



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:
«Ιστορίες»

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 σενάκια 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>

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

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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Ιστορίες

Δημιουργός

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Α΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Οκτώβριος 2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι Χρονική διάρκεια

8+

Χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Εικονικός χώρος: ιστολόγιο τάξης, ιστοσελίδα σχολείου

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

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 απαιτεί συγκεκριμένες προαπαιτούμενες γνώσεις αλλά εκμεταλλεύεται τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών αναφορικά με τα ζώα της ζούγκλας, 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.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν σενάριο, ορμώμενο από το περιεχόμενο της ενότητας «Ιστορίες» της «Γλώσσας Α΄ Δημοτικού», εμπλέκει τους μαθητές στην παρακολούθηση ενός βίντεο σχετικά με τα ζώα της ζούγκλας, καλώντας τους να διαβάσουν τις λέξεις της παρουσίασης χρησιμοποιώντας τα ήδη γνωστά γράμματα αλλά και την εικόνα. Αξιοποιώντας τον τίτλο της ενότητας τούς ζητά να δημιουργήσουν τη δική τους



εικονογραφημένη ιστορία, να την εμπλουτίσουν με αφήγηση, να την παρουσιάσουν στην τάξη και να την αναρτήσουν στο ιστολόγιο της τάξης ή/και την ιστοσελίδα του σχολείου. Επίσης, τους φέρνει σε επαφή με την αναζήτηση εννοιών σε ηλεκτρονικό και διαδικτυακό λεξικό και την αντιπαραβολή τους με το συμβατικό.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Για να εξυπηρετηθούν οι στόχοι ενός σεναρίου που απευθύνεται σε μαθητές Α΄ Δημοτικού θα πρέπει να αξιοποιηθεί η δυναμική της εικόνας, η οποία κατέχει σημαντική θέση, καθώς πολλές φορές δίνει πολύ περισσότερες πληροφορίες στους μικρούς μαθητές από ότι ένα κείμενο. Η εικόνα, άλλωστε, είναι ένα «κείμενο» προς κατανόηση, που παίζει και αυτό τον ρόλο του, όπως τα άλλα κείμενα (Πλειός 2005). Αποτελεί αφορμή για προφορική επεξεργασία, γιατί πολλές φορές δίνει περαιτέρω πληροφορίες για την εξέλιξη της ιστορίας ή τονίζει επιπλέον στοιχεία της δράσης (Καραντζόλα κ.ά στο βιβλίο δασκάλου Α΄ Δημοτικού).

Η εκπαίδευση στην εικόνα διαπερνά όλα τα γνωστικά αντικείμενα, και συχνά αποτελεί μέσο εκμάθησης με στόχο οι μαθητές να αναπτύξουν ικανότητες συμβολισμού και να κατανοήσουν όσο το δυνατόν περισσότερους τρόπους αναπαράστασης του κόσμου (Δημητριάδου 2007). Οι δραστηριότητες του παρόντος σεναρίου εστιάζουν σε αυτή ακριβώς τη χρήση της εικόνας και στοχεύουν να προκαλέσουν πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης, μέσα από τις οποίες οι μαθητές θα μάθουν τη γλώσσα χρησιμοποιώντας τη (Νέα Προγράμματα Σπουδών 2011). Άλλωστε το σενάριο προσδοκά να αναδείξει τη «λειτουργική χρήση της γλώσσας» (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997), που διαπνέεται από την παιδαγωγική του γραμματισμού και την προσέγγιση των πολυγραμματισμών και στοχεύει μεταξύ άλλων στην προφορική ανάπτυξη της γλώσσας σύμφωνα με τις προσωπικές δυνατότητες του μαθητή, στην απόκτηση δεξιοτήτων γραμματισμού και στην προσφορά ευκαιριών για την ανάδυσή του, στην ύπαρξη ενός γλωσσικά



εμπλουτισμένου περιβάλλοντος μάθησης και στην εκμάθηση της γλώσσας μέσα από πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας (Χατζησαββίδης 2003).

Το σενάριο αξιοποιεί οπτικοακουστικό υλικό με στόχο την ανάπτυξη του οπτικοακουστικού γραμματισμού, ο οποίος ορίζεται ως η ικανότητα, όχι μόνο κατανάλωσης (χρήσης) και κριτικής αποτίμησης (Kress & Van Leeuwen 2001) αλλά και δημιουργίας οπτικών εννοιών και παραγωγής οπτικών μηνυμάτων. Στο πλαίσιο αυτό η συμμετοχή σε άμεσες εμπειρίες όπως η δημιουργία μιας ιστορίας από τους ίδιους τους μαθητές, επιτρέπει αφενός να προσεγγίσουν αυτοί αισθητικά την πραγματικότητα και να ανακαλύψουν το νόημα της τέχνης (Μαρτέν 1984) και αφετέρου να αναπτύξουν τις διανοητικές τους ικανότητες (Messaris 2001). Επίσης, μέσα από τη χρήση οπτικοακουστικού υλικού το σενάριο επιδιώκει να αναπτύξει διαφορετικά είδη οπτικής αφήγησης και αναπαράστασης της υποκειμενικής εμπειρίας αλλά και δημιουργικές σχέσεις μεταξύ των μαθητών, ώστε να γίνουν ενεργοί πολίτες και παραγωγοί πολιτισμού (Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στην υποχρεωτική εκπαίδευση 2011).

Ακόμη, στο σενάριο χρησιμοποιείται για νοηματική και λεξιλογική επεξεργασία υλικό που αναδεικνύει τον πολυτροπικό γραμματισμό και στοχεύει στην ανάδειξη όχι μόνο επιφανειακών εννοιών αλλά και υπονοούμενων (γνώση του κόσμου έξω από τη σχολική αίθουσα).

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:

- να γνωρίσουν τα διάφορα ζώα της ζούγκλας και τη ζωή τους σε αυτή
- να ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τους κινδύνους που τα απειλούν

Γνώσεις για τη γλώσσα

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές:



- να παραγάγουν προφορικό λόγο και σταδιακά να περάσουν στην ανάγνωση
- να διαβάσουν λέξεις μέσα από ενδείξεις με τη συνδρομή της εικόνας
- να αναδιηγηθούν μια ιστορία αναπτύσσοντας τη φαντασία τους
- να έρθουν σε επαφή με το κειμενικό είδος της ιστορίας
- να παραγάγουν πολυτροπικό κείμενο και να κατανοήσουν την προστιθέμενη αξία του λόγου στην εικόνα
- να συνειδητοποιήσουν τους λόγους για τους οποίους χρειάζεται να κατακτήσει κανείς τον μηχανισμό ανάγνωσης (λειτουργικός γραμματισμός, αναδυόμενος γραμματισμός)
- να έρθουν σε επαφή με την αναζήτηση σε ηλεκτρονικό και διαδικτυακό λεξικό και να το συγκρίνουν με το συμβατικό
- να συσχετίσουν εικονιστικά 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 έρθουν σε επαφή με το διαδίκτυο
- να χρησιμοποιήσουν απλά λογισμικά για την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, για να αναπαραστήσουν τις ιδέες τους
- να γνωρίσουν την αντιγραφή – επικόλληση
- να έρθουν σε επαφή με την ηλεκτρονική ηχογράφηση
- να αποθηκεύσουν το αρχείο τους
- να εκτυπώσουν
- να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ώστε να διαμορφώσουν εγγράμματες ταυτότητες μέσα από τις οποίες θα μπορούν να προσεγγίζουν κριτικά την πραγματικότητα.



Διδακτικές πρακτικές

Μία από τις βασικές προτεραιότητες του σεναρίου είναι η ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος, αλληλεπίδρασης και ένταξης στην ομάδα, για να μπορέσουν οι μικροί μαθητές να λειτουργήσουν συλλογικά. Η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών όπως της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, της ανακαλυπτικής-συνεργατικής μάθησης και της εργασίας στην ολομέλεια προσφέρουν δυνατότητα συμμετοχής και κινητοποίησης στους μαθητές, προωθούν την ενεργητική μάθηση, ενθαρρύνουν την ανάδειξη ενδιαφερόντων, συντελούν στην αναβάθμιση της αυτο-εικόνας και της αυτοπεποίθησης των μαθητών και δίνουν τη δυνατότητα σε αυτούς να εκφράζουν ελεύθερα τη γνώμη τους στην ομάδα.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή του σεναρίου αποτελεί το περιεχόμενο και ο τίτλος «Ιστορίες» της ενότητας 2 *Η παρέα μας* («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος α΄). Αυτά επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό μέσα από την παρουσίαση κάποιων βίντεο σχετικά με τα ζώα της ζούγκλας, και πιο συγκεκριμένα τον ιπποπόταμο, να αναπτύξει συζήτηση γι' αυτά και τη ζωή τους και στη συνέχεια οι μαθητές να αυτοσχεδιάσουν και να δημιουργήσουν τη δική τους ψηφιακή ιστορία ως συνέχεια της ιστορίας που αναφέρεται στο βιβλίο του μαθητή.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο είναι συμβατό με το [Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας](#), καθώς το θέμα της αναζήτησης σε λεξικό, της παραγωγής πολυτροπικού κειμένου, της παρουσίασης και της ανάρτησής του εμπεριέχεται στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών τόσο του γλωσσικού μαθήματος όσο και των άλλων μαθημάτων για την Α΄ Δημοτικού.



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) οπτικοακουστικού υλικού, β) του προγράμματος PowerPoint και ενσωμάτωσης σε αυτό ήχου, γ) του ηλεκτρονικού [λεξικού Τριανταφυλλίδη](#) και του διαδικτυακού [Βικιλεξικού](#) και δ) 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 έρθουν σε επαφή με πολυτροπικά κείμενα και θα κληθούν να παραγάγουν τέτοια.

Κείμενα

«[Ιστορίες](#)», από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», ενότητα 2 *Η παρέα*
[Εικονογραφημένο λεξικό Α΄ Β΄ Γ΄ Δημοτικού](#)

Οπτικοακουστικό υλικό

«[Τα ζώα της ζούγκλας](#)», βίντεο

«[Άγρια ζώα – ο ιπποπόταμος](#)», σύντομο ντοκιμαντέρ

Εικόνες στο συνοδευτικό υλικό

Ιστοσελίδες

[Βικιλεξικό](#)

[Τα ηλεκτρονικά λεξικά της Πύλης για την ελληνική γλώσσα](#)

[Διαδραστικά Σχολικά Βιβλία για την Α΄ Δημοτικού](#)

«[Μικρός Αναγνώστης](#)», ενότητα *Να σου πω μια ιστορία*, από το ΕΚΕΒΙ



Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1ο δίωρο – Ολομέλεια

Το πρώτο δίωρο οι μαθητές θα επεξεργαστούν το κείμενο «Ιστορίες» από το βιβλίο του μαθητή («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος α΄, σ. 40) και με αφορμή το περιεχόμενό του που κάνει αναφορά στους ιπποπόταμους θα παρακολουθήσουν αρχικά [ένα βίντεο](#) για αυτούς και τη ζωή τους. Στη συνέχεια, θα ακολουθήσει συζήτηση πάνω στις πληροφορίες που αναφέρονται στο βίντεο, ώστε να αναπτυχθεί ο προφορικός λόγος των μαθητών προκειμένου να εισαχθούν συστηματικά στις διαδικασίες ανάγνωσης και γραφής που προσιδιάζουν τις σύγχρονες κοινωνίες, δεδομένου ότι όλοι οι μαθητές δεν έχουν τις ίδιες εμπειρίες αναφορικά με την επικοινωνία (Καραντζόλα κ.ά., βιβλίο δασκάλου για την Α΄ Δημοτικού) και γι' αυτό οι δραστηριότητες παραγωγής και κατανόησης του προφορικού λόγου είναι κεφαλαιώδους σημασίας, ειδικά για τους αλλόγλωσσους μαθητές.

Ως επέκταση του προηγούμενου οπτικοακουστικού υλικού οι μαθητές θα παρακολουθήσουν [ένα βίντεο](#) αναφορικά με τα ζώα της ζούγκλας. Το συγκεκριμένο βίντεο επιλέχτηκε επειδή η εικόνα του κάθε ζώου συνοδεύεται και από το όνομά του, ώστε οι μαθητές, χρησιμοποιώντας ενδείξεις από τους ήδη γνωστούς φθόγγους αλλά και την εικόνα, να προσπαθήσουν να διαβάσουν τη λέξη που αναφέρεται στο κάθε ζώο (αναδυόμενος γραμματισμός) και να εξυπηρετηθούν οι γλωσσικοί στόχοι του σεναρίου. Στη συνέχεια, θα ακολουθήσει καταιγισμός ιδεών σχετικά με τις πρώτες εντυπώσεις, τα συναισθήματα και τις επιθυμίες των μαθητών αναφορικά με το περιεχόμενο του βίντεο. Ο εκπαιδευτικός γράφει στον πίνακα τις ιδέες των μαθητών και τις χρησιμοποιεί ως αφορμή για συζήτηση αναφορικά με τη ζωή και τους κινδύνους των ζώων της ζούγκλας με στόχο οι μαθητές να ευαισθητοποιηθούν αλλά και να μάθουν τη γλώσσα χρησιμοποιώντας τη, δημιουργώντας -στον βαθμό που αυτό είναι εφικτό- ολοκληρωμένες προτάσεις.



3η ώρα - Ολομέλεια

Στο προς ανάγνωση κείμενο του βιβλίου περιέχεται η λέξη «ιππότες», που πιθανόν να είναι άγνωστη σε κάποιους μαθητές, κυρίως αλλόγλωσσους. Αυτό επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να φέρει τους μαθητές σε επαφή με τη χρήση του λεξικού, τόσο του συμβατικού όσο και του ηλεκτρονικού και του διαδικτυακού. Για τον λόγο αυτόν εξηγεί στους μαθητές πώς αναζητούμε μια λέξη σε ένα συμβατικό λεξικό. Στην ολομέλεια αναζητούν μαζί τη λέξη «ιππότης» σε αυτό. Ο εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα την ερμηνεία της λέξης και το παράδειγμα που αναφέρεται. Στη συνέχεια, η τάξη συνδέεται στην ολομέλεια [στο λεξικό Τριανταφυλλίδη](#) και ο εκπαιδευτικός πληκτρολογεί τη λέξη «ιππότης». Διαβάζει τις ερμηνείες και τα παραδείγματα που αναφέρονται και εξηγεί στους μαθητές ό,τι δεν καταλαβαίνουν. Ακολούθως, πραγματοποιείται η ίδια ενέργεια στο [Βικιλεξικό](#). Στόχος μας είναι όχι να ζητήσουμε σε αυτή τη φάση οι μαθητές να προβούν σε ηλεκτρονική αναζήτηση λέξεων, αλλά να τους φέρουμε σε μια πρώτη επαφή με τα τρία είδη λεξικών και να τους καλέσουμε να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές, ώστε να γνωρίσουν την ύπαρξή τους και τη χρήση τους και στη συνέχεια να προκαλέσουμε σχετική συζήτηση γύρω από το θέμα αυτό. Επίσης, να διαπιστωθεί από τους μαθητές η αναγκαιότητα κατάκτησης του μηχανισμού της ανάγνωσης.

4η+ ώρα – Ολομέλεια

Κατά την ώρα αυτή και ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας αλλά και σε σύνδεση με την επόμενη οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την ψηφιακή μορφή των βιβλίων και την αντιπαραβολή τους με τα συμβατικά. Αρχικά, ζητάμε από τους μαθητές να ξεφυλλίσουν διάφορα σχολικά βιβλία, όπως της Γλώσσας, το Ανθολόγιο, των Μαθηματικών, να ανατρέξουν σε διάφορα κείμενα αυτών και να βρουν κοινά στοιχεία ή διαφορές που έχουν στη διάταξή τους τα βιβλία αυτά. Με τη χρήση κατάλληλων ερωτήσεων οι μαθητές αντιλαμβάνονται ότι όλα έχουν εξώφυλλο, πίνακα περιεχομένων, κείμενα και εικόνες, αριθμημένες σελίδες αλλά και ότι έχουν



διαφορές, όπως το ότι κάποια έχουν πίνακα που επεξηγεί σύμβολα και χαρακτήρες των βιβλίων (Γλώσσα, Μαθηματικά) και σε άλλα αυτό απουσιάζει (Ανθολόγιο).

Στη συνέχεια, στον διαδραστικό πίνακα ή στον κεντρικό υπολογιστή οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την [ψηφιακή έκδοση των ίδιων βιβλίων](#) και περιηγούνται με τη σειρά σε όλα τα βιβλία της τάξης και ακολούθως [«Μικρό Αναγνώστη»](#) ξεφυλλίζουν και διαβάζουν ένα βιβλίο. Στο σημείο αυτό μπορεί να γίνει και επίδειξη ανάγνωσης ψηφιακού βιβλίου από smartphone (π.χ. Android). Στόχος μας είναι να ενημερωθούν οι μαθητές για την ύπαρξη διαφορετικών ειδών βιβλίων, να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές συμβατικών – ηλεκτρονικών βιβλίων, να αντιληφθούν τι είναι ένα ψηφιακό βιβλίο, ώστε στη συνέχεια να εκδηλώσουν την επιθυμία να δημιουργήσουν το δικό τους.

5η, 6η, 7η ώρα - Ομάδες

Κατά το δίωρο αυτό εξηγούμε στους μαθητές ότι η εργασία τους θα γίνει κυρίως με βάση τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και στη συνέχεια η τάξη χωρίζεται σε ομάδες μικτής ικανότητας των 4-5 ατόμων. Κάθε ομάδα έχει το δικό της όνομα, το οποίο διαλέγουν μόνοι τους οι μαθητές. Οι ομάδες καλούνται να ανοίξουν ένα αρχείο Word με εικόνες ιπποπόταμων, που υπάρχει αποθηκευμένο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους (βλ. συνοδευτικό υλικό), να συζητήσουν μεταξύ τους τι βλέπουν στις εικόνες και με αυτές να σκεφτούν και να δημιουργήσουν μία ιστορία βασισμένη στις εικόνες και ως συνέχεια της ιστορίας του βιβλίου του μαθητή. Το κάθε μέλος της ομάδας περιγράφει μια εικόνα και στη συνέχεια συνοψίζει σε 1-2 προτάσεις την ιδέα του για την ιστορία, ενώ το επόμενο μέλος συνεχίζει την ιστορία με την επόμενη εικόνα. Η διαδικασία αυτή συνεχίζεται μέχρι να συμπεριληφθούν στην ιστορία όλες οι εικόνες.

Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, ανοίγει ένα αρχείο PowerPoint και με τη μέθοδο της αντιγραφής – επικόλλησης δημιουργεί την ιστορία της σε αυτό τοποθετώντας μία εικόνα σε κάθε διαφάνεια. Έπειτα, ο



εκπαιδευτικός σε ρόλο γραμματέα γράφει σε κάθε διαφάνεια την πρόταση που του υπαγορεύει το κάθε μέλος της ομάδας και έχει ανακοινώσει νωρίτερα στην ομάδα του. Στόχος μας είναι οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν την αναγκαιότητα κατάκτησης του μηχανισμού της γραφής, η οποία μεταξύ άλλων αποτελεί και μηχανισμό προσωπικής έκφρασης. Όταν τελειώσει η πληκτρολόγηση, η ομάδα καλείται να σκεφτεί και να αποφασίσει έναν τίτλο για την ιστορία της. Σε αρχική διαφάνεια ο εκπαιδευτικός πληκτρολογεί τον τίτλο και γράφει τα ονόματα των συγγραφέων. Οι μαθητές καλούνται να διαλέξουν μία από τις εικόνες και να την τοποθετήσουν ως εξώφυλλο στο βιβλίο τους. Στόχος μας είναι οι μαθητές να κατανοήσουν τη δομή ενός βιβλίου αλλά και να μουν στη λογική της διαπραγμάτευσης, να αλληλεπιδράσουν, να διαχειριστούν καταστάσεις σύγκρουσης, να μάθουν να υποχωρούν και να σέβονται τη διαφορετική άποψη και να λάβουν μία κοινή απόφαση που να αντιπροσωπεύει όλη την ομάδα. Επειδή οι μαθητές αυτής της ηλικίας σκέπτονται εγωκεντρικά, η συγκεκριμένη δραστηριότητα αποσκοπεί αφενός στο να αναπτύξει τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών και τη διαχείριση του συναισθήματος και αφετέρου να αναπτύξει γραμματισμούς.

Τέλος, προτείνεται στους μαθητές να αφηγηθούν ηλεκτρονικά την ιστορία τους. Για τον σκοπό αυτό ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να δοκιμάσουν ο καθένας να λέει τη δική του πρόταση και όταν είναι έτοιμοι να την ηχογραφήσουν. Μετά το πέρας της παραπάνω διαδικασίας, ο εκπαιδευτικός ενεργοποιεί τη δυνατότητα αφήγησης (προβολή παρουσίασης – έναρξη αφήγησης) στο αρχείο PowerPoint που έχει ήδη δημιουργηθεί και καλεί τα μέλη κάθε ομάδας να ηχογραφήσουν την πρόταση που νωρίτερα έχουν υπαγορεύσει στον εκπαιδευτικό. Όταν οι ομάδες ολοκληρώσουν το έργο τους, το αποθηκεύουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή της ομάδας με το όνομα της ομάδας και τον τίτλο της ιστορίας.



8η ώρα – Ολομέλεια

Ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, οι ομάδες με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού καλούνται να παρουσιάσουν το έργο τους στην ολομέλεια της τάξης ή/και του σχολείου. Στη συνέχεια, με τη συνδρομή των μαθητών αναρτώνται οι ιστορίες των ομάδων στην ιστοσελίδα ή/και στο ιστολόγιο της τάξης. Οι μαθητές μπορούν να εκτυπώσουν τις ιστορίες τους με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και να τις τοποθετήσουν στη βιβλιοθήκη της τάξης ως αναγνωστικό συμπληρωματικό υλικό του βιβλίου του μαθητή.

Η αξιολόγηση στην τάξη αυτή δεν ακολουθεί συγκεκριμένα κριτήρια και κινείται περισσότερο στο επίπεδο της συζήτησης.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Φύλλα εργασίας δεν παρατίθενται, δεδομένου ότι οι μαθητές δεν είναι σε θέση να τα διαβάσουν για να τα χρησιμοποιήσουν. Ο εκπαιδευτικός δίνει προφορικά οδηγίες στους μαθητές και συντρέχει κάθε φορά που οι μαθητές αναζητούν τη βοήθειά του.

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να εμπλουτιστεί και με επιπλέον δραστηριότητες από το λογισμικό του Ψηφιακού Σχολείου που αφορούν τους γλωσσικούς στόχους του μαθήματος. Μια εναλλακτική πρόταση στη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου είναι να χρησιμοποιηθεί κάποιο πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού βιβλίου.

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 του. Η θετική ενίσχυση και ενθάρρυνση είναι απαραίτητες προϋποθέσεις για την επιτυχή εφαρμογή του σεναρίου, καθώς οι μαθητές δε γνωρίζουν ακόμη ανάγνωση και γραφή.

Η χρονική διάρκεια του σεναρίου είναι ενδεικτική. 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 τις προτεινόμενες δραστηριότητες. 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. Το συνοδευτικό υλικό που παρατίθεται είναι πρόταση. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να το αντικαταστήσει με οποιοδήποτε άλλο της αρεσκείας του και ανάλογα με τη μορφή που θέλει να δώσει στην ιστορία που θα δημιουργήσουν οι μαθητές του.

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

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Δημητριάδου, Κ. 2007. Οπτικός γραμματισμός και γλωσσική διδασκαλία: Μια κριτική ανάγνωση στα νέα εγχειρίδια της Γλώσσας για την Α΄ Δημοτικού. Στο *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 148, 72-80.



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. & T. Van Leeuwen. 1996. *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

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

Μαρτέν, Μ. 1984. *Η γλώσσα του κινηματογράφου*. Αθήνα: Κάλβος.

Messaris, P. 2001. New Literacies in Action: Visual education". Στο *Reading Online*, 4 (7). Διαθέσιμο στο:

http://www.readingonline.org/newliteracies/lit_index.asp?HREF=/newliteracies/action/messaris

Πλειός, Γ. 2005. *Πολιτισμός της εικόνας και εκπαίδευση. Ο ρόλος της εικονικής ιδεολογίας*. Αθήνα: Πολύτροπον.

Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στην υποχρεωτική εκπαίδευση. Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. 2011.

Χαραλαμπίδης, Α. & Σ. Χατζησαββίδης. 1997. *Διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας: Θεωρία και πρακτική εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Κώδικας

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

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

Εικόνες για τη δημιουργία της εικονογραφημένης ιστορίας.