

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**

Σμαρώ Μαρόγλου, Αχμέτ Νιζάμ,
Αικατερίνη Ρεβάνογλου, Αθανάσιος Φώτης

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ (CD-ROM)
ΓΛΩΣΣΑ Ε' ΚΑΙ ΣΤ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ**



**ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΗΣΗΣ ΚΑΙ
ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

Ανάδοχος έργου



<i>Ομάδα δημιουργίας</i>	Σμαρώ Μαρόγλου , Γραφίστρια Αχμέτ Νιζάμ , Εκπαιδευτικός Αικατερίνη Ρεβάνογλου , Φιλολόγος - Σχολική Σύμβουλος Αθανάσιος Φώτης , Προγραμματιστής
<i>Κριτές</i>	Ιωάννα Αρβανίτη , Σχολική Σύμβουλος Ευγενία Μαγουλά , Λέκτορας Πανεπιστημίου Αθηνών Ευθύμιος Ρέτζιος , Εκπαιδευτικός
<i>Υπεύθυνος μαθήματος</i>	Πέτρος Μπερερής , Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
<i>Υπεύθυνος Υποέργου</i>	Πέτρος Μπερερής , Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου
<i>Ομάδα τεχνικού ελέγχου</i>	Αδάμ Αγγελής , Πάρεδρος ε.θ. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κωσταντίνος Παγώνης , Εκπαιδευτικός

Ανάδοχος: Tessera Multimedia AE

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του εκπαιδευτικού υλικού που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς την γραπτή άδεια του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Γ' Κ.Π.Σ. / ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ / ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2.2.1 / Κατηγορία Πράξεων 2.2.1.α: «Αναμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών και συγγραφή νέων εκπαιδευτικών πακέτων»

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Δημήτριος Γ. Βλάχος

Ομότιμος Καθηγητής Α.Π.Θ.

Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή νέων βιβλίων και παραγωγή Υποστηρικτικού εκπαιδευτικού υλικού με βάση το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ για το Δημοτικό και το Νηπιαγωγείο»

Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Τύπας

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Αναπληρωτής Επιστημονικός Υπεύθυνος Έργου

Γεώργιος Οικονόμου

Σύμβουλος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο Συγχρηματοδοτούμενο 75% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 25% από εθνικούς πόρους.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

A. Η ΓΛΩΣΣΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ.....	5
1. Η προσέγγιση: φιλοσοφία και στόχοι	5
2. Παιδαγωγικές προϋποθέσεις	6
3. Αναλυτικός Πίνακας Στόχων και Δραστηριοτήτων	9
B. ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ.....	16
Απαιτήσεις Υλικού	16
Οδηγίες Εγκατάστασης	16
Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων.....	17
Γ. ΟΔΗΓΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ.....	18
Δ. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	20
Ενότητα 1 : Περιβάλλον και τοπίο	20
1. Η Ακακία και η Γλυσίνια	21
2. Ο κύριος Λάζαρος.....	23
3. Ταξιδεύω	24
4. Η Κωπαΐδα	26
5. Άργησε πάλι	27
6. Το χαμόγελο.....	29
7. Σεντούκι	31
Ενότητα 2 : Λέξεις και φαντασία	32
1. Ο ήλιος ο ηλιάτορας	33
2. Τα νησιά του Αιγαίου	37
3. Το ξύλινο ανθρωπάκι	38
Ενότητα 3 : Εκδήλωση στα Χανιά.....	43
1. Να δημιουργήσουμε ένα ημερολόγιο	43
2. Να καλέσουμε τους φίλους μας από την Ευρώπη	44
3. Να δώσουμε οδηγίες στους φίλους μας	47
4. Να παίξουμε ένα παιχνίδι γνωριμίας.....	48
5. Να στείλουμε ανακοίνωση	51
6. Να ετοιμάσουμε τα φαγητά.....	52
7. Να δούμε την εφημερίδα	53
Ενότητα 4 : Στο Λούνα Παρκ.....	55
1. Το παλάτι	56
2. Ο Λεξοποιητής	57
3. Ο κορ Πατάτας	58
4. Ο Σαπουνόφουσкас	59
5. Η Διαφημιστική πινακίδα	60
6. Το τρενάκι της περιπέτειας	61

7. Η Σκοποβολή.....	62
8. Εργαλείο αξιολόγησης μαθητή (Monitor).....	63
9. Εργαλείο διαχείρισης ασκήσεων (Editor).....	64
Λεξικό	77
Σύνδεσμοι στο διαδίκτυο.....	77
Ε. ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	78
Σχέδιο εργασίας 1	79
Σχέδιο εργασίας 2	85
ΣΤ. ΠΗΓΕΣ ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	93

Α. Η ΓΛΩΣΣΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

1. Η προσέγγιση: φιλοσοφία και στόχοι

Το λογισμικό της Γλώσσας Ε' & ΣΤ' Δημοτικού υπηρετεί τόσο τους άμεσους όσο και τους ευρύτερους σκοπούς της γλωσσικής παιδείας που θέτει το ΔΕΠΠΣ 2003 και τα σχετικά συνοδευτικά κείμενα (βλ. Πηγές). Πρόκειται για ένα πολυδύναμο παιχνίδι-εργαλείο στα χέρια του παιδιού, το οποίο λειτουργεί συγχρόνως και κατά περίπτωση:

- Ως υποστηρικτικό υλικό πολυμέσων της γλωσσικής ύλης των έντυπων εγχειριδίων και της διδασκαλίας.

–Πρώτιστα, καθιστά κατανοητά γλωσσικά φαινόμενα, τα οποία είναι κατά τεκμήριο δύσκολο να διδαχθούν αποτελεσματικά με παραδοσιακές πρακτικές –γραπτές ή προφορικές, όπως π.χ. η περίπτωση επικοινωνίας, οι φραστικές επιλογές, η κατανόηση της διαφοράς γραπτού και προφορικού κ.ά.

Παράλληλα και ως ένα σημείο, με το λογισμικό αυτό επιχειρείται μια ευχάριστη προσέγγιση γλωσσικών αντικειμένων, τα οποία κατά παράδοση απωθούσαν το παιδί.

–Έτσι, το παιδί αισθητοποιεί και εσωτερικεύει τη βασική «διαθεματική» έννοια του συστήματος/δομής και τις συναφείς βασικές έννοιες (basic concepts) της αλληλεξάρτησης, της ομοιότητας, της διαφοράς-αντίθεσης, της υπαγωγής, του χρόνου κ.ά. Η σχετική διαδικασία συνίσταται σε παιγνιώδη επεξεργασία δεδομένων από το παιδί, κατά την οποία η υποκείμενη έννοια του γλωσσικού συστήματος χρησιμοποιείται ως στόχος και οδηγός (ΔΕΠΠΣ 2003, σελ. 3737 κ. ε., ΑΠΣ 2003. σελ. 3768 κ. ε.).

–Με ανάλογες παιδαγωγικές τεχνικές, προσεγγίζονται και συνειδητοποιούνται αβίαστα η κανονικότητα της γλώσσας, τα όρια της γλωσσικής έκφρασης, οι νοηματικές αποχρώσεις και η πολυσημία· οι αποκλίσεις που σχετίζονται με το γλωσσικό χιούμορ, τη λογοτεχνική μεταφορά και, τέλος, η δημιουργική γραφή (ΑΠΣ 2003, σελ. 3762).

–Επίσης, το συγκεκριμένο λογισμικό επιταχύνει το αποτέλεσμα παραδοσιακών μεθόδων κατανόησης της δομής, της επεξεργασίας και της δόμησης του κειμένου και, κυρίως, την αισθητοποίηση της σημασιολογικής δομής του λόγου.

Ακόμη, το παρόν παιδαγωγικό μέσο λειτουργεί:

- Ως γενικότερο συμπλήρωμα των μέσων για τη διεύρυνση της γλωσσικής ικανότητας, της επικοινωνιακής δεξιότητας, του εννοιολογικού υποβάθρου και της αισθητικής αντίληψης του παιδιού.
- Ως εναλλακτική μορφή γλωσσικής μόρφωσης που ενδιαφέρει, ξεκουράζει και διασκεδάζει
- Ως προαιρετική ενασχόληση που εξοικειώνει το παιδί με τα σύγχρονα μέσα κατάκτησης της γνώσης.
- Ως ελεύθερο βοήθημα του ίδιου του μαθητή, του δασκάλου και κάθε ενηλίκου ή ομηλικού που προσφέρεται να συνδράμει.
- Τέλος, ως φορέας ευρύτερων πολιτισμικών-αξιακών στόχων, οι οποίοι εντάσσονται στο πλαίσιο της διαθεματικής θεώρησης των περιεχομένων.

2. Παιδαγωγικές προϋποθέσεις

Η αρχή της εναλλακτικής ή συμπληρωματικής χρήσης του λογισμικού σε περιπτώσεις όπου αυτό αποδεικνύεται πλέον αποτελεσματικό, προσδιόρισε, στην προκειμένη περίπτωση, την επιλογή ανάλογων γλωσσικών φαινομένων. Έτσι, παράλληλα με τα βασικά αντικείμενα, περιεχόμενο του παρόντος λογισμικού αποτέλεσαν φαινόμενα που σχετίζονται (α) με όσα αναφέρονται παραπάνω, κατά πρώτο λόγο, και (β) με το νέο περιεχόμενο της υπό συγγραφή Γραμματικής ε' & στ', όπως αυτό περιγράφεται στις σχετικές Προδιαγραφές.

- Ο ρόλος του δασκάλου – Η μέθοδος –Οι προϋποθέσεις χρήσης

Περιγράφηκε αδρομερώς παραπάνω η προσέγγιση ως πλαίσιο φιλοσοφίας αρχών και στόχων. Η ελευθερία που επιβάλλεται από τους λόγους που εκτίθενται παραπάνω συνεπάγεται διακριτική παρουσία τυπικής μεθόδου, κάτι που αποτελεί γνωστό τόπο της σύγχρονης διδακτικής της γλώσσας· με άλλα λόγια, αποφυγή παρεμβολής ακριβούς μεθοδολογικής πορείας ανάμεσα στην προσέγγιση και στις διδακτικές πρακτικές του λογισμικού, του δασκάλου ή του μαθητή. Γι' αυτό, τα μεθοδολογικά στοιχεία της συγκεκριμένης προσέγγισης συνίστανται στην τοποθέτηση προβλημάτων και στην προβολή ερεθισμάτων. Στη συνέχεια, το παιδί υποβοηθείται διακριτικά να εκμαιεύσει το ζητούμενο, ενθαρρύνεται και ανταμείβεται ηθικά. Αυτό είναι το πλαίσιο που περιλαμβάνει προσέγγιση, μέθοδο και πρακτικές.

- ο Εξάλλου, ο υποστηρικτικός χαρακτήρας του λογισμικού, σε συσχετισμό με τον αδιαμφισβήτητο φόρτο των βασικών υποχρεώσεων του μαθητή, υπαγορεύουν την αβίαστη χρήση του. Γι' αυτό, κρίνεται σκόπιμο να καλλιεργείται το ενδιαφέρον του ίδιου του παιδιού με εύσχημο τρόπο και να αποφεύγεται κάθε πίεση, άμεση ή έμμεση· είτε αυτή σχετίζεται με την επιμονή στην ενασχόληση είτε με την ολοκλήρωση των προσπαθειών σε

συγκεκριμένο χρόνο και με συγκεκριμένη σειρά των ενότητων. Για τον σκοπό αυτό, οι ενότητες, είναι ανεξάρτητες από τη σειρά της ύλης και των τάξεων. Το παιδί, λοιπόν, επιλέγει ελεύθερα την ενότητα με τα δικά του κριτήρια, εκτός εάν ζητήσει τη γνώμη του καθοδηγητή του. Για τον σκοπό αυτό έχει ληφθεί μέριμνα, ώστε να είναι εύκολη η έξοδος από το λογισμικό ανά πάσα στιγμή, όπως και η επιστροφή σε προηγούμενη τυχόν ημιτελή δραστηριότητα. Σε κάθε περίπτωση, η χρήση πρέπει να αποτελεί ευχάριστη δραστηριότητα και αντικείμενο επιθυμίας του παιδιού.

- ο Μια τέτοια προσέγγιση, λοιπόν, καθιστά περιττή κάθε προσφυγή του δασκάλου σε μεταγλωσσικές αναλύσεις και εξηγήσεις. Γι' αυτό οι περιορισμένοι επιστημονικοί/γραμματικοί όροι, που περιέχονται στον *Οδηγό* και στα σχέδια μαθήματος, απευθύνονται στον εκπαιδευτικό και προορίζονται για τη δική του βοήθεια και μόνον. Διευκρινίζεται ότι με κανένα τρόπο τέτοιοι όροι δεν πρέπει να απασχολούν τα παιδιά, εκτός εάν προκύψουν εκ των πραγμάτων.
- ο Προκειμένου τα παιχνίδια του βοηθήματος να οδηγήσουν στο καλύτερο επιθυμητό αποτέλεσμα, θεωρείται χρήσιμο να κατανοήσει ο καθοδηγητής του παιδιού:
 - Ποιοι είναι οι στόχοι κάθε ενότητας (ή υποενότητας)
 - Πώς και με ποια διαδικασία θα συνδέσει την «επιφάνεια» των δραστηριοτήτων με την υποκείμενη κάθε φορά γλωσσική λειτουργία-στόχο ή με την υποκείμενη βασική έννοια, κατά περίπτωση και αντίστροφα: αφού περαιωθούν οι δραστηριότητες της ενότητας, να συνειδητοποιήσει τι έχει πετύχει το παιδί και, πιο συγκεκριμένα, αν η ολοκλήρωση της δραστηριότητας συνέβαλε στην καλλιέργεια συγκεκριμένης γλωσσικής λειτουργίας ή συγκεκριμένης βασικής έννοιας. Με δυο λόγια: με ποια διαδικασία και με ποια μέσα οδηγείται το παιδί στην επίτευξη των στόχων.
- ο Οι θεματικές ενότητες, αλλά και οι υποενότητες κάθε θεματικής δεν απαιτούν γραμμική εφαρμογή τους από το σύνολο ή μέρος των μαθητών μιας τάξης. Σε επίπεδο ασκήσεων σε κάποιες υποενότητες εντοπίζονται δραστηριότητες που έχουν τον χαρακτήρα «προαπαιτούμενης» δράσης, προκειμένου να ολοκληρωθεί μια διαδικασία και με στόχο κυρίως την ενίσχυση της αυτοαξιολόγησης του μαθητή με την υποστήριξη και του λογισμικού.

Το παρόν λογισμικό προτείνεται να λειτουργεί ανεξάρτητα από το αντίστοιχο έντυπο διδακτικό υλικό· η αναντιστοιχία περιεχομένων βιβλίων-λογισμικού ενισχύει μια τέτοια επιλογή χρήσης ή λειτουργεί ενισχυτικά για την υποστήριξη διδακτικών στόχων. Με την έννοια αυτή, παρέχεται η δυνατότητα να επιλέξει τον χρόνο ενασχόλησης με το συγκεκριμένο υλικό ανάλογα με την τάξη, τη σύνθεση του μαθητικού δυναμικού και με σημείο αναφοράς τους στόχους της γλωσσικής διδασκαλίας.

- ο Οι στόχοι για κάθε δραστηριότητα είναι ενδεικτικοί και αποτελούν σημείο αναφοράς, προκειμένου να προσαρμόσουμε τους στόχους στις απαιτήσεις της δικής μας τάξης.
- ο Η δυνατότητα ελεύθερης επιλογής ως προς τη σειρά προσέγγισης των θεματικών ενοτήτων και των επιμέρους δραστηριοτήτων επιτρέπει την προσαρμογή των στόχων όχι μόνο σε σχέση με τις ιδιαιτερότητες κάθε τάξης αλλά και για την υποστήριξη διαδικασιών ενισχυτικής εξατομικευμένης διδασκαλίας στο γλωσσικό μάθημα.

Ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας καλούμαστε να επιλέξουμε τη μορφή διδασκαλίας, η οποία μπορεί να συναρτάται με τη μορφή κοινωνικής οργάνωσης της τάξης και να οδηγεί σε μεθοδολογικές προσεγγίσεις κατάλληλες κατά περίπτωση. Η ομάδα δημιουργίας, λοιπόν, αποφεύγει να προτείνει αν οι εργασίες πρέπει να γίνουν ατομικά, εταιρικά ή ομαδικά, για να μη λειτουργήσουν δεσμευτικά οι προτάσεις της. Σημειώνεται, γενικά, ότι σε περίπτωση που το λογισμικό χρησιμοποιείται με την έννοια μιας *επικουρικής* αγωγής, η εξατομικευμένη προσέγγιση των δραστηριοτήτων του λογισμικού είναι η πιο ενδεδειγμένη, πάντα χωρίς δεσμευτικές-αφοριστικές υποδείξεις. Σε περίπτωση που ο βαθμός δυσκολίας μιας δραστηριότητας είναι υψηλός η εταιρική και περισσότερο η ομαδική μορφή διδασκαλίας είναι οι καταλληλότερες για την ικανοποίηση των διδακτικών στόχων. Η επιλογή της συνεργατικής μορφής διδασκαλίας υποστηρίζεται προκειμένου να αντιμετωπισθούν οι επίσης υπάρχουσες ελλείψεις σε επίπεδο υλικοτεχνικής υποδομής των σχολείων. Ο αριθμός των διαθέσιμων Η/Υ επιβάλλει την ομαδική διαχείριση του υλικού των λογισμικών.

- ο Τα εκπαιδευτικά λογισμικά για τη γλωσσική διδασκαλία σε επίπεδο δυνατοτήτων χρήσης είναι περισσότερο ευέλικτα από το έντυπο υλικό. Σε συνεργασία με τα παιδιά ορίζουμε τον χρόνο και τη διάρκεια ενασχόλησης και επιλέγουμε τη δραστηριότητα κάθε φορά. Πιο συγκεκριμένα, το λογισμικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί από το αρμόδιο κάθε φορά προσωπικό: την ώρα ενός επαναληπτικού μαθήματος, την ώρα προετοιμασίας στο Ολοήμερο σχολείο είτε στην ώρα του μαθήματος του Η/Υ, σε ώρες διδασκαλίας άλλων μαθημάτων και στο πλαίσιο ικανοποίησης διαθεματικών στόχων και φυσικά σε ώρες του γλωσσικού μαθήματος και στο πλαίσιο της αξιοποίησης ανάλογων δυνατοτήτων του ΑΠ.
- ο Όσον αφορά την αξιολόγηση των «επιδόσεων» των μαθητών, σημειώνονται τα εξής:
Υπάρχουν δραστηριότητες κλειστού τύπου, οι οποίες απαιτούν συγκεκριμένες απαντήσεις και ενέργειες και ελέγχονται από το ίδιο το λογισμικό, με έναν τρόπο που ενισχύει την «ανατροφοδοτική» δράση και ενισχύει μηχανισμούς αυτοαξιολόγησης του παιδιού. Υπάρχουν και δραστηριότητες γραπτής έκφρασης που είναι ανοικτές και τις αξιολογούμε σε συνεργασία με το παιδί.

- Οι βασικές έννοιες (basic concepts) και τα σχέδια εργασίας

Βασική επιδίωξη που διαπερνά τη σύνθεση των παιγνιδιών του παρόντος λογισμικού είναι η εκμετάλλευση του διεπιστημονικού και –γενικότερα– διαθεματικού χαρακτήρα των βασικών εννοιών προς όφελος του διδακτικού αποτελέσματος. Συγκεκριμένα, αναζητήθηκαν άλλες εκφράσεις της ίδιας έννοιας του γλωσσικού συστήματος/δομής σε απτά αντικείμενα ή ενέργειες της καθημερινής ζωής του παιδιού. Τα τελευταία παρέχονται στο παιδί, προκειμένου να επενεργήσει σ' αυτά, «παίζοντας» με λογικές που αντιστοιχούν σε μια ή περισσότερες βασικές έννοιες. Έτσι το παιδί εσωτερικεύει αβίαστα, σχηματοποιώντας ασυνείδητα τόσο τη βασική έννοια όσο και την αντίστοιχη του γλωσσικού συστήματος. Το παιχνίδι π.χ. του κλειδιού ποδηλάτου με τα κινούμενα καθέτως αριθμητικά ψηφία και ο συνακόλουθος σχηματισμός του επιθυμητού αριθμού οδηγεί ασυναίσθητα στο αντίστοιχο παιχνίδι σχηματισμού λέξεων ή φράσεων σε συνταγματικό και παραδειγματικό άξονα με ανάλογες επιλογές. Δηλαδή, το παιδί ενεργεί κατά την έννοια της δομής, της αλληλεξάρτησης, της ομοιότητας και της αντίθεσης. Σε μια τελευταία φάση της διαδικασίας μπορούμε να καλέσουμε τα παιδιά να διαπιστώσουν σχέσεις και ομοιότητες μεταξύ διαφορετικών εκφάνσεων της ίδιας έννοιας στο μέτρο του εφικτού.

Τα παραπάνω συνιστούν, βεβαίως, υποκείμενη «θεωρία» και άμεσα ή έμμεσα στόχο όλων των δραστηριοτήτων του παρόντος λογισμικού· κατεξοχήν, όμως, συνιστούν την κύρια επιδίωξη των ενδεικτικών σχεδίων εργασίας τα οποία προτείνονται στο τελευταίο μέρος του Οδηγού. Μέσω των σχεδίων εργασίας το παιδί οδηγείται μαζί μας, με απλή και συγκεκριμένη διαδικασία, στην ανακάλυψη όχι μόνο «μακρινών» σχέσεων ανάμεσα σε πράγματα και φαινόμενα, αλλά και σχέσεων ανάμεσα σε ετερόκλητα εκ πρώτης όψεως στοιχεία. Σε τελευταία ανάλυση, με όλα αυτά προσφέρεται μια βοήθεια στον μαθητή προκειμένου να συνηθίσει να κατακτά τα νέα γνωστικά πεδία με ήδη γνωστές σ' αυτόν έννοιες· να ανάγει επιμέρους στοιχεία σε έννοιες και να μάθει αβίαστα να χειρίζεται έννοιες και συστήματα εννοιών.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται σε συγκεντρωτικό πίνακα το σύνολο των στόχων/περιεχομένων του λογισμικού και, με βάση όλα τα προηγούμενα, στην υποενότητα Δ παρέχονται οδηγίες και προτάσεις για την επεξεργασία κάθε ενότητας του λογισμικού ξεχωριστά.

3. Αναλυτικός Πίνακας Στόχων και Δραστηριοτήτων

Στον ακόλουθο πίνακα εκτίθενται πανοραμικά όλοι οι στόχοι και το περιεχόμενο της «γλωσσικής παιδείας» που επιδιώκει να προσφέρει το Λογισμικό της Ε' και ΣΤ' με ρητό ή λανθάνοντα τρόπο. Στην πρώτη στήλη περιλαμβάνονται τα συμβατικά θέματα που αποτελούν τον «καμβά» πάνω στον οποίο παρουσιάζονται τα γλωσσικά παιχνίδια. Η δεύτερη στήλη περιλαμβάνει τους λειτουργικούς στόχους που συγκροτούν το επίκεντρο της προσέγγισης του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της γλώσσας του δημοτικού. Τέλος, περιεχόμενα της τρίτης στήλης αποτελούν οι βασικές έννοιες που καλλιεργούνται άμεσα ή έμμεσα με τις δραστηριότητες της αντίστοιχης «διδακτικής ενότητας».

Για ό,τι αφορά τον ρόλο των *σχεδίων εργασίας* (βλ. Περιεχόμενα), αυτά έχουν ως αποκλειστικό αντικείμενο τη συστηματική προσέγγιση των βασικών εννοιών και υπηρετεί τους «διαθεματικούς στόχους» του Προγράμματος (τρίτη στήλη). Με την προσέγγιση των βασικών εννοιών επιχειρείται, για πρώτη φορά, η σύνδεση του γλωσσικού συστήματος με τα συστήματα άλλων γνωστικών περιοχών.

α/α	Θ Ε Μ Α Τ Α -Ενότητες	ΣΤΟΧΟΙ	
		Λ Ε Ι Τ Ο Υ Ρ Γ Ι Κ Ο Ι Σ Τ Ο Χ Ο Ι	ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟΙ Σ Τ Ο Χ Ο Ι Αισθητοποίηση βασικών εννοιών
Δομή και δόμηση κειμένων			
	Περιβάλλον και τοπίο	<p>Αφηγηματικά και περιγραφικά κείμενα</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ρόλος των παραγράφων στη «δόμηση» νοημάτων. • Νοηματικές σχέσεις των παραγράφων (συνεκτικότητα κειμένου). <ul style="list-style-type: none"> -Σύνδεση παραγράφων • Λεξικογραμματικά στοιχεία • Δημιουργία νέων νοημάτων/εικόνων με μεταβολές σε δεδομένες φράσεις. 	<p>-δομή σημασιολογική</p> <p>-αλληλεξάρτηση</p> <p>-χώρος/χρόνος</p> <p>-αλληλεξάρτηση</p>
Επιμέρους δραστηριότητες με επεξεργασία παραγράφων			
	1. Η ακακία και η γλυσίνια	<p>Αφήγηση-περιγραφή</p> <p>-Η παράγραφος ως δομικό στοιχείο του κειμένου.</p> <p>-Αντιστοίχιση νοημάτων /παραγράφων.</p> <p>-Κατανόηση και δημιουργία συνοχής και συνεκτικότητας κειμένου με τη βοήθεια της χρονικής διαδοχής.</p> <p>-Δομικός και βιωματικός ρόλος της καταληκτικής παραγράφου.</p> <p>-Η περίπτωση επικοινωνίας στη δόμηση του προφορικού και γραπτού κειμένου.</p>	<p>-δομή, σημασιολογική</p> <p>-χρόνος</p> <p>-χώρος/χρόνος</p>

Α'	2. Ο κύριος Λάζαρος	–Κειμενική συνοχή	–δομή, σημασιολογική
	3. Ταξιδεύω	Περιγραφή Επεξεργασία της δομής και δόμηση κειμένου. –Η παράγραφος ως δομικό στοιχείο του κειμένου. –Αντιστοίχιση νοημάτων/παραγράφων. –Κατανόηση και δημιουργία συνοχής και συνεκτικότητας κειμένου με τη βοήθεια των σχέσεων τόπου. –Ο λειτουργικός ρόλος του επιθέτου στην περιγραφή. Επιλογές κατάλληλου επιθέτου σε παραδειγματικό άξονα. –Συνεκτικότητα.	–χώρος –αλληλεξάρτηση –ομοιότητα
	4. Η Κωπαΐδα	Ο χρόνος του ρήματος στη δόμηση του αφηγηματικού λόγου. –Η περίσταση επικοινωνίας στη δόμηση του προφορικού κειμένου. –Δόμηση γραπτής και προφορικής αφήγησης με εικονοποίηση της περιστασης (διαφορά γραπτού και προφορικού λόγου).	–χρόνος –χώρος/χρόνος
	5. Άργησε πάλι	Κατανόηση της κειμενικής δομής και του ρόλου της περιστασης στην παραγωγή αναφορικού λόγου. –Διαφορά γραπτού / προφορικού λόγου με σύνθεση κόμικ.	–δομή, κειμενική –χώρος/χρόνος
	6. Το χαμόγελο	Δημιουργία εικόνων και εντυπώσεων κειμένου (effet) σε επίπεδο μικροδομής, με επιλογές και μεταβολές σε συνταγματικό και παραδειγματικό άξονα. –Πολυτροπικότητα.	–σύστημα-δομή –αλληλεξάρτηση –δομή, σημασιολογική
Φραστικές επιλογές και δημιουργικό γράψιμο			

	Λέξεις και φαντασία	<p>Απόπειρες δημιουργίας πραγματικότητας με τη σύνθεση πρωτότυπων εικόνων και αισθημάτων.</p> <p>–Δημιουργία νέων νοημάτων/εικόνων με μεταβολές σε δεδομένες λέξεις ή φράσεις (καθημερινού ή λογοτεχνικού λόγου).</p> <p>–Αξιολόγηση των νέων νοημάτων</p> <p>–Διαπίστωση του κατανοητού, του μη κατανοητού, του περίεργου, του χιουμοριστικού, του ασυνήθιστου, του πρωτότυπου, του ποιητικού κτλ.</p> <p>–Υπερρεαλιστικά παιχνίδια.</p> <p>–Οριζόντια επέκταση των θεμάτων και θεώρησή τους από άλλες οπτικές γωνίες.</p>	<p>–δομή</p> <p>–αλληλεξάρτηση</p>
	Επιμέρους δραστηριότητες με επεξεργασία παραγράφων		
	1. Ο ήλιος ο ηλιάτορας	<p>Το δημιουργικό γράψιμο με ερέθισμα λέξη ή εικόνα.</p> <p>–Συνειδητοποίηση της διαδικασίας παραγωγής και σύνθεσης λέξεων με παιχνίδια αυθαίρετων επιλογών, με χιουμοριστικό ή φαντασιακό αποτέλεσμα.</p> <p>–Να διακρίνει την κοινή από τη βιωματική έκφραση.</p> <p>–Να αναζητήσει τις διαφορετικές εκφράσεις του ίδιου θέματος από διαφορετικές μορφές της Τέχνης</p> <p>–Εξοικείωση με την <i>τεχνολογία του βιβλίου</i> από λειτουργική και αισθητική άποψη.</p>	–αλληλεξάρτηση
B'	2. Τα νησιά του Αιγαίου	<p>–Συνεκτικότητα και συνοχή.</p> <p>–Επαύξηση πρότασης-επαύξηση κειμένου.</p>	<p>–δομή, σημασιολογική</p> <p>–απαγωγή/επαγωγή</p>
	3. Το ξύλινο ανθρωπάκι	<p>Παραγωγή οργανωμένου λόγου (παράλληλα με τη δημιουργική γραφή).</p> <p>–Καλλιέργεια της ικανότητας της συσχέτισης εννοιών και της δόμησης με τη συστηματική δόμηση του κειμένου.</p> <p>–Καλλιέργεια της ικανότητας του παιδιού να οργανώνει τη σκέψη του με εικόνες και γραφικά και, στη συνέχεια, να τη μετατρέπει σε κείμενο.</p>	<p>–συσχέτιση εννοιών</p> <p>–δόμηση εννοιών</p> <p>–αλληλεξάρτηση</p>

Διάκριση και χρήση διάφορων ειδών του λόγου και τύπων κειμένων -Λεκτικές πράξεις και περιστάσεις επικοινωνίας -Επίπεδα ύφους			
Γ'	Εκδήλωση στα Χανιά	<ul style="list-style-type: none"> -Πρακτική συνειδητοποίηση του πλαισιωμένου λόγου. -Τι κάνουμε με τα λόγια (ζητάμε, δίνουμε εντολές, περιγράφουμε, διηγούμαστε, δίνουμε οδηγίες, δικαιολογούμε, εκφράζουμε συναισθήματα). -Φραστικές επιλογές και επίπεδα ύφους. -Παιχνίδια φραστικών επιλογών και συσχέτιση με το αποτέλεσμα της επικοινωνίας. 	<ul style="list-style-type: none"> -δομή κειμενική -πλαίσιο επικοινωνίας -χώρος/χρόνος κτλ. -αλληλεξάρτηση -ομοιότητα/διαφορά
	Επιμέρους στόχοι και δραστηριότητες		
	1. Να δημιουργήσουμε ένα ημερολόγιο	<ul style="list-style-type: none"> -Κατανόηση και χρήση πολυτροπικών κειμένων -Πρακτική συνειδητοποίηση της «ονομασιολογικής» / απαγωγικής διαδικασίας του λόγου (από τον τίτλο στα επιμέρους του κειμένου: <i>παραγωγή ή απαγωγή</i>) και, αντίστροφα, της «σημασιολογικής διαδικασίας» (από τα επιμέρους του κειμένου στον τίτλο: <i>επαγωγή</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> -δομή, κειμενική -χώρος/χρόνος -απαγωγή/επαγωγή
	2. Να καλέσουμε τους φίλους μας από την Ευρώπη	<ul style="list-style-type: none"> -Λεκτικές πράξεις: πρόσκληση, ερώτηση, πληροφόρηση. -Μορφές εξ αποστάσεως επικοινωνίας (εκτός πλαισίου), και χρήση αντίστοιχων κειμενικών τύπων. -Πρακτική συσχέτιση της μορφής του λόγου και των φραστικών επιλογών με την αποτελεσματικότητά του. 	<ul style="list-style-type: none"> -χώρος/χρόνος και λοιπά στοιχεία της περίπτωσης -αλληλεξάρτηση: μορφή/αποτέλεσμα ή περίπτωση/επιλογή
	3. Να δώσουμε οδηγίες στους φίλους μας	<ul style="list-style-type: none"> -Χρήση διάφορων μορφών πλαισιωμένου λόγου. -Τύποι χρηστικών κειμένων, αναφορικού (πληροφοριακού) και κατευθυντικού λόγου. -Απόπειρα-στοιχειώδης προσέγγιση διοικητικού κειμένου. 	<ul style="list-style-type: none"> -χώρος/χρόνος, σκοπός και λοιπά στοιχεία της περίπτωσης

	4. Να παίξουμε ένα παιχνίδι γνωριμίας	Χρήση διάφορων μορφών πλαισιωμένου λόγου (συνέχεια) – Κατανόηση-παραγωγή κατευθυντικού και αναφορικού λόγου ειδικών χρήσεων (οδηγίες, ερωτήσεις, περιγραφή προσώπου, δελτίο ταυτότητας, απαρίθμηση περιεχομένων)–Πρακτική συσχέτιση της μορφής του λόγου και των φραστικών επιλογών με την αποτελεσματικότητά του (συνέχεια).	–χώρος/χρόνος και λοιπά στοιχεία της κατάστασης– αλληλεξάρτηση: - μορφή/αποτέλεσμα, - κατάσταση/επιλογή,
	5. Να στείλουμε ανακοίνωση	Χρήση διάφορων μορφών πλαισιωμένου λόγου (συνέχεια): – Σύνταξη κειμένων μιας ανακοίνωσης-πρόσκλησης για διαφορετικούς αποδέκτες–Επίπεδα ύφους.	–αλληλεξάρτηση (συνέχεια) - κατάσταση, σκοπός / επίπεδο ύφους
	6. Να ετοιμάσουμε τα φαγητά	Χρήση διάφορων μορφών πλαισιωμένου κατευθυντικού λόγου (συνέχεια): Σύνταξη κατευθυντικού κειμένου με βάση οπτικές πληροφορίες.	–αλληλεξάρτηση (συνέχεια): - μορφή/αποτέλεσμα, - κατάσταση/επιλογή
	7. Να δούμε την εφημερίδα	Κατανόηση και χρήση πολυτροπικών κειμένων (συνέχεια):–Πρακτική συνειδητοποίηση της «σημασιολογικής διαδικασίας» του λόγου (από τα επιμέρους του πολυτροπικού κειμένου στον τίτλο του: επαγωγή).	–επαγωγή
Πρακτική συνειδητοποίηση της μορφολογικής και της συντακτικής δομής –Σχέση λέξης – κειμένου και αποτελέσματος επικοινωνίας –Πρακτική διάκριση ποιού ενεργείας			
Δ'	Στο λούνα πάρκ	-Αναγνώριση των δομικών και γραμματικών στοιχείων της νεοελληνικής γλώσσας στον προτασιακό και κειμενικό λόγο. -Παιχνίδια δομής στους τομείς της κλίσης και του λεξιλογίου. -Σχέση κατάστασης / φραστικών επιλογών. -Αναγνώριση μορφοσυντακτικών φαινομένων. -Διεύρυνση του λεξιλογίου.	–δομή μορφολογική –δομή κειμενική –πλαίσιο επικοινωνίας –αλληλεξάρτηση –ομοιότητα/διαφορά
	Επιμέρους στόχοι και δραστηριότητες		
	1. Το παλάτι	–Δομή της πρότασης, σχέση πυρήνα-δορυφόρου. -Κατανόηση της συντακτικής δομής της ονοματικής και της ρηματικής φράσης.	–δομή, συντακτική –χώρος/χρόνος –απαγωγή/επαγωγή

	2. Ο λεξοποιητής	<ul style="list-style-type: none"> -Μορφολογική δομή. -Σχέση λέξης/κειμένου. -Συνειδητοποίηση της πολυσημίας των λέξεων με την αλλαγή των προθημάτων. 	Δομή της λέξης -αλληλεξάρτηση: -ομοιότητα/διαφορά
	3. Ο κος Πατάτας	<ul style="list-style-type: none"> -Γραμματικές κατηγορίες του χρόνου και του ποιού ενεργείας που διέπουν το ρηματικό σύστημα και θεωρούνται αλληλένδετες. -Διάκριση των χρονικών βαθμίδων του ρήματος. 	-Σημασιολογική δομή
Δ'	4. Ο Σαπουνό-φουσкас	<ul style="list-style-type: none"> -Εξοικείωση με το κλιτικό σύστημα ρήματος και πτωτικού. -Συνειδητοποίηση του τροποποιητικού ρόλου της κατάληξης. 	-Μορφολογική δομή -αλληλεξάρτηση: -ομοιότητα/διαφορά
	5. Διαφημιστική πινακίδα	<ul style="list-style-type: none"> -Σκοπός-περίσταση και φραστικές επιλογές. -Συνειδητή χρήση των φραστικών επιλογών που επιβάλλει η περίσταση επικοινωνίας. 	-Κειμενική δομή
	6. Το τρενάκι της περιπέτειας	<ul style="list-style-type: none"> -Σκοπός-περίσταση και φραστικές επιλογές. -Διάκριση της έννοιας της λέξης με βάση την καταγωγή, τη συγγένεια ή την αντίθεση, τη μεταφορική χρήση, τα συμφραζόμενα. -Κατανόηση της πολυσημίας των λέξεων και των φαινομένων των συνωνύμων και αντωνύμων. -Αφομοίωση των φαινομένων της συνωνυμίας και της σημασιακής αντίθεσης. 	-Σημασιολογική δομή -Αλληλεξάρτηση: ομοιότητα/αντίθεση
	7. Η σκοποβολή	<ul style="list-style-type: none"> -Εσωτερίκευση κλιτικού συστήματος επιθέτων. -Ορθογραφικές και σημασιολογικές επιλογές. -παιχνίδι/άσκηση. -Εξοικείωση με διάφορα είδη μορίων και τις σημασίες τους. 	-Δομή -Αλληλεξάρτηση: ομοιότητα/διαφορά σύστημα

B. ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Δεν υπάρχει κάποια ιδιαίτερη απαίτηση για τον SERVER. Στον σταθμό εργασίας απαιτείται:

- Φυλλομετρητής (web-browser λ.χ Internet Explorer ή Mozilla Firefox ή Opera κ.ά.).
- Macromedia Flash Player 8.0 ή μεγαλύτερο.

Εγκαταστήστε (αν δεν υπάρχει) στον φυλλομετρητή το FLASH PLAYER από τη διεύθυνση:

<http://www.macromedia.com/go/getflashplayer>

Το λογισμικό λειτουργεί

- Όταν είναι προσβάσιμο από το διαδίκτυο (Internet) ή από Intranet, σε όλα τα λειτουργικά συστήματα που διαθέτουν φυλλομετρητή και τον Flash Player.
- Όταν είναι προσβάσιμο από το CD-ROM, σε υπολογιστές που διαθέτουν λειτουργικό Windows 98/Me/NT/2000/XP/VISTA.

Απαιτήσεις Υλικού

Οι ελάχιστες απαιτήσεις για τη σωστή λειτουργία του λογισμικού είναι:

- Υπολογιστής με επεξεργαστή Pentium III 500 MHz, 128 MB μνήμη RAM.

Στην περίπτωση που το λογισμικό θα λειτουργήσει από το CD-ROM, τότε προφανώς απαιτείται και μονάδα CD-ROM 16x τουλάχιστον.

Οδηγίες Εγκατάστασης

1. Για λειτουργία χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο (CD-ROM).

Το CD-ROM υποστηρίζει τη ρύθμιση της απευθείας εκκίνησης (Autorun), μπορεί δηλαδή να ξεκινήσει με την είσοδό του στη μονάδα CD-ROM του υπολογιστή. Στην περίπτωση που δεν υποστηρίζεται ή για οποιοδήποτε λόγο δεν ενεργοποιείται η απευθείας εκκίνηση, τρέξτε από το CD-ROM το αρχείο START.EXE.

Η διαδικασία μπορεί να γίνει ως εξής:

- Τοποθετήστε το CD-ROM στη μονάδα CD-ROM του υπολογιστή.
- Επιλέξτε από το μενού Start (Έναρξη) την επιλογή RUN (Εκτέλεση).
- Πληκτρολογήστε το γράμμα που αντιστοιχεί στη μονάδα CD-ROM συνοδευόμενο από την άνω κάτω τελεία (Π.χ D: ή E:) και επιλέξτε OK.
- Επιλέξτε το START.EXE. Το δείγμα γραφής θα αρχίσει να τρέχει και θα δείτε την πρώτη οθόνη.

Για την καταγραφή των νέων ασκήσεων από τον δάσκαλο απαραίτητη προϋπόθεση είναι η μεταφορά του περιεχομένου του cd-rom στο σκληρό δίσκο του Η/Υ του δασκάλου και των μαθητών.

Προσοχή: Το περιεχόμενο του cd-rom πρέπει να μεταφερθεί σε φάκελο, το όνομα του οποίου να μην περιέχει ελληνικούς χαρακτήρες. Προτεινόμενη θέση c:/glossa_EST/

2. Για λειτουργία με σύνδεση στο διαδίκτυο (Internet) ή σε Intranet.

Για την εγκατάσταση του δείγματος γραφής για το μάθημα Γλώσσα Ε'-ΣΤ' τάξεων Δημοτικού απαιτούνται οι ακόλουθες ενέργειες.

- Μεταφέρετε με χρήση ftp όλο το περιεχόμενο του φακέλου WEB στο CD-ROM, συμπεριλαμβανομένων και των υποκαταλόγων του, σε νέο κατάλογο που θα δημιουργήσετε στον υπολογιστή (Internet/Intranet Server) που επιθυμείτε.
- Ανοίξτε το αρχείο <http://www.your-host.gr/your-install-dir/index.html> στον φυλλομετρητή σας. Αν η εγκατάσταση έχει γίνει σωστά, θα δείτε την πρώτη οθόνη του δείγματος γραφής.

Αντιμετώπιση πιθανών προβλημάτων

3. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιήσετε το λογισμικό από το διαδίκτυο, ενδεχομένως να παρατηρήσετε μια σημαντική καθυστέρηση. Η καθυστέρηση που παρατηρείται είναι αντιστρόφως ανάλογη της ταχύτητας σύνδεσης στο διαδίκτυο. Σε κάθε περίπτωση από την επόμενη φορά, που θα χρησιμοποιήσετε το λογισμικό, ο χρόνος αναμονής δεν θα είναι σημαντικός.
4. Στην περίπτωση που χρησιμοποιείτε το λογισμικό από το διαδίκτυο, η έξοδος από αυτό γίνεται απλά κλείνοντας το παράθυρο του φυλλομετρητή (browser), κάνοντας κλικ στο σύμβολο X πάνω δεξιά του παραθύρου.
5. Η έξοδος από το λογισμικό από το CD-ROM γίνεται ανά πάσα στιγμή με τη χρήση του συνδυασμού πλήκτρων [Alt] και [F4].
6. Σε όλο το δείγμα γραφής ο τρόπος επιλογής είναι κοινός σε κάθε περίπτωση – είτε πρόκειται για επιλογές, είτε για αντικείμενα (λ.χ λέξεις) – και πραγματοποιείται χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Μόλις ο δείκτης του ποντικιού μετακινηθεί σε μία επιλέξιμη περιοχή, μετατρέπεται σε χεράκι και πατώντας το αριστερό πλήκτρο πραγματοποιείται η επιλογή.
7. Στις ασκήσεις όπου το παιδί πρέπει να μετακινήσει αντικείμενα, ο τρόπος επιλογής είναι ο ίδιος. Μόλις ο δείκτης του ποντικιού μετακινηθεί πάνω σε μία συλλαβή, ζώο ή κάρτα, μετατρέπεται σε χεράκι και πατώντας το αριστερό πλήκτρο «πιάνει» το αντικείμενο. Στη συνέχεια το παιδί πρέπει να οδηγήσει το αντικείμενο στην επιθυμητή θέση κινώντας το ποντίκι. Όταν φτάσει εκεί πρέπει να πατήσει ξανά το αριστερό πλήκτρο και το αντικείμενο «ελευθερώνεται».
8. Σε όλες τις δραστηριότητες ο βοηθός είναι πάντα παρών και βοηθά τον μαθητή όταν δυσκολεύεται.


Γ. ΟΔΗΓΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΕΝΟΤΗΤΩΝ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό Γλώσσα Ε' ΣΤ' Δημοτικού περιλαμβάνει τέσσερις ενότητες, όπως φαίνεται και από τα παράθυρα που εμφανίζονται στην πρώτη οθόνη.

Αποθήκευση δεδομένων

Το παιδί με την εκκίνηση του λογισμικού δίνει το όνομά του και το λογισμικό κρατά πληροφορίες για την πορεία του. Σε κάθε δραστηριότητα αποθηκεύονται τα δεδομένα που το παιδί έγραψε ή επέλεξε έως εκείνη τη στιγμή. Εάν το παιδί εγκαταλείψει τη δραστηριότητα ή και την εφαρμογή, τα δεδομένα του δεν χάνονται και έχει τη δυνατότητα την επόμενη φορά να συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε. Όταν ολοκληρώσει μια δραστηριότητα, αυτή σημειώνεται με ένα χαρακτηριστικό σύμβολο. Εάν ο ίδιος ο μαθητής θέλει να επαναλάβει μια δραστηριότητα που έχει ολοκληρώσει στο παρελθόν, δίνεται η δυνατότητα με την επιλογή «Ξανά» και διαγραφούν όλα όσα έχει ήδη κάνει και να ξαναρχίσει από την αρχή.

Βοήθεια προς το παιδί

Ο θεός της Κλαίρης βοηθά την ανιψιά του όποτε τον χρειάζεται. Βρίσκεται πάντα στο κάτω μέρος της οθόνης και δίνει προφορικές και ταυτόχρονα γραπτές οδηγίες όταν το παιδί κάνει κλικ επάνω του. Τη πρώτη φορά, που το παιδί επισκέπτεται μια δραστηριότητα, η βοήθεια εμφανίζεται αυτόματα. Από τη δεύτερη φορά και μετά η βοήθεια ενεργοποιείται μόνο μετά από επιθυμία του παιδιού, κάνοντας κλικ πάνω στο σκίτσο του θείου. Η ηχητική βοήθεια μπορεί να απενεργοποιηθεί/ενεργοποιηθεί κάνοντας κλικ στο κουμπάκι  δίπλα στον θείο.

Τρόπος Επιλογής

Σε όλο το δείγμα γραφής ο τρόπος επιλογής είναι κοινός σε κάθε περίπτωση – είτε πρόκειται για επιλογές, είτε για αντικείμενα – και πραγματοποιείται χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Μόλις ο δείκτης του ποντικιού μετακινηθεί σε μία επιλέξιμη περιοχή, μετατρέπεται σε χεράκι και πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού πραγματοποιείται η επιλογή.

Όσον αφορά τις ασκήσεις όπου το παιδί πρέπει μετακινήσει αντικείμενα λ.χ. λέξεις, σχέδια κτλ., ο τρόπος επιλογής είναι ο ίδιος. Μόλις ο δείκτης του ποντικιού μετακινηθεί πάνω σε μία λέξη, σκίτσο ή άλλο μετατρέπεται σε χεράκι και πατώντας το αριστερό πλήκτρο «πιάνει» το αντικείμενο. Στη συνέχεια το παιδί πρέπει να οδηγήσει το αντικείμενο στην επιθυμητή θέση κινώντας το ποντίκι. Όταν φτάσει εκεί, πρέπει να πατήσει ξανά το αριστερό πλήκτρο και το αντικείμενο «ελευθερώνεται». Όταν ολοκληρώσει μία άσκηση τότε επιβραβεύεται.

Βασικά εργαλεία πλοήγησης

Η μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης περιέχει κουμπιά πλοήγησης στο λογισμικό και επιπλέον εφαρμογές-εργαλεία.



Βοηθός: : Ο θείος είναι ο βοηθός του παιδιού σε κάθε του βήμα. Προσφέρει τη βοήθειά του όποτε του ζητηθεί, κάνοντας κλικ επάνω του, αλλά και επιβραβεύει το παιδί σε κάθε πετυχημένη του προσπάθεια.



Λεξικό: Στο λεξικό παρουσιάζονται τα λήμματα και οι ερμηνείες των όρων που είναι άγνωστοι στον μαθητή.



Σεντούκι: Με την επιλογή αυτή το παιδί μετακινείται στη δραστηριότητα της κλειδαριάς, όπου συνδυάζοντας λέξεις παράγει προτάσεις, αναζητώντας την κατάλληλη που θα είναι και η απάντηση στο αίνιγμα που θα του δίνεται. Η δραστηριότητα αυτή ενεργοποιείται όταν έχουν ολοκληρωθεί και οι έξι δραστηριότητες της πρώτης ενότητας.



Διαδίκτυο: Σε αυτή την επιλογή θα παρουσιάζονται επιλεγμένοι κόμβοι στο διαδίκτυο γενικού ενδιαφέροντος αλλά και σχετικοί με την εκάστοτε δραστηριότητα.



Ξανά: Κάνοντας κλικ στο κουμπί «Ξανά» το παιδί διαγράφει ότι έχει κάνει μέχρι εκείνη τη στιγμή στη συγκεκριμένη δραστηριότητα και ξεκινά από την αρχή.



Εκτύπωση: Στις περισσότερες δραστηριότητες υπάρχει η δυνατότητα εκτύπωσης της εργασίας του μαθητή.



Βελάκια «προηγούμενο»-«επόμενο»: Βελάκια πλοήγησης μέσα στην ίδια τη δραστηριότητα, όταν υπάρχουν υποδραστηριότητες.



Έξοδος: Έξοδος από την ενότητα ή την εφαρμογή



Πίσω: Επιστροφή στη κεντρική σελίδα του βιβλίου της πρώτης ενότητας.

Δ. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ενότητα 1 : Περιβάλλον και τοπίο

Σκοπός της ενότητας είναι η επεξεργασία των παραγράφων και η αποτελεσματική χρήση τους κατά τη δόμηση του κειμένου. Βασική επιδίωξη είναι να αποκτήσει την ικανότητα το παιδί να κατανοεί κείμενα και, κυρίως, να δομεί δικά του κείμενα. Ειδικότερα, να κατανοήσει ότι η παράγραφος ως οπτικό αρχικά κομμάτι του κειμένου, αποτελεί συγχρόνως και κομμάτι με ξεχωριστό περιεχόμενο. Δημιουργώντας, λοιπόν, ξεχωριστά περιεχόμενα, βάζουμε σε τάξη τις σκέψεις μας, τα λόγια μας, δηλαδή τις δομούμε· και, βάζοντας σε τάξη τις σκέψεις, βάζουμε συγχρόνως σε τάξη τα λόγια μας, προφορικά και γραπτά. Αυτό επιχειρείται στην ενότητα με διάφορα μέσα-παιχνίδια, όπως π.χ. η εικονοποίηση γεγονότων και πραγμάτων και η αντιστοίχισή τους με παραγράφους. Γι' αυτό ως πιο πρόσφορα είδη λόγου για τη συνειδητοποίηση και τη δημιουργία κειμενικής δομής επιλέχτηκαν η αφήγηση και η περιγραφή.



Η ενότητα δίνει την αίσθηση στο παιδί ενός παιχνιδιού αναζήτησης θησαυρού. Κεντρικός ήρωας είναι η μικρή Κλαίρη που παίρνει ένα παράξενο δώρο από τον θείο της: Την προσκαλεί σε ένα κυνήγι θησαυρού. Της δίνει ένα βιβλίο με γρίφους-δραστηριότητες και ένα σεντούκι κλειδωμένο με μια παράξενη κλειδαριά. Η κλειδαριά αυτή δεν έχει αριθμός αλλά λέξεις. Ο θείος της την προτρέπει να λύσει τους γρίφους-δραστηριότητες. Για κάθε σωστή δραστηριότητα της αποκαλύπτεται και μια πρόταση πάνω στην κλειδαριά του σεντουκιού. Όταν και οι έξι γρίφοι έχουν ολοκληρωθεί, θα πρέπει το παιδί να βρει τον σωστό συνδυασμό των λέξεων που θα ανοίξει το σεντούκι. Ένας γρίφος-αίνιγμα θα είναι η βοήθεια για την αναζήτηση της σωστής πρότασης πάνω στην κλειδαριά. Όταν ανοίξει το σεντούκι, θα βρίσκει ένα νέο σημείωμα από τον θείο, όπου θα την οδηγεί στην επόμενη θεματική ενότητα.

Οι έξι επιμέρους δραστηριότητες παρουσιάζονται σαν σελιδοδείκτες στο βιβλίο του θείου της Κλαίρης. Όταν το παιδί μετακινήσει το ποντίκι πάνω από μία επιλογή, τότε το βελάκι περιήγησης μετατρέπεται σε χεράκι ενώ ταυτόχρονα το επιλέξιμο σημείο κινείται, υποδηλώνοντας ότι μπορεί να ενεργοποιηθεί αν επιλεγεί.

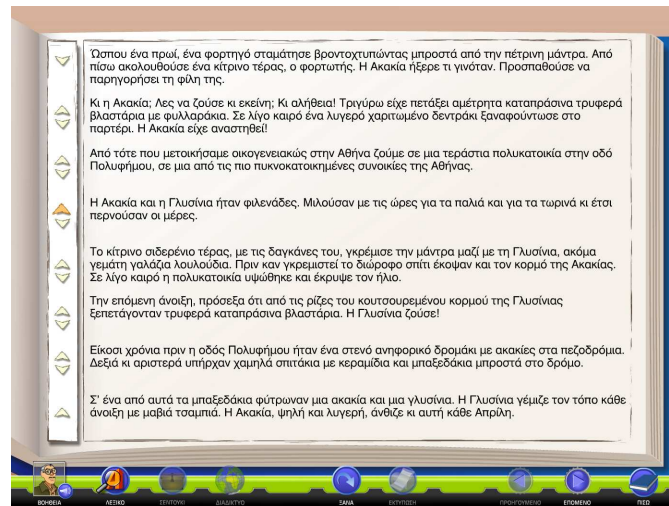
1. Η Ακακία και η Γλυσίνια

Στόχοι:

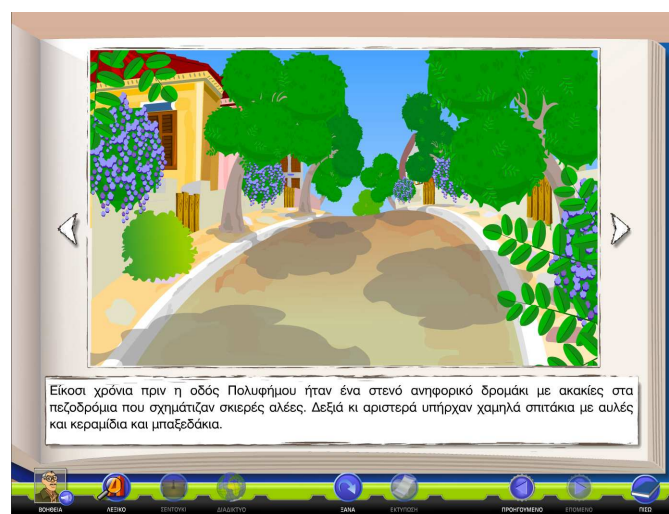
- Να κατανοήσει το παιδί το περιεχόμενο αφηγηματικού-περιγραφικού κειμένου.
- Να κατανοήσει τη δομή αφηγηματικού-περιγραφικού κειμένου.
- Να αξιοποιήσει τη χρονική διαδοχή των γεγονότων, με την υποστήριξη εικόνων που αντιστοιχούν σ' αυτά, για τη σύνδεση των παραγράφων και την αποκατάσταση-δόμηση του κειμένου. (Στην προκειμένη περίπτωση η σύνδεση αυτή επιχειρείται με τη βοήθεια της χρονικής διαδοχής των γεγονότων και εικόνων που αντιστοιχούν στα γεγονότα.)
- Να συνειδητοποιήσει το παιδί πρακτικά πως η παράγραφος είναι δομικό στοιχείο του κειμένου, το οποίο συνδέεται με τα νοήματα των προηγούμενων και επόμενων παραγράφων (συνεκτικότητα).
- Να συνειδητοποιήσει το δομικό και βιωματικό ρόλο της καταληκτικής παραγράφου, συμπληρώνοντάς την με τη φαντασία του, όταν αυτή έχει αφαιρεθεί.
- Να εκφραστεί δημιουργικά σε επίπεδο γραπτού λόγου, αξιοποιώντας τα στοιχεία δομής του κειμένου και το μη οριστικό τέλος του διηγήματος.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη δραστηριότητα αυτή το παιδί βλέπει ένα διήγημα με τις παραγράφους του ανακατεμένες. Δίπλα σε κάθε παράγραφο υπάρχουν βελάκια «πάνω» και «κάτω». Με τα βελάκια αυτά μετακινεί τις παραγράφους έτσι ώστε να τις τοποθετήσει στη σωστή σειρά. Όταν νομίζει ότι είναι έτοιμος ο βοηθός τον προτρέπει να δει την ιστορία που δημιούργησε πατώντας το βελάκι «επόμενο», που βρίσκεται στη μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης.



Στην επόμενη οθόνη ακούει την ιστορία και βλέπει τις εικόνες, μία για κάθε παράγραφο. Κάποιες από αυτές τις εικόνες περιέχουν και διαλόγους, οι οποίοι αναδύονται μέσα από την αφήγηση του διηγήματος. Αν η σειρά των παραγράφων δεν είναι σωστή, το παιδί έχει την ευκαιρία μέσα από το άκουσμα του διηγήματος και την εικονογράφηση της κάθε παραγράφου να αντιληφθεί το λάθος του. Με το τέλος της ιστορίας ο βοηθός, αν έχει κάνει κάπου λάθος, τον ενθαρρύνει να ξαναπροσπαθήσει.



Αν η ιστορία του είναι σωστή, τον επιβραβεύει δίνοντάς του την ευκαιρία να συνεχίσει την ιστορία δημιουργώντας ένα δικό του τέλος. Το παιδί καλείται ουσιαστικά να αξιοποιήσει τις πληροφορίες από την πλοκή του αφηγήματος και να δώσει το δικό του τέλος, καταθέτοντας προσωπικές-ενδεχομένως- εμπειρίες και βιώματα.

2. Ο κύριος Λάζαρος

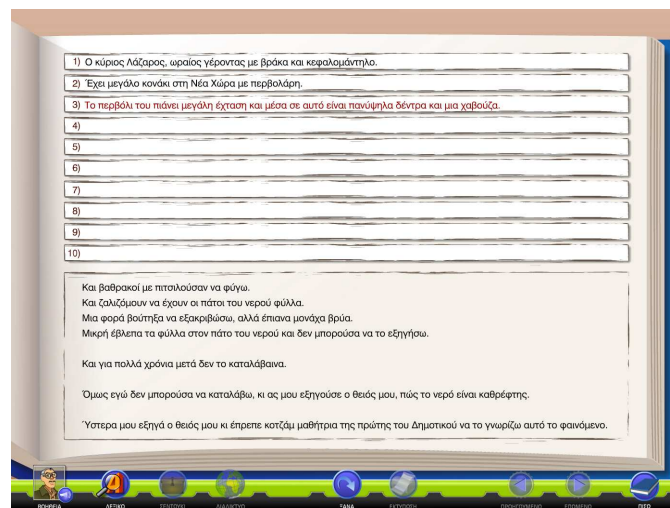
Στόχοι:

Το παιδί

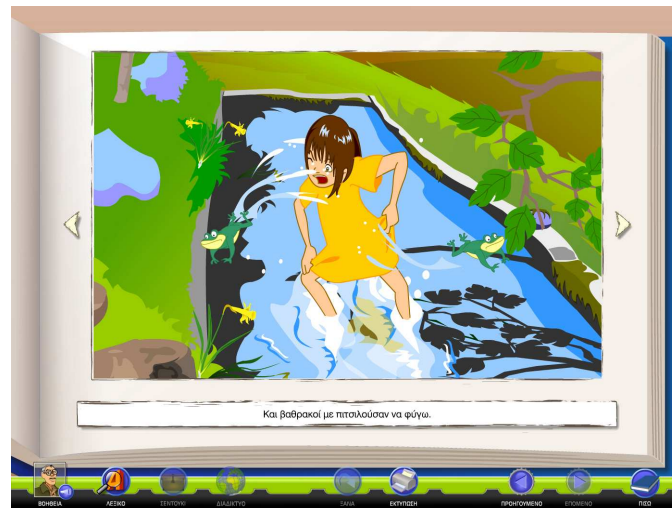
- Να διαβάσει και να κατανοήσει το παιδί τις προτάσεις μια παραγράφου.
- Να εντοπίσει και να αξιοποιήσει τα στοιχεία που θα οδηγήσουν στη δόμηση της παραγράφου.
- Να εντοπίσει διαρθρωτικές λέξεις ή φράσεις που διασφαλίζουν τη συνοχή της παραγράφου.
- Να κατανοήσει την ανάγκη συνοχής των προτάσεων σε μια παράγραφο.
- Να συνειδητοποιήσει ότι η συνοχή της παραγράφου διασφαλίζεται με τη λογική και τη χρονική αλληλουχία.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη δραστηριότητα αυτή παρουσιάζεται μια παράγραφος από μια διασκευή αποσπάσματος του λογοτεχνικού κειμένου της Μάρως Δούκα «Πού 'ναι τα φτερά». Οι προτάσεις ανακατεμένες βρίσκονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Το παιδί πρέπει να τις επιλέξει κάνοντας κλικ επάνω στην κάθε μία και να τις τοποθετήσει στη σωστή σειρά.



Όταν τοποθετηθούν όλες οι προτάσεις, εμφανίζεται το βελάκι επόμενο, όπου στη νέα οθόνη, το παιδί βλέπει εικονογραφημένη την κάθε πρόταση. Οι εικόνες βρίσκονται με τη σωστή σειρά. Κάτω από την κάθε εικόνα εμφανίζονται οι προτάσεις, όπως τις επέλεξε το παιδί. Με τα βελάκια επόμενο και προηγούμενο μετακινείται μέσα στις προτάσεις. Με την παρατήρηση των εικόνων εντοπίζει τα τυχόν λάθη που έχει κάνει στη δόμηση της παραγράφου του και μπορεί να γυρίσει στην πρώτη οθόνη και να τα διορθώσει.



Όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί με επιτυχία, ο βοηθός ζητά από το παιδί, πατώντας το βελάκι «επόμενο», να εντάξει την παράγραφο που δόμησε μέσα στο υπόλοιπο κείμενο, αξιοποιώντας τους υπάρχοντες κειμενικούς δείκτες.

3. Ταξιδεύω

Στόχοι:

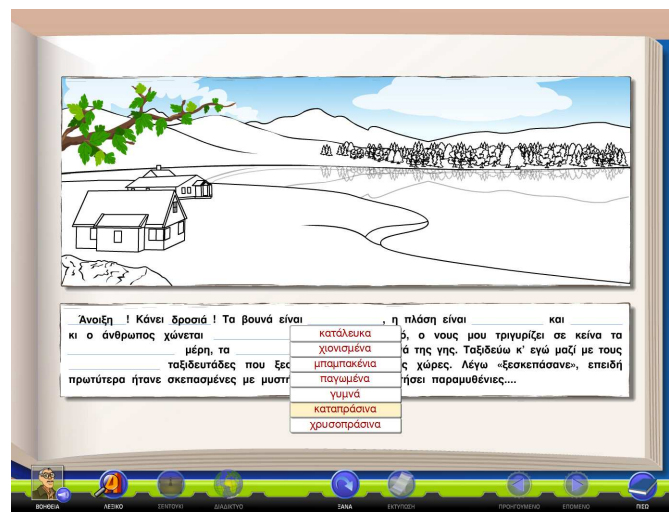
Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα επιχειρείται να καλλιεργηθούν ανάλογες με τα προηγούμενα δεξιότητες και προωθούνται οι ίδιοι στόχοι με την επεξεργασία περιγραφικού κειμένου αυτή τη φορά. Δηλαδή:

- Να διαβάσει κείμενο με κενά και να επιχειρήσει να τα συμπληρώσει με τα κατάλληλα γλωσσικά στοιχεία, διασφαλίζοντας τη νοηματική συνοχή.
- Το παιδί να κατανοήσει πρακτικά την ανάγκη να υπάρχει συνοχή μεταξύ των προτάσεων και συνεκτικότητα μεταξύ των παραγράφων σε περιγραφικό κείμενο με τη βοήθεια των σχέσεων τύπου, οι οποίες προσιδιάζουν στην περιγραφή.
- Να συνειδητοποιήσει τον λειτουργικό ρόλο του επιθέτου (και της επιθετικοποιημένης μετοχής), το οποίο αποτελεί γραμματικό συστατικό της περιγραφής, με επιλογές κατάλληλου επιθέτου σε παραδειγματικό άξονα.
- Να συνειδητοποιήσει ότι οι επιλογές σε επίπεδο λεξιλογίου επηρεάζουν το νόημα του κειμένου.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

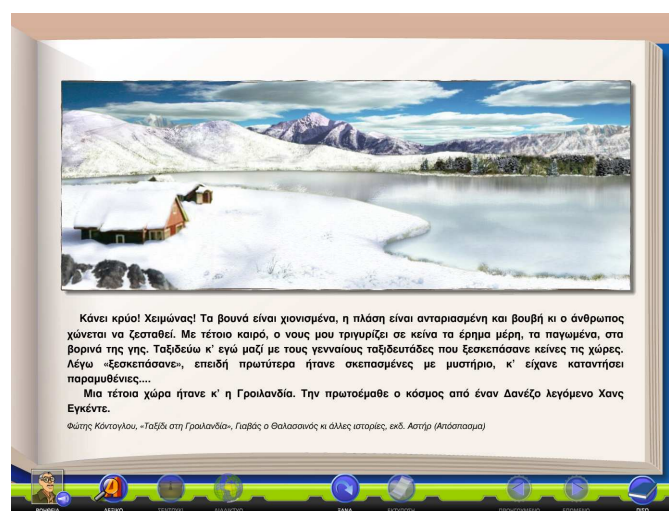
Στη δραστηριότητα αυτή το παιδί βλέπει στο πάνω μέρος της οθόνης το ασπρόμαυρο σχέδιο ενός τοπίου. Κάτω από το σχέδιο υπάρχει ένα μικρό περιγραφικό κείμενο, όπου λείπουν κάποιες λέξεις. Το παιδί θα πρέπει να επιλέξει μια από τις προτεινόμενες λέξεις από τη λίστα που εμφανίζεται, κάνοντας κλικ πάνω στα κενά. Κάθε φορά που επιλέγει μια λέξη, το τοπίο αλλάζει, γεμίζει με χρώματα. Η λέξη κλειδί είναι η πρώτη, από όπου μπορεί να επιλέξει μια από τις εποχές του χρόνου. Μπορεί να επιλέξει να δημιουργήσει ένα χειμωνιάτικο, ανοιξιάτικο, καλοκαιρινό ή φθινοπωρινό τοπίο. Οι αλλαγές στην εικόνα γίνονται με βάση ομάδες λέξεων. Π.χ. αν το παιδί

επιλέξει «Τα βουνά είναι χιονισμένα...», η αλλαγή στην εικόνα θα είναι ίδια με αυτή που θα εμφανιζόταν αν διάλεγε «μπαμπακένια» ή «κατάλευκα» ή «γυμνά», αφού οι λέξεις αυτές περιγράφουν ένα χειμωνιάτικο τοπίο.



Εάν το παιδί επιλέξει μια λέξη η οποία υποδηλώνει μια άλλη εποχή, ενώ στην αρχή επέλεξε κάποια άλλη, η νέα αυτή λέξη θα εμφανιστεί με γκρι χρώμα και η εικόνα στο τοπίο δεν θα αλλάξει.

Όταν η δραστηριότητα ολοκληρωθεί, ο βοηθός προτρέπει το παιδί να δει το πρωτότυπο κείμενο κάνοντας κλικ στο βελάκι επόμενο. Αν το παιδί έχει περιγράψει ένα χειμωνιάτικο τοπίο, όπως και στο πρωτότυπο, τότε τον προτρέπει να παρατηρήσει ποιες λέξεις χρησιμοποίησε ο συγγραφέας για να περιγράψει το ίδιο τοπίο. Αν το παιδί έχει περιγράψει ένα τοπίο μιας άλλης εποχής, του προτείνει, αν θέλει, να αλλάξει την περιγραφή του έτσι ώστε να περιγράψει με τον δικό του τρόπο το ίδιο τοπίο.



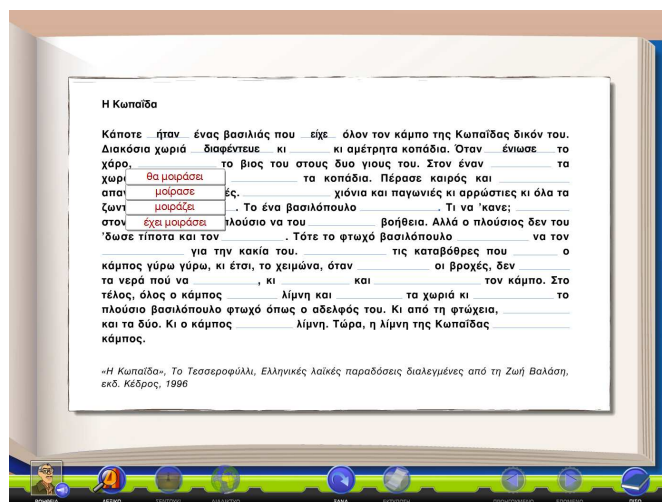
4. Η Κωπαΐδα

Στόχοι:

- Να συνειδητοποιήσει το παιδί ότι το αφηγηματικό κείμενο δομείται με την τοποθέτηση γεγονότων στον άξονα του χρόνου.
- Να διαβάσει, πρώτα, και να κατανοήσει ένα κείμενο του λαϊκού πολιτισμού.
- Να συνειδητοποιήσει ότι προϋπόθεση για ακριβή και αποτελεσματική αφήγηση είναι η γνώση και η χρήση των χρόνων του ρήματος.
- Να διακρίνει και να ορίσει τις παραγράφους του κειμένου.
- Να «αναγνώσει» τις εικόνες και να συνδυάσει τα εικονιζόμενα με το περιεχόμενο του κειμένου.
- Να δημιουργήσει διάλογο, κατανοώντας το κείμενο και αξιοποιώντας τις πληροφορίες του και να τον εντάξει λειτουργικά στην αφήγηση.
- Να κατανοήσει ότι με την περίπτωση επικοινωνίας «υλοποιούνται» τα λόγια σε χώρο και χρόνο. Γι' αυτό δεν χρειάζεται να περιγράφονται οι συνθήκες επικοινωνίας κατά τη δόμηση προφορικού «κειμένου», όπως γίνεται στον γραπτό λόγο.
- Να οδηγηθεί έμμεσα στην πρακτική διάκριση του προφορικού από τον γραπτό λόγο, με την «εμψύχωση» της περίπτωσης επικοινωνίας με εικόνες.
- Να οδηγηθεί στην ενεργητική διάκριση του προφορικού από τον γραπτό λόγο με δραστηριότητα δόμησης γραπτής και προφορικής αφήγησης με εικονοποίηση της περίπτωσης.

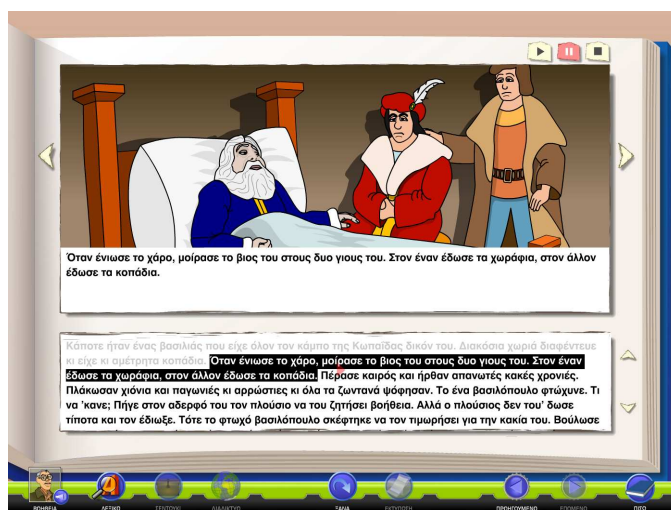
Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη δραστηριότητα αυτή το παιδί καλείται να βρει τον σωστό χρόνο στα ρήματα που απουσιάζουν από ένα κείμενο διήγησης. Με κλικ πάνω στα κενά του κειμένου εμφανίζεται μια λίστα με το ίδιο ρήμα αλλά σε διαφορετικούς χρόνους. Το παιδί επιλέγει τον σωστό χρόνο, αφού διαβάσει την υπόλοιπη πρόταση και την κατανοήσει. Αν η επιλογή του είναι λάθος, τότε εμφανίζεται η λέξη που επέλεξε με γκρι χρώμα. Συνειδητοποιεί ότι στην αφήγηση χρησιμοποιούνται ρήματα στην οριστική και την υποτακτική του αορίστου.



Όταν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, ο βοηθός τον καλεί, επιλέγοντας το βελάκι «επόμενο», να χωρίσει το κείμενό του σε παραγράφους. Για να βοηθηθεί το παιδί, για κάθε παράγραφο υπάρχει και μια εικόνα που απεικονίζει τη θεματική της παραγράφου. Πρόκειται για μια προσπάθεια «αισθητοποίησης» του ρόλου των παραγράφων στη δόμηση ενός κειμένου. Για να επιλέξει το παιδί την παράγραφο, πρέπει να κάνει κλικ στην αρχή της και στη συνέχεια κλικ εκεί που θεωρεί ότι είναι το τέλος της. Η παράγραφος μεταφέρεται αυτόματα κάτω από την εικόνα. Κάνοντας κλικ στο βελάκι δεξιά της εικόνας, μεταφέρεται στην επόμενη εικόνα, όπου με την ίδια διαδικασία θα επιλέξει την επόμενη παράγραφο. Αν το παιδί δυσκολεύεται να χωρίσει το κείμενο σε παραγράφους, μπορεί να το ακούσει κάνοντας κλικ στο βελάκι στο πάνω μέρος της οθόνης.

Σε μια από τις εικόνες υπάρχουν πλαίσια διαλόγου στους δύο πρωταγωνιστές της ιστορίας. Το παιδί καλείται, αντλώντας την πληροφορία από το αφηγηματικό κείμενο, να δημιουργήσει τους διαλόγους και έτσι ουσιαστικά να χρησιμοποιήσει και να αξιοποιήσει στοιχεία της αφήγησης και της «ηθογραφίας» των ηρώων, όπως αυτή σκιαγραφείται στα αφηγούμενα. Με τον τρόπο αυτό και πάλι διαισθητικά αντιλαμβάνεται τον ρόλο των διαλογικών μερών μιας διήγησης.



Όταν ολοκληρωθούν όλες, βλέπει το κείμενό του παραγραφοποιημένο. Μέσα στο κείμενο βλέπει ενταγμένους και τους διαλόγους που ο ίδιος δημιούργησε. Στο τέλος προσθέτει, αν το επιθυμεί, μια εικόνα από τις διαθέσιμες για να εικονογραφήσει την ιστορία του και την εκτυπώνει.

5. Άργησε πάλι

Στόχοι:

- Να ακούσει το παιδί και να κατανοήσει το περιεχόμενο αυθεντικού αφηγηματικού κειμένου.
- Να αξιοποιήσει τις πληροφορίες του από το κείμενο και να δημιουργήσει κόμικ.
- Να αξιοποιήσει τις γνώσεις του για το κόμικ, από προηγούμενες αναγνωστικές εμπειρίες και από τα λογισμικά των προηγούμενων τάξεων και να μετατρέψει το αφηγηματικό κείμενο σε κόμικ.
- Να δημιουργήσει εικόνες που να αντιστοιχούν στις παραγράφους του κειμένου ή στις δράσεις που καταγράφονται.
- Να δημιουργήσει τις συμβάσεις ενός κόμικ : καρέ, πλάνα, κίνηση, ήχος, χρώμα.

–Να ευαισθητοποιηθεί σε θέματα περιποίησης και σεβασμού των ζώων.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Το παιδί ακούει την αφήγηση ενός κειμένου. Αφού κατανοήσει το περιεχόμενο και τη δομή του (πού, πότε, ποιος, τι κάνει, γιατί το κάνει και με ποιο αποτέλεσμα), καλείται να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες του υπολογιστή και να δημιουργήσει το δικό του κόμικ, μετατρέποντας την ιστορία που διάβασε ή άκουσε. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τις πληροφορίες που του έδωσε η ανάγνωση της ιστορίας σε εικόνα και λόγο. Αν το επιθυμεί, μπορεί να επεκτείνει την ιστορία του προσθέτοντας νέους ήρωες και δημιουργώντας νέους διαλόγους.



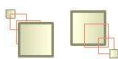
Έχει στη διάθεσή του, δεξιά της οθόνης, μια κυλιόμενη λίστα με τους ήρωες της ιστορίας καθώς και αντικείμενα για να δημιουργήσει τον περιβάλλοντα χώρο. Κάτω από τις λίστες υπάρχουν τα εξής εργαλεία:



Συννεφάκια διαλόγων: Επιλέγει ένα από τα διαθέσιμα συννεφάκια και το τοποθετεί μέσα στη επιφάνεια εργασίας του κόμικ. Με κλικ πάνω στο συννεφάκι μπορεί να γράψει τους διαλόγους που φαντάζεται.



Διαγραφή: Για να διαγράψει ένα σκίτσο ή συννεφάκι διαλόγου από την επιφάνεια του κόμικ, πρέπει πρώτα με κλικ να το επιλέξει και να εμφανιστεί ένα κόκκινο πλαίσιο γύρω του. Στη συνέχεια πατώντας πάνω στο κουμπί της διαγραφής το σκίτσο διαγράφεται.



Πιο μεγάλο-πιο μικρό: Αφού το παιδί επιλέξει το σκίτσο που θέλει και εμφανιστεί ένα κόκκινο πλαίσιο γύρω του, μπορεί να το μεγαλώσει ή να το μικρύνει.



Εμπρός-πίσω: Όταν το παιδί τοποθετήσει πολλά σκίτσα μέσα στα πλαίσια του κόμικ, υπάρχει η ανάγκη να αλλάξει τη θέση τους μεταξύ τους. Ποιο θα φαίνεται μπροστά και ποιο στο φόντο. Αφού το παιδί επιλέξει το σκίτσο που θέλει και εμφανιστεί ένα κόκκινο πλαίσιο γύρω του, μπορεί να το μεταφέρει στο προσκήνιο ή στο παρασκήνιο.



Καθαρισμός: Με την επιλογή αυτή διαγράφονται τα πάντα στο κόμικ.



Βοήθεια: Δίνονται πληροφορίες για τα εργαλεία της δραστηριότητας.

Το κόμικ έχει διαθέσιμες έως τρεις σελίδες. Το παιδί μπορεί να χρησιμοποιήσει όσες θέλει και στο τέλος να εκτυπώσει το κόμικ που δημιούργησε.

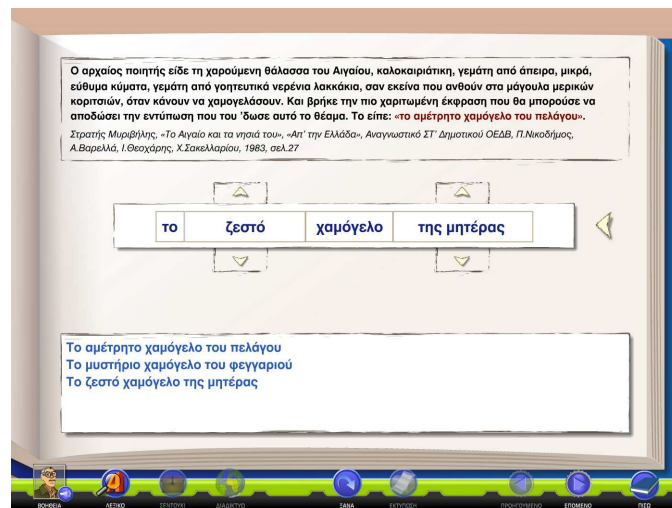
6. Το χαμόγελο

Στόχοι:

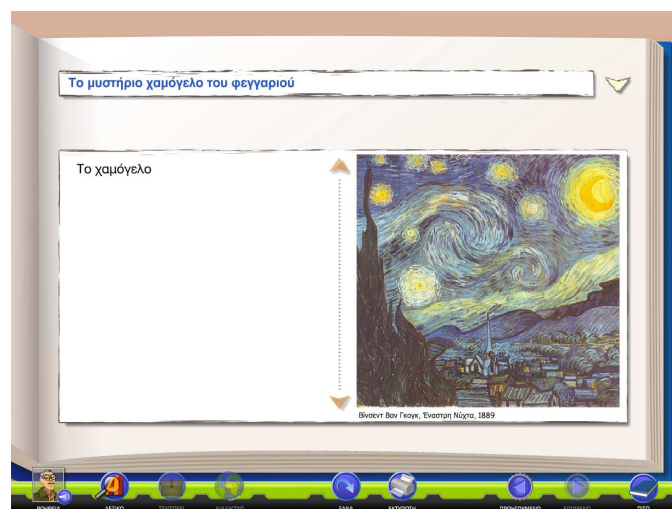
- Να συνειδητοποιήσει το παιδί ότι μπορεί να δημιουργεί πρωτότυπες εικόνες και εντυπώσεις (effet) πάνω σε κείμενο, επιλέγοντας κατά βούληση –σκόπιμα ή τυχαία– λέξεις από κάθετο άξονα επιλογών (παραδειγματικό) και επιφέροντας μεταβολές σε δεδομένο οριζόντιο άξονα (συνταγματικό). Έτσι, εσωτερικεύει πρακτικά την έννοια της δομής της γλώσσας και τις σχετικές βασικές έννοιες της αλληλεξάρτησης (κάθετα και οριζόντια \Leftrightarrow ομοιότητα/διαφορά) και διασκεδάζει με τη δημιουργία πρωτότυπων ή αστείων εκφράσεων, εκφράσεων με κυριολεκτική ή μεταφορική σημασία, επιχειρώντας τη διαισθητική συνειδητοποίηση της διαφοράς μεταξύ του καθημερινού, βιωματικού και οικείου λόγου.
- Να συνδέει νοηματικά το γλωσσικό ή εικαστικό περιεχόμενο ενός κειμένου με τον ενδεχόμενο τίτλο, με τη διαδικασία της λογικής απαγωγής (από τον τίτλο στο κείμενο) ή της επαγωγής (από το κείμενο στον τίτλο).
- Να διαβάσει το παιδί απόσπασμα λογοτεχνικής περιγραφής.
- Να συν-κινηθεί και να αναζητήσει ολόκληρο το έργο.
- Να επιχειρήσει σύνθεση πολυτροπικών κειμένων, συνδυάζοντας λόγο και εικόνα.
- Να έρθει σε επαφή με έργα μεγάλων Ελλήνων και ξένων ζωγράφων.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Σε αυτή τη δραστηριότητα μέσα από ένα μικρό απόσπασμα λογοτεχνικού κειμένου απομονώνεται η φράση: «το αμέτρητο χαμόγελο του πελάγου». Με αφορμή αυτή τη φράση δίνεται ένας μηχανισμός παραγωγής φράσεων, συνδυάζοντας επίθετα και προσδιορισμούς για το χαμόγελο. Το παιδί μπορεί να γράψει και να κρατήσει μέχρι και πέντε φράσεις από αυτές που μπορούν να παραχθούν. Μπορούμε σε επίπεδο τάξης να απασχολήσουμε τα παιδιά με την παραγωγή φράσεων πολύ μεγαλύτερου αριθμού.



Στη συνέχεια καλείται το παιδί, εργαζόμενο ατομικά, εταιρικά ή ομαδικά, να επιλέξει μια από τις φράσεις, που δημιούργησε, ως τίτλο και να γράψει μια ή δύο παραγράφους. Η φράση μπορεί να αποτελέσει τη θεματική πρόταση ή την κατακλείδα της παραγράφου ή τον νοηματικό άξονα του κειμένου της μίας ή των δύο παραγράφων που θα προκύψουν. Τα παιδιά μπορούν ελεύθερα να ακολουθήσουν απλά την οδηγία που συνοδεύει τη δραστηριότητα ή να την προσαρμόσουν στους δικούς μας στόχους. Για παράδειγμα, η φράση να αφορά τον γεωφυσικό χώρο της περιοχής στην οποία βρίσκεται το σχολείο και η τάξη που δουλεύει με το λογισμικό ή συγκεκριμένη/ες διαπροσωπική/ές σχέση/εις κ.λ.π.

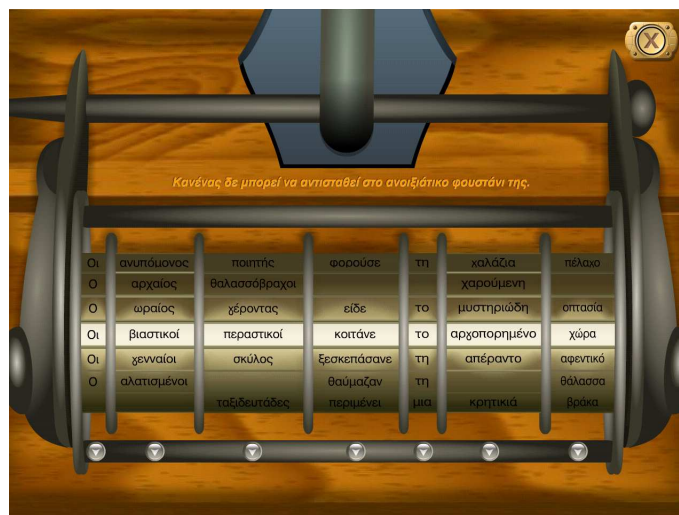


Με τη καθοδήγησή μας θα μπορούσε η δραστηριότητα αυτή να λειτουργεί κάθε φορά και με διαφορετικό τρόπο. Παράδειγμα, θα μπορούσε το κείμενο που παράγει το παιδί με θέμα τη

φράση που έχει δημιουργήσει, να είναι η συνέχεια του αρχικού λογοτεχνικού κειμένου, οπότε θα πρέπει να διασφαλίσει την κειμενική συνοχή σε επίπεδο νοήματος, λεξιλογίου και ύφους.

7. Σεντούκι

Η δραστηριότητα αυτή ενεργοποιείται όταν έχουν ολοκληρωθεί και οι έξι δραστηριότητες της ενότητας. Κάθε φορά που ολοκληρώνεται σωστά μια δραστηριότητα, προστίθεται μια πρόταση στην κλειδαριά.



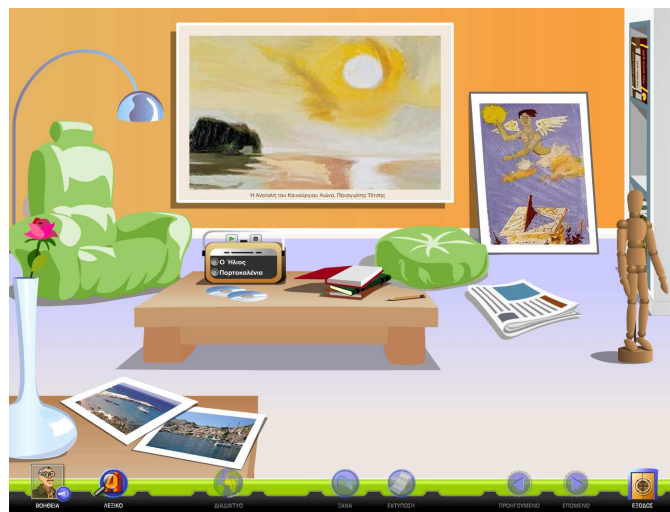
Το παιδί συνδυάζοντας τις λέξεις από τις προτάσεις που υπάρχουν στην κλειδαριά, παράγει νέες προτάσεις, αναζητώντας την κατάλληλη, η οποία θα είναι και η απάντηση στο αίνιγμα που του δίνεται.

Όταν βρει τον σωστό συνδυασμό, το σεντούκι ανοίγει.

Ενότητα 2 : Λέξεις και φαντασία

Γενικός σκοπός της Ενότητας

Ο σκοπός που δεσπόζει στις τρεις υποενότητες είναι το δημιουργικό γράψιμο· πιο συγκεκριμένα, οι απόπειρες δημιουργίας πραγματικότητας με τη σύνθεση πρωτότυπων νοημάτων εικόνων και αισθημάτων και με μεταβολές σε δεδομένες λέξεις ή φράσεις (καθημερινού ή λογοτεχνικού λόγου)· ο έλεγχος του παραγόμενου λόγου με τη διαπίστωση του κατανοητού, του μη κατανοητού, του περίεργου, του χιουμοριστικού, του ασυνήθιστου, του πρωτότυπου, του ποιητικού κτλ., καθώς και η οριζόντια επέκταση των θεμάτων και η θεώρησή τους από άλλες οπτικές γωνίες.



Παιδαγωγική προσέγγιση και τεχνικές

Σε γενικές γραμμές η διδακτική διαδικασία της Ενότητας λαμβάνει υπόψη την προσέγγιση της εννοιολογικής χαρτογράφησης. Έτσι, με βάση και τις αρχές της οπτικής μάθησης, τα παιδιά εκδηλώνουν την έμφυτη δυνατότητα να οργανώνουν πληροφορίες και να κατανοούν έννοιες. Με αφετηρία εικόνες ή σύμβολα προχωρούν στη συγκρότηση νοημάτων και στη χρήση λόγου. Με την προσέγγιση αυτή, παράλληλα με τη δημιουργικότητα προωθείται η εννοιολογική συγκρότηση του παιδιού. Αυτό επιδιώκεται με την άσκηση στη διαπίστωση σχέσεων μεταξύ εννοιών και οδηγεί στη συγκρότηση συστημάτων εννοιών, πράγμα που συνιστά τον στόχο της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης. Επικουρικό ρόλο για τον σκοπό αυτό προορίζονται να παίξουν τα προσαρτημένα στον παρόντα Οδηγό Σχέδια εργασίας εννοιολογικού προσανατολισμού.

Ειδικότερα, οι εννοιολογικοί χάρτες αποτελούν μια μορφή επικοινωνίας που κύριο χαρακτηριστικό της έχει την αναπαράσταση των σχέσεων που υπάρχουν ανάμεσα στις έννοιες που δομούν ένα συγκεκριμένο θέμα.

Κύρια λειτουργικά στοιχεία τους είναι:

Η «ιδεοθύελλα» Στο στάδιο αυτό καταγράφονται όλες οι έννοιες, οι οποίες σχετίζονται με το γνωστικό αντικείμενο ή το πρόβλημα που τίθεται προς λύση.

Η οργάνωση εννοιών. Οι έννοιες μπορούν να χωριστούν σε υποομάδες, να γίνει προσθήκη νέων εννοιών που δείχνουν την ιεράρχησή τους κ.ά.

Η τοποθέτηση εννοιών στον χάρτη. Οι έννοιες τοποθετούνται στον χάρτη ανάλογα με την ιεράρχηση και τη σύνδεσή τους.

Η σύνδεση εννοιών. Οι έννοιες συνδέονται μεταξύ τους και καταγράφονται οι λέξεις -φράσεις που δείχνουν τις σχέσεις που τις συνδέουν και, τέλος,

Η αναθεώρηση χάρτη. Ο χάρτης αναθεωρείται με βάση τα κριτήρια της σωστής οργάνωσης και ιεράρχησης των εννοιών.

Η τελική οργάνωση χάρτη. Με βάση τη νέα εμπειρία που μπορεί να προέλθει από τη διδασκαλία ή τη συζήτηση με άλλα μέλη της ομάδας ο χάρτης αναθεωρείται. Η διαδικασία αυτή μπορεί να επαναληφθεί αρκετές φορές.

Περιγραφή της Ενότητας:

Η ενότητα συγκροτείται από τρεις επιμέρους δραστηριότητες. Αυτές παρουσιάζονται μέσα στο δωμάτιο του θείου της Κλαίρης. Όταν το παιδί μετακινήσει το ποντίκι πάνω από μία επιλογή, τότε το βελάκι περιήγησης μετατρέπεται σε χεράκι ενώ ταυτόχρονα το επιλέξιμο σημείο κινείται, υποδηλώνοντας ότι μπορεί να ενεργοποιηθεί αν επιλεγεί.

1. Ο ήλιος ο ηλιάτορας

Στόχοι:

Με την υποενότητα επιδιώκεται η εμπλοκή του παιδιού στην παραγωγή δημιουργικού γραπτού λόγου με ερέθισμα λέξη ή εικόνα· τη συνειδητοποίηση της διαδικασίας παραγωγής και σύνθεσης λέξεων με παιχνίδια αυθαίρετων επιλογών, με χιουμοριστικό ή φανταστικό αποτέλεσμα και μια πρώτη εξοικείωση με την τεχνολογία του βιβλίου από λειτουργική και αισθητική άποψη. Πιο συγκεκριμένα:

–Ο μαθητής να «διερευνήσει» δημιουργικά ως προς τις μορφή και τη σημασία μια λέξη, στην περίπτωση της συγκεκριμένης δραστηριότητας τη λέξη: ΗΛΙΟΣ.

–Να διακρίνει την κοινή από τη βιωματική έκφραση.

–Να αναζητήσει τις διαφορετικές εκφράσεις του ίδιου θέματος από διαφορετικές μορφές της Τέχνης

–Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιό του.

–Να δημιουργήσει οικογένειες λέξεων με κοινή ρίζα και κοινή σημασία.

–Να συνειδητοποιήσει τη κίνηση της γλώσσας στον παραδειγματικό και στον συνταγματικό άξονα.

–Να καταθέσει εμπειρίες, βιώματα και γλωσσικές επιλογές.

- Να μελετήσει λογοτεχνικά κείμενα για τον ήλιο (για τη λέξη που θα διαπραγματευτεί και θα διερευνήσει σε κάθε περίπτωση).
- Να μελετήσει αυθεντικά (αφηγηματικά, περιγραφικά, επιχειρηματολογικά κ.ά) κείμενα σχετικά με τον ήλιο.
- Να γνωρίσει και να μελετήσει έργα ζωγραφικής με θέμα τον ήλιο.
- Να καταγράψει λεξιλόγιο και ιδέες σχετικά με τον ήλιο.
- Να δημιουργήσει κείμενο με θέμα τον ήλιο.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη δραστηριότητα αυτή το παιδί καλείται να καταγράψει σε έναν πίνακα λέξεις και φράσεις που έρχονται στο μυαλό του ακούγοντας ή βλέποντας τη λέξη ΗΛΙΟΣ, σε μια προσπάθεια εφαρμογής της μεθόδου του καταιγισμού των ιδεών, την οποία και ως προς την υλοποίηση καλείται να διαχειριστεί το παιδί (1ο βήμα). Στη συνέχεια διαβάζει κείμενα λογοτεχνικά και μη για τον ήλιο, ακούει μελοποιημένα ποιήματα και απαγγελίες ποιημάτων για τον ήλιο, βλέπει πίνακες ζωγραφικής με ανάλογη θεματολογία με στόχο την ανάκληση γνώσεων-εμπειριών, τη συν-κίνηση, τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου και των γνώσεων του γι' αυτόν. Μπορεί να συμπληρώσει τον πρώτο πίνακα ή να προχωρήσει στον δεύτερο. Η λέξη χωρίζεται στο μόρφημα του θέματος και σ' αυτό της κατάληξης και το παιδί καλείται να συμπληρώσει αντίστοιχες στήλες με λέξεις που να έχουν σχέση με τον ήλιο και να αρχίζουν με το ίδιο θέμα ή να καταλήγουν στην ίδια κατάληξη. Αν θέλουμε να αυξήσουμε τον βαθμό δυσκολίας της άσκησης, μπορούμε να ζητήσουμε να μην επαναληφθούν λέξεις του προηγούμενου πίνακα. Το παιδί διερευνά πλέον τη λέξη σε επίπεδο παραδειγματικού άξονα με βάση τη μορφολογία και τη σημασία της λέξης (2ο βήμα).



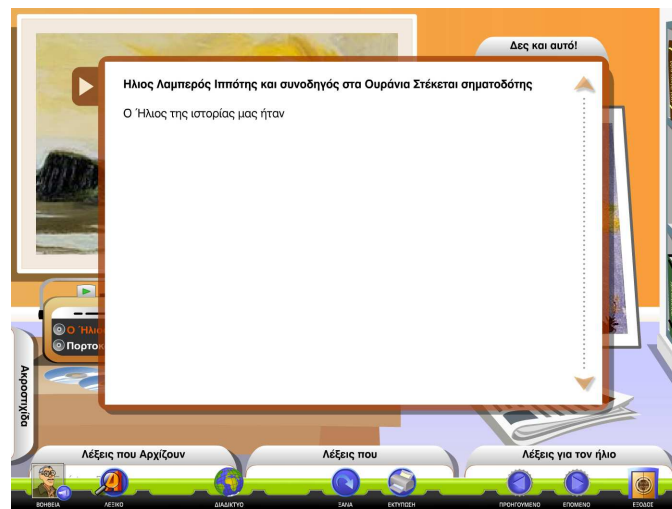
Στη συνέχεια (3ο βήμα) η λέξη γράφεται κάθετα και συγκεντρώνεται λεξιλόγιο με σημείο αναφοράς το αρχικό γράμμα κάθε λέξης που θα πρέπει να αντιστοιχεί σ' αυτά της λέξης ΗΛΙΟΣ. Το παιδί μπορεί να συμβουλευτεί το λεξικό που έχει στη διάθεσή του. Οι λέξεις καταγράφονται σε αντίστοιχο πίνακα στην οθόνη του λογισμικού.

Αφού ολοκληρωθεί και αυτή η άσκηση, το παιδί καλείται να συντάξει πρόταση ή περίοδο με μορφή ακροστιχίδας: ΗΛΙΟΣ. Κινείται πλέον στον συνταγματικό γλωσσικό άξονα και δεσμεύεται να χρησιμοποιήσει λέξεις από αυτές που ήδη έχει καταγράψει στους τρεις πίνακες.

Είναι έτοιμος να συντάξει το δικό του κείμενο για τον ήλιο με τίτλο ή κεντρικό νοηματικό άξονα την πρόταση ή περίοδο που προέκυψε στο 4ο βήμα της δραστηριότητας.

Η άσκηση περιλαμβάνει στάδια εξέλιξης με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας.

Η δημιουργία του εξώφυλλου στην ουσία αξιοποιεί στοιχεία της δραστηριότητας, γνώσεις του μαθητή και ήδη διαμορφωμένα κριτήρια επιλογής βιβλίων για ανάγνωση και δημιουργεί ένα σαφές πλαίσιο επικοινωνίας.



Στην οθόνη του εμφανίζονται πίνακες, βιβλία, εφημερίδες, μουσικά cd. Κάνοντας κλικ στους ζωγραφικούς πίνακες, όπου απεικονίζουν τοπία με πρωταγωνιστή τον ήλιο, τους φέρνει πιο κοντά, βλέπει τον τίτλο του κάθε πίνακα και το όνομα του καλλιτέχνη. Στο πάνω μέρος του πίνακα προβάλλονται στον μαθητή δύο επιλογές: ή να δει το βιογραφικό του καλλιτέχνη ή να κλείσει τον πίνακα και να επιστρέψει στη βασική οθόνη της δραστηριότητας. Με κλικ στα βιβλία παρουσιάζονται λογοτεχνικά κείμενα και ποιήματα για τον Ήλιο. Επιλέγοντας την εφημερίδα το παιδί διαβάζει κείμενα επιστημονικής πληροφόρησης, επικαιρότητας και δελτίο καιρού. Τέλος μπορεί να ακούσει ένα μουσικό κομμάτι του Μάνου Λοΐζου καθώς και την απαγγελία αποσπάσματος του ποιήματος του Οδυσσέα Ελύτη «Η Πορτοκαλένια».

Στη συνέχεια, κάνοντας κλικ στο βελάκι «επόμενο», εμφανίζεται μια στήλη όπου καλείται το παιδί να γράψει λέξεις που ήδη ήξερε για τον ήλιο, και δίπλα λέξεις που έμαθε μετά από τη μελέτη του υλικού.

Με κλικ στο βελάκι «επόμενο» εμφανίζεται η δεύτερη στήλη, όπου το παιδί καλείται να καταγράψει λέξεις σχετικές με τον ήλιο που αρχίζουν από ήλι- και λέξεις που τελειώνουν σε -ος. Όταν συμπληρώσουν 10 λέξεις εμφανίζεται ως επιβράβευση η διεύθυνση της σελίδας του Ινστιτούτου Αστρονομίας και Αστροφυσικής.

Στην τρίτη στήλη που θα εμφανιστεί θα πρέπει να γράψει λέξεις που αρχίζουν από το κάθε γράμμα της λέξης ήλιος. Ο Βοηθός τον προτρέπει να αναζητήσει βοήθεια από το Λεξικό το οποίο θα τον οδηγήσει στο ηλεκτρονικό λεξικό του Τριανταφυλλίδη (ή στο Λεξικό Ορθογραφικό-Ερμηνευτικό Δ', Ε', ΣΤ' Δημοτικού, στην ιστοσελίδα <http://pi-schools.sch.gr/dimotiko> ή στην έντυπη μορφή του ίδιου λεξικού που διαθέτουν τα παιδιά)

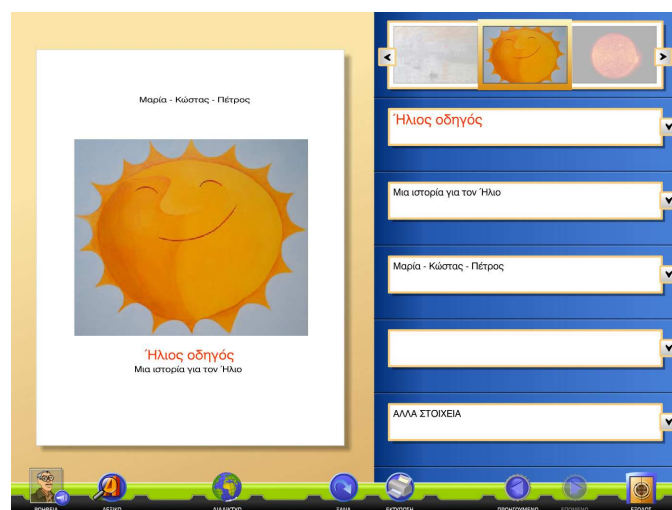
Επόμενο βήμα είναι η δημιουργία ακροστιχίδας με τα γράμματα της λέξης ΗΛΙΟΣ. Η ακροστιχίδα πρέπει να είναι μια ολοκληρωμένη πρόταση. Η πρόταση αυτή θα αποτελέσει και το θέμα – τίτλο της ιστορίας που θα γράψει το παιδί στο επόμενο βήμα. Επιλέγοντας το «Δες κι αυτό» εμφανίζεται ένα παράδειγμα ακροστιχίδας.

Τέλος, το παιδί θα πρέπει να γράψει μια μικρή ιστορία για τον ήλιο βασιζόμενος στις λέξεις που κατέγραψε και στον τίτλο που δημιουργήθηκε από την ακροστιχίδα. Όταν η ιστορία του είναι έτοιμη μπορεί να την εκτυπώσει.

Σε όλη τη διάρκεια που το παιδί καλείται να συμπληρώνει τις στήλες με τις λέξεις και τέλος να γράψει την ιστορία του, μπορεί να ανατρέχει στο υλικό που υπάρχει στο λογισμικό αλλά και σε συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους που προτείνονται από την επιλογή στη μπάρα εργαλείων «Διαδίκτυο».

Η τελευταία επιλογή της δραστηριότητας δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή να δημιουργήσει ένα εξώφυλλο για την εργασία του ή και για όλες τις εργασίες των μαθητών της τάξης και να δημιουργηθεί ένα βιβλίο για τον ήλιο.

Σε αυτή τη δραστηριότητα μπορεί να επιλέξει εικόνα, να γράψει τον τίτλο, τον υπότιτλο, το όνομα του συγγραφέα και άλλα στοιχεία (όπως εικονογράφος, εκδόσεις), να μορφοποιήσει τα κείμενά του αλλάζοντας το μέγεθος, το χρώμα, τη γραμματοσειρά και τη μορφή των γραμμάτων. Όταν το αποτέλεσμα τον ικανοποιεί εκτυπώνει το εξώφυλλο.



2. Τα νησιά του Αιγαίου

Στόχοι:

Η δημιουργία κειμένου-παραγράφου, με την προϋπόθεση να εξασφαλιστεί η συνεκτικότητα και η συνοχή. Επιπλέον:

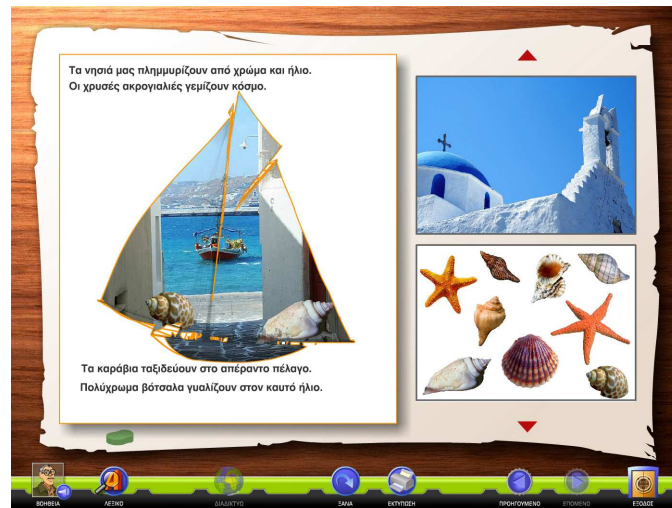
- Το παιδί να διαβάσει και να κατανοήσει απόσπασμα λογοτεχνικής περιγραφής.
- Να προσδιορίσει ουσιαστικά του κειμένου με επίθετα που εντοπίζει στο κείμενο ή άλλα δικής του επιλογής.
- Να συντάξει πρόταση απλή ή σύνθετη χρησιμοποιώντας κάθε ουσιαστικό και ένα ή περισσότερα από τα συνοδευτικά του επίθετα.
- Να φιλοτεχνήσει αφίσα.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη δραστηριότητα αυτή το παιδί διαβάζει ένα λογοτεχνικό περιγραφικό κείμενο. Κάποια ουσιαστικά του κειμένου είναι με κόκκινο χρώμα. Το παιδί επιλέγει έξι από αυτά και τα τοποθετεί στον πίνακα, στο πάνω μέρος της οθόνης. Κάτω από κάθε ουσιαστικό, καλείται να γράψει επίθετα είτε αυτά του κειμένου είτε δικά του. Πάνω από κάθε ουσιαστικό στον πίνακα υπάρχει ένα κουμπί, όπου εμφανίζεται και μια εικόνα για το καθένα.



Με το βελάκι «επόμενο» εμφανίζεται η επόμενη οθόνη, όπου το παιδί καλείται να συντάξει μία απλή ή σύνθετη πρόταση χρησιμοποιώντας τα ουσιαστικά και ένα ή περισσότερα από τα επίθετα που τα συνοδεύουν στον αντίστοιχο πίνακα. Οι προτάσεις συγκεντρώνονται και πρέπει να τοποθετηθούν έτσι ώστε να δημιουργήσουν παράγραφο με όλα τα στοιχεία μιας πλήρους παραγράφου: ενότητα, συνοχή, αλληλουχία, επάρκεια.



Τέλος, πρέπει να χρησιμοποιήσει αυτές τις προτάσεις για να συνθέσει μια αφίσα προβολής των ελληνικών νησιών. Φιλοτεχνεί την αφίσα του προσθέτοντας εικόνες ή και αντικείμενα μέσα στο καράβι και την εκτυπώνει.

3. Το ξύλινο ανθρωπάκι

Στόχοι:

- Η παραγωγή οργανωμένου λόγου (παράλληλα με τη δημιουργική γραφή)
- Η καλλιέργεια της ικανότητας της συσχέτισης εννοιών και της δόμησης με τη συστηματική δόμηση του κειμένου
- Η καλλιέργεια της ικανότητας του παιδιού να οργανώνει τη σκέψη του με εικόνες και γραφικά και, στη συνέχεια, να τη μετατρέπει σε κείμενο.

Συγκεκριμένα:

- Το παιδί να μελετήσει και να κατανοήσει κείμενα τα οποία πραγματεύονται θέματα σχετικά με το ξύλο.
- Καλείται να συλλέξει πληροφορίες σχετικές με το ξύλο: ιδιότητες, κίνδυνοι-προστασία, χρησιμότητα κ.λ.π.
- Καλείται να δημιουργήσει ένα δικό του σενάριο με πρωταγωνιστή ένα ξύλινο ανθρωπάκι.
- Δημιουργεί μία δική του ιστορία, χρησιμοποιώντας έννοιες από τις πληροφορίες και το λεξιλόγιο που συνέλεξε.
- Χρησιμοποιεί τα στοιχεία δομής ενός αφηγηματικού κειμένου και οδηγείται στην παραγωγή οργανωμένου λόγου.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

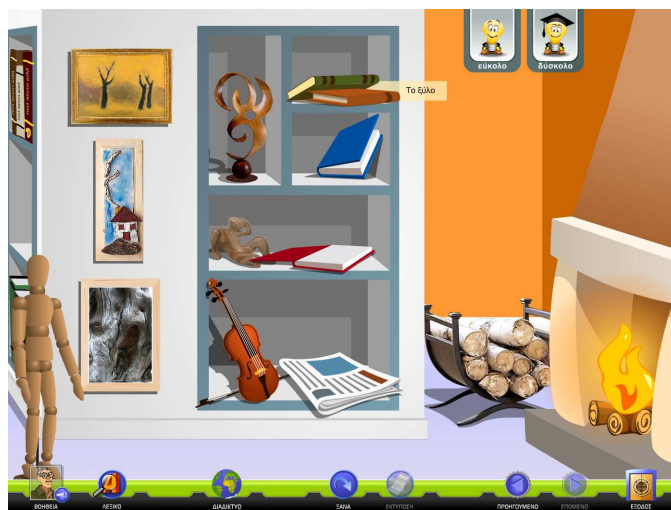
Στη δραστηριότητα «Το ξύλινο ανθρωπάκι» τα παιδιά καλούνται να “γνωρίσουν” το ξύλο: τις ιδιότητες, τους κινδύνους που αντιμετωπίζει και τους τρόπους προστασίας του· να συλλέξουν

πληροφορίες, δηλαδή, οι οποίες ουσιαστικά θα αφορούν και το ανθρωπάκι που θα είναι κατασκευασμένο από αυτό το υλικό.

Πρόκειται για προσπάθεια “εφαρμογής” μιας τεχνικής από τη Γραμματική της Φαντασίας του Τζ. Ροντάρι (Ροντάρι, Τζ., Γραμματική της φαντασίας, Τεκμήριο, 1985,σ. 112), την οποία ο ίδιος ονόμασε: Το γυάλινο ανθρωπάκι.

Ο επιθετικός προσδιορισμός προσδίδει στον/στην πρωταγωνιστή/στρια, που δηλώνεται με το ουσιαστικό, πληθώρα ιδιοτήτων και τρόπους συμπεριφοράς και δράσης που συναρτώνται μ’ αυτές. Τα παιδιά ανακαλύπτουν τις ιδιότητες του υλικού –γυαλί, ξύλο κ.ά- και στη συνέχεια εφευρίσκουν και οροθετούν το χωροχρονικό πλαίσιο και τα επεισόδια της δράσης, με στοιχεία τα οποία θα μπορούσαν να αποτελούν και την προ-οργανωτική μας παρέμβαση ως εκπαιδευτικών.

Στη δραστηριότητα «Το ξύλινο ανθρωπάκι», το παιδί ατομικά ή ομαδικά, πριν δημιουργήσει κείμενο με πρωταγωνιστή ένα ξύλινο ανθρωπάκι, αναζητά και συγκεντρώνει πληροφορίες γι’ αυτό σε ομάδα κειμένων. Η πρώτη οθόνη-περιβάλλον του προσφέρει ερεθίσματα και πληροφόρηση για το ξύλο: μια πολύ μεγάλη βιβλιοθήκη, φωτογραφίες και πίνακες ζωγραφικής με σχετικά θέματα, το τζάκι με τα απαραίτητα κομμένα ξύλα δίπλα του και μια σειρά βιβλίων και εντύπων στα ράφια.



Το παιδί καλείται μέσω της βοήθειας που του δίνεται να κάνει κλικ σε κάθε βιβλίο ή εφημερίδα και να μελετήσει τα κείμενα που αποκαλύπτονται. Έτσι, κάνοντας κλικ στο πρώτο βιβλίο, στο πάνω ράφι, εμφανίζεται κείμενο με τον γενικό τίτλο «Το ξύλο», το οποίο παρέχει πληροφορίες για τη χρήση του ξύλου. Στη συνέχεια, κάνοντας κλικ στο βιβλίο που βρίσκεται στο αμέσως επόμενο ράφι, διαβάζει τις περιπέτειες του Πινόκιο, κείμενο που με χιούμορ προσθέτει στοιχεία στις ιδιότητες του ξύλου και συστήνει στο παιδί ένα ξύλινο ανθρωπάκι. Στο επόμενο βιβλίο υπάρχει κείμενο με τίτλο «Η τέχνη της ξυλογλυπτικής», το οποίο συμπληρώνει τις πληροφορίες για τις χρήσεις και την επεξεργασία του ξύλου. Η εφημερίδα περιλαμβάνει άρθρα για το ξύλο και τις χρήσεις του από τα παλιά χρόνια μέχρι και σήμερα.

Βοηθάμε το παιδί να οργανώσει και να αποκωδικοποιήσει τα ερεθίσματα που λαμβάνει από αυτή την οθόνη. Π.χ. το ξύλο μπορούμε να το επεξεργαστούμε, να του αλλάξουμε μορφή. Είναι ένα υλικό που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος εκμεταλλευόμενος τις ιδιότητές του (να αλλάζει μορφή, να επιπλέει), αλλά είναι και ένα υλικό που έχει πολλούς «εχθρούς».

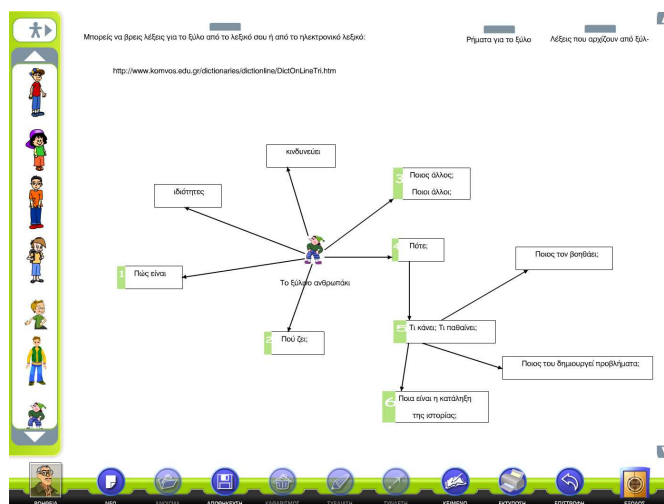
Αφού το παιδί οργανώσει τις πληροφορίες που έλαβε, καλείται, κάνοντας κλικ στο «γλόμπο» (εύκολο ή δύσκολο), να δημιουργήσει τη δική του ιστορία με πρωταγωνιστή το ξύλινο ανθρωπάκι. Μεταφέρεται σε ένα περιβάλλον το οποίο, μέσα από τη δημιουργία εννοιολογικών χαρτών, βοηθά το παιδί να αναλύσει τη σκέψη του, να οργανώσει τις γνώσεις του και να τις αναπαραστήσει μέσω διαγραμμάτων. Έχει έτσι μία οπτική αναπαράσταση των εννοιών-ιδεών του με εικόνες. Γενικά, με το εργαλείο αυτό, καλλιεργείται η κριτική και η δημιουργική σκέψη των παιδιών και υποστηρίζεται αποτελεσματικά η ικανοποίηση γνωστικών στόχων. Η χρήση συνδέσμων καθιστά το εργαλείο κατάλληλο και για μάς, ώστε να μπορούμε να διακρίνουμε αν τα παιδιά έχουν κατανοήσει τη σχέση μεταξύ των διαφόρων εννοιών.

Με την επιλογή εύκολο τα παιδιά οδηγούνται σε ένα περιβάλλον εργασίας, όπου ήδη υπάρχει η δομή έτοιμη για να βοηθήσει τα παιδιά να οργανώσουν τη σκέψη τους. Με την επιλογή δύσκολο το περιβάλλον εργασίας είναι κενό και θα πρέπει τα ίδια τα παιδιά από την αρχή να δώσουν τη δομή της ιστορίας τους.

Και στις δύο επιλογές δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης σε δεδομένα, στα οποία μπορεί να βρει πόλεις, κωμοπόλεις και χωριά της Ελλάδας που το όνομά τους να αρχίζει από Ξυλ-ο-, επαγγέλματα σχετικά με το ξύλο, αλλά και επώνυμα που να αρχίζουν από Ξυλ-ο-, προκειμένου να συμπληρώσει το Δελτίο ταυτότητας του πρωταγωνιστή της ιστορίας του και των άλλων προσώπων σ' αυτήν.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα επιτρέπει την καταγραφή και τη σύνδεση των στοιχείων, τα οποία θα αποτελέσουν τα δομικά στοιχεία του αφηγήματος, το οποίο καλείται το παιδί να συντάξει: ο χώρος, ο χρόνος, το-τα πρόσωπο-α, οι δράσεις, τα γεγονότα, οι αιτίες, τα αποτελέσματα.

Σ' αυτό το περιβάλλον εργασίας τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν εικονίδια και να τα τοποθετήσουν στον χώρο εργασίας και στη συνέχεια να τα αντιστοιχίσουν με μια έννοια-λέξη, γράφοντάς την κάτω από το κάθε εικονίδιο. Επόμενο βήμα είναι να δημιουργήσουν τους συνδέσμους μεταξύ των εννοιών αλλά και των εννοιών και της κεντρικής ιδέας, που είναι το Ξύλινο ανθρωπάκι.



Τα εικονίδια μπορούν να μετακινηθούν για την καλύτερη οπτική απεικόνιση του σχεδιαγράμματος, να διαγραφούν να αλλάξουν ή και να σχεδιαστούν εκ νέου από τα παιδιά.

Στο γραφικό περιβάλλον υπάρχουν τα εξής εργαλεία:

Νέο : Διαγράφονται τα πάντα και ξεκινά νέα εργασία

Άνοιγμα: Ανοίγει την τελευταία αποθηκευμένη εργασία.

Αποθήκευση: Αποθηκεύεται η μέχρι εκείνη τη στιγμή εργασία που έχει γίνει.

Καθαρισμός: Διαγράφεται το επιλεγμένο αντικείμενο ή βελάκι συνδέσμου.

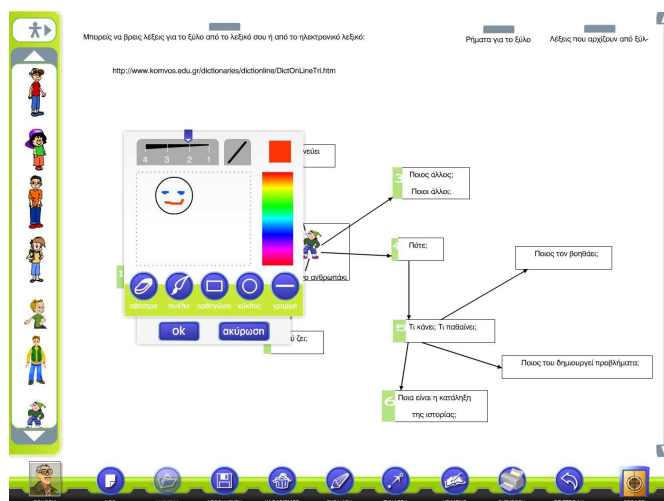
Σχεδίαση: Εμφανίζεται παράθυρο με βασικά εργαλεία σχεδίασης. Ότι σχεδιαστεί αντικαθιστά το επιλεγμένο εικονίδιο.

Σύνδεση: Αφού επιλεγεί το αρχικό εικονίδιο, σχεδιάζεται ένα βελάκι συνδέσμου του αρχικού με το τελικό εικονίδιο. Δημιουργείται μια σχέση πατέρα-παιδιού. Όταν ο μαθητής θέλει να καταργήσει τη σχέση αυτή, επιλέγει το βελάκι και πατά το κουμπί **καθαρισμός**.

Κείμενο: Μετάβαση στο περιβάλλον εργασίας κειμένου.

Εκτύπωση: Εκτυπώνεται το γραφικό περιβάλλον εργασίας.

Επιστροφή: Επιστροφή στην προηγούμενη οθόνη.



Όταν πλέον τα παιδιά θεωρούν ότι έχουν οργανώσει και καταγράψει τη βασική δομή της ιστορίας τους, με όλες τις απαραίτητες συνδέσεις καλούνται να μετακινηθούν στο περιβάλλον εργασίας κειμένου κάνοντας κλικ στο κουμπί «*κείμενο*».

Εδώ έχει μεταφερθεί η δομή της ιστορίας από τα γραφικό περιβάλλον αλλά με τη μορφή κειμένου. Τα παιδιά καλούνται να ολοκληρώσουν την ιστορία τους επεκτείνοντας τη δομή που ήδη έχουν δημιουργήσει.

The screenshot shows a software window titled "Το ξάλο του ανθρώπου". Inside, there is a text editor with a pre-defined story structure template. The template consists of several paragraphs, each starting with a small icon in a box. The icons are: a person, a person with a speech bubble, a person with a thought bubble, a person with a speech bubble, a person with a speech bubble, a person with a speech bubble, and a person with a speech bubble. The text in the paragraphs is: "Ο άνθρωπος έχει και πολλά προβλήματα.", "Αυτό είναι...", "Πώς είναι...", "Ποιά είναι...", "Ποιος άλλος;", "Ποιοι άλλοι;", "Πότε:", and "Τι κάνει; Τι παθαίνει;". At the bottom of the window, there is a toolbar with icons for "ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ", "ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ", "ΑΠΟΚΡΥΨΗ ΕΙΚΟΝΩΝ", "ΕΚΤΥΠΩΣΗ", and "ΕΞΟΔΟ".

Έχουν πάντα τη δυνατότητα να επανέρχονται στο γραφικό περιβάλλον εργασίας και να τροποποιούν τη δομή όπως θέλουν και να επανέρχονται στο περιβάλλον εργασίας κειμένου, το οποίο και ενημερώνεται με τις αλλαγές αυτές.

Στο τέλος μπορούν να εκτυπώσουν το κείμενό τους αλλά και το διάγραμμα της δομής της ιστορίας τους.

Στο περιβάλλον εργασίας κειμένου υπάρχουν τα εξής εργαλεία:

Επιστροφή: Επιστροφή στο γραφικό περιβάλλον εργασίας.

Απόκρυψη εικόνων: Εξαφανίζονται τα εικονίδια και μένει μόνο το κείμενο.

Εκτύπωση: Εκτυπώνεται το κείμενο.

Ενότητα 3 : Εκδήλωση στα Χανιά

Στην αρχή του σεναρίου τα παιδιά διαβάζουν έγγραφο του ΥΠΕΠΘ για την προκήρυξη διαγωνισμού. Η εισαγωγή έχει ως στόχο την υποστήριξη του οπτικού γραμματισμού.

Στη συνέχεια εμφανίζεται η κεντρική οθόνη της ενότητας που περιλαμβάνει 7 υποενότητες.



1. Να δημιουργήσουμε ένα ημερολόγιο

Στόχοι:

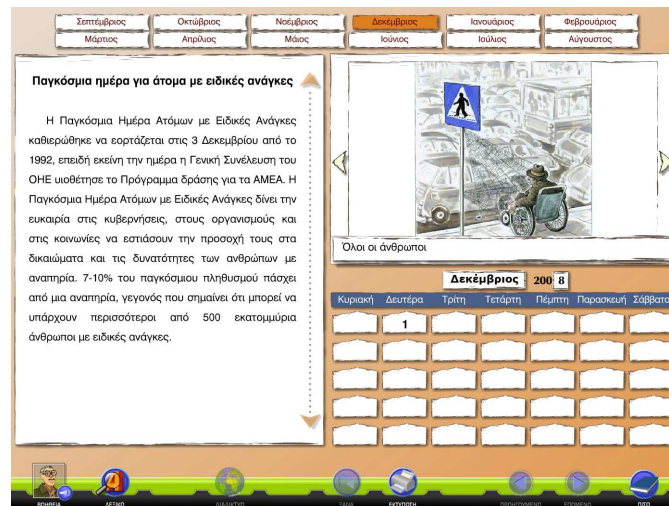
Το παιδί

- Να μελετήσει και να κατανοήσει κείμενα αναφορικού λόγου.
- Να δημιουργήσει πολυτροπικά κείμενα.
- Να συντάξει τίτλο για την ημέρα που επέλεξε.
- Να αντιστοιχίσει περιεχόμενο εικόνας-φωτογραφίας και κειμένου με σημείο αναφοράς μια «παγκόσμια» ημέρα.
- Να δημιουργήσει το δικό του ημερολόγιο.
- Να πληροφορηθεί τις «παγκόσμιες» ημέρες.
- Να μελετήσει φωτογραφίες και εικόνες.
- Να αποδώσει εικαστικά και, αν χρειαστεί, συμβολικά το περιεχόμενο της «παγκόσμιας» ημέρας που επέλεξε.
- Να «εσωτερικεύσει», μέσω της δραστηριότητας, κοινωνικές αξίες.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Τα παιδιά στη δραστηριότητα αυτή καλούνται να ακολουθήσουν τις πληροφορίες που τους δίνονται μέσω του βοηθού και να δημιουργήσουν ένα ημερολόγιο που να παρουσιάζει για κάθε μήνα μία από τις «παγκόσμιες» ημέρες, τις αφιερωμένες στην υιοθέτηση και διάδοση

συγκεκριμένων στάσεων και αξιών. Βρίσκουν λίστες παγκόσμιων ημερών για κάθε μήνα. Καλούνται καταρχάς να επιλέξουν με βάση τον τίτλο της ημέρας. Ουσιαστικά ενεργοποιούνται με βάση τις πληροφορίες του τίτλου, που σε κάθε περίπτωση είναι ενεργός. Στη συνέχεια, και προκειμένου να διαμορφώσουν τη σελίδα του κάθε μήνα, έχουν στη διάθεσή τους ένα πληροφοριακό κείμενο για τη συγκεκριμένη ημέρα, το οποίο και μελετούν. Διατυπώνουν τον δικό τους τίτλο, καταθέτοντας τις προσωπικές τους στάσεις σχετικά με ό,τι η ημέρα επιχειρεί να υποστηρίξει.



Η σελίδα συμπληρώνεται με μια φωτογραφία ή μια εικόνα σχετική, από μια λίστα που τους δίνεται. Ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει τη δική του εικόνα, αν θεωρεί ότι δεν τον εκφράζουν αυτές που του δίνονται. Έτσι, ουσιαστικά οδηγείται στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων και ταυτόχρονα μιας καταγραφής αξιών και στάσεων.

Αφού ολοκληρώσουν το ημερολόγιο του μήνα που επέλεξαν μπορούν να το εκτυπώσουν. Μπορούν να επανέρχονται στη δραστηριότητα κάθε μήνα και να ολοκληρώσουν το ημερολόγιο όλου του έτους.

2. Να καλέσουμε τους φίλους μας από την Ευρώπη

Στόχοι:

Το παιδί

- Να επικοινωνήσει εξ αποστάσεως:
 - με επιστολή (συμβατικό ταχυδρομείο),
 - με μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) και
 - τηλεφωνικά.
- Να επιλέξει απαντήσεις που να διασφαλίζουν την αποτελεσματική επικοινωνία.
- Να δημιουργήσει αποτελεσματικούς διαλόγους.
- Να επιλέξει απαντήσεις που να υποστηρίζουν τις λεκτικές του επιλογές.

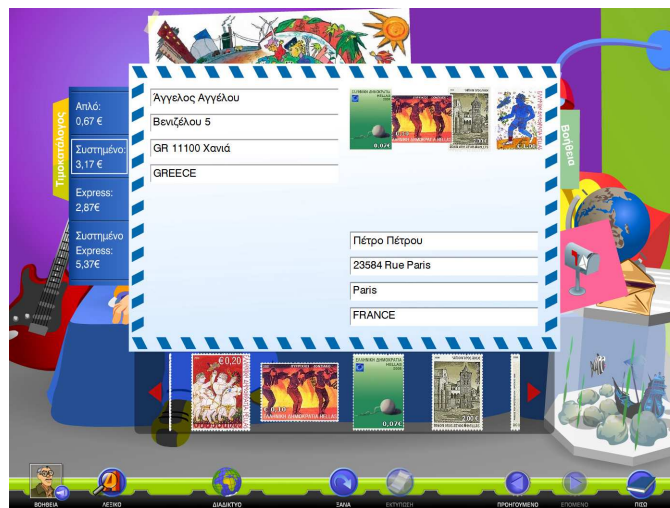
- Να χρησιμοποιήσει τις κατάλληλες προτάσεις για καταφατικές ή αρνητικές απαντήσεις ή αντίστοιχα για να καταγράψει προβληματισμό.
- Να χρησιμοποιήσει τα απαραίτητα στοιχεία για την αποστολή μιας επιστολής.
- Να αναζητήσει πληροφορίες και να μάθει τους τρόπους αποστολής και ταχυδρόμησης μιας επιστολής.
- Να χρησιμοποιήσει τα απαραίτητα στοιχεία για την αποστολή e-mail.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

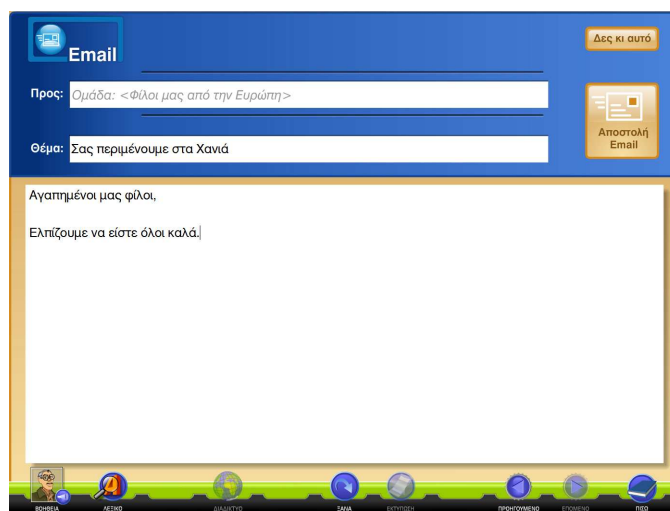
Οι μαθητές παρακολουθούν τη συζήτηση των πρωταγωνιστών του σεναρίου. Επιλέγουν τον τρόπο επικοινωνίας, τον οποίο θεωρούν πιο αποτελεσματικό για την περίπτωση. Για κάθε επιλογή ακολουθούν συγκεκριμένες οδηγίες. Συντάσσουν κείμενα ή συμπληρώνουν διαλόγους.

Για τη σύνταξη της επιστολής τους δίνεται ένα δείγμα κειμένου. Αφού συντάξουν το κείμενο της επιστολής, πρέπει να διαμορφώσουν τον φάκελο με τα απαραίτητα στοιχεία. Με την επιλογή «βοήθεια» βλέπουν ένα μικρό video των ΕΛΤΑ με οδηγίες για τα στοιχεία που πρέπει να αναγράφονται στο φάκελο.

Όταν συμπληρωθούν όλα τα στοιχεία, εμφανίζεται ο τιμοκατάλογος ανά τρόπο αποστολής (απλό, συστημένο κλπ). Τα παιδιά καλούνται να επιλέξουν έναν τρόπο και στη συνέχεια να τοποθετήσουν τα αντίστοιχα γραμματόσημα και να στείλουν την επιστολή τους κάνοντας κλικ στο γραμματοκιβώτιο.



Στην περίπτωση του ηλεκτρονικού μηνύματος ακολουθούν ανάλογες οδηγίες και βοήθειες. Συντάσσουν ένα ανάλογο κείμενο με αυτό της επιστολής. Επισημαίνεται στα παιδιά ότι το μήνυμα που θα συντάξουν απευθύνεται σε ομάδα παραληπτών και πρέπει να εκφραστούν ανάλογα. Στη συνέχεια γράφουν στο πλαίσιο «θέμα» το θέμα του μηνύματός τους και κάνοντας κλικ στο κουμπί «αποστολή» στέλνουν το μήνυμά τους.



Επιλέγοντας το τηλέφωνο, εμφανίζεται νέα οθόνη με εικόνες των φίλων που επικοινωνεί τηλεφωνικά η Κλαίρη. Δίπλα σε κάθε εικόνα υπάρχει ένα σύμβολο που προσδιορίζει το είδος της απάντησης στο κάλεσμα της Κλαίρης. Με κλικ πάνω σε κάθε εικόνα παρέχεται μια λίστα απαντήσεων για κάθε περίπτωση. Το παιδί καλείται με τις επιλογές του να κάνει συγκεκριμένες γλωσσικές πράξεις.

Επιλέγοντας μια σωστή απάντηση για το κάθε παιδί, φωτίζεται το ακουστικό της Κλαίρης και με κλικ επάνω του κλείνει η οθόνη των τηλεφωνικών διαλόγων.



Η δραστηριότητα, όπως και οι υπόλοιπες, μπορεί να γίνει σε επίπεδο ατομικό ή ομαδικό ανάλογα με το επίπεδο της τάξης ή τους στόχους κάθε εκπαιδευτικού.

Πάντως, θα ήταν διδακτικά σκόπιμο να δοκιμάσουν τα παιδιά όλους τους τρόπους επικοινωνίας που προσφέρονται στο λογισμικό.

3. Να δώσουμε οδηγίες στους φίλους μας

Στόχοι:

Το παιδί

- Να μελετήσει επίσημο κείμενο της Ε.Ε.
- Να συντάξει κείμενο με πληροφορίες και οδηγίες-προτάσεις για τους φίλους που πρόκειται να ταξιδέψουν.
- Να μελετήσει τον χάρτη της Ευρώπης και να εντοπίσει τις χώρες και τις πόλεις διαμονής των πρωταγωνιστών της ενότητας.
- Να μελετήσει δρομολόγια, μέσα μεταφοράς και να διατυπώσει συμφέρουσες προτάσεις.
- Να διαμορφώσει στάση Ευρωπαίου πολίτη.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Τα παιδιά μελετούν τον χάρτη της Ευρώπης. Εντοπίζουν τις χώρες και τις πόλεις διαμονής των φίλων και την πόλη-προορισμό του ταξιδιού τους. Ακολουθώντας τις οδηγίες του βοηθού, παίρνουν πληροφορίες για συγκεκριμένα μεταφορικά μέσα και τα προσφερόμενα δρομολόγια. Καλούνται να συντάξουν ένα κείμενο πληροφοριακό, στο οποίο θα δίνουν οδηγίες για το ταξίδι, κάθε φορά με άλλα επιχειρήματα: το κόστος, τη διαδρομή κ.λ.π.

Υπενθυμίζουν και τα απαραίτητα για το ταξίδι έγγραφα, αφού αναζητήσουν πληροφορίες σε επίσημες ιστοσελίδες της Ε.Ε.



Αρχικά τα παιδιά πρέπει να επιλέξουν τη χώρα εκκίνησης του ταξιδιού. Περνώντας το ποντίκι τους πάνω από τα εικονίδια με τα διαθέσιμα μέσα μεταφοράς, βλέπουν τα δρομολόγια για το κάθε ένα. Με κλικ επιλέγουν το μέσο που θέλουν να προτείνουν στους φίλους από την Ευρώπη και βλέπουν τη διαδρομή να εμφανίζεται στο χάρτη. Αν επιλέξουν το τρένο, θα πρέπει να επιλέξουν και το πλοίο για να φθάσουν στον τελικό προορισμό τα Χανιά.

Στο πλαίσιο «Πληροφορίες» εμφανίζεται ο σύνδεσμος με την επίσημη ιστοσελίδα της Ε.Ε., όπου δίνει οδηγίες προς τους Ευρωπαίους που θέλουν να ταξιδέψουν.

Τέλος τα παιδιά πρέπει να οργανώσουν τις πληροφορίες αυτές σε ένα κείμενο οδηγιών προς τους φίλους τους.

4. Να παίξουμε ένα παιχνίδι γνωριμίας

Στόχοι:

Το παιδί

- Να ακολουθήσει οδηγίες προφορικές ή γραπτές.
- Να συντάξει κείμενο οδηγιών.
- Να μελετήσει κείμενα με πληροφορίες για τους παιδικούς ήρωες.
- Να απαντήσει σε ερωτήσεις που αφορούν τους αγαπημένους παιδικούς ήρωες.
- Να συντάξει δικές του ερωτήσεις που αφορούν τους αγαπημένους παιδικούς ήρωες.
- Να γνωρίσει τα βασικά στοιχεία στην περιγραφή ενός προσώπου.
- Να παίξει ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στον υπολογιστή.
- Να γνωρίσει τους αντιπροσωπευτικούς παιδικούς ήρωες χωρών μελών της Ε.Ε.
- Να αντιστοιχίσει παιδικούς ήρωες- χώρες-πολιτιστικά μνημεία.
- Να συντάξει «Δελτίο Ταυτότητας» για τον Έλληνα παιδικό ήρωα.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Τα παιδιά, ακολουθώντας τις οδηγίες του βοηθού, καλούνται να παίξουν ένα παιχνίδι. Πρέπει να αντιστοιχίσουν ήρωες της παιδικής λογοτεχνίας με τη χώρα στην οποία έδρασαν σύροντας την κάρτα πάνω στην αντίστοιχη χώρα, στο πλαίσιο δραστηριοτήτων υποστήριξης στόχων της ευρωπαϊκής διάστασης στην εκπαίδευση. Οι ήρωες της κάθε χώρας ήταν επιλογή του εντύπου της ευρωπαϊκής επιτροπής «Ας οικοδομήσουμε μαζί την Ευρώπη».

Κάνοντας κλικ πάνω στην εικόνα του ήρωα, μπορούν να διαβάσουν μικρά κείμενα με πληροφορίες για τον καθένα. Αν δυσκολεύονται, μπορούν να αντιστρέψουν την κάρτα και να δουν ένα αντιπροσωπευτικό μνημείο της χώρας κάνοντας κλικ στο βελάκι πάνω στην κάρτα.



Για κάθε σωστή επιλογή αυξάνει η βαθμολογία και για κάθε λάθος μειώνεται. Πρόκειται για μια δραστηριότητα «ανάγνωσης» εικόνων, αναφορικών και απαριθμητικών κειμένων με στόχο τη σύνδεση πολιτισμικών στοιχείων.

Όταν το πρώτο μέρος του παιχνιδιού ολοκληρωθεί, εμφανίζονται ερωτήσεις για κάθε ένα ήρωα. Τα παιδιά με κλικ πάνω στους ήρωες, που βρίσκονται πλέον στο χάρτη, επιλέγουν αυτόν που κατά τη γνώμη τους ανταποκρίνεται στην ερώτηση.




Στο σημείο αυτό του παιχνιδιού τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να αντικαταστήσουν τις υπάρχουσες ερωτήσεις με δικές τους, επιλέγοντας το κουμπί «ερωτήσεις». Στον πίνακα που εμφανίζεται, μπορούν δίπλα σε κάθε εικόνα του ήρωα να γράψουν τη δική τους ερώτηση. Αν χρειαστούν βοήθεια, περνώντας το ποντίκι τους πάνω από την εικόνα, εμφανίζεται το μικρό κείμενο με τις πληροφορίες για τον κάθε ήρωα.



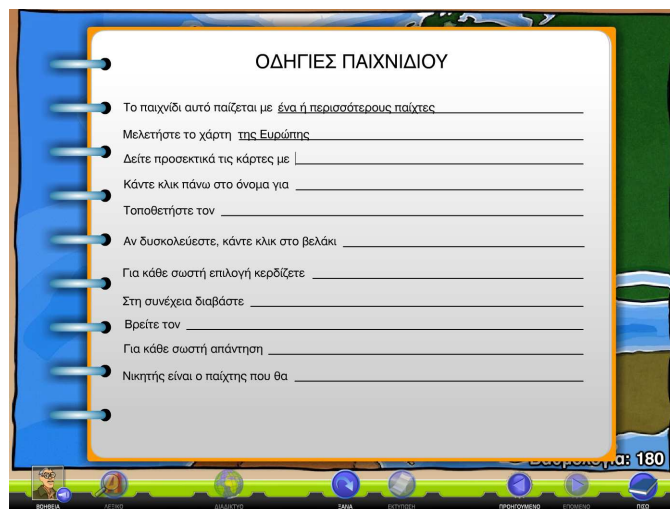
Η δραστηριότητα αυτή θα μπορούσε να αξιοποιηθεί μέσα στην τάξη με ομάδες παιδιών. Η κάθε ομάδα να δημιουργήσει τις δικές της ερωτήσεις και στη συνέχεια να γίνει ανταλλαγή των ομάδων στους υπολογιστές για να απαντήσει η κάθε ομάδα στις ερωτήσεις που δημιούργησε η άλλη.

Στη συνέχεια, καλούνται να συντάξουν το «Δελτίο Ταυτότητας» του Έλληνα παιδικού ήρωα. Πρόκειται για περιγραφή προσώπου με σύντομο τρόπο και με χρήση των κύριων στοιχείων καταγωγής, της εξωτερικής εμφάνισης, του χαρακτήρα, της κατάστασης στην οποία βρίσκεται συνήθως, στις περιπέτειες στις οποίες πρωταγωνιστεί. Το παιδί καλείται να συμπληρώσει στο Δελτίο τα στοιχεία που γνωρίζει από τις πηγές αλλά και τις προσωπικές του απόψεις. Δεν είναι απαραίτητο να συμπληρωθούν όλα τα στοιχεία.

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ	
 <p>ΟΝΟΜΑ: Οδυσσεύς ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΣ: Όμηρος</p>	ΧΩΡΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ-ΠΡΟΕΛΕΥΣΗΣ: <u>Ελλάδα</u>
	ΧΩΡΟΣ ΠΟΥ ΖΕΙ: <u>Ιθάκη</u>
	ΗΛΙΚΙΑ: _____
	ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ: _____
	ΚΥΡΙΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: _____
	ΦΙΛΟΙ: _____
	ΕΧΘΡΟΙ: _____
	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ: _____
ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ: _____	
Βαθμολογία: 180	

Οι συντάκτες αντίστοιχου βιβλίου της Ε.Ε. προτείνουν τον Οδυσσέα ως αντιπροσωπευτικό ήρωα για την Ελλάδα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρακινήσει τα παιδιά να αντιπροτείνουν με επιχειρήματα κάποιο άλλο πρόσωπο.

Ακόμη ο εκπαιδευτικός με αφετηρία τη δραστηριότητα μπορεί να οργανώσει ένα «σχέδιο εργασίας» που να αφορά την παιδική λογοτεχνία, την ευρωπαϊκή διάσταση στην εκπαίδευση, με βασικούς στόχους διαπολιτισμικής εκπαίδευσης και να ασχοληθεί με όλους τους ήρωες, οδηγώντας την τάξη του στην ανάγνωση αντίστοιχων έργων.



Στη συνέχεια τα παιδιά πρέπει να συντάξουν το κείμενο των οδηγιών του παιχνιδιού που μόλις έπαιξαν. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ορίσει τον αποδέκτη των οδηγιών και οι μαθητές να επιλέξουν το ύφος, το πρόσωπο και τον αριθμό των ρημάτων κτλ. Για να διευκολυνθούν τα παιδιά, τους δίνεται κείμενο το οποίο μπορούν να συμπληρώσουν.

5. Να στείλουμε ανακοίνωση

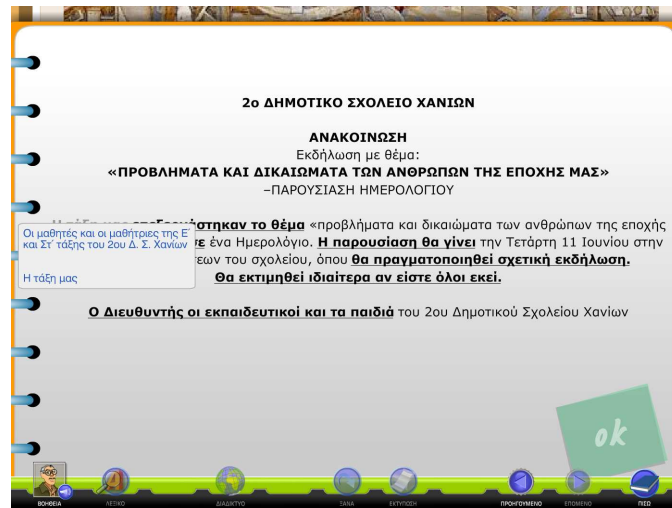
Στόχοι:

Το παιδί

- Να συντάξει ανακοίνωση με συγκεκριμένο περιεχόμενο.
- Συγχρόνως, να "πείσει" του δέκτες του κειμένου να επισκεφτούν την εκδήλωση.
- Να επιλέξει επίπεδο ύφους (λεξιλόγιο και διατύπωση), ανάλογα με την περίπτωση επικοινωνίας.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη δραστηριότητα οι μαθητές πρέπει να αναδείξουν την επικοινωνιακή τους ικανότητα με τη σύνταξη των συγκεκριμένων ειδών κειμένου.



Καλούνται να συντάξουν ανακοίνωση για την εκδήλωση που θα γίνει. Τους δίνονται σύντομες οδηγίες για τα χαρακτηριστικά του κειμένου. Η ανακοίνωση πρέπει να απευθύνεται προς τους επίσημους φορείς της πόλης και στη συνέχεια προς τους συμμαθητές των μικρότερων τάξεων, ενώ τα κείμενα πρέπει να διαμορφωθούν με διαφορετικό επίπεδο ύφους. Μπορούν να επιλέξουν από μια λίστα λέξεων τις κατάλληλες για την περίπτωση. Οι λέξεις δίνονται και για τις δύο ανακοινώσεις στην ίδια λίστα, προκειμένου να αναπτύξουν κριτήρια επιλογής, εκτιμώντας την επικοινωνιακή συνθήκη.

6. Να ετοιμάσουμε τα φαγητά

Στόχοι:

Το παιδί

- Να παρακολουθήσει την εκτέλεση μιας συνταγής σε βίντεο.
- Να συντάξει κείμενο οδηγιών, στο οποίο να απεικονίζονται ακριβή στοιχεία.
- Να εκμαιεύσει τις οπτικές πληροφορίες που χρειάζονται και να τις χρησιμοποιήσει στη σύνταξη κειμένου μιας συνταγής.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Τα παιδιά παρακολουθούν την εκτέλεση συνταγής σε βίντεο. Συγκεντρώνουν πληροφορίες. Συντάσσουν τον κατάλογο των υλικών με την απαιτούμενη δοσολογία και στη συνέχεια προχωρούν στη σύνταξη του κειμένου οδηγιών.



Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει συγκεκριμένο πρόσωπο και αριθμό στα ρήματα καθώς και συγκεκριμένη ή συγκεκριμένες εγκλίσεις, θέτοντας ειδικότερους διδακτικούς στόχους. Για παράδειγμα, να συζητηθεί η επιλογή β' προσώπου προστακτικής, π.χ. ρίξτε, ή ρίχνετε, αντί οριστικής ρίχνουμε, καθώς και οι τυχόν συνέπειες της επιλογής στο αποτέλεσμα της επικοινωνίας.

7. Να δούμε την εφημερίδα

Στόχοι:

Το παιδί

- Να συνειδητοποιεί πρακτικά τη σημασιολογική πορεία που ακολουθεί η κατανόηση του λόγου, ξεκινώντας από τα επιμέρους στοιχεία και καταλήγοντας επαγωγικά στο συνοπτικό περιεχόμενο (τίτλος).
- Να κατανοεί ενεργητικά πολυτροπικά κείμενα, μετέχοντας στη διαμόρφωσή τους.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Εμφανίζεται το πρωτοσέλιδο της εφημερίδας, όπου παρουσιάζεται η εκδήλωση των παιδιών. Υπάρχει η εικόνα από την εκδήλωση, ένα μικρό κείμενο κάτω από την εικόνα και ένα κενό πλαίσιο στη θέση του τίτλου.

Ο τίτλος του άρθρου δεν εμφανίζεται και πρέπει ο μαθητής να τον επιλέξει από τους 3 διαθέσιμους τίτλους που υπάρχουν στη λίστα.



Ο εκπαιδευτικός θα μπορούσε να επεκτείνει τη δραστηριότητα προτρέποντας τα παιδιά να γράψουν το πλήρες άρθρο της εφημερίδας. Ο τίτλος και η μικρή περίληψη του άρθρου που εμφανίζεται κάτω από τη φωτογραφία θα τα βοηθήσει.

Ενότητα 4 : Στο Λούνα ΠαρκΓενικοί στόχοι

Βασικός στόχος της ενότητας είναι η διεύρυνση του λεξιλογίου των μαθητών και η συνειδητοποίηση της δομής και της λειτουργίας της γλώσσας σε επίπεδο κειμένου, πρότασης και λέξης. Επιχειρείται η μελέτη γλωσσικών φαινομένων με παιγνιώδεις τρόπους, οι οποίοι συμβάλλουν στην άσκηση των μαθητών με στόχο την κατανόηση των αντίστοιχων γλωσσικών φαινομένων.

Πιο συγκεκριμένα μέσα από τις δραστηριότητες της ενότητας και τη δημιουργική συμμετοχή των μαθητών επιδιώκεται η εξοικείωσή τους με γραμματικο-συντακτικά φαινόμενα μέσα από κείμενα με τις επικοινωνιακές συνισταμένες τους και η αισθητοποίηση της έννοιας του γλωσσικού συστήματος: Συνειδητοποίηση και εσωτερίκευση ενός σχήματος κλίσης ρήματος και ενός σχήματος κλίσης πτωτικού (ουσιαστικού, επιθέτου). Παιχνίδια με τους χρόνους του ρήματος και τις ποικίλες δυνατότητες δήλωσης του χρόνου και των χρονικών σχέσεων. Παιχνίδια με το θέμα, την κατάληξη και τη μεταξύ τους σχέση. Δραστηριότητες με λέξεις που έχουν ως α' συνθετικό λόγια αχώριστα μόρια, με συνώνυμα, αντώνυμα, συνθέσεις, αναλύσεις συνθέτων. Ασκήσεις επιλογής του κατάλληλου συνώνυμου αφηρημένων κυρίως εννοιών. Ασκήσεις αναγνώρισης των βασικών συντακτικών όρων μιας πρότασης.

Βασική επιδίωξη τέλος είναι να εμπλουτίσουν οι μαθητές το λεξιλόγιό τους και να διαπιστώσουν ότι το κατάλληλο λεξιλόγιο διευκολύνει την κατανόηση και αποτελεσματική επικοινωνία.

Παιδαγωγική προσέγγιση και τεχνικές

Η διδακτική μεθοδολογία είναι λειτουργική και δίνει έμφαση στη χρήση της γλώσσας και στη συμμετοχή των παιδιών. Η συναισθηση προόδου και επίτευξης των στόχων είναι θεμελιώδες στοιχείο παρώθησης για να συνεχίσουν οι μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Επιλέχθηκαν δραστηριότητες, όπου οι μαθητές παρατηρώντας εικόνες και μηνύματα (λεκτικά και οπτικά), συνειδητοποιούν τις δυνατότητες της γλώσσας. Επιδιώκεται η δημιουργική συμμετοχή των μαθητών και η εξοικείωσή τους με τα εγχειρίδια της γραμματικής, του συντακτικού και των λεξικών ως βιβλίων αναφοράς.

Η ενότητα συγκροτείται από επτά επιμέρους δραστηριότητες, οι οποίες παρουσιάζονται μέσα σε ένα Λούνα Παρκ, όπου τα παιδιά μπορούν να συμμετάσχουν σε διάφορα παιχνίδια-ασκήσεις. Όλες οι υποενότητες περιέχουν υλικό, το οποίο μπορεί να τροποποιηθεί και ανανεωθεί από τον δάσκαλο ανάλογα με τα γραμματικά ή συντακτικά φαινόμενα που θέλει να διδάξει. Γι' αυτόν τον λόγο οι στόχοι που αναφέρονται σε κάθε υποενότητα καθώς και οι γενικοί είναι ενδεικτικοί και αφορούν το υλικό που ήδη υπάρχει στην κάθε μία.

Στην αρχή κάθε υποενότητας εμφανίζεται ένα μικρό κείμενο που δίνει πληροφορίες για τις ασκήσεις που θα ακολουθήσουν. Εμφανίζονται 10 ασκήσεις κάθε φορά με τυχαία σειρά. Για κάθε σωστή επιλογή το παιδί βαθμολογείται με θετική βαθμολογία και η κάθε λάθος με αρνητική.

Ο δάσκαλος έχει στη διάθεσή του ένα εργαλείο, την εφαρμογή `monotor.exe`, όπου καταχωρίζονται οι επιδόσεις των μαθητών και παρουσιάζονται με ποσοστό επιτυχίας και με τα ανάλογα γραφήματα.

1. Το παλάτι

Στόχοι:

Το παιδί

–Να διαπιστώσει ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από τη ρηματική και την ονοματική φράση και να αναγνωρίσει τα συστατικά στοιχεία μιας πρότασης μέσα από ασκήσεις αναγνώρισης ρημάτων, υποκειμένων, κατηγορουμένων, αντικειμένων.

–Να αντιληφθεί τη λειτουργία του υποκειμένου στην πρόταση και του κατηγορουμένου, να ασκηθεί στον εντοπισμό του αντικειμένου και να συνειδητοποιήσει τον ρόλο τους μέσα στην πρόταση και τη σπουδαιότητά τους ως συμπληρωμάτων του ρήματος.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Εμφανίζεται στην οθόνη ένα κείμενο δομημένο σε νοηματικές ενότητες. Το παιδί κάνοντας κλικ πάνω σε λέξεις κειμένου καλείται να αναγνωρίσει τους βασικούς συντακτικούς όρους, υποκείμενο, αντικείμενο (άμεσο, έμμεσο), κατηγορούμενο, ρήμα (συνδετικό, μεταβατικό, μονόπρωτο και δίπρωτο). Με το κουμπί «Έλεγχος» βγαίνει ένα μήνυμα που προσδιορίζει τα λάθη του μαθητή ή επιβραβεύει.



Ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να αλλάξει το κείμενο, τις λέξεις που πρέπει να εντοπίσει το παιδί καθώς και τα επεξηγηματικά μηνύματα που θα εμφανίζονται μετά από κάθε λάθος ή σωστή επιλογή.

Έτσι η άσκηση αυτή, ως εργαλείο στα χέρια του δασκάλου, μπορεί να τροποποιηθεί. Ενδεικτικά αναφέρουμε τις παρακάτω εναλλακτικές ασκήσεις:

- α) Να εντοπίσει το παιδί τα οριστικά ή τα αόριστα άρθρα
- β) Να εντοπίσει τα αριθμητικά.
- γ) Να εντοπίσει σε ποια σημεία του κειμένου έχει μπει λάθος το τελικό ν.

2. Ο Λεξοποιητής

Στόχοι:

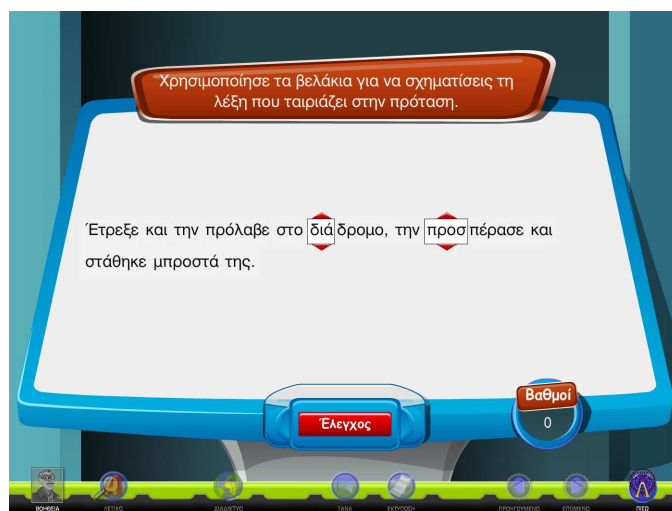
Το παιδί

- Να συνειδητοποιήσει τη διαδικασία σύνθεσης λέξεων μέσα από παιχνίδι επιλογών.
- Να διαπιστώσει ότι με την αλλαγή του προθήματος, του λειτουργικού δηλαδή μορφήματος που εμφανίζεται πριν από το θέμα, δημιουργούνται διαφορετικές λέξεις. Βασικός στόχος είναι να εξοικειωθούν με το α' συνθετικό των σύνθετων λέξεων (ουσιαστικό, επίθετο, επίρρημα, πρόθεση, αντωνυμία).
- Να αντιληφθεί ότι πολλές λέξεις παίρνουν μπροστά αχώριστα λόγια μόρια και να εξοικειωθεί με τις διαφορετικές σημασίες μιας λέξης με την αλλαγή προθημάτων.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Η άσκηση αυτή δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να σχηματίσει μια λέξη, η οποία εντάσσεται μέσα σε ένα μικρό κείμενο, επιλέγοντας είτε το σωστό πρόθημα είτε το σωστό πρώτο συνθετικό.

Σε κάθε λανθασμένη επιλογή δίνεται το ερμήνευμα της λέξης προκειμένου να συνειδητοποιήσει τον πολύσημο χαρακτήρα των λέξεων.



Ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να αλλάξει το κείμενο και τις λέξεις τις οποίες ζητά από το παιδί να αλλάξει τα προθημάτων και τα επιθήματα καθώς και τα επεξηγηματικά μηνύματα που θα εμφανίζονται μετά από κάθε λάθος ή σωστή επιλογή.

3. Ο κος Πατάτας

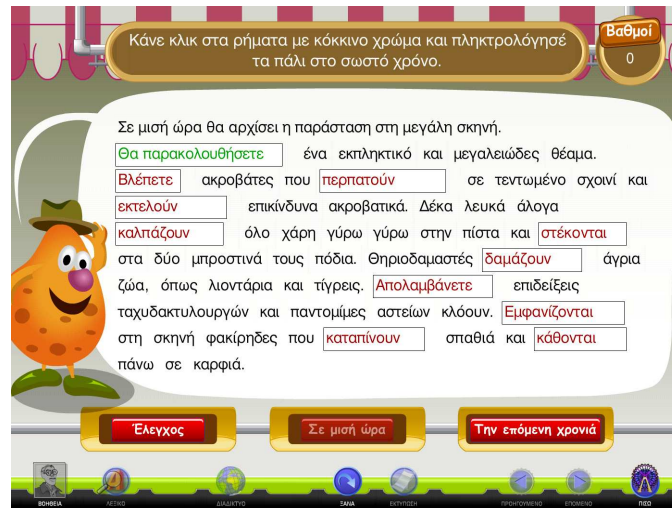
Στόχοι:

Το παιδί

- Να συνειδητοποιήσει ότι η μορφολογία του ρήματος οικοδομείται σε δύο βασικούς άξονες: του χρόνου και του ποιού ενεργείας.
- Να συνειδητοποιήσει ότι με τον *εξακολουθητικό μέλλοντα* η ενέργεια του ρήματος παρουσιάζεται εξακολουθητικά ή επαναλαμβανόμενα, ενώ με τον *συνοπτικό μέλλοντα* η ενέργεια παρουσιάζεται συνοπτικά.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Ο Πατάτας αναγγέλλει τη μεγάλη παράσταση που πραγματοποιείται στο λούνα παρκ και αναφέρεται συνοπτικά στο θέαμα που ακολουθεί. Δίνεται στα παιδιά το κείμενο με τα ρήματα σε χρόνο ενεστώτα και ζητάμε να μετατρέψουν τους ρηματικούς χρόνους.



α) Δίνουμε την αρχή: Σε μισή ώρα θα αρχίσει η παράσταση από το τσίρκο. Ζητάμε από τα παιδιά να μετατρέψουν τα ρήματα σε στιγμιαίο μέλλοντα.

β) Δίνουμε την αρχή: Την επόμενη χρονιά θα συνεχιστεί καθημερινά η ίδια παράσταση. Ζητάμε από τα παιδιά να μετατρέψουν τα ρήματα σε εξακολουθητικό μέλλοντα.

Ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να αλλάξει το αρχικό κείμενο και να ζητήσει από το παιδί να το μετατρέψει σε άλλους χρόνους.

4. Ο Σαπουνόφουσкас

Στόχοι:

Το παιδί

–Να συνειδητοποιήσει τον μορφολογικό πλούτο της ελληνικής γλώσσας και τον πολυσήμαντο ρόλο των καταλήξεων. Επιδιώκεται να μπορεί να διακρίνει τις διαφορετικές διαθέσεις των ρημάτων με την επιλογή κατάλληλων καταλήξεων.

–Μέσα από παιχνίδι να εσωτερικεύσει ένα κλιτικό σχήμα ρήματος και ένα κλιτικό σχήμα πτωτικού (επιθέτου στα τρία γένη).

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Εμφανίζονται στην οθόνη 10 προτάσεις με τυχαία σειρά, όπου σε κάποιες λέξεις (επίθετα, ρήματα, μετοχές) απουσιάζουν οι καταλήξεις. Μέσα στις σαπουνόφουσκες φαίνονται οι καταλήξεις που μπορεί να επιλέξει το παιδί κάνοντας κλικ επάνω τους. Μια από αυτές είναι η σωστή κάθε φορά. Το παιδί μπορεί να δοκιμάσει όσες φορές θέλει. Όταν νομίζει ότι έχει επιλέξει τη σωστή κατάληξη και κάνει κλικ στο κουμπί έλεγχος, βαθμολογείται και δίνονται επεξηγήσεις προκειμένου να συνειδητοποιήσει τον τροποποιητικό ρόλο της κατάληξης.



Ο δάσκαλος μπορεί να αλλάξει τις προτάσεις και τις καταλήξεις που θα πρέπει να επιλέξει το παιδί. Έχει ακόμη τη δυνατότητα να τροποποιήσει πλήρως την άσκηση αφαιρώντας από την πρόταση όχι μόνο ένα μέρος της λέξης αλλά και ολόκληρες λέξεις ζητώντας έτσι από το παιδί να επιλέξει τη σωστή λέξη που θα ταίριαζε στην πρόταση. Ενδεικτικά θα μπορούσε να ζητά συνδυετικά προτάσεων, χρονικούς, τοπικούς, τροπικούς προσδιορισμούς κλπ.

5. Η Διαφημιστική πινακίδα

Στόχοι:

Το παιδί

- Να προσεγγίσει διαισθητικά μηχανισμούς και στρατηγικές διαφήμισης.
- Να κατανοήσει στο μέτρο του δυνατού τον σκοπό και την αποτελεσματικότητα της διαφήμισης ως κειμενικού είδους. Μέσα από τις διαφημίσεις, που καλούνται να δημιουργήσουν οι μαθητές, πρέπει να ανιχνεύσουν τη λειτουργία των συγκεκριμένων επιλογών. Στόχος είναι να κάνουν τις επιλογές των καταναλωτικών αγαθών με κριτική σκέψη.
- Να εντάξει σε κατάλληλο πλαίσιο επικοινωνίας λεξιλόγιο σχετικό με τις διαφημίσεις.
- Να ασκηθεί στην κατάλληλη χρήση των ρημάτων στην προστακτική και να συνειδητοποιήσει ότι σε μια διαφήμιση επιλέγονται επίθετα που δίνουν ζωντάνια και παραστατικότητα και επιρρήματα που δίνουν έμφαση στο μήνυμα.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Στη διαφημιστική πινακίδα που υπάρχει στο λούνα παρκ το παιδί καλείται να δημιουργήσει 4 διαφορετικές διαφημιστικές παρουσιάσεις. Για κάθε παρουσίαση ζητάμε από το παιδί να επιλέξει το σωστό ρήμα (σε προστακτική), το σωστό επίθετο (συχνά με τρόπο υπερβολικό ή σε υπερθετικό βαθμό) που θα προσδιορίζει το προϊόν και ένα επίρρημα που θα δίνει έμφαση στο μήνυμα προκειμένου η διαφήμιση να είναι πειστική. Μετά από κάθε επιλογή ο μαθητής πληροφορείται αν η διαφήμιση πέτυχε τον σκοπό της.



Ο δάσκαλος μπορεί να επέμβει και να αλλάξει το διαφημιστικό μήνυμα καθώς και τα ρήματα, επίθετα και επιρρήματα που θα πρέπει να διαλέξει το παιδί.

6. Το τρενάκι της περιπέτειας

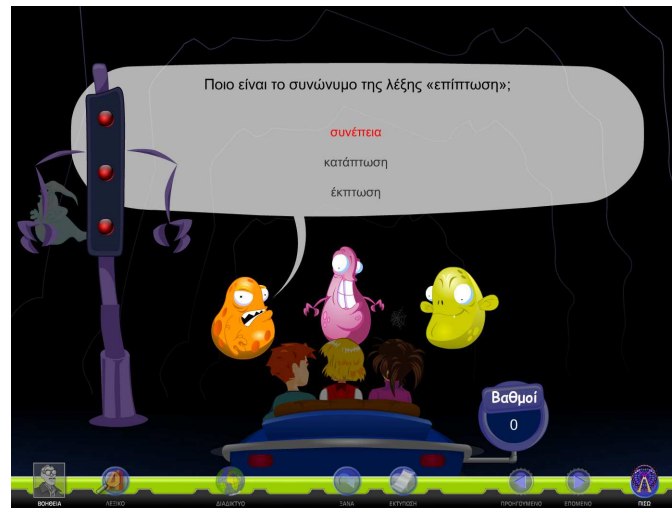
Στόχοι:

Το παιδί

- Να αντιληφθεί τον πολύσημο χαρακτήρα των λέξεων και τη λειτουργία της πολυσημίας. Επιδιώκεται να συνειδητοποιήσουν ότι η σημασία μιας λέξης εξαρτάται και μεταβάλλεται σε μεγάλο βαθμό από τα συμφραζόμενά της.
- Να βρει την κυριολεκτική σημασία μεταφορικών φράσεων.
- Να συνειδητοποιήσει τις κυριότερες σημασιολογικές σχέσεις αντωνύμων και συνωνύμων, αφηρημένων κυρίως εννοιών.
- Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιό του.

Παιδαγωγική προσέγγιση – περιγραφή:

Μέσα στο τρενάκι της περιπέτειας τα παιδιά για να ξεφύγουν από τα τερατάκια, που ξεπηδούν μπροστά τους, πρέπει να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικές με τη γλώσσα επιλέγοντας μια από τις τρεις απαντήσεις που δίνονται. Με κάθε λάθος απάντηση εμφανίζεται μια βοήθεια και συνεχίζει με μια νέα ερώτηση. Εμφανίζονται 9 ερωτήσεις με τυχαία σειρά από μια λίστα πολλών ερωτήσεων.



Ο δάσκαλος μπορεί να προσθέσει νέες ερωτήσεις ή να δημιουργήσει μια δική του νέα λίστα ερωτήσεων. Προτείνονται: ομόηχες ή ομώνυμες λέξεις, Σχηματισμός επιθέτων στο συγκριτικό βαθμό. Ετυμολογική προσέγγιση της σημασίας των λέξεων.

7. Η Σκοποβολή

Στόχοι:

- Να εσωτερικεύσει ένα κλιτικό σχήμα επιθέτου στα τρία γένη. Πιο συγκεκριμένα να εξοικειωθεί με την ορθή εφαρμογή των γραμματικών κανόνων στην κλίση των επιθέτων με καταλήξεις –ύς – ιά, –ύ και –ής –ιά –ι .
- Να συνειδητοποιήσει την πολυσημία των μονοσύλλαβων άκλιτων λέξεων και να αντιληφθεί τον ρόλο τους.

Περιγραφή:

Στη σκοποβολή ο μαθητής με τα ροζ βελάκια κατευθύνει τον εκτοξευτή μπογιάς στο κόκκινο πλαίσιο. Στη συνέχεια με τα κίτρινα βελάκια επιλέγει για το 1ο επίπεδο από μια ομάδα καταλήξεων (ύς, ής, ια, ι, ύ) τη σωστή και πυροβολεί με χρώμα στο κόκκινο πλαίσιο.

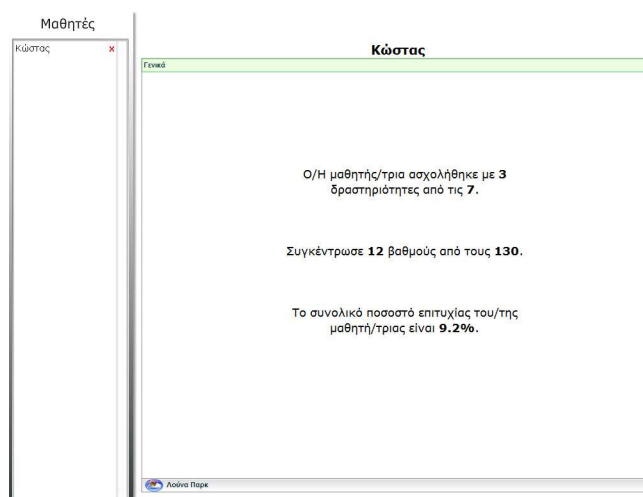


Στο δεύτερο επίπεδο επιλέγει από τα μόρια (ας, για, θα, μα, να) το ταιριαστό για την κάθε πρόταση.

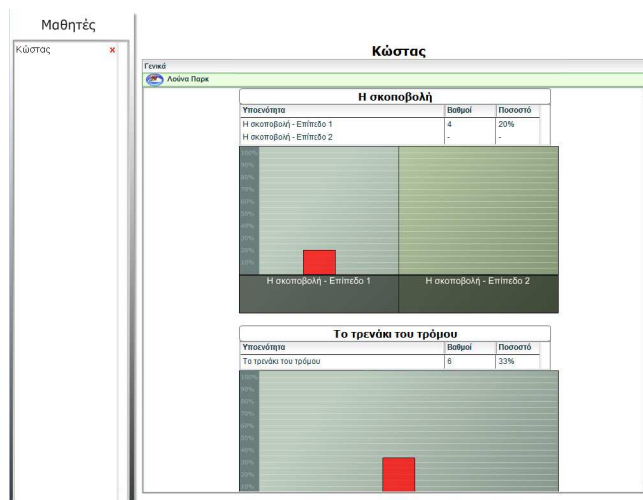
Ο δάσκαλος μπορεί να επέμβει και να αλλάξει τις προτάσεις καθώς τις ομάδες καταλήξεων ή άλλων. Για κάθε σωστή ή λάθος επιλογή μπορεί να προσθέσει επεξηγηματικό κείμενο, το οποίο θα εμφανίζεται κάθε φορά που ολοκληρώνεται η κάθε άσκηση.

8. Εργαλείο αξιολόγησης μαθητή (Monitor)

Η εφαρμογή Monitor.exe βρίσκεται στον κεντρικό φάκελο του Cd Rom. Στη πρώτη οθόνη εμφανίζεται η λίστα των μαθητών. Επιλέγοντας ένα μαθητή, δεξιά εμφανίζονται τα γενικά στοιχεία από την ενασχόλησή του με τις ασκήσεις, με πόσες ασκήσεις ασχολήθηκε και πόσους βαθμούς συγκέντρωσε συνολικά.



Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η ενότητα των ασκήσεων «Λούνα Πάρκ». Κάνοντας κλικ εμφανίζονται οι επιδόσεις του μαθητή ανά άσκηση με ποσοστά επιτυχίας και με το ανάλογο διάγραμμα.



9. Εργαλείο διαχείρισης ασκήσεων (Editor)

Η εφαρμογή Editor.exe είναι ένα εργαλείο διαχείρισης των ασκήσεων της ενότητας Λούνα Πάρκ. Ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να προσθέτει, να αφαιρεί και να τροποποιεί τις ασκήσεις.

Για την καταγραφή των νέων ασκήσεων από τον δάσκαλο απαραίτητη προϋπόθεση είναι η μεταφορά του περιεχομένου του cd-rom στο σκληρό δίσκο του Η/Υ του δασκάλου και των μαθητών.

Προσοχή: Το περιεχόμενο του cd-rom πρέπει να μεταφερθεί σε φάκελο, το όνομα του οποίου να μην περιέχει ελληνικούς χαρακτήρες. Προτεινόμενη θέση c:/glossa_EST/

Ο δάσκαλος δημιουργώντας ή τροποποιώντας τις ασκήσεις, τροποποιεί τα αρχεία που βρίσκονται στο φάκελο DynamicContent. Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία μεταβολής των ασκήσεων, θα πρέπει να μεταφέρει τον φάκελο DynamicContent στους Η/Υ των παιδιών και να αντικατασταθεί ο υπάρχων.

Για την επαναφορά των ασκήσεων στην αρχική τους μορφή ο δάσκαλος πρέπει να εκτελέσει την εφαρμογή Restore σε κάθε Η/Υ που τροποποιήθηκαν οι ασκήσεις.

Άσκηση: Η Σκοποβολή

Επιλογή: Γενικά

Στο πεδίο «Εισαγωγικό κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στο πεδίο «Πληροφορία» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται καθ' όλη τη διάρκεια που το παιδί ασχολείται με την άσκηση.

Στο πεδίο «Επιβράβευση» γράφουμε το κείμενο που θέλουμε να εμφανίζεται κάθε φορά που η επιλογή του παιδιού είναι σωστή.

Στο πεδίο «Ολοκλήρωση Επιπέδου» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού, όταν ολοκληρώσει όλη τη δραστηριότητα της «σκοποβολής».

Στο πεδίο «Μήνυμα λάθους» γράφουμε το κείμενο που θα εμφανίζεται όταν το παιδί δεν έχει σημαδέψει σωστά.

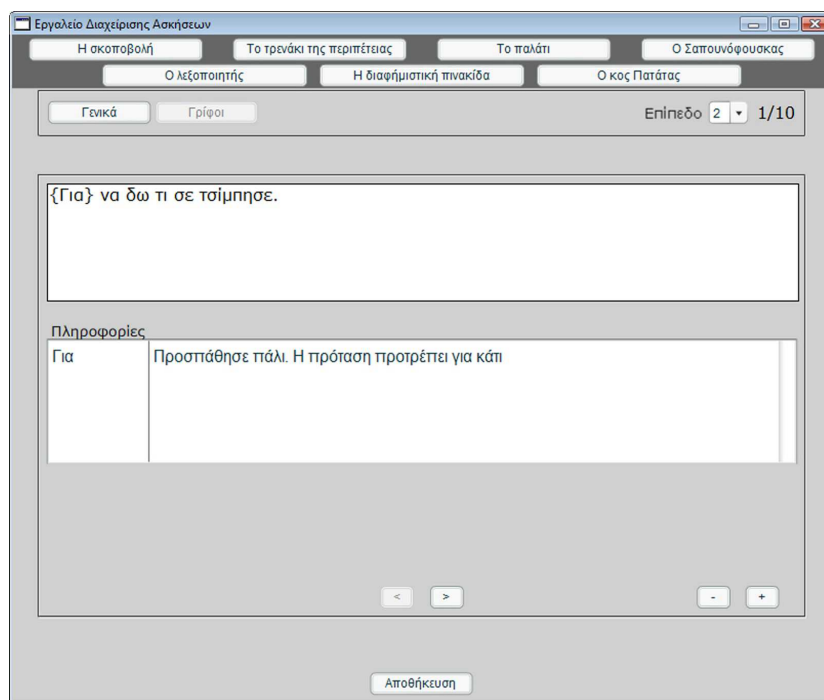
Στο πεδίο «Ορισμοί» δηλώνουμε τη λίστα με τα γράμματα ή καταλήξεις ή σημεία στίξης που θα πρέπει να συμπληρώνει το παιδί. Υπάρχει περιορισμός στο πλήθος των ψηφίων. Για να μη δημιουργείται πρόβλημα στην τελική εμφάνιση της δραστηριότητας, τα ψηφία πρέπει να είναι μέχρι 3 το μέγιστο. Δίπλα στους ορισμούς γράφουμε ένα επεξηγηματικό κείμενο για το κάθε ένα. Το κείμενο αυτό θα εμφανίζεται κάθε φορά που το παιδί θα κάνει λάθος επιλογή.

Ορισμοί	
ας	Το 'ας' φανερώνει προτροπή ή συγκατάθεση.
για	Το 'για' φανερώνει προτροπή.
θα	Το 'θα' φανερώνει αυτό που θα γίνει, αυτό που θα μπορούσε να γίνει ή αυτό που είναι τ
μα	Το 'μα' φανερώνει επιβεβαίωση, όρκο.
να	Το 'να' φανερώνει ότι δείνουμε κάτι ή θέληση.

Επιλογή: Γρίφοι

Στο πρώτο πεδίο πληκτρολογούμε την πρόταση-φράση του πρώτου γρίφου. Μέσα σε αγκύλες {} βάζουμε το τμήμα της λέξης ή μια ολόκληρη μικρή λέξη, που θα εμφανίζεται με κενό στην άσκηση και θα πρέπει να το συμπληρώσει το παιδί. Το τμήμα ή η λέξη αυτή θα πρέπει να είναι μέσα από τη λίστα των ορισμών που δηλώσαμε στην επιλογή «Γενικά».

Στο πεδίο «Πληροφορίες» εμφανίζεται αυτόματα ό,τι βρίσκεται μέσα σε αγκύλες. Δίπλα γράφουμε ένα μικρό βοηθητικό κείμενο, που θα εμφανίζεται όταν το παιδί δεν κάνει τη σωστή επιλογή.



Στο κάτω μέρος, στο κέντρο της οθόνης, υπάρχουν βελάκια, με τα οποία μετακινούμαστε στους επόμενους ή προηγούμενους γρίφους. Στο κάτω μέρος δεξιά με το κουμπί «-» διαγράφουμε τον γρίφο και με το κουμπί «+» προσθέτουμε έναν νέο.

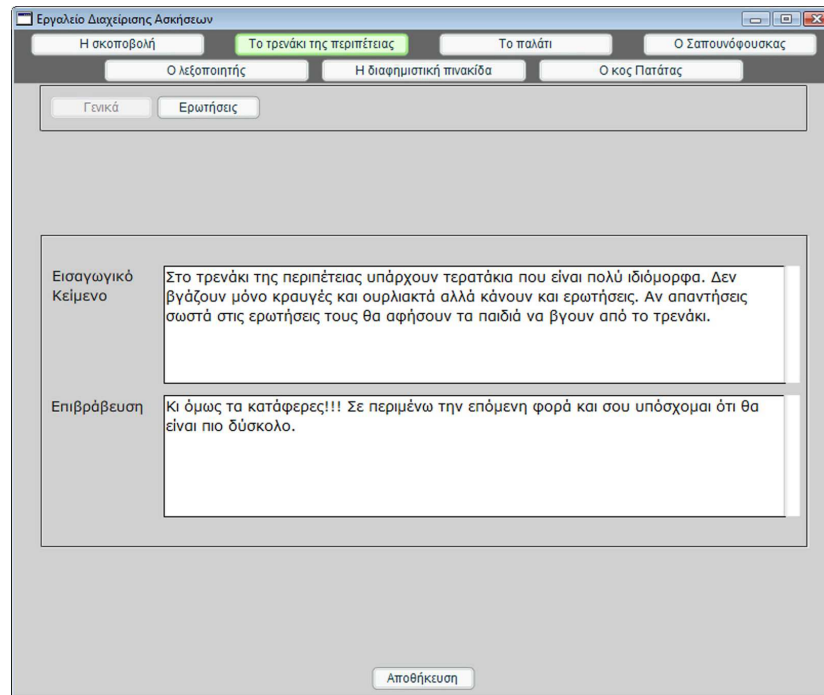
Η δραστηριότητα «Σκοποβολή» έχει δύο επίπεδα-ενότητες. Μετακινούμαστε στο κάθε επίπεδο από την επιλογή πάνω δεξιά της οθόνης «επίπεδο».

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Άσκηση: Το τρενάκι της περιπέτειας*Επιλογή: Γενικά*

Στο πεδίο «Εισαγωγικό κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στο πεδίο «Επιβράβευση» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού όταν ολοκληρώσει όλη τη δραστηριότητα.

*Επιλογή: Ερωτήσεις*

Στο πεδίο «Ερώτηση» γράφουμε την ερώτηση που θέλουμε να εμφανίζεται.

Στο πεδίο «Βοήθεια» γράφουμε το κείμενο βοήθειας που θα εμφανίζεται όταν ο παιδί επιλέξει λάθος απάντηση.

Στο πεδίο «Απαντήσεις» γράφουμε τρεις απαντήσεις. Δύο παραπλανητικές και μία σωστή. Για να ορίσουμε τη σωστή απάντηση κάνουμε κλικ στον κύκλο δεξιά της.

Στο κάτω μέρος, στο κέντρο της οθόνης υπάρχουν βελάκια, με τα οποία μετακινούμαστε στις επόμενες ή προηγούμενες ερωτήσεις. Στο κάτω μέρος δεξιά με το κουμπί «-» διαγράφουμε την ερώτηση που βλέπουμε και με το κουμπί «+» προσθέτουμε μία νέα.

Μπορούμε να προσθέσουμε όσες ερωτήσεις θέλουμε. Το παιδί θα βλέπει 9 από αυτές, με τυχαία σειρά, κάθε φορά που θα ασχολείται με τη δραστηριότητα.

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Άσκηση: Το παλάτι

Επιλογή: Γενικά

Στο πεδίο «Εισαγωγικό κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στο πεδίο «Επιβράβευση Επιπέδου» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού, όταν ολοκληρώσει όλη τη δραστηριότητα.

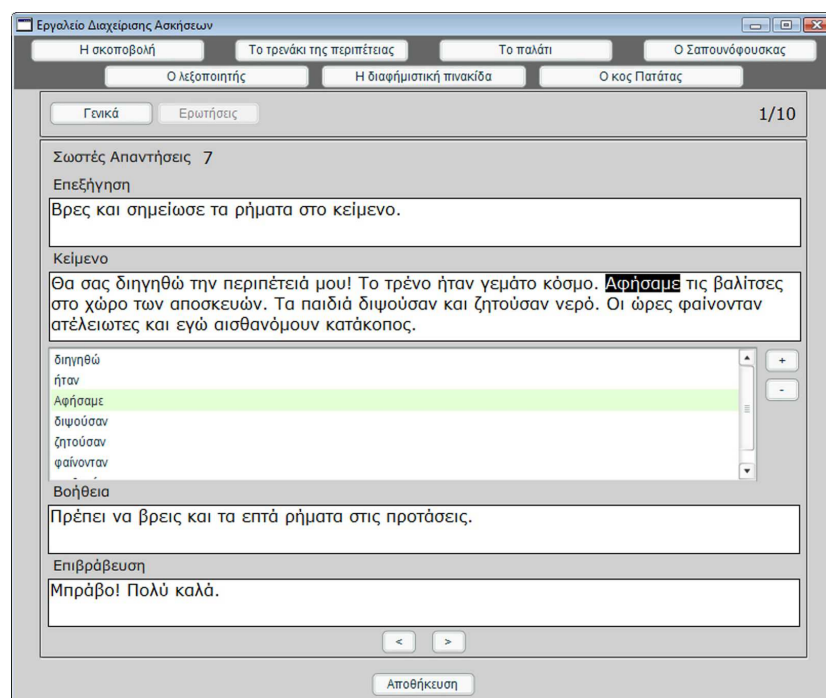
Επιλογή: Ερωτήσεις

Στο πεδίο «Επεξήγηση» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια που το παιδί ασχολείται με την άσκηση.

Στο πεδίο «Κείμενο» γράφουμε το κείμενο, στο οποίο ζητάμε από το παιδί να εντοπίσει λέξεις ή φράσεις.

Κάνοντας κλικ και σύροντας το ποντίκι μας επιλέγουμε τη λέξη ή φράση που θέλουμε να εντοπίσει το παιδί. Στη συνέχεια με κλικ στο το κουμπί «+» προσθέτουμε την επιλογή μας στη λίστα που φαίνεται στο επόμενο πεδίο.

Κάνοντας κλικ σε μια λέξη από τη λίστα αυτόματα εμφανίζεται σε μαύρο πλαίσιο η θέση της λέξης αυτής στο κείμενό μας. Αν θέλουμε να τη διαγράψουμε από τη λίστα, αφού την επιλέξουμε, κάνουμε κλικ στο το κουμπί «-».



Στο πεδίο «Βοήθεια» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που θα εμφανίζεται όταν το παιδί κάνει λάθος επιλογή.

Στο πεδίο «Επιβράβευση» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού στη συγκεκριμένη άσκηση.

Στο κάτω μέρος, στο κέντρο της οθόνης υπάρχουν βελάκια, με τα οποία μετακινούμαστε στις επόμενες ή προηγούμενες ερωτήσεις.

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Άσκηση: Ο Σαπουνόφουσкас*Επιλογή: Γενικά*

Στο πεδίο «Εισαγωγικό κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στο πεδίο «Πληροφορία» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια που το παιδί ασχολείται με την άσκηση.

Στο πεδίο «Επιβράβευση» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης σε κάθε σωστή προσπάθεια του παιδιού.

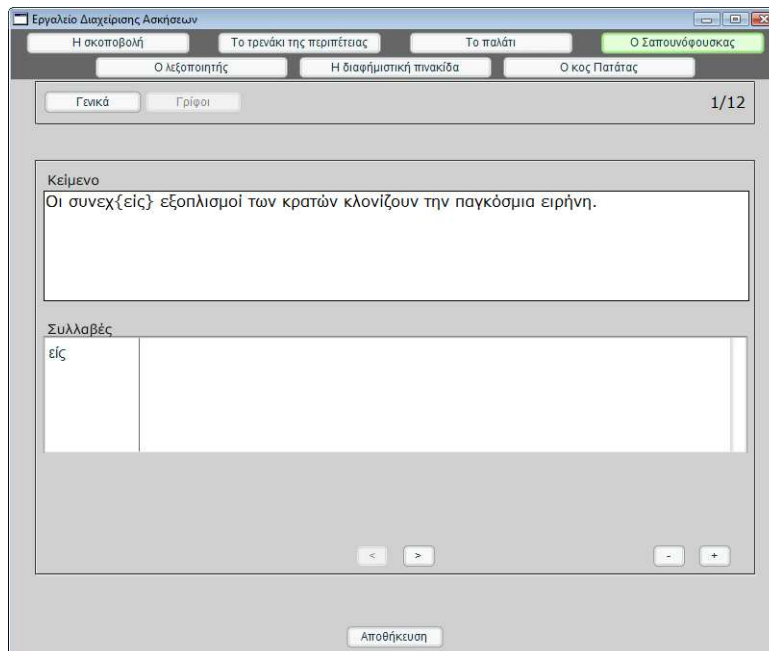
Στο πεδίο «Ολοκλήρωση Επιπέδου» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού, όταν ολοκληρώσει σωστά όλη τη δραστηριότητα.

Στο πεδίο «Μήνυμα Λάθους» γράφουμε το κείμενο που θα εμφανίζεται στις λάθος επιλογές του παιδιού.

Εισαγωγικό Κείμενο	Κοίταξε αυτές τις προτάσεις! Σε κάποιες λέξεις δεν υπάρχουν καταλήξεις. Ψάξε για τη σωστή κατάληξη στις φούσκες. Σκάσε τη σωστή φούσκα και θα έχεις ολοκληρωμένες τις λέξεις των προτάσεων.
Πληροφορία	Σκάσε τη σωστή φούσκα.
Επιβράβευση	Μπράβο! Βρήκες τη σωστή κατάληξη.
Ολοκλήρωση Επιπέδου	Πολύ καλή προσπάθεια! Αν θέλεις να ξαναδοκιμάσεις σε περιμένουμε πάλι.
Μήνυμα Λάθους	Ξαναπροσπάθησε...

Επιλογή: Γρίφοι

Στο πεδίο «Κείμενο» γράφουμε την πρόταση-φράση του πρώτου γρίφου. Μέσα σε αγκύλες {} βάζουμε το τμήμα της λέξης ή μια ολόκληρη μικρή λέξη, που θα εμφανίζεται με κενό στην άσκηση και θα πρέπει να το συμπληρώσει το παιδί.



Στο πεδίο «Λίστα» γράφουμε τις λέξεις ή συλλαβές που θέλουμε να εμφανίζονται στις σαπουνόφουσκες. Δίπλα σε κάθε μία μπορούμε να βάλουμε μια επεξήγηση, η οποία θα εμφανίζεται σαν βοήθεια κάθε φορά που το παιδί θα κάνει λάθος επιλογή. Αν το πεδίο της επεξήγησης μείνει κενό, σε κάθε λάθος προσπάθεια θα εμφανίζεται το περιεχόμενο του πεδίου «Μήνυμα Λάθους» που έχουμε ορίσει στην επιλογή «Γενικά».

Στο κάτω μέρος, στο κέντρο της οθόνης, υπάρχουν βελάκια, με τα οποία μετακινούμαστε στους επόμενους ή προηγούμενους γρίφους. Στο κάτω μέρος δεξιά με το κουμπί «-» διαγράφουμε το γρίφο και με το κουμπί «+» προσθέτουμε έναν νέο.

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Άσκηση: Ο Λεξοποιητής

Επιλογή: Γενικά

Στο πεδίο «Εισαγωγικό κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στο πεδίο «Πληροφορία» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια που το παιδί ασχολείται με την άσκηση.

Στο πεδίο «Επιβράβευση» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης σε κάθε σωστή προσπάθεια του παιδιού.

Στο πεδίο «Ολοκλήρωση Επιπέδου» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού, όταν ολοκληρώσει σωστά όλη τη δραστηριότητα.

Στο πεδίο «Μήνυμα Λάθους» γράφουμε το κείμενο που θα εμφανίζεται στις λάθος επιλογές του παιδιού.

Το πεδίο «Γενικές Επεξηγήσεις» είναι προαιρετικό. Προσθέτουμε τα προθήματα και δίπλα τη γενική επεξήγηση για το κάθε ένα. Η επεξήγηση αυτή θα εμφανίζεται συνοδευτικά του «Μηνύματος Λάθους» που ορίσαμε παραπάνω.

Εργαλείο Διαχείρισης Ασκήσεων

Η σκοποβολή Το τρενάκι της περιπέτειας Το παλάτι Ο Σαπουνόφουσας

Ο λεξοποιητής Η διαφημιστική πνακίδα Ο κος Πατάτας

Γενικά Γρίφοι

Εισαγωγικό Κείμενο Διάβασε προσεκτικά τις προτάσεις. Κάποιες λέξεις αλλάζουν σημασία αν αλλάξεις το πρώτο συνθετικό ή το πρόθημα. Πάξε με τις λέξεις αυτές και προσπάθησε να

Πληροφορία Χρησιμοποίησε τα βελάκια για να σχηματίσεις τη λέξη που ταιριάζει στην πρόταση.

Επιβράβευση Μηνάβο!

Ολοκλήρωση Επιπέδου Μηνάβο! Ολοκλήρωσες την δραστηριότητα!

Μήνυμα Λάθους Νομίζω ότι δεν ταιριάζει στην πρόταση. Ξαναπροσπάθησε...

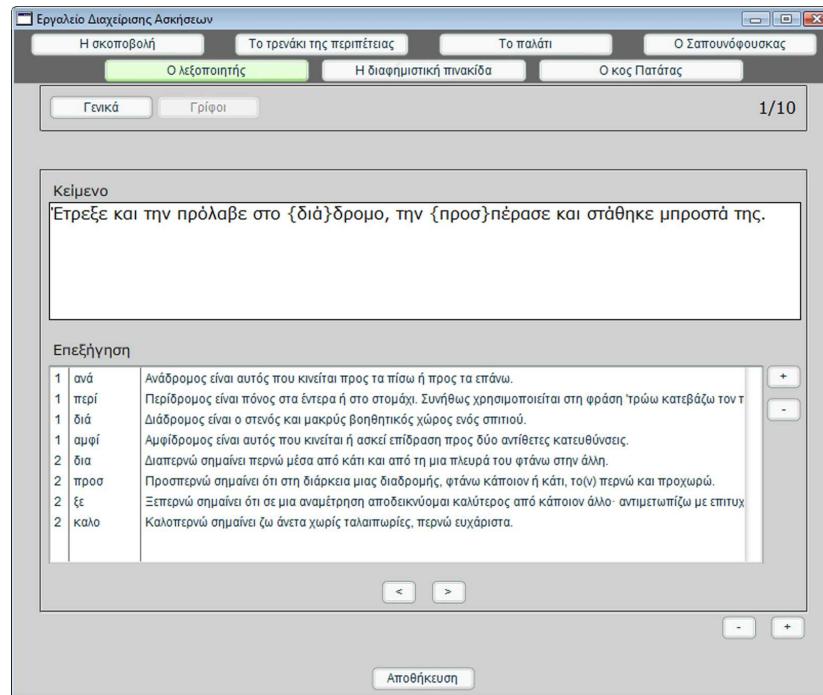
Γενικές Επεξηγήσεις

παρά	δίνει περισσότερη έμφαση στη σημασία της λέξης που ακολουθεί
------	--

Αποθήκευση

Επιλογή: Γρίφοι

Στο πεδίο «Κείμενο» γράφουμε την πρόταση του πρώτου γρίφου. Μέσα σε αγκύλες {} βάζουμε το τμήμα της λέξης (πρώτο ή δεύτερο συνθετικό ή πρόθημα), που θα πρέπει να επιλέξει το παιδί για να δημιουργήσει τη σωστή λέξη.



Στο πεδίο «Επεξήγηση» ορίζουμε τις λίστες των συνθετικών ή προθημάτων, από όπου θα επιλέξει το παιδί. Δίπλα στην κάθε εγγραφή της λίστας ορίζουμε και το ερμηνευμα της λέξης που θα δημιουργηθεί. Η αρίθμηση αριστερά των εγγραφών της λίστας ορίζουν τη λέξη που θα εμφανίζονται.

Δεξιά με τα κουμπιά «+» και «-» προσθέτουμε ή διαγράφουμε από στη λίστα συνθετικών ή προθημάτων.

Στο κάτω μέρος, στο κέντρο της οθόνης, υπάρχουν βελάκια, με τα οποία μετακινούμαστε στους επόμενους ή προηγούμενους γρίφους. Στο κάτω μέρος δεξιά με το κουμπί «-» διαγράφουμε τον γρίφο και με το κουμπί «+» προσθέτουμε έναν νέο.

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Άσκηση: Η διαφημιστική πινακίδα

Επιλογή: Γενικά

Στο πεδίο «Εισαγωγικό Κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στα υπόλοιπα πεδία γράφουμε το κείμενο βοήθειας που θα εμφανίζεται στο παιδί ανάλογα με τις σωστές ή λάθος επιλογές του (Σωστό Ρήμα, Κανένα Σωστό κλπ).

Εργαλείο Διαχείρισης Ασκήσεων

Η σκοποβολή Το τρένακι της περιπέτειας Το παλάτι Ο Σαπουνόφουσας

Ο λεξοποιητής **Η διαφημιστική πινακίδα** Ο κος Πατάτας

Γενικά Προϊόντα

<p>Εισαγωγικό Κείμενο</p> <p>Μπορείς να βοηθήσεις τα παιδιά να ετοιμάσουν τη διαφημιστική πινακίδα:</p> <p>Υπάρχουν τέσσερις παρουσιάσεις. Για κάθε μία πρέπει πρώτα να γράψεις το ρήμα στη σωστή κλίση. Στη συνέχεια πρέπει να επιλέξεις ένα επίθετο που θα προσδιορίζει το προϊόν και δίνει ζωντάνια και παραστατικότητα και τέλος ένα επίρρημα που θα δίνει έμφαση στο</p>	<p>Κανένα Σωστό</p> <p>Προσπάθησε πάλι. Βάλε το ρήμα στην προστακτική και διάλεξε επίθετο και επίρρημα ταιριαστά για τη διαφήμιση.</p>	<p>Σωστό ρήμα</p> <p>Διάλεξες τη σωστή κλίση του ρήματος αλλά το επίθετο και το επίρρημα δεν δίνουν τη ζωντάνια και την έμφαση που χρειάζεται για να προσελκύσει το διαφημιστικό σου μήνυμα τους περαστικούς. Προσπάθησε πάλι.</p>
<p>Σωστό επίθετο</p> <p>Δες πάλι το ρήμα που έγραψες. Το επίρρημα που διάλεξες δεν δίνει τη ζωντάνια και την έμφαση που χρειάζεται για να προσελκύσει το διαφημιστικό σου μήνυμα τους περαστικούς. Προσπάθησε πάλι.</p>	<p>Σωστό επίρρημα</p> <p>Δες πάλι το ρήμα που έγραψες. Το επίθετο που διάλεξες δεν δίνει ζωντάνια και παραστατικότητα. Προσπάθησε πάλι.</p>	<p>Σωστό Ρήμα - Επίθετο</p> <p>Το επίρρημα που διάλεξες δεν δίνει την απαραίτητη έμφαση στο μήνυμά σου. Προσπάθησε πάλι.</p>
<p>Σωστό Ρήμα - Επίρρημα</p> <p>Το επίθετο που διάλεξες δεν δίνει ζωντάνια και παραστατικότητα. Προσπάθησε πάλι.</p>	<p>Σωστά Επίθετο - Επίρρημα</p> <p>Έλεγες πάλι το ρήμα. Πρέπει να χρησιμοποιήσεις την προστακτική. Έλεγες την ορθογραφία σου.</p>	<p>Όλα Σωστά</p> <p>Μπράβο! Το διαφημιστικό σου μήνυμα έχει ζωντάνια και είναι αρκετά ελκυστικό.</p>

Αποθήκευση

Επιλογή: Προϊόντα

Στο πρώτο πεδίο γράφουμε τα δύο ρήματα που θα βλέπει το παιδί και θα πρέπει να τα μετατρέψει στην προστακτική.

Στο πεδίο «Ρήματα» δίνουμε τον σωστό τύπο των ρημάτων που θα περιμένουμε να πληκτρολογήσει το παιδί. Με τα κουμπιά «+» και «-», δεξιά της λίστας των ρημάτων, προσθέτουμε και αφαιρούμε από τη λίστα.

Εργαλείο Διαχείρισης Ασκήσεων

Η σκοποβολή Το τρένακι της περιπέτειας Το παλάτι Ο Σαπουνόφουσας

Ο λεξοποιητής **Η διαφημιστική πινακίδα** Ο κος Πατάτας

Γενικά Προϊόντα 1/4

Γνωρίζω, Βλέπω

Ρήματα

Γνωρίστε ☒ +

Δείτε ☒ -

έναν κόσμο

Επίθετα

συναρπαστικό ☒ +

φантаστικό ☒ -

διακριτικό ☐

χρήσιμο ☐

!

Επισκεφτείτε την έκθεση παιδικού βιβλίου και ανοίξτε

Επίρρηματα

διάπλατα ☒ +

άμεσα ☐ -

πλατιά ☐

γρήγορα ☐

το παράθυρο στη γνώση και τη φαντασία

Αποθήκευση

Στα λευκά κενά πλαίσια γράφουμε το κείμενο του διαφημιστικού μηνύματος που θα πλαισιώνει τις επιλογές του παιδιού. Στα πεδία «Επίθετο» και «Επίρρημα» προσθέτουμε επίθετα και επιρρήματα. Δίπλα σε κάθε καταχώρηση υπάρχει ένα κουτάκι. Με κλικ πάνω σε αυτό ορίζουμε ως σωστή επιλογή την αντίστοιχη λέξη. Με τα κουμπιά «+» και «-», δεξιά της λίστας των επιθέτων και των επιρρημάτων, προσθέτουμε και αφαιρούμε λέξεις από τη λίστα.

Οι διαφημιστικές καταχωρίσεις είναι τέσσερις. Με τα βελάκια, κάτω δεξιά της οθόνης, μετακινούμαστε στις επόμενες ή προηγούμενες καταχωρίσεις.

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Άσκηση: Ο κος Πατάτας

Επιλογή: Γενικά

Στο πεδίο «Εισαγωγικό κείμενο» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται στην αρχή της άσκησης.

Στο πεδίο «Πληροφορία» γράφουμε το κείμενο βοήθειας, που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια που το παιδί ασχολείται με την άσκηση.

Στο πεδίο «Επιβράβευση» γράφουμε το κείμενο επιβράβευσης της προσπάθειας του παιδιού όταν ολοκληρώσει σωστά όλη τη δραστηριότητα.

Στο πεδίο «Μήνυμα Λάθους» γράφουμε το κείμενο που θα εμφανίζεται στις λάθος επιλογές του παιδιού.

Εισαγωγικό Κείμενο	Ο κος Πατάτας πρέπει να ανακοινώσει στον κόσμο την παραστάση που θα γίνει στη μεγάλη σκηνή του Λούνα Παρκ. Έχει μπερδευτεί όμως τελείως. Βοήθησέ τον να βάλει τα ρήματα στο σωστό χρόνο για την παράσταση που θα γίνει σε λίγη ώρα αλλά και για την παράσταση που θα γίνεται
Πληροφορία	Κάνε κλικ στα ρήματα με κόκκινο χρώμα και πληκτρολόγησέ τα πάλι στο σωστό χρόνο.
Επιβράβευση	Η βοήθειά σου ήταν πολύτιμη. Τώρα ο κος Πατάτας είναι έτοιμος να ανακοινώσει την παράσταση της μεγάλης σκηνής.
Μήνυμα Λάθους	Κάτι δεν είναι σωστό. Όποιο ρήμα δεν εμφανίζεται με πράσινο χρώμα πρέπει να το ξαναδείς. Έλεγξε την ορθογραφία σου.

Αποθήκευση

Επιλογή: Γρίφοι

Στο πεδίο «Κείμενο» γράφουμε το συνολικό κείμενο που θα εμφανίζεται στη δραστηριότητα. Μέσα σε αγκύλες {} βάζουμε τις λέξεις-ρήματα, που θα πρέπει να βάλει το παιδί στο σωστό χρόνο.

Στο πεδίο «Απαντήσεις» εμφανίζεται η λίστα των λέξεων που έχουμε βάλει σε αγκύλες. Δίπλα σε κάθε μία γράφουμε τον σωστό τύπο της λέξης που περιμένουμε να γράψει το παιδί. Οι υπάρχουσες επιλογές «Σε μισή ώρα» και «Την επόμενη χρονιά» μπορούν να αλλάξουν ανάλογα με τον χρόνο που θέλουμε να αντικαταστήσουν τα παιδιά τα ρήματα της λίστας. Π.χ. Πέρυσι, χθες κλπ

Εργαλείο Διαχείρισης Ασκήσεων

Η σκοποβολή Το τρενάκι της περιπέτειας Το παλάτι Ο Σαπουνόφουσας
Ο λεξοποιητής Η διαφημιστική πινακίδα Ο κος Πατάτσας

Γενικά Γρίφος

Κείμενο

{Παρακολουθείτε} ένα εκπληκτικό και μεγαλειώδες θέαμα. {Βλέπετε} ακροβάτες που {περπατούν} σε τεντωμένο σχοινί και {εκτελούν} επικίνδυνα ακροβατικά. Δέκα λευκά άλογα {καλπάζουν} όλο χάρη γύρω γύρω στην πίστα και {στέκονται} στα δύο μπροστινά τους πόδια. Θηριοδαμαστές {δαμάζουν} άγρια ζώα, όπως λιοντάρια και τίγρεις. {Απολαμβάνετε} επιδείξεις ταχυδακτυλουργών και παντομίμες αστείων κλόουν. {Εμφανίζονται} στη σκηνή φακίρηδες που {καταπίνουν} σπαθιά και {κάθονται} πάνω σε καρφιά.

Σε μισή ώρα θα αρχίσει η παράσταση στη μεγάλη σκηνή.
Την επόμενη χρονιά θα συνεχιστεί καθημερινά η ίδια παράσταση.

Απαντήσεις

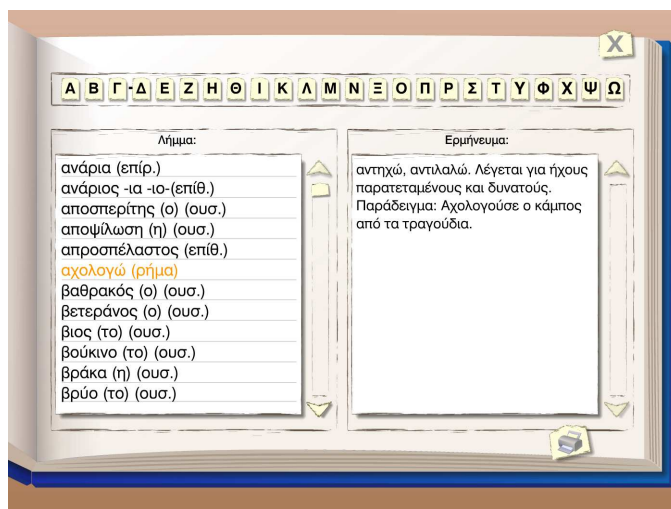
	Σε μισή ώρα	Την επόμενη χρονιά
Παρακολουθείτε	Θα παρακολουθήσετε	Θα παρακολουθείτε
Βλέπετε	Θα δείτε	Θα βλέπετε
περπατούν	θα περπατήσουν	θα περπατούν
εκτελούν	θα εκτελέσουν	θα εκτελούν
καλπάζουν	θα καλπάσουν	θα καλπάζουν
στέκονται	θα σταθούν	θα στέκονται
δαμάζουν	θα δαμάσουν	θα δαμάζουν

Αποθήκευση

Όταν η άσκηση έχει ολοκληρωθεί, επιλέγουμε «Αποθήκευση» για να αποθηκεύσουμε όλες τις αλλαγές που έχουμε κάνει.

Λεξικό

Στο λεξικό παρουσιάζονται τα λήμματα και οι ερμηνείες των όρων που είναι άγνωστοι στο μαθητή.



Σύνδεσμοι στο διαδίκτυο

Επιλέγοντας την υδρόγειο σφαίρα, ο μαθητής μπορεί να δει μια σειρά από επιλεγμένους συνδέσμους στο διαδίκτυο για παιδιά του δημοτικού σχολείου. Για να εμφανιστεί κάθε φορά η επιλεγόμενη σελίδα θα πρέπει προφανώς να είναι ενεργοποιημένη η σύνδεση με το διαδίκτυο.

Η προσέγγιση βασικών εννοιών

Ε. ΣΧΕΔΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο ΘΕΜΑ: Η ΔΟΜΗ ΣΤΗ ΦΥΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ

Η εσωτερική συνοχή των γνώσεων επιδιώκεται με την ανακάλυψη των κοινών εννοιών που διέπουν τα διάφορα γνωστικά αντικείμενα του σχολείου. Οι κοινές αυτές διεισθημονικές έννοιες ονομάζονται βασικές (basic concepts) ή «μακροέννοιες», ή και «διαθεματικές» χάριν της παιδαγωγικής πρακτικής. Η αναγκαιότητα της προσέγγισης και επεξεργασίας τους στην πρώτη εκπαιδευτική βαθμίδα προσκρούει εκ πρώτης όψεως στον αφηρημένο χαρακτήρα τους και στην επιστημονική τους αυστηρότητα. Ωστόσο, η μακραίωνη παράδοση της φιλοσοφίας και η εμπειρία της παιδαγωγικής αντιπαραθέτουν προσεγγίσεις και λογικές υπέρβασης του «προβλήματος» (βλ. Βιβλιογραφία). Τόσο για τη διδακτική της γλώσσας όσο και για τη γενική παιδαγωγική ισχύει η πάγια αρχή ότι η επιστημονική θεωρία είναι δυνατό να τροποποιηθεί κατάλληλα και με φειδώ, ώστε να παρέχεται στο μικρό παιδί σε απλή-στοιχειώδη μορφή, με τις εξής προϋποθέσεις: εφόσον (α) αυτό επιβάλλεται από το επίπεδο της διανοητικής ωριμότητας του παιδιού, (β) επιτελείται με βάσιμη προσδοκία θετικού διδακτικού αποτελέσματος και (γ) εντάσσεται σε παιδαγωγικό προγραμματισμό, στο πλαίσιο του οποίου προβλέπονται περιοδικές επάνοδοι στο ίδιο αντικείμενο, σε μεταγενέστερα στάδια της ανάπτυξης και σε επίπεδα ολοένα πλησιέστερα στην ακριβή επιστημονική έννοια ή σχέση. Έτσι αποκαθίσταται τελικά και η τυχόν αρχική «παραποίηση» της επιστημονικής ακρίβειας. Με τις προϋποθέσεις αυτές προτείνονται στη συνέχεια δύο ενδεικτικά σχέδια εργασίας για μια προσέγγιση βασικών εννοιών στο πλαίσιο του γλωσσικού μαθήματος από μαθητές της Ε' και ΣΤ' δημοτικού.

Διευκρινίσεις

- Η γενίκευση που χαρακτηρίζει πάντα τα συμπεράσματα δεν πρέπει να μας παρασύρει σε αφηρημένες διατυπώσεις. Είναι προτιμότερη μια απλουστευτική παιδική διατύπωση, έστω και αν απέχει από την επιστημονική ακρίβεια. Σύμφωνα με τα προηγούμενα, το ζητούμενο στην προκειμένη περίπτωση είναι να δοθεί το «στίγμα» και η δι-αίσθηση της έννοιας ως «προκαταβολή», για μια πιο επιστημονική προσέγγιση που προβλέπεται για τα μεταγενέστερα στάδια της εκπαίδευσης. Γι' αυτό οι έννοιες και οι ορισμοί στα ακόλουθα Σχέδια εργασίας χρησιμοποιούνται συμβατικά για την αντίστοιχη ηλικία.
- Η ειδική ορολογία δεν είναι ανάγκη να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά, εκτός εάν προκύψει εκ των πραγμάτων.
- Τα Σχέδια εργασίας είναι ενδεικτικά και η χρήση τους είναι στη διακριτική ευχέρεια των εκπαιδευτικών.

Σχέδιο εργασίας 1

Η υπαγωγή των μερών στο όλο

Τα μικρά που μας κάνουν ... τα μεγάλα

Διαθεματικότητα των εννοιών Γλώσσας, Φυσικής, Μαθηματικών κ.ά.

Διάρκεια: ± 10 ώρες

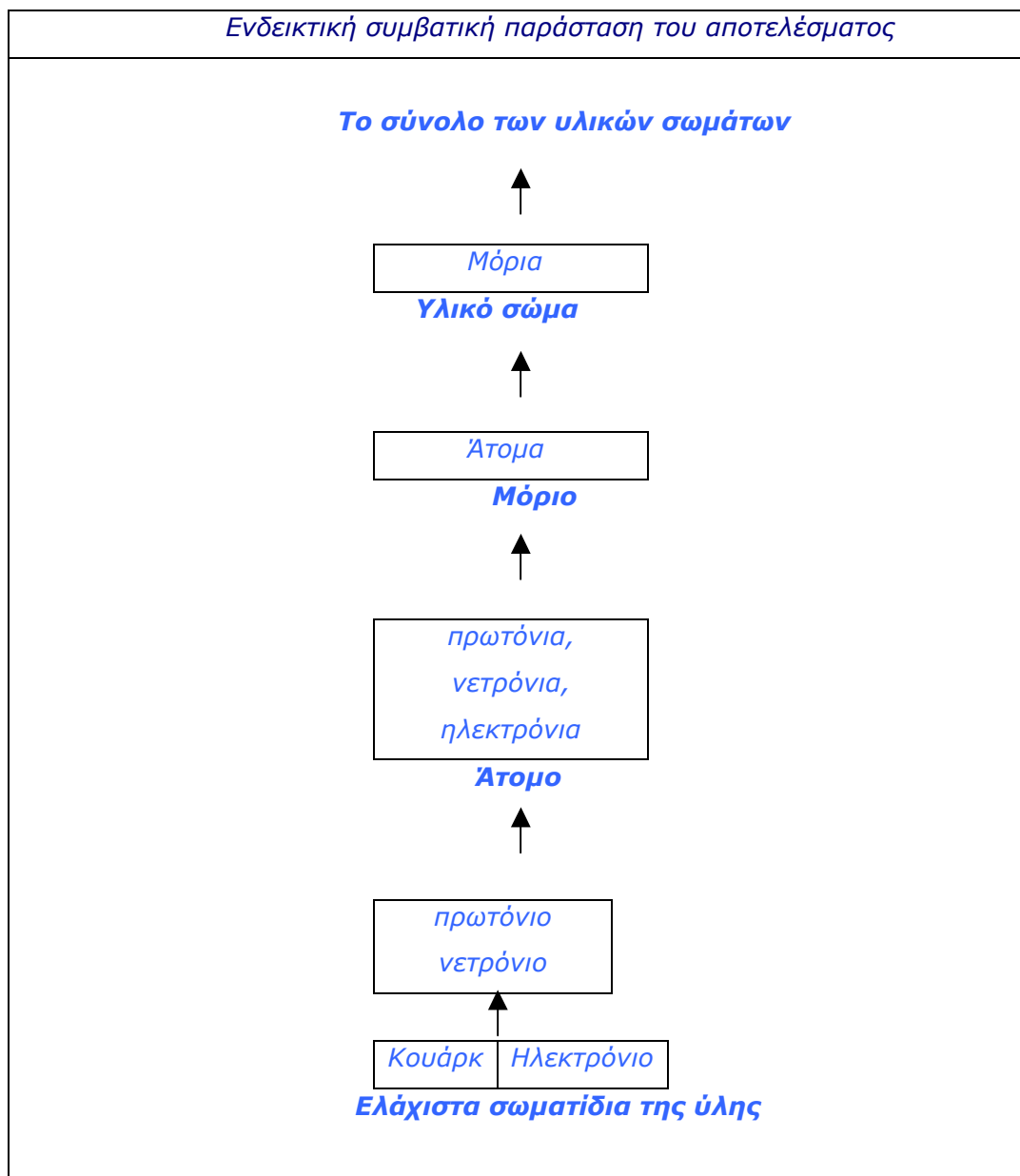
Στόχοι: Να ανακαλύψουν τα παιδιά –δισαισθητικά και κατά προσέγγιση– τα αδρά χαρακτηριστικά της βασικής έννοιας της *δομής/συστήματος* της γλώσσας και τη συναφή υπο-έννοια της *υπαγωγής του μέρους στο όλο*, με την παράλληλη κατανόηση των ίδιων εννοιών στη Φυσική και στα Μαθηματικά. – Ανεύρεση των κοινών σημείων ανάμεσα στα τρία γνωστικά πεδία. – Πιθανή επέκταση σε άλλα γνωστικά πεδία.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕ ΔΥΟ ΟΜΑΔΕΣ**1η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ**

- Τα παιδιά βρίσκουν στο 1^ο τεύχος του βιβλίου της Φυσικής της ε' τάξης, σελ. 14, την ενότητα **Δομή της ύλης** και ρίχνουν μια ματιά για να ξαναθυμηθούν το περιεχόμενό της. Προσέχουν ιδιαίτερα την υποενότητα «*Τα μικροσκοπικά σωματίδια της ύλης*».
- Χωρίζονται σε δύο ομάδες

2η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ**Ομάδα 1**

- Συζητούν το περιεχόμενο της υποενότητας «*Τα μικροσκοπικά σωματίδια της ύλης*» και καλούνται να σχηματίσουν μια στήλη **στο φύλλο εργασίας 1** με υποδιαιρέσεις, τοποθετώντας με ιεραρχική σειρά τα μεγαλύτερα και μικρότερα σωματίδια της ύλης, αρχίζοντας από τα μικρότερα και απλούστερα, κάτω κάτω, και φτάνοντας βαθμιαία στο μεγαλύτερο και συνθετότερο στην κορυφή. Με τη συνεργασία και του δασκάλου τους παριστάνουν τις ιεραρχικές σχέσεις σε ένα χαρτί, όπως παρακάτω:

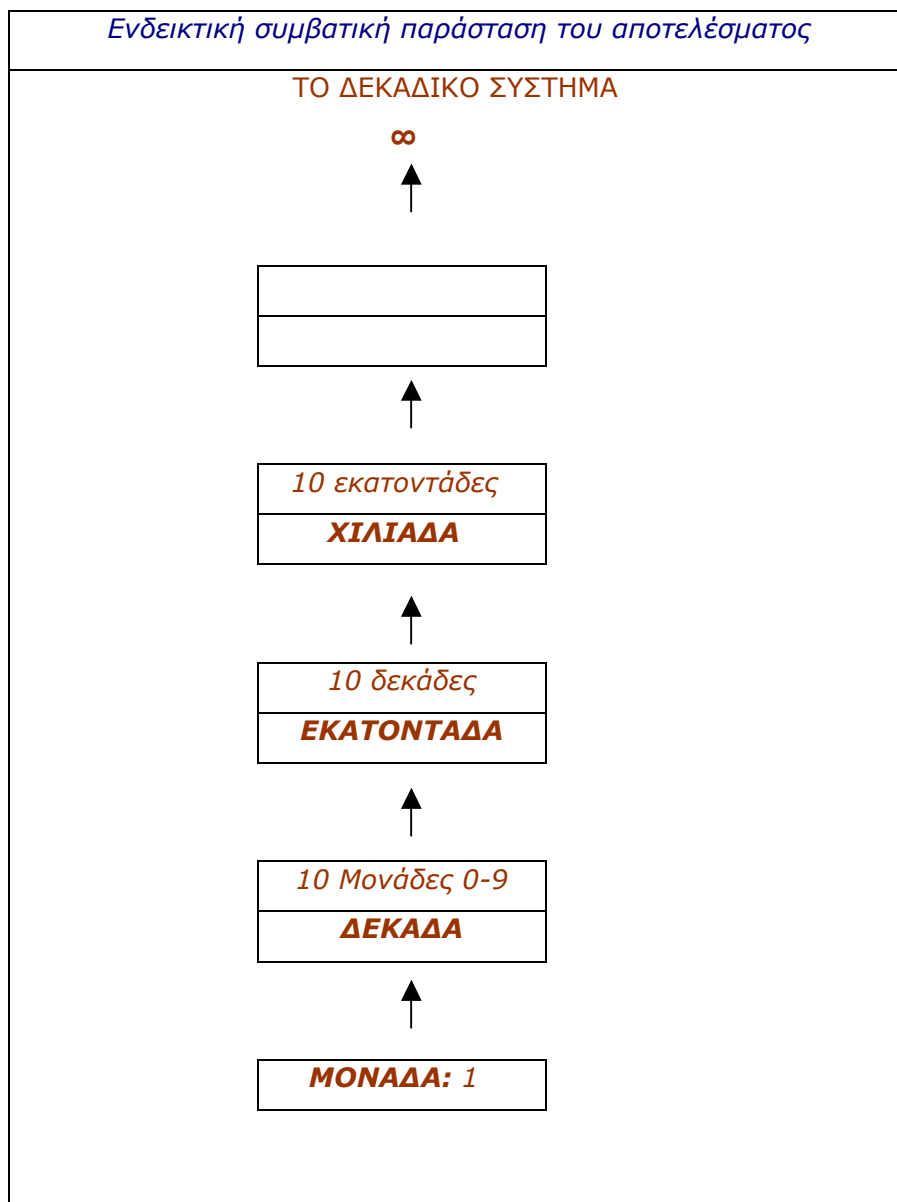


- Σε κοινή συζήτηση ελέγχεται η ορθότητα των σχέσεων της παράστασης.
- Ενδεικτικές ερωτήσεις:
 - Ήταν ορθή η ταξινόμηση που κάνατε;
 - Από πόσα ελάχιστα σωματίδια γίνονται όλα τα υλικά σώματα;

3η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ομάδα 2

- Βρίσκουν στο 1ο τεύχος του βιβλίου των Μαθηματικών της β' τάξης την ενότητα *Φτιάχνουμε πύργους* και ρίχνουν μια ματιά στις σελίδες 14-15.
- Καλούνται τα παιδιά να ανοίξουν **το φύλλο εργασίας 2** και να «φτιάξουν» κι αυτά έναν πύργο, βάζοντας κάτω κάτω το μικρότερο στοιχείο και συνεχίζοντας προς τα πάνω, ώπου μπορούν



- Ενδεικτικές ερωτήσεις
- Συζητήστε και επιχειρήστε απαντήσεις:
 - Από πόσα ψηφία σχηματίζονται όλοι οι αριθμοί με τους οποίους μετριούνται τα άπειρα ποσά που υπάρχουν στον κόσμο;
 - [Από τα 10 ψηφία, από το 0 έως το 9].

–Ποια σχέση έχει η μονάδα με τη δεκάδα; η δεκάδα με την εκατοντάδα, η εκατοντάδα με τη χιλιάδα κ.ο.κ.;

[Με 10 μονάδες κάνουμε δεκάδα. Με 10 δεκάδες κάνουμε εκατοντάδα. Με 10 εκατοντάδες κάνουμε χιλιάδα κ.ο.κ.].

–Γιατί μιλάμε για δεκαδικό σύστημα αρίθμησης;

[Διότι το σχηματίζουμε με το 10. Όπως είδαμε και στον πύργο που σχηματίσαμε, οι μονάδες υπάγονται στη δεκάδα, οι δεκάδες στην εκατοντάδα, οι εκατοντάδες στη χιλιάδα κ.ο.κ. Αυτές οι σχέσεις που έχουν μεταξύ τους λέμε ότι σχηματίζουν, δομούν ένα σύστημα, όπως περίπου το σχηματίσαμε με τον πύργο].

- Αριθμητικά συστήματα σχηματίζονται και με άλλους αριθμούς, όπως το δυαδικό με το 2, το πενταδικό με το 5 κτλ.

4η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ομάδες 1 και 2

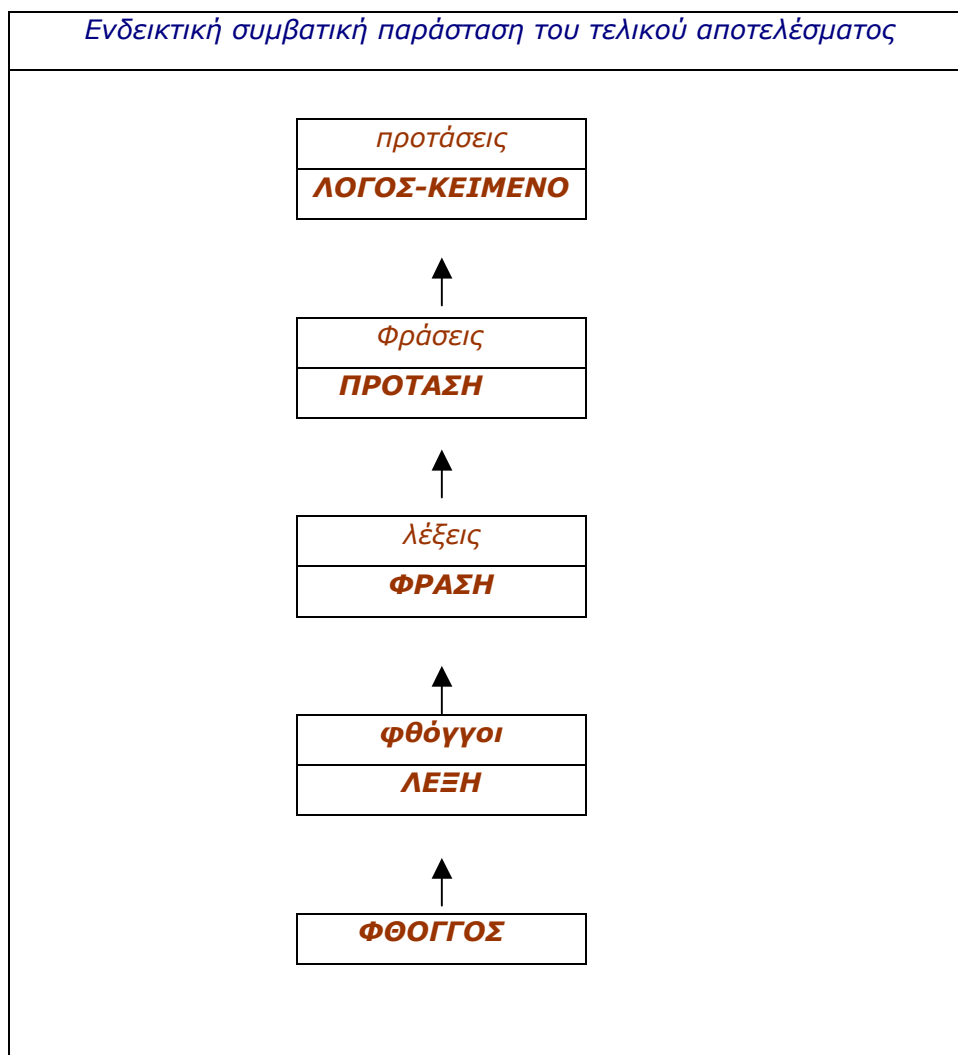
A. Χωρίς να θεωρείται απαραίτητη η προσφυγή στο βιβλίο της γραμματικής, καλούνται τα παιδιά να ανοίξουν **το φύλλο εργασίας 3** και να απαντήσουν στις επόμενες ερωτήσεις και, αν υπάρχει ανάγκη, να τις συζητήσουν μεταξύ τους:

- Επιμέρους δραστηριότητες και ενδεικτικές ερωτήσεις
–Ποια είναι τα μικρότερα στοιχεία που χρησιμοποιείτε για να γράφετε;
[τα γράμματα]
–Ποιο είναι το μικρότερο σύνολο που συνθέτουμε με αυτά; [η λέξη]
–Ποιο είναι το αμέσως μεγαλύτερο; [η φράση]
–... και το επόμενο μεγαλύτερο; [η πρόταση]
–... και το επόμενο; [η παράγραφος]
–... και το επόμενο; [το μεγάλο κείμενο κ.ό.κ.]

B. Με τις λέξεις που έδωσαν ως απάντηση σε κάθε ερώτηση, σχηματίζουν μια νέα στήλη, τοποθετώντας κάτω κάτω τη μικρότερη μονάδα, επάνω της την αμέσως μεγαλύτερη κ.ο.κ., ώσπου να ολοκληρωθεί η δόμηση.

- ❖ Στο σημείο αυτό κρίνεται σκόπιμο να διευκρινιστεί ότι χρησιμοποιήσαμε αρχικά παράδειγμα από τον γραπτό λόγο με ελάχιστες μονάδες τα γράμματα, για να διευκολυνθεί σε πρώτη φάση η αισθητοποίηση της γλωσσικής δομής, εφόσον τα παιδιά έχουν (α) οπτική εικόνα των γραμμάτων και (β) οπτική εικόνα των προτάσεων, παραγράφων και μεγαλύτερων ενοτήτων του γραπτού λόγου.

Εφόσον διαπιστωθεί ότι η ιεραρχική σχέση των δομικών στοιχείων του γραπτού λόγου έχει αισθητοποιηθεί, μπορούμε να διευκρινίσουμε εκ του ασφαλούς στα παιδιά ότι η γλώσσα δομείται με τους φθόγγους ως ελάχιστες μονάδες και ότι τα 24 γράμματα τα χρησιμοποιούμε όταν γράφουμε, για να παραστήσουμε με αυτά τους 23 φθόγγους της ελληνικής γλώσσας. Έτσι, η μορφή της παράστασης μετά την τελική επεξεργασία θα είναι περίπου η εξής:



Γ. Τοποθετούν τώρα δίπλα και μπροστά από τη στήλη της γλώσσας τις δύο προηγούμενες στήλες: τη στήλη που παριστάνει τη δομή της ύλης και τη στήλη που παριστάνει τη δομή του αριθμητικού δεκαδικού συστήματος.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ομάδες 1 και 2

- Ενδεικτικές δραστηριότητες.
- Τα παιδιά επεξεργάζονται τις τρεις παραστάσεις, σχολιάζουν ανταλλάσσουν απόψεις και συμπεραίνουν.
- Καλούνται να παρατηρήσουν τα κοινά σημεία στις τρεις στήλες, δηλαδή στα τρία διαφορετικά πράγματα: στη γλώσσα, στη φυσική και στα μαθηματικά.
- Διατυπώνουν τις διαπιστώσεις τους αβίαστα, με δικά τους λόγια, και καταγράφουν τα συμπεράσματά τους.

Ενδεικτικό πλαίσιο διαπιστώσεων-συμπερασμάτων:

Και στις τρεις περιπτώσεις έχουμε δομή: δομή της ύλης, δομή/σύστημα των αριθμών, δομή/σύστημα της γλώσσας.

–Και στις τρεις περιπτώσεις τα στοιχεία συνδέονται με παρόμοιο τρόπο («υπαγωγή μερών σε ανώτερο όλο» κ.ο.κ.):

–Ένας αριθμός από ελάχιστες μονάδες(α) συνθέτει με κατάλληλο τρόπο ένα ανώτερο σύνολο (β).

Ένας αριθμός από ανώτερα σύνολα (β) συνθέτουν με ανάλογο τρόπο ένα ανώτατο σύνολο (γ).

Ένας αριθμός από ανώτατα σύνολα (γ) συνθέτουν με κατάλληλο τρόπο ένα ακόμη μεγαλύτερο σύνολο δ, κ.ο.κ.

–Και στις τρεις περιπτώσεις, με μικρό («πεπερασμένο») αριθμό ελάχιστων μονάδων σχηματίζονται άπειρες συνθέσεις (άπειρα κείμενα-νοήματα, άπειροι αριθμοί, άπειρα φυσικά σώματα σε αριθμό και σε μεγέθη).

–Όπως στο χτίσιμο συνδυάζονται ίδια τούβλα με κατάλληλο τρόπο μεταξύ τους και γίνονται διάφορων ειδών τοίχοι και οικοδομήματα, έτσι και με τις ελάχιστες μονάδες (στοιχεία, φθόγγους, αριθμητικά ψηφία κτλ.) χτίζονται ή, όπως λένε οι ειδικοί, δομούνται τα φυσικά σώματα, οι άπειροι αριθμοί και όλα τα λόγια της γλώσσας που μιλάμε. Αυτός ο συστηματικός τρόπος που δομούνται τα συστατικά στοιχεία ονομάζεται δομή ή σύστημα και είναι ο ίδιος κατά βάση στις διάφορες επιστήμες. Έτσι, ανάλογες δομές μπορούμε να διαπιστώσουμε σε όλα τα μαθήματα: στην κοινωνική αγωγή, στη μουσική, στα εικαστικά, στην ιστορία, στη φυσική αγωγή (ομάδα) κ.ά.

Γι' αυτό και στη γραμματική οι ειδικοί μιλούν για «δομή» ή «γλωσσικό σύστημα».

Με δυο λόγια, στο γλωσσικό μάθημα θα λέγαμε ότι τα άπειρα νοήματα, τα άπειρα λόγια και οι χιλιάδες λέξεις της γλώσσας μας αρθρώνονται μόνο με 23 φθόγγους, οι οποίοι στη γραφή παριστάνονται με τα 24 γράμματα –ή συνδυασμούς γραμμάτων– του ελληνικού αλφαβήτου. Κάτι ανάλογο συμβαίνει με όλες τις γλώσσες].

- **Επέκταση:**

Τα παιδιά αναζητούν και εντοπίζουν παρόμοιες ιεραρχήσεις στοιχείων σε δομές άλλων γνωστικών αντικειμένων, όπως στην Κοινωνική αγωγή π.χ. εκπαιδευτικό σύστημα /δομή κ.α.

- **Επόμενη βασική έννοια: η αξία θέσης-αλληλεξάρτηση (Σχέδιο εργασίας 2)**

Σχέδιο εργασίας 2

Η αξία που δίνει η ... θέση

Πώς κάθε μονάδα της δομής παίρνει την αξία της ανάλογα με τη θέση που έχει ανάμεσα στις άλλες

Βασικές έννοιες

Διαθεματικότητα των εννοιών Γλώσσας, Φυσικής, Μαθηματικών κ.ά.

Στόχοι

- Να ανακαλύψουν τα παιδιά – διαισθητικά, πρακτικά και κατά προσέγγιση – τα αδρά χαρακτηριστικά της βασικής έννοιας της δομής/συστήματος της γλώσσας και τη συναφή υπο-έννοια της «αξίας θέσης» των δομικών μονάδων, με την παράλληλη κατανόηση των ίδιων εννοιών στη Φυσική και στα Μαθηματικά.
- Ανεύρεση των κοινών σημείων ανάμεσα στα τρία γνωστικά πεδία.
- Πιθανή επέκταση σε άλλα γνωστικά πεδία.

Διάρκεια: ± 10 ώρες

Πορεία εργασιών

Στο *Σχέδιο εργασίας 1* είχαμε ακολουθήσει μια ενδεικτική πορεία με κατεύθυνση από τη δομή στο φυσικό κόσμο προς τη γλωσσική δομή (γλωσσικό σύστημα-γραμματική), διαμέσου των μαθηματικών. Στο *Σχέδιο εργασίας 2* –πάλι ενδεικτικά– θα ακολουθήσουμε αντίστροφη πορεία: από τη γλώσσα στα μαθηματικά, για να καταλήξουμε στη φύση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΕ ΔΥΟ ΟΜΑΔΕΣ

Εισαγωγή: επανάληψη – συγκεφαλαίωση

Καλούνται τα παιδιά να ξαναδοούν τα Συμπεράσματα του 1ου Σχεδίου εργασίας, τα οποία κατέληγαν σε αυτό που ονομάζουμε «δομή» ή «γλωσσικό σύστημα». Ότι δηλαδή «... τα άπειρα νοήματα, τα άπειρα λόγια και οι χιλιάδες λέξεις της γλώσσας μας αρθρώνονται μόνο με 23 βασικούς φθόγγους, οι οποίοι στη γραφή παριστάνονται με τα 24 γράμματα –ή συνδυασμούς γραμμάτων– του ελληνικού αλφαβήτου. Κάτι ανάλογο συμβαίνει με όλες τις γλώσσες».

Με το δεύτερο αυτό σχέδιο εργασίας θα επιχειρήσουμε να καταλάβουμε πώς και γιατί με τα λίγα «μετρημένα» κομμάτια («μονάδες») γίνονται άπειρα πράγματα: άπειρα κείμενα-νοήματα, άπειροι αριθμοί, άπειρα φυσικά σώματα κ.ά.

1η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ***Η αξία της θέσης των μονάδων στη γλώσσα*****Ζήτημα:**

Πώς με 23 περίπου βασικούς φθόγγους γίνονται όλες οι λέξεις της ελληνικής γλώσσας, άπειρα λόγια, άπειρα νοήματα, άπειρα κείμενα...

A1.

Προτείνουμε στα παιδιά τους φθόγγους [α], [ν], [ε] και ζητάμε να συνθέσουν με αυτούς μια λέξη (ή περισσότερες) και να μας την εκφωνήσουν (προφορικά).

Σημείωση

Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον Η/Υ για το παιχνίδι της μετακίνησης και μεταφοράς των γραμμάτων στην οθόνη, τα οποία θα υποκαθιστούν συμβατικά τους αντίστοιχους φθόγγους.

Οι αναμενόμενες (φωνητικές) λέξεις είναι:

[ένα] (ένα)

[εάν] (εάν)

[ναέ] (ναέ)

[νέα] (νέα)

Ενδεικτικές ερωτήσεις:

- Πώς με τρεις φθόγγους έγιναν τέσσερις διαφορετικές λέξεις;
- Αφού οι φθόγγοι που συνθέτουν τις τέσσερις διαφορετικές λέξεις είναι οι ίδιοι, τότε γιατί διαφέρει η μορφή και η σημασία των λέξεων;

Σε κοινή συζήτηση τα παιδιά δίνουν απαντήσεις στο αρχικό ερώτημα: «Πώς με 23 περίπου βασικούς φθόγγους γίνονται όλες οι λέξεις της ελληνικής γλώσσας, άπειρα λόγια, άπειρα νοήματα, άπειρα κείμενα...».

Σημείωση

Οι αποδεκτές απαντήσεις θα πρέπει να έχουν ως κοινό τόπο τη διαπίστωση ότι μια λέξη δεν γίνεται μόνον από τους φθόγγους που τη συνθέτουν, αλλά και από τη θέση που παίρνει ο κάθε φθόγγος μέσα στη λέξη ή, αλλιώς, από τη σειρά των φθόγγων μέσα στη λέξη. Ότι δηλαδή:

Η δομή της λέξης δεν σημαίνει άθροισμα φθόγγων, αλλά και ορισμένη σχέση μεταξύ τους, και ορισμένη θέση του καθενός μέσα στη λέξη, που δίνει την «αξία» τους ή, αλλιώς: Οι φθόγγοι, ανάλογα με τη θέση τους ανάμεσα στους άλλους, σχηματίζουν και διαφορετική λέξη.

Α2. (με Η/Υ)

Καλούνται τα παιδιά να φέρουν στην τάξη ανάλογες περιπτώσεις με δύο ή περισσότερες λέξεις που γίνονται από τις ίδιες μονάδες-φθόγγους. Παραδείγματα:

[κέρατα] [κρέατα] (κρέατα, κέρατα)

Φθόγγοι: [α],[ε],[κ],[ρ],[τ]

[σοκολατίνα] [καλοσινάτο] (σοκολατίνα, καλοσυνάτο)

Φθόγγοι: [α],[ι],[κ],[λ],[ν],[ο],[τ]

Σημείωση

Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον Η/Υ για το παιχνίδι της με-τακίνησης και μεταφοράς των γραμμάτων στην οθόνη (τα οποία θα υ-ποκαθιστούν τους αντίστοιχους φθόγγους).

Διευκρινίσεις – επεκτάσεις:

- Εάν τα παιδιά συναντήσουν δυσκολίες κατά την αντιστοίχιση φθόγγων / γραμμάτων, το χρησιμοποιούμε ως ευκαιρία να διευκρινίσουν με τη βοήθειά μας τη σχέση και την ουσιαστική διαφορά μεταξύ φθόγγων και γραμμάτων.
- Όταν, κατά τις παραπάνω προσπάθειες τα παιδιά αντιμετωπίσουν περιπτώσεις κατά τις οποίες δεν συντίθεται ελληνική λέξη ή γραμματικός τύπος (πτώση ή πρόσωπο ρήματος), τότε εναπόκειται στη δική μας ευχέρεια να τα βοηθήσουμε να κατανοήσουν ότι υπάρχει κάποια ελευθερία στις επιλογές γλωσσικών στοιχείων για τη δημιουργία σημασιών και νοημάτων, αλλά και ότι υπάρχουν όρια. Π.χ. στο Α1 δεν ήταν δυνατό να συνθέσουμε λέξη με το [α] στην πρώτη θέση: *[ανε], *[αεν]

2η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ***Η αξία θέσης των μονάδων στα μαθηματικά***

Ομάδα 1, ΣΤ' τάξη

Σημείωση

Η δραστηριότητα μπορεί να δοθεί μετά τη διδασκαλία του Κεφαλαίου των Μαθηματικών ΦΥΣΙΚΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ.

Τα παιδιά βρίσκουν στο 1ο τεύχος του βιβλίου των Μαθηματικών της ΣΤ' τάξης, στο Κεφάλαιο 1ο, Φυσικοί αριθμοί, την Ενότητα **Καλημέρα φίλε μου αριθμέ**, σελίδα 9, και ρίχνουν μια ματιά στις σελίδες 9 και 10.

Προτείνουμε στα παιδιά κάποια ψηφία, π.χ. τα 3, 6 και 8, και ζητάμε να συνθέσουν με αυτά έναν ή περισσότερους αριθμούς.

Σημείωση

Τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον Η/Υ για το παιχνίδι της μετακίνησης και μεταφοράς των ψηφίων στην οθόνη.

Οι αναμενόμενοι αριθμοί είναι:

368

386

638

683

836

863

Ενδεικτικές ερωτήσεις

- Πώς με τρία ψηφία έγιναν έξι διαφορετικοί αριθμοί;
- Αφού τα ψηφία που συνθέτουν τους έξι διαφορετικούς αριθμούς είναι τα ίδια, τότε σε τι διαφέρει η μορφή και η αξία των έξι αριθμών;

Με τις γνώσεις από τα Μαθηματικά, σε κοινή συζήτηση τα παιδιά δίνουν απαντήσεις στο ερώτημα: «Πώς με 10 μόνο ψηφία γίνονται όλοι οι αριθμοί;»

Οι αποδεκτές απαντήσεις θα πρέπει να έχουν ως κοινό τόπο τη διαπίστωση ότι ένας αριθμός δεν γίνεται μόνον από τα ψηφία που τον συνθέτουν, αλλά και από τη θέση που παίρνει το κάθε ψηφίο μέσα στον αριθμό ή, αλλιώς, από τη σειρά των ψηφίων μέσα στον αριθμό. Ότι δηλαδή: Η δομή του αριθμού δεν είναι το άθροισμα ψηφίων, αλλά και η ορισμένη σχέση μεταξύ τους, και η ορισμένη θέση του καθενός μέσα στον αριθμό, που δίνει την «αξία» του κάθε ψηφίου ή, αλλιώς:

Τα ψηφία, ανάλογα με τη θέση τους ανάμεσα στα άλλα, παίρνουν διαφορετική αξία και σχηματίζουν διαφορετικό αριθμό.

Παράδειγμα. Το ψηφίο 6

- Στον αριθμό 683 έχει αξία 6 εκατοντάδων, ενώ
- Στον αριθμό 386 έχει αξία 6 μονάδων.

ΑΡΙΘΜΟΙ	ΨΗΦΙΑ		
	ΕΚΑΤΟΝΤΑΔΕΣ	ΔΕΚΑΔΕΣ	ΜΟΝΑΔΕΣ
683	6	8	3
386	3	8	6

3η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ***Η αξία θέσης των μονάδων στη φύση***

Ομάδα 2, Ε' τάξη

Ζήτημα:

Πώς με περιορισμένο αριθμό μονάδων γίνονται όλα τα υλικά σώματα και, ειδικότερα, πώς «όλη η ποικιλία των υλικών σωμάτων προκύπτει από 92 μόνο διαφορετικά στοιχεία», όπως αναφέρει το βιβλίο της Φυσικής;

Τα παιδιά ξαναβλέπουν τη 2η Δραστηριότητα του Σχεδίου εργασίας 1 (σχέσεις ατόμων και μορίων) και τα συμπεράσματα του ίδιου Σχεδίου.

Καλούνται να εμφανίσουν στην οθόνη του υπολογιστή τους το αρχείο word με τον κωδικό 4_3o_isonoutanio_voutanio_plirofories και με τον τίτλο ΙΣΟΒΟΥΤΑΝΙΟ ΚΑΙ ΒΟΥΤΑΝΙΟ, προκειμένου να βρουν πληροφορίες για την υπόσταση των δύο αυτών υλικών, τις ιδιότητές τους και τις χρήσεις τους στην καθημερινή ζωή.

Ενδεικτικές ερωτήσεις

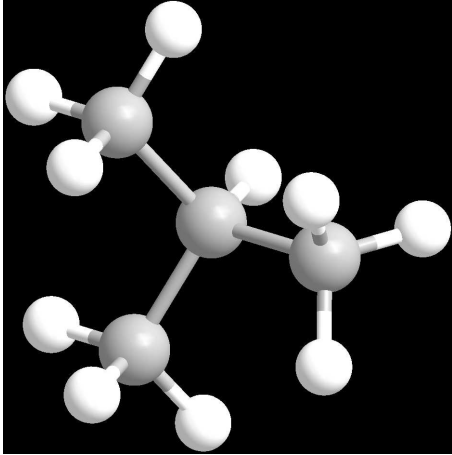
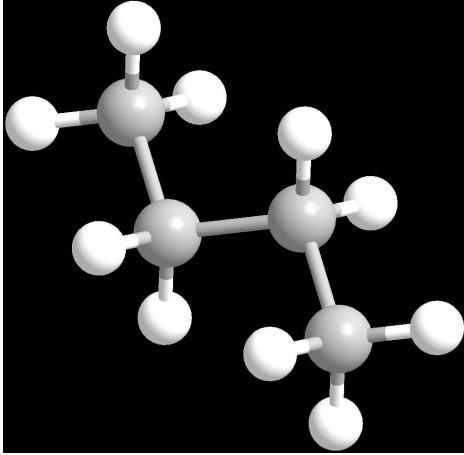
Συζητήστε και επιχειρήστε απαντήσεις:

- Το ισοβουτάνιο και το βουτάνιο είναι διαφορετικά πράγματα; γιατί;
- Τι είναι το ισοβουτάνιο και τι το βουτάνιο;
- Τι ιδιότητες έχει το καθένα;
- Πού χρησιμοποιούνται οι ιδιότητές τους; Έχουν κάποια σχέση με την προστασία του περιβάλλοντος και ποια;
- Τι κάνουμε με το ισοβουτάνιο και τι με το βουτάνιο;

Καλούνται, στη συνέχεια, να εμφανίσουν στην οθόνη τις παραστάσεις δύο μορίων, που αντιστοιχούν στα δύο παραπάνω υλικά:

- Του ισοβουτανίου με κλικ στο αρχείο: 4c_(Alkanes)_[2methyl_propane] και
- Του βουτανίου με κλικ στο αρχείο: 4c_(Alkanes)_[butane]

Παρατηρούν τις δύο παραστάσεις σε αντιπαράθεση:

Ισοβουτάνιο	Βουτάνιο
	
<p>Χημική ονομασία: 2μεθυλο-προπάνιο Χημική παράσταση: 4c (Alkanes) [2methyl propane]</p>	<p>Χημική ονομασία: βουτάνιο Χημική παράσταση: 4c (Alkanes) [butane]</p>

Ενδεικτικές ερωτήσεις

- Από πόσα στοιχεία αποτελείται το ισοβουτάνιο; [Από 2, τον Άνθρακα (C) και το Υδρογόνο (H)]
- Από ποια; [C4, H10, συνολικά 14]
- Από πόσα το βουτάνιο; [Από 2, τον Άνθρακα (C) και το Υδρογόνο (H)]
- Από ποια; [C4, H10, συνολικά 14]
- Πώς με δύο ίδια στοιχεία (και σε ίσο αριθμό) έγιναν δύο διαφορετικά υλικά;
- Αφού τα στοιχεία που συνθέτουν τα δύο διαφορετικά υλικά είναι τα ίδια και σε ίσο αριθμό, τότε σε τι διαφέρει η μορφή και οι ιδιότητες των δύο υλικών;
- Πού βρίσκετε τις διαφορές;

Διαπιστώσεις

Τα παιδιά παρατηρούν με προσοχή τις δύο παραστάσεις των μορίων και τις συγκρίνουν, για να διαπιστώσουν ότι:

Η διάταξη των μορίων του άνθρακα, που λειτουργούν ως «κέντρα»

- στο βουτάνιο είναι ευθύγραμμη, ενώ
- στο ισοβουτάνιο είναι διακλαδισμένη.

Σημείωση

Οι αποδεκτές απαντήσεις θα πρέπει να έχουν ως κοινό τόπο τη διαπίστωση ότι ένα υλικό σώμα δεν γίνεται μόνον από τα ψηφία που το συνθέτουν, αλλά και από τη θέση που παίρνει το κάθε

στοιχείο μέσα στο υλικό, από τη σειρά της διάταξης των στοιχείων και από τον τρόπο που συνδέεται με τα άλλα στοιχεία. Ότι δηλαδή:

Συμπεράσματα

- Η διαφορά των δύο υλικών βρίσκεται όχι στα στοιχεία που τα αποτελούν ούτε στον αριθμό τους, αλλά στη θέση του καθενός και στη σχέση που τα συνδέει με τα άλλα στοιχεία. Με άλλα λόγια:
- Η δομή του υλικού δεν είναι το άθροισμα στοιχείων, αλλά και η ορισμένη σχέση μεταξύ τους, και η ορισμένη θέση του καθενός μέσα στο υλικό, που δίνει υπόστασή του και τις δικές του ιδιότητες ή, αλλιώς:
- Τα στοιχεία, ανάλογα με τη θέση τους και τον τρόπο που συνδέονται με τα άλλα, παίρνουν διαφορετική αξία και σχηματίζουν διαφορετικό υλικό.

Σημείωση

Μετά την ολοκλήρωση της 3ης Δραστηριότητας, είναι απαραίτητο να μοιραστεί στα παιδιά το Φύλλο εργασίας 3, με το οποίο θα πραγματοποιηθεί η σύνθεση των παρατηρήσεων των τριών Δραστηριοτήτων, προκειμένου να οδηγηθούν τα παιδιά στο γενικό συμπέρασμα.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ

στο Φύλλο εργασίας 3

1^η και 2^η ομάδα – Ε' και ΣΤ' τάξεις**Σύνθεση – Συγκεφαλαίωση – Γενικό Συμπέρασμα****Τι έκανα, τι βρήκα, τι παρατήρησα**

στο Σχέδιο εργασίας 2

Γενικό συμπέρασμα, στο οποίο πρέπει να οδηγηθούν τα παιδιά με ελεύθερη συζήτηση και με απλά λόγια, σύμφωνα με τις παρατηρήσεις τους.

- Αυτό που δίνει αξία στις μονάδες που κάνουν το όλο είναι η θέση που κατέχει η κάθε μονάδα μέσα σ' αυτό και η σχέση που τη συνδέει με τις άλλες.
- Η θέση και η σχέση είναι που κάνουν τα διαφορετικά, άπειρα πράγματα με ελάχιστες σχετικά μονάδες.
- Αυτή η θέση και η σχέση που συνδέει τις μονάδες ανάμεσά τους μέσα στο όλο είναι η δομή.
- Η δομή λοιπόν δεν αφορά το άθροισμα των στοιχείων, αλλά τη σχέση που τα συνδέει.
- Γι' αυτό και η αξία θέσης των στοιχείων, όπως ισχύει για τη γλώσσα, ισχύει και για τα μαθηματικά, τη φυσική κτλ., εφόσον:
- Δομή δεν παρατηρούμε μόνο στη γλώσσα, αλλά στους αριθμούς, στα τα υλικά σώματα, στη μουσική κ.ά.
- Η αξία θέσης είναι μια όψη της βασικής έννοιας της αλληλεξάρτησης

Επέκταση:

Τα παιδιά αναζητούν και εντοπίζουν παρόμοιες αξίες θέσης σε δομές άλλων περιοχών, όπως π.χ. στις θέσεις των 8 φθογοσώμων σε μια μελωδία της Μουσική κ.α..

ΣΤ. ΠΗΓΕΣ ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α. Πηγές

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠ.Ε.Π.Θ. 2003 (ΦΕΚ 303 β' / 13-3-2003).

(α) Γενικό μέρος

(β) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο (ΔΕΠΠΣ).

(γ) Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο (ΑΠΣ).

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠ.Ε.Π.Θ. 2003^α. Συμπληρωματικές προδιαγραφές εκπαιδευτικού υλικού για το Δημοτικό και το Νηπιαγωγείο. Παράρτημα, τόμος γ', τεύχος α'.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο 2003β. Γενικές προδιαγραφές, κριτήρια αξιολόγησης και «δείγματα γραφής» εκπαιδευτικού υλικού. Παράρτημα, τόμος γ', τεύχος γ'.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο 2003β. Συμπληρωματικές οδηγίες για συγγραφείς και εκπαιδευτικούς. Παράρτημα, τόμος γ', τεύχος δ'.

Ενότητα: Περιβάλλον και Τοπίο

Πηγές κειμένων

ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΥ ΖΩΗ, Το Γκρεμισμένο Αρχοντικό (διασκευή), εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, 2002
ΜΑΡΩ ΔΟΥΚΑ «Πού 'ναι τα φτερά;» (διασκευή), εκδόσεις Κέδρος, από το Λογοτεχνικό Ημερολόγιο Κρήτη 2000 μ.Χ. εκδ. Ηδύλος

ΦΩΤΗΣ ΚΟΝΤΟΓΛΟΥ, «Ταξίδι στη Γροιλανδία», Γιαβάς ο Θαλασσινός κι άλλες ιστορίες, Εκδόσεις Αστήρ, απόσπασμα από το Λογοτεχνικό Ημερολόγιο 1998, εκδ. Πατάκης

ΖΩΗ ΒΑΛΑΣΗ, «Η Κωπαΐδα», Το Τεσσεροφύλλι, ελληνικές λαϊκές παραδόσεις διαλεγμένες από τη Ζωή Βαλάση, εκδ. Κέδρος, 1996

ΣΤΡΑΤΗΣ ΜΥΡΙΒΗΛΗΣ, «Το Αιγαίο και τα νησιά του», «Απ' την Ελλάδα», αναγνωστικό ΣΤ' Δημοτικού ΟΕΔΒ, Π.Νικοδήμος, Α.Βαρελλά, Ι.Θεοχάρης, Χ.Σακελλαρίου, 1983

ΤΑΝΙΑ ΓΕΩΡΓΙΟΠΟΥΛΟΥ, «Άργησε πάλι σήμερα...», ΟΙΚΟ της Καθημερινής, τεύχος 6, Μάρτιος 2003

Πηγές εικόνων

Το χαμόγελο: Μαγιάσης Βασίλειος, «θαλασσογραφία»
Κων/νος Βολανάκης, «Ιστιοφόρα»

Η Συλλογή Δημητρίου Τσάμη στο Τελλόγλειο - Τελλόγλειο Ίδρυμα, Θεσ/νίκη 2002

Πιέρ Ωγκύστ Ρενουάρ, «Η Gabrielle και ο Jean»
Κλώντ Μονέ, «Βράχοι στο Ετρετά μετά την καταιγίδα»
Βίνσεντ Βαν Γκονγκ, «Έναστρο νύχτα»
Κλώντ Μονέ, Νούφαρα

Μεγάλοι ζωγράφοι, Βιβλιοθήκη τέχνης, Καθημερινή

Ανδρεαδάκης Δημήτρης, «Από τη γη στον ουρανό»
Θωμόπουλος Επαμεινώνδας, «Οι θεριστές»
Σεμερτζίδης Βάλιας, «Δέντρα»

Βουλή των Ελλήνων (<http://www.parliament.gr/>)

Παπανάκος Πάνος, «Κόκκινος Λευκός Πύργος», Η Ελλάδα που αλλάζει -
Τελλόγλειο Ίδρυμα, Θεσ/νίκη 2002

Ταξιδεύω: «Ταξίδι στη Γροιλανδία», *εκδόσεις Αστήρ, Λογοτεχνικό Ημερολόγιο 1998, εκδ. Πατάκης*

Ενότητα: Λέξεις και φαντασία

Πηγές κειμένων

ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΠΙΣΤΗΣ, Ο Ήλιος της Ελλάδας στην Ουάσιγκτον, VOICE OF AMERICA

<http://www.voanews.com/greek/archive/2007-02/2007-02-22-voa10.cfm>

ΤΑΣΟΣ ΣΑΡΑΝΤΗΣ, Μπορεί ο Ήλιος να συγκρατήσει την άνοδο της θερμοκρασίας; - Ημερησία,

<http://www.imerisia.gr/article.asp?catid=9483&subid=2&tag=3606&pubid=370073>

Χ. ΒΑΡΒΟΓΛΗΣ, Όταν ο Ήλιος θα χαθεί, ΒΗΜΑ ONLINE

http://tovima.dolnet.gr/print_article.php?e=B&f=14722&m=H01&aa=1

Νιγηρία. Ο ήλιος και το νερό, ΟΤΕΝΕΤ

http://www.otenet.gr/portal/portal/christmas/traditions/stories?media-type=html&user=anon&js_panename=stories&action=portlets.PsmIPortletAction&eventssubmitdoview=65811&category=stories

ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΠΕΡΡΑΚΗΣ, Ο Ήλιος έχει ακόμη 5 δισεκ. χρόνια ζωής. Η ζωή στη Γη; - Νέος Τύπος, Καθημερινή Ανεξάρτητη Εφημερίδα Της Μαγνησίας

http://www.neostypos.gr/opsis_article.php?sub=4&art=05042414

ΚΩΣΤΑΣ ΚΡΥΣΤΑΛΛΗΣ, Το ηλιοβασίλεμα (απόσπασμα), Άπαντα, Εστία, Αθήνα, 1939

ΖΑΧΑΡΙΑΣ ΠΑΠΑΝΤΩΝΙΟΥ «Τα Χελιδόνια», Το τραγούδι του ήλιου, Αναγνωστικό Δ' Δημοτικού, Γαλάτειας Γρηγοριάδου-Σουρέλη, 1983

ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΕΛΥΤΗΣ, Ο Ήλιος ο Ηλιάτορας, Ίκαρος, Αθήνα, 1996

ΑΝΤΩΝΗΣ ΠΙΛΛΑΣ «Τραγουδώ το νησί μου», Τραγούδι του ήλιου, Κυπριακό Ανθολόγιο, Μέρος Β', Λευκωσία, 1997

ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΙΤΣΟΣ, (Αποσπάσματα),

http://www.phys.uoa.gr/~nektar/arts/tributes/giannhs_ritsos/index.htm

ΙΩΑΝΝΗΣ Μ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ, Ο Ήλιος, Αναγνωστικό Ε' Δημοτικού, Θεόδωρου Α.

Γιαννόπουλου, Αθήνα, 1979

Η τέχνη της ξυλογλυπτικής,

http://www.agrotravel.gr/agro/site/AgroTravel/t_docpage?doc=/Documents/Agrotravel/learnab out/lesvos/xylogliptiki

Αυτοκίνητο από ξύλο, http://www.autotriti.gr/news/preview_news.asp?NEWS_DATA_ID=66825

Το πλοίο του Μίνωα, Καθημερινή, «οι Ερευνητές», Το πλοίο του Μίνωα, 19/6/03

ΣΤΡΑΤΗΣ ΜΥΡΙΒΗΛΗΣ, «Το Αιγαίο και τα νησιά του», «Απ' την Ελλάδα», Αναγνωστικό ΣΤ' Δημοτικού ΟΕΔΒ, Π.Νικοδήμος, Α.Βαρελλά, Ι.Θεοχάρης, Χ.Σακελλαρίου, 1983

Πηγές εικόνων

Ο Ήλιος

ο Ηλιάτορας: Παναγιώτης Τέτσης, «Η ανατολή του καινούργιου αιώνα», http://www.moca-andros.gr/GR/tetsis_apospasmata.htm
Γιάννης Τσαρούχης, «Ήλιος ο πρώτος», από το βιβλίο του Οδυσσέα Ελύτη «Ήλιος ο πρώτος»
Γ. Σταθόπουλος «Χειμωνιάτικος ήλιος», Εξώφυλλο δίσκου Χατζιδάκις Μάνος & Γκάτσος Νίκος, Χειμωνιάτικος Ήλιος

Βίνσεντ Βαν Γκονγκ, «Ιτιές το ηλιοβασίλεμα», «Σπορέας το ηλιοβασίλεμα»
Κλώντ Μονέ, «Ήλιος που ανατέλλει»

Μεγάλοι ζωγράφοι, Βιβλιοθήκη τέχνης, Καθημερινή

Ήλιος, εικόνες αστρονομίας, <http://www.astronomos.gr/sunnow.html>
Ο Ήλιος της Ελλάδας στην Ουάσιγκτον, VOICE OF AMERICA
<http://www.voanews.com/greek/archive/2007-02/2007-02-22-voa10.cfm>

Το ξύλινο

ανθρωπάκι: Ξύλινο άγαλμα, <http://www.ancient-egypt.co.uk/metropolitan/pages/servant.htm>
Ξυλόγλυπτο,
http://www.agrotravel.gr/agro/site/AgroTravel/t_docpage?doc=/Documents/Agrotravel/learnabout/lesvos/xylogliptiki
Το πλοίο του Μίνωα, Καθημερινή, «οι Ερευνητές», Το πλοίο του Μίνωα, 19/6/03
Αυτοκίνητο από ξύλο,
http://www.autotriti.gr/news/preview_news.asp?NEWS_DATA_ID=66825
Φωτογραφία σε ξύλο, <http://www.chiosnews.com/cn13122007905450.asp>

Τα νησιά

του Αιγαίου: Πέσκε Γεώργιος, «Υδρα», Η Συλλογή Δημητρίου Τσάμη στο Τελλόγλειο - Τελλόγλειο Ίδρυμα, Θεσ/νίκη 2002

Πηγές ήχων-μουσικής

ΛΑΥΡΕΝΤΗΣ ΜΑΧΑΙΡΙΤΣΑΣ - ΛΟΪΖΟΣ ΜΑΝΟΣ, «Χρυσό πουλί μου», Με φάρο Το φεγγάρι, Ηχογραφήσεις 1966 – 1995
ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΕΛΥΤΗΣ, «Πορτοκαλένια», διαβάζει: Καράλη Τόνια, Ανέκδοτη ηχογράφηση, 1962, Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού, Ανθολόγιο Αναγνώσεων
<http://www.snhell.gr/lections/writer.asp?id=9>

Ενότητα: Εκδήλωση στα ΧανιάΠηγές κειμένων

Παγκόσμιες Ημέρες, <http://www.sansimera.gr/archive/worldays/>

Πηγές εικόνων

Ημερολόγιο: <http://en.kindernothilfe.org/en/Rubrik/Topics/Food.html>
<http://www.fotoart.gr/arthra/onephoto/2005/index.html>
<http://www.lifelinehellas.gr/>

<http://www.ekpizo.gr/el/rights/>
www.zosimaia.gr
www.amorgos.gr
<http://odysseus.culture.gr/>
http://tovima.dolnet.gr/print_article.php?e=B&f=13138&m=A56&aa=1
http://cartoonistsgr.blogspot.com/2007/09/blog-post_26.html
http://www.rucebo.org/pb/wp_c10c8f30/wp_c10c8f30.html
http://www.unicef.gr/news/2007/crc_at18.php
<http://rarities.ornithologiki.gr/gr/eaop/gallery.php?start=18&len=9>
http://www.diplomatie.gouv.fr/en/france_159/label-france_2554/themes_3713/world-solidarity_3948/human-rights_3951/unicef-france-at-40_6212.html
<http://kallergisharis.wordpress.com/2007/06/05/>
<http://www.webz.gr/2007/10/15/today-an-environment-day-everyday-an-environment-day/>
http://daskaloua.blogspot.com/2007/06/blog-post_19.html
<http://www.unhcr.gr/>
<http://portal.unesco.org/education/en/>
<http://www.radiothessaloniki.gr/index.php?SubMenuID=13&GalleryID=115>
http://portal.kathimerini.gr/4Dcqi/4dcqi/w_articles_kathextra_9_20/09/2007_2_04376
<http://www.un.org/esa/socdev/social/intldays/IntlDay/index.html>
 Ενότητα στην πολυμορφία, εκδόσεις Ευρωπαϊκής Ένωσης
 Η δικαιοσύνη και η αδικία, Μπριζιτ Λαμπέ-Μισελ Πυες, εκδόσεις Άγκυρα
 ΕΓΩ, ΡΑΤΣΙΣΤΗΣ;! Ευρωπαϊκή Επιτροπή - Υπηρεσία Επισήμων Εκδόσεων των
 Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων
 Γελοιογραφία Στάθης, 2008

Να καλέσουμε
 τους φίλους μας
 από

την Ευρώπη: Αφίσα - <http://www.earthday.net/>
 ΕΛΤΑ, animation αποστολή επιστολών- <http://www.elta.gr/index.asp>

Να παίξουμε
 ένα παιχνίδι

γνωριμίας: Χάρτης και Μνημεία, Ενότητα στην πολυμορφία, εκδόσεις Ευρωπαϊκής Ένωσης
 Παιδικοί ήρωες, Ας οικοδομήσουμε μαζί της Ευρώπη, Ευρωπαϊκή Επιτροπή -
 Υπηρεσία Επισήμων Εκδόσεων των Ευρωπαϊκών Κοινοτήτων

Πηγές ήχων-μουσικής

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΛΑΖΟΜΙΤΗΣ, «Ημέρες», «Μια μέρα με τη Μαρία», Μάρτιος 1998

ΞΥΛΟΥΡΗΣ Ν. & ΜΑΡΚΟΠΟΥΛΟΣ Γ., «Ριζίτικα», «ΜΑΔΑΡΑ», ΕΜΙ, 2005

ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΑΡΚΟΠΟΥΛΟΣ, «Ντενεκεδούπολη», «Ποιος να τόκανε ποιος», MINOS ΕΜΙ, 1980

ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ, «Reprise 1990-1999», «Opening», WARNER MUSIC, 1999

Β. Βιβλιογραφία

Bruner Jer., The process of education. Μετάφραση Χρυσ. Κληρίδη: Η διαδικασία της παιδείας, εκδ. Α. Καραβία 1960.

Erickson H. Lynn, Concept-based Curriculum and Instruction, Teaching beyond the facts. Μετάφραση του Τμήματος Ποιότητας της Εκπαίδευσης του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου υπό την εποπτεία του πρώην Προέδρου Σταμ. Αλαχιώτη. Υπεύθυνη μετάφρασης Άννα Σιγανού: Εννοιολογικό αναλυτικό πρόγραμμα στην εκπαίδευση. Διδασκαλία εμβάθυνσης, πέραν από την απλή πληροφόρηση (αχρονολόγητο).

Ν. Γρηγοριάδης, Τον δημιουργικό γράψιμο – η τέχνη και η τεχνική του. Η Παράγραφος²³, εκδ. Κώδικας, Θεσσαλονίκη 2006.

Ι. Κανάκης, Η οργάνωση της διδασκαλίας – μάθησης με ομάδες εργασίας. Θεωρητική θεμελίωση και πρακτική εφαρμογή, Αθήνα 1987.

Κλαίρης Χ. και Μπαμπινιώτης Γ. (σε συνεργασία με τους Α. Μόζερ, Αι. Μπακάκου-Ορφανού, Σ. Σκοπετέα), Γραμματική της Νέας Ελληνικής. Δομολειτουργική-επικοινωνιακή. Ι. Το όνομα. Αναφορά στον κόσμο της πραγματικότητας, εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 1996.

Κλαίρης Χ. και Μπαμπινιώτης Γ. (σε συνεργασία με τους Α. Μόζερ, Αι. Μπακάκου-Ορφανού, Σ. Σκοπετέα), Γραμματική της Νέας Ελληνικής. Δομολειτουργική-επικοινωνιακή. ΙΙ. Το ρήμα. Η οργάνωση του μηνύματος, εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 1999.

Η. Μασαγγούρας, Ομαδοκεντρική διδασκαλία και μάθηση. Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας κατά ομάδες², Αθήνα 1995.

Η. Μασαγγούρας, Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη, εκδ. Gutenberg, Αθήνα 1998.

Η. Μασαγγούρας, Η σχολική τάξη, τ. Β', Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου, Αθήνα 2001.