

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ ΓΙΑ ΤΗΝ Α' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

- 1) Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Παιχνίδι με τα γράμματα και τα ζώα»
- 2) Θέμα :** Διαθεματική δραστηριότητα για επανάληψη και τον διαχωρισμό των γραμμάτων (γ) και (χ), συνδυάζοντας το μάθημα της γλώσσας με το μάθημα της μελέτης περιβάλλοντος, τους μύθους του Αισώπου και τα μαθηματικά (συγκρίσεις μεγεθών).
- 3) Τάξη :** Α Δημοτικού
- 4) Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές :** Το σενάριο εντάσσεται στα γνωστικά αντικείμενα της Γλώσσας Α' Δημοτικού, Μελέτης Περιβάλλοντος Α' Δημοτικού, Μαθηματικά Α' Δημοτικού, Αισθητική Αγωγή Α' Δημοτικού και μπορεί να ενταχθεί στο πρόγραμμα της Ευέλικτης Ζώνης με αφήγηση και δραματοποίηση μύθων του Αισώπου..
- 5) Πρότερες γνώσεις των μαθητών :** Έχει προηγηθεί η διδασκαλία των γραμμάτων Γ και Χ από το βιβλίο της γλώσσας Α' Δημοτικού καθώς και ασκήσεις από το βιβλίο εργασιών της γλώσσας.
- 6) Στόχοι :**

ΓΝΩΣΤΙΚΟΙ - Οι μαθητές να μπορούν να:

- Εντοπίσουν, να διαχωρίσουν και να αναγνωρίσουν τους φθόγγους και τα γράμματα (γ) και (χ), στην αρχή, τη μέση ή το τέλος μιας λέξης σε γραπτό κείμενο
- αποκτήσουν δεξιότητες κατηγοριοποίησης και ταξινόμησης χαρακτηριστικών των ζώων
- ανακαλύψουν το ηθικό δίδαγμα ενός μύθου
- αναγνωρίσουν και υπολογίσουν την διαφορά μεταξύ μεγεθών χρησιμοποιώντας βασικές αριθμητικές πράξεις
- καλλιεργήσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από συμπληρωματικές δραστηριότητες – προεκτάσεις του μύθου αξιοποιώντας δημιουργικά τις δυνατότητες των ΤΠΕ

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΟΙ:

- βιώσουν τις ιδιαίτερες αξίες και στάσεις ζωής που προβάλλονται στο μύθο μέσα από το διάλογο, τις δημιουργικές δραστηριότητες και το παίξιμο ρόλων
- να αποκτήσουν διαλογικές συνήθειες και ομαδοσυνεργατικές δεξιότητες

- κινητοποιήσουν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική ικανότητα και τη φαντασία
- αναπτύξουν και να αξιολογήσουν επιχειρήματα
- συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν προκειμένου να επιτύχουν τους προτεινόμενους στόχους

ΨΥΧΟΚΙΝΗΤΙΚΟΙ:

- ζωγραφίσουν εικόνες με χρήση του Η/Υ
- κατασκευάσουν εννοιολογικό χάρτη – αφίσα.
- Αναγνωρίσουν γράμματα, λέξεις και έννοιες μέσα από μουσικοακουστικά ερεθίσματα.

7) Συμβατότητα με το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ : Το σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με τα αναλυτικά προγράμματα του Δημοτικού εστιάζοντας στη διάκριση κειμένου, αναγνώριση της διαφοράς ανάμεσα στην εικόνα ενός αντικειμένου και στη γραπτή απόδοσή του με λέξη, στην συνειδητοποίηση της σύνδεσης προφορικής και γραπτής γλώσσας, στην ανάγνωση προτάσεων, αναλύοντάς τις σε λέξεις - συλλαβές – φθόγγους και ταύτιση με τα αντίστοιχα γραπτά σύμβολα ανασυνθέτοντας τις συλλαβές - λέξεις – προτάσεις, στην κατανόηση του βασικού μηχανισμού της ανάγνωσης, που στηρίζεται στη σχέση φθόγγων – γραμμάτων, στην κατανόηση της στενής σχέσης ακρόασης, ομιλίας, ανάγνωσης, γραφής, στην διάκριση των λέξεων από τα γράμματα και στη συνειδητοποίηση της χρησιμότητας του διαλόγου. Παράλληλα εστιάζει στην ολιστική προσέγγιση και χρήση δεξιοτήτων της πληροφορικής.

8) Κατηγορία Λογισμικού - Λογισμικά

- Λογισμικό παρουσιάσεων
- Επεξεργαστής κειμένου
- Λογισμικά Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για τη Γλώσσα και τα Μαθηματικά
- Kidinspiration

9) Μεθοδολογία : Λαμβάνεται υπόψη η διεπιστημονική και διαθεματική προσέγγιση του θέματος, η έμφαση στην ενεργό συμμετοχή και τη χρήση ενεργητικών μεθόδων. Αποφεύγονται μέθοδοι διδασκαλίας γνωσιοκεντρικού χαρακτήρα και οι εργασίες γίνονται σε ομάδες με δραστηριότητες που αξιοποιούν τεχνολογικά εργαλεία ΤΠΕ.

10) Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή: Απαιτούνται το βιβλίο μαθητή της γλώσσας και το τετράδιο εργασιών της γλώσσας. Επίσης υπολογιστής (εξ) με εγκατεστημένο το λογισμικό «Γλώσσα Α' τάξης» του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, λογισμικό παρουσιάσεων, λογισμικό επεξεργασίας κειμένου, λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (kidinspiration). Συνιστάται η χρήση διαδραστικού πίνακα για την περαιτέρω ενεργοποίηση των μαθητών και την δημιουργική εμπλοκή τους μέσα από παιγνιώδεις διαδικασίες.

11) Διάρκεια : 6 διδακτικές ώρες

12) Περιγραφή του Σεναρίου

Το σενάριο ξεκινά με απλές ασκήσεις αναγνώρισης των γραμμάτων Γ και Χ τα οποία συχνά τα παιδιά μπερδεύουν. Με έναυσμα τις ασκήσεις αυτές γίνεται μια προσπάθεια εμπλοκής των μαθητών σε σύνθετες διαθεματικές μαθησιακές διεργασίες με τη χρήση διαδραστικού πίνακα (αν υπάρχει δυνατότητα), επιδιώκοντας την συνεχή ενεργητική εμπλοκή των μαθητών σε μια διασκεδαστική πορεία προς τη μάθηση.

1^η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Παιχνίδια με τα γράμματα

1^η Δραστηριότητα : Οι μαθητές χωρίζονται σε τρεις ομάδες – Οι κόκκινοι, οι πράσινοι και οι μπλέ. Ο εκπαιδευτικός προβάλλει στον διαδραστικό την παρουσίαση της δραστηριότητας [Παρουσίαση για διαδραστικό](#) και χρησιμοποιεί τα φύλλα εργασίας [Φύλλο Εργασίας 1](#). Κάθε ομάδα χρησιμοποιεί τον διαδραστικό πίνακα σημειώνοντας με το χρώμα της ομάδας τις λέξεις. Στο τέλος κάθε μαθητής συμπληρώνει το ατομικό φύλλο εργασίας, αντιγράφοντας τη δουλειά κάθε ομάδας από τον πίνακα. Αν δεν υπάρχει διαδραστικός πίνακας, απλώς τυπώνονται και μοιράζονται τρία φύλλα εργασίας, ένα για κάθε ομάδα.)

2η Δραστηριότητα : (Κάθε ομάδα τσεκάρει στον πίνακα τα ζώα που την ενδιαφέρουν ενώ ταυτόχρονα ένας μαθητής από κάθε ομάδα σε ρόλο «γραμματέα» συμπληρώνει τις στήλες της ομάδας στο φύλλο εργασίας. [Φύλλο εργασίας1 2^η σελίδα](#) Όταν και οι τρεις ομάδες τελειώσουν, γίνεται σύνθεση των φύλλων εργασίας από κάθε ομάδα, έτσι ώστε στο τέλος της δραστηριότητας κάθε μαθητής να έχει ένα πλήρως συμπληρωμένο φύλλο εργασίας.) [Παρουσίαση διαδραστικού](#)

2^η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Παιχνίδια με τα γράμματα

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο μεγάλες ομάδες τους **Γάκηδες** και τους **Χάκηδες**. Οι Γάκηδες ψάχνουν παντού το γράμμα Γ,γ και οι Χάκηδες το γράμμα Χ,χ. Ο δάσκαλος τυπώνει δύο φύλλα

εργασίας ([Φύλλο εργασίας 2](#)), ένα για κάθε ομάδα. Αν υπάρχει διαδραστικός πίνακας οι ομάδες τον χρησιμοποιούν εκ περιτροπής αφού ο δάσκαλος στρίψει ένα κέρμα για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Αν δεν υπάρχει διαδραστικός, κάνουν το ίδιο για τη χρήση του υπολογιστή.) Οι μαθητές χρησιμοποιούν το λογισμικό της Γλώσσας Α-Β Δημοτικού, ζωγραφίζοντας ζώα που έχουν το γράμμα Γ και ζώα που έχουν το γράμμα Χ. Επίσης παρακολουθούν τις συμπληρωματικές δραστηριότητες για κάθε γράμμα (πως γράφεται κάθε γράμμα, παιχνίδι «βάλε στο καλάθι» για το γράμμα Γ και «ταξίδι με αεροπλάνο» για το γράμμα Χ.

3^Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Λάχανα και Χάχανα

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο μεγάλες ομάδες τους **Γάκηδες** και τους **Χάκηδες**. Οι Γάκηδες φάχνουν παντού το γράμμα Γ,γ και οι Χάκηδες το γράμμα Χ,χ. Ο δάσκαλος τυπώνει δύο φύλλα εργασίας, ([Φύλλο εργασίας 3](#)) ένα για κάθε ομάδα. Ο δάσκαλος ενεργοποιεί την παρουσίαση [ΛΑΧΑΝΑ ΚΑΙ ΧΑΧΑΝΑ](#). Αν υπάρχει διαδραστικός πίνακας οι ομάδες τον χρησιμοποιούν εκ περιτροπής αφού ο δάσκαλος στρίψει ένα κέρμα για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Αν δεν υπάρχει διαδραστικός, κάνουν το ίδιο για τη χρήση του υπολογιστή. Χρησιμοποιώντας την παρουσίαση ΛΑΧΑΝΑ ΚΑΙ ΧΑΧΑΝΑ οι μαθητές ακούνε τα τραγούδια «η γάτα κάνει μάγια» και «λάχανα και χάχανα» και συμπληρώνουν τα γράμματα πάνω στο φύλλο εργασιών από τις λέξεις που ακούν και διαβάζουν.

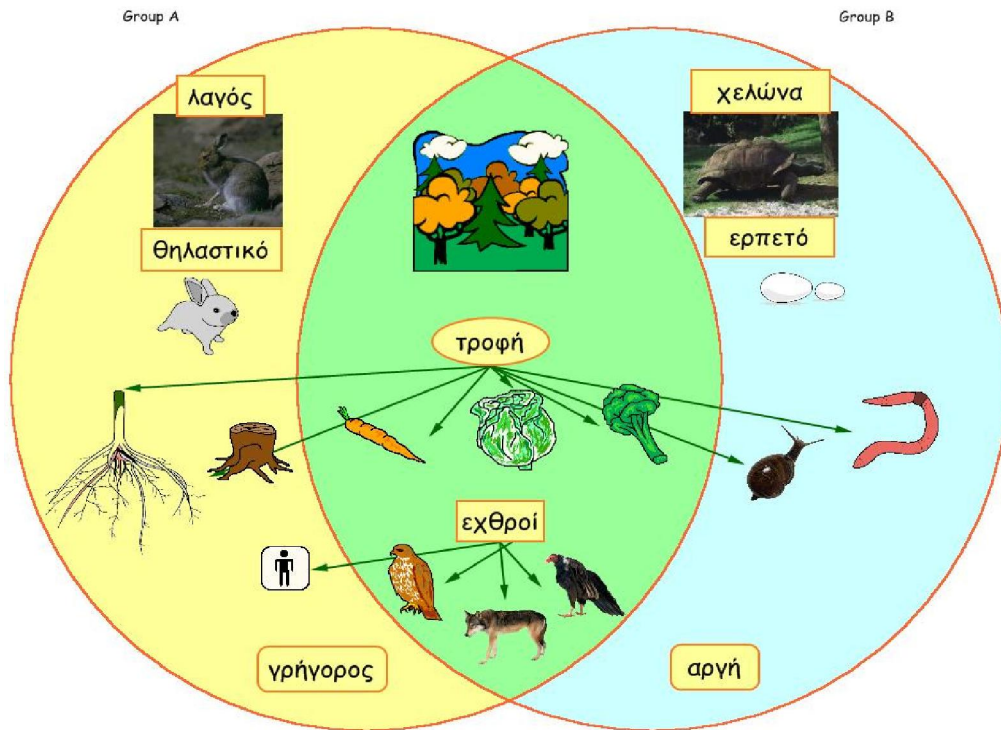
4^Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ - Ζώα και χαρακτηριστικά ([Φύλλο εργασίας 4](#))

Οι μαθητές παραμένουν χωρισμένοι στους **Γάκηδες** και τους **Χάκηδες**. Οι ομάδες αξιοποιούνται από τον δάσκαλο κατά το δοκούν

- 1.Ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να αναφέρουν διάφορα ζώα που περιλαμβάνουν στο όνομά τους τα γράμματα Γ ή Χ και τα γράφει στον πίνακα (καταιγισμός ιδεών). Κατόπιν ζητά από τα παιδιά να τα χωρίσουν σε ζευγάρια που έχουν μεταξύ τους αντίθετα χαρακτηριστικά π.χ. μεγάλο μέγεθος – μικρό μέγεθος, αργό – γρήγορο κλπ. και γράφει τα ζευγάρια στον πίνακα.
- 2.Αν οι μαθητές δεν έχουν ήδη αναφέρει τον λαγό και τη χελώνα ο δάσκαλος εκμιαεύει τις απαντήσεις αναφέροντας διάφορα χαρακτηριστικά των δύο ζώων.
- 3.Αφού οι μαθητές συμπεριλάβει τον λαγό και τη χελώνα στα ζώα, ο δάσκαλος γράφει στον πίνακα (η στον διαδραστικό πίνακα) τα παρακάτω δύο αινίγματα και καλεί τους μαθητές να απαντήσουν για ποια ζώα πρόκειται.

- Ουρανός ασάλι και γη πετάλι, γάτου ποδάρι και φιδιού κεφάλι. Τι είναι; (Η χελώνα)
- Τρέχει σαν πουλί, μα πουλί δεν είναι, Έχει αυτιά γαϊδάρου μα γαϊδαρος δεν είναι. Τι είναι; (ο λαγός.)

Με τη βοήθεια του λογισμικού Kidsinspiration, ο δάσκαλος (και τα παιδιά αν υπάρχει διαθέσιμος διαδραστικός πίνακας), δημιουργούν ένα εννοιολογικό χάρτη πάνω στον οποίο βάζουν τις εικόνες των δύο ζώων και αποτυπώνουν χαρακτηριστικά και ιδιότητες Π.χ



Ο [εννοιολογικός χάρτης](#) προέρχεται από σενάριο της συναδέλφου Πεφκούλας Σταγιά

5^Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ Ο Λαγός και η Χελώνα ([Φύλλο εργασίας 5](#))

(Η δραστηριότητα βασίστηκε σε μια ιδέα της συναδέλφου Πεφκούλας Σταγιά)

1. Ο δάσκαλος ενεργοποιεί την παρουσίαση : [Ο Λαγός και η Χελώνα](#)

2. Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με τους ήρωες του μύθου, τα ιδιαίτερα χαρίσματα και τις αδυναμίες τους, την περιπέτειά τους. Γίνεται αναφορά στον Αίσωπο και τα παιδιά αναφέρουν κι άλλους μύθους που πιθανόν γνωρίζουν. Αν υπάρχει η δυνατότητα, όλη αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει σε χαλί με μαξιλάρια και με όλα τα σχετικά βιβλία στη μέση, έτσι ώστε τα παιδιά ελεύθερα να τα ξεφυλλίζουν καθώς θα γίνεται η συζήτηση. Στη συνέχεια επικεντρώνουμε σε κοινά χαρακτηριστικά των μύθων που αναφέρθηκαν. Επαγωγικά καταλήγουμε στον ορισμό του μύθου: «Φανταστική ιστορία που έχει όμως μέσα της

κρυμμένη μια αλήθεια για τη στάση μας απέναντι στη ζωή και τις σχέσεις μας με τους άλλους ανθρώπους». Εναλλακτικά ή συμπληρωματικά συμβουλευόμαστε το λεξικό των παιδιών, όπου αναφέρεται ότι: «Ο μύθος είναι μια φανταστική ιστορία με ήρωες θεούς, ζώα και φυτά που μας διδάσκει να είμαστε καλοί».

3. Συνιστάται η δραματοποίηση του μύθου σε ώρες της ευέλικτης ζώνης ώστε τα παιδιά να εμβαθύνουν στο μύθο και το ηθικό δίδαγμα μέσω βιωματικής μάθησης και παιχνιδιού

6^Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ – Συγκρίσεις μεγεθών

Η δραστηριότητα αυτή προσφέρεται και για ομαδική εργασία. Ο δάσκαλος τυπώνει ένα φύλλο εργασίας για κάθε ομάδα. ([Φύλλο εργασίας 6](#)) Οι μαθητές χωρίζονται σε τόσες ομάδες όσοι και οι διαθέσιμοι υπολογιστές.

Στην προηγούμενη δραστηριότητα οι μαθητές συγκρίνανε τον λαγό και τη χελώνα ως προς την ταχύτητα και βρήκανε ποιος είναι γρηγορότερος. Ο δάσκαλος κάνει μια μικρή εισαγωγή για τις συγκρίσεις μεγεθών και χρησιμοποιώντας το λογισμικό Μαθηματικά A-B Δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε κάποια απλά προβλήματα σύγκρισης (μεγαλύτερο – μικρότερο).

13) Φύλλα εργασιών και παρουσιάσεις

1 ^η Διδακτική ώρα	Φύλλο Εργασίας 1	Παρουσίαση για διαδραστικό 1 Παρουσίαση διαδραστικού 2
2 ^η Διδακτική ώρα	φύλλο εργασίας 2	Παρουσίαση ΛΑΧΑΝΑ ΚΑΙ ΧΑΧΑΝΑ
3 ^η Διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 3	ενοιολογικός χάρτης
4 ^η Διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 4	Παρουσίαση Ο Λαγός και η Χελώνα
5 ^η Διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 5	
6 ^η Διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 6	

14) Πρόσθετες πληροφορίες

Οι παραπάνω δραστηριότητες του σεναρίου, έχουν γραφεί με στόχο την εμπλοκή των μαθητών σε ομαδοσυνεργατικές διεργασίες μέσω της αξιοποίησης των δυνατοτήτων διαδραστικού πίνακα. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται μια προσπάθεια ώστε οι μαθητές να εμπλακούν βιωματικά σε ένα μαθησιακό παιχνίδι με εναλλαγές ρόλων και ενεργοποίηση ατομικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών.

Σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαθέσιμος διαδραστικός πίνακας, συνιστάται η χρήση περισσότερων του ενός Η/Υ, ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων.

15) Βιβλιογραφία

ΕΑΙΤΥ (2008). Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Πάτρα

Ματσαγγούρας, Η. (1987) Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση: θεωρία και πράξη στη διδασκαλία κατά ομάδες. Αθήνα: Γρηγόρης

ΥΠ.Ε.Π.Θ., (2000) *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης* (τόμ. Α'). Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-Π.Ι..

ΥΠ.Ε.Π.Θ., (2007) *Γλώσσα Α Δημοτικού*, Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-Π.Ι..

ΥΠ.Ε.Π.Θ., (2007) *Μελέτη περιβάλλοντος, Α Δημοτικού*, Αθήνα: ΥΠΕΠΘ-Π.Ι..