

Εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας και μάθησης.
(Ο εκπαιδευτικός αξιοποιεί το εκπαιδευτικό λογισμικό που δημιούργησε με απλά εργαλεία όπως: Power point, word, inspiration, puzzle, comic strip creator.)

1. Τίτλος Σεναρίου: «Η θέση της γυναίκας από την αρχαιότητα ως σήμερα».
Διαμόρφωση στερεοτυπικών αντιλήψεων

Συγγραφέας: Γεωργία Α. Κλωστράκη

2. Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές

Το σενάριο αφορά τη διδασκαλία της θέσης της γυναίκας στην αρχαιότητα, η οποία εντάσσεται στη γνωστική περιοχή της Ιστορίας κι έχει επεκτάσεις στο μάθημα της Γλώσσας και της Αισθητικής Αγωγής. (Ιστορία Δ΄ τάξης, κεφ 22, σελ69-71).
Συνδέεται με διαθεματικές έννοιες όπως: άνθρωπος, χρόνος, στάσεις, αντιλήψεις, αλλαγή, χώρος, αλληλεπίδραση (ΔΕΠΠΣ –2003)

Ιδιαίτερη περιοχή του γνωστικού αντικείμενου που πραγματεύεται το σενάριο: «η διαμόρφωση στερεοτυπικών αντιλήψεων και η γέννηση της σχολικής εφημερίδας». Το θέμα εντάσσεται σε ενότητες που διδάσκονται στην τάξη Δ΄ του Δημοτικού Σχολείου –ιστορία: χρόνος, χώρος, κουλτούρα, πολιτισμός, οικογενειακή ιστορία & γλώσσα: κατανόηση κειμένου, διάφορες μορφές παραγωγής γραπτού κειμένου: επιχειρηματικός λόγος, διαφήμιση, άρθρο, αφήγηση, περιγραφή, διάλογος, αγγελία με διαθεματική προσέγγιση. Το project υλοποιείται σε ώρες της Ευέλικτης Ζώνης.

3. Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές/τριες:

α) γνωρίζουν βασικά χαρακτηριστικά της ιστορικής περιόδου που μελετούν (κουλτούρα, πολιτισμός, κοινωνική ζωή, το ρόλο του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών, κá), αλλά και της σύγχρονης εποχής και τα αξιοποιούν κατάλληλα για την επιτυχή διεκπεραίωση των παιδαγωγικών δραστηριοτήτων,

β) έχουν μάθει να εργάζονται ομαδοσυνεργατικά και έχουν αναπτύξει τις απαραίτητες κοινωνικές δεξιότητες: κοινωνική αποδοχή του άλλου, σεβασμός, αλληλεπικοινωνία, ανάπτυξη στάσεων έγνοιας και ενδιαφέροντος κá.

γ) γνωρίζουν τα δομικά στοιχεία διαφορετικών τύπων κειμένου μέσα από τη συγγραφική τους εμπειρία. Έχουν περάσει από το ρόλο του αναγνώστη στο ρόλο του συγγραφέα κειμένων και είναι αντιμέτωποι με πλήθος ερωτήματα που αφορούν το περιεχόμενο, τη δομή, τη μορφή και την αξιολόγηση κειμένων (Ματσαγγούρας, 2004),

δ) έχουν εξοικειωθεί με την ομαδοσυνεργατική παραγωγή κειμένων και τη συλλογική επεξεργασία των αρχικών κειμένων με την καθοδήγηση των μελών της ομάδας και του εκπαιδευτικού και,

ε) είναι εξοικειωμένοι:

- με την αναζήτηση πληροφοριών από ποικίλες πηγές στο διαδίκτυο,
- έχουν γνώσεις χρήσης του επεξεργαστή κειμένου, αποθήκευσης εικόνων και κειμένων σε φάκελο και
- έχουν εξοικειωθεί με το περιβάλλον των εκπαιδευτικών λογισμικών: «Power Point » και «Inspiration».

4.Στόχοι

Βασικός σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι οι μαθητές να κατανοήσουν την έννοια της ιστορίας, του χώρου, του χρόνου και της αλλαγής και να αναπτύξουν τη γλωσσική τους έκφραση (προφορικό και γραπτό λόγο) και δημιουργικότητα μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον, το οποίο τους εμπνέει, ώστε απευθυνόμενοι σε ένα συγκεκριμένο ακροατήριο να εξωτερικεύσουν το δημιουργικό τους ταλέντο θέτοντας στόχους τους οποίους θα διεκπεραιώσουν με επιτυχία εφαρμόζοντας συγκεκριμένες στρατηγικές.

Επιδιωκόμενοι στόχοι:

1^ο Επίπεδο: Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Οι μαθητές:

- να κατανοήσουν έννοιες όπως: χρόνος, χώρος, οικογενειακή ιστορία, αλλαγή αντιλήψεων και στάσεων.
- να προβληματιστούν για τη σχέση του ανθρώπου με το χωροχρονικό πλαίσιο και τη διαμόρφωση των αντιλήψεων.
- να επιλέγουν τα κύρια σημεία ή τα σημεία που τους ενδιαφέρουν ώστε να κατανοούν ένα μακροσκελές κείμενο και να το αναπλάθουν με τη βοήθεια σημειώσεων.
- να εκθέτουν προσωπική και τεκμηριωμένη γνώμη πάνω σε αυτά που διάβασαν.
- να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο ο συγγραφέας χρησιμοποιεί τα γλωσσικά μέσα για να κεντρίσει το ενδιαφέρον του αναγνώστη και να προκαλέσει τις εντυπώσεις που θέλει.
- να αντιληφθούν ότι μπορούν να διατυπώνουν τις σκέψεις τους και να επικοινωνούν με τους άλλους όχι μόνο προφορικά αλλά και γραπτά (εφημερίδα).
- να συντάσσουν διαφορετικού τύπου κείμενα ακολουθώντας τη διαδικασία του σχεδιασμού (προσυγγραφικό στάδιο) της γραφής της αρχικής εκδοχής (συγγραφικό), τον έλεγχο και τη βελτίωσή της (μετασυγγραφικό στάδιο), επιλέγοντας ανάμεσα σε διάφορες φραστικές δυνατότητες με κριτήριο τον εκάστοτε στόχο του λόγου τους.

2^ο Επίπεδο: Διερευνώντας και εντοπίζοντας (δεξιότητες)

- να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες που τους παρέχουν τη δυνατότητα κατανόησης και παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου.
- να εκφράζουν τη γνώμη τους, τις σκέψεις, τα συναισθήματά τους με ολοκληρωμένο και δομημένο προφορικό και γραπτό λόγο.
- να αξιοποιούν τα εργαλεία των ΤΠΕ- Διαδίκτυο, εργαλεία γραφείου, λογισμικά αισθητικής καλλιέργειας,- για να έχουν πρόσβαση σε ποικίλες και διαφορετικές πηγές, να επικοινωνήσουν, να εκφραστούν μέσα από τη δημιουργία των δικών τους έργων- κείμενα, καλλιτεχνικά έργα κτλ.

3^ο Επίπεδο: Επικοινωνώντας (και συνεργαζόμενος με άλλους)

- να εκφράσουν τα συναισθήματα και τις ιδέες τους.
- να συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν προκειμένου να επιτύχουν τους προτεινόμενους στόχους.
- να κινητοποιήσουν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική ικανότητα και φαντασία.
- να ευαισθητοποιηθούν απέναντι στην πολιτισμική μας κληρονομιά.
- να επεξεργαστούν κριτικά τις πληροφορίες και να ανιχνεύσουν τις σχέσεις που τις διέπουν προκειμένου να διατυπώσουν τις απόψεις τους.
- να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία με την ενεργό τους συμμετοχή.

Εγκάρσιες Δράσεις:

Μέσω του συγκεκριμένου σεναρίου μάθησης υλοποιούνται ταυτόχρονα στόχοι :

- Έκφρασης του δημιουργικού ταλέντου.
- Έκφρασης προσωπικών αντιλήψεων σχετικά με τη θέση των δυο φύλων.
- Κατανόησης των διαστάσεων της έννοιας «ιστορία» (οικογενειακή ιστορία).

5. Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή

Το μάθημα είναι καλό να γίνει στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Προτείνεται οι μαθητές/ τριες να χωριστούν σε ομάδες των 4 ατόμων με την απαίτηση του ανάλογου αριθμού Η/Υ, που θα έχει δυνατότητα σύνδεσης με τα παρακάτω υπολογιστικά περιβάλλοντα:

1. Διαδίκτυο: α) **Αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο** για τη θέση των δύο φύλων από την αρχαιότητα ως σήμερα αλλά και το ρόλο του παιχνιδιού στην εκπαίδευση των παιδιών (παιχνίδια αγοριών, παιχνίδια κοριτσιών), τη θέση του στη ζωή των παιδιών, τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού τότε και τώρα στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, β) αναζήτηση εικόνων από την αρχαιότητα ως σήμερα σχετικές με τη θεματολογία του σεναρίου, ώστε να τις αξιοποιήσουν στη δημιουργία της δική τους παρουσίασης με την αξιοποίηση του λογισμικού power point.

2. Λογισμικό γενικής χρήσης: κειμενογράφος: αξιοποίηση του κειμενογράφου για την παραγωγή διαφορετικών τύπων κειμένου (αγγελία, περιγραφικό, αφηγηματικό, ειδήσεις, επιχειρηματικό, διαφήμιση, κά), όπου θα δημοσιευτούν στη σχολική εφημερίδα που θα δημιουργήσουν.

3. Ελεύθερο λογισμικό Power Point: για την παρουσίαση των δημιουργικών δραστηριοτήτων των μαθητών.

4. Natural Art: για τη δημιουργία εικόνων σχετικών με τη θεματολογία τους που θα τις εντάξουν στη σχολική εφημερίδα.

5. Comic strip creator : πρόγραμμα δημιουργίας ιστοριές κόμικ. Οι ίδιοι οι μαθητές δημιουργούν ιστορίες comic χρησιμοποιώντας συνοπτικό λόγο και τις εικόνες που έχουν οι ίδιοι αποθηκεύσει από την πλοήγησή τους στο διαδίκτυο.

Η χρήση των ΤΠΕ απαιτεί τη δημιουργία Φύλλων Εργασίας τα οποία δίνουν βοηθητικές οδηγίες στους μαθητές για τη χρήση του λογισμικού, για την αναζήτησή τους στο διαδίκτυο ή για τη διεκπεραίωση δραστηριοτήτων. Τα φύλλα εργασίας έχουν ετοιμαστεί από τον εκπαιδευτικό, τα οποία μπορεί να τα αναπροσαρμόσει στις ανάγκες που θα παρουσιαστούν κατά τη διαδικασία εφαρμογής του σεναρίου και τη σταδιακή αξιολόγηση.

Το εργαστήριο επίσης εκτός από τον απαιτούμενο αριθμό υπολογιστών θα πρέπει να διαθέτει εκτυπωτή, σκάνερ και projector, διαδραστικό πίνακα (αν υπάρχει αυτή η δυνατότητα στο σχολείο) όπου οι μαθητές θα μπορούν να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα της ομαδικής τους συνεργασίας.

Το σενάριο υλοποιείται σε ώρες της ευέλικτης ζώνης.

Η βιβλιοθήκη του σχολείου είναι εφοδιασμένη με τα απαραίτητα βιβλία που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός για την οργάνωση και διεκπεραίωση του εκπαιδευτικού σεναρίου.

6. Διάρκεια

Η διάρκεια των δραστηριοτήτων εξαρτάται από το επίπεδο, την προηγούμενη εμπειρία και τον αριθμό των μαθητών, καθώς και από την επέκταση στην οποία επιλέγει να προχωρήσει ο εκπαιδευτικός. Υπολογίζεται ότι θα χρειαστούν δεκατέσσερις (14) διδακτικές ώρες.

7. Ανάλυση του περιεχομένου

Οι νέες έννοιες που θα διδαχθούν οι μαθητές είναι:

α) οικογενειακή ιστορία: οι μαθητές συνδέουν τον όρο «ιστορία» με τους πολέμους, τις κατακτήσεις λαών, ενώ δε συσχετίζουν την έννοια της ιστορίας με την προσωπική, οικογενειακή ή τοπική ιστορία

β) διαμόρφωση στάσεων, θέσεων και αντιλήψεων μέσα από το παιχνίδι: με το παιχνίδι, το κορίτσι στην αρχαιότητα, μάθαινε τους μελλοντικούς του ρόλους δηλαδή εκείνον της συζύγου, της μητέρας, της καλής νοικοκυράς, ενώ το αγόρι τους ρόλους του ως αρχηγός, πολεμιστής κ.ά.

γ) αλλαγή αντιλήψεων με την αξιοποίηση του διαλόγου και της δράσης: οι ίδιοι οι μαθητές συζητούν το τώρα και το τότε, παίρνουν συνέντευξη από τους παππούδες, γιαγιάδες, ανακαλύπτουν φωτογραφίες (οικογενειακό άλμπουμ) και τα αξιοποιούν ως πηγή πληροφόρησης, συγκρίνουν, αναλύουν, κρίνουν, συσχετίζουν και προχωρούν στην οικοδόμηση γνώσεων.

8. Εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

- Οι μαθητές έχουν διαμορφώσει στερεότυπες αντιλήψεις για τους ρόλους των δύο φύλων μέσα από την μικροκοινωνία της οικογένειας (το ρόλο της μητέρας, του πατέρα και των παιδιών- αγόρι, κορίτσι).
- Η έννοια της ιστορίας περιορίζεται στους πολέμους, στις κατακτήσεις λαών, ενώ δε θεωρούν ως ιστορία την προσωπική, οικογενειακή και τοπική ιστορία.
- Ορισμένα παιχνίδια χαρακτηρίζονται από τα ίδια τα παιδιά άλλα ως «κοριτσίστικα» (π.χ κούκλα) και άλλα ως αγορίστικα (π.χ αυτοκινητάκια).

Οι αντιλήψεις των μαθητών αναδύονται με την τεχνική του εποικοδομητικού διαλόγου. Συμμετέχοντας ο μαθητής σε ένα δημιουργικό διάλογο εκφράζει ελεύθερα απόψεις, σκέψεις, ιδέες και συναισθήματα, εφόσον ο εκπαιδευτικός έχει φροντίσει να δημιουργήσει ένα θετικό κλίμα τάξης, ώστε κάθε μαθητής να αισθάνεται ψυχικά ελεύθερος και ασφαλής για να εκφραστεί. Επίσης κατά τη

διάρκεια του διάλογου προκαλείται «γνωστική σύγκρουση», δηλαδή αντιπαράθεση ανάμεσα στις δυο μορφές θεώρησης, τη βασιζόμενη στις ιδέες των μαθητών και στις ιδέες της επιστήμης. Η γνωστική σύγκρουση, επίσης, μπορεί να συμπληρωθεί με τις διαδικασίες της μεταγνώσης, κατά τις οποίες οι μαθητές καλούνται να επιστρέψουν στις αρχικές ιδέες τους, να περιγράψουν το «πώς» οι ιδέες αυτές άλλαξαν και να συγκρίνουν τις ιδέες αυτές με τις επιστημονικές.

9. Συσχετισμός με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Το σενάριο είναι συμβατό με το σχολικό Αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών(ΑΠΣ), γιατί ο κεντρικός άξονας του σεναρίου αφορά σε ενότητες που διδάσκονται στην Δ΄ τάξη του Δημοτικού Σχολείου (αρχαία ιστορία, κατανόηση κειμένου, διάφορες μορφές κειμένου: διαφήμιση, αφήγηση, περιγραφή, επιχειρηματικός λόγος, άρθρο, αγγελία),στην ανάπτυξη της φαντασίας, στην αισθητική καλλιέργεια και στην καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. Δίνεται έμφαση στη διδασκαλία της ενότητας για την καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα με διαθεματική προσέγγιση σύμφωνα με το Διαθεματικό Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) όπου γίνεται σύνδεση του περιεχομένου του με αντίστοιχα άλλων μαθημάτων όπως της Γλώσσας (κατανόηση και συγγραφή διαφορετικών τύπων κειμένου) και της Αισθητικής Αγωγής.

10. Οργάνωση της Τάξης

Οι μαθητές της τάξης χωρίζονται σε τετραμελείς ομάδες, οι οποίες έχουν δημιουργηθεί με την τεχνική του κοινωνιογράμματος, με την απαίτηση του ανάλογου αριθμού υπολογιστών που θα έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης με τα λογισμικά που προτείνονται για να επιτευχθούν οι συγκεκριμένοι στόχοι. Κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει ένα συγκεκριμένο ρόλο σε κάθε δραστηριότητα (συντονιστής, γραμματέας, αναγνώστης κειμένων, παρουσιαστής).

Οι μαθητές λειτουργώντας μέσα σε ομάδες καλλιεργούν τις απαραίτητες κοινωνικές δεξιότητες για την ομαλή τους ένταξη τόσο στο μικρόκοσμο της τάξης όσο και στο μακρόκοσμο της κοινωνίας που ανήκουν. Επίσης μέσα από τις ομαδικές παιδαγωγικές δραστηριότητες επικοινωνούν, αντιπαραθέτουν, αναπτύσσουν επιχειρήματα για τις απόψεις τους, εκφράζουν απορίες, ενστάσεις, οικοδομούν τη γνώση μέσω της αλληλεπίδρασης με τα άλλα μέλη της ομάδας και της συνεργασίας για την επίτευξη ενός κοινού σκοπού. Μέσα σε ένα τέτοιο μαθησιακό περιβάλλον αναβαθμίζονται και οι ρόλοι των πρωταγωνιστών δηλαδή των μαθητών και του εκπαιδευτικού της τάξης.

Ρόλος των μαθητών:

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο εστιάζει στην κριτική- δημιουργική σκέψη των μαθητών και στην απελευθέρωση της φαντασίας και της δημιουργικότητάς τους. Κατά τη διαδικασία διεκπεραίωσης των παιδαγωγικών δραστηριοτήτων δίνεται έμφαση στην αλληλεπίδραση και συνεργασία των μαθητών και στην ενεργή συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία. Οι μαθητές οργανωμένοι σε ομάδες γύρω από τους Η/Υ :

α)επεξεργάζονται κριτικά τις πληροφορίες κατά τη διάρκεια πλοήγησης τους στο διαδίκτυο, επιλέγουν επιχειρηματολογώντας τις κατάλληλες πληροφορίες για να διεκπεραιώσουν με επιτυχία τις παιδαγωγικές τους δραστηριότητες

β) γίνονται συγγραφείς- δημιουργοί, γεννούν και οργανώνουν τις ιδέες τους, τις μοιράζονται με τους συνδημιουργούς συγγραφείς, ξεκαθαρίζουν για ποιο λόγο γράφουν το κείμενο, ποιο είναι το ακροατήριό τους (δέκτες), αναλαμβάνουν δηλαδή όλο το γνωστικό και μεταγνωστικό φορτίο που απαιτείται για την παραγωγή του γραπτού λόγου. (Σπαντιδάκης, 2004).

γ) γίνονται παρουσιαστές και ερευνητές: παίρνουν συνέντευξη από μέλη του στενού οικογενειακού περιβάλλοντος (παππού, γιαγιά, θεία, μητέρα κά), εξερευνούν και ανακαλύπτουν φωτογραφίες στα οικογενειακά άλμπουμ που προσθέτουν σημαντικά στοιχεία για τη διεκπεραίωση των δημιουργικών τους δραστηριοτήτων.

δ) γίνονται γραμματείς-γραφείς για το σχεδιασμό του κάθε τύπου γραπτού κειμένου χρησιμοποιώντας τους γραμματικοσυντακτικούς και ορθογραφικούς κανόνες, τα σημεία στίξης και τα δομικά στοιχεία του συγκεκριμένου είδους κειμένου. (Σπαντιδάκης, 2004).

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού:

Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί τις μαθησιακές ανάγκες των μαθητών, επιλέγει τα κατάλληλα εργαλεία που θα διευκολύνουν το έργο του μαθητή, έτσι ώστε να δημιουργήσει το κατάλληλο πλαίσιο που θα υποστηρίξει τη συνεχή και δυναμική αλληλεπίδραση του μαθητή με το σχολικό περιβάλλον (Σπαντιδάκης, 2004).

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να γνωρίζει τις διαδικασίες που ο μαθητής καλείται να επιτελέσει ως ερευνητής, παρουσιαστής, «συγγραφέας» αλλά και ως «γραμματέας» για να του προσφέρει την κατάλληλη βοήθεια.

Κατά τη διεκπεραίωση των μαθησιακών δραστηριοτήτων έχει το ρόλο του συντονιστή και εμψυχωτή των ομάδων. Λειτουργεί καθοδηγητικά όποτε χρειάζεται, παρεμβαίνει ως βοηθός της ομάδας όταν του ζητηθεί και λειτουργεί ενισχυτικά, ενορχηστρώνοντας διακριτικά τη διαδικασία. Έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του εργαστηρίου, έχει προετοιμάσει και μελετήσει τις ιστοσελίδες που θα διερευνηθούν, έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων, έχει προβλέψει τυχόν απρόοπτα και απρόσμενες εξελίξεις κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος (ενεργές ιστοσελίδες, επάρκεια μελανιού, κλπ.)

11. Διδακτικές Προσεγγίσεις και στρατηγικές

Η βασική ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο είναι η διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας και συγκεκριμένα της ενότητας «η καθημερινή ζωή και η εκπαίδευση των Αθηναίων» με διαθεματική προσέγγιση μέσα από τις δυνατότητες που προσφέρουν οι ΤΠΕ.

Μια ανασκόπηση στη διαχρονική εξέλιξη και ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, μας κάνει εμφανές την ευρύτητα τους που οφείλεται σε πολλούς παράγοντες όπως οι ποικίλες και διαφορετικές εκπαιδευτικές λειτουργίες των υπολογιστών (τη διδασκαλία της πληροφορικής ως ξεχωριστού γνωστικού αντικειμένου, τη χρήση των Η/Υ ως μέσου πληροφόρησης κι επικοινωνίας, την αξιοποίησή τους ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας, τη χρήση τους ως γνωστικό εργαλείο, τη δυνατότητα ψυχαγωγίας και παιχνιδιού (Ράπτης-Ράπτη, 2002).

Η δημιουργία παιδαγωγικών δραστηριοτήτων με την αξιοποίηση εργαλείων όπως: Power point, word, inspiration, puzzle, natural art, comic strip creator, παρέχει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει αλληλεπιδραστικές παιδαγωγικές δραστηριότητες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες των μαθητών του, κάνουν πιο

ενδιαφέρουσα τη μαθησιακή διαδικασία, οπτικοποιούν έννοιες όπως πχ οικογενειακή ιστορία, αλλά ταυτόχρονα παρέχουν τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν διάλογο γύρω από τον υπολογιστή, να ερευνήσουν, να αξιολογήσουν, να συνδιαμορφώσουν και να αναστοχαστούν. Στο συγκεκριμένο σενάριο ο μαθητής αξιοποιεί δημιουργικά τις δυνατότητες που του παρέχει ο κειμενογράφος για να συνθέσει τη σχολική εφημερίδα και να επικοινωνήσει με ένα συγκεκριμένο ακροατήριο.

Έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί από το χώρο της γνωστικής ψυχολογίας έχουν οδηγήσει στη γενική παραδοχή ότι, κατά τη διαδικασία παραγωγής γραπτού λόγου ο μαθητής επωμίζεται δυο ρόλους: α) του συγγραφέα – δημιουργού και β) γραμματέα-γραφέα(Σπαντιδάκης 2004).

Ο μαθητής έχοντας το ρόλο του συγγραφέα-δημιουργού αναλαμβάνει σχεδόν όλο το γνωστικό και μεταγνωστικό φορτίο που απαιτείται κατά την παραγωγή του γραπτού λόγου, γιατί θα πρέπει να εμπνευστεί(πομπός) να δημιουργήσει ιδέες, να απευθυνθεί σε συγκεκριμένο ακροατήριο (αναγνώστες –δέκτες), να θέσει στόχους τους οποίους θα επιτύχει εφαρμόζοντας συγκεκριμένες στρατηγικές. Από την άλλη ως γραμματέας θα πρέπει να γράφει ορθογραφημένα, να επιλέγει το κατάλληλο λεξιλόγιο το οποίο είναι ανάλογο με το κοινό στο οποίο απευθύνεται, να συντάσσει σωστά τις προτάσεις, να χρησιμοποιεί τα σωστά δομικά στοιχεία του κειμενικού είδους που παράγει (περιγραφή, αφήγηση, αγγελία, διάλογο κá) και τέλος να προσέχει ιδιαίτερα την αισθητική μορφή του κειμένου για να προδιαθέτει θετικά το αναγνωστικό κοινό στο οποίο απευθύνεται. Η γραπτή έκφραση και η παραγωγή γραπτού λόγου είναι μια ενεργητική διαδικασία.

Ο επεξεργαστής κειμένου μπορεί να διευκολύνει την ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές, οι οποίοι πειραματίζονται και καταλήγουν σε πολυτροπικά κείμενα μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον που καλλιεργεί τη γλωσσική τους έκφραση και δημιουργικότητα. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δραστηριότητες που αξιοποιούν το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στις διαδικασίες της γραφής που εκτελεί ο συγγραφέας-γραμματέας-μαθητής όταν γράφει, παρά στο περιεχόμενο και στο τελικό προϊόν-κείμενο (Ματσαγγούρας, 1997).

Το λογισμικό Power Point παρέχει τη δυνατότητα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να το αξιοποιήσουν τη δυνατότητα σταδιακής κατασκευής πολυμεσικού διδακτικού υλικού για εκπαιδευτικούς σκοπούς (Ράπτης-Ράπτη, 2004).

Προστιθέμενη παιδαγωγική αξία.

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μπορεί να αξιοποιηθεί ως ένα μαζικό εποπτικό μέσο διδασκαλίας και πηγή πληροφόρησης, ως ένα δυναμικό εργαλείο γνωστικής ανάπτυξης χάρις στις δυνατότητες που προσφέρει για τη δημιουργία ενός γόνιμου μαθησιακού περιβάλλοντος όπου ο ρόλος μαθητή και εκπαιδευτικού αναβαθμίζεται και εφαρμόζονται σύγχρονες διδακτικές αρχές οι οποίες ήταν δύσκολο να εφαρμοστούν στο περιβάλλον της παραδοσιακής τάξης (Ράπτης-Ράπτη, 2007).

Η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο είναι ότι παρέχουν στους μαθητές/τριες τη δυνατότητα να διευρύνουν τις γνώσεις τους, να οικοδομήσουν γνώσεις που έχουν νόημα γι' αυτούς μέσα σε ένα πολυμεσικό περιβάλλον, να υιοθετήσουν ρόλους όπως: του ερευνητή, παρουσιαστή, συγγραφέα, γραμματέα κ.ά. Επίσης ο κειμενογράφος (word) μετασχηματίζει τη διαδικασία παραγωγής του γραπτού λόγου σε μια ευχάριστη δραστηριότητα. Οι μαθητές συγγραφείς έχουν τη δυνατότητα να αναθεωρήσουν το κειμένό τους, να το

συμπληρώσουν, να το διορθώσουν, να το παρουσιάσουν με διαφορετικό τρόπο χωρίς να είναι αναγκασμένοι να το ξαναγράψουν δεύτερη ή τρίτη φορά.

Οι ομαδοσυνεργατικές παιδαγωγικές δραστηριότητες που δημιουργούνται στο ηλεκτρονικό υπολογιστικό περιβάλλον και συνδυάζουν: προσωπική αλληλεπικοινωνία - αλληλεπίδραση των μαθητών με τις πηγές (λογισμικά καθοδήγησης και διδασκαλίας, κειμενογράφος, διαδίκτυο), αυτενέργεια των μαθητών στην πορεία του μαθήματος και διαθεματικότητα τείνουν να μεγιστοποιούν τα οφέλη της τεχνολογίας στην σχολική τάξη

Στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία χρησιμοποιούνται διερευνητικές στρατηγικές και απαιτείται η ενεργητική συμμετοχή των μαθητών. Μάθηση σύμφωνα με το ομαδοσυνεργατικό κίνημα είναι μια συνεχή διαδικασία επίλυσης εσωτερικών γνωστικών συγκρούσεων και όχι απλά μια απόκτηση πληροφοριών (Ματσαγγούρας, 2004).

Γνωστικά – διδακτικά ζητήματα /προβλήματα

Το γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας έχει περιοριστεί στην αφήγηση ιστορικών γεγονότων, ημερομηνιών αλλά και στη χρήση μίας και μόνο σημαντικής πηγής «το βιβλίο». Το διαδίκτυο του παρέχει τη δυνατότητα να ερευνήσει περισσότερες πηγές, να τις αξιολογήσει, να συγκρίνει τα στοιχεία που ανακάλυψε κτλ. Από την άλλη, η έννοια της οικογενειακής, τοπικής ιστορίας είναι πιο προσιτή στα παιδιά και μπορεί να κατανοήσει διαθεματικές έννοιες όπως χώρος, χρόνος, αλλαγή αντιλήψεων αυτενεργώντας παρά παρακολουθώντας γεγονότα σαν ταινία. Ο ίδιος ο μαθητής γίνεται παρουσιαστής, παίρνει συνέντευξη, βρίσκει στοιχεία του τότε και του τώρα, τα συγκρίνει και τα παρουσιάζει στους άλλους αξιοποιώντας και τα εργαλεία του υπολογιστή.

Η παραγωγή γραπτού λόγου, από την άλλη, είναι πιο πολύπλοκη και δύσκολη απ' όλες τις μορφές της γλωσσικής επικοινωνίας. Ερευνητικά δεδομένα των τελευταίων ετών επισημαίνουν ότι τα προβλήματα παραγωγής γραπτού λόγου αυξάνονται συνεχώς, γι' αυτό λοιπόν κρίνεται απαραίτητη μια ολοκληρωμένη προσέγγιση της παραγωγής του λόγου.

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο στηρίζεται σε αρχές και πρότυπα της Γνωστικής Ψυχολογίας στο χώρο της γραφής, αξιοποιεί τις δυνατότητες που παρέχει η εκπαιδευτική τεχνολογία για τη δημιουργία κατάλληλου υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, υπό το πρίσμα της εποικοδομιστικής προσέγγισης και των κοινωνικοπολιτισμικών θεωρήσεων του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα (Vygotsky, 1978).

Ακολουθείται ένα μοντέλο καθοδηγούμενης διερεύνησης-ανακάλυψης με έμφαση στη «κριτική και στοχαστική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση, στη δημιουργική έκφραση..» (Ράπτης & Ράπτη, 2007).

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με δραστηριότητες αξιοποιώντας το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.

12. Περιγραφή σεναρίου

Οι διδακτικές ενέργειες και οι δραστηριότητες βρίσκονται σε αντιστοιχία με τους στόχους του σχεδίου εργασίας που τέθηκαν.

Δραστηριότητες:

1^η Διδακτική ώρα: οι μαθητές παρακολουθούν με τη βοήθεια του projector το μύθο όπου γύρω απ' αυτόν εκτυλίσσεται η υλοποίηση των στόχων του συγκεκριμένου σεναρίου. Το εκπαιδευτικό λογισμικό έχει τίτλο [«Στερεοτυπικές αντιλήψεις»](#). Στη συνέχεια συζητούν τους ρόλους των δύο φύλων σήμερα και τότε και αναφέρονται σε προσωπικές εμπειρίες. Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει στους μαθητές τη δομή των κειμένων: αφηγηματικών, επιχειρηματολογικών, άρθρων, τα οποία έχουν ήδη διδαχθεί και συζητούν τα βασικά στοιχεία των συγκεκριμένων ειδών κειμένου.

2^η Διδακτική ώρα: Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες. Παρακολουθούν την πρώτη ενότητα του λογισμικού *«Όταν η σύγχρονη Ελλάδα συναντά την αρχαία»*. Ακολουθεί συζήτηση πάνω στα νέα στοιχεία που ανακαλύπτονται σχετικά με τη θέση της γυναίκας στην αρχαία Αθήνα, τη γλώσσα, την κουλτούρα και στη συνέχεια η κάθε ομάδα πλοηγείται στις συγκεκριμένες ιστοσελίδες που δίδονται και δημιουργούν το δικό τους αφηγηματικό κείμενο.

3^η Διδακτική ώρα: την επόμενη διδακτική ώρα όλες οι ομάδες με τη βοήθεια του projector και του διαδραστικού πίνακα διαμορφώνουν το τελικό κείμενο που θα δημοσιεύσουν και στη σχολική τους εφημερίδα.

4^η Διδακτική ώρα: Όλες οι ομάδες παρακολουθούν την υποενότητα: *«Οικογενειακή Ιστορία»*. Τα μέλη της κάθε ομάδας στη συνέχεια συζητούν:

- πώς θα δράσουν, ώστε να συλλέξουν το απαραίτητο υλικό για την παρουσίαση της δραστηριότητάς τους με την αξιοποίηση του λογισμικού power point και
- τι θα αναλάβει το κάθε μέλος της ομάδας.

Με την προτροπή του εκπαιδευτικού, όλα τα μέλη των ομάδων, αναπτύσσουν διάλογο σχετικά με τις φωτογραφίες του οικογενειακού άλμπουμ:

- τι διαφορές παρατηρούν στις οικογενειακές φωτογραφίες του τότε και του τώρα,
- τι ρόλο είχε η γιαγιά τους ως μέλος της οικογένειας και τι ρόλο έχει η μητέρα τους σήμερα,
- ποιες είναι οι ομοιότητες και ποιες οι διαφορές κτλ

5^η Διδακτική ώρα: Η κάθε ομάδα παρουσιάζει τα αποτελέσματα της εργασίας τους, συζητούν, εκφράζουν τις απόψεις τους και στη συνέχεια δημιουργούν την αφίσα με την αξιοποίηση του λογισμικού *Revelation Natural Art*. Αρχικά ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους μαθητές το λογισμικό ζωγραφικής, βασικά χαρακτηριστικά του που μπορούν να αξιοποιήσουν για να δημιουργήσουν την αφίσα τους.

6^η Διδακτική ώρα: Οι μαθητές παρακολουθούν την υποενότητα *«Ρόλοι στο σπίτι»* και παίρνουν συνέντευξη από μαθητές άλλων τάξεων για το ρόλο του κάθε μέλους της οικογένειας μες. Οι ερωτήσεις έχουν καταγραφεί ύστερα από συζήτηση με όλα τα μέλη των ομάδων.

7^η Διδακτική ώρα: οι ομάδες ανακοινώνουν τα αποτελέσματα της έρευνάς τους στην τάξη και συζητούν αν έχουν αλλάξει οι ρόλοι σήμερα ή παραμένουν το ίδιο.

8^η Διδακτική ώρα: οι μαθητές παρακολουθούν την υποενότητα *«Τα παιχνίδια μας»*, συζητούν για το αγαπημένο τους παιχνίδι και στη συνέχεια τα κορίτσια φτιάχνουν ή ζωγραφίζουν την πλαγγόνα, (κούκλα) και τα αγόρια φτιάχνουν με άσπρο πηλό το άθυρμα (αυτοκίνητο) ή το ζωγραφίζουν.

9^η Διδακτική ώρα: οι ομάδες εξερευνούν συγκεκριμένες ηλεκτρονικές διευθύνσεις και ανακαλύπτουν περισσότερα στοιχεία για τα παιχνίδια στην αρχαιότητα. Έπειτα οι

δυο από τις τέσσερις ομάδες παρουσιάζουν, με το λογισμικό *Inspiration* και τις εικόνες από το φάκελο «*παιχνίδια της αρχαιότητας*», τα παιχνίδια των παιδιών στην αρχαία Αθήνα και οι άλλες δύο δημιουργούν μια ιστορία κόμικ σχετικά με τα παιχνίδια των παιδιών με το λογισμικό *Comic strip creator*.

10^η Διδακτική ώρα: οι μαθητές παρακολουθούν την υποενότητα «*Εκπαίδευση στην αρχαιότητα*». Αναπτύσσεται διάλογος ανάμεσα στα μέλη των ομάδων για την εκπαίδευση του τότε και του τώρα, τις διαφορές που έχουν επισημάνει, τα μαθήματα που διδάσκονταν και στη συνέχεια εξερευνούν τις συγκεκριμένες ιστοσελίδες που τους παρέχονται και συντάσσουν ένα άρθρο για το εκπαιδευτικό σύστημα από τότε έως σήμερα.

11^η Διδακτική ώρα: οι μαθητές παρακολουθούν από το λογισμικό «Στερεοτυπικές αντιλήψεις» την «*Αγορά της αρχαίας Αθήνας*», πλοηγούνται σε συγκεκριμένες ιστοσελίδες που αναφέρονται στην αρχαία αγορά και συντάσσουν το επιχειρηματολογικό τους κείμενο. Τέλος δημιουργούν με το λογισμικό **Revelation Natural Art** εκείνη την εικόνα που τους εντυπωσίασε περισσότερο από την αρχαία αγορά.

12^η Διδακτική ώρα: οι μαθητές δημιουργούν το παζλ της αρχαίας αγοράς και παίζουν το έργο «Στερεοτυπικές αντιλήψεις» αναλαμβάνοντας να μοιράσουν ρόλους, να αυτοσχεδιάσουν και να παίξουν. Στη συνέχεια γίνεται αναστοχασμός σχετικά με τις δράσεις του συγκεκριμένου project και αξιολόγηση του έργου τους, της διδακτικής διαδικασίας, τη συνεργασία των ομάδων.

13^η - 14^η Διδακτικές ώρες: δημιουργία σχολικής εφημερίδας στο εργαστήριο πληροφορικής. Όλες οι ομάδες σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό της τάξης δημιουργούν την εφημερίδα τους αξιοποιώντας το λογισμικό γενικής χρήσης: κειμενογράφο. Συζητούν για τις στήλες, τους τίτλους, το αρχίγραμμα, τη γραμματοσειρά, το μέγεθος γραμμάτων. Στη συνέχεια με copy-paste τοποθετούν το κάθε κείμενο ή τις εικόνες στη θέση που πρέπει. Οι μαθητές αναλαμβάνουν στη συνέχεια την εκτύπωση και τη διανομή της εφημερίδας τους.

Για τη διδασκαλία της συγκεκριμένης ενότητας προτείνονται:

1. Αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο

Οι μαθητές αναζητούν και επεξεργάζονται τις παρακάτω ιστοσελίδες:

http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki_paideia/paixnidia/paixnidia.htm

<http://www.acrobace.gr/showthread.php?t=134938>

http://egpaid.blogspot.com/2008/12/blog-post_5808.html

<http://8848m.wordpress.com/2008/12/03/arxa/>

<http://el.wikipedia.org/wiki>

<http://www.pedia.gr/edu/histg.html>

http://www.alfavita.gr/artra/art21_4_9_709.php

http://adakiprus.blogspot.com/2008/03/blog-post_26.html

http://www.kspm.gr/index.php?option=com_content&task=view&id=100&Itemid=95

http://www.metarrythmisis.gr/htmls/koinonia/3_delfoi.htm

<http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+IM-PRESS+20080229STO22577+0+DOC+XML+V0//EL>

Το διαδίκτυο ως γνωστικό εργαλείο αξιοποιείται για την κριτική επεξεργασία των πληροφοριών και την ένταξη του στο πλαίσιο που ορίζουν οι μαθητές και το εκπαιδευτικό σενάριο. Αξιοποιώντας εποικοδομητικά το διαδίκτυο στη μαθησιακή διαδικασία δημιουργούνται οι κατάλληλες προϋποθέσεις για την προώθηση της συνεργατικής μάθησης και τη δημιουργία ενός σχολείου ανοιχτό προς την κοινωνία.

2. Λογισμικό γενικής χρήσης: Ο κειμενογράφος μπορεί να διευκολύνει την ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές, οι οποίοι πειραματίζονται και καταλήγουν σε πολυτροπικά κείμενα μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον που καλλιεργεί τη γλωσσική τους έκφραση και δημιουργικότητα. Οι μικροί συγγραφείς-μαθητές, αξιοποιώντας το γνωστικό εργαλείο «κειμενογράφος», έχουν στα χέρια τους ένα εργαλείο σκέψης και βελτίωσης της γλωσσικής έκφρασης αλλά και οι εκπαιδευτικοί δίνουν στο μάθημα το στοιχείο της αυθεντικότητας και της δημιουργικότητας.

Είναι ένα ανοιχτό και ευέλικτο εκπαιδευτικό εργαλείο που βοηθά το μαθητή να εκφράσει τις σκέψεις και τις εμπειρίες του. Παρέχει τη δυνατότητα στο μαθητή να θεωρήσει το γραπτό λόγο όχι μόνο σα σχολική εργασία αλλά και σαν ένα είδος τέχνης, γιατί του δίνεται η ευκαιρία να δημιουργήσει, να εκφράσει τις απόψεις του, τα συναισθήματά του, να πειραματιστεί, να χαρεί το αυθεντικό του γράψιμο, να αλληλεπιδράσει με τους συμμαθητές και το δάσκαλό του μέσα από συζητήσεις γύρω από το συγκεκριμένο θέμα ή από το διάβασμα άλλων σχετικών κειμένων στο διαδίκτυο. Ο κειμενογράφος προσφέρει στα χέρια των μικρών συγγραφέων όχι μόνο ένα εργαλείο σκέψης αλλά και ένα εργαλείο βελτίωσης της γλωσσικής τους έκφρασης(Ράπτης, Ράπτη, 2007).

3. Το εκπαιδευτικό λογισμικό :Power Point

Οι μαθητές σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό της τάξης έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού λογισμικού Power Point την εργασία τους.

4. Λογισμικά όπως: Inspiration, Comic strip creator, Puzzle παρέχουν τη δυνατότητα τόσο να αναπτυχθούν διάλογοι μεταξύ των μελών της ομάδας, να επεξεργαστούν να οργανώσουν, να αναπαραστήσουν τις γνώσεις τους, αλλά και να διασκεδάσουν, να απολαύσουν τη μαθησιακή διαδικασία.

Συμπληρωματικές πηγές:

A) Αναζήτηση πληροφοριών από το διαδίκτυο

B)Βιβλίο :Μαρίνα Πλατή, « Παίζοντας στην Αρχαία Ελλάδα», Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή – Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης 1998 (εικόνες αρχαίων παιχνιδιών και κείμενα)

Γ) Κείμενο: Το ποδήλατο του συγγραφέα Α. Σαμαράκη από το προηγούμενο Ανθολόγιο της Ε΄ & Στ΄ τάξης (σελ. 294-298)

Επέκταση του σεναρίου

Η επέκταση, η βελτίωση ή αναπροσαρμογή του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου μάθησης μπορεί να πραγματοποιηθεί όταν εφαρμοστεί στην τάξη και

δοκιμαστεί από τους ίδιους τους μαθητές, όταν ο εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια εφαρμογής του εντοπίσει τυχόν ατέλειες και αδυναμίες του και το προσαρμόσει στο πλαίσιο που ορίζουν οι μαθητές και το σενάριο. Οι μαθητές σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό της τάξης μπορούν να επεκτείνουν περισσότερο το σενάριο δημιουργώντας ένα θεατρικό σενάριο, δηλαδή οι μαθητές μπαίνουν στη θέση του σεναριογράφου με θέμα: «Ένας κόσμος γεμάτος παιχνίδι» και το παρουσιάζουν σε κάποια εκδήλωση του σχολείου.

Μπορούν να αναρτήσουν το υλικό τους στην ιστοσελίδα ή στο Blog του σχολείου τους και να επικοινωνήσουν με μαθητές άλλων σχολείων, να ανταλλάξουν απόψεις, ιδέες σχετικά με την εργασία τους ή για το πώς θα πείσουν τους ενήλικες ότι το παιχνίδι έχει πρώτιστο και σπουδαίο ρόλο στη ζωή του παιδιού. Επίσης μπορούν σε κάποια τηλεδιάσκεψη του σχολείου τους με ένα άλλο σχολείο της περιοχής τους ή άλλης πόλης να αξιοποιήσουν το υλικό τους.



(Παράσταση: «Έλα να παίξουμε», 22^ο Δημ. Σχολείο Πειραιά)

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΛΕΠΠΣ, (2003)

Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας, 2004, Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση, Εκδ. Γρηγόρη 2004

Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας, 2004, Η Σχολική Τάξη τόμος Β, Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου, Αθήνα 2004

Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας, 2004, Η Σχολική Τάξη τόμος Α, Χώρος, Ομάδα, Πειθαρχία, Μέθοδος, Αθήνα 2003

Μαρίνα Πλατή, «Παίζοντας στην Αρχαία Ελλάδα», Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή – Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, 1998

Α. Ράπτης – Α. Ράπτη, 2007, Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορικής, Αθήνα 2007

Ιωάννης Ι. Σπαντιδάκης, 2004, Προβλήματα Παραγωγής Γραπτού Λόγου Παιδιών Σχολικής Ηλικίας, Αθήνα 2004

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ 1

Α. Πλοηγηθείτε στις παρακάτω ιστοσελίδες:

1. Παραδοσιακά παιχνίδια:

http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki_paideia/paixnidia/paixnidia.htm

προσπελάστηκε στις 25/11/08

2. Παιχνίδια για την αυλή:

http://www.pe.sch.gr/~grfilip/games/games_guestbook.htm

προσπελάστηκε στις 25/11/08

3. Συλλογή ομαδικών παραδοσιακών παιχνιδιών

http://athlitikipoed.tripod.com/paradosiaka_pexnidia2.htm#%CE%A3%CE%A5%CE%9B%CE%9B%CE%9F%CE%93%CE%97%20%CE%9F%CE%9C%CE%91%1C%CE%99%CE%9A

προσπελάστηκε στις 25/11/08

Β. Κρατήστε τις απαραίτητες σημειώσεις στον πίνακα καταχωρήσεων πληροφοριών (word) για να τις αξιοποιήσετε στη δημιουργία του [νοητικού χάρτη](#) με το λογισμικό inspiration με τίτλο : « *Η διαχρονική εξέλιξη του παιχνιδιού από την αρχαιότητα ως σήμερα*».

Γ. Διαβάστε τα παρακάτω ερωτήματα, κρατήστε τις απαραίτητες σημειώσεις για να δημιουργήσετε τη δική σας ιστορία με τίτλο: «*Η διαχρονική εξέλιξη του παιχνιδιού από την αρχαιότητα ως σήμερα*».

Ερωτήσεις

- Τι είναι «παιχνίδι»;
- Ποια ήταν η θέση του παιχνιδιού στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο, στην Τουρκοκρατία και στη Νεότερη Ελλάδα;
- Ποια είναι τα σημαντικότερα ατομικά και ομαδικά παιχνίδια της αρχαιότητας και ποια είναι τα αντίστοιχα σημερινά;



- Βρείτε τα αρχαία παιχνίδια, τις ονομασίες τους και τα αντίστοιχα σημερινά παιχνίδια
- Ποια παιχνίδια παίζονταν τότε και δεν παίζονται σήμερα;
- Περιγράψτε δύο ομαδικά ή ατομικά παιχνίδια. Πώς παίζονταν τότε και πώς σήμερα;

Πλαγγόνα= κούκλα



Δ. Αποθηκεύστε τις εργασίες σας για τη δημιουργία της σχολικής μας εφημερίδας.