



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

**Νεοελληνική Γλώσσα**

**Β΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

**«Πώς λέμε ΟΧΙ;»**

**Συγγραφή: ΖΟΥΝΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ**

**Εφαρμογή: ΓΕΩΡΓΑΝΤΖΙΑ ΒΑΣΩ**



**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>

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

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: [centre@komvos.edu.gr](mailto:centre@komvos.edu.gr)



## **Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ**

### ***Τίτλος***

Πώς λέμε ΟΧΙ;

### ***Εφαρμογή σεναρίου***

Βασιλική Γεωργαντζιά

### ***Δημιουργία σεναρίου***

Ευαγγελία Ζούνη

### ***Διδακτικό αντικείμενο***

Νεοελληνική Γλώσσα

### ***Τάξη***

Β΄ Δημοτικού

### ***Σχολική μονάδα***

3ο Δημοτικό Σχολείο Ευκαρπίας

### ***Χρονολογία***

Από 03-12-2013 έως 05-12-2013

### ***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Τίτλος ενότητας: «Πώς λέμε ΟΧΙ;»

(Β΄ Δημοτικού, ΒΜ, τ. Α΄, σσ. 60-63 & ΤΕ τ. Α΄ σ. 35

### ***Διαθεματικό***

Όχι

### ***Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα***

Νεοελληνική Γλώσσα



### ***Χρονική διάρκεια***

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 3 διδακτικές ώρες με διακοπές. Χρησιμοποιήθηκε χρόνος από τη Γλώσσα και το μάθημα Πληροφορικής

### ***Χώρος***

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: εργαστήριο πληροφορικής

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

Οι μαθητές έχουν βασική εξοικείωση με τη χρήση του ηλεκτρολογίου και του «ποντικιού», αλλά και βασική εμπειρία από την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Στο εργαστήρι Πληροφορικής υπάρχουν Η/Υ και επαρκούν για να χρησιμοποιείται τουλάχιστον ένας για κάθε ομάδα. Επίσης υπάρχει βιντεοπροβολέας για τη συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης.

### ***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην αίθουσα Πληροφορικής.

### ***Το σενάριο στηρίζεται***

*Παραδειγματικό σενάριο, μικρή δραστηριότητα*

Ευαγγελία Ζούνη, «Πώς λέμε ΟΧΙ;», Νεοελληνική γλώσσα, Β΄ Τάξη, 2013

### ***Το σενάριο αντλεί***

---

## **B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ**



Το προτεινόμενο σενάριο περιλαμβάνει δραστηριότητες που σχετίζονται με τις θεματικές περιοχές οι οποίες θίγονται στο συγκεκριμένο κεφάλαιο του βιβλίου και δίνουν αφορμή για περαιτέρω επεξεργασία. Παράλληλα γίνεται εμπλουτισμός των παραπάνω ασκήσεων με βάση υλικό το οποίο προέρχεται κυρίως από το Διαδίκτυο. Δίνεται έτσι η δυνατότητα ενσωμάτωσης και αξιοποίησης των ΤΠΕ στις δραστηριότητες-ασκήσεις της συγκεκριμένης υποενότητας του σχολικού εγχειριδίου.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Οι δραστηριότητες και οι ασκήσεις στοχεύουν 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.

## Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Επιχειρείται οι μαθητές/μαθήτριες:

- να ερμηνεύσουν γενικά στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει, μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και περιγραφής, σύγκρισης, ταξινόμησης, αντιστοίχισης·
- να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας·
- να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης·



- να εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές με άλλους ανθρώπους και να τις σέβονται·
- να εξοικειωθούν με την αναζήτηση στοιχείων μέσω μηχανών αναζήτησης.

### *Γνώσεις για τη γλώσσα*

Επιχειρείται οι μαθητές/μαθήτριες:

- να εξασκηθούν με τη μορφή και τη σημασία των σημείων στίξης·
- να εμπεδώσουν τη χρήση των σημείων στίξης·
- να συνειδητοποιήσουν τη λειτουργικότητα των σημείων στίξης·
- να αποκτήσουν νέο λεξιλόγιο·
- να καλλιεργήσουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο.

### *Γραμματισμοί*

Επιχειρείται οι μαθητές/μαθήτριες:

- να ασκηθούν στην αναζήτηση μέσω ηλεκτρονικής μηχανής αναζήτησης,
- να γνωρίσουν βασικές λειτουργίες γύρω από εφαρμογές επεξεργασίας φωτογραφιών και κειμένου
- να εξοικειωθούν με τη χρήση ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας
- να γνωρίσουν μια έντυπη Γραμματική στο Διαδίκτυο

### *Διδακτικές πρακτικές*

Οι διδακτικές πρακτικές συνοψίζονται στο Ε.



## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

### *Αφετηρία*

Η εφαρμογή της συγκεκριμένης δραστηριότητας επιλέχθηκε τη χρονική στιγμή ενασχόλησης με την 7η ενότητα του ΒΜ της *Γλώσσας*, για την οποία σχεδιάστηκε και η προτεινόμενη δραστηριότητα, με στόχο την ενημέρωση της ύλης διδασκαλίας.

### *Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο*

Η τάξη εφαρμογής αποτελείται από 23 παιδιά (13 αγόρια, 10 κορίτσια) εκ των οποίων 2 Ρομά (1 αγόρι και 1 κορίτσι)· το αγόρι έχει παρακολουθήσει δύο φορές την Α΄ Δημοτικού, έχει διαγνωσμένη διαταραχή στην έκφραση του λόγου, καθώς και διαγνωσμένο σύνδρομο ελλειμματικής προσοχής (ΔΕΠ-Υ). Επίσης, ακόμη δύο αγόρια παρακολουθούν μαθήματα λογοθεραπείας και εργοθεραπείας.

Τα παιδιά είχαν επεξεργαστεί σε παλαιότερο μάθημα –και με αφορμή την επέτειο της 28ης Οκτωβρίου– το παραμύθι «Σαν παραμύθι» στις σελίδες 60-61 του ΒΜ της *Γλώσσας*. Το συγκεκριμένο παραμύθι πραγματεύεται –με τρόπο προσιτό για τα παιδιά– τον ελληνοϊταλικό πόλεμο του 1940. Τα παιδιά είχαν λοιπόν πραγματευτεί το περιεχόμενό του και φυσικά είχαν την ευκαιρία να προσεγγίσουν ως έναν βαθμό τα σημεία στίξης τα οποία εντοπίστηκαν σε αυτό και λογικά χρησίμεψαν στη σωστή και εκφραστική ανάγνωσή του. Μέσα από τις δραστηριότητες του συγκεκριμένου σεναρίου τα παιδιά κάνουν μια πιο συστηματική γνωριμία με την αξιοποίηση των σημείων στίξης.

Η εφαρμογή της προτεινόμενης δραστηριότητας αποτελεί συμπλήρωση και επέκταση των διδακτικών προτάσεων που περιγράφονται στο Βιβλίο του δασκάλου ([Βιβλίο δασκάλου Β΄ τάξης](#), *Γλώσσα* 2007, 26-27) και την επίτευξη των γλωσσικών στόχων που διατυπώνονται σε αυτό.



### **Αξιοποίηση των ΤΠΕ**

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα προωθεί την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα παιδιά χρησιμοποιούν τον Η/Υ παράλληλα με τα σχολικά εγχειρίδια και σημειώνοντας σε αυτά τις αντίστοιχες δραστηριότητες. Με την προβολή μέσω του ανακλαστικού προβολέα τα παιδιά καλλιεργούν τον προφορικό τους λόγο. Επιπλέον, μέσα από τις δραστηριότητες που προτείνονται, τα παιδιά εξασκούνται στην αναζήτηση μέσω ηλεκτρονικής μηχανής, καθώς και στη χρήση και αξιοποίηση ψηφιακών εγχειριδίων. Μαθαίνουν, επίσης, να χρησιμοποιούν το εργαλείο Highlight, για να σημειώνουν, υπογραμμίζουν. Με το διαδραστικό πολυμεσικό εκπαιδευτικό παιχνίδι «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική (3.0 +)» τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την αξιοποίηση των σημείων στίξης στο κειμενικό είδος του παραμυθιού, καθώς και με τα μορφολογικά στοιχεία του παραμυθιού και εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους.

Η εκπαιδευτικός είχε φροντίσει ώστε σε κάθε υπολογιστή στο εργαστήριο πληροφορικής να υπάρχει και ένας φάκελος με δύο αρχεία Pdf (ψηφιακή έκδοση του ΒΜ της *Γλώσσας*, Α΄ τεύχος και της σχολικής Γραμματικής), καθώς και η αντίστοιχη συντόμηση για το εκπαιδευτικό παιχνίδι «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική».

### **Κείμενα**

Σχολικό βιβλίο (σσ. 60-63 του Β.Μ., Α΄ τεύχος, 2η, 3η, 4η δραστηριότητα & σ. 35 του Τ.Ε., Α΄ τεύχος, 1η δραστηριότητα )

### **Ιστοσελίδες – Εφαρμογές**

Ψηφιακή έκδοση του σχολικού εγχειριδίου διαθέσιμο στο <http://ebooks.edu.gr/2013/classcoursespdf.php?classcode=DSDIM-B>

Αναζήτηση στη Μηχανή Αναζήτησης τη σελίδα:

[http://el.wikipedia.org/wiki/σημεία\\_στίξης](http://el.wikipedia.org/wiki/σημεία_στίξης)



Ψηφιακή έκδοση της νέας σχολικής *Γραμματικής* στη διεύθυνση:

[http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/gramm\\_e\\_st/041-055.pdf](http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/gramm_e_st/041-055.pdf)

Το διαδραστικό πολυμεσικό εκπαιδευτικό παιχνίδι «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική (3.0 +)»

### *Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις*

#### **1<sup>η</sup> & 2η διδακτική ώρα**

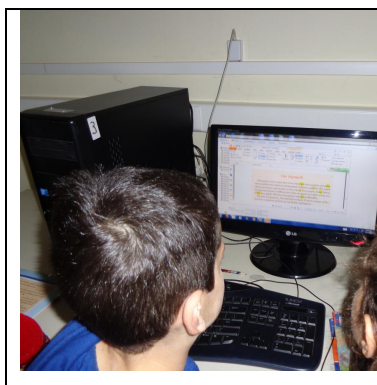
Οι μαθητές βρίσκονται στην αίθουσα υπολογιστών μαζί με το βιβλίο και το τετράδιο εργασιών της *Γλώσσας*, μολύβι και σβήστρα. Την πρόταση να κάνουν το μάθημα της *Γλώσσας* στη συγκεκριμένη αίθουσα έκανε νωρίτερα η εκπαιδευτικός στα παιδιά, παρούσα στην τάξη τους και μετά την πρωινή προσέλευση. Τα παιδιά δέχτηκαν με ιδιαίτερη χαρά τη συγκεκριμένη αλλαγή, όπως κάθε φορά κινητοποιούνται από μικρές ή μεγάλες αλλαγές στην καθημερινή σχολική ρουτίνα.

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε 8 ομάδες (7 των 3 ατόμων και μία των 2), έχοντας έναν υπολογιστή διαθέσιμο σε κάθε ομάδα. Επιλέχθηκε ο συγκεκριμένος αριθμός ως ο μικρότερος δυνατός που θα μπορούσε να επιτευχθεί, δεδομένου του αριθμού των παιδιών και των υπολογιστών. Η εκπαιδευτικός έκρινε ότι, εφόσον τα παιδιά θα σημείωναν παράλληλα και στο σχολικό εγχειρίδιο, έπρεπε χωροταξικά να έχουν περισσότερη άνεση.

Η εκπαιδευτικός παρουσίασε μέσω του προτζέκτορα στους/στις μαθητές/-τριες την ψηφιακή έκδοση του σχολικού εγχειριδίου της *Γλώσσας*. Επέλεξε τη σελίδα 60 του βιβλίου και τα παιδιά φυσικά αναγνώρισαν το συγκεκριμένο παραμύθι. Τα παιδιά ανακάλεσαν στη μνήμη τους τη συγκεκριμένη ιστορία, υποβοηθούμενα από τις ερωτήσεις της εκπαιδευτικού. Στη συνέχεια τα παιδιά παρακινήθηκαν να ανοίξουν και αυτά το αρχείο Pdf που βρίσκονταν σε συγκεκριμένο φάκελο στην επιφάνεια



εργασίας. Έγινε έτσι μια πρώτη γνωριμία με το ψηφιακό βιβλίο. Τα παιδιά εντυπωσιάστηκαν από τη συγκεκριμένη μορφή του βιβλίου και την άνεση με την οποία μπορεί κανείς να διατρέχει τις σελίδες του.



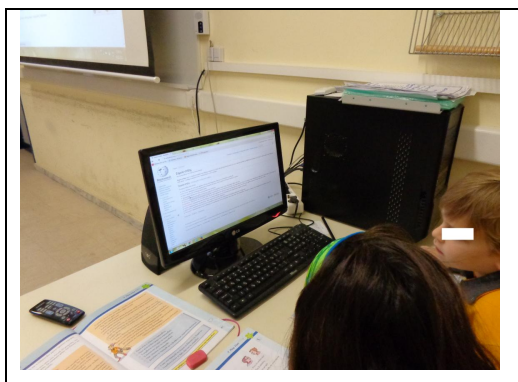
Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού επέλεξαν τη σελίδα 60 και παρακινήθηκαν να ολοκληρώσουν τη 2η δραστηριότητα του Β.Μ., Α΄ τεύχος (σ. 62) που προτείνεται στο βιβλίο τους, να εντοπίσουν στο παραμύθι τα 7 σημάδια (σημεία στίξης). Χρησιμοποίησαν έτσι όχι το συμβατικό βιβλίο αλλά το ψηφιακό και όχι το μολύβι αλλά το εργαλείο Highlight. Όλοι θέλανε να σημειώσουν με αυτόν τον τρόπο και, για να υπάρξει δίκαιη συμμετοχή όλων, προτάθηκε να σημειώνεται αρχικά 4 σημάδια από τον καθένα και να συνεχίζουν κυκλικά στην ομάδα τους.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα απαιτούσε καλή χρήση του «ποντικιού», ακριβώς γιατί έπρεπε να μαρκαριστεί ένα σημείο στίξης τη φορά και αυτό ήταν αρκετά δύσκολο για τους περισσότερους. Έτσι αρκετές φορές επιλέχθηκαν και οι καταλήξεις των λέξεων που τα συνόδευαν ή και ολόκληρες οι λέξεις.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός αναζήτησε μέσω του προτζέκτορα στη Μηχανή Αναζήτησης Google τη σελίδα: [http://el.wikipedia.org/wiki/σημεία\\_στίξης](http://el.wikipedia.org/wiki/σημεία_στίξης) και πρότεινε στα παιδιά να κάνουν το ίδιο για να βρουν και να μελετήσουν τα σημεία στίξης σε μία ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια. Προκλήθηκε συζήτηση γύρω από το

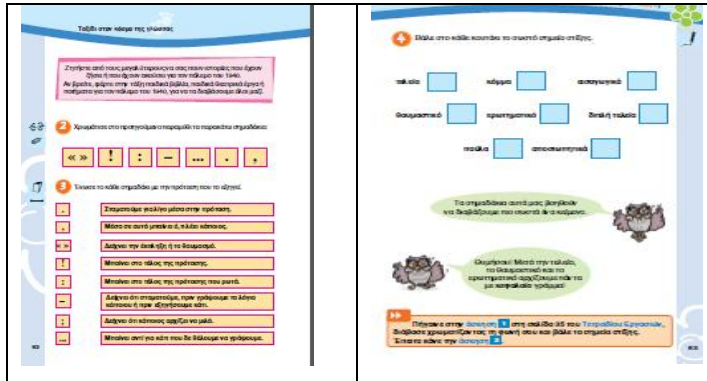


αριθμό των σημείων στίξης, όπως παρουσιάζονται στην εγκυκλοπαίδεια, καθώς και τη σημασία τους.



Τα παιδιά παρατήρησαν ότι κάποια από τα σημεία στίξης δεν τα έχουν γνωρίσει ή συναντήσει. Διαπιστώθηκε ότι αυτά που γνωρίζαμε ήταν 8, ενώ καινούργια ήταν: η διπλή παύλα, η άνω τελεία και η παρένθεση. Αξίζει να σημειωθεί ότι η άνω τελεία εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο συγκεκριμένο παραμύθι, αλλά τα παιδιά δεν το πρόσεξαν και ούτε το μαρκάρανε στην προηγούμενη δραστηριότητα. Ήταν λοιπόν μια ευκαιρία για την εκπαιδευτικό να ενθαρρύνει τα παιδιά να εντείνουν την προσοχή τους και να βρουν την άνω τελεία στο κείμενο.

Ένα αγόρι ρώτησε γιατί το βιβλίο έχει μόνο τα 8 σημεία στίξης και όχι και τα 11. Η ερώτηση ξαναέγινε από την εκπαιδευτικό στην ολομέλεια και ένα αγόρι απάντησε ότι «...επειδή είμαστε ακόμη στη Β΄ Τάξη, όταν μεγαλώσουμε θα τα μάθουμε όλα...». Μετά τη σχετική συζήτηση τα παιδιά συμπλήρωσαν στο βιβλίο τους τις δραστηριότητες 3 και 4 των σσ. 62-63 του Β.Μ., Α΄ τεύχος. Γενικά τα παιδιά συνεργάστηκαν καλά και ολοκλήρωσαν σωστά τις συγκεκριμένες ασκήσεις. Μια μικρή σύγχυση υπήρξε στο διαχωρισμό της τελείας με το κόμμα και την αντιστοίχισή τους με τον κατάλληλο ορισμό, αλλά ξεπεράστηκε γιατί βοήθησε η συνεργασία στην ομάδα.



Κατόπιν, η εκπαιδευτικός, μέσω του προτζεκτορα, παρουσίασε στα παιδιά την ψηφιακή έκδοση της νέας σχολικής *Γραμματικής* και συγκεκριμένα πληκτρολόγησε τη διεύθυνση: [http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/gramm\\_e\\_st/041-055.pdf](http://www.pi-schools.gr/books/dimotiko/gramm_e_st/041-055.pdf)

Τα ενθάρρυνε να ανοίξουν το σχετικό αρχείο και από τον δικό τους φάκελο. Τα παιδιά περιηγήθηκαν στις σελίδες της *Γραμματικής*, εντόπισαν και το κεφάλαιο με τους διφθόγγους και το τελικό ν, που είχαν και εκείνα επεξεργαστεί σε προηγούμενο μάθημα. Στη συνέχεια ζητήθηκε από την εκπαιδευτικό να βρουν το σχετικό κεφάλαιο και τον κανόνα για τα σημεία στίξης, σσ. 52-54, να τον διαβάσουν και στη συνέχεια να αξιολογήσουν μόνοι τους την 3<sup>η</sup> και την 4<sup>η</sup> δραστηριότητα. Σημειώνεται ότι αυτό που έκανε ιδιαίτερη εντύπωση στα παιδιά ήταν οι διαφορετικές χρήσεις της τελείας (σε συντομογραφίες, στους αριθμούς, στην ώρα).

Με τον ίδιο τρόπο συμπληρώθηκε και η 1η δραστηριότητα, της σ. 35 του Τ.Ε., Α΄ τεύχος. Η συγκεκριμένη άσκηση ζητούσε από τα παιδιά να επιλέξουν τα κατάλληλα σημεία στίξης στο γνωστό μύθο του Αισώπου «Ο λαγός και η Χελώνα». Στην άσκηση αυτή τα παιδιά δυσκολεύτηκαν στη χρήση των εισαγωγικών ή/και της παύλας για το διάλογο, καθώς και στο πού βάζουμε το σημείο στίξης (πριν ή μετά τα εισαγωγικά). Εδώ χρειάστηκε η επιτόπου βοήθεια της εκπαιδευτικού σε κάθε ομάδα που δυσκολευόταν.



### 3η διδακτική ώρα

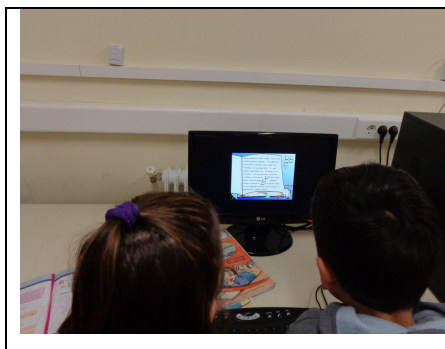
Τα παιδιά βρίσκονται στην αίθουσα υπολογιστών στις γνωστές 5 ομάδες των 4 και μία των τριών ατόμων. Η εκπαιδευτικός, μέσω του προτζέκτορα παρουσίασε το CD ROM με τίτλο «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική (3.0 +)», το οποίο είχε εγκαταστήσει στους Η/Υ που είχαν στη διάθεσή τους οι ομάδες.



Το CD ROM με τίτλο «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική (3.0 +)» περιέχει το εκπαιδευτικό λογισμικό (παραμύθι - παιχνίδι). Η εκπαιδευτικός παρέπεμψε τα παιδιά στις ασκήσεις-παιχνίδι, που υποστήριζαν την ενότητα που διδάξε. Ειδικότερα ασχολήθηκαν με το παιχνίδι: σημεία στίξης. Τα παιδιά σε ομάδες προσπάθησαν να τοποθετήσουν τα κατάλληλα σημεία στίξης που λείπανε από τα παραμύθια. Τα



παραμύθια ήταν 7. Εξαρχής τέθηκε ο στόχος του παιχνιδιού που ήταν: «Κάθε ομάδα που ολοκλήρωνε σωστά, θα διάβαζε πρώτη το παραμύθι».



Αυτό όμως τελικά δεν λειτούργησε υπέρ όλων των ομάδων, γιατί κάποιες ήταν ιδιαίτερα γρήγορες και, μονοπωλώντας την ανάγνωση, κινδύνευε να χαθεί το ενδιαφέρον των άλλων ομάδων για το παιχνίδι. Έτσι το παιχνίδι διαφοροποιήθηκε και αποφασίστηκε κάθε ομάδα να διαβάσει τουλάχιστον ένα παραμύθι που θα ολοκλήρωνε και το οποίο θα ήταν διαφορετικό από τις άλλες ομάδες. Η εκπαιδευτικός κρατούσε τη σειρά προτεραιότητας για κάθε ομάδα που ολοκλήρωνε. Έτσι στο τέλος διαβάστηκαν 6 παραμύθια και το 7ο το διάβασε πάλι η πιο γρήγορη ομάδα. Εστίασαμε στα μορφολογικά στοιχεία του παραμυθιού, καθώς και στα σημεία στίξης που συναντάμε στους διαλόγους (παύλες-εισαγωγικά), καθώς και στο πότε αυτά χρησιμοποιούνται.

## ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Οι ασκήσεις 2, 3 & 4 στο ΒΜ (σσ. 62, 63) και η 1η άσκηση στο ΤΕ (σ. 35) του Α' τεύχους της *Γλώσσας*.



## **Z. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ**

Το συγκεκριμένο σενάριο προτείνει δραστηριότητες που εμπλουτίζουν το γλωσσικό μάθημα με τις νέες τεχνολογίες, ικανοποιούν τους στόχους της ενότητας και ακολουθούν τη λογική του σχολικού εγχειριδίου.

Το παρόν σενάριο θα μπορούσε να επεκταθεί με πολλές δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν στην ευέλικτη ζώνη ή στην ώρα των Εικαστικών. Για παράδειγμα, θα μπορούσαν τα παιδιά να αφηγηθούν προφορικά και γραπτά ένα περιστατικό που ζήσανε με τον αγαπημένο τους φίλο και τους έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, ή να αφηγηθούν ένα απόσπασμα από το αγαπημένο τους βιβλίο. Η τελευταία πρόταση (αναδιήγηση) βοηθά τα παιδιά της συγκεκριμένης ηλικίας, γιατί έτσι μπορούν να επικεντρωθούν περισσότερο στη μορφολογία του κειμένου, εφόσον οι ιδέες τους είναι γνωστές.

Επιπλέον, θα μπορούσαν να ζωγραφίσουν ένα παραμύθι. Να γίνουν δηλαδή εικονογράφοι. Ακόμη θα μπορούσαν να ζωγραφίσουν και τα ίδια τα Σημεία Στίξης: τι μορφή άραγε θα μπορούσαν να αποκτήσουν; Τι χαρακτήρα θα είχε το καθένα; Σαν επέκταση θα μπορούσαν να δημιουργήσουν τη δική τους διασκεδαστική ιστορία με ήρωες τα Σημεία Στίξης και να τα εμπλέξουν σε περίεργες περιπέτειες.

## **H. ΚΡΙΤΙΚΗ**

Οι δραστηριότητες που προτείνει το συγκεκριμένο σενάριο 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.



Οι δραστηριότητες προκάλεσαν το ενδιαφέρον των παιδιών, πετυχαίνοντας την ικανοποίηση και δράση-συνεργασία των μαθητών με την αλλαγή του χώρου και την παράλληλη χρήση του υπολογιστή σε ομάδες.

Η χρήση του εργαλείου Highlight αύξησε το ενδιαφέρον για συμμετοχή και βοήθησε στην εξοικείωση με το «ποντίκι».

Η γνωριμία με τη σχολική γραμματική, που προτείνεται ως βοήθημα στην Ε' και Στ' Δημοτικού βοήθησε τα παιδιά να κατανοήσουν τη σπειροειδή διάταξη της ύλης, καθώς αναγνώρισαν σε αυτή πολλά γραμματικά φαινόμενα που έχουν ήδη διδαχθεί. Η εμπειρία αυτή πιστεύω ήταν θετική για την άποψη που αποκόμισαν σχετικά με την ύλη και την προσβασιμότητά της στις επόμενες τάξεις.

Το διαδραστικό πολυμεσικό εκπαιδευτικό παιχνίδι «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική» βοήθησε στην εξοικείωση των παιδιών σε θέματα της νεοελληνικής γραμματικής.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα & Λ. Μπεζέ. 2013. Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας τ. Α Βιβλίο Μαθητή, Υ.Π.Ε.Π.Θ, Ι.Τ.Υ.Ε. «Διόφαντος». Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, ΟΕΔΒ.

Γαβριηλίδου, Ζ., Μ. Σφυρόερα & Λ. Μπεζέ. 2007. Γλώσσα Β' Δημοτικού: Ταξίδι στον κόσμο της Γλώσσας, Βιβλίο δασκάλου/ Μεθοδολογικές Οδηγίες,