

## Τίτλος σεναρίου: 2<sup>nd</sup> April: International Children's Book Day

### I love fairy tales!!!

Δημιουργός: Μπαλή Παναγιώτα

#### 1. Ταυτότητα Σεναρίου

**Γνωστικό αντικείμενο:** Αγγλικά

**Προφίλ μαθητών:** Απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας 9-10 ετών

**Επίπεδο γλωσσομάθειας:** Με βάση την εξάβαθμη κλίμακα του ΚΕΠΑ, το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές επιπέδου γλωσσομάθειας Α2.

**Χρονική διάρκεια:** Το σενάριο έχει διάρκεια 6 διδακτικών ωρών και όλες υλοποιούνται στο εργαστήριο Η/Υ για δραστηριότητες ιστοεξερεύνησης, δημιουργίας συννεφόμενου, χρονογραμμής, νοητικού χάρτη, συνέντευξης, παρουσίασης βιογραφίας και παραμυθιών, συγγραφής παραμυθιού, απάντησης σε ψηφοφορία και κατασκευής αφίσας και κόμικ.

**Προϋποθέσεις υλοποίησης και προηγούμενες γνώσεις:** Οι συμμετέχοντες μαθητές θα πρέπει να είναι εξοικειωμένοι με: 1. την εργασία σε ομάδες, 2. την έρευνα στο διαδίκτυο, 3. τη χρήση της εκπαιδευτικής πλατφόρμας e-class 4. τη χρήση ηλεκτρονικού λεξικού, τη χρήση επεξεργαστή κειμένου σε συνεργατικά εργαλεία (google slides, google docs, google forms) και web 2.0 εργαλείων όπως ψηφιακά εργαλεία παρουσίασης, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας συννεφόμενου, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικ, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας χαρακτήρων, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας νοητικού χάρτη, ψηφιακό εργαλείο χρονογραμμής, ψηφιακό εργαλείο ψηφοφορίας, ψηφιακό εργαλείο συγγραφής, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας αφίσας 5. να έχουν όλοι οι μαθητές ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για την αλληλεπίδραση τους και 6. να χρησιμοποιούν επαρκώς τους παρελθοντικούς χρόνους (Αόριστο, Παρατατικό).

#### 2. Συνοπτική περιγραφή του σεναρίου

Ο στόχος του παρόντος σεναρίου είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τον παγκοσμίου φήμης παραμυθά Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, το πλούσιο συγγραφικό του έργο, την επιρροή του στην παγκόσμια λογοτεχνία μέσω των παραμυθιών, τα ηθικά διδάγματα των παραμυθιών και να τους προτρέψει στην ανάγνωση βιβλίων και την ενεργοποίηση της φαντασίας τους, την κριτική και καλλιτεχνική τους έκφραση με τη συγγραφή δικών τους παραμυθιών και με δραστηριότητες δημιουργικής γραφής. Οι μαθητές καλούνται να εξασκήσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και συνεργατικής διερεύνησης μέσα από την κατανόηση και την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων καλλιεργώντας πολυγραμματισμούς (γλωσσικό, ψηφιακό, κριτικό, ηλεκτρονικό,

επικοινωνιακό, κοινωνικό κτλ.). Ο εκπαιδευτικός επεμβαίνει όσο το δυνατόν λιγότερο, ενώ οι μαθητές χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα δημιουργικά και αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους. Το σενάριο βασίστηκε στο μοντέλο των 4 πόρων (Luke & Freebody, 1999). Μέσα στο πλαίσιο αυτό οι μαθητές καλούνται να λειτουργήσουν ως αποκωδικοποιητές (code breakers), ως συμμετοχοί στο κείμενο (text participants), ως χρήστες των κειμένων (text users) και ως αναλυτές των κειμένων (text analysts).

### **3. Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα**

Οι μαθητές αναμένεται:

#### **(α) σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο**

1. να γνωρίσουν τον Χανς Κρίστιαν Άντερσεν και τα βασικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών του γενικότερα (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.03, 11)
2. να εξοικειωθούν με τη δομή των παραμυθιών (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.02, 12, 13)
3. να εκφράζουν διαφορετικές οπτικές μιας ιστορίας (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.26)
4. να ασκηθούν στην κατανόηση και την παραγωγή προφορικού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.20, 23-25, 27, 30)
5. να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.02-09, 11 – 13)
6. να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.08, 13)
7. να αντιλαμβάνονται τα ηθικά διδάγματα των παραμυθιών και να τα αποκωδικοποιούν (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2. 09, 12, 13)
8. να κάνουν σωστή χρήση των χρόνων της γραμματικής (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.12)
9. να επιλέγουν τα κατάλληλα επίθετα για να περιγράψουν χαρακτήρες παραμυθιών (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.06)
10. να ασκηθούν σε δραστηριότητες γραπτής διαμεσολάβησης (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.14, 15)

#### **(β) σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας**

1. να κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο αναζητώντας και εντοπίζοντας το κατάλληλο και αξιόπιστο για την περίπτωση υλικό
2. να ασκηθούν στην ψηφιακή ανάγνωση πολυτροπικών κειμένων, να τα υποβάλλουν σε κριτική και να τα χρησιμοποιούν ως έναυσμα για δημιουργική γραφή
3. να εκφράσουν γραπτά την άποψή τους χρησιμοποιώντας το εργαλείο ψηφίσματος σε ψηφιακό περιβάλλον

4. να αξιοποιούν ηλεκτρονικά λεξικά για να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους στη γλώσσα-στόχο
5. να κάνουν χρήση ψηφιακού εργαλείου συνεργατικής μορφής προκειμένου να συνδιαμορφώσουν ένα τελικό πολυτροπικό κείμενο (διαδραστική αφίσα, παραμύθι, κόμικ, χρονογραμμή, παρουσίαση) και να χρησιμοποιούν πολλά και διαφορετικά ψηφιακά εργαλεία
6. να αναρτούν τις εργασίες τους στην η-τάξη και να αλληλεπιδρούν
7. να καλλιεργήσουν τις ψηφιακές δεξιότητές τους έτσι ώστε να αισθάνονται ικανοί χρήστες της ψηφιακής τεχνολογίας και να καλλιεργήσουν τον ψηφιακό γραμματισμό

#### **(γ) σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία και τις γνώσεις για τον κόσμο**

1. να προσεγγίζουν ολόπλευρα μία βιογραφία και να ωθηθούν σε περαιτέρω ενασχόληση με δραστηριότητες διερευνητικής μάθησης
2. να ασκηθούν στη συνεργατική συζήτηση/διερεύνηση και παραγωγή λόγου/δημιουργική γραφή
3. να εξοικειωθούν με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας
4. να καλλιεργήσουν την κριτική και δημιουργική τους σκέψη καθώς ερευνούν στο διαδίκτυο για αξιόπιστες πηγές τις οποίες ενσωματώνουν σε δική τους εργασία
5. να ανακαλέσουν και να χρησιμοποιήσουν γραμματικούς κανόνες και λεξιλόγιο και να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες
6. να εξοικειωθούν με τη δομή του παραμυθιού και τη συμβολή του στην παγκόσμια λογοτεχνία
7. να καλλιεργήσουν πολλαπλούς γραμματισμούς και να τους εφαρμόσουν στη ζωή τους (ψηφιακό, κριτικό, κοινωνικό, επικοινωνιακό, πολυτροπικό, διαπολιτισμικό)
8. να δημιουργούν τέχνη (αφίσα, εικονογραφημένο παραμύθι) εκφράζοντας τις καλλιτεχνικές τους τάσεις
9. να εκτιμήσουν την αναγκαιότητα της ανάγνωσης βιβλίων και τη σπουδαιότητα ύπαρξης Παγκόσμιας Ημέρας Παιδικού Βιβλίου

## **4. Αναλυτική περιγραφή**

### **1<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

#### **1<sup>η</sup> Δραστηριότητα: εισαγωγή-αφόρμηση**

**Διάρκεια:** 10΄

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή προφορικού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** Ολομέλεια

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός, επεξηγηματικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** Αρχικά ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει την [εικόνα](#) του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν και θέτει τα ερωτήματα (στα Αγγλικά): Ποιος είναι ο εικονιζόμενος; Με ποιο θέμα θα ασχοληθούμε; Γιατί η 2 Απριλίου ορίστηκε ως Παγκόσμια Ημέρα Παιδικού Βιβλίου; Τι ξέρετε για τον Άντερσεν; Ποια είναι τα παραμύθια που έγραψε; Ποια από αυτά έχετε διαβάσει; Γιατί διαβάζουμε βιβλία; Ποιο είναι το αγαπημένο σας βιβλίο; Τι συναισθήματα σας προκάλεσε η ανάγνωσή του;

**Ενέργειες μαθητή:** Οι μαθητές εκφράζουν τις απόψεις και τα συναισθήματά τους απαντώντας στα ερωτήματα του εκπαιδευτικού και προσπαθούν να μαντέψουν το θέμα της εργασίας. Ανταλλάσσουν πληροφορίες και απόψεις ενεργοποιώντας πρότερες γνώσεις λειτουργώντας ως συμμετοχοι στο κείμενο σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** βιντεοπροβολέας, <https://images.app.goo.gl/ZuFtSDmQTivVWLDc9> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να έρθουν σε επαφή με το Δανό συγγραφέα, να διαπιστώσουν τι γνωρίζουν για αυτόν και τα παραμύθια του (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.27), να εκφράσουν τα δικά τους συναισθήματα σχετικά με την ανάγνωση παραμυθιών και γενικά βιβλίων (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.24) και να κατανοούν και να παράγουν προφορικό λόγο (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.23, 24) καλλιεργώντας το γλωσσικό και επικοινωνιακό γραμματισμό. Επίσης, αναμένεται οι μαθητές να λειτουργήσουν ως συμμετοχοι στο κείμενο καθώς προσπαθούν να μαντέψουν το θέμα του μαθήματος συνθέτοντας πληροφορίες και εκφράζουν τα συναισθήματά τους.

## **2<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** Αποκωδικοποίηση λεξιλογίου

**Διάρκεια:** 15΄

**Είδος δραστηριότητας:** έρευνα στο διαδίκτυο και παρουσίαση στην ολομέλεια

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αποκωδικοποιητής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε πέντε ομάδες των τεσσάρων ατόμων. Κατόπιν προβάλλει τη βιογραφία του Άντερσεν (ΦΕ 1 [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen)) και γίνεται η ανάγνωση του κειμένου στις ομάδες με σκοπό την αποκωδικοποίηση του σε επίπεδο λεξιλογίου μετά από έρευνα σε ηλεκτρονικό λεξικό. Επίσης, ο εκπαιδευτικός ζητάει από τις ομάδες να καταγράψουν τις άγνωστες λέξεις και τη σημασία τους μαζί με ένα παράδειγμα σε συνεργατικό κείμενο παρουσίασης ενσωματώνοντας εικόνες που θα επεξηγούν το νόημα των λέξεων (ΦΕ 1, δραστηριότητα 2, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english>). Στη συνέχεια ζητάει από τις ομάδες να παρουσιάσουν τα ευρήματά τους στην ολομέλεια.

**Ενέργειες μαθητή:** Αρχικά οι μαθητές διαβάζουν όλη τη βιογραφία του συγγραφέα στις ομάδες τους. Κατόπιν, η κάθε ομάδα αναλαμβάνει διαφορετικές πτυχές της βιογραφίας (πρώτα χρόνια, σπουδές, συγγραφικό έργο, ταξίδια, προσωπική ζωή) και αναζητά άγνωστες λέξεις σε ηλεκτρονικό λεξικό λειτουργώντας ως αποκωδικοποιητές του κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων. Τα αποτελέσματα της έρευνας καταγράφονται σε συνεργατικό κείμενο **google slides** όπου κάθε ομάδα χειρίζεται τη δική της διαφάνεια και ενσωματώνει εικόνες για την άμεση απόδοση του νοήματος. Στη συνέχεια παρουσιάζουν τα ευρήματά τους στην ολομέλεια.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021), google slides, [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να αποσαφηνίσουν απορίες σχετικά με το λεξιλόγιο (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.08), να εξοικειωθούν με το ψηφιακό λεξικό, να καταγράψουν τα ευρήματα της αναζήτησής τους συνεργατικά και να καλλιεργήσουν το γλωσσικό, ψηφιακό και κοινωνικό γραμματισμό μέσα από τη συνεργασία. Επίσης, οι μαθητές αναμένεται να λειτουργήσουν ως αποκωδικοποιητές του κειμένου καθώς καλούνται να εστιάσουν στο λεξιλόγιο και στην αποσαφήνιση άγνωστων λέξεων.

**3<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** παρουσίαση πληροφοριών σε ψηφιακά εργαλεία

**Διάρκεια:** 25'

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου, ανάρτηση στην η-τάξη.

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** διδακτικός, επεξηγηματικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως χρήστης σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός προβάλλει και πάλι τη βιογραφία του συγγραφέα και ζητάει από τις ομάδες να ασχοληθούν με τα Φύλλα Εργασίας δημιουργώντας μία χρονογραμμή με ψηφιακό εργαλείο (ΦΕ 2), μία παρουσίαση των πιο γνωστών παραμυθιών του συγγραφέα με ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης (ΦΕ 3), μία σύντομη ταυτότητα του συγγραφέα με ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης (ΦΕ 4), μία παρουσίαση με αγάλματα του Άντερσεν και κτίρια αφιερωμένα στο συγγραφέα ανά τον κόσμο με ψηφιακό εργαλείο διαδραστικής παρουσίασης (ΦΕ 5) και μία παρουσίαση με παραμύθια του συγγραφέα που έγιναν ταινίες με ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης (ΦΕ 6). Κατόπιν ζητάει από τους μαθητές να αναρτήσουν τις εργασίες τους στον τοίχο της η-τάξης τους και να σχολιάσουν ατομικά τις εργασίες των συμμαθητών τους.

**Ενέργειες μαθητή:** Οι μαθητές παράγουν γραπτό λόγο λειτουργώντας ως χρήστες κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων. Στη δημιουργία χρονογραμμής γίνεται ενσωμάτωση εικόνων όπως επίσης και στην παρουσίαση των παραμυθιών και στην ταυτότητα του συγγραφέα. Στα παραμύθια που έγιναν ταινίες οι μαθητές ενσωματώνουν εικόνες και βίντεο. Η κάθε ομάδα ασχολείται με τα Φύλλα Εργασίας και αναρτά την εργασία της στον τοίχο της η-τάξης σχολιάζοντας ατομικά τις εργασίες των συμμαθητών τους.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακά εργαλεία παρουσίασης, χρονογραμμής, <https://eclass.sch.gr/>

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να κατανοήσουν πλήρως τις πληροφορίες της βιογραφίας (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.09, 11), να καταγράψουν τα ευρήματά τους σε ψηφιακά εργαλεία, να διαδράσουν και να καλλιεργήσουν το γλωσσικό, ψηφιακό, ηλεκτρονικό και επικοινωνιακό γραμματισμό. Οι μαθητές αναμένεται να λειτουργήσουν ως χρήστες κειμένου, καθώς συνάγουν πληροφορίες και τις οργανώνουν με συγκεκριμένο τρόπο.

## **2<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** εμβάθυνση στο λεξιλόγιο, προετοιμασία για την επόμενη δραστηριότητα

**Διάρκεια:** 3'

**Είδος δραστηριότητας:** επανάληψη λεξιλογίου

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** καθοδηγητικός, επεξηγηματικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αποκωδικοποιητής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός προβάλλει τη διεύθυνση <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6368> για επανάληψη λεξιλογίου σχετικό με τα παραμύθια.

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές ακούνε και βλέπουν το λεξιλόγιο με σκοπό να το επαναλάβουν και να το εμπεδώσουν ως προετοιμασία για την επόμενη δραστηριότητα.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6368> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να επαναλάβουν και να εμπεδώσουν το λεξιλόγιο σχετικό με τα παραμύθια (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2. 04-06) λειτουργώντας ως αποκωδικοποιητές εστιάζοντας στη γλώσσα που χρειάζεται να γνωρίζουν και να καλλιεργήσουν το γλωσσικό και τον ηλεκτρονικό γραμματισμό.

## **2<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** εμβάθυνση στα παραμύθια

**Διάρκεια:** 22'

**Είδος δραστηριότητας:** έρευνα στο διαδίκτυο, παραγωγή γραπτού λόγου, εργασία διαμεσολάβησης

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** καθοδηγητικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος και χρήστης κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τις ομάδες να διαλέξουν πέντε παραμύθια του Άντερσεν, να βρουν πληροφορίες για αυτά στο διαδίκτυο στα ελληνικά και να παρουσιάσουν μια περίληψη του κάθε παραμυθιού στα αγγλικά ως άσκηση διαμεσολάβησης συμπεριλαμβάνοντας το ηθικό δίδαγμα της κάθε αφήγησης (ΦΕ7). Οι εργασίες θα γίνουν στις συνεργατικές παρουσιάσεις **google slides** ενσωματώνοντας εικόνες και θα αναρτηθούν στον τοίχο της η-τάξης τους.

**Ενέργειες μαθητή:** οι ομάδες επιλέγουν τα παραμύθια που θέλουν, ερευνούν στην επιλεγμένη ιστοσελίδα που τους δόθηκε για αυτά και συνεργάζονται για την απόδοση της περίληψης στα αγγλικά και στην εξαγωγή του βαθύτερου νοήματος λειτουργώντας ως χρήστες και ως συμμετοχοι κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων. Στη συνέχεια αναρτούν τις εργασίες τους στον τοίχο της η-τάξης τους και αλληλεπιδρούν σχολιάζοντας.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, **google slides**, αναζήτηση εικόνων και παραμυθιών στο διαδίκτυο, <https://eclass.sch.gr/> για ανάρτηση των εργασιών και αλληλεπίδραση.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.09, 12, 13), στην εργασία διαμεσολάβησης (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.14), στην εξαγωγή ηθικού διδάγματος/νοήματος (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.13) και στη χρήση ψηφιακού συνεργατικού εργαλείου, να επιλέξουν κατάλληλο υλικό από το διαδίκτυο, να συνεργαστούν μεταξύ τους στις ομάδες, να αλληλεπιδράσουν με τις άλλες ομάδες και να ανακαλύψουν τη γνώση καλλιεργώντας πολλαπλούς γραμματισμούς (γλωσσικό, κοινωνικό, επικοινωνιακό, ψηφιακό, ηλεκτρονικό, κριτικό). Επίσης, οι μαθητές αναμένονται να λειτουργήσουν ως χρήστες κειμένου καθώς οργανώνουν με συγκεκριμένο τρόπο την πληροφορία και ως συμμετοχί κειμένου καθώς εντοπίζουν πληροφορίες και κατανοούν τα βασικά νοήματα του κειμένου.

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** συνέντευξη με avatars

**Διάρκεια:** 20’

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου, κατανόηση προφορικού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** εργασία ατομική και σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** καθοδηγητικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχός και αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός προβάλλει πάλι τη βιογραφία του Άντερσεν και το τραγούδι για το ασχημόπαπο (Hans Christian Andersen (1952) SCENE 15, Danny Kaye) ευαισθητοποιώντας τους για την ανάγνωση των συναισθημάτων των χαρακτήρων. Θέτει τα ερωτήματα στα αγγλικά: Ποιος είναι το ασχημόπαπο; Πώς αισθάνεται αρχικά; Τι αλλάζει στην ψυχολογία του; Γιατί; Κατόπιν ζητάει από τις ομάδες να πάρουν συνέντευξη από το συγγραφέα και από τους χαρακτήρες των παραμυθιών του με ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας χαρακτήρων (ΦΕ 8). Επίσης, ζητάει από τους μαθητές να αναρτήσουν τα αποτελέσματα στον τοίχο της η-τάξης τους.

**Ενέργειες μαθητή:** Οι μαθητές βλέπουν το βίντεο (διάρκειας 4’57’’) και σκιαγραφούν τα συναισθήματα του χαρακτήρα που παρουσιάζεται και απαντούν στα ερωτήματα του εκπαιδευτικού. Σε κάθε ομάδα υπάρχουν δύο μαθητές που θέτουν μία ερώτηση ο καθένας και δύο μαθητές που υποδύονται τον Άντερσεν και τους διάφορους χαρακτήρες των παραμυθιών και οι οποίοι απαντούν στις ερωτήσεις. Οι ερωτοαπαντήσεις δίνονται είτε γραπτά και επιλέγεται φωνή από ψηφιακό εργαλείο, είτε προφορικά με την ηχογράφηση των φωνών των μαθητών. Στη συνέχεια



αναρτούν τις συνεντεύξεις τους στον τοίχο της η-τάξης τους και αλληλεπιδρούν σχολιάζοντας.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας χαρακτήρων, προβολή βίντεο, <https://eclass.sch.gr/> για ανάρτηση των εργασιών και αλληλεπίδραση.

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην κατανόηση προφορικού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.20), στην παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.09, 24, 25) και στη χρήση ψηφιακού εργαλείου δημιουργίας χαρακτήρων που μιλάνε, να θέσουν κατάλληλες ερωτήσεις, να δώσουν σχετικές απαντήσεις, να συνεργαστούν μεταξύ τους στις ομάδες, να αλληλεπιδράσουν με τις άλλες ομάδες και να ανακαλύψουν τη γνώση καλλιεργώντας πολλαπλούς γραμματισμούς (γλωσσικό, επικοινωνιακό, ψηφιακό, ηλεκτρονικό, κριτικό). Επίσης, οι μαθητές αναμένονται να λειτουργήσουν ως συμμετοχοί κειμένου καθώς εντοπίζουν πληροφορίες και εκφράζουν τις απόψεις τους και ως αναλυτές κειμένου καθώς αξιοποιούν κριτικά τα κείμενα και πάνω σε αυτά βασίζουν τις ερωτοαπαντήσεις τους.

### **3<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** κλασικά παραμύθια-Έλληνες και ξένοι παραμυθιάδες

**Διάρκεια:** 10'

**Είδος δραστηριότητας:** καταγισμός ιδεών

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να καταγράψουν τίτλους γνωστών παραμυθιών και των συγγραφέων τους, ξένους και Έλληνες σε ένα συνεργατικό έγγραφο google (ΦΕ9, δραστηριότητα 1).

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές ανακαλούν γνωστά παραμύθια και συγγραφείς (Έλληνες και ξένους) και καταγράφουν ατομικά τις απαντήσεις τους σε συνεργατικό έγγραφο **google**. Αν χρειάζεται, κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο για αναζήτηση των τίτλων των παραμυθιών στα αγγλικά.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, **google docs**

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** Οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στη χρήση του ψηφιακού εργαλείου ψηφιακής απάντησης και στην ιστοεξερεύνηση και να ανακαλέσουν στη μνήμη το ήδη γνωστό καλλιεργώντας τον γλωσσικό και ψηφιακό γραμματισμό. Επίσης, οι μαθητές αναμένονται να λειτουργήσουν ως συμμετοχοί κειμένου καθώς συνθέτουν πληροφορίες.

**2<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** καλοί-κακοί / όμορφοι-άσχημοι / έξυπνοι χαρακτήρες

**Διάρκεια:** 15’

**Είδος δραστηριότητας:** καταγισμός ιδεών, παραγωγή ψηφιακού υλικού

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός προβάλλει στον βιντεοπροβολέα τις απαντήσεις των μαθητών από την προηγούμενη δραστηριότητα. Ζητάει από τις ομάδες να κατασκευάσουν πέντε νοητικούς χάρτες (**mind maps**) σε ψηφιακό εργαλείο ομαδοποιώντας τους χαρακτήρες των παραμυθιών σε καλούς-κακούς, όμορφους-άσχημους και έξυπνους (ΦΕ 9, δραστηριότητα 2).

**Ενέργειες μαθητή:** οι ομάδες ανακαλούν στη μνήμη τους χαρακτήρες των παραμυθιών και δημιουργούν τους νοητικούς χάρτες λειτουργώντας κριτικά ως προς την κατηγοριοποίηση των χαρακτήρων. Στη συνέχεια αναρτούν τους νοητικούς χάρτες στον τοίχο της η-τάξης τους και σχολιάζουν αν συμφωνούν με την κατηγοριοποίηση των χαρακτήρων (ΦΕ9, δραστηριότητα 3).

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, βιντεοπροβολέας, ψηφιακό εργαλείο νοητικών χαρτών, <https://eclass.sch.gr/>

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές εξασκούνται στη διάδραση με ψηφιακά μέσα και στην κριτική σκέψη καλλιεργώντας το γλωσσικό, τον επικοινωνιακό, τον ψηφιακό και τον κριτικό γραμματισμό. Οι μαθητές αναμένεται να λειτουργήσουν ως αναλυτές κειμένου καθώς καλούνται να εκφραστούν κριτικά ως προς την κατηγοριοποίηση των χαρακτήρων των παραμυθιών.

**3<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** οι χαρακτήρες αλλιώς (και συνέχεια την επόμενη ώρα)

**Διάρκεια:** 20'

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συμβουλευτικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να σκεφτούν τους χαρακτήρες των παραμυθιών αλλιώς και να αντιστρέψουν τους ρόλους δημιουργώντας κόμικς σε ψηφιακό εργαλείο. Οι καλοί γίνονται κακοί, οι όμορφοι γίνονται άσχημοι και οι έξυπνοι γίνονται ανόητοι. Εξηγεί ότι οι χαρακτήρες διαφορετικών παραμυθιών μπλέκονται σε ένα κόμικ και μπορεί να είναι φίλοι, εχθροί, συνέταιροι, αντρόγυνο κτλ. Επίσης, ζητάει από τους μαθητές να τοποθετήσουν τους χαρακτήρες στη σημερινή εποχή και να τους ορίσουν επαγγέλματα (ΦΕ 9, δραστηριότητα 4).

**Ενέργειες μαθητή:** οι ομάδες δημιουργούν πέντε κόμικς αφού πρώτα καταλήξουν στους χαρακτήρες, στο επάγγελμά τους, στην εξωτερική τους εμφάνιση και στα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους. Σκοπός τους είναι να ανατρέψουν τη δεδομένη εικόνα που έχουμε για τους χαρακτήρες των κλασικών παραμυθιών.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικ

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2. 03, 05, 06, 12), να εκφραστούν κριτικά στα αγγλικά, να χειρίζονται το ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους. Οι μαθητές λειτουργούν ως αναλυτές κειμένου καθώς εκφράζονται κριτικά σε πληροφορίες και τις αξιοποιούν για τη δημιουργία νέου κειμενικού είδους και καλλιεργούν το γλωσσικό, τον ψηφιακό, τον επικοινωνιακό και τον κριτικό γραμματισμό.

## 4<sup>η</sup> Διδακτική ώρα

**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** οι χαρακτήρες αλλιώς (συνέχεια από την προηγούμενη ώρα)

**Διάρκεια:** 20'

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συμβουλευτικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί και συμβουλεύει τις ομάδες στη δημιουργία των κόμικς. Ζητάει από τους μαθητές να αναρτήσουν τα κόμικς στον τοίχο της η-τάξης τους (ΦΕ 9, δραστηριότητα 5).

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές συνεχίζουν να δουλεύουν πάνω στα κόμικς ως συνέχεια από την προηγούμενη ώρα και τα αναρτούν στον τοίχο της η-τάξης τους.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικ, <https://eclass.sch.gr/>

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2. 03, 05, 06, 12), να εκφραστούν κριτικά στα αγγλικά, να χειρίζονται το ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους. Οι μαθητές λειτουργούν ως αναλυτές κειμένου καθώς εκφράζονται κριτικά σε πληροφορίες και τις αξιοποιούν για τη δημιουργία νέου κειμενικού είδους και καλλιεργούν το γλωσσικό, τον ψηφιακό, τον επικοινωνιακό και τον κριτικό γραμματισμό.

**2<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** συννεφόλεξα από επίθετα

**Διάρκεια:** 15'

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** επεξηγηματικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να διαλέξουν τον αγαπημένο τους χαρακτήρα από τα κόμικς που δημιούργησαν, να τον περιγράψουν με επίθετα και να δημιουργήσουν ο καθένας από ένα συννεφόλεξο που θα περιγράφει τους χαρακτήρες (ΦΕ 10, δραστηριότητα 1) με ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας συννεφόλεξων. Στη συνέχεια ζητάει από τους μαθητές να αναρτήσουν τα συννεφόλεξα στον τοίχο της η-τάξης τους και να σχολιάσουν τα συννεφόλεξα των συμμαθητών τους (ΦΕ 10, δραστηριότητα 2).

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές επιλέγουν τα επίθετα που ταιριάζουν στους χαρακτήρες των κόμικς και δημιουργούν συννεφόμελα. Στη συνέχεια τα αναρτούν στον τοίχο της η-τάξης τους και σχολιάζουν τα συννεφόμελα των συμμαθητών τους.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας συννεφόμελων, <https://eclass.sch.gr/>

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.09), να ανακαλέσουν και να χρησιμοποιήσουν σωστά επίθετα σχετικά με την περιγραφή χαρακτήρων (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.06), να εκφραστούν κριτικά στα αγγλικά και να χειρίζονται το ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας συννεφόμελων. Οι μαθητές λειτουργούν ως συμμετοχοί κειμένου καθώς εντοπίζουν συγκεκριμένες πληροφορίες και εκφράζουν τη γνώμη τους και καλλιεργούν το γλωσσικό, τον ψηφιακό και τον κριτικό γραμματισμό.

### **3<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** η δομή του παραμυθιού

**Διάρκεια:** 10'

**Είδος δραστηριότητας:** κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία, ολομέλεια

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός, υποστηρικτικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως χρήστης κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να μεταβούν στη διεύθυνση [http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC\\_Content/u811\\_The\\_princess\\_and\\_the\\_dragon/activity.html](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC_Content/u811_The_princess_and_the_dragon/activity.html) και να ακούσουν τη δίλεπτη ιστορία προσέχοντας τη δομή του παραμυθιού. Τους ζητάει να δώσουν διαφορετικό τέλος και να εκφραστούν προφορικά (ΦΕ 10, δραστηριότητα 3).

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές ακούνε την ιστορία και παράγουν προφορικό λόγο ενεργοποιώντας τη φαντασία τους.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, [http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC\\_Content/u811\\_The\\_princess\\_and\\_the\\_dragon/activity.html](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC_Content/u811_The_princess_and_the_dragon/activity.html) (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.20, 23, 26), να εντοπίζουν τη δομή ενός παραμυθιού και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους. Οι μαθητές λειτουργούν ως χρήστες κειμένου καθώς εντοπίζουν την κειμενική δομή και την αξιοποιούν για να δώσουν διαφορετικό τέλος στην ιστορία.

## 5<sup>η</sup> Διδακτική ώρα

**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** οι νεράιδες και τα χαρακτηριστικά τους

**Διάρκεια:** 10’

**Είδος δραστηριότητας:** κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός, υποστηρικτικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αποκωδικοποιητής και συμμετοχος κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να δουν [βίντεο](#) (διάρκειας 2’51’’) με τα χαρακτηριστικά των νεράιδων και τους ζητάει να συμπληρώσουν με πληροφορίες που ήδη γνωρίζουν από τα παραμύθια (ΦΕ 11, δραστηριότητα 1).

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές βλέπουν και ακούνε το βίντεο και σχολιάζουν προφορικά τα χαρακτηριστικά των νεράιδων.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, <http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/785> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου με λεξιλόγιο σχετικό με παραμύθια (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.20, 27) και να ανακαλέσουν στη μνήμη το ήδη γνωστό. Οι μαθητές λειτουργούν ως αποκωδικοποιητές κειμένου εστιάζοντας στη γλώσσα και ως συμμετοχοι κειμένου συνθέτοντας πληροφορίες και εκφράζοντας τις απόψεις τους και καλλιεργούν το γλωσσικό, τον ηλεκτρονικό και τον επικοινωνιακό γραμματισμό.

**2<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** ψηφοφορία για επιλογή θέματος παραμυθιού

**Διάρκεια:** 5’

**Είδος δραστηριότητας:** ψηφοφορία

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να ψηφίσουν σχετικά με ποιο θέμα θα ήθελαν να ασχοληθούν για τη συγγραφή δικού τους παραμυθιού (ΦΕ 11, δραστηριότητα 2 σε ψηφιακό εργαλείο ψηφοφορίας που δημιούργησε ο εκπαιδευτικός). Επίσης φροντίζει να είναι ισάριθμες οι ομάδες. Αν υπάρχουν ενστάσεις σχετικά με τα προτεινόμενα θέματα, ο εκπαιδευτικός αφήνει την πρωτοβουλία στους μαθητές να προτείνουν διαφορετικά θέματα.

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές επιλέγουν μεταξύ των εξής θεμάτων: φιλία, περιβάλλον, διακοπές, διάστημα, σχολείο ή δικό τους θέμα.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο ψηφοφορίας

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην κριτική σκέψη και στην έκφραση της προσωπικής τους άποψης. Λειτουργούν ως συμμετοχοί στο κείμενο καθώς εκφράζουν την επιθυμία τους και καλλιεργούν τον ηλεκτρονικό και τον κριτικό γραμματισμό.

**3<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** τα δικά μας παραμύθια (και συνέχεια την επόμενη ώρα)

**Διάρκεια:** 30'

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός, επεξηγηματικός, διευκολυντικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος, χρήστης και αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τους μαθητές να συγγράψουν τα δικά τους παραμύθια με θέμα που επέλεξαν στην ψηφοφορία (ΦΕ 11, δραστηριότητα 3) με ψηφιακό εργαλείο συγγραφής. Τους εξηγεί ότι πρέπει να υπάρχει ξεκάθαρο ηθικό δίδαγμα σε κάθε παραμύθι.

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες ανάλογα με το θέμα που θέλουν να ασχοληθούν, συμφωνούν στη δομή και το ηθικό δίδαγμα και συγγράφουν τα παραμύθια τους στα οποία συμπεριλαμβάνουν και εικονογράφηση.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο συγγραφής

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.12), στη συνεργατική δημιουργική γραφή με την εξαγωγή ηθικού διδάγματος, στην κριτική αποτίμηση της ιστορίας τους και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες.

Λειτουργούν ως συμμετοχοί κειμένου καθώς οργανώνουν τις πληροφορίες και εκφράζουν τις απόψεις τους, ως χρήστες κειμένου καθώς εστιάζουν στη δομή του κειμενικού είδους και ως αναλυτές κειμένου καθώς παράγουν νέο κειμενικό είδος από το αποτέλεσμα της ψηφοφορίας. Καλλιεργούν το γλωσσικό, τον ηλεκτρονικό, τον ψηφιακό, τον επικοινωνιακό και τον κριτικό γραμματισμό.

## **6<sup>η</sup> Διδακτική ώρα**

**1<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** τα δικά μας παραμύθια (συνέχεια από την προηγούμενη ώρα)

**Διάρκεια:** 15’

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** εργασία σε ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συντονιστικός, επεξηγηματικός, διευκολυντικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως συμμετοχος, χρήστης και αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός δίνει περισσότερο χρόνο για την απαιτητική συγγραφή και εικονογράφηση των παραμυθιών και ζητάει από τους μαθητές να αναρτήσουν τα παραμύθια τους στον τοίχο της η-τάξης τους καθώς και να σχολιάσουν τα παραμύθια των άλλων ομάδων (ΦΕ11, δραστηριότητα 4).

**Ενέργειες μαθητή:** οι μαθητές συνεχίζουν να δουλεύουν πάνω στα παραμύθια ως συνέχεια από την προηγούμενη ώρα και τα αναρτούν στον τοίχο της η-τάξης τους.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο συγγραφής, <https://eclass.sch.gr/>

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένονται να ασκηθούν στην παραγωγή γραπτού λόγου (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.12), στη συνεργατική δημιουργική γραφή με την εξαγωγή ηθικού διδάγματος, στην κριτική αποτίμηση της ιστορίας τους, στην αλληλεπίδραση και να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες. Λειτουργούν ως συμμετοχοί κειμένου καθώς οργανώνουν τις πληροφορίες και εκφράζουν τις απόψεις τους, ως χρήστες κειμένου καθώς εστιάζουν στη δομή του κειμενικού είδους και ως αναλυτές κειμένου καθώς παράγουν νέο κειμενικό είδος από το αποτέλεσμα της ψηφοφορίας. Καλλιεργούν το γλωσσικό, τον ηλεκτρονικό, τον ψηφιακό, τον επικοινωνιακό και τον κριτικό γραμματισμό.

**2<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** δημιουργία αφίσας



**Διάρκεια:** 25΄

**Είδος δραστηριότητας:** παραγωγή γραπτού λόγου

**Οργάνωση τάξης:** εργασία στις ομάδες

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** συμβουλευτικός, καθοδηγητικός

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός ζητάει από τις ομάδες να δημιουργήσουν αφίσες που θα διαφημίζουν τα παραμύθια τους και θα προάγουν τη σημασία της ανάγνωσης βιβλίων (ΦΕ12, δραστηριότητα 1) με ψηφιακό εργαλείο **δημιουργίας αφίσας**. Στη συνέχεια ζητάει να αναρτήσουν τις αφίσες τους στον τοίχο της η-τάξης τους και να σχολιάσουν τις αφίσες των άλλων ομάδων (ΦΕ 12, δραστηριότητα 2).

**Ενέργειες μαθητή:** οι ομάδες δημιουργούν πέντε αφίσες που αντιστοιχούν στα πέντε παραμύθια που δημιούργησαν. Σκοπός τους είναι να τα προωθήσουν ως απόδειξη της σημασίας της ανάγνωσης βιβλίων. Οι μαθητές αναρτούν τις αφίσες στον τοίχο της η-τάξης τους και σχολιάζουν τις άλλες αφίσες.

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, ψηφιακό εργαλείο **δημιουργίας αφίσας**, <https://eclass.sch.gr/>

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** οι μαθητές αναμένεται να παράγουν γραπτό λόγο (ΕΠΣ-ΞΓ, Α2.09), να σκεφτούν έξυπνους τρόπους προώθησης της αφίσας τους και της ανάγνωσης βιβλίων, να αλληλεπιδράσουν στις ομάδες και να σχολιάσουν τα αποτελέσματα, να λειτουργήσουν ως αναλυτές κειμένου μετασχηματίζοντας τα παραμύθια τους σε αφίσες και να καλλιεργήσουν το γλωσσικό, τον ψηφιακό, τον κριτικό, τον επικοινωνιακό και τον ηλεκτρονικό γραμματισμό.

**3<sup>η</sup> Δραστηριότητα:** ερωτηματολόγιο-αποτίμηση του σεναρίου

**Διάρκεια:** 5΄

**Είδος δραστηριότητας:** κριτική αποτίμηση, συμπλήρωση ερωτηματολογίου

**Οργάνωση τάξης:** ατομική εργασία

**Ρόλος του εκπαιδευτικού:** παρατηρητής

**Ρόλος του μαθητή:** ο μαθητής ως αναλυτής κειμένου σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων

**Ενέργειες εκπαιδευτικού:** ο εκπαιδευτικός παραπέμπει τους μαθητές στα συνεργατικά έγγραφα **google forms** και ζητάει από τους μαθητές να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο αποτίμησης του σεναρίου το οποίο δημιούργησε ο ίδιος

**Ενέργειες μαθητή:** ο μαθητής συμπληρώνει το ερωτηματολόγιο ατομικά

**Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές:** εργαστήριο πληροφορικής, google forms

**Αποτελέσματα της δραστηριότητας:** καλλιέργεια κριτικού γραμματισμού και λειτουργία των μαθητών ως αναλυτές κειμένου καθώς αποτιμούν κριτικά το σενάριο.

## 5. Αποτίμηση και αντίκτυπος σεναρίου

Το σενάριο δεν έχει υλοποιηθεί. Ωστόσο αναμένεται:

1. οι μαθητές να συνεργαστούν και να εκφράσουν τη δημιουργικότητα, την άποψή τους και την κριτική τους σκέψη
2. να βελτιώσουν σημαντικά τις γλωσσικές τους ικανότητες στη γλώσσα-στόχο τόσο στον προφορικό όσο και στο γραπτό λόγο
3. να βελτιώσουν σημαντικά τον ψηφιακό γραμματισμό μέσα από τις πολλές δραστηριότητες με τη χρήση διαφορετικών/διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων
4. να ενισχύσουν την επικοινωνιακή και κοινωνική τους ικανότητα
5. να προσεγγίζουν ολόπλευρα και κριτικά μια βιογραφία και τα παραμύθια και αυτό να γίνεται έναυσμα για δημιουργική εργασία
6. να ενισχύσουν την αυτοπεποίθησή τους αφού όλοι συνεργάστηκαν για ένα τελικό αποτέλεσμα
7. να εξάγουν το νόημα και τα ηθικά διδάγματα μιας αφήγησης
8. να αντιληφθούν την αναγκαιότητα ανάγνωσης βιβλίων και τη σπουδαιότητα της ύπαρξης Παγκόσμιας Ημέρας Παιδικού Βιβλίου
9. να αναπτύξουν τον πολυτροπικό γραμματισμό καθώς επεξεργάζονται πολυτροπικά κείμενα (προφορικά και γραπτά) σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων των Luke & Freebody (1999)

Για την υλοποίηση του σεναρίου είναι απαραίτητη η ύπαρξη πλήρως εξοπλισμένου εργαστηρίου πληροφορικής (ηχεία, βιντεοπροβολέας) και ικανός αριθμός Η/Υ. Σε περίπτωση που οι Η/Υ δεν επαρκούν, θα μπορούσε να χρησιμοποιείται ένας υπολογιστής ανά δύο ή τρεις μαθητές, με εναλλαγή της χρήσης του ώστε να μην υπάρχουν μαθητές που είναι αδρανείς. Επίσης, σε περίπτωση που οι μαθητές δε διαθέτουν Gmail, που είναι απαραίτητο για τη συνεργασία τους στα συνεργατικά κείμενα παρουσίασης (google slides) και στα συνεργατικά έγγραφα (google docs), φροντίζει ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει emails με κωδικούς που έχει μόνο αυτός στη διάθεσή του. Οι κωδικοί στο τέλος της εργασίας είτε καταστρέφονται είτε δίνονται στους μαθητές με τη γραπτή συναίνεση των κηδεμόνων τους.

Στο τέλος των Φύλλων Εργασίας υπάρχει ερωτηματολόγιο το οποίο απαντούν οι μαθητές και αποτιμούν το σενάριο.

## **6. Προτάσεις και διαφορετικές εκδοχές του σεναρίου**

Ενδεχομένως το σενάριο να μπορούσε να αξιοποιηθεί με την εμπλοκή ολόκληρου του σχολείου για τον εορτασμό της Παγκόσμιας Ημέρας Παιδικού βιβλίου και με δραστηριότητες που εμπλέκουν όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου. Οι Α και Β τάξεις θα μπορούσαν να συμβάλλουν με δραστηριότητες ζωγραφικής και κατασκευή σελιδοδεικτών και οι υπόλοιπες τάξεις με δραστηριότητες ανάγνωσης βιβλίων, δημιουργικής γραφής και κατασκευών. Οι δραστηριότητες κατασκευής κόμικς και αφίσας θα μπορούσαν να εκτυπωθούν και να στολίσουν τις τάξεις του σχολείου.

Είναι σημαντικό οι μαθητές να είναι εξοικειωμένοι με όλα τα ψηφιακά εργαλεία που παρουσιάστηκαν καθώς οι δραστηριότητες είναι χρονοβόρες.

Τέλος, αν υπάρχει πρόβλημα σύνδεσης στο διαδίκτυο θα μπορούσαν να εκτυπωθούν τα φύλλα εργασίας και οι δραστηριότητες να γίνουν με τον παραδοσιακό τρόπο της χρήσης μολυβιού/στυλό/μαρκαδόρων σε χαρτί.

## **7. Βιβλιογραφία**

Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ, ενιαίο τεύχος υλικού αναφοράς Β2 για τις ξένες γλώσσες, κεφ. 1 ‘Νέα κειμενική πραγματικότητα και η ανάπτυξη γλωσσικού και ψηφιακού γραμματισμού’, ενότητες 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.8, Δεκέμβριος 2019.

Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ, ενιαίο τεύχος υλικού αναφοράς Β2 για τις ξένες γλώσσες, κεφ. 3 ‘Κριτική ανάγνωση του CALL’, ενότητες 3.4.1, 3.5.1, Δεκέμβριος 2019.

Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ, ενιαίο τεύχος υλικού αναφοράς Β2 για τις ξένες γλώσσες, κεφ. 4 ‘Μαθαίνοντας ξένες γλώσσες την εποχή του web 2.0’, ενότητες 4.2, 4.3, 4.4, Δεκέμβριος 2019.

Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ, ενιαίο τεύχος υλικού αναφοράς Β2 για τις ξένες γλώσσες, κεφ. 9 ‘Εντάσσοντας τον ψηφιακό γραμματισμό στο πρόγραμμα σπουδών’, ενότητες 9.3, 9.5, Δεκέμβριος 2019.

Επιμόρφωση Β2 επιπέδου ΤΠΕ, ενιαίο τεύχος υλικού αναφοράς Β2 για τις ξένες γλώσσες, κεφ. 11 ‘Ανάπτυξη και αξιολόγηση εκπαιδευτικών σεναρίων’, ενότητες 11.1, 11.2, 11.5, 11.6, Δεκέμβριος 2019.

### **Δικτυογραφία**

Ψηφιακό λεξικό, <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

Βιογραφία του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

Ιδέες για την εργασία με θέμα τα παραμύθια, <https://studenttreasures.com/blog/3-book-project-ideas-inspired-by-fairy-tales/> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

[http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC\\_Content/u811\\_The\\_princess\\_and\\_the\\_dragon/activity.html](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC_Content/u811_The_princess_and_the_dragon/activity.html) (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

<http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/785> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6368> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

Εικόνες google: <https://images.app.goo.gl/Zpn9ExdXFXSVB3Zu7> (ενεργό και ελεγμένο στις 4/4/2021)

## **Ψηφιακά μέσα**

δημιουργία συννεφόλεξων

<https://eclass.sch.gr/>

ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης

ψηφιακό εργαλείο χρονογραμμής

ψηφιακό εργαλείο ψηφοφορίας

ψηφιακό εργαλείο κόμικ

ψηφιακό εργαλείο αφίσας

ψηφιακό εργαλείο εννοιολογικού χάρτη

ψηφιακό εργαλείο αφήγησης

ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας χαρακτήρα

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

Google slides

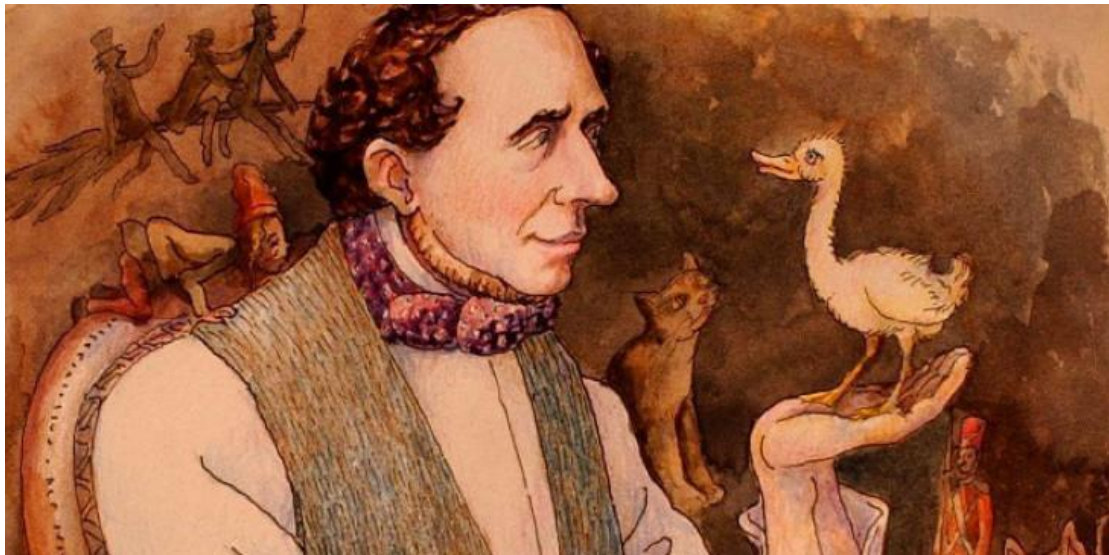
Google forms

Google docs

## 8. Φύλλα εργασίας

### 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 1

1. Visit [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) and read the biography
2. Visit <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> and in five groups of four students find the meaning of unknown words (each group takes on one area of the author's life, e.g. **personal life**, **travels**, **literary works**, **early years**, **education**), provide a picture for each word and present them using **google slides**.

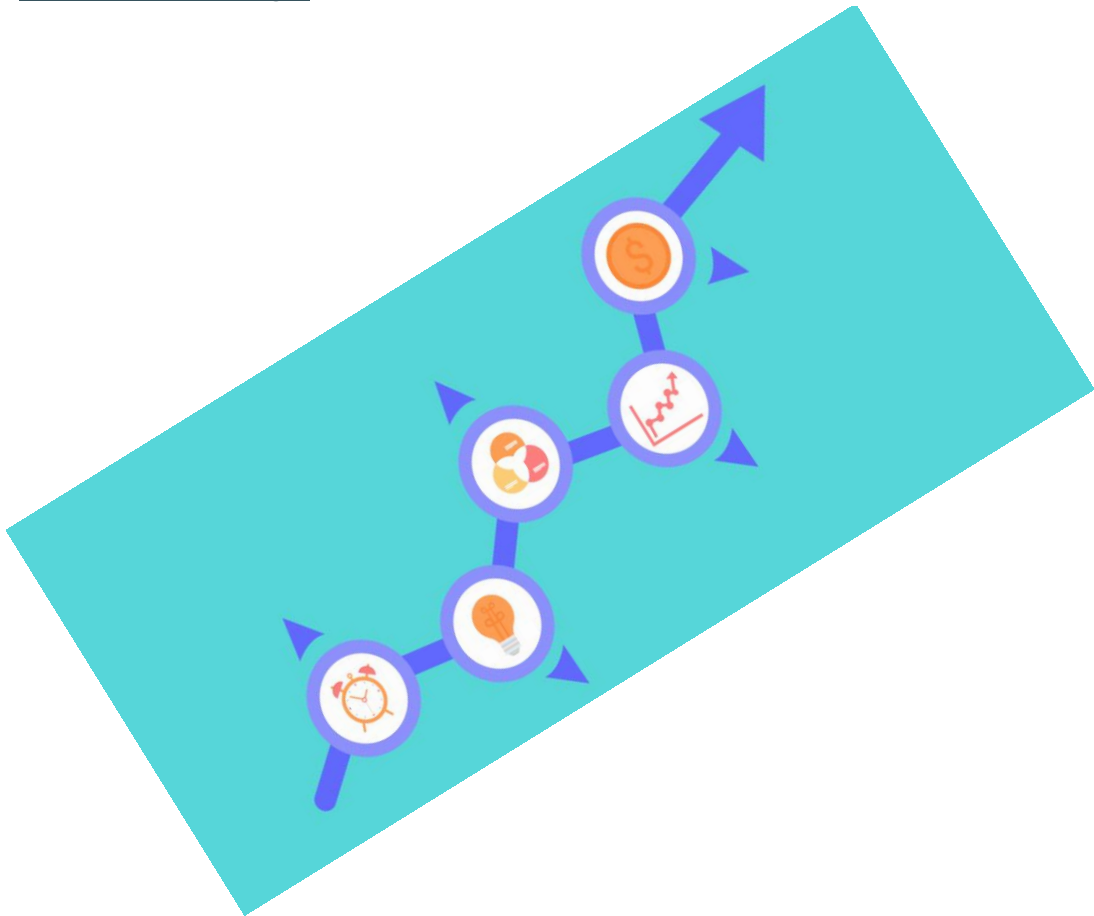


## 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 2

### GROUP A

1. Visit [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) and create a timeline of the most important facts about the author and also including pictures in your presentation.
2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>



## 1η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 3

### GROUP B

1. Visit [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) and create a presentation of the most popular fairy tales by Andersen and also including pictures in your presentation.
2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>



## 1η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 4

### GROUP C

1. Visit [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) and create a 'quick facts' card about Andersen and also including pictures in your presentation.
2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

QUICK FACTS
NAME
OCCUPATION
BIRTH DATE
DEATH DATE
EDUCATION
PLACE OF BIRTH
PLACE OF DEATH
FAMOUS WORKS

<https://eclass.sch.gr/>





## 1η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 5

### GROUP D

1. Visit [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) and other websites, find statues and memorials of Andersen around the world and create a presentation of them.

2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>



## 1η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 6

### GROUP E

1. Visit [https://kids.kiddle.co/Hans\\_Christian\\_Andersen](https://kids.kiddle.co/Hans_Christian_Andersen) and other websites and create a presentation of the Andersen's fairy tales that were made into movies and also including pictures and videos in your presentation.
2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>



## 2η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 7

1. Choose one Andersen fairy tale for each group, find information about it on Greek websites and provide a synopsis of each story. *Don't forget to mention the moral lesson the story taught you.* Work on *google slides* and include pictures in your presentation.

2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>

TELL ME THE STORY



---

---

---

---

## 2η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 8

1. Take an interview from Andersen and his fairy tales characters using **avatars**. Two students pose two questions (one question each) and two students answer them (one answer each). You can either type your questions/answers or record your own voice!



2. Upload the link to your presentation on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

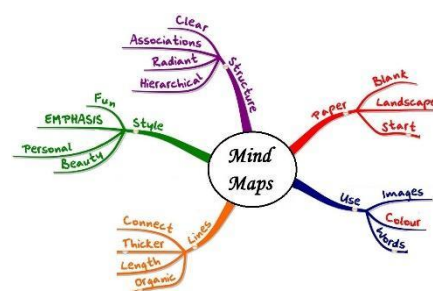
<https://eclass.sch.gr/>

## 3η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 9

1. Visit **google docs** and write as many fairy tales and writers as you can remember. They can be Greek or foreign. You can search the web to find the English titles of the fairy tales.



2. In groups create five mind maps showing good, bad, pretty, ugly, clever characters of the fairy tales you mentioned.



3. Upload the mind map on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups. Do you agree with the categorization of the characters?

<https://eclass.sch.gr/>

4. In groups create five comics using the mind maps you created. This time the characters are mixed up: the **good** ones become **bad**, the **pretty**

ones become ugly and the clever ones become stupid. Mix the characters from different fairy tales into one ultimate comic tale. They could be friends or enemies with each other, business partners, husbands and wives, etc. The characters should be placed in modern times and they should have jobs. **Make sure you surprise us!**

5. Upload the comics on the wall of your **e-class** and individually comment on the projects of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>

#### 4η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 10

1. Create **wordclouds** describing your favourite character from the comics you have created using descriptive adjectives. Export the adjectives in any shape you like.

2. Upload the wordclouds on the wall of your **e-class** and individually comment on the wordclouds of your classmates.

<https://eclass.sch.gr/>



3. Visit

[http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC\\_Content/u8l1\\_The\\_princess\\_and\\_the\\_dragon/activity.html](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E103/440/2920,11574/extras/BC_Content/u8l1_The_princess_and_the_dragon/activity.html), listen to the story and orally give a different ending to it using your imagination. **Pay attention to the structure of the fairy tale!**



## 5η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 11

1. Visit <http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/785> and comment on the traits of the fairies. Do you have anything else to add from the fairies you know?

2. **It's your call!** Vote and decide on a theme of your very own fairytale!



3. Now that you have decided on the theme **GO FOR IT!** Use your imagination and include illustration in your fairy tales.

4. Upload the link to your fairy tales on the wall of your **e-class** and individually comment on the fairy tales of the other groups.

<https://eclass.sch.gr/>

Once upon a time...



## 6η διδακτική ώρα – Φύλλο Εργασίας 12

1. Create posters advertising the fairy tales you created. You should promote the **importance of book reading**.
2. Upload the link to your posters on the wall of your **e-class** and individually comment on the posters of the other groups.



### Αποτίμηση του project - Ερωτηματολόγιο

Δημιουργία ερωτηματολογίου από τον εκπαιδευτικό στα **google forms**