



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

**Παραδειγματικό σενάριο
στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας**

«Το παραμύθι της τάξης»

ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ



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

Θεσσαλονίκη 2012



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι.Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

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

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



Περιεχόμενα

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	4
ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	4
ΣΤΟΧΟΙ-ΣΚΕΠΤΙΚΟ	4
Γνώσεις για τον κόσμο και στάσεις, αξίες, πεποιθήσεις	5
Γνώσεις για τη γλώσσα	5
Γραμματισμοί	5
ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΦΑΣΕΩΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ	6
ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ	9

Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Τίτλος:

«Του κόσμου το ψωμί»

Δημιουργός

Αναστάσιος Ξανθόπουλος

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Διδακτική ενότητα

«Του κόσμου το ψωμί», υποενότητα «Το πιο γλυκό ψωμί (συνέχεια)» (Γ΄ Δημοτικού, ΒΜ, τ. Γ΄, σελ. 32-36 & ΤΕ τ. Β΄ σσ. 50-51)

Τάξη

Γ΄ Δημοτικού

Χρονική διάρκεια

Θα απαιτηθούν 2 διδακτικές ώρες

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Με την παρούσα δραστηριότητα επιχειρείται μια εναλλακτική προσέγγιση με τη χρήση των ΤΠΕ στην άσκηση 5 του ΤΕ τ. Β΄ σ. 51 (βλ. παρακάτω). Πιο συγκεκριμένα, προτείνεται η χρήση δωρεάν ειδικής εφαρμογής του διαδικτύου, προκειμένου οι μαθητές να συγγράψουν ομαδικά «Το παραμύθι της τάξης» και έπειτα να το εικονογραφήσουν και να το εκτυπώσουν.

Γ. ΣΤΟΧΟΙ-ΣΚΕΠΤΙΚΟ

Η δραστηριότητα στοχεύει στη γνωριμία με ορισμένες πτυχές της πραγματικότητας και του κόσμου, με την καλλιέργεια του προφορικού και του γραπτού λόγου, καθώς και με την εξοικείωση με ορισμένες πτυχές των νέων γραμματισμών που εκπορεύονται από τη χρήση των ΤΠΕ. Πιο συγκεκριμένα:

Γνώσεις για τον κόσμο και στάσεις, αξίες, πεποιθήσεις

Επιχειρείται οι μαθητές να γνωρίσουν παραμύθια, μύθους και παραδόσεις, έργα ζωγραφικής.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιχειρείται οι μαθητές:


- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο·
- να εξοικειωθούν με την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων (συνδυασμός λόγου-εικόνας)·
- να εξασκηθούν στην ορθογραφία ρημάτων και ουσιαστικών και
- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο.

Γραμματισμοί

Επιχειρείται οι μαθητές:

- να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες εφαρμογών κατασκευής εικονογραφημένων ιστοριών·
- να μάθουν να εργάζονται ομαδικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα·
- να μάθουν πώς μπορούν να αποθηκεύουν και να διαμοιράζονται on line αρχεία με τους συμμαθητές τους·
- να μπορούν να χρησιμοποιούν τον εκτυπωτή και να επιλύουν στοιχειώδη προβλήματα του Η/Υ·
- να μάθουν να αναρτούν σχόλια σε ιστολόγιο·
- να μπορούν να εντοπίζουν τη θέση και να πληκτρολογούν την ηλεκτρονική διεύθυνση για να αποστείλουν ένα μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου·
- να γνωρίσουν πώς να προστατεύουν τα προσωπικά τους δεδομένα.

Δ. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΦΑΣΕΩΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ



Το παραμύθι της τάξης

5 Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω φράσεις και φτιάξτε όλη η τάξη μαζί ένα παραμύθι. Γράψτε το παραμύθι στον πίνακα ή σε χαρτί του μέτρου και βρείτε έναν ταιριαστό τίτλο. Ύστερα καθαρογράψτε το και εικονογραφήστε το.

Ήτανε μια φορά ένας γέρος και μια γριά που ζούσανε

Ήταν καλοί άνθρωποι, αλλά

Μια μέρα ο γέρος αποφάσισε να πάει

Για κακή του τύχη

Οι μέρες περνούσαν κι η γριά αποφάσισε

Ευτυχώς

Και ζήσανε αυτοί καλά

1. Επειδή είναι δύσκολο να εργαστεί όλη η τάξη ως μια ομάδα, όπως το θέτει η άσκηση, χωρίζουμε την τάξη σε 4 ομάδες των πέντε και υποθέτουμε ότι έχουν τουλάχιστον έναν υπολογιστή κατά ομάδα στη διάθεσή τους. Μετά τη συζήτηση στην ολομέλεια συμφωνούμε κάθε ομάδα να φτιάξει το δικό της παραμύθι με το εργαλείο που θα της δοθεί και στο τέλος να αποφασίσει η ολομέλεια με κάποιου είδους διαδικτυακή ψηφοφορία (βλ. παρακάτω) ποιο είναι το καλύτερο. Το έπαθλο συμφωνείται να είναι η ανάρτηση του καλύτερου στην ιστοσελίδα του σχολείου. Ουσιαστικά, στήνουμε έναν μίνι διαγωνισμό μεταξύ των ομάδων για να έχουν επιπλέον κίνητρα οι μαθητές.
2. Οι ομάδες θα εργαστούν αποκλειστικά με την διαδικτυακή εφαρμογή [Storybird](#) προκειμένου να γράψουν, να εικονογραφήσουν, να διαμοιραστούν και να εκτυπώσουν το παραμύθι τους (σχετικά με την εφαρμογή αυτή βλ. Παρατηρήσεις).
3. Ζητούμε από κάθε ομάδα να πληκτρολογήσει στον φυλλομετρητή της τη διεύθυνση του Storybird και έπειτα να την αποθηκεύσει στον σελιδοδείκτη του. Ακολούθως, ο δάσκαλος βοηθά τις ομάδες να συνδεθούν υποδεικνύοντάς τους

το ανάλογο κουμπί και συμπληρώνοντας το όνομα χρήστη και τον κωδικό. Γίνεται μια συζήτηση γι' αυτό και εξηγούμε σε τι μας βοηθά ο κωδικός (να αποθηκεύουμε τις ιστορίες μας και να μην επεμβαίνουν άλλοι και πολλά ακόμη), όπως και γιατί πρέπει να μην αποκαλύπτουμε τους κωδικούς αυτούς.

4. Ακολουθεί μια 15λεπτη εξοικείωση με το περιβάλλον της εφαρμογής. Ο δάσκαλος επεξηγεί στους μαθητές το σχετικό βίντεο της βοήθειας και έπειτα τους δείχνει πώς διαβάζουμε και αποθηκεύουμε ή εκτυπώνουμε τις ιστορίες μας. Στη συνέχεια τους ζητά, πριν ξεκινήσουν το παραμύθι τους, να φτιάξουν μια πειραματική ιστορία για να γνωρίσουν πώς γίνεται η εισαγωγή εικόνων, πώς γράφουμε μέσα στα πλαίσια, πώς αλλάζουμε ή διαγράφουμε σελίδα κ.ά. Είναι σημαντικό να έχουμε υπόψη ότι οι μαθητές δε φτιάχνουν τις εικόνες οι ίδιοι αλλά εισάγουν έτοιμες από ένα μεγάλο πλήθος σύμφωνα με την αισθητική τους και το θέμα τους (υπάρχει κατάλογος), με αποτέλεσμα να μπορούν να αφοσιωθούν πιο πολύ και να έχουν περισσότερο χρόνο για το γλωσσικό σκέλος του πολυτροπικού τους κειμένου. Πιο πολύ θα πρέπει να προσέχουν να υπάρχει μια σχετική συνάφεια των εικόνων με το κείμενο, αλλά δεν επιμένουμε ιδιαίτερα σε αυτό.


5. Τώρα οι ομάδες είναι έτοιμες να ξεκινήσουν τη σύνθεση της ιστορίας τους. Τα μέλη κάθε ομάδας θα πρέπει να συμφωνήσουν ποιες εικόνες θα διαλέξουν σύμφωνα με τις φράσεις που πρέπει να χρησιμοποιήσουν στο παραμύθι τους. Επισημαίνουμε ότι το μέγεθος του κάθε παραμυθιού θα πρέπει να κυμαίνεται μεταξύ 15 και 20 σελίδων και κάθε σελίδα να έχει οπωσδήποτε το δικό της κείμενο. Αφήνουμε τις ομάδες να εργαστούν για όσο χρόνο χρειάζεται, ώστε να ολοκληρώσουν τις ιστορίες τους.

6. Όταν κάθε ομάδα τελειώνει το έργο της, ο δάσκαλος ζητά να αποθηκευτεί το παραμύθι και θυμίζει πώς γίνεται αυτό υποδεικνύοντας το ανάλογο κουμπί. Ζητά να ελέγξει το εξώφυλλο του κάθε παραμυθιού, για να δει αν οι μαθητές πρόσθεσαν τον τίτλο του παραμυθιού και την υπογραφή της ομάδας στα σωστά πλαίσια. Επισημαίνει στους μαθητές ότι, όταν πάνε να γράψουν ένα όνομα στο πλαίσιο του συγγραφέα, αναδύεται ένα «παράθυρο» που αναφέρει στα αγγλικά ότι πρέπει να γράψουν μόνο το μικρό τους όνομα ή ένα παρατσούκλι. Συζητάμε γι' αυτό με τους μαθητές μας και

εξηγούμε γιατί στο διαδίκτυο πρέπει να αποφεύγουμε να αποκαλύπτουμε προσωπικά μας στοιχεία και κυρίως το όνομα, την ηλικία, το τηλέφωνο του σπιτιού μας και τη διεύθυνση κατοικίας, αν δεν το γνωρίζουν πρώτα οι γονείς μας. Η ομάδα καλό είναι να βρει ένα παρατσούκλι με το οποίο θα υπογράψει το παραμύθι της.

7. Ακολουθεί η ετεροαξιολόγηση των παραμυθιών επί τη βάσει κριτηρίων που σχετίζονται με την υπερδομή του παραμυθιού (αναφορικός λόγος > αφήγηση) (αρχή, καλό τέλος, ο καλός, ο κακός, χωρία ευθέως λόγου, κ.ά.), τα σχετικά γραμματικά στοιχεία (παρελθοντικοί χρόνοι, χρονικά επιρρήματα και σύνδεσμοι, κτλ.), σύνταξη, ορθογραφία, σημεία στίξης. Προτείνουμε στη φάση αυτή να συνεργαστούν οι ομάδες κατά ζεύγη και έπειτα να παρουσιαστούν στην ολομέλεια τα τελικά κείμενά τους. Η συνεργασία των ομάδων γίνεται μέσω ειδικής λειτουργίας της εφαρμογής, που μας επιτρέπει να καλέσουμε κάποιον on line με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ώστε να επεξεργαστούμε από κοινού το έργο μας. Ο δάσκαλος θυμίζει πάλι στις ομάδες πώς γίνεται αυτό και βοηθά η μια ομάδα να αποκτήσει πρόσβαση στο παραμύθι της άλλης. Έπειτα η κάθε ομάδα ελέγχει και διορθώνει το κείμενο της άλλης. Αποθηκεύουμε τα τελικά κείμενα.

8. Ακολουθεί ολομέλεια της τάξης, στην οποία η κάθε ομάδα διαβάζει και παρουσιάζει μέσω του διαδραστικού πίνακα ή προτζέκτορα το παραμύθι της. Εναλλακτικά, κάθε ομάδα μπορεί να διαβάζει μέσω της εφαρμογής στις οθόνες των Η/Υ τους τα παραμύθια των άλλων ομάδων. Τυχόν διορθώσεις στη φάση αυτή από μαθητές είναι αποδεκτές. Αποθηκεύουμε ξανά τα παραμύθια των ομάδων και προχωρούμε στην επιλογή του καλύτερου.

9. Για να γίνει η επιλογή, ο δάσκαλος προτείνει το παραμύθι κάθε ομάδας να «βαθμολογηθεί» από τα μέλη των άλλων τριών ομάδων (με τους προσωπικούς κωδικούς τους) και όποιο συγκεντρώσει τις περισσότερες «ψήφους» να κριθεί νικητής. Τι είναι η ψήφος; Το Storybird έχει στη λειτουργία ανάγνωσης ενός βιβλίου την επιλογή  που ισοδυναμεί με το πασίγνωστο «Like» του Facebook. Επομένως το παραμύθι που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες καρδιές θα είναι και ο νικητής του διαγωνισμού. Ωστόσο, επισημαίνουμε στους μαθητές ότι κάθε ψήφος

τους θα πρέπει να συνοδεύεται από ένα σχόλιο (η εφαρμογή το υποστηρίζει), το οποίο θα αναφέρει εν συντομία τι είναι αυτό που τους άρεσε περισσότερο στο παραμύθι που επέλεξαν.

10. Μετά την ανάδειξη της νικήτριας ομάδας ο δάσκαλος ζητά από κάθε ομάδα να αποστείλει το παραμύθι της στο ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο. Ζητά να εντοπίσει η ομάδα το σχετικό κουμπί με το οποίο γίνεται αυτό και ρωτά πού πρέπει να πληκτρολογήσουν την ηλεκτρονική διεύθυνσή του. Ρωτά την ομάδα αν θυμάται πώς μπορεί να εκτυπώσει μέσω της εφαρμογής το παραμύθι της (αλλιώς παραπέμπει στο βίντεο) και έπειτα ζητά από αυτήν να το συρράψει και να το τοποθετήσει στη βιβλιοθήκη της τάξης. Τέλος, δείχνει στην τάξη πώς γίνεται η αντιγραφή του κώδικα για την ανάρτηση στην σχολική ιστοσελίδα του ψηφιακού παραμυθιού που νίκησε και, αν έχει πρόσβαση, το αναρτά επί τόπου.

Ε. ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Οι δραστηριότητες που αναφέρονται παραπάνω εμπλουτίζουν το μάθημα με στοιχεία που περιέχονται σε πόρους που προέρχονται από ΤΠΕ, χωρίς να ξεφεύγουν από τη λογική και τη σειρά που έχει το σχολικό εγχειρίδιο. Η εφαρμογή δεν απαιτεί εγκατάσταση, είναι στα αγγλικά αλλά υποστηρίζει πλήρως το γράψιμο με ελληνικούς χαρακτήρες και, καθώς προσφέρει έτοιμες υψηλής ποιότητας εικόνες, αυτόματα πλαίσια κειμένου και απλούστατη προσθήκη και αφαίρεση σελίδων, κρίνεται κατάλληλη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ από μαθητές αυτής της ηλικίας. Θα απαιτηθεί, απλώς, από τον διδάσκοντα να κάνει εγγραφή πριν την έναρξη της δραστηριότητας ως εκπαιδευτικός/τάξη και να δώσει πρόσβαση στους μαθητές του. Εναλλακτικά μπορεί να ζητήσει από τους γονείς των παιδιών να αποκτήσουν λογαριασμό και οι μαθητές να συνδέονται ατομικά.

Ο αριθμός των δραστηριοτήτων είναι μεγάλος σε σχέση με τον διαθέσιμο διδακτικό χρόνο. Γι' αυτό ο διδάσκων επιλέγει όποια (ή όποιες) δραστηριότητα θεωρεί περισσότερο χρήσιμη για τους μαθητές της τάξης. Αν υπάρχει διαδραστικός

πίνακας στην τάξη, οι προτεινόμενες δραστηριότητες είναι καλό να γίνουν στην ολομέλεια με τη συμμετοχή κάποιου μαθητή.

Η παραπάνω δραστηριότητα μπορεί να λειτουργήσει ως ένας οδηγός εφαρμογής του Storybird και σε ένα πλήθος ανάλογων ασκήσεων που υπάρχουν τόσο στα βιβλία της γλώσσας της Γ΄ Τάξης όσο και στο Ανθολόγιο. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

- Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Γ΄-Δ΄ τάξεων «Η δόνα η τερηδόνα» του Ε. Τριβιζά, (σσ. 122-126).

Δραστηριότητες

1. Διασκευάζουμε την ιστορία σε κόμικς και την παρουσιάζουμε στην τάξη.
2. Μοιραζόμαστε σε τρεις ομάδες: η πρώτη θα γράψει για τη Δόνα, η δεύτερη για τη Λουκία και η τρίτη για το μαγικό καθρέφτη. Κάθε ομάδα διαβάζει την ιστορία της στην τάξη.
3. Δημιουργούμε μια φανταστική ηρωίδα, της δίνουμε το όνομα «Μάχη Συναχι» και γράφουμε τη βιογραφία της.

- Γλώσσα Γ΄ Τάξης «Τα ταξίδια του παππού μου», άσκ. 3, ΤΕ τ. Β΄ σ. 37.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Μια φορά κι έναν καιρό...



3 Παρατήρησε προσεκτικά τις εικόνες. Γράψε μια φανταστική ιστορία στο τετράδιό σου βασισμένη σε αυτές. Θα βοηθηθείς στο γράψιμό σου, αν πρώτα απαντήσεις στις παρακάτω ερωτήσεις.

- Ποια πρόσωπα υπάρχουν στην πρώτη εικόνα;
- Πού φαντάζεσαι ότι βρίσκονται;
- Τι κάνουν;
- Τι νομίζεις ότι έχει συμβεί πιο πριν;
- Τι θα συμβεί, στη συνέχεια, στα πρόσωπα της εικόνας;
- Ποια φαντάζεσαι ότι είναι η κοπέλα στη δεύτερη εικόνα;
- Τι θέλει να κάνει;
- Γιατί;
- Τι καταφέρνει τελικά;
- Τι νομίζεις πως θα γίνει στο τέλος;
- Τι ονόματα θα έδινες στα βασικά πρόσωπα της ιστορίας;
- Τι τίτλο θα έδινες στην ιστορία σου;

- Γλώσσα Γ' τάξης «Τα ταξίδια του παππού μου», άσκ. 3, ΤΕ τ. Β' σελ. 41.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Γράφω μια φανταστική περιπέτεια

3 Οι πλανήτες, τα αστέρια και ο απέραντος ουρανός κρύβουν ακόμα πολλά ανεξήγητα μυστήρια για όλους μας. Σκέψου ένα ταξίδι στο διάστημα που θα ήθελες να κάνεις. Γράψε στο τετράδιο μια δική σου φανταστική ιστορία και εικονογράφησέ την.

Οι παρακάτω ερωτήσεις θα σε βοηθήσουν:

- Πού θα ταξιδέψεις, με τι μέσο, με ποιους, για ποιο σκοπό, τι θα δεις, τι περιπέτειες θα ζήσεις, τι θα γίνει τελικά;



Μην ξεχάσεις να αναφέρεις πότε έγινε το κάθε γεγονός. Λέξεις και φράσεις, όπως οι παρακάτω, θα σε βοηθήσουν να συνδέσεις χρονικά τα γεγονότα. Χρησιμοποίησε όσες ταιριάζουν στην ιστορία σου.

Κάποτε, μια φορά κι έναν καιρό, μια μέρα, το άλλο πρωί, μόλις, στη συνέχεια, αργότερα, καθώς, όταν, μετά, πριν να, στο τέλος.