

Υποστηρικτικό Εκπαιδευτικό Υλικό

Δημιουργική Γραφή (Για τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού)

Συγγραφέας της πρωτότυπης αγγλικής έκδοσης: **Joan Williams**

Η συγγραφέας του Υποστηρικτικού Υλικού, Joan Williams έχει δώδεκα χρόνια διδακτικής εμπειρίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Ήταν υπεύθυνη για τον τομέα των ΤΠΕ στο Δημοτικό Σχολείο Willow Tree στο Ealing. Στη συνέχεια, δούλεψε ως Περιφερειακή Συντονίστρια Εκπαίδευσης στο πρόγραμμα Intel® Teach to the Future. Αφού συνεργάστηκε για ένα διάστημα με την Immersive Education, επέστρεψε στα διδακτικά της καθήκοντα το Μάρτιο του 2003.

Σελιδοποίηση, Garth Stewart

ISBN (Αγγλικής έκδοσης): 1-84393-050-5

Συντελεστές Παραγωγής

Η Ομάδα Παραγωγής της πρωτότυπης αγγλικής έκδοσης του Kar2ouche

Marie-Claire Barnes
Simon Beaumont
Rebecca Benbow
James Broad
Donna Burton-Wilcock
Alex Cane
Vicky Carroll
Serena Curtis
Ian Downend
John Griffiths
John Groves

David Hailey
Ben Hanke
Stephen Hawkins
Ashley Helm
Sarah Hickman
Steven Howell
Zoe Klinger
Andy Krouwel
Chris Lloyd
John McDonnell
Carol McIntosh

Mandy Miles
Tim Price-Walker
Michael Reading
Dianne Rees
Damien Rochford
Stephanie Rogers
Teresa Rose
Boris Samson
Ray Shaw
Jamie Sheldon
Lloyd Sutton

Gemma Taylor
Brian Unwin
Ross Walker
Martin Weatherill
David Welch
Chris Wild
Jeff Woyda
Steve Young

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	5
<i>Σχετικά με το Υλικό</i>	7
<i>Χρήσιμες υποδείξεις</i>	12
<i>Τι είναι το Kar2ouche</i>	14
<i>Δραστηριότητες με το Kar2ouche</i>	16
<i>Αν δεν έχετε ξαναχρησιμοποιήσει το Kar2ouche–Σύντομος οδηγός</i>	19
Ενότητα 1	23
<i>Δραστηριότητα 1 Χρονική σειρά της ιστορίας</i>	25
<i>Δραστηριότητα 1 Χρονική σειρά της ιστορίας</i>	29
<i>Δραστηριότητα 2 ‘Αναδιάταξη’</i>	30
<i>Δραστηριότητα 2 ‘Αναδιάταξη’</i>	36
<i>Ενότητα 1 Φύλλο εργασίας 1 Τα τουβλάκια της πρότασης</i>	37
<i>Δραστηριότητα 3 Μυθοπλασία</i>	38
<i>Δραστηριότητα 3 Μυθοπλασία</i>	41
<i>Ενότητα 1 Φύλλο εργασίας 2 Η αρχή της ιστορίας</i>	42
<i>Δραστηριότητα 4 Αυτοσχεδιασμός</i>	43
<i>Δραστηριότητα 4 Αυτοσχεδιασμός</i>	46
Ενότητα 2	49
<i>Δραστηριότητα 1 Οι χαρακτήρες της ιστορίας</i>	51
<i>Δραστηριότητα 1 Οι χαρακτήρες της ιστορίας</i>	55
<i>Δραστηριότητα 2 Δραματοποίηση χαρακτήρων</i>	58
<i>Δραστηριότητα 2 Δραματοποίηση χαρακτήρων</i>	62
<i>Δραστηριότητα 3 Η πλοκή της ιστορίας</i>	64
<i>Δραστηριότητα 3 Η πλοκή της ιστορίας</i>	68
<i>Δραστηριότητα 4 Το προσχέδιο της ιστορίας</i>	69
<i>Δραστηριότητα 4 Το προσχέδιο της ιστορίας</i>	73
<i>Δραστηριότητα 5 Η μέση της ιστορίας</i>	75
<i>Δραστηριότητα 5 Η μέση της ιστορίας</i>	78
<i>Δραστηριότητα 6 Το τέλος της ιστορίας</i>	79
<i>Δραστηριότητα 6 Το τέλος της ιστορίας</i>	83
<i>Ενότητα 2 Φύλλο εργασίας 1 Το τέλος της ιστορίας</i>	84

Ενότητα 3	86
<i>Δραστηριότητα 1 Διαφορετικοί χαρακτήρες</i>	88
<i>Δραστηριότητα 1 Διαφορετικοί χαρακτήρες</i>	92
<i>Δραστηριότητα 2 Το σκηνικό της ιστορίας</i>	94
<i>Δραστηριότητα 2 Το σκηνικό της ιστορίας</i>	98
<i>Δραστηριότητα 3 Προβλέποντας το τέλος της ιστορίας</i>	100
<i>Δραστηριότητα 3 Προβλέποντας το τέλος της ιστορίας</i>	106
Ενότητα 4	108
<i>Δραστηριότητα 1 Απολεσθέντα και Ευρεθέντα</i>	110
<i>Δραστηριότητα 1 Απολεσθέντα και Ευρεθέντα</i>	114
<i>Ενότητα 4 Φύλλο εργασίας 1 Η ιστορία σας</i>	115
<i>Δραστηριότητα 2 Περιπέτεια στις διακοπές</i>	116
<i>Δραστηριότητα 2 Περιπέτεια στις διακοπές</i>	120
Παράρτημα 1: Παραδοσιακές ιστορίες	122
Τα τρία γουρουνάκια	124
Η Σταχτοπούτα	130
Η Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο	138
Η Κακιά Μητριά (μια ιστορία από το Κασμίρ)	141
Παράρτημα 2: Αναφορές	144
Παράρτημα 3: Λέξεις υψηλής συχνότητας	149
Παράρτημα 4: Kar2ouche και ειδικές ανάγκες	152

Εισαγωγή

Σχετικά με το Υλικό

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. Είναι σε συμφωνία με τη φιλοσοφία και τους σκοπούς του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών και περιλαμβάνει διδακτικές προτάσεις και δραστηριότητες που μπορούν να αξιοποιηθούν για την ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων, όπως οι ΤΠΕ, η προσωπική ανάπτυξη, η κοινωνική εκπαίδευση κλπ.

Γιατί λοιπόν, να χρησιμοποιήσετε το Kar2ouche; Οι μαθητές βρίσκουν ότι το Kar2ouche είναι ένα εύκολο και φιλικό περιβάλλον, που τους δίνει τη δυνατότητα να διερευνούν φανταστικές ιστορίες, να διευρύνουν την αντίληψή τους και να κατανοούν αρκετά δύσκολες έννοιες. Το περιβάλλον του Kar2ouche βοηθάει επίσης τους μαθητές, μέσω των δραστηριοτήτων ανοιχτού τύπου που περιλαμβάνει, να αναπτύξουν ερμηνείες και να τις αιτιολογήσουν βάσει όσων έχουν διαβάσει. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να εκφράσουν τις ιδέες τους, μέσω της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου εργασίας, της ανταλλαγής απόψεων και των ομαδικών παρουσιάσεων. Τέλος, τα ίδια τα κείμενα και οι εικόνες αποτελούν κίνητρο για τη δημιουργική γραφή των μαθητών και τους βοηθούν να σκεφτούν κριτικά σχετικά με την εργασία τους και την εργασία των άλλων.

Ένα από τα πλεονεκτήματα της χρήσης του Kar2ouche είναι η προσαρμοστικότητά του, διότι επιτρέπει στο δάσκαλο να το προσαρμόσει ανάλογα με τις ιδιαίτερες ανάγκες της τάξης του. Οι παραλλαγές στη χρήση του είναι σχεδόν απεριόριστες.

Το συγκεκριμένο υλικό αφορά στην παραγωγή γραπτού λόγου και ειδικότερα, στην αναδιήγηση παραδοσιακών ιστοριών και στη βιωματική γραφή των μαθητών. Έχει στόχο την ανάπτυξη της δημιουργικής γραφής των μαθητών και την εξοικείωσή τους με το σχεδιασμό και την οργάνωση του γραψίματός τους.

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 Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών και λαμβάνουν υπόψη την ψυχοκινητική ανάπτυξη και πνευματική ωρίμανση των παιδιών.

Ωστόσο, οι δραστηριότητες αυτές δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται σαν **έτοιμες συνταγές**. Απλά, σας προσφέρουν κάποιες ιδέες και υποδείξεις, τις οποίες μπορείτε να προσαρμόσετε στις δικές σας ιδιαίτερες ανάγκες. Οι Σημειώσεις

για το δάσκαλο παρέχουν μια γενική επισκόπηση, ενώ οι Σημειώσεις για το μαθητή, που έχουν αντιγραφεί από το περιβάλλον του KarZouche, δίνουν αναλυτικές, βήμα προς βήμα οδηγίες.

Δομή

Το υλικό χωρίζεται στα ακόλουθα μέρη:

- **Εισαγωγή:** περιλαμβάνει μια γενική επισκόπηση και μια εισαγωγή στο περιβάλλον του KarZouche.
- **Ενότητες:** Οι τέσσερις ενότητες περιλαμβάνουν ενδεικτικές δραστηριότητες για την ανάπτυξη της δημιουργικής γραφής με τη χρήση του KarZouche. Αυτές αποτελούν μόνο προτάσεις και καθώς εξοικειώνεστε με τη χρήση του λογισμικού, θα είστε σε θέση να επινοείτε τους δικούς σας ιστοριοπίνακες και να φτιάχνετε τις δικές σας δραστηριότητες.
 - Η **Ενότητα 1** βασίζεται στην ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*. Επικεντρώνεται στη χρονική σειρά στοιχείων της ιστορίας και στην αναδιήγηση.
 - Η **Ενότητα 2** χρησιμοποιεί την ιστορία της *Σταχτοπούτας* και παρουσιάζει στοιχεία που αφορούν στην οργάνωση μιας ιστορίας, όπως το προσχέδιο, την πλοκή και τους χαρακτήρες μιας ιστορίας.
 - Η **Ενότητα 3** παρουσιάζει παραλλαγές της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*, από άλλες χώρες και πολιτισμούς.
 - Η **Ενότητα 4** εξετάζει τη διαδικασία της μυθοπλασίας, με αφορμή καθημερινές καταστάσεις.
- **Παραρτήματα:** περιλαμβάνουν αντίγραφα των ιστοριών που χρησιμοποιούνται στο λογισμικό, βιβλιογραφικές προτάσεις και αναφορές, μία λίστα με λέξεις υψηλής συχνότητας και ένα κείμενο σχετικά με τη χρήση του KarZouche από παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

Πλαίσιο ένταξης

Παρακάτω παρατίθενται τα γνωστικά αντικείμενα που καλύπτει η χρήση του λογισμικού, καθώς και οι γενικοί σκοποί και στόχοι που εξυπηρετεί.

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

Θεατρική Αγωγή

Αυτοσχεδιασμός και μορφές δραματικής έκφρασης

Δραματοποίηση χαρακτήρων

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών

Ανάπτυξη ιδεών

Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών, αναθεώρηση εργασίας

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

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) και εκφράζουν τι πρέπει να είναι σε θέση να κάνουν οι μαθητές σε κάθε επίπεδο.

A' 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

B' Επίπεδο

- Να περιγράφουν το σκηνικό και τα γεγονότα μιας ιστορίας και να τα συνδέουν με τις δικές τους εμπειρίες ή τις εμπειρίες των συμμαθητών τους
- Να αναπαριστούν τις ιστορίες με διάφορους τρόπους
- Να περιγράφουν προσωπικά βιώματα που να συνδέονται με γεγονότα από γνωστές ιστορίες
- Να συνθέτουν απλές εικονογραφημένες ιστορίες
- Να αναδιηγούνται ιστορίες, παραθέτοντας στη σωστή σειρά, τα κύρια σημεία της ιστορίας
- Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τους χαρακτήρες μιας ιστορίας, την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις ιδιότητές τους κλπ
- Να αναγνωρίζουν και να συγκρίνουν βασικά στοιχεία μιας ιστορίας, πχ. την αρχή και το τέλος διαφορετικών ιστοριών
- Να αναπαριστούν το περίγραμμα της πλοκής μιας ιστορίας, με λεζάντες, εικόνες, βέλη κλπ
- Να συνθέτουν το προφίλ ενός χαρακτήρα, από μια ιστορία που έχουν διαβάσει, περιγράφοντας με εικόνες, λέξεις, λεζάντες, προτάσεις από το κείμενο κλπ, τα χαρακτηριστικά, την εμφάνιση και τη συμπεριφορά του
- Να χρησιμοποιούν στοιχεία από γνωστές ιστορίες, για να δομήσουν τις δικές τους ιστορίες

Γ' Επίπεδο

Να κατανοούν τη χρονική και λογική αλληλουχία των γεγονότων σε μια ιστορία

Να εντοπίζουν και να αναλύουν τις αιτίες των γεγονότων σε μια ιστορία

Να συζητούν για γνωστά θέματα που θίγονται στις ιστορίες και να τα συνδέουν με τις δικές τους εμπειρίες

Να χρησιμοποιούν στοιχεία της δομής μιας ιστορίας, για να γράψουν μια δική τους ιστορία με την ίδια ή παρόμοια μορφή

Να χρησιμοποιούν χρονικές εκφράσεις, για να εκφράσουν μια σειρά γεγονότων, πχ. «όταν τελείωσα...», «ξαφνικά...», «έπειτα από...» κλπ

Να προβλέπουν γεγονότα ή το τέλος μιας ιστορίας

Να συζητούν για το σκηνικό μιας ιστορίας

Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τους χαρακτήρες

Να προετοιμάζουν και να αναδιηγούνται ιστορίες

Να γράφουν μια παραλλαγή της ιστορίας, χρησιμοποιώντας το ίδιο σκηνικό

Να συνθέτουν την ταυτότητα ενός χαρακτήρα

Χρήσιμες υποδείξεις

Αναγνωσιμότητα

Όταν χρησιμοποιείτε το Kar2ouche με μικρούς μαθητές, ίσως θελήσετε να αλλάξετε τις γραμματοσειρές του περιβάλλοντος. Στην οθόνη Εργαλεία, κάντε κλικ στο κουμπί Επιλογές, με το ερωτηματικό. Στη συνέχεια κάντε κλικ στην καρτέλα Σελίδα 3 της οθόνης των Επιλογών και αλλάξτε τη γραμματοσειρά που εμφανίζεται στις επιλογές: Γραμματοσειρά παραθύρου, Γραμματοσειρά στο συννεφάκι, Γραμματοσειρά συμβουλής εργαλείων. Η Comic Sans 12 είναι μια καλή επιλογή για τη γραμματοσειρά στα Παράθυρα και στα Συννεφάκια, ενώ η Comic Sans 14, με έντονη γραφή, ταιριάζει στις Συμβουλές εργαλείων. Θα χρειαστεί να εισαγάγετε τον κωδικό πρόσβασης για να κάνετε τις αλλαγές. Ο προκαθορισμένος κωδικός πρόσβασης είναι «password» – αλλά ίσως, ο διαχειριστής του δικτύου σας να τον έχει αλλάξει.

Παρουσιάσεις

Οι περισσότερες δραστηριότητες έχουν τη μορφή παρουσίασης, γι' αυτό θα ήταν ιδανικό να υπάρχει ένας δικτυακός βιντεοπροβολέας και ένας διαδραστικός ασπροπίνακας. Εναλλακτικά, μπορεί να υπάρχει ένας βιντεοπροβολέας, συνδεδεμένος σε ένα μεμονωμένο υπολογιστή και CD-ROMs για την αποθήκευση και προβολή των εργασιών των μαθητών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και άλλες μεθόδους για το διαμοιρασμό εργασιών, όπως:

- ένα σύστημα διαχείρισης δικτύου, που να επιτρέπει σε όλους τους μαθητές να παρακολουθούν την ίδια παρουσίαση, στις οθόνες των προσωπικών τους υπολογιστών
- αποθηκευμένα αρχεία σε ένα κοινόχρηστο φάκελο, όπου οι μαθητές θα έχουν πρόσβαση, ακολουθώντας το δικό τους ρυθμό εργασίας
- οι μαθητές μετακινούνται στην αίθουσα, από υπολογιστή σε υπολογιστή, για να δουν τις παρουσιάσεις των συμμαθητών τους.

Θα ήταν επομένως καλύτερα να ζητήσετε από τον υπεύθυνο της Πληροφορικής να σας πει τις δυνατότητες που υπάρχουν στο εργαστήριο του σχολείου σας.

Αντιγραφή

Το Υποστηρικτικό Υλικό για τον Εκπαιδευτικό προστατεύεται από δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας, αλλά μπορεί να φωτοτυπηθεί και να χρησιμοποιηθεί από το νόμιμο κάτοχο του προϊόντος.

Προσθήκη κειμένου και εικόνων

Για να προσθέσετε κείμενο στην οθόνη Κείμενο & Ήχος, πληκτρολογήστε πρώτα το κείμενό σας, χρησιμοποιώντας ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και αποθηκεύστε το, ως αρχείο .txt. Για να εισαγάγετε αυτό το αρχείο στο πλαίσιο κειμένου/ήχου, κάντε κλικ στο πορτοκαλί εικονίδιο **Άνοιγμα φακέλου**, που βρίσκεται στο πάνω μέρος του πλαισίου, βρείτε το αρχείο που δημιουργήσατε και ανοίξτε το. Θα εμφανιστεί, χωρίς ήχο, στο πλαίσιο κειμένου/ήχου.

Ψηφιακές φωτογραφίες και σκαναρισμένες εικόνες μπορούν να αποθηκευτούν στον υπολογιστή και να χρησιμοποιηθούν, ως φόντα. Για να τις εισαγάγετε στην οθόνη Σύνθεση, επιλέξτε την παλέτα Φόντων και κάντε κλικ στο πορτοκαλί εικονίδιο **Άνοιγμα αρχείου**, που βρίσκεται στο κάτω μέρος της παλέτας.

Παρακαλούμε, βεβαιωθείτε ότι διαθέτετε επαρκή διαθέσιμο χώρο στο σκληρό σας δίσκο, πριν προσθέσετε πολλές φωτογραφίες και εικόνες, ως φόντα.

Ιστότοποι

Σε ορισμένα σημεία θα βρείτε παραπομπές σε ιστότοπους με συμπληρωματικό υλικό και πληροφορίες. Αν και όλοι οι επιλεγμένοι ιστότοποι ήταν ενεργοί κατά τη συγγραφή του παρόντος, καλό θα ήταν να γίνεται ένας έλεγχος της εγκυρότητας και καταλληλότητάς τους, πριν χρησιμοποιηθούν στην τάξη.

Επικοινωνία

Με χαρά θα ακούσουμε τα σχόλια και τις παρατηρήσεις σας για το υλικό που ετοιμάσαμε και αν έχετε κάποιες επιπλέον προτάσεις να κάνετε, θα μπορούσατε να τις μοιραστείτε με άλλους εκπαιδευτικούς που χρησιμοποιούν το λογισμικό. Μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας:

- μέσω της ιστοσελίδας www.kar2ouche.com
- με e-mail στην ηλεκτρονική διεύθυνση esp@kar2ouche.com
- με επιστολή στην ταχυδρομική διεύθυνση – Education Support Packs, Immersive Education, The Old Malthouse, Paradise Street, Oxford OX1 1LD.

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. Σε κάθε περίπτωση χρήσης του, οι λειτουργίες και η διεπαφή του περιβάλλοντος παραμένουν 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.

Το Kar2ouche ταιριάζει με το οπτικό, το ακουστικό και το κιναισθητικό στυλ μάθησης, δίνοντας την ευκαιρία σε όλους τους μαθητές να εμπλακούν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης και να αναπτύξουν δεξιότητες σχετικά με συγκεκριμένες θεματικές ενότητες. Διευκολύνει επίσης, την ανάπτυξη δεξιοτήτων υψηλότερου επιπέδου, όπως είναι η κριτική σκέψη, η ανάλυση, η αιτιολόγηση κλπ.

Δεξιότητες επεξεργασίας πληροφοριών	Χρησιμοποιώντας το Kar2ouche, οι μαθητές ενθαρρύνονται: <ul style="list-style-type: none"> • να διαβάζουν και να κατανοούν ένα κείμενο • να αναγνωρίζουν εικόνες, κείμενα και ιδέες • να ξεχωρίζουν τις σχετικές από τις άσχετες πληροφορίες και να κρατούν ό,τι 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none">• να συνεργάζονται για την αποδόμηση του κειμένου• να παρατηρούν γεγονότα και να προβλέπουν την επακόλουθη δράση• να σκέφτονται τις συνέπειες• να διερευνούν πώς περιγράφονται παραστατικά οι ιδέες, οι αξίες και τα συναισθήματα• να αναλύουν τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων.
Δεξιότητες δημιουργικής σκέψης	Χρησιμοποιώντας το Kar2ouche, οι μαθητές ενθαρρύνονται: <ul style="list-style-type: none">• 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 Kar2ouche, οι μαθητές ενθαρρύνονται: <ul style="list-style-type: none">• να σκεφτούν πώς τα νοήματα αλλάζουν, όταν τα κείμενα προσαρμόζονται σε διαφορετικά μέσα• να αναθεωρούν, να τροποποιούν και να αξιολογούν 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: <ul style="list-style-type: none">• 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• να χρησιμοποιούν οπτικά μέσα και εικόνες για τη διευκόλυνση και βελτίωση της επικοινωνίας.

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. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν:

- μια περίληψη ενός συγκεκριμένου γεγονότος ή ένα κείμενο για ένα καθορισμένο αριθμό καρτέ
- μια βήμα προς βήμα αναπαράσταση γεγονότων, σαν να ήταν αυτόπτες μάρτυρες
- μια περίληψη με συννεφάκια ομιλίας ή λεζάντες που περιέχουν τις σημαντικότερες φράσεις του κειμένου
- έναν ιστοριοπίνακα με δικές τους λεζάντες και σημειώσεις
- μια εναλλακτική αρχή για την ιστορία
- ένα εναλλακτικό τέλος για την ιστορία
- καρτέ πριν και μετά από το τρέχον σημείο της ιστορίας
- πρόσθετα επεισόδια
- εναλλακτικές ερμηνείες ενός σημαντικού γεγονότος, όπου το κείμενο παρουσιάζει αμφισημία
- ένα περίγραμμα της δομής της ιστορίας
- μια διερεύνηση του βαθύτερου νοήματος χρησιμοποιώντας συννεφάκια σκέψης
- μια εικονογράφηση της διαφοράς μεταξύ λόγων, σκέψεων και πράξεων, βασιζόμενοι σε στοιχεία της ιστορίας
- παρουσιάσεις για την τάξη
- μια εικονογράφηση εναλλακτικών απόψεων
- φανταστικές συναντήσεις μεταξύ χαρακτήρων
- φωτογραφίες/παγωμένα καρτέ για μια συγκεκριμένη στιγμή
- μια πρόταση για μια νέα ταινία/διαφήμιση/ντοκιμαντέρ κλπ.

Σε όλα τα παραπάνω, οι μαθητές μπορούν να προσθέτουν ήχο, τις δικές τους ψηφιακές φωτογραφίες, ειδικά εφέ και ηχογραφήσεις των δικών τους φωνών.

Αν ο χρόνος είναι περιορισμένος, οι μαθητές μπορούν να ολοκληρώσουν έναν ημιτελή ιστοριοπίνακα. Ένας τέτοιος ιστοριοπίνακας μπορεί να περιλαμβάνει, για παράδειγμα:

- το πρώτο και το τελευταίο καρέ – οι μαθητές συνθέτουν τα ενδιάμεσα καρέ
- ιστοριοπίνακες που περιλαμβάνουν κενά συννεφάκια σκέψης, κενά συννεφάκια ομιλίας και/ή κενά πλαίσια κειμένου
- ιστοριοπίνακες με ερωτήσεις σε πλαίσια κειμένου ή λεζάντες
- ιστοριοπίνακες με κείμενο στο πλαίσιο κειμένου – οι μαθητές συνθέτουν τις εικόνες
- ιστοριοπίνακες από τους οποίους λείπουν κάποια καρέ, για παράδειγμα το δεύτερο, το τέταρτο κ.ο.κ.
- δραστηριότητες χρονικής αλληλουχίας
- ένα κουίζ – «ποιος λέει τι;», «τι συμβαίνει μετά;» κλπ.

Οι μαθητές μπορούν επίσης, να δημιουργήσουν τους δικούς τους ημιτελείς ιστοριοπίνακες για να τους ολοκληρώσουν οι συμμαθητές τους.

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 την ικανότητα να εντοπίζουν τις βασικές πληροφορίες στο κείμενο. 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.

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:

- αφίσες

- προγράμματα
- κριτική μιας παράστασης (με εικόνες)
- εξώφυλλα (και οπισθόφυλλα) για ένα θεατρικό έργο
- ιστοριούλες – εικόνες από πάνω, κείμενο από κάτω (εστιάζοντας στη δομή/το σκηνικό κλπ)
- γελοιογραφίες (ή σκίτσα)
- εικονογραφημένα διηγήματα
- προσωπικά ημερολόγια (με φωτογραφίες/εικόνες)
- γράμματα (με εικόνες)
- άλμπουμ φωτογραφιών
- πολύστηλα κείμενα περιοδικών.

Μπορείτε εύκολα να καθορίσετε το κοινό και το σκοπό όλων αυτών των δραστηριοτήτων για τους μαθητές σας. Οι δυνατότητες και οι επιλογές που έχετε είναι σχεδόν απεριόριστες και καθώς εξοικειώνεστε με τη χρήση και αξιοποίηση του λογισμικού, νέες δραστηριότητες θα σας έρχονται στο νου.

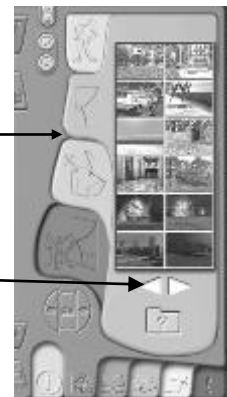
Αν δεν έχετε ξαναχρησιμοποιήσει το Kar2ouche – Σύντομος οδηγός

Αν οι μαθητές δεν έχουν ξαναχρησιμοποιήσει το Kar2ouche, πρέπει να ανατρέξουν στον Οδηγό γρήγορης εκκίνησης, ή να εξασκηθούν με απλές δραστηριότητες στο περιβάλλον του Kar2ouche. Αν ωστόσο, δεν υπάρχει ο διαθέσιμος χρόνος γι' αυτό, μπορείτε να δείξετε στους μαθητές τις βασικές λειτουργίες του λογισμικού, δημιουργώντας μια διαφάνεια. Αυτό προϋποθέτει την επιλογή φόντων, την προσθήκη και τοποθέτηση χαρακτήρων, την εισαγωγή κειμένου σε συννεφάκια, όπως επίσης την προσθήκη κειμένου και ήχου. Σταδιακά, οι μαθητές θα εξοικειωθούν και με τις υπόλοιπες λειτουργίες του λογισμικού.



Για να δημιουργήσετε μια διαφάνεια

- 1 Ζητήστε από τους μαθητές να ανοίξουν το Kar2ouche – η πρώτη οθόνη που βλέπουν είναι η οθόνη σύνθεσης.
- 2 Στη συνέχεια, ζητήστε τους να επιλέξουν ένα φόντο, κάνοντας κλικ στην **μπλε ετικέτα της παλέτας των φόντων**. Αν κάνουν κλικ ξανά, εμφανίζονται τα φόντα ανά έξι και αν κάνουν κλικ ακόμα μια φορά, ανά δώδεκα. (Με τρίτο κλικ επιστρέφουν στην αρχική κατάσταση.) 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.



- 3 Μετά την επιλογή του φόντου, οι μαθητές πρέπει να προσθέσουν ένα χαρακτήρα στο καρέ. Αυτό γίνεται, κάνοντας κλικ στην πράσινη ετικέτα της παλέτας 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. Επιλέγουν το χαρακτήρα, κάνοντας αριστερό κλικ πάνω του και σύροντάς τον στο καρέ. 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 καρέ.



- Για να περιστρέψουν το χαρακτήρα, οι μαθητές κάνουν κλικ στα βέλη που βρίσκονται εκατέρωθεν του πρώτου εικονιδίου του εργαλείου χειρισμού.
 - Για να αλλάξουν τη στάση του χαρακτήρα, κάνουν κλικ στα βέλη που βρίσκονται εκατέρωθεν του μεσαίου εικονιδίου του εργαλείου χειρισμού.
 - 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.
 - Το τρίτο εικονίδιο επιτρέπει την τοποθέτηση των χαρακτήρων και/ή των αντικειμένων σε επίπεδα.
 - Η μετακίνηση των χαρακτήρων γίνεται με αριστερό κλικ και σύριμο.



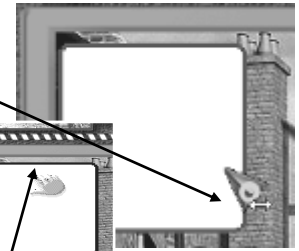
- 4 Κατόπιν, ζητήστε από τους μαθητές να προσθέσουν ένα πλαίσιο κειμένου. Αυτό γίνεται με αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο **πλαίσια κειμένου**.

Το πλαίσιο κειμένου θα εμφανιστεί στην επάνω αριστερή γωνία του καρτέ. Οι μαθητές μπορούν να γράψουν σε αυτό, το όνομά τους και τον τίτλο του ιστοριοπίνακα που πρόκειται να δημιουργήσουν. Για να μεγαλώσουν το πλαίσιο, τοποθετούν



το δείκτη του ποντικιού πάνω στη δεξιά ή κάτω γραμμή, ώστε να εμφανιστεί ένα

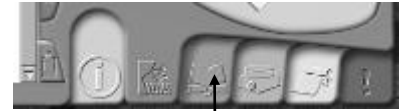
διπλό βέλος και στη συνέχεια, κάνουν κλικ και σύρουν μέχρι το επιθυμητό μέγεθος. Για να μετακινήσουν το πλαίσιο σε άλλη θέση στο καρτέ, οι μαθητές πρέπει να μετακινήσουν το δείκτη του ποντικιού



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.

5 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 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**.

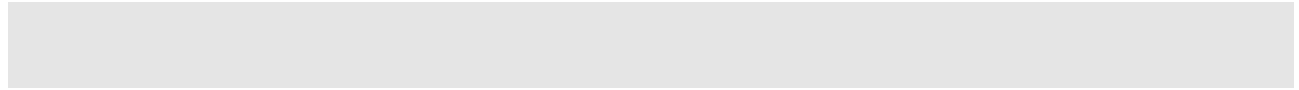


Αν θέλουν να ακούσουν το εφέ ήχου που εισήγαγαν, πρέπει να κάνουν κλικ στο εφέ και μετά στο κουμπί **Αναπαραγωγή**. Για να ηχογραφήσουν τις φωνές τους, κάνουν κλικ στο κουμπί με το κόκκινο μικρόφωνο και μιλάνε στα μικρόφωνα τους. Για να σταματήσουν την ηχογράφιση, πρέπει να κάνουν κλικ στο τετράγωνο 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 καρτέ τους.

Αν θέλουν να ακούσουν το εφέ ήχου που εισήγαγαν, πρέπει να κάνουν κλικ στο εφέ και μετά στο κουμπί **Αναπαραγωγή**. Για να ηχογραφήσουν τις φωνές τους, κάνουν κλικ στο κουμπί με το κόκκινο μικρόφωνο και μιλάνε στα μικρόφωνα τους. Για να σταματήσουν την ηχογράφιση, 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 καρτέ τους.

Με την ολοκλήρωση των παραπάνω βημάτων, οι μαθητές θα έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές λειτουργίες του Kar2ouche. Μπορείτε να τους ενθαρρύνετε να πειραματιστούν με το περιβάλλον, προκειμένου να ανακαλύψουν και τις υπόλοιπες λειτουργίες και δυνατότητες του λογισμικού.

1^η Ενότητα



Σημειώσεις για το δάσκαλο

1^η Δραστηριότητα Χρονική σειρά της ιστορίας

Επίπεδο	A
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1 διδακτική ώρα

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.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: ακούσουν προσεκτικά την ιστορία και να αναγνωρίσουν οικείες σκηνές.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: οργανώσουν, να ταξινομήσουν και να αποσαφηνίσουν σκέψεις, ιδέες, συναισθήματα και γεγονότα, χρησιμοποιώντας τον προφορικό λόγο.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: αναδιηγηθούν ολόκληρες αφηγήσεις στη σωστή σειρά.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

- Γενικοί σκοποί**
- Η διεύρυνση του λεξιλογίου, με τη διερεύνηση των εννοιών και ήχων νέων λέξεων
 - Η χρήση του προφορικού λόγου για τη λογική και χρονική οργάνωση και έκφραση σκέψεων, ιδεών, συναισθημάτων και γεγονότων
 - Η αναδιήγηση αφηγήσεων με σωστή χρονική αλληλουχία

Στόχοι

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.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν αφηγηθεί τα κύρια σημεία της ιστορίας στη σωστή σειρά
- θα έχουν αναδιηγηθεί την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- Το αρχείο ήχου **Τα τρία γουρουνάκια**
- Ο ιστοριοπίνακας **Κουίζ μνήμης**

Αφηγήσεις της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*

Στις ακόλουθες ιστοσελίδες, μπορείτε να βρείτε παραλλαγές της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*.

<http://www.bbc.co.uk/education/tweenies/storytime/stories>

<http://www-math.uni-paderborn.de/~odenbach/pigs/pig25.html>

<http://www.eurotales.eril.net/pigsuk.htm>

Τυπωμένες εικόνες από το περιβάλλον Kar2ouche για το λύκο και τα τρία γουρουνάκια – αρκετές για όλες τις ομάδες των μαθητών

Δραστηριότητες

Εισαγωγή – Τα τρία γουρουνάκια Pigs



- 1 Διαβάστε την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια* στην τάξη ή ακούστε την στο περιβάλλον του Kar2ouche.
- 2 Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τους κύριους χαρακτήρες της ιστορίας – το λύκο και τα τρία γουρουνάκια. Εξηγήστε στους μαθητές ότι, αν και υπάρχουν άλλοι τρεις χαρακτήρες στην ιστορία, δηλαδή, οι άνθρωποι που

Εξέλιξη – Τι συνέβη μετά;

κουβαλούν το άχυρο, τα ξύλα και τα τούβλα, δεν είναι **κύριοι** χαρακτήρες, καθώς η ιστορία δεν αναφέρεται σε αυτούς.

- 3 Ρωτήστε τους μαθητές να σας βοηθήσουν να θυμηθείτε τι συνέβη στην ιστορία. Ζητήστε τους να περιγράψουν τα κύρια γεγονότα στη σωστή σειρά. Καταγράψτε τις απαντήσεις τους σ' ένα φύλλο χαρτί ή στον πίνακα. Μπορείτε επίσης, να τις πληκτρολογήσετε σ' ένα πλαίσιο κειμένου στο Kar2ouche. Τα γεγονότα μπορεί ενδεικτικά, να είναι:
- Τα τρία γουρουνάκια φεύγουν από το σπίτι.
 - Αποφασίζουν να χτίσουν τα δικά τους σπιτάκια.
 - Το πρώτο γουρουνάκι χτίζει ένα αχυρένιο σπιτάκι.
 - Τα άλλα δύο γουρουνάκια αποχαιρετούν το αδερφάκι τους και συνεχίζουν το δρόμο τους.
 - Ένας πεινασμένος λύκος καταφθάνει και θέλει να φάει το γουρουνάκι.
 - Φυσά και γκρεμίζει το αχυρένιο σπιτάκι.
 - Το πρώτο γουρουνάκι τρέχει στο δεύτερο αδερφάκι του για να σωθεί.
 - Το δεύτερο γουρουνάκι χτίζει ένα ξύλινο σπιτάκι..
 - Το τρίτο γουρουνάκι αποχαιρετά το αδερφάκι του και συνεχίζει το δρόμο του.
 - Ο λύκος καταφθάνει πάλι και θέλει να φάει και τα δύο γουρουνάκια.
 - Φυσά και γκρεμίζει και το ξύλινο σπιτάκι.
 - Τα δύο γουρουνάκια τρέχουν στο τρίτο αδερφάκι τους για να σωθούν.
 - Το τρίτο γουρουνάκι χτίζει ένα σπιτάκι με τούβλα.
 - Ο πεινασμένος λύκος θέλει να φάει και τα τρία γουρουνάκια.
 - Προσπαθεί να γκρεμίσει το σπιτάκι, το χτισμένο με τούβλα, αλλά δεν τα καταφέρνει.
 - Σκαρφαλώνει στη σκεπή του σπιτιού και προσπαθεί να μπει μέσα από την καμινάδα.
 - Τα τρία γουρουνάκια βάζουν ένα καζάνι με καυτό νερό κάτω από την καμινάδα.
 - Ο λύκος πέφτει μέσα στο καζάνι και τα τρία γουρουνάκια ζουν ήσυχα και ευτυχισμένα.

Για όλη την τάξη – Μια ιστορία θα σας πω

- 4 Ζητήστε από τους μαθητές να προσπαθήσουν να αναδιηγηθούν την ιστορία, χρησιμοποιώντας τις κομμένες φιγούρες των χαρακτήρων και τα γεγονότα που καταγράψατε πριν. Πείτε τους να εστιάσουν την προσοχή τους στα ονόματα των χαρακτήρων και πού αυτοί ζουν. Επίσης, ζητήστε τους να σκεφτούν τα λόγια που λένε ο λύκος και τα γουρουνάκια (ίσως χρειαστεί να ξαναδιαβάσετε αυτές τις γραμμές της ιστορίας μερικές φορές). Κάθε φορά που φτάνουν σ' ένα χαρακτήρα, θα

πρέπει να σηκώνουν και να δείχνουν την κομμένη φιγούρα αυτού του χαρακτήρα.

5 Κάθε ομάδα διηγείται ένα τμήμα της ιστορίας.

Επέκταση



6 Αν έχετε χρόνο στη διάθεσή σας, αφήστε τους μαθητές να ελέγξουν τις γνώσεις τους και τη μνήμη τους σχετικά με την ιστορία, συμπληρώνοντας τον ιστοριοπίνακα **Κουίζ μνήμης**. Περιλαμβάνει ερωτήσεις όπως, «Με τι έφτιαξε το σπιτάκι του το πρώτο γουρουνάκι;» και τους δίνει τη σωστή απάντηση.

Σημειώσεις για το μαθητή

1^η Δραστηριότητα Χρονική σειρά της ιστορίας

Στόχοι

Να είστε σε θέση να αναδιηγηθείτε την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια με μια μικρή βοήθεια από το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα έχετε ακούσει την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια
- θα μπορείτε να αναδιηγηθείτε την ιστορία στη σωστή χρονολογική σειρά.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- κομμένες φιγούρες χαρακτήρων από την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Τα τρία γουρουνάκια

- 1 Ακούστε προσεκτικά την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια. Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας ρωτήσει για τους κύριους χαρακτήρες της ιστορίας.



Κάντε κλικ για να ακούσετε την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια.

- 2 Γνωρίζετε ποιοι είναι οι κύριοι χαρακτήρες της ιστορίας; Αν τους γνωρίζετε, πείτε τους στο διπλανό ή τη διπλανή σας.

Εξέλιξη - Τι συνέβη μετά;

- 3 Ακούσατε προσεκτικά την ιστορία;
- 4 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας ρωτήσει τι συνέβη στην ιστορία. Θυμάστε;
- 5 Απαντήστε στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας, όταν σας ρωτήσει.

Για όλη την τάξη - Μια ιστορία θα σας πω

- 6 Μπορείτε να αναδιηγηθείτε την ιστορία μαζί με τους φίλους ή τις φίλες σας;
- 7 Κάθε φορά που αναφέρεστε σ' έναν χαρακτήρα, δείξτε τη φιγούρα του.
- 8 Μην ξεχάσετε να χρησιμοποιήσετε κάποιες από τις λέξεις που είπαν ο λύκος και τα τρία γουρουνάκια.

Επέκταση

- 9 Αν έχετε χρόνο, μπορείτε να ελέγξετε πόσο καλά θυμάστε την ιστορία με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα Κουίζ μνήμης και να ελέγξετε πόσο καλά θυμάστε την ιστορία.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

2^η Δραστηριότητα Αναδιάταξη

Επίπεδο	A
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές συνεχίζουν την εργασία με την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*. Με βάση ό,τι θυμούνται από τις αναδιηγήσεις τους στο προηγούμενο μάθημα, βάζουν στη σωστή σειρά τα μπερδεμένα καρτέ ενός ιστοριοπίνακα.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: οργανώσουν, να ταξινομήσουν και να αποσαφηνίσουν σκέψεις, ιδέες, συναισθήματα και γεγονότα, χρησιμοποιώντας τον προφορικό λόγο.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: αναδιηγηθούν ολόκληρες αφηγήσεις στη σωστή σειρά.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: ξεκινήσουν να γράφουν.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας

Κατανόηση των μορφών και αιτιών της βίαιης συμπεριφοράς και αποφυγή της.

Γενικοί σκοποί

- Η διεύρυνση του λεξιλογίου, με τη διερεύνηση των εννοιών και ήχων νέων λέξεων
- 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

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 την εμπειρία και τις παραστάσεις των ιστοριών ως βάση για ανεξάρτητη γραφή.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν αφηγηθεί τα κύρια σημεία της ιστορίας στη σωστή σειρά
- θα έχουν βάλει στη σωστή σειρά τα μπερδεμένα καρτέ ενός ιστοριοπίνακα με τα κύρια γεγονότα της ιστορίας
- θα έχουν αναδιηγηθεί την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- Ο ιστοριοπίνακας **Το περίγραμμα της ιστορίας Τα τρία γουρουνάκια**
- Ο ιστοριοπίνακας **Τα μπερδεμένα καρτέ**
- Τυπωμένα αντίτυπα με **τα μπερδεμένα καρτέ** του ιστοριοπίνακα για κάθε ομάδα μαθητών

Ασπροπίνακας και βιντεοπροβολέας

Το φύλλο εργασίας 1 της 1ης Ενότητας, *Τα τουβλάκια της πρότασης*

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Σχεδιάστε την ιστορία σας



- 1 Χρησιμοποιώντας τη λίστα με τα γεγονότα που καταγράψατε στο προηγούμενο μάθημα, εξηγήστε στους μαθητές ότι θα τους δείξετε πώς να κάνουν το προσχέδιο ενός ιστοριοπίνακα, το οποίο θα τους βοηθήσει στη συνέχεια, να αναδιηγηθούν την ιστορία στη σωστή σειρά.
- 2 Ανοίξτε τον ιστοριοπίνακα **Το περίγραμμα της ιστορίας Τα τρία γουρουνάκια** στο Kar2ouche. Σε κάθε καρτέ τίτλου, ζητήστε από τους μαθητές να σας θυμίσουν το αντίστοιχο γεγονός της ιστορίας. Δείξτε τους το επόμενο καρτέ και ζητήστε να σας δώσουν τις επιμέρους λεπτομέρειες. Προσθέστε τις στο καρτέ πριν προχωρήσετε. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συμμετέχουν, λέγοντας τις λέξεις και φράσεις που επαναλαμβάνονται στην ιστορία.

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Το περίγραμμα της ιστορίας Τα τρία γουρουνάκια**

Καρέ 1: Τίτλος – Αρχή

Καρέ 2: Εικόνα – τρία γουρουνάκια φεύγουν από το σπίτι. Πλαίσιο κειμένου – Τι συμβαίνει εδώ; Γράψτε τη λεζάντα.

Καρέ 3: Τίτλος– Πρώτο γουρουνάκι

Καρέ 4: Λεζάντα – Το πρώτο γουρουνάκι φτιάχνει το σπιτάκι του με άχυρο. Προσθέστε το γουρουνάκι στην εικόνα. Εικόνα – φόντο με αχυρένιο σπιτάκι.

Καρέ 5: Τίτλος– Λύκος

Καρέ 6: Συννεφάκι ομιλίας – Λύκος: *Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου.* Τι απαντά το γουρουνάκι; Συμπληρώστε το συννεφάκι: Λύκος: *Τότε θα φυσήξω και θα ξεφυσήξω και το σπιτάκι σου θα σ' το γκρεμίσω.* Αυτό ακριβώς έκανε ο λύκος και το γουρουνάκι έτρεξε στο δεύτερο αδερφάκι του για να σωθεί. Εικόνα – Ο λύκος που γκρεμίζει το σπιτάκι.

Καρέ 7: Τίτλος– Δεύτερο γουρουνάκι, λεζάντα – Το δεύτερο γουρουνάκι φτιάχνει το σπιτάκι του με ξύλα. Προσθέστε ένα φόντο σε αυτή την εικόνα. Εικόνα – το πρώτο γουρουνάκι φτάνει στο αδερφάκι του (χωρίς φόντο).

Καρέ 8: Τίτλος– Λύκος

Καρέ 9: Λεζάντα – Λύκος: *Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου.* Δεύτερο γουρουνάκι: *Όχι, καθόλου δε σ' ανοίγω.* Λύκος: *Τότε θα φυσήξω και θα ξεφυσήξω και το σπιτάκι σου θα σ' το γκρεμίσω.* Αυτό ακριβώς έκανε ο λύκος και τα δύο γουρουνάκια έτρεξαν στο τρίτο αδερφάκι τους για να σωθούν. Προσθέστε τα γουρουνάκια που τρέχουν για να σωθούν. Εικόνα – Ο λύκος που γκρεμίζει το σπιτάκι.

Καρέ 10: Τίτλος– Τρίτο γουρουνάκι

Καρέ 11: Τρίτο γουρουνάκι, λεζάντα – Το τρίτο γουρουνάκι χτίζει το σπιτάκι του με (Ολοκληρώστε τη λεζάντα) Εικόνα – τα δύο γουρουνάκια φτάνουν στο τρίτο αδερφάκι τους.

Καρέ 12: Τίτλος– Λύκος

Καρέ 13: Λεζάντα – Λύκος: *Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου.* Τρίτο γουρουνάκι: *Όχι, καθόλου δε σ' ανοίγω.* Λύκος: *Τότε θα φυσήξω και θα ξεφυσήξω και το σπιτάκι σου θα σ' το γκρεμίσω.* Εικόνα – Ο λύκος που στέκεται έξω από το σπιτάκι, το χτισμένο με τούβλα.

Καρέ 14: Τι συμβαίνει στη συνέχεια;

Καρέ 15: Τέλος

**Εξέλιξη -
Μπερδεμένα
καρέ**



- 3 Σε μικρές ομάδες και με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, οι μαθητές ανοίγουν τον ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρέ** στο Kar2ouche.
- 4 Οι μαθητές πρέπει να κοιτάξουν πολύ προσεκτικά όλα τα καρέ, να συζητήσουν και να σκεφτούν τη σωστή σειρά των γεγονότων.
- 5 Οι μαθητές μπορούν να κόψουν τα καρέ από ένα τυπωμένο αντίτυπο του ιστοριοπίνακα **με τα μπερδεμένα καρέ** και να προσπαθήσουν να τα τοποθετήσουν στη σωστή σειρά.

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρτέ.**

Καρτέ 1: Εικόνα – ο λύκος που φυσά και ξεφυσά, το αχυρένιο σπιτάκι γκρεμισμένο και το πρώτο γουρουνάκι που τρέχει για να σωθεί. Λεζάντα – Ο λύκος γκρεμίζει το αχυρένιο σπιτάκι. Το πρώτο γουρουνάκι τρέχει για να σωθεί.

Καρτέ 2: Εικόνα – ο λύκος που σκαρφαλώνει στη σκεπή από το σπιτάκι, το χτισμένο με τούβλα. Τρία γουρουνάκια κοιτάζουν από το παράθυρο. Λεζάντα – ο λύκος τρύπωσε στο σπιτάκι, το χτισμένο με τούβλα, από την καμινάδα. Τα γουρουνάκια ήταν πολύ έξυπνα. Ο λύκος έπεσε μέσα σ' ένα καζάνι με καυτό νερό και τα τρία γουρουνάκια έζησαν ήσυχα και ευτυχισμένα.

Καρτέ 3: Εικόνα – τρία γουρουνάκια που περπατούν στο δάσος. Λεζάντα – Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν τρία γουρουνάκια. Όταν μεγάλωσαν αρκετά, έφυγαν από το σπίτι τους για να φτιάξουν τη ζωή τους.

Καρτέ 4: Εικόνα – το δεύτερο γουρουνάκι που φτιάχνει το σπιτάκι με ξύλα. Λεζάντα – το δεύτερο γουρουνάκι έφτιαξε το σπιτάκι του με ξύλα.

Καρτέ 5: Εικόνα – ο λύκος που φυσά και ξεφυσά στο σπιτάκι, το χτισμένο με τούβλα. Λεζάντα – ο λύκος φύσηξε και ξεφύσηξε, αλλά το σπιτάκι, το κτισμένο με τούβλα, έμενε ακίνητο.

Καρτέ 6: Εικόνα – το τρίτο γουρουνάκι που χτίζει το σπιτάκι με τούβλα. Λεζάντα – το τρίτο γουρουνάκι έχτισε το σπιτάκι του με τούβλα.

Καρτέ 7: Εικόνα – ο λύκος που φυσά και ξεφυσά, το ξύλινο σπιτάκι γκρεμισμένο και το γουρουνάκι που τρέχει για να σωθεί. Λεζάντα – Το δεύτερο γουρουνάκι τρέχει για να σωθεί.

Καρτέ 8: Εικόνα – το πρώτο γουρουνάκι που χτίζει το σπιτάκι του με άχυρο.. Λεζάντα – Το πρώτο γουρουνάκι έχτισε το σπιτάκι του με άχυρο..

Για όλη την τάξη - Αναδιηγηθείτε την ιστορία

- 6 Ενθαρρύνετε τους μαθητές, καθώς βάζουν κάθε καρτέ στη σωστή σειρά, να συζητούν για το τμήμα της ιστορίας που σχετίζεται με το καρτέ και να σκέφτονται τρόπους για να το κάνουν πιο ενδιαφέρον και συναρπαστικό.
- 7 Μπορείτε να τοποθετήσετε τα καρτέ στη σωστή σειρά, σ' ένα τυπωμένο πρότυπο και οι μαθητές να ελέγχουν, αν το κάθε καρτέ τοποθετείται στη σωστή σειρά. Η σωστή σειρά είναι **3, 8, 1, 4, 7, 6, 5** και **2**.
- 8 Οι μαθητές μπορούν να εκτυπώσουν τους ιστοριοπίνακές τους και να τους χρησιμοποιήσουν ως οδηγούς, καθώς αναδιηγούνται την ιστορία. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να χρησιμοποιούν λέξεις και φράσεις που επαναλαμβάνονται στην ιστορία, στα κατάλληλα σημεία, προσθέτοντας κάθε φορά και λίγες λεπτομέρειες. Μπορούν επίσης, να ηχογραφήσουν τη διήγησή τους και να την αποθηκεύσουν ως αρχείο ήχου στο Kar2ouche.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος.

Επέκταση



- 9 Οι μαθητές μπορούν να αναδιηγηθούν κι άλλες γνωστές ιστορίες και παραμύθια με τον ίδιο τρόπο, δίνοντας έμφαση στις λέξεις και φράσεις που συνήθως επαναλαμβάνονται στις ιστορίες.
- 10 Το φύλλο εργασίας 1 της 1ης Ενότητας, *Τα τουβλάκια της πρότασης* μπορεί να χρησιμοποιηθεί συμπληρωματικά στις ομάδες για να εξετάσετε τη δομή των προτάσεων.

Σημειώσεις για το μαθητή



2^η Δραστηριότητα Αναδιάταξη

Στόχοι

Να είστε σε θέση, με μια μικρή βοήθεια από το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας, να βάλετε τα καρέ της ιστορίας στη σωστή σειρά και να αναδιηγηθείτε την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να βάλετε τα καρέ του ιστοριοπίνακα στη σωστή σειρά
- θα μπορείτε να συνδυάσετε τμήματα της ιστορίας που ακούσατε και δικά σας λόγια, για να αναδιηγηθείτε την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεση σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- τυπωμένα αντίτυπα με **τα μπερδεμένα καρέ** του ιστοριοπίνακα
- το φύλλο εργασίας 1 της 1ης Ενότητας, *Τα τουβλάκια της πρότασης*.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Σχεδιάστε την ιστορία σας

- 1 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας, φτιάξτε ένα προσχέδιο ιστοριοπίνακα για την ιστορία *Τα τρία γουρουνάκια*. Προσπαθήστε να θυμηθείτε τα κύρια γεγονότα της ιστορίας.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα με **Το περίγραμμα της ιστορίας Τα τρία γουρουνάκια**.

- 2 Μαζί με τους συμμαθητές ή τις συμμαθήτριάς σας, συμπληρώστε τα κομμάτια της ιστορίας που λείπουν.

Εξέλιξη - Μπερδεμένα καρέ

- 3 Όταν σας πει ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας, κοιτάξτε προσεκτικά τον ιστοριοπίνακα της ιστορίας. Υπάρχει κάποιο λάθος στην ιστορία;



Κάντε κλικ για να δείτε **τα μπερδεμένα καρέ** του ιστοριοπίνακα.

- 4 Χρησιμοποιήστε τα τυπωμένα αντίτυπα με τα μπερδεμένα καρέ του ιστοριοπίνακα για να βάλετε την ιστορία στη σωστή σειρά.
- 5 Συζητήστε τις επιλογές σας με τους συμμαθητές ή τις συμμαθήτριάς σας.

Για όλη την τάξη - Αναδιηγηθείτε την ιστορία σας

- 6 Αναδιηγηθείτε την ιστορία με τη σωστή σειρά. Μπορείτε επίσης, να ηχογραφήσετε την ιστορία σας στο περιβάλλον του KarZouche.
- 7 Μην ξεχνάτε να φυσάτε και να ξεφυσάτε στα σωστά σημεία!

Φύλλο εργασίας 1 της 1ης Ενότητας

Τα τουβλάκια της πρότασης

Μπορείτε να κάνετε προτάσεις, βάζοντας τα παρακάτω τουβλάκια στη σωστή σειρά;

με	πρώ το	έφτι αξε	άχυρο.	Το	γουρου νάκι	ένα	σπιτάκι
----	-----------	-------------	--------	----	----------------	-----	---------

τρίτο	Το	τούβλα.	γουρουν άκι	ένα	με	έχτισε	σπιτάκι
-------	----	---------	----------------	-----	----	--------	---------

σπιτάκι	ένα	έφτιαξε	με	Το	γουρου νάκι	ξύλα.	δεύτερο
---------	-----	---------	----	----	----------------	-------	---------

σπιτάκι.	γκρέμισε	το	Ο	λύκος	ξύλινο
----------	----------	----	---	-------	--------

λύκος	αχυρένιο	Ο	σπιτάκι.	το	γκρέμισε
-------	----------	---	----------	----	----------

τούβλα.	Ο	με	χτισμέ νο	το	γκρέμισε	σπιτάκι,	τ ο	λύκος
---------	---	----	--------------	----	----------	----------	--------	-------

Σημειώσεις για το δάσκαλο

3^η Δραστηριότητα Μυθοπλασία

Επίπεδο	A
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Κατά τη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές θα γράψουν μια παραλλαγή της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, που θα τους εξηγήσει πώς να συνθέτουν μια ιστορία.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: αναδιηγηθούν ομαδικά μια ιστορία.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: χρησιμοποιούν φράσεις που επαναλαμβάνονται, στα κατάλληλα σημεία, δείχνοντας με αυτό τον τρόπο ότι κατανοούν τη δομή μιας ιστορίας.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: προσθέσουν ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες στην ιστορία για να συναρπάσουν και να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον του ακροατηρίου τους.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

- Η διεύρυνση του λεξιλογίου, με τη διερεύνηση των εννοιών και ήχων νέων λέξεων

- 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

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 την εμπειρία και τις παραστάσεις των ιστοριών ως βάση για ανεξάρτητη γραφή.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν χρησιμοποιήσει την εμπειρία και τις παραστάσεις των ιστοριών ως βάση για ανεξάρτητη γραφή/ σύνθεση ιστοριών από κοινού με το δάσκαλο
- θα έχουν δημιουργήσει τη δική τους αναδιήγηση της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*, προσθέτοντας φωνές και λέξεις
- θα έχουν δημιουργήσει ένα προσχέδιο για τη δική τους ιστορία, χρησιμοποιώντας λέξεις και φράσεις που επαναλαμβάνονται.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- Ο ιστοριοπίνακας **Απεικόνιση της ιστορίας**

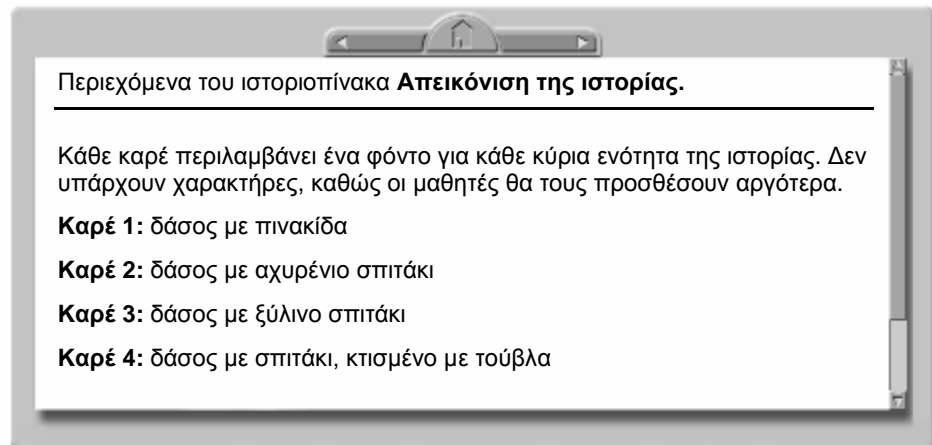
Το φύλλο εργασίας 2 της 1ης Ενότητας, *Η αρχή της ιστορίας*.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Απεικόνιση της ιστορίας



- 1 Αναφέρετε στους μαθητές ότι θα χρησιμοποιήσετε τον ιστοριοπίνακα **Απεικόνιση της ιστορίας** για να κάνετε το προσχέδιο της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*. Εξηγήστε τους ότι τα προσχέδια και τα σχεδιαγράμματα μας βοηθούν να θυμόμαστε τι συμβαίνει στην ιστορία και να παρακολουθούμε την εξέλιξή της.



- 2 Επιλέξτε το πρώτο καρτέ και ρωτήστε τους μαθητές τι συνέβη σε αυτό. Δείξτε τους πώς να προσθέτουν μία πρόταση ή έναν τίτλο σε αυτό το καρτέ του ιστοριοπίνακα. Συζητήστε μαζί τους την επιλογή των λέξεων της πρότασης κι έπειτα πληκτρολογήστε την πρόταση στο πλαίσιο κειμένου του ιστοριοπίνακα.
- 3 Συμπληρώστε και τα υπόλοιπα καρτέ με προτάσεις. Αποθηκεύστε τον ιστοριοπίνακα σ' έναν κοινόχρηστο φάκελο του δικτύου, ως **Απεικόνιση της ιστορίας 2**, έτσι ώστε κάθε μαθητής ή ομάδα μαθητών να μπορεί να τον επεξεργαστεί αργότερα.
- 4 Χρησιμοποιώντας τον αποθηκευμένο ιστοριοπίνακα **Απεικόνιση της ιστορίας 2**, οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν χαρακτήρες σε κάθε καρτέ, έτσι ώστε να αναδιηγηθούν την ιστορία. Μερικοί μαθητές μπορεί να χρειαστούν τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
- 5 Οι πιο προχωρημένοι μαθητές μπορούν να προσθέσουν κι άλλες λεπτομέρειες στις προτάσεις, σε κάθε καρτέ. Οι υπόλοιποι μπορούν να το κάνουν με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
- 6 Καθώς προσθέτουν τους χαρακτήρες, οι μαθητές πρέπει να ενθαρρύνονται να μιλούν για τα γεγονότα της ιστορίας.
- 7 Οι μαθητές μπορούν, αν επιθυμούν, να ηχογραφήσουν τις προτάσεις που έχουν προσθέσει ως λεζάντες σε κάθε καρτέ.
- 8 Οι ιστορίες μπορούν να εκτυπωθούν και να αποτελέσουν ένα βιβλίο για την τάξη.
- 9 Οι μαθητές μπορούν συμπληρωματικά, να γράψουν τις δικές τους παραλλαγές της ιστορίας, χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας, *Η αρχή της ιστορίας*. Πρέπει να συμπληρώσουν τις λέξεις που λείπουν κι έπειτα να ολοκληρώσουν την ιστορία με τα δικά τους λόγια.

Εξέλιξη - Γράψτε την ιστορία



Για όλη την τάξη - Μια ιστορία θα σας πω



Σημειώσεις για το μαθητή

3^η Δραστηριότητα Μυθοπλασία

Στόχοι

Να είστε σε θέση, με μια μικρή βοήθεια από το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας, να ανασυνθέσετε την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια. Επίσης, να προσθέσετε χαρακτήρες σ' έναν ιστοριοπίνακα του Kar2ouche για να δημιουργήσετε τη δική σας παραλλαγή της ιστορίας.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να δημιουργήσετε τη δική σας εικονογραφημένη παραλλαγή της ιστορίας Τα τρία γουρουνάκια.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες, θα πρέπει να έχετε στη διάθεση σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche
- το φύλλο εργασίας 2 της 1ης Ενότητας, Η αρχή της ιστορίας.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Απεικόνιση της ιστορίας

- 1 Μαζί με το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας αναδιηγηθείτε την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια. Μην ξεχνάτε να φυσάτε και να ξεφυσάτε!
- 2 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας βοηθήσει να γράψετε μια απλή παραλλαγή της ιστορίας, χρησιμοποιώντας τον ιστοριοπίνακα **Απεικόνιση της ιστορίας**.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα **Απεικόνιση της ιστορίας**.

Εξέλιξη - Γράψτε την ιστορία

- 3 Ανοίξτε τον ιστοριοπίνακα **της ιστορίας 2**, σύμφωνα με τις οδηγίες του δασκάλου ή της δασκάλας σας.
- 4 Κοιτάξτε προσεκτικά κάθε καρτέ της ιστορίας και διαβάστε τις προτάσεις στο πλαίσιο κειμένου.
- 5 Μπορείτε με την ομάδα σας να τοποθετήσετε τους σωστούς χαρακτήρες σε κάθε καρτέ;
- 6 Σύρετε το χαρακτήρα στο καρτέ.
- 7 Μπορείτε να βελτιώσετε ή να κάνετε πιο ενδιαφέρουσες τις προτάσεις που συνοδεύουν τις εικόνες; Ζητήστε από το διπλανό ή τη διπλανή σας να καταγράψει τις ιδέες σας.

Για όλη την τάξη - Μια ιστορία θα σας πω

- 8 Θα πρέπει να αποθηκεύσετε την εργασία σας. Ζητήστε βοήθεια, αν χρειαστεί.
- 9 Ηχογραφήστε την ιστορία σας. Αν είστε ομάδα, μην ξεχάσετε να μοιράσετε τους ρόλους μεταξύ σας.
- 10 Δείτε και ακούστε την ιστορία τουλάχιστον μιας άλλης ομάδας. Πείτε τι σας άρεσε περισσότερο.

Φύλλο εργασίας 2 της 1ης Ενότητας

Η αρχή της ιστορίας

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν τρία _____.

Το πρώτο γουρουνάκι _____ ένα σπιτάκι με _____.

Ο λύκος είπε, «Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου».

Το πρώτο γουρουνάκι _____, «Όχι, όχι! _____ δε σ'ανοίγω!»

Ο λύκος είπε, «Τότε θα _____ και θα _____ και το σπιτάκι σου θα σ' το _____!»

Το δεύτερο _____ έφτιαξε ένα _____ με ξύλα.

Ο λύκος είπε, «Γουρουνάκι, _____, άνοιξέ μου».

Το _____ γουρουνάκι απάντησε, «Όχι, όχι! _____ δε σ'ανοίγω!»

Ο λύκος είπε, «Τότε θα _____ και θα _____ και το σπιτάκι σου θα σ' το _____!»

Το τρίτο _____ έχτισε ένα σπιτάκι με _____.

Ο λύκος είπε, «Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου».

Το _____ γουρουνάκι απάντησε, «Όχι, όχι! _____ δε σ'ανοίγω!»

Μπορείτε να ολοκληρώσετε την ιστορία;

Σημειώσεις για το δάσκαλο

4^η Δραστηριότητα Αυτοσχεδιασμός

Επίπεδο	A
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Κατά τη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές εξετάζουν μια μικρή ενότητα της ιστορίας, ώστε να την ξαναγράψουν με τα δικά τους λόγια, προσθέτοντας λεπτομέρειες που θα την κάνουν ενδιαφέρουσα και συναρπαστική για το ακροατήριό τους.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: οργανώσουν, να ταξινομήσουν και να αποσαφηνίσουν σκέψεις, ιδέες, συναισθήματα και γεγονότα σε αυτή την ενότητα της ιστορίας, χρησιμοποιώντας τον προφορικό λόγο.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: προσθέσουν ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες, διατηρώντας ταυτόχρονα τη δομή της ιστορίας.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: λάβουν υπόψη τις ανάγκες του ακροατηρίου τους και να προσθέσουν λεπτομέρειες που θα κάνουν την ιστορία τους ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Γενικοί σκοποί

- Η διεύρυνση του λεξιλογίου, με τη διερεύνηση των εννοιών και ήχων νέων λέξεων
- 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

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 την εμπειρία και τις παραστάσεις των ιστοριών ως βάση για ανεξάρτητη γραφή.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν κάνει ένα βελτιωμένο προσχέδιο της τελευταίας ενότητας της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*
- με βάση το προσχέδιο και με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας όπου χρειάζεται, θα έχουν συνθέσει μια νέα παραλλαγή της τελευταίας ενότητας.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- Ο ιστοριοπίνακας **Το τρίτο γουρουνάκι**

Αναδιηγήσεις της ιστορίας *Τα τρία γουρουνάκια*.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Σχεδιάστε την ιστορία σας

- 1 Πείτε στους μαθητές ότι θα εστιάσετε την προσοχή σας στο τμήμα της ιστορίας, όπου ο λύκος είναι θυμωμένος με το τρίτο γουρουνάκι.
- 2 Διαβάστε ή αφηγηθείτε την ιστορία από το σημείο που ο λύκος θυμώνει με το τρίτο γουρουνάκι και ετοιμάζεται να του επιτεθεί.

**Εξέλιξη –
Προσθέστε
λεπτομέρειες
στην ιστορία
σας**



- 3 Συζητήστε με τους μαθητές για το τρίτο γουρουνάκι. Ρωτήστε τους αν πιστεύουν ότι το γουρουνάκι φοβάται. Ζητήστε τους να βρουν διάφορες λέξεις για να περιγράψουν το αίσθημα του φόβου.
- 4 Πείτε στους μαθητές να φανταστούν ότι αυτή είναι μια καινούρια ιστορία, μόνο για το τρίτο γουρουνάκι και το λύκο. Πώς θα ξεκινούσαν να γράφουν την ιστορία;
- 5 Συλλέξτε μερικές από τις ιδέες των μαθητών για τον πρόλογο της ιστορίας και μεταφέρετέ τις σ' ένα φύλλο χαρτί ή στο περιβάλλον του KarZouche.
- 6 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, όπου χρειάζεται, οι μαθητές πρέπει να γράψουν τέσσερις προτάσεις που σκιαγραφούν την ιστορία με το τρίτο γουρουνάκι. Γράφουν τις προτάσεις στα πλαίσια κειμένου, σε καθένα από τα τέσσερα κενά καρτέ του ιστοριοπίνακα Το τρίτο γουρουνάκι.
- 7 Εξηγήστε τους ότι πρέπει να σκεφτούν προσεκτικά τι θα έκαναν αυτοί, αν ήταν το τρίτο γουρουνάκι και πώς θα σταματούσαν το λύκο.
- 8 Αφού οι μαθητές νιώσουν ικανοποιημένοι με την ιστορία τους, μπορούν να προσθέσουν εικόνες και, αν είναι δυνατό, να ηχογραφήσουν τις προτάσεις τους, ως αρχεία ήχου για να επενδύσουν ηχητικά την ιστορία τους.

**Για όλη την
τάξη - Η ιστορία
με το τρίτο
γουρουνάκι**

- 9 Οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν τις ιστορίες τους με την υπόλοιπη τάξη, παρουσιάζοντας τους ιστοριοπίνακές τους σ' έναν ασπροπίνακα ή ως τυπωμένα αντίτυπα.
- 10 Ρωτήστε τους μαθητές ποιες ιστορίες τους άρεσαν περισσότερο.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος.

Επέκταση

- 11 Ζητήστε από τους μαθητές να θυμηθούν μια φορά που φοβήθηκαν πολύ. Μπορούν να ζωγραφίσουν εικόνες και να γράψουν προτάσεις για να συνθέσουν μια ιστορία με τίτλο «Μια φορά που φοβήθηκα πολύ».

Σημειώσεις για το μαθητή



4^η Δραστηριότητα Αυτοσχεδιασμός

Στόχοι

Να είστε σε θέση, με μια μικρή βοήθεια από το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας, να σχεδιάσετε κι έπειτα να αναδιηγηθείτε την ιστορία, αν ήσασταν το τρίτο γουρουνάκι και συναντούσατε το λύκο.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα σχεδιάσετε τι θα κάνατε αν ήσασταν το τρίτο γουρουνάκι
- θα γράψετε το δικό σας τέλος για την ιστορία.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- τον ιστοριοπίνακα **Το τρίτο γουρουνάκι**.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Σχεδιάστε την ιστορία σας

- 1 Σκεφτείτε για λίγο το τρίτο γουρουνάκι. Μαζί με το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας αναδιηγηθείτε την ιστορία Τα τρία γουρουνάκια, ξεκινώντας από το σημείο που ο λύκος καταφθάνει στο τρίτο σπιτάκι, το κτισμένο με τούβλα.
- 2 Πώς αισθάνεται το τρίτο γουρουνάκι; Πιστεύετε ότι φοβάται;
- 3 Μπορείτε να βρείτε άλλες λέξεις για να περιγράψετε πώς αισθάνεται το τρίτο γουρουνάκι; Πείτε τες στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας.
- 4 Φανταστείτε ότι υπάρχει ένας νέος ιστοριοπίνακας μόνο για το τρίτο γουρουνάκι και το λύκο. Ετοιμαστείτε να τον σχεδιάσετε!
- 5 Πώς θα ξεκινούσατε την ιστορία; Μοιραστείτε τις ιδέες σας με τους συμμαθητές ή τις συμμαθήτριές σας και το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας.

Εξέλιξη – Προσθέστε λεπτομέρειες στην ιστορία σας

- 6 Κλείστε τα μάτια σας και φανταστείτε ότι είστε το τρίτο γουρουνάκι και βρίσκεστε μέσα στο σπιτάκι, το κτισμένο με τούβλα. Ανοίξτε τα μάτια σας!
- 7 Τι θα κάνατε αν ήσασταν το τρίτο γουρουνάκι μέσα στο σπιτάκι, το κτισμένο με τούβλα; Ο λύκος έρχεται να σας πιάσει.
- 8 Πώς θα αισθανόσασταν; Θα τρέματε από το φόβο σας ή είστε πολύ γενναίοι;
- 9 Προσπαθήστε να σκεφτείτε τέσσερις προτάσεις για να διηγηθείτε την ιστορία σας. Μπορείτε να ξεκινήσετε ως εξής, "Ακούω το λύκο..." Πληκτρολογήστε τες προτάσεις σας στα τέσσερα κενά καρτέ του ιστοριοπίνακα **Το τρίτο γουρουνάκι**.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Το τρίτο γουρουνάκι**.

Σημειώσεις για το μαθητή

- 10 Αν χρειαστεί, ζητήστε βοήθεια για να ολοκληρώσετε τις προτάσεις σας.
- 11 Όταν τελειώσετε, διηγηθείτε την ιστορία σας και ζητήστε να σας ηχογραφήσουν.

Για όλη την τάξη - Η ιστορία με το τρίτο γουρουνάκι

- 12 Μοιραστείτε την ιστορία σας με την υπόλοιπη τάξη.
- 13 Ακούστε κάποιες άλλες ιστορίες.
- 14 Πείτε ποια ιστορία σας άρεσε περισσότερο και γιατί.

2^η Ενότητα

Σημειώσεις για το δάσκαλο

1^η Δραστηριότητα Οι χαρακτήρες της ιστορίας

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1 διδακτική ώρα

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.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: συζητούν για τους χαρακτήρες της ιστορίας και τη συμπεριφορά τους.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: σχηματίσουν απλές ερωτήσεις για να διερευνήσουν τα αισθήματα των χαρακτήρων της ιστορίας.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: κάνουν περισσότερο διερευνητικές ερωτήσεις σχετικά με τα κίνητρα των πράξεων των χαρακτήρων της ιστορίας.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Θεατρική αγωγή

Αυτοσχεδιασμός και μορφές δραματικής έκφρασης

Δραματοποίηση χαρακτήρων

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας

Κατανόηση των μορφών και αιτιών της βίαιης συμπεριφοράς και αποφυγή της.

Στόχοι

Β' Επίπεδο

Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τους χαρακτήρες μιας ιστορίας, την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις ιδιότητές τους κλπ· να συνθέτουν την ταυτότητα ενός χαρακτήρα, από μια ιστορία που έχουν διαβάσει, περιγράφοντας με εικόνες, λέξεις, λεζάντες, προτάσεις από το κείμενο κλπ, τα χαρακτηριστικά, την εμφάνιση και τη συμπεριφορά του.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν αναγνωρίσει και συζητήσει για τους χαρακτήρες της ιστορίας
- θα έχουν καταγράψει απλές ερωτήσεις για τους χαρακτήρες της ιστορίας.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- το αρχείο ήχου της ιστορίας της **Σταχτοπούτας**
- ο ιστοριοπίνακας με **τις εικόνες**

Αναδιηγήσεις της ιστορίας της **Σταχτοπούτας**

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Η ταυτότητα των χαρακτήρων



- 1 Διηγηθείτε την ιστορία της Σταχτοπούτας στους μαθητές, χρησιμοποιώντας το αρχείο ήχου της ιστορίας, έναν ιστοριοπίνακα, ή μια έντυπη έκδοση από τη σχολική βιβλιοθήκη σας.
- 2 Ζητήστε από τους μαθητές να σας πουν τα ονόματα των χαρακτήρων της ιστορίας. Καταγράψτε τους στον πίνακα.
- 3 Δώστε στους μαθητές χρόνο να σκεφτούν το χαρακτήρα κάθε προσώπου της ιστορίας – πώς είναι και πώς αισθάνεται σε

διαφορετικά σημεία της ιστορίας.

Εξέλιξη - Ερωτήσεις, Ερωτήσεις



- 4 Δείξτε στους μαθητές τον ιστοριοπίνακα με **τις εικόνες**. Ο ιστοριοπίνακας παρουσιάζει διαφορετικούς χαρακτήρες σε διαφορετικές σκηνές της ιστορίας.

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα με **τις εικόνες**.

Καρέ 1: Η Σταχτοπούτα στην κουζίνα, δέχεται διαταγές από τις ετεροθαλείς αδερφές της.

Καρέ 2: Οι δύο αδερφές προετοιμάζονται για το χορό.

Καρέ 3: Η Σταχτοπούτα είναι μόνη της στην κουζίνα, μετά την αναχώρηση των αδερφών της για το χορό.

Καρέ 4: Η Σταχτοπούτα χορεύει με τον πρίγκιπα, ενώ οι αδερφές της κοιτάζουν επίμονα.

Καρέ 5: Ο πρίγκιπας μένει μόνο με το γοβάκι της Σταχτοπούτας στο χέρι.

Καρέ 6: Η Σταχτοπούτα δοκιμάζει το γοβάκι, ενώ οι αδερφές της και ο πρίγκιπας παρακολουθούν.

Για να ζωντανέψετε την ιστορία και να κινητοποιήσετε τους μαθητές, μπορείτε να τους κάνετε ερωτήσεις, όπως:

- Τι συμβαίνει εδώ;
 - Ποιος είναι σ' αυτή την εικόνα;
 - Τι κάνει ο/η ____ σ' αυτό το καρέ;
 - Πώς νομίζετε ότι αισθάνεται ο/η ____ ;
 - Γιατί νομίζετε ότι ο/η ____ αισθάνεται έτσι;
 - Μπορείτε να σκεφτείτε μια λέξη που να περιγράφει τη συμπεριφορά των δύο αδερφών προς τη Σταχτοπούτα;
- 5 Τυπώστε αντίτυπα των εικόνων από τον ιστοριοπίνακα με **τις εικόνες**, χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες και δώστε σε κάθε ομάδα ένα καρέ.
- 6 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, οι ομάδες σκέφτονται και καταγράφουν ερωτήσεις που θα ήθελαν να απευθύνουν προς τους χαρακτήρες του καρέ, σχετικά με το πώς αισθάνονται ή τι έχουν κάνει σ' αυτό το σημείο της ιστορίας.
- 7 Εναλλακτικά, οι ομάδες μπορούν να ηχογραφήσουν τις ερωτήσεις τους, ως αρχεία ήχου, στον ιστοριοπίνακα με τις εικόνες και στη συνέχεια να τα επισυνάψουν στο δικό τους καρέ.
- 8 Οι ομάδες κοινοποιούν τις ερωτήσεις τους στην υπόλοιπη τάξη, είτε αναπαράγοντας το σχετικό καρέ του ιστοριοπίνακα με **τις εικόνες**, είτε παρουσιάζοντας και σχολιάζοντας τις ερωτήσεις τους.

Για όλη την τάξη - Ώρα για ερωτήσεις

- 9 Αν έχετε χρόνο στη διάθεσή σας, μπορείτε να ζητήσετε από μερικές ομάδες να δραματοποιήσουν μια σκηνή από τον ιστοριοπίνακα με **τις εικόνες**.

Σημειώσεις για το μαθητή

1^η Δραστηριότητα Οι χαρακτήρες της ιστορίας

Στόχοι

Να είστε σε θέση να μελετήσετε τους χαρακτήρες της ιστορίας θέτοντάς τους ερωτήσεις, έτσι ώστε να ανακαλύψετε τα αισθήματά τους.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα συζητήσετε για τους χαρακτήρες της ιστορίας *Η Σταχτοπούτα*
- θα θέσετε ερωτήσεις στους χαρακτήρες.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα της ιστορίας *Η Σταχτοπούτα*

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Η ταυτότητα των χαρακτήρων

- 1 Ακούστε την ιστορία της *Σταχτοπούτας*.



Κάντε κλικ για να ακούσετε την ιστορία της *Σταχτοπούτας* στο περιβάλλον του KarZouche.

- 2 Μπορείτε να θυμηθείτε τα ονόματα όλων των χαρακτήρων της ιστορίας; Πείτε τα στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας, όταν σας ρωτήσει.
- 3 Σκεφτείτε για λίγο τους χαρακτήρες και πώς αυτοί αισθάνονται σε διαφορετικά σημεία της ιστορίας.

Εξέλιξη - Ερωτήσεις, Ερωτήσεις

- 4 Κοιτάξτε προσεκτικά τις εικόνες που θα σας δείξει ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας. Θα σας βοηθήσουν να συνεχίσετε την εργασία σας.
- 5 Αν θέλετε να ξαναδείτε τις εικόνες, ανοίξτε το σχετικό ιστοριοπίνακα.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα με τις εικόνες.

- 6 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας υποδείξει ένα καρέ του ιστοριοπίνακα που δείχνει ένα ή δύο χαρακτήρες της ιστορίας. Φανταστείτε ότι σας έχει ζητηθεί να τους πάρετε συνέντευξη.
- 7 Συζητήστε για την εικόνα με την ομάδα σας. Πρέπει να σκεφτείτε τι συμβαίνει στην εικόνα και σε ποιο μέρος της ιστορίας αυτή ανήκει.
- 8 Σκεφτείτε και καταγράψτε κάποιες ερωτήσεις που η ομάδα σας θα ήθελε να απευθύνει στο χαρακτήρα ή στους χαρακτήρες κατά τη διάρκεια της συνέντευξης. Αν χρειαστεί, ζητήστε βοήθεια.

- 9 Αφού γράψετε τις ερωτήσεις σας, μπορείτε να βρείτε το καρέ του ιστοριοπίνακα με **τις εικόνες** και να πληκτρολογήσετε ή να ηχογραφήσετε τις ερωτήσεις σας σ' αυτό το καρέ.

Σημειώσεις για το μαθητή



Για όλη την τάξη - Ωρα για ερωτήσεις

- 10 Μοιραστείτε τις ερωτήσεις σας με την υπόλοιπη τάξη, χρησιμοποιώντας τον ιστοριοπίνακα που αποθηκεύσατε στον υπολογιστή σας.
- 11 Ακούστε τις ερωτήσεις των συμμαθητών ή των συμμαθητριών σας. Υπάρχουν καλές ερωτήσεις; Συζητήστε τες με την τάξη.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

2^η Δραστηριότητα Δραματοποίηση χαρακτήρων

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές εντοπίζουν στην ιστορία της *Σταχτοπούτας* τους χαρακτήρες και συζητούν για τη συμπεριφορά και τα αισθήματά τους. Ξεκινούν με απλές δραστηριότητες δραματοποίησης και δημιουργούν απλές αυτοβιογραφίες ή προφίλ χαρακτήρων.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: συζητούν για το πώς οι χαρακτήρες από την ιστορία της *Σταχτοπούτας* ίσως απαντούσαν στις ερωτήσεις τους.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: κάνουν δραματοποίηση χαρακτήρων της ιστορίας και να προτείνουν κατάλληλες απαντήσεις βάσει των στοιχείων της ιστορίας.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: δημιουργήσουν απλά προφίλ των χαρακτήρων.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Θεατρική αγωγή

Αυτοσχεδιασμός και μορφές δραματικής έκφρασης

Δραματοποίηση χαρακτήρων

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας

Κατανόηση των μορφών και αιτιών της βίαιης συμπεριφοράς και αποφυγή της.

Στόχοι

Β' Επίπεδο

Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τους χαρακτήρες μιας ιστορίας, την εμφάνιση, τη συμπεριφορά, τις ιδιότητές τους κλπ· να αναπαριστούν τις ιστορίες με διάφορους τρόπους· να συνθέτουν το προφίλ ενός χαρακτήρα, από μια ιστορία που έχουν διαβάσει, περιγράφοντας με εικόνες, λέξεις, λεζάντες, προτάσεις από το κείμενο κλπ, τα χαρακτηριστικά, την εμφάνιση και τη συμπεριφορά του.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν αναγνωρίσει και συζητήσει για τους χαρακτήρες της ιστορίας
- θα έχουν κάνει δραματοποίηση χαρακτήρων της ιστορίας
- θα έχουν δημιουργήσει απλές αυτοβιογραφίες ή προφίλ χαρακτήρων.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- ο ιστοριοπίνακας με **τις εικόνες**
- ο ιστοριοπίνακας **Αυτοβιογραφία**
- ο ιστοριοπίνακας **Προφίλ χαρακτήρα**

Αναδιηγήσεις της ιστορίας της Σταχτοπούτας

Μέσο ηχογράφησης ήχου (προαιρετικό)

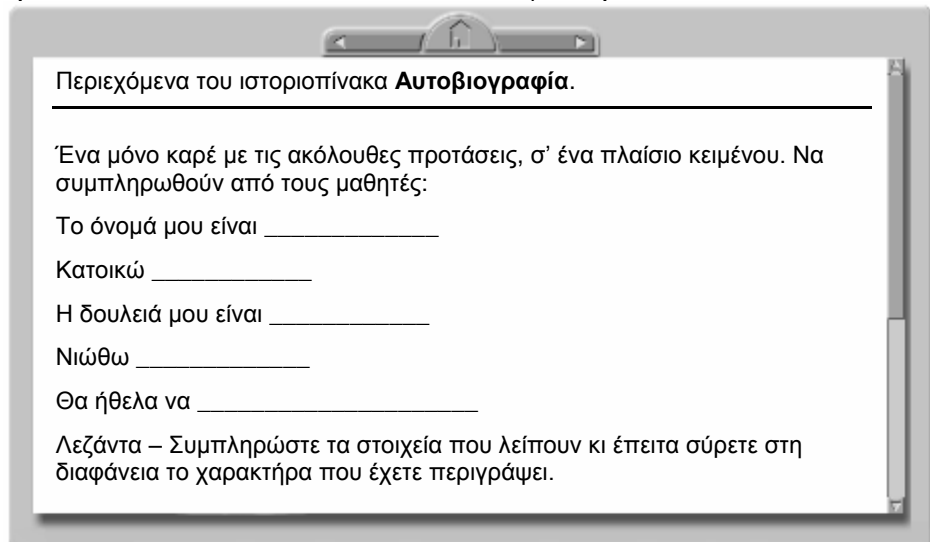
Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Δραματοποίηση

- 1 Χρησιμοποιώντας κάποιες ερωτήσεις από το προηγούμενο μάθημα, δείξτε στους μαθητές πώς γίνεται η δραματοποίηση χαρακτήρων.

**Εξέλιξη - Το
προφίλ του
χαρακτήρα**

- 2 Εξηγήστε στους μαθητές ότι θα απευθύνουν τις ερωτήσεις που έγραψαν στο προηγούμενο μάθημα, στο πρόσωπο που υποδύεται το χαρακτήρα της ιστορίας.
- 3 Πείτε στους μαθητές ότι οι απαντήσεις που θα λάβουν, θα τους βοηθήσουν να δημιουργήσουν μια αυτοβιογραφία ή ένα προφίλ χαρακτήρα.
- 4 Η κάθε ομάδα, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, κάνει τη δραματοποίηση του χαρακτήρα, για τον οποίο είχε γράψει τις ερωτήσεις στο προηγούμενο μάθημα.
- 5 Οι απαντήσεις μπορούν να ηχογραφηθούν στο Kar2ouche, ως αρχεία ήχου, ή με ένα άλλο μέσο ηχογράφησης ήχου, ή απλά να καταγραφούν από τους ίδιους τους μαθητές.
- 6 Με βάση τις απαντήσεις, οι μαθητές μπορούν στη συνέχεια, να δημιουργήσουν μια απλή αυτοβιογραφία ενός χαρακτήρα, χρησιμοποιώντας τον ιστοριοπίνακα **Αυτοβιογραφία**, που περιέχει ένα καρέ. Αυτό μπορεί να συμπληρωθεί ηλεκτρονικά ή να εκτυπωθεί και να δοθεί στους μαθητές.



Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Αυτοβιογραφία**.

Ένα μόνο καρέ με τις ακόλουθες προτάσεις, σ' ένα πλαίσιο κειμένου. Να συμπληρωθούν από τους μαθητές:

Το όνομά μου είναι _____

Κατοικώ _____

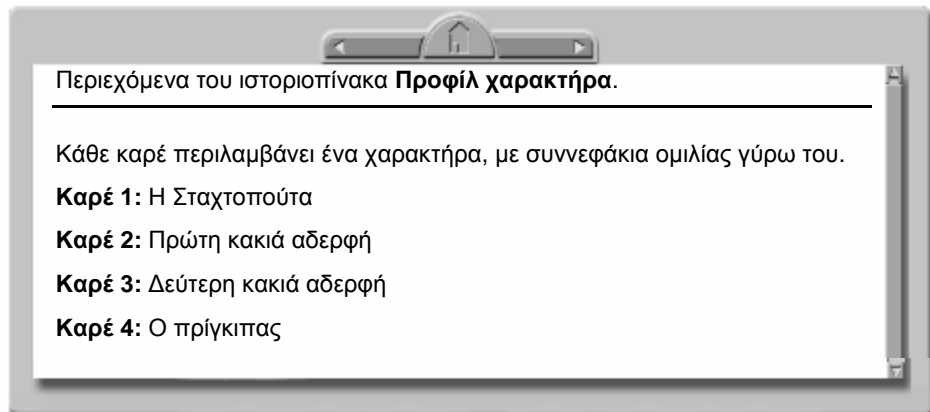
Η δουλειά μου είναι _____

Νιώθω _____

Θα ήθελα να _____

Λεζάντα – Συμπληρώστε τα στοιχεία που λείπουν κι έπειτα σύρετε στη διαφάνεια το χαρακτήρα που έχετε περιγράψει.

- 7 Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον ιστοριοπίνακα **Προφίλ χαρακτήρα**, στον οποίο συμπληρώνουν τα συννεφάκια ομιλίας που βρίσκονται γύρω από τους χαρακτήρες. Όπως και πριν, μπορούν να εκτυπωθούν και να δοθούν στους μαθητές ή να συμπληρωθούν ηλεκτρονικά.



**Για όλη την
τάξη - Μια
συνέντευξη με...**

- 8 Οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν και να συζητήσουν τις εργασίες τους με την υπόλοιπη τάξη.
- 9 Μπορούν επίσης να δείξουν τις αυτοβιογραφίες τους ή τα προφίλ των χαρακτήρων στους συμμαθητές τους.
- 10 Όλα αυτά μπορούν κατόπιν να παρουσιαστούν, ως ένα βιβλίο ή να οργανωθεί μια έκθεση μέσα στην τάξη. Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τη χρήση της γλώσσας, τη δομή των προτάσεων και τη χρήση περιγραφικού λόγου, σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος.

Επέκταση

- 11 Οι μαθητές μπορούν να κάνουν δραματοποίηση κι άλλων χαρακτήρων της ιστορίας της Σταχτοπούτας ή/και άλλων παραδοσιακών ιστοριών.

Σημειώσεις για το μαθητή



2^η Δραστηριότητα Δραματοποίηση χαρακτήρων

Στόχοι

Να είστε σε θέση να κάνετε δραματοποίηση χαρακτήρων της ιστορίας και να δημιουργήσετε το προφίλ ενός από αυτούς.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να κάνετε δραματοποίηση χαρακτήρων της ιστορίας
- θα μπορείτε να δημιουργήσετε το προφίλ ενός χαρακτήρα της επιλογής σας.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεση σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα της ιστορίας *Η Σταχτοπούτα*

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Δραματοποίηση

- 1 Παρακολουθήστε προσεκτικά το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας, καθώς θα σας εξηγήει πώς γίνεται η δραματοποίηση ενός χαρακτήρα.
- 2 Όπως θα σας εξηγήσει και ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας, πρέπει να είστε προσεκτικοί με τον συμμαθητή ή την συμμαθήτριά σας που θα κάνει τη δραματοποίηση. Δεν πρέπει να ξεχνάτε ποιο χαρακτήρα υποδύεται και να κάνετε ερωτήσεις που αφορούν μόνο αυτό το χαρακτήρα.

Εξέλιξη - Το προφίλ του χαρακτήρα

- 3 Θα δραματοποιήσετε έναν από τους χαρακτήρες του καρέ που χρησιμοποιήσατε στο προηγούμενο μάθημα. Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας πει ποιος θα κάνει τη δραματοποίηση. Σκεφτείτε καλά ποιος είναι ο χαρακτήρας και πώς αισθάνεται σ' αυτό το μέρος της ιστορίας.
- 4 Ο χαρακτήρας σας θα προσπαθήσει να απαντήσει σε όλες τις ερωτήσεις που καταγράψατε στο προηγούμενο μάθημα.
- 5 Όταν έρθει η σειρά σας, κάντε τις ερωτήσεις σας.
- 6 Κρατήστε σημειώσεις για να θυμάστε τις απαντήσεις στις ερωτήσεις. Θα τις χρειαστείτε για να ολοκληρώσετε την εργασία σας. Ηχογραφήστε τη συνέντευξη, εάν έχετε συσκευή καταγραφής, πχ. μικρόφωνο στον υπολογιστή σας, κασετόφωνο, κλπ.
- 7 Δημιουργήστε την αυτοβιογραφία ή το προφίλ του δραματοποιημένου χαρακτήρα.
- 8 Ανοίξτε τον ιστοριοπίνακα **Αυτοβιογραφία** ή τον ιστοριοπίνακα **Προφίλ χαρακτήρα** και ακολουθήστε τις οδηγίες. Αν χρειαστεί, ζητήστε βοήθεια.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Αυτοβιογραφία**



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Προφίλ χαρακτήρα**

Για όλη την τάξη - Μια συνέντευξη με...

- 9 Αποθηκεύστε την εργασία σας.
- 10 Δείξτε την εργασία σας στην υπόλοιπη τάξη.
- 11 Ανακαλύψατε κάτι που δε γνωρίζατε για κάποιον από τους χαρακτήρες της Σταχτοπούτας; Αν ναι, μοιραστείτε το με την υπόλοιπη τάξη.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

3^η Δραστηριότητα Η πλοκή της ιστορίας

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές συνεχίζουν την εργασία τους με την ιστορία της *Σταχτοπούτας*. Μαθαίνουν να βάζουν την ιστορία στη σωστή σειρά και να την αναδιηγούνται με τα δικά τους λόγια.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: βάλουν την ιστορία στη σωστή σειρά.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: αναδιηγηθούν την ιστορία της *Σταχτοπούτας*, χρησιμοποιώντας την οικεία γλώσσα των παραμυθιών.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: αναπαραγάγουν γραπτώς την ιστορία, χρησιμοποιώντας προτάσεις και χαρακτηριστικές φράσεις από γνωστές παραδοσιακές ιστορίες.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Στόχοι

Β' Επίπεδο

Να αναδιηγούνται ιστορίες, παραθέτοντας στη σωστή σειρά, τα κύρια σημεία της ιστορίας· να αναπαριστούν το περίγραμμα της πλοκής μιας ιστορίας με λεζάντες, εικόνες, βέλη κλπ· να

χρησιμοποιούν στοιχεία από γνωστές ιστορίες, για να δομήσουν τις δικές τους ιστορίες.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν βάλει την ιστορία της Σταχτοπούτας στη σωστή σειρά
- θα έχουν χρησιμοποιήσει ένα προσχέδιο για να απεικονίσουν την ιστορία
- θα έχουν αναδιηγηθεί την ιστορία της Σταχτοπούτας, χρησιμοποιώντας προτάσεις και χαρακτηριστικές φράσεις από γνωστές παραδοσιακές ιστορίες.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- ο ιστοριοπίνακας με **τα μπερδεμένα καρτέ**
- τυπωμένα αντίτυπα **των μπερδεμένων καρτέ** του ιστοριοπίνακα, ένα αντίτυπο για κάθε ομάδα
- ο ιστοριοπίνακας με **τις λεζάντες** (προαιρετικό)
- το αρχείο ήχου της ιστορίας **της Σταχτοπούτας**

Αναδιηγήσεις της ιστορίας της Σταχτοπούτας

Δραστηριότητες

Εισαγωγή – Η Σταχτοπούτα

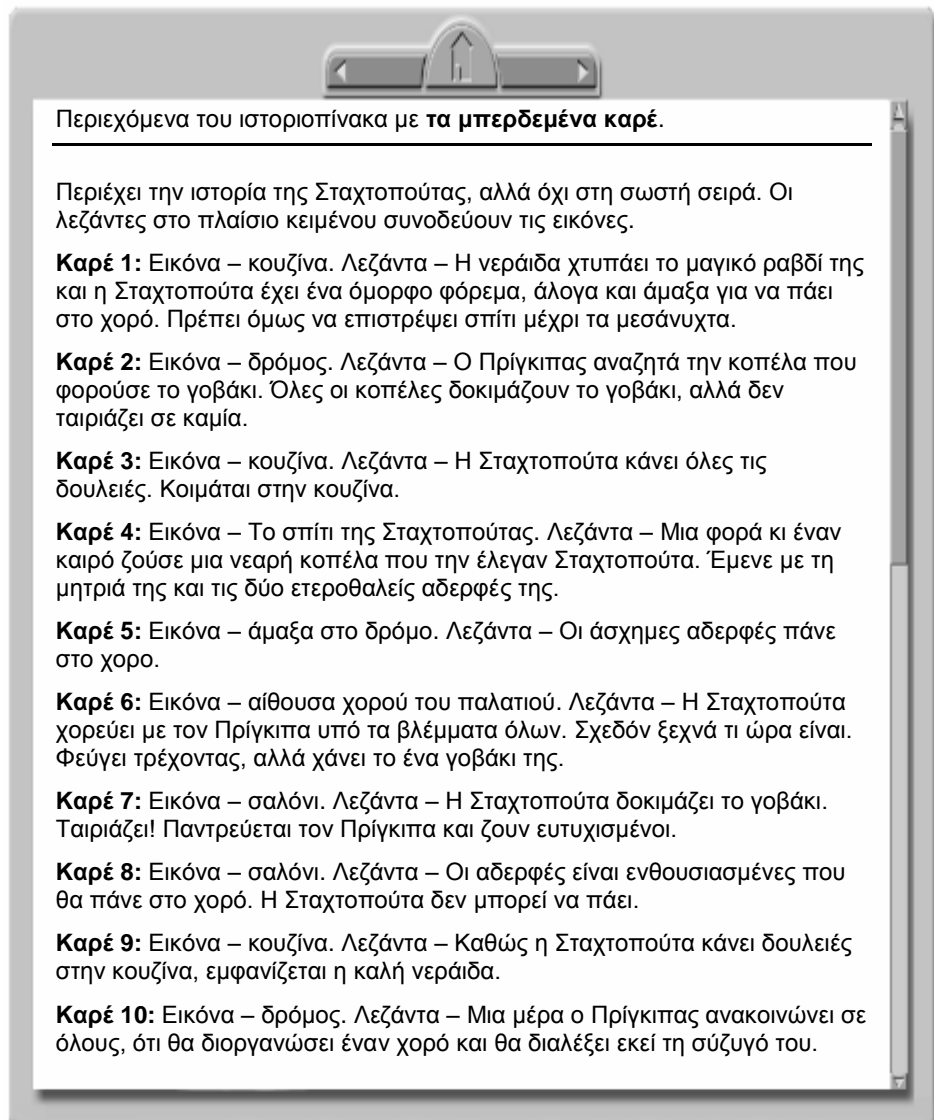
1 Ξαναθυμίστε στους μαθητές τα κύρια γεγονότα της ιστορίας, κάνοντας ερωτήσεις, όπως:

- Ποιο είναι το κύριο πρόσωπο της ιστορίας;
- Πού ζούσε;
- Ποιες ήταν οι κακιές αδερφές;
- Πώς βοήθησε η καλή νεράιδα;
- Τι συνέβη στο χορό;
- Πώς τελείωσε η ιστορία;

Αν χρειαστεί, ακούστε την ιστορία της Σταχτοπούτας στο Kar2ouche.

2 Παρακολουθήστε την εξέλιξη του ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρτέ** και ρωτήστε τους μαθητές, αν παρατηρούν κάτι περίεργο σε αυτόν.





Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρέ**.

Περιέχει την ιστορία της Σταχτοπούτας, αλλά όχι στη σωστή σειρά. Οι λεζάντες στο πλαίσιο κειμένου συνοδεύουν τις εικόνες.

Καρέ 1: Εικόνα – κουζίνα. Λεζάντα – Η νεράιδα χτυπάει το μαγικό ραβδί της και η Σταχτοπούτα έχει ένα όμορφο φόρεμα, άλογα και άμαξα για να πάει στο χορό. Πρέπει όμως να επιστρέψει σπίτι μέχρι τα μεσάνυχτα.

Καρέ 2: Εικόνα – δρόμος. Λεζάντα – Ο Πρίγκιπας αναζητά την κοπέλα που φορούσε το γοβάκι. Όλες οι κοπέλες δοκιμάζουν το γοβάκι, αλλά δεν ταιριάζει σε καμία.

Καρέ 3: Εικόνα – κουζίνα. Λεζάντα – Η Σταχτοπούτα κάνει όλες τις δουλειές. Κοιμάται στην κουζίνα.

Καρέ 4: Εικόνα – Το σπίτι της Σταχτοπούτας. Λεζάντα – Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια νεαρή κοπέλα που την έλεγαν Σταχτοπούτα. Έμενε με τη μητριά της και τις δύο ετεροθαλείς αδερφές της.

Καρέ 5: Εικόνα – άμαξα στο δρόμο. Λεζάντα – Οι άσχημες αδερφές πάνε στο χορό.

Καρέ 6: Εικόνα – αίθουσα χορού του παλατιού. Λεζάντα – Η Σταχτοπούτα χορεύει με τον Πρίγκιπα υπό τα βλέμματα όλων. Σχεδόν ξεχνά τι ώρα είναι. Φεύγει τρέχοντας, αλλά χάνει το ένα γοβάκι της.

Καρέ 7: Εικόνα – σαλόνι. Λεζάντα – Η Σταχτοπούτα δοκιμάζει το γοβάκι. Ταιριάζει! Παντρεύεται τον Πρίγκιπα και ζουν ευτυχισμένοι.

Καρέ 8: Εικόνα – σαλόνι. Λεζάντα – Οι αδερφές είναι ενθουσιασμένες που θα πάνε στο χορό. Η Σταχτοπούτα δεν μπορεί να πάει.

Καρέ 9: Εικόνα – κουζίνα. Λεζάντα – Καθώς η Σταχτοπούτα κάνει δουλειές στην κουζίνα, εμφανίζεται η καλή νεράιδα.

Καρέ 10: Εικόνα – δρόμος. Λεζάντα – Μια μέρα ο Πρίγκιπας ανακοινώνει σε όλους, ότι θα διοργανώσει έναν χορό και θα διαλέξει εκεί τη σύζυγό του.

- 3 Μόλις παρατηρήσουν ότι η ιστορία δεν είναι στη σωστή σειρά, δώστε στους μαθητές τα τυπωμένα καρέ του ιστοριοπίνακα.
- 4 Δείξτε τους πώς να ξεκινήσουν για να βάλουν την ιστορία στη σωστή σειρά. Για παράδειγμα, μπορείτε να ρωτήσετε, «Ποιος γνωρίζει πώς αρχίζει η ιστορία; ... Η ιστορία αρχίζει με τη Σταχτοπούτα να κάνει όλες τις δουλειές του σπιτιού ... επομένως, χρειάζεται να βρούμε την εικόνα που δείχνει τη Σταχτοπούτα να κάνει τις δουλειές του σπιτιού ...» κλπ.
- 5 Μόλις βρουν το πρώτο καρέ στη σειρά, κρατήστε το ψηλά και ζητήστε από τους μαθητές να σας πουν την αρχική πρόταση της ιστορίας, για παράδειγμα «Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια νεαρή κοπέλα που την έλεγαν Σταχτοπούτα». Η σωστή σειρά είναι: **4, 3, 10, 8, 5, 9, 1, 6, 2** και 7.
- 6 Οι μαθητές σε μικρές ομάδες, βάζουν τα τυπωμένα καρέ του ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρέ**, στη σωστή σειρά.

Εξέλιξη - Στη σωστή σειρά

7 Αν θέλετε να βεβαιωθείτε ότι έχουν βάλει την ιστορία στη σωστή σειρά, μπορείτε να ενθαρρύνετε τους μαθητές να την αναδιηγηθούν, χρησιμοποιώντας προτάσεις και χαρακτηριστικές φράσεις από την ιστορία.

**Για όλη την
τάξη - Χρονική
σειρά της
ιστορίας**

8 Οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν τις δικές τους παραλλαγές της ιστορίας ή να προσθέσουν λεζάντες στον ιστοριοπίνακα με **τις λεζάντες**. Αυτός, στην ουσία, είναι ίδιος με τον προηγούμενο ιστοριοπίνακα, αλλά στη σωστή σειρά και χωρίς λεζάντες στα πλαίσια κειμένου.

9 Κάθε ομάδα μπορεί να δείξει τη σειρά των καρτέ της ιστορίας της στην υπόλοιπη τάξη. Καθώς ένα μέλος της ομάδας κρατά ή τοποθετεί κάθε καρτέ στον πίνακα, η υπόλοιπη ομάδα αφηγείται το τμήμα της ιστορίας που συνοδεύει το καρτέ.

10 Για να ελέγξετε τη σειρά της ιστορίας, πρώτα αλλάξτε ξανά τη σειρά των καρτέ στον ιστοριοπίνακα και κατόπιν πηγαίνετε στην οθόνη εκτύπωσης και ζητήστε από τους μαθητές να σύρουν τα καρτέ πάνω στο πρότυπο εκτύπωσης με τη σωστή σειρά. Μπορείτε να εκτυπώσετε το πρότυπο για το επόμενο μάθημα.



Σημειώσεις για το μαθητή

3^η Δραστηριότητα Η πλοκή της ιστορίας**Στόχοι**

Να είστε σε θέση να βάλετε την ιστορία της Σταχτοπούτας στη σωστή σειρά, έτσι ώστε να την αναδιηγηθείτε στην υπόλοιπη τάξη.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα βάλετε την ιστορία της Σταχτοπούτας στη σωστή σειρά
- θα μπορείτε να αναδιηγηθείτε την ιστορία.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα της ιστορίας *Η Σταχτοπούτα*

Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Η Σταχτοπούτα**

- 1 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας κάνει ερωτήσεις για την ιστορία της Σταχτοπούτας. Μπορείτε να θυμηθείτε τι συμβαίνει στην ιστορία; Ακούστε προσεκτικά τις ερωτήσεις και προσπαθήστε να τις απαντήσετε.
- 2 Κοιτάξτε προσεκτικά τον ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρτέ**. Παρατηρείτε κάτι διαφορετικό στην ιστορία;
- 3 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας εξηγήσει πώς να χρησιμοποιήσετε τον ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρτέ** στην εργασία σας.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρτέ**.

Εξέλιξη - Στη σωστή σειρά

- 4 Χρησιμοποιήστε τα τυπωμένα αντίτυπα του ιστοριοπίνακα με **τα μπερδεμένα καρτέ** για να βάλετε την ιστορία στη σωστή σειρά.
- 5 Καθώς βάζετε τα καρτέ στη σωστή σειρά, αναδιηγηθείτε την ιστορία. Μπορείτε έπειτα να αλλάξετε τη σειρά αν νομίζετε ότι δεν είναι σωστή.

Για όλη την τάξη - Χρονική σειρά της ιστορίας

- 6 Διηγηθείτε την ιστορία σας στην υπόλοιπη τάξη, χρησιμοποιώντας τα τυπωμένα καρτέ της ιστορίας.
- 7 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας προσπαθήστε να βάλετε σε σειρά **τα μπερδεμένα καρτέ** του ιστοριοπίνακα στον υπολογιστή. Πιστεύετε ότι μπορείτε να βάλετε την ιστορία στη σωστή σειρά στον υπολογιστή κι έπειτα να την εκτυπώσετε;
- 8 Αν έχετε χρόνο, μπορείτε να προσθέσετε την ιστορία σας, ως λεζάντες, στις εικόνες που βάλατε στη σωστή σειρά



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα με **τις λεζάντες**.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

4^η Δραστηριότητα Το προσχέδιο της ιστορίας

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1 διδακτική ώρα

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές συνεχίζουν την εργασία τους με την ιστορία της *Σταχτοπούτας*. Χρησιμοποιώντας ένα απλό προσχέδιο της ιστορίας, σκιαγραφούν την πλοκή της και στη συνέχεια, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, γράφουν τη δική τους παραλλαγή για την αρχή της ιστορίας.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: συνειδητοποιήσουν ότι οι ιστορίες έχουν αρχή, μέση και τέλος και να τα συσχετίσουν με την ιστορία της *Σταχτοπούτας*.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: εκφράσουν την άποψή τους για το χωρισμό της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*, σε αρχή, μέση και τέλος· να γράψουν τη δική τους παραλλαγή για την αρχή της ιστορίας, χρησιμοποιώντας τις σημειώσεις που κράτησαν για τον πρόλογο της ιστορίας της *Σταχτοπούτας* και χαρακτηριστικές φράσεις από γνωστές παραδοσιακές ιστορίες.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: δημιουργούν απλά προσχέδια για άλλες παραδοσιακές ιστορίες και να γράφουν την αρχή τους.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Στόχοι

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.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν χρησιμοποιήσει άλλες ιστορίες, ως υποδείγματα για το δικό τους γράψιμο
- θα έχουν χρησιμοποιήσει ένα προσχέδιο για να απεικονίσουν την ιστορία
- θα έχουν γράψει μια εισαγωγή για την ιστορία της Σταχτοπούτας (και πιθανόν για άλλες ιστορίες).

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- ο ιστοριοπίνακας **Προσχέδιο ιστορίας**

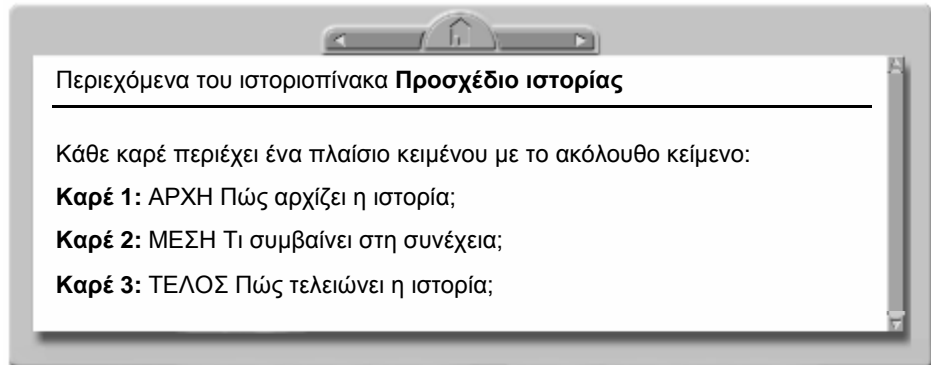
Αναδιηγήσεις της ιστορίας της Σταχτοπούτας

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Προσχέδιο



- 1 Υπενθυμίστε στους μαθητές την εργασία που ολοκλήρωσαν στο προηγούμενο μάθημα, βάζοντας τα μπερδεμένα καρέ του ιστοριοπίνακα στη σωστή σειρά. Αναδιηγηθείτε την ιστορία.
- 2 Εξηγήστε τους ότι πριν ξεκινήσουν να γράφουν, πρέπει να οργανώνουν όλες τις ιδέες τους με λογικό και εύληπτο τρόπο. Αυτό μπορεί να γίνει με τη χρήση ενός προσχεδίου.
- 3 Δείξτε στους μαθητές τον ιστοριοπίνακα **Προσχέδιο ιστορίας**, για να πάρουν μια ιδέα ενός απλού προσχεδίου.



- 4 Προσθέστε εσείς οι ίδιοι, σύντομες λεζάντες στο πλαίσιο κειμένου, σε κάθε καρτέ του προσχεδίου. Στο πρώτο καρτέ, μπορείτε να γράψετε, «Τι συνέβη στην αρχή της ιστορίας; Η Σταχτοπούτα κάνει δουλειές ... οι αδερφές είναι κακιές».
- 5 Εξηγήστε στους μαθητές ότι σ' ένα προσχέδιο χρησιμοποιούμε σύντομες σημειώσεις για να καταγράψουμε τις ιδέες μας και όχι ολόκληρες προτάσεις. Θα αναπτύξουμε τις σημειώσεις σε προτάσεις, κατά το γράψιμο της ιστορίας.
- 6 Συνεχίστε, γράφοντας πάλι εσείς οι ίδιοι, την αρχή της ιστορίας με βάση το προσχέδιό σας. Εξηγήστε στους μαθητές ότι τώρα που έχετε το προσχέδιο, μπορείτε να ξεκινήσετε το γράψιμο. Ελέγξτε τι έχετε σημειώσει στο προσχέδιο για την αρχή της ιστορίας και ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν μια καλή αρχική πρόταση. Προτείνετε την πρόταση «Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε η Σταχτοπούτα με τη μητριά της και τις δύο κακιές αδερφές της». Πείτε στους μαθητές ότι αυτή είναι μια καλή αρχή, καθώς πολλές παραδοσιακές ιστορίες ξεκινούν με αυτό τον τρόπο.
- 7 Συνεχίστε με μια δεύτερη πρόταση που να εξηγεί τι έκανε η Σταχτοπούτα.
- 8 Εστιάστε την προσοχή των μαθητών σας στο ότι οι προτάσεις σας ξεκινούν με κεφαλαίο γράμμα και τελειώνουν σε τελεία.
- 9 Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν και να γράψουν δύο ακόμα προτάσεις για να ολοκληρώσουν την αρχική παράγραφο της ιστορίας. Μπορούν να στηριχτούν στις σημειώσεις του πρώτου καρτέ.
- 10 Οι μαθητές μπορούν επίσης να πληκτρολογήσουν τις προτάσεις τους, ως λεζάντες σ' ένα νέο ιστοριοπίνακα του Kar2ouche και να τον αποθηκεύσουν ως *Αρχή της Ιστορίας*. Οι προτάσεις μπορούν επίσης να ηχογραφηθούν και να προστεθούν, ως αρχεία ήχου.
- 11 Οι μαθητές μοιράζονται την αρχική τους παράγραφο για την ιστορία της *Σταχτοπούτας* με την υπόλοιπη τάξη.

Εξέλιξη - Η αρχή της ιστορίας



Για όλη την τάξη - Οι προτάσεις μας

- 12 Ελέγξτε ως ομάδα ότι γίνεται διαχωρισμός των προτάσεων (κεφαλαία γράμματα και τελείες).
- 13 Επιλέξτε δύο προτάσεις και προσθέστε τες στις δύο του αρχικού προτύπου.
- 14 Διαβάστε όλοι μαζί την αρχική παράγραφο.

Επέκταση

- 15 Οι πιο προχωρημένοι μαθητές μπορούν να πάρουν μια άλλη γνωστή ιστορία, να τη χωρίσουν σε αρχή, μέση και τέλος και στη συνέχεια να γράψουν την αρχική παράγραφο. Ρωτήστε τους άλλους μαθητές, αν αναγνωρίζουν την ιστορία.

Σημειώσεις για το μαθητή

4^η Δραστηριότητα Το προσχέδιο της ιστορίας

Στόχοι

Να εξοικειωθείτε με το προσχέδιο της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να κάνετε ένα προσχέδιο της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*
- θα μπορείτε να γράψετε τη δική σας παραλλαγή για την αρχή της ιστορίας.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεση σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα της ιστορίας *Η Σταχτοπούτα*

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Προσχέδιο

- 1 Το προσχέδιο θα σας βοηθήσει να βεβαιωθείτε ότι έχετε τοποθετήσει όλες τις ιδέες σας στη σωστή σειρά, πριν ξεκινήσετε το γράψιμο. Το προσχέδιο συνήθως χωρίζεται σε τρία μέρη - την αρχή, τη μέση και το τέλος. Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας δείξει πώς να κάνετε και να χρησιμοποιείτε το προσχέδιο.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα **Προσχέδιο ιστορίας**.

- 2 Σκεφτείτε μια αρχή για την ιστορία. Πώς αρχίζουν πολλές ιστορίες; Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την τάξη.

Εξέλιξη - Η αρχή της ιστορίας

- 3 Συζητήστε με την ομάδα σας τι συμβαίνει στην αρχή της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*.
- 4 Πώς άρχισαν την ιστορία οι συμμαθητές ή οι συμμαθήτριάς σας; Κοιτάξτε τις προτάσεις που έγραψε ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας στον πίνακα.
- 5 Μπορείτε να σκεφτείτε ακόμα δύο προτάσεις για να ολοκληρωθεί η αρχή της ιστορίας; Προσπαθήστε να σκεφτείτε τις απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις:
 - Τι ήταν υποχρεωμένη να κάνει η Σταχτοπούτα στο σπίτι;
 - Πώς αισθανόταν;



Κάντε κλικ για να ανοίξετε έναν κενό ιστοριοπίνακα.

- 6 Γράψτε τις προτάσεις σας. Μην ξεχνάτε να χρησιμοποιείτε **κεφαλαία γράμματα** και **τελείες** στα σωστά σημεία.
- 7 Αν έχετε χρόνο, μπορείτε να ανοίξετε ένα νέο ιστοριοπίνακα και να πληκτρολογήσετε τις προτάσεις σας στο πλαίσιο κειμένου. Μπορείτε επίσης και να τις ηχογραφήσετε.
- 8 Ζητήστε από το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας να σας βοηθήσει να προσθέσετε τις ηχογραφήσεις σας στον ιστοριοπίνακα και αποθηκεύστε την εργασία σας με το όνομα *Αρχή της Ιστορίας*.

Σημειώσεις για το μαθητή

Για όλη την τάξη - Οι προτάσεις μας

- 9 Μοιραστείτε τις προτάσεις σας με την υπόλοιπη τάξη.
- 10 Ελέγξτε αν οι συμμαθητές ή οι συμμαθήτριάς σας χρησιμοποίησαν κεφαλαία γράμματα και τελείες για να καταδείξουν την αρχή και το τέλος των προτάσεων.
- 11 Παρουσιάστε τις δικές σας προτάσεις.
- 12 Διαλέξτε δύο προτάσεις και προσθέστε τες στην κοινή ιστορία της τάξης.

Επέκταση

- 13 Αν έχετε χρόνο, σκεφτείτε μια άλλη ιστορία που ξέρετε καλά.
- 14 Πώς αρχίζει; Τι συμβαίνει στη μέση; Πώς τελειώνει;
- 15 Γράψτε την πρώτη παράγραφο.
- 16 Ρωτήστε τους συμμαθητές ή τις συμμαθήτριάς σας αν γνωρίζουν την ιστορία που σκεφτήκατε.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

5^η Δραστηριότητα Η μέση της ιστορίας

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1 διδακτική ώρα

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές συνεχίζουν την εργασία τους με την ιστορία της Σταχτοπούτας. Χρησιμοποιώντας ένα απλό προσχέδιο, αναδιηγούνται τη μέση της ιστορίας.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: γράψουν τη μέση της ιστορίας, με βάση τις σημειώσεις του προσχεδίου που δημιούργησαν στο προηγούμενο μάθημα.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: αναδιηγηθούν το μεσαίο τμήμα της ιστορίας της Σταχτοπούτας, χρησιμοποιώντας σύντομες σημειώσεις.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: αναπαραγάγουν γραπτώς την ιστορία, χρησιμοποιώντας προτάσεις.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Στόχοι**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.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν χρησιμοποιήσει ένα προσχέδιο για να απεικονίσουν την ιστορία
- θα έχουν αναδιηγηθεί το μεσαίο τμήμα της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*, χρησιμοποιώντας προτάσεις και χαρακτηριστικές φράσεις της ιστορίας.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche:

- ο ιστοριοπίνακας **Η μέση της ιστορίας**
- αποθηκευμένοι ιστοριοπίνακες από το προηγούμενο μάθημα (συγκεκριμένα, ο ιστοριοπίνακας **Προσχέδιο ιστορίας**)

Αναδιηγήσεις της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*

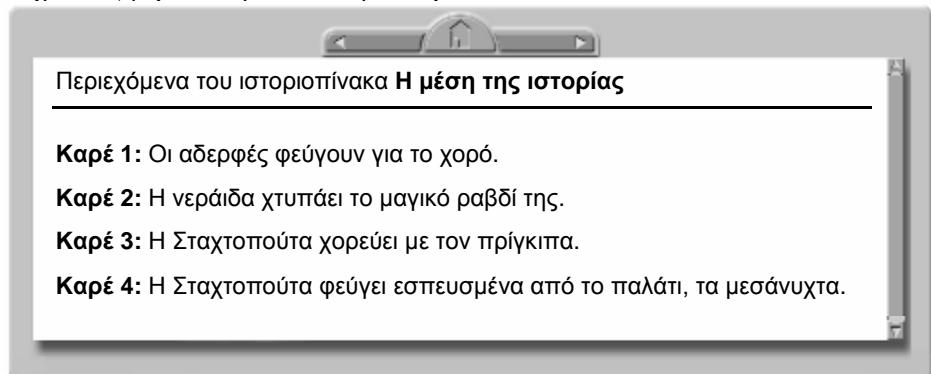
Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Η μέση της ιστορίας**

- 1 Εξηγήστε στους μαθητές ότι σε αυτό και το επόμενο μάθημα, θα προσπαθήσουν να γράψουν τη μέση και το τέλος της ιστορίας, με τον ίδιο τρόπο που εσείς γράψατε την αρχή της στο προηγούμενο μάθημα.
- 2 Διαβάστε φωναχτά τις προτάσεις που γράψατε στο προσχέδιο, για την αρχική παράγραφο της ιστορίας.
- 3 Ζητήστε από τους μαθητές να σας βοηθήσουν να γράψετε την πρώτη πρόταση της μεσαίας παραγράφου της ιστορίας στον πίνακα.
- 4 Εξηγήστε στους μαθητές ότι η πρώτη πρόταση της μεσαίας παραγράφου πρέπει να συνδέεται με την τελευταία πρόταση της αρχικής παραγράφου, ώστε να υπάρχει λογική συνέχεια στην ιστορία.

Εξέλιξη - Γράφοντας τη μέση της ιστορίας

- 5 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, οι μαθητές γράφουν προτάσεις για τη μέση και το τέλος της ιστορίας.
- 6 Οι προτάσεις των μαθητών μπορούν να προστεθούν, ως λεζάντες, στον ιστοριοπίνακα **Η μέση της ιστορίας**. Μπορούν

επίσης να ηχογραφηθούν και να προστεθούν, ως αρχεία ήχου. Μπορείτε, αν θέλετε, να τροποποιήσετε αυτόν τον ιστοριοπίνακα, αν η δομή του δεν αντιστοιχεί σε αυτόν που δημιουργήσατε με τους μαθητές.



- 7 Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν τις προτάσεις τους στο δικό τους ιστοριοπίνακα, *Αρχή της Ιστορίας*, που ξεκίνησαν στο πρώτο μάθημα, προκειμένου να δημιουργήσουν έναν ιστοριοπίνακα της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*.
- 8 Οι μαθητές μοιράζονται τη μεσαία παράγραφο που έγραψαν με την υπόλοιπη τάξη και ελέγχουν αν γίνεται διαχωρισμός των προτάσεων.
- 9 Αν έχετε χρόνο στη διάθεσή σας, μπορείτε επίσης να ολοκληρώσετε την ιστορία στον πίνακα, με ιδέες και προτάσεις των μαθητών.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών, σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος και ειδικότερα για τη δομή και το διαχωρισμό των προτάσεων.

**Για όλη την τάξη -
Μοιραστείτε την ιστορία σας**

Σημειώσεις για το μαθητή

5^η Δραστηριότητα Η μέση της ιστορίας**Στόχοι**

Να είστε σε θέση να δουλέψετε με το προσχέδιο και να γράψετε τι συμβαίνει στη μέση της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να σχεδιάσετε τη δική σας παραλλαγή της *Σταχτοπούτας*
- θα μπορείτε να γράψετε τη δική σας παραλλαγή της ιστορίας σ' έναν ιστοριοπίνακα.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα της ιστορίας *Η Σταχτοπούτα*

Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Η μέση της ιστορίας**

- 1 Γράψτε τη μέση της ιστορίας με τον ίδιο τρόπο που γράψατε την αρχή της στο προηγούμενο μάθημα. Κοιτάξτε το προσχέδιο της ιστορίας κι έπειτα διαβάστε τις προτάσεις που γράψατε στην αρχή της ιστορίας.
- 2 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας δείξει πώς να αρχίσετε τη μεσαία παράγραφο.
- 3 Η πρώτη πρόταση της μεσαίας παραγράφου πρέπει να συνδέεται με την τελευταία πρόταση της εισαγωγής, έτσι ώστε να υπάρχει μια λογική συνέχεια. Μπορείτε να σκεφτείτε μια καλή πρόταση ως αρχή της μεσαίας παραγράφου της ιστορίας;

Εξέλιξη - Γράφοντας τη μέση της ιστορίας

- 4 Συμβουλευτείτε το προσχέδιο για τη μέση της ιστορίας. Μπορείτε να θυμηθείτε τι συμβαίνει εδώ;
- 5 Συζητήστε με την ομάδα σας και καταλήξτε στις προτάσεις σας.
- 6 Γράψτε τις προτάσεις σας για τη μέση της ιστορίας.
- 7 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας υποδείξει ποιον ιστοριοπίνακα να χρησιμοποιήσετε για να ολοκληρώσετε την εργασία σας. Αν θέλετε να συνεχίσετε στον ίδιο με το προηγούμενο μάθημα, θα σας πει πώς να τον βρείτε.



Κάντε κλικ για να χρησιμοποιήσετε τον ιστοριοπίνακα **Η μέση της Ιστορίας**.

- 8 Πληκτρολογήστε τις προτάσεις σας στον ιστοριοπίνακα που επιλέξατε. Προσθέστε φόντο και χαρακτήρες στην ιστορία σας.

Για όλη την τάξη - Μοιραστείτε την ιστορία σας

- 9 Μοιραστείτε τη μέση της ιστορίας σας με την υπόλοιπη τάξη.
- 10 Καθώς διαβάζετε τις ιστορίες, θυμηθείτε να ελέγχετε τις προτάσεις. (Ξεκινούν με κεφαλαίο γράμμα και τελειώνουν με τελεία;)
- 11 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας ολοκληρώστε τη μέση της κοινής ιστορίας που ξεκινήσατε στην αρχή του μαθήματος.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

6^η Δραστηριότητα Το τέλος της ιστορίας

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1 διδακτική ώρα

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές ολοκληρώνουν τη δική τους παραλλαγή της ιστορίας της Σταχτοπούτας, χρησιμοποιώντας το απλό προσχέδιο.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: γράψουν το τέλος της ιστορίας.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: ανατρέχουν στο προσχέδιο προκειμένου να γράψουν το τέλος της ιστορίας.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: αναδιηγηθούν το τέλος της ιστορίας, χρησιμοποιώντας προτάσεις και χαρακτηριστικές φράσεις από γνωστές παραδοσιακές ιστορίες.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Στόχοι**Β' Επίπεδο**

Να αναδιηγούνται ιστορίες, παραθέτοντας στη σωστή σειρά, τα κύρια σημεία της ιστορίας· να αναγνωρίζουν και να συγκρίνουν βασικά στοιχεία μιας ιστορίας, πχ. την αρχή και το τέλος διαφορετικών ιστοριών· να αναπαριστούν το περίγραμμα της πλοκής μιας ιστορίας με λεζάντες, εικόνες, βέλη κλπ· να χρησιμοποιούν στοιχεία από γνωστές ιστορίες, για να δομήσουν τις δικές τους ιστορίες.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν χρησιμοποιήσει άλλες ιστορίες, ως υποδείγματα για το δικό τους γράψιμο
- θα έχουν χρησιμοποιήσει ένα προσχέδιο για να απεικονίσουν την ιστορία
- θα έχουν ολοκληρώσει την ιστορία της Σταχτοπούτας, χρησιμοποιώντας προτάσεις και χαρακτηριστικές φράσεις από γνωστές ιστορίες.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- ο ιστοριοπίνακας **Το τέλος**
- αποθηκευμένοι ιστοριοπίνακες από προηγούμενα μαθήματα (συγκεκριμένα, ο ιστοριοπίνακας **Προσχέδιο ιστορίας**)

το φύλλο εργασίας 1 της 2ης Ενότητας, *Το τέλος της ιστορίας*

Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Το τέλος της ιστορίας**

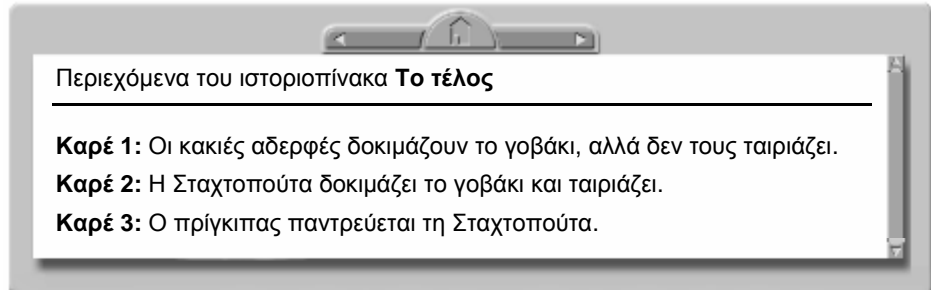
- 1 Εξηγήστε στους μαθητές ότι σε αυτό το μάθημα, θα προσπαθήσουν να γράψουν το τέλος της ιστορίας, με τον ίδιο τρόπο που γράψανε την αρχή και τη μέση της στα προηγούμενα μαθήματα.
- 2 Διαβάστε φωναχτά τις προτάσεις που γράψατε στο προσχέδιο, για την αρχική και τη μεσαία παράγραφο της ιστορίας.
- 3 Ζητήστε από τους μαθητές να διαβάσουν κάποιες από τις προτάσεις στο φύλλο εργασίας 1 της 2ης Ενότητας, *Το τέλος της ιστορίας*. Αυτές έχουν χρησιμοποιηθεί, ως τέλος σε άλλες παραδοσιακές ιστορίες. Γνωρίζουν οι μαθητές τι συμβαίνει σε κάποια από αυτές τις ιστορίες; Συζητήστε για το ύφος αυτών των προτάσεων – είναι χαρούμενες, τελικές, δραματικές, θλιβερές κλπ;



Εξέλιξη - Ολοκληρώνοντας την ιστορία



- 4 Ζητήστε από τους μαθητές να σας βοηθήσουν να γράψετε την πρώτη πρόταση της τελικής παραγράφου της ιστορίας στον πίνακα.
- 5 Εξηγήστε στους μαθητές ότι αυτή η πρόταση πρέπει να συνδέεται με την τελευταία πρόταση της μεσαίας παραγράφου, ώστε να υπάρχει λογική συνέχεια στην ιστορία.
- 6 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, οι μαθητές γράφουν προτάσεις για το τέλος της ιστορίας.
- 7 Οι προτάσεις των μαθητών μπορούν να προστεθούν, ως λεζάντες, στον ιστοριοπίνακα **Το τέλος**. Μπορούν επίσης να ηχογραφηθούν και να προστεθούν, ως αρχεία ήχου. Μπορείτε, αν θέλετε, να τροποποιήσετε αυτόν τον ιστοριοπίνακα, αν η δομή του δεν αντιστοιχεί σε αυτόν που δημιουργήσατε με τους μαθητές.



- 8 Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν τις προτάσεις τους στο δικό τους ιστοριοπίνακα, *Αρχή της Ιστορίας*, που ως τώρα περιλαμβάνει την αρχή και τη μέση της ιστορίας, προκειμένου να δημιουργήσουν ένα δικό τους ιστοριοπίνακα της ιστορίας της *Σταχτοπούτας*.

Για όλη την τάξη - Μοιραστείτε την ιστορία σας

Αν οι μαθητές έχουν δημιουργήσει ξεχωριστούς ιστοριοπίνακες για την αρχή, τη μέση και το τέλος, μπορείτε να τους συνδέσετε ως εξής:

- ανοίξτε τον πρώτο ιστοριοπίνακα
 - πηγαίνετε στην οθόνη Εργαλεία
 - σύρτε το πορτοκαλί εικονίδιο Φόρτωση, με σχήμα φακέλου πάνω στο στρογγυλό κόκκινο κουμπί, Νέο καρτέ, στο τελευταίο καρτέ του πρώτου ιστοριοπίνακα
 - ανοίξτε το δεύτερο ιστοριοπίνακα (θα εμφανιστεί στο τέλος του πρώτου)
 - αποθηκεύστε το νέο ιστοριοπίνακα
 - προσθέστε τον τρίτο ιστοριοπίνακα με τον ίδιο τρόπο.
- 9 Μπορείτε να επιλέξετε τυχαία την εργασία μίας ομάδας, για να ελέγξετε την ανασύνταξη του κειμένου, τη σαφήνεια και το διαχωρισμό των προτάσεων, το περιεχόμενο κλπ, σε σχέση με το αρχικό προσχέδιο. Επίσης, μπορείτε να δείξετε στους

μαθητές πώς να προσθέτουν επιπλέον λέξεις και προτάσεις, αν χρειαστεί.

- 10 Οι μαθητές, στη συνέχεια, μπορούν να ελέγξουν τις δικές τους εργασίες για τη σαφήνεια και τη συνέπεια του νοήματος, το διαχωρισμό των προτάσεων, την τήρηση του προσχεδίου, εάν είναι ενδιαφέρουσες για τον αναγνώστη κλπ.
- 11 Αν δεν έχουν ήδη προσθέσει αρχεία ήχου στους ιστοριοπίνακες, μπορούν να το κάνουν τώρα.
- 12 Μπορούν να προβάλλουν τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες στην υπόλοιπη τάξη ή να τους εκτυπώσουν, ως βιβλία.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών, σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος και ειδικότερα για τη δομή και το διαχωρισμό των προτάσεων.

Σημειώσεις για το μαθητή

6^η Δραστηριότητα Το τέλος της ιστορίας

Στόχοι

Να είστε σε θέση να δουλέψετε με το προσχέδιο και να γράψετε τι συμβαίνει στο τέλος της ιστορίας της Σταχτοπούτας.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να δώσετε το δικό σας τέλος στην ιστορία της Σταχτοπούτας
- θα μπορείτε να ελέγξετε αν η ιστορία σας είναι η καλύτερη δυνατή.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεση σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche
- το φύλλο εργασίας 1 της 2ης Ενότητας, *Το τέλος της ιστορίας*

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Το τέλος της ιστορίας

- 1 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας υπενθυμίσει πώς κάνατε το προσχέδιο για την ιστορία της Σταχτοπούτας και τι συνέβη στην αρχή και στη μέση.
- 2 Οι προτάσεις που θα διαβάσετε στο φύλλο εργασίας 1, *Το τέλος της ιστορίας* έχουν χρησιμοποιηθεί ως τέλος σε άλλες παραδοσιακές ιστορίες. Γνωρίζετε τι συμβαίνει σ' αυτές τις ιστορίες;
- 3 Κοιτάξτε πάλι το προσχέδιο για το τέλος της ιστορίας και με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας γράψτε την πρώτη πρόταση στον πίνακα.

Εξέλιξη - Ολοκληρώνοντας την ιστορία

- 4 Γράψτε μερικές προτάσεις για να ολοκληρώσετε την ιστορία σας. Μην ξεχνάτε να ξεκινάτε κάθε πρόταση με **κεφαλαίο γράμμα** και να την τελειώνετε με **τελεία**.
- 5 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας πει ποιον ιστοριοπίνακα να χρησιμοποιήσετε. Αν είναι ο ίδιος με αυτόν που είχατε χρησιμοποιήσει πριν, θα σας πει πού να τον βρείτε. Αν σας ζητήσει να χρησιμοποιήσετε τον ιστοριοπίνακα **Το τέλος**, κάντε κλικ παρακάτω.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Το τέλος**

Για όλη την τάξη - Μοιραστείτε την ιστορία σας

- 6 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας δείξει πώς να ελέγξετε και να βελτιώσετε την ιστορία σας. Ελέγξτε ότι:
 - η ορθογραφία είναι σωστή
 - οι προτάσεις ξεκινούν με κεφαλαίο γράμμα και τελειώνουν με τελεία
 - η ιστορία ακολουθεί το προσχέδιό σας
 - η ιστορία έχει λογικό ειρμό και είναι ενδιαφέρουσα.
- 7 Αν δεν έχετε ήδη προσθέσει την ιστορία σας στον ιστοριοπίνακα, ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας βοηθήσει να το κάνετε.
- 8 Διαβάστε ή ακούστε τις ιστορίες των άλλων ομάδων και πείτε τι σας άρεσε από αυτές.

Φύλλο εργασίας 1 της 2ης Ενότητας

Το τέλος της ιστορίας

Α. Το γοβάκι ταίριαζε τέλεια. Οι δύο αδερφές έμειναν άφωνες. Ο πρίγκιπας κοίταξε τη Σταχτοπούτα και αναγνώρισε την όμορφη πριγκίπισσα που είχε γνωρίσει στο χορό. Παντρεύτηκαν και έζησαν ευτυχισμένοι.

Σταχτοπούτα

Β. Ο ξυλοκόπος έκοψε πέρα ως πέρα την κοιλιά του λύκου κι αμέσως ξεπήδησαν από μέσα η Κοκκινোসκουφίτσα και η γιαγιά. Γέμισαν γρήγορα την κοιλιά του λύκου με πέτρες και την έραψαν. Όταν ο λύκος ξύπνησε, είπε, «Πω, πω, πόσο διψάω! Θέλω να πιω νερό». Καθώς έκανε να σηκωθεί, τα πόδια του λύγισαν από το βάρος και άρχισε να κυλάει σαν μπάλα, έξω από το σπίτι, μακριά. Κανένας δεν ξανάδε τον κακό λύκο από τότε.

Κοκκινোসκουφίτσα

Γ. «Έτοιμοι ή όχι, εγώ έρχομαι», φώναξε ο μεγάλος κακός λύκος και γλίστρησε από την καμινάδα, κατευθείαν μέσα στο καζάνι με το καυτό νερό. Αυτό ήταν και το τέλος του μεγάλου κακού λύκου.

Τα τρία γουρουνάκια

Δ. Μιαμ, μιαμ, μασουλούσε η αλεπού.

«Ωχ, όχι! Έμεινα μισός», είπε ο μπισκοτένιος.

Μιαμ, μιαμ, συνέχισε η αλεπού, γλείφοντας τα μεγάλα χείλια της.

«Αχ! Εξαφανίζομαι», είπε κλαψουρίζοντας ο μπισκοτένιος.

Μιαμ, μιαμ, συνέχισε η αλεπού, «Μμμ!»

Ο μπισκοτένιος δε μίλησε.

«Πάει, τέλειωσε», είπε χαμογελώντας η αλεπού και συνέχισε το δρόμο της.

Ο μπισκοτένιος

Ε. Έβγαλε μια δυνατή στριγκλιά και πήδησε αμέσως έξω από το παράθυρο. Έτρεξε στο σπίτι της, όσο πιο γρήγορα μπορούσε.

«Πεινάω», παραπονέθηκε το αρκουδάκι.

Ο μπαμπάς αρκούδος και η μαμά αρκούδα είπαν, «Ας φάμε πρωινό».

Η χρυσομαλλούσα και τα τρία αρκουδάκια

Ζ. «Μήπως είναι ο Ρουμπελστίλτσκιν ;» ρώτησε ο μικροκαμωμένος άντρας .

Μετά, έξαλλος από θυμό, άρχισε να χοροπηδά. Χοροπηδούσε τόσο έντονα, που χάθηκε κάτω από το πάτωμα του παλατιού και δεν τον είδε κανένας ξανά.

Ρουμπελστίλτσκιν

Η. Ο πρίγκιπας ήταν τόσο χαρούμενος, που ζήτησε από την πριγκίπισσα να τον παντρευτεί. Η πριγκίπισσα που τον προτιμούσε, ως πρίγκιπα παρά ως βάτραχο, είπε ναι. Την πήρε λοιπόν στο κάστρο του και ζήσαν ευτυχισμένοι.

Ο βάτραχος που έγινε πρίγκιπας

Θ. Ο πρίγκιπας έκοψε τα αγκάθια και μπήκε στο κάστρο. Βρήκε την πριγκίπισσα σε βαθύ ύπνο. Ήταν τόσο όμορφη που τη φίλησε. Τότε, αυτή άνοιξε τα μάτια της. Τα μάγια της κακιάς νεράιδας είχαν λυθεί.

Η ωραία κοιμωμένη

Ι. Ήταν το τέλος των περιπετειών του Τζακ. Έκτοτε, έζησε ευτυχισμένος με τη μητέρα του, τη μαγική άρπα και την αγελάδα που αγόρασε από τον αγρότη.

Ο Τζακ και η φασολιά

Κ. Όταν είδε ότι ο πρίγκιπας της ήταν τυφλός, άρχισε να κλαίει. Τα δάκρυά της που ήταν μαγικά, κύλισαν στα μάτια του πρίγκιπα και τον έκαναν να δει ξανά. Ο πρίγκιπας παντρεύτηκε τη Ραπουνζέλ, τα μαλλιά της μάκρυναν ξανά και δεν είδαν ποτέ ξανά τη μάγισσα στη ζωή τους.

Ραπουνζέλ

Κ. Ο Χάνσελ και η Γκρέτελ έδωσαν στον άρρωστο πατέρα τους το θησαυρό που πήραν από το σπίτι της μάγισσας. Έκτοτε, έζησαν ευτυχισμένοι και δεν ξαναπείνασαν ποτέ.

Χάνσελ και Γκρέτελ

Λ. Τα μάγια λύθηκαν από τον οίκτο που ένωσε. Το τρίχωμα εξαφανίστηκε από το πρόσωπο και τα χέρια του τέρατος, η πλάτη του ίσιωσε και στη θέση του στεκόταν τώρα ένας όμορφος πρίγκιπας. Σκούπισε το τελευταίο δάκρυ από το μάγουλο της Πεντάμορφης και της έπιασε το χέρι. «Θα με παντρευτείς;» τη ρώτησε. «Φυσικά», του απάντησε και έτσι έζησαν μαζί ευτυχισμένοι.

Η πεντάμορφη και το τέρας

3^η Ενότητα

Σημειώσεις για το δάσκαλο

1^η Δραστηριότητα Διαφορετικοί χαρακτήρες

Επίπεδο	Γ
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία κατά ζεύγη ή σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές θα εργαστούν με διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της *Σταχτοπούτας* από άλλες χώρες και πολιτισμούς. Θα εντοπίσουν τους διαφορετικούς χαρακτήρες και θα εκφράσουν τις απόψεις τους γι' αυτούς, δημιουργώντας την ταυτότητα ενός χαρακτήρα.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: εντοπίζουν τις ομοιότητες και τις διαφορές ανάμεσα σε διαφορετικές παραλλαγές της ίδιας ιστορίας.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: διερευνήσουν πώς συμπεριφέρονται οι χαρακτήρες, πώς αισθάνονται και πώς περιγράφονται στις ιστορίες.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: συγκρίνουν τους κύριους χαρακτήρες από δύο τουλάχιστον διαφορετικές παραλλαγές της ίδιας ιστορίας.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.
Συμμετοχή σε δραστηριότητες δραματοποίησης

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας.

Στόχοι

Γ' Επίπεδο

Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τους χαρακτήρες· να συνθέτουν την ταυτότητα ενός χαρακτήρα.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν εκφράσει τις απόψεις τους για τους χαρακτήρες των ιστοριών, συνθέτοντας την ταυτότητά τους.
- θα έχουν συγκρίνει διαφορετικές παραλλαγές της ίδιας ιστορίας.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- τα αρχεία ήχου **η Σταχτοπούτα, η Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο και η Κακιά Μητριά**
- ο ιστοριοπίνακας **Η ταυτότητα του χαρακτήρα**

(προαιρετικά) Διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας, όπως για παράδειγμα, *η Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο, η Κακιά Μητριά* (Κασμίρ) κλπ.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Μια διαφορετική ιστορία



- 1 Ρωτήστε τους μαθητές αν γνωρίζουν την ιστορία της Σταχτοπούτας και συμπληρώστε τυχόν κενά και παραλείψεις που υπάρχουν.
- 2 Διαβάστε τις διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας (αναφέρονται παραπάνω και στο Παράρτημα 1), ή εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να τις ακούσουν στο Kar2ouche. Δεν είστε υποχρεωμένοι να περιοριστείτε μόνο στις προτεινόμενες παραλλαγές, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κι άλλες, που έχετε για παράδειγμα, στη σχολική βιβλιοθήκη. Κάποιες προτάσεις υπάρχουν επίσης, στις Αναφορές, στο Παράρτημα 2.



- 3 Συζητήστε σύντομα με τους μαθητές τις διαφορές και τις ομοιότητες ανάμεσα στην παραλλαγή που μόλις διαβάσατε και στη γνωστή εκδοχή της ιστορίας της Σταχτοπούτας.
- 4 Εντοπίστε με τη βοήθεια των μαθητών τους κύριους χαρακτήρες της ιστορίας και καταγράψτε τους.
- 5 Ανοίξτε ένα νέο ιστοριοπίνακα και πείτε στους μαθητές να εστιάσουν την προσοχή τους σ' έναν από τους κύριους χαρακτήρες της ιστορίας.
- 6 Κάντε δύο φορές κλικ στην ετικέτα της παλέτας των χαρακτήρων για να δείτε δεκάξι χαρακτήρες. Επιλέξτε μαζί με τους μαθητές έναν χαρακτήρα (προσπαθήστε να αποφύγετε το χαρακτήρα της Σταχτοπούτας).
- 7 Ρωτήστε τους μαθητές σε ποια τμήματα της ιστορίας υπάρχουν οι περισσότερες πληροφορίες για το χαρακτήρα που επέλεξαν. Μπορείτε να τους βοηθήσετε, κάνοντας ερωτήσεις, όπως:
 - τι κάνει ο χαρακτήρας;
 - τι λέει;
 - τι λένε οι άλλοι χαρακτήρες γι' αυτόν;
 - πώς αισθάνεται;
 - πότε μαθαίνουμε τι πραγματικά είναι; (για παράδειγμα, καλός ή κακός).
- 8 Αν είναι δυνατό, κάντε δραματοποίηση του χαρακτήρα.

Εξέλιξη - Η ταυτότητα του χαρακτήρα



- 9 Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και ζητήστε τους να κάνουν δραματοποίηση ενός διαφορετικού χαρακτήρα.
- 10 Κατά ζεύγη και χρησιμοποιώντας πληροφορίες από τη δραματοποίηση και από τις ιστορίες, οι μαθητές δημιουργούν την ταυτότητα ενός χαρακτήρα με βασικά βιογραφικά στοιχεία.
- 11 Οι μαθητές, αφού επιλέξουν το χαρακτήρα τους, ανοίγουν τον ιστοριοπίνακα **Η ταυτότητα του χαρακτήρα** και πληκτρολογούν τις πληροφορίες, ακολουθώντας τις οδηγίες - λεζάντες.

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Η ταυτότητα του χαρακτήρα**.

Καρε 1 Εικόνα – Μαύρο φόντο με τέσσερα πλαίσια κειμένου: 1 Το όνομά μου είναι ... 2 Το πιο σημαντικό πράγμα που κάνω είναι ... με κάνει να νιώθω ... 3 Το πιο σημαντικό πράγμα που μου συμβαίνει είναι ... με κάνει να νιώθω ... 4 Οι άλλοι χαρακτήρες νομίζουν ότι είμαι ... Λεζάντα – Γράψτε τι νομίζετε για μένα και γιατί. Σύρετε το χαρακτήρα σας στη διαφάνεια. Συμπληρώστε την πρόταση σε κάθε πλαίσιο κειμένου. Προσθέστε επιπλέον καρέ, αν χρειαστεί.

**Για όλη την
τάξη -
Πινακοθήκη
πορτρέτων**

- 12 Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν μια πινακοθήκη πορτρέτων των κύριων χαρακτήρων της ιστορίας, εκτυπώνοντας τις ταυτότητες των χαρακτήρων και αναρτώντας τις στην τάξη.
- 13 Συζητήστε με τους μαθητές τον τρόπο με τον οποίο ο συγγραφέας περιγράφει τους χαρακτήρες, για να περάσει μια συγκεκριμένη εικόνα τους και να προκαλέσει την αντίδραση του αναγνώστη. Εστιάστε την προσοχή τους στο πώς τα παιδιά καταλαβαίνουν, αν ένας χαρακτήρας είναι καλός ή κακός και στα συμβάντα που διαφοροποιούν τα αισθήματά τους για τους χαρακτήρες.
- 14 Οι μαθητές μπορούν επίσης, να δημιουργήσουν το παιχνίδι «μάντεψε το χαρακτήρα», κατά το οποίο περιγράφουν ένα χαρακτήρα, χωρίς να αποκαλύπτουν το όνομά του. Κρύψτε το πλαίσιο κειμένου «Το όνομά μου είναι ...» ή κάντε το διαφανές. Η υπόλοιπη τάξη προσπαθεί να μαντέψει το όνομα του χαρακτήρα.

Επέκταση

- 15 Οι πιο προχωρημένοι μαθητές θα μπορούσαν να συμπληρώσουν την ταυτότητα του αντίστοιχου χαρακτήρα από κάθε διαφορετική παραλλαγή της ιστορίας. Χρησιμοποιώντας στη συνέχεια, αυτά τα καρτέ, θα μπορούσαν να εντοπίσουν τις ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στους χαρακτήρες, να αποφασίσουν ποιος είναι ο καλύτερος και γιατί κλπ.

Σημειώσεις για το μαθητή

**1^η Δραστηριότητα Διαφορετικοί χαρακτήρες****Στόχοι**

Να είστε σε θέση να αναγνωρίζετε διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας από άλλες χώρες και πολιτισμούς, να γνωρίσετε τους χαρακτήρες, να τους δραματοποιήσετε και να δημιουργήσετε την ταυτότητα ενός χαρακτήρα.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να αναγνωρίζετε διαφορετικές παραλλαγές μιας ιστορίας
- θα μπορείτε να δημιουργήσετε την ταυτότητα ενός χαρακτήρα.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche

Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Μια διαφορετική ιστορία**

- 1 Πείτε τι γνωρίζετε για την ιστορία της Σταχτοπούτας.
- 2 Ακούστε προσεκτικά μια παραλλαγή της ιστορίας της Σταχτοπούτας από μια άλλη χώρα. Θα σας τη διαβάσει ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας, ή μπορείτε να την ακούσετε στο περιβάλλον του KarZouche.



Κάντε κλικ για να ακούσετε τη Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο.



Κάντε κλικ για να ακούσετε την Κακιά Μητριά (Μια ιστορία από το Κασμίρ).

- 3 Σκεφτείτε τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ αυτών των ιστοριών και της ιστορίας που εσείς ξέρετε και πείτε τες στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας.
- 4 Μπορείτε να θυμηθείτε τους χαρακτήρες της ιστορίας; Βοηθήστε το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας να τους γράψει στον πίνακα.
- 5 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας θα αναλύσετε έναν από τους κύριους χαρακτήρες.
- 6 Μπορείτε να θυμηθείτε σε ποια μέρη της ιστορίας υπάρχουν οι περισσότερες πληροφορίες για το χαρακτήρα; Ακούστε προσεκτικά τις ερωτήσεις του δασκάλου ή της δασκάλας σας.
- 7 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα υποδυθεί έναν από τους χαρακτήρες της ιστορίας. Ρωτήστε το χαρακτήρα πώς αισθάνεται σε διαφορετικά σημεία της ιστορίας.

Εξέλιξη - Η ταυτότητα του χαρακτήρα

- 8 Επιλέξτε ένα συμμαθητή ή μια συμμαθήτριά σας για να υποδυθεί έναν άλλο χαρακτήρα της ιστορίας. Σκεφτείτε τι θέλετε να μάθετε γι' αυτόν. Μην ξεχνάτε ότι δεν απευθύνετε τις ερωτήσεις στο συμμαθητή ή τη συμμαθήτριά σας, αλλά σ' έναν χαρακτήρα της ιστορίας.
- 9 Μαζί με το διπλανό ή τη διπλανή σας δημιουργήστε την ταυτότητα του χαρακτήρα σας.

Σημειώσεις για το μαθητή



- 10 Χρησιμοποιήστε τις απαντήσεις από τη δραματοποίηση και άλλες πληροφορίες από την ιστορία για να δημιουργήσετε την ταυτότητα του χαρακτήρα σας.
- 11 Ανοίξτε τον ιστοριοπίνακα **Η ταυτότητα του χαρακτήρα** και πληκτρολογήστε τις πληροφορίες, ακολουθώντας τις οδηγίες. Αν χρειαστεί, ζητήστε βοήθεια.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Η ταυτότητα του χαρακτήρα**.

Για όλη την τάξη - Πινακοθήκη πορτρέτων

- 12 Αποθηκεύστε και εκτυπώστε την ταυτότητα του χαρακτήρα και δώστε τη στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας. Θα δημιουργήσετε μια πινακοθήκη πορτρέτων των κύριων χαρακτήρων της ιστορίας.
- 13 Συζητήστε τι κάνουν οι συγγραφείς για να βοηθήσουν τον αναγνώστη να καταλάβει τους χαρακτήρες. Τι πληροφορίες αποκαλύπτουν; Τι λέξεις χρησιμοποιούν;

Επέκταση

- 14 Αν έχετε χρόνο, προσθέστε ακόμα ένα καρέ στον ιστοριοπίνακα, κάνοντας κλικ στο κόκκινο κουμπί. Δημιουργήστε μια δεύτερη ταυτότητα για το χαρακτήρα σας, όπως αυτός εμφανίζεται σε μια διαφορετική παραλλαγή της ιστορίας.

Σημειώσεις για το δάσκαλο

2^η Δραστηριότητα Το σκηνικό της ιστορίας

Επίπεδο	Γ
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία κατά ζεύγη ή σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1 διδακτική ώρα

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 τη δική τους αρχή της ιστορίας, χρησιμοποιώντας ένα διαφορετικό σκηνικό.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: περιγράψουν κάποια στοιχεία των σκηνικών που χρησιμοποιούνται στις ιστορίες.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: χρησιμοποιούν τις γνώσεις τους για τα σκηνικά των ιστοριών (ειδικά στην αρχή των ιστοριών) στις δικές τους ιστορίες

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: δομήσουν τις ιστορίες τους με συνέπεια, ως προς το ύφος και το χρόνο.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.
Συμμετοχή σε δραστηριότητες δραματοποίησης.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση. Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας.

Στόχοι

Γ' Επίπεδο

Να συζητούν για το σκηνικό μιας ιστορίας· να γράφουν μια παραλλαγή της ιστορίας, χρησιμοποιώντας το ίδιο σκηνικό.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν συζητήσει για τα σκηνικά των ιστοριών
- θα έχουν χρησιμοποιήσει σκηνικά, για να γράψουν διαφορετικές παραλλαγές της αρχής μιας ιστορίας.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- ο ιστοριοπίνακας **Το σκηνικό της Σταχτοπούτας από την Αίγυπτο**
- ο ιστοριοπίνακας **Το σκηνικό της Κακιάς Μητριάς**
- ο ιστοριοπίνακας **Το σκηνικό της Σταχτοπούτας**

Διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας, όπως για παράδειγμα, η *Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο*, η *Κακιά Μητριά* (Κασμίρ) κλπ.

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Το σκηνικό της ιστορίας



- 1 Θυμίστε στους μαθητές την ιστορία του προηγούμενου μαθήματος και ζητήστε τους να σας πουν εν συντομία ποιοι ήταν οι κύριοι χαρακτήρες και η πλοκή της ιστορίας.
- 2 Χρησιμοποιώντας έναν από τους ιστοριοπίνακες των **σκηνικών**, εξετάστε τα διαφορετικά σκηνικά/μέρη της ιστορίας. Ζητήστε από τους μαθητές να αναγνωρίσουν τα σκηνικά και να σας πουν τι συνέβη σε καθένα από αυτά.

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Το σκηνικό της Σταχτοπούτας από την Αίγυπτο**.

Καρέ 1: ποτάμι

Καρέ 2: αυλή του παλατιού

Καρέ 3: εσωτερικό του παλατιού

Καρέ 4: όχθη του ποταμού

Καρέ 5: εξωτερικό του παλατιού

Καρέ 6: εσωτερικό του παλατιού

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Το σκηνικό της Κακιάς Μητριάς.**

Καρέ 1: σπίτι
Καρέ 2: χωράφια
Καρέ 3: σπίτι
Καρέ 4: σπίτια
Καρέ 5: ποτάμι
Καρέ 6: εσωτερικό παλατιού

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Το σκηνικό της Σταχτοπούτας.**

Καρέ 1: κουζίνα
Καρέ 2: δρόμος
Καρέ 3: σαλόνι
Καρέ 4: εξωτερικό παλατιού
Καρέ 5: εσωτερικό παλατιού
Καρέ 6: δάσος

- 3 Κάντε σε ολόκληρη την τάξη τις ακόλουθες ερωτήσεις.
 - Πόσα διαφορετικά μέρη αναφέρονται στην ιστορία;
 - Σε τι διαφέρουν τα μέρη;
 - Υπάρχει κάτι, που συμβαίνει σ' ένα μέρος και δε θα μπορούσε να συμβεί σε κανένα από τα άλλα μέρη;
- 4 Συζητήστε με τους μαθητές για το σκηνικό, στην αρχή της ιστορίας. Ρωτήστε τους πώς θα ήταν η ιστορία, αν αλλάζαμε αυτό το σκηνικό.
- 5 Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν ένα διαφορετικό σκηνικό, ως παράδειγμα και στη συνέχεια, να σκεφτούν νέες προτάσεις για την αρχή της ιστορίας. Τα σκηνικά θα διαφέρουν, ανάλογα με το ποια παραλλαγή της ιστορίας επιλέξατε να δείτε με την τάξη σας.
- 6 Κατά ζεύγη ή σε μικρές ομάδες και με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, οι μαθητές γράφουν μια νέα αρχή για την παραλλαγή της ιστορίας που έχουν επιλέξει.
- 7 Πείτε στους μαθητές να ανοίξουν έναν νέο ιστοριοπίνακα και να επιλέξουν ένα σκηνικό.
- 8 Στη συνέχεια, πληκτρολογούν τις προτάσεις τους για την αρχή της ιστορίας, ως λεζάντες, κάτω από το σκηνικό. Εναλλακτικά, μπορούν να εκτυπώσουν καρέ των

Εξέλιξη - Νέο σκηνικό



ιστοριοπινάκων των σκηνικών και να συμπληρώσουν τις προτάσεις τους.

- 9 Για να ολοκληρώσουν την εργασία τους, οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν χαρακτήρες και φόντα στα καρτέ που δημιούργησαν και να ηχογραφήσουν τις προτάσεις τους, ως αρχεία ήχου.

Για όλη την τάξη - Νέα αρχή

- 10 Οι μαθητές παρουσιάζουν τη νέα αρχή της ιστορίας στην υπόλοιπη τάξη.
- 11 Μπορείτε να τους εξηγήσετε, αν θέλετε, πώς το σκηνικό επηρεάζει την ιστορία και τις προτιμήσεις των μαθητών/αναγνωστών.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών, σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος.

Επέκταση

- 12 Οι μαθητές θα μπορούσαν να δοκιμάσουν να γράψουν την αρχή για διαφορετικές ιστορίες ή/και σκηνικά.
- 13 Θα μπορούσαν επίσης, να γράψουν ολόκληρη την ιστορία, χρησιμοποιώντας διαφορετικά σκηνικά, είτε από την ίδια ιστορία, είτε από άλλες γνωστές ιστορίες. Ανάλογα, θα μπορούσαν να διαμορφώσουν τον αρχικό ιστοριοπίνακά τους.

Σημειώσεις για το μαθητή



2^η Δραστηριότητα Το σκηνικό της ιστορίας

Στόχοι

Να είστε σε θέση να διαβάσετε παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας από άλλες χώρες και πολιτισμούς. Επίσης, να εξετάσετε τα διαφορετικά σκηνικά που χρησιμοποιούνται στις ιστορίες και να γράψετε την αρχή της δικής σας ιστορίας, χρησιμοποιώντας ένα διαφορετικό σκηνικό.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να περιγράψετε διαφορετικά σκηνικά
- θα μπορείτε να γράψετε την αρχή της ιστορίας, χρησιμοποιώντας διαφορετικά σκηνικά.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα της ιστορίας της Σταχτοπούτας

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Το σκηνικό της ιστορίας

- 1 Θυμάστε ποια ιστορία ακούσατε την τελευταία φορά; Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας κάνει ερωτήσεις για την ιστορία. Προσπαθήστε να θυμηθείτε τους κύριους χαρακτήρες και τι συνέβη στην ιστορία.
- 2 Σκεφτείτε τα διαφορετικά σκηνικά της ιστορίας. Κοιτάξτε τα σκηνικά στον ιστοριοπίνακα που θα σας υποδείξει ο δάσκαλός σας.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα **Το σκηνικό της Σταχτοπούτας από την Αίγυπτο**.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα **Το σκηνικό της Κακιάς Μητριάς**.



Κάντε κλικ για να δείτε τον ιστοριοπίνακα **Το σκηνικό της Σταχτοπούτας**.

- 3 Αναγνωρίζετε κάθε σκηνικό; Ποια γεγονότα συνέβησαν σε καθένα; Διηγηθείτε τα στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας.
- 4 Σκεφτείτε την αρχή της ιστορίας. Η αρχή είναι σημαντική διότι σκιαγραφεί τι θα ακολουθήσει στη συνέχεια. Μπορείτε να φανταστείτε πώς θα ήταν η ιστορία αν το πρώτο σκηνικό ήταν διαφορετικό;
- 5 Πιστεύετε ότι η ιστορία δε θα ήταν τόσο καλή αν διαδραματιζόταν σ' ένα διαφορετικό μέρος, ή νομίζετε ότι θα ήταν καλύτερη; Μοιραστείτε τις ιδέες σας με την υπόλοιπη τάξη.
- 6 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας επιλέξτε ένα διαφορετικό σκηνικό για την αρχή της ιστορίας.
- 7 Μπορείτε να βρείτε μια νέα αρχή για την ιστορία; Αν έχετε καμιά καλή ιδέα, μοιραστείτε την με την τάξη.

Σημειώσεις για το μαθητή

Εξέλιξη - Νέο σκηνικό

- 8 Δημιουργήστε μια νέα αρχή για την ιστορία, χρησιμοποιώντας τους ίδιους χαρακτήρες, αλλά αλλάζοντας τα σκηνικά που χρησιμοποιούνται.
- 9 Ανοίξτε ένα νέο ιστοριοπίνακα και διαλέξτε ένα φόντο.
- 10 Πληκτρολογήστε τις προτάσεις σας στο πλαίσιο κειμένου κάτω από την εικόνα.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε ένα νέο ιστοριοπίνακα.

- 11 Προσθέστε χαρακτήρες στο καρτέ.
- 12 Αν έχετε χρόνο, μπορείτε επίσης να ηχογραφήσετε τις προτάσεις σας.

Για όλη την τάξη - Νέα αρχή

- 13 Μοιραστείτε τη νέα αρχή της ιστορίας με την υπόλοιπη τάξη.
- 14 Καθώς ακούτε τους συμμαθητές ή τις συμμαθήτριές σας, μπορείτε να μαντέψετε σε ποια ιστορία αντιστοιχεί η κάθε αρχή;
- 15 Ποια παραλλαγή της ιστορίας προτιμάτε; Την πρωτότυπη ή τη νέα; Εξηγήστε γιατί.
- 16 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας ρωτήσει πώς το σκηνικό αλλάζει την ιστορία. Ποια είναι η γνώμη σας;

Σημειώσεις για το δάσκαλο

3^η Δραστηριότητα Προβλέποντας το τέλος της ιστορίας

Επίπεδο	Γ
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία κατά ζεύγη ή σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	1-2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές θα εργαστούν με διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας από άλλες χώρες και πολιτισμούς. Θα κάνουν προβλέψεις για την εξέλιξη των γεγονότων και για το τέλος των ιστοριών και θα συζητήσουν γι' αυτές. Στο τέλος, θα σχεδιάσουν και θα γράψουν το δικό τους τέλος της ιστορίας.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: να κάνουν προβλέψεις για την εξέλιξη των γεγονότων και για το τέλος των ιστοριών.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: σκεφτούν και να γράψουν εναλλακτικές εκβάσεις και τέλος σε μια ιστορία.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: σχεδιάζουν και να γράφουν, με βάση τα στοιχεία μιας ιστορίας, ένα εναλλακτικό τέλος γι' αυτήν.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.
Συμμετοχή σε δραστηριότητες δραματοποίησης.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση. Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Σεβασμός και αποδοχή της διαφορετικότητας.

Κατανόηση των μορφών και αιτιών της βίαιης συμπεριφοράς και αποφυγή της.

Στόχοι

Γ' Επίπεδο

Να προβλέπουν την εξέλιξη των γεγονότων ή το τέλος μιας ιστορίας· να προετοιμάζουν και να αναδιηγούνται ιστορίες· να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν τα σκηνικά μιας ιστορίας.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν χρησιμοποιήσει στοιχεία της δομής μιας ιστορίας, για να γράψουν μια δική τους ιστορία
- θα έχουν κάνει προβλέψεις για γεγονότα και το τέλος ιστοριών, βάσει ημιτελών ιστοριοπινάκων
- θα έχουν προετοιμάσει και αναδιηγηθεί ιστορίες, βάσει ιστοριοπινάκων.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- τα αρχεία ήχου η **Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο** ή/και η **Κακιά Μητριά**
- ο ημιτελής ιστοριοπίνακας της **Σταχτοπούτας**
- ο ημιτελής ιστοριοπίνακας της **Σταχτοπούτας από την Αίγυπτο**
- ο ημιτελής ιστοριοπίνακας της **Κακιάς Μητριάς**
- ο ιστοριοπίνακας **Τι συμβαίνει στη συνέχεια;**
- Διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της **Σταχτοπούτας** από άλλες χώρες και πολιτισμούς

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Περιστατικά της ιστορίας



- 1 Χρησιμοποιώντας έναν από τους ημιτελείς ιστοριοπίνακες, διηγηθείτε την ιστορία στην τάξη.
- 2 Καθώς προχωράτε στην ιστορία, υπάρχουν καρτέ χωρίς λεζάντες στον ιστοριοπίνακα. Σε κάθε κενό καρτέ, ρωτάτε τους μαθητές, «τι συμβαίνει εδώ;»
- 3 Συνεχίστε με τον ίδιο τρόπο μέχρι το τέλος του ιστοριοπίνακα.



Περιεχόμενα του ημιτελή ιστοριοπίνακα της Σταχτοπούτας

Κάθε καρτέ περιλαμβάνει μια σκηνή από την ιστορία και μία λεζάντα.

Καρτέ 1: Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια νεαρή κοπέλα που την έλεγαν Σταχτοπούτα.

Καρτέ 2: Ζούσε με τη μητριά της και τις δύο ετεροθαλείς αδερφές της.

Καρτέ 3: κενό

Καρτέ 4: Μια μέρα ο Πρίγκιπας έκανε μια ανακοίνωση.

Καρτέ 5: κενό

Καρτέ 6: Η Σταχτοπούτα έμεινε στο σπίτι, ενώ οι αδερφές της πήγαν στο χορό

Καρτέ 7: κενό

Καρτέ 8: Η Σταχτοπούτα χόρευε με τον Πρίγκιπα όλο το βράδυ στο παλάτι.

Καρτέ 9: κενό

Καρτέ 10: Ο Πρίγκιπας αναζήτησε την κοπέλα που φορούσε το γοβάκι.

Καρτέ 11: κενό



Περιεχόμενα του ημιτελή ιστοριοπίνακα της Σταχτοπούτας από την Αίγυπτο

Καρτέ 1: Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια κοπέλα που την έλεγαν Ροδόπη.

Καρτέ 2: Την έκλεψαν πειρατές και την πήραν στην Αίγυπτο, όπου έγινε σκλάβο.

Καρτέ 3: κενό

Καρτέ 4: Μια μέρα, ο αφέντης της την είδε να χορεύει πλάι στο ποτάμι και της έδωσε ένα ζευγάρι κόκκινα γοβάκια.

Καρτέ 5: κενό

Καρτέ 6: Μόλις οι υπηρέτριες έφυγαν από το σπίτι, η Ροδόπη πήγε κάτω στο ποτάμι.

Καρτέ 7: κενό

Καρτέ 8: Ο Ώρος έριξε το γοβάκι μπρος στα πόδια του Φαραώ.

Καρτέ 9: κενό

Καρτέ 10: Ο Φαραώ αναζήτησε την κοπέλα που φορούσε το γοβάκι.

Καρτέ 11: κενό

Περιεχόμενα του ημιτελή ιστοριοπίνακα της Κακιάς Μηριάς

Καρέ 1: Μια φορά, ένας Βραχμάνος είπε στη γυναίκα του να μην τρώει τίποτα παρά μόνο όταν αυτός ήταν παρών. Αν έτρωγε θα μεταμορφωνόταν σε κατσίκα.

Καρέ 2: Μια μέρα που τάζε τα παιδιά της, έφαγε λίγο από το φαγητό τους.

Καρέ 3: κενό

Καρέ 4: Μερικά χρόνια αργότερα ξαναπαντρεύτηκε, αλλά η νέα του γυναίκα ήταν άσπλαχνη.

Καρέ 5: κενό

Καρέ 6: Η μηριά τους παραξευύτηκε που έβλεπε τα παιδιά τόσο υγιή και δυνατά.

Καρέ 7: κενό

Καρέ 8: Η μηριά προσποιήθηκε την άρρωστη και είπε ότι χρειαζόταν κατσικίσιο κρέας για να γίνει καλά.

Καρέ 9: κενό

Καρέ 10: Μια μέρα, καθώς έπλενε το πρόσωπό της σ' ένα ποταμάκι, η κόρη της κατσίκας-μητέρας έχασε το σκουλαρίκι από τη μύτη της.

- 4 Για μεγαλύτερη ποικιλία, μπορείτε να διαβάσετε μια άλλη παραλλαγή της ιστορίας της Σταχτοπούτας, ή μια άλλη παραδοσιακή ιστορία.
- 5 Συζητήστε με τους μαθητές για τα καρέ που αφέθηκαν κενά στον ιστοριοπίνακα. Ρωτήστε τους, αν θα μπορούσε να είχε συμβεί κάτι διαφορετικό σε αυτά, ή αν η έκβαση των γεγονότων θα μπορούσε να ήταν διαφορετική.
- 6 Ζητήστε τους να σας πουν κάποιες ενδιαφέρουσες εναλλακτικές προτάσεις και καταγράψτε τες στον πίνακα.
- 7 Συζητήστε με τους μαθητές για το τέλος της ιστορίας. Ρωτήστε τους, «Πώς τελειώνει η ιστορία;» και «Πώς αλλιώς θα μπορούσε να τελειώνει;» Στην περίπτωση της ιστορίας της Σταχτοπούτας για παράδειγμα, ο πρίγκιπας στο τέλος, πάντα παντρεύεται τη Σταχτοπούτα και ζουν ευτυχισμένοι. Ρωτήστε τους μαθητές, «Πώς νομίζετε ότι θα τελειωνε η ιστορία, αν ο πρίγκιπας δεν άρεσε στη Σταχτοπούτα;»
- 8 Ζητήστε από τους μαθητές να προτείνουν ένα διαφορετικό τέλος για την ιστορία της Σταχτοπούτας ή για μια άλλη ιστορία. Για να τους βοηθήσετε, μπορείτε να τους παρουσιάσετε κάποιες εναλλακτικές παραλλαγές παραδοσιακών ιστοριών.

Εξέλιξη - Τι συμβαίνει στη συνέχεια;

- 9 Ζητήστε από τους μαθητές να εργαστούν κατά ζεύγη, χρησιμοποιώντας τον ιστοριοπίνακα **Τι συμβαίνει στη συνέχεια**; Καταρχάς, πρέπει να εντοπίσουν την ιστορία, την οποία είχαν επιλέξει κατά τα προηγούμενα μαθήματα (καρέ 1 και 2 – Η Σταχτοπούτα· καρέ 3 και 4 – Η Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο· καρέ 5 και 6 – Η Κακιά Μητριά). Έπειτα, μπορούν να δημιουργήσουν ένα νέο τέλος για την ιστορία. Μπορούν να διαγράψουν τα καρέ που δε σχετίζονται με την ιστορία τους. Δείξτε τους πώς να τα σύρουν στον κάδο ανακύκλωσης. Εναλλακτικά, μπορούν να κάνουν δεξί κλικ και να επιλέξουν την εντολή Διαγραφή, από το μενού που εμφανίζεται
- 10 Οι μαθητές πρέπει να σχεδιάσουν πρώτα την εργασία τους και στη συνέχεια, να προσθέσουν χαρακτήρες, φόντα και αντικείμενα στα καρέ.
- 11 Μπορούν επίσης, να ηχογραφήσουν τις προτάσεις τους και να τις προσθέσουν, ως αρχεία ήχου.
- 12 Εναλλακτικά, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα περιστατικό της ιστορίας που επέλεξαν και να γράψουν μια διαφορετική έκβαση γι' αυτό.

◀ ◁ ▷ ▶

Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα Τι συμβαίνει στη συνέχεια;

Καρέ 1: Η σκηνή δείχνει τις αδερφές, τον πρίγκιπα, τον ακόλουθό του και τη Σταχτοπούτα που δοκιμάζει το γοβάκι. Τα κουρελιασμένα ρούχα της Σταχτοπούτας αλλάζουν στο φόρεμα του χορού. Υπάρχει ένα συννεφάκι ομιλίας του πρίγκιπα, αλλά είναι κενό.

Καρέ 2: Το καρέ είναι κενό, εκτός από ένα πλαίσιο κειμένου με την ερώτηση «Τι συμβαίνει μετά;»

Καρέ 3: Η Ροδόπη παίρνει το γοβάκι από τον Φαραώ, το δοκιμάζει και της ταιριάζει.

Καρέ 4: Το καρέ είναι κενό, εκτός από ένα πλαίσιο κειμένου με την ερώτηση «Τι συμβαίνει μετά;»

Καρέ 5: Ο βασιλιάς ζητά από το κορίτσι να τον επισκεφθεί.

Καρέ 6: Το καρέ είναι κενό, εκτός από ένα πλαίσιο κειμένου με την ερώτηση «Τι συμβαίνει μετά;»

Για όλη την τάξη - Τέλος καλό

- 13 Οι μαθητές παρουσιάζουν το νέο τέλος της ιστορίας στην υπόλοιπη τάξη, στο Kar2ouche, ή εκτυπώνουν την εργασία τους, ως βιβλίο.
- 14 Στη συνέχεια, μπορούν να συζητήσουν για το διαφορετικό τέλος των ιστοριών.
- 15 Μπορείτε επίσης, να παρουσιάσετε στους μαθητές κάποιες εναλλακτικές παραλλαγές παραδοσιακών ιστοριών και να προβλέψουν το τέλος.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών, σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος και ειδικότερα για την κατανόηση του σκηνικού της ιστορίας, τη χρήση χαρακτηριστικών φράσεων και προτάσεων από ιστορίες και τη δομή των προτάσεων.

Επέκταση

16 Οι μαθητές θα μπορούσαν να αναδιηγηθούν άλλες γνωστές παραδοσιακές ιστορίες, με τα δικά τους λόγια και προσθέτοντας ένα διαφορετικό τέλος.

Σημειώσεις για το μαθητή

3^η Δραστηριότητα Προβλέποντας το τέλος της ιστορίας**Στόχοι**

Να είστε σε θέση να προβλέψετε τι συμβαίνει σε διαφορετικά σημεία των ιστοριών της Σταχτοπούτας από διαφορετικές χώρες και πολιτισμούς. Επίσης, να εκφράζεστε για πράγματα που θα μπορούσαν να είχαν συμβεί. Τέλος, να σχεδιάσετε και να γράψετε μια παραλλαγή της ιστορίας με ένα διαφορετικό τέλος.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να κάνετε προβλέψεις για το τέλος των ιστοριών
- θα μπορείτε να σχεδιάσετε ένα διαφορετικό τέλος για την ιστορία
- θα μπορείτε να αναδιηγηθείτε την ιστορία σας, χρησιμοποιώντας έναν ιστοριοπίνακα.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- αντίτυπα με διαφορετικές παραλλαγές της ιστορίας της Σταχτοπούτας

Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Περιστατικά της ιστορίας**

- 1 Ακούστε προσεκτικά, καθώς ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας διαβάσει μια ιστορία.
- 2 Στην ιστορία θα υπάρχουν κενά. Μπορείτε να μαντέψετε τι θα συμβεί στη συνέχεια;
- 3 Αν ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας χρησιμοποιήσει έναν **ημιτελή** ιστοριοπίνακα, θα δείτε κάποια κενά καρέ.



Κάντε κλικ για τον ημιτελή ιστοριοπίνακα της Σταχτοπούτας.



Κάντε κλικ για τον ημιτελή ιστοριοπίνακα της Σταχτοπούτας από την Αίγυπτο.



Κάντε κλικ για τον ημιτελή ιστοριοπίνακα της Κακιάς Μητριάς.

- 4 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας ρωτήσει τι συνέβη σε κάποια από τα κενά καρέ.
- 5 Σκεφτείτε τι μπορεί να έχει συμβεί στο κενό καρέ.
- 6 Τώρα σκεφτείτε το τέλος της ιστορίας. Πώς τελειώνει πραγματικά η ιστορία;
- 7 Πώς θα μπορούσε να τελειώσει; Τι θα συνέβαινε αν, για παράδειγμα, ο πρίγκιπας δεν άρρεσε στη Σταχτοπούτα;
- 8 Μπορείτε να σκεφτείτε άλλο τέλος για την ιστορία που έχετε διαβάσει, ή ένα νέο τέλος για μια άλλη παραδοσιακή ιστορία;
- 9 Αν έχετε καμιά καλή ιδέα, μοιραστείτε τη με την τάξη.

Σημειώσεις για το μαθητή

Εξέλιξη - Τι συμβαίνει στη συνέχεια;

Τώρα έχετε την ευκαιρία να επινοήσετε ένα νέο τέλος για μια από τις ιστορίες που έχετε διαβάσει.

- 10 Αποφασίστε με το διπλανό ή τη διπλανή σας, ποια ιστορία θα επιλέξετε. Μπορείτε να διαβάσετε την ιστορία ξανά για να βεβαιωθείτε ότι την ξέρετε καλά.
- 11 Σχεδιάστε το τέλος της ιστορίας σας προσεκτικά. Πρέπει να βρείτε το κατάλληλο σημείο για να προσθέσετε το τέλος, έτσι ώστε η ιστορία να έχει λογικό ειρμό.
- 12 Αν είστε ικανοποιημένοι με το προσχέδιο σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν ιστοριοπίνακα για να γράψετε το νέο τέλος της ιστορίας.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Τι συμβαίνει στη συνέχεια;**

- 13 Ακολουθήστε το προσχέδιό σας και προσθέστε τις προτάσεις σας στο πλαίσιο κειμένου του κάθε καρέ.
- 14 Ελέγξτε ότι γράψατε όλα όσα θέλατε για το τέλος της ιστορίας σας.
- 15 Αν είστε ικανοποιημένοι με την εργασία σας, μπορείτε να προσθέσετε τους χαρακτήρες, το φόντο και τα άλλα αντικείμενα στα καρέ.
- 16 Αν θέλετε, μπορείτε να ηχογραφήσετε την ιστορία σας.

Για όλη την τάξη - Τέλος καλό

- 17 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας αποθηκεύστε την εργασία σας στον υπολογιστή σας.
- 18 Μοιραστείτε το νέο τέλος της ιστορίας σας με την υπόλοιπη τάξη. Μπορείτε να παρουσιάσετε την ιστορία σας στο περιβάλλον του Kar2ouche ή να την εκτυπώσετε.
- 19 Σχολιάστε τους διαφορετικούς επιλόγους που έγραψαν οι συμμαθητές ή συμμαθήτριάς σας. Ποιοι σας άρεσαν περισσότερο; Γιατί;
- 20 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας μπορεί να έχει παραλλαγές παραδοσιακών ιστοριών για να ακούσετε ή να διαβάσετε. Πώς τελειώνουν αυτές οι ιστορίες; Προσπαθήστε να προβλέψετε το τέλος κάθε ιστορίας και να γράψετε ένα άλλο τέλος.

4^η Ενότητα

Σημειώσεις για το δάσκαλο

1^η Δραστηριότητα Απολεσθέντα και Ευρεθέντα

Επίπεδο	B
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για εργασία σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	2 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές ακούνε ιστορίες σχετικά με την απώλεια πολύτιμων πραγμάτων. Προβλέπουν πού μπορεί να είναι το χαμένο αντικείμενο. Στη συνέχεια, δημιουργούν τις δικές τους σύντομες ιστορίες, βασιζόμενοι στις προσωπικές τους εμπειρίες.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: μιλούν για γεγονότα από προσωπική εμπειρία.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: γράψουν τρεις απλές προτάσεις, χρησιμοποιώντας την προσωπική αντωνυμία «Εγώ».

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: ταυτίζονται συναισθηματικά με άλλους χαρακτήρες.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου. Συζήτηση στην ομάδα και αλληλεπίδραση.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου. Στίξη.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Έκφραση και αιτιολόγηση απόψεων και ιδεών· διαχείριση συναισθημάτων· Αναστοχασμός και αυτογνωσία.

Στόχοι

Β' Επίπεδο

Να περιγράψουν το σκηνικό και τα γεγονότα μιας ιστορίας και να τα συνδέουν με τις δικές τους εμπειρίες ή τις εμπειρίες των συμμαθητών τους· να αναπαριστούν τις ιστορίες με διάφορους τρόπους· να περιγράψουν προσωπικά βιώματα που να συνδέονται με γεγονότα από γνωστές ιστορίες· να συνθέτουν απλές εικονογραφημένες ιστορίες.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν προβλέψει πώς αισθάνονται οι άνθρωποι, όταν χάνουν και βρίσκουν πράγματα
- θα έχουν γράψει μια ιστορία βάσει των προσωπικών τους εμπειριών.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος Kar2ouche:

- ο ιστοριοπίνακας **Πού μπορεί να είναι;**
- ο ιστοριοπίνακας **Η ιστορία μου**

Ιστορίες σχετικά με την απώλεια πραγμάτων, για παράδειγμα *Πού είναι το αρκουδάκι μου;* (Jez Alborough)

το φύλλο εργασίας 1 της 4ης Ενότητας, *Η αναφορά μου*

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Πού μπορεί να είναι;

Πριν το μάθημα, κρύψτε ένα αντικείμενο σ' ένα ράφι ή σ' ένα συρτάρι, προκειμένου να «βρεθεί» κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

- 1 Μοιραστείτε με την τάξη μια ιστορία σας, όταν χάσατε κάτι, για παράδειγμα ένα δαχτυλίδι, το πορτοφόλι σας, τα κλειδιά σας κλπ. δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην αναστάτωση και τον πανικό που νιώσατε, όταν χάσατε το αντικείμενο και στην ανακούφιση και τη χαρά, όταν το βρήκατε ξανά.
- 2 Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε τον ιστοριοπίνακα **Πού μπορεί να είναι;** που περιέχει την ιστορία του χαμένου δαχτυλιδιού.



Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Πού μπορεί να είναι;**

Πρόκειται για έναν ιστοριοπίνακα με υπερσυνδέσεις. Οι μαθητές αποφασίζουν για την πορεία που θα ακολουθήσουν, καθώς ψάχνουν για το χαμένο αντικείμενο.

Σκηνή 1: Δείχνει μια γυναίκα στο διάδρομο. Συννεφάκι ομιλίας: «Έχασα το δαχτυλίδι μου. Αναρωτιέμαι πού το έβαλα».

Σκηνή 2: Η γυναίκα τώρα ψάχνει στο μπάνιο.

Σκηνή 3: Η γυναίκα είναι πίσω στο καθιστικό. «Θα ρίξω ακόμα μια ματιά εδώ». Πάει να ψάξει στον καναπέ. Ζητείται από τους μαθητές να κάνουν κλικ εκεί που νομίζουν ότι είναι κρυμμένο το δαχτυλίδι.

(ΠΡΟΣΟΧΗ: Το δαχτυλίδι είναι κάτω από τον καναπέ και το ανακαλύπτουν στην τελευταία σκηνή. Να παρουσιαστεί στην τάξη, μόνο αφού οι μαθητές έχουν συζητήσει για την πιθανή κατάληξη της ιστορίας).

- 3 Συζητήστε για την έκβαση της ιστορίας. Πώς ένιωσε η γυναίκα, όταν έχασε το αντικείμενο και πώς, όταν το βρήκε ξανά.
- 4 Ρωτήστε τους μαθητές πώς νομίζουν ότι βρέθηκε εκεί.
- 5 Εξηγήστε στους μαθητές ότι θα σας βοηθήσουν να γράψετε μια ιστορία σχετικά με αυτό το αντικείμενο.
- 6 Συζητήστε για την αρχή της ιστορίας και γράψτε εσείς οι ίδιοι, την πρώτη πρόταση.
- 7 Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας, οι μαθητές δουλεύουν σε μικρές ομάδες, για να δημιουργήσουν μια ιστορία σχετικά με κάτι που έχασαν και βρήκαν, χρησιμοποιώντας τον ιστοριοπίνακα **Η ιστορία μου**. Η ιστορία θα αποτελείται από τέσσερις προτάσεις περίπου. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το φύλλο εργασίας 1 της 4ης Ενότητας, *Η αναφορά μου*, ως προσχέδιο για την ιστορία τους.

Εξέλιξη - Η ιστορία μου



Περιεχόμενα του ιστοριοπίνακα **Η ιστορία μου**.

Καρέ 1: Πλαίσιο κειμένου – Η ιστορία μου από τον/την ... Λεζάντα – συμπληρώστε το όνομά σας.

Καρέ 2: Κενό καρέ. Λεζάντα – Τι έχασες; Έχασα ...

Καρέ 3: Κενό καρέ. Λεζάντα – Πώς ένιωσες; Όταν έχασα ... ένιωσα ...

Καρέ 4: Κενό καρέ. Λεζάντα – Πού το βρήκες; Το βρήκα ...

- 8 Καθώς προχωρούν, οι μαθητές συζητάνε για την ιστορία τους, βάσει των ερωτήσεων και συμπληρώνουν τα κενά. Στη

συνέχεια, μπορούν να συνθέσουν τις εικόνες που θα συνοδεύουν τις προτάσεις τους.

**Για όλη την
τάξη - Το
χαμένο
αντικείμενο**

- 9 Οι μαθητές μοιράζονται τις ιστορίες τους με την υπόλοιπη τάξη. Αν έχετε χρόνο στη διάθεσή σας, μπορείτε να σχολιάσετε τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.
- 10 Οι μαθητές μπορούν επίσης, να εκτυπώσουν την ιστορία τους, ως βιβλίο.

Σημειώσεις για το μαθητή



1^η Δραστηριότητα Απολεσθέντα και Ευρεθέντα

Στόχοι

Να είστε σε θέση να διερευνήσετε ιστορίες που έχουν να κάνουν με την απώλεια πολύτιμων πραγμάτων.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα μπορείτε να περιγράφετε πώς είναι να χάνεις κάτι
- θα βοηθήσετε κάποιον να βρει ένα χαμένο δαχτυλίδι
- θα γράφετε για το πώς είναι να χάνεις κι έπειτα να βρίσκεις κάτι.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche

Δραστηριότητες

Εισαγωγή - Πού μπορεί να είναι;

- 1 Παρακολουθήστε την ιστορία **Πού μπορεί να είναι;** Μαντέψτε πού μπορεί να βρίσκεται το δαχτυλίδι.



Κάντε κλικ για να παρακολουθήσετε τον ιστοριοπίνακα **Πού μπορεί να είναι;**

- 2 Πείτε στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας πώς νομίζετε ότι αισθάνεται το πρόσωπο στην ιστορία, όταν στην αρχή χάνει και στη συνέχεια βρίσκει το δαχτυλίδι της ξανά.
- 3 Μπορείτε να φανταστείτε πώς βρέθηκε το δαχτυλίδι εκεί;
- 4 Πώς νομίζετε ότι θα έπρεπε να ξεκινήσει η ιστορία; Αν έχετε καμιά καλή ιδέα για την πρώτη πρόταση, πείτε τη στην ομάδα σας και στο δάσκαλο ή στη δασκάλα σας.

Εξέλιξη - Η ιστορία μου

- 5 Σκεφτείτε με την ομάδα σας τις φορές που χάσατε κάτι και μετά το βρήκατε.
- 6 Ανοίξτε τον ιστοριοπίνακα **Η ιστορία μου**. Γράψτε την ιστορία με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Η ιστορία μου**.

Για όλη την τάξη - Το χαμένο αντικείμενο

- 7 Θέλετε να διηγηθείτε την ιστορία σας στην υπόλοιπη τάξη; Πόσοι συμμαθητές ή συμμαθήτριάς σας λένε μια παρόμοια ιστορία;
- 8 Εκτυπώστε την ιστορία σας με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας.

Φύλλο εργασίας 1 της 4ης Ενότητας

Η αναφορά μου

Η ιστορία μου από τον/την

Τι έχασες;

Έχασα

Πώς ένιωσες;

Όταν έχασα ...

ένιωσα ...

Πού το βρήκες;

Το βρήκα ...

Σημειώσεις για το δάσκαλο

2^η Δραστηριότητα Περιπέτεια στις διακοπές

Επίπεδο	Γ
Οργάνωση της τάξης	Η δραστηριότητα αυτή είναι κατάλληλη για ατομική εργασία, για εργασία κατά ζεύγη, ή σε μικρές ομάδες, με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας.
Προτεινόμενος χρόνος	2-3 διδακτικές ώρες

Σύντομη επισκόπηση

Οι μαθητές μοιράζονται προσωπικές τους ιστορίες σχετικά με διακοπές. Σχεδιάζουν και στη συνέχεια, γράφουν από κοινού μια ιστορία. Στο τέλος, χρησιμοποιούν ένα καρτέ στο *KarZouche* για να σχεδιάσουν και να γράψουν τις δικές τους προσωπικές ιστορίες.

Προσδοκώμενη διαδικασία μάθησης

Όλοι οι μαθητές θα είναι σε θέση να: γράψουν μια αφήγηση με τη μορφή προτάσεων.

Οι περισσότεροι μαθητές θα είναι σε θέση να: γράψουν μια αφήγηση και να συνδέουν τις προτάσεις με συνδυαστικές λέξεις.

Μερικοί μαθητές θα είναι σε θέση να: σχεδιάζουν και να γράφουν σύντομες ιστορίες, χρησιμοποιώντας συνδυαστικές λέξεις και χρονικές εκφράσεις.

Πλαίσιο ένταξης

Γνωστικά αντικείμενα

Γλώσσα

Παραγωγή και Κατανόηση προφορικού λόγου.

Κατανόηση γραπτού λόγου: Ανάπτυξη της κατανόησης του πεζού, ποιητικού και δραματικού λόγου.

Παραγωγή γραπτού λόγου: Έκθεση, Προσχέδιο κειμένου.

Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

Αναζήτηση πληροφοριών. Ανάπτυξη ιδεών. Ανταλλαγή και διαμοιρασμός πληροφοριών. Αναθεώρηση εργασίας.

Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή

Έκφραση και αιτιολόγηση απόψεων και ιδεών· συμμετοχή σε συζητήσεις και σε ομαδικές δραστηριότητες.

Στόχοι

Γ' Επίπεδο

Να κατανοούν τη χρονική και λογική αλληλουχία των γεγονότων σε μια ιστορία· να εντοπίζουν και να αναλύουν τις αιτίες των γεγονότων σε μια ιστορία· να συζητούν για γνωστά θέματα που θίγονται στις ιστορίες και να τα συνδέουν με τις δικές τους εμπειρίες· να χρησιμοποιούν στοιχεία της δομής μιας ιστορίας, για να γράψουν μια δική τους ιστορία με την ίδια ή παρόμοια μορφή· να χρησιμοποιούν χρονικές εκφράσεις, για να εκφράσουν μια σειρά γεγονότων, πχ. «όταν τελείωσα...», «ξαφνικά...», «έπειτα από...» κλπ

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές:

- θα έχουν συζητήσει για γνωστά θέματα που θίγονται στις ιστορίες
- θα έχουν γράψει ιστορίες με γνωστά και οικεία σκηνικά
- θα έχουν γράψει δικές τους ιστορίες, χρησιμοποιώντας χρονικές εκφράσεις, για να εκφράσουν μια σειρά γεγονότων.

Πηγές

Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche:

- ο ιστοριοπίνακας **Η περιπετειώδης ιστορία**

Ιστορίες σχετικά με διακοπές, μια έξοδο, μια περιπέτεια κλπ (Δείτε το Παράρτημα 2 για προτάσεις)

Φωτογραφίες ή κάρτες από μέρη διακοπών

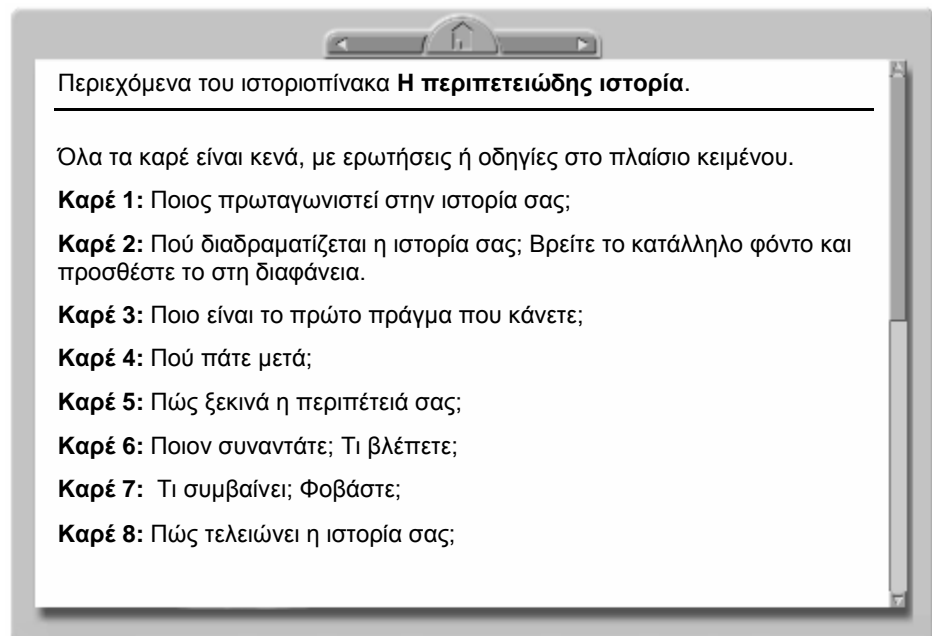
Δρατηριότητες

Εισαγωγή - Πηγαίνοντας διακοπές

- 1 Διαβάστε στην τάξη μια ιστορία σχετικά με διακοπές.
- 2 Ζητήστε από τους μαθητές να σας αναφέρουν αναμνήσεις από τις διακοπές τους.
- 3 Δείξτε στους μαθητές κάρτες από μέρη διακοπών και ζητήστε τους να τις σχολιάσουν και να σας πουν τι θα μπορούσε να συμβεί στο συγκεκριμένο μέρος· κάποια περιπέτεια, απρόοπτο κλπ.
- 4 Γράψτε εσείς οι ίδιοι, την αρχή, τη μέση και το τέλος, βάσει του προσχεδίου που καταρτίστηκε από τις ιδέες των μαθητών.

**Εξέλιξη -
Περιπετειώδης
ιστορία**

- 5 Εξηγήστε στους μαθητές ότι η ιστορία που έχετε γράψει αντιστοιχεί στο προσχέδιο που κάνατε. Εστιάστε την προσοχή τους στις συνδετικές λέξεις και στις χρονικές εκφράσεις, υπογραμμίζοντάς τες στον πίνακα. Δείξτε τους πώς λέξεις, όπως: σύντομα, έπειτα, εν τω μεταξύ, κατά τη διάρκεια, πριν, στη συνέχεια, ύστερα από λίγο κλπ. μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσουν την εικόνα μιας ιστορίας. Δείτε επίσης το Παράρτημα 3.
- 6 Ανοίξτε τον ιστοριοπίνακα **Η περιπετειώδης ιστορία** και εξηγήστε στους μαθητές πώς να τον χρησιμοποιήσουν για να σχεδιάσουν τις ιστορίες τους. Οι πιο προχωρημένοι μαθητές μπορούν να εργαστούν με τον ιστοριοπίνακα στον υπολογιστή, ενώ μπορείτε επίσης να εκτυπώσετε τα καρτέ του ιστοριοπίνακα, για όσους εργάζονται σε μικρές ομάδες και χρειάζονται βοήθεια, ή για όσους δεν είναι αρκετά εξοικειωμένοι με τον υπολογιστή.



- 7 Χρησιμοποιώντας το προσχέδιο του ιστοριοπίνακα, οι μαθητές σχεδιάζουν τη δική τους περιπετειώδη ιστορία.
- 8 Μόλις ολοκληρώσουν το προσχέδιο, ελέγξτε τις εργασίες τους, για να βεβαιωθείτε ότι έχουν καταλάβει πλήρως την άσκηση.
- 9 Οι μαθητές μπορούν στη συνέχεια, να χρησιμοποιήσουν τον ιστοριοπίνακα **Η περιπετειώδης ιστορία** και να αναπτύξουν τις σημειώσεις τους για κάθε καρτέ, σε προτάσεις, προσθέτοντας και επιπλέον καρτέ, αν χρειαστεί.
- 10 Οι μαθητές πρέπει να συγκεντρωθούν αρχικά, στο γράψιμο της ιστορίας και μετά να προσθέσουν χαρακτήρες και φόντα, εκτός κι αν ορίζεται διαφορετικά, στον ιστοριοπίνακα.
- 11 Μόλις η ιστορία ολοκληρωθεί, οι μαθητές μπορούν επίσης, να προσθέσουν εφέ και αρχεία ήχου.

12 Έπειτα, κάνουν ένα τελικό έλεγχο της εργασίας τους και την αποθηκεύουν, επιλέγοντας έναν ωραίο τίτλο.

13 Οι ιστοριοπίνακες μπορούν να εκτυπωθούν και να αποτελέσουν ένα ωραίο βιβλίο για τη βιβλιοθήκη της τάξης σας.

**Για όλη την
τάξη - Κοινές
περιπέτειες**

14 Οι μαθητές μοιράζονται τις ιστορίες τους, είτε ως τυπωμένα «βιβλία», είτε ως ιστοριοπίνακες, στο KarZouche.

15 Συζητήστε για τις ιστορίες με τους μαθητές, ενθαρρύνοντάς τους να σας πουν τι τους άρεσε στις ιστορίες.

16 Δείξτε στους μαθητές πώς να ελέγξουν τις προτάσεις τους για τη στίξη και τη χρήση συνδετικών λέξεων.

Ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να αξιολογήσει τους ολοκληρωμένους ιστοριοπίνακες των μαθητών, σύμφωνα με τους γενικούς σκοπούς και στόχους του μαθήματος και ειδικότερα για τη στίξη και τη χρήση συνδετικών λέξεων και χρονικών εκφράσεων.

Σημειώσεις για το μαθητή

**2^η Δραστηριότητα Περιπέτεια στις διακοπές****Στόχοι**

Να είστε σε θέση να σχεδιάσετε και να γράψετε μια ομαδική ιστορία, αφού πρώτα μάθετε και μιλήσετε για τις διακοπές.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:

- θα δείτε εικόνες από καλοκαιρινές παραλίες
- θα μιλήσετε για διακοπές
- θα μπορείτε να γράψετε μια ιστορία για μια περιπέτεια στις διακοπές
- θα χρησιμοποιήσετε χρονικούς συνδέσμους και επιρρήματα, όπως: όταν, όποτε, μόλις, πριν, αφού, μετά που, ώσπου, μέχρι που/να, ενώ, καθώς, όσο, τότε, πριν, μετά, χτες, πέρ(υ)σι, αργά, νωρίς, οποτεδήποτε, όποτε, άλλοτε, κάποτε, ύστερα, έπειτα, επιτέλους, κιόλας, αμέσως, σπάνια, τακτικά, πότε πότε, καταρχάς, κατόπιν, τελικά, αφού, μόλις, πριν, καθώς κ.ά.

Πηγές

Για να ολοκληρώσετε τις δραστηριότητες θα πρέπει να έχετε στη διάθεσή σας:

- την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του περιβάλλοντος KarZouche
- φωτογραφίες ή κάρτες από μέρη διακοπών

Δραστηριότητες**Εισαγωγή - Πηγαίνοντας διακοπές**

- 1 Ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας θα σας διαβάσει μια ιστορία διακοπών και θα σας ρωτήσει για διακοπές που έχετε κάνει.
- 2 Αν έχετε χρόνο, μπορείτε να δείτε κάποιες φωτογραφίες διακοπών.
 - Τι βλέπετε;
 - Τι μπορεί να συνέβη εδώ;
 - Μπορείτε να σκεφτείτε διάφορες περιπέτειες;
 - Σχεδιάστε μια ιστορία διακοπών με μια καλή αρχή, ενδιαφέρουσα μέση και αίσιο τέλος.

Με τη βοήθεια του δασκάλου ή της δασκάλας σας γράψτε μια ομαδική ιστορία.

Εξέλιξη - Περιπετειώδης ιστορία

- 3 Γράψτε τώρα τη δική σας ιστορία. Ακολουθήστε τις οδηγίες στον ιστοριοπίνακα. Δε χρειάζεται να ανησυχείτε για την προσθήκη χαρακτήρων και αντικειμένων στο προσχέδιο σας. Θα έχετε την ευκαιρία να το κάνετε αργότερα.



Κάντε κλικ για να ανοίξετε τον ιστοριοπίνακα **Η περιπετειώδης ιστορία**.

- 4 Αν είστε ικανοποιημένοι με το προσχέδιό σας και το έχει δει ο δάσκαλος ή η δασκάλα σας, μπορείτε να γράψετε ολόκληρη την ιστορία. Μετατρέψτε τις σημειώσεις σας σε προτάσεις.
- 5 Μόλις τελειώσετε, μπορείτε να προσθέσετε φόντο, χαρακτήρες και αντικείμενα και αν έχετε χρόνο, ηχητικά εφέ.

Σημειώσεις για το μαθητή

- 6 Ελέγξτε την εργασία σας ξανά και βρείτε έναν καλό τίτλο για την ιστορία σας.
- 7 Ρωτήστε το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας πού πρέπει να αποθηκεύσετε την εργασία σας.
- 8 Μπορείτε επίσης να εκτυπώσετε την εργασία σας, για να τη μοιραστείτε με την υπόλοιπη τάξη.

Για όλη την τάξη - Κοινές περιπέτειες

- 9 Μοιραστείτε τις ιστορίες σας. Παρουσιάστε την ιστορία σας, χρησιμοποιώντας την εκτυπωμένη έκδοση ή τον ιστοριοπίνακα.
- 10 Ακούστε κάποιες από τις ιστορίες των συμμαθητών ή των συμμαθητριών σας. Ποιες ιστορίες σας άρεσαν περισσότερο; Γιατί;
- 11 Ακούστε προσεκτικά το δάσκαλο ή τη δασκάλα σας, καθώς θα σας εξηγήει πώς να ελέγξετε τις προτάσεις σας, ως προς τη στίξη και τη χρήση καλών συνδετικών λέξεων.
- 12 Δείτε πάλι την ιστορία και ελέγξτε τις προτάσεις σας.
- 13 Αφού ελέγξετε την εργασία σας και κάνετε όλες τις απαραίτητες διορθώσεις, μπορείτε να την εκτυπώσετε και να τη βάλετε στη βιβλιοθήκη της τάξης σας.

Παράρτημα Ι: Παραδοσιακές ιστορίες

Οι αναδιηγήσεις που ακολουθούν βασίζονται σε παραδοσιακές ιστορίες. Μπορούν να φωτοτυπηθούν για διδακτικούς σκοπούς.

Τα τρία γουρουνάκια



Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν τρία γουρουνάκια. Όταν μεγάλωσαν αρκετά, έφυγαν από το σπίτι τους για να φτιάξουν τη ζωή τους.

«Είναι συναρπαστικά!» είπε το πρώτο γουρουνάκι.

«Είναι φανταστικά!» πρόσθεσε το δεύτερο γουρουνάκι.

«Χρειαζόμαστε ένα μέρος να μείνουμε», είπε το τρίτο γουρουνάκι.

Καθώς τα τρία γουρουνάκια περπατούσαν στο δάσος, είδαν έναν αγρότη που κουβαλούσε δεμάτια με άχυρο.

«Αυτό είναι», σκέφτηκε το πρώτο γουρουνάκι. «Θα φτιάξω ένα αχυρένιο σπιτάκι». Πλησίασε λοιπόν τον αγρότη ζητώντας του μερικά δεμάτια άχυρο. Κι εκείνος του τα 'δωσε πολύ ευχαρίστως.

Το πρώτο γουρουνάκι αποχαιρέτησε τα αδερφάκια του και ξεκίνησε την κατασκευή του σπιτιού του.

«Δύσκολη δουλειά το χτίσιμο», μονολόγησε καθώς τέλειωσε το σπίτι του και κάθισε να ξεκουραστεί.

Καθώς το γουρουνάκι ξεκουραζόταν, δεν πήρε είδηση ένα λύκο που αθόρυβα πλησίασε στο σπίτι.

«Μμμ», μουρμούρισε ο λύκος, μυρίζοντας τον αέρα. «Νομίζω πως εξασφάλισα το δείπνο μου».

Γλίστρησε σιγά-σιγά προς την πόρτα του αχυρένιου σπιτιού και τη χτύπησε δυνατά.

«Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου», φώναξε ο λύκος.

«Όχι, όχι! Καθόλου δε σ'ανοίγω!» είπε τρομοκρατημένο το γουρουνάκι.

«Τότε θα φυσήξω και θα ξεφυσήξω και το σπιτάκι σου θα σ' το γκρεμίσω!» ξεφώνισε ο λύκος αγριεμένα.

Καταλαβαίνοντας ότι το γουρουνάκι δε θα του άνοιγε την πόρτα, ο λύκος φύσηξε και ξεφύσηξε ... και γκρέμισε το αχυρένιο σπιτάκι.

Το γουρουνάκι, χωρίς να ρίξει ούτε μια ματιά πίσω του, το έβαλε στα πόδια για να σωθεί.



Στο μεταξύ, τα άλλα δύο γουρουνάκια περπατούσαν χαρούμενα στο δάσος και συζητούσαν για το πού θα μείνουν.

Σ' ένα ξέφωτο, είδαν έναν άνθρωπο που μάζευε ξύλα.

«Έχω μια ωραία ιδέα!» αναφώνησε το δεύτερο γουρουνάκι. «Θα φτιάξω ένα ξύλινο σπιτάκι».

Πλησίασε λοιπόν τον άνθρωπο και εκείνος πολύ ευχαρίστως έδωσε στο γουρουνάκι μερικά ξύλα.

Έτσι, το τρίτο γουρουνάκι αποχαιρέτησε την αδερφή του και συνέχισε το δρόμο του.

Το δεύτερο γουρουνάκι άρχισε αμέσως να φτιάχνει το σπίτι του.

«Ουφ, δύσκολη δουλειά», μονολόγησε. Μετά από λίγο, το σπίτι ήταν έτοιμο και το γουρουνάκι περήφανο καμάρωνε για τη δουλειά του. Τη στιγμή που έκλεινε την πόρτα πίσω του, άκουσε μια γνώριμη φωνή.

«Βοήθεια! Βοήθεια!» φώναζε το πρώτο γουρουνάκι.

«Τι στην ευχή συμβαίνει;» ρώτησε το δεύτερο γουρουνάκι.

«Ένας λύκος!» ψιθύρισε με δυσκολία το πρώτο γουρουνάκι, «και με κυνηγά. Γκρέμισε το σπιτάκι μου».

«Έλα γρήγορα μέσα», είπε το δεύτερο γουρουνάκι. «Το σπίτι μου είναι πιο γερό από το δικό σου. Θα είμαστε ασφαλείς εδώ».

Έτσι λοιπόν τα γουρουνάκια μπήκαν στο σπίτι και κλείδωσαν την πόρτα. Είχαν αρχίσει να ηρεμούν όταν κατέφθασε ο λύκος.

«Μμμ», μουρμούρισε ο λύκος, μυρίζοντας τον αέρα. «Νομίζω πως εξασφάλισα και το δείπνο και το αυριανό κολατσιό μου».

Γλίστρησε σιγά-σιγά προς την πόρτα του ξύλινου σπιτιού και τη χτύπησε δυνατά.

«Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου», φώναξε ο λύκος.

«Όχι, όχι! Καθόλου δε σ'ανοίγω!» είπε τρομοκρατημένο το γουρουνάκι.

«Τότε θα φυσήξω και θα ξεφυσήξω και το σπιτάκι σου θα σ' το γκρεμίσω!» ξεφώνισε ο λύκος θυμωμένα.

Καταλαβαίνοντας ότι τα γουρουνάκια δε θα του άνοιγαν την πόρτα, ο λύκος φύσηξε και ξεφύσηξε και ξαναφύσηξε ... και γκρέμισε το ξύλινο σπιτάκι.

Τα δύο γουρουνάκια, χωρίς να ρίξουν ούτε μια ματιά πίσω τους, το έβαλαν στα πόδια για να σωθούν.

Εν τω μεταξύ, το τρίτο γουρουνάκι συνέχιζε ανέμελα το δρόμο του, όταν είδε έναν άνθρωπο που στοίβαζε τούβλα.



«Αυτό είναι ό,τι χρειάζομαι για να χτίσω το σπίτι μου!» μονολόγησε το γουρουνάκι. Πλησίασε αυτόν τον άνθρωπο κι εκείνος πολύ ευχαρίστως έδωσε στο γουρουνάκι μερικά τούβλα.

το τρίτο γουρουνάκι άρχισε να χτίζει το σπίτι του. Του πήρε πολύ χρόνο για να το τελειώσει.

«Είμαι πτώμα!» αναστέναξε ενώ στερέωνε την πόρτα. «Πολύ δύσκολη δουλειά το χτίσιμο», μονολόγησε καθώς καμάρωνε περήφανο το σπίτι του.

«Τι να κάνουν άραγε τα αδερφάκια μου στα σπίτια τους», αναρωτήθηκε.

Εκείνη ακριβώς τη στιγμή, άκουσε γνώριμες φωνές.

«Βοήθεια! Βοήθεια!» ήταν τα αδερφάκια του.

«Τι στην ευχή συμβαίνει;» ρώτησε το τρίτο γουρουνάκι.

«Είναι ένας λύκος», ψιθύρισε με δυσκολία το πρώτο γουρουνάκι, «και με κυνηγά. Γκρέμισε το σπιτάκι μου».

«Κυνηγά και μένα», συμπλήρωσε το δεύτερο γουρουνάκι. «Γκρέμισε και το δικό μου σπίτι!»

«Ελάτε γρήγορα μέσα», είπε το τρίτο γουρουνάκι.

«Το σπίτι μου είναι πιο γερό από τα δικά σας. Θα είμαστε ασφαλείς εδώ».

Έτσι λοιπόν τα γουρουνάκια μπήκαν στο σπίτι και κλείδωσαν την πόρτα. Είχαν ηρεμήσει όταν κατέφθασε ο λύκος από το μονοπάτι του δάσους.

«Μμμ», μουρμούρισε ο λύκος, μυρίζοντας τον αέρα. «Νομίζω πως εξασφάλισα και το δείπνο και το αυριανό κολατσιό και το αυριανό γεύμα μου».

Γλίστρησε σιγά-σιγά προς την πόρτα του σπιτιού του χτισμένου με τούβλα και τη χτύπησε δυνατά.

«Γουρουνάκι, γουρουνάκι, άνοιξέ μου», φώναξε ο λύκος.

«Όχι, όχι! Καθόλου δε σ'ανοίγω!» είπε τρομοκρατημένο το τρίτο γουρουνάκι.

«Τότε θα φυσήξω και θα ξεφυσήξω και το σπιτάκι σου θα σ' το γκρεμίσω!» ξεφώνισε ο λύκος θυμωμένα.

Καταλαβαίνοντας ότι τα γουρουνάκια δε θα του άνοιγαν την πόρτα, ο λύκος φύσηξε και ξεφύσηξε και ξαναφύσηξε και ξαναπροσπάθησε.

Αλλά το σπιτάκι το κτισμένο με τούβλα, έμενε ακίνητο. Ο λύκος θύμωσε πολύ.

Μέσα στο σπίτι, τα τρία γουρουνάκια στέκονταν με κομμένη την ανάσα.

Άκουγαν το λύκο να ορμάει στην πόρτα. Τον άκουγαν να φυσά και να ξεφυσά.

Μετά από λίγο τον άκουσαν να γαντζώνεται στον πλαϊνό τοίχο και να σκαρφαλώνει στη σκεπή του σπιτιού.

Ο λύκος ξεφώνισε, «Δε θα με κοροϊδέψετε εμένα, γουρουνάκια. Αφού δεν μπορώ να γκρεμίσω το σπίτι σας, θα μπω μέσα να σας πιάσω!»

«Ωχ όχι!» φώναξαν τρομαγμένα το πρώτο και το δεύτερο γουρουνάκι. «Τι θα κάνουμε τώρα;»

«Μη χάνετε την ψυχραιμία σας», είπε καθησυχαστικά το τρίτο γουρουνάκι. «Βοηθήστε με να βάλουμε αυτό το καζάνι κάτω από την καμινάδα».

Έτσι, τα τρία γουρουνάκια έσυραν το καζάνι κάτω από την καμινάδα, το γέμισαν με καυτό νερό και περίμεναν.

Ο λύκος σκαρφάλωσε στη σκεπή και έφτασε στην καμινάδα. Έβαλε το κεφάλι του μέσα στην καμινάδα και φώναξε, «Έρχομαι να σας πιάσω!»

«Είμαστε έτοιμοι και σε περιμένουμε!» απάντησαν τα γουρουνάκια με μια φωνή.

«Αχ! Όχι! Σταματήστε! Βοήθεια!» ούρλιαζε ο λύκος. Αλλά ήταν πολύ αργά.

Ο λύκος έπεσε με ορμή από την καμινάδα μέσα στο καυτό νερό.

«Ζήτω!» φώναξαν τα τρία γουρουνάκια.

Είχαν γλιτώσει πια από τον κακό λύκο και έζησαν ευτυχισμένα όλα μαζί στο μικρό σπιτάκι, το κτισμένο με τούβλα.

Η Σταχτοπούτα

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε μια νεαρή κοπέλα που την έλεγαν Σταχτοπούτα. Έμενε με τη μητριά της και τις δύο ετεροθαλείς αδερφές της σ' ένα σπίτι στην άκρη της πόλης. Η Σταχτοπούτα ήταν ευγενική, συμπονετική και όμορφη, ενώ οι αδερφές της ήταν αγενείς, εγωίστριες και αρκετά άσχημες.

Η μητριά και οι κόρες της συμπεριφέρονταν πολύ άσχημα στη Σταχτοπούτα. Δεν της έπαιρναν ποτέ καινούρια, ωραία ρούχα. Όταν οι αδερφές της αγόραζαν καινούρια φορέματα, έδιναν τα παλιά στη Σταχτοπούτα.

Αν υπήρχε κάποια δουλειά που έπρεπε να γίνει, την έκανε πάντα η Σταχτοπούτα, ενώ η μητριά της και οι αδερφές της παρακολουθούσαν και γκρίνιαζαν.

Οι αδερφές της είχαν η καθεμιά το δικό της άνετο και ζεστό δωμάτιο. Η Σταχτοπούτα έμενε στην κουζίνα και κοιμόταν ακριβώς δίπλα στο τζάκι για να ζεσταίνεται. Γι' αυτό την φώναζαν και Σταχτοπούτα.

Μια μέρα, καθώς η Σταχτοπούτα καθάριζε την κουζίνα, άκουσε φασαρία στο δρόμο.

«Μείνε εδώ και τρίψε καλά το πάτωμα», διέταξε η μητριά της. «Θα πάμε εμείς να δούμε τι συμβαίνει».

Χωρίς να πει λέξη, η Σταχτοπούτα συνέχισε να τρίβει το πάτωμα, αλλά προσπαθούσε την ίδια στιγμή να ακούσει τι συνέβαινε έξω στο δρόμο.

Στο δρόμο, ο ακόλουθος του πρίγκιπα διάβαζε μια ανακοίνωση. «Ο πρίγκιπας επιθυμεί να παντρευτεί. Θα διοργανωθεί ένας χορός στο παλάτι το Σάββατο

και η Αυτού Εξοχότης θα διαλέξει εκεί τη σύζυγο του!»

Οι δύο αδερφές μόλις άκουσαν τα νέα, ξεφώνισαν ενθουσιασμένες. «Χορός στο παλάτι! Πρέπει να αγοράσουμε καινούρια φορέματα. Ο πρίγκιπας ίσως διαλέξει μια από μας για γυναίκα του!»

Οι δύο αδερφές έτρεξαν χοροπηδώντας στην κουζίνα για να πουν τα νέα στη Σταχτοπούτα. «Ω, Σταχτοπούτα, δεν μπορείς να το φανταστείς! Θα πάμε στο χορό του παλατιού», είπε η πρώτη αδερφή.

«Μπορώ να έρθω και εγώ στο χορό;» ρώτησε η Σταχτοπούτα με κρυφή ελπίδα.

«Εσύ! Στο χορό του παλατιού;» οι δύο αδερφές άρχισαν να γελάνε τόσο δυνατά που η μητέρα τους μπήκε τρέχοντας στην κουζίνα.

«Τι φασαρία είναι αυτή;» ρώτησε.

«Η Σταχτοπούτα θέλει να έρθει στο χορό!» είπε γελώντας δυνατά η δεύτερη αδερφή.

«Δεν πρόκειται να πας πουθενά», είπε η μητριά αγριεμένα. «Πιστεύεις ότι ο πρίγκιπας θα 'θελε να χορέψει με κάποια που φορά βρώμικα κουρέλια και κοιμάται δίπλα στο τζάκι;»

Τη μέρα του χορού όλοι ήταν ενθουσιασμένοι. Όλοι, εκτός από τη Σταχτοπούτα. Ενώ αυτή καθάριζε τις κατσαρόλες και τα τηγάνια, οι αδερφές της ντύνονταν και χτενίζονταν.

Πριν φύγουν, οι δύο αδερφές πρόβαλαν τα κεφάλια τους από την πόρτα της κουζίνας. «Αντίο Σταχτοπούτα. Φεύγουμε για το παλάτι», είπε η πρώτη αδερφή.

«Καλά να περάσετε», τους ευχήθηκε η Σταχτοπούτα καθώς έβγαιναν από το σπίτι και έμπαιναν στην άμαξα που θα τις μετέφερε στο παλάτι.

Μόλις άκουσε την πόρτα να κλείνει και την άμαξα να απομακρύνεται, η Σταχτοπούτα σταμάτησε τη δουλειά της και κάθισε να ξαποστάσει. «Μακάρι», είπε ονειροπολώντας, «Μακάρι να πήγαινα κι εγώ στο χορό».

Ξαφνικά, η Σταχτοπούτα άκουσε ένα ελαφρύ κτύπο. Γύρισε και είδε μια νεράιδα να αιωρείται έξω από το παράθυρο. «Άνοιξέ μου σε παρακαλώ», φώναξε η νεράιδα.

Η Σταχτοπούτα άνοιξε το παράθυρο γρήγορα και η νεράιδα τρύπωσε μέσα.

«Γεια σου», είπε η Σταχτοπούτα, «Δε θέλω να φανώ αδιάκριτη, αλλά ποια είσαι εσύ;»

«Γεια σου Σταχτοπούτα, είμαι η καλή σου νεράιδα και ήρθα για να σε βοηθήσω», της εξήγησε η νεράιδα.

«Να με βοηθήσεις; Δεν καταλαβαίνω», απάντησε η Σταχτοπούτα απορημένη.

«Θέλεις να πας στο χορό του παλατιού απόψε;» τη ρώτησε η νεράιδα.

«Ω, ναι», είπε η Σταχτοπούτα, «αλλά δεν μπορώ. Δεν έχω ρούχα να φορέσω και οι αδερφές μου θα θυμώσουν πολύ μαζί μου αν δεν καθαρίσω όλες αυτές τις κατσαρόλες και τα τηγάνια».

«Μη σε απασχολεί αυτό. Απλά κλείσε τα μάτια σου και μέτρα μέχρι το τρία», είπε η νεράιδα.

Η Σταχτοπούτα έκλεισε τα μάτια της και μέτρησε, «Ένα...δύο...τρία!»

Μόλις έφτασε στο τρία, μία λάμψη απλώθηκε παντού. Άνοιξε τα μάτια της και με μεγάλη έκπληξη είδε ότι φορούσε ένα πανέμορφο φόρεμα και αστραφτερά γυάλινα γοβάκια.

«Πω πω!» αναφώνησε η Σταχτοπούτα, «Σ' ευχαριστώ!»

«Παρακαλώ», είπε η νεράιδα. «Τώρα το μεταφορικό σου μέσο».

Η καλή νεράιδα άρπαξε δύο αρουραίους και μερικά ποντίκια που χοροπηδούσαν σε μια γωνιά της κουζίνας, πήρε και μια κολοκύθα πάνω από το τραπέζι και βγήκε έξω.

Κούνησε το μαγικό ραβδί της και εντελώς ξαφνικά μια άμαξα με δύο άλογα και έναν αμαξά εμφανίστηκε μπροστά τους.

Η Σταχτοπούτα ανέβηκε στην άμαξα.

Καθώς ο αμαξάς έκλεινε την πόρτα της άμαξας, η καλή νεράιδα είπε στη Σταχτοπούτα. «Καλά να περάσεις, αλλά να θυμάσαι, πρέπει να φύγεις πριν τα μεσάνυχτα. Τα μεσάνυχτα, τα ρούχα σου θα μεταμορφωθούν πάλι σε κουρέλια και δε θα έχεις μεταφορικό μέσο».

«Θα το θυμάμαι, στο υπόσχομαι», φώναξε η Σταχτοπούτα ενώ η άμαξα είχε ξεκινήσει με κατεύθυνση το παλάτι.

Η Σταχτοπούτα κοίταξε από το παράθυρο στην αίθουσα του χορού.

Υπήρχε πολύς κόσμος. Είδε τις αδερφές της που στέκονταν σε μια γωνιά και αναρωτήθηκε αν θα την αναγνώριζαν.

Μόλις η Σταχτοπούτα μπήκε στην αίθουσα του χορού, όλοι γύρισαν να την κοιτάξουν.

Επιφωνήματα θαυμασμού ακούγονταν από παντού. Ακόμη και η μητριά και οι αδερφές της γύρισαν να την κοιτάξουν.

Ο πρίγκιπας διασχίζοντας την αίθουσα του χορού πλησίασε τη Σταχτοπούτα και της είπε, «Με συγχωρείτε, θα θέλατε να χορέψουμε;»

Η Σταχτοπούτα απλά χαμογέλασε και έγνεψε καταφατικά. Δεν ήθελε να μιλήσει μήπως και την αναγνώριζαν.

Ο πρίγκιπας χόρευε με τη Σταχτοπούτα όλο το βράδυ. Η Σταχτοπούτα περνούσε τόσο υπέροχα που είχε ξεχάσει την προειδοποίηση της καλής νεράιδας, μέχρι τη στιγμή που το ρολόι του παλατιού σήμανε μεσάνυχτα.

Άρχισε να τρέχει τόσο γρήγορα προς την άμαξά της που έχασε ένα από τα αστραφτερά, γυάλινα γοβάκια της.

Ο πρίγκιπας την ακολούθησε, αλλά μόλις έφτασε στην πύλη του παλατιού, η Σταχτοπούτα είχε εξαφανιστεί.

«Μακάρι να είχε μείνει», μονολόγησε ο πρίγκιπας. «Δεν ξέρω ούτε καν το όνομά της».

Καθώς έκανε για να γυρίσει, πρόσεξε το αστραφτερό, γυάλινο γοβάκι της Σταχτοπούτας. Το πήρε μαζί του και επέστρεψε στην αίθουσα του χορού.

Στο μεταξύ, η Σταχτοπούτα έφτασε στο σπίτι. Τα όμορφα ρούχα της μεταμορφώθηκαν σε κουρέλια και οι αρουραίοι και τα ποντίκια στριμώχτηκαν πάλι στη γωνιά τους.

Οι κατσαρόλες και τα τηγάνια έλαμπαν δίπλα στο τζάκι και η Σταχτοπούτα έπεσε να κοιμηθεί ονειροπολώντας το βράδυ που πέρασε στο παλάτι.

Το επόμενο πρωί οι αδερφές της Σταχτοπούτας μιλούσαν με ενθουσιασμό για το χορό.

«Σταχτοπούτα, έπρεπε να ήσουν στο παλάτι», αναστέναξε η πρώτη αδερφή. «Ο πρίγκιπας ήταν πολύ όμορφος, αλλά δυστυχώς δε μας πρόσεξε. Χόρευε όλο το βράδυ με μια όμορφη κοπέλα. Κανείς δεν ξέρει ποια είναι, ή από πού κατάγεται».

«Κανείς δε γνωρίζει ποια μπορεί να είναι αυτή η κοπέλα;» ρώτησε η Σταχτοπούτα, χαρούμενη που δεν την είχαν αναγνωρίσει.

«Όχι», απάντησε η δεύτερη αδερφή, «αλλά φεύγοντας άφησε πίσω της ένα γυάλινο γοβάκι και ο πρίγκιπας θέλει να μάθει σε ποια ανήκει. Λέει ότι θα παντρευτεί την κοπέλα που το πόδι της θα ταιριάζει στο γοβάκι!»

Προς το μεσημέρι κι ενώ η Σταχτοπούτα καθάριζε τις κατσαρόλες, κάποιος χτύπησε την πόρτα.

Οι δύο αδερφές ξεφώνισαν ενθουσιασμένες όταν είδαν τον πρίγκιπα και τον ακόλουθό του να στέκονται στο κατώφλι του σπιτιού τους.

Ο ακόλουθος του πρίγκιπα κρατούσε ένα μαξιλαράκι και πάνω στο μαξιλαράκι ήταν το γυάλινο γοβάκι της Σταχτοπούτας, που λαμπύριζε στο φως της ημέρας.

«Η Αυτού Εξοχότης επιθυμεί να μάθει σε ποια ανήκει αυτό το γοβάκι», εξήγησε ο ακόλουθος του πρίγκιπα. «Σε όποια ταιριάζει αυτό το γοβάκι, αυτή θα γίνει γυναίκα του πρίγκιπα».

Οι δύο αδερφες έτρεξαν στο σαλόνι για να δοκιμάσουν το γοβάκι. Η πρώτη αδερφή άρπαξε το γοβάκι για να το δοκιμάσει πρώτη. «Μου ταιριάζει! Μου ταιριάζει!» ξεφώνισε.

«Σου είναι πολύ μικρό!» της είπε κοφτά ο ακόλουθος.

Η δεύτερη αδερφή δοκίμασε με τη σειρά της το γοβάκι. Όσο κι αν προσπαθούσε όμως να στριμώξει το πόδι της μέσα στο παπούτσι, αυτό δεν έμπαινε με τίποτα. «Είναι πολύ μικρό!» είπε βογγώντας.

«Πάει, τέλειωσε, Εξοχότατε», αναστέναξε ο ακόλουθος. «Δοκιμάσαμε το γοβάκι σε όλες τις κοπέλες της πόλης αλλά καμιά δεν έχει αρκετά μικρό πόδι για να χωρέσει στο γοβάκι».

«Πρέπει να βρω την κοπέλα που φορούσε αυτό το γοβάκι. Ήταν τόσο όμορφη», αναστέναξε ο πρίγκιπας. «Είσαι βέβαιος ότι έχουμε δει όλες τις κοπέλες;»

Η Σταχτοπούτα, που άκουγε τον πρίγκιπα από την κουζίνα μπήκε στο δωμάτιο. «Εξοχότατε, μπορώ να δοκιμάσω το γοβάκι;» ρώτησε.

«Εσύ!» αναφώνησε η μητριά της. «Γιατί να το δοκιμάσεις; Δεν ήσουν καν στο χορό!»

Και κούνησαν όλοι τα κεφάλια τους αποδοκιμαστικά στη σκέψη να δοκιμάσει η Σταχτοπούτα το αστραφτερό γοβάκι.

«Δεν πειράζει να δοκιμάσει», αποκρίθηκε ο ακόλουθος. «Εξάλλου, ο πρίγκιπας ζήτησε όλες οι κοπέλες της πόλης να δοκιμάσουν το γοβάκι».

Η Σταχτοπούτα έσκυψε και δοκίμασε το αστραφτερό γυάλινο γοβάκι.

Μόλις το πόδι της γλίστρησε μέσα στο γοβάκι, μια λάμψη κάλυψε τα πάντα και τα ρούχα της Σταχτοπούτας μεταμορφώθηκαν από κουρέλια στο πανέμορφο φόρεμα που φορούσε στο χορό.

«Εσύ ήσουν!» είπαν με πνιχτή φωνή οι δύο αδερφές. Ήταν τόσο μεγάλη η έκπληξή τους που δεν μπόρεσαν να πουν τίποτε άλλο.

Ο πρίγκιπας κοίταξε τη Σταχτοπούτα. «Αυτή είναι η μέλλουσα σύζυγος μου!» ανακοίνωσε χαρούμενος.

Η Σταχτοπούτα από την Αίγυπτο

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε στην Ελλάδα μια κοπέλα που την έλεγαν Ροδόπη. Το όνομά της στα αρχαία ελληνικά σήμαινε «ροδομάγουλη».

Μια μέρα, τη Ροδόπη έκλεψαν πειρατές και την πήραν πολύ μακριά, στον ποταμό Νείλο, στην Αίγυπτο, όπου και την πούλησαν σκλάβα σ' έναν ηλικιωμένο, αλλά ευγενικό αφέντη.

Όταν έφτασε στο σπίτι όπου θα δούλευε, η Ροδόπη συνειδητοποίησε ότι ήταν διαφορετική από τις άλλες υπηρέτριες.

Αυτή είχε κυματιστά ξανθά μαλλιά, πράσινα μάτια, λευκό πρόσωπο και ροδοκόκκινα μάγουλα.

Οι υπηρέτριες είχαν ίσια μαύρα μαλλιά, καστανά μάτια και σκουρόχρωμο δέρμα.

Κορόιδευαν τη Ροδόπη και της φόρτωναν όλες τις δουλειές. Αυτή έπλενε, μαγείρευε και ξεχορτάριαζε τον κήπο.

Η Ροδόπη ήταν φίλη με τα ζώα που ζούσαν στις όχθες του Νείλου. Όταν τέλειωνε τις δουλειές της, πήγαινε στο ποτάμι για να χορέψει και να τους τραγουδήσει.

Μια μέρα, ενώ ο αφέντης της κοιμόταν κάτω από μια συκιά, η Ροδόπη κατέβηκε στο Νείλο και άρχισε να χορεύει. Ο αφέντης ξύπνησε και όταν είδε τη Ροδόπη να χορεύει σαν θεά είπε: «Τέτοιο χάρισμα αξίζει μια ανταμοιβή!»

Παρήγγελε λοιπόν ένα ζευγάρι κατακόκκινα γοβάκια για τη Ροδόπη. Όταν όμως οι υπηρέτριες είδαν τα γοβάκια ζήλεψαν πολύ.

Ένα απόγευμα, ο αφέντης ανακοίνωσε στις υπηρέτριες ότι ο Φαραώ θα έδινε μια μεγάλη δεξίωση με μουσική, χορό και πλούσια φαγητά. Οι υπηρέτριες ενθουσιάστηκαν.

Η Κίπα, μια από τις υπηρέτριες είπε: «Ροδόπη, εσύ δεν μπορείς να έρθεις. Πρέπει να πλύνεις τα ρούχα, να αλέσεις το σιτάρι και να ξεχορταριάσεις τον κήπο».

Την επόμενη μέρα, οι υπηρέτριες ετοιμάστηκαν να πάνε στη δεξίωση του Φαραώ. Η Κίπα φόρεσε μπλε χάντρες, η άλλη υπηρέτρια φόρεσε χρωματιστά βραχιόλια και η τρίτη μια χρωματιστή ζώνη.

Μόλις οι υπηρέτριες έφυγαν από το σπίτι, η Ροδόπη πήγε κάτω στο ποτάμι για να τραγουδήσει στον ιπποπόταμο. Αυτός όμως βαρέθηκε να ακούει όλο το ίδιο τραγούδι και με μια κίνηση του κεφαλιού του κατάβρεξε τη Ροδόπη.

Η Ροδόπη κατσάδιασε τον ιπποπόταμο γι' αυτό και έβγαλε τα γοβάκια της για να στεγνώσουν. Ευπόλυτη συνέχισε το τραγούδι της.

Ενώ η Ροδόπη τραγουδούσε, ο θεός Ώρος μεταμορφώθηκε σε γεράκι, πέταξε χαμηλά και άρπαξε ένα από τα γοβάκια της. Η Ροδόπη ξέσπασε σε κλάματα.

Ο Ώρος πέταξε ως το παλάτι του Φαραώ και έριξε το γοβάκι μπρος στα πόδια του. Ήταν τόσο λαμπερό και αστραφτερό που ο Φαραώ νόμισε ότι ήταν ένα παιχνίδιασμα του ήλιου.

Καθώς το κοίταξε πιο προσεκτικά, ωστόσο, συνειδητοποίησε ότι το γοβάκι ήταν ένα σημάδι. «Όλοι οι θεοί και οι θεές στέλνουν στους Φαραώ ένα σημάδι» είπε, «έτσι ώστε να ξέρουμε ποια θα είναι η τέλεια σύζυγος για μας».

Ερμηνεύοντας λοιπόν έτσι το σημάδι, ο Φαραώ βάλθηκε να βρει την κοπέλα στην οποία ανήκε το γοβάκι. Δεκάδες γυναίκες ήθελαν να δοκιμάσουν το γοβάκι, αλλά αυτό ήταν ή πολύ μεγάλο, ή πολύ μικρό.

Γύρισε όλη τη χώρα, ζητώντας από τις κοπέλες να δοκιμάσουν το γοβάκι. Τελικά, έφτασε και στο σπίτι που ζούσαν η Ροδόπη και οι άλλες υπηρέτριες.

Ο Φαραώ έδειξε το γοβάκι. «Γνωρίζει καμιά σας σε ποια ανήκει αυτό το γοβάκι;» ρώτησε.

Οι υπηρέτριες αναγνώρισαν το γοβάκι, αλλά δεν είπαν τίποτα.

Δοκίμασαν το γοβάκι, ελπίζοντας ότι θα ταίριαζε σε κάποια από αυτές, αλλά μάταια.

Τότε, ο Φαραώ είδε τη Ροδόπη και της ζήτησε να δοκιμάσει το γοβάκι. Η Ροδόπη αναγνώρισε το γοβάκι που της είχε αρπάξει το γοβάκι από την όχθη του ποταμού. Το δοκίμασε και φυσικά της ταίριαζε τέλεια.

Έτσι, η Ροδόπη εγκατέλειψε το σπίτι του αφέντη της και έγινε βασίλισσα δίπλα στον Φαραώ.

Η Κακιά Μητριά (μια ιστορία από το Κασμίρ)

Μια φορά, ένας Βραχμάνος είπε στη γυναίκα του να μην τρώει τίποτα παρά μόνο όταν αυτός ήταν παρών. Αν έτρωγε θα μεταμορφωνόταν σε κατσίκα. Η γυναίκα του Βραχμάνου είπε με τη σειρά της στον άντρα της ότι κι αυτός δε θα 'πρεπε να τρώει τίποτα παρά μόνο όταν αυτή ήταν παρούσα, διαφορετικά θα μεταμορφωνόταν σε τίγρη.

Για πολλά χρόνια, ο Βραχμάνος και η γυναίκα του ζούσαν ευτυχισμένοι και τηρούσαν την υπόσχεσή τους. Ωστόσο, μια μέρα που ο Βραχμάνος έλειπε, η γυναίκα του που τάιζε τα παιδιά τους, σκέφτηκε: «Το φαγητό μυρίζει υπέροχα. Τι πειράζει να δοκιμάσω λίγο;» Έτσι το δοκίμασε και αμέσως μεταμορφώθηκε σε κατσίκα.

Όταν ο Βραχμάνος επέστρεψε σπίτι του και είδε την κατσίκα, στεναχωρήθηκε πολύ επειδή κατάλαβε ότι ήταν η γυναίκα του. Έδεσε την κατσίκα στην αυλή του και τη φρόντιζε πολύ καλά.

Μερικά χρόνια αργότερα ξαναπαντρεύτηκε, αλλά η νέα του γυναίκα ήταν άσπλαχνη. Αντιπαθούσε τα παιδιά του και δεν τα τάιζε καλά. Η μητέρα τους, η κατσίκα, τα άκουγε να παραπονιούνται και τα έβλεπε να αδυνατίζουν μέρα με τη μέρα.

Μια μέρα φώναξε κοντά της τα παιδιά της. «Όποτε πεινάτε», τους είπε «να χτυπάτε τα κέρατά μου μ' ένα κλαρί και θα έχετε φαγητό».

Ακριβώς την επόμενη μέρα, καθώς η μητριά τους δεν τους έδωσε αρκετό φαγητό, τα παιδιά πήγαν στη μητέρα τους την κατσίκα, βρήκαν ένα κλαρί και χτύπησαν τα κέρατά της. Όπως ακριβώς τους είχε πει, το φαγητό εμφανίστηκε και τα παιδιά έφαγαν με την ψυχή τους.

Η μητριά τους παραξενεύτηκε που τα έβλεπε τόσο υγιή και δυνατά. Ήλπιζε ότι θα γίνονταν αδύναμα και καχεκτικά.

Σε λίγο καιρό, ο Βραχμάνος με τη νέα του γυναίκα απέκτησαν ένα κοριτσάκι. Το κοριτσάκι είχε μόνο ένα μάτι, αλλά η μητέρα του το αγαπούσε και δεν του χάλαιγε χατίρι.

Όταν μεγάλωσε λίγο, το κοριτσάκι άρχισε να παίζει με τα άλλα παιδιά του Βραχμάνου. Η μητέρα του το πρόσταξε να μείνει κοντά τους ώστε να ανακαλύψει από πού έβρισκαν το φαγητό τους.

Έτσι λοιπόν, τα παιδιά έπαιζαν μαζί όλη τη μέρα. Το κοριτσάκι είδε ότι, όταν τα άλλα παιδιά πεινούσαν, πήγαιναν στη μητέρα τους, την κασίκα, χτυπούσαν τα κέρατά της μ' ένα κλαρί και έτρωγαν.

Όταν το κοριτσάκι αποκάλυψε στη μητέρα του τι συνέβαινε, εκείνη θύμωσε πολύ και αποφάσισε να σκοτώσει την κασίκα.

Προσποιήθηκε την άρρωστη και έβαλε να φωνάξουν το γιατρό. Όταν έφτασε ο γιατρός, τον δωροδόκησε για να πει στον Βραχμάνο ότι χρειαζόταν κασικίσιο κρέας για να γίνει καλά.

Όταν ο Βραχμάνος άκουσε τα νέα, λυπήθηκε πολύ. Και επειδή δεν είχε αρκετά χρήματα για να αγοράσει άλλη κασίκα, θα έπρεπε να σκοτώσει τη γυναίκα του, την κασίκα.

Μόλις τα παιδιά άκουσαν τα νέα, έτρεξαν να τα πουν αμέσως στη μητέρα τους, την κασίκα.

«Μην κλαίτε», τους είπε. «Είναι καλύτερα για μένα να πεθάνω από το να ζω έτσι. Εσείς θα έχετε πάλι φαγητό. Ακούστε προσεκτικά τις οδηγίες μου. Μαζέψτε τα κόκαλά μου και θάψτε τα σ' ένα μυστικό μέρος. Όταν πεινάτε, θα πηγαίνετε σε αυτό το μέρος, θα ζητάτε φαγητό και το φαγητό θα εμφανίζεται».

Καθώς τα παιδιά έφευγαν με τα λόγια της μητέρας τους να ηχούν ακόμα στα αυτιά τους, κατέφθασε ο χασάπης. Έσφαξε την κασίκα και το κρέας μαγειρεύτηκε για τη μητριά.

Τα παιδιά μάζεψαν τα κόκαλα και τα έθαψαν σ' ένα μυστικό μέρος, όπως ακριβώς τους είχε πει η μητέρα τους. Όταν πεινούσαν, ζητούσαν φαγητό κι έτσι μεγάλωναν υγιή και δυνατά.

Λίγο καιρό αργότερα, τα παιδιά της κατσίκας-μητέρας πλένονταν σ' ένα ποταμάκι κοντά στο σπίτι τους. Καθώς η κοπέλα έπλενε το πρόσωπό της έπεσε το σκουλαρίκι από τη μύτη της στο νερό.

Ένα ψάρι που περνούσε νόμισε ότι ήταν τροφή και το κατάπιε.

Παρακάτω στο ποταμάκι, ένας ψαράς έπιασε το ψάρι και το πούλησε στο μάγειρα του βασιλιά. Ο μάγειρας έκπληκτος βρήκε το σκουλαρίκι και το πήγε στο βασιλιά ο οποίος σαγηνεύθηκε από την καλαισθησία του.

Έστειλε μήνυμα σε όλες τις πόλεις και τα χωριά του βασιλείου του, πως αν κάποια είχε χάσει ένα σκουλαρίκι θα έπρεπε να τον ενημερώσουν.

Όταν ο αδερφός της κοπέλας άκουσε το μήνυμα του βασιλιά, πήγε στο παλάτι και είπε στο βασιλιά ότι ήταν η αδερφή του αυτή που είχε χάσει το σκουλαρίκι. Ο βασιλιάς ζήτησε να δει την κοπέλα.

Όταν την είδε, γοητεύτηκε από την ομορφιά και την καλοσύνη της και την παντρεύτηκε. Και εξασφάλισε ότι η οικογένειά της δε θα ξαναπεινούσε ποτέ πια.

Παράρτημα 2: Αναφορές

Ιστορίες με οικεία θέματα

- Alborough, J (2001) *Where's My Teddy?* Walker Books
Hayes, S (1991) *This is the Bear and the Scary Night*, Walker Books
Hedderwick, M (1997) *Katie Morag and the New Pier*, Red Fox
Hedderwick, M (1997) *Katie Morag Delivers the Mail*, Red Fox

Ιστορίες διακοπών

- Briggs, R (1977) *Father Christmas Goes on Holiday*, Puffin
Brown, M (1998) *Arthur's Family Holiday*, Red Fox
Gliori, D (2001) *Mr Bear's Holiday*, Orchard Books
Hedderwick, M (2003) 'The Camping Holiday' in *Katie Morag of Course*, Red Fox
Pank, R (2002) *Rosie's Holiday*, Piccadilly Press
Umansky, K (1996) *Pongwiffy and the Holiday of Doom*, Puffin

Παραδοσιακές ιστορίες

Ευρωπαϊκές παραδοσιακές ιστορίες στα ελληνικά

- Τα παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Αντερσεν*
Το κοριτσάκι με τα σπάρτα
Η βασιλοπούλα και το ρεβίθι
Η Τοσοδούλα
Το άσχημο παπί
Η βοσκοπούλα και ο καπνοδοχοκαθαριστής
Ο ατρόμητος μολυβένιος στρατιώτης
Το ιπτάμενο μπαούλο
Η βασίλισσα του χιονιού
Η ιστορία μιας μάνας
Κι όμως, είναι αλήθεια
Ο μικρός και ο μεγάλος Κλάους
Πέντε μπιζελάκια.
Δεν άξιζε τίποτα
Ο συνταξιδιώτης
Η σκιά

Κάτι

Το ασημένιο σελίνι

Οι γαλότσες της ευτυχίας

Το πιο απίστευτο πράγμα

Σούπα πάνω σε σουβλί

Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμ

Ο Βασιλιάς Τσιχλογένης

Ο γενναίος ραφτάκος

Ο λύκος & τα επτά κατσικάκια

Ο Κοντορεβιθούλης

Οι τρεις χρυσές τρίχες

Ο αρχικλέφτης

Χάνσελ & Γκρέτελ

Ραπουνζέλ

Τραπεζάκι στρώσου

Το νόημα του φόβου

Η Χιονούλα & η Ροδούλα

Η Κοκκινοσκουφίτσα

Ο μυλωνάς και το ξωτικό

Τα δυο αδέρφια

Οι έξι υπηρέτες

Ο παπουτσωμένος γάτος

Η ωραία κοιμωμένη

Ο πιστός Ιωάννης

Η Σταχτοπούτα

Το κοριτσάκι με τις χήνες

Η κρυστάλλινη σφαίρα

Οι μουσικάντηδες της Βρέμης

Οι έξι κύκνοι

Παραδοσιακές ιστορίες της Κύπρου

Νέαρχος Κληρίδης, «Κυπριακά Παραμύθια», Μέρος Β', Λευκωσία
1960

Ο άρκοντας τζαι το ψέμαν
Η Τριανταφυλλένη
Η Σταχτοπούτα
Ο πετεινός με τα τσέκκουλα

Νέαρχος Κληρίδης, «Κυπριακά Παραμύθια», Μέρος Γ', Λευκωσία
1960

Ο Βουρπανάκος

Τσαγγάρης Χαμπής (1986), *Ο Σπανός τζι οι Σαράντα Δράτζιοι*
Τσαγγάρης Χαμπής (1994), *Το Βασιλόπουλον της Βενεδιάς*

Παραδοσιακές ιστορίες από όλο τον κόσμο στα αγγλικά

Andersen, H C (1995) *Fairy Tales*, Penguin Books Ltd
Avery, G (1995) *Russian Fairy Tales*, Everyman
Cresswell, H (1994) *Collins Treasury of Fairy Tales*, Harper Collins
Grimm, J; Grimm, W (2002) *Complete Fairy Tales*, Taylor & Francis
Books Ltd
Impey, R; Worms, P (1994) *Orchard Book of Fairy Tales*, Watts
Jarvie, G (2002) *Irish Folk and Fairy Tales*, The Blackstaff Press Ltd
Ozaki, Y T (2002) *Japanese Fairy Tales*, Wildside Press
Reeves, J (1999) *Fairy Tales from England*, OUP
Shah, A (1989) *Arabian Fairy Tales*, Octagon Press
Tatar, M (1998) *Classic Fairy Tales*, WW Norton & Co Ltd
UNICEF (1998) *Book of Fairy Tales*, Abbeville Press
Waters, F (1999) *Fairy Tales from Far and Wide*, Barefoot Books
Wilson, B (1999) *Fairy Tales from Scotland*, OUP

Εναλλακτικές παραδοσιακές ιστορίες από όλο τον κόσμο στα αγγλικά

Cole, B (1996) *Princess Smartypants*, Penguin Books Ltd
Cole, B (1997) *Prince Cinders*, Penguin Books Ltd

Dhal, R (1984) *Revoltin' Rhymes*, Puffin Books

Huck, C (1989) *Princess Furball*, Scholastic

Mehta, L (1985) *The Enchanted Anklet: A Cinderella Story from India*, Lilmur

Step toe, J (1997) *Mufaro's Beautiful Daughters: An African Tale*, Penguin Books Ltd

Ιστότοποι για παραδοσιακές ιστορίες στα αγγλικά

Θα βρείτε διάφορες εκδόσεις και παραλλαγές ιστοριών στους παρακάτω ιστοτόπους:

http://www.bbc.co.uk/cbeebies/stories/cinderella_ws.shtml

<http://www.bbc.co.uk/education/tweenies/storytime/stories>

Αν και όλοι οι επιλεγμένοι ιστοτόποι ήταν ενεργοί κατά τη συγγραφή του παρόντος, καλό θα ήταν να γίνεται ένας έλεγχος της εγκυρότητας και καταλληλότητάς τους, πριν χρησιμοποιηθούν στην τάξη.

Παράρτημα 3: Λέξεις υψηλής συχνότητας

A' Επίπεδο

ένα	μακριά	μέρα	αυτός	βλέπω	πάνω	αυτοί	πήγε
όλα	μεγάλο	σκύλος	εγώ	εμένα	παίζω	αυτό	ναι
είμαι	μπορώ	για	μέσα	μαμά	είπε	προς	εσύ
και	γάτα	παίρνω	είναι	δικό μου	κοιτάζω	κάνω	
είσαι	έλα	πηγαίνω	αυτός	όχι	αυτή	ήταν	
στο	μπαμπάς	πηγαίνοντας	μ' αρέσει	του	το	εμείς	

B' & Γ' Επίπεδο

σχετικά	από τον	πήρε	μόλις	νέο	σπρώχνω	έπειτα	τι
μετά	καλώ	είχα	τελευταίος	επόμενος	βάζω	εκεί	πότε
ξανά	ήρθε	μισό	γελώ	νύχτα	έτρεξα	αυτοί	πού
ένας	δεν μπορώ	έχει	λίγο	δεν	είδα	τρία	ποιος
άλλος	μπορούσα	έχω	ζούσε	τώρα	σχολείο	ώρα	θα
ως	έκανε	βοηθώ	αγαπώ	εκτός	είδε	επίσης	με
πίσω	κάνω	δικό της	έγινε	παλιό	θα έπρεπε	πήρε	θα ήταν
χορός	μην	εδώ	φτιάχνω	μια φορά	αδερφή	δέντρο	δικό σου
είμαι	σκάβω	αυτόν	άντρας	ένα	έτσι	δύο	
διότι	πόρτα	δικό του	πολλά	ή	κάποιο	εμάς	
κρεβάτι	κάτω	σπίτι	ίσως	δικό μας	παίρνω	πολύ	
υπήρξε	πρώτος	παλάτι	περισσότερα	έξω	από	θέλω	
αγόρι	χωρίς	πώς	αρκετά	άνω	εκείνο	νερό	
αδερφός	κορίτσι	αν	πρέπει	άνθρωποι	δικό τους	τρόπος	
αλλά	καλός	πηδών	όνομα	σπρώχνω	αυτούς	ήταν	

Ημέρες της εβδομάδας

Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή	Σάββατο	Κυριακή
---------	-------	---------	--------	-----------	---------	---------

Μήνες του έτους

Ιανουάριος	Φεβρουάριος	Μάρτιος	Απρίλιος	Μάιος	Ιούνιος
Ιούλιος	Αύγουστος	Σεπτέμβριος	Οκτώβριος	Νοέμβριος	Δεκέμβριος

Χαρακτηριστικές λέξεις και φράσεις ιστοριών

Πριν πολλά πολλά χρόνια...	ούρλιαξε	Νωρίς εκείνο το πρωί	Πήγε
μούγκρισε	Αυτή απάντησε	Τελικά	Όταν
φώναξε	Αυτή είπε	Στο τέλος	Όταν τελείωσα
κραύγασε	ψιθύρισε	Αργότερα	
Αυτός απάντησε...	Μετά από λίγο	Εν τω μεταξύ	
Αυτός είπε	Μετά απ' αυτό	Επόμενος	
Μια φορά ήταν...	Κατόπιν	Ξαφνικά	
Μια φορά κι έναν καιρό...	Πριν	Έπειτα	

Παράρτημα 4: Kar2ouche και ειδικές ανάγκες

Ίσως αποτελεί κοινοτοπία να αναφέρουμε ότι όλα τα παιδιά έχουν ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, ωστόσο οι εκπαιδευτικοί πάντα προσπαθούν να καλύψουν τις ιδιαίτερες ατομικές ανάγκες των μαθητών, διαφοροποιώντας και προσαρμόζοντας κατάλληλα τη διδασκαλία τους. Το Kar2ouche, που είναι ένα προσαρμοστικό περιβάλλον μάθησης και διδασκαλίας, μπορεί εύκολα να ανταποκριθεί στις ανάγκες αυτές και δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει μαθήματα και δραστηριότητες που απευθύνονται σε μαθητές όλων των επιπέδων.

Βέβαια, αν λάβουμε υπόψη τον ευρέως χρησιμοποιούμενο ορισμό για τις ειδικές ανάγκες, που αναφέρεται σε αυτά τα παιδιά που αντιμετωπίζουν κάποιο είδος αισθητηριακής ή μαθησιακής δυσκολίας, τότε περίπου το 20% των μαθητών της βασικής εκπαίδευσης ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Μελέτες έχουν δείξει ότι οι υπολογιστές μπορούν να προσφέρουν πλούσιες μαθησιακές εμπειρίες σε αυτά τα παιδιά.

«Από το 1988 ως το 1990 το Palm Project διερεύνησε τα αποτελέσματα της χρήσης των υπολογιστών, όσον αφορά στην αυτόνομη μάθηση των μαθητών. Βρέθηκε ότι οι μαθητές απέκτησαν, όχι μόνο μεγαλύτερη αυτονομία, αλλά και πιο ισχυρό κίνητρο για μάθηση».

Glendon Ben Franklin in Leask, M Ed. (2001) *Issues in Teaching Using ICT*, Routledge.

Πιο συγκεκριμένα, πολυμεσικά περιβάλλοντα, όπως το Kar2ouche, ανταποκρίνονται σ' ένα ευρύ φάσμα μαθησιακών στυλ και είναι ικανά να ενισχύσουν τη μαθησιακή εμπειρία, ακολουθώντας μια πολυαισθητηριακή προσέγγιση, μέσω πλούσιων οπτικοακουστικών ερεθισμάτων. Το γεγονός ότι το Kar2ouche δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να δημιουργήσουν ιστοριοπίνακες, κινούμενες εικόνες και εκδόσεις και να πειραματιστούν με κείμενα, καλύπτει επίσης τους μαθητές που έχουν μια κιναισθητική προσέγγιση στη μάθηση.

Τα παιδιά με ειδικές ανάγκες αντιμετωπίζουν συχνά προβλήματα στα μαθήματα, διότι οι περισσότερες εργασίες βασίζονται στη γραφή και την ανάγνωση, δεξιότητες που δεν έχουν αναπτύξει στο ίδιο βαθμό με άλλα παιδιά. Στο Kar2ouche, όλα τα κείμενα υπάρχουν και ως αρχεία ήχου, έτσι ώστε οι μαθητές να μπορούν να έχουν πρόσβαση σε αυτά, ακόμα κι αν η αναγνωστική τους ικανότητα είναι περιορισμένη. Οι μαθητές συγκεντρώνονται περισσότερο στο κείμενο και διευρύνουν το λεξιλόγιό τους, καθώς ακούνε όλο και πιο σύνθετα κείμενα. Και ακολουθώντας το κείμενο, καθώς το ακούνε, αρχίζουν να αναγνωρίζουν τις λέξεις, σ' ένα οικείο και αυθεντικό μαθησιακό περιβάλλον.

Επιπρόσθετα, το Kar2ouche δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να ηχογραφούν τις αφηγήσεις τους, προσφέροντας με αυτόν τον τρόπο μια εναλλακτική μορφή έκφρασης, πέρα από το γράψιμο.

Αυτό προσφέρει άμεση ικανοποίηση και ενισχύει την αυτοπεποίθηση των μαθητών, καθώς βλέπουν ότι είναι σε θέση να εκφραστούν και να επικοινωνήσουν με τους συμμαθητές τους. «Δεν υπάρχει μεγαλύτερο κίνητρο για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες από την επιτυχία, ειδικά όταν αυτή επιτυγχάνεται επί ίσοις όροις και χωρίς παραχωρήσεις» (Angela McGlashon in Gamble, N and Easingwood, N (2000) *ICT and Literacy, Continuum*). Αφού λοιπόν, αποκτήσουν την απαραίτητη αυτοπεποίθηση, μπορούν να ξεκινήσουν να προσθέτουν σύντομες και απλές προτάσεις στα συννεφάκια ομιλίας και σκέψης. Μπορείτε σταδιακά, να αυξάνετε το βαθμό δυσκολίας, αν ζητήσετε από τους μαθητές να γράψουν μια παράγραφο στο πλαίσιο κειμένου του ιστοριοπίνακα και ακολούθως να συμπληρώσουν τα ημιτελή καρτέ και τα φύλλα εργασίας που συνοδεύουν το λογισμικό.

Τα αρχεία ήχου και η δυνατότητα της ηχογράφησης καθιστούν επομένως το μαθητή πιο ανεξάρτητο και τον ενθαρρύνουν να ασχοληθεί με πιο σύνθετες δραστηριότητες. Με τη χρήση του Kar2ouche, οι μαθητές που έχουν περιορισμένη αναγνωστική ικανότητα, καθώς και αυτοί που δεν έχουν, ως μητρική γλώσσα, τα ελληνικά, αναταποκρίνονται καλύτερα σε μια σειρά γνωστικών αντικειμένων. Αυτά τα παιδιά συχνά, δυσκολεύονται περισσότερο να διαβάσουν, παρά να μιλήσουν.

Το Kar2ouche επίσης ενισχύει τη μαθησιακή εμπειρία παιδιών με προβλήματα συμπεριφοράς, πχ. με σύνδρομο διάσπασης προσοχής. Πειραματικές εφαρμογές έδειξαν ότι αυτοί οι μαθητές θεωρούν πως η πολυαισθητηριακή και δημιουργική προσέγγιση του περιβάλλοντος παρέχει κίνητρα, ικανοποίηση και ασφάλεια. Αυτό συνάδει με αποτελέσματα ερευνών που δείχνουν ότι οι μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην κοινωνική αλληλεπίδραση, θεωρούν τη χρήση του υπολογιστή λιγότερο απειλητική και αποπροσανατολιστική. Κατά συνέπεια, το Kar2ouche που είναι ιδανικό για εργασία κατά ζεύγη ή σε μικρές ομάδες, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να βελτιώσει τη συνεργατική μάθηση και να υποστηρίξει αυτούς τους μαθητές, καθώς ξεκινούν να αναπτύσσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Παρουσιάζοντας τις ιδέες τους στην ομάδα, οι μαθητές αυτοί νιώθουν ικανοποίηση και αποκτούν αυτοπεποίθηση για τη συνέχεια.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αυξήσει το μέγεθος της γραμματοσειράς που χρησιμοποιείται στο περιβάλλον του Kar2ouche, για μαθητές με προβλήματα όρασης. Τα αρχεία ήχου επίσης, βοηθούν αυτούς τους μαθητές, καθώς και τους μαθητές που έχουν πρόβλημα δυσλεξίας και συνήθως δυσκολεύονται να επεξεργαστούν μεγάλο όγκο πληροφοριών σε μια ενότητα. Με τη βοήθεια του Kar2ouche εμπεδώνουν τη μάθηση, καθώς μπορούν να ελέγξουν το ρυθμό της ανάγνωσης και να επαναλάβουν συγκεκριμένες ενότητες, αν χρειαστεί. Ο συνδυασμός κειμένου

και εικόνων και η δυνατότητα προσθήκης προηχογραφημένων αρχείων ήχου παρέχουν κίνητρο στους μαθητές με προβλήματα ακοής, καθώς έχουν στη διάθεσή τους ένα αποτελεσματικό μέσο επικοινωνίας με τους συμμαθητές τους. Οι λειτουργίες της ηχογράφησης και της αναπαραγωγής επιτρέπουν επίσης, σε μαθητές με πιο ήπια προβλήματα ακοής, να κάνουν δοκιμές και να ασκούνται στην άρθρωσή τους, σ' ένα ασφαλές περιβάλλον, πριν παρουσιάσουν την εργασία τους στην τάξη.

Έχει καταβληθεί κάθε προσπάθεια, ώστε το Kar2ouche να αποτελεί ένα πλήρως προσαρμοστικό περιβάλλον μάθησης και διδασκαλίας, που επιτρέπει σε μαθητές όλων των επιπέδων να περνούν καλά με ενδιαφέρουσες και κατάλληλες δραστηριότητες, αναπτύσσοντας παράλληλα τις δεξιότητες, τις γνώσεις και την κατανόησή τους σε μια σειρά γνωστικών αντικειμένων. Προς την επίτευξη αυτού του σκοπού, είμαστε πάντα πρόθυμοι να ακούσουμε τα σχόλια εκπαιδευτικών, να στηρίξουμε ερευνητικά προγράμματα και να υιοθετήσουμε συμπεράσματα, προκειμένου να εξελίξουμε το λογισμικό και να συμβάλλουμε στην προαγωγή της μάθησης.