

Ενσωμάτωση Δεικτών στη Γλωσσική Διδασκαλία

Πλαίσιο Σχεδιασμού και Οργάνωσης Διδασκαλίας

Ενότητα που αφορά στη διδασκαλία (βάσει του σχολικού γλωσσικού εγχειριδίου): «Παιχνίδια παιχνίδια παιχνίδια» [Βιβλίο Μαθητή, Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β΄, Ενότητα 11:σελ. 69-88]

Τάξη: Ε' Δημοτικό Σχολείο: Αγίου Ιωάννη (Λάρνακα)

Ημερομηνία: 23 Μαρτίου 2016

Δίκτυο Σχολείων ΕΔΕ: Πόπης Ιακώβου

Για τον σχεδιασμό και την οργάνωση της διδασκαλίας συνεργάστηκαν οι: Άννα Σταυρινίδου-Παναγή (Εκπαιδευτικός) και Σπύρος Σοφοκλέους (Συντονιστής Ομάδας Εργασίας Ελληνικών Δημοτικής Εκπαίδευσης)

1. Συνοπτική παρουσίαση ανάπτυξης της ενότητας

1.1. Τι έχει προηγηθεί της διδασκαλίας:

Με αφορμή την Τσικνοπέμπτη (3 Μαρτίου 2016) και την Καθαρή Δευτέρα (14 Μαρτίου 2016), όπου δόθηκε η ευκαιρία στους/στις μαθητές/μαθήτριες να εμπλακούν άμεσα με παιχνίδια, παραδοσιακά και μη, διαφάνηκε ο ενθουσιασμός τους και η ανάγκη για εμπάθυνση και εμπλοκή με το θέμα αυτό, στο μάθημα των Ελληνικών. Έτσι, έγινε προεπισκόπηση του προοργανωτή, των κειμένων και των ασκήσεων της Ενότητας 11: «Παιχνίδια παιχνίδια παιχνίδια» [Βιβλίο Μαθητή, Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β΄, σ. 69-88]. Οι μαθητές/μαθήτριες συζήτησαν και προβληματίστηκαν για το περιεχόμενο της Ενότητας και δημιούργησαν στις ομάδες τους ιδεόγραμμα, αναφορικά με τις διάφορες πτυχές του θέματος. Δόθηκε χρόνος στο να προβληματιστούν γύρω από τις διαφορετικές πτυχές, να ανακοινώσουν σκέψεις και απόψεις, να προτείνουν διαφορετικούς τρόπους ομαδοποίησης παιχνιδιών (παραδοσιακά-ηλεκτρονικά-πνευματικά ή εσωτερικού-εξωτερικού χώρου ή ομαδικά-ατομικά), αλλά και για να συναποφασίσουν ποιες πτυχές είναι πιο ενδιαφέρουσες.

Επίσης, με την αξιοποίηση του διδακτικού εργαλείου «Know-Want-Learn», το οποίο θα βρίσκεται κατά τη διάρκεια της Ενότητας στην πινακίδα της τάξης, οι μαθητές/μαθήτριες κατέγραψαν σε τρεις στήλες:

- α) τι γνωρίζουν για τα θέματα που σχετίζονται με την ενότητα,
- β) τι θέλουν να μάθουν,
- γ) τι έμαθαν (μένει κενή και αξιοποιείται στο τέλος της Ενότητας ως «δελτίο εξόδου»).

Έτσι, με βάση τα ενδιαφέροντά τους, μερικά ερωτήματα που τέθηκαν για διερεύνηση ήταν:

- Ποια είδη παιχνιδιών προτιμούν τα παιδιά σήμερα και γιατί;
- Ποια είναι τα οφέλη από την εμπλοκή των παιδιών με διαφορετικά είδη παιχνιδιών;
- Πώς το παιχνίδι βοηθά στο να αποκτήσουν τα παιδιά κοινωνικές δεξιότητες;

Με βάση τα ερωτήματα των μαθητών/μαθητριών, η τάξη κατέληξε στον γενικότερο προβληματισμό της ενότητας:

Πώς το παιχνίδι επηρεάζει τη ζωή και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων;

Ακολούθως, επιλέχθηκαν εκείνα τα κείμενα, που θα μπορούσαν να συνεισφέρουν στη μελέτη του προβληματισμού και των υποερωτημάτων των μαθητών/μαθητριών. Η διαδικασία αυτή αποσκοπούσε, με την αξιοποίηση ποικίλου κειμενικού και διδακτικού υλικού, να προκαλέσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών, ώστε να εμπλακούν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Τα κείμενα του σχολικού εγχειριδίου που επιλέχθηκαν: «Παραδοσιακά παιχνίδια», «Επιτραπέζια παιχνίδια», «Ηλεκτρονικά παιχνίδια» έτυχαν επεξεργασίας, ως προς τον θεματικό τους άξονα, το είδος, τη δομή και την οργάνωση του κειμένου και τα γλωσσικά και τα μη γλωσσικά τους στοιχεία με βάση τον πιο πάνω προβληματισμό. Παράλληλα, συνεξετάστηκαν με άλλα κείμενα, όπως, για παράδειγμα: άρθρο «Παιχνίδι κάτω από τη γη»: <http://www.imommy.gr/nipia/psychologia/article/7528/pws-einai-mia-paidikh-xara-katafygio-sthn-syria/>, άρθρο «Χριστουγεννιάτικη εκχειρίδα: μικρή ειρήνη στον μεγάλο πόλεμο» (δασκευή): <http://www.athinon.gr/?p=173>, βίντεο: «Πώς τα Χριστούγεννα σταμάτησαν τον πόλεμο»: <http://www.thetoc.gr/webtv/video/trends/korufai-spot-pws-ta-xristougenna-stamatisan-ton-polemo>, παραμύθι «Η επανάσταση των παλιών παιχνιδιών», του Χρήστου Μπουλώτη.

Όλα τα κείμενα τοποθετήθηκαν στη «Γραμμή της Ενότητας». Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές/μαθήτριες εμπλούτισαν, παράλληλα, το θεματικό λεξιλόγιό τους και προβληματίστηκαν γύρω από τα διάφορα είδη παιχνιδιών, τους κανόνες τους, την αξία των παιχνιδιών στη ζωή τους, αλλά, επιπρόσθετα, και κατά πόσο το παιχνίδι μπορεί ή όχι να φέρει πιο κοντά τους ανθρώπους, να αναπτύξει φιλίες, να λύσει προβλήματα/διαφορές κ.ά.

1.2. Δείκτες Επιτυχίας και Δείκτες Επάρκειας της συγκεκριμένης διδασκαλίας:

Δείκτες Επιτυχίας	Δείκτες Επάρκειας
Κατανόηση και Παραγωγή Προφορικού Λόγου	
1. Κατανοούν και παράγουν προφορικό λόγο, τοποθετώντας τον σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)	
1.3. Συνδέουν κείμενα (δικά τους και άλλων), με συγκεκριμένο συγκείμενο, αναγνωρίζοντας πώς οι τρόποι παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών συνδέονται με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια	1.3.1. Θέμα, σκοπός, χώρος - έκταση - μέσο δημοσιοποίησης προφορικού πολυτροπικού κειμένου (βίντεο), σχέση «εαυτού και αποδέκτη» (π.χ., αποδέκτης - άτομο, αποδέκτης - κοινωνική ομάδα, αποδέκτης - κοινωνικό σύνολο), ατομικά ή και κοινωνικά χαρακτηριστικά τους (π.χ., αθλητικές και κοινωνικές σχέσεις)
2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο προφορικός λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης	
2.1. Αξιοποιούν γλωσσικά, παραγλωσσικά και εξωγλωσσικά στοιχεία, για να συζητήσουν και να συνεργαστούν αποτελεσματικά με συνομιλητές με ποικίλα ατομικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά	2.1.1. Κανόνες συμμετοχής σε συνομιλία [π.χ., «ακούω με προσοχή», «περιμένω τη σειρά μου για να μιλήσω», «βρίσκω τρόπο να πάρω τον λόγο χωρίς να διακόπτω», «παίρνω τον λόγο την κατάλληλη στιγμή», «παρέχω ενδείξεις ότι εμπλέκομαι σε ενεργητική ακρόαση» (π.χ., στάση του σώματος)]
3. Αξιολογούν και κρίνουν προφορικό λόγο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του	
3.2. Συνδέουν τον τρόπο που αναπαρίσταται ένα θέμα με τον τρόπο που επηρεάζονται συγκεκριμένα ακροατήρια και συγκεκριμένες συνομιλίες	3.2.1. Γλωσσικά, παραγλωσσικά και εξωγλωσσικά στοιχεία (π.χ., μουσική, ρυθμός, εναλλαγή εικόνων, επιτονισμός, ένταση, εκφράσεις προσώπου, χειρονομίες) που παρουσιάζουν ή αποσιωπούν εμπειρίες, σχέσεις, ταυτότητες ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές εποχές, πολιτισμούς, πλαίσια

Κατανόηση Γραπτού Λόγου

1. Τοποθετούν ένα κείμενο σε πλαίσιο (θεματικό, επικοινωνιακό, κοινωνιοπολιτισμικό)

1.1. Συνθέτουν πληροφορίες που δηλώνονται ρητά ή και υπόρρητα στο κείμενο και τις παρουσιάζουν συνοπτικά, ανάλογα με διαφορετικά σημεία έμφασης

1.3. Συνδέουν κείμενα και τρόπους παρουσίασης ανθρώπων και πολιτισμών με ιστορικά, πολιτισμικά, κοινωνικά πλαίσια

1.4. Αρχίζουν να αξιοποιούν στρατηγικές κατανόησης, για εξαγωγή συμπερασμάτων, σε σχέση με τον τρόπο που παρουσιάζεται ένα θέμα

1.1.1. Λέξεις, φράσεις, προτάσεις που δηλώνουν ρητά ή και υπόρρητα πληροφορίες (π.χ., θέμα, πρόβλημα, γνωρίσματα χαρακτήρων, εξέλιξη και κατάληξη γεγονότων, δράση - συνέπεια, κίνητρα δραστών, ιεραρχία δράσεων)

1.3.1. Σχέση κειμένου με συγκεκριμένη θεματολογία ή και προβληματισμό που αφορούν σε εμπειρίες ποικίλων κοινωνικών ομάδων: **Πώς το παιχνίδι επηρεάζει τη ζωή και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων;**

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

1.4.6. Διακειμενικές συνδέσεις, με έμφαση στην κριτική διερεύνηση υπόρρητων νοημάτων του κειμένου (π.χ., «κείμενο - εαυτός», «κείμενο - κείμενο», «κείμενο - κόσμος»)

2. Αναγνωρίζουν τον τρόπο που οργανώνεται και λειτουργεί ο λόγος σε επίπεδο κειμένου, πρότασης, λέξης

2.4.2.1. Κατανοούν τη λειτουργία γλωσσικών στοιχείων στην παρουσίαση του ρεαλιστικού ή και μυθοπλαστικού σε λογοτεχνικά και μη κείμενα

2.4.2.2. Κατανοούν τη συμβολή μη γλωσσικών στοιχείων στην παρουσίαση του ρεαλιστικού ή και μυθοπλαστικού σε λογοτεχνικά και μη κείμενα

2.4.2.3. Αναγνωρίζουν συμβάσεις που αφορούν στη δομή αφηγήσεων και τη σχέση τους

2.4.2.1.1. Παρατατικός, αόριστος, ρήματα δράσης, χρονικοί επιρρηματικοί προσδιορισμοί, σύνταξη, λεξιλόγιο που δηλώνει πραγματικότητα, φαντασία

2.4.2.2.1. Εικόνα, κινούμενη εικόνα

2.4.2.3.1. Οργάνωση περιεχομένου, με βάση τη δημιουργία ενδιαφέρουσας αφηγηματικής πλοκής και μετάδοση συγκεκριμένης οπτικής (τοποθέτηση, πρόβλημα, κορύφωση, λύση/κλείσιμο), ποικιλία δεικτών συνοχής (χρονικοί σύνδεσμοι, χρονικά επιρρήματα, χρονικές φράσεις και προτάσεις)

3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα κείμενο ως προς τη λειτουργία και το περιεχόμενό του

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

3.2. Συνδέουν τον τρόπο που αναπαρίσταται ένα θέμα με τον τρόπο που επηρεάζονται συγκεκριμένα ακροατήρια

3.1.1. Μέσα παρουσίασης περιεχομένου (γλώσσα, ύφος, οργάνωση κειμένου, εικόνες, μορφοποίηση) σε σχέση με την οπτική του συγγραφέα και τις πολλαπλές φωνές που πιθανόν να εμφανίζονται εντός, ή και εκτός κειμένου, άμεσα ή έμμεσα.

3.2.1. Γλωσσικά και μη γλωσσικά στοιχεία (π.χ., λεξιλόγιο, παρομοιώσεις, μεταφορές, σχέδιο, απεικονίσεις, συμβολισμοί) που παρουσιάζουν ή αποσιωπούν εμπειρίες, σχέσεις, ταυτότητες ανθρώπων που ζουν σε διαφορετικές εποχές, πολιτισμούς, πλαίσια

Παραγωγή Γραπτού Λόγου

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 και επιδιωκόμενο αποτέλεσμα παραγωγής κειμένου, σε σχέση με τον αποδέκτη

2. Οργανώνουν τον λόγο σε κείμενο

2.1. Παράγουν κείμενα, αυτόνομα, αναπτύσσοντας το προσωπικό τους στυλ

2.1.1. Γνώσεις για μορφοσύntaxη (π.χ., κλίση ονομάτων και ρημάτων, ρηματικές καταλήξεις), ως βάση για ορθογραφημένη γραφή

2.1.6. Δόμηση κειμένων, με την επιλογή κατάλληλου λεξιλογίου, μη γλωσσικών στοιχείων και δεικτών συνοχής (π.χ., συνδέσμων, επιρρημάτων, αντωνυμιών, επαναλήψεων)

2.1.7. Παραγραφοποίηση κειμένου (π.χ., δόμηση παραγράφου, όπως: θεματική πρόταση, λεπτομέρειες και κατακλείδα)

2.3.2.1. Αξιοποιούν γλωσσικά στοιχεία, για να αφηγηθούν, αναδεικνύοντας τον ρόλο του ρεαλιστικού ή και μυθοπλαστικού στοιχείου σε κείμενα λογοτεχνικού και μη λογοτεχνικού λόγου

2.3.2.1.1. Παρατατικός και αόριστος, ρήματα δράσης, επιρρηματικοί προσδιορισμοί (χρόνου, τόπου), σύνταξη, λεξιλόγιο που δηλώνει πραγματικότητα, φαντασία

2.3.2.2. Αξιοποιούν μη γλωσσικά στοιχεία, για να αφηγηθούν, αναδεικνύοντας τον ρόλο του ρεαλιστικού ή και μυθοπλαστικού στοιχείου σε κείμενα λογοτεχνικού και μη λογοτεχνικού λόγου

2.3.2.2.1 Σχέδιο, χρώμα γραμμάτων, μέγεθος γραμμάτων, γραμματοσειρά

2.3.2.3. Αξιοποιούν συμβάσεις που αφορούν στη δομή κειμένου, για να αφηγηθούν, αναδεικνύοντας τον ρόλο του ρεαλιστικού ή και μυθοπλαστικού στοιχείου σε κείμενα λογοτεχνικού και μη λογοτεχνικού λόγου

2.3.2.3.1. Οργάνωση περιεχομένου και παραγραφοποίηση, με βάση τη δημιουργία ενδιαφέρουσας αφηγηματικής πλοκής, συναισθηματικής φόρτισης και μετάδοση συγκεκριμένης οπτικής (εισαγωγή/τοποθέτηση, πρόβλημα, κορύφωση, λύση και επίλογος - κλείσιμο), χρήση διαλόγου, ποικιλία δεικτών συνοχής (χρονικοί σύνδεσμοι και χρονικά επιρρήματα, χρονικές προτάσεις και φράσεις)

3. Αξιολογούν και κρίνουν ένα 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 κοινωνιοπολιτισμικό πλαίσιο

3.1.1. Πραγμάτωση κειμένου, όπως: γλωσσικά και μη γλωσσικά στοιχεία, κειμενικές συμβάσεις, συνοχή και συνεκτικότητα κειμένου: συνοχή (π.χ., σύνδεσμοι, αντωνυμίες, συνώνυμα, επαναλήψεις), νοηματική συνέχεια (π.χ., σύνδεση μεταξύ τμημάτων του κειμένου, ανάλογα με το είδος και τη λειτουργία)

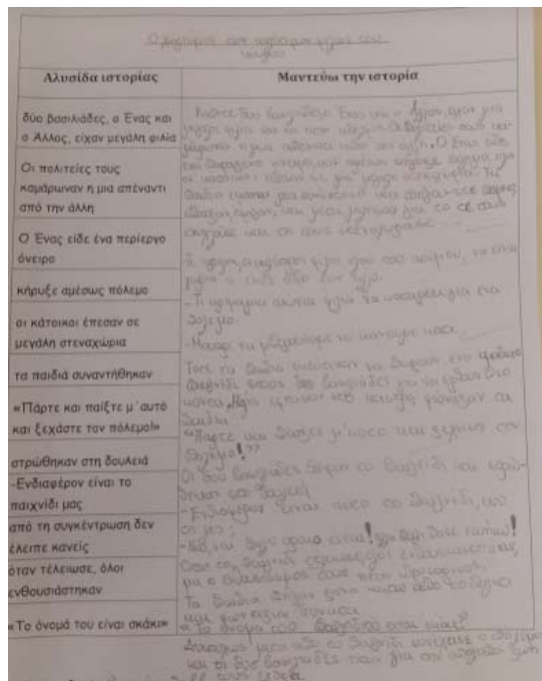
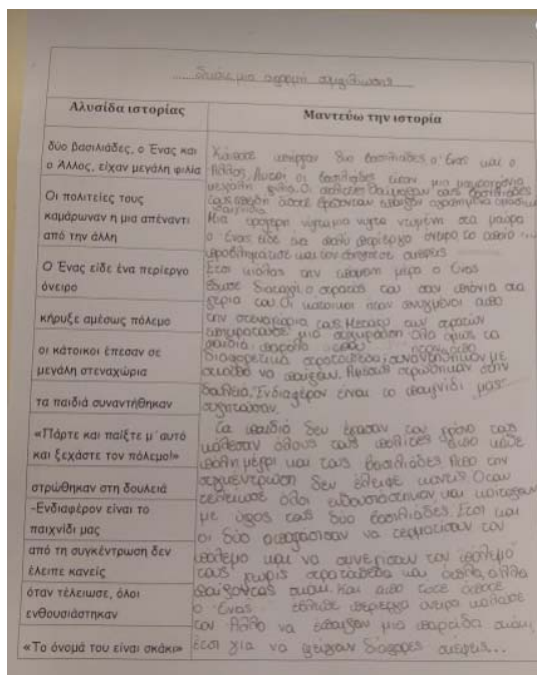
3.2. Μετασηματίζουν το περιεχόμενο και μορφή ενός κειμένου, με βάση δοσμένα ή προσωπικά κριτήρια που εστιάζουν στη συνάφεια με επικοινωνιακό και κοινωνιοπολιτισμικό πλαίσιο και την ανάδειξη της προσωπικής τους θέσης

3.2.3. Βελτιώσεις ύφους, μέσω, π.χ., ελέγχου για λειτουργικούς συνδυασμούς ύφους σε ένα κείμενο (π.χ., απλό, οικείο, ελεύθερο, εξομολογητικό, γλαφυρό, παραστατικό, ζωντανό, δραματικό, διδακτικό, προτρεπτικό), ανάλογα με την οπτική γωνία (π.χ., εναλλαγές ύφους)

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

- **Δραστηριότητα πρόβλεψης «Αλυσίδα ιστορίας»:** Δίνεται στους/στις μαθητές/μαθήτριες φύλλο εργασίας, στο οποίο βρίσκονται φράσεις από το κείμενο: «Πνευματικά Παιχνίδια», Ενότητα 11, [Βιβλίο Μαθητή, Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β΄, σελ. 82-83], με τη σειρά που εμφανίζονται σε αυτό. Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να μαντέψουν και να γράψουν την ιστορία, αξιοποιώντας, έτσι, συμβάσεις του γραπτού λόγου (π.χ., παραγραφοποίηση, κειμενικούς δείκτες, σημεία στίξης, διάλογος, δόμηση κειμένου με νόημα), αλλά και γλωσσικά στοιχεία αφηγηματικού λόγου (π.χ., χρονικά επιρρήματα, χρονικές προτάσεις και φράσεις, αόριστος, ρήματα δράσης, λεξιλόγιο που δηλώνει πραγματικότητα και φαντασία).

«Μια φορά και έναν καιρό ήταν το σκάκι»	
Αλυσίδα παραμυθιού	Μαντεύω το παραμύθι
δύο βασιλιάδες ο Ένας και ο Άλλος είχαν μεγάλη φιλία	
οι πολίτες τους καμάρωναν η μια απέναντι από την άλλη	
ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο κήρυξε αμέσως πόλεμο	
οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στεναχώρια	
τα παιδιά συναντήθηκαν	
«Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!»	
στρώθηκαν στη δουλειά	
-Ενδιαφέρον είναι το παιχνίδι μας από τη συγκέντρωση δεν έλειπε κανείς	
όταν τελείωσε, όλοι ενθουσιάστηκαν	
«Το όνομά του είναι σκάκι»	



- **Ενεργοποίηση Προϋπάρχουσας Γνώσης/Σύνδεση με τα προηγούμενα:** Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να αναφέρουν με ποια ενότητα ασχολείται η τάξη την περίοδο αυτή και με ποιες πτυχές και με ποιον προβληματισμό καταπιάνονται. Γίνεται σύντομη συζήτηση για το πώς οι μαθητές/μαθήτριες τοποθέτησαν στη «Γραμμή της Ενότητας» διάφορα κείμενα με τα οποία έχουν ασχοληθεί μέχρι στιγμής.

Πώς το παιχνίδι επηρεάζει τη ζωή και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων;

χωρίζει/απομακρύνει/

ενώνει/ συμφιλιώνει /φέρνει

απομονώνει...

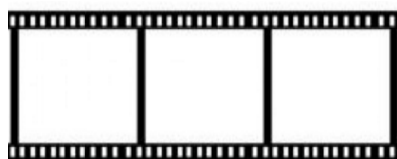
κοντά...



- **Τοποθέτηση «Αλυσίδων ιστορίας» στη «Γραμμή της ενότητας»:** Στη συνέχεια, οι μαθητές/μαθήτριες τοποθετούν τις «Αλυσίδες της ιστορίας» που έχουν φτιάξει, ανάλογα με το πώς «μάντεψαν» και αντιλήφθηκαν το κείμενο, στη «Γραμμή της Ενότητας». Επιλέγονται, σκόπιμα, τρεις μαθητές/μαθήτριες, που τοποθέτησαν την «Αλυσίδα της ιστορίας» τους σε διαφορετικά σημεία, για να διαβάσουν τα κείμενά τους, αιτιολογώντας τη σχετική τοποθέτησή τους στη «Γραμμή της Ενότητας». Θα ακολουθήσει σύντομος σχολιασμός στην ολομέλεια.

- **Προσανατολισμός μέσω αιτιολογημένων προβλέψεων:**

Παρουσιάζεται η εικόνα του κειμένου: «Πνευματικά Παιχνίδια», Ενότητα 11 «Παιχνίδια, Παιχνίδια, Παιχνίδια», [Βιβλίο Μαθητή, Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β΄, σ. 82-83]. Οι μαθητές/μαθήτριες προβαίνουν σε αιτιολογημένες προβλέψεις, αναφορικά με το περιεχόμενο, την οργάνωση, τα γλωσσικά και τα μη γλωσσικά στοιχεία του κειμένου.



Ακολούθως, προστίθεται ο τίτλος του κειμένου και, αργότερα, η πρώτη πρόταση του κειμένου: «Μια φορά κι έναν καιρό σε ένα μακρινό τόπο ζούσαν δύο βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος.».

Οι μαθητές/μαθήτριες προβαίνουν, σταδιακά, σε περισσότερο αιτιολογημένες προβλέψεις, αλλά και σε νοηματικούς συσχετισμούς ανάμεσα σε εικόνα, τίτλο και πρώτη πρόταση, αναμένοντας να εντοπίσουν τον λογοτεχνικό/μυθοπλαστικό χαρακτήρα του κειμένου. Αν χρειαστεί, μπορεί να παρουσιαστεί ολόκληρο το κείμενο στον προβολέα (π.χ., για σχολιασμό της παραγραφοποίησης και εντοπισμό του ευθέως λόγου). Επίσης, τους ζητείται να συζητήσουν σε ποιο σημείο της «Γραμμής της Ενότητας» θα το έβαζαν και το τοποθετούν, επιχειρηματολογώντας.

- **Μεγαλόφωνη ανάγνωση με Απευθείας Ανάγνωση-Σκέψη(CUT):**

Το κείμενο διαβάζεται αποσπασματικά και, σε σημεία-επεισόδια της αφήγησης, η εκπαιδευτικός σταματά. Σε κάθε «παύση-CUT» της εκπαιδευτικού, οι μαθητές/μαθήτριες γράφουν σε «φيلم», τον τίτλο του επεισοδίου. Επιλέγεται από την εκπαιδευτικό ένας τίτλος και σημειώνεται στον πίνακα. Έτσι, ετοιμάζεται ατομική (των μαθητών/μαθητριών) και ενιαία (της ολομέλειας της τάξης) χρονική γραμμή της λογοτεχνικής αφήγησης.

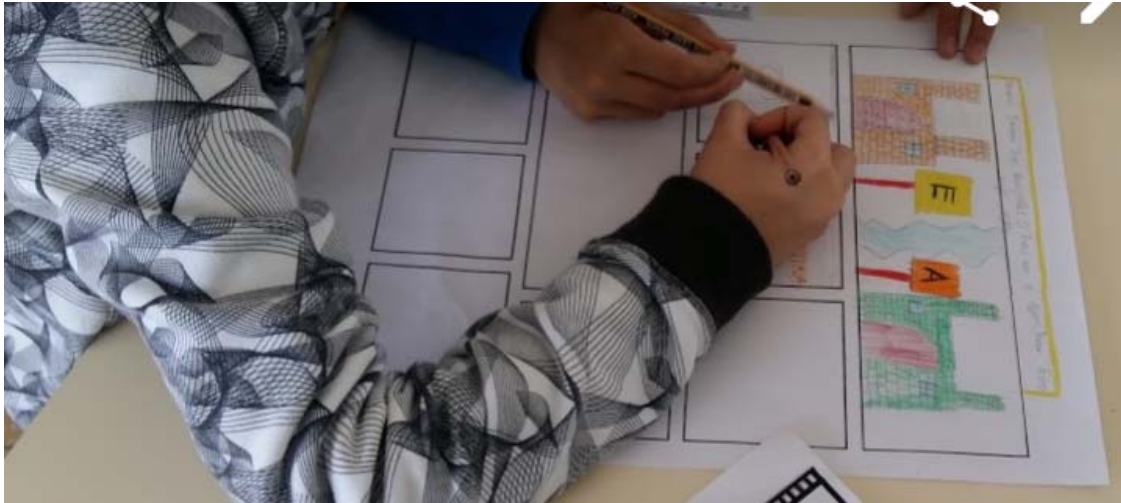
Συστατικό ιστορίας	Περιγραφή
Τοποθέτηση	βασιλιάδες, ο Ένας και ο Άλλος, είχαν μεγάλη φιλία, οι πολίτες τους καμάρωναν η μια απέναντι από την άλλη, λίμνη «Ειρηνική» στη μέση
Έναρξη γεγονότος/ Πρόβλημα	Το όνειρο του ενός βασιλιά, κηρύξε τον πόλεμο
Εσωτερική Αντίδραση	Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια
Σχέδιο	Τα παιδιά συναντούνται στις όχθες της λίμνης
Δράση	Τα παιδιά αναλαμβάνουν δράση για να φιάξουν ένα παιχνίδι στους βασιλιάδες
Συνέπειες	Συνάντηση στη λίμνη, παρουσίαση παιχνιδιού
Κατάληξη	όλοι ενθουσιάστηκαν, οι βασιλιάδες σταματούν τον πόλεμο, αγκαλιάστηκαν και παίζουν σκάκι
Τέλος	«Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ»

Η εκπαιδευτικός, σκόπιμα, επιλέγει να σταματά σε συγκεκριμένα σημεία, έτσι ώστε, παράλληλα, να «χτίζεται» η δομή της λογοτεχνικής αφήγησης. Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται να επαναφέρουν στη μνήμη τους τον λόγο που οι συγγραφείς άρχισαν την αφήγηση/ιστορία με τη φράση «Μια φορά κι έναν καιρό...». Αναμένεται να αναφερθεί από τους/τις μαθητές/μαθήτριες ότι είναι μία λογοτεχνική/μυθοπλαστική αφήγηση (αλλιώς, ένα παραμύθι με φανταστικά γεγονότα). Στη συνέχεια, τους ζητείται να εντοπίσουν και άλλα στοιχεία του κειμένου τα οποία αποδεικνύουν τον λογοτεχνικό και μυθοπλαστικό αφηγηματικό του χαρακτήρα. Αξιοποιείται εποπτικό της τάξης, στο οποίο είναι καταγραμμένα τα δομικά στοιχεία της λογοτεχνικής αφήγησης.

- **Επιλεκτική ανάγνωση (Scanning):** Οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται, ατομικά, να διαβάσουν σιωπηρά το κείμενο και να εντοπίσουν (να υπογραμμίσουν) γλωσσικά, μη γλωσσικά στοιχεία (και τρόπο οργάνωσης) του κειμένου, τα οποία «χτίζουν»/δομούν την εξέλιξη της αφήγησης/του παραμυθιού.

- **Αξιοποίηση περιγραμμάτων κόμικς:**

Από ποικιλία περιγραμμάτων κόμικς, τα οποία είναι κρεμασμένα στην τάξη σε μέγεθος Α3, οι μαθητές/μαθήτριες, σε ζευγάρια, καλούνται να επιλέξουν το κατάλληλο, σύμφωνα με τη δομή του κειμένου και αιτιολογούν την απόφασή τους. Ακολούθως, «μετασχηματίζουν» το παραμύθι, συμπληρώνοντας το περίγραμμα, με γλωσσικά και μη γλωσσικά στοιχεία του κειμένου που εντόπισαν προηγουμένως. Φυσικά, κατά τον «μετασχηματισμό» του κειμένου, εκτός από το ότι μπορούν να προσθέσουν και άλλες λέξεις, φράσεις, προτάσεις, παραγράφους, εικόνες, σύμβολα, χρώματα κ.λπ., μπορεί να αξιοποιηθούν και άλλα στοιχεία που αναδεικνύουν τον αφηγηματικό του χαρακτήρα (π.χ., διάλογος). Προστίθενται και προσωπικά στοιχεία των μαθητών/μαθητριών. Μπορεί να ακολουθήσει και αντιπαραβολή των κόμικς των μαθητών/τριών.



Η εκπαιδευτικός, καθώς παρατηρεί την αλληλεπίδραση των μαθητών/μαθητριών, διαχωρίζει την ποικιλία των επιλογών τους, με έμφαση στη χρονική σειρά των γεγονότων, σε πέντε στήλες, χωρίς να θέσει από την αρχή τη μεταγλώσσα (τη γλωσσολογική ορολογία), η οποία θα γραφεί και θα συζητηθεί μετά:

- χρήση ρημάτων στον παρατατικό
- χρήση ρημάτων δράσης στον αόριστο
- χρονικοί σύνδεσμοι και χρονικά επιρρήματα
- χρονικές προτάσεις και φράσεις
- κειμενικές συμβάσεις

<p>Ρήματα στον Παρατατικό</p> <p>Ώρσαν καμάραναν συναντιόντουσαν</p>	<p>Ρήματα στον αόριστο</p> <p>ακουσθηκε αποφάσισε</p> <p>εφτιαξαν χαράξαν στρώθηκαν</p> <p>Ρήματα Αράσης</p>	<p>Χρονικά επιρρήματα</p> <p>Σαφινκά αμέσως τέλος μετά</p>	<p>Χρονικές φράσεις και προτάσεις</p> <p>Στην αρχή Την άλλη μέρα Μια φορά κι έναν καιρό Κάποιο βράδυ</p>	<p>Άλλα στοιχεία</p> <p>μυθοπλαστική εικόνα / Σκωπικό ευθύς γόγος παραγραφάι</p>			
<p>πρόσωπα</p> <p>χρόνος</p> <p>χώρος</p>	<p>Πρόβλημα</p>	<p>Αντίδραση</p>	<p>Σχέδιο</p>	<p>Δράση</p>	<p>Συνοπίες</p>	<p>Κατάληξη</p>	
<p>Οι δύο βασισιάδες και οι κατοικοί της βόρειας και νοτιας κομητείας Ώρσαν ενταγμένοι.</p>	<p>Ο Ένας είδε ένα παραξενό όνειρο και κήρυξε τον πόλεμο.</p>	<p>Ανάμεσα στους κατοίκους έπιασε μεγάλη στενοχώρια</p>	<p>Η συνάντηση των παιδιών και η απόφαση του να ανορθώσουν ενεργό δράση.</p>	<p>Η συγκέντρωση στα ζήμνα και η παρουσίαση του παιχνιδιού από τα παιδιά.</p>	<p>Τα ποια ζήτησαν ένα παιχνίδι για τους βασισιάδες με έρμους φιγούρες και κανόνες.</p>	<p>Όσο ενθουσιάστηκαν και οι βασισιάδες άρχισαν να παίζουν σκάκι, σταματώντας τον πόλεμο.</p>	<p>Σκάκι: το παιχνίδι που ένωσε τους δύο βασισιάδες</p>
<p>Τοποθέτηση</p>	<p>Εξέλιξη</p>				<p>Τέλος</p>	<p>ενώνισι</p>	



- **Κύκλος αξιολόγησης του κειμένου:** Οι μαθητές/μαθήτριες, αφού ενημερώνονται ότι θα τους δοθεί χρόνος στη συνέχεια για να συμπληρώσουν τα περιγράμματα των κόμικς τους, μαζεύονται σε κύκλο και κάθονται κοντά στην εκπαιδευτικό. Σε φακέλους, υπάρχουν γραμμένες ερωτήσεις (πληροφοριακές- «πάνω στις γραμμές», συμπερασματικές- «μέσα στις γραμμές», κριτικές-αξιολογικές -«πέρα από τις γραμμές»), οι οποίοι ανοίγονται τυχαία.

Ενδεικτικές ερωτήσεις στους φακέλους:

- Είναι επιτυχημένος ο τίτλος του κειμένου;
- Ποιοι μπορεί να είναι οι συγγραφείς και με τι μπορεί να ασχολούνται;
- Πώς επιδιώκουν να επηρεάσουν το ακροατήριο οι συγγραφείς;
- Το κείμενο είναι διασκευή: Πού μπορούμε να βρούμε το αυθεντικό κείμενο και πώς θα είναι αυτό;
- Εντοπίστε φανταστικά και πραγματικά στοιχεία του κειμένου. Ποια η λειτουργία τους;
- Για ποιον λόγο μπορεί να έγραψαν το κείμενο; (Για να παρουσιάσουν/επεξηγήσουν το σκάκι)
- Το πέτυχαν; Με ποιον τρόπο;
- Ποια η άποψη/οπτική των συγγραφέων για τον πόλεμο; (Αντιπολεμική διάθεση)
- Πώς παρουσιάζουν την οπτική τους για τον πόλεμο; Το πέτυχαν; Με ποιον τρόπο;
- Δώστε ένα δικό σας τίτλο για το κείμενο

- **Διακειμενικές Συνδέσεις:** Στον κύκλο αξιολόγησης του κειμένου, ακολουθούν, μεταξύ των μαθητών/μαθητριών, διακειμενικές συνδέσεις:

- Κείμενο- εαυτός (**text to self**): Συζητούν με ποιον τρόπο μπορεί το παραμύθι να συσχετίζεται με τον εαυτό τους και με προσωπικές τους εμπειρίες. Τι τους θυμίζει για τον εαυτό τους.

-Κείμενο-κείμενο/α (**text to text**): Συζητούν αν το κείμενο μπορεί να συσχετιστεί με κάποιο/α άλλο/α κείμενο/α, ταινία/ες, τηλεοπτική/ές εκπομπές που έχουν διαβάσει ή παρακολουθήσει.

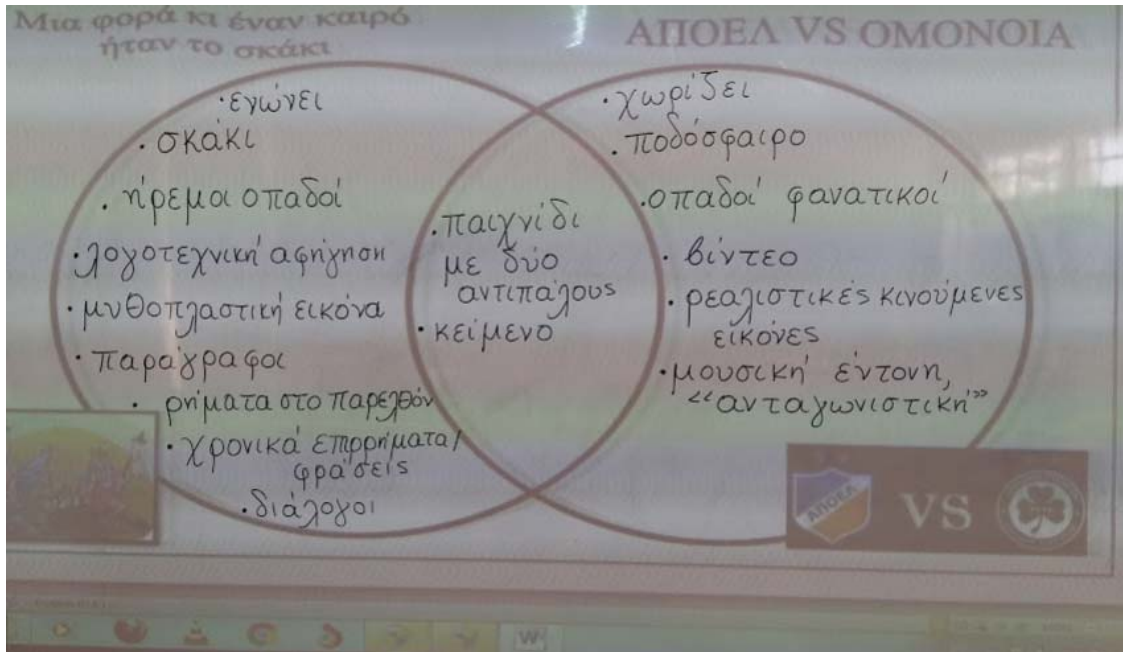
-Κείμενο-Κόσμος (**text to world**): Με επαγωγικό τρόπο και με βάση τα ερωτήματα: Γιατί πιστεύετε ότι ο συγγραφέας έγραψε το συγκεκριμένο παραμύθι; Με ποιο τρόπο συνδέεται με τον προβληματισμό της ενότητας μας; Πόσο σημαντικό είναι τελικά οι άνθρωποι να είναι μονιασμένοι και να λύνουν τις διαφορές τους μέσω του παιχνιδιού; Μήπως γνωρίζετε άλλες πολιτείες που τις χωρίζει μία άλλη λίμνη, μία άλλη «γραμμή»;

- **Διάψευση ή όχι αρχικής τοποθέτησης:** Οι μαθητές/μαθήτριες εντοπίζουν το κείμενο στο σημείο της «Γραμμής της Ενότητας», όπου το είχαν τοποθετήσει αρχικά. Προβληματίζονται κατά πόσο χρειάζεται να διαφοροποιηθεί η θέση του, μετά τη νοηματική επεξεργασία του.

- **Παρακολούθηση πολυτροπικού κειμένου (βίντεο:** <https://www.youtube.com/watch?v=lferh8vWaBs>): Για σκοπούς διασύνδεσης με τον προβληματισμό της ενότητας, οι μαθητές/μαθήτριες παρακολουθούν το βίντεο: «ΑΠΟΕΛ vs ΟΜΟΝΟΙΑ». Σχολιάζεται το θέμα (παιχνίδι, ποδόσφαιρο, αθλητισμός) και ο τρόπος που παρουσιάζεται (π.χ., ίδια πόλη, δύο κόσμοι, δύο ομάδες). Συζητούνται τα στοιχεία που δομούν την οπτική του βίντεο (ιαχές, μουσική, η οποία αυξάνεται σταδιακά, γρήγορη κινούμενη εικόνα, χρώματα κ.λπ.). Ζητείται από τους/τις μαθητές/μαθήτριες να τοποθετηθεί και το βίντεο στη «Γραμμή της ενότητας», αναμένοντας να τεθεί κοντά στο σημείο ότι το παιχνίδι μπορεί να χωρίζει.



- **Αξιοποίηση βέννειου διαγράμματος, για αντιπαραβολή κείμενων:** Στο σημείο αυτό, το κείμενο: «Πνευματικά Παιχνίδια» αντιπαραβάλλεται/συγκρίνεται με το βίντεο: «ΑΠΟΕΛ vs ΟΜΟΝΟΙΑ», με βάση το περιεχόμενο/νόημά τους, την οργάνωση και τη μορφή των κειμένων, τα γλωσσικά και τα μη γλωσσικά στοιχεία τους. Σημαντική είναι και η συσχέτιση με τον προβληματισμό: **Πώς το παιχνίδι επηρεάζει τη ζωή και τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων;**



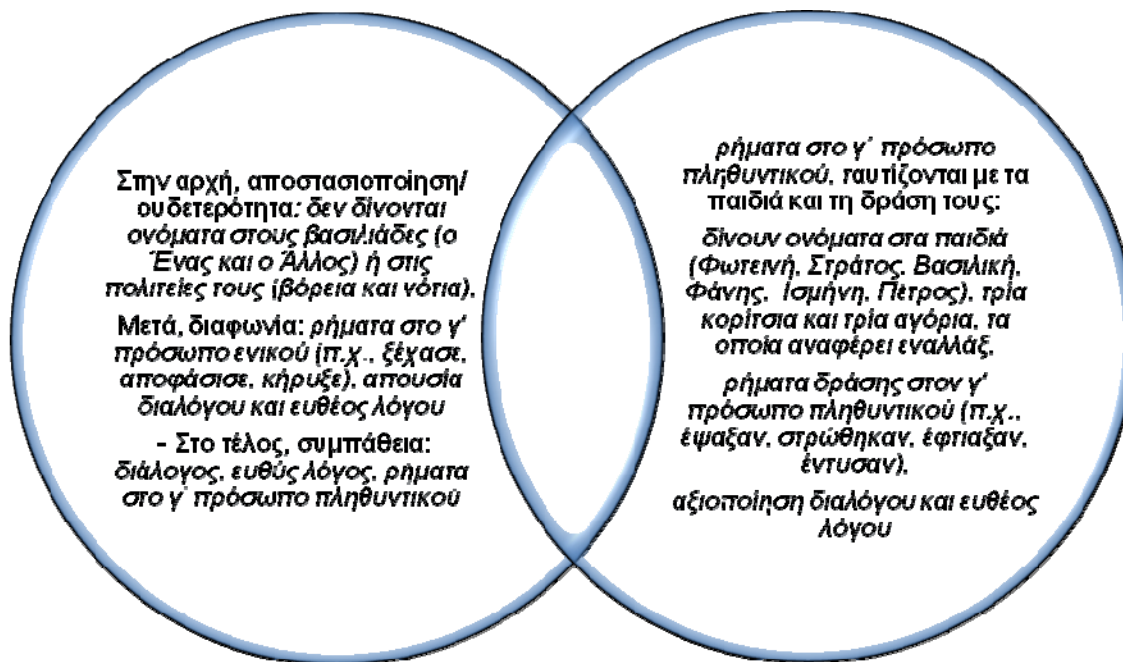
Απόελα	Ομόνοια	Κοινωνία
Χωρίζει	Ποδόσφαιρο	Οπαδοί φανατικοί
Βίντεο	Ρεαλιστικές κινούμενες εικόνες	Μουσική έντονη, "ανταγωνιστική"
Παιχνίδια με δύο αντιπάλους	Κείμενο	

1.4. Τι προγραμματίζεται να ακολουθήσει μετά τη διδασκαλία:

- Αξιοποίηση βέννειου διαγράμματος, για αντιπαραβολή νοηματικών ενοτήτων εντός του κειμένου:** Οι μαθητές/μαθήτριες ρωτούνται αν εντοπίζονται αντιθέσεις στο κείμενο «Πνευματικά Παιχνίδια» και με ποιον τρόπο θα μπορούσαν να τις αποδώσουν σχηματικά. Αφού αλληλεπιδράσουν πρώτα με το διπλανό τους και μετά με την ομάδα τους (1-2-4), παρουσιάζουν τον οργανωτή τους και αιτιολογούν την επιλογή τους. Μέσα από συζήτηση στην τάξη, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι, για σκοπούς σύγκρισης, το βέννειο διάγραμμα μάς εξυπηρετεί καλύτερα. Στον βιντεοπροβολέα, παρουσιάζεται το ερώτημα: «Υπάρχει μόνο αντίθεση ανάμεσα στα πρόσωπα του κειμένου μας, δηλαδή στους βασιλιάδες και στα παιδιά ή και στην άποψη του συγγραφέα απέναντι σε αυτά τα πρόσωπα;»

Βασιλιάδες

Παιδιά



Σχολιάζονται οι γλωσσικές επιλογές (άρα και η οπτική) των συγγραφέων. Έτσι, οι μαθητές/μαθήτριες ανακαλύπτουν τα στοιχεία εκείνα που δομούν την οπτική των συγγραφέων έναντι στους βασιλιάδες και στα παιδιά. Βοηθητικές είναι οι εξής οδηγίες/ερωτήσεις:

- ✓ Ο συγγραφέας πώς μας παρουσιάζει τους βασιλιάδες; Τους δίνει ονόματα; Γιατί; Τι άλλο δεν έχει όνομα εκτός από τους βασιλιάδες; Ποιο σκοπό εξυπηρετεί η απουσία ονομάτων; (στην αρχή: αποστασιοποίηση/ουδετερότητα)
- ✓ Η αφήγηση στη συνέχεια έχει διάλογο και ευθύ λόγο; Γιατί; (η απουσία τους υποδηλώνει απόσταση)
- ✓ Συγκρίνετε τα ρήματα της πρώτης παραγράφου με της τελευταίας. Τι παρατηρείτε; (διαφωνία: ρήματα στο γ' πρόσωπο ενικού ≠ συμπάθεια: ρήματα στο γ' πρόσωπο πληθυντικού)
- ✓ Πότε εμφανίζεται ο διάλογος και ο ευθύς λόγος; Γιατί στο τέλος; (συμπάθεια)
- ✓ Ποια στοιχεία δείχνουν την άποψη του συγγραφέα προς τα παιδιά; (ταύτιση/εμπλοκή: ρήματα δράσης στον γ' πρόσωπο πληθυντικού (π.χ., έψαξαν, στρώθηκαν, έφτιαξαν, έντυσαν), αξιοποίηση διαλόγου και ευθέος λόγου.

Αναμενόμενο συμπέρασμα: Οι συγγραφείς δεν παίρνουν θέση και δεν τάσσονται υπέρ των βασιλιάδων, δείχνοντας, έτσι, τη διαφωνία τους, ενώ συμπάσχουν με τα παιδιά και τις ενέργειές τους. Με αυτό τον τρόπο, δομείται η αντιπολεμική διάθεση των συγγραφέων.

- **Παιχνίδια μετασχηματισμών γλωσσικών δομών του κειμένου (για σκοπούς σχολιασμού της αλλαγής στη λειτουργία):**

-Μετατροπή ευθέος λόγου σε πλάγιο π.χ.,:

«Η Ισμήνη τους είπε να τους φτιάξουν αυτοί ένα, αν πράγματι θέλουν παιχνίδι».

-Σύνδεση των προτάσεων με ασύνδετο σχήμα, π.χ.,:

«Στρώθηκαν στη δουλειά, έφτιαξαν τις φιγούρες που θα ... »

- **Παραγωγή Γραπτού Λόγου:**

Στο σχολείο μας θα διεξαχθεί Ημερίδα για παιδιά και γονείς με θέμα «Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Πηγή χαράς ή δυστυχίας;». Στην Ημερίδα θα έχουμε την ευκαιρία να παρουσιάσουμε τόσο στα υπόλοιπα παιδιά του σχολείου μας, όσο και στους γονείς μας τους προβληματισμούς, σκέψεις, ιδέες μας για το θέμα που μελετήσαμε στην τάξη. Θα έχουμε την ευκαιρία να μοιραστούμε με το ακροατήριο κείμενά μας σε σχέση με το θέμα. Αντλώντας ιδέες, επιχειρήματα, λεξιλόγιο από τα κείμενα που μελετήσαμε, ετοιμάστε ένα από τα πιο κάτω:

- **Μία μικρή φανταστική ιστορία, η οποία να αναδεικνύει τη θετική ή την αρνητική πλευρά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.**
- Άρθρο (που θα δημοσιευθεί και στην εφημερίδα του σχολείου μας), που να αναπτύσσει τις ιδέες και τα επιχειρήματά σας για το θέμα και να περνά τα μηνύματά σας στους αναγνώστες.

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

-«Παραδοσιακά παιχνίδια», «Επιτραπέζια παιχνίδια», «Ηλεκτρονικά παιχνίδια», «Πνευματικά Παιχνίδια»: Ενότητα 11, [Βιβλίο Μαθητή, Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β΄]

-«Κουτσό»: Ενότητα 11, [Τετράδιο Εργασιών Ε΄ Δημοτικού, Τεύχος Β΄]

-Περιγραφικά κείμενα με παραδοσιακά παιχνίδια:

http://athlitikipoed.tripod.com/paradosiaka_pexnidia.htm

-Αφίσα Επιτρόπου Προστασίας των Δικαιωμάτων του Παιδιού: ΠαίΖΩ

-Τραγούδι: «Παιδικά Παιχνίδια, Γιώργος Μαρίνος»: <https://www.youtube.com/watch?v=K61TRiXLgD4>

-Βίντεο: «Παλιά Παιδικά Παιχνίδια» <https://www.youtube.com/watch?v=55HkWG8Tejs>

-Άρθρο «Παιχνίδι κάτω από τη γη» (διασκευή):

<http://www.imommy.gr/nipia/psychologia/article/7528/pws-einai-mia-paidikh-xara-katafygio-sthn-syria/>

-Άρθρο «Χριστουγεννιάτικη εκεχειρία: μικρή ειρήνη στον μεγάλο πόλεμο» (διασκευή): <http://www.a-athinon.gr/?p=173>

-Βίντεο: «Πώς τα Χριστούγεννα σταμάτησαν τον πόλεμο»:

<http://www.thetoc.gr/webtv/video/trends/korufaio-spot-pws-ta-xristougenna-stamatisan-ton-polemo>

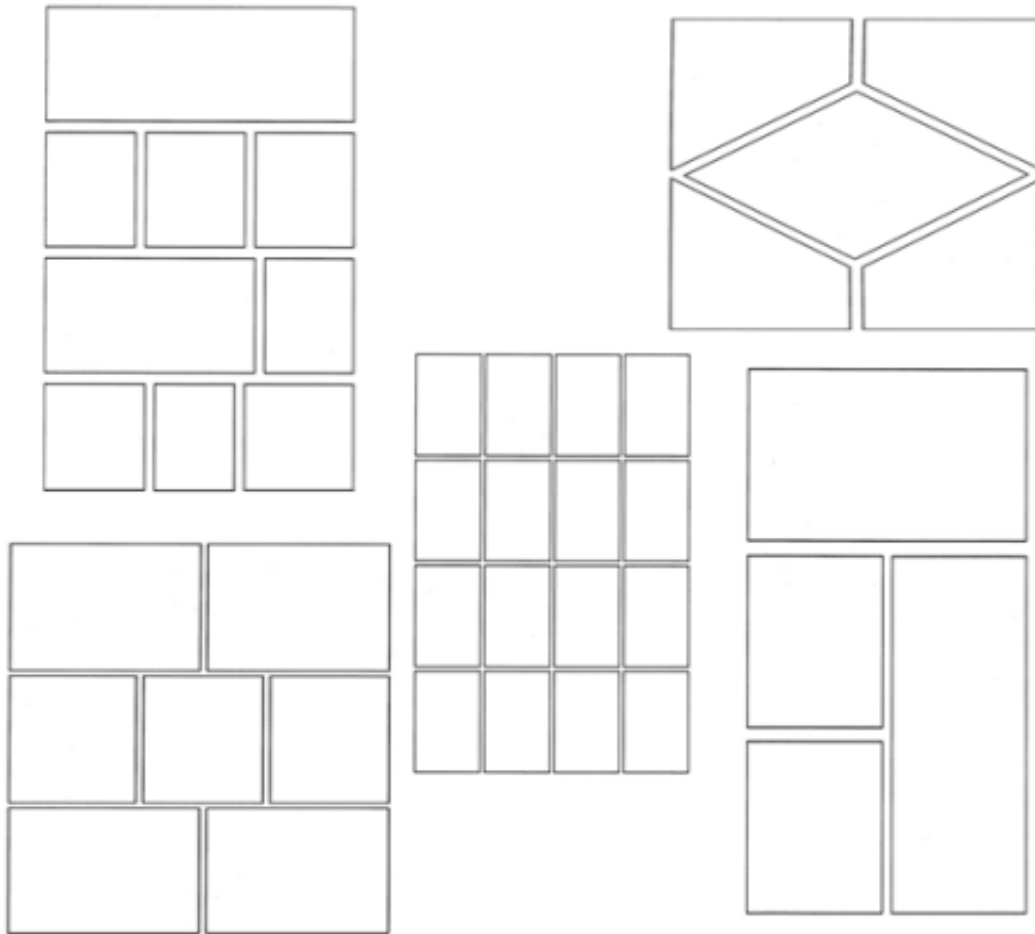
-Πίνακες Ζωγραφικής «Τα παιδιά παίζει... σε πίνακες ζωγραφικής:

http://dreamskindergarten.blogspot.com.cy/2011/12/blog-post_10.html

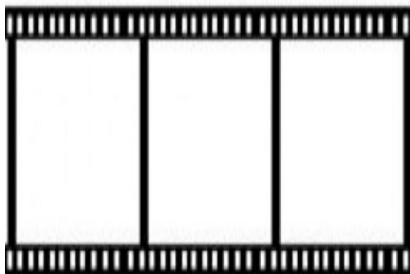
-Απόσπασμα από το βιβλίο «Η επανάσταση των παλιών παιχνιδιών», του Χρήστου Μπουλώτη

-Βίντεο: «Παιχνίδια του χθες»: <https://www.youtube.com/watch?v=VCy5poSB8N8>

-Περιγράμματα κόμικς:



- Στηρίγματα για δόμηση λογοτεχνικής αφήγησης:



Συστατικό ιστορίας	Περιγραφή
Τοποθέτηση	<i>βασιλιάδες, ο Ένας και ο Άλλος, είχαν μεγάλη φιλία, οι πολίτες τους καμάρωναν η μια απέναντι από την άλλη, λίμνη «Ειρηνική» στη μέση</i>
Έναρξη γεγονότος/ Πρόβλημα	Το όνειρο του ενός βασιλιά, κήρυξε τον πόλεμο
Εσωτερική Αντίδραση	Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια
Σχέδιο	Τα παιδιά συναντιούνται στις όχθες της λίμνης
Δράση	Τα παιδιά αναλαμβάνουν δράση για να φιάξουν ένα παιχνίδι στους βασιλιάδες
Συνέπειες	Συνάντηση στη λίμνη, παρουσίαση παιχνιδιού
Κατάληξη	όλοι ενθουσιάστηκαν, οι βασιλιάδες σταματούν τον πόλεμο, αγκαλιάστηκαν και παίζουν σκάκι
Τέλος	«Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ»