ΒΙΒΛΙΟ ΔΑΣΚΑΛΟΥ

Η ΣΠΙΘΑ, Ο ΚΕΡΑΥΝΟΣ
ΚΑΙ Ο ΥΠΟΠΤΟΣ ΤΗΣ ΟΔΟΥ ΑΝΕΜΩΝ

Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού

Έκδοση 1.0

Δημιουργός – Εκδότης, © 2008 SIEM
Τηλ. 210-7299571, Fax: 210-7299572
email: siem@siem.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ 4

1.1. Η γλώσσα 4

1.2. Η γλώσσα στην εκπαίδευση 4

1.3. Σκοπός του εγχειριδίου 4

1.4. Σύντομη περιγραφή των ενοτήτων του εγχειριδίου 4

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ 6

2.1. Πλοκή της ιστορίας 6

2.2. Μάθηση μέσα από την ψυχαγωγία 6

3. ΣΥΝΔΕΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 7

3.1. Σύνδεση του λογισμικού με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ν. Γλώσσας 7

3.2. Εκπαιδευτικοί στόχοι του λογισμικού 7

3.3. Διδακτική προσέγγιση της γλώσσας 11

3.3.1. Γραμματισμός (Εγγραμματοσύνη) 11

3.3.2. Γλώσσα και Νέες Τεχνολογίες 12

3.3.3. Διδακτική προσέγγιση 12

3.3.4. Διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας της Ν. Γλώσσας 14

3.3.5. Λογισμικό και διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας 15

4. ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΤΙΤΛΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ... 16

4.1. Εκπαιδευτικός τίτλος «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)» 16

4.1.1. Περιγραφή των βασικών λειτουργιών του τίτλου για το έργο του εκπαιδευτικού 16

4.1.1.1 Γενικά 16

Κεντρική οθόνη - κουμπιά επιλογών και πλοήγηση 16

Οι κανόνες της Γραμματικής 17

4.1.1.2 Έναρξη 19

Μπάρα 19

4.1.1.3 Παιχνίδια 19

Χαρακτηριστικά των παιχνιδιών 19

Βαθμολογία 19

Σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 19

4.1.2. Χρήση στην τάξη 20

Έναρξη (Περιπέτεια) 20

Παιχνίδια 20

4.2. Το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 20

4.2.1. Διαχείριση μαθητών 21

4.2.2. Διαχείριση ομάδων ασκήσεων 21

4.2.3. Καθορισμός Αξιολόγησης 21

Στόχος της αξιολόγησης 21

Είδη αξιολόγησης 22

Το λογισμικό Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)» ως εργαλείο αξιολόγησης 23

Στοιχεία που παρέχει στον εκπαιδευτικό το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 23
4.2.4. Παράδειγμα διαχείρισης ομάδων ασκήσεων με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 25
4.2.5. Παράδειγμα αξιολόγησης με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή 26

4.3. Το Τετράδιο Μαθητή και τρόπος χρήσης του 27

5. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ 29

5.1. Οργάνωση της τάξης 29
α. Εργαστήρι Υπολογιστών 29
β. Γωνιά υπολογιστή 29
γ. Με τη χρήση βιντεοπροτζέκτορα 29

5.2. Ενδεικτικοί τρόποι χρήσης του λογισμικού μέσα στην τάξη 29

6. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ 33

Δραστηριότητα 1 33
Δραστηριότητα 2 33
Δραστηριότητα 3 33
Δραστηριότητα 4 33
Δραστηριότητα 5 33

7. ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ 34

7.1. Το λογισμικό και η διαθεματική προσέγγιση 34
7.1.1. Σύνδεση του λογισμικού με το μάθημα της Πληροφορικής 34
7.1.2. Σύνδεση του λογισμικού με την αισθητική και θεατρική αγωγή 34
7.1.3. Σύνδεση του λογισμικού με τα Μαθηματικά 35

7.2. Οι Δραστηριότητες και η διαθεματική προσέγγιση 35

7.3. Τα Σχέδια εργασίας και η διαθεματική προσέγγιση 37

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1. Η γλώσσα

«Η γλώσσα είναι σύμφυτη με την ανθρώπινη εξέλιξη. Αναπτύχθηκε μέσα από την ανάγκη επικοινωνίας των ανθρώπων για να εξελιχθεί σε μέσο όχι μόνο επικοινωνίας αλλά κυρίως έκφρασης της σκέψης» (Chomsky). Σύμφωνα με τα παραπάνω η γλώσσα δεν είναι τίποτα άλλο από ένα κωδικοποιημένο μήνυμα προφορικό ή γραπτό που ξεκινά από τον πομπό για να αποκωδικοποιηθεί (να γίνει δηλαδή κατανοητό) από τον δέκτη, ο οποίος με τη σειρά του θα πρέπει να είναι γνώστης του κωδικού συστήματος. Πέρα όμως από όχημα της σκέψης, η γλώσσα καθορίζει τις νοητικές και κινητικές λειτουργίες. Σύμφωνα με τη σύγχρονη γλωσσολογία η γλώσσα λειτουργεί σε τέσσερα επίπεδα: το φωνολογικό, το μορφολογικό, το συντακτικό και το σημειωτικό. Το γλωσσικό σύστημα απαρτίζεται από έναν κώδικα σημείων που λειτουργεί με τη βοήθεια του μηχανισμού της γραμματικής της γλώσσας. Οι αναπτυγμένες γλώσσες χρησιμοποιούν δύο μορφές του λόγου, τον γραπτό και τον προφορικό. Ο προφορικός λόγος είναι ένα σύστημα φωνητικών σημείων στο οποίο κάθε αντικείμενο, έννοια ή ενέργεια αντιστοιχεί σε ένα ή περισσότερα σύμβολα. Ο γραπτός λόγος, παρά το γεγονός πως χρησιμοποιεί τελείως διαφορετικά σημεία, λειτουργεί με παραπλήσιο τρόπο. Ένα αναπτυγμένο γλωσσικά άτομο θα πρέπει να χρησιμοποιεί σε ικανοποιητικό βαθμό την προφορική και τη γραπτή γλώσσα.

1.2. Η γλώσσα στην εκπαίδευση

Το προφορικό μέρος της μητρικής γλώσσας αναπτύσσεται στο παιδί μέσα από τη διαδικασία της μίμησης. Το οικογενειακό περιβάλλον διδάσκει με έναν άτυπο τρόπο στο παιδί το πώς να μιλάει και πώς να δομεί το λόγο του. Η κατάκτηση του προφορικού λόγου δε σημαίνει μόνο ότι το παιδί θα ονομάζει τα γύρω του αντικείμενα αλλά και ότι θα είναι ικανό να αποδίδει μέσω του λόγου μια πολυσύνθετη πραγματικότητα.

Αργότερα βέβαια η είσοδος του μαθητή στο σχολείο συνοδεύεται από τη συστηματική διδασκαλία της γλώσσας η οποία είναι εφικτή μόνο όταν το παιδί έχει κατακτήσει ένα ορισμένο στάδιο ωρίμανσης, δηλαδή οργάνωσης της νευρικής λειτουργίας του εγκεφάλου.

1.3. Σκοπός του εγχειριδίου

Το εγχειρίδιο αυτό έχει ως κύριο σκοπό του να συνδέσει το εκπαιδευτικό λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** με τη σχολική πραγματικότητα, παρουσιάζοντας στον εκπαιδευτικό ιδέες και προτάσεις για τον τρόπο αξιοποίησης του λογισμικού στο σύγχρονο σχολείο, είτε μέσα στην τάξη είτε σε εργαστήριο υπολογιστών.

1.4. Σύντομη περιγραφή των ενοτήτων του εγχειριδίου

Στο παρόν εγχειρίδιο αρχικά περιγράφεται το περιεχόμενο και η δομή του εκπαιδευτικού τίτλου **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** με αναφορά στην ιστορία / πλοκή που διαδραματίζεται σε αυτόν.

Στη συνέχεια, εξετάζεται η σύνδεση του λογισμικού με τα στοιχεία που συνθέτουν τη σχολική πραγματικότητα και ειδικότερα η σύνδεσή του με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών και οι εκπαιδευτικοί στόχοι που επιτυγχάνονται με τη χρήση του.

Ακολουθεί μια ενότητα με συγκεκριμένες προτάσεις για τους τρόπους αξιοποίησης του λογισμικού μέσα στην τάξη. Οι προτάσεις αυτές αφορούν: α) στο **παραμύθι** και το **παιχνίδι** της εφαρμογής, β) στο λογισμικό σε συνδυασμό με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης του μαθητή** και γ) στο **Τετράδιο μαθητή** που συνοδεύει τον εκπαιδευτικό τίτλο. Όλα τα παραπάνω περιέχονται στο CD-ROM του λογισμικού.

Η ενότητα που ακολουθεί δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να έρθει σε επαφή με συγκεκριμένα παραδείγματα αξιοποίησης του λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** σύμφωνα με τα παραπάνω και ανάλογα με την υποδομή και την οργάνωση της σχολικής τάξης.

Στις τελευταίες ενότητες αυτού του εγχειριδίου παρουσιάζονται χρήσιμες ιδέες και προτάσεις για δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσα στην τάξη, με αφορμή τον τίτλο **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»**. Επιπλέον στα πλαίσια της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, προτείνονται τρόποι αξιοποίησής του σε άλλα μαθήματα, πλέον της γλώσσας.

Οι ιδέες που προτείνονται δεν είναι δεσμευτικές. Στόχος μας είναι μέσα από αυτές ο εκπαιδευτικός να εμβαθύνει στο λογισμικό να κατανοήσει τη φιλοσοφία του και να συνειδητοποιήσει τους πολλούς και διαφορετικούς τρόπους αξιοποίησής του. Ελπίζουμε το εγχειρίδιο να αποτελέσει για το δάσκαλο ένα ουσιαστικό εργαλείο που θα του δώσει ιδέες και κίνητρα ώστε να κάνει το έργο του στην τάξη πιο δημιουργικό και τη δουλειά του πιο αποτελεσματική.

2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

2.1. Πλοκή της ιστορίας

Το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** είναι το πρώτο μέρος της συναρπαστικής περιπέτειας δύο φανταστικών χαρακτήρων, της Σπίθας και του Κεραυνού, που μπλέκουν στην πιο απίστευτη περιπέτεια της ζωής τους. Ο μαθητής, μαζί με τους φανταστικούς ήρωες, προσπαθεί να βρει τη λύση στο μυστήριο που σιγά-σιγά ξετυλίγεται. Στην προσπάθειά του αυτή βοηθείται από έναν χαρακτήρα «τη μπάλα» και όταν δυσκολεύεται, μπορεί να ανατρέχει στη συσκευή που περιέχει τους κανόνες της γραμματικής. Εδώ συμβουλεύεται την αντίστοιχη με την άσκηση ενότητα και τα παραδείγματα που περιλαμβάνονται. Στη συνέχεια μπορεί να επιστρέψει στην κανονική ροή του παιχνιδιού του, να προχωρήσει στη δοκιμασία και να παρακολουθήσει τη συνέχεια της περιπέτειας.

2.2. Μάθηση μέσα από την ψυχαγωγία

Το εκπαιδευτικό λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** είναι ένα προηγμένο προϊόν πολυμέσων που συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα. Μέσα από την περιπέτεια αυτή, ο μαθητής ταυτίζεται με τη Σπίθα ή τον Κεραυνό, τους ήρωες του εκπαιδευτικού τίτλου, με αποτέλεσμα να νιώθει συνταξιδιώτης και βοηθός τους στη συλλογή στοιχείων. Δεν είναι ο παθητικός παρατηρητής που βλέπει τα γεγονότα να διαδραματίζονται μπροστά του. Μετέχει στην περιπλάνηση, αλληλεπιδρά με το περιβάλλον (διάδραση), απαντά στις ερωτήσεις και δίνει λύσεις στα προβλήματα, βοηθώντας κατ’ αυτόν τον τρόπο τους κεντρικούς ήρωες, και επιπλέον κατακτά τους επιμέρους στόχους. Παίζοντας, όχι μόνο διασκεδάζει αλλά ταυτόχρονα πλουτίζει τις γνώσεις του, ερευνά, μαθαίνει να συλλέγει στοιχεία, να τα ταξινομεί και να ανακαλύπτει σχέσεις που συνδέουν τα γραμματικά φαινόμενα. Ταυτόχρονα, εξασκείται σταδιακά στο να εστιάζει την προσοχή του σε συγκεκριμένες πληροφορίες, να απομονώνει στοιχεία, να διακρίνει λεπτές διαφορές που υπάρχουν μέσα σε μια ερώτηση και να δίνει τις κατάλληλες απαντήσεις. Μέσα από τους διάλογους και την εξέλιξη της ιστορίας ο μαθητής βελτιώνει την αναγνωστική του δεξιότητα και εμπλουτίζει το λεξιλόγιό του με καινούργιους όρους που συναντά.

3. ΣΥΝΔΕΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΜΕ ΤΗ ΣΧΟΛΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Ο εκπαιδευτικός τίτλος **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό που απευθύνεται σε μαθητές της Δ΄ Δημοτικού. Είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε, ανάλογα με τη χρήση του, να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα μικρότερων αλλά και μεγαλύτερων μαθητών είτε με τη μορφή παιχνιδιού είτε ως πηγή πληροφόρησης. Το λογισμικό στηρίζεται στην αρχή της ενεργητικής μάθησης με ενεργή συμμετοχή του μαθητή στη διερεύνηση και την ανακάλυψη κάθε νέας έννοιας. Οι δραστηριότητες είναι οργανωμένες έτσι ώστε ο μαθητής να κατακτά τη γνώση σταδιακά και να περνά από το συγκεκριμένο στο συμβολικό και το αφηρημένο.

3.1. Σύνδεση του λογισμικού με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Ν. Γλώσσας

Σύμφωνα με τα Νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΦΕΚ 303/13.3.2003), προβλέπεται η διδασκαλία των θεμάτων που περιέχονται στο λογισμικό και το Τετράδιο του Μαθητή, στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας της Δ΄ τάξης του Δημοτικού.

Επιπλέον το λογισμικό συνοδεύεται από δραστηριότητες και διαθεματικά σχέδια εργασίας που μπορούν να πραγματοποιηθούν όχι μόνο στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης όπου οι μαθητές έχουν το χρόνο να διαβάσουν το παραμύθι και να παίξουν με τα παιχνίδια αλλά και στα πλαίσια της ενισχυτικής διδασκαλίας προκειμένου να βοηθήσει τους μαθητές που δεν έχουν κατακτήσει τους στόχους που περιγράφονται παρακάτω.

3.2. Εκπαιδευτικοί στόχοι του λογισμικού

Ο σκοπός της διδασκαλίας της γλώσσας δεν μπορεί παρά να εντάσσεται στους γενικότερους σκοπούς της εκπαίδευσης, που σημαίνει την ολοκλήρωση της προσωπικότητας του μαθητή, την κοινωνική του ένταξη, την ανάπτυξη των νοητικών, των συναισθηματικών και των γνωστικών ικανοτήτων του.

Πιο συγκεκριμένα μέσα από το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** και το Τετράδιο Μαθητή, επιδιώκεται οι μαθητές να κατακτήσουν τους παρακάτω εκπαιδευτικούς στόχους:

- Να χρησιμοποιούν τη γλώσσα για να ανακαλύπτουν και να κατανοούν νέες γνώσεις και εμπειρίες.
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.
- Να εκφράζονται προφορικά και γραπτά με ορθό τρόπο προκειμένου να μεταδώσουν το περιεχόμενο των κειμένων ή των σκέψεών τους σε άλλους.
- Να ασκηθούν στο διάλογο και τη συζήτηση για τη διευκόλυνση της προφορικής και γραπτής επικοινωνίας.
- Να εμπεδώσουν κανόνες της γραμματικής, της ορθογραφίας και του συντακτικού.
- Να χρησιμοποιούν τους κανόνες στο γραπτό λόγο.
- Να καλλιεργήσουν πνεύμα φιλαναγνωσίας για την απόλαυση λογοτεχνικών κειμένων, παραμυθιών κτλ..
- Να εξοικειωθούν με την τεχνολογία της πληροφορικής έτσι ώστε να μπορούν να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του διαδικτύου (με την επίβλεψη του δασκάλου) και να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς κείμενα σε Η/Υ.

Επιμέρους στόχοι

Παρακάτω παρατίθενται συγκεκριμένα οι στόχοι που επιδιώκεται να επιτευχθούν μέσα από τις δοκιμασίες του λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** (δοκιμασίες - διαθεματικές δραστηριότητες - διαθεματικά Σχέδια Εργασίας) και το Τετράδιο Μαθητή.

Δοκιμασία	**Στόχοι** Οι δοκιμασίες έχουν ως στόχους οι μαθητές:
1. Το ηλεκτρονικό σημειωματάριο	- Να ομαδοποιούν τα συνώνυμα. - Να βρίσκουν τα αντίθετα.
2. Το πείραμα στο εργαστήριο του δόκτορα Φολίδα	- Να δημιουργούν σύνθετες λέξεις. - Να ασκούνται στη χρήση κατάλληλων λέξεων εντός κειμένου. - Να σχηματίζουν σωστά τα περιφραστικά ονόματα.
3. Αναζήτηση στο διαδίκτυο	- Να κλίνουν σωστά τα ουσιαστικά. - Να κατανοήσουν τη χρήση και τη λειτουργία της αιτιατικής πτώσης.
4. Πατίνια σε λειτουργία!	- Να ομαδοποιούν τις λέξεις με βάση μορφολογικά χαρακτηριστικά (κοινό επίθημα) και να διακρίνουν τις διαφοροποιήσεις, εξαιρέσεις. - Να συνειδητοποιήσουν το μορφολογικό πλούτο της ελληνικής γλώσσας και τον πολυσήμαντο ρόλο των καταλήξεων. - Να διακρίνουν τα ενικόκλιτα και τα πληθυντικόκλιτα.
5. Η ιπτάμενη …κάμερα!	- Να κλίνουν ένα επίθετο σε συνδυασμό με ένα ουσιαστικό και να το γράφουν στην αντίστοιχη πτώση του άλλου αριθμού. - Να γνωρίζουν το σχηματισμό των παραθετικών των επιθέτων και να τα χρησιμοποιούν σωστά στις προτάσεις.
6. Οι κλειδαριές	- Να εσωτερικεύσουν ένα κλιτικό σχήμα ρήματος στις δύο φωνές. - Να κάνουν χρονική αντικατάσταση ενός ρήματος. - Να χρησιμοποιούν το σωστό ρηματικό τύπο μέσα σε ένα κείμενο.
7. Το βραχυκύκλωμα	- Να κάνουν σωστή χρήση των ρηματικών περιφράσεων. - Να κάνουν σωστή χρήση των αντωνυμιών.
8. Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου	- Να χρησιμοποιούν σωστά τις προθέσεις. - Να διαπιστώσουν ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από το όνομα και το ρήμα. - Να διακρίνουν τα μέρη της πρότασης.

Δραστηριότητα		Γλωσσικές λειτουργίες Οι μαθητές ασκούνται βαθμιαία ώστε:
Σταυρόλεξο		o Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (ευχές, έθιμα, χώροι του σχολείου, Κώδικας Οδικής Κυκλοφορίας). o Να εξοικειώνονται με τα συνηθέστερα Αρκτικόλεξα και Συντομογραφίες.
Κρυπτόλεξο		o Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (συγγενικές σχέσεις, μέρη του σπιτιού, πόλεις της Ελλάδας).
Σύνθεση εικόνας και περιγραφή της	**Παροιμία**	o Να αποδίδουν περιληπτικά το νόημα μιας παροιμίας. o Να προσεγγίσουν τη λαϊκή παράδοση.
	Πρόσκληση	o Να συντάσσουν μια πρόσκληση, λαμβάνοντας υπόψη και το πρόσωπο στο οποίο απευθύνονται.
	Γενεαλογικό δέντρο	o Να φτιάχνουν το γενεαλογικό τους δέντρο και να περιγράφουν χαρακτήρες.
	Πορτρέτο	o Να περιγράφουν τον εαυτό τους.
	Χριστουγεννιάτικη κάρτα	o Να αξιοποιούν πληροφορίες σχετικά με ένα γεγονός και να τις απεικονίζουν εικαστικά.
	Πασχαλινή κάρτα	
	28η Οκτωβρίου	
	25η Μαρτίου	
Παραγωγή κειμένου	**Σύγκριση εικόνων**	o Να συγκρίνουν εικόνες που τους δίνονται. o Να εντοπίζουν ομοιότητες και διαφορές και να τις διατυπώνουν γραπτώς. o Να εκφράζουν τα συναισθήματά τους και να διατυπώνουν τη γνώμη τους.
	Σύμβολα	o Να αναγνωρίζουν το ρόλο και τη σπουδαιότητα των συμβόλων στην επικοινωνία και στις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων.
	Κατευθύνσεις	o Να αναλύουν και να αξιολογούν πληροφορίες που τους δίνονται. o Να μπορούν να δίνουν οδηγίες για τη σωστή κατεύθυνση χρησιμοποιώντας σχετικό λεξιλόγιο.

	Εικονογραφημένο πρόβλημα	o Να συνδυάζουν λέξεις και εικόνες για να συνθέσουν και να λύσουν ένα πρόβλημα.
	Ιστορία με εικόνες	o Να συνθέτουν και να δομούν ένα κειμένο με τη βοήθεια εικόνων.
Συνταγές		o Να αναγνωρίζουν τα στάδια, τη χρονολογική σειρά, την αλληλουχία και το διαχωρισμό στοιχείων στην περιγραφή της εκτέλεσης μιας πράξης.
Ιστορία …με τη Σπίθα και τον Κεραυνό		o Να συνθέτουν τη δική τους εικονογραφημένη ιστορία χρησιμοποιώντας φανταστικά και πραγματικά στοιχεία.
Κατανόηση κειμένου (Απάντησε στις ερωτήσεις – Βρες την απάντηση)		o Να κατανοούν ένα κείμενο (αφήγηση, διάλογος) και να απαντούν σε ερωτήσεις.

Σχέδιο Εργασίας	**Στόχοι** Τα σχέδια εργασίας έχουν ως στόχους οι μαθητές:
1. Τηλεοπτικό περιοδικό	- Να αναζητήσουν διάφορα είδη κειμένων που δημιουργούν μια τηλεοπτική εκπομπή. - Να αναζητήσουν σημαντικά πρόσωπα στο χώρο της τηλεόρασης. - Να γνωρίσουν την ιστορία της τηλεόρασης στην Ελλάδα. - Να γνωρίσουν την εξέλιξη της τηλεόρασης και τη σχέση της με τις νέες τεχνολογίες. - Να κατανοήσουν τη δύναμη της ενημέρωσης στα δημοκρατικά καθεστώτα. - Να αναζητήσουν πίνακες ζωγραφικής με θέμα τα μέσα ενημέρωσης και επικοινωνίας και να φτιάξουν δικούς τους. - Να βρουν τραγούδια και μουσικά θέματα σχετικά με την τηλεόραση.
2. Συντροφιά με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή	- Να αναζητήσουν κείμενα σχετικά με τις νέες τεχνολογίες στην επικοινωνία. - Να αναγνωρίσουν την αξία των νέων τεχνολογιών για τη ζωή του ανθρώπου και να επισημά-

	νουν τα αρνητικά τους γνωρίσματα. - Να αναζητήσουν μύθους και θρύλους που αναφέρονται στην επικοινωνία του παρελθόντος. - Να αναζητήσουν πίνακες ζωγραφικής που σχετίζονται με την επικοινωνία του χθες και του σήμερα. - Να βρουν τραγούδια σχετικά με την επικοινωνία. - Να αναζητήσουν τους πρωτεργάτες της νέας τεχνολογίας και να μάθουν λίγα πράγματα για τη ζωή τους.
3. Το νερό	- Να κατανοήσουν τον κύκλο του νερού. - Να αντιληφθούν την αλληλεπίδραση των στοιχείων της φύσης και να γνωρίσουν φαινόμενα που σχετίζονται με το νερό. - Να ενημερωθούν για το τι μπορούν να κάνουν σε περιπτώσεις ακραίων καιρικών φαινομένων. - Να κατανοήσουν τη σημασία του νερού για τη ζωή του ανθρώπου. - Να αντιληφθούν ότι για πολλούς ανθρώπους είναι δύσκολη η πρόσβαση σε πόσιμο κυρίως νερό. - Να συνειδητοποιήσουν πόσο χρήσιμο είναι το νερό στην καθημερινότητα και ότι συνδέεται με την εξέλιξη του πολιτισμού. - Να γνωρίσουν έθιμα, θρύλους και παραδόσεις σχετικές με το νερό. - Να συνειδητοποιήσουν ότι ο καθένας μπορεί να κάνει πράγματα προς την κατεύθυνση της εξοικονόμησης του νερού και της διατήρησης καθαρών των υδάτινων πόρων.

3.3. Διδακτική προσέγγιση της γλώσσας

3.3.1. Γραμματισμός (Εγγραμματοσύνη)

Ο όρος αναφέρεται στη δυνατότητα του μαθητή να λειτουργεί αποτελεσματικά σε διάφορα περιβάλλοντα και να ανταποκρίνεται με επιτυχία σε καταστάσεις επικοινωνίας, χρησιμοποιώντας κείμενα γραπτού και προφορικού λόγου αλλά και εικόνες, χάρτες, κτλ. (δηλ. μη γλωσσικά κείμενα).

Το οικογενειακό και κοινωνικό περιβάλλον συντελεί στην ανάπτυξη ως ένα βαθμό του γραμματισμού. Ωστόσο, είναι βασικός στόχος του σχολείου να βοηθήσει τους μαθητές στην ανάπτυξη της δυνατότητας να ανταποκριθούν με επιτυχία σε καταστάσεις επικοινωνίας που απαιτεί το κοινωνικό περιβάλλον, στο παρόν και στο μέλλον.

Η διδασκαλία της γραφής και της ανάγνωσης, η κατανόηση των γραμματικών κανόνων, η ικανότητα διαχείρισης αφηρημένων εννοιών και η καλλιέργεια της λογικής και της κριτικής σκέψης είναι μερικοί από τους στόχους που παραδοσιακά προσπαθεί να πετύχει το σχολείο.

Επιπλέον, η ανάγκη για κατανόηση και παραγωγή διαφορετικών κειμενικών ειδών (και μάλιστα σε σχέση με ένα ευρύτερο πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται), που απαιτούν διαφορετικές τεχνικές «ανάγνωσης» πρέπει να είναι ένας επιπλέον στόχος του σχολείου.

Η καλλιέργεια επιμέρους δεξιοτήτων (γραμματικής, λεξιλογίου, ορθογραφίας κτλ.) σε συνδυασμό με την καλλιέργεια του λόγου σε καταστάσεις επικοινωνίας στις οποίες οι μαθητές καλούνται να ανταποκριθούν για να μεταδώσουν κάποιο μήνυμα, να διαπραγματευθούν, να συμφωνήσουν ή να διαφωνήσουν και να υποστηρίξουν τις απόψεις τους, αναπτύσσει την ικανότητα του παιδιού να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τη γλώσσα.

3.3.2. Γλώσσα και Νέες Τεχνολογίες

Α) Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
Το θέμα της παιδαγωγικής αξιοποίησης των υπολογιστών ενδιαφέρει ολοένα και περισσότερο την εκπαιδευτική κοινότητα.

Συγκεκριμένα, στο μάθημα της γλωσσικής αγωγής ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αποτελεί ένα μέσο εξάσκησης σε θέματα γραμματικής και σύνταξης. Σε αυτήν την περίπτωση παρέχει την ύλη σε μικρές ενότητες στο μαθητή. Ενισχύει την επιτυχημένη προσπάθεια με έπαινο και σε περίπτωση αποτυχίας καθοδηγεί τον μαθητή ώστε να οδηγηθεί στη σωστή απάντηση. Επιπλέον μπορεί να αξιολογεί στη διάρκεια του χρόνου το μαθητή και να παρέχει στο δάσκαλο απαραίτητες πληροφορίες για την εξέλιξή του.

Παράλληλα, ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην τάξη, στο μάθημα της γλώσσας, ως μέσο εργασίας. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι επιτρέπει στους μαθητές ευκολία στην παραγωγή κειμένου και πειραματισμό κατά το γράψιμο, εφόσον δίνεται η δυνατότητα για δημιουργία προσωρινών κειμένων. Στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή το κείμενο αποτελεί ένα γόνιμο πεδίο συζήτησης και προβληματισμού, αφού δίνει την ευκαιρία για ανταλλαγή απόψεων μεταξύ των μαθητών και ενισχύει τη συνεργασία.

Β) Διαδίκτυο
Το διαδίκτυο είναι το μέσο που καταργεί τους φραγμούς που χωρίζουν την τάξη από τον έξω κόσμο. Οι μαθητές με την καθοδήγηση του δασκάλου μπορούν να αναζητήσουν και να εντοπίσουν απαραίτητο γλωσσικό υλικό και να εμπλουτίσουν τις εργασίες τους με αποσπάσματα, παραπομπές ή κατάλληλες για το σκοπό τους πληροφορίες.

Παραπέρα, η δημιουργία ιστοσελίδας στο διαδίκτυο όπου μπορούν να παρουσιάζονται οι εργασίες των παιδιών, με δυνατότητα ανανέωσης και εμπλουτισμού του υλικού, δίνει ένα επιπλέον κίνητρο στους μαθητές μέσω του οποίου εξυπηρετείται η συστηματική γλωσσική εκπαίδευση.

3.3.3. Διδακτική προσέγγιση

Με τη βοήθεια του λογισμικού ο μαθητής γνωρίζει τη γλώσσα με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη. Είναι λοιπόν, πολύ σημαντικό η επαφή να είναι ευχάριστη και διασκεδαστική, να του

εξάψει τη φαντασία, να τον κάνει να αγαπήσει τη γλώσσα μας. Για να επιτευχθεί αυτό, εύλογα γίνεται αντιληπτό πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος της κατάλληλης διδακτικής προσέγγισης.

Ανάγνωση

Η ικανότητα του παιδιού να διαβάζει με ευχέρεια και να κατανοεί το περιεχόμενο ολοένα και συνθετότερων κειμένων επιτυγχάνεται καταρχήν με τη συνειδητοποίηση της σύνδεσης ανάμεσα στην προφορική και στη γραπτή γλώσσα. Ο μαθητής ασκείται βαθμιαία ώστε:

- Να διαβάζει, κατανοώντας συγχρόνως το περιεχόμενο κάθε είδους λόγου που είναι κατάλληλο για την ηλικία του.
- Να προσδιορίζει, να ταξινομεί και να συγκρίνει τα επιμέρους στοιχεία ενός κειμένου.
- Να αποκτά βαθμιαία κριτική στάση απέναντι στο κείμενο.
- Να αναγνωρίζει το επίπεδο ύφους ενός κειμένου.
- Να συνειδητοποιεί τις διαφορές μεταξύ προφορικού - γραπτού λόγου.
- Να εξοικειωθεί με τον ιδιωματικό λόγο.

Γραπτός λόγος

Τα παιδιά κατανοούν ότι τα γραφικά σύμβολα δεν είναι διακοσμητικές γραμμές αλλά σήματα / σύμβολα που αναπαριστούν τον προφορικό λόγο και εξυπηρετούν ανάγκες, όπως την ανακοίνωση των προσωπικών σκέψεων σε άλλους, την καταγραφή και διατήρησή τους για αργότερα κτλ..

Όταν ο μαθητής γράφει, έρχεται αντιμέτωπος με διαφόρων ειδών προβλήματα όπως η σωστή επιλογή λεξιλογίου και επιπέδου ύφους για το κείμενο, ο αποτελεσματικός τρόπος μετάδοσης ιδεών, η χρησιμοποίηση σαφών αλλά και σύνθετων περιόδων, η χρησιμοποίηση κειμενικών δεικτών κτλ.. Γι’ αυτό είναι πολύ σημαντικό στο παιδί που γράφει να είναι σαφές τι πρέπει να γράψει επειδή μόνο μ’ αυτό τον τρόπο θα είναι σε θέση να συγκεντρωθεί στο πώς θα το κάνει, να συγκεκριμενοποιήσει τις αμφιβολίες του και να αναζητήσει τα κατάλληλα βοηθητικά μέσα. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να ευαισθητοποιηθεί σχετικά με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει το κάθε παιδί, τα προβλήματα που θέτει, τις αμφιβολίες που εκφράζει, τη βοήθεια που χρειάζεται ώστε να μη του δημιουργηθεί η αντίληψη ότι δεν ξέρει να γράφει. Αυτό προϋποθέτει συγκεκριμένους τρόπους οργάνωσης της δουλειάς ώστε να αναπτυχθεί σταδιακά η αυτονομία του παιδιού.

Σημαντικό ρόλο στην παραγωγή γραπτού λόγου παίζει η διόρθωση, η οποία θα πρέπει να ξεκινά ταυτόχρονα με την εκμάθηση της γραφής. Η διόρθωση οφείλει να ξεκινά από ξεκάθαρους στόχους που έχουν ήδη τεθεί όταν αρχίζει το γράψιμο. Όταν ο μαθητής διορθώνει θα πρέπει να σκέπτεται. Δε βοηθά να του δίνεται η λύση αλλά θα πρέπει να αναγνωρίζει το πρόβλημα. Αντί λοιπόν να του επισημαίνεται το λάθος είναι προτιμότερο να το βοηθάμε να το εντοπίσει και να σκέφτεται πώς μπορεί να το αντιμετωπίσει.

Ορθογραφία

Ο μαθητής προκειμένου να γράψει ορθά μια λέξη χρησιμοποιεί διαφορετικές λύσεις και μεθοδεύσεις. Για παράδειγμα μπορεί να απομνημονεύσει μια λέξη ως γραφημική εικόνα και να την αναπαράγει σύμφωνα με το οπτικό αυτό πρότυπο. Μπορεί να μάθει να γράφει ορθά μια λέξη μέσω της επανάληψης και της αναπαραγωγής, μέσω της εφαρμογής ορθογραφικών κανόνων, κατ’ αναλογία προς άλλες γνωστές λέξεις κτλ..

Λεξιλόγιο

Η διεύρυνση και ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου των παιδιών επιτυγχάνεται μέσα από την προσέγγιση διάφορων θεματικών περιοχών. Έτσι, για παράδειγμα, ο μαθητής καλείται να διακρίνει την έννοια της λέξης λαμβάνοντας υπόψη την ετυμολογία της, τα συμφραζόμενα, τη συγγένεια ή την αντίθεση κτλ..

Γραμματική

Σκοπός της Γραμματικής είναι η συνειδητοποίηση της δομής και της λειτουργίας της γλώσσας στην επικοινωνία, σε επίπεδο κειμένου, πρότασης και λέξης. Έτσι ο μαθητής ασκείται βαθμιαία ώστε:

- Να διαπιστώσει ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από το ρήμα και το όνομα.
- Να συνειδητοποιήσει ότι η πρόταση παράγεται και λειτουργεί ως μονάδα επικοινωνίας και εξυπηρετεί πραγματικές περιστάσεις.
- Να αναλύει και να συνθέτει προτάσεις που συνδέονται μεταξύ τους παρατακτικά και υποτακτικά.
- Να συνειδητοποιήσει τον πολυσήμαντο ρόλο των καταλήξεων.
- Να εσωτερικεύει ένα κλιτικό σχήμα ουσιαστικού, επιθέτου, αντωνυμίας στα τρία γένη και ένα κλιτικό σχήμα ρήματος.
- Να αντιληφθεί ότι μπορεί να προσθέσει, να αφαιρέσει ή να αλλάξει τη σειρά των όρων μιας πρότασης για τις ανάγκες της επικοινωνίας.
- Να συσχετίζει το γλωσσικό μέρος ενός κειμένου με οπτικό υλικό που τυχόν το συνοδεύει π.χ. εικόνες, χάρτες, σχεδιαγράμματα.

Συντακτικό

Το συντακτικό επίπεδο της γραμματικής αναφέρεται στους κανόνες της σύνταξης. Πρόκειται για εκείνους τους κανόνες που ρυθμίζουν τη χρήση των λέξεων, τη σύνθεση των προτάσεων και τον τρόπο που αυτές συνδέονται προκειμένου να αποδοθεί με πληρότητα και σαφήνεια το περιεχόμενο. Όπως καταλαβαίνει κανείς, οι κλιτές γλώσσες προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες και έχουν υψηλές απαιτήσεις ως προς τη σύνταξη.

Θα πρέπει να επισημάνουμε ότι ο μαθητής γνωρίζει διαισθητικά τα δεδομένα της γλώσσας και δεν τα μαθαίνει για πρώτη φορά πηγαίνοντας στο σχολείο. Τα παιδιά μιλούν και εκφράζονται χρησιμοποιώντας σωστά το συντακτικό, μορφολογικό και φθογγολογικό επίπεδο της γραμματικής χωρίς να γνωρίζουν τους αντίστοιχους κανόνες. Η γλώσσα των παιδιών διαμορφώνεται από το περιβάλλον τους. Μαθαίνουν τη γραμματική με τη γλώσσα και όχι τη γλώσσα με τη γραμματική.

3.3.4. Διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας της Ν. Γλώσσας

Για τους μαθητές, η διδασκαλία των γραμματικών φαινομένων μπορεί να ακολουθήσει το διδακτικό σχήμα: **προβληματοποίηση / παρουσίαση του φαινομένου / επεξεργασία - άσκηση - εμπέδωση / αξιολόγηση**.

Στη φάση της **προβληματοποίησης** γίνεται ανάκληση των παιδικών εμπειριών και βιωμάτων ώστε να παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα ή απορία, στα οποία οι μαθητές θα δώσουν απάντηση στις επόμενες φάσεις της διδασκαλίας.

Στην **παρουσίαση του φαινομένου** παρουσιάζεται το γραμματικό φαινόμενο που οι μαθητές πρόκειται να μελετήσουν μέσα στο λόγο.

Στο **στάδιο της επεξεργασίας - άσκησης - εμπέδωσης** οι μαθητές ρωτούν και συσχετίζουν, εμβαθύνουν και εντάσσουν την κάθε περίπτωση σε κάποιους κανόνες. Στη συνέχεια, μέσα από παραδείγματα που οι ίδιοι βρίσκουν ή τους παρουσιάζει ο εκπαιδευτικός, προσπαθούν να εφαρμόσουν τους γραμματικούς κανόνες.

Στη φάση της **αξιολόγησης** (από το δάσκαλο ή αυτοαξιολόγηση), αξιολογείται η επίτευξη των στόχων της διδακτικής ενότητας από τους μαθητές, αλλά και η αποτελεσματικότητα της διαδικασίας που ακολουθήθηκε.

3.3.5. Λογισμικό και διδακτικό μοντέλο διδασκαλίας

Το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** μπορεί να αξιοποιηθεί σε όλες τις φάσεις του παραπάνω διδακτικού σχήματος. Μέσα από την περιπέτεια, ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο εφόσον οι πληροφορίες δεν εξιστορούνται απλά αλλά προκύπτουν μέσα από ζωντανούς διαλόγους, σε γλώσσα ρέουσα, γλαφυρή και δυναμική. Το λογισμικό μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα.

Μέσα από το περιβάλλον του εκπαιδευτικού τίτλου ενισχύεται σημαντικά η βιωματική προσέγγιση της γνώσης εφόσον το παιδί δεν είναι παθητικός δέκτης των πληροφοριών αλλά καλείται να συμμετάσχει για την εξέλιξη της ιστορίας αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον και εμπεδώνοντας έτσι με τρόπο ευχάριστο και αποτελεσματικό τις γνώσεις που αποκτά.

Τέλος το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή στο συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, με προηγμένες μάλιστα δυνατότητες όταν αυτό λειτουργεί σε συνδυασμό με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

Έτσι μπορούμε να πούμε ότι το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** βασίζεται στο τρίπτυχο:

Στις ενότητες που ακολουθούν, περιγράφονται αναλυτικά οι εναλλακτικοί τρόποι αξιοποίησης του εκπαιδευτικού τίτλου και του εργαλείου που παρέχονται στον εκπαιδευτικό για χρήση μέσα στην τάξη, με βάση την παραπάνω μεθοδολογική προσέγγιση.

4. ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΤΙΤΛΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΣΥΝΟΔΕΥΟΥΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Το παρόν CD-ROM με τίτλο **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** περιέχει το εκπαιδευτικό λογισμικό (περιπέτεια - παιχνίδια), το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή και το Τετράδιο Μαθητή.

Ο εκπαιδευτικός τίτλος **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** είναι σχεδιασμένος έτσι ώστε να εντάσσεται εύκολα στο πρόγραμμα του σχολείου, χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις υπολογιστών για την εγκατάσταση και τη λειτουργία του. Πρόκειται για ευέλικτο λογισμικό, σχεδιασμένο ώστε να ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές και στις ανάγκες του σύγχρονου σχολείου. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε σε εργαστήριο υπολογιστών είτε σε έναν υπολογιστή μέσα στην τάξη. Η χρήση του λογισμικού μέσα σε αίθουσα υπολογιστών προφανώς είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος αξιοποίησής του, αφού οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι το λογισμικό είτε μόνοι τους είτε σε μικρές ομάδες (ανά δύο, ανά τρεις κτλ.). Εφόσον όμως δεν υπάρχει αίθουσα υπολογιστών, η χρήση του λογισμικού μπορεί να γίνει ομαδικά μέσα στην τάξη με τη βοήθεια προτζέκτορα (επιδιασκόπιου) δίνοντας έτσι μια διαφορετική δυναμική στη διδασκαλία ή στην εξέταση και παροτρύνοντας τους μαθητές να ενεργοποιηθούν προκειμένου να δώσουν τις σωστές απαντήσεις. Η τάξη αποκτά μεγάλη ζωντάνια αφού και οι πιο αδύνατοι μαθητές θέλουν να παίξουν και η μάθηση διεξάγεται με πραγματικά ευχάριστο τρόπο.

Παρακάτω εξετάζονται οι εναλλακτικοί τρόποι χρήσης του λογισμικού μέσα στην τάξη, είτε από μόνο του είτε σε συνδυασμό με τα επιπλέον αυτά εργαλεία.

4.1. Εκπαιδευτικός τίτλος «Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»

4.1.1. Περιγραφή των βασικών λειτουργιών του τίτλου για το έργο του εκπαιδευτικού

4.1.1.1 Γενικά

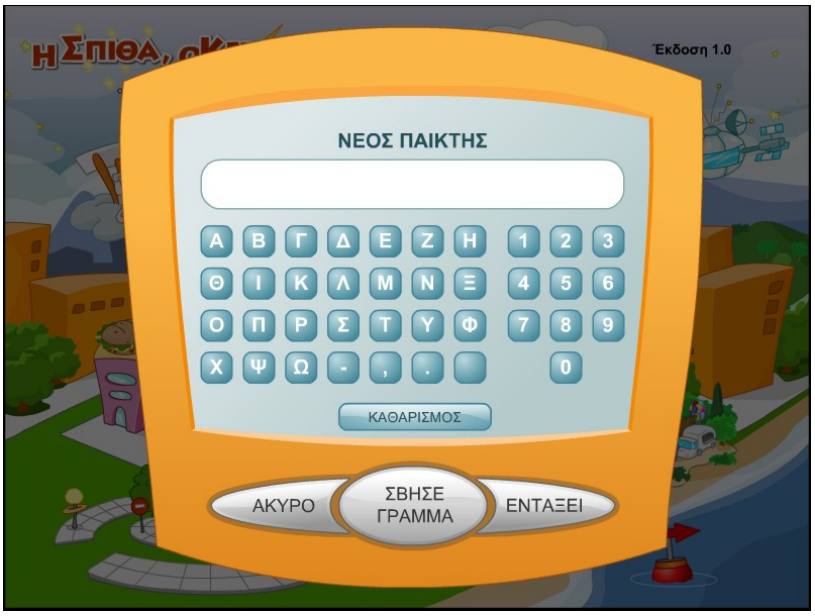
Κεντρική οθόνη - κουμπιά επιλογών και πλοήγηση

Στην **«Κεντρική οθόνη»** του λογισμικού υπάρχουν οι επιλογές:

- **Έναρξη:** εισάγει στην ιστορία του λογισμικού και στις δοκιμασίες που το παιδί πρέπει να ξεπεράσει για να την επίτευξη του τελικού στόχου.
- **Παιχνίδια:** δίνουν τη δυνατότητα στο παιδί να παίξει όλες τις ασκήσεις που υπάρχουν μέσα στο παραμύθι με τη μορφή ανεξάρτητων παιχνιδιών.
- **Δραστηριότητες:** περιέχονται επιπλέον διαθεματικές δραστηριότητες.
- **Διαθεματικά Σχέδια Εργασίας:** περιέχονται 3 σχέδια εργασίας που μπορούν να αξιοποιηθούν στην τάξη.

Κεντρική οθόνη προγράμματος

Από την **«Κεντρική οθόνη»** παρέχονται οι επιπλέον επιλογές: α) **Παίκτες** όπου ορίζεται ο τρέχων παίκτης ή εισάγεται νέος παίκτης, β) **Ρυθμίσεις** όπου γίνονται οι επιμέρους ρυθμίσεις που αφορούν στην ένταση του ήχου και το μέγεθος της οθόνης, γ) **Σύνδεσμοι** με χρήσιμες ηλεκτρονικές διευθύνσεις για το διαδίκτυο και δ) **Έξοδος** για την έξοδο από το πρόγραμμα.



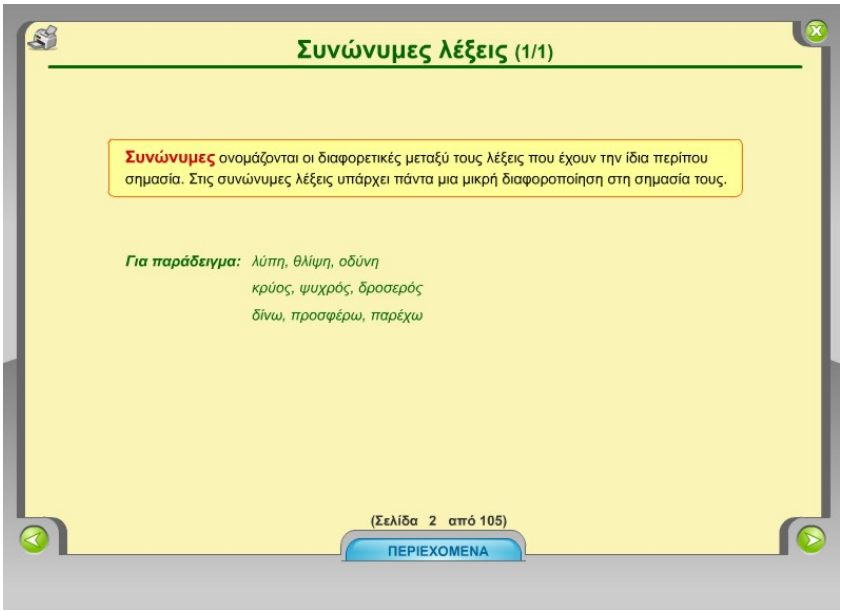
Οθόνη νέου παίκτη

Οι κανόνες της Γραμματικής

Ο μαθητής έχει ανά πάσα στιγμή τη δυνατότητα, προκειμένου να λύσει κάποια άσκηση, να αναζητήσει το θεωρητικό υπόβαθρο της άσκησης αυτής. Στον συγκεκριμένο εκπαιδευτικό τίτλο η βοήθεια παρέχεται με τη συσκευή της γραμματικής που ενεργοποιείται από την μπάρα του λογισμικού. Η συσκευή αυτή παρουσιάζει στο μαθητή τον κανόνα με βάση τον οποίο θα μπορέσει να λύσει τη συγκεκριμένη κάθε φορά άσκηση.

Παράδειγμα οθόνης δοκιμασίας

Έτσι αν ο μαθητής δεν γνωρίζει τι πρέπει να κάνει προκειμένου να προχωρήσει στη δοκιμασία, μπορεί να επιλέξει τη συσκευή της γραμματικής ώστε να εμφανιστούν οι αντίστοιχοι κανόνες.



Παράδειγμα οθόνης από τη συσκευή της γραμματικής

Με τον τρόπο αυτό ο μαθητής έρχεται σε επαφή με κάποιους από τους κανόνες της γραμματικής. Διαβάζει το σχετικό κεφάλαιο και συζητά με τον εκπαιδευτικό. Στη συνέχεια επιστρέφει στην οθόνη της δοκιμασίας και λύνει τη γραμματική άσκηση. Ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τη βοήθεια όσες φορές θέλει. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τον ενθαρρύνει προς αυτή την κατεύθυνση. Ο μαθητής δεν είναι υποχρεωμένος να μάθει τους κανόνες απέξω. Θα πρέπει απλά να γνωρίζει να τους εφαρμόζει. Συνιστούμε στον εκπαιδευτικό κάθε φορά που ο μαθητής κάνει λάθος, να τον προτρέπει να ανατρέχει στη συσκευή της Γραμματικής ώστε να βοηθείται στον εντοπισμό της σωστής απάντησης.

Αναλυτικότερες πληροφορίες για τις λειτουργίες του λογισμικού και τους εναλλακτικούς τρόπους πλοήγησής του αναφέρονται στο εγχειρίδιο χρήσης του λογισμικού που υπάρχει, σε ηλεκτρονική μορφή, στο παρόν CD-ROM.

4.1.1.2 Έναρξη

Μπάρα

Στις οθόνες της περιπέτειας εμφανίζεται η μπάρα μέσω της οποίας μπορεί ο μαθητής να πλοηγηθεί στο λογισμικό, να κάνει τις απαραίτητες ρυθμίσεις, να εκτυπώσει την τρέχουσα οθόνη, να συμβουλευτεί τους κανόνες της γραμματικής και, όποτε θέλει, να εγκαταλείψει το πρόγραμμα.

4.1.1.3 Παιχνίδια

Χαρακτηριστικά των παιχνιδιών

Ο εκπαιδευτικός τίτλος περιέχει παιχνίδια γραμματικής και συντακτικού που έχουν ως στόχο να ψυχαγωγήσουν τους μαθητές και να τους βοηθήσουν μέσα από μια ευχάριστη διαδικασία να ασκηθούν περισσότερο, να εμπεδώσουν τις γνώσεις που αποκτούν ή να αυτοαξιολογηθούν. Τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν από έναν παίκτη ή από μία ομάδα μαθητών με τη σειρά, δίνοντας έτσι την ευκαιρία στο μαθητή να ασκηθεί μόνος του ή με κάποιον συμμαθητή του / φίλο του. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση και αναπτύσσεται η κοινωνικότητα του μαθητή, ενώ σε πολλές περιπτώσεις δίνεται η δυνατότητα σε κάποια πιο απομονωμένα άτομα να ενταχθούν στην ομάδα.

Βαθμολογία

Για κάθε σωστή απάντηση ο μαθητής κερδίζει έναν βαθμό και το πρόγραμμα προχωράει στην επόμενη άσκηση, ενώ για κάθε λάθος απάντηση ο μαθητής δεν κερδίζει βαθμό και το πρόγραμμα περιμένει το παιδί να βρει το σωστό. Στο τέλος του παιχνιδιού οι μαθητές βλέπουν τη βαθμολογία τους και αυτοαξιολογούνται.

Σύνδεση με το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Ο εκπαιδευτικός μπορεί με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** να επιλέξει ποιες και πόσες ασκήσεις από αυτές που παρέχονται από το λογισμικό θα εμφανιστούν στο παιχνίδι, δημιουργώντας έτσι τις δικές του ομάδες ασκήσεων (βλ. παρακάτω σχετική ενότητα). Έτσι ο μαθητής εξασκείται ή αξιολογείται σε συγκεκριμένη ομάδα και επομένως σε ασκήσεις οι οποίες εξυπηρετούν πολύ συγκεκριμένους στόχους -αυτούς που θέτει ο εκπαιδευτικός- και είναι ενταγμένες στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να προσθέσει τις δικές του ερωτήσεις στο λογισμικό, τις οποίες στη συνέχεια μπορεί να συμπεριλάβει στην ομάδα που θα δημιουργήσει.

Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός μπορεί μέσα από το ίδιο εργαλείο να αξιολογήσει την πρόοδο των μαθητών και να έχει στη διάθεσή του λεπτομερή παρουσίαση των αποτελεσμάτων των μαθητών με αναλυτική βαθμολογία στη διάρκεια του χρόνου. Η διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί είναι αρκετά απλή. Ο εκπαιδευτικός επιλέγει μέσα από το εργαλείο τον εκπαιδευτικό τίτλο, την επιθυμητή ομάδα ασκήσεων στην οποία θέλει να εξεταστεί ο μαθητής, το όνομα του μαθητή και ενεργοποιεί το παιχνίδι. Με τη λήξη του παιχνιδιού ο εκπαιδευτικός έχει αυτομάτως στη διάθεσή του τα αποτελέσματα της αξιολόγησης των μαθητών, τα οποία μάλιστα αποθηκεύονται στο **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, για να μπορεί να ανατρέξει σε αυτά οποιαδήποτε στιγμή θελήσει και να τα δει με τη μορφή που ο ίδιος θα καθορίσει (π.χ. αυτά που αφορούν σε συγκεκριμένη χρονική περίοδο, αποτελέσματα για ένα ή περισσότερους τίτλους, για μια ομάδα ασκήσεων ή για περισσότερες, για έναν μαθητή ή για σύνολο μαθητών). Η διαδικασία που προαναφέρθηκε πέρα από το γεγονός ότι εί-

ναι εύκολη και σκιαγραφεί με σαφή τρόπο τα αποτελέσματα των μαθητών και την πρόοδό τους, έχει το παιδαγωγικό πλεονέκτημα ότι οι μαθητές που αξιολογούνται δεν έχουν την αίσθηση της πίεσης και του άγχους που δημιουργείται μέσα από την αξιολόγηση.

4.1.2. Χρήση στην τάξη

Έναρξη (Περιπέτεια)

Η περιπέτεια μπορεί να ενταχθεί στο καθημερινό πρόγραμμα του μαθητή, δεν συνιστάται όμως να παίζεται από την αρχή μέχρι το τέλος γιατί ο χρόνος που απαιτείται είναι αρκετός (μεγαλύτερος της ώρας). Προτείνουμε ο εκπαιδευτικός να απομονώνει και να παρουσιάζει στους μαθητές τις ενότητες του λογισμικού που τον ενδιαφέρουν κάθε φορά. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει την περιπέτεια ως επικουρικό υλικό του μαθήματος, εντάσσοντάς τη στη διδασκαλία του είτε ως αφετηρία του μαθήματος είτε ως ευχάριστη εμπέδωση των όσων οι μαθητές διδάχθηκαν.

Στην πρώτη περίπτωση η κάθε διδακτική ενότητα μπορεί να ξεκινά με αναφορά του εκπαιδευτικού στην ιστορία (π.χ. «Για να δούμε πώς θα εξελιχθεί η ιστορία με τον Κεραυνό και τη Σπίθα»). Οι μαθητές παρακολουθούν την περιπέτεια, παίζουν με τους γρίφους που πρέπει να λύσουν η Σπίθα και ο Κεραυνός και κρατούν σημειώσεις. Με αυτόν τον τρόπο η τάξη γίνεται ένα ζωντανό εργαστήρι, όπου όλοι συμμετέχουν και προσπαθούν να βοηθήσουν τους κεντρικούς ήρωες να δώσουν σωστές απαντήσεις.

Στη δεύτερη περίπτωση, μετά το τέλος της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να οδηγηθούν στο σημείο της περιπέτειας που δίνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ενότητα του μαθήματος, να ακούσουν τους διαλόγους και στη συνέχεια να λύσουν μαζί με τους κεντρικούς ήρωες τις ασκήσεις που υποστηρίζουν την ενότητα. Δεν είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν την αρχή της περιπέτειας. Ο δάσκαλος μπορεί να εντάξει στο μάθημα τμήματα της ιστορίας που ο ίδιος θα επιλέξει, κάνοντας προφορικά τη σύνδεση μεταξύ τους.

Παιχνίδια

Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα στην τάξη:

1. Ως επικουρικό υλικό που θα στηρίζει τη διαδικασία της εμπέδωσης. Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός αντί να χρησιμοποιήσει έντυπο υλικό (π.χ. το Τετράδιο Μαθητή), παραπέμπει τους μαθητές στα παιχνίδια (με ασκήσεις επιλεγμένες από τις υπάρχουσες του λογισμικού με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**) που υποστηρίζουν την ενότητα που δίδαξε. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο οι μαθητές εμπέδωσαν αυτά που διδάχθηκαν.
2. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας ως εργαλείο αυτοαξιολόγησης (ο κάθε μαθητής βλέποντας το σκορ του μπορεί να διαπιστώσει κατά πόσο πέτυχε τον επιθυμητό στόχο).
3. Ως εργαλείο αξιολόγησης της προόδου των μαθητών στη διάρκεια του χρόνου σε σύνδεση με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

4.2. Το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** περιλαμβάνεται στο CD-ROM του λογισμικού και μπορεί να ενεργοποιηθεί από την **«Οθόνη διαχείρισης Προγραμμάτων»**. Είναι ένα εργαλείο που δίνει την απόλυτη ελευθερία στον εκπαιδευτικό να επιλέξει

ποιες ασκήσεις θα παρουσιαστούν στο μαθητή μέσω του παιχνιδιού. Οι ασκήσεις αυτές μπορεί να χρησιμοποιηθούν απλά ως παιχνίδι περαιτέρω εξάσκησης, εμπέδωσης και αυτοαξιολόγησης του μαθητή ή ως αξιολόγηση στη διάρκεια του χρόνου.

4.2.1. Διαχείριση μαθητών

Το εργαλείο παρέχει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να κάνει εισαγωγή στο πρόγραμμα και να επεξεργάζεται τα στοιχεία των μαθητών και των τάξεων στις οποίες ανήκουν, ώστε να μπορεί στη συνέχεια να επιλέγει τους μαθητές που θα αξιολογηθούν.

4.2.2. Διαχείριση ομάδων ασκήσεων

Το πρόγραμμα παρέχει στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να επιλέγει τις ασκήσεις που επιθυμεί να εμφανιστούν στο παιχνίδι του λογισμικού. Έτσι μπορεί να δημιουργήσει παιχνίδια από ομάδες ασκήσεων που ανταποκρίνονται στις εξειδικευμένες ανάγκες του μαθήματος, του μαθητή ή της αξιολόγησής του.

Παράμετροι επιλογής των ομάδων ασκήσεων
Για τη δημιουργία της ομάδας ασκήσεων ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει προσδιορίσει επακριβώς:

- Σε ποια ή σε ποιες ασκήσεις θα ασκηθεί ο μαθητής (στόχοι της άσκησης ή της αξιολόγησης).
- Το είδος των ασκήσεων (συγκεκριμένες ή τυχαίες).
- Πόσες ερωτήσεις θα περιέχει η κάθε άσκηση.
- Το βαθμό δυσκολίας ανά άσκηση.

Προσθήκη ερωτήσεων
Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προσθέσει το δικό του περιεχόμενο με τη μορφή συγκεκριμένων ερωτήσεων, οι οποίες εμφανίζονται στο περιβάλλον των δοκιμασιών του προγράμματος. Έτσι ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει ομάδες ασκήσεων χρησιμοποιώντας το έτοιμο υλικό που υπάρχει στο πρόγραμμα ή προσθέτοντας το υλικό που επιθυμεί ή με συνδυασμό των δύο παραπάνω, ώστε να καλύπτει τις ανάγκες του συνόλου της τάξης του.

Διόρθωση, αποθήκευση, διαγραφή και εκτύπωση ομάδων ασκήσεων
Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό όχι μόνο να δημιουργεί δικές του ομάδες ασκήσεων όπως περιγράφτηκε παραπάνω, αλλά και να τις διορθώνει, να τις διαγράφει, να εμφανίζει / εκτυπώνει το περιεχόμενό τους και να τις αποθηκεύει ώστε να είναι διαθέσιμες ανά πάσα στιγμή, δημιουργώντας έτσι το δικό του μάθημα μέσα από το περιβάλλον του λογισμικού.

4.2.3. Καθορισμός Αξιολόγησης

Στόχος της αξιολόγησης

Η αξιολόγηση συνίσταται στη συνεχή παρακολούθηση της όλης συμμετοχής και του βαθμού δραστηριοποίησης των μαθητών κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος, καθώς και στον έλεγχο

επίτευξης των διδακτικών στόχων και θα ήταν καλό να συνοδεύει την εκπαιδευτική διαδικασία.

Συνοπτικά θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι μέσα από την αξιολόγηση επιδιώκεται να διαπιστωθεί:

α. Ο βαθμός επίτευξης των διδακτικών στόχων, όπως τίθενται από το αντίστοιχο πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος.

β. Η πρόοδος του μαθητή στη διάρκεια της επεξεργασίας των αντίστοιχων ενοτήτων.

γ. Η καταλληλότητα και η ευστοχία των διδακτικών μεθόδων που προτείνονται, του διδακτικού υλικού που παρέχεται στον εκπαιδευτικό, αλλά και των μεθόδων που επιλέγονται και ακολουθούνται από αυτόν με δική του πρωτοβουλία.

Είδη αξιολόγησης

Η αξιολογική διαδικασία που εφαρμόζει ο εκπαιδευτικός μέσα στην τάξη μπορεί να είναι: διαγνωστική, διαμορφωτική ή τελική.

Η **Διαγνωστική αξιολόγηση** είναι ιδιαίτερα χρήσιμη γιατί ο εκπαιδευτικός μέσα από αυτή μπορεί να αναγνωρίσει το επίπεδο των γνώσεων που έχουν κατακτήσει οι μαθητές του από τα προηγούμενα χρόνια σπουδών ή τις λανθασμένες αντιλήψεις που έχουν υιοθετήσει. Επομένως είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τον προγραμματισμό της διδασκαλίας το να γνωρίζει τα ενδιαφέροντα, τις κλίσεις ή τις δεξιότητες των μαθητών αλλά και τις έννοιες τις οποίες οι μαθητές τείνουν να παρανοούν. Βασικά εργαλεία αυτού του είδους αξιολόγησης μπορεί να είναι:

- Φύλλα εργασίας από το Τετράδιο μαθητή με σχετικές ασκήσεις.
- Ερωτήσεις που απαιτούν σύντομη απάντηση, ασκήσεις, προβλήματα κτλ. που μπορεί να δημιουργήσει ο ίδιος ο δάσκαλος.
- Ένα παιχνίδι ή κάποια δραστηριότητα που προτείνεται από σχετικό με το μάθημα λογισμικό.

Η **Διαμορφωτική αξιολόγηση** αντιπροσωπεύει τη συνεχή και καθημερινή ή σε τακτικά διαστήματα εκπονούμενη διαδικασία. Καθορίζει τι πρέπει να διορθωθεί στη διδασκαλία με σκοπό αντισταθμιστικό, ώστε όλοι οι μαθητές να φτάσουν στην κατάκτηση των διδακτικών στόχων. Βασικά εργαλεία της μπορεί να είναι:

- Φύλλα εργασίας από το Τετράδιο μαθητή με σχετικές ασκήσεις.
- Ερωτήσεις που απαιτούν σύντομη απάντηση, ασκήσεις, προβλήματα κτλ. που μπορεί να δημιουργήσει ο ίδιος ο δάσκαλος.
- Δραστηριότητες στις οποίες αναμιγνύεται το σύνολο της τάξης ή ομάδες μαθητών.
- Παιχνίδια ή δραστηριότητες που προτείνονται από σχετικό με το μάθημα λογισμικό.

Με την **Τελική αξιολόγηση** που διενεργείται με την ολοκλήρωση μιας διδακτικής ενότητας ή με την ολοκλήρωση της διδακτέας ύλης, αποτιμάται με συστηματικό τρόπο το αποτέλεσμα της διδακτικής διαδικασίας που ακολουθήθηκε αλλά και της προσωπικής μελέτης του μαθητή. Εργαλεία με τα οποία μπορεί να επιτευχθεί ο σκοπός της τελικής αξιολόγησης είναι:

- Η συμπλήρωση φύλλων εργασίας από το Τετράδιο Μαθητή ώστε να ελεγχθούν οι γνώσεις και οι δεξιότητες που απέκτησαν οι μαθητές.
- Ο σχολιασμός από το μαθητή μιας πρότασης που είναι ορθή, λανθασμένη ή μερικώς ορθή ώστε ο τελευταίος να τη δεχτεί, να την απορρίψει ή να τη συμπληρώσει αιτιολογημένα.

- Η εκπόνηση συνθετικών και δημιουργικών εργασιών μέσω των οποίων παρακολουθείται ο βαθμός δραστηριοποίησης και συμμετοχής των μαθητών και η αξιολόγηση της ικανότητας αναζήτησης στοιχείων, χρήσης πηγών κτλ..
- Ποικίλες δραστηριότητες (θεατρικό παιχνίδι, κατασκευές, υλικά, έρευνες) που μπορεί να γίνουν στην τάξη ή και έξω από αυτήν.
- Η χρήση κατάλληλου λογισμικού που υποστηρίζει διαδικασίες αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης.

Με τη συνεχή παρακολούθηση του βαθμού προόδου των μαθητών, ο δάσκαλος έχει την ευχέρεια να προσδιορίζει τις αδυναμίες και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές του (ανατροφοδότηση), ώστε να επιλέξει τις κατάλληλες διορθωτικές παρεμβάσεις στη μαθησιακή διαδικασία.

Η αξιολόγηση για την επίτευξη των διδακτικών στόχων μπορεί να υλοποιηθεί με ποικίλους τρόπους. Ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που θα πρέπει να προσδιορίσει τι ακριβώς θέλει να αξιολογήσει και πώς θα το κάνει αυτό. Εν τούτοις στο παρόν λογισμικό προτείνονται κάποιες μέθοδοι και εργαλεία που μπορεί να αποτελέσουν χρήσιμα βοηθήματα στην πορεία της αξιολόγησης.

Το λογισμικό Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)» ως εργαλείο αξιολόγησης

Το λογισμικό υποστηρίζει ανάλογα με τον τρόπο που αξιοποιείται κάθε φορά και τα τρία είδη αξιολόγησης. Υποστηρίζει επίσης και την αυτοαξιολόγηση η οποία ως μορφή αξιολόγησης έχει παιδαγωγική και εκπαιδευτική βαρύτητα. Στην έναρξη του μαθήματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο αξιολόγησης της προηγούμενης ενότητας ή ως εργαλείο διαγνωστικής αξιολόγησης. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή ενότητας μαθημάτων μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο διαμορφωτικής αξιολόγησης, ενώ στο τέλος μιας ενότητας μαθημάτων ή στο τέλος του μαθήματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο τελικής αξιολόγησης (βλ. και σχετικές ενότητες παραμύθι, παιχνίδι, Τετράδιο Μαθητή).

Στις πολλαπλές δυνατότητες υποστήριξης της αξιολόγησης βοηθά το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** που προσαρμόζει απόλυτα το λογισμικό στις ανάγκες της τάξης. Όμως για να μπορεί ο εκπαιδευτικός να έχει στα χέρια του ένα ολοκληρωμένο προηγμένο εργαλείο αξιολόγησης της προόδου του μαθητή, θα πρέπει να λειτουργήσει το παιχνίδι του λογισμικού **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού (1.0)»** μέσα από το περιβάλλον του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

Στοιχεία που παρέχει στον εκπαιδευτικό το Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή** αποτελεί μια ολοκληρωμένη λύση που συμβάλλει με έναν εντελώς πρωτοποριακό τρόπο στη **διαχείριση** και **αξιολόγηση** της σχολικής τάξης. Το πρόγραμμα αυτό σχεδιάστηκε έτσι, ώστε με την ολοκλήρωση της διαδικασίας αξιολόγησης μέσα από το παιχνίδι του λογισμικού να παρέχονται αξιοποιήσιμα στοιχεία στον εκπαιδευτικό για:

α. Την αξιολόγηση της προόδου του κάθε μαθητή στη διάρκεια του χρόνου. Αναλυτική παρουσίαση και εκτύπωση των αποτελεσμάτων της αξιολόγησης με:

4.2.4. Παράδειγμα διαχείρισης ομάδων ασκήσεων με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

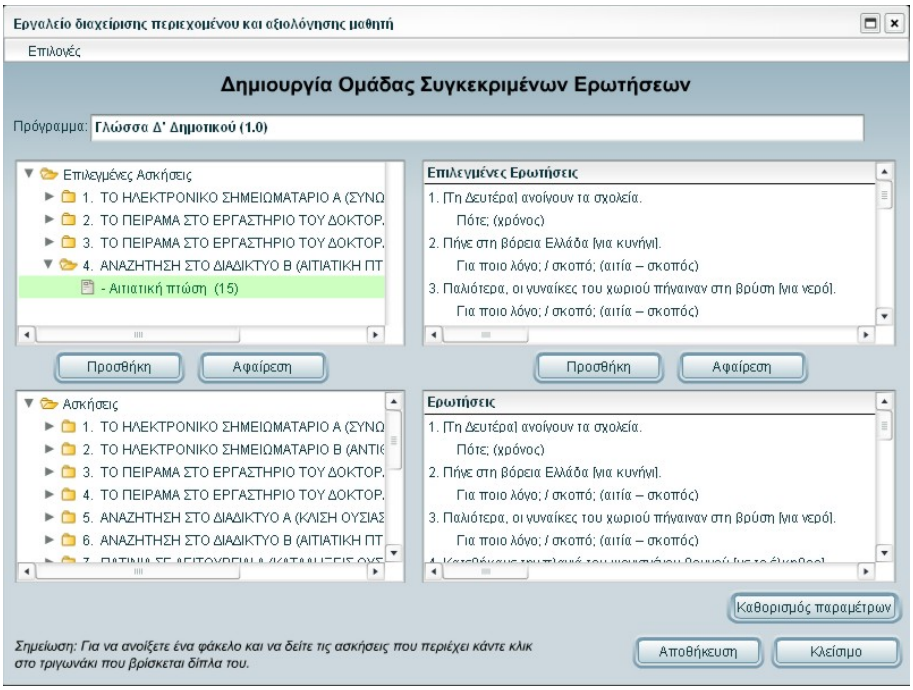
Ας υποθέσουμε ότι ο εκπαιδευτικός θέλει να δημιουργήσει μια ομάδα ασκήσεων στην ενότητα «Κλίση ουσιαστικών». Αφού εντοπίσει από τους στόχους της ενότητας, εκείνους στους οποίους θέλει να επικεντρωθεί περισσότερο, θα πρέπει να επιλέξει τον αριθμό των ασκήσεων που θα χρησιμοποιήσει.

Προκειμένου να δημιουργήσετε μια ομάδα:

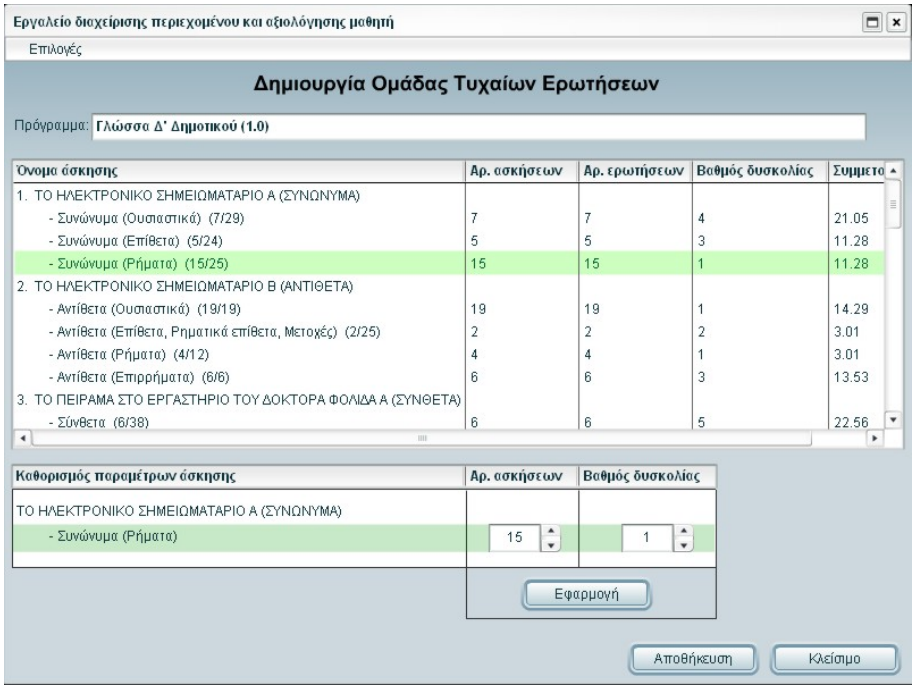
1) Από την αρχική οθόνη του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, επιλέγετε το **Διαχείριση ομάδων ασκήσεων**.
2) Μπροστά σας εμφανίζεται η οθόνη **«Δημιουργία ομάδας ασκήσεων»** όπου υπάρχει η λίστα με τις **Υπάρχουσες ομάδες ασκήσεων** που έχετε δημιουργήσει. Η λίστα αυτή περιέχει πληροφορίες για κάθε ομάδα ασκήσεων όπως:

- το όνομά της,
- το είδος των ασκήσεων (τυχαίες ή συγκεκριμένες),
- την ημερομηνία της τελευταίας ενημέρωσης της ομάδας,
- τον συνολικό αριθμό των ασκήσεων που περιέχει η ομάδα,
- την περιγραφή που τυχόν έχετε δώσει γι' αυτήν.

3) Πατώντας **Δημιουργία** εμφανίζεται το παράθυρο από όπου μπορείτε να επιλέξετε αν η ομάδα σας θα περιλαμβάνει συγκεκριμένες ή τυχαίες ερωτήσεις.



Οθόνη δημιουργίας ομάδας με συγκεκριμένες ερωτήσεις



Οθόνη δημιουργίας ομάδας με τυχαίες ερωτήσεις

Στις οθόνες αυτές μπορείτε να επιλέξετε το περιεχόμενο των ασκήσεων για τις ομάδες που θα δημιουργήσετε καθώς και να καθορίσετε τις παραμέτρους κάθε άσκησης:

- το βαθμό δυσκολίας
- τον αριθμό των ασκήσεων (μόνο στην περίπτωση των τυχαίων ερωτήσεων).

Αφού ολοκληρώσετε τη δημιουργία της ομάδας πατάτε **Αποθήκευση** για να την αποθηκεύσετε με κάποιο όνομα και να μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε εφεξής.

4.2.5. Παράδειγμα αξιολόγησης με τη χρήση του Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή

Ο εκπαιδευτικός προσδιορίζει:

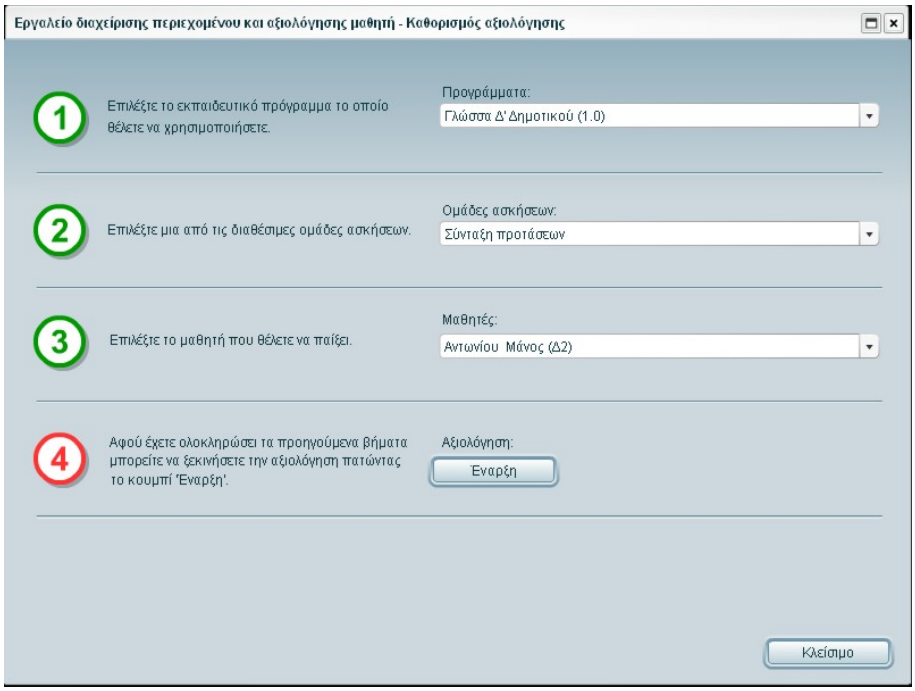
- Ποιους θα αξιολογήσει.
- Το είδος της αξιολόγησης (διαγνωστική, διαμορφωτική, τελική).
- Τους στόχους της αξιολόγησης.
- Τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει.

Έστω ότι ο εκπαιδευτικός του παραδείγματός μας επιλέγει να αξιολογήσει, με χρήση του εργαλείου, δύο μαθητές της Δ΄ τάξης του Δημοτικού και η αξιολόγηση να είναι τελική, δηλαδή πάνω σε όλη την ενότητα που διδάχθηκαν οι μαθητές, η οποία είναι «Σύνταξη απλών προτάσεων».

Αρχικά, θα πρέπει να δημιουργήσει την ομάδα ασκήσεων στην οποία θα αξιολογηθούν οι μαθητές. Με τη διαδικασία που έχει ήδη περιγραφεί πιο πάνω, δημιουργεί μια ομάδα, καθορίζει τις παραμέτρους (αριθμό ασκήσεων, βαθμό δυσκολίας), κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις και τελικά αποθηκεύει την ομάδα ασκήσεων. Στη συνέχεια προχωρά στη διαδικασία αξιολόγησης ως εξής:

- Στον υπολογιστή επιλέγει το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

- Από την οθόνη **«Καθορισμός αξιολόγησης»** επιλέγει το εκπαιδευτικό πρόγραμμα, μία από τις διαθέσιμες ομάδες ασκήσεων, τον μαθητή που θα παίξει και πατάει **Έναρξη** για να ξεκινήσει το παιχνίδι.



Οθόνη καθορισμού αξιολόγησης

Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι και λύνουν τις ασκήσεις. Για να μη γίνεται φασαρία μέσα στην τάξη μπορούν να χρησιμοποιούν ακουστικά. Με το τέλος του παιχνιδιού και κατά συνέπεια της διαδικασίας αξιολόγησης, ο εκπαιδευτικός μπορεί από την οθόνη **«Εμφάνιση αποτελεσμάτων»** να δει τα αποτελέσματα της αξιολόγησης.

4.3. Το Τετράδιο Μαθητή και τρόπος χρήσης του

Από την **«Οθόνη διαχείρισης προγράμματος»** του λογισμικού, με την ενεργοποίηση του εικονιδίου **«Τετράδιο Μαθητή»** εμφανίζεται το αντίστοιχο αρχείο με το περιεχόμενό του, έτοιμο προς εκτύπωση. Το Τετράδιο Μαθητή, αποτελείται από φύλλα εργασιών με ασκήσεις που αντλούνται από το ίδιο το λογισμικό και συνδέονται θεματολογικά με την περιπέτεια και τις δραστηριότητες που προτείνονται σε αυτό. Στην κάτω δεξιά γωνία κάθε φύλλου φαίνεται ο εκπαιδευτικός στόχος της άσκησης, ούτως ώστε να διευκολύνεται ο εκπαιδευτικός. Ο δάσκαλος φωτοτυπεί ή εκτυπώνει τα φύλλα εργασιών που αντιστοιχούν στην ενότητα που δίδαξε και παρωθεί τους μαθητές να λύσουν τις ασκήσεις ακολουθώντας τις οδηγίες που δίνονται.

Στο σπίτι, το Τετράδιο Μαθητή μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο που θα βοηθήσει το μαθητή να ασκηθεί περισσότερο ώστε να αποσαφηνίσει τα σημεία που τον δυσκολεύουν.

Τετράδιο Μαθητή με φύλλα εργασιών που μπορεί να συμπληρωθούν από τον εκπαιδευτικό

Στο Τετράδιο Μαθητή περιέχονται φύλλα εργασιών τα οποία ο εκπαιδευτικός μπορεί να συμπληρώσει με δικές του ασκήσεις και να τα χρησιμοποιήσει με τρόπο ώστε να ταιριάζουν στην ιδιοσυγκρασία του, στις ανάγκες της τάξης / ατόμου και στις ιδιαιτερότητες των μαθητών του. Σε κάθε περίπτωση, προτείνουμε να χρησιμοποιεί ως όχημα το παραμύθι και τις ιδέ-

ες που παρέχονται στο λογισμικό ώστε οι μαθητές να βλέπουν τα φύλλα εργασιών ως συνέχεια του παραμυθιού.

Στην περίπτωση που ο εκπαιδευτικός δεν μπορεί να κατανοήσει πώς ακριβώς θα πρέπει να συμπληρώσει τα φύλλα εργασιών ώστε να συνάδουν με το γενικότερο πνεύμα του λογισμικού, προτείνουμε να συμβουλευτεί τα έτοιμα φύλλα εργασιών από το Τετράδιο Μαθητή.

Χρήση του Τετραδίου Μαθητή

Τα φύλλα εργασιών που περιέχονται στο Τετράδιο Μαθητή μπορούν να χρησιμοποιηθούν:

α) Στο τέλος της διδακτικής ώρας ώστε να λειτουργήσουν ως **εμπέδωση** στις έννοιες που οι μαθητές διδάχθηκαν. Ο δάσκαλος συζητά με τους μαθητές πάνω στις ασκήσεις και λύνει τις απορίες που παρουσιάζονται στην πορεία. Κάνει ταυτόχρονα αναφορές στο λογισμικό (περιπέτεια) ώστε οι μαθητές να εισαχθούν στην ιστορία και να ερμηνεύσουν τους τίτλους του Τετραδίου Μαθητή -οι οποίοι στην πρώτη επαφή διεγείρουν την περιέργειά τους- και τους παροτρύνει να «παίξουν» με το λογισμικό επιτυγχάνοντας την περαιτέρω άσκησή τους.

β) Ως εργαλείο **αξιολόγησης** τα φύλλα εργασιών που περιέχονται στο Τετράδιο μαθητή μπορεί να χρησιμοποιηθούν είτε πριν την εισαγωγή στη νέα ενότητα προκειμένου να διερευνηθεί το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών (διαγνωστική αξιολόγηση) είτε μετά το πέρας του μαθήματος ή κάποιων ενοτήτων, ως τελική αξιολόγηση.

5. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

5.1. Οργάνωση της τάξης

α. Εργαστήρι Υπολογιστών

Η οργάνωση της τάξης είναι σχετικά απλή. Οι μαθητές προκειμένου να επεξεργαστούν μία διδακτική ενότητα συγκεντρώνονται στο εργαστήρι των υπολογιστών. Εκεί κάθονται ανά δύο ή ανά τρεις μπροστά σε κάθε υπολογιστή, παίζουν με το παιχνίδι και εκπονούν τις ασκήσεις τους.

β. Γωνιά υπολογιστή

Οι μαθητές κάθονται στην τάξη σε ομάδες. Σε μία γωνιά της τάξης είναι ο υπολογιστής. Κάθε ομάδα πηγαίνει εκ περιτροπής να δουλέψει στον υπολογιστή. Έτσι την ώρα που μία ομάδα μπορεί να λύνει τις ασκήσεις του τετραδίου εργασιών, η άλλη μπορεί να συμπληρώνει τα φύλλα εργασιών από το Τετράδιο μαθητή, δύο ομάδες μπορεί να διαβάζουν το κείμενο και μία ομάδα μπροστά στον υπολογιστή να αντλεί στοιχεία από το παραμύθι και να παίζει το παιχνίδι του λογισμικού ή αυτό που δημιούργησε ο δάσκαλος με το **Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**.

γ. Με τη χρήση βιντεοπροτζέκτορα

Οι μαθητές κάθονται στα θρανία τους μετωπικά ή σε ομάδες. Ο δάσκαλος προβάλλει το παραμύθι (την ενότητα του παραμυθιού που αφορά στο μάθημα) ή ορίζει σε μια ομάδα μαθητών να χειριστεί τον υπολογιστή. Σχολιάζουν όλοι μαζί την περιπέτεια και τους κανόνες της γραμματικής και κρατούν σημειώσεις. Και σε αυτή την περίπτωση ο μαθητής δεν είναι παθητικός χρήστης του λογισμικού. Υπάρχει διάδραση αφού οι μαθητές χρησιμοποιούν το ποντίκι προκειμένου να απαντήσουν και συμμετέχουν ζωηρά στο μάθημα.

5.2. Ενδεικτικοί τρόποι χρήσης του λογισμικού μέσα στην τάξη

Σενάριο Α: Το σχολείο διαθέτει εργαστήριο υπολογιστών.	
Τάξη	Δ΄ Δημοτικού
Χώρος	Εργαστήρι υπολογιστών
Αριθμός μαθητών	30
Υπολογιστές	15 Η/Υ (2 μαθητές σε κάθε υπολογιστή) 10 Η/Υ (3 μαθητές σε κάθε υπολογιστή)
Διδακτική ενότητα	Σύνταξη απλών προτάσεων
Διάρκεια	2 διδακτικές ώρες (συνεχόμενο δίωρο της Γλώσσας 90΄)
Στόχος	Να διαπιστώσουν ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από το όνομα και το ρήμα.

1η προσέγγιση	
Βήμα 1ο Βιβλίο του μαθητή	Οι μαθητές εισάγονται στην καινούρια ενότητα ακολουθώντας τη συνηθισμένη διαδικασία. Για παράδειγμα: Μεγαλόφωνη ανάγνωση από το δάσκαλο από το βιβλίο μαθητή. Περιληπτική απόδοση του μαθήματος από τους μαθητές.

	Σημασιολογική επεξεργασία του κειμένου κατά την οποία διερευνούν τις νοηματικές δυσκολίες. Εκφραστική επεξεργασία.
Βήμα 2ο Λογισμικό - Παραμύθι	Αντί να εκτελέσουν τις γραμματικές ασκήσεις από το βιβλίο της γλώσσας ανατρέχουν στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού με τίτλο «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου» (2ο βήμα). Παρακολουθούν την περιπέτεια και πριν λύσουν το γρίφο, ανατρέχουν στη συσκευή με τους κανόνες της Γραμματικής (βοήθεια) και στη συνέχεια προσπαθούν να λύσουν τη δοκιμασία. Κάθε φορά που αντιμετωπίζουν πρόβλημα, μπορούν να χρησιμοποιήσουν ξανά τη βοήθεια.
Βήμα 3ο • Λογισμικό - Φύλλα Εργασιών από το Τετράδιο μαθητή • Τετράδιο Εργασιών του μαθητή • Λογισμικό - Παιχνίδια	Ως επιπλέον εμπέδωση ή αξιολόγηση της ενότητας που διδάχτηκε, μπορεί να χρησιμοποιηθούν: • Το Τετράδιο Μαθητή με τα συμπληρωμένα φύλλα εργασιών ή τα κενά Φύλλα Εργασιών συμπληρωμένα από το δάσκαλο. • Οι ασκήσεις του βιβλίου του μαθητή. • Οι ασκήσεις από τα Παιχνίδια του λογισμικού.
Βήμα 3ο (εναλλακτικά) Αξιολόγηση με χρήση του εργαλείου	Οι μαθητές παίζουν με το παιχνίδι που ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει με τη βοήθεια του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, με σκοπό να αξιολογήσει το πλήθος των νέων πληροφοριών / στοιχείων που απεκόμισαν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του μαθήματος.

2η προσέγγιση	
Βήμα 1ο Αξιολόγηση με χρήση του εργαλείου	Οι μαθητές παίζουν με το παιχνίδι που ο εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει με τη βοήθεια του **Εργαλείου διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή**, με σκοπό να αξιολογήσει το πλήθος των πληροφοριών / στοιχείων που συνέλεξαν στα προηγούμενα μαθήματα.
Βήμα 2ο Λογισμικό - Παραμύθι	Ο εκπαιδευτικός παρακάμπτει το κείμενο από το βιβλίο του μαθητή και εισάγει τους μαθητές στο λογισμικό. Οι μαθητές παρακολουθούν την περιπέτεια. Ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει την ανάπτυξη απόψεων, τοποθετήσεων και διευκρινιστικών ερωτήσεων κτλ..
Βήμα 3ο Λογισμικό - Παιχνίδια	Οι μαθητές αντί να εκτελέσουν τις ασκήσεις από το βιβλίο τους ανατρέχουν στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου» (2ο βήμα) στα Παιχνίδια. Προσπαθούν να λύσουν τη δοκιμασία και να παίξουν το αντίστοιχο παιχνίδι.
Βήμα 3ο (εναλλακτικά) • Τετράδιο Εργασιών του μαθητή • Λογισμικό - Φύλλα Εργασιών από το Τετράδιο μαθητή	Ως εμπέδωση μπορούν: • Να λύσουν τις ασκήσεις που προτείνονται στο βιβλίο του μαθητή. • Να λύσουν τις ασκήσεις που προτείνονται στα φύλλα εργασιών από το Τετράδιο Μαθητή.

Σενάριο Β Το σχολείο διαθέτει 1 υπολογιστή	
Τάξη	Δ΄ Δημοτικού
Χώρος	Η τάξη ή η αίθουσα (βιβλιοθήκη, θέατρο κτλ.) με 1 υπολογιστή.
Αριθμός μαθητών	30
Υπολογιστές	1 Η/Υ για όλους τους μαθητές Απαραίτητο συμπληρωματικό υλικό ο βιντεοπροτζέκτορας
Διδακτική ενότητα	Σύνταξη απλών προτάσεων
Διάρκεια	2 διδακτικές ώρες (συνεχόμενο δίωρο της Γλώσσας 90΄)
Στόχος	Να διαπιστώσουν ότι ο λόγος οργανώνεται γύρω από το όνομα και το ρήμα.

1η προσέγγιση	
Βήμα 1ο Βιβλίο του μαθητή	Οι μαθητές εισάγονται στην καινούρια ενότητα ακολουθώντας τη συνηθισμένη διαδικασία. Για παράδειγμα: Μεγαλόφωνη ανάγνωση από το δάσκαλο από το βιβλίο μαθητή. Περιληπτική απόδοση του μαθήματος από τους μαθητές. Σημασιολογική επεξεργασία του κειμένου κατά την οποία διερευνούν τις νοηματικές δυσκολίες. Εκφραστική επεξεργασία.
Βήμα 2ο Λογισμικό - Παραμύθι	Αντί να εκτελέσουν τις γραμματικές ασκήσεις από το βιβλίο της γλώσσας ο δάσκαλος παρουσιάζει στον πίνακα την αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού με «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου» (2ο βήμα). Παρακολουθούν την περιπέτεια και πριν λύσουν το γρίφο, ανατρέχουν στη συσκευή με τους κανόνες της Γραμματικής (βοήθεια). Η διαδικασία που θα ακολουθηθεί θα πρέπει να είναι ενεργητική, δηλαδή ο δάσκαλος προτρέπει τους μαθητές να σηκωθούν στο άκουσμα του ονόματός τους από το θρανίο τους και να απαντήσουν με τη χρήση του ποντικιού στην ερώτηση. Κάθε φορά που η τάξη αντιμετωπίζει πρόβλημα, ανατρέχει στη βοήθεια.
Βήμα 3ο • Λογισμικό - Παιχνίδια • Λογισμικό - Φύλλα Εργασιών από το Τετράδιο μαθητή • Τετράδιο Εργασιών του μαθητή	Ως εμπέδωση ή αξιολόγηση της ενότητας που διδάχτηκε, μπορεί να χρησιμοποιηθούν τα Παιχνίδια. Οι μαθητές οδηγούνται στα εξωτερικά παιχνίδια και προσπαθούν να εκτελέσουν την κάθε άσκηση. Εναλλακτικά η εμπέδωση μπορεί να γίνει τόσο μέσα από το Τετράδιο Μαθητή που συνοδεύει το λογισμικό, όσο και μέσα από τις ασκήσεις της ενότητας που προτείνονται στο βιβλίο του μαθητή.

2η προσέγγιση	
Βήμα 1ο Λογισμικό - Παραμύθι	Ο εκπαιδευτικός παρακάμπτει το κείμενο από το βιβλίο του μαθητή και εισάγει τους μαθητές στο παραμύθι. Οι μαθητές παρακολουθούν μέσα από το βιντεοπροτζέκτορα την περιπέτεια της Σπίθας και του Κεραυνού, θέτουν ερωτήσεις, κρατούν σημειώσεις και απαντούν σε ερωτήσεις - γρίφους.

Βήμα 2ο Λογισμικό - Παιχνίδια	Οι μαθητές αντί να εκτελέσουν τις ασκήσεις από το βιβλίο τους, ανατρέχουν στην αντίστοιχη ενότητα του λογισμικού «Το χρονοντούλαπο στο εργαστήριο του υπόπτου» (2ο βήμα). Προσπαθούν να λύσουν τη δοκιμασία και να παίξουν το παιχνίδι.
Βήμα 3ο • Λογισμικό - Φύλλα Εργασιών από το Τετράδιο μαθητή • Τετράδιο Εργασιών του μαθητή • Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή	Ως εμπέδωση: • Συμπληρώνουν από το Τετράδιο Μαθητή τα φύλλα εργασιών που βασίζονται στο λογισμικό ή κενά φύλλα εργασιών που συμπλήρωσε ο δάσκαλός τους. • Λύνουν τις ασκήσεις που προτείνονται στο βιβλίο του μαθητή. • Εκτελούν τις ασκήσεις της ενότητας που προτείνονται στο λογισμικό ή το παιχνίδι που δημιούργησε ο δάσκαλος στο Εργαλείο διαχείρισης περιεχομένου και αξιολόγησης μαθητή.

Σε αυτή την περίπτωση η αξιολόγηση μέσα από το εργαλείο μπορεί να γίνει για όλη την τάξη ως σύνολο, επιλέγοντας ένα μοντέλο κυκλικής εξέτασης των μαθητών.

6. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ ΜΕ ΑΦΟΡΜΗ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Το λογισμικό **«Η Σπίθα, ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού Ανέμων, Γλώσσα Δ΄ (1.0)»** μπορεί να είναι κίνητρο και αφετηρία για το σχεδιασμό / υλοποίηση και άλλων δραστηριοτήτων πέραν αυτών που προτάθηκαν. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται κάποιες ενδεικτικές τέτοιες δραστηριότητες. Κάθε εκπαιδευτικός που θα ήθελε να τις εφαρμόσει στην τάξη, μπορεί να τις τροποποιήσει, να τις εμπλουτίσει, να τις προσαρμόσει στις ανάγκες του ή αν και εφόσον τον καλύπτουν, μπορεί να τις χρησιμοποιήσει αυτούσιες.

Δραστηριότητα 1

Προσωποποιούν τα διαφορετικά μέρη του λόγου και υποδύονται ρόλους. Για παράδειγμα το ρήμα μιλάει χρησιμοποιώντας μόνο ρήματα, το επίρρημα χρησιμοποιώντας μόνο επιρρήματα κτλ.. Συμπεραίνουν πόσο αστείος και χωρίς νόημα φαίνεται ο λόγος αν το κάθε μέρος του λόγου ενεργήσει αυτόνομα. Στο τέλος μπαίνουν στη σωστή σειρά και συμπεραίνουν πως, όταν τα μέρη του λόγου «συνεργάζονται», προκύπτει πρόταση με ολοκληρωμένο νόημα.

Δραστηριότητα 2

Τροποποίηση του παιχνιδιού που προαναφέρθηκε είναι η ακόλουθη: Οι μαθητές που υποδύονται το υποκείμενο, το ρήμα και το αντικείμενο αλλάζουν θέση. Για παράδειγμα, το υποκείμενο μπαίνει στη θέση του ρήματος ή του αντικειμένου. Παρατηρούν ότι σε ορισμένες περιπτώσεις σχηματίζονται ορθές προτάσεις ενώ σε άλλες, προτάσεις χωρίς νόημα.

Δραστηριότητα 3

Χωρίζονται σε ομάδες των τριών. Τα μέλη της κάθε ομάδας καλούνται να απαντήσουν «κρυφά» σε κάποια ερώτηση που τους γίνεται. Για παράδειγμα «Ποιος;», «Τι κάνει;», «Τι;». Στο τέλος διαβάζουν τις τυχαίες προτάσεις που δημιουργεί η κάθε ομάδα και οι οποίες τις περισσότερες φορές αποδεικνύονται αστείες.

Δραστηριότητα 4

Φτιάχνουν καρτέλες με τις ερωτήσεις «Πώς;», «Πότε;», «Πού;», «Για ποιο λόγο/σκοπό;». Στη συνέχεια, ορίζουν έναν αρχηγό και προσπαθούν να απαντήσουν με ταχύτητα στην καρτέλα που σηκώνει κάθε φορά ο αρχηγός.

Δραστηριότητα 5

Με αφετηρία το λογισμικό, γράφουν μια ιστορία με ήρωες τον Κεραυνό και τη Σπίθα. Μπορεί η τάξη να χωριστεί σε ομάδες και κάθε ομάδα να αναλάβει τη συγγραφή ενός «κεφαλαίου» της ιστορίας ή να αναλάβει να συνεχίσει την ιστορία από το σημείο που την άφησε η προηγούμενη ομάδα.

7.1.3. Σύνδεση του λογισμικού με τα Μαθηματικά

Οι μαθητές χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες λέξεις (π.χ. μήκος, ύψος, εμβαδόν) που τους δίνει ο εκπαιδευτικός, μπορούν να δημιουργήσουν απλά μαθηματικά προβλήματα, παίρνοντας αφορμή από τις περιπέτειες της Σπίθας και του Κεραυνού, και να τα λύσουν.

7.2. Οι Δραστηριότητες και η διαθεματική προσέγγιση

Γενικά, η επιλογή των διαθεματικών δραστηριοτήτων του λογισμικού στηρίχτηκε στις σύγχρονες αρχές παιδαγωγικής για τη διαθεματική προσέγγιση των θεμελιωδών εννοιών σε παιδιά μικρών ηλικιών. Για να έχει, όμως, η προσέγγιση αυτή τα αναμενόμενα αποτελέσματα, ιδιαίτερη σημασία έπρεπε να δοθεί:

- στον εντοπισμό και ανάδειξη των μακροεννοιών πάνω στις οποίες δομείται η κάθε δραστηριότητα,
- στο πώς αυτές θα διδαχτούν,
- στην επιλογή της καταλληλότερης μεθοδολογίας ώστε οι μαθητές να έχουν την αίσθηση ότι ανακαλύπτουν την κάθε έννοια μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες (που αντιπροσωπεύουν διαφορετικά μαθήματα της τάξης).

Ως αποτελεσματικότερο τρόπο για την προσέγγιση των μακροεννοιών, θεωρήσαμε το παιχνίδι, μέσα από το οποίο οι μαθητές προσεγγίζουν την κάθε μακροέννοια από διαφορετικές οπτικές γωνίες, αφού κάθε επιμέρους παιχνίδι αντιστοιχεί σε διαφορετική επιστήμη. Στο τέλος του παιχνιδιού, χωρίς να το έχουν αντιληφθεί, οι μαθητές αποκτούν μια σφαιρική αντίληψη της έννοιας ή των εννοιών που επεξεργάστηκαν.

Συγκεκριμένα, η δραστηριότητα:

Σταυρόλεξο: επεξεργάζεται την έννοια «**σύστημα**» μέσα από τα μαθήματα της **Γλώσσας** και της **Μελέτης Περιβάλλοντος** και πιο συγκεκριμένα, την κατηγοριοποίηση και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των μαθητών σε θεματικές περιοχές όπως οι χώροι του σχολείου, τα έθιμα, οι ευχές, θέματα του Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας, τα αρκτικόλεξα και οι συντομογραφίες.

Κρυπτόλεξο: επεξεργάζεται την έννοια «**σύστημα**» μέσα από τα μαθήματα της **Γλώσσας**, της **Μελέτης Περιβάλλοντος** και της **Γεωγραφίας**, και πιο συγκεκριμένα την κατηγοριοποίηση και τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου των μαθητών σε θεματικές περιοχές, όπως οι συγγενικές σχέσεις, τα μέρη του σπιτιού και πόλεις της Ελλάδας.

Σύνθεση εικόνας και περιγραφή της και ειδικότερα:

- ***Παροιμία:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**επικοινωνία**» και «**πολιτισμός**» μέσα από τα μαθήματα των **Εικαστικών**, της **Γλώσσας** και της **Μελέτης Περιβάλλοντος**, καθώς ο μαθητής καλείται να εικονογραφήσει την παροιμία και στη συνέχεια να αποδώσει με συντομία το νόημά της. Επιπλέον ο μαθητής έρχεται σε επαφή με τη λαϊκή παράδοση της πατρίδας μας.

- ***Πρόσκληση:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**αλληλεπίδραση**» και «**επικοινωνία**» μέσα από τα μαθήματα των **Εικαστικών** και της **Γλώσσας**, καθώς ο μαθητής καλείται να φτιάξει και να στολίσει μια πρόσκληση για τα γενέθλιά του, που να απευθύνεται σε έναν συμμαθητή του ή ένα φιλικό του πρόσωπο. Σημαντικό ρόλο παίζει το ύφος της

γλώσσας που θα χρησιμοποιήσει, οι πληροφορίες που θα συμπεριλάβει αλλά και η διακόσμηση που θα υιοθετήσει.

- ***Γενεαλογικό δέντρο:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**σύστημα**», «**επικοινωνία**», «**άτομο - σύνολο**» μέσα από τα μαθήματα των **Εικαστικών** και της **Γλώσσας** καθώς ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει το γενεαλογικό του δέντρο αλλά και να περιγράψει το πιο αγαπητό προς τον ίδιο πρόσωπο της οικογένειάς του.

- ***Πορτρέτο:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**ομοιότητα - διαφορά**», μέσα από τα μαθήματα των **Εικαστικών**, της **Γλώσσας** και της **Μελέτης Περιβάλλοντος**, δίνοντας έμφαση στο πώς «βλέπει» ο ίδιος ο μαθητής τον εαυτό του. Σε αυτή τη δραστηριότητα, μπορεί να λάβει υπόψη του και πορτρέτα γνωστών καλλιτεχνών.

- ***Χριστουγεννιάτικη*** και ***Πασχαλινή κάρτα:*** επεξεργάζονται τις έννοιες «**σύστημα**», «**οργάνωση**», «**πληροφορία**», «**χώρος - χρόνος**» μέσα από τα μαθήματα των **Εικαστικών** και των **Θρησκευτικών**, δίνοντας έμφαση στο νόημα των γιορτών και στο πώς αυτό μπορεί να αποδοθεί με εικαστικό τρόπο από το μαθητή.

- ***28η Οκτωβρίου*** και ***25η Μαρτίου:*** επεξεργάζονται τις έννοιες «**σύστημα**», «**οργάνωση**», «**πληροφορία**», «**χώρος - χρόνος**» μέσα από τα μαθήματα των **Εικαστικών** και της **Ιστορίας**, καθώς ο μαθητής καλείται να κάνει μια ζωγραφιά με θέμα τις εθνικές γιορτές και να περιλάβει με εικονιστικό τρόπο τα μηνύματα που αυτές εμπεριέχουν.

Παραγωγή κειμένου και ειδικότερα:

- ***Σύγκριση εικόνων:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**ομοιότητα - διαφορά**» και «**αλληλεπίδραση**», μέσα από τα μαθήματα της **Γλώσσας** και της **Μελέτης Περιβάλλοντος**, καθώς ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει ένα κείμενο στηριζόμενος σε δύο εικόνες που του παρουσιάζονται. Συγκρίνει τις εικόνες, καταγράφει τις ομοιότητες και τις διαφορές τους και εκφράζει τα συναισθήματα που του προκαλούν.

- ***Σύμβολα:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**σύστημα**» και «**επικοινωνία**» μέσα από τα μαθήματα της **Γλώσσας** και της **Μελέτης Περιβάλλοντος**. Ο μαθητής καλείται να κατανοήσει τη σημασία των συμβόλων σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας και να αποδώσει με ένα σύντομο κείμενο πληροφορίες για το νόημά τους και τη χρήση τους.

- ***Κατευθύνσεις:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**πληροφορία**» και «**επικοινωνία**» μέσα από τα μαθήματα της **Μελέτης Περιβάλλοντος** και της **Γλώσσας,** καθώς ο μαθητής καλείται να αναλύσει και να αξιολογήσει πληροφορίες που του δίνονται (π.χ. θέση ατόμου σε σχέση με έναν χάρτη της περιοχής που ζει) και να συνθέσει ένα κείμενο με σαφείς οδηγίες για τη σωστή κατεύθυνση, χρησιμοποιώντας σχετικό λεξιλόγιο.

- ***Εικονογραφημένο πρόβλημα:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**σύστημα**», **«οργάνωση»** μέσα από τα μαθήματα των **Μαθηματικών** και της **Γλώσσας**, δίνοντας έμφαση στο συνδυασμό λέξεων και εικόνων από το μαθητή ώστε να συνθέσει και να λύσει ένα πρόβλημα.

- ***Ιστορία με εικόνες:*** επεξεργάζεται τις έννοιες «**σύστημα**» και «**ομοιότητα - διαφορά**», μέσα από το μάθημα της **Γλώσσας** καθώς ο μαθητής καλείται να συνθέσει και να

δομήσει ένα κείμενο με τη βοήθεια εικόνων που του δίνονται, ώστε να έχει λογική εξάρτηση και αλληλουχία.

Συνταγές: επεξεργάζεται τις έννοιες «**σύστημα**» και «**ομοιότητα - διαφορά**», μέσα από το μάθημα της **Γλώσσας**. Ο μαθητής καλείται να βάλει τις προτάσεις στη σωστή σειρά, αναγνωρίζοντας τα στάδια, τη χρονολογική σειρά, την αλληλουχία και το διαχωρισμό στοιχείων στην περιγραφή εκτέλεσης της συνταγής.

Ιστορία …με τη Σπίθα και τον Κεραυνό: επεξεργάζεται τις έννοιες **«επικοινωνία»**, **«αλληλεπίδραση»** και **«άτομο - σύνολο»** μέσα από τα μαθήματα της **Γλώσσας** και των **Εικαστικών**. Συγκεκριμένα, ο μαθητής καλείται να διαμορφώσει σχεδιαστικά το περιβάλλον μιας δικής του ιστορίας αλλά και να δημιουργήσει τις αντίστοιχες συνθήκες επικοινωνίας για το διάλογο στον οποίο θα ενταχθεί η ιστορία που έχει φανταστεί. Στην προσπάθειά του αυτή, πρέπει να λάβει υπόψη ότι οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν και η προσπάθειά τους στην αντιμετώπιση μιας φανταστικής κατάστασης μπορεί να είναι ατομική ή / και ομαδική.

Κατανόηση κειμένου: επεξεργάζεται τις έννοιες **«πληροφορία»**, **«πολιτισμός»** και **«χώρος - χρόνος»** μέσα από τα μαθήματα της **Γλώσσας** και της **Ιστορίας**. Ο μαθητής, έχοντας ως αφετηρία ένα κείμενο διαλογικού χαρακτήρα και ιστορικού ή μυθολογικού περιεχομένου, προσπαθεί να αντλήσει εκείνα τα στοιχεία που θα τον βοηθήσουν καταρχήν να κατανοήσει το κείμενο και στη συνέχεια να απαντήσει σε σχετικές ερωτήσεις.

7.3. Τα Σχέδια εργασίας και η διαθεματική προσέγγιση

Γενικά, η μεθοδολογία του σχεδίου εργασίας ακολουθεί συνοπτικά τα ακόλουθα στάδια:
1. Επιλέγεται το θέμα που θα εκπονήσουν οι μαθητές.
2. Καθορίζονται οι στόχοι του σχεδίου εργασίας.
3. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει μια εργασία.
4. Συλλέγονται τα στοιχεία και επιλέγονται τα κατάλληλα.
5. Ταξινομείται το υλικό και δημιουργείται πρωτότυπο υλικό από τους μαθητές.
6. Παρουσιάζεται η εργασία στους συμμαθητές και στη σχολική κοινότητα.

Οι δραστηριότητες που προτείνονται στο παρόν λογισμικό, οδηγούν τους μαθητές στην ανακάλυψη, συλλογή και ταξινόμηση της πληροφορίας, τα οποία είναι στάδια που θεωρούνται ως αναπόσπαστα κομμάτια της διαδικασίας μάθησης.

Η εκπόνηση του σχεδίου εργασίας στο περιβάλλον του υπολογιστή
Τα σχέδια εργασίας που προτείνονται μέσα από το λογισμικό είναι εφαρμογές που σε μεγάλο βαθμό αξιοποιούν το διαδίκτυο για την αναζήτηση πληροφοριών και τις δυνατότητες που προσφέρουν τα προγράμματα του υπολογιστή (κειμενογράφος, δημιουργία εικόνας, αντιγραφή εικόνας, κτλ.) προκειμένου ο μαθητής να αποθηκεύει στοιχεία, να συνθέτει και να παρουσιάζει τις εργασίες του. Είναι προφανές ότι τα παιδιά μπορούν σταδιακά να προχωρήσουν σε τέτοιου είδους διαδικασίες αν έχει προηγηθεί η εξοικείωση με τον υπολογιστή στις μικρότερες τάξεις.

Οι οδηγίες (βήματα) του σχεδίου εργασίας δεν απευθύνονται στους μαθητές, αλλά στους εκπαιδευτικούς. Ο εκπαιδευτικός οδηγεί τους μαθητές σε αυτές μόνο αν θέλει οι μαθητές να συμπληρώσουν κάποιο φύλλο εργασίας.
Ο υπολογιστής στις προτεινόμενες εφαρμογές καλό θα ήταν να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την ολοκλήρωση των φύλλων εργασίας. Ίσως αυτό σημαίνει μεγαλύτερο κόπο για τον