Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

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

**Νεοελληνική Λογοτεχνία**

**Β΄ Δημοτικού**

**Τίτλος:**

# «Ευθείες, καμπύλες & ακροβατικά στην τέχνη»

**Συγγραφή: ΚΑΦΕΤΖΗ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ**

**Εφαρμογή: ΚΑΦΕΤΖΗ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ**



**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




## Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

***Τίτλος***

ΕΥΘΕΙΕΣ – ΚΑΜΠΥΛΕΣ ΚΑΙ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

***Εφαρμογή σεναρίου***

Καφετζή Παναγιώτα

***Δημιουργία σεναρίου***

Καφετζή Παναγιώτα

***Διδακτικό αντικείμενο***

Λογοτεχνία

***Τάξη***

Β΄ Δημοτικού

***Σχολική μονάδα***

17$^{ο}$ Δημοτικό Σχολείο ΕΑΕΠ Καλαμαριάς

***Χρονολογία***

Από 09-12-2013 έως 26-02-2014

***Διδακτική/θεματική ενότητα***

Το σενάριο εντάσσεται στην ενότητα «Παραμύθι» που προτείνεται για διδασκαλία από το ΠΣ Νεοελληνικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας για τη συγκεκριμένη τάξη.

***Διαθεματικό***

Ναι

***Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα***

Ι. Φιλολογικής ζώνης

Νεοελληνική Λογοτεχνία

ΙΙ. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αισθητική Αγωγή: Εικαστικά

Αισθητική Αγωγή: Θεατρική Αγωγή

Μαθηματικά

ΙΙΙ. Ημιτυπικές και άτυπες διαδικασίες εκπαίδευσης

Ερευνητικές εργασίες - Project

***Χρονική διάρκεια***

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 12 διδακτικές ώρες.

***Χώρος***

Ι. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής, σχολική βιβλιοθήκη, διάδρομοι σχολείου.

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

Για την υλοποίηση των προτάσεων του σεναρίου, οι μαθητές/-τριες θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση ΤΠΕ (πληκτρολόγιο, ποντίκι, περιφερειακές μονάδες), καθώς και με τη διαχείριση ψηφιακών κειμένων (άνοιγμα φακέλου και αρχείου, αποθήκευση, χρήση λογισμικού κατασκευής κειμένου και παρουσίασης, αντιγραφή-επικόλληση εικόνων).

Οι βιωματικές δραστηριότητες και η διερευνητικός χαρακτήρας του σεναρίου παραπέμπουν στην οργάνωση της τάξης σε ομάδες. Τέλος, είναι απαραίτητη η ύπαρξη βιντεοπροβολέα (ή διαδραστικού πίνακα) για την πραγμάτευση σε επίπεδο ολομέλειας, καθώς και η χρήση του κινητού εργαστηρίου φορητών Η/Υ για να αξιοποιηθούν από τις ομάδες.

***Εφαρμογή στην τάξη***

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

***Το σενάριο στηρίζεται***

Καφετζή Παναγιώτα, *Ευθείες, καμπύλες και ακροβατικά στην τέχνη*, Νεοελληνική Λογοτεχνία, Β΄ Δημοτικού, 2013.

***Το σενάριο αντλεί***

---

## Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το συγκεκριμένο σενάριο, αξιοποιεί την Τέχνη για να δημιουργήσει μια γέφυρα ανάμεσα στα πεδία της Λογοτεχνίας και των Μαθηματικών. Και τα δύο πεδία προσεγγίζονται ως μορφές «τέχνης», αφού μετασχηματίζουν την πραγματικότητα, την αποσυνδέουν από την καθημερινή χρηστικότητά της και χρησιμοποιούν σαν εργαλείο τη δημιουργική σκέψη για να οδηγήσουν τον «μύστη», μέσα από επαγωγικούς συλλογισμούς και μετασχηματιστικές διαδικασίες, στη δημιουργία νέων μοντέλων για τη λειτουργία του κόσμου.

Οι δράσεις του σεναρίου εμπλέκουν ενεργά τα παιδιά σε διερευνητικές διεργασίες που στοχεύουν να αξιοποιήσουν τη φαντασιακή λειτουργία της γλώσσας και την αναπαραστατική λειτουργία της τέχνης ως υποστηρικτικά μέσα σχηματισμού των νοητικών αναπαραστάσεων των μαθηματικών εννοιών.

Τα παιδιά, μέσα από μια δομημένη διαδικασία δράσεων, ανακαλύπτουν μαθηματικά σύμβολα και σχέσεις μέσα σε λογοτεχνικά κείμενα, έργα τέχνης και μουσική, φτάνοντας τελικά να βιώνουν διαισθητικά τη μαγεία των μαθηματικών ενώ παράλληλα βελτιώσουν τις γλωσσικές και τις μαθηματικές τους δεξιότητες.

Οι δράσεις του σεναρίου αξιοποιούν τη σειρά *Η ΤΕΧΝΗ ΣΑΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙ* της Φίλιας Δενδρινού (Αθήνα: ΛΙΒΑΝΗΣ, 2007), παρουσιάζοντας τα έργα τριών μεγάλων ζωγράφων της σύγχρονης τέχνης μέσα από φανταστικές ιστορίες. Καθώς τα

παιδιά περπατούν και δίνουν οδηγίες για μετάβαση σε διαφορετικά επίπεδα, και χρησιμοποιούν τις γραμμές του Μιρό (Δενδρινού 2007, *Το Θαλάσσιο τσίρκο*, J. Miro, Αθήνα, ΛΙΒΑΝΗΣ) για να μετατρέψουν τους διαδρόμους του σχολείου τους σε ζωντανούς πίνακες, καθώς ανακαλύπτουν τη «γραμματική» των επαναλαμβανόμενων γεωμετρικών σημείων του Paul Klee (Δενδρινού, 2007, *Το Νυσταγμένο φεγγάρι*, Paul Klee, Αθήνα, ΛΙΒΑΝΗΣ) και τις δυναμικές καμπύλες του Chagall, (Δενδρινού 2007, *Ο Ακροβάτης του Ονείρου*, Marc Chagall, Αθήνα, ΛΙΒΑΝΗΣ), δεν κινούνται μόνο στο φαντασιακό χώρο της λογοτεχνίας αλλά δομούν ταυτόχρονα βασικές μαθηματικές έννοιες.

## Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο*

Μεγάλος αριθμός ερευνών έχει καταδείξει τη θετική επίδραση του συνδυασμού πρακτικών ενσωμάτωσης της λογοτεχνίας στη διδασκαλία των μαθηματικών. (Ward 2005, Frykholm & Glasson 2005). Ωστόσο, περιορισμένος παραμένει ακόμη ο αριθμός των εκπαιδευτικών που ενσωματώνουν τέτοιες πρακτικές στις διδακτικές τους επιλογές.

Η γλώσσα στο μάθημα των μαθηματικών λειτουργεί ως μέσο αναπαράστασης και επικοινωνίας, ως μέσο ρύθμισης της διεπίδρασης και της σκέψης. Χρησιμοποιείται με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με την κατάσταση που διαμορφώνεται ή περιγράφεται κατά τη διάρκεια μιας δραστηριότητας. Τα παιδιά, μέσα από τη γλώσσα σχηματίζουν τις νοητικές αναπαραστάσεις των μαθηματικών εννοιών και χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να κάνουν φανερό τον τρόπο με τον οποίο επεξεργάζονται και οργανώνουν τις γνώσεις τους. Η ποιότητα των αναπαραστάσεων και η ποιότητα της εξωτερίκευσης των σκέψεών τους επηρεάζεται σημαντικά από το επίπεδο κατάκτησης του *λόγου* των μαθηματικών έτσι όπως αρθρώνεται μέσα από τα σχολικά εγχειρίδια, τον *λόγο* των εκπαιδευτικών και τα δεδομένα της εκάστοτε μαθησιακής κοινότητας. Τόσο η γλωσσική ποικιλία (register) των μαθηματικών, όσο

και η φυσική γλώσσα, δυσχεραίνουν τα παιδιά που δεν είναι εξοικειωμένα με τον κυρίαρχο γλωσσικό κώδικα, ιδιαίτερα αυτά που δεν είναι φυσικοί ομιλητές της γλώσσας.

Η λογοτεχνία δημιουργεί ευκαιρίες να ενσωματωθούν και να εξεταστούν τα μαθηματικά σε ένα αναμορφωμένο πλαίσιο, στο οποίο ο *λόγος* των μαθηματικών αλληλεπιδρά με αυτόν της λογοτεχνίας, διαμορφώνοντας ευνοϊκές συνθήκες για τη βαθύτερη κατανόηση μαθηματικών εννοιών μέσα σε ενδιαφέροντα πλαίσια συμφραζομένων. (Μητακίδου & Τρέσσου 2002)

Δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να εμπλακούν με κείμενα που περιέχουν ποσοτικές πληροφορίες, να αναπτύξουν ικανότητες εντοπισμού στοιχείων και να τις χρησιμοποιήσουν για να λύσουν προβλήματα που απαιτούν υπολογισμούς, χρήση αναπαραστάσεων, μαθηματική σκέψη και επιχειρηματολογία.

Κοινά στοιχεία της λογοτεχνίας και των μαθηματικών, η αναπλαισίωση της πραγματικότητας, η μοντελοποίηση και ο μετασχηματισμός, παραπέμπουν άμεσα στην Τέχνη η οποία στο συγκεκριμένο σενάριο χρησιμοποιείται σαν δίαυλος επικοινωνίας ανάμεσα στα δύο πεδία.

Δομικά στοιχεία των δράσεων του σεναρίου αποτελούν:

- η τρισδιάστατη κινηματογραφική μεταφορά ενός πίνακα·
- η αφήγηση του έργου τέχνης (ή ομάδας έργων τέχνης)·
- η αφήγηση του δημιουργού με τις τεχνικές και τα σημειωτικά στοιχεία που αξιοποιεί στα έργα του·
- η ερμηνεία του θεατή και η αναπλαισίωση του έργου τέχνης στο επικοινωνιακό τοπίο της μαθησιακής κοινότητας.

Μέσα από τα κείμενα της Φίλιας Δενδρινού που αξιοποιούνται, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την αφήγηση των δημιουργών από τα έργα τους, εντοπίζουν σημειωτικά στοιχεία και αναλογίες καθώς τα παρατηρούν και, τέλος, τα αναδημιουργούν σε επίπεδο αφήγησης τόσο με τα κείμενα που παράγουν, όσο και με

την ταινία που κατασκευάζουν στο τέλος των δραστηριοτήτων με όλα τα επιμέρους στοιχεία της κινηματογραφικής αφήγησης που κάτι τέτοιο συνεπάγεται (Τσαφταρίδης 2011).

Στην πορεία που διαγράφουν τα παιδιά για να διερευνήσουν το επικοινωνιακό τοπίο που διαμορφώνεται από τα κείμενα και τα υπερμέσα που χρησιμοποιούνται, εξερευνούν τα σημειωτικά στοιχεία των εικόνων διαμορφώνοντας κανόνες για τη *γραμματική* τους, ενώ μέσα από τις δράσεις εξασκούνται στον *λόγο* και τη λογική των μαθηματικών.

## Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΌΣ ΤΟΥΣ

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

Η παρατήρηση έργων τέχνης και η πραγμάτευσή τους στο πλαίσιο της μαθησιακής κοινότητας της τάξης φέρνουν τα παιδιά σε επαφή με μια ποικιλομορφία οπτικών, συμβατικών και υβριδικών κειμένων. Η πραγμάτευση των προσωπικών ερμηνειών αναπτύσσει δεξιότητες προφορικού λόγου, ενώ μέσα από τις δραστηριότητες του σεναρίου τα παιδιά κάνουν χρήση αφηγηματικού, κατευθυντικού και επιχειρηματολογικού λόγου. Οι ΤΠΕ, που αποτελούν εργαλείο προσπέλασης των κειμένων, έχουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του σεναρίου και καθώς τα παιδιά τις αξιοποιούν στις δραστηριότητές τους, εξασκούνται στη χρήση τους και βιωματικά δομούν συνείδηση επαρκούς χρήστη τους. :

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

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες

- να έρθουν σε επαφή με σημαντικά έργα της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς·
- να αναπτύξουν «διάλογο» με το καλλιτεχνικό έργο και τον δημιουργό του και να εξοικειωθούν με την πρόσληψη ερεθισμάτων που αφορούν σε σημαντικά πολιτισμικά έργα·

- να κατανοήσουν, να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν έργα τέχνης, να τα κρίνουν και να εκτιμήσουν την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά·
- να συνειδητοποιήσουν τη διαθεματικότητα της τέχνης

***Γνώσεις για τη γλώσσα***

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή αφηγηματικών, κατευθυντικών και οπτικών κειμένων σε συμβατική και ψηφιακή μορφή, κατανοώντας τη λειτουργικότητά τους και γνωρίζοντας βασικά στοιχεία της μορφής τους·
- να εξασκήσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, εμπλουτίζοντας και διευρύνοντας το λεξιλόγιό τους σε επίπεδο μορφολογίας και σημασίας·
- να εξοικειωθούν με την επιλογή και οργάνωση πληροφοριών (γλωσσικών ή οπτικών) για να κατανοήσουν και να αποδώσουν ένα κείμενο·
- να εξοικειωθούν με έννοιες της εικαστικής γλώσσας ώστε να μπορούν να εντοπίζουν τα στοιχεία μιας οπτικής σύνθεσης·
- να αναπτύξουν στοιχειώδη επιχειρηματολογία για τη δικαιολόγηση των επιλογών τους.

***Γραμματισμοί***

Επιχειρείται οι μαθητές/-τριες:

- να έρθουν σε επαφή με δυνατότητες των ΤΠΕ να παρέχουν πληροφορίες, πρόσβαση και δυνατότητες αναμόρφωσης δεδομένων και να τις αντιληφθούν ως ένα εναλλακτικό εργαλείο που μπορεί να ανταποκριθεί στις ανάγκες τους·
- να γνωρίσουν διευθύνσεις στο διαδίκτυο που μπορούν να τους προσφέρουν ταυτόχρονα γνώσεις και διασκέδαση·
- να έρθουν σε επαφή με τα ηλεκτρονικά βιβλία και να μάθουν να τα κατασκευάζουν με τα ανάλογα εργαλεία·
- να συνδυάσουν ψηφιακά εργαλεία με συμβατικά για να κατασκευάσουν δικά τους κείμενα·

- να βελτιώσουν τις δεξιότητες συνεργατικής και διερευνητικής μάθησης και να αντιληφθούν την επικοινωνία σαν εργαλείο επίτευξης των στόχων τους και διευκόλυνσης της κοινής δράσης.

***Διδακτικές πρακτικές***

Κυρίαρχη επιλογή του σεναρίου είναι η χρήση βιωματικών δράσεων μέσα από τις οποίες τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με συγκεκριμένες γλωσσικές ποικιλίες (γλώσσα της τέχνης και των μαθηματικών) μέσα από λογοτεχνικά κείμενα. Κατά συνέπεια η διερεύνηση, το παιχνίδι και οι ψυχοκινητικές δραστηριότητες ενυπήρχαν σε όλες τις επιλογές των διδακτικών πρακτικών που αξιοποιήθηκαν. Η εκπαιδευτικός είχε τον ρόλο του εμψυχωτή, του διευκολυντή, του διαμεσολαβητή των δραστηριοτήτων. Προσπάθησε να αναδείξει τις προϋπάρχουσες γνώσεις, τις εμπειρίες και τα βιώματα των παιδιών και να υποβοηθήσει τη συνεργασία μεταξύ τους έχοντας απώτερο στόχο τη σταδιακή αυτονόμησή τους στη διερευνητική τους πορεία, στη χρήση της τεχνολογίας και στην παραγωγή κειμένων. Οι προτάσεις δραστηριοτήτων που υπήρχαν στο σενάριο δεν πραγματοποιήθηκαν όλες, αλλά έγινε επιλογή.

Το σενάριο εφαρμόστηκε στη Β΄ Δημοτικού του 17ου Δημοτικού Σχολείου Καλαμαριάς. Η τάξη είχε 24 παιδιά που οργανώθηκαν σε έξι ομάδες με τέσσερις μαθητές/-τριες η καθεμία. Η λειτουργία των ομάδων υποστήριξε τη διερεύνηση των εικαστικών έργων και των λογοτεχνικών κειμένων που εμπλέκονται στα αρχικά στάδια του σεναρίου αλλά και την τελική παραγωγή ψηφιακών κειμένων στο τέλος του.

## Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

***Αφετηρία***

Το σενάριο επιλέχθηκε για να αποτελέσει γέφυρα προσέγγισης του πεδίου της διδασκαλίας της λογοτεχνίας και των μαθηματικών με έναν ανατρεπτικό τρόπο,

δίνοντας στα παιδιά μια διαφορετική οπτική για τη «μαθηματική γλώσσα» και καλλιεργώντας μια πιο θετική προσέγγιση στο συγκεκριμένο μάθημα.

***Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο***

Η προσέγγιση, η κατανόηση και η απόλαυση των έργων τέχνης είναι ένας από τους βασικούς σκοπούς της αισθητικής αγωγής στη Β΄ Τάξη του Δημοτικού Σχολείου, έτσι όπως ορίζεται από τα ΔΕΠΣ και ΑΠΣ (ΔΕΠΣ/ΑΠΣ, ΦΕΚ303/13-03-03 τ. Β΄: 3830). Επιμέρους στόχους για τη διδασκαλία του μαθήματος της αισθητικής αγωγής, αποτελούν για τη συγκεκριμένη τάξη η «… έκφραση συναισθημάτων και η απόδοση κίνησης με ποικιλία γραμμών, ο ορισμός περιγραμμάτων… η αναγνώριση χρωμάτων στο περιβάλλον των έργων τέχνης, η σύνθεση διαφόρων σχημάτων». (ΔΕΠΣ/ΑΠΣ, ΦΕΚ303/13-03-03 τ. Β΄ :3831). Στο πεδίο των μαθηματικών η έννοια της ‘ευθείας’ και των σχέσεων της με τον χώρο, η συμμετρία και η σχεδίαση και αναπαραγωγή σχημάτων και γεωμετρικών στερεών είναι από τους βασικούς στόχους των ΔΕΠΣ (2003, 3984) ενώ, τέλος, στη λογοτεχνία αναφέρονται ως στόχοι «…η επαφή και η καλλιέργεια της πολιτισμικής εμπειρίας…, ποικιλίας αναγνωστικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων…. και η αξιοποίηση διαφορετικών ειδών εικονικής, θεατρικής και μαζικής επικοινωνίας (ΠΣ για τη διδασκαλία της Λογοτεχνίας στην Υποχρεωτική Εκπαίδευση, Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό, ΠΙ, Αθήνα, 2011).

Το συγκεκριμένο σενάριο προσπαθεί να συνδυάσει τους παραπάνω στόχους σε ένα πρόγραμμα που πραγματοποιείται την ώρα της Φιλαναγνωσίας και μπορεί να επεκταθεί στην ώρα των Μαθηματικών, της Ευέλικτης Ζώνης και της Αισθητικής Αγωγής.

***Αξιοποίηση των ΤΠΕ***

Μέσα από τις δράσεις του σεναρίου, οι ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν σε δύο πεδία. Από τη μια λειτούργησαν σαν πόρος των στοιχείων που αξιοποιήθηκαν στη διερεύνηση του θέματος και από την άλλη αποτέλεσαν τα εργαλεία για την κατασκευή των τελικών προϊόντων των δράσεων των παιδιών. Μέσα από αυτές τις χρήσεις τα παιδιά εξοικειώθηκαν με τις δυνατότητες που τους παρέχουν οι ΤΠΕ για πρόσβαση στη

γνώση για τον κόσμο που τα περιβάλλει ενώ ήρθαν σε επαφή και με τις διευρυμένες δυνατότητες που τους παρέχουν για κοινοποίηση των δικών τους ερμηνειών σε ευρύτερες από τη σχολική τάξη κοινότητες.

Στις δραστηριότητες του σεναρίου αξιοποιήθηκε λογισμικό παρουσίασης για τη προβολή των λογοτεχνικών κειμένων, διευθύνσεις μουσείων και με διαδραστικές δραστηριότητες, διευθύνσεις εκπαιδευτικών ιστοσελίδων και τέλος η ψηφιακή κάμερα για την αναπαράσταση εικαστικών έργων.

***Κείμενα***

*Αξιοποιούνται λογοτεχνικά κείμενα:*

Δενδρινού, Φ. 2007. *Το θαλάσσιο Τσίρκο*, Juan Miro. Αθήνα: Λιβάνης.

Δενδρινού, Φ. 2007. *Ο Ακροβάτης του Ονείρου*, Marc Chagall. Αθήνα:Λιβάνης.

Δενδρινού, Φ. 2007. *Νυσταγμένο Φεγγάρι*, Paul Clee. Αθήνα: Λιβάνης.

*Ιστοσελίδες στο Διαδίκτυο*

Βίντεο με τη Γκουέρνικα σε τρισδιάστατη απεικόνιση

http://www.openculture.com/2011/11/a_3d_tour_of_picassos_guernica.html

Διαδραστικά παιχνίδια κατανόησης του έργου του Μιρό

http://fundaciomiro-bcn.org/fjm/playmiro/PlayMiro.html?idioma=2&retorn=1

Διαδραστικά παιχνίδια με έργα του Σαγκάλ

http://kids.tate.org.uk/mygallery/gallery_artwork/2180?page=1&from=a44

Διαδραστικά παιχνίδια κατανόησης του έργου του Clee

http://www.artbma.org/flash/F_conekids.swf.

Διαδραστικά παιχνίδια συμμετρίας

http://www.mathsisfun.com/geometry/reflection.html

http://www.mathsisfun.com/geometry/symmetry-artist.html

***Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις***

**1η & 2η διδακτική ώρα**

*Αίθουσα Βιβλιοθήκης*

Η έναρξη της δραστηριότητας σηματοδοτήθηκε από την παρακολούθηση ενός βίντεο που μας μετέφερε σε ένα εικονικό ταξίδι μέσα στον πίνακα της «Γκουέρνικα» του Πικάσο (στη διεύθυνση http://www.openculture.com/2011/11/a_3d_tour_of_picassos_guernica.html). Πριν από την έναρξη του βίντεο ο/η εκπαιδευτικός ανέφερε κάποια ιστορικά στοιχεία για τον πίνακα ώστε τα παιδιά να μπορούν να καταλάβουν το θέμα του.

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td></td>
</tr>
</table>



Παρακολουθήσαμε τις σχηματοποιημένες ασπρόμαυρες μορφές του πίνακα να αποκτούν όγκο και διαστάσεις και εισχωρήσαμε ανάμεσά τους. Περιπλανηθήκαμε στο κατεστραμμένο τοπίο. Η οπτική εικόνα, σε συνδυασμό με τη μουσική επένδυση του βίντεο, αποτέλεσε αφορμή για διαπραγμάτευση στο επίπεδο της ολομέλειας για τη σχέση του θέματος με τα εκφραστικά μέσα που επέλεξε ο ζωγράφος να το αποδώσει (χρώμα-μορφές).

Αξιοποιώντας την προβολή του προτζέκτορα πάνω στον πίνακα η εκπαιδευτικός τράβηξε ευθείες πάνω στις οποίες δομείται το θέμα του πίνακα. Τα στοιχεία που αναδεικνύουν τον πόνο, την απώλεια, τον θάνατο βρίσκονται πάνω σε ευθείες που σχηματίζουν μεταξύ τους οξείες γωνίες. Σβήνοντας τον προτζέκτορα τα παιδιά το παρατήρησαν. Στη συνέχεια τα παιδιά σχημάτισαν τις ευθείες που συνδέουν τα θετικά στοιχεία. Τη μητέρα με το παιδί, το φως-ήλιο, το χέρι που καλεί σε βοήθεια. Παρατηρήσαμε πως είναι καμπύλες. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με τη δυνατότητα

αυτή του προτζέκτορα και πρότειναν να την αξιοποιήσουν για να προβάλουν έργα και να τα «αποκωδικοποιούν» ή να τα αντιγράφουν. Η εκπαιδευτικός δημιούργησε σε αυτό το σημείο τη γέφυρα που χρειαζόταν για να περάσει η σκέψη των παιδιών από το χώρο της εμπειρίας με την παρατήρηση, στο χώρο της γενίκευσης. Έτσι, προσανατόλισε τα παιδιά στην παρατήρηση της επιθετικότητας των ευθειών που οριοθετούν το χώρο και στη δυναμική των καμπύλων γραμμών, που αγκαλιάζουν, περικλείουν, προστατεύουν (χωρίς να ορίζουν όπως θα έκανε ένας πλήρης κύκλος).

Οι ομάδες επέλεξαν το τμήμα του πίνακα (άνθρωποι, ζώα, αντικείμενα, φως, χρώμα) με το οποίο ήθελαν να ασχοληθούν και μελέτησαν τα εκφραστικά μέσα, το χώρο που κάλυπτε και τα εργαλεία που επέλεξε ο ζωγράφος για να το αποδώσει (γραμμές ευθείες και καμπύλες, βαμμένα ή άβαφα τμήματα), την κυριαρχία του λευκού, του μαύρου ή του γκρι χρώματος.

Στη συνέχεια, επανήλθαμε στην ολομέλεια για να ανακοινώσουμε τα συμπεράσματα των ομάδων. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε προφορικά με σημειώσεις των ομάδων.

Στο τέλος της πραγμάτευσης συζητήθηκε η διαφορά του τρόπου που βιώσαμε την «ιστορία» που διηγείται ο πίνακας στις δύο μορφές του. Τη μορφή που τον ζωγράφισε ο Πικάσο και το βίντεο που δημιούργησε η Lena Gieseke. Τα παιδιά δήλωσαν πως ήταν πιο «ζωντανός» ο πίνακας στη μεταφορά του στο βίντεο αλλά και ότι έτσι κι αλλιώς το βίντεο ήταν αντιγραφή του αυθεντικού έργου. Η εκπαιδευτικός κατεύθυνε τη συζήτηση στο ότι πολλοί πίνακες εμφανίζονται με διαφορετικούς τρόπους δίνοντας τη διαφορετική ερμηνεία του κάθε ανθρώπου για ένα εικαστικό έργο. Έγινε ακόμη συζήτηση για μουσικά έργα που καθώς ο κάθε ερμηνευτής τα παίζει μπορεί να αλλάξει και να αναμορφώσει την αρχική σύνθεσή τους, δίνοντας τη δική του ερμηνεία. Τέλος, η εκπαιδευτικός παρουσίασε τα βιβλία της Φίλιας Δενδρινού αναφέροντας πως μέσα από αυτά η τάξη θα προσεγγίσει τους συγκεκριμένους ζωγράφους με «έναν διαφορετικό τρόπο».

**3η & 4η διδακτική ώρα**

*Εργαστήριο Η/Υ(Joan Miro)*

*(υλικά που χρειαστήκαμε: χαρτόνι κανσόν και κόλλα γκοφρέ σε πολλά έντονα χρώματα)*

Επισκεφθήκαμε τη διεύθυνση:

http://fundaciomiro-bcn.org/fjm/playmiro/PlayMiro.html?idioma=2&retorn=1

του ιδρύματος Μιρό και κάναμε τις δραστηριότητες (activities) στην πρώτη επιλογή (alphabet επίπεδο 1,2, και 3). Οι ομάδες αποθήκευσαν την εργασία τους σε ειδικό φάκελο στην επιφάνεια εργασίας των Η/Υ.

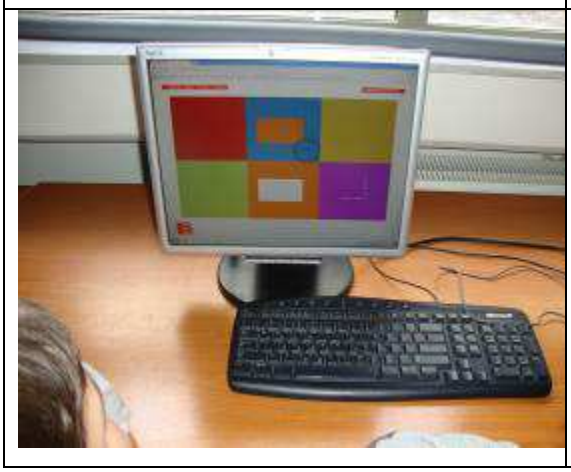













Κατόπιν διαβάστηκε από τα παιδιά το βιβλίο *Το θαλάσσιο Τσίρκο* της Φίλιας Δενδρινού, ενώ προβάλονταν το PPT 1 (το βιβλίο σκαναρισμένο). Σε επίπεδο ολομέλειας, συζητήσαμε για την ιστορία του κειμένου και τον τρόπο που ζωντάνεψαν οι πίνακες.

Στη συνέχεια δόθηκε σε κάθε ομάδα ένας πίνακας του Miro (διαφορετικός για κάθε ομάδα) για τον οποίο αφηγήθηκε μια ιστορία αντίστοιχη με αυτή του βιβλίου. (10΄) (ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 διώρου) (ΦΑΚΕΛΟΣ «ΤΕΚΜΗΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2»).






Προχωρήσαμε στη δραματοποίηση της ιστορίας των ομάδων. Κρατήσαμε τα κείμενα των ομάδων για επόμενο στάδιο της διαδικασίας. Ακολούθησαν δύο δραστηριότητες ψυχοκινητικής συνδεδεμένες άμεσα με τα μαθηματικά:

*1η έννοια ΕΠΙΠΕΔΟ*

Εστιάσαμε στον πίνακα «Το χαμόγελο των Φλογισμένων Φτερών» (1953) και ανακοινώσαμε στα παιδιά πως θα πετάξουμε κι εμείς με τα δικά μας φτερά. Τους ζητήσαμε να προτείνουν τρόπους που θα μπορούσαν να αποκτήσουν φτερά με τα υλικά που υπήρχαν γύρω τους στην τάξη. Τα παιδιά επέλεξαν αμέσως τα χαρτόνια. Τρυπήσαμε τις τρεις γωνίες του κάθε χαρτονιού και με διπλόκαρφο τα πιάσαμε στο δάκτυλο τριών παιδιών («είναι τα τρία σημεία που ορίζουν το επίπεδο»). Βάλαμε μουσική για να κινηθούν στον χώρο και αφήσαμε τα παιδιά να χορέψουν. Οι ομάδες

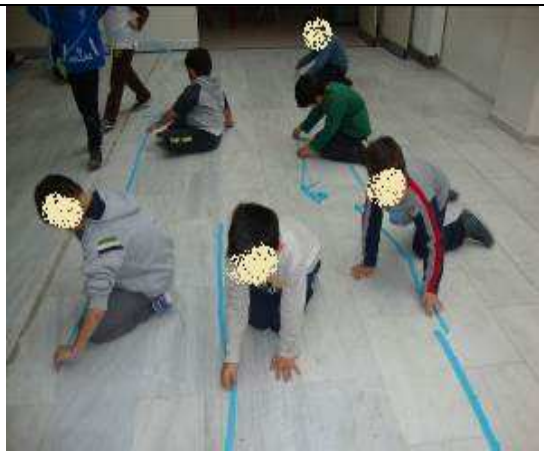
κινήθηκαν ελεύθερα, αλλά κάθε φορά που συναντούσαν μια άλλη έπρεπε να ελίσσονται και μάλιστα με τέτοιο τρόπο που να μετακινούνται και τα τρία παιδιά μαζί («δύο επίπεδα δεν μπορούν να έχουν κοινά σημεία παρά μόνο στην ίδια ευθεία»). Εξηγήσαμε στα παιδιά πώς αν τύχει και ακουμπήσουν τα χαρτόνια τους με μιας άλλης ομάδας σε παραπάνω από δύο σημεία, θα πρέπει να παραμείνουν ενωμένοι μέχρι το τέλος της δραστηριότητας («τα επίπεδα που έχουν κοινή μια ευθεία και ένα σημείο έξω από αυτή ταυτίζονται»).

*2η έννοια ΕΥΘΕΙΑ*

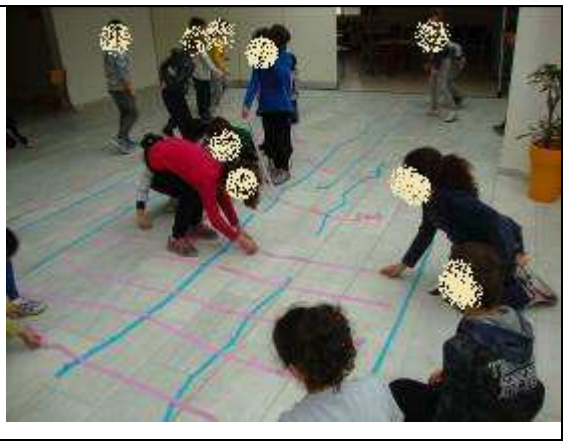
Οδηγήσαμε τα παιδιά να παρατηρήσουν τον κεντρικό ρόλο των γραμμών στο έργο του Μιρό και να εντοπίσουν τη χρήση τόσο των ευθειών όσο και των καμπύλων. Συζητήσαμε για τη διαφορά που έχουν οι δύο γραμμές καθώς τις τραβήξαμε αφού στη μια δεν αλλάζει προσανατολισμό (διεύθυνση) το χέρι μας ενώ στην άλλη αλλάζουμε διαρκώς προσανατολισμό (διεύθυνση). Κόψαμε λωρίδες από την κόλλα γκοφρέ και δώσαμε τις άκρες σε διαφορετικά παιδιά. Τους ζητήσαμε να ξετυλίξουν την κόλλα και να απομακρυνθούν (Δύο σημεία ορίζουν μία ευθεία). Δύο παιδιά έπαιξαν το ρόλο του ζωγράφου και μετακινούσαν τα παιδιά δίνοντάς τους εντολές χρησιμοποιώντας μόνο τις λέξεις: ΕΥΘΕΙΑ – ΚΑΜΠΥΛΗ. Στο τέλος άφησαν τις κορδέλες πάνω στο πάτωμα και παρατηρήσαμε το σχήμα που δημιουργήθηκε. Εντοπίσαμε ομοιότητες και διαφορές με τα έργα του Μιρό. Η εκπαιδευτικός φωτογράφισε τη δραστηριότητα.









**5η & 6η διδακτική ώρα**

*Αίθουσα Η/Υ (Marc Chagall)*

Το βιβλίο αυτού του δίωρου διαπραγματευόταν σύμφωνα με το σενάριο έργα του Chagall. Κυρίαρχο θέμα κι ήταν το τσίρκο. Το έργο του Σαγκάλ κινείται σε πολλαπλά επίπεδα, αφηγείται πολλές ιστορίες μέσα σε έναν πίνακα. Με αυτή την έννοια, είναι πολύ κοντά στον τρόπο που ζωγραφίζουν τα παιδιά αυτής της ηλικίας, που τους αρέσει να αφηγούνται μεγάλες ιστορίες με τις ζωγραφιές τους. Καθοδηγήσαμε λοιπόν τα παιδιά να «διαβάσουν» τις ιστορίες των πινάκων πριν διαβάσουν το βιβλίο με το ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3. Η ανταλλαγή των φύλλων εργασίας μεταξύ των ομάδων για να εντοπίσουν στοιχεία που η προηγούμενη ομάδα δεν είχε καταγράψει, αντιμετωπίστηκε με ιδιαίτερο ενδιαφέρον από τα παιδιά. Διαβάσαμε (ανάγνωση από τα παιδιά με τη βοήθεια του PPT2) τον *Ακροβάτη του Ονείρου*, προβάλλοντας ταυτόχρονα το PPT 2 .Διαπραγματευτήκαμε το κείμενο σε επίπεδο ολομέλειας, είδαμε το ρόλο που παίζουν τα αντικείμενα που εντοπίσαμε ότι επαναλαμβάνονται. Επισκεφθήκαμε τη διεύθυνση της TATE Gallery (http://kids.tate.org.uk/games/paint/) και παίξαμε με το αντίστοιχο παιχνίδι προσπαθώντας να μιμηθούμε το στιλ του Σαγκάλ. Στη συνέχεια οι ομάδες αποθήκευσαν σε pdf τις κάρτες που δίνονται στη διεύθυνση:

http://kids.tate.org.uk/mygallery/gallery_artwork/2180?page=1&from=a44



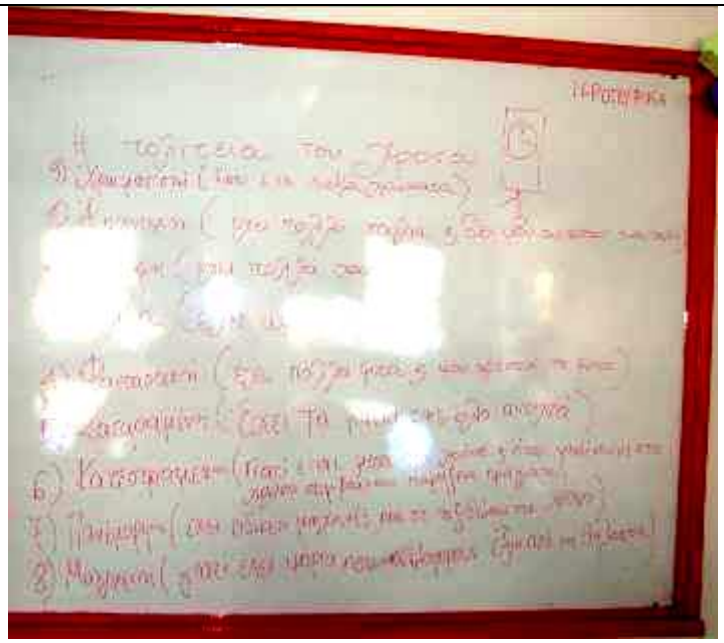


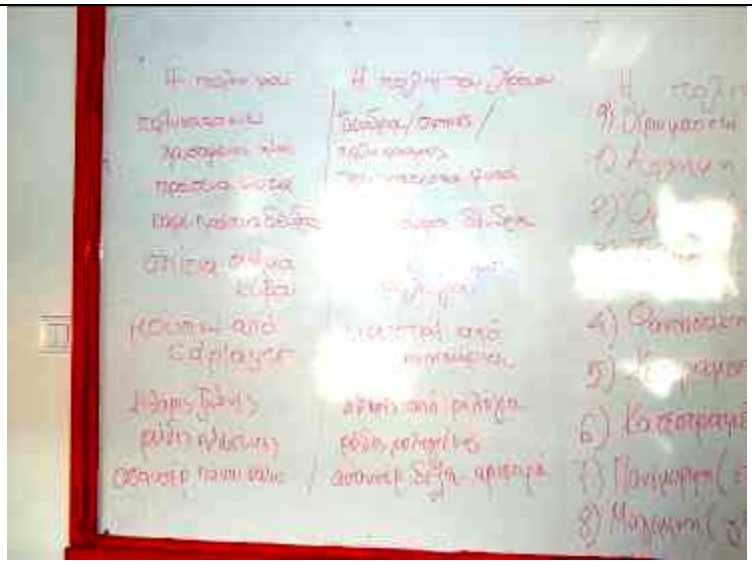



**7η & 8η διδακτική ώρα**

*(Paul Klee)*

Διαβάσαμε το βιβλίο *Το νυσταγμένο φεγγάρι* της Φίλιας Δενδρινού. Συζητήσαμε με τα παιδιά τα στοιχεία της *Πολιτείας του Χρόνου*. Έγιναν οι εξής ερωτήσεις: «Πώς θα είναι; Που θα μένουν οι κάτοικοι; Πώς θα είναι τα σπίτια τους; Κάθε πότε θα αλλάζει ο χρόνος; Πόσες ημέρες θα έχει και πόσους μήνες; Πώς θα μετράνε τον χρόνο;»





Δόθηκε στα παιδιά το ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4ου ΔΙΩΡΟΥ και προχωρήσαμε στη δραματοποίηση του κειμένου των παιδιών. Στο έργο του Klee κυριαρχεί η συμμετρία. Αφού το πραγματευτήκαμε και το συζητήσαμε στην ολομέλεια, επισκεφθήκαμε τις διευθύνσεις http://www.mathsisfun.com/geometry/reflection.html και http://www.mathsisfun.com/geometry/symmetry-artist.html. Στη συνέχεια τα παιδιά έπαιξαν με το εργαλείο κατασκευής συμμετρικών σχημάτων. Αφού τελείωσαν, τα αποθηκεύσαμε σε μορφή pdf στον φάκελο της κάθε ομάδας. Συζητήσαμε με τα

παιδιά για τη μορφή, την απόσταση από τον άξονα συμμετρίας τα συμμετρικά σχήματα. Δεν αναπαραστήσαμε το έργο του Klee «Πράσινο Καμπαναριό» όπως προέβλεπε αρχικά το σενάριο λόγω έλλειψης χρόνου.

**9η & 10η διδακτικήώρα**

*Αίθουσα Η/Υ*

Στο δίωρο αυτό δημιουργήσαμε με τα παιδιά ένα PPT με τα δεδομένα που συλλέξαμε κατά τα προηγούμενα δίωρα. Στην επιφάνεια εργασίας του κάθε Η/Υ υπήρχε φάκελος με δακτυλογραφημένες από την εκπαιδευτικό τις δουλειές των παιδιών από τις προηγούμενες δραστηριότητες και τα pdf αρχεία με τα έργα που αποθήκευσαν από την περιήγηση τους στις ιστοσελίδες. Έγινε επανεπεξεργασία των κειμένων σε επίπεδο ομάδας, σε συνεργασία με την εκπαιδευτικό. Δεν δημιούργησαν το ηλεκτρονικό βιβλίο γιατί δεν μπορέσαμε να κατεβάσουμε έγκαιρα το εργαλείο από τη διεύθυνση http://www.kvisoft.com/flipbook-maker/?in=fbm (βλ ΤΕΚΜΗΡΙΑ ΕΦΑΡΟΓΗΣ –pdf ΤΕΛΙΚΑ). Αυτό που έγινε ήταν να τους παρουσιαστεί η δυνατότητα να εκτυπώσουν το κείμενο παρουσίασης σε μορφή pdf ώστε όταν αναρτάται στο διαδίκτυο να μη μπορεί κανείς να παρεμβαίνει εύκολα αλλάζοντας τη μορφή και τα στοιχεία του κειμένου τους.

**11η & 12η διδακτική ώρα**

*Αίθουσα Βιβλιοθήκης (υλικά που χρησιμοποιήσαμε: πλαστελίνη, χαρτόνια κανσόν, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή)*

Κάθε ομάδα διάλεξε να αναπαραστήσει με πλαστελίνη έναν από τους πίνακες που είδαμε στη διάρκεια του προγράμματος. Τα παιδιά παρατήρησαν τα στοιχεία του πίνακα που τους είχε δοθεί σε φωτοτυπία, τους δόθηκαν τα βιβλία που διαβάσαμε και άλλα βιβλία που υπήρχαν στη βιβλιοθήκη με τους συγκεκριμένους ζωγράφους. Σε καπάκια από κουτιά μεγάλου μεγέθους που παίξανε το ρόλο της κορνίζας,

κολλήθηκαν με τη μορφή πλακιδίων τα σχήματα που διαμόρφωσαν τον τελικό πίνακα, ενώ άλλες ομάδες κάνανε τρισδιάστατους τους πίνακές τους. Τελικά βιντεοσκοπήθηκαν οι κατασκευές των παιδιών στο πρότυπο του βίντεο με τη Γκουέρνικα που παρακολουθήσαμε στην αρχή του σεναρίου. (βλ ΤΕΚΜΗΡΙΑ ΕΦΑΡΟΓΗΣ –ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ ).

**ΣΤ. ΦΥΛΛΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ**

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2ου ΔΙΩΡΟΥ
ΟΝΟΜΑΤΑ:_____



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στης Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο που πίνακα που να σας ενθουσιάσει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ΄ αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε.....

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ:_____



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στης Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο που πίνακα που να σας ενθουσιάσει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ΄ αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε.....

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ:_____



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στης Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο που πίνακα που να σας ενθουσιάσει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ΄ αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε……

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ:_____



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στης Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο που πίνακα που να σας ενθουσιάσει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ΄ αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε……

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ:_____



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στης Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο που πίνακα που να σας ενθουσιάσει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ΄ αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε……

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ:_____



Ο πίνακας που βλέπετε είναι του ζωγράφου Μιρό. Αφού ακούσαμε το παραμύθι στης Φίλιας Δενδρινού ας προσπαθήσουμε τώρα να κάνουμε ένα δικό μας. Σκεφτείτε πώς λειτούργησε η συγγραφέας.

1. Βρείτε ένα στοιχείο που πίνακα που να σας ενθουσιάσει
2. Σκεφτείτε μια «τρελούτσικη» ιστορία μ΄ αυτό
3. Βρείτε άλλα στοιχεία στον πίνακα που θα μπορούσαν να γίνουν ήρωες στην ιστορία που σκεφτήκατε
4. Και γράψτε……

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ:

.....

.....

.....

.....



Παρατηρήστε τον πίνακα του Σαγκάλ και καταγράψτε όσα περισσότερα πράγματα μπορείτε να βρείτε:

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

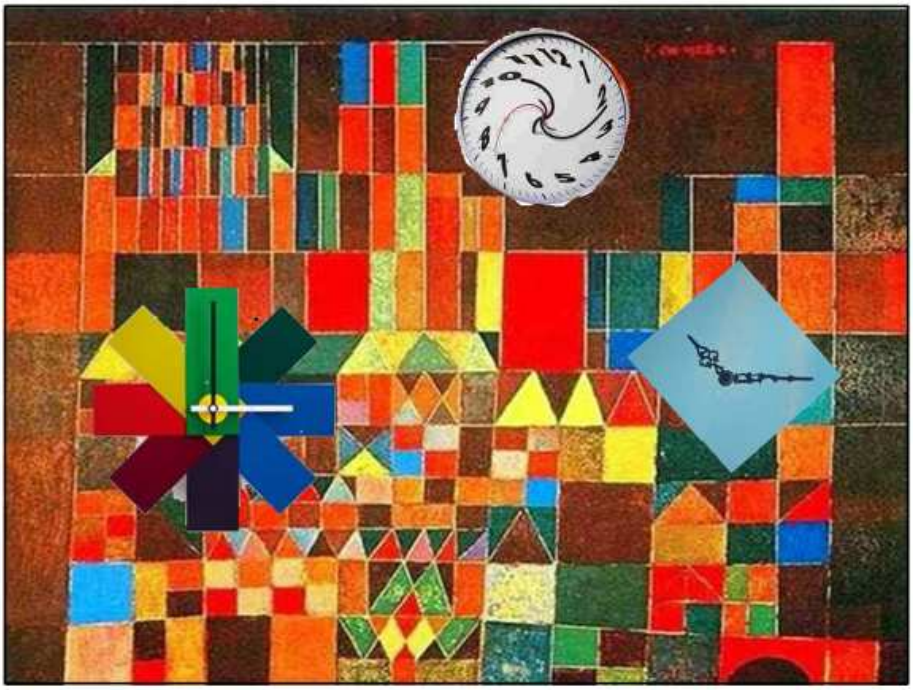
_____

Αλλάξτε τώρα το φύλλο σας με τη διπλανή ομάδα και υπογραμμίστε με χρωματιστό μαρκαδόρο τα πράγματα που βλέπετε να επαναλαμβάνονται

Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

# ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4ου ΔΙΩΡΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΑ: ……



Τι μπορεί να συμβεί ξαφνικά στην Πολιτεία του Χρόνου; Τι αποφάσισαν ξαφνικά οι λεπτοδείκτες και έγιναν όλα άνω κάτω σήμερα; Οι κάτοικοι είναι αναστατωμένοι και τα πουλιά πετούν ανήσυχα… Λύστε το μυστήριο….

## Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το θέμα της ‘τέχνης’ προσφέρεται για επέκταση και για διαθεματική αξιοποίησή. Σε ένα πιο εκτεταμένο σχέδιο εργασίας, θα μπορούσαν να εμπλακούν όλα τα γνωστικά αντικείμενα και να διευρυνθούν τόσο οι δραστηριότητες όσο και τα κείμενα και οι εκπαιδευτικοί που εμπλέκονται. Στην ίδια σειρά των εκδόσεων Λιβάνη κυκλοφορούν τα βιβλία *Αγαπημένο μου Ημερολόγιο* (για το κίνημα του ιμπρεσιονισμού), καθώς και ο *Κηπουρός της Φύσης* (για τους «ναϊφ» ζωγράφους) από την ίδια συγγραφέα. Αντίστοιχα βιβλία υπάρχουν και σε άλλες σειρές, ενώ είναι πάρα πολλά τα ευρωπαϊκά (αλλά και ελληνικά) μουσεία που έχουν διαδικτυακές δραστηριότητες για παιδιά, ώστε να μελετούν και να έρχονται σε επαφή με έργα τέχνης και μεγάλους ζωγράφους.

Η ηλικία των παιδιών μάς περιορίζει ως προς το βαθμό διείσδυσης στα έργα και το εύρος των πληροφοριών που μπορούμε να αναζητήσουμε για να τα κατανοήσουμε πλήρως. Επίσης, η ταινία που δημιουργείται στο τέλος της δραστηριότητας είναι δύσκολο να ολοκληρωθεί από παιδιά της ηλικίας αυτής. Σε μεγαλύτερη τάξη θα μπορούσαν να την ολοκληρώσουν τα ίδια τα παιδιά και να προστεθούν δραστηριότητες γραμματισμού των μέσων.

Στην ώρα των εικαστικών τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν έργα αντίστοιχα με αυτά που συμπεριλαμβάνονται στα βιβλία. (Βλ. Φάκελος ΤΕΚΜΗΡΙΑ – ΕΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ).

Η προσθήκη μουσικής στις ταινίες τέλος, που απαιτεί ένα εύρος δραστηριοτήτων μουσικού γραμματισμού, θα μπορούσε να διευρύνει ακόμη περισσότερο το σενάριο. Το σενάριο μπορεί να συμπεριλάβει επισκέψεις και εκπαιδευτικά προγράμματα σε μουσεία και εκθέσεις.

## Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο αντιμετωπίστηκε πολύ θετικά από τα παιδιά, τα οποία διασκέδασαν πραγματικά κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του, ενώ υιοθέτησαν μεγάλο κομμάτι από τη μαθηματική ορολογία που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της εφαρμογής. Βελτιώθηκε η σχέση τους με το μάθημα των μαθηματικών και κατά τη διάρκεια της συζήτησης, στο τέλος του σεναρίου πρότειναν να βρεθεί τρόπος να διδάσκονται και άλλα κομμάτια των μαθηματικών με αντίστοιχο τρόπο.

Στην ώρα των εικαστικών δημιούργησαν έργα που συνδυάζουν τα στιλ και τα εκφραστικά μέσα των ζωγράφων που μελετήσαμε. Τα έργα αφηγούνται με τα εργαλεία ενός οπτικού κειμένου μια ιστορία και είναι εκπληκτικό το πώς τα παιδιά ενσωμάτωσαν την τεχνική του Σαγκάλ επαναλαμβάνοντας τα δομικά στοιχεία των έργων του για να αποδώσουν το δικό τους μήνυμα που ήταν «Η χώρα του ήλιου και της θάλασσας». (Βλ. Φάκελο ΤΕΚΜΗΡΙΑ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΙΔΙΩΝ).

Μια δύσκολη στιγμή της εφαρμογής, ήταν, όταν δεν μπορέσαμε να κατεβάσουμε το εργαλείο κατασκευής ψηφιακού βιβλίου, γεγονός που δείχνει τη δυσκολία χρήσης των δωρεάν εφαρμογών και την αναγκαιότητα να διατεθούν από το ΥΠΑΙΘ μέσω της βάσης του. Τέλος, για την εκτέλεση των εφαρμογών των μουσείων, είναι απαραίτητη η εγκατάσταση του flash σε κάθε Η/Υ του εργαστηρίου.

## Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γρόσδος, Στ. 2008.*Οπτικός Γραμματισμός και πολυτροπικότητα.*
Διαθέσιμοστο http://invenio.lib.auth.gr/record/ [15.08.2013].
Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας στο δημοτικό σχολείο.

Διαθέσιμο στο http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php [15.8.2013].

Ι.Ε.Π. 2011. Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο), Οδηγός για τον εκπαιδευτικό. Διαθέσιμο στο http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php [15.8.2013].

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης, Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας, Α.Π.Θ.* 32, 208-222.Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ..

Μητακίδου, Σ. & Ευ. Τρέσσου. 2002. *Διδάσκοντας Γλώσσα και Μαθηματικά με Λογοτεχνία*. Θεσσαλονίκη: Παρατηρητής.

Τσαφταρίδης, Ν. 2011.Η αξιοποίηση της κινηματογραφικής τέχνης στην εκπαίδευση. Στο *Υλικό Μείζονος Επιμόρφωσης 2011*. Αθήνα: ΠΙ.

Χοντολίδου, Ε. 1999. Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας.*Γλωσσικός Υπολογιστής* 1, 115–118.

Frykholm,,J. & G. Glasson. 2005. Connecting science and mathematics instruction: pedagogical context knowledge for teachers. *School Science and Mathematics* 105 (3), 127-141

Ward, R. .2005. Using children's literature to inspire K-8 preservice teachers' future mathematics pedagogy. *The Reading Teacher* 59 (2), 132–143.

*Λογοτεχνικά βιβλία*

Δενδρινού,Φ. 2007. *Το Θαλάσσιο τσίρκο*, J. Miro. Αθήνα: ΛΙΒΑΝΗΣ.

Δενδρινού,Φ. 2007. *Το Νυσταγμένο φεγγάρι*, Paul Klee. Αθήνα: ΛΙΒΑΝΗΣ.

Δενδρινού,Φ. 2007.*Ο Ακροβάτης του Ονείρου*, Marc Chagall. Αθήνα:ΛΙΒΑΝΗΣ.

*Ιστοσελίδες*

http://www.openculture.com/2011/11/a_3d_tour_of_picassos_guernica.html

http://users.sch.gr/marianezi/e-learning/war%20and%20art.htm

http://www.mathsisfun.com/geometry/reflection.html

http://www.mathsisfun.com/geometry/symmetry-artist.html

http://www.artbma.org/flash/F_conekids.swf

http://www.artprojectsforkids.org/search/label/artist%20Paul%20Klee

http://mrspicassosartroom.blogspot.gr/2012/10/paul-klee-letter-painting_11.html

http://theimaginationtree.com/2012/11/abstract-line-and-colour-paintings.html

http://fundaciomiro-bcn.org/fjm/playmiro/PlayMiro.html?idioma=2&retorn=1