



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Γ' Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Μηχανές του μέλλοντος»**

**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>

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)



## Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

### *Τίτλος*

Μηχανές του μέλλοντος

### *Δημιουργός*

Ειρήνη Τζοβλά

### *Διδακτικό αντικείμενο*

Νεοελληνική Γλώσσα

### *(Προτεινόμενη) Τάξη*

Γ΄ Δημοτικού

### *Χρονολογία*

Ιούλιος 2013

### *Διδακτική/θεματική ενότητα*

«Γλώσσα Γ΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 2.4: *Άνθρωποι και μηχανές*

### *Διαθεματικό*

Όχι

### *Χρονική διάρκεια*

6+ ώρες

### *Χώρος*

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, αίθουσα πολλαπλών χρήσεων

Εικονικός χώρος: ιστολόγιο τάξης

### *Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή*

Οι προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή αφορούν στην ευχέρεια χρήσης του διαδικτύου και του χώρου του ιστολογίου, στην προηγούμενη επαφή των



μαθητών με κάποιο λογισμικό δημιουργίας ψηφιακού κόμικ και στην εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Επειδή το σενάριο εμπλέκει σειρά ιστότοπων, απαιτείται η διενέργεια ελέγχου τους τόσο ως προς το υλικό που περιέχουν και την καταλληλότητα του περιεχόμενου τους για μαθητές Δημοτικού όσο και ως προς τη λειτουργία τους. Ακόμη, προϋπόθεση αποτελεί η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που προάγουν τη διερευνητική – ανακαλυπτική μάθηση, την κριτική ματιά στις πληροφορίες και την ανάπτυξη εκείνων των δεξιοτήτων που θα διαμορφώσουν διαφορετικές ταυτότητες μαθητών.

Τέλος, προϋποθέσεις που αφορούν την υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας είναι το εργαστήριο πληροφορικής με ικανοποιητικό αριθμό Η/Υ, οι οποίοι να μπορούν να εξυπηρετούν τον αριθμό των ομάδων και να έχουν εγκατεστημένο κάποιο πρόγραμμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ, και η αίθουσα προβολών ή ο φορητός Η/Υ με βιντεοπροβολέα, ώστε κατά την παρουσίαση των εργασιών των ομάδων να επιτυγχάνεται το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

---

### ***Το σενάριο αντλεί***

Το σενάριο είναι πρωτότυπη σύλληψη.

## **Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το σενάριο αφορμάται από τις δραστηριότητες 3 και 4 του Τετραδίου Εργασιών (τεύχος β', σ. 26) που αφορούν το κόμικ. Λειτουργεί ως επέκταση των δραστηριοτήτων και στοχεύει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με αυτό το κειμενικό είδος και τα χαρακτηριστικά του, να τους ενημερώσει συνοπτικά για τις διάφορες σχολές και στη συνέχεια να τους ωθήσει στη δημιουργία ψηφιακού κόμικ.



## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Η σύλληψη του σεναρίου προήλθε από την εκτενή συζήτηση που γίνεται σχετικά με την ένταξη του κόμικ (εικονογράφημα στα ελληνικά) στην εκπαίδευση και την προσφορά του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επειδή είναι αρκετά δημοφιλές στις παιδικές ηλικίες, είναι δυνατό αυτό να «ανανεώνει το παρωχημένο οπλοστάσιο των διδακτικών μεθόδων, να εξασφαλίζει τη θετική ανταπόκριση των μαθητών και εν τέλει να γεφυρώνει το χάσμα εντός και εκτός σχολείου» (Μουλά & Κοσεγιάν 2010). Το κόμικ καλλιεργεί τον οπτικό γραμματισμό και τη φαντασία ενώ αποτελεί ένα ιδιαίτερο κειμενικό είδος, καθώς η αφηγηματική λειτουργία διεκπεραιώνεται μέσω της διαδοχής εικόνων.

Στο πλαίσιο αυτό, λοιπόν, στο παρόν σενάριο, οι μαθητές θα ασκηθούν στην εργασία σε ομάδες, στην ανακαλυπτική και συνεργατική μάθηση, αρχικά μέσα από την περιήγηση σε σχετικές με το θέμα ιστοσελίδες και στη συνέχεια μέσα από την παραγωγή του δικού τους λόγου και του δικού τους πολυτροπικού υλικού. Η προσέγγιση του σεναρίου θα προσπαθήσει να αναδείξει την κειμενοκεντρική διάσταση στη γλωσσική διδασκαλία και να συμπεριλάβει δραστηριότητες κριτικού γραμματισμού.

Το μοντέλο διδασκαλίας ακολουθεί τη διδακτική αρχή της εξατομικευμένης υποστήριξης και φθίνουσας καθοδήγησης (fading scaffolding), που απορρέει από τη θεωρία του Vygotsky (Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης).

## Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να κατανοήσουν τον εαυτό τους και το κοινωνικό τους περιβάλλον
- να γνωρίσουν συνοπτικά τις διαφορετικές σχολές κόμικ



- να κατανοήσουν τη σημασία της οπτικής επικοινωνίας, βασικού στοιχείου του σύγχρονου πολιτισμού

### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με το κειμενικό είδος του κόμικ
- να αξιοποιήσουν εικονικά κείμενα και να παραγάγουν λόγο μέσα από αυτά
- να εκφράσουν γλωσσικά τη διαδικασία που αποτυπώνει μια εικόνα
- να έρθουν σε επαφή με τα είδη και τους κώδικες του κόμικ
- να αναπτύξουν αναγνωστικές και εκφραστικές δεξιότητες στο επίπεδο του λόγου και της εικόνας μέσα από την ανάγνωση και τη δημιουργία κόμικ
- να αναγνωρίσουν τους ηχητικούς κώδικες του κόμικ (απόδοση φωνής αφηγητή και ηρώων, έντασης και χροιάς φωνής κλπ.)
- να αναγνωρίσουν τους οπτικούς κώδικες του κόμικ (απόδοση κίνησης κλπ.)
- να αναγνωρίσουν τους ψυχολογικούς κώδικες του κόμικ (εστίαση από διαφορετικά ύψη κλπ.)
- να αξιοποιήσουν το κόμικ, για να εκφράσουν προσωπικά βιώματα, σκέψεις και συναισθήματα
- να δημιουργήσουν προσχέδια εργασίας και στη συνέχεια να τα αξιοποιήσουν για τη δημιουργία ενός τελικού κειμένου
- να αναπτύξουν επιχειρηματολογικό λόγο και να βελτιώσουν τις αδυναμίες τους

### *Γραμματισμοί*

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς φακέλους και αρχεία εγγράφων σε Η/Υ
- να μπορούν να εκτυπώνουν
- να έρθουν σε επαφή με εργαλεία παραγωγής ψηφιακού κόμικ



- να αποκτήσουν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του διαδικτύου και των πολυμέσων
- να κατανοήσουν τον τρόπο συλλειτουργίας εικόνας και λόγου
- να αναζητήσουν πληροφορίες και να περιηγηθούν σε μία ιστοσελίδα
- να γνωρίσουν την ανάρτηση σε ιστολόγιο
- να αποκτήσουν ικανότητα σύγκρισης διαδικτυακών πληροφοριών και επιλογής εκείνων που ανταποκρίνονται στο θέμα τους
- να αξιολογήσουν και να εντάξουν στην εργασία τους εκείνα τα στοιχεία που κρίνουν ότι την υποστηρίζει καλύτερα
- να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων

### *Διδακτικές πρακτικές*

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Εργασία στην ολομέλεια

Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση

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

#### *Αφετηρία*

Αφετηρία του σεναρίου μπορούν να αποτελέσουν οι εργασίες του Τετραδίου Εργασιών («Γλώσσα Γ΄ Δημοτικού», β΄ τεύχος, σ. 26), το ξεφύλλισμα έντυπων κόμικ και η περιήγηση σε ιστοσελίδες με θεματική το κόμικ.

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

Η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, η χρήση του διαδικτύου ως πηγής ενημέρωσης, η κριτική προσέγγιση των πληροφοριών, καθώς και η παραγωγή νέων κειμενικών ειδών περιέχονται στους στόχους των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών του μαθήματος της Γλώσσας της Γ΄ Δημοτικού.



### ***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Οι ΤΠΕ θα αξιοποιηθούν στο πλαίσιο ενημέρωσης σχετικά με τα κόμικς και της παραγωγής ψηφιακών κόμικς. Πιο συγκεκριμένα, οι ΤΠΕ θα συνδράμουν στη μάθηση μέσα από την επίσκεψη ιστότοπων σχετικά με τις «σχολές» κόμικς, τη χρήση λογισμικού δημιουργίας ψηφιακού κόμικς και, τέλος, μέσα από τη δυνατότητα που οι ΤΠΕ παρέχουν για τη δημοσιοποίηση και ανάρτηση εργασιών σε ιστολόγιο ή/και ιστοσελίδα.

### ***Κείμενα***

*Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές*

[Comic Strip Creator](#)

### *Ιστοσελίδες*

Τεύχη «[Μίκυ Μάους](#)», «[Λούκυ Λουκ](#)», «[Αστερίξ](#)», «[Μαφάλντα](#)» και άλλων στην ιστοσελίδα του Βασίλη Αναγνώστου <http://users.sch.gr/vasanagno/comics.html>

«[Ο Βίος και η πολιτεία του Σκρουτζ Μακ Ντακ](#)», του Ντον Ρόσα

<http://www.arkas.gr/>, επίσημη ιστοσελίδα του σκιτσογράφου Αρκά και σχετική επίσημη σελίδα στο [Facebook](#)

«[Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη – Όρνιθες](#)» στο ιστολόγιο <http://36dimotiko.blogspot.gr/>

«[Manga - Τα κόμικς της Ιαπωνίας](#)», άρθρο στην ιστοσελίδα <http://www.oikonomakou.gr>

<http://www.mangatellersmt.com/>, ιστοσελίδα με διάφορες ιστορίες Manga στα ελληνικά

«[Marvel Comics](#)», πληροφορίες για τα κόμικς της Marvel στην ιστοσελίδα <http://www.comicorama.gr/>

«[DC Comics](#)», πληροφορίες για τα κόμικς της DC στην ιστοσελίδα <http://www.mycomics.gr/>





«[Κύρος Γρανάζης - Κατά φαντασίας εφευρέτης](#)», από το ιστολόγιο <http://lolanaenaallo.blogspot.gr/>

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### *1<sup>η</sup>, 2<sup>η</sup> ώρα –Ολομέλεια*

Η ανάπτυξη του θέματος θα ξεκινήσει με τις δραστηριότητες 3 και 4 στο Τετράδιο Εργασιών «Γλώσσα Γ΄ Δημοτικού» (σ. 26). Ο εκπαιδευτικός μπορεί να καλέσει κάποιους μαθητές να διαβάσουν χιουμοριστικά το κόμικ της δραστηριότητας 3 και στη συνέχεια αυτοί να επισημάνουν τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν αυτό το κειμενικό είδος. Στόχος είναι να ανιχνευτεί η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών σχετικά με τα κόμικς, ώστε πάνω σε αυτή να προστεθεί η νέα. Ακολουθεί συζήτηση, στην οποία ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να εστιάσουν σε κάποια στοιχεία, που πιθανόν αυτοί δεν εντόπισαν στην αρχική τους παρατήρηση και κάνει λόγο για τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κόμικ (καρέ, γλώσσα, φωνή των ηρώων σε μπαλονάκια, φωνή του αφηγητή με κεφαλαία, συννεφάκια για τις σκέψεις, απόδοση ήχων περιβάλλοντος, σημεία στίξης, εστίαση από ψηλά, εστίαση από χαμηλά κλπ.).

Έπειτα, ο εκπαιδευτικός, ο οποίος έχει φέρει στην τάξη κάποια έντυπα κόμικς ή έχει ενημερώσει ήδη τους μαθητές να φέρουν εκείνοι κάποια έντυπα αγαπημένα τους κόμικς, τους καλεί να τα ξεφυλλίσουν και να παρατηρήσουν σε αυτά τα στοιχεία που αναφέρθηκαν προηγούμενα.

Στο σημείο αυτό ο εκπαιδευτικός δίνει κάποιες επιπλέον πληροφορίες σχετικά με κάποιες «σχολές» κόμικ (τις πιο γνωστές που πιθανόν και οι μαθητές θα γνωρίζουν), ώστε οι μαθητές να έχουν μια σφαιρικότερη άποψη για το θέμα. Για τον σκοπό αυτό οι μαθητές ενημερώνονται συνοπτικά και εντοπίζουν χαρακτηριστικά γνωρίσματα της κάθε «σχολής» στις παρακάτω ιστοσελίδες:

- [Μίκυ Μάους](#) (τεχνοτροπία της Disney – κυρίως ιταλοί σκιτσογράφοι)
- «[Κύρος Γρανάζης - Κατά φαντασίας εφευρέτης](#)» (βλ. Μίκυ Μάους)



- «[Ο Βίος και η πολιτεία του Σκρουτζ Μακ Ντακ](#)» (τεχνοτροπία της Disney, δημιουργός ο ιταλός Ντον Ρόσα, οποίος εστιάζει ιδιαίτερα στις λεπτομέρειες των καρτέ)
- «[Λούκυ Λουκ](#)» (ευρωπαϊκή – βέλγικη σχολή, σκίτσα: Morris, σενάριο: Rene Goscinny)
- «[Αστερίξ](#)» (ευρωπαϊκή – γαλλική σχολή, σκίτσα: Albert Uderzo, σενάριο: Ρενέ Goscinny)
- «[Μαφάλντα](#)» (νοτιοαμερικάνικη – αργεντίνικη σχολή του σκιτσογράφου Quino)
- [Αρκάς](#) (και στο [Facebook](#)) (ελληνική σχολή του σκιτσογράφου Αρκά, ποικίλοι τίτλοι έργων)
- «[Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη – Όρνιθες](#)» (ελληνική σχολή του σκιτσογράφου Ακοκαλίδη)
- «[Manga](#)» (ιαπωνική σχολή με μεγάλο αριθμό διαφορετικών ηρώων και τίτλων, και για ελληνικές δημιουργίες Manga στο <http://www.mangatellersmt.com/>)
- «[Marvel Comics](#)» (αμερικάνικη σχολή με διαφορετικούς ήρωες και τίτλους)
- «[DC Comics](#)» (αμερικάνικη σχολή με διαφορετικούς ήρωες και τίτλους)

**Σημείωση:** Ο εκπαιδευτικός καλό είναι να αποφύγει την εκτενή και κουραστική, για τα παιδιά αυτής της ηλικίας, αναφορά στα είδη και τα χαρακτηριστικά των σχολών. Στόχος των συνδέσεων είναι η απλή γνωριμία με αυτές και η επιγραμματική παρατήρηση βασικών χαρακτηριστικών των παραπάνω σχολών. Έτσι, μπορεί να επιλέξει κάποιες από τις παραπάνω ιστοσελίδες ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις γνώσεις των μαθητών του.

Ακολούθως, οι μαθητές θα παρατηρήσουν τη δραστηριότητα 4, η οποία περιλαμβάνει ένα κόμικ χωρίς διαλόγους και θα κληθούν να επινοήσουν οι ίδιοι έναν διάλογο και να εξηγήσουν ποια στοιχεία είναι εκείνα που τους κατεύθυναν να δημιουργήσουν τον συγκεκριμένο διάλογο. Στόχος είναι οι μαθητές από μόνοι τους



να ανιχνεύσουν εμπειρικά εκείνα τα στοιχεία που τους οδήγησαν να ερμηνεύσουν την εικόνα με συγκεκριμένο τρόπο και να ενσωματώσουν τον συγκεκριμένο διάλογο και αν μπορέσουν να αναφέρουν σχολές με παρόμοια χαρακτηριστικά από αυτές που παρακολούθησαν νωρίτερα.

### 3<sup>η</sup>, 4<sup>η</sup>, 5<sup>η</sup> ώρα – Ομάδες

Κατά το τρίωρο αυτό οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες 4-5 ατόμων μεικτής ικανότητας και, αφού συζητήσουν πρώτα μεταξύ τους, καλούνται να δημιουργήσουν ένα μικρό σενάριο με θέμα που να σχετίζεται με τις μηχανές του μέλλοντος, το οποίο αποτελεί και θέμα της διδακτικής ενότητας. Παροτρύνουμε τους μαθητές να φτιάξουν ομαδικά ένα προσχέδιο του κόμικ τους σε χαρτί με στόχο να επεξεργαστούν πιο σχολαστικά το σενάριό τους και να δομήσουν το έργο τους συμπεριλαμβάνοντας ικανοποιητικό αριθμό στοιχείων του κόμικ από αυτά που συζητήθηκαν κατά το προηγούμενο δίωρο. Στη συνέχεια, μοιράζουν ρόλους και μέσα από παιχνίδι ρόλων αναπαριστούν την υπόθεση του κόμικ που δημιούργησαν. Στόχος των παραπάνω δραστηριοτήτων είναι να καλλιεργηθεί εξ ίσου ο προφορικός και ο γραπτός λόγος και να διακρίνουν οι μαθητές στοιχεία προφορικότητας στον γραπτό λόγο. Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα καλείται να μετατρέψει το σενάριό της σε ψηφιακό κόμικ με το λογισμικό [Comic Strip Creator](#) ή οποιοδήποτε άλλο ο εκπαιδευτικός επιλέξει. Εξηγούμε στους μαθητές ότι το κόμικ τους μπορεί να έχει έως 6 καρτέ και να περιλαμβάνει κάποια από τα στοιχεία που παρατήρησαν και σχολιάστηκαν το προηγούμενο δίωρο κατά την ενασχόληση τους με τα κόμικς. Στη συνέχεια, συνδέονται με την εφαρμογή και δημιουργούν ψηφιακά το κόμικ με το θέμα που έχουν επιλέξει (βλ. [φύλλο εργασίας 1](#)).

### 6<sup>η</sup>+ ώρα – Ομάδες

Στην ώρα αυτή οι μαθητές καλούνται να παρουσιάσουν τις εργασίες τους, να αναφέρουν ποιο είναι το θέμα τους, από πού εμπνεύστηκαν και να εξηγήσουν ποια



στοιχεία του κόμικ έχουν συμπεριλάβει σε αυτές. Εδώ, μπορεί να υπάρξει ένα πάνελ και ένας συντονιστής να δίνει τον λόγο στους εκπροσώπους των ομάδων να παρουσιάσουν την εργασία τους. Τα υπόλοιπα μέλη των ομάδων δε θα πρέπει να είναι απλοί θεατές αλλά να συμμετέχουν με ερωτήσεις και παρατηρήσεις σχετικά με τα στοιχεία του κόμικ που έχει συμπεριλάβει η κάθε ομάδα στο έργο της.

Όταν τελειώσουν οι παρουσιάσεις, γίνεται ψηφοφορία (η κάθε ομάδα μπορεί να ψηφίσει κάποια από τα υπόλοιπα έργα και όχι το δικό της) και το καλύτερο κόμικ αναρτάται στο ιστολόγιο της τάξης ή/και την ιστοσελίδα του σχολείου. Στη συνέχεια, όλα τα κόμικς εκτυπώνονται και δημιουργείται με αυτά ένα μικρό φυλλάδιο με εξώφυλλο, οπισθόφυλλο και περιεχόμενα, το οποίο παρουσιάζεται στη σχετική εκδήλωση του σχολείου (βλ. [φύλλο εργασίας 2](#)).

Η αξιολόγηση των μαθητών θα κινηθεί στους άξονες της συμμετοχής στις ομαδικές εργασίες και της συμβολής στη γενικότερη δουλειά της ομάδας τους, στην ικανότητα να δημιουργήσουν ψηφιακό κόμικ και να εντοπίζουν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κόμικ και, τέλος, στην ανάπτυξη του προφορικού, γραπτού και επιχειρηματολογικού τους λόγου.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ  
πρόγραμμα για την ανάπτυξη



## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

*Επειδή τα κόμικς διατρέχουν τα σχολικά εγχειρίδια της Γλώσσας όλων των τάξεων, το σχολείο μας οργανώνει εκδήλωση-αφιέρωμα στα κόμικς. Κάθε τάξη καλείται να δημιουργήσει μια σειρά από κόμικς και να τα εκθέσει στο αντίστοιχο ταμπλό της τάξης της που θα υπάρχει στην εκδήλωση. Η τάξη μας θα δημιουργήσει κόμικς εμπνευσμένα από τη σχετική ενότητα του βιβλίου μας που έχει θέμα «Οι μηχανές του μέλλοντος». Στο τέλος μπορούμε να παρουσιάσουμε τη δουλειά μας μέσα από παιχνίδι ρόλων.*

### 1<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας – Κοινό για όλες τις ομάδες

1. Συζητάμε και αποφασίζουμε από κοινού ένα θέμα κόμικ σχετικό με «Μηχανές του μέλλοντος». Μπορούμε να πάρουμε ιδέες από τη σχετική ενότητα του βιβλίου ή να δημιουργήσουμε μια δική σας μηχανή.
2. Δημιουργούμε ένα προσχέδιο του κόμικ σε χαρτί και προσπαθούμε να εντάξουμε σε αυτό κάποια από τα στοιχεία του κόμικ, τα οποία παρατηρήσαμε και συζητήσαμε το πρώτο δίωρο.
3. Σε μια μηχανή αναζήτησης αναζητούμε σχετικές με το θέμα μας εικόνες και τις αποθηκεύουμε σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας.
4. Ενεργοποιούμε την εφαρμογή [Comic Strip Creator](#) που είναι αποθηκευμένη στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας. Επιλέγουμε να έχει το κόμικ μας έως 6 καρέ.
5. Διαλέγουμε εικόνες από τον φάκελο που έχουμε αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας. Από τις επιλογές της εφαρμογής επιλέγουμε συννεφάκια και ό,τι άλλο θέλουμε να συμπεριλάβουμε.
6. Προσθέτουμε διαλόγους και δίνουμε τίτλο στο έργο μας.

Προσοχή στην εναλλαγή πεζών – κεφαλαίων, στην περιγραφή ήχων, στα σημεία στίξης.



## 2<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας- Κοινό για όλες τις ομάδες

1. Προετοιμαζόμαστε για την παρουσίαση του κόμικ μας στην ολομέλεια.
2. Ορίζουμε εκπρόσωπο της ομάδας, ο οποίος παρουσιάζει το κόμικ.
3. Μοιράζουμε ρόλους στα μέλη της ομάδας και αναπαριστούμε με παιχνίδι ρόλων το κόμικ.
4. Ψηφίζουμε ποια εργασία μας άρεσε πιο πολύ (όμως δεν μπορούμε να ψηφίσουμε τη δική μας εργασία).
5. Αναρτούμε την εργασία αυτή στο ιστολόγιο της τάξης ή/και στην ιστοσελίδα του σχολείου.
6. Εκτυπώνουμε το έργο μας και σε συνεργασία με τις υπόλοιπες ομάδες δημιουργούμε ένα μικρό φυλλάδιο με όλες και το αναρτούμε στο ταμπλό της εκδήλωσης.

Δεν ξεχνάμε: Ενσωματώνουμε εξώφυλλο, περιεχόμενα, συγγραφείς και οπισθόφυλλο στην ομαδική μας εργασία.



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο θα μπορούσε να αποτελέσει σχέδιο εργασίας (project), δεδομένου ότι το θέμα του είναι αρκετά προσφιλές στα παιδιά και επιτρέπει την ανάπτυξη της φαντασίας τους. Στο πλαίσιο αυτό οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες μπορούν να αναλάβουν μία ή περισσότερες από τις προαναφερθείσες «σχολές» και να δημιουργήσουν λίστες με τα χαρακτηριστικά τους, τα οποία μπορούν να επισημάνουν και μέσα σε κείμενα και στη συνέχεια να συγκρίνουν μεταξύ τους τις διάφορες σχολές, εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές.

Ακόμη, μπορούν να προσθέσουν διαλόγους σε κόμικ, να μετατρέψουν κόμικ σε αφηγηματική ιστορία ή το αντίστροφο, να προσθέσουν ή να αφαιρέσουν καρέ σε κάποιο κόμικ, να ανακατέψουν ιστορίες κόμικ και να φτιάξουν μια δική τους ιστορία, να προσθέσουν ήρωες, να διασκεύασουν οι ίδιοι σε κόμικ κάποιους μύθους (Αισώπου, από άλλες χώρες κλπ.), να δημιουργήσουν αφίσα με θέμα το κόμικ και να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη και να δημιουργήσουν δικά τους κόμικς. Το συνολικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου, να δημοσιευτεί και να παρουσιαστεί στην τοπική αλλά και ευρύτερη κοινωνία.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο στοχεύει να είναι ρεαλιστικό και εφαρμόσιμο από μαθητές της ηλικίας των 9 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.

Η χρονική του διάρκεια είναι ενδεικτική. Θα μπορούσαν να προστεθούν κι άλλοι στόχοι και δραστηριότητες, αλλά η προηγούμενη εμπειρία έδειξε ότι οι μαθητές αυτής της ηλικίας προτιμούν μικρά και ευέλικτα σενάρια, ώστε να μη βαριούνται και κουράζονται. 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. Οι δραστηριότητες είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους, ώστε να επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να επιλέγει όποιες από αυτές εκτιμά ότι ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα των μαθητών του και στις ανάγκες της τάξης του.

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

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ. 2003. *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών-Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/> [9-7- 2010]

ΕΑΙΤΥ. 2007. *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία, Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης*. Πάτρα: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.

Ιντζίδης Ε., Παπαδόπουλος Α., Σιούτης Α., Τικτοπούλου Αι. 2010. *Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Τα απίθανα μολύβια, Βιβλίο Δασκάλου*, ΟΕΔΒ, Αθήνα.

Ι.Ε.Π. 2011., *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό*. <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [14-02-2013]

Μουλά Ε. & Κοσεγιάν Χ. 2010. *Η αξιοποίηση των κόμικς στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Κριτική.

Vygotsky, L. 1993. *Γλώσσα και σκέψη*. Αθήνα: Γνώση.

Χατζησαβίδης, Σ. & Αλεξίου, Μ. 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.*