

«Η μετάβαση από τη γραμμική στην ψηφιακή αφήγηση παραμυθιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Το παράδειγμα της “Σύγχρονης Πεντάμορφης της Αιγύπτου”»

Δρ. Καραβά Ζαχαρούλα

Σχολική Σύμβουλος, 3^η Εκπ. Περ. Δ. Ε. Κορινθίας
karavaxara@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εισήγηση έχει ως στόχο τη δημιουργία παραμυθιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, με τη βοήθεια τεχνολογικών εργαλείων Τ.Π.Ε.. Οι μαθητές με βάση το μοντέλο της καθοδηγούμενης διερεύνησης-ανακάλυψης με έμφαση στην κριτική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση και στη δημιουργική έκφραση, όπου ο δάσκαλος αναλαμβάνει το ρόλο του συνεργάτη, συντονιστή και αρωγού της όλης προσπάθειας, αντιλαμβάνονται τη διαχρονική και διαπολιτισμική αξία της λογοτεχνίας και διαπιστώνουν τη χρήση και τη χρησιμότητά της σήμερα. Αναζητούν, καταγράφουν, συζητούν μεταξύ τους για να φτιάξουν το δικό τους παραμύθι. Δημιουργούν δικές τους ασκήσεις και σταυρόλεξα βασισμένα στην κεντρική ιδέα του παραμυθιού τους, καθώς και ζωγραφιές αυθεντικές, έτσι όπως αυτοί τις φαντάστηκαν κατά τη διάρκεια σύλληψης του παραμυθικού τους θέματος. Ιδιαίτερα σε τάξεις διαπολιτισμικών σχολείων, τέτοιου τύπου δραστηριότητες εμφανίζουν εξαιρετικό ενδιαφέρον. Παράλληλα, η δυνατότητα παρουσίασης της εργασίας τους, δίνει στα παιδιά την ευκαιρία της αξιολόγησης, της επικοινωνίας και της μεταξύ τους αλληλεπίδρασης.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Η/Υ, λογισμικά, παραμύθια, διαπολιτισμικότητα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πρώτη επαφή του παιδιού με τα παραμύθια δεν πρέπει να λογίζεται σαν κάτι περιορισμένο και επιφανειακό, μόνο και μόνο γιατί αυτά αποτελούν μέρος της προφορικής παράδοσης που είναι ανώνυμη και συλλογική ή γιατί τα φιλολογικά στοιχεία τους φαίνονται τόσο απλά. Αντίθετα, σηματοδούν βαθιά τον καθένα από μας και μας εισάγουν σε μία εξαιρετικά πολύτιμη πολιτισμική παράδοση (Μερακλής, 2001).

Αυτές οι ρίζες είναι πολύ βαθιές, και χωρίς αμφιβολία, οι γέφυρες που έχτισαν μεταξύ των γενεών είναι τόσο δυνατές, στέρεες και χρήσιμες, ώστε να μπορούν αρχικά να χρησιμοποιηθούν ως πηγή απόλαυσης στην παιδική ηλικία και αργότερα, στην ενήλικη ζωή, ως τον βασικό αξιακό άξονα και ως

πηγή παρηγοριάς, δικαιοσύνης ελπίδας, λύτρωσης και κάθαρσης (Roney, 2001).

Η ρίμα, το μέτρο, η παρήχηση, η μετρική, η ομοιοκαταληξία και άλλα βασικά στοιχεία της ποιητικής τέχνης υπάρχουν σε αυτά τα πρώτα φιλολογικά έργα. Κατά την διαδικασία της αφήγησης και της ακρόασης παραμυθιών και ιστοριών γενικότερα, αναπτύσσεται επιπρόσθετα και η επαφή του παιδιού με τις βασικές παραμέτρους της αφηγηματικής λογικής, η οποία λειτουργεί στη συνέχεια σαν πυξίδα στο ταξίδι της φιλολογικής έκφρασης στην ενήλικη ζωή (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Όλος αυτός ο ποιητικός και πεζογραφικός θησαυρός που αποτελεί το πρώτο αντάμωμα του παιδιού με την τέχνη των λέξεων, όλος αυτός ο τεράστιος πλούτος που έρχεται από την αρχή των χρόνων, χτίζει μία πλούσια παράδοση (Κατσίκη-Γκίβαλου, 1995). Όταν αυτή παγιωθεί μπορεί και ελίσσεται παίρνοντας νέες μορφές, ώστε ταυτόχρονα να αντικρούεται και να γίνεται αποδεκτή χρησιμοποιώντας νέους αποσυμβολισμούς. Με τον τρόπο αυτό μπορεί να μεταδίδεται, προσθέτοντας αυθεντικές εμπειρίες στην παράδοση. Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνεται και από μαρτυρίες καταξιωμένων λογοτεχνών και πνευματικών ανθρώπων, οι οποίοι ανατρέχουν σε αυτά τα μονοπάτια είτε με τη μορφή παρωδιών, παραθεμάτων και τιμητικών αναφορών, είτε εστιάζοντας την προσοχή και τις κριτικές δεξιότητές τους σ' αυτήν (Παπαδάτος, 1988:170).

ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ-ΕΠΙΣΤΗΜΗ

Εστιάζοντας τα τελευταία χρόνια και η πολιτεία στη σημαντική προσφορά του παραμυθιού στη διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς μας, ενέταξε την αφήγηση στο ημερήσιο σχολικό πρόγραμμα μέσω αρχικά της Ευέλικτης Ζώνης και αργότερα των καινοτόμων πολιτιστικών προγραμμάτων και της Φιλαναγνωσίας [Κεκέ κ.ά., 2001 (β)].

Η επανεξέταση των τρόπων προσέγγισης και εμπλοκής της αφήγησης στη διαδικασία της μάθησης είναι βασική προϋπόθεση για να αναπτυχθεί μια βαθιά σχέση ανάμεσα στους μαθητές και τη λαϊκή παράδοση, προσφέροντάς τους υλικό προσεκτικά επιλεγμένο, με βάση πάντα τα ενδιαφέροντά τους. Με τον τρόπο αυτό ο μαθητικός αφηγηματικός λόγος βρίσκεται και πάλι στο επίκεντρο της καθημερινής εκπαιδευτικής πράξης.

Στην Αγγλία ήδη από το 1998 εφαρμόζεται το πρόγραμμα Taste ανάλογο με το πρόγραμμα "Συγγραφείς και εικονογράφοι στα σχολεία" που υλοποίησε από το 2004-2013 το Ε.ΚΕ.ΒΙ., ενώ επικουρικά, μέλη της Γυναικείας Λογοτεχνικής Συντροφιάς και του Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου, προσέφεραν πολλά χρόνια νωρίτερα αλλά και συνεχίζουν να προσφέρουν αφιλοκερδώς τέτοιες υπηρεσίες, σε σχολεία, παιδικούς σταθμούς, βιβλιοθήκες, λέσχες ανάγνωσης, συλλόγους, πνευματικά κέντρα κ.ά. (Καραβά, 2018:8).

Η χρησιμότητα της ιστόρησης είναι αναμφισβήτητη είτε ως γνωριμία με άλλους πολιτισμούς, είτε ως μέσο και υλικό γλωσσικής ανάπτυξης, υιοθέτησης αξιών, απόψεων, λύσης εντάσεων, πληροφοριακό υλικό, ανάπτυξη φαντασίας, απόκτηση επικοινωνιακής εμπειρίας, είτε ως κοινωνικοποίηση και ομαλή ένταξη στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο (Τσιλιμένη, 2007:30).

Ενθαρρύνοντας την αφήγηση προσωπικών, παραδοσιακών ή και νέων ιστοριών, βοηθούμε τα παιδιά να αναπτύξουν την πεποίθησή τους στον προφορικό λόγο και να αφομοιώσουν την ιστορία που άκουσαν. Αποκτούν συνείδηση της δύναμης του λόγου, αντιλαμβάνονται τον έλεγχο που ασκούν πάνω στη γλώσσα και στο ακροατήριο και μπορούν να εκφράσουν τα προσωπικά τους συναισθήματα. Στο άκουσμα μιας ιστορίας εμπλέκονται ενεργά στον κόσμο και στις σκέψεις των άλλων ατόμων. Έτσι καταφέρνουν να μην περιορίζονται, αλλά ελεύθερα να εξερευνούν έννοιες που δε συναντούν συχνά στην καθημερινή ζωή τους (Πολιτιστική κίνηση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, 2007). Άλλωστε, η αφήγηση είναι μια βαθύτατα λαϊκή τέχνη, που χειρίζεται κοινές πεποιθήσεις γύρω από τη φύση των ανθρώπων και του κόσμου μας, όπως υποστήριξε η Bassnett (Bassnett, 2002).

Επιπλέον, αξίζει να αναφερθεί ότι το παραμύθι δίνει διέξοδο σε ασυνείδητους συνηθέστερα προβληματισμούς (Μτετελχάιμ-Ζελάν, 2005). Μέσα από τη δράση των ηρώων το παιδί οδηγείται στη λύση αποριών κι έτσι συνδέει το γνωστό με το άγνωστο. Γι' αυτό και στα παιδιά αρέσει να ακούν πολλές φορές το ίδιο παραμύθι, εφαρμόζοντας τη διαδικασία της αναδιήγησης, προκειμένου να το μάθουν, να το εμπεδώσουν και πάνω εκεί να μπορέσουν να φτιάξουν μια νέα δική τους ιστορία ή να τροποποιήσουν λίγο την ήδη υπάρχουσα (Μαλαφάντης, 2002).

Γίνεται εμφανώς, λοιπόν, αντιληπτό ότι το παραμύθι εισάγει το παιδί στην πραγματικότητα από ένα μυθικό δρόμο, ο οποίος έχει το καλό να ανοίγει προοπτικές στην παιδική φαντασία. Τα παιδιά μαθαίνουν για τις ζωές των άλλων ανθρώπων και μέσα από αυτή τη διαδικασία κατανοούν και τη δική τους πορεία στη ζωή. Και αυτό συντελείται απλά και αβίαστα, καθώς σε μια πρώτη προσέγγιση η σχολική ζωή είναι γεμάτη από πλαίσια που ευνοούν τη δημιουργία ιστοριών-κοινωνικών σχολίων στους διαδρόμους, αναδιηγήσεις των τηλεοπτικών εκπομπών, παιχνίδια, ανέκδοτα και τραγούδια στα διαλείμματα, ευτράπελα από την εκδρομή (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, 2008).

Και ενώ όλα αυτά που αποτελούν το πρωτογενές υλικό υπάρχουν διαθέσιμα στην καθημερινή σχολική πραγματικότητα, εκείνος που θα παίξει τον αποφασιστικότερο ρόλο στην αποδοχή και την καλλιέργεια της αφηγηματικής παράδοσης είναι ο ίδιος ο εκπαιδευτικός. Μέσα από τη δημιουργία θετικού ενδοσχολικού κλίματος θα προεπιλέξει, θα συνεπιλέξει, θα εμπνεύσει, θα μαγέψει με απώτερο στόχο να εμφυσήσει στους μαθητές του την αγάπη για την αφήγηση (Lerman, 2002).

Ο δάσκαλος-αφηγητής που αντικατέστησε το λαϊκό παραμυθά, διαμορφώνει μια δική του τεχνική, γι' αυτό και δε χρειάζεται ν' αλλάξει ρόλο. Το μόνο που απαιτείται είναι πρώτιστα από τον ίδιο πίστη σ' αυτό που κάνει, εντιμότητα και ειλικρίνεια (Ράπτης και Ράπτη, 2004). Και αυτό επιβεβαιώνεται από τις επισκέψεις σύγχρονων παραμυθάδων-ιστορητών-νεοιστορητών, συγγραφέων, εικονογράφων και άλλων συναφών ειδικοτήτων στα σχολεία (Κουλουμπή-Παπαπετροπούλου, 1996:93), όπου διαπιστώνεται η ευκολία

αποδοχής τους και η διάθεση συνεργασίας από τους μαθητές που έχουν συνηθίσει να δουλεύουν σε ένα τέτοιο περιβάλλον.

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να σας μεταφέρω και την προσωπική εμπειρία μου με την ιδιότητα του συγγραφέα, όπου μπαίνοντας σε τάξεις ανά την Ελλάδα διαπιστώνω με μεγάλη μου χαρά τη διαρκώς αυξανόμενη αλλαγή νοοτροπίας των Ελλήνων εκπαιδευτικών, όπου πεπεισμένοι πλέον για την αξία της αφήγησης επιζητούν το συγγραφέα στην τάξη. Αγαπάς κάτι περισσότερο, όταν μπορέσεις και το γνωρίσεις καλύτερα.

Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι η διαθεματική προσέγγιση μάθησης μέσα από ένα λαϊκό παραμύθι μπορεί να έχει μεγάλο ενδιαφέρον για τους εκπαιδευτικούς αλλά σίγουρα προσφέρει στους ακροατές του τη δυνατότητα να ανακαλύψουν μια νέα πηγή χαράς και ευχαρίστησης (Γεωργίου Νίλσεν, 1984: 68-69). Με τον τρόπο αυτό η αφήγηση αντιλαμβάνεται όχι ως απλή αναβίωση ή ως ένα δρώμενο φολκλορικού χαρακτήρα. Στόχος της είναι να γίνει αντιληπτή και αποδεκτή, ακόμα και από τους πιο δύσπιστους, η καθοριστική συμβολή της στη βελτίωση της μαθησιακής ικανότητας των παιδιών μέσω νέων μορφών διδασκαλίας (ΥΠ.Π.Θ, 2010 και ΥΠ.Ε.Π.Θ/Π.Ι., 2000).

Ιδιαίτερα ενδιαφέροντα ήταν τα αποτελέσματα της έρευνας που προέκυψαν από το πρόγραμμα του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης «Μια φορά κι έναν καιρό...αλλά μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης νέων παραμυθάδων» (Αυδίκος, 1999), απ' όπου διαπιστώνεται ότι η σχολική τάξη μπορεί να μετατραπεί σε φυτώριο νέων παραμυθάδων, αναβιώνοντας το θεσμό αυτό που έτεινε να εκλείψει. Μια δυναμική και συνάμα σημαντική αντίδραση εκ μέρους μας είναι θεωρητικά απαραίτητη και πρακτικά εφικτή, όταν έχουμε πειστεί για την αναγκαιότητά της, προκειμένου να συμβάλλουμε στη διατήρηση, προβολή και ενίσχυση της πολιτισμικής μας ταυτότητας μέσα στο μωσαϊκό της σύγχρονης πολυπολιτισμικής κοινωνίας μας (Ματσαγγούρας, 2000).

ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ-ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ

Η παρούσα εισήγηση εστιάζει στη συμβολή της τεχνολογίας των υπολογιστών στην παιδική-μαθητική δημιουργικότητα (Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, 2008), όπου επιτρέπει στα παιδιά μέσω σύγχρονων σεναρίων και νέων μεθόδων διδασκαλίας να 'κατασκευάσουν'-γράψουν, να αφηγηθούν και να μοιράσουν παραμύθια. Ας δούμε λοιπόν ένα συγκεκριμένο παράδειγμα που υλοποιήθηκε το διδακτικό έτος 2015-2016 με 17 παιδιά της Β' τάξης σε δημόσιο δημοτικό σχολείο της Ν. Ιωνίας Αττικής.

Το ταξίδι ξεκίνησε από τα τέλη Σεπτεμβρη. Ο σκοπός του προγράμματος ήταν να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με το βιβλίο, να το αγαπήσουν και να το τοποθετήσουν στο πρόγραμμα των καθημερινών τους δραστηριοτήτων.

Αρχικά διαβάστηκαν κάποια παραμύθια που ήταν γνωστά στα παιδιά και προσπάθησαν να ανακαλύψουν και να κατανοήσουν κάποια βασικά στοιχεία που πρέπει να έχει ένα παραμύθι για να είναι αρεστό να το διαβάσει κάποιος όχι μόνο μια φορά, αλλά πολλές και να το προτείνει και σε άλλους, όπως η

διαμάχη μεταξύ του καλού και του κακού, αγωνία για την εξέλιξη, έκπληξη, χαρούμενο τέλος κ. ά.

Στη συνέχεια, όταν αυθόρμητα προτάθηκε από έναν μαθητή να γράψουν το δικό τους παραμύθι, η ανταπόκριση ήταν καθολική. Έτσι αρχικά χωρίστηκαν σε ομάδες. Επειδή η τάξη αποτελούνταν από 8 αγόρια και 9 κορίτσια δημιουργήθηκαν δυο ομάδες: αγοριών και κοριτσιών. Επειδή πάντα υπάρχει μια κόντρα μεταξύ τους, ο χωρισμός αυτός φάνηκε ως η καλύτερη λύση. Επόμενο βήμα ήταν το θέμα του παραμυθιού. Εδώ, υπήρξε η παρέμβαση της εκπαιδευτικού στο να διαλέξουν τα παιδιά θέματα που τους απασχολούν. Υπήρξαν προτάσεις οι οποίες καταγράφηκαν στον πίνακα και στη συνέχεια κατά πλειοψηφία βγήκε το επικρατέστερο. Θα έφτιαχναν σε κόμικ το παραμύθι της ομιλούσας με τίτλο *Η Πεντάμορφη της Αιγύπτου*. Το είχαν διαβάσει όταν τελείωναν την Α' Δημοτικού, τους άρεσε αλλά και τους είχε προβληματίσει. Ακολούθησαν οι ήρωες των παραμυθιών. Τα αγόρια ήθελαν να ασχοληθούν με τον κακό μάγο, ενώ τα κορίτσια προτίμησαν την Πεντάμορφη, σύμφωνα με τα στερεότυπα που δεν παρακάμφθηκαν ούτε στη συγκεκριμένη περίπτωση.

Έτσι η ομάδα ξεκίνησε δειλά δειλά να αναδημιουργεί την ιστορία του παραμυθιού, για την εξέλιξη της οποίας χρησιμοποιήθηκαν οι τρεις ώρες της Ευέλικτης Ζώνης κάθε εβδομάδα. Εδώ πρέπει να αναφέρω ότι ενώ τα παιδιά σε αυτό το στάδιο μπορούσαν να γράψουν άνετα και γρήγορα, χρησιμοποιήθηκαν κασετόφωνα εγγραφής, ώστε να μη χαθεί καμιά καλή ιδέα. Την τελευταία ώρα κάθε εβδομάδας διάβαζαν την ιστορία που είχαν έτοιμη ως εκείνο το σημείο και ζητούσαν από την άλλη ομάδα να τους πει τις εντυπώσεις της αλλά κυρίως τη γνώμη της για το πώς πιστεύει ότι μπορεί να γίνει καλύτερη.

Το εντυπωσιακό σε αυτό το στάδιο ήταν ότι ξέχασαν τις διαφωνίες και τις κόντρες τους και προσπαθούσαν να βελτιώσουν τις ιστορίες της άλλης ομάδας, σε σημείο που υπήρχαν ιδέες που πραγματικά έδιναν λύσεις σε στιγμές που η άλλη ομάδα δεν είχε ή κωλυσιεργούσε. Έτσι μετά την πάροδο τεσσάρων μηνών περίπου το παραμύθι είχε ολοκληρωθεί παίρνοντας την έγκριση όλων των παιδιών της τάξης.

Πέρασαν λοιπόν στο επόμενο βήμα που ήταν η εικονογράφηση του κειμένου σε μορφή κόμικ, όπως αρχικά είχαν προσυμφωνήσει. Αυτή η διαδικασία ήταν περισσότερο ευχάριστη για τα παιδιά και εδώ αναπτύχθηκαν ακόμα καλύτερα οι σχέσεις των παιδιών. Βλέποντας και πάλι άλλα παραμύθια είδαν πώς επιλέγεται μια εικόνα και πώς στήνεται στη συγκεκριμένη σελίδα. Τα παιδιά λοιπόν κάνοντας ένα μίνι συμβούλιο αποφάσισαν τι πρέπει να ζωγραφίσουν για κάθε σελίδα του παραμυθιού τους. Σε αυτό το στάδιο ήταν πολύτιμες οι οδηγίες του εκπαιδευτικού των καλλιτεχνικών όπου ζωγράφιζε στον πίνακα καρικατούρες σχετικές με το παραμύθι τους, βοηθώντας τα έτσι να δημιουργήσουν ακόμη καλύτερες ζωγραφιές.

Προσπάθησαν βέβαια να φτιάξουν ζωγραφιές και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, χρησιμοποιώντας γνωστά προγράμματα. Μπορούμε να πούμε ότι η ζωγραφική μέσω Η/Υ παρόλο που ήταν πιο εντυπωσιακή για τα παιδιά δεν έβγαζε τα ίδια αποτελέσματα, παρά τη βοήθεια

που προσέφερε και η εκπαιδευτικός της πληροφορικής. Γι' αυτό και στο τέλος προτιμήθηκαν οι ζωγραφιές που έκαναν τα παιδιά στα μπλοκ τους.

Μετά από τρεις εβδομάδες όλα ήταν έτοιμα. Τα παιδιά προσπάθησαν να γράψουν τις ιστορίες σε κείμενο Word χρησιμοποιώντας κάθε ομάδα το δικό της Ιarτορ και με λίγη βοήθεια το ολοκλήρωσαν. Στο σημείο αυτό υπήρξε μια μικρή αναστάτωση στην ομάδα σχετικά με το ποιος θα γράφει στον υπολογιστή και ποιος θα διαβάζει αλλά σιγά σιγά οι διαφορές λύθηκαν και σχεδόν όλοι προσπάθησαν να γράψουν από κάτι. Ακολούθως όλα τα παιδιά κάθισαν σε κύκλο γύρω από ένα Η/Υ και όλοι μαζί τοποθέτησαν τις εικόνες, οι οποίες είχαν ήδη σκαναριστεί, στη σελίδα του παραμυθιού τους για την οποία τις είχαν ετοιμάσει. Μια από αυτές την έκαναν και εξώφυλλο και έγραψαν για το κόμικ έναν παρόμοιο τίτλο. Το ονόμασαν «Η σύγχρονη Πεντάμορφη της Αιγύπτου». Στη συνέχεια το τύπωσαν στον εκτυπωτή, είδαν τα λάθη τους ή κάτι που δε τους άρεσε, τα διόρθωσαν και στη συνέχεια το έδωσαν στο τυπογραφείο για να φτιάξουν αντίγραφα για όλους.

Περίπου στα τέλη Απριλίου και αφού όλα ήταν σχεδόν έτοιμα πήραν την απόφαση να προσπαθήσουν να δραματοποιήσουν το παραμύθι τους και να δημιουργήσουν ένα θεατρικό δρώμενο. Μουσικοθεατρικό για την ακρίβεια. Η μουσικός του σχολείου ανέλαβε να γράψει τους στίχους και αφού τους επένδυσε με μουσική γνωστών τραγουδιών, το παρουσίασαν στη γιορτή λήξης του σχολείου ενθουσιάζοντας το κοινό. Τα θεατρικό δρώμενο βιντεοσκοπήθηκε και ο ψηφιακός δίσκος που προέκυψε συμπεριλήφθηκε στην τελευταία σελίδα του κόμικ. Όταν τα παιδιά είδαν το τελικό αποτέλεσμα γοητεύτηκαν και πρότειναν τα ίδια να κάνουν κάτι καλύτερο την επόμενη χρονιά.

Ολοκληρώνοντας θα ήθελα να προσθέσω ότι η συνεργασία για τη δημιουργία του συγκεκριμένου κόμικ κατάφερε να συντονίσει-ομαδοποιήσει τα παιδιά όχι μόνο της μιας ομάδας αλλά και ολόκληρης της τάξης, γεγονός αναμφισβήτητης αξίας για την ομαλή κοινωνικοποίηση και την αποφυγή συγκρούσεων που συμβάλλουν στην ενδοσχολική βία. Παράλληλα, δημιούργησε και συνεργασίες ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς της σχολικής μονάδας, προκειμένου να υπάρξει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Στο τέλος μάλιστα όλοι ένιωσαν δικαιωμένοι για την προσπάθειά τους κι αυτό έχει τη μεγαλύτερη αξία στις ομαδικές δουλειές.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ - ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Προαπαιτούμενες ενέργειες

Πριν το συγκεκριμένη εργασία, ο δάσκαλος οφείλει να έχει ήδη εμπλέξει τους μαθητές του στην ομαδοσυνεργατική εργασία για να αποκτήσουν δεξιότητες, όπως η συνεργατικότητα, η αυτενέργεια, ο συντονισμός κ.ά. Επίσης, πρέπει να έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του "εργαστηρίου", όπου οι Η/Υ να έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο, με διάφορα λογισμικά γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου, λογισμικό παρουσίασης, πρόγραμμα γραφικών), με σύστημα εννοιολογικής

χαρτογράφησης κ.ά. [Κεκέ Η. και Μανούσου Ε. 2001 (α)], να έχει προετοιμάσει και μελετήσει τις ιστοσελίδες που θα διερευνηθούν και να έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας των ομάδων.

Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή

Το εργαστήριο-τάξη είναι εξοπλισμένο με ικανό αριθμό υπολογιστών, εκτυπωτή και βιντεοπροβολέα για την παρουσίαση της εργασίας και 2 κασετόφωνα εγγραφής μιας και θα είναι δύσκολο για τις μικρές τάξεις να θυμούνται τις σκέψεις και τις ιδέες που σκέφτονται και λένε οι συμμαθητές τους.

Γνωστικά Προσπαιτούμενα

Η παρούσα εργασία αποτελεί εμπέδωση της ήδη διδαχθείσας ύλης πάνω στην ενότητα του αναλυτικού προγράμματος που αφορά την παραγωγή γραπτού λόγου, καθώς και επέκτασή της με τη βοήθεια των Τ.Π.Ε. Έτσι οι μαθητές γνωρίζουν:

- Γράμματα, φθόγγους, σημεία στίξης, γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες.
- Παραγωγή γραπτού λόγου.
- Ορθογραφία
- Την εφαρμογή και χρήση των προαναφερόμενων προγραμμάτων

Πορεία Δραστηριοτήτων

1^ο διδακτικό δίωρο

Είναι αφιερωμένο γενικά στο παραμύθι ως μέσο πολύ διασκεδαστικό που προωθεί την ανάπτυξη και φαντασία ενώ αφήνει και ένα διδακτικό περιεχόμενο. Μέσω του διαδικτύου και με τη βοήθεια ενός προτζέκτορα, τα παιδιά ακούν παραμύθια γνωστά και άγνωστα, παρακολουθούν τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται και αναπτύσσουν την κριτική σκέψη μέσα από το διάλογο.

Στο τέλος ξεκινούν να σκέφτονται το δικό τους παραμύθι ίσως μέσα από το πώς αντιλαμβάνονται τον κόσμο που ζουν, τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν σαν μέλη της κοινωνίας που ζουν, καταλήγοντας έτσι σε μια κεντρική ιδέα πάνω στην οποία θα βαδίσουν για να γράψουν το παραμύθι τους.

Στη συνέχεια μέσα από συζήτηση με την ομάδα τους επιλέγουν τους ήρωες που θα πρωταγωνιστούν και η περιπέτεια ξεκινά...

2^ο και 3^ο διδακτικό δίωρο

Για να υπάρξει σύνδεση και ανατροφοδότηση και να θυμηθούν οι μαθητές όσα συζήτησαν στο προηγούμενο διδακτικό δίωρο, ο δάσκαλος επαναλαμβάνει πολύ σύντομα τη διαδικασία που ακολουθήθηκε.

Στη συνέχεια ζητά από τα παιδιά να δημιουργήσουν έναν εννοιολογικό χάρτη στο πρόγραμμα Inspiration 7, αναφορικά με τα κεφάλαια του κάθε παραμυθιού, υπενθυμίζοντάς τους ότι για κάθε κεφάλαιο θα πρέπει να σκεφτούν και ζωγραφίσουν και μια εικόνα. Ο δάσκαλος συντονίζει την εργασία των παιδιών και παρέχει βοήθεια στις ομάδες που τον χρειάζονται. Σ' αυτό το σημείο είναι φυσικό οι ομάδες να δυσκολευτούν γι' αυτό κρίνεται σκόπιμο όποτε η ομάδα "κολλήσει", ο/η εκπαιδευτικός να διευκολύνει κάνοντας την παρέμβασή του/της όσο το δυνατό πιο μικρή. Αν υπάρξει και πάλι αδιέξοδο οι

εργασίες σταματούν και η κάθε ομάδα ανακοινώνει τις σκέψεις της στην άλλη. Με αυτό τον τρόπο παίρνουν ιδέες, ανταλλάσσουν απόψεις, αξιολογούν και αξιολογούνται με στόχο τη βελτίωση της εργασίας και την ανατροφοδότηση της ομάδας.

4^ο και 5^ο διδακτικό δίωρο (συγγραφικό στάδιο)

Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα, οι εργασίες των παιδιών μεταφέρονται στο πρόγραμμα Microsoft Word και γράφουν το παραμύθι τους.. Πολύ χρήσιμο σε αυτή τη φάση θα είναι το κασετόφωνο στο οποίο έχουν μαγνητοφωνήσει τις προηγούμενες διηγήσεις τους. Τα παιδιά ακούν τι είχαν σκεφτεί και προσπαθούν να το γράψουν.

Στη συνέχεια αφού ο δάσκαλος έχει εντοπίσει τις αδυναμίες των παιδιών στην ορθογραφία ανατρέχει στα μαθήματα όπου έμαθαν τις συγκεκριμένες λέξεις. Η ανατροφοδότηση αυτών θα συνδυαστεί με το παρακάτω φύλλο εργασίας του Power Point.

Οι μαθητές ανατρέχουν στα συγκεκριμένα μαθήματα των βιβλίων τους βρίσκουν την λέξη και την διορθώνουν. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται με όσες λέξεις είναι υπογραμμισμένες με τη χαρακτηριστική κόκκινη γραμμή του Microsoft Word. Για όσες λέξεις δεν βρουν στο βιβλίο τις αναζητούν στο λεξικό της τάξης τους.

Αφού ολοκληρώσουν, διαβάζουν το παραμύθι στην άλλη ομάδα και δέχονται την πρώτη κριτική του.

6^ο και 7^ο διδακτικό δίωρο

Ο δάσκαλος ζητά από τα παιδιά να ανατρέξουν στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους και να ανοίξουν το φάκελο του Word που μέσα έχουν γράψει το παραμύθι τους και τους ανακοινώνει ότι πλέον ήρθε η ώρα να φτιάξουν το εξώφυλλο και τις εικόνες που χρειάζονται για να ολοκληρωθεί και να είναι έτοιμο να τυπωθεί. Τα παιδιά πρέπει να ζωγραφίσουν τουλάχιστον 5 εικόνες και ένα εξώφυλλο. Σε αυτό το τετράωρο τροποποιήθηκε και το πρόγραμμα έτσι ώστε να βρίσκεται στην αίθουσα και ο εκπαιδευτικός των εικαστικών του οποίου η συμμετοχή ήταν πολύτιμη.

8^ο διδακτικό δίωρο

Ο δάσκαλος σε συνεργασία με τα παιδιά χρησιμοποιώντας το Power Point τακτοποιεί τις εικόνες με τα λόγια φτιάχνοντας ένα ηλεκτρονικό βιβλίο για κάθε ομάδα. Στη συνέχεια το προβάλλει στην τάξη και βάζει τους μαθητές να το αφηγηθούν. Η διαδικασία βιντεοσκοπείται και δημιουργείται οπτικοακουστικός ψηφιακός δίσκος.

Σε αυτό το στάδιο υπήρξε πολύτιμη η συμβολή του εκπαιδευτικού ΤΠΕ μιας και η παραπάνω διαδικασία είναι πολύ δύσκολη έως αδύνατη για τους μαθητές. Αν υπάρχει η δυνατότητα το κάθε παραμύθι φωτοτυπείται, βιβλιοδέεται και μοιράζεται σε όλα τα παιδιά συνοδευμένο και με το DVD.

9^ο διδακτικό δίωρο

Οι μαθητές χρησιμοποιώντας το ανοικτό λογισμικό δημιουργίας ηλεκτρονικών ασκήσεων Hot Potatoes δημιουργούν ασκήσεις κατανόησης και

εμπέδωσης τις οποίες δίνουν στην άλλη ομάδα. Στο τέλος ανακοινώνουν τα αποτελέσματά τους.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ

Η τελική παρουσίαση των μαθητών μπορεί να «ανέβει» στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Τα παιδιά εκδηλώνουν ενδιαφέρον για φιλιαναγνωσία.

Γίνεται δραματοποίηση των παραμυθιών.

Αν υπάρχει η δυνατότητα τα παιδιά γράφουν ένα μικρό ποιηματάκι το οποίο μελοποιεί ο/η συνάδελφος της μουσικής και το οποίο επισυνάπτεται στον ψηφιακό δίσκο.

Τέλος, ως κατακλείδα-παράρτημα της παρούσας εισήγησης παραθέτουμε τον τρόπο δουλειάς και κάποια φύλλα εργασίας που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του κόμικ, προκειμένου οι ενδιαφερόμενοι να αποκτήσουν μια πιο συγκεκριμένη εικόνα της συνολικής εργασίας που υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ, για πιθανά μελλοντικά τους εγχειρήματα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αυδίκος, Ευ. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό...αλλά μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης νέων παραμυθιάδων*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Γεωργίου Νίλσεν, Μυρ., (1984). *Λογοτεχνία και ηθική*. Διαβάζω, 1984, τχ. 108, σσ. 68-69.

Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, (2008). *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών στη Χρήση και Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διδακτική*. Τεύχος 1: Γενικό Μέρος. Πάτρα: ΥΠ.Ε.Π.Θ., Π.Ι., Ε.Α.Ι.Τ.Υ.

Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, (2008). *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών στη Χρήση και Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διδακτική Διαδικασία*. Τεύχος 2: Κλάδοι ΠΕ60/70.

Κατσίκη-Γκίβαλου, Α. (1995). *Το θαυμαστό ταξίδι. Μελέτες για την παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Πατάκης.

Καραβά, Ζαχ. (2018). Η Γυναικεία λογοτεχνική Συντροφιά μέσα από το αέναο ιδεόγραμμα της ιστορίας της: σύγχρονες τάσεις και προοπτικές. *Παιδεία και Κοινωνία, Αυγή, Β' περίοδος*, αρ. φ. 13128, Σάββατο 24 & Κυριακή 25 Μαρτίου, 2018, σσ. 8-9.

Κεκέ, Η., Μανούσου Ε., Μάρκου Π. & Μπενέκου Ε. (2001) (α). *Βλέπω το σημερινό κόσμο, Πολυθεματικό Βιβλίο Δημοτικού Σχολείου για την Ευέλικτη Ζώνη*. Αθήνα: Π.Ι.

Κεκέ, Η. και Μανούσου Ε., (2001) (β). *Βλέπω το σημερινό κόσμο, Δημιουργικές Διαθεματικές δραστηριότητες για την Ευέλικτη Ζώνη του Δημοτικού Σχολείου, για μαθητές Α' Δημοτικού*. Αθήνα: Π.Ι.

Κουλουμπή-Παπαπετροπούλου, Κ. (1995). Η αναβίωση της τέχνης του αφηγητή-παραμυθά στην εποχή μας. Στο *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην εποχή μας*. Αθήνα: Καστανιώτης, 93.

Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2002). Η παιδαγωγική και το παραμύθι στο ελληνικό Δημοτικό Σχολείο (19^{ος} -20ός αι.). *Θητεία*, τιμητικό αφιέρωμα στον καθηγητή Μ.Γ. Μερακλή, Παν/μιο Αθηνών, Παν/μιο Ιωαννίνων. Αθήνα: Ανάτυπο.

Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση, Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του Ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας*. (2^η εκδ), Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

Μερακλή, Μ. (2001). *Τα παραμύθια μας*. Καισαριανή: Εκδόσεις Εντός

Μπετελχάιμ, Μπρ.- Ζελάν, Κ. (2005). *Μαθαίνοντας ανάγνωση*. Μετ. Ρ. Μόρραρη. Αθήνα: Καστανιώτης.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, (2008). *Επιμορφωτικό Υποστηρικτικό Υλικό για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία*.

Παπαδάτος, Γ. (1988). Οι αδερφοί Γκριμ και το έργο τους. Στο *Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, αφιέρωμα: Το παραμύθι και οι παραμυθάδες*, σ.σ. 170-175.

Πολιτιστική κίνηση Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, (2007). *Η Παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*, Επιμέλεια Σ. Γ. Κούτρας, Κ.Δ. Μαλαφάντης. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

Ράπτης, Α. και Ράπτη Α. (2004). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ολική προσέγγιση. Τόμος Α'.* Αθήνα: Αρ. Ράπτης.

Τσιλιμένη, Τασούλα (2007). Η αφήγηση στη σύγχρονη εποχή. Στο *Αφήγηση και εκπαίδευση, Εισαγωγή στην τέχνη της αφήγησης. Άρθρα και μελετήματα*, επιμ. Τασούλα Τσιλιμένη. 30. Βόλος: Εκδόσεις Εργαστηρίου Λόγου και Πολιτισμού Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, (2010). *Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Π.Ι.

ΥΠΕΠΘ/Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2000). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ). Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) Πληροφορικής*.

Bassnett, S.(2002). *Translation Studies*, London and New York: Routledge.

Lepman, J. (2002). *A Bridge of Children's Books* (μετ. Edith McCormick). Dublin: O' Brien Press.

Roney, R. C. (2001). *The Story Performance Handbook*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.

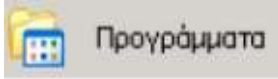

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Φύλλα Εργασίας



1ο Φύλλο Εργασίας



Ξεκινάμε να γίνουμε εξερευνητές του διαδικτύου! Ψάχνουμε να βρούμε παραμύθια. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1) Από το μενού  'Έναρξη με μονό κλικ ανοίξτε το νέο παράθυρο.

Πηγαίνετε με το ποντίκι πάνω στο  Προγράμματα. Στο νέο παράθυρο με μονό κλικ ανοίξτε το πρόγραμμα .

2) Αλλάξτε τη γλώσσα αν χρειάζεται σε ελληνικά πατώντας στο πληκτρολόγιο Shift + Alt


3) Με μονό κλικ στο εικονίδιο  ανοίξτε τη μηχανή αναζήτησης και επιλέξτε  σελίδες στα Ελληνικά.

4)  Γράψτε στο πλαίσιο αναζήτησης τη λέξη παραμύθια και πατήστε .

5) Στη σειρά των ιστοσελίδων που θα παρουσιαστούν επιλέξτε το τέταρτο από την αρχή και κάθε ομάδα ας διαλέξει το παραμύθι που θέλει να δει και να ακούσει.

Αφού γίνει η επιλογή ο δάσκαλος προβάλλει το αγαπημένο παραμύθι κάθε ομάδας από τον προτζέκτορα. Μετά το τέλος των προβολών ακολουθεί συζήτηση για τα σημεία που πρέπει να έχει το δικό μας παραμύθι και να αρέσει το ίδιο σε όλους όσους το διαβάσουν. Δίνεται έμφαση στην εικονογράφηση και η ευκαιρία σε κάθε ομάδα να πει τις απόψεις της για τον τρόπο που θα δημιουργήσουν τις δικές τους ζωγραφιές. Στο χρόνο που απομένει τα παιδιά επισκέπτονται και μια δεύτερη ιστοσελίδα.

6) Πατήστε στη συγκεκριμένη διεύθυνση www.paramithia.net για να διαβάσετε και άλλα παραμύθια αλλά και να μάθετε για το τι είναι τα πνευματικά δικαιώματα και πώς κατοχυρώνονται, για την πειρατεία και άλλα σχετικά.

Όταν τελειώσετε κλείστε τη σελίδα με κλικ στο εικονίδιο  επάνω δεξιά της



οθόνης.

Ας δουλέψουμε με όσα μόλις μάθαμε! Ας φτιάξουμε ένα σχεδιάγραμμα με τους κυριότερους σταθμούς στην εξέλιξη του παραμυθιού μας! Ακολούθησε τα βήματα του μικρού σχεδιαστή...



1) Κάνε διπλό κλικ στο εικονίδιο του Inspiration 7.5 που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ.

2) Όταν ανοίξει η σελίδα εργασίας του Inspiration 7.5 άλλαξε τη γλώσσα πατώντας στο πληκτρολόγιο Shift + Alt ταυτόχρονα.

3) Κάνε μονό κλικ στο σχήμα που υπάρχει στο κέντρο της σελίδας



εργασίας και γράψε την κεντρική ιδέα του παραμυθιού σας (πχ. Ανακύκλωση ή Νερό). Ξανακάνε κλικ στο σχήμα για να εμφανιστούν τα μικρά τετράγωνα και οι ρόμβοι τριγύρω του. Τώρα μπορείς να δημιουργήσεις συνδέσμους με το σχήμα σου.

4) Πήγαινε με το ποντίκι στη γραμμή εργαλείων του Inspiration 7.5 και κάνε



κλικ στο εικονίδιο . Μια νέα σύνδεση εμφανίζεται στο προηγούμενο σχήμα σου. Με το ποντίκι πατημένο πάνω στη νέα σύνδεση μπορείς να τη μετακινήσεις όπου θέλεις. Με μονό κλικ μέσα στο νέο σχήμα γράψε αυτό που αποφάσισε η ομάδα σου π.χ. «Οι μάγοι με τους ιππότες είναι αντίπαλοι.». Όταν τελειώσεις το γράψιμο κάνε κλικ στο σχήμα και μόλις εμφανιστούν τα τετραγωνάκια και οι ρόμβοι κάνε νέα σύνδεση.

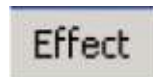
5) Αν κάποια σύνδεση δεν σε ικανοποιεί κάνε κλικ επάνω της και με το πλήκτρο «Delete» από το πληκτρολόγιο τη διαγράφεις.

6) Μπορείς να αλλάξεις τη μορφή των σχημάτων σου από το πινακίδιο



εργαλείων ως εξής: κλικ στο σχήμα σου κι επιλέγεις από το πινακίδιο το νέο σχήμα που θέλεις.

7) Όταν τελειώσεις τα σχήματα σου μπορείς να αλλάξεις το χρώμα τους με



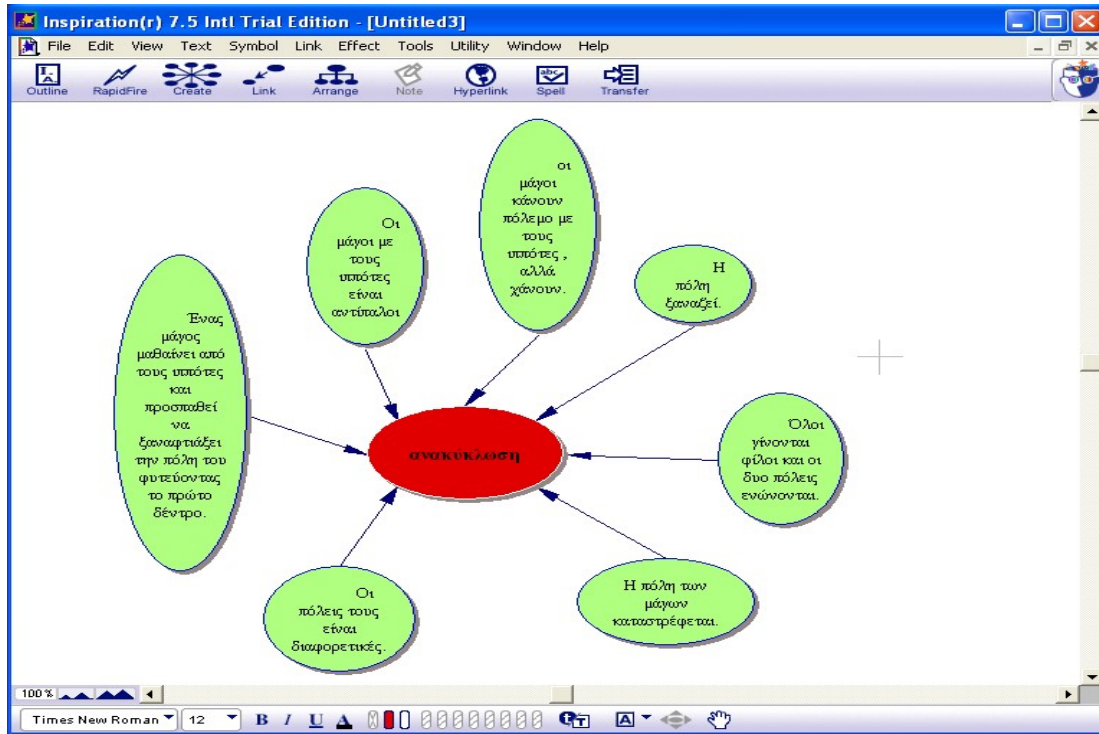
κλικ στο σχήμα και από τη γραμμή εργαλείων κλικ στο



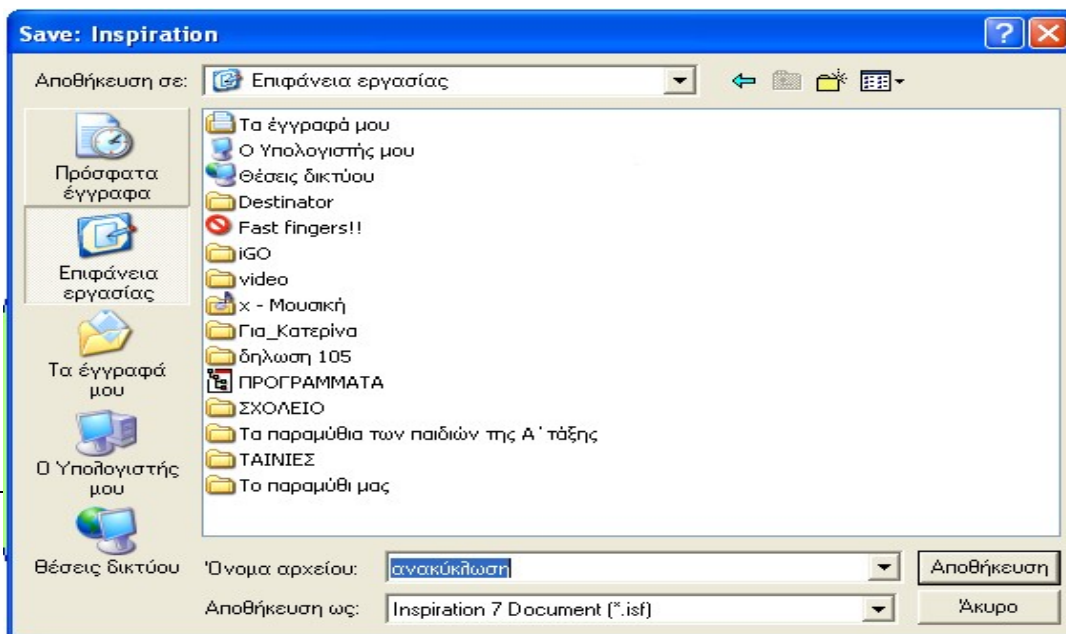
στο και διάλεξε το χρώμα με κλικ στην παλέτα των χρωμάτων.



Το ίδιο μπορείς να κάνεις με το φόντο και με τις γραμμές συνδέσεων ανάμεσα στα σχήματα. Θα έχεις περίπου αυτό το αποτέλεσμα...

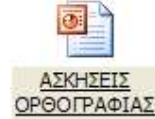


8) Μόλις τελειώσεις την εργασία σου μπορείς να την αποθηκεύσεις στο φάκελο «Το παραμύθι μας» στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ ως εξής: Κλικ στο **File** και κλικ στο **Save As...** και στο παράθυρο που ανοίγει επέλεξε με κλικ την «Επιφάνεια Εργασίας» και κατόπιν με διπλό κλικ άνοιξε το φάκελο «Το παραμύθι μας». Πάτησε Αποθήκευση.



3ο Φύλλο Εργασίας

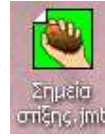
- Ανοίγετε στους υπολογιστές σας πατήστε και λύστε τη σχετική άσκηση




ορθογραφίας που υπάρχει στην επιφάνεια εργασίας .Αφού την λύσετε σωστά εκτυπώστε τη

πατώντας  πάνω αριστερά στην οθόνη σας.

Επίσης λύστε και την άσκηση αντιστοίχισης που θα βρείτε στην επιφάνεια



εργασίας του υπολογιστή σας πατώντας .Όταν την ολοκληρώσετε εκτυπώστε τη πατώντας πάλι

 και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί  Εξαγωγή για Εκτύπωση

Αφού την ολοκληρώσετε, ελέγξτε την ορθογραφία και τα σημεία στίξης στο παραμύθι σας.

Θα βοηθηθείτε αν μελετήσετε-συμβουλευτείτε και τις σελίδες που μόλις έχετε εκτυπώσει. Σε αυτό το σημείο πρέπει να σημειωθεί ότι οι κανόνες ορθογραφίας που παρουσιάζονται στην άσκηση αντιμετωπίζονται διαισθητικά όπως ακριβώς είχαν «διδασχθεί» στην τάξη.

4ο Φύλλο Εργασίας

Εμπρός, ας προσπαθήσουμε να γίνουμε μικροί ζωγράφοι! Ας φτιάξουμε ένα εξώφυλλο και αρκετές ζωγραφιές, τέτοιες που να καμαρώνουν όλοι για μας! Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Tux Paint όπου θα βρείτε πολλές ενδιαφέρουσες ιδέες. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα.



- 1) Από την Επιφάνεια εργασίας κάντε διπλό κλικ στο Εικονίδιο



- 2) Όταν ανοίξει το πρόγραμμα επιλέξτε και από τις επιλογές φόντου που σας

παρουσιάζονται επιλέξτε αυτή που ταιριάζει στην εργασία σας (σας προτείνεται το λευκό



φόντο) και επιλέξτε

- 3) Στο φόντο που ανοίγει ζωγραφίστε χρησιμοποιώντας τα



του προγράμματος

το εξώφυλλο ή τις ζωγραφιές σας. Μπορείτε να ακολουθήσετε τις συμβουλές του προγράμματος που εμφανίζονται κάθε φορά που επιλέγετε ένα εργαλείο στο κάτω μέρος του πλαισίου.



4) Όταν ολοκληρώσετε τη ζωγραφιά σας πατώντας το πλήκτρο



μπορείτε να γράψετε μια λεζάντα - σλόγκαν στην κάθε εικόνα σας.



Επιλέξτε το μέγεθος των γραμμάτων με τα βελάκια στο δεξιό



κάτω μέρος της στήλης. Μην ξεχάσετε να αλλάξετε τη γλώσσα του προγράμματος στα ελληνικά πατώντας στο πληκτρολόγιο ταυτόχρονα τα πλήκτρα **Shift + Alt**. Μπορείτε να μετακινήσετε τη λεζάντα σας κάνοντας κλικ μέσα στη ζωγραφιά.

5) Αφού τελειώσετε την αφίσα σας μπορείτε να την εκτυπώσετε πατώντας



το πλήκτρο



ή αν πάλι θέλετε να την αποθηκεύσει το πρόγραμμα πατήστε το Την ίδια διαδικασία την επαναλαμβάνετε για κάθε εικόνα που δημιουργείτε.



6) Πατήστε **Εξοδος** για να βγείτε από το πρόγραμμα.

- Από την Επιφάνεια εργασίας κάντε διπλό κλικ στο Εικονίδιο.

5ο Φύλλο Εργασίας

- Όταν ανοίξει το πρόγραμμα από τις επιλογές φόντου που σας



παρουσιάζονται επιλέξτε **J Cross**

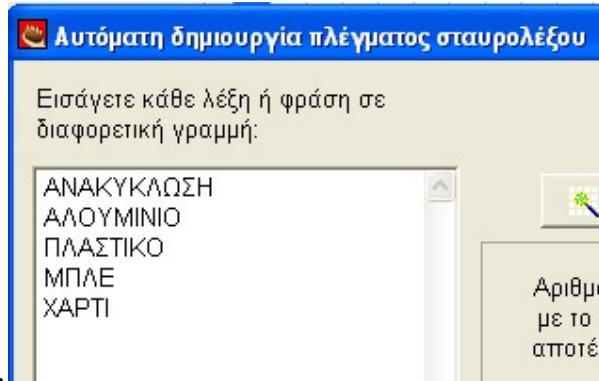
- Στο φύλλο που σας ανοίγει πληκτρολογήστε αν θέλετε τον τίτλο της άσκησης σας. Πχ “ μαθαίνω για την ανακύκλωση”



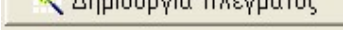

Μην ξεχάσετε να γυρίσετε το πληκτρολόγιο στα ελληνικά πατώντας Shift+Alt

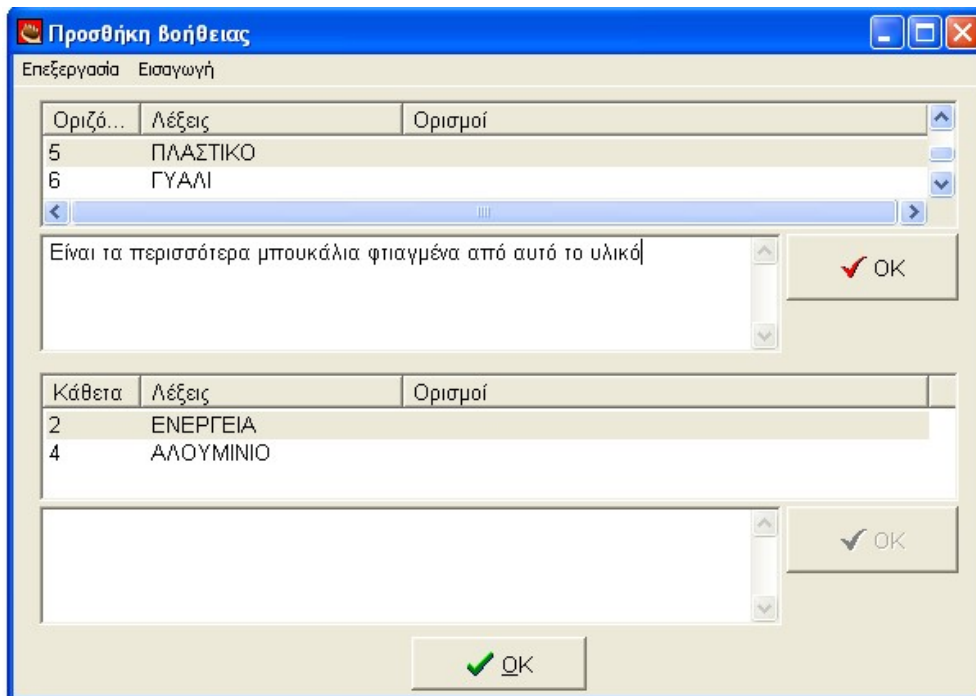
- Στη συνέχεια πατήστε στο **Διαχείριση πλέγματος** και μετα στο **Αυτόματη δημιουργία πλέγματος**. Στο παράθυρο που σας ανοίγει γράψτε τις λέξεις που θέλετε να περιέχονται στο σταυρόλεξό σας και είναι βέβαια σχετικές με την κεντρική ιδέα του παραμυθιού σας. Μην ξεχάσετε να γυρίσετε το πληκτρολόγιό σας στα κεφαλαία πατώντας το πλήκτρο




Caps Lock. Μετά από κάθε λέξη που γράφετε στο κουτάκι πρέπει να






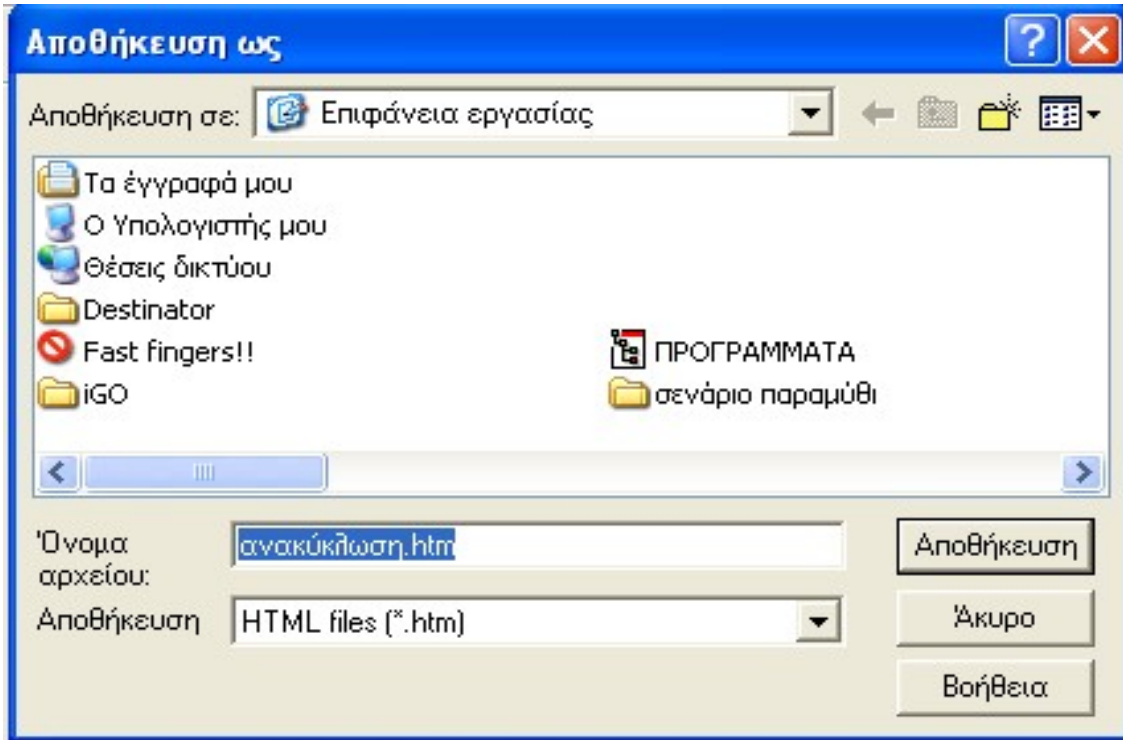
πατάτε το πλήκτρο **Enter**.

- Αφού τελειώσουμε με τις λέξεις μας πατάμε .
- Στη συνέχεια πατάμε πάνω στο  και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πατάμε επάνω στη λέξη που θέλουμε και στο πλαίσιο παρακάτω (οριζόντια ή κάθετα) γράφουμε τον ορισμό.




Αφού το κάνουμε πατάμε δίπλα το πλήκτρο . Το ίδιο επαναλαμβάνουμε με όλες τις λέξεις του σταυρόλεξού μας. Αφού τελειώσουμε πατάμε . Το σταυρόλεξό μας είναι έτοιμο!!! Για να αποθηκεύσουμε την εργασία μας πάνω αριστερά πατάμε .

μετά  Αποθήκευση **Ctrl+S**, στη συνέχεια για να δούμε την εργασία μας πατάμε  Δημιουργία σελίδας Web  Σελίδα Web για νέ browsers **F6** και στο παράθυρο που θα βγει σημειώνουμε αποθήκευση στην επιφάνεια εργασίας. Αν θέλουμε αλλάζουμε το όνομα αρχείου μαρκάροντάς το.



Στο επόμενο παράθυρο που θα βγει αν επιλέξουμε

 Προεπισκόπηση άσκησης στο πρόγραμμα πλοήγησης **θα δούμε το σταυρόλεξο που δημιουργήσαμε, το οποίο θα έχει αποθηκευτεί στην επιφάνεια**

εργασίας έτσι  ανακύκλωση...

Το επόμενο βήμα είναι να το δώσουμε στην άλλη ομάδα εκτυπώνοντάς το. Γι'αυτό

πατάμε πάλι  **Αρχείο** και μετά  Εξαγωγή για Εκτύπωση **Ctrl+P**.