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

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: ΚΟΣΜΙΔΟΥ ΙΩΑΝΝΑ

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

Παιχνίδια με τις λέξεις

Εφαρμογή σεναρίου

Ιωάννα Κοσμίδου

Δημιουργία σεναρίου

Σωτήρης Κίργινας

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Σχολική μονάδα

5ο Δ.Σ. Αγίας Βαρβάρας

Χρονολογία

Από 21-03-2014 έως 28-03-2014

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

Ι. 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-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), Αντίστροφο Λεξικό (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη) 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 είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

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

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 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 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 παράγουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο με τη σύνθεση αινιγμάτων·
- να δημιουργούν ποιήματα με ομοιοκαταληξία·
- να εξασκηθούν στην απαγγελία γλωσσοδετών και ποιημάτων.

Γραμματισμοί

Οι μαθητές/-τριες επιδιώκεται:

- να εξοικειωθούν με τον χειρισμό ηλεκτρονικών λεξικών (*Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής*, *Αντίστροφο Λεξικό*) και τη διαδικασία αναζήτησης λέξεων σε αυτά·
- να δημιουργούν 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» 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 (Πετρούνιας 2000· Χριστίδης 1999). Αναλυτικότερα στο διδακτικό σενάριο προτείνονται οι ακόλουθες εφαρμογές και ιστοσελίδες:

Για άντληση πληροφοριών

Γλωσσοδέτες (πηγή: Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού)

ainigmata.gr

Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)

Αντίστροφο Λεξικό (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη)

Λογισμικό επεξεργασίας ήχου

Audacity

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*, εκδ. Ελληνικά Γράμματα, 2000.

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

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η & 2η διδακτική ώρα

Επεξεργασία του ποιήματος

Το πρώτο δίωρο ξεκίνησε με την ερώτηση: «Γνωρίζετε παιχνίδια με τις λέξεις»; Οι απαντήσεις ήταν πολλές και φάνηκε ότι τα παιδιά γνωρίζουν γλωσσικά παιχνίδια. Αναφέρθηκαν τα παιχνίδια: κρεμάλα, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, σκραμπλ, φυτά-ζώα. Στη συνέχεια προβλήθηκε η παρουσίαση «Παιχνίδια με τις λέξεις» (βλ. αρχείο: Synodeutika/paixnidia_me_lexeis.pptx), στην οποία παρουσιάζονται τα διάφορα γλωσσικά παιχνίδια που προανέφεραν (κρεμάλα, σταυρόλεξο, κρυπτόλεξο, σκράμπλ, αινίγματα).

Στη συνέχεια διαβάσαμε το ποίημα της Ντίνας Χατζηνικολάου με τίτλο «Παιχνίδια με τις λέξεις», με το οποίο ξεκινάει η υποενότητα 1 του βιβλίου. Σχολιάσαμε τι μας άρεσε από το ποίημα όπως ο ρυθμός του και το θέμα του που ήταν πολύ ευχάριστο και το αναλύσαμε νοηματικά. Κάναμε τις ασκήσεις 1, 2, 3 και 4. Στη συνέχεια, παρακολουθήσαμε το βίντεο της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης «Περιπέτειες στο πάρκο – Στήθος μάρμαρο, καρδιά πατάτα – κυριολεξία, μεταφορά» προκειμένου να ακούσαμε μεταφορικές εκφράσεις. Τέλος, συμπληρώσαμε την άσκηση 5 η οποία αν και δυσκόλεψε κάπως τις ομάδες, τελικά τα κατάφεραν με τη βοήθεια όλων των μελών.

3η & 4η διδακτική ώρα

Παιχνίδι με τα αινίγματα

Το δεύτερο διδακτικό δίωρο, οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες, επισκέφτηκαν τον ιστοχώρο http://www.ainigmata.gr/ainigmata_me_zwa.php και τον ιστοχώρο http://www.amouliani.com.gr/istoselides/e_yliko/B/riddles.html προκειμένου να βρουν αινίγματα για ζώα. Αφού διαβάσαμε αρκετά από αυτά σχολιάσαμε τη γνωστή σε όλους μας φράση «Να το πάρει το ποτάμι;» που υπήρχε κάτω από κάθε αίνιγμα και είναι χαρακτηριστική σε αυτά. Οι μαθητές εργάστηκαν στο 1ο Φύλλο εργασίας (βλ. αρχείο: Synodeutika/FE1.doc) και έγραψαν 3 αινίγματα για ένα ζώο τα οποία τους άρεσαν, βρήκαμε και υπογραμμίσαμε την ομοιοκαταληξία τους και βρήκαμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ζώων στα οποία αναφέρονται (βλ. αρχείο: Tekmiria/FE1.pdf). Αφού ολοκληρώσαμε την εργασία μας παίξαμε με τα αινίγματα που βρήκαμε. Με κλήρωση ξεκίνησαν οι μαθητές της 1ης ομάδας, ανακοινώνοντας 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 3ο διδακτικό δίωρο οι μαθητές δημιουργούν δικά τους αινίγματα. Αφού οι ομάδες βρουν το ζώο και το χαρακτηριστικό για το οποίο θα γράψουν, εργάζονται στο 2^{ο} Φύλλο εργασίας (βλ αρχείο: Synodeutika/FE2.doc).

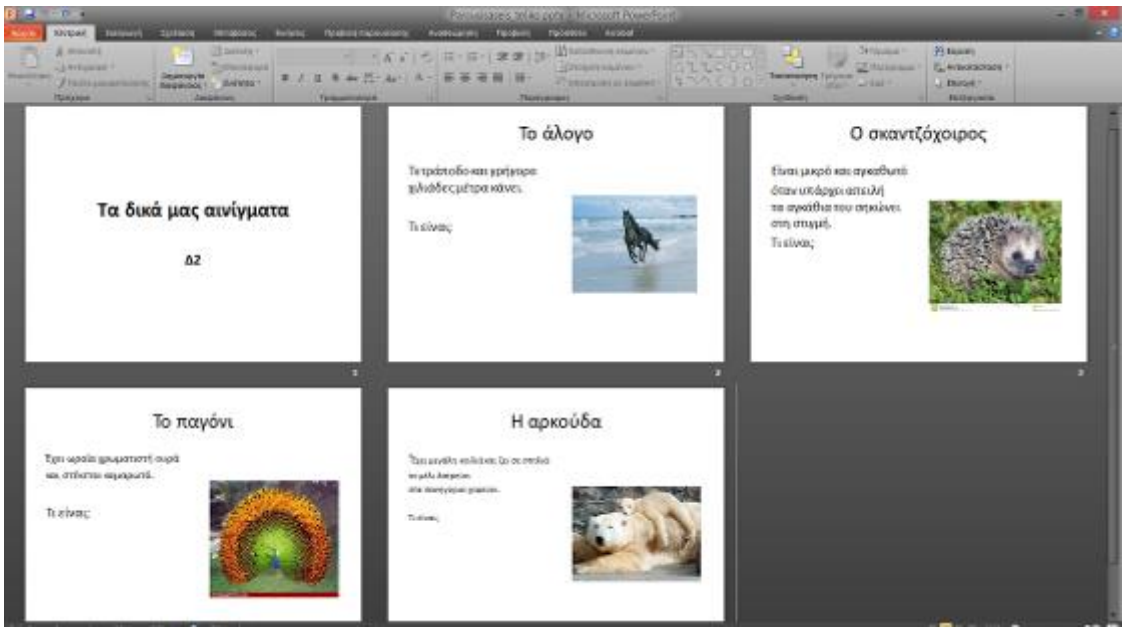
Η 1^{η} ομάδα έγραψε για το άλογο.

Η 2^{η} ομάδα έγραψε για τον σκαντζόχοιρο.

Η 3^{η} ομάδα έγραψε για το παγόνι.

Η 4^{η} ομάδα έγραψε για την αρκούδα.

(βλ. αρχείο: Tekmiria/FE2.pdf)



Αφού ολοκληρώσαμε τη δραστηριότητα αποφασίσαμε μετά από συζήτηση να δημιουργήσουμε ένα αρχείο παρουσίασης με το αίνιγμά μας και μια σχετική

φωτογραφία. Τα 4 αρχεία των ομάδων (βλ. αρχεία: Tekmiria/Parousisasi1-4.pptx) ενοποιήθηκαν σε ένα αρχείο από την εκπαιδευτικό και παρουσιάστηκε στην ολομέλεια (βλ. αρχείο: Tekmiria/Parousisaseis_teliko.pptx).

7η & 8η διδακτική ώρα

Δημιουργία ποιημάτων με τη χρήση λεξικών

Το 4ο δίωρο επισκεφτήκαμε το *Αντίστροφο Λεξικό (Αναστασιάδη-Συμεωνίδη)* και είδαμε στην ολομέλεια τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να δούμε λέξεις που έχουν την ίδια κατάληξη. Αφού κατανοήθηκε η διαδικασία εργαστήκαμε στο 3ο Φύλλο εργασίας (βλ αρχείο: Synodeutika/FE3.doc). Αρχικά βρήκαμε λέξεις που τελειώνουν σε *-δι* επιλέξαμε 4 από αυτές και γράψαμε ένα τετράστιχο ποίημα με τις λέξεις αυτές. Τα ποιήματα των παιδιών αναρτήθηκαν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (βλ. αρχείο: Tekmiria/FE3.pdf).

9η & 10η διδακτική ώρα

Γνωριμία με τους γλωσσοδέτες – Δημιουργία γλωσσοδετών

Το 5ο δίωρο γνωρίσαμε του γλωσσοδέτες. Αρχικά είδαμε και ακούσαμε 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 εντοπίσαμε τα χαρακτηριστικά των γλωσσοδετών (λεκτικό παιχνίδι, δυσκολία στην προφορά, σύνθετες λέξεις, συνδυασμοί συμφώνων). Μάλιστα κάναμε και έναν διαγωνισμό ποια ομάδα θα καταφέρει να πει έναν γλωσσοδέτη γρήγορα χωρίς λάθη, από το Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού. Τα κατάφερε μόνο μία και οι υπόλοιποι κατάλαβαν γιατί ονομάζονται γλωσσοδέτες αφού δέθηκαν και οι δικές τους γλώσσες. Στη συνέχεια, εργαστήκαμε στο 4^{ο} Φύλλο εργασίας (βλ αρχείο: Synodeutika/FE4.doc) στο οποίο σταθήκαμε και στα μορφολογικά χαρακτηριστικά τους. Επισκεφτήκαμε το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη), στο οποίο αναζητήσαμε λέξεις που ξεκινούν από περδ-, επιλέξαμε από τα αποτελέσματα εκείνα που μας φάνηκαν δύσκολα στην προφορά, αναγνωρίσαμε το μέρος του λόγου στο οποίο ανήκουν και τέλος, δημιουργήσαμε, με τις λέξεις αυτές, τους δικούς μας γλωσσοδέτες (βλ αρχείο: Tekmiria/FE4.pdf).

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 αντίγραψέ 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

……

……

……

……

4ο Φύλλο Εργασίας

1. 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;

2. Τι είναι αυτό που κάνει τις παραπάνω φράσεις δύσκολες;

……
……
……
……

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

……
……
……

4. Επισκεφτείτε το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)

5. 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 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

Η διαδικασία κύλησε χωρίς να δημιουργηθούν προβλήματα. Τα ζητούμενα από τους μαθητές ήταν κοντά στις δεξιότητές τους και, επειδή είχαν παιγνιώδη χαρακτήρα, τα παιδιά ανταποκρίθηκαν με πολύ ενθουσιασμό. Κατά το 2ο διδακτικό δίωρο επισκεφτήκαμε και τον ιστοχώρο http://www.ainigmata.gr/ainigmata_me_zwa.php, για να βρουν τα τρία αινίγματα που ζητούσε το 1ο Φ.Ε. επειδή η ιστοσελίδα που προτείνονταν από το σενάριο δεν περιείχε τον απαιτούμενο για το κάθε ζώο αριθμό αινιγμάτων.

Επίσης, δεν υλοποιήθηκαν η δραστηριότητα που προτείνεται στο 5ο δίωρο η οποία αφορά στην παρουσίαση κάποιων βιβλίων με γλωσσοδέτες, γιατί δεν υπήρχαν στην βιβλιοθήκη του σχολείου και το τελευταίο διδακτικό δίωρο λόγω έλλειψης χρόνου. Τέλος, οι δουλειές των παιδιών ανακοινώθηκαν στην τάξη και θα δημοσιοποιηθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου μέχρι το τέλος της σχολικής χρονιάς.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

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

Καρτσιώτης, Θ., Π. Πήλιουρας, Κ. Σιμωτάς, 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 στον Δικτυακό τόπο: http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/bibliographies/edu_soft/01.html#toc006.

Πετρούνιας, 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.