

Λαθύνοντας ιστορίες

**Βέλτιστο
Σενάριο**

Γνωστικό αντικείμενο:

Βιωματικές Δράσεις - ΣΔΕ - Project

Δημιουργός Σεναρίου: ΑΘΑΝΑΣΙΑ ΤΡΙΚΑΛΙΤΗ (Εκπαιδευτικός)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Λαθεύοντας ιστορίες**».

Δημιουργήθηκε στις **08/23/2015 - 15:36** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/16031>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

Υποδειγματικά Σενάρια: Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

Βέλτιστα Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

Επαρκή Σενάρια: Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:

Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 1: Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Υπεύθυνος Υποέργου 2: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Υπεύθυνος Υποέργου 3: Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1: Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.ΠΑΙ.Θ.

Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: Δεν υπάρχει
- 2η Φάση: [vionontas_to_neo.docx](#)
- 3η Φάση: [theoria_ -orologia.docx](#)
- 4η Φάση: [efarmogi_kai_analysi.docx](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

Γενική Περιγραφή Σεναρίου

Γνωστικό Αντικείμενο

Βιωματικές Δράσεις - ΣΔΕ - Project (Δημοτικό)

Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι μαθητές καλούνται να εξασκηθούν στα δομικά κειμενικά στοιχεία ενός παραμυθιού και παρεμβαίνοντας με δημιουργικό τρόπο, να φτιάξουν ένα δικό τους αστείο κείμενο.

Γενική περιγραφή περιεχομένου

Το διδακτικό σενάριο "Λαθεύοντας ιστορίες" είναι μία προσπάθεια να καλλιεργήσουν τα παιδιά τη φαντασία τους, να ασχοληθούν με τη δημιουργική γραφή, να εκφράσουν τις σκέψεις τους και τα συναισθήματά τους προφορικά, αλλά και μέσα από τις ζωγραφιές τους και τα δικά τους κείμενα. Όλα αυτά γίνονται με την επεξεργασία αγαπημένων παραμυθιών, μέσα σε ένα κλίμα συνεργασίας, επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης, που δεν μπορεί παρά να τους προσφέρει στο τέλος απόλυτη ικανοποίηση, για το παραμύθι που τα ίδια τα παιδιά κατάφεραν να δημιουργήσουν και βέβαια διασκέδαση.

Βάση για τη δημιουργία αυτού του διδακτικού σεναρίου αποτέλεσε η ανάγκη που ένιωθαν οι μαθητές της Β΄ τάξης του δημοτικού να διδαχτούν μια ενότητα μέσα από το βιβλίο της Γλώσσας (βιβλίο Γλώσσας μαθητή γ' τεύχος, ενότητα 23, διδακτικό μάθημα: Λαθεύοντας ιστορίες), με έναν εναλλακτικό, διαφορετικό τρόπο από αυτόν που προτείνεται στο βιβλίο του δασκάλου. Έναν τρόπο που θα τα βοηθήσει να απολαύσουν περισσότερο το ταξίδι της γνώσης.

Διδακτικοί Στόχοι

- Οι μαθητές να επεξεργαστούν ένα κείμενο-παραμύθι με αστείο χαρακτήρα.
- Να γνωρίσουν το λάθος ως τρόπο παραγωγής του αστείου και να το απομυθοποιήσουν.
- Να εξασκηθούν στα δομικά κειμενικά στοιχεία του παραμυθιού.
- Οι μαθητές να παρέμβουν με δημιουργικό τρόπο και να φτιάξουν κείμενα που μας κάνουν να γελάμε.
- Τα παιδιά να εργαστούν ως ομάδα.

Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Παραμύθι

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

- Ιστορία
- λάθος
- δημιουργικό λάθος
- μορφές-είδη του αστείου.

Υλικοτεχνική υποδομή

Βιβλία-παραμύθια, μπλοκ ζωγραφικής, μαρκαδόροι-ξυλομπογιές, γαντόκουκλες, ηλεκτρονικός υπολογιστής.

Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου

3 ώρες

Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

ΔΗΛΩΣΗ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑΣ

© Αθανασία Τρικαλίτη, 2015. Πλήρης Κατοχύρωση Πνευματικών Δικαιωμάτων.

Εκτός από θεμιτούς σκοπούς για μελέτη, έρευνα, κριτική ή έλεγχο, όπως προβλέπεται από το νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων, κανένα μέρος αυτής της Μαθησιακής Ενότητας δεν μπορεί να αναπαραχθεί από οποιαδήποτε διεργασία χωρίς την άδεια του συγγραφέα. Αυτή η μαθησιακή ενότητα μπορεί να παραθέτει ορισμένο υλικό με συγκεκριμένα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας. Έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τυχόν αναπαραγωγή υλικού πνευματικής ιδιοκτησίας απαιτεί είτε άδεια από το συγγραφέα, είτε είναι εντός των ορίων της «ελάχιστης χρήσης». Πρότυπο και πατέντα των Mary Kalantzis και Bill Cope, copyright 2003-2010 <http://www.L-by-D.com>.

Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας

Εύκολο

Τύπος Διαδραστικότητας

Ενεργός μάθηση

Επίπεδο Διαδραστικότητας

πολύ υψηλό

Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα

6-9

Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

1η Φάση: Βιώνοντας το γνωστό.

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

2η Φάση: Βιώνοντας το νέο.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

3η Φάση: Θεωρία-Ορολογία

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

4η Φάση: Εφαρμογή και Ανάλυση

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα και αίθουσα Πληροφορικής

Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

1η Φάση: Βιώνοντας το γνωστό.

Χρονική Διάρκεια: 10λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα

Γίνεται προφορική αφήγηση του παραμυθιού "Ο Κοντορεβιθούλης" από έναν μαθητή ή το δάσκαλο.

Φύλλα εργασίας:

2η Φάση: Βιώνοντας το νέο.

Χρονική Διάρκεια: 15λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα

Γίνεται παρουσίαση από το δάσκαλο μιας σειράς από ανακατεμένες εικόνες της ροής του παραμυθιού "Ο Κοντορεβιθούλης" σε φύλλο εργασίας". Οι μαθητές καλούνται να βάλουν σε σειρά τις εικόνες και να γράψουν ένα σύντομο τίτλο-λεζάντα για την καθεμία.

Φύλλα εργασίας:

1. [vionontas_to_neo.docx](#)

3η Φάση: Θεωρία-Ορολογία

Χρονική Διάρκεια: 30λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ1: Οι μαθητές μαζί με το δάσκαλο παίζουν με γαντόκουκλες το παραμύθι "Ο Κοντορεβιθούλης" και ο δάσκαλος παρεμβαίνει στη ροή του παραμυθιού εισάγοντας ένα νέο στοιχείο που ανατρέπει τη φυσιολογική ροή του παραμυθιού με αστείο τρόπο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2:Γίνεται ανάγνωση από το βιβλίο της Γλώσσας της Β΄ τάξης (τεύχος γ΄) του κειμένου "Λαθεύοντας Ιστορίες". Στη συνέχεια οι μαθητές εντοπίζουν πού και με ποιο τρόπο έγινε η παρέμβαση συγκρίνοντας με την ιστορία του κουκλοθέατρου.(δραστηριότητα 1)

Φύλλα εργασίας:

1. [theoria_-orologia.docx](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

4η Φάση: Εφαρμογή και Ανάλυση

Χρονική Διάρκεια: 60λεπτά

Χώρος Διεξαγωγής: Σχολική Αίθουσα και αίθουσα Πληροφορικής

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ3) Οι μαθητές επιλέγουν και διαβάζουν ένα αγαπημένο τους παραμύθι(για παράδειγμα το Μόγλη). Στη συνέχεια τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες, τους δίνονται ρόλοι (εικονογράφος ,συγγραφέας,επιμέλεια, παρουσίαση κ.τ.λ.) και η κάθε ομάδα γράφει τη δική της εκδοχή του παραμυθιού που διάβασαν(Ο Μόγλης), πάνω στο πρότυπο που ήδη έχουν διαβάσει (Ο Κουτορεβιθούλης), δηλαδή ανακατεύουν τις δύο ιστορίες.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ4) Στη συνέχεια τα παιδιά πηγαίνουν στην αίθουσα Η/Υ και εκεί η κάθε ομάδα γράφει και εικονογραφεί την ιστορία της με τα εργαλεία του λογισμικού STORY JUMBER ώστε να πάρει το παραμύθι τους ηλεκτρονική μορφή (e-book).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ5) Γίνεται διαγωνισμός καλύτερης λαθεμένης ιστορίας.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ6) Τέλος, φτιάχνεται μια ομαδική αφίσα με όλες τις ιστορίες των παιδιών.

Φύλλα εργασίας:

1. [efarmogi kai analysi.docx](#)

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.