

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ

ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΦΑΣΗ Β (2014-2015)

Πλαίσιο Σχεδιασμού και Οργάνωσης Διδασκαλίας

Ενότητα που αφορά στη διδασκαλία (βάσει του σχολικού γλωσσικού εγχειριδίου): Ενότητα 11: Παιχνίδια, Παιχνίδια, Παιχνίδια - «Παραδοσιακά Παιχνίδια» (β' τεύχος, σ. 70)

Τάξη: Ε' Δημοτικό Σχολείο: Κάτω Πολεμιδιών ΚΔ' – Απ. Βαρνάβα

Ημερομηνία: 30 Απριλίου 2015

Δίκτυο Σχολείων ΕΔΕ: Δρος Ανδρούλας Όθωνος - Ζαχαρίου

Διευθύντρια σχολείου: Μαρία Δημητρίου

Για τον σχεδιασμό και την οργάνωση της διδασκαλίας συνεργάστηκαν οι: Αριάδνη Κυριακίδου (Εκπαιδευτικός) και Μαρίνα Φιλίππου (Σύμβουλος Ελληνικών).

1. Συνοπτική παρουσίαση ανάπτυξης της ενότητας

1.1. Τι έχει προηγηθεί της διδασκαλίας:

Με αφορμή την επάνοδο των μαθητών από τις γιορτές του Πάσχα, έγινε συζήτηση για τις εντυπώσεις τους από τις μέρες των διακοπών τους, όπου και διαφάνηκε ο ενθουσιασμός τους για τα παραδοσιακά παιχνίδια που έπαιζαν. Ακολούθησε μια προεπισκόπηση της Ενότητας 11: «Παιχνίδια, Παιχνίδια, Παιχνίδια» με τη χρήση του σχολικού εγχειριδίου και του προοργανωτή του. Τα παιδιά προβληματίστηκαν για το νόημα του τίτλου και δημιούργησαν στην ομάδα τους ιδεόγραμμα, αναφορικά με τις διάφορες πτυχές του θέματος με το οποίο θα καταπιανόμασταν, σύμφωνα με την άποψή τους, στη συγκεκριμένη ενότητα.

Δόθηκε χρόνος στα παιδιά, για να προβληματιστούν γύρω από το θέμα. Ανακοίνωσαν τις σκέψεις και τις απόψεις τους και αποφάσισαν ποιες πτυχές τα ενδιαφέρουν περισσότερο. Με βάση το ενδιαφέρον τους διατύπωσαν ερωτήματα για διερεύνηση. Με την αξιοποίηση του διδακτικού εργαλείου Know – Want – Learn, τα παιδιά κατέγραψαν:

- τι γνωρίζουν για τα θέματα που σχετίζονται με την ενότητα,
- τι θέλουν να μάθουν,

ενώ η τελευταία στήλη έμεινε κενή αφού αφορά στο τι έμαθαν (θα συμπληρωθεί με το τέλος της ενότητας).

Ακολούθως, επιλέχθηκαν κείμενα από το σχολικό εγχειρίδιο, καθώς και συμπληρωματικό χρηστικό υλικό, με στόχο να αναδομηθεί η ενότητα «Παιχνίδια, Παιχνίδια, Παιχνίδια», ώστε να προκαλεί πραγματικά και ουσιαστικά το ενδιαφέρον των παιδιών. Τα κείμενα που επιλέχθηκαν, μελετήθηκαν και συνεξετάστηκαν με κριτήριο τον θεματικό τους άξονα και τον προβληματισμό της ενότητας, το είδος των κειμένων (ομοιότητες/ διαφορές) και τη γραμματική τους. (Τα κείμενα τοποθετήθηκαν στη «γραμμή της ενότητας» που βρίσκεται στην πινακίδα). Με αυτό τον τρόπο, τα παιδιά εμβάθυναν στους προβληματισμούς της ενότητας και εμπλούτισαν το λεξιλόγιό τους, αναφορικά με τα διάφορα είδη παιχνιδιών, τους κανόνες των παιχνιδιών, την αξία των παιχνιδιών στη ζωή τους και τους τρόπους με τους οποίους μπορεί το παιχνίδι να βοηθήσει στην ανάπτυξη των κοινωνικών σχέσεων και δεξιοτήτων των παιδιών. Σε αυτό το πλαίσιο παράλληλης

αξιοποίησης βιβλίου και κειμένων, έγινε η εξάσκηση και εμπέδωση, σε σχέση με τα γραμματικά φαινόμενα από το βιβλίο μαθητή και το τετράδιο εργασιών (απρόσωπα ρήματα, κλίση επιθέτων σε –ος, -ο και –ων, -ούσα, -ον).

Με αφορμή τη μελέτη των αποτελεσμάτων έρευνας για τα παιχνίδια (<http://news.in.gr/science-technology/article/?aid=297539>) τα παιδιά αποφάσισαν να πραγματοποιήσουν έρευνα ανάμεσα στους μαθητές των Δ', Ε' και ΣΤ' τάξεων του σχολείου μας, με σκοπό να μάθουν τις συνήθειές τους, σε σχέση με τα παιχνίδια κατά τον ελεύθερό τους χρόνο. Συγκεκριμένα, τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες, κατασκεύασαν τα ερωτηματολόγια, τα διένειμαν στις τάξεις που συμμετείχαν στην έρευνα, κατέγραψαν τα αποτελέσματα και ετοίμασαν διαγράμματα για να τα παρουσιάσουν. Τα αποτελέσματα θα ανακοινωθούν στα παιδιά, μέσω σχολικών εντύπων.

1.2. Δείκτες Επιτυχίας – Επάρκειας:

Κατανόηση Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
<p>1.3. Συνδέουν κείμενα και τρόπους παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια</p> <p>1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης, για εξαγωγή συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα</p>	<p>1.3.1. Σχέση κειμένου με συγκεκριμένη θεματολογία ή και προβληματισμό που αφορούν σε εμπειρίες ποικίλων κοινωνικών ομάδων (π.χ., «τα παιχνίδια του χθες και του σήμερα»)</p> <p>1.4.1. Αιτιολογημένες προβλέψεις και εξαγωγή συμπερασμάτων, για το είδος, το περιεχόμενο και την οπτική του συγγραφέα, μέσα από σύνθεση πληροφοριών, με βάση στοιχεία όπως: εικόνα, τίτλος, είδος κειμένου, συγγραφέας, σκοπός, επικοινωνιακό και κοινωνιοπολιτισμικό πλαίσιο</p> <p>1.4.2. Σημειώσεις εντός και εκτός κειμένου και αξιολόγηση ή ιεράρχηση τους με συγκεκριμένα κριτήρια (π.χ., κριτήρια για εντοπισμό στοιχείων περιεχομένου)</p> <p>1.4.6. Διακειμενικές συνδέσεις, με έμφαση στην κριτική διερεύνηση υπόρρητων νοημάτων του κειμένου (π.χ., «κείμενο - εαυτός», «κείμενο - κείμενο», «κείμενο - κόσμος»)</p>
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
<p>2.4.4. Κατανοούν <u>οδηγίες</u> για διαδικασίες με χρονική και ιεραρχική διαδοχή</p> <p>2.4.4.1. Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων σε οδηγίες για διαδικασίες με χρονική και ιεραρχική διαδοχή</p>	<p>2.4.4.1.1. Εγκλίσεις (σύγκριση λειτουργίας οριστικής με υποτακτική και προστακτική), μεταβατικά - αμετάβατα ρήματα,</p>
3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
<p>3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα ενός κειμένου, συνδέοντάς την με την οπτική του συγγραφέα και τις πολλαπλές φωνές που πιθανόν να εμφανίζονται στο ίδιο κείμενο, ή και σε άλλα κείμενα</p>	<p>3.1.1. Μέσα παρουσίασης περιεχομένου (ρήματα δράσης, οριστική έγκλιση) σε σχέση με την οπτική του συγγραφέα και τις πολλαπλές φωνές που πιθανόν να εμφανίζονται εντός, ή και εκτός κειμένου, άμεσα ή έμμεσα (π.χ., σε ποιο βαθμό αναδεικνύεται η αξία του παραδοσιακού παιχνιδιού στο κείμενο, σύγκριση με άλλες οπτικές - άλλα κείμενα - και την προσωπική άποψη των παιδιών.</p>

Παραγωγή Γραπτού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. Τοποθετούν το παραγόμενο κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.1. Καθορίζουν συγκεκριμένη ανάγκη για επικοινωνία και δράση, που σχετίζονται με εμπειρίες ποικίλων κοινωνικών ομάδων	1.1.2. Κίνητρα για παραγωγή κειμένου, όπως: θέσεις, (π.χ., αίτημα προς τη διευθύντρια)
2. Οργανώνουν τον λόγο σε κείμενο	
2.3.3. <u>Επιχειρηματολογούν</u> με βάση την επίκληση στην αυθεντία 2.3.3.1. Αξιοποιούν γλωσσικά στοιχεία, για να επιχειρηματολογήσουν, με βάση την επίκληση στην αυθεντία	2.3.3.1.1. Ρήματα - ρηματικές φράσεις που εκφράζουν ανάγκη και δηλώνουν βαθμό αναγκαιότητας - επιθυμία, ευχή, πρόθεση, υποχρέωση (δεοντική τροπικότητα, όπως: «πρέπει», «χρειάζεται», «είναι ανάγκη», «επιβάλλεται», «θέλω να»), λεξιλόγιο και τριτοπρόσωπα/ες και απρόσωπα/ες ρήματα - ρηματικές φράσεις, για απόδοση αλήθειας καθολικής και διαρκούς ισχύος (π.χ., «είναι αποδεκτό», «θεωρείται», «κρίνεται»), συνδετικές φράσεις και επιρρήματα, εναντιωματικές προτάσεις, διαζευκτικοί σύνδεσμοι (π.χ., «ή», «ή-ή», «είτε», «είτε-είτε») - διαζευκτικές προτάσεις, υποθετικοί σύνδεσμοι (π.χ., «αν», «εάν») - υποθετικές προτάσεις, συμπερασματικοί σύνδεσμοι (π.χ., «άρα», «συνεπώς») - συμπερασματικές προτάσεις
3. Αξιολογούν το παραχθέν κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
3.1. Αξιολογούν την αποτελεσματικότητα κειμένου και τη διατύπωση της προσωπικής τους θέσης με βάση το θεματικό, επικοινωνιακό και συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο	3.1.2. Επικοινωνιακή επάρκεια κειμένου και ανάδειξη προσωπικής θέσης, όπως: συνάφεια θέματος, σκοπού, αποδέκτη, ύφους, με άμεσες ή έμμεσες αναφορές και τοποθετήσεις μέσω σχολιασμών για τη σχέση «εαυτού και αποδέκτη» (π.χ., ποιο ύφος θα είναι πιο πειστικό προς τη διευθύντρια;) και σε χαρακτηριστικά χώρου, χρόνου (π.χ., σχολείο)

Κατανόηση - Παραγωγή Προφορικού Λόγου

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
1. 1. Κατανοούν και παράγουν προφορικό λόγο τοποθετώντας τον σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου, για εξαγωγή και παρουσίαση συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα	1.4.2. Υποβολή ερωτήσεων, απαντήσεις σε ερωτήσεις, διατύπωση αιτημάτων και ανάλυση - σύνθεση δεδομένων για διασαφήνιση, ανάπτυξη και υποκειμενικό σχολιασμό πληροφοριών, ιδεών και θέσεων
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο προφορικός λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
3. Αξιολογούν και κρίνουν προφορικό λόγο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	

1.3 Τι προγραμματίζεται να γίνει στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διδασκαλίας (χρονική διαδοχή ενεργειών εκπαιδευτικού-παιδιών, παράμετροι εστίασης της διδασκαλίας, δραστηριότητες κ.λπ.):

- ο **Ζητείται από τα παιδιά να αναφέρουν την ενότητα με την οποία ασχολούνται και να παρουσιάσουν τις διάφορες πτυχές του θέματος.** Αρχικά τα παιδιά καλούνται να δώσουν έναν ορισμό για τα παραδοσιακά παιχνίδια, θέμα με το οποίο ασχολήθηκαν σε προηγούμενα μαθήματα. **Παρουσιάζεται η γραμμή της ενότητας, όπου τα υπό μελέτη κείμενα τοποθετούνται με βάση το υπό διερεύνηση θέμα (Παιχνίδια του χθες και του σήμερα).** Καλούνται, επίσης, να αναφέρουν τους λόγους που τα παιδιά αγαπούν τα παιχνίδια.
 - ✓ Με αφορμή τα κειμενικά είδη που μελετήθηκαν προηγουμένως, τα παιδιά ανακοινώνουν τις εντυπώσεις τους από τα αποτελέσματα της έρευνας που πραγματοποίησαν με θέμα «Τα είδη των παιχνιδιών τα οποία παίζουν οι μαθητές του σχολείου μας στον ελεύθερό τους χρόνο».
- ο **Δραστηριότητα Προσανατολισμού:** Ανακοινώνεται στα παιδιά **το τραγούδι** που θα ακούσουν («Παιδικά Παιχνίδια» του Γιώργου Μαρίνου <https://www.youtube.com/watch?v=K61TRiXLgD4>) και τους ζητείται να το συνδέσουν με το υπό διερεύνηση θέμα της μέρας «Παιχνίδια του χθες». Τα παιδιά καλούνται να **εντοπίσουν, στις ομάδες τους, και να σημειώσουν, σε φύλλο εργασίας, όσα περισσότερα παιχνίδια μπορούν από τους στίχους του τραγουδιού.**
 - ✓ Αφού τα παιδιά ακούσουν το τραγούδι τους ζητείται να αναφέρουν κάποιο κριτήριο με το οποίο θα μπορούσαν **να κατηγοριοποιήσουν τα παιχνίδια.** Αναμένεται να αναφέρουν το πλήθος των παικτών κάθε παιχνιδιού όπως: ομαδικά ή ατομικά.
- ο **Προαναγνωστικές Προσδοκίες:** Παρουσιάζεται στα παιδιά το κείμενο με το οποίο θα ασχοληθούμε («Παραδοσιακά Παιχνίδια»). Με βάση την προεπισκόπηση σημειωτικών τρόπων (τίτλος, εικόνα, πηγή), ζητείται από τα παιδιά να κάνουν **προβλέψεις** στην ομάδα τους, για το **περιεχόμενο και το είδος** του κειμένου.
- ο **Μεγαλόφωνη ανάγνωση κειμένου:** Επιχειρείται μια πρώτη ανάγνωση του κειμένου από τη δασκάλα, με σκοπό τον εντοπισμό της γενικής ιδέας και την επιβεβαίωση ή διάψευση των προσδοκιών τους (αναφορά σε **πομπό, δέκτη, είδος κειμένου και σκοπό** του συγγραφέα).
 - ✓ Αφού τα παιδιά ακούσουν το κείμενο καλούνται να σχολιάσουν αν ο τίτλος, η εικόνα και το θέμα σχετίζονται μεταξύ τους και, στην περίπτωση που θα άλλαζαν τον τίτλο, ποιον τίτλο θα χρησιμοποιούσαν (αναμένεται από τα παιδιά να αναφέρουν ότι ο τίτλος θα μπορούσε να ήταν «Καλημέρα Βασιλιά» αφού αυτό είναι το παιχνίδι που παρουσιάζεται στην εικόνα και αυτό περιγράφεται στο κείμενο).
- ο **Κατανόηση κειμένου με το εργαλείο Απευθείας Ανάγνωση-Σκέψη (Direct reading - thinking activity):** Κάποιοι μαθητές διαβάζουν το κείμενο μεγαλόφωνα και η δασκάλα επιλέγει σημεία- κλειδιά του κειμένου, όπου, εμβόλιμα, **υποβάλλει ερωτήσεις (εργαλείο STOP), με σκοπό να εμπλέξει τα παιδιά άμεσα και να προκαλέσει τις απόψεις και τις αξιολογικές τους θέσεις.**

Ενδεικτικές ερωτήσεις:

- ✓ Ποια νομίζετε είναι η ηλικία του αφηγητή; (4^η γραμμή)

- ✓ Τι μας παρακινεί ο συγγραφέας να κάνουμε; (13^η γραμμή)
 - ✓ Πώς γνωρίζει ο συγγραφέας τόσες πληροφορίες για αυτά τα παιχνίδια; (15^η γραμμή: Αναμένεται από τα παιδιά να αναφέρουν ότι ο αφηγητής παραθέτει τις προσωπικές του εμπειρίες). Ζητείται από τα παιδιά να εντοπίσουν στο κείμενο τα στοιχεία που το αποδεικνύουν (ρήματα σε α' πρόσωπο πληθυντικού)
 - **Να σημειώσουν** στο κείμενο τα ρήματα που δείχνουν την εμπλοκή του συγγραφέα (συμφωνούσαμε, χρησιμοποιούσαμε, λέγαμε).
 - ✓ Δίνονται όλοι οι κανόνες για αυτό το παιχνίδι. Εσείς συμφωνείτε με την ύπαρξη κανόνων στα παιχνίδια; (Τέλος κειμένου).
- ο **Εντοπισμός Δομικών Στοιχείων Περιγραφής Παιχνιδιού με το εργαλείο 3-2-1:** Τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν στο κείμενο και **να σημειώσουν:**
- ✓ **Ομάδες Α και Β:** - 3 Χώρους όπου έπαιζαν τα παιχνίδια - 2 Πρόσωπα του παιχνιδιού - 1 στόχο του παιχνιδιού
 - ✓ **Ομάδες Γ και Δ:** - 3 χαρακτηριστικά που έχουν τα παραδοσιακά παιχνίδια - 2 κανόνες του παιχνιδιού - 1 Χρόνος που παίζονταν τα παιχνίδια
 - ✓ Επικεντρωθήστε στο χαρακτηριστικό της κινητικής δράσης που έχουν τα παραδοσιακά παιχνίδια. Τα παιδιά θα εντοπίσουν στην προτελευταία παράγραφο του κειμένου τα **ρήματα που δείχνουν την έντονη κινητική δράση** των παραδοσιακών παιχνιδιών.
- ο **Παιχνίδια γνώσεων για το λεξιλόγιο της ενότητας: Σπαζοκεφαλιά:** Ένα παιδί από κάθε ομάδα φοράει στο κεφάλι του μια λέξη/φράση που δηλώνει την ηλικία των παιχνιδιών του κειμένου (λαχνίσματα, θα κάνει τη μάνα, αλάνα, να το πάρει το ποτάμι). **Οι υπόλοιποι μαθητές της ομάδας την περιγράφουν, ώστε να το βοηθήσουν να τη βρει.**
- ο **Μετασχηματισμός των γλωσσικών δομών του κειμένου:** Εντοπίζονται **οι χρόνοι** στους οποίους παρουσιάζεται το ρήμα «παίζω» (οι παρελθοντικοί και οι μελλοντικοί) και γιατί. Αναμένεται να αναφέρουν ότι αυτά τα παιχνίδια παίζονταν πριν, θα παιχτούν μετά, αλλά δεν παίζονται σήμερα. Τι θα μπορούσε να αλλάξει στο νόημα των προτάσεων, αν τα ρήματα μετατρέπονταν στον ενεστώτα;
- ο **Εργαλείο text to self, δηλαδή διασύνδεση μέρους ή ολόκληρου του κειμένου με προσωπικές εμπειρίες:** Παρουσιάζεται φιλμάκι με φωτογραφίες από εκδηλώσεις της Τσικνοπέμπτης, ώστε τα παιδιά να αναφέρουν τον χώρο και τον χρόνο που παίζουν οι ίδιοι στις μέρες μας τέτοιου είδους παιχνίδια (Παιχνίδια διαλείμματος, Δευτέρα του Πάσχα, Τσικνοπέμπτη: με άλλα λόγια, περιστασιακά).
- ο **Λειτουργική Γραμματική με έμφαση στην οριστική έγκλιση:** Η δασκάλα αφού επισημάνει ότι τα παιχνίδια αυτά παίζονται περιστασιακά και ότι τα παιδιά στερούνται ουσιαστικής γνώσης για αυτά τα παιχνίδια εισηγείται στα παιδιά να καλέσουν «κάποιον πιο ειδικό που να μπορεί να τους δώσει περισσότερες πληροφορίες για το θέμα αυτό». Καλείται ένα παιδί να υποδυθεί τον συγγραφέα και οι υπόλοιποι προτρέπονται να του κάνουν διευκρινιστικές ερωτήσεις. Στο τέλος, παρεμβαίνει η εκπαιδευτικός, για να ζητήσει από τα παιδιά να εντοπίσουν τις προτάσεις που δείχνουν τη βεβαιότητα του συγγραφέα. Γίνεται επεξήγηση από την εκπαιδευτικό της χρήσης της οριστικής έγκλισης στην περιγραφή («φαίνεται το σίγουρο, το βέβαιο, το πραγματικό») και ζητείται από τα παιδιά να εντοπίσουν στο κείμενο προτάσεις σε οριστική έγκλιση. Γίνεται μετατροπή στις άλλες εγκλίσεις, ώστε να τονιστεί η βεβαιότητα που προσδίδουν οι προτάσεις σε οριστική έγκλιση και δίνονται καρτέλες στις ομάδες με προτάσεις και στις τρεις εγκλίσεις, έτσι ώστε οι μαθητές να εντοπίσουν τις προτάσεις σε οριστική έγκλιση.
- ο **Διακειμενική Διασύνδεση Κείμενο - κείμενο (text to text):** Παρουσιάζεται στα παιδιά η αφίσα (πολυτροπικό κείμενο) που είχαμε επεξεργαστεί την προηγούμενη μέρα «Ελάτε να παίξουμε»

<http://www.patrasevents.gr/article/105132-aigio-paradosiaka-pexnidia-apo-tin-omada-dieksodos#>.

Γίνονται δηλώσεις προς τους μαθητές τύπου «σωστό / λάθος». Έτσι γίνεται μια συνοπτική παρουσίαση του περιεχομένου της αφίσας. Στη συνέχεια οι μαθητές εργάζονται στις ομάδες τους και διασυνδέουν τα δύο ορόθεμα κείμενα, ως προς τη δομή. Βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές, με βάση τα κείμενα, παρουσιάζοντάς τις σε **σχήμα Τ. Παραθέτουν και τη δική τους άποψη ως προς το υπό διερεύνηση θέμα της ημέρας «Παιχνίδια του χθες».**

- ο **Κείμενο - Κόσμος: text to world: διασύνδεση πέρα από το κείμενο, επαγωγικού τύπου με βάση το ερώτημα:** «Τι μας προσφέρουν τα παραδοσιακά παιχνίδια;» ή «Ποιες διεξόδους μας δίνει η ενασχόληση με τα παραδοσιακά παιχνίδια;». Τα παιδιά καλούνται να συζητήσουν στις ομάδες τους απαντήσεις για το ερώτημα. Στη συνέχεια, γίνεται **αξιοποίηση Θεατρικής Σύμβασης που σχετίζεται με το κείμενο**, όπου τα παιδιά δημιουργούν έναν κύκλο σκέψης, «με τον βασιλιά στη μέση». Τα παιδιά τραγουδούν ΚΑΛΗΜΕΡΑ ΒΑΣΙΛΙΑ, ΘΕΛΟΥΜΕ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Και ο βασιλιάς ρωτά ΓΙΑΤΙ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ; (Αυτός, τον οποίο ακουμπά ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ, του απαντά στο προηγούμενο ερώτημα, με ένα επιχείρημα υπέρ των παραδοσιακών παιχνιδιών).
- ο Τοποθέτηση του κειμένου στη γραμμή της ενότητας. Πάνω στη γραμμή αναγράφεται το υπό διερεύνηση θέμα (Παιχνίδια του χθες και του σήμερα).

1.2. Τι προγραμματίζεται να ακολουθήσει μετά τη διδασκαλία:

- ✓ Σύγκριση του χθες με το σήμερα, χρησιμοποιώντας διαλογική αντιπαράθεση που θα οργανωθεί σε συνεργασία με τους μαθητές: Τα είδη των παιχνιδιών που έπαιζαν παλιά σε αντιπαράθεση με το σήμερα και γιατί άλλαξαν οι επιλογές τους; (οικονομικές συνθήκες – απομόνωση - έλλειψη χρόνου - φροντιστήρια). Οι μαθητές/τριες συγκεντρώνουν και καταγράφουν, ανάλογα με τη θέση που υποστηρίζουν, τα επιχειρήματά τους, αναπτύσσουν διάλογο, αξιοποιώντας υποστηρικτικά το θεματικό λεξιλόγιο της ενότητας.
- ✓ Παραγωγή Γραπτού λόγου: Ορίζονται κριτήρια αξιολόγησης για το τελικό γραπτό, σε συνεργασία με τα παιδιά. Ετοιμάζονται προκείμενα, με λεξιλογικό χάρτη και θεματικό λεξιλόγιο. Οι μαθητές/τριες θα παρουσιάσουν έναν **επιχειρηματολογικό λόγο, προς τη διευθύντρια, έτσι ώστε να εφαρμοστούν τακτικά τα παραδοσιακά παιχνίδια στο σχολείο.**

2. Διδακτικό Υλικό (π.χ., κείμενα και ασκήσεις από σχολικά εγχειρίδια και συμπληρωματικό υλικό):

Στα μαθήματα που προηγήθηκαν τα παιδιά μελέτησαν τα παρακάτω είδη κειμένων και πολυτροπικά κείμενα:

- ✚ «Ηλεκτρονικά Παιχνίδια» (Σχολικό Εγχειρίδιο, Τεύχος Β', σελ. 78).
- ✚ Παπαβασιλείου, Γ., (2013), Παραδοσιακά παιχνίδια και αγωγή. Ανακτήθηκε από: <http://www.romnios.gr>
- ✚ Πίνακας: VUELVE BRUEGEL EL VIEJO: JUEGOS INFANTILES (παιδικά παιχνίδια): Ανακτήθηκε από: http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_05_06/brueghel.htm
- ✚ Πίνακας: Mirko Rathke: Alte Kinderspiele: Αναρτήθηκε από: <http://www.mirkorathke.de/index.php?id=173>
- ✚ Αποτελέσματα Έρευνας: Δύο νέες έρευνες συσχετίζουν τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια με την επιθετική συμπεριφορά (2000) Ανακτήθηκε από: <http://news.in.gr/science-technology/article/?aid=297539>
- ✚ Σαμαράκης, Α. «Το ποδήλατο». Απόσπασμα από τη συλλογή διηγημάτων «Ζητείται Ελπίς».
- ✚ Κολέτ Β., *Το σπιτικό μας, Πράγματα και Γράμματα*. Βιβλίο μαθητή τάξη Στ' τεύχος Β', Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα, σ.162 -163.

Στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διδασκαλίας αξιοποιήθηκαν τα παρακάτω κείμενα:

- ✚ Ανατολίτης, Α., «Παραδοσιακά Παιχνίδια» (Από Σχολικό Εγχειρίδιο, Τεύχος Β', σελ. 70)
- ✚ Τραγούδι: «Παιδικά Παιχνίδια» του Γιώργου Μαρίνου <https://www.youtube.com/watch?v=K61TRiXLgD4>
- ✚ Αφίσα: «Ελάτε να παίξουμε» <http://www.patrasevents.gr/article/105132-aigio-paradosiaka-pexnidia-apo-tin-omada-dieksodos#>.

Επίσης:

- ✚ Καρτέλες με προτάσεις σε διαφορετικές εγκλίσεις,
- ✚ Φύλλο εργασίας για τα δομικά στοιχεία του παιχνιδιού,
- ✚ Φύλλο εργασίας για εντοπισμό των παιχνιδιών από το τραγούδι,
- ✚ Καρτέλες εργασίας με διάγραμμα σε σχήμα T,
- ✚ Κάρτες με το λεξιλόγιο της ενότητας.