

**Επιμορφωτική Ημερίδα για τη Διδασκαλία των Ελληνικών (Φεβρουάριος – Απρίλιος 2016),
για Διευθυντές/Διευθύντριες (Δίκτυα Σχολείων ΕΔΕ):
Ενσωμάτωση Δεικτών στη Γλωσσική Διδασκαλία**

Πλαίσιο Σχεδιασμού και Οργάνωσης Διδασκαλίας

Ενότητα που αφορά στη διδασκαλία (βάσει του σχολικού γλωσσικού εγχειριδίου):
«Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια» (Βιβλίο μαθητή β΄ τεύχος, σ. 82 - 83)

Τάξη: Ε΄ Δημοτικό Σχολείο: Λεμεσού ΚΑ΄ - Κοντοβάθεια

Ημερομηνία: 08 Απριλίου 2016

Δίκτυο Σχολείων ΕΔΕ: Δρος Ιωάννη Σαββίδη

Για τον σχεδιασμό και την οργάνωση της διδασκαλίας συνεργάστηκαν οι:

Ελένη Ανδρέου (Εκπαιδευτικός) και Μαρίνα Φιλίππου (Σύμβουλος Ελληνικών)

Συνοπτική παρουσίαση ανάπτυξης της διδασκαλίας

Τι έχει προηγηθεί της διδασκαλίας:

Η ενασχόληση με τη συγκεκριμένη ενότητα, προέκυψε από την προσπάθεια που γίνεται στο σχολείο μας να καταστούν τα διαλείμματα των παιδιών πιο ευχάριστα. Τα παιδιά, μετά από συζήτηση με την εκπαιδευτικό, εισηγήθηκαν τρόπους με τους οποίους θα μπορούσε αυτό να επιτευχθεί. Επικράτησε η εισήγηση για οργάνωση παιχνιδιών, κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων. Με αφορμή αυτό το ενδεχόμενο, επιλέχθηκε η ενότητα «Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια», του σχολικού εγχειριδίου. Αρχικά, εξετάστηκε ο προοργανωτής και έγινε προεπισκόπηση της ενότητας, με στόχο την επιλογή κειμένων που να ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και τις διδακτικές στοχεύσεις παιδιών και εκπαιδευτικού, αντίστοιχα.

Ακολούθως, τα παιδιά δημιούργησαν ιδεοθύελλα, καταγράφοντας λέξεις και φράσεις, που αφορούσαν στο θέμα των παιχνιδιών. Με τη βοήθεια της ιδεοθύελλας αυτής, καταγράφηκαν παιχνίδια, τα οποία, στη συνέχεια, ομαδοποιήθηκαν σε διάφορες κατηγορίες, με κριτήρια που τέθηκαν από τα ίδια τα παιδιά, όπως το είδος των παιχνιδιών, ο αριθμός των παιχτών, κ.λπ.

Τα παιδιά προβληματίστηκαν γύρω από το θέμα των παιχνιδιών και, με την αξιοποίηση του διδακτικού εργαλείου Know – Want – Learn, κατέγραψαν, στην πρώτη στήλη του πίνακα, τι γνωρίζουν για το θέμα της ενότητας και στη δεύτερη στήλη, τι θέλουν να μάθουν γι΄ αυτή. Αναμένεται ότι, με το τέλος της ενότητας, θα συμπληρωθεί και η τρίτη στήλη του πίνακα, η οποία αφορά στο τι έμαθαν για το υπό μελέτη θέμα. Με τη χρήση του πιο πάνω εργαλείου διαφάνηκαν οι πτυχές του συγκεκριμένου θέματος που ενδιαφέρουν περισσότερο τα παιδιά καθώς και τα ερωτήματα που επιθυμούν να διερευνήσουν, κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής τους με τη συγκεκριμένη ενότητα. Στη συνέχεια, επιλέχθηκαν κατάλληλα κείμενα και εκτός σχολικού εγχειριδίου, τα οποία, μαζί με τα κείμενα το σχολικού εγχειριδίου θα βοηθήσουν, ώστε να απαντηθούν τα ερωτήματα που τέθηκαν.

Αρχικά, μελετήθηκε το κείμενο «Παραδοσιακά παιχνίδια» (Β.Μ., τεύχος β΄, σ.70), από όπου αντλήθηκαν συναφείς πληροφορίες (ποια είναι τα παραδοσιακά παιχνίδια, πώς παίζονται, πού παίζονται, αλλαγές που έχουν υποστεί με

Επιμορφωτική Ημερίδα για τη Διδασκαλία των Ελληνικών (Φεβρουάριος - Απρίλιος 2016),
για Διευθυντές/Διευθύντριες (Δίκτυα Σχολείων ΕΔΕ): Ενσωμάτωση Δεικτών στη Γλωσσική Διδασκαλία

Ομάδα Εργασίας Ελληνικών (Δημοτική Εκπαίδευση)

το πέρασμα του χρόνου). Επιπλέον, διερευνήθηκαν οι γλωσσικές δομές του κειμένου. Συγκεκριμένα, εντοπίστηκε ο αφηγηματικός χαρακτήρας του κειμένου, που σε συνδυασμό με την παρουσία του ασύνδετου σχήματος και της προσφώνησης σε β' πληθυντικό (αμεσότητα, παραστατικότητα) συσχετίστηκε με τον επικοινωνιακό σκοπό του κειμένου (αναπόληση και έκφραση συναισθημάτων). Επιπρόσθετα, ο εντοπισμός των ρημάτων κινητικής δράσης λειτούργησε καθοριστικά, αφού έτσι τα παιδιά πέτυχαν να συσχετίσουν το χαρακτηριστικό της έντονης κινητικής δραστηριότητας με τα παραδοσιακά παιχνίδια.

Ακολούθως, μελετήθηκε το κείμενο «Κουτσό» (Τ.Ε., τεύχος β', σ.16) και εντοπίστηκε η λειτουργικότητα της οριστικής έγκλισης. Έπειτα, το προαναφερθέν κείμενο συνεξετάστηκε με το κείμενο «Παραδοσιακά παιχνίδια». Μέσα από τη συνεξέταση αυτή, τα παιδιά διέκριναν το διαφορετικό επικοινωνιακό πλαίσιο των δύο κειμένων, καθώς και τα γλωσσικά και μη γλωσσικά μέσα, τα οποία έτυχαν αξιοποίησης στα συγκεκριμένα κείμενα.

Κατά την ενασχόληση μας με τη συγκεκριμένη ενότητα, τα παιδιά ανέλαβαν, ομαδικά, να επιλέξουν ένα παραδοσιακό παιχνίδι, να συλλέξουν πληροφορίες για αυτό και να το παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης. Τη μέρα της Τσικνοπέμπτης είχαν την ευκαιρία να παίξουν μερικά από τα παραδοσιακά παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στην τάξη.

Αξίζει να σημειωθεί ότι ετοιμάστηκε πινακίδα για το υπό μελέτη θέμα, όπου τοποθετήθηκαν εργασίες των παιδιών και σχετικό θεματικό λεξιλόγιο.



Δείκτες Επιτυχίας και Επάρκειας που αφορούν στη διδασκαλία

Κατανόηση Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
<p>1.1. Συνθέτουν πληροφορίες που δηλώνονται ρητά ή και υπόρρητα στο κείμενο και τις παρουσιάζουν συνοπτικά, ανάλογα με διαφορετικά σημεία έμφασης</p> <p>1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης, για εξαγωγή συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα</p>	<p>1.1.1. Λέξεις, φράσεις, προτάσεις που δηλώνουν ρητά ή και υπόρρητα πληροφορίες, ως προς τα εξής: χώρος, χρόνος, χαρακτήρες, γεγονότα, ζητήματα, θέματα.</p> <p>1.4.1. Αιτιολογημένες προβλέψεις και εξαγωγή συμπερασμάτων, για το είδος, το περιεχόμενο και την οπτική του συγγραφέα, μέσα από σύνθεση πληροφοριών, με βάση την εικόνα και επιμέρους στοιχεία του κειμένου.</p>
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
<p>2.1. Διαβάζουν κείμενα, αυτόνομα, με άνεση και εκφραστικότητα, αξιοποιώντας συμβάσεις του γραπτού λόγου</p> <p>2.4.2.3. Αναγνωρίζουν συμβάσεις που αφορούν στη δομή αφηγήσεων και τη σχέση τους</p>	<p>2.1.4. Δομικά και οργανωτικά χαρακτηριστικά διαφορετικών ειδών κειμένου (Παράγραφος: θεματική πρόταση, λέξεις/φράσεις-κλειδιά)</p> <p>2.4.2.3.1. Οργάνωση περιεχομένου και παραγραφοποίηση με βάση την άμεση, λεπτομερή και αντικειμενική απόδοση γεγονότων (δημιουργία ενδιαφέρουσας αφηγηματικής πλοκής και μετάδοση συγκεκριμένης οπτικής (πρόβλημα, αιτία, λύση)</p>

Παραγωγή Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
2. Οργανώνουν τον λόγο σε κείμενο	
<p>2.1. Παράγουν κείμενα, αυτόνομα, αναπτύσσοντας το προσωπικό τους στυλ</p>	<p>2.1.6. Δόμηση κειμένων, με την επιλογή δεικτών συνοχής, στη βάση συμβάσεων που αφορούν την περίληψη.</p>
3. Αξιολογούν το παραχθέν κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
<p>3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα κειμένου και τη διατύπωση της προσωπικής τους θέσης με βάση το θεματικό, επικοινωνιακό και συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο</p>	<p>3.1.1. Πραγμάτωση κειμένου: κειμενικές συμβάσεις περίληψης.</p>

- **Τι προγραμματίζεται να γίνει στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διδασκαλίας:**

Προβάλλεται στον βιντεοπροβολέα ένα παζλ, του οποίου τα κομμάτια θα αποτελούν τις τέσσερις κατηγορίες των παιχνιδιών, που θα εξεταστούν στην ενότητα αυτή. Στο παζλ είναι τοποθετημένο μόνο ένα κομμάτι, στο οποίο παρουσιάζονται φωτογραφίες των παιδιών να παίζουν παραδοσιακά παιχνίδια. Από το κομμάτι του παζλ απουσιάζει ο τίτλος, που αφορά στην κατηγορία των παιχνιδιών που παρουσιάζονται σε αυτό. Η εκπαιδευτικός προβληματίζει τα παιδιά σχετικά με τον τίτλο του κομματιού και αναμένεται οι μαθητές να μαντέψουν πώς ο τίτλος (που απουσιάζει από το κομμάτι του παζλ) είναι «Παραδοσιακά Παιχνίδια». Έπειτα, ένα νέο κομμάτι με τίτλο «Πνευματικά Παιχνίδια» προστίθεται στο παζλ. Η εκπαιδευτικός αναφέρει ότι στο σημερινό μάθημα θα γνωρίσουν μια νέα κατηγορία παιχνιδιών, η οποία θα αποτελέσει αντικείμενο μελέτης και στα μαθήματα που θα ακολουθήσουν. Με την προβολή αυτή, η εκπαιδευτικός επιδιώκει τη διασύνδεση του παρόντος μαθήματος με τα μαθήματα της ενότητας, που έχουν προηγηθεί και είχαν ως θέμα τα παραδοσιακά παιχνίδια.

Προβάλλεται η εικόνα του βιβλίου στον πίνακα και τα παιδιά διατυπώνουν υποθέσεις ως προς το περιεχόμενο και το είδος του κειμένου. Κάθε παιδί καταγράφει τις υποθέσεις του σε μια καρτέλα και τις αιτιολογεί. Ορισμένες από τις υποθέσεις των παιδιών ανακοινώνονται στην ολομέλεια. Η εκπαιδευτικός επισημαίνει ότι αργότερα θα έχουν την ευκαιρία να διαψεύσουν ή να επαληθεύσουν τις υποθέσεις τους, αντλώντας στοιχεία από το κείμενο.

Ακολουθεί μεγαλόφωνη ανάγνωση του κειμένου από την εκπαιδευτικό προσδίνοντας έμφαση στα παραγωγικά στοιχεία του (επιτονισμός της φωνής, θεατρικότητα). Σκόπιμα, παραλείπεται η ανάγνωση της τελευταίας πρότασης, στην οποία δηλώνεται το όνομα του παιχνιδιού και τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν σε ποιο παιχνίδι αναφέρεται το κείμενο, αντλώντας στοιχεία μέσα από αυτό. Αναμένεται ότι, τα παιδιά, βασιζόμενα στις πληροφορίες που δίνονται στο κείμενο (χρώμα λευκό και μαύρο, μια πολιτεία λευκή και μια μαύρη, πύργους, άλογα, αξιωματικούς, βασιλιάς, βασίλισσα, μικρά στρατιωτάκια), θα συμπεράνουν ότι πρόκειται για το σκάκι. Επίσης, στο σημείο αυτό, καλούνται να διαψεύσουν ή να επαληθεύσουν τις αρχικές τους υποθέσεις, σχετικά με το περιεχόμενο και το είδος του κειμένου.

Έπειτα, δίνεται φύλλο εργασίας σε κάθε ομάδα και τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν τα δομικά στοιχεία του κειμένου σε αυτό (πρόσωπα, τόπος και χρόνος που διαδραματίζονται τα γεγονότα, ποιο πρόβλημα δημιουργήθηκε και ποια η αιτία, ποια λύση δόθηκε τελικά). Σε πρώτο στάδιο, κάθε παιδί καλείται να συμπληρώσει ένα δομικό στοιχείο, με βάση τις δυνατότητές του και, μέσα από συζήτηση με τα άλλα παιδιά, συμπληρώνεται το υπόλοιπο φύλλο εργασίας. Τα συμπληρωμένα φύλλα εργασίας παρουσιάζονται στην ολομέλεια της τάξης.

Στην οθόνη του βιντεοπροβολέα παρουσιάζεται μια σκακιέρα με πόνια. Ο συντονιστής κάθε ομάδας καλείται να μετακινήσει ένα πόνι, σε όποια θέση της σκακιέρας επιθυμεί. Με τη μετακίνηση των πονιών εμφανίζονται ερωτήσεις στην οθόνη. Η εκπαιδευτικός δίνει στον συντονιστή της κάθε ομάδας την καρτέλα με την ερώτηση που προέκυψε από την επιλογή του. Οι συντονιστές επιστρέφουν στις ομάδες τους και, μαζί με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, απαντούν τις ερωτήσεις και τις ανακοινώνουν στην ολομέλεια. Οι ερωτήσεις που περιλαμβάνει η σκακιέρα είναι πληροφοριακές, συμπερασματικές, αξιολογικές (π.χ. 1. Ποιες φιγούρες έφτιαξαν τα παιδιά για το σκάκι; 2. Ποια είναι η σχέση του κειμένου με το σκάκι; 3. Δώστε τρία επίθετα που θα μπορούσαν να χαρακτηρίσουν τα παιδιά της ιστορίας. Δικαιολογήστε.) και στοχεύουν στη νοηματική επεξεργασία του κειμένου.

Στη συνέχεια, οι παράγραφοι του κειμένου διανέμονται στις ομάδες. Το κάθε παιδί αναλαμβάνει να μελετήσει μια ή δύο παραγράφους, ανάλογα με την έκταση των παραγράφων και τις δυνατότητές του. Τη μελέτη των

παραγράφων, διαδέχεται η χρήση του εργαλείου jigsaw puzzle, όπου τα παιδιά διαφορετικών ομάδων σχηματίζουν νέες ομάδες. Στις νέες ομάδες, τα παιδιά μελετούν μια κοινή παράγραφο, με στόχο τον εντοπισμό λέξεων/φράσεων κλειδιών. Παράλληλα, προκαλούνται να γράψουν, σε μια καρτέλα, τη θεματική πρόταση της παραγράφου που μελέτησαν. Έπειτα, το κάθε παιδί επιστρέφει στην αρχική του ομάδα και παρουσιάζει τα όσα προέκυψαν από την αλληλεπίδρασή του με τα άλλα παιδιά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, η κάθε ομάδα να έχει συγκεντρωμένες λέξεις/φράσεις-κλειδιά, όπως και τις θεματικές προτάσεις των παραγράφων του κειμένου. Ακολούθως, καλούνται να τοποθετήσουν τις θεματικές προτάσεις σε χρονική σειρά. Τα αποτελέσματα ανακοινώνονται στην ολομέλεια.

Κάθε ομάδα παιδιών έχει στη διάθεσή της δύο διαφορετικά βουνά της πλοκής της αφήγησης. Τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν τα δύο αυτά βουνά και, ακολούθως, αφού συζητήσουν στις ομάδες τους, να επιλέξουν το βουνό που, κατά τη γνώμη τους, αναπαριστά καλύτερα την πλοκή του κειμένου. Μετά, καλούνται να τοποθετήσουν τις θεματικές προτάσεις στο βουνό, που κατά τη γνώμη τους, συνάδει με το περιεχόμενο του υπό μελέτη κειμένου. Αφού ολοκληρωθεί η τοποθέτηση των θεματικών προτάσεων στα βουνά της πλοκής της αφήγησης, όποια ομάδα επιθυμεί παρουσιάζει και σχολιάζει το βουνό που δημιούργησε στα υπόλοιπα παιδιά.

Η εκπαιδευτικός, προβληματίζει τα παιδιά για το τι θα προκύψει αν γραφτούν όλες οι θεματικές προτάσεις του κειμένου μαζί. Αναμένεται πως τα παιδιά θα αναφέρουν ότι αυτή η ενέργεια θα οδηγήσει σε περίληψη του κειμένου και αιτιολογούν την αναφορά τους αυτή.

Στο σημείο αυτό, δίνεται στα παιδιά ένα φύλλο εργασίας στο οποίο καλούνται να συμπληρώσουν: **1** στοιχείο που χρειάζεται να γραφτεί σε μια περίληψη (π.χ., πρωταγωνιστές, χρόνος, τόπος, γεγονός), **1** στοιχείο που δεν χρειάζεται να γραφτεί σε μια περίληψη (π.χ., περιττές πληροφορίες ή λεπτομέρειες) και **1** ορισμό για την περίληψη. Η κάθε ομάδα ανακοινώνει τα σημεία που κατέγραψε και οι υπόλοιπες συμπληρώνουν.

Τα παιδιά, χρησιμοποιώντας ως νοητικά στηρίγματα τις θεματικές προτάσεις/λέξεις-κλειδιά, το βουνό της πλοκής της αφήγησης και τα στοιχεία που προέκυψαν από την προηγούμενη δραστηριότητα, προχωρούν ατομικά στη συγγραφή της περίληψης του κειμένου. Όποιο παιδί επιθυμεί, διαβάζει στην ολομέλεια την περίληψή του. Τα υπόλοιπα παιδιά διατυπώνουν εισηγήσεις για βελτίωσή της, όπου κρίνεται απαραίτητο με βάση τα κύρια στοιχεία που περιλαμβάνει η περίληψη, τα οποία έχουν συζητηθεί και καταγραφεί στον πίνακα προηγούμενως.

Στο τέλος, δίνεται ένα χαρτάκι (post-it) σε σχήμα πιονιού, στο οποίο ζητείται από τους μαθητές να γράψουν μια μόνο πρόταση που να αποδίδει το περιεχόμενο του κειμένου. Τα χαρτάκια αυτά τοποθετούνται στη σκακιέρα που βρίσκεται στον πίνακα.



- **Τι προγραμματίζεται να ακολουθήσει μετά από τη διδασκαλία:**

Στο επόμενο μάθημα, θα συνεξεταστούν τα κείμενα «*Η ιστορία του σκακιού (Ζατρίκιον)*», του Γρηγόρη Ζώρζου, το κείμενο «*Η καλή συμπεριφορά κάνει τον καλό σκακιστή*» και μια γελοιογραφία για το σκάκι. Θα γίνει αντιπαραβολή των κειμένων αυτών, ως προς το περιεχόμενο, τη δομή και τη γλώσσα. Επίσης, τα παιδιά θα κληθούν να ετοιμάσουν οδηγίες για το πώς παίζεται το σκάκι, να παίξουν μεταξύ τους στα πλαίσια της οργάνωσης των «Χαρούμενων διαλειμμάτων» στο σχολείο.

Επιμορφωτική Ημερίδα για τη Διδασκαλία των Ελληνικών (Φεβρουάριος - Απρίλιος 2016),
για Διευθυντές/Διευθύντριες (Δίκτυα Σχολείων ΕΔΕ): Ενσωμάτωση Δεικτών στη Γλωσσική Διδασκαλία

Στα μαθήματα που θα ακολουθήσουν, τα παιδιά, θα έρθουν σε επαφή με τα κείμενα του σχολικού εγχειριδίου, «Επιτραπέζια παιχνίδια» (Βιβλίο μαθητή, σ. 75-76) και «Ένα ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» (Βιβλίο μαθητή, σ. 78). Το τελευταίο κείμενο θα συνδεθεί με το κείμενο «*Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια*», με σκοπό τη διερεύνηση των απόψεων των παιδιών, σε σχέση με το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Σημειώνεται πως η αντιπαραβολή των κειμένων θα υλοποιηθεί με εστίαση στις γλωσσικές δομές, καθώς και στις διαφορετικές κειμενικές συμβάσεις με τις οποίες προβάλλονται οι διάφορες θέσεις στο συγκεκριμένο θέμα.

Επιπλέον, κατά τη διδασκαλία των κειμένων που αφορούν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, θα κληθεί κάποιος ειδικός στον σχεδιασμό ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τα παιδιά θα έχουν την ευκαιρία να του πάρουν συνέντευξη, αντλώντας έτσι πληροφορίες που θα ήθελαν να μάθουν για το θέμα.

- **Διδακτικό Υλικό (π.χ., κείμενα, ασκήσεις από σχολικά εγχειρίδια και συμπληρωματικό ή και άλλο εναλλακτικό υλικό):**
 - Παραδοσιακά παιχνίδια (Βιβλίο μαθητή, σ. 70)
 - Κουτσό, (Τετράδιο εργασιών, σ. 16)
 - «Συλλογή από παιχνίδια παλιά κι αγαπημένα», ΚΑ΄ Δημοτικό Σχολείο Λεμεσού, 2014
 - Τραγούδι «Παιδικά Παιχνίδια», του Γιώργου Μαρίνου
<https://www.youtube.com/watch?v=K61TRiXLgD4>
 - Πνευματικά παιχνίδια (Βιβλίο μαθητή, σ. 82-83)
 - «*Η ιστορία του σκακιού (Ζατρίκιον)*», του Γρηγόρη Ζώρζου:
http://www.istorikathemata.com/2010/09/blog-post_07.html
 - «*Η καλή συμπεριφορά κάνει τον καλό σκακιστή*»:
http://toalogaki.blogspot.com.cy/2011/04/blog-post_4676.html
 - *Γελοιογραφία*: <http://cartoonstock.com/cartoonview.asp?catref=aton3434>
 - «Επιτραπέζια παιχνίδια» (Βιβλίο μαθητή, σ. 75-76)
 - «Ένα ηλεκτρονικό ποδοσφαιράκι» (Βιβλίο μαθητή, σ. 78)
 - «*Η εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια*»:
<http://ygeia.tanea.gr/default.asp?pid=8&ct=14&articleID=14468&la=1>