**ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ**

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ3

Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες των τεσσάρων ατόμων η καθεμιά . Η δασκάλα έχει φέρει 3 πολύ γνωστά, σύντομα παραμύθια(Μόγλης, Πήτερ Παν, Ο λύκος και ο Πέτρος). Τα παιδιά επιλέγουν ένα (Μόγλης) ,το διαβάζουν και η δασκάλα τους καλεί να γράψουν μέσα σε 4 κουτάκια τη δική τους εκδοχή του παραμυθιού που διάβασαν, πάνω στο πρότυπο που ήδη έχουν συζητήσει(Ο Κοντορεβιθούλης). Πριν αρχίσει η συγγραφή του παραμυθιού από τα παιδιά τους δίνονται ρόλοι από τη δασκάλα. Άλλο παιδί κάνει το συγγραφέα ,άλλο τον εικονογράφο, άλλος είναι υπεύθυνος για την παρουσίαση και τέλος άλλος αναλαμβάνει την επιμέλεια της έκδοσης του βιβλίου ηλεκτρονικά.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

Την ώρα της πληροφορικής ( σχολείο ΕΑΕΠ) οι μαθητές πηγαίνουν στο εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών και εκεί γράφουν, εικονογραφούν και εκδίδουν τα παραμύθια τους που ήδη έχουν ετοιμάσει, με τα εργαλεία του λογισμικού STORY JUMBER. Με αυτό τον τρόπο το παραμύθι τους παίρνει και τη μορφή βιβλίου.(Και τα τέσσερα παραμύθια εντάσσονται μέσα σε ένα βιβλίο με τον τίτλο « Συνταγές Παραμυθοσαλάτας»).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

Γίνεται διαγωνισμός καλύτερης λαθεμένης ιστορίας: κάθε ομάδα σηκώνεται, διαβάζει και δείχνει την ιστορία της(το χειρόγραφο) και το ηλεκτρονικό της βιβλίο (στον υπολογιστή).Δίνεται στα παιδιά το βραβείο για καλύτερο κείμενο , καλύτερη εικονογράφηση και συνεργασία( με αιτιολόγηση).

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

Στο τέλος όλα τα χειρόγραφα των παιδιών κολλιούνται σε ένα μεγάλο χαρτόνι και δημιουργείται μια ομαδική αφίσα.