



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες,
σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε
30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

Δ' Δημοτικού

Τίτλος:

«Παιχνίδια με τις λέξεις»

ΣΩΤΗΡΗΣ ΚΙΡΓΙΝΑΣ



**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.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

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

Παιχνίδια με τις λέξεις

Δημιουργός

Σωτήρης Κίργινας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

(Προτεινόμενη) Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Χρονολογία

Ιανουάριος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού», τεύχος β΄, ενότητα 10: *Λέξεις φτερουγίζουν πέρα, ταξιδεύουν στον αγέρα.*

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

12 ώρες

Χώρος

I. Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

II. Εικονικός χώρος: ιστολόγιο σχολείου, ιστολόγιο τάξης

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο υλοποιείται στην αίθουσα διδασκαλίας και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, με τον απαιτούμενο αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών οι οποίοι έχουν



σύνδεση στο διαδίκτυο. Επίσης, απαραίτητη είναι η διαθεσιμότητα βιντεοπροβολέα ή διαδραστικού πίνακα για την προβολή εκπαιδευτικών ταινιών και την παρουσίαση της δουλειάς των μαθητών.

Οι μαθητές δουλεύουν - συνεργάζονται σε ομάδες κατά τέτοιο τρόπο, ώστε οι ομάδες να είναι ανομοιογενείς ως προς το γνωστικό επίπεδο, για να βοηθηθούν οι πιο αδύναμοι μαθητές. Παιδαγωγικά σωστό θα ήταν σε ορισμένες περιπτώσεις να λαμβάνονται υπόψη και οι επιλογές των μαθητών. Απαραίτητο κρίνεται να υπάρχει σε κάθε ομάδα κάποιος που να γνωρίζει όσο το δυνατόν καλύτερα χρήση Η/Υ. Τα μέλη της ομάδας πρέπει να έχουν ξεκάθαρους ρόλους κατά τη διάρκεια της εργασίας τους:

- ο χειριστής του Η/Υ
- ο γραμματέας που θα συμπληρώνει το φύλλο εργασίας
- ο παρατηρητής

Καλό είναι οι ρόλοι των μαθητών να εναλλάσσονται κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

Οι μαθητές έχουν μάθει να εργάζονται συνεργατικά χωρισμένοι σε ομάδες για την επίτευξη μιας δραστηριότητας. Είναι εξοικειωμένοι με τη διαδικασία αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο, τη χρήση ηλεκτρονικών λεξικών (Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής, Αντίστροφο Λεξικό, Βικιλεξικό), την πληκτρολόγηση και εισαγωγή εικόνων και ήχων στο λογισμικό παρουσίασης PowerPoint.

Ο εκπαιδευτικός έχει τον ρόλο συντονιστή και εμψυχωτή των ομάδων. Λειτουργεί καθοδηγητικά όποτε χρειάζεται, παρεμβαίνει ως βοηθός της ομάδας, όταν του ζητηθεί, και λειτουργεί ενισχυτικά, ενορχηστρώνοντας διακριτικά τη διαδικασία. Έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του εργαστηρίου και έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.



Το σενάριο στηρίζεται

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο προτείνεται ως εναλλακτική πρόταση ή ως επέκταση - συμπλήρωση των ασκήσεων του βιβλίου «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού» (τεύχος β΄, ενότητα 10) και του αντίστοιχου τετραδίου εργασιών (τεύχος γ΄, ενότητα 10) που αφορούν στην ενότητα *Λέξεις φτερουγίζουν πέρα, ταξιδεύουν στον αγέρα*. Σκοπός του σεναρίου είναι να εμπλουτίσει το διδακτικό υλικό με δραστηριότητες που θα δώσουν τη δυνατότητα στους μαθητές για πιο ενεργητική επεξεργασία των δεδομένων, αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρουν οι ΤΠΕ, και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Ο σχεδιασμός του διδακτικού σεναρίου βασίστηκε στην ανακαλυπτική – διερευνητική θεωρία μάθησης του John Dewey και τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Συγκεκριμένα, το διδακτικό σενάριο στηρίζεται περισσότερο στις αναζητήσεις, απορίες και ερωτήσεις των μαθητών και όχι στην παρουσίαση της γνώσης από τον δάσκαλο. Επίσης, δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στη διεργασία της συν-οικοδόμησης της γνώσης, μια κοινωνική διεργασία στο πλαίσιο της οποίας τα άτομα διαπραγματεύονται για να συνεννοηθούν ή να επιλύσουν ένα πρόβλημα, ώστε να καταλήξουν σε κοινές δράσεις και συμπεράσματα από κοινού.



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

Γνώσεις για τη γλώσσα

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να διακρίνουν τον μεταφορικό από τον κυριολεκτικό λόγο
- να αντιληφθούν ότι οι γλωσσοδέτες δεν αναφέρονται στο νόημα των λέξεων αλλά στους ήχους που αυτές παράγουν
- να συνειδητοποιήσουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά των γλωσσοδετών
- να γνωρίσουν το κειμενικό είδος του αινίγματος και να συνειδητοποιήσουν τα μορφολογικά του χαρακτηριστικά
- να παραγάγουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο με τη σύνθεση αινιγμάτων
- να δημιουργήσουν ποιήματα με ομοιοκαταληξία
- να εξασκηθούν στην απαγγελία γλωσσοδετών και ποιημάτων

Γραμματισμοί

Οι μαθητές και οι μαθήτριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με τον χειρισμό ηλεκτρονικών λεξικών (Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής, Αντίστροφο Λεξικό) και τη διαδικασία αναζήτησης λέξεων σε αυτά.
- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία ψηφιοποίησης του ήχου
- να δημοσιεύσουν στον ιστοχώρο του σχολείου ή της τάξης τους δικούς τους γλωσσοδέτες
- να δημιουργήσουν ψηφιακές πολυμεσικές παρουσιάσεις και βίντεο
- να εξοικειωθούν με την αντιγραφή - επικόλληση κειμένου και εικόνας

Διδακτικές πρακτικές

Ως μέθοδος διδασκαλίας προτείνεται η ομαδοσυνεργατική διερεύνηση για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων και την τελική παρουσίασή τους. Σε αυτό το συνεργατικό διερευνητικό περιβάλλον οι μαθητές είναι απαραίτητο να είναι ενήμεροι πως είναι υπεύθυνοι όχι μόνο για τη δική τους μάθηση, αλλά και για των άλλων μελών της ομάδας. Για τη διαμόρφωση ενός τέτοιου περιβάλλοντος οι μαθητές καλούνται να αλληλοβοηθούνται και να αλληλοϋποστηρίζονται, παρέχοντας ταυτόχρονα αμοιβαία αλληλοτροφοδότηση για την ατομική και την ομαδική τους απόδοση (Καρτσιώτης κ.ά. 2010). Η τάξη λειτουργεί τόσο ως σύνολο όσο και ως ομάδες εργασίας με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού και την κατάλληλη χρήση των προτεινόμενων εφαρμογών.

Οι τεχνικές που ακολουθούνται δεν είναι τίποτε άλλο από εργαλεία δημιουργικής σκέψης και έκφρασης, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν από τα παιδιά, για να παραγάγουν πρωτότυπες ιδέες, αλλά και να απελευθερώσουν το δημιουργικό τους δυναμικό.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Με αφορμή το ποίημα της Ντίνας Χατζηνικολάου με τίτλο «Παιχνίδια με τις λέξεις» που βρίσκεται στο βιβλίο «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού» (β΄ τεύχος, σ. 82), δίνεται το έναυσμα για συζήτηση με θέμα τα γλωσσικά παιχνίδια και αποφασίζεται η περαιτέρω διερεύνησή τους. Για να ενισχυθεί η παρότρυνση προς τους μαθητές, τους δίνεται μια παρουσίαση με εικόνες σχετικές με γλωσσικά παιχνίδια.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το θέμα του σεναρίου εμπεριέχεται στο βιβλίο «Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού» (10η ενότητα – υποενότητες 1, 2).



Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο σενάριο γίνεται ευρεία χρήση των ηλεκτρονικών λεξικών. Σύμφωνα με τον Κουτσογιάννη (2005), τα περιβάλλοντα αυτά έχουν τα χαρακτηριστικά των διερευνητικών λογισμικών: (α) δεν είναι στατικά, αφού δεν υπάρχουν έτοιμες προαποφασισμένες απαντήσεις, όπως συμβαίνει με τα κλειστά περιβάλλοντα, (β) είναι ανοιχτά, αφού δεν υπάρχουν συγκεκριμένες πορείες που πρέπει να ακολουθηθούν και ο κάθε δάσκαλος και μαθητής μπορεί να επιλέξει το είδος και το περιεχόμενο της έρευνας που επιθυμεί, (γ) εξυπηρετούν τις ανάγκες και τις απαιτήσεις της τρέχουσας εκπαιδευτικής πραγματικότητας, αλλά παράλληλα δίνουν τη δυνατότητα για συστηματική καλλιέργεια της γλωσσικής επίγνωσης (π.χ. ορθογραφική επίγνωση), μέσω της συμμετοχής των παιδιών σε δραστηριότητες με νόημα και (δ) επιτρέπουν τη συστηματική μελέτη της προέλευσης και της εξέλιξης του λεξιλογίου της ελληνικής και βοηθούν στην ανατροπή πολλών ευρέως διαδεδομένων στερεοτύπων και ιδεολογημάτων σχετικών με την ιστορία της γλώσσας μας (Πετρούνιας 2000, Χριστίδης 1999).

Αναλυτικότερα στο διδακτικό σενάριο προτείνονται οι ακόλουθες εφαρμογές:

Λογισμικό επεξεργασίας ήχου: [Audacity](#)

Υπηρεσίας διαμοιρασμού ήχων: [Soundcloud](#)

Δημιουργία ebook: [Issuu](#)

Κείμενα

Από το σχολικό βιβλίο «Γλώσσα Δ' Δημοτικού»

Ν. Χατζηνικολάου, «Παιχνίδια με τις λέξεις», β' τεύχος, σ. 82

Άλλα κείμενα

Τριβιζάς, Ε. 2000. *Αλφαβητάρι με γλωσσοδέτες*, εκδ. Ελληνικά Γράμματα

Βαρδακώστα, Α. 2010 *Το αλφαβητάρι με τους απίθανους γλωσσοδέτες*, εκδ:

Παπαδόπουλος



Ιστοσελίδες

Γλωσσοδέτες, από το Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού

«Αινίγματα για τα ζώα του αγρού», από το ιστολόγιο <http://dreamskindergarten.blogspot.gr/> (ανάρτηση: 31/7/2011)
www.ainigmata.gr

Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)

Αντίστροφο Λεξικό (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη)

Βίντεο

«Στήθος μάρμαρο, καρδιά πατάτα – κυριολεξία, μεταφορά», από τη σειρά *Περιπέτειες στο πάρκο* της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης

«Γλωσσοδέτης – Χάρτινο Καράβι», στίχοι: Ν. Νικολάου, μουσική: Ν. Μαυρουδής

«Γλωσσοδέτης - Τραγουδώ τους γλωσσοδέτες», από τη σειρά *Τραγουδώ ό,τι αγαπώ*, στίχοι: Κ. Σταθούλη, μουσική: Μ. Θεοδωράκη, εκτέλεση: Μ. Θεοδωράκη – Σ. Καρκαλέμης, 2010, Εκδόσεις Διάπλαση

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1ο διδακτικό δίωρο: Επεξεργασία του ποιήματος

Η διδασκαλία ξεκινά στην αίθουσα διδασκαλίας με τους μαθητές χωρισμένους σε ομάδες. Στην αίθουσα υπάρχει διαθέσιμος υπολογιστής συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα. Ο δάσκαλος παρουσιάζει το αρχείο παρουσίασης «Παιχνίδια με τις λέξεις» (βλ. φάκελο συνοδευτικού υλικού), το οποίο περιέχει σειρά διαφανειών με εικόνες διάφορων γλωσσικών παιχνιδιών που αρέσουν στα παιδιά, όπως κρεμάλα, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, σκράμπλ, αινίγματα, γλωσσοδέτες με σκοπό να κατανοήσουν ότι η γλώσσα δεν είναι απλώς ένας κώδικας επικοινωνίας αλλά μπορεί να παρουσιασθεί με διάφορες μορφές. Οι μαθητές ωθούνται με ερωτήσεις να παραγάγουν προφορικό λόγο στηριζόμενοι σε προηγούμενες γνώσεις τους και να εισαχθούν στη θεματολογία της ενότητας.



Στη συνέχεια, παρουσιάζεται σε διαφάνεια το ποίημα της Ντίνας Χατζηνικολάου με τίτλο «Παιχνίδια με τις λέξεις», με το οποίο ξεκινάει η υποενότητα 1 του βιβλίου. Οι μαθητές καλούνται να σχολιάσουν τι τους άρεσε ή τι δεν τους άρεσε, τι το διαφορετικό υπήρχε στο συγκεκριμένο ποίημα. Γίνεται επεξήγηση νοηματικών δυσκολιών του ποιήματος. Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν προφορικά στην άσκηση 1 (σ. 83), που είναι άσκηση νοηματικής επεξεργασίας του ποιήματος. Στη συνέχεια, καλούνται να απαντήσουν στην άσκηση 2 παρατηρώντας προσεκτικά πώς είναι γραμμένο το ποίημα, δηλαδή να εντοπίσουν: στίχους, στροφές, ομοιοκαταληξία, μέτρο. Τέλος, καλούνται να συμπληρώσουν την άσκηση 3 επισημαίνοντας τα εκφραστικά χαρακτηριστικά που χρησιμοποιεί η ποιήτρια και εντοπίζοντας τις μεταφορές, τις παρομοιώσεις και τις προσωποποιήσεις που υπάρχουν στο ποίημα. Προκειμένου οι μαθητές να δουν και να ακούσουν διάφορες μεταφορικές φράσεις, μπορούν να παρακολουθήσουν το βίντεο της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης «[Περιπέτειες στο πάρκο – Στήθος μάρμαρο, καρδιά πατάτα – κυριολεξία, μεταφορά](#)». Τέλος, οι μαθητές συμπληρώνουν την άσκηση 5 προσπαθώντας να βρουν τα γράμματα που λείπουν από τις λέξεις και κάνουν αυτοδιόρθωση εντοπίζοντας τις λέξεις μέσα στο ποίημα.

Το πρώτο δίωρο τελειώνει με τον εκπαιδευτικό, προσπαθώντας να δώσει μια επικοινωνιακή – λειτουργική διάσταση στις επόμενες δραστηριότητες, να ανακοινώνει στους μαθητές ότι στα επόμενα μαθήματα θα εξοικειωθούν με τη δημιουργία παιχνιδιών με λέξεις που συνηθίζουν να χρησιμοποιούν τα παιδιά όταν παίζουν διάφορα παιχνίδια και τα συναντούμε σε έμμετρη μορφή (γλωσσοδέτες, αινίγματα, ποιήματα) με στόχο (α) να τα αναρτήσουν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (β) να δημιουργήσουν πολυτροπικά κείμενα, βίντεο και ηλεκτρονικά βιβλία με τις δημιουργίες τους τα οποία θα αναρτήσουν στον ιστοχώρο του σχολείου, ώστε αυτά να είναι προσβάσιμα από όλους τους μαθητές του σχολείου και ειδικότερα από τους μαθητές της Β΄ Δημοτικού του σχολείου, προκειμένου να τα χρησιμοποιήσουν



κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας της 8ης Ενότητας: *Το ταξίδι στη Χωχαρούπα* (ενότητα όπου συναντιούνται αυτά τα είδη παιχνιδιών).

2ο διδακτικό δίωρο: Παιχνίδι με τα αινίγματα

Οι μαθητές, αφού έχουν χωριστεί σε ομάδες, επισκέπτονται τον ιστοχώρο <http://www.ainigmata.gr/> και βρίσκουν [αινίγματα για ζώα](#). Ιδιαίτερη έμφαση πρέπει να δοθεί στη φράση «Να το πάρει το ποτάμι;» που υπάρχει κάτω από κάθε αίνιγμα που παρουσιάζεται. Στην ολομέλεια της τάξης θα γίνει συζήτηση σχετικά με τις περιστάσεις στις οποίες χρησιμοποιείται αυτή η φράση και αν είναι γνωστή στους μαθητές. Οι μαθητές συμπληρώνουν (είτε πληκτρολογώντας είτε αντιγράφοντας και επικολλώντας) στο [1ο Φύλλο εργασίας](#) που τους δίνεται τα αινίγματα που τους αρέσουν και απαντούν σε ερωτήσεις, προκειμένου να συνειδητοποιήσουν ότι τα αινίγματα διαθέτουν ομοιοκαταληξία και περιγράφουν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ζώου στο οποίο αναφέρονται.

Αφού όλες οι ομάδες είναι έτοιμες, οι μαθητές παίζουν ένα παιχνίδι, τον διαγωνισμό αινιγμάτων. Με κλήρωση σηκώνονται οι μαθητές μίας ομάδας και ανακοινώνουν στους υπόλοιπους μαθητές ένα από τα αινίγματα που βρήκαν. Οι υπόλοιποι μαθητές προσπαθούν να μαντέψουν τη λύση του αινίγματος. Αν κανένας από τους μαθητές δεν απαντήσει σωστά, συνεχίζει η ίδια ομάδα με το δεύτερο αίνιγμα και ούτω καθεξής. Οι μαθητές που βρίσκουν τη λύση του αινίγματος σηκώνονται με τη σειρά τους και ανακοινώνουν το δικό τους αίνιγμα. Νικήτρια ανακηρύσσεται η ομάδα που τελείωσε πρώτη και με τα τρία αινίγματά της. Όταν το παιχνίδι τελειώσει, γίνεται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης σχετικά με τα χαρακτηριστικά των αινιγμάτων: ότι είναι ερωτήσεις που διατυπώνονται συνήθως σε έμμετρο λόγο με ομοιοκαταληξία, μεταφορικά ή με παρομοιώσεις, με στόχο να διασκεδάσουν και να ασκήσουν τη σκέψη και τη φαντασία κατά την αποκρυπτογράφηση του κρυμμένου νοήματος. Ιδιαίτερη έμφαση πρέπει να δοθεί ότι στο αίνιγμα γίνεται αναφορά των ιδιοτήτων και των γνωρισμάτων ενός προσώπου,



ζώου ή πράγματος, χωρίς να αναφέρεται το ίδιο το πρόσωπο, το ζώο ή το πράγμα. Η περιγραφή είναι τέτοια, ώστε οδηγεί τον ακροατή ή τον αναγνώστη στην ανακάλυψη του αντικειμένου.

3ο διδακτικό δίωρο: Δημιουργία αινιγμάτων

Σε αυτό το διδακτικό δίωρο οι μαθητές εξοικειώνονται με τη δημιουργία αινιγμάτων με σκοπό οι δημιουργίες τους να αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου ή της τάξης τους. Οι μαθητές εργάζονται ατομικά, με τη βοήθεια του [2ου Φύλλου εργασίας](#), με σκοπό να δημιουργήσουν το δικό τους αίνιγμα για ένα ζώο περιγράφοντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του: το σώμα, το τρίχωμα, την ουρά, τα αυτιά, τα δόντια, τη φωνή που βγάζει.

Αφού ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, προκαλείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης σχετικά με τη μορφή που θα μπορούσε να έχει η δημοσιοποίηση της δουλειάς των μαθητών. Για να εμπνευστούν οι μαθητές, μπορούν να παρουσιάσουν [παραδείγματα αινιγμάτων](#) που παρουσιάζονται ως πολυτροπικά κείμενα. Γίνεται συζήτηση για τα μέσα που χρησιμοποιούνται στα κείμενα αυτά και οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν αντίστοιχες εργασίες με τη βοήθεια του λογισμικού παρουσιάσεων PowerPoint. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα πολυτροπικό κείμενο στο PowerPoint, όπου κάθε διαφάνεια θα περιέχει ένα αίνιγμα και μια αντιπροσωπευτική εικόνα.

4ο δίωρο: Δημιουργία ποιημάτων με τη χρήση λεξικών

Με τη βοήθεια του [Αντίστροφου Λεξικού \(Αναστασιάδη-Συμεωνίδη\)](#), στο οποίο οι λέξεις ομαδοποιούνται ανάλογα με την κατάληξή τους, τα παιδιά, αφού επιλέξουν μια εύηχη κατάληξη (π.χ. %άνι) και την πληκτρολογήσουν στην «αναζήτηση», επιλέγουν κάποια από τα αποτελέσματα της αναζήτησης (π.χ. ροδάνι, μελάνι, παιδομάνι, πλατάνι) και φτιάχνουν ένα τετράστιχο με ομοιοκαταληξία, το οποίο γράφουν στο φύλλο εργασίας που τους δίνεται ([3ο Φύλλο εργασίας](#)). Εναλλακτικά, ενδέχεται,



ανάλογα με τις δυνατότητες των μαθητών, η έκταση του ποιήματος να είναι μεγαλύτερη. Για να εξοικειωθούν με το συγκεκριμένο εργαλείο, ο δάσκαλος κάνει στα παιδιά μια μικρή επίδειξη, εξηγώντας στους μαθητές ότι πρέπει να βάλουν πριν από την επιθυμητή κατάληξη το σύμβολο %, έτσι ώστε να εμφανιστούν όλες οι λέξεις που τελειώνουν σε -ανι.

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία συγγραφής των ποιημάτων, εκτυπώνονται και εμπλουτίζονται με ζωγραφιές των μαθητών. Οι δουλειές των παιδιών αναρτούνται στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Επιπλέον, ο δάσκαλος δημιουργεί με αυτά ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με κάποιο από τα προγράμματα δημιουργίας ebook (π.χ. [issuu](#)) και το αναρτά στην ιστοσελίδα του σχολείου ή της τάξης.

5ο διδακτικό δίωρο: Γνωριμία με τους γλωσσοδέτες – Δημιουργία γλωσσοδετών

Οι μαθητές γνωρίζουν διάφορους γλωσσοδέτες. Ακούν και βλέπουν από το YouTube μελοποιημένο το ποίημα «[Χάρτινο Καράβι](#)» της Ν. Νικολάου σε μουσική επένδυση του Ν. Μαυρουδή καθώς και το ποίημα «[Τραγουδώ τους γλωσσοδέτες](#)» της Κ. Σταθούλη σε μουσική επένδυση του Μ. Θεοδωράκη με σκοπό να εντοπίσουν τα χαρακτηριστικά των γλωσσοδετών (λεκτικό παιχνίδι, δυσκολία στην προφορά, σύνθετες λέξεις, συνδυασμοί συμφώνων). Οι μαθητές απαγγέλλουν γρήγορα προσπαθώντας να μην κάνουν λάθη, διάφορους γλωσσοδέτες που θα βρουν στο [Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού](#), ώστε να συνειδητοποιήσουν ότι οι γλωσσοδέτες δεν αναφέρονται στο νόημα των λέξεων αλλά στους ήχους που αυτές παράγουν. Είναι σημαντικό να ανακαλύψουν οι μαθητές γιατί οι φράσεις αυτές λέγονται γλωσσοδέτες. Σε αυτό θα τους βοηθήσει το [4ο Φύλλο εργασίας](#) με το οποίο μπορούν να συνειδητοποιήσουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά τους.

Στη συνέχεια, παρουσιάζεται στους μαθητές το βιβλίο του Ευγένιου Τριβιζά με τίτλο «Αλφαβητάρι με γλωσσοδέτες», στο οποίο κάθε γράμμα της αλφαβήτας συνοδεύεται από έναν γλωσσοδέτη, μια εικόνα και ένα παιχνίδι τεσσάρων ερωτήσεων. Εναλλακτικά μπορεί να αξιοποιεί το βιβλίο της Αναστασίας



Βαρδακώστα με τίτλο «Το αλφαβητάρι με τους απίθανους γλωσσοδέτες», στο οποίο οι μαθητές, εκτός από την εξάσκηση στους γλωσσοδέτες, μπορούν να εμπλακούν σε δημιουργικές δραστηριότητες.

Μετά την παρουσίαση και την ανάγνωση διαφόρων γλωσσοδετών, οι μαθητές καλούνται να επινοήσουν δικούς τους γλωσσοδέτες για το κάθε γράμμα της αλφαβήτας δημιουργώντας την «Αλφαβήτα με τους γλωσσοδέτες της Τάξης» (κάθε μαθητής μπορεί να δημιουργήσει γλωσσοδέτες με τα αρχικά γράμματα του ονοματεπώνυμους του). Όπως ο Τριβιζάς ή η Βαρδακώστα στον γλωσσοδέτη κάθε γράμματος χρησιμοποιούν όσες περισσότερες λέξεις αρχίζουν από το συγκεκριμένο γράμμα (π.χ. στο γράμμα «π» ο γλωσσοδέτης «Ένα πρόβατο, μα ποιο πρόβατο. Ένα πρόβατο που κάνει πρόβα»), έτσι πρέπει να κάνουν και οι μαθητές. Οι μαθητές εργαζόμενοι σε ομάδες και με τη βοήθεια του [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής \(Τριανταφυλλίδη\)](#), επιλέγουν να αναζητήσουν λέξεις που αρχίζουν από έναν συνδυασμό γραμμάτων (π.χ. πετρ%). Από τα εκατοντάδες αποτελέσματα της αναζήτησης επιλέγουν τις λέξεις εκείνες που χαρακτηρίζονται από δυσκολία στην προφορά και εκείνες που πιστεύουν ότι θα δυσκολέψουν όποιον προσπαθήσει να τις προφέρει γρήγορα και με αυτές συμπληρώνουν τον πίνακα που τους δίνεται στο αντίστοιχο φύλλο εργασίας. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας τις λέξεις δημιουργούν τους γλωσσοδέτες τους.

6ο διδακτικό δίωρο: Απαγγελία γλωσσοδετών – Ηχογράφηση

Για τη δραστηριότητα αυτού του δίωρου είναι απαραίτητη η διαθεσιμότητα μικροφώνου συνδεδεμένου με τον υπολογιστή. Αφού οι μαθητές έχουν εξασκηθεί καλά στη γρήγορη και χωρίς λάθη απαγγελία των γλωσσοδετών που δημιούργησαν, με τη βοήθεια του λογισμικού επεξεργασίας ήχου [Audacity](#) ηχογραφούν τις απαγγελίες των γλωσσοδετών που δημιούργησαν και τις αναρτούν -μαζί με τους ίδιους τους γλωσσοδέτες- στην ιστοσελίδα του σχολείου μέσω της υπηρεσίας διαμοιρασμού ήχων [Soundcloud](#). Στη φάση αυτή η συμμετοχή και η συμβολή του



εκπαιδευτικού θα είναι καθοριστική, αφού θα πρέπει να ηχογραφήσει τις φωνές των παιδιών και να αποθηκεύσει εκείνη την εγγραφή που τα ίδια θα συμφωνήσουν ότι έχει την καλύτερη απαγγελία/άρθρωση.

Αφού ολοκληρωθεί η δραστηριότητα, προκαλείται συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης σχετικά με τη μορφή που θα μπορούσε να έχει η δημοσιοποίηση της δουλειάς των μαθητών. Για να εμπνευστούν οι μαθητές, μπορούν να παρουσιάσουν παραδείγματα [πολυτροπικών γλωσσοδετών](#). Γίνεται συζήτηση για τα μέσα που χρησιμοποιούνται στα πολυτροπικά αυτά κείμενα και οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν αντίστοιχες εργασίες με τη βοήθεια είτε ενός προγράμματος επεξεργασίας βίντεο είτε του λογισμικού παρουσιάσεων PowerPoint. Οι μαθητές μπορούν (α) να δημιουργήσουν ένα βίντεο με τους γλωσσοδέτες τους ζωγραφίζοντας εικόνες σχετικές με τους γλωσσοδέτες και εισάγοντας τες σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο (Movie Maker ή κάποιο παρόμοιο) μαζί με τις ηχογραφημένες απαγγελίες ή (β) να δημιουργήσουν μία παρουσίαση στο PowerPoint με 24 διαφάνειες, μία για κάθε γράμμα της αλφαβήτου. Κάθε διαφάνεια θα περιέχει τον αντίστοιχο γλωσσοδέτη του γράμματος, μια αντιπροσωπευτική εικόνα και την ηχογραφημένη απαγγελία. Οι διαφάνειες του PowerPoint μπορούν να εκτυπωθούν και να αναρτηθούν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης. Επιπλέον, το υλικό αυτό αναρτάται στον ιστοχώρο του σχολείου ή της τάξης. Έτσι, η δουλειά των μαθητών θα είναι διαθέσιμη, ως πρόσθετο διδακτικό υλικό, για την 8η Ενότητα του σχολικού βιβλίου Γλώσσας της Β΄ Δημοτικού με τίτλο «Το ταξίδι στη Χωχαρούπα», στους μαθητές της Β΄ Δημοτικού του σχολείου.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ./ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο Φύλλο εργασίας

1. Επισκεφτείτε τη διεύθυνση http://www.ainigmata.gr/ainigmata_me_zwa.php, βρείτε τρία ανίγματα σχετικά με ένα ζώο και αντιγράψτε τα παρακάτω.

(α).....

(β).....

(γ).....

2. Υπογραμμίστε στα παραπάνω ανίγματα τις λέξεις που είχαν ομοιοκαταληξία

3. Ποια χαρακτηριστικά των ζώων περιγράφονται στα παραπάνω ανίγματα;

.....

2ο Φύλλο εργασίας

1. Θέλεις να μάθεις να μιλάς με αινίγματα, για να τους μπερδεύεις όλους; Φτιάξε το δικό σου αίνιγμα όπως στο παράδειγμα, ώστε να βρουν οι φίλοι σου το ζώο που εννοείς. Στο αίνιγμα μπορείς να περιγράψεις τα χαρακτηριστικά του ζώου: το σώμα, το τρίχωμα, την ουρά, τα αυτιά, τη φωνή που βγάζει.
2. Άνοιξε ένα αρχείο του PowerPoint και γράψε σε μία διαφάνεια το αίνιγμα που δημιούργησες. Βρες από το διαδίκτυο μία εικόνα του ζώου και αντίγραφέ την στην παρουσίασή σου.



Γράψε το δικό σου αίνιγμα:

.....

.....

.....

.....

.....

Τι είναι;



3ο Φύλλο εργασίας

1. Επισκεφτείτε το [Αντίστροφο Λεξικό \(Αναστασιάδη-Συμεωνίδη\)](#)
2. Αφού σημειώσετε την κατάληξη «%δι» στο κουτί αναζήτησης κάντε αριστερό κλικ στο κουτί «Αναζήτηση».

3. Επιλέξτε 4 λέξεις που σας αρέσουν

.....

4. Γράψτε ένα τετράστιχο ποίημα με τις λέξεις αυτές

.....
.....
.....
.....



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



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

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

4ο Φύλλο εργασίας

- Υπογράμμισε στις παρακάτω προτάσεις όσα γράμματα, συλλαβές ή λέξεις νομίζεις πως μπερδεύουν τη γλώσσα σου. Μπορείς να τις διαβάσεις γρήγορα;



- Πέμπτη, πέφτει ο πεύκος κάτω.
- Καλημέρα καμηλάρη, καμηλάρη καλημέρα
- Ο παπάς ο παχύς, έφαγε παχιά φακή. Γιατί παπά παχύ έφαγες παχιά φακή;

- Τι είναι αυτό που κάνει τις παραπάνω φράσεις δύσκολες;

.....

.....

.....

.....

- Τις φράσεις αυτές τις λέμε γλωσσοδέτες. Μπορείς να σκεφτείς γιατί;

.....

.....

.....

- Επισκεφτείτε το [Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής \(Τριανταφυλλίδη\)](#)

- Αφού γράψετε έναν συνδυασμό γραμμάτων «περδ%» στο κουτί αναζήτησης κάντε αριστερό κλικ στο κουτί «Αναζήτηση».

- Συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα με λέξεις που πιστεύεις ότι θα δυσκολέψουν αυτούς που θα προσπαθήσουν να τις διαβάσουν.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Επίθετα	Ουσιαστικά	Ρήματα	Άλλες λέξεις

7. Γράψε κι εσύ έναν δικό σου γλωσσοδέτη. Προσπάθησε να συνδυάσεις τις λέξεις του πίνακα, για να φτιάξεις τον γλωσσοδέτη σου.

.....

.....

.....

.....

.....



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Η χρονική διάρκεια του σεναρίου μπορεί να διευρυνθεί εμπλουτίζοντάς το με επιπλέον δραστηριότητες όπου οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν περισσότερα γλωσσικά παιχνίδια π.χ. ακροστιχίδες, κρυπτόλεξα, λίμερικ, χαϊκού κ.ά., ή μπορούν να ασχοληθούν με την περιγραφή παιδικών γλωσσικών παιχνιδιών.

Όλο το υλικό που προβλέπεται να παραχθεί κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του σεναρίου μπορεί να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου ή στο ιστολόγιο της τάξης, προκειμένου να είναι προσβάσιμο σε όλους.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Οι περισσότερες δραστηριότητες που προτείνονται στο σενάριο απαιτούν σύνδεση στο διαδίκτυο, οπότε οι εκπαιδευτικοί που σκοπεύουν να το εφαρμόσουν πρέπει να έχουν υπόψη τους τα προβλήματα που θα δημιουργηθούν, εάν στο σχολείο που διδάσκουν υπάρχει πρόβλημα με τη σύνδεση στο διαδίκτυο. Αν το σχολείο που θα εφαρμοστεί το σενάριο διαθέτει εργαστήριο ηλεκτρονικών υπολογιστών, η κάθε ομάδα μπορεί να κάθεται μπροστά από έναν Η/Υ. Αν δεν υπάρχει εργαστήριο, τότε οι ομάδες κάθονται εκ περιτροπής μπροστά από τον Η/Υ της τάξης, ενώ οι υπόλοιποι ασχολούνται ομαδικά με συναφείς δραστηριότητες (π.χ. αντί για ηλεκτρονικά, χρησιμοποιούν έντυπα λεξικά).

Στο σενάριο υπάρχουν δραστηριότητες που αξιοποιούν βίντεο από τον δικτυακό τόπο του YouTube. Μπορεί σε μεταγενέστερο χρόνο τα συγκεκριμένα βίντεο να μην είναι πλέον διαθέσιμα ή να έχει αλλάξει ο τρόπος πρόσβασης και απόκτησης λογαριασμού χρήστη στον συγκεκριμένο δικτυακό τόπο. Στην περίπτωση αυτή οι εκπαιδευτικοί πρέπει να έχουν εναλλακτικές λύσεις και να χρησιμοποιήσουν είτε άλλες πηγές είτε άλλα παραπλήσια βίντεο.



Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βαρδακώστα, Α. 2010. *Το αλφαβητάρι με τους απίθανους γλωσσοδέτες*, εκδ: Παπαδόπουλος

Καρτσιώτης, Θ., Πήλιουρας, Π., Σιμωνάς, Κ., Σταμούλης, Ε., Φραγκάκη, Μ. 2010. *Οδηγός Εκπαιδευτικών για το Μάθημα των Τ.Π.Ε. στα 800 Ολοήμερα Δημοτικά Σχολεία με Ε.Α.Ε.Π.* Αθήνα: Ο.Ε.Π.ΕΚ.

Κόμης, Β., 2004. *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*, Αθήνα: Εκδ. Νέων Τεχνολογιών.

Κουτσογιάννης, Δ. 2005. Η πολυτροπική θεωρία της επικοινωνίας ως εργαλείο για την αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού. Στο: Σέμογλου, Ο. (Επμ.), Πρακτικά του Συνεδρίου "Εικόνα και Παιδί" (σελ. 621- 632). Θεσσαλονίκη. Διαθέσιμο στο: http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/bibliographies/edu_soft/01.html#toc006

Πετρούνιας, Ε. 2000. Ιδιαιτερότητες της νεοελληνικής ετυμολογίας. Στο Τσολάκης, Χρ. (επιμ.). *Η διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση: Γλώσσα και μεταρρυθμίσεις* (57-89). Θεσσαλονίκη: Κώδικας.

Τριβιζάς, Ε. 2000. *Αλφαβητάρι με γλωσσοδέτες*, εκδ. Ελληνικά Γράμματα

Χριστίδης, Α.- Φ. 1999. *Γλώσσα, πολιτική, πολιτισμός*. Αθήνα: Πόλις.