



Υπουργείο Παιδείας
και Πολιτισμού



European
University Cyprus
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Σεμινάριο Επιμόρφωσης για τη Χρήση του Λογισμικού Kar2ouche στη δημοτική εκπαίδευση

Ζαχαρίας Ζαχαρία
Επίκουρος Καθηγητής
Ομάδα Μάθησης στις ΦΕ
Τμήμα Επιστημών της Αγωγής
Πανεπιστήμιο Κύπρου

Γιάννης Γεωργίου
Μεταπτυχιακός Φοιτητής
Ομάδα Μάθησης στις ΦΕ
Τμήμα Επιστημών της Αγωγής
Πανεπιστήμιο Κύπρου

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου

Περιεχόμενο σεμιναρίου

- Μέρος Α
 - Η χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στη μαθησιακή διαδικασία.
- Μέρος Β
 - Παρουσίαση των χαρακτηριστικών, των επιλογών (menus), δυνατοτήτων και του περιεχομένου του λογισμικού
 - Παρουσίαση οδηγών βοήθειας
 - Σύνδεση με το διδακτικό αντικείμενο για τις διάφορες τάξεις
- Διάλειμμα
- Μέρος Γ
 - Εξοικείωση εκπαιδευτικών με το λογισμικό
- Μέρος Δ
 - Δημιουργία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων από τους εκπαιδευτικούς σε συγκριμένα κεφάλαια του αναλυτικού προγράμματος του διδακτικού αντικειμένου
 - Παρουσίαση των παραδειγμάτων στους συναδέλφους και συζήτηση
 - Συζήτηση για την επιπρόσθετη αξία της χρήσης του λογισμικού σε μαθήματα και σύνδεση με το θεωρητικό υπόβαθρο για τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας και τη χρήση τους στη μαθησιακή διαδικασία

Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση

Μέρος Α

Συζήτηση

Η Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στην εκπαίδευση

- Τι επιπρόσθετο μπορεί να προσφέρει η χρήση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία;
- Πότε, κάτω από ποιες συνθήκες και με ποιο τρόπο χρησιμοποιούμε ΤΠΕ στην καθημερινή μας διδασκαλία

Οικοδομισμός (Constructivism) και Κατασκευαστικός Εποικοδομισμός (Constructionism)

- **Οικοδομισμός (Constructivism, Jean Piaget):**
 - Ο κάθε μαθητής ατομικά οικοδομεί νοητικά μοντέλα (αναπαραστάσεις) για να κατανοήσει τον κόσμο γύρω του
 - Ενεργητική συμμετοχή των μαθητών σημαίνει ότι οι μαθητές ενεργητικά κατασκευάζουν (οικοδομούν) τη γνώση, βασιζόμενοι στις προϋπάρχουσες ιδέες και εμπειρίες τους
 - Η γνώση δεν μεταδίδεται από τον δάσκαλο στο μαθητή αλλά οικοδομείται από τον ίδιο το μαθητή
- **Κατασκευαστικός Εποικοδομισμός (Constructionism, Seymour Papert):**
 - Έχει τις ρίζες του στον οικοδομισμό (constructivism) του Jean Piaget
 - Η μάθηση είναι αποτελεσματική όταν οι μαθητές κατασκευάζουν «χειροπιαστές» οντότητες του πραγματικού κόσμου, είτε πρόκειται για ένα κάστρο από άμμο ή για μια θεωρία που αφορά το σύμπαν. Δίνοντας την ευκαιρία στα παιδιά να κατασκευάσουν κάτι χειροπιαστό, οικοδομούν ταυτόχρονα και νέα γνώση.
 - Ένα άτομο που βρίσκεται σε συνθήκες μάθησης στα πλαίσια του κατασκευαστικού εποικοδομιστικού φτιάχνει κατασκευές, ενώ ταυτόχρονα «κατασκευάζει» γνώσεις (Noss & Hoyles, 2006)

Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην εκπαίδευση (Boyle, 1997)

- Οι βασικές αρχές χρήσης μαθησιακών περιβαλλόντων με υπολογιστή, σύμφωνα με τον οικοδομισμό, είναι:
 - Παροχή εμπειριών που αφορούν την διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης (π.χ. υποστήριξη εννοιολογικής κατανόησης, ανάπτυξη δεξιοτήτων).
 - Παροχή εμπειριών πολλαπλών προοπτικών (π.χ. ανάπτυξη επιστημολογικής επάρκειας).
 - Ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα που σχετίζονται με τον πραγματικό κόσμο (π.χ. εφαρμογή της (νέας) γνώσης στον πραγματικό κόσμο).
 - Εμπέδωση της μάθησης μέσω κοινωνικής εμπειρίας (π.χ. Ανταλλαγή απόψεων).
 - Ενθάρρυνση της χρήσης πολλαπλών μορφών αναπαράστασης (π.χ. παράλληλη χρήση πολλαπλών εργαλείων).
 - Σχεδιασμός μαθησιακών δραστηριοτήτων που να προάγουν τη συζήτηση και τη συνεχή αναθεώρηση μέσα από διαδικασίες αναστοχασμού (Noss. & Hoyles, 2006).
- **Ως αποτέλεσμα, οι ΤΠΕ αντικρίζονται ως εργαλείο προώθησης των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος.**

Η κατασκευή ως εργαλείο μάθησης και επικοινωνίας

- Βασική πεποίθηση του κατασκευαστικού εποικοδομισμού είναι ότι η γνώση που οικοδομείται είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τα διαθέσιμα εργαλεία. Αυτό έχει τις ρίζες του στο Vygotsky και στη δυναμική ιδέα ότι «η δραστηριότητα μέσα στην οποία οικοδομείται η γνώση είναι αναπόσπαστο κομμάτι του μαθησιακού αποτελέσματος.» (Brown et al, 1989).
- Η κατασκευή λειτουργεί ως εργαλείο οικοδόμησης της γνώσης (object-to-think-with)
- Η κατασκευή λειτουργεί ως εργαλείο επικοινωνίας της γνώσης (object-to-communicate-with)

Παρουσίαση του Λογισμικού

Μέρος Β

Παρουσίαση ενός παραδείγματος δραστηριότητας με το λογισμικό (πριν την εκμάθηση του λογισμικού) που να σχετίζεται με το προηγούμενο θεωρητικό υπόβαθρο

- **Παρουσίαση του παραμυθιού...**

«Αξίζει να αλλάξουμε...»

**Ένα περιβαλλοντικό παραμύθι
με θέμα την ανακύκλωση**

Τι είναι το Kar2ouche

- Το Kar2ouche είναι ένα περιβάλλον συγγραφής πολυμεσικών εφαρμογών, που χρησιμοποιεί μια σειρά ψηφιακών βιβλιοθηκών περιεχομένου και εστιάζει στη βελτίωση της μάθησης σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα.
- Οι λειτουργίες και η διεπαφή του περιβάλλοντος παραμένουν πάντοτε οι ίδιες. Αυτά που αλλάζουν είναι τα φόντα, οι χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα κείμενα.
- Από τη στιγμή λοιπόν, που οι μαθητές εξοικειωθούν με το περιβάλλον του Kar2ouche, μπορούν να το χρησιμοποιούν σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα.

Χρήση Λογισμικού

Το συγκεκριμένο υλικό αφορά στην παραγωγή γραπτού λόγου γι' αυτό έχει συνδεθεί με τη δημιουργική γραφή.

Ειδικότερα αφορά:

- Στην αναδιήγηση παραδοσιακών ιστοριών
- Στη βιωματική γραφή των μαθητών

Έχει στόχο:

- Την ανάπτυξη της δημιουργικής γραφής των μαθητών
- Την εξοικείωσή τους με το σχεδιασμό και την οργάνωση του γραψίματός τους.

Δημιουργική γραφή και Kar2ouche

Η Δημιουργική Γραφή για τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού αποτελεί ένα παράδειγμα για το πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το περιβάλλον του Kar2ouche, για να ενισχύσετε τη μάθηση των παιδιών μέσω της οπτικοποίησης, της συζήτησης, της διατύπωσης υποθέσεων και της διερεύνησης.

Δημιουργική Γραφή

Θέλεις να γράψεις; Πώς θ' αρχίσεις; Πού θα τελειώσεις; Το να γράφεις καλά απαιτεί μια ιδιαίτερα δυνατή προσπάθεια που όμως σε δικαιώνει γιατί η ικανοποίηση από ένα τελειωμένο έργο είναι κι αυτή ιδιαίτερα δυνατή εμπειρία. Η αναμέτρηση με τη δημιουργικότητα μπορεί να είναι δύσκολη αλλά ταυτόχρονα είναι και απίστευτα διασκεδαστική. Υπάρχει μια κοινή και διαδεδομένη πίστη ότι οι περισσότεροι από μας εφόσον είμαστε εγγράμματοι κι έχουμε κάποια ευχέρεια λόγου δεν είναι απαραίτητο να μαθητεύσουμε για να γίνουμε καλοί συγγραφείς.

Δημιουργική Γραφή

Προσπαθώντας όμως κανείς να γράψει το πρώτο του διήγημα ή ακόμα και μυθιστόρημα διαπιστώνει ότι η συγγραφή όπως ακριβώς και η κατασκευή όποιου πράγματος έχει το δικό της σύνολο κανόνων και προαπαιτούμενων, κατασκευαστικούς κανόνες που θα πρέπει να μάθει. Το ότι έχουμε διαβάσει ικανή ποσότητα μυθιστορημάτων δεν προεξοφλεί και την ικανότητά μας να γράψουμε το δικό μας. Όπως ακριβώς δεν μπορούμε να κατασκευάσουμε μια απλή πολυθρόνα μόνο επειδή έχουμε καθίσει σε πολλές. Για να μην απογοητεύεται λοιπόν κανείς και μάλιστα από την πρώτη του προσπάθεια, αν κάθεται με τις ώρες χτυπώντας το μολύβι πάνω σ' ένα λευκό φύλλο χαρτί ή κοιτώντας την λευκή οθόνη του υπολογιστή, αν νιώθει ότι έχει κολλήσει στις ιδέες ή στη μέθοδο... υπάρχει πάντα μια κατάλληλη μαθητεία για να εμπνεύσει ένα ταλέντο.

Γενικοί σκοποί

- Η διεύρυνση του λεξιλογίου
- Η χρήση της γλώσσας για την ανάπτυξη της μυθοπλαστικής ικανότητας
- Η χρήση του προφορικού λόγου για τη λογική και χρονική οργάνωση και έκφραση σκέψεων, ιδεών, συναισθημάτων και γεγονότων
- Η διερεύνηση και ο πειραματισμός με ήχους, λέξεις και κείμενα
- Η αναδιήγηση αφηγήσεων με σωστή χρονική αλληλουχία

Γιατί το kar2ouche;

- **Οι μαθητές βρίσκουν ότι το Kar2ouche είναι ένα εύκολο και φιλικό περιβάλλον. Δίνει την ευκαιρία:**
 - *Να διερευνούν φανταστικές ιστορίες*
 - *Να διευρύνουν την αντίληψή τους*
 - *Να κατανοούν αρκετά δύσκολες έννοιες*
- **Το περιβάλλον του Kar2ouche μέσω των δραστηριοτήτων ανοιχτού τύπου που περιλαμβάνει:**
 - *Να αναπτύξουν ερμηνείες και να τις αιτιολογήσουν βάσει όσων έχουν διαβάσει*
 - *Να εκφράσουν τις ιδέες τους, μέσω της συνεργατικής μεθόδου εργασίας, της ανταλλαγής απόψεων και των ομαδικών παρουσιάσεων*
 - *Να σκεφτούν κριτικά σχετικά με την εργασία τους και την εργασία των άλλων.*

Γνωστικά Αντικείμενα

- **Γλώσσα**

- **Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου**

- Συζήτηση στην ομάδα και αλληλεπίδραση
 - Συμμετοχή σε δραστηριότητες δραματοποίησης

- **Κατανόηση γραπτού λόγου**

- Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου

- **Παραγωγή γραπτού λόγου**

- Έκθεση
 - Προσχέδιο κειμένου
 - Στίξη

Γνωστικά Αντικείμενα

- **Θεατρική Αγωγή**
 - Αυτοσχεδιασμός και μορφές δραματικής έκφρασης
 - Δραματοποίηση χαρακτήρων
- **Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας**
 - Αναζήτηση πληροφοριών
 - Ανάπτυξη ιδεών
 - Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών, αναθεώρηση εργασίας

Γνωστικά Αντικείμενα

- **Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή**
 - Έκφραση και αιτιολόγηση απόψεων και ιδεών
 - Διαχείριση συναισθημάτων
 - Αναστοχασμός και αυτογνωσία
 - Συμμετοχή σε συζητήσεις και σε ομαδικές δραστηριότητες
 - Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας
 - Κατανόηση των μορφών και αιτιών της βίαιης συμπεριφοράς και αποφυγή της

Κατ2ουche και καλλιέργεια πολλαπλών δεξιοτήτων

- **Δεξιότητες επεξεργασίας πληροφοριών**
- **Δεξιότητες αιτιολόγησης**
- **Δεξιότητες διερεύνησης**
- **Δεξιότητες δημιουργικής σκέψης**
- **Δεξιότητες αξιολόγησης**
- **Δεξιότητες επικοινωνίας**

Δεξιότητες επεξεργασίας πληροφοριών

Χρησιμοποιώντας το Kar2ouche οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- Να διαβάζουν και να κατανοούν ένα κείμενο
- Να αναγνωρίζουν εικόνες, κείμενα και ιδέες
- Να ξεχωρίζουν τις σχετικές και τις άσχετες πληροφορίες και να κρατούν ότι είναι σημαντικό
- Να οργανώνουν και να ιεραρχούν τις ιδέες τους
- Να τοποθετούν τα γεγονότα σε σειρά
- Να αναπτύξουν πολιτισμική συνείδηση

Δεξιότητες αιτιολόγησης

Χρησιμοποιώντας το Kar2ouche οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- Να αιτιολογούν αποφάσεις βάσει ενδείξεων
- Να κάνουν τεκμηριωμένες προσωπικές επιλογές
- Να αντιλαμβάνονται το βαθύτερο νόημα
- Να λαμβάνουν υπόψη εναλλακτικές οπτικές, ερμηνείες, αμφισημίες και υπαινιγμούς
- Να διαβάζουν «ανάμεσα στις γραμμές»

Δεξιότητες διερεύνησης

Χρησιμοποιώντας το Kar2ouche οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- Να συνεργάζονται για την αποδόμηση του κειμένου
- Να παρατηρούν γεγονότα και να προβλέπουν την επακόλουθη δράση
- Να σκέφτονται τις συνέπειες
- Να διερευνούν πως περιγράφονται παραστατικά οι ιδέες, οι αξίες και τα συναισθήματα
- Να αναλύουν τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων

Δεξιότητες δημιουργικής σκέψης

Χρησιμοποιώντας το KarZouche οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- Να δίνουν προσωπικές ερμηνείες κειμένων ή καταστάσεων
- Να δημιουργούν πρωτότυπα πολυμεσικά κείμενα
- Να προσθέτουν φανταστικές σκηνές και γεγονότα
- Να ανταποκρίνονται με φαντασία σε κείμενα και καταστάσεις

Δεξιότητες αξιολόγησης

Χρησιμοποιώντας το KarZouche οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- Να αναθεωρούν να αξιολογούν και να τροποποιούν την εργασία τους
- Να σκέφτονται κριτικά για τα κείμενα, την εργασία τους και την εργασία των συμμαθητών τους
- Να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλλουν την εργασία τους με την εργασία των άλλων

Δεξιότητες επικοινωνίας

Χρησιμοποιώντας το Kar2ouche οι μαθητές ενθαρρύνονται:

- Να εργάζονται συνεργατικά και να χρησιμοποιούν το διάλογο
- Να ακούνε, να κατανοούν και να απαντούν κριτικά στους άλλους
- Να εκφράζουν τις ιδέες τους σε μικρές και μεγάλες ομάδες

Δραστηριότητες με το Kar2ouche

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Kar2ouche με πολλούς και ποικίλους τρόπους. Σε γενικές γραμμές, το Kar2ouche μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία:

- ιστοριοπινάκων
- κινούμενων εικόνων
- εκδόσεων

Ιστοριοπίνακες

Είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι διότι ενθαρρύνουν τους μαθητές να καταδείξουν την κατανόησή τους και την ικανότητα να εντοπίζουν τις βασικές πληροφορίες στο κείμενο. Με τη δημιουργία ιστοριοπινάκων, οι μαθητές συχνά δείχνουν την ικανότητά τους να συνοψίζουν και να συνθέτουν τις βασικές πληροφορίες του κειμένου.

Ιστοριοπίνακες

Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν:

- μια περίληψη ενός συγκεκριμένου γεγονότος ή ένα κείμενο για ένα καθορισμένο αριθμό καρτέ
- μια περίληψη με συννεφάκια ομιλίας ή λεζάντες που περιέχουν τις σημαντικότερες φράσεις του κειμένου
- μια εναλλακτική αρχή για την ιστορία
- ένα εναλλακτικό τέλος για την ιστορία
- ένα περίγραμμα της δομής της ιστορίας
- παρουσιάσεις για την τάξη

Κινούμενες Εικόνες

Οι μαθητές μπορούν επίσης να δημιουργήσουν με το Kar2ouche κινούμενες εικόνες. Όπως και οι ιστοριοπίνακες, οι κινούμενες εικόνες δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να καταδείξουν την κατανόησή τους και τη δημιουργικότητά τους.

Κινούμενες Εικόνες

Οι περισσότερες από τις δραστηριότητες που παρατίθενται παρακάτω μπορούν επίσης να υλοποιηθούν με τη μορφή ιστοριοπινάκων. Μπορείτε να αναθέσετε στους μαθητές να δημιουργήσουν:

- ένα δελτίο ειδήσεων
- ένα ντοκιμαντέρ
- μια τηλεοπτική εκπομπή λόγου/συνέντευξη
- ένα τρέιλερ ταινίας
- μια διαφήμιση
- τη μουσική επένδυση μιας ιστορίας

Παράδειγμα Διαφήμισης

Παρακολουθήστε τη διαφήμιση [«Επιλογές»](#) που έχει φτιαχτεί στο λογισμικό Kar2ouche...

- Θα μπορούσε να έχει φτιαχτεί από μαθητές;
- Κι αν ναι, η εμπλοκή των μαθητών σε ένα τέτοιο project τι όφελος θα μπορούσε να έχει;

Εκδόσεις

Οι μαθητές μπορούν να παρουσιάσουν τους ιστοριοπίνακές τους σε όλη την τάξη, είτε στην οθόνη του υπολογιστή, είτε χρησιμοποιώντας το βιντεοπροβολέα. Εναλλακτικά, μπορούν να τους εκτυπώσουν μέσω της σχετικής επιλογής του Kar2ouche. Μεταξύ των εκδόσεων που μπορούν οι μαθητές να δημιουργήσουν, συμπεριλαμβάνονται:

Εκδόσεις

Μεταξύ των εκδόσεων που μπορούν οι μαθητές να δημιουργήσουν, συμπεριλαμβάνονται:

- αφίσες
- προγράμματα
- κριτική μιας παράστασης (με εικόνες)
- εξώφυλλα (και οπισθόφυλλα) για ένα θεατρικό έργο
- γελοιογραφίες (ή σκίτσα)
- εικονογραφημένα διηγήματα
- προσωπικά ημερολόγια (με φωτογραφίες/εικόνες)
- γράμματα (με εικόνες)
- άλμπουμ φωτογραφιών

Εξοικείωση με το Λογισμικό

Μέρος Γ

Σύντομος οδηγός εξοικείωσης

Αν οι μαθητές δεν έχουν εργαστεί ξανά με το Kar2ouche τότε θα πρέπει να παρουσιαστούν στους μαθητές οι βασικές λειτουργίες του λογισμικού. Αυτό προϋποθέτει:

- Την επιλογή φόντων
- Την προσθήκη και τοποθέτηση χαρακτήρων
- Την εισαγωγή κειμένου σε συννεφάκια
- Την προσθήκη κειμένου και ήχου
- Την προσθήκη νέας διαφάνειας (καρέ)
- Το σβήσιμο μιας διαφάνειας (καρέ)
- Την αποθήκευση της ιστορίας τους

Σταδιακά οι μαθητές, θα εξοικειωθούν με τις υπόλοιπες λειτουργίες του λογισμικού.

Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Ζητήστε από τους μαθητές να ανοίξουν το KarZouche. Στην οθόνη αυτή οι μαθητές μπορούν να δουν την αρχική οθόνη του karZouche. Για να προχωρήσουν στην οθόνη σύνθεσης, ζητήστε από τους μαθητές να κάνουν κλικ στην γκρίζα ετικέτα της παλέτας που στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης.



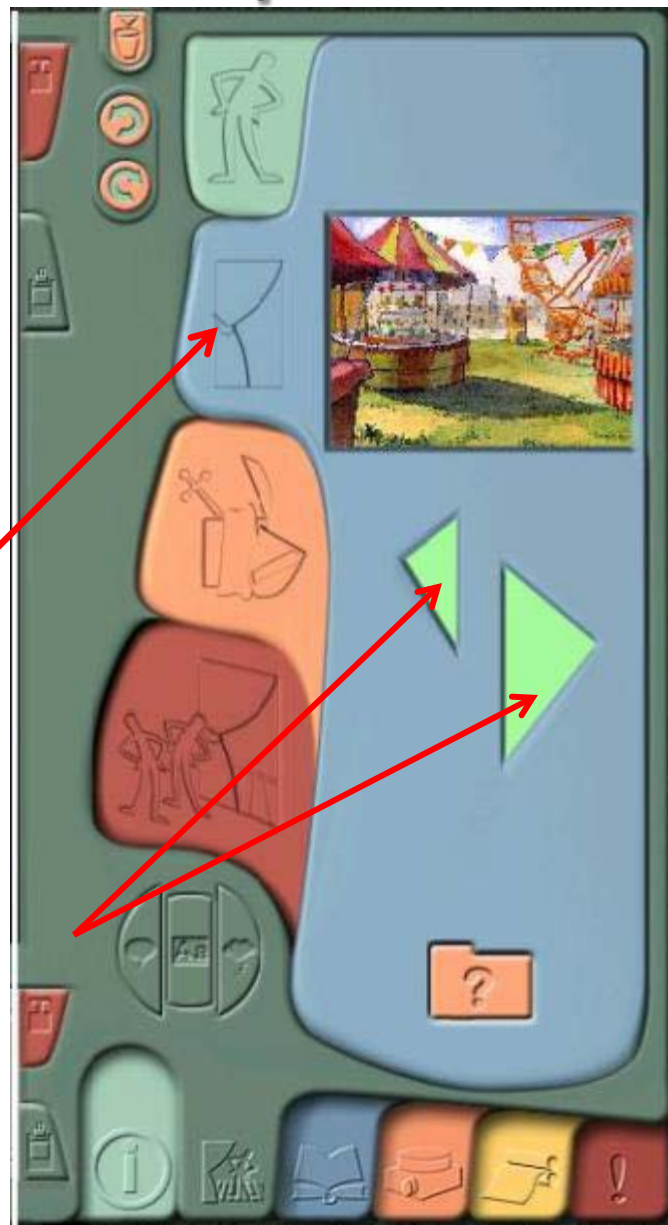
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Η νέα οθόνη που εμφανίζεται είναι η οθόνη σύνθεσης.



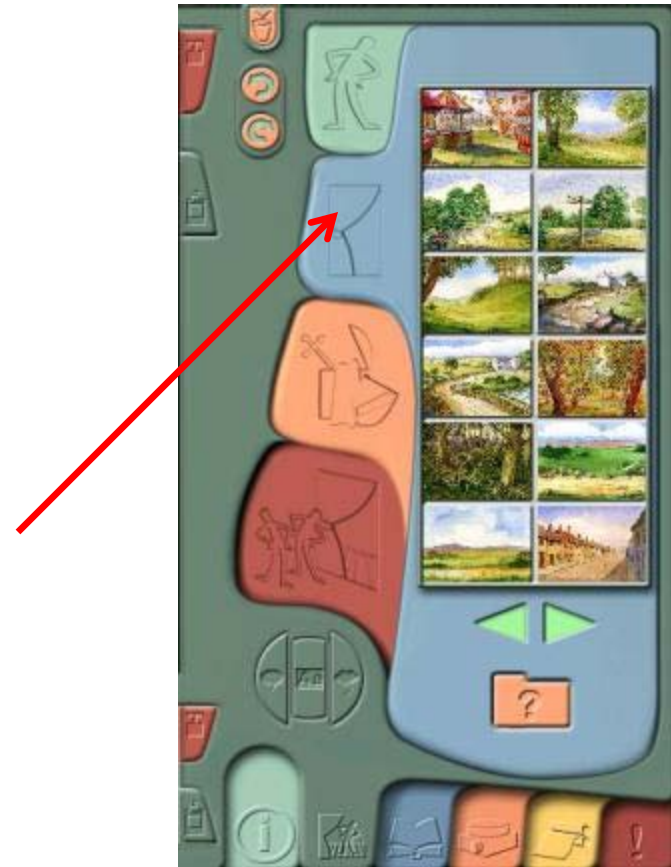
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Στη συνέχεια, ζητήστε τους να επιλέξουν ένα φόντο, κάνοντας κλικ στην μπλε ετικέτα της παλέτας, την ετικέτα των φόντων. Η μετακίνηση γίνεται με τα πράσινα βέλη που βρίσκονται στο κάτω μέρος της παλέτας των φόντων. Επιλέγουν το φόντο που τους αρέσει με αριστερό κλικ πάνω του. Το επιλεγμένο φόντο θα εμφανιστεί στην οθόνη σύνθεσης.



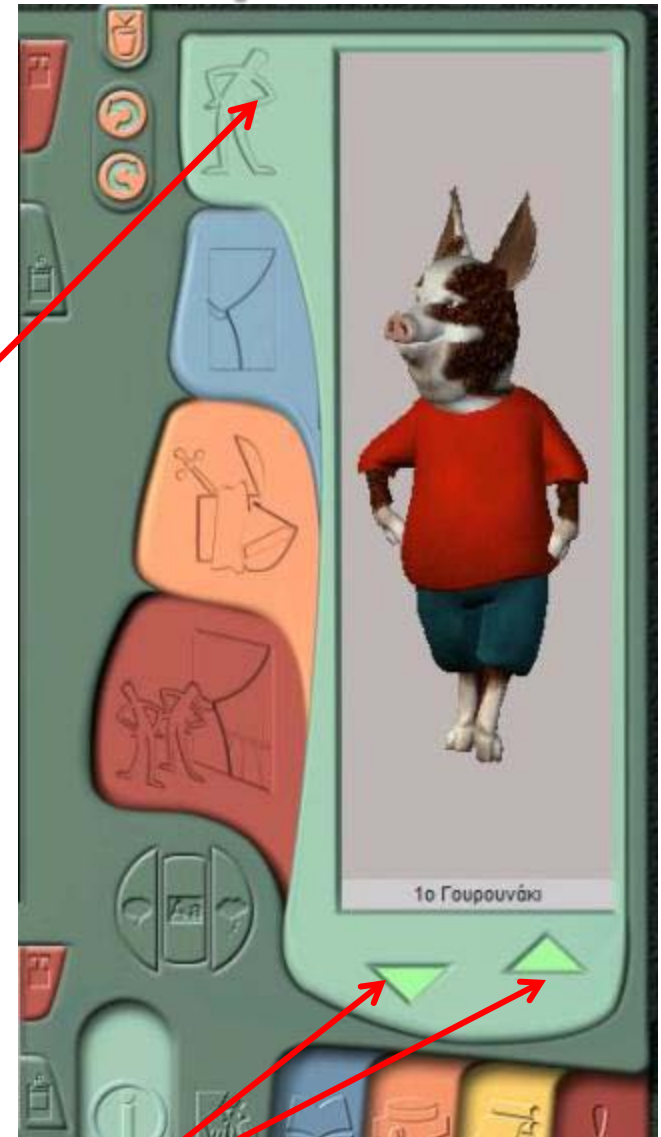
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Αν κάνουν κλικ ξανά στην μπλε ετικέτα των φόντων, εμφανίζονται τα φόντα ανά έξι και αν κάνουν κλικ ακόμα μια φορά, ανά δώδεκα. (Με τρίτο κλικ επιστρέφουν στην αρχική κατάσταση.)



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Μετά την επιλογή του φόντου, οι μαθητές πρέπει να προσθέσουν ένα χαρακτήρα στο καρέ. Αυτό γίνεται, κάνοντας κλικ στην πράσινη ετικέτα της παλέτας, της ετικέτας των χαρακτήρων (κλικ ξανά για να δούνε τους χαρακτήρες ανά τέσσερις, κλικ ακόμα μια φορά για να τους δούνε ανά δεκάξι). Η μετακίνηση γίνεται με τα πράσινα βέλη που βρίσκονται στο κάτω μέρος της παλέτας.



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Επιλέγουν το χαρακτήρα, κάνοντας αριστερό κλικ πάνω του και σύροντάς τον στο καρτέ. Μπορούν να αλλάξουν το μέγεθος, τη στάση και τον προσανατολισμό του χαρακτήρα, με το εργαλείο χειρισμού που εμφανίζεται, αν κάνουν δεξί κλικ πάνω στο χαρακτήρα που βρίσκεται στο καρτέ.



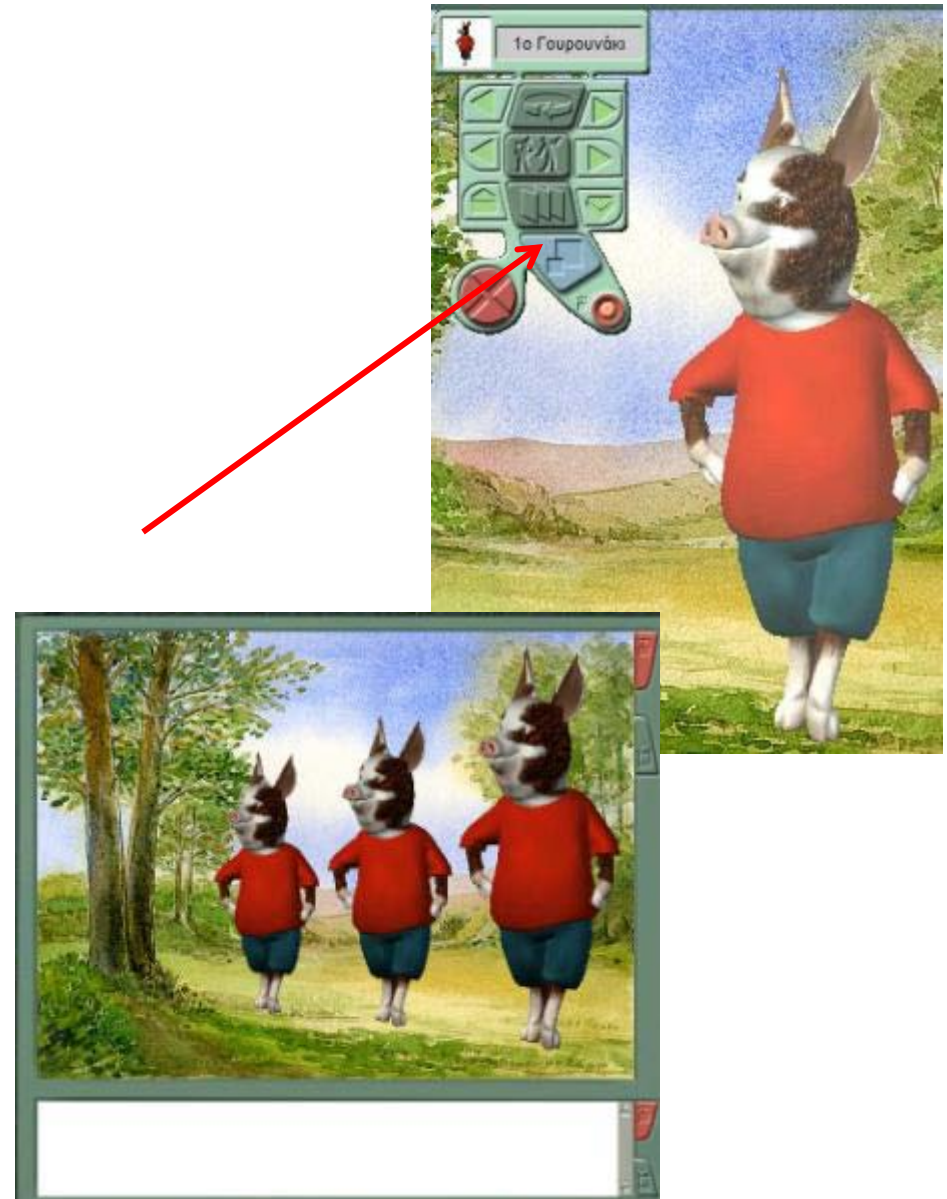
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Για να περιστρέψουν το χαρακτήρα, οι μαθητές κάνουν κλικ στα βέλη που βρίσκονται κάτω από το πρώτο εικονίδιο του εργαλείου χειρισμού.
- Για να αλλάξουν τη στάση του χαρακτήρα, κάνουν κλικ στα βέλη που βρίσκονται κάτω από τα βέλη περιστροφής του χαρακτήρα.



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Για να αλλάξουν το μέγεθος του χαρακτήρα, πρέπει να κάνουν αριστερό κλικ στα μπλε τετράγωνα που βρίσκονται στο κάτω μέρος του εργαλείου χειρισμού και στη συνέχεια να σύρουν το ποντίκι προς την πλευρά τους, για να μεγαλώσουν το χαρακτήρα, ή προς την αντίθετη κατεύθυνση, για να τον μικρύνουν.



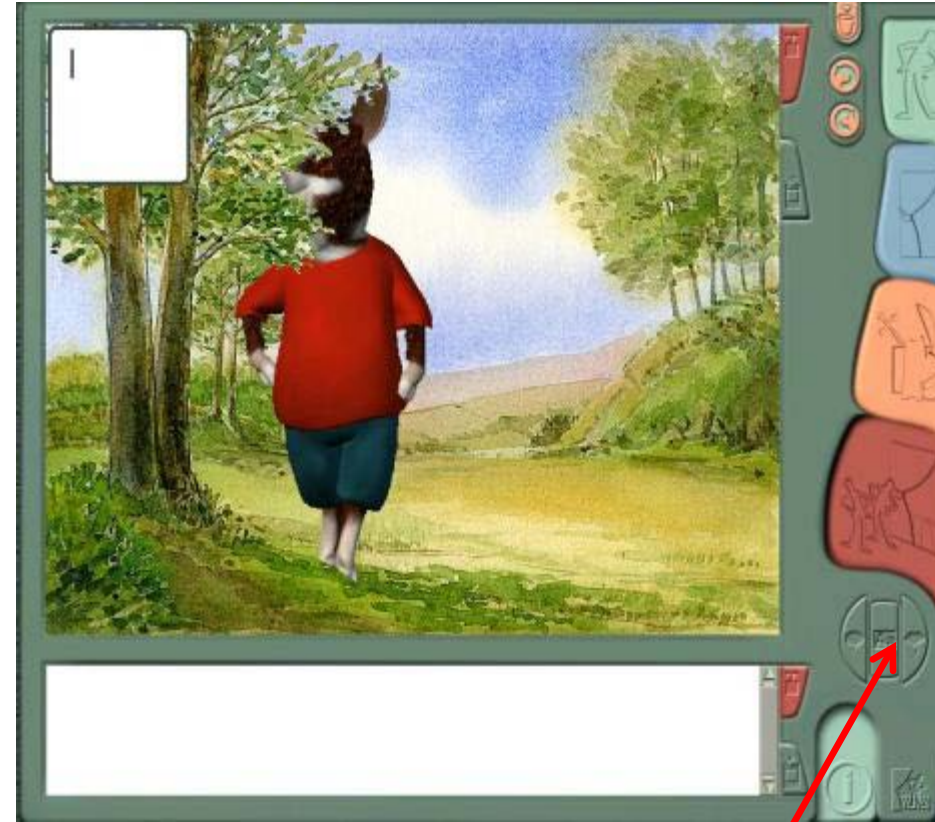
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Το τρίτο εικονίδιο επιτρέπει την τοποθέτηση των χαρακτήρων και/ή των αντικειμένων σε επίπεδα.
- Η μετακίνηση των χαρακτήρων γίνεται με αριστερό κλικ και σύρσιμο.



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Κατόπιν, ζητήστε από τους μαθητές να προσθέσουν ένα πλαίσιο κειμένου. Αυτό γίνεται με αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο πλαίσια κειμένου. Το πλαίσιο κειμένου θα εμφανιστεί στην επάνω αριστερή γωνία του καρέ. Οι μαθητές μπορούν να γράψουν σε αυτό, το όνομά τους και τον τίτλο του ιστοριοπίνακα που πρόκειται να δημιουργήσουν.



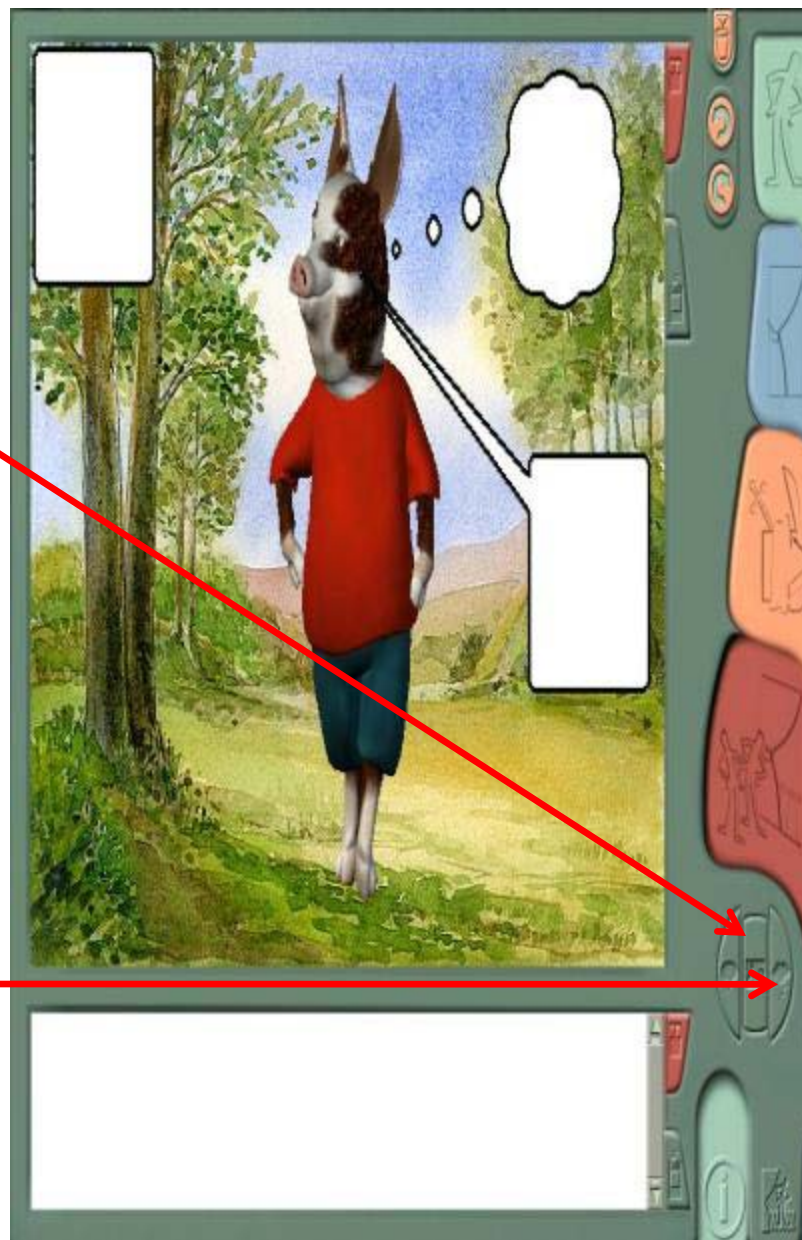
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Για να μεγαλώσουν το πλαίσιο, τοποθετούν το δείκτη του ποντικιού πάνω στη δεξιά ή κάτω γραμμή, ώστε να εμφανιστεί ένα διπλό βέλος και στη συνέχεια, κάνουν κλικ και σύρουν μέχρι το επιθυμητό μέγεθος. Για να μετακινήσουν το πλαίσιο σε άλλη θέση στο καρέ, οι μαθητές πρέπει να μετακινήσουν το δείκτη του ποντικιού προς το πάνω μέρος του πλαισίου και όταν ο δείκτης μετατραπεί σε χεράκι, να κάνουν αριστερό κλικ και να σύρουν το πλαίσιο στην επιθυμητή θέση.



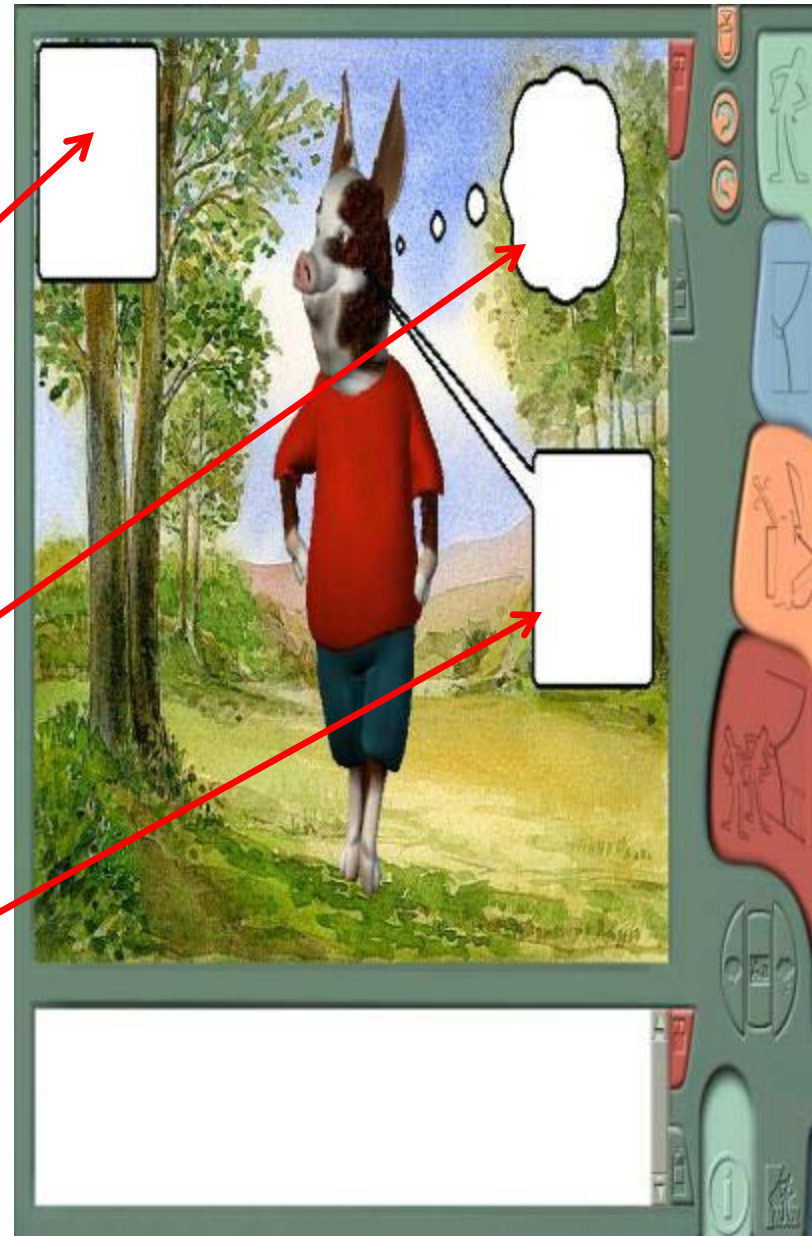
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Κατόπιν, ζητήστε από τους μαθητές να προσθέσουν ένα συννεφάκι ομιλίας. Αυτό γίνεται κάνοντας αριστερό κλικ στον χαρακτήρα κι έπειτα αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο που βρίσκεται αριστερά από το πλαίσιο ιστορίας.
- Τέλος, ζητήστε από τους μαθητές να προσθέσουν ένα συννεφάκι σκέψης. γίνεται κάνοντας αριστερό κλικ στον χαρακτήρα κι έπειτα αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο που βρίσκεται δεξιά από το πλαίσιο ιστορίας



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Στο πλαίσιο ιστορίας τοποθετούνται τα λόγια του αφηγητή, δηλαδή η αφήγηση.
- Στα συννεφάκια σκέψης τοποθετούνται οι σκέψεις του χαρακτήρα.
- Στα συννεφάκια ομιλίας τοποθετούνται τα λόγια του χαρακτήρα.



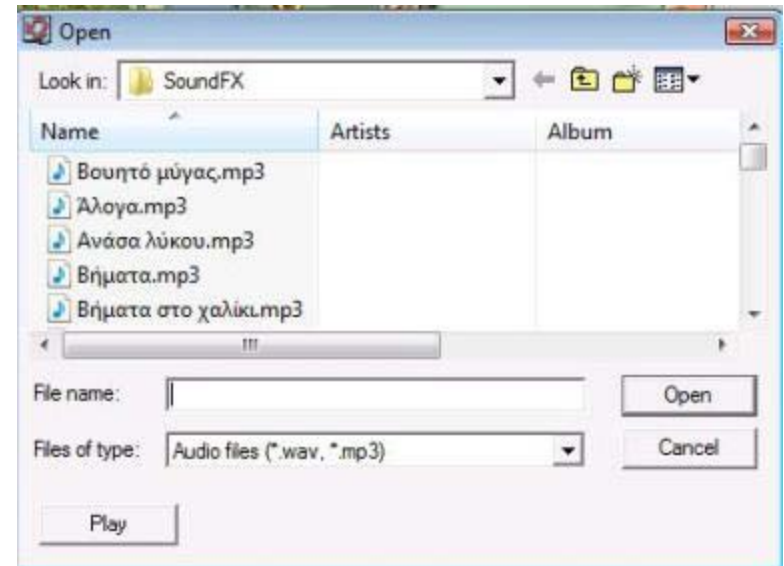
Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Στο τέλος, οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν ήχο, είτε με τη μορφή εφέ ήχου, είτε ηχογραφώντας τη δική τους φωνή. Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να μεταβούν στην οθόνη Κείμενο & Ήχος, κάνοντας κλικ στην ετικέτα Κείμενο & Ήχος που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Στη συνέχεια, πρέπει να κάνουν κλικ στο εικονίδιο Εμφάνιση κουμπιών ελέγχου που βρίσκεται στο πάνω μέρος του πλαισίου κειμένου/ήχου προκειμένου να εμφανιστεί ο πίνακας ελέγχου του ήχου.



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Για να προσθέσουν ένα εφέ ήχου, πρέπει να κάνουν κλικ στον πορτοκαλί φάκελο, να επιλέξουν ένα από τα διαθέσιμα εφέ ήχου και να πατήσουν το κουμπί Άνοιγμα. Αν θέλουν να ακούσουν το εφέ ήχου που εισήγαγαν, πρέπει να κάνουν κλικ στο εφέ και μετά στο κουμπί Αναπαραγωγή.



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια...

- Για να ηχογραφήσουν τις φωνές τους, κάνουν κλικ στο κουμπί με το κόκκινο μικρόφωνο και μιλάνε στα μικρόφωνα τους. Για να σταματήσουν την ηχογράφηση, πρέπει να κάνουν κλικ στο τετράγωνο κόκκινο κουμπί. Θα τους ζητηθεί να δώσουν ένα όνομα στο αρχείο ήχου που δημιούργησαν. Αφού πληκτρολογήσουν το όνομα και πατήσουν το κουμπί Αποθήκευση, το αρχείο ήχου επισυνάπτεται στο καρέ τους.



Για να προσθέσετε μια νέα διαφάνεια...

- Πάνω από την οθόνη σύνθεσης στην οποία εργάζονται, οι μαθητές, μπορούν να δουν σε σμίκρυνση το καρέ (τη διαφάνεια) που ετοιμάζουν. Αριστερά και δεξιά, στο κάτω μέρος του καρέ που βρίσκεται σε σμίκρυνση, μπορούν να δουν δύο τροχαλίες. Κάνοντας κλικ στον αριστερό τροχαλία προσθέτουν μια νέα διαφάνεια στα αριστερά. Κάνοντας κλικ στο δεξί τροχαλία μπορούν να προσθέσουν μια νέα διαφάνεια στα δεξιά.



Για να σβήσετε μια διαφάνεια...

- Αν οι μαθητές επιθυμούν να σβήσουν μια διαφάνεια, τότε πρέπει να κάνουν δεξί κλικ στην υπό σμίκρυνση διαφάνεια που βρίσκεται στην οριζόντια μπάρα, πάνω από την οθόνη σύνθεσης. Έπειτα, στο μενού που ανοίγει να κάνουν αριστερό κλικ στο σύμβολο του δυναμίτη, στην τρίτη δηλαδή επιλογή του μενού και η διαφάνεια σβήνει.



Για να αποθηκεύσετε τις διαφάνειές σας...

- Αν οι μαθητές επιθυμούν να αποθηκεύσουν τις διαφάνειες τους και κατά συνέπεια την ιστορία που έφτιαξαν πρέπει να κάνουν αριστερό κλικ στο ροζ βαλιτσάκι που βρίσκεται στο αριστερό μέρος της οριζόντιας μπάρα, πάνω από την οθόνη σύνθεσης. Έπειτα στο παράθυρο που ανοίγει επιλέγουν το τόπο φύλαξης και κάνουν κλικ στο κουμπί “save” αφού πρώτα δώσουν ένα όνομα με αγγλικούς χαρακτήρες στο file που θα αποθηκεύσουν.



Ο καλύτερος τρόπος εκμάθησης του λογισμικού...

Με την ολοκλήρωση των παραπάνω βημάτων, οι μαθητές θα έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες του KarZouche. Μπορείτε να τους ενθαρρύνετε να πειραματιστούν με το περιβάλλον, προκειμένου να ανακαλύψουν και τις υπόλοιπες λειτουργίες και δυνατότητες του λογισμικού. Ο καλύτερος τρόπος άλλωστε να μάθεις ένα λογισμικό δεν είναι άλλος από την τριβή.

Εκπαιδευτικές Εφαρμογές

Μέρος Δ

Διδακτικές Προτάσεις

- Οι διδακτικές προτάσεις που ακολουθούν, θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε.
- Όλες οι δραστηριότητες είναι σε συμφωνία με τους γενικούς και ειδικούς σκοπούς και στόχους του Α.Π. και λαμβάνουν υπόψη την ψυχοκινητική ανάπτυξη και πνευματική ωρίμανση των παιδιών.
- Ωστόσο, οι δραστηριότητες αυτές δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται σαν **έτοιμες συνταγές**.

Γενικοί σκοποί

- Η διεύρυνση του λεξιλογίου
- Η χρήση της γλώσσας για την ανάπτυξη της μυθοπλαστικής ικανότητας
- Η χρήση του προφορικού λόγου για τη λογική και χρονική οργάνωση και έκφραση σκέψεων, ιδεών, συναισθημάτων και γεγονότων
- Η διερεύνηση και ο πειραματισμός με ήχους, λέξεις και κείμενα
- Η αναδιήγηση αφηγήσεων με σωστή χρονική αλληλουχία

Στόχοι

Οι στόχοι, ακολουθώντας σπειροειδή διάταξη, διατυπώνονται σε τρία επίπεδα (που μπορεί να αντιστοιχούν στις τρεις πρώτες τάξεις του Δημοτικού, στις τάξεις του πρώτου κύκλου) και εκφράζουν τι πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν οι μαθητές σε κάθε επίπεδο.

Α' επίπεδο – Α' Τάξη Δημοτικού σχολείου

Β' επίπεδο – Β' Τάξη Δημοτικού σχολείου

Γ' επίπεδο – Γ' τάξη Δημοτικού σχολείου

Α' επίπεδο

- Να κατανοούν πώς λειτουργεί η γλώσσα των ιστοριών
- Να αναδιηγούνται γνωστές ιστορίες με τη σωστή χρονική σειρά
- Να εντοπίζουν και να διαβάζουν συγκεκριμένα τμήματα της ιστορίας
- Να αντιλαμβάνονται τη δομή μιας ιστορίας
- Να χρησιμοποιούν στοιχεία των ιστοριών, ως βάση για ανεξάρτητη γραφή

Ενότητα 1^η

Σύντομη επισκόπηση: Οι μαθητές εργάζονται με την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια. Αναδιηγούνται την ιστορία, ασκούμενοι στην επανάληψη δομών της γλώσσας. Αναγνωρίζουν τους κύριους χαρακτήρες και τα γεγονότα της ιστορίας και χρησιμοποιούν έναν ιστοριοπίνακα για να τα βάλουν στη σωστή σειρά.

Δραστηριότητα 1^η – Χρονική Σειρά

- **Εισαγωγή – Τα 3 γουρουνάκια**

Ακούστε την ιστορία προσεκτικά. Προσπαθήστε να εντοπίσετε τους κεντρικούς ήρωες.

- **Εξέλιξη – Τι συνέβη μετά;**

Ακούσατε προσεκτικά την ιστορία; Τι συνέβη στην ιστορία; Θυμάστε;

- **Για όλη την τάξη – Μια ιστορία θα σας πω**

Μπορείτε να αναδιηγηθείτε την ιστορία μαζί με τους φίλους ή τις φίλες σας; Κάθε φορά που αναφέρεστε σ' έναν χαρακτήρα, δείξτε τη φιγούρα του.

- **Επέκταση – Κουίζ μνήμης**

Δραστηριότητα 2^η – Περίγραμμα ιστορίας

- **Στη δραστηριότητα αυτή η ιστορία που ακούσαμε είναι μισοτέλειωτη. Συμπληρώστε όπου χρειάζεται:**
 - Τις ιδέες σας για το τι συμβαίνει**
 - Τα λόγια των χαρακτήρων**
 - Τους χαρακτήρες**
 - Το φόντο**
- **Έπειτα παρουσιάστε το ολοκληρωμένο περίγραμμα της ομάδας σας στους συμμαθητές σας...**

Β' επίπεδο

- Να αναδιηγούνται ιστορίες, παραθέτοντας στη σωστή σειρά, τα κύρια σημεία της ιστορίας
- Να αναπαριστούν το περίγραμμα της πλοκής μιας ιστορίας, με σύμβολα, πχ. λεζάντες, εικόνες, βέλη κλπ
- Να χρησιμοποιούν στοιχεία από γνωστές ιστορίες, για να δομήσουν τις δικές τους ιστορίες.

Ενότητα 2^η

Σύντομη επισκόπηση: Οι μαθητές εντοπίζουν στην ιστορία της Σταχτοπούτας τους χαρακτήρες και συζητούν για τη συμπεριφορά και τα αισθήματά τους. Ξεκινούν, βλέποντας ένα ιστοριοπίνακα με εικόνες και στη συνέχεια δημιουργούν τα δικά τους καρτέ με ερωτήσεις για τους χαρακτήρες της ιστορίας.

Δραστηριότητα 1^η – Οι χαρακτήρες της ιστορίας

- **Εισαγωγή – Η Σταχτοπούτα**

Μπορείτε να θυμηθείτε όλα τα ονόματα των χαρακτήρων;

Σκεφτείτε λίγο για τους χαρακτήρες και πως αισθάνονται σε διάφορα σημεία της ιστορίας...

- **Εξέλιξη – Ερωτήσεις...**

Φανταστείτε πώς είστε αυτόπτες μάρτυρες σε κάποια από τις σκηνές του παραμυθιού και πρέπει να πάρετε συνέντευξη από κάποιον χαρακτήρα της ιστορίας. Τι θα τον ρωτούσατε;

- **Για όλη την τάξη – Μια ιστορία θα σας πω**

Μοιραστείτε τις ερωτήσεις της ομάδας σας με την υπόλοιπη τάξη

Ακούστε τις ερωτήσεις των άλλων ομάδων. Υπάρχουν καλές ερωτήσεις;

Δραστηριότητα 2^η – Δραματοποίηση

- **Εισαγωγή – Δραματοποίηση**

Χρησιμοποιώντας κάποιες από τις ερωτήσεις που κατέγραψαν οι μαθητές στο προηγούμενο μάθημα δείξτε στους μαθητές πως γίνεται η δραματοποίηση

- **Εξέλιξη - Το προφίλ του χαρακτήρα...**

Η κάθε ομάδα απαντά στις ερωτήσεις του χαρακτήρα που διάλεξε το προηγούμενο μάθημα και συμπληρώνει την αυτοβιογραφία του ή το προφίλ του χαρακτήρα του

- **Για όλη την τάξη – Μια ιστορία θα σας πω**

Οι μαθητές παρουσιάζουν τις εργασίες τους στους υπόλοιπους συμμαθητές τους. Μια καλή ιδέα θα ήταν να οργανωθεί μια έκθεση με τις αυτοβιογραφίες των χαρακτήρων που έφτιαξαν οι μαθητές...

Ενότητα 3^η

Σύντομη επισκόπηση: Οι μαθητές θα εργαστούν με διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας από άλλες χώρες και πολιτισμούς και θα εξετάσουν τα σκηνικά που χρησιμοποιούνται στις ιστορίες αυτές. Στο τέλος, θα γράψουν ένα δικό τους διαφορετικό τέλος σε κάθε παραλλαγή.

Δραστηριότητα 1^η – Τα διαφορετικά σκηνικά

- **Εισαγωγή – Η Σταχτοπούτα και οι παραλλαγές της**

Θυμάστε το παραδοσιακό παραμύθι της Σταχτοπούτας; Ποιες οι διαφορές του με την παραλλαγή που ακούσαμε ως προς τα σκηνικά;

- **Εξέλιξη – Ερωτήσεις...**

Ποια τα σκηνικά στο παραδοσιακό παραμύθι και ποια στην παραλλαγή; Υπάρχει κάτι που συμβαίνει σε ένα σκηνικό που δεν θα μπορούσε να συμβεί σε άλλα σκηνικά;

- **Για όλη την τάξη – Μια ιστορία θα σας πω**

Φτιάξτε μια καινούρια παραλλαγή με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σας προσθέτοντας ή μετατρέποντας τα σκηνικά. Παρουσιάστε την παραλλαγή σας σε όλη την τάξη...

Χρήσιμες Συνδέσεις

- **Λογισμικό (demo version)**
 - <http://www.immersiveeducation.com/Kar2ouche/>
- **Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο επιμορφωτών**
 - Γιάννης Γεωργίου (se05ig2@ucy.ac.cy)
 - Ζαχαρίας Ζαχαρίου (zach@ucy.ac.cy)