



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Δ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Παιχνίδια με τις λέξεις»

Συγγραφή: ΚΙΡΓΙΝΑΣ ΣΩΤΗΡΗΣ

Εφαρμογή: ΚΙΡΓΙΝΑΣ ΣΩΤΗΡΗΣ



**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>

Καραμαούνι 1 – Πλατεία Σκρά 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

Εφαρμογή σεναρίου

Σωτήρης Κίργινας

Δημιουργία σεναρίου

Σωτήρης Κίργινας.

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

11ο Δ.Σ. Νέας Ιωνίας

Χρονολογία

Από 26-03-2014 έως 3-04-2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

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

Διαθεματικό

Όχι

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 10 διδακτικές ώρες.



Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο Πληροφορικής

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο υλοποιείται στην αίθουσα διδασκαλίας και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, με τον απαιτούμενο αριθμό ηλεκτρονικών υπολογιστών με 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 και 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 την 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 (Τριανταφυλλίδη)* και *Αντίστροφο Λεξικό (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη)* της «Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα», *Βικιλεξικό*), την πληκτρολόγηση και εισαγωγή εικόνων και ήχων στο λογισμικό παρουσίασης Power Point.



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 εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Σωτήρης Κίργινας, Παιχνίδια με τις λέξεις, Νεοελληνική Γλώσσα Δ' Δημοτικού, 2014.

Το σενάριο αντλεί

Το σενάριο είναι πρωτότυπο στη σύλληψη.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο προτείνεται ως εναλλακτική πρόταση ή ως επέκταση - συμπλήρωση των ασκήσεων του βιβλίου της *Γλώσσας* της Δ' Τάξης (τεύχος β', ενότητα 10) και του 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, μια κοινωνική διεργασία στο πλαίσιο της οποίας τα άτομα διαπραγματεύονται για να συνεννοηθούν ή για 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/-τριες 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 χαρακτηριστικά του·
- να μάθουν να παράγουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο με τη σύνθεση αινιγμάτων·
- να εξασκηθούν στην απαγγελία γλωσσοδετών.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:



- να εξοικειωθούν με τον χειρισμό ηλεκτρονικών λεξικών (*Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη), Αντίστροφο Λεξικό (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη)*) και τη διαδικασία αναζήτησης λέξεων σε αυτά·
- να δημιουργούν ψηφιακές πολυμεσικές παρουσιάσεις·
- να εξοικειωθούν με τη διαδικασία ψηφιοποίησης του ήχου·
- να δημοσιεύσουν στον ιστοχώρο του σχολείου ή της τάξης τους δικούς τους γλωσσοδέτες·
- 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» του βιβλίου της *Γλώσσας* (Β΄ τεύχος, σ. 82), δίνεται το έναυσμα για συζήτηση με θέμα τα γλωσσικά παιχνίδια και αποφασίζεται η περαιτέρω διερεύνηση. 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 της *Γλώσσας* της Δ΄ Τάξης (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 (Πετρουνίας 2000· Χριστίδης 1999).

Αναλυτικότερα στο διδακτικό σενάριο προτείνονται οι ακόλουθες εφαρμογές και ιστοσελίδες:

Για άντληση πληροφοριών



[Γλωσσοδέτες \(πηγή: Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού\)](#)

ainigmata.gr

http://www.amouliani.com.gr/istoselides/e_yliko/B/riddles.html

Υπηρεσίας διαμοιρασμού ήχων

[Soundcloud](#)

Δημιουργία ebook

[Issuu](#)

Κείμενα

Βίντεο

Περιπέτειες στο πάρκο – [Στήθος μάρμαρο, καρδιά πατάτα – κυριολεξία, μεταφορά](#)
(πηγή: Εκπαιδευτική Τηλεόραση)

Γλωσσοδέτης – [Χάρτινο Καράβι](#) (Στίχοι: Νανά Νικολάου – Μουσική: Νότης Μαυρουδής)

Γλωσσοδέτης – [Τραγουδώ τους γλωσσοδέτες](#) (Από τη σειρά Τραγουδώ ό,τι αγαπώ,
Στίχοι: Καίτη Σταθούλη – Μουσική: Μάρω Θεοδωράκη)

Ευγένιος Τριβιζάς, *Αλφαβητάρι με γλωσσοδέτες*, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα, 2000.

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Επεξεργασία του ποιήματος

Η διδασκαλία ξεκίνησε στην αίθουσαμε τους μαθητές χωρισμένους σε ομάδες. Προβλήθηκε η παρουσίαση [Παιχνίδια με τις λέξεις](#), στην οποία παρουσιάζονται διάφορα γλωσσικά παιχνίδια (κρεμάλα, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, σκράμπλ, αινίγματα), με σκοπό οι μαθητές να κατανοήσουν ότι η γλώσσα δεν είναι απλώς ένας κώδικας επικοινωνίας, αλλά μπορεί να παρουσιαστεί με ποικίλες μορφές.

Στη συνέχεια παρουσιάστηκε σε διαφάνεια το ποίημα της Ντίνας Χατζηνικολάου με τίτλο «Παιχνίδια με τις λέξεις», με το οποίο ξεκινάει η



υποενότητα 1 του βιβλίου. Οι μαθητές κλήθηκαν να σχολιάσουν τι τους άρεσε ή τι δεν τους άρεσε, τι το διαφορετικό υπήρχε στο συγκεκριμένο ποίημα. Έγινε επεξήγηση νοηματικών δυσκολιών του ποιήματος. Οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν προφορικά στην άσκηση 1 (σ. 83), που είναι άσκηση νοηματικής επεξεργασίας του ποιήματος. Στη συνέχεια κλήθηκαν να απαντήσουν στην άσκηση 2 παρατηρώντας προσεκτικά πώς είναι γραμμένο το ποίημα, δηλαδή να εντοπίσουν στίχους, στροφές, ομοιοκαταληξία, μέτρο. Τέλος, κλήθηκαν 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. Στη συνέχεια, προβλήθηκε το βίντεο της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης «Περιπέτειες στο πάρκο – [Στήθος μάρμαρο, καρδιά πατάτα – κυριολεξία, μεταφορά](#)», προκειμένου οι μαθητές να ακούσουν μεταφορικές εκφράσεις. Τέλος οι μαθητές συμπλήρωσαν την άσκηση 5 προσπαθώντας να βρουν τα γράμματα που λείπουν από τις λέξεις.

Το πρώτο δίωρο τελείωσε με τον δάσκαλο, 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 ηλεκτρονικά βιβλία και ηχητικά ντοκουμέντα με τις δημιουργίες τους τα οποία 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).

3η & 4η διδακτική ώρα



Παιχνίδι με τα αινίγματα

Το δεύτερο διδακτικό δίωρο οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες, επισκέφτηκαν τους ιστοχώρους http://www.ainigmata.gr/ainigmata_me_zwa.php και http://www.amouliani.com.gr/istoselides/e_yliko/B/riddles.html, προκειμένου να βρουν αινίγματα για ζώα. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη φράση «Να το πάρει το ποτάμι;» η οποία υπάρχει κάτω από κάθε αίνιγμα που παρουσιάζεται. Στην ολομέλεια της τάξης έγινε συζήτηση σχετικά με τις περιστάσεις στις οποίες χρησιμοποιείται αυτή η φράση και αν είναι γνωστή στους μαθητές. Οι μαθητές έγραψαν στο [1^ο Φύλλο εργασίας](#) 3 αινίγματα που τους άρεσαν, υπογράμμισαν την ομοιοκαταληξία τους και βρήκαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ζώων στα οποία αναφέρονται.

Αφού ολοκληρώθηκε η εργασία, οι μαθητές έπαιξαν ένα παιχνίδι, τον διαγωνισμό αινιγμάτων. Με κλήρωση σηκώθηκαν οι μαθητές μιας ομάδας και ανακοίνωσαν στους υπόλοιπους μαθητές ένα από τα αινίγματα που βρήκαν. Οι υπόλοιποι μαθητές προσπαθούσαν να μαντέψουν τη λύση του αινίγματος. Οι μαθητές που έβρισκαν τη λύση του αινίγματος σηκώνονταν με τη σειρά τους και ανακοίνωναν το δικό τους αίνιγμα. Νικήτρια ανακηρύχθηκε η ομάδα που τελείωσε πρώτη και με τα τρία αινίγματά της. Όταν το παιχνίδι τελείωσε, συζητήσαμε στην ολομέλεια της τάξης για τα χαρακτηριστικά των αινιγμάτων.

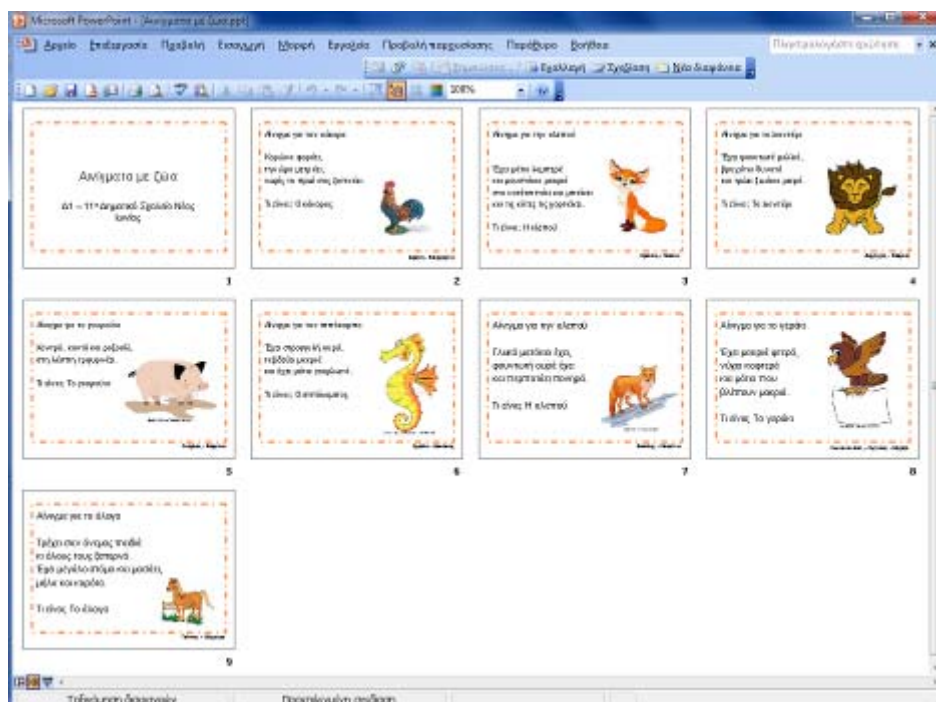
5η & 6η διδακτική ώρα

Δημιουργία αινιγμάτων

Στο διδακτικό αυτό δίωρο οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες των δύο (μία ομάδα αποτελούνταν από 3 μαθητές) και με τη βοήθεια του [2^{ου} Φύλλου εργασίας](#), δημιούργησαν 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 ολοκληρώθηκε η δραστηριότητα, προκλήθηκε συζήτηση στην



ολομέλεια της τάξης σχετικά με τη μορφή που θα μπορούσε να έχει η δημοσιοποίηση της δουλειάς των μαθητών στον ιστοχώρο του σχολείου. Για να εμπνευστούν οι μαθητές, παρουσιάστηκαν παραδείγματα αινιγμάτων (http://dreamskindergarten.blogspot.gr/2011/07/blog-post_245.html) που παρουσιάζονται ως πολυτροπικά κείμενα.



Έγινε συζήτηση για τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν στα κείμενα αυτά και οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν αντίστοιχες εργασίες με τη βοήθεια του λογισμικού παρουσιάσεων Power Point, δημιουργώντας ένα αρχείο παρουσίασης με το αίνιγμά τους και μια σχετική φωτογραφία. Τα αρχεία των 8 ομάδων ενοποιήθηκαν σε ένα αρχείο από τον δάσκαλο της τάξης, το οποίο παρουσιάστηκε στην ολομέλεια (βλ. αρχείο: Tekmiria/Ainigmata_me_zwa.ppt) και αναρτήθηκε μέσω του εργαλείου δημιουργίας ebook [Issuu](http://11dim-n-ionias.att.sch.gr/wp-admin/post.php?post=3723&action=edit) στην ιστοσελίδα του σχολείου στη διεύθυνση: (<http://11dim-n-ionias.att.sch.gr/wp-admin/post.php?post=3723&action=edit>).



7η & 8η διδακτική ώρα

Γνωριμία με τους γλωσσοδέτες – Δημιουργία γλωσσοδετών

Το 4ο δώρο οι μαθητές γνώρισαν του γλωσσοδέτες. Αρχικά είδαν και άκουσαν στο YouTube το μελοποιημένο το ποίημα [Χάρτινο Καράβι](#) της Ν. Νικολάου σε μουσική επένδυση του Ν. Μαυρουδή και το ποίημα «[Τραγουδώ τους γλωσσοδέτες](#)» της Κ. Σταθούλη σε μουσική επένδυση του Μ. Θεοδωράκη και εντόπισαν τα χαρακτηριστικά των γλωσσοδετών (λεκτικό παιχνίδι, δυσκολία στην προφορά, σύνθετες λέξεις, συνδυασμοί συμφώνων). Έκαναν και έναν διαγωνισμό ποιος θα καταφέρει να πει έναν γλωσσοδέτη γρήγορα χωρίς λάθη από το [Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού](#). Τα περισσότερα παιδιά μπερδεύονταν, γεγονός που έφερνε γέλια και καλή διάθεση μέσα στην τάξη. Τελικά, μετά από κάποιες προσπάθειες τα περισσότερα παιδιά κατάφερναν να πουν το γλωσσοδέτη χωρίς να μπερδευτούν. Έπειτα οι μαθητές εργάστηκαν στο [3ο Φύλλο εργασίας](#), ώστε να συνειδητοποιήσουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά των γλωσσοδετών.

Προκείμενου οι μαθητές να επινοήσουν δικούς τους γλωσσοδέτες, τους παρουσιάστηκε το βιβλίο του Ευγένιου Τριβιζά με τίτλο «Αλφαβητάρι με γλωσσοδέτες», στο οποίο κάθε γράμμα της αλφαβήτας συνοδεύεται από ένα γλωσσοδέτη, μια εικόνα και ένα παιχνίδι τεσσάρων ερωτήσεων.

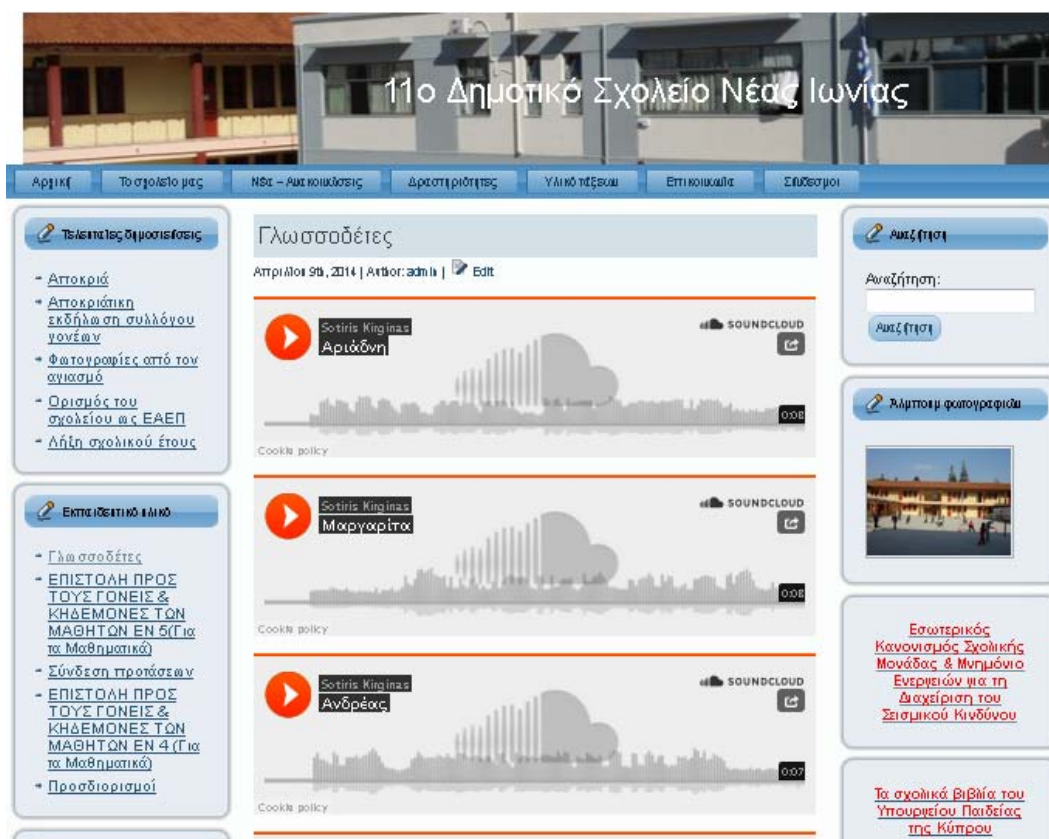
Οι μαθητές εργαζόμενοι σε ομάδες και με τη βοήθεια του [Λεξικού της Κοινής Νεοελληνικής \(Τριανταφυλλίδη\)](#), αναζήτησαν λέξεις που αρχίζουν από έναν συνδυασμό γραμμάτων που οι ίδιοι επέλεξαν (π.χ. πετρ%). Από τα εκατοντάδες αποτελέσματα της αναζήτησης επέλεξαν τις λέξεις εκείνες που χαρακτηρίζονται από δυσκολία στην προφορά και εκείνες που πιστεύουν ότι θα δυσκολέψουν όποιον προσπαθήσει να τις προφέρει γρήγορα και με αυτές συμπλήρωσαν τον πίνακα που τους δόθηκε στο αντίστοιχο φύλο εργασίας. Επειδή η δραστηριότητα άρεσε πάρα πολύ στους μαθητές, αποφασίστηκε ο κάθε μαθητής να γράψει τον δικό του γλωσσοδέτη.



9η & 10η διδακτική ώρα

Απαγγελία γλωσσοδετών – Ηχογράφηση

Αφού οι μαθητές εξασκήθηκαν στη γρήγορη και χωρίς λάθη απαγγελία των γλωσσοδετών που δημιούργησαν, οι απαγγελίες των μαθητών ηχογραφήθηκαν και αναρτήθηκαν στην ιστοσελίδα του σχολείου με τη βοήθεια του δασκάλου (<http://11dim-n-ionias.att.sch.gr/?p=3689>) μέσω της υπηρεσίας διαμοιρασμού ήχων [Soundcloud](https://www.soundcloud.com). Έτσι η δουλειά των μαθητών είναι διαθέσιμη, ως πρόσθετο διδακτικό υλικό για την 8^η ενότητα του σχολικού βιβλίου *Γλώσσας* της Β' Δημοτικού με τίτλο «Το ταξίδι στη Χωχαρούπα», στους μαθητές της Β' Δημοτικού του σχολείου.





ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/-Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1ο Φύλλο Εργασίας

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

(α).....

.....

(β).....

.....

(γ).....

.....

2. Υπογραμμίστε στα παραπάνω αινίγματα τις λέξεις που είχαν ομοιοκαταληξία

3. Ποια χαρακτηριστικά των ζώων περιγράφονται στα παραπάνω αινίγματα;

.....

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 Power Point 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

- 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».



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

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, στις οποίες 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.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η διαδικασία κύλησε ομαλά χωρίς να δημιουργηθούν προβλήματα. Οι μαθητές χάρηκαν τις δραστηριότητες και ιδιαίτερα τη διαδικασία δημιουργίας αινιγμάτων και γλωσσοδετών, όπως επίσης και την ηχογράφιση και ανάρτηση όλου του υλικού στην ιστοσελίδα του σχολείου. Το 2ο διδακτικό δίωρο επισκέφτηκαν και τον ιστοχώρο http://www.amouliani.com.gr/istoselides/e_yliko/B/riddles.html για να βρουν τα τρία αινίγματα που ζητούσε το 1^ο Φ.Ε. επειδή η ιστοσελίδα που προτείνονταν από το σενάριο δεν περιείχε τον απαιτούμενο για το κάθε ζώο αριθμό αινιγμάτων. Τέλος, όλο το υλικό που παράχθηκε κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του σεναρίου αναρτήθηκε στην ιστοσελίδα του σχολείου, προκειμένου να είναι προσβάσιμο σε όλους.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Καρτσιώτης, Θ., Π. Πήλιουρας, Κ. Σιμωντάς, Ε. Σταμούλης & Μ. Φραγκάκη. 2010. *Οδηγός Εκπαιδευτικών για το Μάθημα των Τ.Π.Ε. στα 800 Ολοήμερα Δημοτικά Σχολεία με Ε.Α.Ε.Π.* Αθήνα: Ο.ΕΠ.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 *Πρακτικά του Συνεδρίου «Εικόνα και Παιδί»*, επιμ. Ου. Σέμογλου, 621–632. Θεσσαλονίκη. Διαθέσιμο στο Δικτυακό τόπο: [http://www.greek-](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/bibliographies/edu_soft/01.html#toc006)

[language.gr/greekLang/modern_greek/bibliographies/edu_soft/01.html#toc006](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/bibliographies/edu_soft/01.html#toc006)

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

Τριβιζάς, Ε. 2000. *Αλφαβητάρι με γλωσσοδέτες*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

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