



Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε. Εργαστήριο Δια βίου και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης του
Πανεπιστημίου Κρήτης

ΕΝΤΥΠΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Υποσημείωση: Η δομή της φόρμας του Διδακτικού Σεναρίου στηρίζεται στη φόρμα της Διδακτικής Πρακτικής του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης

1) ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1 Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου

Αναφέρεται ο τίτλος του Διδακτικού Σεναρίου, ο οποίος θα αποτυπώνει τον σκοπό και θα προσδιορίζει την αρχική μορφή και το περιεχόμενό του

“Ο Καραγκιόζης στο Cambridge”

1.2 Δημιουργός

Ονοματεπώνυμο: Κοκόρη Χαρά

Ιδιότητα:

Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

☒

Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

☐

Απόφοιτος Παιδαγωγικού Τμήματος Δ.Ε.

☐

Απόφοιτος Καθηγητικής Σχολής

☐

Απόφοιτος ΑΕΙ/ΤΕΙ

☐

Δικτυακός τόπος / blog:

<https://www.storyjumper.com/book/index/39891226/59078706a0b6b>

Πρόκειται για ψηφιακό λεύκωμα με ιδέες που έδωσαν οι μαθητές και περιλαμβάνει όλες τις δραστηριότητες που υλοποίησαν τα παιδιά της Α τάξης κατά τη διάρκεια εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου.

1.3 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Γνωστικό/-ά αντικείμενο/-α του Διδακτικού Σεναρίου: (π.χ. Μαθηματικά Ε΄ Δημοτικού).....Γλώσσα Α Δημοτικού.....

Ιδιαίτερη Περιοχή του γνωστικού αντικειμένου (π.χ. ενότητα 'κλάσματα')

3η Ενότητα (κόκκινη) στο α τευχος " Μια παράσταση στην πλατεία"

Συμβατότητα με το ΑΠΣ & το ΔΕΠΠΣ. (σε ποια ενότητα του ΑΠΣ εντάσσεται ο κεντρικός άξονας του θέματος και ποια είναι η σχέση του με το ΔΕΠΠΣ)

Η κόκκινη ενότητα συνδέεται διαθεματικά

-με τη **γλώσσα** με σκοπό την εξάσκηση του γραπτού και προφορικού λόγου

-με τα **μαθηματικά** για απλές αριθμητικές πράξεις,

-με την **ιστορία** σχετικά με την προέλευση και καταγωγή του Καραγκιόζη και του θεάτρου σκιών,

-με την **αισθητική αγωγή** μέσα από την κατασκευή φιγούρων και αφισών

-με τη **μουσική** μέσα από οπτικοακουστικό υλικό και τραγούδια

Η διαθεματική σύνδεση της ενότητας διαφαίνεται σχηματικά στον εννοιολογικό χάρτη από την εφαρμογή <https://bubbl.us/>

1.4 Τάξη στην οποία θα το εφαρμόσατε

Τάξη: Η τάξη στην οποία υλοποιήθηκε το διδακτικό σενάριο είναι η Α Δημοτικού του ΤΕΓ Κεμπριτζ που αποτελείται από 7 παιδάκια που μαθαίνουν τα ελληνικά ως δεύτερη γλώσσα και ο χρόνος διδασκαλίας είναι 2 ώρες την εβδομάδα. Επίσης να σημειωθεί ότι το σχολείο δε διαθέτει ίντερνετ.

1.5 Σκοπός & Στόχοι της Διδακτικού Σεναρίου

Το διδακτικό σενάριο είναι στοχοκεντρικό. Ο γενικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου και οι επιμέρους στόχοι εξαρτώνται από τη θεωρητική προσέγγιση που υποστηρίζει ο κάθε εκπαιδευτικός και την προσωπική του θεωρία για τη διδασκαλία και τη μάθηση. Αυτοί είναι που καθορίζουν τον τύπο των δραστηριοτήτων που θα ακολουθήσουν και το περιεχόμενό τους.

Γενικός Σκοπός.....Να γνωρίσουν οι μαθητές το θέατρο σκιών μέσα από τον

Καραγκιόζη και την παρέα του, να έρθει σε επαφή με την παράδοση και πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας μαθαίνοντας παράλληλα τα προτεινόμενα γράμματα και γραμματικά φαινόμενα της ενότητας.

.....
Επιμέρους Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

1. Να γνωρίσουν τα χαρακτηριστικά του θεάτρου σκιών και τις φιγούρες
2. Να μάθουν τους ήρωες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του καθενός
3. Να διδαχθούν τα προτεινόμενα γράμματα των κεφαλαίων
4. Να εξασκηθούν στο γραπτό λόγο
5. Να εξασκηθούν στον προφορικό λόγο και τη συζήτηση στα ελληνικά
6. Να έρθουν σε επαφή με το θεατρικό στοιχείο μέσα από τους διαλόγους των κειμένων
7. Να έρθουν σε επαφή με το είδος του κόμικ με τη χρήση speech bubbles
8. Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες
9. Να έρουν σε επαφή με τη χρήση η/υ γνωρίζοντας κάποιες διασκεδαστικές εφαρμογές του Web 2.0

Σημειώστε ποιες εφαρμογές του web 2.0 αξιοποιούνται στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο.

-δημιουργία ψηφιακού βιβλίου μέσα από την εφαρμογή story jumper

<https://www.storyjumper.com/>

-χρήση του padlet για ομαδοποίηση

<https://padlet.com/>

-χρήση της εφαρμογής για τη δημιουργία συννεφολέξων

<https://wordart.com/>

-χρήση εφαρμογής για διαθεματική προσέγγιση

<https://bubbl.us/>

- κατασκευή ατομικών κόμικ από τα παιδιά με τη βοήθεια των γονιών τους μέσω του [cartoon story maker](#)

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια

- **Διάρκεια:** Η εφαρμογή που Διδακτικού Σεναρίου μπορεί να διαρκέσει από μια διδακτική ώρα με τη διενέργεια μιας ή δύο δραστηριοτήτων έως μια εβδομάδα, ένα μήνα ή και ολόκληρο το σχολικό έτος.

Το διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε σε 6 διδακτικές ώρες δηλαδή σε τρία διδακτικά δίωρα στο ελληνικό σχολείο τρία συνεχόμενα Σάββατα.

2) ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

2.1 Γενική Περιγραφή Διδακτικού Σεναρίου

- Περιγράφεται το θεωρητικό, παιδαγωγικό και μεθοδολογικό πλαίσιο.
- **Γίνεται αναλυτική περιγραφή** της κάθε δραστηριότητας του Διδακτικού Σεναρίου.

Δραστηριότητα 1

Κατά την πρώτη δραστηριότητα ζητήθηκε από τους μαθητές να βρουν και να φέρουν εικόνες του Καραγκιόζη και των υπόλοιπων ηρώων του θεάτρου σκιών με τη βοήθεια των γονιών τους που θα αντλούσαν από το ίντερνετ στο σπίτι, καθώς στο σχολείο δεν υπάρχει διδικτυακή υποστήριξη. Συγκεντρώσαμε το υλικό και συζητήσαμε πάνω σε αυτό. Μάθαμε κάποια πράγματα για την ιστορία του θεάτρου σκιών και την καταγωγή του Καραγκιόζη. Γράψαμε στον πίνακα τα ονόματα των φίλων και της οικογένειας του Καραγκιόζη και σχολιάσαμε την εμφάνιση τους και τα χαρακτηριστικά τους.
συννεφόμελο Wordart

Δραστηριότητα 2

Κατά τη δεύτερη δραστηριότητα κατασκευάσαμε φιγούρες. Τα παιδιά διάλεξαν τους αγαπημένους τους ήρωες, βρήκαν φωτογραφίες στο ίντερνετ, τις ζωγράρισαν, τις έκοψαν και τις πλαστικοποιήσαμε μαζί στο σχολείο. Στη συνέχεια προστέθηκαν καρφάκια και ξυλάκια και οι φιγούρες ήταν έτοιμες. Τα παιδιά απόλαυσαν αστείους και διασκεδαστικούς διαλόγους δικής τους επινοήσης χρησιμοποιώντας τις φιγούρες τους.

Έχοντας δει τα παιδιά τις φιγούρες και πώς μοιάζουν φτιάξαμε έναν κατάλογο με λέξεις που ταιριάζουν σε κάθε φιγούρα. Φτιάξαμε ομάδες στον πίνακα και τα παιδιά έλεγαν ενθουσιασμένα τις ιδέες τους. Το παραπάνω οργανώθηκε σχηματικά στο **padlet**.

Δραστηριότητα 3

Τα παιδιά ζωγράρισαν φιγούρες και έκοψαν συννεφάκια με σκοπό την εισαγωγή στο κόμικ. Επέλεξαν ζευγάρια φιγούρων όπως Καραγκιόζη-Κολλητήρι, Αγλαία-Καραγκιόζη κ.λπ., κόλλησαν τα συννεφάκια πάνω από τα κεφάλια τους και έγραψαν διαλόγους εξασκώντας το γραπτό λόγο. Στη συνέχεια και με δεδομένη την έλλειψη ίντερνετ στο σχολείο, δόθηκαν οδηγίες στους γονείς να κατασκευάσουν το δικό τους κόμικ στο σπίτι μεταφέροντας τα λόγια όπως τα είχαν γράψει τα παιδιά. Εφαρμογή του **cartoon story maker**

Δραστηριότητα 4

Κατά την δραστηριότητα αυτή τα παιδιά κατασκεύασαν αφίσες για μια παράσταση της επιλογής τους. Πρώτα όμως οι μαθητές βρήκαν άλλες αφίσες του Καραγκιόζη στο ίντερνετ και πήραν ιδέες.

Τέλος, να αναφερθεί ότι καθόλη τη διάρκεια του πρότζεκτ διδαχθήκαμε τα γραμματάκια Θθ, Μμ, Λλ, Γγ και Ηη. Τα παιδιά βρήκαν πολλές λέξεις από τα αντίστοιχα γράμματα και έτσι φτιάξαμε τα συννεφόλεξα στο **wordart**. Επίσης σε κάθε μάθημα παρακολουθούσαμε βίντεο (ήδη κατεβασμένα-έτοιμα για προβολή) και τραγούδια. Έτσι μάθαμε για τον Ε. Σπαθάρη και άλλες λεπτομέρειες για το θέατρο σκιών.

2.2 Φύλλα Εργασίας

Οι Διδακτικές Πρακτικές είναι καλό να συνοδεύονται από φύλλα εργασίας, σε ψηφιακή/έντυπη μορφή, τα οποία δόθηκαν στους μαθητές ως ένας οδηγός πραγματοποίησης των προαναφερθέντων δραστηριοτήτων.

Τα φύλλα εργασίας-δραστηριότητες βρίσκονται το φάκελο με το όνομα **Τελική Εργασία WEb 2.0**.

2.3 Υλικοτεχνική Υποδομή

Στην ενότητα αυτή γίνεται αναφορά στην απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή για την υποστήριξη της κάθε δραστηριότητας της Διδακτικής Πρακτικής. Αναφέρονται εκπαιδευτικά λογισμικά και εφαρμογές, διαδικτυακά περιβάλλοντα και συστήματα που μπορεί να χρησιμοποιήθηκαν, βιντεοταινίες, διαδικτυακές πηγές κτλ.

- Ηλεκτρονικός υπολογιστής
- μηχανές αναζήτησης googlechrome, wikipedia
- εφαρμογή storyjumper
- εφαρμογή του Cartoon story maker
- κατασκευή συννεφόλεξων μέσω του wordart
- padlet
- εννοιολογικός χάρτης από το bubbl.us
- προβολή οπτικοακουστικού υλικού από youtube

3) ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Κατά την εφαρμογή του Διδακτικού Σεναρίου ή μετά την πραγματοποίησή του, ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές του ενδέχεται να έχουν πραγματοποιήσει την αξιολόγησή του, μέσα από μια αναστοχαστική διεργασία. Αυτή μπορεί να έχει πραγματοποιηθεί:

- κατά τη διάρκεια εφαρμογής των δραστηριοτήτων (*διαμορφωτική αξιολόγηση*) με σκοπό την αναδιαμόρφωσή τους,
- στο τέλος της εφαρμογής του Διδακτικού Σεναρίου (*τελική αξιολόγηση*) για να ακολουθήσει μια επικοδομητική συζήτηση που θα οδηγήσει σε

αναπροσαρμογές, επεκτάσεις κτλ.

Με την εισαγωγή μας στην τρίτη ενότητα του βιβλίου της γλώσσας έγινε η **αρχική αξιολόγηση** κατα την οποία ήθελα να δω τι γνώσεις προϋπάρχουσες είχαν τα παιδιά μου σχετικά με το θέατρο σκιών με δεδομένο ότι ζουν στο εξωτερικό. Με εκπληξη διαπίστωσα ότι τα περισσότερα είχαν συνδέσει το ελληνικό θέατρο σκιών με το puppet shadow show γνωστό από την Ινδία και τους ασιατικούς πολιτισμούς που μελετούν και στο αγγλικό σχολείο. Συνεπώς είχαν γνώσεις πάνω στα στοιχεία του θεάτρου και στο πώς γίνεται.

Κατά το σχεδιασμό και υλοποίηση των δραστηριοτήτων τα παιδιά έδωσαν πολύ μεγάλη προσοχή και έδειξαν αξιοσημείωτο ενδιαφέρον για όλα τα καινούργια που μάθαιναν. Χρησιμοποιήσαμε τον Καραγκιόζη για να διδάχουμε γράμματα, να βρούμε λέξεις, να συζητήσουμε, να κάνουμε διάλογο και να φτιάξουμε κόμικς. Κατά τη **διαμορφωτική αξιολόγηση** τα παιδιά έδειξαν ζήλο και όρεξη στο να ασχοληθούν με το θέατρο σκιών. Ακούσαμε τραγούδια, είδαμε βίντεο ήδη κατεβασμένα που τα έφερνα εγώ σε μνήμη USB, ζωγραφίσαμε πολύ, γράψαμε αρκετά, τραγουδήσαμε, γελάσαμε με τις αστείες ατάκες των ηρώων και χρησιμοποιήσαμε τη φαντασία μας! Τόσο τα παιδιά όσο και οι γονείς ενθουσιάστηκαν με το πρότζεκτ παρά τη δυσκολία που βρήκαν (οι γονείς) στην υλοποίηση του κόμικ μέσα από το cartoon story maker. Ήμασταν σε συχνή επικοινωνία δεδομένου του περιορισμένου χρόνου όσον αφορά τη διδασκαλία και την ενασχόληση μετα ελληνικά στο σπίτι. Κατά τις γραπτές δραστηριότητες οι μαθητές ζητούσαν βοήθεια από μένα στο πώς θα γράψουν μη διδαγμένα γράμματα όπως το ξ, φ, ψ. Καταευχαριστήθηκαν την κατασκευή αφισών και γελάσαν με τις λέξεις που τα ίδια χρησιμοποίησαν για να χαρακτηρίσουν τους ήρωες του θεάτρου σκιών (τα ομαδοποιημένα στο padlet).

Τελειώνοντας το πρόγραμμα της εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου, μπορώ να πω ότι όσο ήταν δυνατό επιτεύχθηκαν οι αρχικοί στόχοι και ο γενικός σκοπός που είχε τεθεί. Σημασία έχει ότι και τα παιδιά ενθουσιάστηκαν αλλά και οι γονείς έγιναν συμμετοχοί στη διαδικασία της γνώσης. Κατά την **τελική αξιολόγηση**, παιδιά και γονείς έδειξαν πολύ ευχαριστημένοι με το πρόγραμμα δημιουργίας κόμικ και μάλιστα θα το χρησιμοποιήσουν και σαν δημιουργικό παιχνίδι μεταξύ τους.

Αν άλλαζα κάτι θα ήταν η μεγαλύτερη έκθεση των παιδιών στις νέες τεχνολογίες και η ενασχόληση τους από τα ίδια με όλες τις εφαρμογές του web 2.0. Οι δραστηριότητες του διδακτικού σεναρίου περιορίστηκαν σε βήματα που τα παιδιά θα μπορούσαν να κάνουν μέσα στην τάξη με τη χρήση του πίνακα.

ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ

Η κυριότερη δυσκολία που αντιμετωπίσαμε ήταν η παντελής έλλειψη διαδικτύου στο χώρο του σχολείου μας με συνέπεια τα παιδιά να μην έρθουν σε επαφή με τις εφαρμογές του web 2.0 πέρα από την ευκαιρία που είχαν να μεταφέρουν το κόμικ τους ηλεκτρονικά στο cartoon story maker με τους γονείς τους ατομικά. Επίσης, τα παιδιά που μαθαίνουν τα ελληνικά ως δευτερη γλώσσα και φοιτούν σε ένα ξένο σχολείο με την αγγλική ως πρώτη, διαθέτουν λιγότερο χρόνο ενασχόλησης με δραστηριότητες του ελληνικού σχολείου. Συνεπώς και ο χρόνος μέσα στην τάξη είναι επίσης περιορισμένος αφού μέσα σε 2 ώρες την εβδομάδα που διδάσκεται η Α Δημοτικού έπρεπε να γίνει και το διδακτικό σενάριο μαζί με τη συνηθισμένη διδακτική ρουτίνα.

