



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:  
«Μπλε όνειρα»

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>

Καραμασούνα 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***

Μπλε όνειρα

### ***Δημιουργός***

Ειρήνη Τζοβλά

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***(Προτεινόμενη) Τάξη***

Α΄ Δημοτικού

### ***Χρονολογία***

Δεκέμβριος 2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

«Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 5: Σκανταλιές

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Χρονική διάρκεια***

12 διδακτικές ώρες

### ***Χώρος***

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

Εκτός σχολείου: μουσείο

Εικονικός χώρος: ιστολόγιο τάξης, ιστοσελίδα τάξης, εικονικά μουσεία

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

Στο συγκεκριμένο σενάριο είναι επιθυμητή η εξοικείωση του εκπαιδευτικού και των μαθητών με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο εργασίας αλλά και με τα προγράμματα



γενικού και εκπαιδευτικού λογισμικού, που χρησιμοποιούνται στο σενάριο. Ο εκπαιδευτικός καλό είναι να έχει αφιερώσει ικανοποιητικό χρόνο πριν από την εφαρμογή του σεναρίου στην επίδειξη και εξοικείωση των μαθητών με τα προς χρήση λογισμικά. Άλλες προϋποθέσεις είναι η ύπαρξη 8 - 10 Η/Υ, η ύπαρξη προβολέα ή διαδραστικού πίνακα και η αναζήτηση και εύρεση κατάλληλου υλικού σε συναφείς με το θέμα ιστοσελίδες.

### ***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 σενάριο στοχεύει να φέρει τους μαθητές σε επαφή με την τέχνη, να τους επιτρέψει να εκφραστούν μέσα από αυτή, να κατανοήσουν τις διαφορετικές ερμηνείες των έργων τέχνης, να τους εξοικειώσει με τις πραγματικές και εικονικές περιηγήσεις σε μουσεία, να περιγράψουν τα συναισθήματα που τους προκαλούν τα χρώματα και να τους επιτρέψει να δημιουργήσουν ψηφιακά παζλ με πίνακες ζωγραφικής.

## **Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

### ***Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο***

Η τέχνη σε όλες της τις μορφές και εκφάνσεις αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της ανθρώπινης φύσης και έκφρασης. Περιλαμβάνει πολλές και διαφορετικές μορφές και τεχνικές και αναφέρεται σε ποικίλα προϊόντα της σύγχρονης οπτικής παραγωγής και επικοινωνίας που λόγω της ανάπτυξης της τεχνολογίας κατακλύζουν και



διαμορφώνουν την καθημερινότητά μας και συνθέτουν τον σημερινό οπτικά προσδιορισμένο πολιτισμό μας (visual culture) (Freedman 2003).

Η συνεισφορά της τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολυεπίπεδη, καθώς βοηθά τους μαθητές να αποκτούν νέες γνώσεις, να αξιοποιούν και να διευρύνουν τη φαντασία, την εφευρετικότητα και τη δημιουργικότητά τους και τους μαθαίνει να αντιλαμβάνονται αυτό που υπάρχει γύρω τους αλλά περισσότερο αυτό που μπορεί να προκύψει (Eisner 2002). Μέσω της τέχνης συνδυάζουν εμπειρίες, γνώσεις, μέσα και εργαλεία, για να πραγματώσουν αυτό που έχουν φανταστεί. Η τέχνη είναι διεθνής γλώσσα, επιτρέπει την επικοινωνία ιδεών, νοημάτων και συναισθημάτων με τρόπους που δεν μπορεί να μιμηθεί κανένα άλλο σύστημα συμβόλων. Για παράδειγμα, το να ακούμε τη λέξη «μπλε» διαφέρει ουσιαστικά από το να βλέπουμε ένα βαθύ κορεσμένο μπλε (Kress & Leeuwen 1996). Επομένως, οι εμπειρίες που προσφέρει η τέχνη είναι αναντικατάστατες.

Το παιδικό σχέδιο είναι ένα πανίσχυρο μέσο διαπραγμάτευσης, αποτύπωσης και έκφρασης των συναισθημάτων, των ενδιαφερόντων, των σκέψεων και των προσδοκιών των δημιουργών τους, ένα παράθυρο στον εσωτερικό τους κόσμο (Anning & Ring 2004). Για τον λόγο αυτό πρέπει να αξιοποιείται στην εκπαίδευση με στόχο να κατανοηθεί η ψυχοσύνθεση των μαθητών και να επιτραπεί στον καθένα από αυτούς να φέρει στο προσκήνιο κάτι από τον εαυτό του.

Για όλους τους παραπάνω λόγους, το παρόν σενάριο εστιάζει σε θέματα τέχνης και τα προσεγγίζει με τρόπο συμβατό και προσιτό στην ηλικιακή ομάδα στην οποία απευθύνεται, προσπαθώντας να κάνει τους μικρούς μαθητές μέτοχους των εικαστικών τεχνών αλλά ταυτόχρονα να αναπτύξει τη γλωσσική τους επικοινωνία, να τους φέρει σε επαφή με πολυτροπικό υλικό και να τους ασκήσει σε νέους γραμματισμούς.



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

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

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με την τέχνη
- να γνωρίσουν έργα μεγάλων ζωγράφων
- να περιηγηθούν εικονικά σε μεγάλα μουσεία του κόσμου
- να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους
- να γνωρίσουν τη σχέση χρωμάτων και συναισθημάτων
- να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από την ανακαλυπτική μάθηση

##### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να έρθουν σε επαφή με πολυτροπικό υλικό
- να γνωρίσουν το κειμενικό είδος της λεζάντας
- να αποκτήσουν καινούριο λεξιλόγιο
- να ασκηθούν στον προφορικό - επιχειρηματολογικό λόγο
- να ασκηθούν στην περιγραφή
- να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων

##### *Γραμματισμοί*

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με το άνοιγμα και την αποθήκευση αρχείων
- να γνωρίσουν και να διαχειρίζονται λογισμικά ζωγραφικής
- να γνωρίσουν λογισμικά δημιουργίας ψηφιακού παζλ
- να γνωρίσουν τον κειμενογράφο
- να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης της δουλειάς τους



### *Διδακτικές πρακτικές*

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

Εργασία σε ολομέλεια

Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση

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

#### *Αφετηρία*

Αφετηρία του σεναρίου μπορεί να αποτελέσει η εικόνα και το κείμενο του βιβλίου του μαθητή («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, σ. 14) που αναφέρεται στο περιεχόμενο και την ερμηνεία ενός πίνακα ζωγραφικής. Η διαφορετική ερμηνεία που δίνεται στον πίνακα ζωγραφικής του μαθήματος μπορεί να αποτελέσει αφορμή να προσεγγιστεί η τέχνη μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες.

#### *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 στόχοι του σεναρίου, έχει δημιουργηθεί συγκεκριμένο επιπλέον πολυτροπικό υλικό.

#### *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 παζλ, δ) της εικονικής περιήγησης σε διάφορα μουσεία του κόσμου ε) αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο και ζ) της ανάρτησης στην ιστοσελίδα του σχολείου ή στο ιστολόγιο



της τάξης. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση, οι μαθητές θα έλθουν σε επαφή με την τέχνη και τις διαφορετικές πτυχές της, θα κατακτήσουν νέους γραμματισμούς και θα δημιουργήσουν το δικό τους πολυτροπικό υλικό.

### ***Κείμενα***

«[Μπλε όνειρα](#)», από το σχολικό εγχειρίδιο «Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», ενότητα 5 Σκανταλιές, υποενότητα Μπλε όνειρα (τεύχος β΄, σ. 14) και οι εργασίες από το αντίστοιχο κεφάλαιο στο Τετράδιο Εργασιών.

### ***Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές***

Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου

Πρόγραμμα ψηφιακού παζλ <http://www.jigsawplanet.com/>

Λογισμικό ζωγραφικής RNA

Πρόγραμμα Παρουσίασης

### ***Ιστοσελίδες***

[Μηχανή αναζήτησης Google](#)

[Μουσείο της Ακρόπολης](#), από τη σελίδα «Art Project» της Google

[Capella Sistina](#), από την επίσημη σελίδα του [Βατικανού](#)

[Μουσείο του Λούβρου](#)

[Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου](#)

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

#### ***1η ώρα – Ολομέλεια***

Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να παρατηρήσουν την εικόνα του βιβλίου του μαθητή («Γλώσσα Α΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, σ. 14) και να περιγράψουν τι βλέπουν στον πίνακα ζωγραφικής που υπάρχει εκεί. Δεδομένου ότι ο πίνακας είναι πίνακας αφηρημένης τέχνης, αναμένεται οι μαθητές να δώσουν διαφορετικές ερμηνείες γι' αυτόν. Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός διαβάσει το κείμενο και προβάλλει στην





ολομέλεια μια παρουσίαση (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Πίνακες 1») με πίνακες ζωγραφικής, επεκτείνοντας τη δεύτερη εργασία του βιβλίου του μαθητή (σ. 15). Το περιεχόμενο της παρουσίασης αποτελούν πίνακες που επιδέχονται διαφορετικές ερμηνείες. Ο εκπαιδευτικός ζητά από κάποιους μαθητές να περιγράψουν τι βλέπουν στον ίδιο πίνακα με στόχο οι μαθητές να επιβεβαιώσουν την άποψη που υπάρχει στο κείμενο ότι στον ίδιο πίνακα βλέπει ο καθένας διαφορετικά πράγματα. Στο σημείο αυτό θα ακολουθήσει συζήτηση σχετικά με το γιατί ο καθένας μπορεί να βλέπει διαφορετικά πράγματα, γιατί μπορεί να συμβαίνει αυτό, ώστε να υπάρξει το κατάλληλο επικοινωνιακό πλαίσιο και οι μαθητές να κατανοήσουν -στον βαθμό που αυτό είναι εφικτό- τη διαφορετική προσέγγιση στην τέχνη.

#### 2η - 3η ώρα – Ομάδες

Ακολούθως, οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2 - 3 ατόμων και επεξεργάζονται στους Η/Υ την προηγούμενη παρουσίαση (ο εκπαιδευτικός έχει φροντίσει να έχουν οι Η/Υ όλων των ομάδων την παρουσίαση). Αφού τα μέλη της ομάδας συζητήσουν για το περιεχόμενο των πινάκων, καλούνται να βρουν έναν τίτλο για κάθε πίνακα που βλέπουν και να τον πληκτρολογήσουν στο πλαίσιο που υπάρχει στην κάθε διαφάνεια. Στη συνέχεια, παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης τους τίτλους που έχουν δώσει σε κάθε πίνακα, εξηγούν τους λόγους για τους οποίους έδωσαν τον συγκεκριμένο τίτλο και γίνεται συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με το περιεχόμενο των πινάκων.

#### 4η - 5η ώρα – Ομάδες

Οι μαθητές διατηρούν τις προηγούμενες ομάδες και επιλέγουν από μια σειρά πινάκων, που ο εκπαιδευτικός έχει ήδη φροντίσει να υπάρχει στους Η/Υ των ομάδων (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «Πίνακες 2»), έναν πίνακα και καλούνται σε ένα λογισμικό ζωγραφικής να δημιουργήσουν μία ζωγραφιά σχετικά με το τι πιστεύουν ότι είχε προηγηθεί της ζωγραφιάς του πίνακα και τι πιστεύουν ότι έπεται αυτής. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές αυτενεργούν, αφήνουν ελεύθερη τη φαντασία



τους, δημιουργούν δικές τους συνθέσεις και ασκούνται σε νέους γραμματισμούς. Οι τελικές συνθέσεις αποθηκεύονται σε φάκελο με το όνομα της ομάδας στον Η/Υ της και στη συνέχεια, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, δημιουργείται με αυτές τις συνθέσεις μια παρουσίαση που περιέχει με σειρά τις εκδοχές του πίνακα πριν το γεγονός που εικονίζεται και τις εκδοχές του πίνακα μετά από αυτό. Στη συνέχεια, οι ομάδες καλούνται να παρουσιάσουν στην ολομέλεια τις τελικές τους παρουσιάσεις. Το τελικό προϊόν αναρτάται στο ιστολόγιο της τάξης ή την ιστοσελίδα του σχολείου ή/και εκτυπώνεται και αναρτάται στην «πινακοθήκη» της τάξης.

#### 6η ώρα – Ολομέλεια

Ο εκπαιδευτικός, προκειμένου να φέρει τους μαθητές σε επαφή με μεγάλα μουσεία του κόσμου και της Ελλάδας, προτείνει στους μαθητές να επισκεφτούν εικονικά κάποια μουσεία και να απολαύσουν κάποια γνωστά έργα τέχνης. Για τον σκοπό αυτό, επισκέπτονται στην ολομέλεια με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού το [Μουσείο της Ακρόπολης](#) και πιο συγκεκριμένα τον τρίτο όροφο όπου μπορούν να δουν τη ζωοφόρο του Παρθενώνα, να επιλέξουν την οπτική γωνία που θα την προσεγγίσουν, να πλησιάσουν ή να απομακρυνθούν από αυτή με τη χρήση των εργαλείων που προσφέρονται, την [Capella Sistina](#) στο Βατικανό, το [Μουσείο του Λούβρου](#), όπου θα απολαύσουν γνωστούς πίνακες με τη συνοδεία μουσικής, θα τους πλησιάσουν εικονικά και θα παρατηρήσουν τις λεπτομέρειες, [την Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου](#) όπου ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να επισκεφτούν κάποια από τις προσφερόμενες συλλογές. Στη συνέχεια, οι μαθητές μπορούν να επιχειρήσουν οι ίδιοι να χειριστούν το ποντίκι, να επισκεφτούν κάποιον πίνακα, να τον προσεγγίσουν και να τον περιεργαστούν. Στόχος μας είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τη δυνατότητα εικονικής επίσκεψης σε κάποιο μουσείο, να παρατηρήσουν και να περιγράψουν κάποια μεγάλα έργα τέχνης, χωρίς να χρειαστεί να μεταβούν στον χώρο.



### 7η - 8η - 9η ώρα – Ομάδες

Κατά την ώρα αυτή οι μαθητές χωρίζονται σε 4 ομάδες και συνδέονται με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού με τη μηχανή αναζήτησης [www.google.gr](http://www.google.gr). Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να αναζητήσει εικόνες με βάση κάποιο χρώμα. Έτσι, η πρώτη ομάδα πληκτρολογεί στο πεδίο της αναζήτησης «κόκκινο + ζωγραφική», η δεύτερη ομάδα «πράσινο + ζωγραφική», η τρίτη ομάδα «μπλε + ζωγραφική» και η τέταρτη ομάδα «κίτρινο + ζωγραφική». Η αναζήτηση δίνει ως αποτέλεσμα μια σειρά από πίνακες με βάση το χρώμα τους. Η κάθε ομάδα επιλέγει τρεις από τους πίνακες αυτούς και τα μέλη συζητούν μεταξύ τους το συναίσθημα που τους προκαλούν οι πίνακες και το κυρίαρχο σε αυτούς χρώμα. Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα εκτυπώνει, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, τους πίνακες, ορίζει τον εκπρόσωπό της και περιγράφει στην ολομέλεια το συναίσθημα που τους προκαλούν οι πίνακες.

Στη συνέχεια, η κάθε ομάδα διαβάζει, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, όπου χρειάζεται, από ένα μικρό αρχείο (υπάρχει εγκατεστημένο στον υπολογιστή τους) την παράγραφο που αφορά τη σχέση του συναισθήματος και του χρώματος που πραγματεύτηκαν (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «χρώμα και συναισθήματα») και προσπαθεί να συγκρίνει αυτά που λέει το κείμενο με αυτά που οι ίδιοι περιέγραψαν στους πίνακες που επεξεργάστηκαν νωρίτερα με βάση το χρώμα και να βρουν αν το συναίσθημα που περιέγραψαν ανταποκρίνεται σε αυτό που αποδίδεται στο κάθε χρώμα. Στο σημείο αυτό μπορεί να γίνει συζήτηση αναφορικά με τη σχέση χρώματος και συναισθήματος και ο εκπαιδευτικός μπορεί να αναζητήσει μαζί με τους μαθητές του περισσότερες πληροφορίες στο διαδίκτυο για το θέμα αυτό και να τις φέρει προς συζήτηση στην τάξη.

### 10η - 11η ώρα – Ομάδες

Ως συνέχεια της προηγούμενης δραστηριότητας, οι ομάδες ανατρέχουν σε πίνακες υπερρεαλιστών ζωγράφων (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού, αρχείο «χρώματα»). Η κάθε ομάδα επεξεργάζεται έναν πίνακα που αφορά το χρώμα με το οποίο έχει



ασχοληθεί. Τα μέλη συζητούν για το συναίσθημα που τους προκαλεί ο κάθε πίνακας και γράφουν 1-2 προτάσεις γι' αυτό κάτω από κάθε πίνακα. Το τελικό αποτέλεσμα εκτυπώνεται και αναρτάται στην «Πινακοθήκη» της τάξης ή/και στο ιστολόγιο της τάξης ή/και την ιστοσελίδα του σχολείου. Στόχος μας είναι αφενός οι μαθητές να ανιχνεύσουν τα συναισθήματα που τους προκαλεί ο κάθε πίνακας και να μπορέσουν να συνεργαστούν στο επίπεδο της ομάδας, για να το εκφράσουν, και αφετέρου να ασκηθούν στη γραφή στον Η/Υ, έναν λειτουργικό πλέον γραμματισμό. Για τον λόγο αυτό ο εκπαιδευτικός ζητά να περιγράψουν το συναίσθημά τους με 1-2 μικρές προτάσεις, δεδομένου ότι οι μαθητές δεν είναι σε θέση να γράψουν πλήρες κείμενο, και συντρέχει όπου χρειαστεί.

### 12η ώρα - Ομάδες

Οι μαθητές διαλέγουν κάποιους πίνακες από την «παρουσίαση 2» και, με τη βοήθεια του προγράμματος <http://www.jigsawplanet.com/> και του εκπαιδευτικού, δημιουργούν το παζλ του πίνακα, επιλέγοντας τον αριθμό των κομματιών που αυτοί θέλουν. Έτσι, με παιγνιώδη τρόπο προσεγγίζουν γνωστά έργα τέχνης, αυτενεργούν και διασκεδάζουν.

### **ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Φύλλα εργασίας δεν παρατίθενται, καθώς οι μαθητές δεν έχουν σε αυτή τη φάση κατακτήσει πλήρως τον μηχανισμό ανάγνωσης ολοκληρωμένων κειμένων. Επειδή οι μαθητές έχουν μικρή εξοικείωση με το μέσο, τα φύλλα εργασίας πρέπει να περιέχουν αναλυτικές οδηγίες για το κάθε βήμα της δραστηριότητας, γεγονός που θα ήταν αποθαρρυντικό για τους μαθητές. Για τον λόγο αυτό, προτείνεται να δίνονται προφορικά οι οδηγίες στους μαθητές.



## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να συνδυαστεί και με επίσκεψη σε κάποιο μουσείο και την πραγματοποίηση κάποιου εκπαιδευτικού προγράμματος σε συνεργασία με αυτό. Ακόμη, οι μαθητές μπορούν με τη βοήθεια κάποιου λογισμικού ζωγραφικής να δημιουργήσουν τον δικό τους πίνακα ζωγραφικής και να τον τιτλοφορήσουν. Για να εξυπηρετηθούν οι γλωσσικοί στόχοι της ενότητας, ο εκπαιδευτικός μπορεί να αντλήσει υλικό από το λογισμικό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για την Α΄ Δημοτικού.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο στοχεύει να είναι ρεαλιστικό και εφαρμόσιμο από μαθητές της ηλικίας των 6 - 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 επιτρέψει να γνωρίσουν την τέχνη και να δώσουν τη δική τους οπτική σε αυτή.

Για τους μαθητές της Α΄ τάξης είναι σημαντική η διαρκής παρακολούθηση και η επίλυση προβλημάτων στο πεδίο της χρήσης των ΤΠΕ, 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. Αναφορικά με τις δραστηριότητες που απαιτούν γραφή στον Η/Υ, ο εκπαιδευτικός προσαρμόζει τη δραστηριότητα στις δυνατότητες της τάξης και συνδράμει τους μαθητές στην προσπάθεια τους.

Η χρονική διάρκεια του σεναρίου 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 γένος των ουσιαστικών.

#### Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Anning, A. & K. Ring. 2004. *Making sense of children's drawings*. Maidenshead, Berkshire and New York: Open University Press.

Eisner, E. 2002. *The arts and the creation of mind*. New Haven and London: Yale University Press.

Freedman, K. 2003. *Teaching visual culture: curriculum, aesthetics and the social life of art*. New York and London: Teachers College Press.

Kress, G. & T. Van Leeuwen. 1996. *Reading images, the grammar of visual design*. London: Routledge

Χατζησσαβίδης, 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

Παρατίθεται φάκελος συνοδευτικού υλικού ο οποίος περιέχει τα εξής αρχεία:

- Αρχεία παρουσίασης «Πίνακες 1» και «Πίνακες 2»
- Αρχεία παρουσίασης «Κίτρινο», «Κόκκινο», «Μπλε», «Πράσινο»
- Αρχείο εγγράφου «Χρώμα και συναισθήματα»