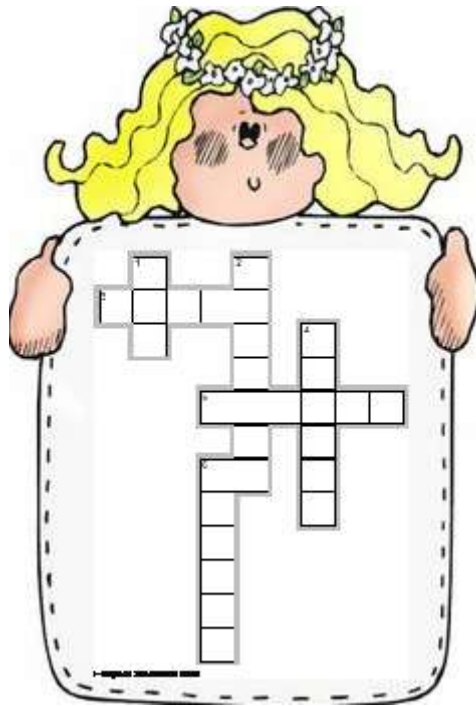


## Διδακτικό Σενάριο

### Τίτλος «ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΙΣ ΑΝΤΩΝΥΜΙΕΣ»



**ΤΑΞΕΙΣ ΠΟΥ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ: Ε΄ και ΣΤ΄ ΤΑΞΗ**

**ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ: ΓΛΩΣΣΑ Ε΄, ΣΤ΄**

Οι δραστηριότητες του σεναρίου είναι απόλυτα συμβατές με το ΑΠΣ και το ΔΕΠΠΣ αφού συνδυάζουν την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία των αντωνυμιών, γνωστικού αντικείμενου που διδάσκεται διάσπαρτα και αποσπασματικά σε πολλές από τις ενότητες της Γλώσσας της Ε΄ και της Στ΄ τάξης του Δημοτικού.

**ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΟΥΝ:**

EclipseCrossword, Power Point

**ΓΕΝΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΔ. ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Η χρήση λογισμικών δίνει πάντοτε στη διδακτική μας προσέγγιση σημαντικά πλεονεκτήματα σε σχέση με μια παραδοσιακή διδασκαλία. Στο παρόν σενάριο χρησιμοποιείται το λογισμικό **EclipseCrossword** και το **power point**.

Το **EclipseCrossword** είναι λογισμικό ανοιχτού τύπου, που προάγει

δραστηριότητες που προσεγγίζουν εποικοδομητικά τη γνώση. Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές και τις μαθήτριες να φτιάξουν εύκολα και γρήγορα ένα σταυρόλεξο. Απλά δίνουν μερικές λέξεις και οδηγίες και τα υπόλοιπα τα κάνει αυτόματα το πρόγραμμα. Τα σταυρόλεξα αυτά έχουν την δυνατότητα να τα εκτυπώσουν ή να τα ανεβάσουν στην ιστοσελίδα του σχολείου τους και να «παίξουν» με τους/τις φίλους/ες τους. (Το λογισμικό διατίθεται δωρεάν εδώ: <https://www.eclipsecrossword.com/> )

Β) Το λογισμικό **power point** είναι ανοιχτό λογισμικό γενικής χρήσης, που παρέχει τη δυνατότητα παροχής πολλαπλών αναπαραστάσεων και οπτικοποιήσεων και στο παρόν σενάριο χρησιμοποιείται στο πλαίσιο παροχής οπτικοποιημένων οδηγιών χρήσης του λογισμικού **EclipseCrossword**.

## **ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟΧΩΝ ΚΑΙ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ**

Ευτυχώς ή δυστυχώς η χρήση των Η/Υ και του διαδικτύου είναι καθημερινότητα για το σύνολο των μαθητών/τριών μας. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην διαδικασία της μάθησης καθιστά τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική για τα παιδιά.

Στο πλαίσιο –που θέτει το ίδιο το σχολείο- της ασφαλούς χρήσης των ΤΠΕ οι μαθητές και οι μαθήτριες διαπιστώνουν ότι μπορούν να κατακτούν ευχάριστα την γνώση γιατί:

- αποκτούν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του Διαδικτύου και των πολυμέσων
- μαθαίνουν να αναλύουν και να συνθέτουν πληροφορίες
- διαπιστώνουν ότι τελικά οι – για άλλους λόγους – προσφιλείς ΤΠΕ – μπορούν να μετατραπούν στα χέρια τους σε εργαλεία μάθησης.

## **ΣΤΟΧΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

(Όπως αυτοί προσδιορίζονται στο [ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ Ελληνικής γλώσσας για το Δημοτικό](#).)

### **Α. Γνωστικοί**

Ο μαθητής/τρια:

- ✓ Αισθητοποιεί με πρακτικό και παιγνιώδη τρόπο την έννοια και τα είδη των αντωνυμιών.
- ✓ Αναγνωρίζει τις αντωνυμίες, ως στοιχείο, άλλοτε μεμονωμένο και άλλοτε με τον εκάστοτε συντακτικό του ρόλο μέσα στην πρόταση.
- ✓ Εσωτερικεύει ένα κλιτικό σχήμα, που αφορά στις κλιτές αντωνυμίες, στα τρία γένη. (Αναγνωρίζει π.χ. την αντωνυμία «με» ως αδύνατο τύπο της αντωνυμίας «εγώ, εμένα, (με)» στην αιτιατική του ενικού.)
- ✓ Εξοικειώνεται με την τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών έτσι ώστε α) να αποκτήσει ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του Διαδικτύου και των πολυμέσων β) αναλύει και συνθέτει δεδομένες πληροφορίες, και γ) μπαίνει στη διαδικασία να μπορεί να επεξεργάζεται στοιχειωδώς λογισμικά σε Η/Υ.

## **Β. Ψυχοκινητικοί**

Ο/Η μαθητής/τρια συμμετέχοντας σε παιγνιώδεις δραστηριότητες (δημιουργεί ψηφιακά σταυρόλεξα και τα μοιράζει στους /ις συμμαθητές/τριές του) συνειδητοποιήσει ότι:

- ✓ διαθέτει την ικανότητα να περιγράφει και να τροποποιεί την εξωτερική πραγματικότητα
- ✓ μπορεί να δημιουργεί πραγματικότητα με το λόγο του και ότι
- ✓ η δυνατότητα αυτή είναι συνάρτηση της γνώσης και της συνειδητής χρήσης του γλωσσικού συστήματος.

## **Γ. Συναισθηματικοί/Κοινωνικοί**

Με στόχο ο/η μαθητής/τρια να εκτίθεται συχνά σε παραγωγή λόγου και με μέσο την παιδαγωγική αξιοποίηση του «λάθους», η γραμματική διδάσκεται προκειμένου να υπηρετήσει **τη γραμματική της επικοινωνίας**.

Μέσα στο παραπάνω πλαίσιο οι μαθητές/τριες ασκούνται στο να μπορούν:

- να προσεγγίσουν το λάθος ως «ευκαιρία για μάθηση»
- να μην διστάζουν να εκτεθούν εκφράζοντας απόψεις ή απορίες
- να σέβονται το δικαίωμα στο λάθος σε κάθε συμμαθητή ή συμμαθήτριά τους

- να συνεργαστούν και να αναπτύξουν αμοιβαία εμπιστοσύνη και αλληλοσεβασμό.
- να αναλάβουν πρωτοβουλία κατά την εκτέλεση των ομαδοσυνεργατικών αλλά και εξατομικευμένων ασκήσεων.
- να συμμετέχουν ενεργά σε δραστηριότητες αυτοαξιολόγησης αλλά και ετεροαξιολόγησης.
- να νιώσουν το μάθημα παιχνίδι και να το διασκεδάσουν.

### **ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ:**

Χρησιμοποιήθηκε ένα **μεικτό** μοντέλο καθοδηγούμενης ανακαλυπτικής μεθόδου και εποικοδομισμού.

Το σενάριο υλοποιήθηκε στον διαδραστικό πίνακα της τάξης και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου.

### **ΠΡΟΑΠΟΚΤΗΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ:**

Οι μαθητές και οι μαθήτριες σε προηγούμενα μαθήματα γλώσσας και ΤΠΕ διδάχτηκαν και ήδη γνωρίζουν:

(σε επίπεδο «Γλώσσας»)

- ότι οι αντωνυμίες είναι μέρη του λόγου (κλιτά και άκλιτα).
- τα είδη των αντωνυμιών

(σε επίπεδο ΤΠΕ)

- Έχουν έρθει σε μια πρώτη επαφή με το λογισμικό **EclipseCrossword**

### **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ – ΜΑΘΗΣΙΑΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ**

Η εκπαιδευτικός:

- έχει εγκαταστήσει σε όλους τους υπολογιστές της εργαστηρίου Η/Υ το λογισμικό **EclipseCrossword** και έχει δημιουργήσει εικονίδια συντόμευσης στην επιφάνεια εργασίας. (Το λογισμικό διατίθεται δωρεάν εδώ: <https://www.eclipsecrossword.com/> )
- έχει ετοιμάσει στο **power point** έναν **οδηγό εκμάθησης** του λογισμικού EclipseCrossword για τους μαθητές και τις μαθήτριες και το

έχει αποθηκεύσει στην επιφάνεια εργασίας όλων των υπολογιστών της τάξης.

- έχει ετοιμάσει φύλλο εργασίας με τα είδη των αντωνυμιών. Το φύλλο εργασίας στόχο έχει να παρουσιάσει συγκεντρωμένα όλα τα είδη των αντωνυμιών, που αποσπασματικά διδάχτηκαν οι μαθητές/τριες σε διάφορες ενότητες του βιβλίου της Γλώσσας. Επίσης στοχεύει στην ελαχιστοποίηση του λάθους στη δημιουργία των σταυρολέξων, που θα μοιραστούν οι ομάδες, για να λύσουν.

**ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ:**1 διδακτική ώρα

**ΥΛΙΚΑ ΜΕΣΑ:**

- Το σχολικό εγχειρίδιο Γλώσσας (το κεφάλαιο με αναφορά στις αντωνυμίες)
- **φύλλο εργασίας 1**
- αρχείο **power point με τίτλο:** «Οδηγός εκμάθησης του **EclipseCrossword**»
- [το λογισμικό \*\*EclipseCrossword\*\*](#)

**ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ:**

**A) ΕΙΣΑΓΩΓΗ – ΑΦΟΡΜΗΣΗ (Γνωστοποίηση στόχων στου/ις μαθητές/τριες) (10 λεπτά)**

Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στο διαδραστικό πίνακα της τάξης ένα διαδικτυακό σταυρόλεξο με τίτλο «ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΑΝΤΩΝΥΜΙΩΝ»–προϊόν του λογισμικού **EclipseCrossword** - και καλεί τα παιδιά να το λύσουν στην ολομέλεια. Τα παιδιά είναι ήδη ενήμερα για το λογισμικό από προηγούμενα μαθήματα και έχουν ήδη εκφράσει την επιθυμία να μάθουν τις βασικές του λειτουργίες. Η εκπαιδευτικός πληροφορεί τα παιδιά ότι έχοντας ως βάση το παραπάνω σταυρόλεξο θα μάθουν σε λίγο πώς να το χρησιμοποιούν.

**B) ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ/ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ**

**Παρουσίαση λογισμικού EclipseCrossword (10 λεπτά)**

Η εκπαιδευτικός ανοίγει το λογισμικό στον διαδραστικό πίνακα της τάξης και ζητάει από τα παιδιά να ανοίξουν κι αυτά το ίδιο λογισμικό στον υπολογιστή τους.

Δημιουργεί στον διαδραστικό πίνακα της τάξης, ξανά από την αρχή το σταυρόλεξο, που λίγο πριν έλυσαν τα παιδιά, παρουσιάζοντας και εξηγώντας τις λειτουργίες του λογισμικού.

Ανακεφαλαιώνοντας κάνει μία επαναληπτική αναφορά στις λειτουργίες του λογισμικού μέσα από ένα αρχείο power point με τίτλο: «Οδηγός εκμάθησης του **EclipseCrossword**»

### Γ) ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ - ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ

Δημιουργία, διαμοιρασμός και ετεροαξιολόγηση μαθησιακών αποτελεσμάτων από τις ομάδες εργασίας (25 λεπτά)

Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά το **φύλλο εργασίας 1**, που περιέχει όλα τα είδη των αντωνυμιών και τα καλεί:

- να δημιουργήσουν τα δικά τους σταυρόλεξα
- να τα ονομάσουν
- να τα αποθηκεύουν και
- να τα μοιραστούν μέσω των email τους στο ΠΣΔ με τις ομάδες
- να τα λύσουν.

Ενημερώνει τις ομάδες ότι αν χρειαστούν βοήθεια μπορούν να ανοίξουν το αρχείο power point «Οδηγός εκμάθησης του **EclipseCrossword**» στην επιφάνεια εργασίας τους και να ακολουθήσουν τις οδηγίες του.

### **ΔΕΙΓΜΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ**

#### **ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΑΝΤΩΝΥΜΙΩΝ (ΟΜΑΔΑ 2)**

<https://share.eclipsecrossword.com/play/debac352/crossword>

#### **ΕΠΕΚΤΑΣΗ**

Στα επόμενα μαθήματα τα ψηφιακά σταυρόλεξα, που δημιούργησαν οι ομάδες στάλθηκαν μέσω των email των παιδιών στο ΠΣΔ σε όλα τα μέλη των ομάδων και σε κάποιους/ες από τους/τις μαθητές/τριες άλλων τάξεων. Λύθηκαν και αξιολογήθηκαν από τα ίδια τα παιδιά και την εκπαιδευτικό.

Το λογισμικό **EclipseCrossword** ενθουσίασε τα παιδιά. Πρότειναν τα

σταυρόλεξα να πάρουν τη θέση των επαναληπτικών στα περισσότερα μαθήματά τους.

Κάποια άλλα παιδιά πρότειναν τη δημιουργία σταυρολέξων γενικών γνώσεων για όλες τις τάξεις με σκοπό τη δημοσίευσή τους στην ιστοσελίδα του σχολείου.

## **ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ**

### **Αξιολόγηση μαθητή/τριας και παράλληλη αξιολόγηση διδακτικού έργου**

- Η διαγνωστική αξιολόγηση δεν αποκάλυψε ανάγκες ή μαθησιακές δυσκολίες που θα οδηγούσαν σε εξατομικευμένη διδασκαλία στο πλαίσιο της υποστήριξης και ενσωμάτωσης όλων των μαθητών.
- Δεν υπήρξε ανάγκη διαμορφωτικής αξιολόγησης. Τα αποτελέσματα των εργασιών των ομάδων φανέρωσαν την πλήρη επίτευξη των στόχων.
- Στο πλαίσιο της τελικής αξιολόγησης, έγινε ξεκάθαρο ότι όλοι/ες οι μαθητές/τριες ανταποκρίθηκαν με κέφι, μεράκι και ιδιαίτερο ενδιαφέρον σε όλες τις δραστηριότητες.

## **ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ**

Ως εκπαιδευτικός προσπαθώ πάντα να δω «Τι δούλεψε», «Τι δεν δούλεψε;», «Τι μπορώ να αλλάξω;»

Σε όλη την διαδικασία της μάθησης και κυρίως της αξιολόγησης – σε κάθε μάθημα και με κάθε ευκαιρία- αντιμετωπίζω «τα λάθη» διδακτικά ως ενδείξεις ενός προσωρινού επιπέδου επικοινωνιακής δεξιότητας των μαθητών/τριών μου.

Προσπαθώ να επικοινωνήσω στους/τις μαθητές/τριές μου τα λάθη τους ως ευκαιρίες μάθησης. Τα παιδιά «ενθαρρύνονται στο λάθος» μέσα από την παραδοχή ότι όλοι και όλες κάνουμε λάθη.

Σε ότι αφορά στη διδακτική μεθοδολογία μου τα λάθη χρησιμοποιούνται, ως μέσα διάγνωσης, που επιτρέπουν τον σχεδιασμό διορθωτικών παρεμβάσεων.

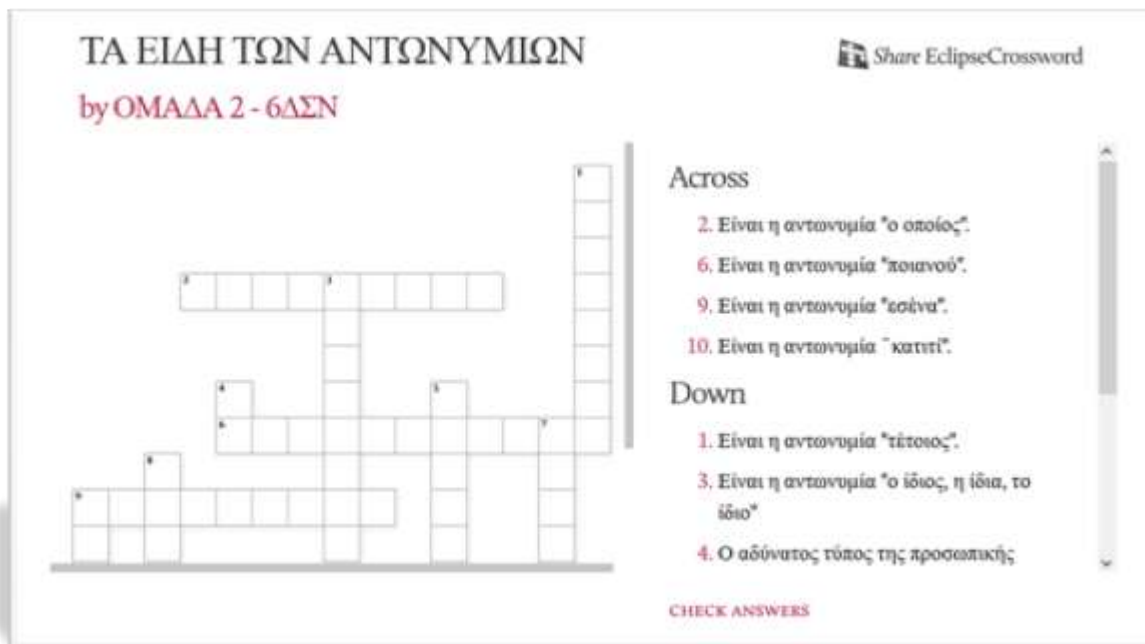
Μόνιμοι στόχοι του διδακτικού μου έργου είναι:

- να καταστήσω τον/τη μαθητή/τρια μου υπεύθυνο/η για το έργο, που παράγει.
- να μπορεί ο/η μαθητής/τρια μου να μπαίνει με χαρά στην διαδικασία να αυτοαξιολογείται και να αυτοδιορθώνεται.

- να επιθυμεί να αυτοαναβαθμίζει την ποιότητα της γνώσης του/της.

Στο παρόν σενάριο ως μέσα αξιολόγησης του διδακτικού μου έργου, χρησιμοποιήθηκαν τα ψηφιακά σταυρόλεξα που δημιούργησαν οι ομάδες.

Οι δημιουργίες των παιδιών έκαναν φανερό την επίτευξη των στόχων του διδακτικού σεναρίου στον γνωστικό τομέα. Παράλληλα ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά συνεργάστηκαν και από κοινού πέτυχαν άριστα αποτελέσματα φανέρωσε την επίτευξη και των ψυχοκινητικών και συναισθηματικών στόχων.



**TA EIDH TΩN ANTΩNYMIΩN**  
by OMAΔA 2 - 6ΔΣN

Share EclipseCrossword

**Across**

2. Είναι η αντωνυμία "ο οποίος".
6. Είναι η αντωνυμία "ποιανού".
9. Είναι η αντωνυμία "εσένα".
10. Είναι η αντωνυμία "κατ'ε".

**Down**

1. Είναι η αντωνυμία "τίτοςος".
3. Είναι η αντωνυμία "ο ίδιος, η ίδια, το ίδιο".
4. Ο αδύνατος τύπος της προσωπικής.

CHECK ANSWERS

[e- daskala mou](http://e-daskala.mou)