



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Γλώσσα

Ε΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Δρόμοι παιχνιδιού»

Συγγραφή: ΣΑΜΑΡΑ ΣΩΤΗΡΙΑ

Εφαρμογή: ΧΟΡΟΖΙΔΟΥ ΣΑΒΒΑΤΟΥΛΑ



**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.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

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

Δρόμοι παιχνιδιού

Εφαρμογή σεναρίου

Σαββατούλα Χοροζίδου

Δημιουργία σεναρίου

Σωτηρία Σαμαρά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Ε΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

Διαπολιτισμικό Δημοτικό Σχολείο Νέων

Χρονολογία

Από 02-10-2013 έως 09-10-2013

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, τεύχος α΄, ενότητα 2: «Η ζωή στην πόλη», σ. 24, δραστηριότητα 1

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος

Ι. Φυσικός χώρος



Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η προηγούμενη επαφή των παιδιών με το κειμενικό είδος της «αφίσας». Επίσης, προϋπόθεση αποτελεί η προσέγγιση από την πλευρά τους της δομής του κειμενικού τύπου του επιχειρήματος αλλά και η ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας αυτής γνώσης τους από τον/την εκπαιδευτικό. Άλλη μια προϋπόθεση αποτελεί η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών οι οποίες ενισχύουν τη χειραφέτηση του παιδιού μέσω της ενεργητικής μάθησης, αναπτύσσουν το δικαίωμά του να παίρνει μέρος στις διαδικασίες διαμόρφωσης της πόλης που κατοικεί, αναπτύσσουν επίσης την αυτοπεποίθησή του για τις ιδέες που διαθέτει σε σχέση με τη βελτίωση του περιβάλλοντος της γειτονιάς του, έτσι ώστε αυτό να ικανοποιεί τις ανάγκες του για παιχνίδι (βλ. και Τσεβρένη 2008) και, εν τέλει, στοχεύουν στη διαμόρφωση μιας ταυτότητας κριτικού ενεργού πολίτη. Επομένως, και για να υλοποιηθούν οι προαναφερθείσες διδακτικές πρακτικές, προϋπόθεση αποτελεί η επιλογή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και η συνακόλουθη εξοικείωση των συμμετεχόντων στην εκπαιδευτική διαδικασία με αυτή. Άλλωστε, έχει καταδειχτεί ότι ο διάλογος που διενεργείται μεταξύ των μελών των ομάδων και οι διαφορετικές «φωνές» που αντιπαρατίθενται και συγκρούονται κατά τη διάρκειά του συμβάλλουν στην όξυνση και εν τέλει στην αναπτυξιακή εξέλιξη της κριτικής σκέψης (βλ. και Παρούλια-Τζελερί 2004, 242-243), νοητική διεργασία απαραίτητη για τη διαμόρφωση της ταυτότητας του κριτικού ενεργού πολίτη.

Ακολούθως, για την υλοποίηση του σεναρίου προϋπόθεση αποτελεί η ύπαρξη Εργαστηρίου Πληροφορικής ή ερμάριου με 6 φορητούς Η/Υ, η ύπαρξη βιντεοπροβολέα και η εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση του προγράμματος του επεξεργαστή κειμένου. Επιπλέον, ακόμη μια προϋπόθεση είναι και η εξοικείωση του/της εκπαιδευτικού με το λογισμικό δημιουργίας δυναμικής αφίσας glogster.edu, το οποίο διατίθεται για δωρεάν χρήση 30 ημερών και ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει



εκ των προτέρων κάνει μια σύνδεση με αυτό, μέσω της οποίας μπορεί να μπαίνει στο αντίστοιχο περιβάλλον «για το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα». Επιπρόσθετα, για να αναπαραχθεί το βίντεο που είναι ενσωματωμένο στο λογισμικό παρουσίασης πρέπει να είναι εγκατεστημένο στον Η/Υ το λογισμικό [Quik time 7](#). Ακόμη, για τις ανάγκες του μαθήματος στον Η/Υ κάθε ομάδας, είναι απαραίτητο να υπάρχει εγκατεστημένη η εφαρμογή [googleearth](#).

Ειδικότερα, για το πρόγραμμα [glogster.edu](#) στον φάκελο με τα συνοδευτικά αρχεία του σεναρίου εμπεριέχεται το αρχείο [«Οδηγίες για το glogster edu.doc»](#). Εκεί καταγράφονται αναλυτικά τα βήματα για το πώς ο/η εκπαιδευτικός θα δημιουργήσει λογαριασμό για τον/την ίδιο/α και για τις ομάδες του στο συγκεκριμένο πρόγραμμα. Τέλος, αφού η διδασκαλία γενικά θα πραγματοποιηθεί στο Εργαστήριο Πληροφορικής ή με τη χρήση ερμάρου με φορητούς Η/Υ, προϋπόθεση αποτελεί ο εκ των προτέρων ενδελεχής έλεγχος από την πλευρά του/της εκπαιδευτικού όλων των σχετικών παραμέτρων (π.χ. ενεργή ανταπόκριση ιστοσελίδων) και η ετοιμότητά του για αντιμετώπιση πιθανών δυσκολιών με εναλλακτικές λύσεις, ώστε εν τέλει να υλοποιηθούν οι στόχοι του σεναρίου και κατ' επέκταση να ικανοποιηθούν τα παιδιά.

Εφαρμογή στην τάξη

«Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.»

Το σενάριο στηρίζεται

Σωτηρία Σαμαρά, Δρόμοι παιχνιδιού, Νεοελληνική Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, 2013.

Το σενάριο αντλεί

Το συγκεκριμένο σενάριο δεν αντλεί προτάσεις, δραστηριότητες και ιδέες από άλλα σενάρια.



Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο επίκεντρο του σεναρίου αυτού τίθενται οι ιδέες, οι ανάγκες, τα βιώματα του παιδιού και η διεκδίκηση της ενεργού συμμετοχής του στη μετατροπή οδών της γειτονιάς του σε «δρόμους παιχνιδιού». Επιπλέον, στο επίκεντρο του σεναρίου αυτού τίθεται ο επαναπροσδιορισμός της γνώσης του παιδιού που αφορά στον κειμενικό τύπο του επιχειρήματος και η ενίσχυσή της με τη γνώση που εστιάζει στη συνοχή (χρήση δεικτών συνοχής που δηλώνουν αντιπαράθεση, πιθανότητα, που συνδέουν, αιτιολογούν, συμπεραίνουν) του επιχειρηματολογικού του λόγου. Και αυτό γιατί κρίνεται ότι η ικανοποιητική εξοικείωσή του και η αποτελεσματική εκ μέρους του χρήση του «ισχυρού» αυτού αλλά απαιτητικού κειμενικού είδους είναι ένας από τους παράγοντες που είναι δυνατόν να ενδυναμώσει την αυτοπεποίθησή του ότι μπορεί να δράσει και να συμβάλει στην επιθυμητή αλλαγή.

Καταρχήν τα παιδιά παρατηρούν εικόνες και πολυτροπικά κείμενα που τα βοηθούν να εστιάσουν και να αναδείξουν το πρόβλημα: στις σύγχρονες γειτονιές δεν υπάρχει χώρος για παιχνίδι. Κατόπιν, μέσω γνωστικής σύγκρουσης που διενεργείται από τον/την εκπαιδευτικό προβληματίζονται αν μπορούν να δράσουν, ώστε να ικανοποιήσουν την πρωταρχική τους ανάγκη για χώρο παιχνιδιού, που υπονομεύεται απροκάλυπτα. Υποβοηθούνται στον προβληματισμό τους αυτόν, καθώς έρχονται σε επαφή μέσω εικόνων με ευρωπαϊκές αλλά και εγχώριες πρακτικές και εμπειρίες. Έπειτα αναλαμβάνουν δράση με σκοπό να βρουν τρόπο, ώστε να μετατραπεί ένας «δρόμος κατοικίας» της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού».

Αξιοποιώντας ως πηγή πληροφοριών ειδικά διαμορφωμένα αρχεία ppt, καταρχήν, συλλέγουν πληροφορίες που θα τους βοηθήσουν να ενημερωθούν και να σχηματίσουν ισχυρή άποψη για το πώς είναι δυνατό να αλλάξουν την κατάσταση στη γειτονιά τους. Κατόπιν, μέσα από ένα παιχνίδι ρόλων –παιδιά που διεκδικούν/ενήλικες κάτοικοι του δρόμου που αντιδρούν– επινοούν επιχειρήματα υπέρ της δράσης τους (παιδιά) ή προβάλλουν αντιρρήσεις/προβλήματα που την



αναιρούν (ενήλικες κάτοικοι του δρόμου). Για τη συμμετοχή τους σε αυτό το παιχνίδι προετοιμάζονται γραπτά, αξιοποιώντας το εργαλείο του επεξεργαστή κειμένου. Κατά την αντιπαράθεση επιδιώκεται συστηματικά η κειμενική ανάπτυξη του επιχειρηματολογικού τους λόγου (δομή και γραμματική). Ακόμη, μέσα από την αντιπαράθεση κωδικοποιούνται και σταδιακά καταγράφονται τα κριτήρια που συνηγορούν στην επιλογή ενός δρόμου ως «δρόμου παιχνιδιού». Στη συνέχεια, μέσω της εφαρμογής www.googleearth.com, επιλέγουν με βάση τα διαμορφωμένα πλέον κριτήρια έναν δρόμο της γειτονιάς τους και μέσω του λογισμικού glogster.edu δημιουργούν μια ψηφιακή αφίσα για το πώς φαντάζονται τη μετατροπή του δρόμου της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού», ώστε να ικανοποιούνται οι ανάγκες τους. Η ανάρτηση της αφίσας στον δικτυακό τόπο του σχολείου τους δημοσιοποιεί τη δράση τους. Τέλος, ετοιμάζουν μια επιστολή στον Δήμαρχο, εξασκούνται εκ νέου στον επιχειρηματολογικό λόγο αλλά και στη χρήση κειμενικών δεικτών που διασφαλίζουν τη συνοχή του. Η δράση τους εκ νέου δημοσιοποιείται. Οι παιδικές τους ιδέες τοποθετούνται στο επίκεντρο και αναδεικνύονται. Το μάθημα τελειώνει με την αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της επιστολής στον Δήμαρχο. Σε αυτή συμπεριλαμβάνεται και ενεργός υπερδεσμός με τον δικτυακό τόπο του σχολείου όπου είναι αναρτημένη η αφίσα τους.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Αφορμή για τη σύλληψη του παρόντος σεναρίου αποτέλεσε η συμμετοχή του σχολείου μας [σε μια δράση](#) η οποία διενεργήθηκε στο χώρο του κατά τις απογευματινές ώρες τον Μαΐο του 2012. Ειδικότερα, η συμμετοχή αφορούσε στην κινητοποίηση των παιδιών της Ε΄ και της ΣΤ΄ Τάξης, τα οποία διαμόρφωσαν τις δικές τους προτάσεις για τον σχεδιασμό μιας πιο βιώσιμης πόλης με δρόμους φιλικούς προς



τα ίδια, που αποτελούν και μια από τις ομάδες των «ευάλωτων» χρηστών. Η συμμετοχή αυτή συνέβαλε στη συνειδητοποίηση της ανάγκης που έχουν τα παιδιά να νιώσουν την πόλη τους φιλική και φιλόξενη για τα ίδια. Η ανάγκη τους αυτή πρόσφατα έχει ενισχυθεί εξαιτίας της σύγχρονης οικονομικής κρίσης: η τελευταία αποτελεί μια βασική αιτία για παρατεταμένη παραμονή τους στη γειτονιά ακόμη και στη διάρκεια των καλοκαιρινών μηνών.

Μέσω των δραστηριοτήτων του παρόντος σεναρίου γίνεται προσπάθεια να χειραφετηθούν τα παιδιά, ώστε να αναλάβουν μεγαλύτερη ευθύνη για τη δημιουργία κοινωνίας διαφορετικής από αυτή που τα περιβάλλει και εστιάζεται το ενδιαφέρον και η προσπάθειά τους για αλλαγή σε έναν ιδιαίτερα κοινωνικοποιητικό χώρο γι' αυτά, τη γειτονιά τους. Αξιοποιούνται, επομένως, στοιχεία ενός προγράμματος Κριτικού Γραμματισμού σύμφωνα με τον οποίο η εκπαίδευση θα πρέπει να δημιουργεί πολίτες με κριτικό πνεύμα που μπορούν να παρεμβαίνουν και να διαμορφώνουν την κοινωνία (Χατζησαββίδης 2010).

Στη βιβλιογραφία η ικανότητα των παιδιών να συμμετέχουν στον αστικό σχεδιασμό είναι τεκμηριωμένη. Τα οφέλη δε που προκύπτουν από τη διεξαγωγή διαδικασιών συμμετοχής είναι πολλά: η συμμετοχή τους συνιστά απαραίτητη προϋπόθεση για ένα κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό, συμβάλλει στο να αγαπήσουν τη γειτονιά τους και να νοιάζονται γι' αυτή, και εξασφαλίζει στις τοπικές αρχές σημαντικές πληροφορίες (Τσεβρένη 2008).

Επιπλέον, στο παρόν σενάριο αξιοποιείται η Κειμενοκεντρική Προσέγγιση, αφού τα παιδιά ξαναθυμούνται και χρησιμοποιούν ενσυνείδητα τη δομή και τη γραμματική του επιχειρηματολογικού τύπου κειμένου. Επίσης, ενισχύουν την κειμενική γνώση που αφορά στη συνοχή και στη συνεκτικότητα του επιχειρηματολογικού τους λόγου, αφού επιδιώκεται να χρησιμοποιήσουν ενσυνείδητα τους σχετικούς κειμενικούς δείκτες. Όσον αφορά στη γραμματική, τα παιδιά οικειοποιούνται τη γραμματική κατηγορία «αιτιολογικές προτάσεις». Ο εκπαιδευτικός όμως λόγος δεν εστιάζει μόνο στη μετάδοση και διανομή της



συγκεκριμένης ουδέτερης γραμματικής πληροφορίας που αφορά στο είδος της εξαρτημένης πρότασης. Η διδακτική πρακτική εστιάζει στην ανάδειξη της λειτουργίας των αιτιολογικών προτάσεων: με την αποτελεσματική χρήση των τελευταίων στο παρόν συγκείμενο αναδεικνύονται οι αξιολογικές κρίσεις των παιδιών και ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους. Ακόμη, από την αποτελεσματική τους χρήση εξαρτάται, εν μέρει, και η διάσταση της ισότιμης ή μη συμμετοχής τους σε ένα κοινωνικά πιο δίκαιο σχεδιασμό για τη γειτονιά τους. Η ισχυρή τεκμηρίωση προσδίδει βαρύτητα στην άποψή τους.

Ακόμη, στο παρόν σενάριο αξιοποιούνται στοιχεία της Επικοινωνιακής Προσέγγισης, αφού τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι ρόλων και προτίθενται να δημοσιεύσουν τις προτάσεις. Η εμπλοκή τους στο παιχνίδι ρόλων, σύμφωνα με την άποψη του Bakhtin, ενισχύει την ελεύθερη συνομιλιακή τους δραστηριότητα και αυτή ως οικεία δομή σε αυτά χρησιμοποιείται, για να ασκηθούν στο προφορικό επιχείρημα (στο Ellis & Rogoff 1986, 315).

Όσον αφορά στη μεθοδολογία και στο γενικότερο παιδαγωγικό πλαίσιο που στηρίζεται το σενάριο, στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας βρίσκεται το παιδί, (Ν.Π.Π.Σ 2011, 16) επειδή επιδιώκεται να αναδειχθούν οι ιδέες του, οι απόψεις του, τα βιώματά του και οι ανάγκες του στον κατεξοχόν κοινωνικοποιητικό χώρο, τη γειτονιά του. Για τον σκοπό αυτό επιλέγεται η ενεργητική και κριτική διερευνητική μάθηση.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους ότι μπορούν να διεκδικούν τη συμμετοχή τους στον διάλογο για τη διαμόρφωση του περιβάλλοντος στο οποίο κινούνται καθημερινά.



- να οικειοποιηθούν ως στάση ζωής την κριτική διερεύνηση του προβλήματος της έλλειψης χώρου για παιχνίδι στη γειτονιά τους·
- να το διερευνήσουν συνεργατικά, για να το επιλύσουν·
- να αναπτύξουν το αίσθημα της φροντίδας για τη γειτονιά τους·
- να στείλουν ξεκάθαρο το μήνυμά τους στους ενήλικες ότι έχουν ανάγκη να νιώσουν τη γειτονιά τους φιλόξενη και να την αγαπήσουν ώστε να νοιάζονται γι' αυτή.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να ξαναθυμηθούν τη δομή του επιχειρηματολογικού κειμένου·
- να ασκηθούν στην οργάνωση της επιχειρηματολογίας τους, στην προσεκτική επιλογή των επιχειρημάτων τους ή στην ανασκευή των επιχειρημάτων/αντιρρήσεων του/της συνομιλητή/-τριας τους·
- να εμβαπτιστούν στο προφορικό επίχειρημα και να βιώσουν την κατάσταση αντίρρηση/αντίκρουση υποδυόμενα ρόλους·
- να εξασκηθούν στο να συνοικοδομούν αποτελεσματικά το γραπτό ή προφορικό επιχειρηματολογικό τους κείμενο ως γλωσσική και νοηματική δομή·
- να ενισχύσουν τη γνώση τους όσον αφορά στις λεξιλογικές και γραμματικές επιλογές που συνιστούν μηχανισμούς συνοχής και συνεκτικότητας στον επιχειρηματολογικό τους λόγο·
- να συνειδητοποιήσουν την αξία της αποτελεσματικής χρήσης του λόγου, όταν διεκδικούν κάτι.



Γραμματισμοί

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να επισκέπτονται ιστοσελίδες·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση του λογισμικού του επεξεργαστή κειμένου, ειδικότερα να συντάσσουν από κοινού ως ομάδα κείμενο, να εισάγουν κουκίδες, αρίθμηση·
- να εξοικειωθούν με τη χρήση ψηφιακού χάρτη. Ειδικότερα, να μεταβαίνουν σε έναν δρόμο, να τοποθετούν σήμανση, να μετρούν την απόστασή του, να καταχωρούν κείμενο·
- να εξοικειωθούν με την πλοήγηση σε λογισμικό παρουσιάσεων·
- να μπορούν να επισκέπτονται ενεργούς υπερδεσμούς·
- να εξοικειωθούν με την «ανάγνωση» πολυτροπικών κειμένων·
- να εξοικειωθούν με το λογισμικό δημιουργίας δυναμικής αφίσας.

Διδακτικές πρακτικές

Στο παρόν σενάριο επιδιώκεται να ενισχυθεί η κειμενική γνώση των παιδιών της Ε΄ Δημοτικού που αφορά στη χρήση αποτελεσματικού επιχειρηματολογικού λόγου μέσω της πρακτικής της υπόδυσης ρόλων. Επίσης, επιδιώκεται να ενισχυθεί τόσο η αυτοπεποίθησή τους ότι έχουν δικαίωμα στη συμμετοχή για τη διαμόρφωση του χώρου της γειτονιάς τους όσο και η απόκτηση από την πλευρά τους της στάσης ενός πιο κριτικού και σε εγρήγορση πολίτη μέσω διδακτικών πρακτικών που δημιουργούν πλαίσιο δράσης. Ακόμη, στη διδακτική αυτή πρόταση στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας βρίσκεται το παιδί μέσω πρακτικών που αναδεικνύουν τις ιδέες του, τα βιώματα και τις ανάγκες του. Οι πρακτικές αυτές περιγράφονται πιο αναλυτικά στο υποκεφάλαιο της διδακτικής πορείας.



Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφορμή για την υλοποίηση του παρόντος σεναρίου αποτέλεσε η νοσταλγία για ξέγνοιαστα παιχνίδια σε δρόμους και άλανες χωρίς φασαρία και αυτοκίνητα, που διατυπώνεται από τους συγγραφείς στο κείμενο [«Η γειτονιά της πόλης»](#) της 2ης ενότητας με τίτλο [«Η ζωή στην πόλη»](#).

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Όπως και προηγουμένως αναφέρθηκε, το θέμα «παιχνίδια και γειτονιά» θίγεται και στη 2η και στην 4η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Ε΄ Δημοτικού. Επιπλέον, το κειμενικό είδος του επιχειρήματος που απασχολεί το συγκεκριμένο σενάριο γίνεται αντικείμενο συστηματικής διδασκαλίας, ιδιαίτερα στα σχολικά εγχειρίδια της Ε΄ και της ΣΤ΄ Δημοτικού. Ειδικότερα, τα παιδιά καλούνται συχνά να εκφράσουν την άποψή τους πάνω σε ένα θέμα μέσα από διάφορες δραστηριότητες του γλωσσικού εγχειριδίου της Ε΄ Δημοτικού (π.χ. βλ. 2η ενότητα «Η ζωή στην πόλη», τετράδιο εργασιών, σ. 27, δραστηριότητα 8).

Επιπλέον, στο Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της Γλώσσας και της Λογοτεχνίας (Ν.Α.Π., 2011) μία από τις θεματικές ενότητες που προτείνεται να γίνουν αντικείμενο διαπραγμάτευσης και διδασκαλίας είναι «Η φύση και το περιβάλλον» (Ν.Α.Π., 2011, 13-14) και ένας από τους τύπους κειμένου που προσεγγίζεται είναι η επιχειρηματολογία. Μεταξύ πολλών άλλων ως σημαντικοί στόχοι αναδεικνύονται το να μαθαίνουν τα παιδιά να κρίνουν, να επικυρώνουν ή να αμφισβητούν θέσεις και απόψεις, πάντοτε με επιχειρήματα, αλλά και να κατανοούν ότι οι παραπάνω λειτουργίες πραγματοποιούνται σε πραγματικές συνθήκες, περιέχουν προσωπικά βιώματα και ανάγκες, χρησιμοποιούνται συνδυαστικά και ανάλογα με τις επικοινωνιακές περιστάσεις (Ν.Α.Π., 2011, 102). Το παρόν σενάριο



με τη θεματική του και τη διερευνητική/ενεργητική μεθοδολογία που ακολουθεί δοκιμάζει την υλοποίηση και των παραπάνω στόχων.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο παρόν διδακτικό σενάριο αξιοποιείται το λογισμικό παρουσιάσεων (PowerPoint), προκειμένου να επιδειχθούν στα παιδιά επιλεγμένες φωτογραφίες είτε για να προβληματιστούν ως προς τα εικονιζόμενα είτε για να τις διερευνήσουν με στόχο τη συγκέντρωση πληροφοριών. Η παραπάνω εστιασμένη χρήση δημιουργεί τη δυνατότητα παρουσίασης πολλαπλών φωτογραφιών αντλημένων από ποικίλες πηγές, που σε κάθε περίπτωση δε θα ήταν εύκολα προσβάσιμες και προσπελάσιμες από τα παιδιά. Παράλληλα, είναι κοινή η πεποίθηση της δυναμικής της φωτογραφίας στην αποκωδικοποίηση ενός μηνύματος. Έτσι, με τη χρήση του εν λόγω λογισμικού διασφαλίζεται μια λειτουργικότερη και πληρέστερη διεξαγωγή του μαθήματος.

Επιπλέον, χρησιμοποιείται ο επεξεργαστής κειμένου, ο οποίος διασφαλίζει και διευκολύνει την από κοινού επεξεργασία του παραγόμενου κειμένου. Ακόμη, στη διδακτική αυτή πρόταση αξιοποιείται η εφαρμογή www.googleearth.com, που συμβάλλει με εργονομικό και μη χρονοβόρο τρόπο στο να αποκτήσουν τα παιδιά πιο εποπτική αντίληψη των δρόμων της γειτονιάς τους και να επιλέξουν τον καταλληλότερο σύμφωνα με τα κριτήρια που οικοδομούνται κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Τέλος, η δημιουργία μιας δυναμικής αφίσας με την αξιοποίηση [του σχετικού λογισμικού](#) δημιουργεί τη δυνατότητα για δημοσιοποίηση της μαθητικής δραστηριοποίησης. Άλλωστε, η αφίσα ως κειμενικό είδος υποστηρίζει τη δημοσιοποίηση.

Κείμενα

Υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό

Ιστοσελίδες



«Ψηφιακό Σχολείο» [Γλώσσα Ε΄ Δημοτικού, ενότητα 2: «Η ζωή στην πόλη»](#) και [ενότητα 11 «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια»](#)

«Ψηφιακό Σχολείο» [«Γραμματική Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού»](#)

[Intelligent Energy Europe: Ευρωπαϊκό πρόγραμμα για τη βιώσιμη ανάπτυξη](#), δράση [Bambini](#)

Νάτσινας, Θ. «Οδοί κατοικίας – οδοί παιχνιδιού. Ο δρόμος ως κοινωνικός χώρος». [Ανατολική Α.Ε. Αναπτυξιακή ανώνυμη Εταιρεία Ο.Τ.Α. Ανατολικής Θεσσαλονίκης](#)

Ψηφιακή εφημερίδα [Newsbeast.gr](#): [Όταν ένας δρόμος μετατρέπεται σε «χώρο παιχνιδιού»](#)

Ψηφιακή εφημερίδα

<http://ecology-salonika.org/2010/02/09/claiming-the-public-space/>

Βίντεο

[Παλιά παιδικά παιχνίδια](#) (απόσπασμα, διάρκειας 1 λεπτού)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Ολομέλεια

Η εκπαιδευτικός, αφού πρώτα μοίρασε στα παιδιά το «Φύλλο εργασίας 1», παρουσίασε σταδιακά στην ολομέλεια της τάξης τις εικόνες του αρχείου «χωρίς λόγια», το οποίο αναδεικνύει την απουσία χώρων παιχνιδιού στα διάφορα αστικά κέντρα (Εικόνα 1). Στη συνέχεια πρόβαλε και το απόσπασμα από το βίντεο που προτείνει η συγγραφέας του σεναρίου (Εικόνα 2).



Εικόνα 1: Παρουσίαση του αρχείου «Χωρίς λόγια»



Εικόνα 2: Προβολή βίντεο

Κατά τη διάρκεια των παραπάνω παρουσιάσεων, προέτρεψε τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά τις εικόνες και το μήνυμα που αυτές προσπαθούν να περάσουν. Κατόπιν η εκπαιδευτικός έκανε την εξής ερώτηση; «Ποια από τις εικόνες σας εντυπωσίασε περισσότερο και γιατί;». Οι προτιμήσεις των περισσότερων παιδιών σχετίζονταν με την πρώτη εικόνα της παρουσίασης. Κάποιες από τις απαντήσεις των παιδιών ήταν:

Α. «Με εντυπωσίασε η πρώτη εικόνα που δείχνει ένα παιδί σε ταράτσα πολυκατοικίας να πετάει χαρταετό. Θέλει να δείξει ότι δεν υπάρχει ελεύθερος χώρος για να παίξει το παιδί».

Γ. «Και εμένα με εντυπωσίασε η ίδια εικόνα γιατί δείχνει ένα ασυνήθιστο πράγμα. Τον χαρταετό τον πετάμε από κάτω. Το κάνει αυτό γιατί δεν έχει χώρο το παιδί να παίξει».

Αγ. «Και εμένα με εντυπωσίασε η ίδια εικόνα γιατί το παιδί είναι σε επικίνδυνο μέρος. Είναι στη γωνία μιας ταράτσας και μπορεί να πέσει γιατί δεν έχει κάγκελα».



Ν. «Και εμένα με εντυπωσίασε η ίδια εικόνα. Το παιδί δεν μπορούσε να παίζει στο δρόμο γιατί έχει αυτοκίνητα. Μας δείχνει ότι αν κάποιος θέλει κάτι μπορεί να βρει τρόπους να το κάνει».

Μ. «Και εγώ συμφωνώ με τα παιδιά. Θέλει να δείξει στους ανθρώπους ότι δεν έχει μέρος να παίζει».

Π. «Είναι πρωτότυπο. Με έχει εντυπωσιάσει. Είναι όμως Αθήνα. Τι να κάνει το καημένο; Αναγκάστηκε και πήγε επάνω στην ταράτσα».

Ε. «Εμένα με εντυπωσίασε η εικόνα στην οποία το κορίτσι λέει ότι δεν έχει χώρο να παίζει παρά μόνο μια γωνιά στην πολυκατοικία. Κάποια παιδιά έχουν πολύ χώρο και άλλα λίγο».

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός έκανε την παρακάτω τοποθέτηση-ερώτηση: «Νομίζω ότι σήμερα για τα περισσότερα παιδιά που ζείτε στην πόλη δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου χώρος για να παίζετε ούτε υπάρχει όμως και κανένας απολύτως τρόπος για να μπορέσετε να παίζετε ανενόχλητα έστω στους δρόμους, όπως παλιά..., όπως είδαμε στο βιντεάκι... Τι λέτε; Συμφωνείτε; Διαφωνείτε;». Τα περισσότερα παιδιά συμφώνησαν με την παραπάνω άποψη. Μερικές διαφοροποιημένες απαντήσεις ήταν:

Α. «Και συμφωνώ και διαφωνώ. Γιατί τα παιδιά μπορούν να παίζουν στην πυλωτή της πολυκατοικίας».

Θ. «Ναι, αλλά εγώ που παίζω στην πυλωτή οι γείτονες με μαλώνουν γιατί μπορεί να χτυπήσω τα αυτοκίνητα που είναι στο πάρκινγκ».

Ακολούθησε η προβολή στην τάξη της παρουσίασης με τίτλο «...για σκέψου...ppt», η οποία εκθέτει αστικές οδούς οι οποίες έχουν μετατραπεί σε δρόμους παιχνιδιού (Εικόνα 3).



Εικόνα 3: Παρουσίαση του αρχείου «Για σκέψου»

Τα παιδιά εντυπωσιάστηκαν με τις παραπάνω μετατροπές. Μετά το πέρας της προβολής κλήθηκαν να αποκωδικοποιήσουν το μήνυμα των εικόνων. Κάποιες ενδεικτικές απαντήσεις ήταν:

Β. «Οι εικόνες μας δείχνουν τρόπους για το πώς μπορούμε να αλλάξουμε τους δρόμους και να τους κάνουμε δρόμους παιχνιδιού».

Ε. «Ακόμη και ο πιο μεγάλος αυτοκινητόδρομος μπορεί να μετατραπεί ακόμη και σε πάρκο. Δηλαδή, αν θέλεις κάτι και προσπαθήσεις μπορείς να καταφέρεις πολλά πράγματα».

Α. «Θέλει να μας πει ότι μπορούμε και εμείς να αλλάξουμε έναν δρόμο αν θέλουμε και να φτιάξουμε ένα μεγάλο πάρκο στο οποίο θα παίζουν τα παιδιά».

Π. «Εγώ καταλαβαίνω ότι μπορούμε να κλείσουμε έναν δρόμο και να παίζουμε. Αλλά με τρόπο».

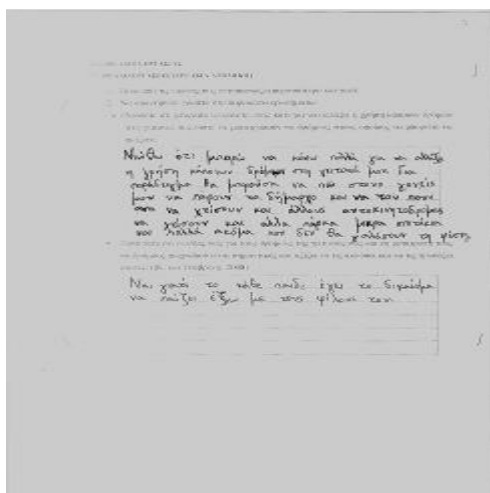
Στη συνέχεια, η εκπαιδευτικός ζήτησε από τα παιδιά να απαντήσουν γραπτά στα παρακάτω ερωτήματα του Φύλλου εργασίας 1 (Εικόνες 4 & 5, φάκελος «Τεκμήρια: 1^ο Φύλλο Εργασίας»).



- «Νιώθετε ότι μπορείτε να κάνετε εσείς κάτι, για να αλλάξει η χρήση κάποιων δρόμων στη γειτονιά σας, ώστε να μετατραπούν σε δρόμους στους οποίους να μπορείτε να παίζετε;
- Πιστεύετε ότι οι ιδέες σας για τους δρόμους της γειτονιάς σας είναι σημαντικές και αξίζει να τις ακούσει και να τις προσέξει κανείς; (βλ. και Τσεβρένη 2008)



Εικόνα 4: Γράψιμο 1ου φύλλου εργασίας



Εικόνα 5: Ενδεικτικό 1ο Φύλλο Εργασίας



Το δίωρο ολοκληρώθηκε με την ανακοίνωση των απαντήσεων και τη συζήτηση γύρω από αυτές. Αξίζει να αναφέρουμε κάποιες από αυτές:

Α. «Πιστεύω ότι μπορούμε να πραγματοποιήσουμε τις ιδέες μας. Είμαστε πολλοί».

Χ. «Μπορούμε να κάνουμε ψηφοφορία και όσα παιδιά θέλουν να γίνουν μια ομάδα η οποία θα ενεργοποιηθεί».

Μ. «Πιστεύω ότι πρέπει να κάνουμε μια αφίσα και να αποτυπώσουμε αυτά που θέλουμε σε αυτή. Θα τη δείξουμε σε μεγάλους και πολλούς άλλους ανθρώπους για να μπορέσουν να πραγματοποιηθούν οι ιδέες μας».

Η αξιολόγηση των παιδιών πραγματοποιήθηκε από τη συμμετοχή τους στις προφορικές και γραπτές δραστηριότητες.

3η, 4η & 5η διδακτική ώρα

Εργασία σε ομάδες

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ανακοίνωσε στα παιδιά ότι θα χωριστούν σε 4 ομάδες και θα υποδυθούν ρόλους: οι μισές ομάδες θα έχουν τον ρόλο των παιδιών που διεκδικούν την ισότιμη συμμετοχή τους στη μετατροπή μιας οδού σε δρόμο παιχνιδιού, ενώ οι άλλες μισές θα είναι οι ενήλικες που έχουν τις κατοικίες τους στους δρόμους της γειτονιάς και αντιδρούν τόσο στην πρόταση όσο και στη διεκδίκηση των παιδιών, αμφισβητώντας και τη δυναμική τους. Για την ετοιμασία των ρόλων οι ομάδες κλήθηκαν να συλλέξουν πληροφορίες για να ενημερωθούν περισσότερο πάνω στο θέμα που τους απασχολεί, να διαμορφώσουν άποψη και να την υποστηρίξουν με επιχειρήματα. Για τον λόγο αυτό η εκπαιδευτικός εγκατέστησε στους υπολογιστές τα αρχεία «...για σκέψου Α.ppt» και «...για σκέψου Β...ppt» αντίστοιχα για την καθεμιά ομάδα.



Στο σημείο αυτό να επισημάνουμε ότι δεν χρησιμοποιήθηκε το εργαστήριο Πληροφορικής λόγω εμποδίων, αλλά δύο υπολογιστές στην τάξη: ο κεντρικός για τις ομάδες με ρόλο ενηλίκων και ένας φορητός για τις ομάδες με ρόλο παιδιών (εικόνες 6 & 7).



Εικόνα 6: κεντρικός υπολογιστής



Εικόνα 7: φορητός υπολογιστής

Δόθηκαν στις ομάδες τα Φύλλα Εργασίας. Συγκεκριμένα, το «2ΑΦύλλο εργασίας» στις ομάδες των παιδιών και το «2ΒΦύλλο εργασίας» στις ομάδες των ενηλίκων. Επίσης, ενεργοποιήθηκε η προϋπάρχουσα γνώση των παιδιών σχετική με τις φράσεις που υποστηρίζουν τον επιχειρηματικό λόγο. Στο πλαίσιο αυτό η εκπαιδευτικός κατέγραψε στον πίνακα λέξεις και φράσεις, όπως:

- χρήση στοιχείων δομής («έμένα η γνώμη μου είναι...» ή «εμείς έχουμε άλλη άποψη» ή «...σημαντικές αντιρρήσεις για τις προτάσεις σας»)
- χρήση γραμματικών στοιχείων: α. αιτιολογικών προτάσεων, π.χ.: ...γιατί κι εμείς συμφωνούμε· β. αντιθετικών συνδέσμων και επιρρημάτων: όμως, παρ' όλα αυτά, αντίθετα· γ. λέξεων και φράσεων που εκφράζουν πιθανότητα: μπορεί, ενδέχεται, πιστεύω, είναι δυνατόν, είναι πιθανό, υποθέτω.

Μέσα από τις δραστηριότητες των παραπάνω Φύλλων τα παιδιά κατάφεραν να αντλήσουν πληροφορίες και να διαμορφώσουν επιχειρήματα σχετικά με το θέμα



τους. Με αυτόν τον τρόπο προετοιμάστηκαν γραπτά για τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι ρόλων (Εικόνες 8 & 9, φάκελος «Τεκμήρια: 2 Α & 2Β Φύλλα Εργασίας»).



Εικόνα 8: Εργασία ομάδας ενηλίκων



Εικόνα 9: Εργασία ομάδας παιδιών

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός παρότρυνε τη δημόσια αυτή αντιπαράθεσή τους στην ολομέλεια της τάξης. Έδωσε τον λόγο στα παιδιά που υποδύονταν τους ενήλικες και η συζήτηση άρχισε. Ενδεικτικό μέρος αυτής:

Ενήλικες: «Πώς σας ήρθε η ιδέα να κλείσετε τους δρόμους, για να παίζετε;»

Παιδιά: «Γιατί δεν έχουμε χώρο για να παίζουμε. Εσείς τι θα κάνατε;»

Εν. «Ναι, αλλά εμείς θέλουμε να πάμε στις δουλειές μας. Αν κλείσουμε το δρόμο πώς θα πάμε;»

Π. «Εμείς, όμως θέλουμε να παίζουμε ένα απόγευμα. Εσείς πάτε κάθε μέρα στις δουλειές σας. Εξάλλου, μπορείτε να πάτε με τα μεταφορικά μέσα».

Εν. «Αυτό δε γίνεται. Εμείς στη δουλειά δεν παίζουμε».

Π. «Και εμείς, όμως, δεν είμαστε για να πηγαίνουμε μόνο στο σχολείο. Έχουμε δικαίωμα στο παιχνίδι. Όλα τα παιδιά πρέπει να ζήσουν σωστά την παιδική τους ηλικία. Όχι μόνο σπίτι και σχολείο. Και εσείς το ίδιο θα κάνατε. Πρέπει να παίζουν τα παιδιά. Είναι στη φύση τους το παιχνίδι».



Εν. «Μπορείτε να πάτε σινεμά ή στο λούνα παρκ αντί να κλείνετε τους δρόμους».

Π. «Εμείς προτιμάμε να παίζουμε παρά να είμαστε κολλημένοι σε μια οθόνη».

Εν. « Εντάξει, να σας αφήσουμε. Αλλά σκεφτήκατε και τους κατοίκους που θα ενοχλούνται;»

Π. «Θα παίζουμε το απόγευμα και όχι τις ώρες κοινής ησυχίας».

Εν. «Μπορούμε να το κάνουμε το Σαββατοκύριακο».

Π. «Συμφωνούμε».

Εν. «Πιστεύουμε πως θα πρέπει να κλείσετε έναν δρόμο που έχει λίγη κίνηση».

Π. «Προτείνουμε να βάλουμε και κώνους για να μην περνάνε τα αυτοκίνητα».

Εν. « Και αν συμβεί κάτι και θα πρέπει να έρθει ασθενοφόρο πώς θα περάσει;»

Π. « Μα οι κώνοι μετακινούνται εύκολα».

Εν. «Εντάξει, μας πείσατε. Τώρα θα πρέπει να ενημερώσετε και τον Δήμο για αυτή σας την επιθυμία».

Π. «Ευχαριστούμε. Θα το κάνουμε».

Κατά τη διάρκεια της παραπάνω συζήτησης η εκπαιδευτικός συμμετείχε διακριτικά βοηθώντας και υπενθυμίζοντας στα παιδιά τη χρήση λέξεων και φράσεων που θα πρέπει να έχει ένας επιχειρηματικός λόγος για να είναι ισχυρός. Για τον λόγο αυτό είχε γράψει και στον πίνακα τις λέξεις και τις φράσεις που προτείνει η συγγραφέας του σεναρίου. Σε αυτό το τρίωρο η αξιολόγηση έγινε μέσα από τις αποτελεσματικές μαθητικές απαντήσεις στο Φύλλο Εργασίας και από τη μαθητική αντιπαράθεση κατά την πραγματοποίηση του παιχνιδιού των ρόλων.



6η, 7η & 8η διδακτική ώρα

Στην αρχή του μαθήματος η εκπαιδευτικός έδωσε στα παιδιά τυπωμένο το «3ο Φύλλο Εργασίας» και ζήτησε να συμπληρώσουν ομαδικά μέχρι και την 4^η ερώτηση (εικόνα 10, φάκελος «Τεκμήρια: 3^ο Φύλλο Εργασίας»). Οι δραστηριότητες 5 και 6 του ίδιου Φύλλου πραγματοποιήθηκαν από κάθε ομάδα στον κεντρικό υπολογιστή της τάξης για τον λόγο που εξηγείται παρακάτω. Κατόπιν ανακοίνωσαν τις απαντήσεις τους στην τάξη. Ομαδική συζήτηση δεν ακολούθησε γιατί η εκπαιδευτικός προτίμησε σε αυτό το σημείο να επικοινωνήσει με κάθε ομάδα χωριστά. Με αυτόν τον τρόπο θεωρήθηκε ότι τα παιδιά βοηθήθηκαν περισσότερο στο να κατανοήσουν τα κριτήρια ενός επιχειρηματικού λόγου.



Εικόνα 10: Συμπλήρωση 3ου Φύλλου Εργασίας

Ακολούθησε η επόμενη δραστηριότητα η οποία πραγματοποιήθηκε στην τάξη, γιατί η εκπαιδευτικός διαπίστωσε ότι τα παιδιά δεν είχαν ξαναδουλέψει με παρόμοιες δραστηριότητες. Για το λόγο αυτό έγινε επίδειξη της εφαρμογής Google Earth και κατόπιν κλήθηκε η κάθε ομάδα να επαναλάβει τις οδηγίες του Φύλλου Εργασίας. Έτσι επέλεξαν έναν δρόμο της γειτονιάς τους για να τον μετατρέψουν σε «δρόμο παιχνιδιού» και αιτιολόγησαν γραπτά την επιλογή τους (εικόνες 11, 12, 13, 14).



Εικόνα 11: Επίδειξη εφαρμογής



Εικόνα 12: Η κάθε ομάδα επιλέγει τον δικό της δρόμο



Εικόνες 13 & 14: Αιτιολόγηση επιλεγμένου δρόμου

Κατά τη διάρκεια της συζήτησης που πραγματοποιήθηκε το προηγούμενο δίωρο κάποια παιδιά πρότειναν τη δημιουργία αφίσας ως τρόπο δημοσιοποίησης της ιδέας τους. Στο πλαίσιο αυτό η εκπαιδευτικός ξαναέφερε στο προσκήνιο την παραπάνω δράση και έδειξε στα παιδιά πως μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους αφίσα, αξιοποιώντας το σχετικό λογισμικό glogster.edu και τις καταχωρημένες εικόνες στο αρχείο «δυναμική αφίσα_υλικό» (εικόνα 15). Εδώ να επισημάνουμε ότι η



εκπαιδευτικός είχε δημιουργήσει λογαριασμό για κάθε ομάδα στο συγκεκριμένο λογισμικό.



Εικόνα 15: Επίδειξη λογισμικού δημιουργίας αφίσας Εικόνα 16: Λογαριασμοί ομάδων

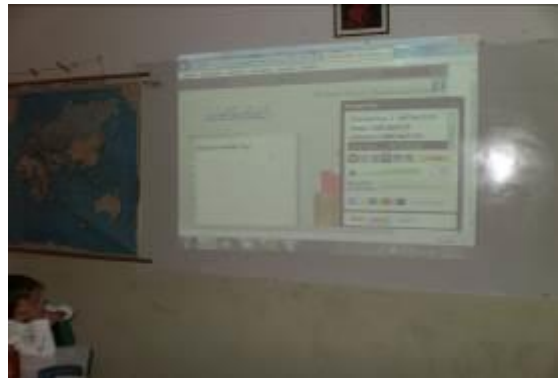
Οι ομάδες δημιούργησαν τις αφίσες τους στον κεντρικό υπολογιστή της τάξης με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού, δεδομένου ότι οι μαθητές/τριες της συγκεκριμένης τάξης δεν ήταν εξοικειωμένοι/ες με υπολογιστές (εικόνες 17 & 18, φάκελος-τεκμήρια: αφίσες). Με κάθε επιφύλαξη για το δωρεάν συγκεκριμένο λογισμικό η εκπαιδευτικός παραθέτει τις διευθύνσεις των ομαδικών αφισών:

1^η ομάδα: <http://grigoria.edu.glogster.com/38209875>

2^η ομάδα: <http://anasaino.edu.glogster.com/38208747>

3^η ομάδα: <http://karatsi.edu.glogster.com/38216516>

4^η ομάδα: <http://oreman.edu.glogster.com/38217001>



Εικόνες 17 & 18: Δημιουργία αφισών

Με τις δραστηριότητες του «3ου Φύλλου εργασίας» τα παιδιά πίστεψαν από τη μια πλευρά στη δυνατότητά τους να εκφράζουν τις απόψεις τους και αυτές να ακούγονται και από την άλλη, στην ικανότητα δράσης τους.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΕΡΓΑΣΙΑ ΑΤΟΜΙΚΗ)

1. Ποια από τις εικόνες σας εντυπωσιάζει περισσότερο και γιατί;
2. Να απαντήσετε γραπτά στα παρακάτω ερωτήματα;
 - «Νιώθετε ότι μπορείτε να κάνετε *εσείς* κάτι για να αλλάξει η χρήση κάποιων δρόμων στη γειτονιά σας, ώστε να μετατραπούν σε δρόμους στους οποίους να μπορείτε να παίζετε;

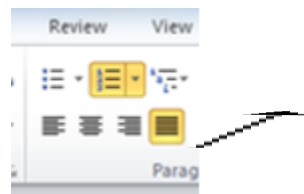
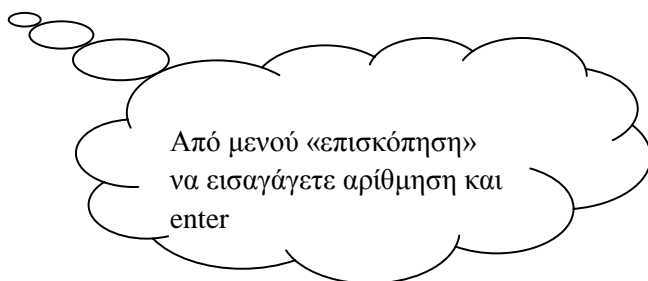
| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

- Πιστεύετε ότι οι ιδέες σας για τους δρόμους της γειτονιάς σας και τη μετατροπή τους σε δρόμους παιχνιδιού είναι σημαντικές και αξίζει να τις ακούσει και να τις προσέξει κανείς; (βλ. και Τσεβρένη 2008)

| |
|--|
| |
| |
| |
| |

2^Α ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ)

1. Είστε τα παιδιά που διεκδικούν να μετατραπεί ένας δρόμος της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού». Κατά τη γνώμη σας, ποια εμπόδια μπορεί να προκύψουν; Γιατί; Να καταγράψετε τουλάχιστον 3 και δίπλα την αιτιολόγηση:



2. Να παρατηρήσετε τις διαφάνειες 14, 15 και 16. Ποιος από αυτούς τους δρόμους θα μπορούσε να γίνει δρόμος παιχνιδιού; Γιατί; Γιατί αποκλείετε τους άλλους;
3. Θα μπορούσε, κατά τη γνώμη σας, το αριστερό κομμάτι του δρόμου που βλέπετε στη διαφάνεια 15 να μετατραπεί σε «δρόμο παιχνιδιού»; Αν ναι, γιατί; Αν όχι, γιατί;



4. Να παρατηρήσετε τις διαφάνειες 2 και 3: Τι πρέπει, κατά τη γνώμη σας, να τοποθετηθούν στους «δρόμους παιχνιδιού»; Γιατί;

5. Να παρατηρήσετε τη διαφάνεια 7. Σημαίνει, κατά τη γνώμη σας, κάτι η πληροφορία στο σήμα σχετικά με την επιλογή αυτού του δρόμου στο Παρίσι, για τη μετατροπή του σε «δρόμο παιχνιδιού»;

6. Να παρατηρήσετε τις διαφάνειες 11, 12, 13, 17 και 18. Ποιες πληροφορίες σας δίνουν; Μπορείτε να τις αξιοποιήσετε στην προσπάθειά σας να δράσετε για δημιουργία «δρόμων παιχνιδιού» στη γειτονιά σας; Γιατί;



7. Τι είδους εξαρτημένες προτάσεις χρησιμοποιήσατε, για να απαντήσετε στα παραπάνω ερωτήματα στα οποία κληθήκατε να γράψετε την άποψή σας; Με ποιους συνδέσμους εισάγονται; [Συμβουλευτείτε και τη γραμματική σας](#), μεταβαίνοντας στη σελίδα 197 [αλλά και στις σελίδες 22-23](#)

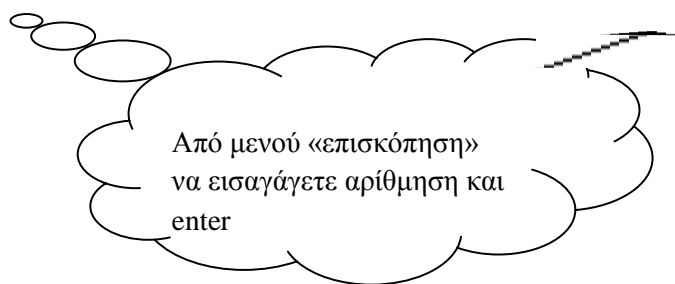
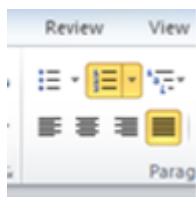
Είδος προτάσεων:

Είδος συνδέσμων:



2^B ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1. Είστε οι κάτοικοι που αντιδρούν και έχουν αντίρρηση στο να μετατραπεί ένας δρόμος της γειτονιάς τους σε «δρόμο παιχνιδιού». Ποιες είναι οι αντιρρήσεις σας; Ποια προβλήματα, κατά τη γνώμη σας, ανακύπτουν; Γιατί; Να καταγράψετε τουλάχιστον 3 και δίπλα την αιτιολόγηση:



2. Να μεταβείτε στη διαφάνεια 5. Γιατί, κατά τη γνώμη σας, είναι δύσκολο να μετατραπεί ένας δρόμος της γειτονιάς σε «δρόμο παιχνιδιού»;



3. Να μεταβείτε στις διαφάνειες 2, 3, 15 και 18. Ποια επιπλέον προβλήματα μπορεί, κατά τη γνώμη σας, να προκύψουν; Γιατί;

4. Τι είδους εξαρτημένες προτάσεις χρησιμοποιήσατε, για να απαντήσετε στα παραπάνω ερωτήματα στα οποία κληθήκατε να γράψετε την άποψή σας; Με ποιους συνδέσμους εισάγονται; [Συμβουλευτείτε και τη γραμματική σας](#), μεταβαίνοντας στη σελίδα 197 [αλλά και στις σελίδες 22-23](#)

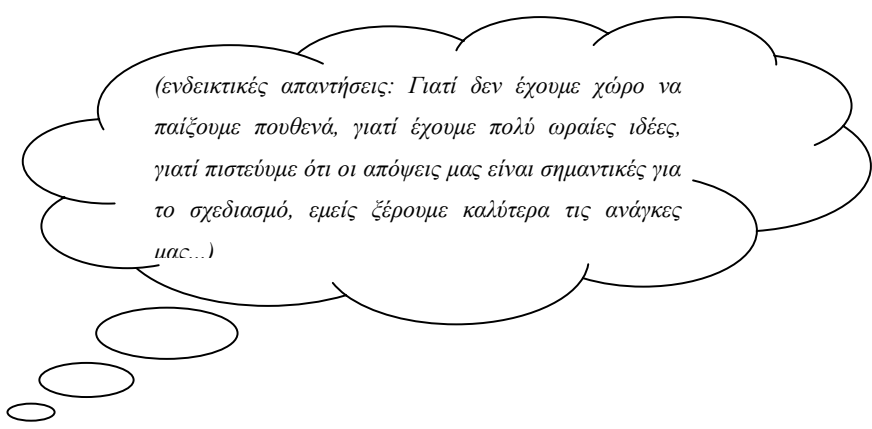
Είδος προτάσεων:

Είδος συνδέσμων:



3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει τυπωμένο το 3^ο Φύλλο εργασίας το οποίο συμπληρώνεται χειρόγραφα.



1. Γιατί πιστεύετε ότι πρέπει να αναλάβετε πρωτοβουλία και να δράσετε για να μετατραπεί μια οδός της γειτονιάς σας σε «δρόμο παιχνιδιού»;

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |



2. Τι είδους προτάσεις χρησιμοποιούσατε στον προφορικό σας λόγο, για να υποστηρίξετε την άποψή σας; Πιστεύετε ότι είναι σημαντική ή λειτουργία τους, όταν έχουμε μια θέση και την υποστηρίζουμε; Ποια στοιχεία της δομής του επιχειρήματος υποστηρίζουμε με αυτές; Ποιο είναι το αποτέλεσμα για τα επιχειρήματά μας;

3. Ποιες άλλες λέξεις και φράσεις επισημάναμε καθώς συμμετείχατε προηγουμένως στο παιχνίδι των ρόλων; Να τις καταγράψετε. Σε τι κατά τη γνώμη σας βοηθάει η χρήση τους;

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |

4. Ύστερα από το παιχνίδι που παίξαμε, ποια πρέπει να είναι τα χαρακτηριστικά ενός δρόμου της γειτονιάς, για να είναι «υπονήφιος» για «δρόμος παιχνιδιού»;



| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

5. Να επιλέξετε το εικονίδιο της εφαρμογής Google Earth, που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ. Κάθε μια από τις ομάδες να τοποθετήσει μία σήμανση (πινέζα) στον δρόμο στον οποίο όλες από κοινού θα καταλήξουν ως προτεινόμενο για «δρόμο παιχνιδιού» ακολουθώντας τα εξής βήματα:

- Να πληκτρολογήσετε στην οθόνη σας και στο πλαίσιο που βρίσκεται πάνω αριστερά το όνομα του δρόμου που μένετε, στον οποίο θέλετε να μεταβείτε: π.χ. οδός Φωκαίας, Καλαμαριά, Ελλάδα, και να πατήσετε enter. Παρακολουθείτε στην οθόνη σας να εμφανίζεται ο δρόμος όπου βρίσκεται το σπίτι σας. Άρα είσαστε στη γειτονιά σας. Να πλοηγηθείτε για λίγο στους δρόμους της και λαμβάνοντας υπόψη όσα συζητήσαμε να προτείνετε στην ομάδα σας έναν δρόμο που κατά τη γνώμη σας είναι κατάλληλος για «δρόμος παιχνιδιού».

Οι προτάσεις των ομάδων ανακοινώνονται στην ολομέλεια, υποστηρίζονται και τελικά όλοι και όλες καταλήγουν σε έναν δρόμο που πληρεί τα περισσότερα κριτήρια.

- Από την πάνω μπάρα εργαλείων να επιλέξετε το εικονίδιο με την πινέζα ή από το μενού «Προσθήκη», να επιλέξετε «Σήμανση μέρους». Ανοίγει ένα πλαίσιο



διαλόγου και εμφανίζεται μία πινέξα. Στο πάνω πλαίσιο διαλόγου να συμπληρώσετε το όνομα του δρόμου που προτείνετε για «δρόμο παιχνιδιού» και στο κάτω πλαίσιο διαλόγου «Περιγραφή» να γράψετε τους λόγους για τους οποίους προτείνετε αυτόν το δρόμο.


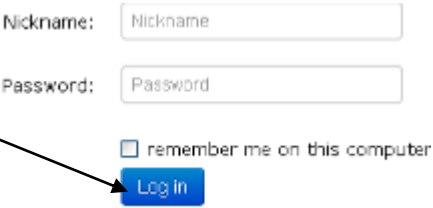
- Για να κάνετε μορφοποιήσεις στα παραπάνω στοιχεία, να κάνετε δεξί κλικ πάνω στην τοποθεσία και να επιλέξετε «Ιδιότητες».
- Χρησιμοποιώντας το ίδιο λογισμικό να μετρήσετε με το εργαλείο «Χάρακας» το τμήμα του δρόμου που επιθυμείτε να μετατρέψετε σε «Δρόμο παιχνιδιού», ακολουθώντας τις εξής οδηγίες:
 - Από την επιλογή «Τοποθεσίες» να επιλέξετε την αρχή του τμήματος του δρόμου.
 - Από την μπάρα εργαλείων να επιλέξετε το εργαλείο «Χάρακας» και από το πλαίσιο διαλόγου που εμφανίζεται να επιλέξετε «Γραμμή». Να ορίσετε επίσης και τη μονάδα με την οποία θα γίνει η μέτρηση.
 - Στη συνέχεια να κάνετε κλικ πάνω στο χάρτη στην πρώτη πινέξα που ήδη φαίνεται. Εμφανίζεται τότε η πράσινη τελεία.
 - Να επιλέξετε το τέλος του τμήματος του δρόμου
 - Να κινήσετε το ποντίκι σας από την αρχή του τμήματος στο τέλος του και στο τέλος της γραμμής που εμφανίζεται να κάνετε κλικ. Στην οθόνη εμφανίζεται η μέτρηση της απόστασης.



Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός ανακοινώνει ότι θα γνωρίσουν ένα λογισμικό μέσω του οποίου θα δημιουργήσουν μια δυναμική αφίσα που θα αποκαλύπτει τις επιθυμίες τους σχετικά με το δρόμο παιχνιδιού. (Όπως αναφέρθηκε και στην ενότητα «Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή», στον συνοδευτικό φάκελο του σεναρίου συμπεριλαμβάνεται και αρχείο με αναλυτικές βήμα προς βήμα οδηγίες για εγγραφή εκπαιδευτικού και μαθητικών ομάδων στο [περιβάλλον δημιουργίας δυναμικής αφίσας](#)).





6. Να ακολουθήσετε τις παρακάτω οδηγίες, για να δημιουργήσει η κάθε ομάδα μια αφίσα αξιοποιώντας και υλικό από τον υποφάκελο «dinamiki afisa_yliko». Επίσης να σκεφτείτε τι φαντάζεστε ή τι θα επιθυμούσατε να υπάρχει στο «δρόμο παιχνιδιού» της γειτονιά σας, ώστε να ικανοποιούνται οι ανάγκες των μελών της ομάδας σας. Στη συνέχεια να χρησιμοποιήσετε μια-δυο λέξεις κλειδιά, για να εντοπίσετε σχετικές εικόνες στο διαδίκτυο. Να φορτώσετε το υλικό σας στη δυναμική αφίσα. Τέλος, η κάθε ομάδα να παρουσιάσει την αφίσα της στην ολομέλεια και να αιτιολογήσει τις επιλογές της. Επίσης, να αναρτήσετε τις αφίσες σας στο δικτυακό τόπο του σχολείου σας.

Μετά την ολιγόλεπτη συζήτηση των παιδιών στις ομάδες, ο/η εκπαιδευτικός διανέμει τους κωδικούς πρόσβασης στην κάθε ομάδα και τα παιδιά

| | |
|--|---|
| <p>➤ Να επισκεφτείτε τον δικτυακό τόπο και να επιλέξετε LOG IN (επάνω δεξιά)</p> |  |
| <p>➤ Να βάλετε τους κωδικούς σας και ξανά</p> |  |

| | |
|---|--|
| <p>➤ Στη συνέχεια να επιλέξετε</p> |  |
| <p>➤ Και κατόπιν το δεύτερο μοτίβο. Εδώ μπορείτε να φορτώσετε αρχεία με ήχο, εικόνα και βίντεο.</p> |  |

| | |
|---|---|
| <p>➤ Για να φορτώσετε ένα αρχείο π.χ. με εικόνα επιλέγετε drop image και εμφανίζεται η γκρι εργαλειοθήκη. Επιλέγετε image και</p> |  |
| <p>➤ εμφανίζεται το διπλανό πλαίσιο. Επάνω αριστερά στη γωνία επιλέγετε upload και ακολουθείτε τη διαδρομή για να βρείτε το αρχείο με τις εικόνες π.χ. στον υποφάκελο «δυναμική αφίσα_υλικό».</p> |  |



Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Εφόσον το σενάριο ενέχει σχέδιο δράσης και δημοσιοποίησής της, θα ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρον να προχωρήσουν τα παιδιά σε αίτημα ανάρτησης της δυναμικής τους αφίσας και σε δικτυακούς τόπους [Μη Κυβερνητικών Οργανώσεων](#) ή [Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων](#) που προωθούν παρόμοιες δράσεις. Θα ήταν επίσης ιδιαίτερα σημαντικό να προηγούνταν επικοινωνία του Σχολείου με τις τοπικές αρχές με στόχο την υποστήριξη της υλοποίησης της πρότασης των παιδιών έστω και για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα. Είναι μια πρόταση που μπορεί να υλοποιηθεί χωρίς κόστος και με τη συνδρομή των γονέων των παιδιών.

H. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο, όπως αναφέρει και η συγγραφέας του, κινητοποίησε το ενδιαφέρον των παιδιών. Από τη μια πλευρά γιατί δεν είχαν ασχοληθεί ξανά με τέτοιου είδους δραστηριότητες και από την άλλη γιατί, όντως, η περιοχή που ζούνε δεν έχει χώρους παιχνιδιού. Βέβαια, η μη εξοικείωση των παιδιών με τη χρήση του υπολογιστή δυσκόλεψε το έργο της εκπαιδευτικού. Για τον λόγο αυτό οι δραστηριότητες έγιναν στην τάξη με τη χρήση δύο υπολογιστών και με την καθοδήγησή της. Σε αυτό βοήθησε και το περιεχόμενο του σεναρίου το οποίο είχε αρκετές γραπτές δραστηριότητες. Επιπλέον, προτιμήθηκε να εφαρμοστούν οι 8 από τις 10 προτεινόμενες διδακτικές ώρες, επειδή το γράψιμο της επιστολής τού τελευταίου δώρου θεωρήθηκε ότι απαιτούσε πρώτα τη διδασκαλία της δομής και του περιεχομένου του συγκεκριμένου κειμενικού είδους.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ι.Ε.Π. 2011. *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση* (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. Διατίθεται στο δικτυακό τόπο:

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> (09/07/2013)

Κατσαβουνίδου, Γ. *Η εικόνα της πόλης στα παιδιά μέσης σχολικής ηλικίας.*

Διατίθεται στο δικτυακό τόπο

http://heraclitus.uth.gr/main/sites/default/files/phd_public_uploads/Place_marketing_paper.pdf (09/07/2013)

Ellis, S. & B. Rogoff. 1986. Problem solving in children's management of instruction. Στο *Process and Outcome in Peer relationships*, επιμ. E. Mueller & C. Cooper. Orlando: Academic Press.

Papoulia-Telepi, P. 2004. Scaffolding the Argumentative Writing Via Human Rights Teaching in the Greek Elementary School. L1. *Educational Studies in Language and literature* 4, 241-253. Kluwer Academic Publishers. Τυπόθ. στην Ολλανδία.

Σαμαρά, Σ. 2012. *Η χώρα της Επιχειρηματολογίας*. Διδακτικό Σενάριο. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ

Τσεβρένη, Ι. 2008. *Η πόλη μέσα από τα μάτια των παιδιών. Προσεγγίζοντας το συμμετοχικό σχεδιασμό του χώρου μέσα από μια εναλλακτική θεώρηση της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης*. Διδακτορική διατριβή. Αθήνα: ΕΜΠ.

Διατίθεται στο δικτυακό τόπο

http://www.ntua.gr/arch/spacereg/books/Megalonontas_stin_Athina.pdf (09/07/2013)

Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού Κύπρου. Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για την Νεοελληνική Γλώσσα. Διατίθεται στον δικτυακό τόπο

http://www.moec.gov.cy/analytika_programmata/programmata_spoudon.html

(09/07/2013).



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

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Στον συνοδευτικό φάκελο παρατίθεται το υλικό της δημιουργού του σεναρίου.

Στον φάκελο-τεκμήρια παρατίθεται το υλικό που δημιουργήθηκε από τα παιδιά κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου.