



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Γ' Δημοτικού

Τίτλος:

«Το πιο γλυκό ψωμί»

Συγγραφή: ΤΖΟΒΛΑ ΕΙΡΗΝΗ

Εφαρμογή: ΔΕΣΤΕΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Θεσσαλονίκη 2014



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



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Το πιο γλυκό ψωμί

Εφαρμογή σεναρίου

Δεστές Γεώργιος

Δημιουργία σεναρίου

Ειρήνη Τζοβλά

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Γ' Δημοτικού

Σχολική μονάδα

17ο Δημοτικό Σχολείο Πειραιά

Χρονολογία

Από 28/4/2014 ως 6/05/2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος γ', ενότητα 12: «Του κόσμου το ψωμί», υποενότητα: «Το πιο γλυκό ψωμί (συνέχεια)»

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής, αίθουσα πολλαπλών χρήσεων.

II. Εικονικός χώρος

Ιστολόγιο τάξης.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για να πραγματοποιηθεί το σενάριο απαιτεί οι μαθητές να έχουν μια σχετική εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, έτσι ώστε να μπορούν να λειτουργούν μέσα σε ομάδες και να μοιράζονται ρόλους· επίσης, να έχουν επαφή με το διαδίκτυο, ώστε να μπορούν να το χρησιμοποιούν τουλάχιστον υποτυπωδώς, αλλά να αποκτήσουν και επαφή με τα εκπαιδευτικά λογισμικά τα οποία προτείνει το σενάριο. Συνιστάται να έχει αφιερωθεί ικανοποιητικός χρόνος αρχικά στην ολομέλεια για επίδειξη των λογισμικών και στη συνέχεια στο επίπεδο των ομάδων, ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν τα βασικά μενού των λογισμικών. Αν ο εκπαιδευτικός επιλέξει να αναρτηθούν οι εργασίες στο ιστολόγιο της τάξης, αυτό θα πρέπει να γίνεται σε συνεργασία με τους μαθητές, ώστε αυτοί να γνωρίσουν τη διαδικασία και –σταδιακά– να αποκτήσουν ικανότητα να αναρτούν και μόνοι τους στο ιστολόγιο. Επίσης, επειδή το σενάριο εμπλέκει σειρά ιστότοπων, απαιτείται η διενέργεια ελέγχου των προτεινόμενων ιστοσελίδων ως προς το υλικό που περιέχουν και την ενεργή ανταπόκρισή 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, το σενάριο είναι σχεδιασμένο να υλοποιηθεί και με λιγότερο εξοπλισμό από τον προτεινόμενο, καθώς επίσης είναι έτσι δομημένο, ώστε οι δραστηριότητες να λειτουργούν ανεξάρτητα επιτρέποντας στον



εκπαιδευτικό να επιλέξει εκείνες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις δυνατότητες των μαθητών του.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Ειρήνη Τζοβλά, Το πιο γλυκό ψωμί, Νεοελληνική Γλώσσα Γ' Δημοτικού, 2013.

Εφαρμόστηκαν οι δραστηριότητες των πρώτων 8 ωρών του συνταγμένου σεναρίου, με μικρές τροποποιήσεις.

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αφορμάται από την ενότητα 3.2 «Του κόσμου το ψωμί» (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, τεύχος γ') που αναφέρεται στο λαϊκό παραμύθι «Το πιο γλυκό ψωμί» και επεκτείνεται σε περαιτέρω δραστηριότητες που σχετίζονται με το θέμα και οι οποίες υποστηρίζονται από τη χρήση των ΤΠΕ. Αρχικά, εξασκεί τους μαθητές στην αναδιήγηση και στη δραματοποίηση, ενώ στη συνέχεια τους εμπλέκει στην αναζήτηση πληροφοριών που αφορούν σε διαφορετικές θεματικές σχετικές με το ψωμί, τους ωθεί στην κριτική επεξεργασία τους και στην παραγωγή του κειμενικού είδους της αφίσας. Παράλληλα, τους ωθεί στην ψηφιακή εικονογράφηση του προς διαπραγμάτευση παραμυθιού με τη συνοδεία λεζαντών, καθώς και στην παραγωγή ψηφιακού βιβλίου. Τέλος, το σενάριο θα εξυπηρετήσει και γλωσσικούς στόχους με την αναζήτηση σε ηλεκτρονικά λεξικά παράγωγων και σύνθετων λέξεων και της σημασίας τους και θα οδηγήσει στη δημιουργία λεξικού της τάξης.



Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Η διδασκαλία είναι μια στοχαστική και αναστοχαστική πράξη. Με την έννοια αυτή, ο εκπαιδευτικός θέτει διαρκώς νέα ερωτήματα, πειραματίζεται με νέες μεθόδους, σκέπτεται πώς μπορεί να κάνει μια δραστηριότητα με διαφορετικό τρόπο και διαμεσολαβεί ανάμεσα στον μαθητή και στη γνώση, διευκολύνοντας τον μαθητή να μάθει (Vygotsky 1978). Η σύλληψη της παρούσας διδακτικής πρότασης ακολουθεί τους παραπάνω άξονες και εμπλέκει τους μαθητές σε μια διαδικασία αναζήτησης, δημιουργίας και συγκρότησης της γνώσης με απώτερο στόχο να μάθει τον μαθητή πώς να μαθαίνει. Στο πλαίσιο αυτό, επιδιώκεται οι μαθητές –υιοθετώντας την ανακαλυπτική-διερευνητική μάθηση και, μέσα από την πρόσβαση σε πληροφοριακό και φωτογραφικό υλικό, αλλά και μέσα από την κριτική προσέγγισή του και την παράθεση πηγών– να μετατρέψουν οι ίδιοι την πληροφορία σε γνώση και να δημιουργήσουν νέες μορφές λόγου οι οποίες, σε συνδυασμό με τη δύναμη της εικόνας, οδηγούν στην έννοια της ‘πολυτροπικότητας’ (Kress 1997).

Το ψωμί αποτελεί αγαθό πρώτης ανάγκης και η σημασία του ανά τους αιώνες ήταν και είναι αδιαμφισβήτητη. Στο συγκεκριμένο σενάριο οι μαθητές προσεγγίζουν το θέμα από την πλευρά της τέχνης, του τεχνολογικού γραμματισμού και των γλωσσολογικών πόρων του κειμένου. Επεξεργάζονται ενεργητικά τα δεδομένα και οικοδομούν τα νοήματα με ενεργητικό τρόπο, ασκούνται στον κριτικό γραμματισμό και παράγουν υβριδικά κειμενικά είδη, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιούν στον κοινωνικό χώρο όπου ζουν, αλλά και σε χώρους στους οποίους θα βρεθούν αργότερα ως πολίτες (Kalantzis & Cope 2000).

Το σενάριο εμπλέκει και την πρακτική της δραματοποίησης και, πιο συγκεκριμένα, τη «διερευνητική δραματοποίηση», η οποία είναι μια μορφή θεατρικής τέχνης με καθαρά παιδαγωγικό χαρακτήρα, κατά τη διάρκεια της οποίας οι μαθητές,



υποδυόμενοι ρόλους, αντιμετωπίζουν διλήμματα ή προβλήματα, δρουν, αποφασίζουν και αναστοχάζονται τις πράξεις τους (Αυδή & Χατζηγεωργίου 2007).

Ακόμη, στη διδακτική αυτή πρόταση εντάσσονται και δραστηριότητες επιχειρηματολογικού λόγου, ο οποίος εμπεριέχει διαδικασίες επίλυσης προβλήματος, εξαγωγής συμπερασμάτων και, ως εκ τούτου, καλλιεργεί τις μεταγνωστικές δεξιότητες των μαθητών (Fink-Chorzempa, Graham & Harris 2005).

Η γλώσσα μαθαίνεται ως ένα σημειωτικό σύστημα που η αποτελεσματική του χρήση προϋποθέτει προσαρμογή στις περιστάσεις επικοινωνίας (Χατζησαββίδης 2009). Προς την κατεύθυνση αυτή, εξάλλου, κινούνται και τα Νέα Προγράμματα Σπουδών, εντάσσοντας δραστηριότητες μέσα από τις οποίες οι μαθητές αναπτύσσουν ικανότητες και μπορούν να λειτουργούν σε ποικίλα περιβάλλοντα και καταστάσεις (Μητσικοπούλου 2011). Ανταποκρινόμενο στις παραπάνω επισημάνσεις, το σενάριο αναδεικνύει τον επικοινωνιακό χαρακτήρα της γλώσσας με την παραγωγή συγκεκριμένων κειμενικών ειδών που στοχεύουν στη βελτίωση των επικοινωνιακών ικανοτήτων των μαθητών (Χαραλαμπίδης & Χατζησαββίδης 1997).

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).

Τέλος, οι μαθητές ασκούνται στην ομαδική εργασία, η οποία δίνει τη δυνατότητα και στο «διαφορετικό» παιδί να συμμετέχει στη μαθησιακή διαδικασία, επειδή αυτό «μπαίνει» μαζί με την ομάδα των συμμαθητών του. Η ομαδική εργασία βοηθά στη συμμετοχή όλων των μαθητών, αναπτύσσει τη συνεργασία, τον διάλογο και την άμιλλα μεταξύ των ομάδων με αποτέλεσμα να ενισχύονται και οι αδύναμοι μαθητές (Ιορδανίδου & Φτερνιάτη 2000).



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Επιδιώκεται οι μαθητές/-τριες:

- να εξασκηθούν στην ομαδική εργασία και τη συνεργασία·
- να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ώστε να διαμορφώσουν εγγράμματες ταυτότητες μέσα από τις οποίες θα μπορούν να προσεγγίζουν κριτικά ένα κείμενο·
- να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από τη βιωματική μάθηση.

Γνώσεις για τη γλώσσα

Επιδιώκεται οι μαθητές/-τριες:

- να συμμετέχουν σε δραματοποιημένες αφηγήσεις και να μπορούν να ανταποκρίνονται σε γλωσσικές και παραγλωσσικές σημασιοδοτήσεις·
- να έρθουν σε επαφή και να παράγουν αφηγηματικό λόγο·
- να μετατρέπουν τον πλάγιο λόγο σε ευθύ·
- να έρθουν σε επαφή με το κειμενικό είδος της λεζάντας και να το δημιουργήσουν, συνδυάζοντας εικονικά και γλωσσικά μέρη·
- να εντοπίσουν τις διαφορές μονοτροπικού και πολυτροπικού κειμένου·
- να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων.

Γραμματισμοί

Επιδιώκεται οι μαθητές/-τριες:

- να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς φακέλους και αρχεία εγγράφων σε Η/Υ·
- να μάθουν να χρησιμοποιούν διαδικτυακά εργαλεία·



- να έρθουν σε επαφή με λογισμικά ζωγραφικής και να κατανοήσουν τις χρήσεις τους.

Διδακτικές πρακτικές

- Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία
- Εργασία στην ολομέλεια
- Ανακαλυπτική – Συνεργατική Μάθηση.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία του σεναρίου αποτέλεσε το κείμενο «Το πιο γλυκό ψωμί» (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος γ', [ενότητα 12: «Τον κόσμο το ψωμί»](#)). Συνδέθηκε επίσης και με την υποενότητα «Μικρομαγειρέματα» (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, β' τεύχος, σ. 39), η οποία αναφέρεται στην εκτέλεση συνταγών και σχετικό σενάριο είχε εφαρμοστεί στην ίδια τάξη.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο ακολουθεί τους στόχους των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών του μαθήματος της Γλώσσας και δεν ξεφεύγει από αυτούς, καθώς εμπλέκει τους μαθητές στη δραματοποίηση του παραμυθιού, στην αναπαραγωγή του με την τεχνική της παντομίμας καθώς και στην παραγωγή νέων κειμενικών ειδών με τη χρήση των ΤΠΕ. Το σενάριο πραγματεύεται νέους γραμματισμούς, κριτικό γραμματισμό και λειτουργεί συμπληρωματικά προς τους παραδοσιακούς γραμματισμούς.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Η επιστημονική έρευνα δείχνει ότι οι ΤΠΕ κινητοποιούν την προσοχή και την αντίληψη των μαθητών πολλαπλασιάζοντας τις δυνατότητες ανάκλησης πληροφοριακών στοιχείων και αναπτύσσουν ανώτερες γνωστικές δεξιότητες μέσα



από τη δημιουργία συνθηκών οικοδόμησης της νέας γνώσης από τους ίδιους τους μαθητές (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. Επιμορφωτικό Υλικό: 110). Στο συγκεκριμένο σενάριο οι ΤΠΕ εξυπηρετήσαν τη μάθηση με τη δημιουργία εικόνων μέσα από λογισμικά ζωγραφικής, την ενσωμάτωση σε αυτές λεζάντων και τη δημιουργία ψηφιακού βιβλίου. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση οι μαθητές θα κατακτήσουν νέους γραμματισμούς και θα γνωρίσουν τον κριτικό γραμματισμό.

Κείμενα

- α) Το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου με τίτλο: [«Το πιο γλυκό ψωμί»](#) (συνέχεια)
- β) φάκελος με το όνομα της ομάδας, ο οποίος θα βρίσκεται αποθηκευμένος στον υπολογιστή που θα εργαστεί η ομάδα και περιλαμβάνει τα φύλλα εργασίας
- γ) [Πλατφόρμα ιστοεξερεύνησης](#)

Εκπαιδευτικά λογισμικά – εφαρμογές

<http://edu.glogster.com>

<http://www.yumpu.com>

Ιστοσελίδες

<https://www.youtube.com/watch?v=9cxHS85NQIs>, βίντεο με το παραμύθι σε αφήγηση και ζωγραφιές από παιδιά της Γ' δημοτικού.

www.kindykids.gr, άρθρο [«Η σπορά στα παλιά χρόνια και σήμερα»](#), ανάρτηση της Μάρλεν Κεφαλίδου (22 Φεβρουαρίου 2011)

<http://foodmuseum.cs.ucy.ac.cy> (Εικονικό Μουσείο Κυπριακών Τροφίμων και διατροφής) [πληροφορίες για το όργωμα](#)

<http://varsos.net/plataniotis>, άρθρο [«Ο θερισμός και το αλώνισμα του σιταριού»](#)

<http://www.oae.gr> (Ομοσπονδία Αρτοποιών Ελλάδας), [πληροφορίες για εργαλεία θερισμού, αλωνισμού, λιχνίσματος, ζυμώνματος και φουρνίσματος](#)

<http://www.kerpini.gr>, άρθρο [«Διαδικασία Παραδοσιακού Αλώνισματος»](#) (για το λίχνισμα)



<http://www.inarcadia.gr>, σχολική εργασία «Ζυμωτό ψωμί σε ξυλόφουρνο» από το Δ.Σ. Περδικονερίου (σχολικό έτος 2001-2002) (για το άλεσμα, το ζύμωμα και το φούρνισμα)

Μηχανή αναζήτησης εικόνων της [Google](#) και συγκεκριμένα αναζητήσεις φωτογραφικού υλικού για: τη [σπορά](#), το [όργωμα](#), [εργαλεία για το όργωμα](#), τον [θερισμό](#), το [αλώνισμα](#), το [λίχνισμα σιταριού](#), το [άλεσμα του σιταριού](#), [το ζύμωμα του ψωμιού](#), και [το φούρνισμα](#)

Πύλη για την ελληνική Γλώσσα: [Λεξικό της κοινής νεοελληνικής](#)
[Λεξικόπιο Neurolingo](#)

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η διδακτική ώρα

Η ανάπτυξη του θέματος ξεκίνησε με την ανάγνωση των δύο τμημάτων του κειμένου «Το πιο γλυκό ψωμί» από το βιβλίο της Γλώσσας (Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Βιβλίο Μαθητή, τεύχος γ', ενότητα 12: «Του κόσμου το ψωμί», σσ. 28-29 και 32-33), στο οποίο γίνεται η αφήγηση ενός γνωστού λαϊκού παραμυθιού με αναφορά στο ψωμί. Όταν ρωτήθηκαν οι μαθητές αν γνωρίζουν το παραμύθι, ένας είπε πως το είχε διαβάσει. Έτσι ξεκινήσαμε με τη δική του αφήγηση. Στη συνέχεια προχωρήσαμε στην ανάγνωση του κειμένου, το οποίο ήταν χωρισμένο σε δύο μέρη. Όταν διαβάσαμε το πρώτο μέρος, ζητήθηκε από τα παιδιά να μαντέψουν το τέλος της ιστορίας. Τα περισσότερα παιδιά πίστευαν στο γνωστό αίσιο τέλος των παραμυθιών και θεώρησαν πως «ο γέροντας θα τα καταφέρει και θα κάνει καλά τον Βασιλιά». Ακολούθως, διαβάσαμε το δεύτερο μέρος και διαπιστώσαμε πως υπήρχαν κάποιες διαφορές με την αφήγηση του συμμαθητή τους. Τονίστηκε πως υπάρχουν παραλλαγές των λαϊκών ιστοριών και παραμυθιών από περιοχή σε περιοχή. Με



κατάλληλες ερωτήσεις κατανόησης ξεκλειδώθηκε το κείμενο. Το κείμενο άρεσε στα παιδιά και δεν τα δυσκόλεψε ιδιαίτερα.

2η & 3η διδακτική ώρα

Οι μαθητές επεξεργάστηκαν το παραπάνω παραμύθι και, επεκτείνοντας τις δραστηριότητες 6 και 7 του βιβλίου του μαθητή (σ. 34), απόδωσαν το παραμύθι με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού της Θεατρικής Αγωγής. Στόχος ήταν οι μαθητές να ασκηθούν αφενός στην επεξεργασία του αφηγηματικού-παραμυθικού λόγου σε αλληλεπίδραση με τα μέλη της ομάδας τους, καθώς και στη σωστή χρήση των ρηματικών χρόνων αυτής της μορφής λόγου και στη μετατροπή του πλάγιου λόγου σε ευθύ και, αφετέρου, να μπορούν να ανταποκρίνονται σε γλωσσικές και παραγλωσσικές σημασιοδοτήσεις (χρώμα φωνής, επιτονισμός, χειρονομίες, κ.ά.), αλλά και να υποδύονται ρόλους μέσα από τους οποίους οι ίδιοι καλούνται να αντιμετωπίσουν προβλήματα και διλήμματα.

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες, συζήτησαν για τους ρόλους και τα υλικά που θα χρειαστούν, αξιοποίησαν τα υλικά που υπήρχαν στην τάξη και σχεδίασαν τη θεατρική απόδοση του παραμυθιού. Μέσα από τις ομάδες αναδείχθηκαν τα ταλέντα των μαθητών και η δημιουργικότητά τους. Η εκπαιδευτικός της θεατρικής αγωγής βοήθησε αρκετά και τα παιδιά παρουσίασαν τη δουλειά τους στην ολομέλεια.

Τα παιδιά απόλαυσαν το θεατρικό παιχνίδι και βρήκαν ευρηματικούς τρόπους έκφρασης. Τέλος, ακολούθησε συζήτηση για τον τρόπο βελτίωσης του κάθε δρώμενου.



4η & 5η διδακτική ώρα

Στο δίωρο αυτό έγινε τροποποίηση του αρχικού σεναρίου, το οποίο προέβλεπε την αξιοποίηση του λογισμικού ζωγραφικής Revelation Natural Art (RNA) για την αναπαράσταση του παραμυθιού με εικόνες. Επειδή οι μαθητές δεν γνώριζαν το λογισμικό, αποφασίστηκε από τον εφαρμοστή του σεναρίου να αφεθεί ελεύθερη η δημιουργικότητα των παιδιών και να ζωγραφίσουν τις σκηνές του παραμυθιού με τον παραδοσιακό τρόπο σε λευκές κόλλες χαρτί, με σκοπό να τις ψηφιοποιήσουμε και να δημιουργήσουμε ένα ψηφιακό βιβλίο με τις ιστορίες όλων των ομάδων, με τη χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής <http://www.yumpu.com>.

Αρχικά, ξεκινήσαμε με την παρουσίαση ενός [βίντεο](#), το οποίο είχαν φτιάξει άλλοι μαθητές της Γ' Τάξης με δικές τους ζωγραφιές και αφηγήσεις. Επειδή τις μέρες που εφαρμοζόταν το σενάριο εμφανίζονταν πολλά προβλήματα στη σύνδεση στο διαδίκτυο, ο εφαρμοστής του σεναρίου προέβλεψε και αποθήκευσε το παραπάνω βίντεο σε μία συσκευή αποθήκευσης (usb).



Στα παιδιά άρεσαν οι ζωγραφιές, διαπίστωσαν πως το παραμύθι είχε αποδοθεί με πολύ ωραίο τρόπο και τους έκαναν εντύπωση οι αφηγήσεις των μαθητών. Παρατήρησαν πως μερικά παιδιά «δεν αφηγούνταν ωραία και κόμπιαζαν». Προτάθηκε από τον εφαρμοστή του σεναρίου να ετοιμάσουμε κι εμείς κάτι παρόμοιο με δικές τους ζωγραφιές. Η ιδέα άρεσε στα παιδιά και προχωρήσαμε στην υλοποίηση του ψηφιακού βιβλίου. Δόθηκαν οι οδηγίες: κάθε ομάδα θα κάνει τη δική της ιστορία, θα ετοιμάσει τη δική της περίληψη, τις δικές της ζωγραφιές, τις οποίες θα φωτογραφίσουμε και θα τις βάλουμε σε έναν ΠΕΚ. Αποφασίσαμε να ασχοληθούμε πρώτα με την περίληψη. Αρχικά δόθηκε σε όλες τις ομάδες ένα αρχείο word,¹ το οποίο ετοιμάστηκε από τον εφαρμοστή του σεναρίου και περιείχε όλο το παραμύθι. Σκοπός ήταν να φτάσουμε στην περίληψη δια της αφαιρετικής οδού. Να σβήσουν δηλαδή οι μαθητές τις πληροφορίες που δεν ήταν απαραίτητες για την περίληψη και να καταλήξουν σε μια περίληψη 10-15 σειρών. Η περίληψη είχε δουλευτεί σε προηγούμενες ώρες και θεωρήθηκε πως ήταν ήδη γνωστή. Η διαδικασία όμως η οποία προτάθηκε στα παιδιά τα δυσκόλεψε. Οι ομάδες πέρασαν αρκετή ώρα για να αποφασίσουν ποιες πληροφορίες ήταν πιο σημαντικές και ποιες θα σβήσουν. Για να βοηθηθούν οι ομάδες, ζητήθηκε από τους μαθητές να πουν προφορικά την περίληψη. Σε αυτό φάνηκε πως δεν δυσκολεύτηκαν. Συνέχιζαν, ωστόσο, να δυσκολεύονται στην αφαίρεση των μη απαραίτητων πληροφοριών. Διαπιστώθηκε, δηλαδή, πως ήταν πιο δύσκολη η αφαιρετική διαδικασία από τη διαδικασία σύνθεσης της περίληψης. Για

¹ Αρχείο: «Το πιο γλυκό ψωμί_παραμύθι» στον φάκελο τεκμήρια.



τον λόγο αυτό, τροποποιήθηκε το αρχικό πλάνο. Μεταφερθήκαμε με τα παιδιά στην τάξη τους, όπου δούλεψαν σε ομάδες και συζήτησαν την περίληψη.



Έπειτα, μοίρασαν ρόλους κι ένα παιδί έγραψε την περίληψη σε φύλλο χαρτί, ενώ τα υπόλοιπα μέλη ζωγράρισαν σκηνές του παραμυθιού σε λευκές κόλλες χαρτί. Διάλεξαν, επίσης, εκείνον που θα δαχτυλογραφούσε την περίληψη στον Η/Υ. Δούλεψαν με ιδιαίτερο ζήλο και αποτύπωσαν με δημιουργικότητα το παραμύθι. Σε κάθε ζωγραφιά έγραψαν τον αριθμό της ομάδας τους και οι ζωγραφίες συγκεντρώθηκαν από τον εφαρμοστή του σεναρίου, ο οποίος ανέλαβε να τις τοποθετήσει στον φάκελό τους στους Η/Υ του εργαστηρίου.

6η & 7η διδακτική ώρα

Την ώρα αυτή οι ομάδες εργάστηκαν στο εργαστήριο και δούλεψαν στον επεξεργαστή κειμένου. Οι ζωγραφίες των παιδιών, αφού ψηφιοποιήθηκαν με τη χρήση μιας φωτογραφικής μηχανής από τον εφαρμοστή του σεναρίου, τοποθετήθηκαν σε έναν κοινόχρηστο φάκελο του τοπικού δικτύου. Στον φάκελο αυτό υπήρχαν 5 ξεχωριστοί φάκελοι με τα ονόματα της κάθε ομάδας. Μέσα στον κάθε φάκελο υπήρχαν οι ζωγραφίες κι ένα αρχείο ΠΕΚ με την περίληψη του παραμυθιού.² Αφού έγραψαν την περίληψή τους στο ΠΕΚ, την εικονογράφησαν βάζοντας τις ζωγραφίες τους που είχαν ψηφιοποιηθεί και προσέχοντας να σχετίζονται με το κείμενο.

² Συνοδευτικός υποφάκελος: «Paramithi»



Επειδή φαινόταν πως η πληκτρολόγηση των περιλήψεων θα απαιτούσε αρκετό χρόνο, αποφασίστηκε από τον εφαρμοστή του σεναρίου να μοιραστούν οι ρόλοι. Ένας μαθητής από κάθε ομάδα ανέλαβε να γράψει την περίληψη και οι υπόλοιποι να αποφασίσουν σε ποιο σημείο θα έμπαιναν οι εικόνες τους, έχοντας μπροστά τους τις χειρόγραφες ζωγραφιές τους και την περίληψη. Στο σημείο αυτό οι μαθητές χρειάστηκαν ιδιαίτερη βοήθεια από τον δάσκαλο. Αρχικά, έγινε επίδειξη πώς μπαίνουν οι φωτογραφίες, πώς μεγαλώνουν και πώς αλλάζουμε σελίδα. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος περνούσε από όλες τις ομάδες και βοηθούσε τα παιδιά να ολοκληρώσουν την εργασία τους. Οι μαθητές χρειάστηκαν αρκετό χρόνο και μια ομάδα δεν πρόλαβε να ολοκληρώσει το παραμύθι της. Η ομάδα αυτή δούλεψε μόνη της σε ξεχωριστή ώρα και, με τη βοήθεια του δασκάλου, τελείωσε το παραμύθι. Έπειτα, έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις, συγκεντρώθηκαν όλες οι περιλήψεις σε ένα αρχείο word από τον εφαρμοστή του σεναρίου και δημιουργήθηκε το εξώφυλλο. Οι εργασίες των παιδιών υπήρχαν σε έναν κοινόχρηστο φάκελο του τοπικού δικτύου και δεν ήταν δύσκολο να συγκεντρωθούν.

8η διδακτική ώρα

Την ώρα αυτή –με τη βοήθεια του δασκάλου– συγκεντρώθηκαν τα παραμύθια των μαθητών και κατασκευάστηκε ένα συλλογικό ψηφιακό βιβλίο, αξιοποιώντας τη διαδικτυακή εφαρμογή <http://www.yumpu.com>. Το ψηφιακό μας παραμύθι είναι διαθέσιμο στο [wiki της τάξης](#). Οι μαθητές συζήτησαν διαφορές και ομοιότητες



έντυπου και ψηφιακού βιβλίου, τον τρόπο κατασκευής τους, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα κάθε είδους.

9η & 10η διδακτική ώρα

Κατά την ώρα αυτή οι μαθητές, ακολουθώντας τις οδηγίες του [φύλλου εργασίας 1](#), επισκέφτηκαν την [ιστοεξερεύνηση](#), στην οποία ο συντάκτης του σεναρίου είχε διαμορφώσει μια εργασία πάνω σε διαφορετικές θεματικές σχετικές με το ψωμί, ως επέκταση των εργασιών του βιβλίου. Αρχικά, προβλήθηκε στον διαδραστικό το περιβάλλον της ιστοεξερεύνησης από τον εφαρμοστή του σεναρίου.



Οι μαθητές χωρίστηκαν σε τέσσερις ομάδες κι ασχολήθηκαν με συγκεκριμένες θεματικές. Εξηγήθηκε σε κάθε ομάδα ο τρόπος με τον οποίο θα εργαστεί, αλλά τα προβλήματα συνδεσιμότητας στο διαδίκτυο δεν επέτρεψαν την εργασία στις ομάδες.



Αναγκαστικά, λοιπόν, τροποποιήθηκε το αρχικό σενάριο. Επειδή ελάχιστοι ήταν οι υπολογιστές που είχαν σύνδεση στο διαδίκτυο –και ο ένας από αυτούς ήταν ο



υπολογιστής που συνδεόταν με τον διαδραστικό— ο εφαρμοστής του σεναρίου έκανε επίδειξη της ιστοεξερεύνησης. Οι μαθητές διάβασαν τις σχετικές με την παραγωγή του ψωμιού θεματικές και είδαν τις σχετικές εικόνες. Η ιστοεξερεύνηση δεν ήταν εύκολη και η ταχύτητα ήταν αργή. Ωστόσο, οι μαθητές έδειξαν αρκετό ενδιαφέρον και συνέδεσαν τα στάδια παραγωγής του ψωμιού με εκείνα που αναφέρονταν στο κείμενο του βιβλίου (με τις δουλειές, δηλαδή, που ο γέρος έβαλε τον βασιλιά να κάνει: να θερίσει, να αλωνίσει, να πάει το αλεύρι στον φούρνο, να ζυμώσει και να φουρνίσει).

Στη συνέχεια ασχοληθήκαμε με το ηλεκτρονικό εργαλείο δημιουργίας αφίσας edu.glogster.com. Σκοπός ήταν να θυμηθούν τα παιδιά τα δομικά στοιχεία της αφίσας, τα μηνύματα που πρέπει να περιέχει και τον τρόπο με τον οποίο αποδίδονται. Αναζητήσαμε, μέσα από συζήτηση, το κεντρικό μήνυμα που θα περιείχε η αφίσα μας και διαλέξαμε μερικές από τις ζωγραφιές των παιδιών για να τοποθετήσουμε σε αυτή. Δημιουργήθηκε η αφίσα της τάξης με θέμα «[το πιο γλυκό ψωμί](#)». Οι μαθητές δεν ενεπλάκησαν ιδιαίτερα στη δημιουργία της αφίσας, η οποία έγινε με τη βοήθεια του δασκάλου, αλλά οι ομάδες ασχολήθηκαν με την επιλογή των δομικών στοιχείων της αφίσας. Επειδή η σύνδεση ήταν αρκετά αργή, η αφίσα ολοκληρώθηκε από τον δάσκαλο κι εφαρμοστή του σεναρίου και παρουσιάστηκε αργότερα στα παιδιά. Έπειτα από σχετικές υποδείξεις των μαθητών, έγιναν μερικές μικροβελτιώσεις και σώθηκε η αφίσα ως αρχείο.³

³ Αρχείο: «afisa_to pio glyko psomi», στον φάκελο «Τεκμήρια».



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

1^η ομάδα

1. Μπείτε και ακολουθήστε [εδώ](#) τα βήματα της ιστοεξερεύνησης «Το πιο γλυκό ψωμί». Επισκεφτείτε τις σελίδες που υπάρχουν εκεί και αφορούν στην ομάδα σας. Επιλέξτε εικόνες για το όργωμα, εικόνες εργαλείων και πληροφορίες που έχουν σχέση με τη θεματικής σας.
2. Αποθηκεύστε τα σε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας που να φέρει το όνομα της ομάδας σας.
3. Ενεργοποιήστε τον σύνδεσμο <http://edu.glogster.com> και φτιάξτε μια αφίσα με το υλικό του φακέλου σας. Θυμηθείτε τον τρόπο δημιουργίας αφίσας, τα δομικά της στοιχεία και τα μηνύματα που πρέπει να περιέχει.

Προσοχή: Κάντε είσοδο με τους κωδικούς που θα σας δώσει ο δάσκαλός σας.

Επιλέξτε από τα προσφερόμενα πρότυπα εκείνο που σας εξυπηρετεί, για να δημιουργήσετε την αφίσα σας.

«Ανεβάστε» το φωτογραφικό υλικό που έχετε επιλέξει.

Γράψτε τις πληροφορίες που θέλετε χρησιμοποιώντας τη γραμματοσειρά Arial (russian) για να γράψετε ελληνικά. Αναφέρετε τις πηγές από τις οποίες αντλήσατε το υλικό σας.

4. Ορίστε εκπρόσωπο της ομάδας σας, για να συμμετέχει στην παρουσίαση.
5. Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για τη θεματική «Σπορά».
6. Εκτυπώστε ή αναρτήστε τις εργασίες σας στο ιστολόγιο της τάξης.
7. Κρατήστε σημειώσεις, υποβάλετε ερωτήματα και σχολιάστε τις παρουσιάσεις των άλλων ομάδων.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

2^η ομάδα

- Μπείτε και ακολουθήστε [εδώ](#) τα βήματα της ιστοεξερεύνησης «Το πιο γλυκό ψωμί». Επισκεφτείτε τις σελίδες που υπάρχουν εκεί και αφορούν στην ομάδα σας. Επιλέξτε εικόνες για τον θερισμό, εικόνες εργαλείων και πληροφορίες που έχουν σχέση με τη θεματική σας.
- Αποθηκεύστε τα σε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας που να φέρει το όνομα της ομάδας σας.
- Ενεργοποιήστε τον σύνδεσμο <http://edu.glogster.com> και φτιάξτε μια αφίσα με το υλικό του φακέλου σας. Θυμηθείτε τον τρόπο δημιουργίας αφίσας, τα δομικά της στοιχεία και τα μηνύματα που πρέπει να περιέχει.

Προσοχή: Κάντε είσοδο με τους κωδικούς που θα σας δώσει ο δάσκαλός σας.

Επιλέξτε από τα προσφερόμενα πρότυπα εκείνο που σας εξυπηρετεί για να δημιουργήσετε την αφίσα σας.

«Ανεβάστε» το φωτογραφικό υλικό που έχετε επιλέξει.

Γράψτε τις πληροφορίες που θέλετε χρησιμοποιώντας τη γραμματοσειρά Arial (russian) για να γράψετε ελληνικά. Αναφέρετε τις πηγές από τις οποίες αντλήσατε το υλικό σας.

- Ορίστε εκπρόσωπο της ομάδας σας για να συμμετέχει στην παρουσίαση.
- Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για τη θεματική «Αλωνισμός».
- Εκτυπώστε ή αναρτήστε τις εργασίες σας στο ιστολόγιο της τάξης.
- Κρατήστε σημειώσεις, υποβάλλετε ερωτήματα και σχολιάστε τις παρουσιάσεις των άλλων ομάδων.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

3^η ομάδα

1. Μπείτε και ακολουθήστε [εδώ](#) τα βήματα της ιστοεξερεύνησης «Το πιο γλυκό ψωμί». Επισκεφτείτε τις σελίδες που υπάρχουν εκεί και αφορούν στην ομάδα σας. Επιλέξτε εικόνες για το Λίχνισμα, εικόνες εργαλείων και πληροφορίες που έχουν σχέση με τη θεματικής σας.
2. Αποθηκεύστε τα σε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας που να φέρει το όνομα της ομάδας σας.
3. Ενεργοποιήστε τον σύνδεσμο <http://edu.glogster.com> και φτιάξτε μια αφίσα με το υλικό του φακέλου σας. Θυμηθείτε τον τρόπο δημιουργίας αφίσας, τα δομικά της στοιχεία και τα μηνύματα που πρέπει να περιέχει.

Προσοχή: _Κάντε είσοδο με τους κωδικούς που θα σας δώσει ο δάσκαλός σας.

Επιλέξτε από τα προσφερόμενα πρότυπα εκείνο που σας εξυπηρετεί για να δημιουργήσετε την αφίσα σας.

«Ανεβάστε» το φωτογραφικό υλικό που έχετε επιλέξει.

Γράψτε τις πληροφορίες που θέλετε χρησιμοποιώντας τη γραμματοσειρά Arial (russian) για να γράψετε ελληνικά. Αναφέρετε τις πηγές από τις οποίες αντλήσατε το υλικό σας.

4. Ορίστε εκπρόσωπο της ομάδας σας για να συμμετέχει στην παρουσίαση.
5. Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για τη θεματική Άλεσμα.
6. Εκτυπώστε ή αναρτήστε τις εργασίες σας στο ιστολόγιο της τάξης.
7. Κρατήστε σημειώσεις, υποβάλετε ερωτήματα και σχολιάστε τις παρουσιάσεις των άλλων ομάδων.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Α΄

4^η ομάδα

1. Μπείτε και ακολουθήστε [εδώ](#) τα βήματα της ιστοεξερεύνησης «Το πιο γλυκό ψωμί». Επισκεφτείτε τις σελίδες που υπάρχουν εκεί και αφορούν στην ομάδα σας. Επιλέξτε εικόνες για το Ζύμωμα, εικόνες εργαλείων και πληροφορίες που έχουν σχέση με τη θεματικής σας.
2. Αποθηκεύστε τα σε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας που να φέρει το όνομα της ομάδας σας.
3. Ενεργοποιήστε τον σύνδεσμο <http://edu.glogster.com> και φτιάξτε μια αφίσα με το υλικό του φακέλου σας. Θυμηθείτε τον τρόπο δημιουργίας αφίσας, τα δομικά της στοιχεία και τα μηνύματα που πρέπει να περιέχει.

Προσοχή: Κάντε είσοδο με τους κωδικούς που θα σας δώσει ο δάσκαλός σας.

Επιλέξτε από τα προσφερόμενα πρότυπα εκείνο που σας εξυπηρετεί για να δημιουργήσετε την αφίσα σας.

«Ανεβάστε» το φωτογραφικό υλικό που έχετε επιλέξει.

Γράψτε τις πληροφορίες που θέλετε χρησιμοποιώντας τη γραμματοσειρά Arial(russian) για να γράψετε ελληνικά.

4. Ορίστε εκπρόσωπο της ομάδας σας για να συμμετέχει στην παρουσίαση.
5. Ακολουθήστε τα ίδια βήματα για τη θεματική Φούρνισμα.
6. Εκτυπώστε ή αναρτήστε τις εργασίες σας στο ιστολόγιο της τάξης.
7. Κρατήστε σημειώσεις, υποβάλλετε ερωτήματα και σχολιάστε τις παρουσιάσεις των άλλων ομάδων.



ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ Β΄

Κοινό για όλες τις ομάδες

1. Ενεργοποιήστε το λογισμικό RNA, που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας. Δημιουργήστε 4-5 εικόνες από το παραμύθι «Το πιο γλυκό ψωμί», που βρίσκεται στο βιβλίο σας. Προσπαθήστε οι εικόνες να καλύπτουν όλη την υπόθεση του παραμυθιού. Αποθηκεύστε τις εικόνες σας στην επιφάνεια εργασίας σε φάκελο με το όνομα της ομάδας σας.

2. Σε κάθε εικόνα σας ενσωματώστε μια λεζάντα σχετική με το θέμα της εικόνας σας. Αποθηκεύστε.

3. Ενσωματώστε σε ένα αρχείο ΠΕΚ τις εικόνες και τις λεζάντες σας.

4. Ενεργοποιήστε την εφαρμογή <http://www.yumpu.com> και ελάτε να δημιουργήσουμε το ψηφιακό μας βιβλίο.

Δεν ξεχνώ να αναφέρω: _Τον τίτλο του παραμυθιού, την ομάδα συγγραφής και εικονογράφησης και τα περιεχόμενα του βιβλίου μας.

5. Αναρτήστε τις εργασίες σας στο ιστολόγιο της τάξης.

6. Ποιες διαφορές και ποιες ομοιότητες εντοπίζετε ανάμεσα στο έντυπο και το ψηφιακό βιβλίο;



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο θα μπορούσε να αποτελέσει θέμα διαθεματικής εργασίας που να περιλαμβάνει την προσέγγιση του θέματος που αφορά στο ψωμί πολύπλευρα. Έτσι, θα μπορούσε να προσεγγιστεί το θέμα ανά τους αιώνες (αρχαιότητα, βυζαντινά χρόνια, τουρκοκρατία, σημερινή εποχή), η σχέση του ψωμιού με τις ποικίλες χριστιανικές γιορτές (στην περίπτωση αλλόθρησκων μαθητών θα μπορούσε να συμπεριληφθεί και ενότητα που να αφορά στη θέση που έχει το ψωμί σε άλλες θρησκείες), η συγκέντρωση λαϊκών φράσεων και παροιμιών με θέμα το ψωμί, οι διατροφικές συνήθειες κάποιων λαών, τα είδη ψωμιού και συνταγές παραγωγής τους, τα προϊόντα που παράγονται με πρώτη ύλη το αλεύρι και η δημιουργία κολάζ με αυτά, η δημιουργία ψηφιδωτών με σιτάρι, η δημιουργία κόμικ πάνω στο παραμύθι, η δημιουργία ψηφιακού βιβλίου με θέμα την παρασκευή του ψωμιού άλλοτε και τώρα, η δημιουργία ενός φωτογραφικού άλμπουμ με φωτογραφίες από διάφορα είδη ψωμιού, η αναζήτηση άλλων παραμυθιών με συναφές θέμα, το παίξιμο ρόλων με επαγγέλματα που σχετίζονται με το ψωμί, η συμμετοχή σε παιχνίδια που έχουν σχέση με το ψωμί (πινακωτή-πινακωτή), η διοργάνωση πρωινού στο σχολείο. Το συνολικό αποτέλεσμα θα μπορούσε να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου, να δημοσιευτεί και να παρουσιαστεί στην τοπική αλλά και στην ευρύτερη κοινωνία.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο εφαρμόστηκε με μικρές τροποποιήσεις. Για τη δημιουργία του ψηφιακού παραμυθιού προτιμήθηκε να μην αξιοποιηθεί ένα λογισμικό, αλλά να αφήσουμε τα παιδιά να ζωγραφίσουν σε λευκό χαρτί με τον παραδοσιακό τρόπο. Αφέθηκε, έτσι, ελεύθερη η φαντασία τους και η δημιουργικότητά τους. Οι ζωγραφιές τους ψηφιοποιήθηκαν και δόθηκαν στις ομάδες, για να εικονογραφήσουν τη δική τους εκδοχή του παραμυθιού. Η δημιουργία ψηφιακού παραμυθιού άρεσε ιδιαίτερα. Ήταν,



ωστόσο, μια δραστηριότητα κατά την οποία χρειάστηκε να επέμβει αρκετές φορές ο εφαρμοστής του σεναρίου. Το κυριότερο πρόβλημα ήταν η πληκτρολόγηση στον επεξεργαστή κειμένου.

Η ιστοεξερεύνηση βοήθησε πάρα πολύ, αλλά οι δυσκολίες με τη σύνδεση στο διαδίκτυο οδήγησε στην τροποποίηση της σχετικής δραστηριότητας. Οι μαθητές δεν μπόρεσαν να εργαστούν σε ομάδες, έγινε επίδειξη της παραπάνω ιστοσελίδας στον διαδραστικό και οι μαθητές έμαθαν για τα στάδια παραγωγής του ψωμιού. Ασχολήθηκαν, επίσης, με τα δομικά στοιχεία της αφίσας και η δημιουργία της έγινε με τη βοήθεια του δασκάλου τους στην εφαρμογή <http://edu.glogster.com>. Δημιουργήθηκε, έτσι, μια αφίσα από την ολομέλεια. Το κεντρικό μήνυμα και οι ζωγραφιές που επιλέχθηκαν για αυτήν ήταν προϊόν διαλογικής συζήτησης.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α.Π.Σ.-Δ.Ε.Π.Π.Σ. 2003. *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών – Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/> [09.07.2010].

Αυδή, Α. & Μ. Χατζηγεωργίου. 2007. *Η τέχνη του δράματος στην Εκπαίδευση. 48 προτάσεις για εργαστήρια Θεατρικής Αγωγής*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

ΕΑΙΤΥ. 2007. *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην 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.

Fink-Chorzempa, B., S. Graham & K. Harris. 2005. What can I do to help young children who struggle with writing? *Teaching Exceptional Children* 37(5): 64-66.

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> [01.04.2013].



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

Kalantzis, M. & B. Cope. 2000. *Multiliteracies. The Design of Social Futures*. Λονδίνο: Palmer Press.

Kress, G. 1997. *Before Writing. Rethinking the paths to literacy*. Λονδίνο: Routledge.

Μητσικοπούλου, Β. 2011. *Γραμματισμός* (Ε1).

http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/guide/thema_e1/index.html

[15.05.2011].

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. 2011-2012. Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. Επιμορφωτικό Υλικό.

<http://www.epimorfosi.edu.gr/>

Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

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

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

Χατζησαββίδης, Σ. 2009. Δομή, επικοινωνία και γραμματισμός στα νέα Προγράμματα Σπουδών γλωσσικής διδασκαλίας στο Δημοτικό Σχολείο. *Γλώσσα* 54: 54-61.

Χατζησαββίδης, Σ. & Μ. Αλεξίου. 2012. *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.