστικό πίνακα ο εκπαιδευτικός ενεργοποιεί την εφαρμογή [Auto collage](#) (βλ. σχετικό αρχείο στον συνοδευτικό φάκελο) και εισάγει τις ζωγραφιές που έχουν δημιουργήσει οι ομάδες. Στη συνέχεια, με τη συνδρομή των μαθητών και σεβόμενος την άποψή τους, δημιουργεί το κολάζ, το οποίο αναρτάται στην ιστοσελίδα ή/και στο ιστολόγιο της τάξης. Οι μαθητές το εκτυπώνουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και το τοποθετούν στη γωνιά των διακοπών, την οποία οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν με τους «θησαυρούς των καλοκαιρινών διακοπών», δηλ. κοχύλια, πέτρες και ότι άλλο έχουν μαζέψει το καλοκαίρι (βλ. [Φύλλο εργασίας 2](#))



8η ώρα – Ολομέλεια

Ως επέκταση των δραστηριοτήτων του Β.Μ οι μαθητές ακούνε στο YouTube το τετράστιχο από τον δίσκο «[Λάχανα και Χάχανα](#)», που αντιστοιχεί στη συγκεκριμένη ενότητα. Το κείμενο αυτό, που συνδέεται άμεσα με την κεντρική ιστορία και έχει τη μορφή παιγνιώδους σύνθεσης, δε διαβάζεται από τους μαθητές, αλλά αξιοποιείται η ρίμα του ως παιχνίδι απόλαυσης αλλά και η δυναμική του για τον εντοπισμό λέξεων και φράσεων που περιέχουν το προς μελέτη φώνημα. Όπως έχουν αποδείξει νεότερες έρευνες, η επιτυχής αντιστοίχιση κατά την ανάγνωση οφείλεται σε μεγαλύτερο βαθμό στη ρίμα και στην επίγνωση μονάδων ήχου που βρίσκονται στην αρχή και το τέλος της λέξης παρά σε μεμονωμένη γνώση γραμμάτων/φθόγγων (Καραντζόλα κ.ά στο βιβλίο δασκάλου Γλώσσα Α΄ Δημοτικού). Αφού οι μαθητές ακούσουν το τετράστιχο, το επαναλαμβάνουν, εντοπίζουν στην παρουσίαση τις λέξεις που περιέχουν τον φθόγγο Αα και τέλος το δραματοποιούν είτε ατομικά είτε ομαδικά.

9η – 10η ώρα – Ολομέλεια και Ομάδες

Στη συνέχεια οι μαθητές στην ολομέλεια παρακολουθούν το βίντεο της «[Αχτένιστης Αγελάδας](#)», που αναφέρεται στην ιστορία του Αα. Στόχος μας είναι αρχικά να απολαύσουν την ιστορία που αφηγείται το βίντεο και έπειτα σε μια δεύτερη και τρίτη θέαση αυτού να εντοπίσουν λέξεις που ακούγονται και ξεκινούν ή περιέχουν Αα. Οι μαθητές υπαγορεύουν τις λέξεις και ο εκπαιδευτικός τις γράφει σε χαρτί του μέτρου. Ο κατάλογος συμπληρώνεται και από άλλες λέξεις που περιέχουν Αα και αναφέρουν οι μαθητές και αναρτάται στην τάξη. Οι μαθητές καλούνται να εντοπίσουν το φώνημα και κάποιοι από αυτούς καλούνται να το βάλουν σε κύκλο προσπαθώντας με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού να διαβάσουν τη λέξη βάση ενδείξεων (αριθμό συλλαβών, αναγνώριση πρώτου και τελευταίου γράμματος κ.ά.). Ακολούθως, αφού ολοκληρώσουν τις εργασίες στο βιβλίο μαθητή, πραγματεύονται τις αρχικές εικόνες του Τετραδίου Εργασιών (τεύχος α΄, σ. 16) οι οποίες αφορούν πινακίδες και εξώφυλλα παιδικών βιβλίων. Μετά από συζήτηση σχετικά με τις εικόνες και το



περιεχόμενό τους, οι μαθητές, διατηρώντας τις προηγούμενες ομάδες, καλούνται να επεξεργαστούν ένα αρχείο παρουσίασης που είναι εγκατεστημένο στον υπολογιστή της κάθε ομάδας και περιέχει πινακίδες, εξώφυλλα βιβλίων, κ.ά. (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «παρουσίαση 2»). Στην παρουσίαση αυτή οι μαθητές αρχικά συζητούν και διατυπώνουν υποθέσεις για το πιθανό περιεχόμενο των εικόνων. Η εξοικείωση αυτή συμβάλλει στη διατύπωση προβλέψεων για το είδος των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές και διευκολύνει την αναγνωστική πράξη. Στη συνέχεια διακρίνουν τα χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου κειμενικού είδους, εντοπίζουν και επιλέγουν τον φθόγγο Αα στις λέξεις, για να λάβουν επιβράβευση ή όχι. Ο στόχος της δραστηριότητας είναι διττός, αφού φέρνει τους μαθητές σε επαφή με κείμενα καθημερινής χρήσης και εξυπηρετεί τους γλωσσικούς στόχους της ενότητας μέσα από μια διαδικασία που έχει νόημα για τους μαθητές (βλ. [Φύλλο εργασίας 3](#))

11η+ ώρα – Ολομέλεια

Οι μαθητές πραγματοποιούν στον διαδραστικό πίνακα ή στον κεντρικό υπολογιστή δραστηριότητες εμπέδωσης του φθόγγου μέσα από [ένα διαδραστικό παιχνίδι λέξεων και εικόνων](#). Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές μαθαίνουν να διαβάζουν λέξεις χρησιμοποιώντας ενδείξεις, πριν μάθουν το αλφαβητικό σύστημα.

12η- 13η ώρα - Ομάδες

Κατά το δίωρο αυτό οι μαθητές σε ομάδες δημιουργούν μια εικόνα σε λογισμικό ζωγραφικής που να περιέχει το προς εκμάθηση γράμμα. Μπορούν να συμβουλευτούν τον κατάλογο που έχει αναρτηθεί κατά την 9η και 10η ώρα με λέξεις που περιέχουν τον προς διδασκαλία φθόγγο, να δημιουργήσουν μια σχετική ζωγραφιά και προαιρετικά κάτω από τη ζωγραφιά τους να πληκτρολογήσουν τη λέξη που αντιστοιχεί στη ζωγραφιά (Ο εκπαιδευτικός θα κρίνει αν αυτό μπορεί να γίνει, καθώς θα εξαρτηθεί από τον βαθμό εξοικείωσης με τον Η/Υ). Οι εικόνες αποθηκεύονται,



εκτυπώνονται από τους μαθητές και δένονται σε βιβλίο με εξώφυλλο. Με αυτές δημιουργείται το βιβλίο του γράμματος Αα, που παραμένει στην τάξη ως αναγνωστικό συμπληρωματικό υλικό του βιβλίου του μαθητή (βλ. [Φύλλο εργασίας 4](#)).

Οι μαθητές αξιολογούνται ως προς τη συμμετοχή τους και τη συμβολή τους στις εργασίες της ομάδας, την ικανότητά τους να επιλύουν προβλήματα που προκύπτουν, την ικανότητα να επεξεργάζονται το υλικό που τους παρέχεται, να χρησιμοποιούν τα εργαλεία που απαιτεί το σενάριο και τις ικανότητες παρουσίασης και ανάπτυξης του προφορικού και επικοινωνιακού τους λόγου. Όλα αυτά πάντα σε συνάρτηση με την ηλικία και τις ικανότητες τους.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο φύλλο εργασίας

Το σχολείο μας διοργανώνει έκθεση ζωγραφικής με θέμα τις καλοκαιρινές διακοπές. Η τάξη μας συμμετέχει με τη δημιουργία ενός ομαδικού κολάζ σχετικού με το θέμα.

1. Ανοίγουμε το λογισμικό Revelation Natural Art Προχωρημένο



που είναι εγκατεστημένο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή της ομάδας μας.

2. Συζητούμε με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας για το περιεχόμενο της ζωγραφιάς μας και καταλήγουμε στο περιεχόμενό της.
3. Δημιουργούμε τη ζωγραφιά μας διαλέγοντας όποια εργαλεία του λογισμικού μας εξυπηρετούν καλύτερα. Αν θέλουμε και μπορούμε, πληκτρολογούμε το όνομα του αντικειμένου που ζωγραφίσαμε.
4. Αποθηκεύουμε και εκτυπώνουμε τη ζωγραφιά μας.



2ο φύλλο εργασίας

1. Ενεργοποιούμε [εδώ](#) την εφαρμογή κολάζ. Με τη βοήθεια του δασκάλου μας εισάγουμε τις ζωγραφιές του προηγούμενου φύλλου εργασίας στο πρόγραμμα.
2. Σύρουμε τις φωτογραφίες που θέλουμε και δημιουργούμε το κολάζ μας.
3. Εκτυπώνουμε και αναρτούμε στην τάξη σας.
4. Συμμετέχουμε με αυτό στην έκθεση του σχολείου.



3ο φύλλο εργασίας

Ηρθε ή ώρα να παίξουμε....

1. Ανοίγουμε με τη βοήθεια του δασκάλου μας το αρχείο παρουσίασης που υπάρχει στον υπολογιστή μας.
2. Συζητάμε το περιεχόμενο της κάθε εικόνας.
3. Επιλέγουμε σε κάθε μια εικόνα τα μπλε βελάκια. Όταν έχουμε επιλέξει το βελάκι που αντιστοιχεί στον φθόγγο Αα, εμφανίζεται η διαφάνεια επιβράβευσης. Αν όχι, δεν αλλάζει η διαφάνεια.



4ο φύλλο εργασίας

Ξεκινώντας να μαθαίνουμε το αλφάβητο θα δημιουργούμε με κάθε νέο γράμμα το βιβλίο του γράμματος, το οποίο θα τοποθετούμε στη βιβλιοθήκη της τάξης. Στο τέλος της σχολικής χρονιάς θα καλέσουμε τους γονείς μας και θα εκθέσουμε τα βιβλία μας.

1. Ανοίγουμε το λογισμικό Revelation Natural Art Προχωρημένο



- , που είναι εγκατεστημένο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή της ομάδας μας.
2. Δημιουργούμε με τα εργαλεία του λογισμικού μια ζωγραφιά που να περιέχει το γράμμα Αα.
3. Αποθηκεύουμε και εκτυπώνουμε τη ζωγραφιά μας.
4. Δένουμε σε βιβλίο όλες τις ζωγραφιές και δημιουργούμε με αυτές το βιβλίο του γράμματος.
5. Το τοποθετούμε στη βιβλιοθήκη της τάξης.



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να εμπλουτιστεί και με επιπλέον δραστηριότητες από την ιστοσελίδα www.i-pinakas ανάλογα με το επίπεδο της τάξης ή τις δεξιότητες που ο εκπαιδευτικός θέλει να εστιάσει. Ακόμη μπορούν να συμπεριληφθούν δραστηριότητες από το λογισμικό της Α΄ Δημοτικού του Ψηφιακού Σχολείου. Η παρουσίαση του πρώτου δώρου μπορεί να επεκταθεί και στην τιτλοφόρηση των πινάκων από τους μαθητές, την αντιπαραβολή τους με τους πραγματικούς τίτλους των πινάκων και τη συζήτηση πάνω στους τίτλους (Οι πίνακες έχουν αντληθεί από την ιστοσελίδα <http://www.edwardhenrypotthast.org/>. Εκεί βρίσκονται αναρτημένοι και οι τίτλοι τους.)

Ακόμη, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακά την καρτέλα του γράμματος, να την αναρτήσουν και να δημιουργήσουν σταδιακά το αλφάβητο με δικές τους καρτέλες δημιουργημένες από τους ίδιους.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο στοχεύει να είναι ρεαλιστικό και εφαρμόσιμο από μαθητές της ηλικίας των 7 ετών, στους οποίους απευθύνεται. Για τον σκοπό αυτό επιλέχθηκαν δραστηριότητες και λογισμικά ελκυστικά στους μαθητές, τα οποία αναπτύσσουν διαφορετικές δεξιότητες και πρακτικές γραμματισμού. Προσδοκά να τους εμπλέξει δημιουργικά, να τους εμπνεύσει και να τους αφήσει να αυτενεργήσουν.

Για τους μαθητές της Α΄ τάξης είναι σημαντική η διαρκής παρακολούθηση και η επίλυση προβλημάτων, τα οποία θα παρουσιάζονται διαρκώς, δεδομένου ότι οι μαθητές έχουν μικρή ή καθόλου εξοικείωση με τους υπολογιστές και τις λειτουργίες τους. Η θετική ενίσχυση και η λεπτομερής επεξήγηση των φύλλων εργασίας είναι απαραίτητες προϋποθέσεις για την επιτυχή εφαρμογή του σεναρίου, καθώς οι μαθητές δε γνωρίζουν ακόμη ανάγνωση και γραφή. Η παράθεση εντός του σεναρίου των φύλλων εργασίας γίνεται για τον δάσκαλο και όχι για τους μαθητές, αφού αυτοί



δεν είναι σε θέση ακόμη να τα αναγνώσουν και να ακολουθήσουν τις οδηγίες τους.

Η χρονική του διάρκεια είναι ενδεικτική. Θα μπορούσαν να προστεθούν κι άλλοι στόχοι και δραστηριότητες. Για τον σκοπό αυτό επιπλέον προτάσεις για τη συγκεκριμένη ενότητα δίνονται στο πεδίο της Επέκτασης. Το σενάριο μπορεί να τροποποιηθεί ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης, μπορούν να προστεθούν ή να αφαιρεθούν δραστηριότητες και ο κάθε εκπαιδευτικός να επιλέξει λογισμικά της αρεσκείας του, για να υλοποιήσει τα προτεινόμενα φύλλα εργασίας. Σημαντικό είναι οι απαιτήσεις του εκπαιδευτικού να είναι ανάλογες των δυνατοτήτων των μαθητών. Οι δραστηριότητες είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους, ώστε να επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να επιλέγει όποιες από αυτές εκτιμά ότι ανταποκρίνονται στις δυνατότητες και στα ενδιαφέροντα των μαθητών του.

Σημείωση: Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισότητας των φύλων), χρησιμοποιούμε μόνο το αρσενικό των ουσιαστικών.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αϊδίνης, Α. & Τ. Κωστούλη. 2001. Μοντέλα εγγραμματοσύνης: Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτική πράξη. *Virtual School: The sciences of education online*, 2(2-3). Διαθέσιμο στο: www.auth.gr/Virtual_School/2.2-3/TheoryResearch.html

Gillies, R. M., & A. F. Ashman. 2000. The Effects of Cooperative Learning on Students with Learning Difficulties in the Lower Elementary School, *The Journal of Special Education*, 34 (1), 19-27.

Johnson D.W., & R.T. Johnson. 1986. Mainstreaming and Cooperative Learning Strategies, *Exceptional Children*, (52), 6 553-661.

Καραντζόλα, Ε., Κύρδη, Κ., Σπανέλλη, Τ., Τσιαγκάνη, Θ. 2007. *Γλώσσα Α΄ Δημοτικού: Γράμματα Λέξεις Ιστορίες*. Αθήνα: ΟΕΔΒ-Ελληνικά Γράμματα (Βιβλίο για τον δάσκαλο).



Kress, G. & Th. Van Leeuwen. 1996. *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kress, G. & T. Van Leeuwen. 2001. *Multimodal Discourse*. Λονδίνο: Arnold.

Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. 2011. *Αξιοποίηση των τεχνών στην Εκπαίδευση, Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό, Τόμος Γ'*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Παρίσης, Ν. 1998. Ο εθισμός του μαθητή στην πληθωρική δυναστεία της εικόνας και η ατροφία της αναγνωστικής απόλαυσης, στο Ι. Βασιλαράκης (επιμ.) *Σύγχρονες οπτικές και προοπτικές της λογοτεχνίας για παιδιά και νέους*, 183-191. Αθήνα: Τυπωθήτω - Γιώργος Δάρδανος.

Χοντολίδου, Ε. 1999. Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας. *Γλωσσικός Υπολογιστής*, 1, 115-118. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

Χατζησαββίδης, Σ. 2003. Πολυγραμματισμοί και διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας, στο *Η γλώσσα και η διδασκαλία της* (αφιερωματικός τόμος), 189-196. Φλώρινα: Βιβλιολογείον.

Χατζησαββίδης, Σ. 2010. Γλωσσοδιδασκτικά συνεχή και ασυνεχή της τελευταίας τριακονταετίας: από τον επικοινωνιοκεντρισμό στον κοινωνιοκεντρισμό, Στο: Ντίνας, Κ, Χατζηπαναγιωτίδη, Α, Βακάλη, Α, Κωτόπουλος, Τ & Στάμου, Α (επιμ.) *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Η διδασκαλία της ελληνικής Γλώσσας ως (πρώτης/μητρικής, δεύτερης/ξένης)»*.

Χατζησαββίδης, Σ., & Μ. Αλεξίου. 2012. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον φάκελο συνοδευτικού υλικού δίνονται τα αρχεία:

1) Οδηγίες για το AutoCollage



- 2) Αρχείο παρουσίασης με έργα τέχνης (Παρουσίαση 1)
- 3) Αρχείο παρουσίασης με πινακίδες και καταλόγους (Παρουσίαση 2)