

ΤΑ ΕΛΛΗΝΑΚΙΑ – ΕΥΓΕΝΙΑ ΦΑΚΙΝΟΥ

Γνωστικό Αντικείμενο: Γλώσσα (κατανόηση και παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου)

Εμπλεκόμενες Μαθησιακές Περιοχές: Τέχνες (μουσική, εικαστικά), ΤΠΕ, Προσωπική και Κοινωνική ανάπτυξη (αυτορρύθμιση), Μαθηματικά (Συμμετρίες)

Στόχοι:

- Να διακρίνουν το μοντέλο οργάνωσης της αφήγησης ενός λογοτεχνικού κειμένου
- Να συνειδητοποιήσουν ότι ο προφορικός λόγος αποτελεί κείμενο
- Να αναγνωρίσουν τους διαφορετικούς λόγους που επηρεάζουν το κείμενο και που παράγει ο κάθε ομιλητής (ευθύς και πλάγιος λόγος)
- Να συνειδητοποιήσουν τις γραμματικές και λεξιλογικές επιλογές του ομιλητή ανάλογα με τον επικοινωνιακό στόχο του κειμένου (αυστηρό ύφος, φοβισμένο, κλπ.)
- Να εξασκήσουν την περιγραφική τους ικανότητα εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους (χρήση επιθέτων)
- Να αντιληφθούν ότι η μορφή του κειμένου εξαρτάται από τις σχέσεις ανάμεσα στους συνομιλητές
- Να έρθουν σε επαφή με ηθικές αξίες που στηρίζονται σε γεγονότα της ελληνικής ιστορίας (μυθοπλασίας)- συνεργασία- αδελφική αγάπη- αλληλεγγύη
- Να αναγνωρίσουν και να σχηματίσουν συμμετρικά δισδιάστατα σχέδια
- Να αναγνωρίσουν, να περιγράψουν και να κατασκευάσουν κανονικότητες
- Να έρθουν σε επαφή με τη λαϊκή παραδοσιακή τέχνη και να κατασκευάσουν τα δικά τους δημιουργήματα με διάφορα υλικά

Μέθοδοι – Τεχνικές: ΤΠΕ, δράμα, προσέγγιση μέσω τέχνης, παιχνίδια ρόλων, καταγισμός ιδεών

Δραστηριότητες

1. «Τα Ελληνάκια, διαβάζοντας την ιστορία»

Υλικά – Μέσα: βιβλίο (Φακίνου Ευ. (2007). Τα Ελληνάκια, Αθήνα: Κέδρος), διαδραστικά συστήματα (λογισμικό και πίνακας teamboard), scanner

Γίνεται ανάγνωση του κειμένου και στη συνέχεια υποβάλλονται ερωτήσεις με βάση την ταξινόμια του Bloom: **γνώση – κατανόηση – εφαρμογή – ανάλυση – σύνθεση – αξιολόγηση**

Μέθοδος – Τεχνικές: καταγισμός ιδεών, ερωταπαντήσεις

Στην εφαρμογή flip pdf professional ή στο λογισμικό παρουσίασης power point έχουν εισαχθεί οι εικόνες των ηρώων οι οποίες προβάλλονται τόσο πριν όσο και κατά τη διάρκεια της αφήγησης.



Η/ο νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να αναφέρουν τι τους έρχεται στο μυαλό, τι σκέφτονται βλέποντας τις εικόνες του βιβλίου. Οι απόψεις των παιδιών καταγράφονται σε ένα χαρτί. Πού μπορούμε να δούμε τέτοιες εικόνες;

Επίσης, πριν την έναρξη των ερωτήσεων η/ο εκπαιδευτικός επισημαίνει τις κάρτες δημιουργίας μιας ιστορίας. Οι κάρτες αυτές έχουν εισαχθεί στο λογισμικό του διαδραστικού πίνακα, όπως και οι εικόνες του παραμυθιού και τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν κάτω από τις κάρτες την αρχή, τη μέση με τα επεισόδια και το τέλος της ιστορίας.

2. «Θυμάμαι την ιστορία»

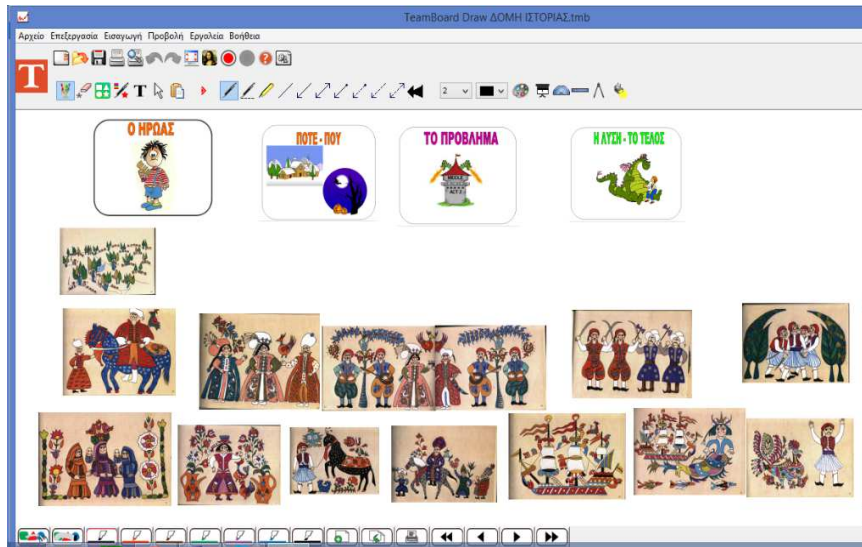
Γνώση

Υλικά: λογισμικό διαδραστικού πίνακα teamboard

Αναγνώριση στοιχείων της αφήγησης

ΑΡΧΗ

- Τι σας θυμίζει αυτή η ιστορία;
- Πώς αρχίζει η ιστορία;
- Πότε μπορεί να έγινε;
- Πού μπορεί να έγινε;
- Ποιοι είναι οι ήρωες της ιστορίας; Τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τις εικόνες των ηρώων μέσα από το λογισμικό του διαδραστικού πίνακα και να τοποθετήσουν από κάτω τα ονόματά τους με την τεχνική drag and drop.



ΜΕΣΗ

Καθώς τίθενται οι ερωτήσεις τα παιδιά συσχετίζουν τις εικόνες του παραμυθιού στον διαδραστικό πίνακα τοποθετώντας τις σε χρονική ακολουθία

- Ποιο πρόβλημα είχαν οι κάτοικοι του χωριού; (δούλευαν για τον αφέντη – Αγά)
- Με ποιον τρόπο αντιδρούσαν; Τι έκαναν για να λύσουν το πρόβλημά τους;
- Ποιο είναι το πρόβλημα του ήρωα - Γιώργη;
- Πώς αντέδρασε; Τι έκανε;
- Πώς έλυσε το πρόβλημά του;
- Όμως η γοργόνα του είπε ένα νέο και ο Γιώργης ήρθε αντιμέτωπος με ένα άλλο πρόβλημα (...και ένα νέο εμπόδιο παρουσιάστηκε στο Γιώργη). Μπορείς να σκεφτείς ποιο είναι το νέο πρόβλημα του Γιώργη; (κινδυνεύει η Μαρία)
- Τι έκανε τότε ο ήρωας; Με ποιον τρόπο προσπάθησε να λύσει το πρόβλημα αυτό;
- Ποιος τον βοήθησε για να ξεπεράσει αυτό το εμπόδιο; (παγόνι). Με ποιον τρόπο; (του είπε όσα έγιναν στον γάμο της Παγώνας και του Γιάννου)
- Ποιος ήρωας της ιστορίας έχει τώρα πρόβλημα; (Μαρία, να χορέψει με τον Αγά)
- Πώς αντέδρασε η Μαρία στο πρόβλημα αυτό; Τι έκανε;
- Γιατί δεν μπόρεσαν να λύσουν ούτε αυτό το πρόβλημα;

ΤΕΛΟΣ

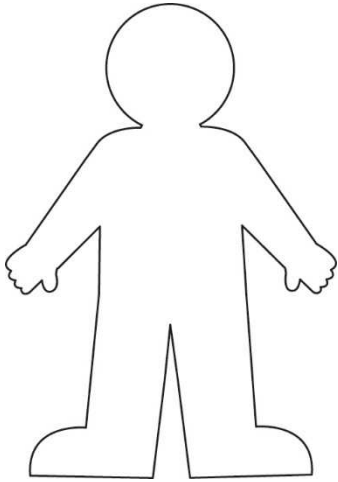
- Πώς τελειώνει η ιστορία, ποια είναι η λύση;

Ακολουθεί συζήτηση για το ποιο είναι το μεγαλύτερο μέρος της ιστορίας.

3. «Οι Ήρωες της Ιστορίας»

Υλικά: υφάσματα, δαντέλες, διάφορα είδη χαρτιών (γκοφρέ, βελουτέ, γλασέ), κόλλες, κουμπιά

Πραγματοποιείται παρατήρηση της ενδυμασίας των γυναικών και των ανδρών μέσα από τις εικόνες του βιβλίου. Δημιουργούνται ανθρώπινες φιγούρες από χαρτόνι, τις οποίες τα παιδιά «ντύνουν» παραδοσιακά με υφάσματα, επιλέγοντας τον ήρωα του.



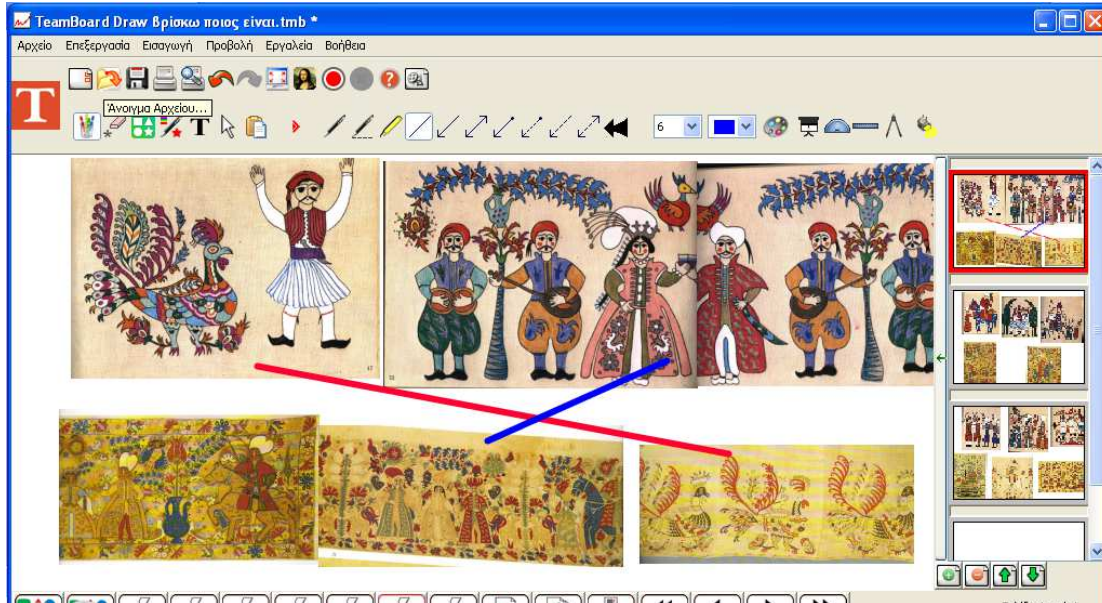
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα αντίστοιχο ομοίωμα, το οποίο να αντιπροσωπεύει έναν ήρωα και να με τη χρήση διάφορων υλικών να κατασκευάσουν την στολή του, να τη διακοσμήσουν. Το πρόσωπο το ζωγραφίζουν με μπογιές, για μάτια βάζουν κουμπιά, κλπ.

4. «Βρίσκω Ποιος είναι;»

Υλικά – Μέσα: εικόνες από πραγματικά έργα της λαϊκής παράδοσης, λογισμικό διαδραστικού πίνακα

Στόχοι: να εντοπίσουν τις ομοιότητες και τις διαφορές σε έργα λαϊκής τέχνης, να συνειδητοποιήσουν την κοινή θεματολογία των έργων, να περιγράψουν και να αναπτύξουν το λεξιλόγιό τους (χρήση επιθέτων).

Στο λογισμικό του διαδραστικού πίνακα εισάγονται εικόνες από έργα της λαϊκής παράδοσης, παρόμοια με αυτά που εικονίζονται στο βιβλίο. Παράλληλα, έχουν εισαχθεί και οι αντίστοιχες εικόνες του βιβλίου. Τα παιδιά καλούνται να ταυτίσουν τις εικόνες με το ίδιο θέμα. Κάθε φορά συζητούνται οι διαφορές και οι ομοιότητες των δυο εικόνων.



Κατανόηση

5. «Παριστάνοντας την συγγραφέα»

Υλικά: ρούχα ή υφάσματα από την περιοχή του θεάτρου – αμφίεσης

Οι ιδέες των παιδιών από τον καταιγισμό της αρχικής δραστηριότητας αξιοποιούνται με τον εξής τρόπο:

Επιλέγονται οι απόψεις που σχετίζονται με το χώρο ή τα αντικείμενα (π.χ. μουσείο, βιβλίο, τηλεόραση, κλπ). Η/ο νηπιαγωγός τις υπενθυμίζει στους μαθητές και ζητά να σκεφτούν και να απαντήσουν στο ερώτημα:

- Είσαι η συγγραφέας της ιστορίας και αποφασίζει να γράψει αυτήν την ιστορία. Τι νομίζεις σε ότι παρακίνησε για να γράψεις την ιστορία; (τι σε οδήγησε να γράψεις την ιστορία;)

Ζητείται από τα παιδιά να αναδιηγηθούν την ιστορία στην ολομέλεια της τάξης με δικά τους λόγια, παριστάνοντας την συγγραφέα του βιβλίου. Μπορούν αν επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν και σχετική ενδυμασία.

6. «Ευθέως και Πλαγίως»

Επιλέγονται από το βιβλίο ορισμένα τμήματα που είναι σε ευθύ λόγο. Η νηπιαγωγός (λόγια της γοργόνας, του Γιώργη κλπ. Για παράδειγμα: «Μην χάνεις εδώ τον καιρό σου παλικάρι μου», «Τι όμορφή που είσαι!»).

Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Το ένα παιδί παριστάνει τον ήρωα που λέει τα λόγια (π.χ. τον Γιώργη, τον Αγά, την Μαρία, το Παγόνη κλπ.) και λέει τα λόγια στο ζευγάρι του (ευθύς λόγος).

Το άλλο παιδί πρέπει να πει τα λόγια αυτά στα άλλα παιδιά παριστάνοντας τον αφηγητή, ξεκινώντας τη φράση:

- Το/η/ο... μου είπε ότι..... (πλάγιος λόγος)

Στο τέλος του λεκτικού παιχνιδιού τα παιδιά συζητούν για τις διαφορές των δυο μορφών λόγων και τις χρήσεις τους.

Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με τα μισά παιδιά της τάξης. Τα άλλα μισά παιδιά καλούνται να κάνουν το αντίστροφο. Να μετατρέψουν δηλαδή τον πλάγιο λόγο σε ευθύ. Για το λόγο αυτόν, επιλέγονται τμήματα αφηγηματικού λόγου από το βιβλίο. Το ένα παιδί αφηγείται την πρόταση παριστάνοντας τον αφηγητή και το άλλο παιδί την επαναλαμβάνει παριστάνοντας τον ήρωα που μιλά σε κάποιον άλλο.

Για παράδειγμα: αφηγητής «Νύχτα έφτασε στο χωριό ο Γιώργης. Μα του φάνηκε αλλιώτικο», ήρωας «Είναι νύχτα, μου φαίνεται αλλιώτικο το χωριό»

Προσοχή: επιλέγονται μικρές φράσεις και δεν επιμένουμε στην ακριβή απόδοση του κειμένου, αλλά στον αυτοσχεδιασμό. Η επιλογή των τμημάτων μπορεί να είναι τυχαία και να διαφέρει ανάμεσα στα ζευγάρια.

7. «Διάφοροι τρόποι ομιλίας»

Στόχοι: να αναγνωρίσουν τις κοινωνικές συμβάσεις επικοινωνίας και να εξασκηθούν σε στρατηγικές διαχείρισης αυτών

❖ Επιλέγονται τα παρακάτω ζευγάρια:

- Κάτοικοι (Γιώργης, Μαρία) – Αγάς
- Γιώργης – Γοργόνα
- Γιώργης – Παγόνι
- Μαρία – Αγάς

Τα παιδιά κάνουν υποθέσεις για τις μεταξύ τους κοινωνικές σχέσεις παίζουν αντίστοιχα παιχνίδια ρόλων

- Τι σχέση έχουν τα δυο αδέρφια; Πώς μπορεί να μιλάνε μεταξύ τους; (ευγενικά, άνετα)
- Τι σχέση έχει ο Αγάς με τους κατοίκους του χωριού; Πώς μιλάνε μεταξύ τους (απότομα, άγρια - φοβισμένα, ο ένας διατάσσει και ο άλλος υπακούει). Με ποιον τρόπο μιλάμε όταν φοβόμαστε και όταν έχουμε θάρρος
- Ο Γιώργης δε γνωρίζει την Γοργόνα. Με ποιον τρόπο της μιλάει (με θαυμασμό και ευγενικά). Η γοργόνα πώς του μιλάει; Πώς μιλάμε όταν δεν γνωρίζουμε ο ένας τον άλλον;
- Αντίστοιχα και ο διάλογος Γιώργη – Παγονιού.
- Η Μαρία μιλά με θάρρος στον Αγά και ο Αγάς με αγένεια. Τα παιδιά καλούνται να μιμηθούν τα λόγια τους με το αντίστοιχο ύφος.


❖ Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια και επιλέγουν μια από τις παρακάτω συμβάσεις, τις οποίες μεταφέρουν σε προσωπικό επίπεδο.

- Όταν μιλάμε με φόβο και αντίθετα όταν μιλάμε με θάρρος
- Όταν αισθανόμαστε ντροπή και το αντίθετο

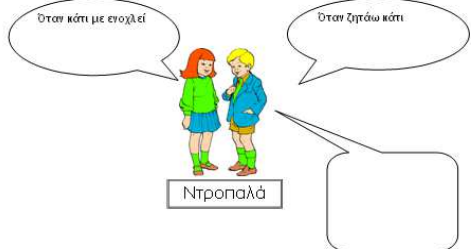
- Όταν μιλάμε ευγενικά και με αγένεια

Δημιουργείται ένας κατάλογος με διάφορους τρόπους επικοινωνίας δηλωτικούς μιας κατάστασης (ζητάμε κάτι : ευγενικά, με θάρρος, φοβισμένα, ντροπαλά)

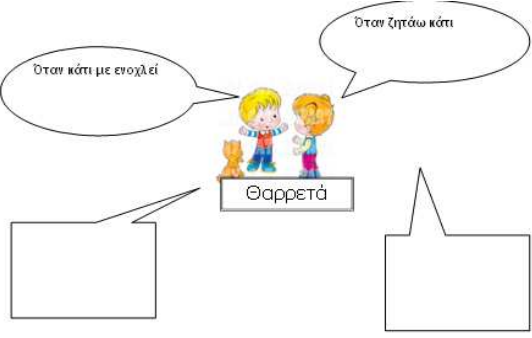
ΜΙΛΑΜΕ



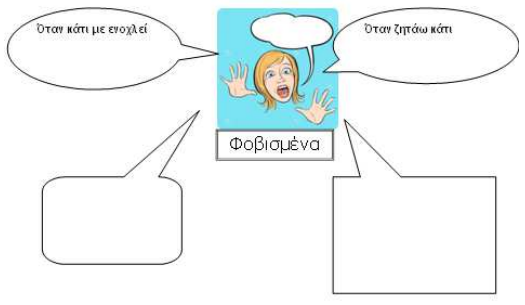
Ευγενικά



Ντροπαλά



Θαρρετά



Φοβισμένα

Ο κατάλογος μπορεί να έχει την παραπάνω μορφή

- ❖ Συμπληρώνουν σε ζευγάρια ένα από τα παρακάτω φύλλα εργασίας. Βρίσκουν το θέμα συζήτησης ανάμεσα στις παρέες ή τα ζευγάρια της ιστορίας

«Τι συζητούν οι ήρωες μεταξύ τους?»

Όνόματα: _____ Ημερομηνία: _____



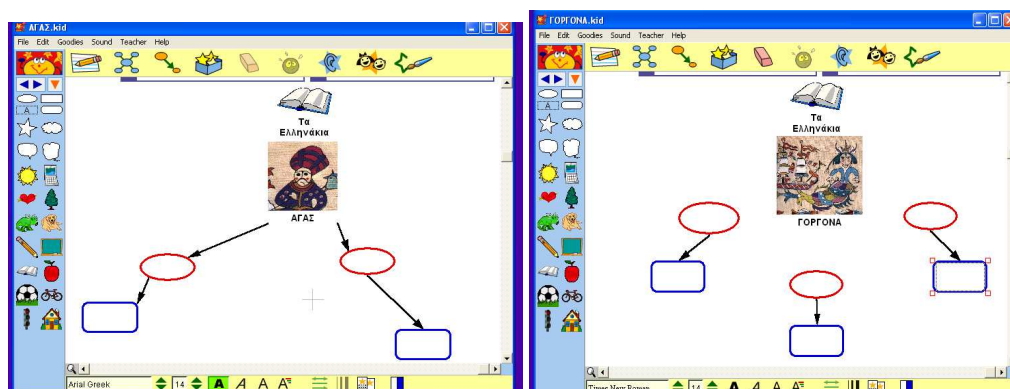


8. «Kispiration – τα χαρακτηριστικά του ήρωα»

Στόχοι: να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, να ασκήσουν την περιγραφική τους ικανότητα, να βελτιώσουν την παρατηρητικότητά τους

Υλικά: λογισμικό εννοιολογικών χαρτών Kidspiration

Τα παιδιά περιγράφουν τους ήρωες (εξωτερικά χαρακτηριστικά, κοσμητικά επίθετα), μέσα από το λογισμικό εννοιολογικών χαρτών Kidspiration. Οι περιγραφές των παιδιών ηχογραφούνται στο λογισμικό, ενώ ο εκπαιδευτικός μπορεί να τις καταγράψει επίσης στο ίδιο λογισμικό.



Σημείωση: στα μπλε ορθογώνια μπορούν να γράφονται οι αιτιολογήσεις των χαρακτηρισμών (π.χ. είναι σκληρός, γιατί θέλει να φυλακίσει τη γοργόνα)

Εφαρμογή

Ζητείται από τα παιδιά να δραματοποιήσουν την ιστορία.

- Τώρα που γνωρίζουμε τους χαρακτήρες των ηρώων, πώς θα μπορούσαμε να παίξουμε σαν να ήμασταν στη θέση τους;
- Προσέξτε ποιο θα ήταν το ύφος του κάθε ήρωα

Ανάλυση

Στόχοι: να εξετάσουν μια κατάσταση και να προσπαθήσουν να εξηγήσουν τις σχέσεις και τις αιτίες που την προκάλεσαν. Να τη συνδέσει με προσωπικά βιώματα και εμπειρίες

Δραστηριότητα

Όπως έχει ήδη αναφερθεί από τους μαθητές, οι Έλληνες πολεμούν με τους Τούρκους. Αν τα παιδιά δεν προσεγγίσουν αυτό το ενδεχόμενο ο/η εκπαιδευτικός προσπαθεί να καθοδηγήσει τα παιδιά με ερωτήσεις στον εντοπισμό της δεδομένης κατάστασης.

- Οι ήρωες της ιστορίας ζούσαν στην Ελλάδα πριν από πολλά χρόνια. Ποιο πρόβλημα αντιμετώπιζαν; (τον Αγά)
- Ποια ήταν η στάση του Αγά απέναντί τους;
- Με ποιον τρόπο αντέδρασαν;

Στο σημείο αυτό τα παιδιά παρακολουθούν ένα ντοκιμαντέρ για τα ιστορικά γεγονότα της 25^{ης} Μαρτίου.

<https://www.youtube.com/watch?v=QDExS9oqtGI>



1821, Η Ελληνική Επανάσταση - ΙΣΤΟΡΙΚΟ (MPEG-2 HD 720p).mpg

- Για ποιο λόγο έκαναν οι Έλληνες την επανάστασή τους;

(στο σημείο αυτό τα παιδιά μπορούν να πουν τη γνώμη τους για το τι σημαίνει επανάσταση. Μετά την παρουσίαση των απόψεων των παιδιών δίνεται η ορολογία της λέξης – πιθανή χρήση ερμηνευτικού λεξικού)

Σύνθεση

Στόχοι: να χρησιμοποιήσει τη γνώση που απέκτησε για να δημιουργήσει κάτι καινούριο. Να κάνει γενικεύσεις

Εσύ για ποιους λόγους θα μπορούσες να ξεσηκωθείς; Τι είναι εκείνο που δεν αντέχεις και θέλεις να κάνεις την επανάστασή σου

Συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας

9. «Βρίσκω τον κανόνα»

Στόχοι: να παρατηρήσουν τις παραδοσιακές ενδυμασίες και να δημιουργήσουν τα δικά τους μοτίβα

Υλικά: ποδιές και γιλέκα από βελουτέ και γκοφρέ χαρτί, υλικά διακόσμησης (πούλιες, κουμπιά, ξυλοκορδέλες, κλπ), κόλλες

Δραστηριότητες

Αρχικά τα παιδιά καλούνται να αναγνωρίσουν τον κανόνα και να συνεχίσουν το μοτίβο, το οποίο δημιουργείται με υλικά του σχολείου (τουβλάκια, χάντρες, κύβοι, κλπ). Στη συνέχεια, πραγματοποιείται παρατήρηση συλλογικά στην ολομέλεια, σε παραδοσιακές ενδυμασίες και εντοπίζεται το μοτίβο.

Τέλος τα παιδιά διακοσμούν γιλέκα και ποδιές ή /και μαντίλες με διακοσμητικά υλικά, δημιουργώντας ένα δικό τους μοτίβο.

10. «Συμμετρικά σχέδια»

Στόχοι: να ανακαλύψουν και να συμπληρώσουν το αντίστοιχο δυμμετρικό σχέδιο

Υλικά: μαρκαδόροι, τυπωμένα φύλλα εργασίας

Η Παγώνα φτιάχνει την προίκα της

Ο γάμος της Παγώνας έφτασε, όμως μερικά προικιά είναι μισοτελειωμένα. Τα παιδιά καλούνται να τη βοηθήσουν να τα τελειώσει.



Αξιολόγηση

Στόχοι: να υποστηρίξουν την άποψή τους με επιχειρήματα, να εντοπίσουν λάθη, να προτείνουν ιδέες, να αιτιολογήσουν τις απόψεις τους, να καταλήξουν σε συμπεράσματα

Δραστηριότητες

Τα παιδιά είναι στην ολομέλεια της τάξης και συζητούν:

- ❖ Γιατί είναι σημαντική η επανάσταση του 1821, ώστε να τη γιορτάζουμε και σήμερα;
- ❖ Γιατί οι άνθρωποι δεν είναι ωραίο να πολεμούν και να μαλώνουν μεταξύ τους;
- ❖ Με ποιους τρόπους μπορούμε να κερδίσουμε την ελευθερία μας ή αυτό που μας στενοχωρεί και δεν θέλουμε χωρίς να μαλώνουμε;

Οι απόψεις μπορεί να καταγραφούν και να δημιουργήσουν έναν κατάλογο στην τάξη με τίτλο: «Ειρηνική λύση των διαφωνιών μας»