

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ**

Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων

**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΦΙΛΑΝΑΓΝΩΣΙΑΣ ΓΙΑ  
ΠΑΙΔΙΑ ΤΟΥ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΜΕ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ  
ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ**

Κακριδώνη Αναστασία

ΜΕ 11012

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία  
Επιβλέπων Καθηγητής: Συμεών Ρετάλης

Νοέμβριος 2014

*Αφιερώνεται στους γονείς μου*

## Περίληψη

Στην παρούσα εργασία, αποτυπώνεται η διαδικασία σχεδίασης και ανάπτυξης ενός τεχνολογικά υποστηριζόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος, στο πλαίσιο της φιλιαναγνωσίας, που αφορά σε παιδιά Δημοτικού. Πρόκειται για ένα προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα φιλιαναγνωσίας, που εξυπηρετεί μια αναπτυσσόμενη κοινότητα εκπαιδευτικών και μαθητών, οι οποίοι ενδιαφέρονται να ασχοληθούν περαιτέρω με τη λογοτεχνία και το παιδικό βιβλίο, με σκοπό να το αγαπήσουν και να το εντάξουν στην καθημερινότητά τους.

Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα υλοποιήθηκε στην εκπαιδευτική πλατφόρμα Moodle, που συνεχώς εξελίσσεται και ενσωματώνει νέα χαρακτηριστικά. Η πλατφόρμα που επιλέχθηκε βασίζεται στην «Κοινωνική, Εποικοδομητική Παιδαγωγική προσέγγιση», δηλαδή στην άμεση εμπλοκή με το αντικείμενο, τη δημιουργία, τον πειραματισμό, κ.τ.λ. για την επίτευξη της αποτελεσματικότερης μάθησης.

Έτσι για την σχεδίασή του εν λόγω εκπαιδευτικού προγράμματος, κρίθηκε ως ιδανικότερο μοντέλο αυτό του Εποικοδομητισμού. Το διδακτικό αυτό μοντέλο βασίζεται στις αντιλήψεις των μαθητών και οικοδομεί με τον δικό του τρόπο τη γνώση. Παράλληλα, ενσωματώνονται συνεργατικές στρατηγικές μάθησης, με προεκτάσεις αξιοποίησής του προγράμματος από τον ενδιαφερόμενο εκπαιδευτικό κατά την ώρα της φιλιαναγνωσίας στο σχολείο.

**Λέξεις κλειδιά:** *φιλιαναγνωσία, εποικοδομητισμός, συνεργατικές στρατηγικές μάθησης, εκπαιδευτική πλατφόρμα Moodle, δημιουργικές δραστηριότητες*

## Ευχαριστίες

Η παρούσα εργασία είναι αποτέλεσμα εκτενούς αναζήτησης και έρευνας και πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο των υποχρεώσεων μου για το μεταπτυχιακό πρόγραμμα «Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά.

Θα ήθελα να εκφράσω θερμές ευχές στον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Συμεών Ρετάλη, για την επίβλεψη και τη βοήθεια που παρείχε προκειμένου να ολοκληρωθεί η διπλωματική μου εργασία. Ευχαριστίες επίσης οφείλονται στην κ. Θεοφίλη Σμπρίνη, από την ομάδα του Εργαστηρίου Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού Cosy-Lab, για το ενδιαφέρον της, τη στήριξη και τις πολύτιμες συμβουλές που παρείχε καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω θερμά τους συναδέλφους μου και τους φίλους μου που συμμετείχαν στις ομάδες εστίασης, για την αξιολόγηση του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος.

Τέλος εκφράζω την ευγνωμοσύνη μου στους γονείς μου για την υπομονή και την υποστήριξη που μου παρείχαν σε όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών σπουδών μου, όπως επίσης και στην αδελφή μου για την υποστήριξη και για τις συμβουλές που μου παρείχε κατά την εκπόνηση της παρούσας εργασίας.

## Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	v
Περιεχόμενα Εικόνων .....	vi
Περιεχόμενα Πινάκων.....	ix
1. Εισαγωγή .....	1
1.1 Η λογοτεχνία ως αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας .....	1
1.2. Διαφορετικοί τύποι αναγνωστών .....	2
2. Φιλαναγνωσία.....	6
2.1. Ορισμός Φιλαναγνωσίας .....	6
2.2.1 Προώθηση Φιλαναγνωσίας .....	7
2.2.2 Φιλαναγνωστικές πρακτικές και προσεγγίσεις.....	8
2.3. Η ένταξη της Λογοτεχνίας και της Φιλαναγνωσίας στα Προγράμματα Σπουδών του Δημοτικού Σχολείου.....	10
3. Νέες Τεχνολογίες και Φιλαναγνωσία .....	13
3.1. Ορισμός Προβλήματος.....	13
3.2. Λόγοι υλοποίησης των δραστηριοτήτων σε πλατφόρμα LMS .....	14
3.3. Περιγραφή του υλοποιημένου προγράμματος στο Moodle και παραμετροποιήσιμες λειτουργικότητες σε αυτό. ....	16
4. Μαθησιακός Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Προγράμματος.....	25
4.1. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα .....	25
4.2. Υπάρχουσα και Επιδιωκόμενη Κατάσταση Μαθητών .....	26
4.3. Συνοπτική περιγραφή του Εκπαιδευτικού Προγράμματος .....	28
4.4. Στόχοι Εκπαιδευτικού Προγράμματος .....	29
4.5. Χαρακτηριστικά και Ανάγκες του Προτεινόμενου Εκπαιδευτικού Προγράμματος.....	32
5. Εκπαιδευτική Προσέγγιση του Πρότυπου Εκπαιδευτικού Προγράμματος... 35	
5.1. Παράμετροι που διασφαλίζουν την εφαρμογή της Εκπαιδευτικής Προσέγγισης.....	36

5.2.Καταλληλότητα του Διδακτικού Μοντέλου αναφορικά με τις Νέες Τεχνολογίες .....	37
5.3.Εμπλεκόμενοι Ρόλοι.....	39
5.4.Εργαλεία, Υπηρεσίες, Πόροι του Εκπαιδευτικού Προγράμματος.....	42
6. Περιγραφή εκπαιδευτικού προγράμματος.....	43
6.1. Εισαγωγή.....	43
6.2 Αναλυτική Περιγραφή Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων.....	44
6.3. Αξιολόγηση προτεινόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος από τους μαθητές.....	101
7. Προέκταση-Παραλλαγή του προγράμματος για αξιοποίηση στο σχολείο..	103
8. Επίλογος.....	108
9. Αξιολόγηση Προγράμματος .....	109
10. Μελλοντικές Επεκτάσεις .....	115
11. Βιβλιογραφία .....	117
Παράρτημα.....	122
Α. Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Moodle .....	122
Β. Ενδεικτικό Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Προγράμματος από τους Μαθητές .....	124
Γ. Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Προγράμματος για τις Ομάδες Εστίασης.....	127
Γ. Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Προγράμματος για τις Ομάδες Εστίασης.....	127

## **Περιεχόμενα Εικόνων**

Εικόνα 1: Ο ήρωας του Προγράμματος Φιλαναγνωσίας.....	17
Εικόνα 2: Αρχική σελίδα .....	18
Εικόνα 3: Δραστηριότητες των τριών κατηγοριών του Φεγγαροσκεπαστή .....	19
Εικόνα 4: Δραστηριότητες των τριών κατηγοριών του Εγωιστή Γίγαντα.....	20
Εικόνα 5: Δραστηριότητες των τριών κατηγοριών του Μικρού Πρίγκιπα.....	21

Εικόνα 6: Διαχωρισμός δραστηριοτήτων σε τρεις καρτέλες.....	46
Εικόνα 7: Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου».....	48
Εικόνα 8: Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Γίνε κριτικός του βιβλίου».....	49
Εικόνα 9: Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο».....	50
Εικόνα 10: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα!».....	52
Εικόνα 11: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Αντιστοίχισε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!».....	53
Εικόνα 12: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!»....	54
Εικόνα 18: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!».....	56
Εικόνα 19: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Εντόπισε τους «κρυμμένους» ήρωες του παραμυθιού!».....	57
Εικόνα 20: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόντους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τιμολέων!!.....	59
Εικόνα 21: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Εξαργύρωσε τους πόντους σου!».....	60
Εικόνα 22: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Πιάζ!».....	61
Εικόνα 23: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Ντόμινο λέξεων!».....	62
Εικόνα 24: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Φιδάκι!».....	63
Εικόνα 25: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Ζωγράφισε τον δικό σου αγαπημένο ήρωα!».....	64
Εικόνα 26: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Πρόσθεσε τον ήρωα σου στο παραμύθι!».....	65
Εικόνα 13: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Διάβασε το βιογραφικό του συγγραφέα».....	68

Εικόνα 14: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Ακολούθησε τον Όσκαρ Ουάιλντ».....	69
Εικόνα 27 Δραστηριότητα Εγωιστή Γίγαντα «Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις!.....	70
Εικόνα 28: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Κάνε μια βόλτα στον κήπο» .....	71
Εικόνα 29: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Δημιούργησε ένα σύννεφο συναισθημάτων!.....	72
Εικόνα 30: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Ζωγράφισε τον κήπο του γίγαντα».....	73
Εικόνα 31: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!»	74
Εικόνα 32: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Φιδάκι!» .....	76
Εικόνα 33: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Βρες το καταλληλότερο ταίρι»	77
Εικόνα 34: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας Φτιάξε μια αφίσα με την βοήθεια τον φίλων σου! .....	78
Εικόνα 15: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Βρες τη λέξη που κρύβεται».....	80
Εικόνα 16: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Γράψε τη βιογραφία του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ!» .....	81
Εικόνα 17: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Γράψε γράμμα στον Αντουάν!!».....	82
Εικόνα 35: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Δημιούργησε έναν καταγισμό λέξεων!».....	83
Εικόνα 36: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!» .....	84
Εικόνα 37: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Ξεμπέρδευε την ιστορία!».....	85
Εικόνα 38: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Πάμε πολύ πίσω στο χρόνο... όταν ο Αντουάν έγραφε το βιβλίο».....	87
Εικόνα 39: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Αντιστοίχισε τους συμβολισμούς!» .....	88
Εικόνα 40: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Αντιστοίχισε σωστά!».....	89
Εικόνα 41: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Μαθηματικό κουίζ!».....	90



Εικόνα 42: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Φτιάξε τον δικό σου πλανήτη!»	91
Εικόνα 43: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Δημιούργησε τα δικά σου κόμικς!»	93
Εικόνα 44: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Φτιάξε το δικό σου πλανητικό χάρτη... και συζητήσε τον! Ομάδα Συζητήσεων»	94
Εικόνα 45: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Γίνε ποιητής»	95
Εικόνα 46: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Sudoku»	96
Εικόνα 47: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Επισκέψου κι εσύ τα μέρη από τα οποία πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!»	98
Εικόνα 48: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Εκατομμυριούχος»	99
Εικόνα 49: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Φτιάξε το πάζλ»	100
Εικόνα 50: Βραβείο Συμμετοχής	101
Εικόνα 41: Οθόνες Moodle	123

## Περιεχόμενα Πινάκων

Πίνακας 1: Εκπαιδευτική Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου»	49
Πίνακας 2: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Ταυτότητας βιβλίου «Γίνε κριτικός του βιβλίου»	50
Πίνακας 3: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο»	51
Πίνακας 4: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα!»	52
Πίνακας 5: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Αντιστοίχισε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!»	53
Πίνακας 6: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!»	54

Πίνακας 12: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια! .....	56
Πίνακας 13: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Εντόπισε τους "κρυμμένους" ήρωες του παραμυθιού!».....	57
Πίνακας 14: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόντους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τιμολέων!! .....	59
Πίνακας 15: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή ....«Εξαργύρωσε τους πόντους σου!» .....	61
Πίνακας 16: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή .....«Πιάζ!» .....	61
Πίνακας 17: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Ντόμινο λέξεων» .....	62
Πίνακας 18: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Φιδάκι».....	63
Πίνακας 19: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Ζωγράφισε τον δικό σου αγαπημένο ήρωα!».....	65
Πίνακας 20: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Πρόσθεσε τον ήρωα σου στο παραμύθι!» .....	66
Πίνακας 7: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Διάβασε το βιογραφικό του συγγραφέα!».....	68
Πίνακας 8: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Ακολούθησε τον Όσκαρ Ουάιλντ» .....	69
Πίνακας 21: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστής Γίγαντας «Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις! .....	71
Πίνακας 22: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Κάνε μια βόλτα στον κήπο» .....	72
Πίνακας 23: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Δημιούργησε ένα σύννεφο συναισθημάτων! .....	73
Πίνακας 24: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Ζωγράφισε τον κήπο του γίγαντα».....	74

Πίνακας 25: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!» .....	75
Πίνακας 26: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!» .....	76
Πίνακας 27: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Βρες το καταλληλότερο ταίρι».....	77
Πίνακας 28: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα Φτιάξε μια αφίσα με την βοήθεια των φίλων σου! .....	79
Πίνακας 9: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Βρες τη λέξη που κρύβεται» .....	81
Πίνακας 10: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Γράψε τη βιογραφία του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ!» .....	82
Πίνακας 11: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Γράψε γράμμα στον Αντουάν!!».....	83
Πίνακας 29: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Δημιούργησε έναν καταϊγισμό λέξεων».....	84
Πίνακας 30: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!» .....	85
Πίνακας 31: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Ξεμπέρδεψε την ιστορία!» .....	86
Πίνακας 32: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα ««Πάμε πολύ πίσω στο χρόνο... όταν ο Αντουάν έγραφε το βιβλίο» .....	87
Πίνακας 33: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Αντιστοίχισε τους συμβολισμούς!» .....	88
Πίνακας 34: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Αντιστοίχισε σωστά !».....	89
Πίνακας 35: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Μαθηματικό κουίζ!».....	91
Πίνακας 36: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Φτιάξε τον δικό σου πλανήτη!».....	92

Πίνακας 37: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Δημιούργησε τα δικά σου κόμικς!» .....	93
Πίνακας 38: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Φτιάξε το δικό σου πλανητικό χάρτη... και συζητήσέ τον! Ομάδα Συζητήσεων».....	94
Πίνακας 39: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Γίνε ποιητής»	95
Πίνακας 40: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Sudoku» .....	97
Πίνακας 41: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Επισκέψου κι εσύ τα μέρη από τα οποία πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!».....	98
Πίνακας 42: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Εκατομμυριούχος».....	99
Πίνακας 43: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Φτιάξε το πάζλ» .....	100

# 1. Εισαγωγή

Η λογοτεχνία, ως μορφή τέχνης, μεταπλάθει την αντικειμενική πραγματικότητα με την αισθητική αξία που της προσδίδει. Κάθε λογοτέχνημα μέσα από την αισθητική ανασύνθεση του κόσμου της ανάγκης, μας οδηγεί στην εσωτερική ελευθερία και συμβάλλει γενικότερα στη συγκρότηση της πνευματικής μας ζωής. (Κατσίκη- Γκίβαλου, 1999) Ποικίλα συναισθήματα, πάθη, καημοί, προβλήματα αναδύονται μέσα από τις σελίδες ενός βιβλίου, πνευματικοί ορίζοντες και απεριόριστα πεδία στοχασμού και κριτικού προβληματισμού ξεδιπλώνονται, και μεταφράζονται από τον αναγνώστη με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά και άλλες φορές πάλι καθιερώνονται και ως στάσεις ζωής.

## 1.1 Η λογοτεχνία ως αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας

Η λογοτεχνία εισβάλλει από τα πρώτα κιόλας χρόνια της ζωής ενός παιδιού, και άμεσα γίνεται κομμάτι της καθημερινότητάς του. Τα παραμύθια που διαβάζει μια μητέρα στο παιδί της για να το νανουρίσει και οι μικρές εικονογραφημένες ιστορίες που ξεφυλλίζει το παιδί αργότερα μόνο του, αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της λογοτεχνίας και ξεκινούν να συγκροτούν την πνευματική ζωή ενός παιδιού, ξεκινώντας από τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου του. Πιο συγκεκριμένα, η ανάγνωση- ακρόαση ενός λογοτεχνικού βιβλίου οδηγεί το παιδί σε νέες αλλά παράλληλα φανταστικές περιπέτειες και πολλές φορές το ωθεί να επικοινωνήσει με τους γύρω του, είτε αυτοί είναι συμμαθητές, είτε γονείς, είτε εκπαιδευτικοί, κάνοντας χρήση κατάλληλου λεξιλογίου και οδηγώντας το κατά αυτόν τον τρόπο στον εμπλουτισμό του ήδη υπάρχοντος λεξιλογίου του. Παράλληλα, ένα εικονογραφημένο βιβλίο προσφέρει διπλή αισθητική απόλαυση στον αναγνώστη του. Η δύναμη που έχουν οι εικόνες και οι λέξεις του επιτρέπουν να ταξιδέψει στο χώρο της φαντασίας, να ονειρευτεί, να σκεφτεί ενώ παράλληλα η δύναμη των λέξεων το βοηθούν στην επικοινωνία με τον εαυτό του και με τους άλλους.

Στον απρόσωπο και αυτοματοποιημένο κόσμο που ζούμε, δύσκολα ένα παιδί μπορεί να συγκινηθεί με κάτι ή κάτι άλλο να του προκαλέσει θαυμασμό. Κι όμως

ένα παιδί έχει έντονη ανάγκη για έκφραση και ικανοποίηση των συναισθημάτων. Τα λογοτεχνικά κείμενα και τα παιδικά βιβλία έχουν κυρίαρχο το αισθητικό στοιχείο και απευθύνονται κυρίως στη φαντασία και στο συναίσθημα του αναγνώστη, προκαλώντας του το ενδιαφέρον, ενώ παράλληλα μπορούν να εμπνεύσουν τον αναγνώστη για εξερεύνηση και δημιουργία, μέσω των ηρώων του, ζώντας έμμεσα τα βιώματα τους και ικανοποιώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τις εμπειρίες τους. Διαβάζοντας λοιπόν ο αναγνώστης μπορεί εύκολα να ταυτιστεί με τον ήρωα ή να τον απορρίψει, να πλάσει με το νου του εικόνες, να φανταστεί πιθανά σενάρια και να εξελίξει ή να ανατρέψει την ιστορία, ενσωματώνοντας τον ίδιο, στις κατά τα άλλα άψυχες σελίδες του βιβλίου.

Συχνά παρουσιάζεται το βιβλίο ως ο καλύτερος φίλος του ανθρώπου, διότι χαλαρώνει και περιορίζει το άγχος, συντροφεύει τις ώρες της πλήξης και της μοναξιάς, ενώ ταυτόχρονα ψυχαγωγεί. Τις στιγμές της ανάγνωσης ο χρόνος διαστέλλεται και εμπλουτίζεται με εμπειρίες που διευρύνουν τα όρια της ατομικής ζωής. Ελεύθερες από το ρευστό και το εφήμερο, οι στιγμές της ανάγνωσης μας οδηγούν σε αποκαλύψεις και συγκινήσεις μέσα από τις οποίες ακούμε τον ψίθυρο του αιώνιου. (Καλογήρου, 1999)

Όλα τα παραπάνω διατυπώνονται στους αναστοχασμούς του Σάκη Σερέφα (Φιλαναγνωσία, ΕΚΕΒΙ, 2014) «Σκύψε πάνω από τους αναγνώστες. Παρατήρησε το πρόσωπό τους καθώς διαβάζουν, όλοι μαζί, επί χίλια εκατομμύρια ώρες καθημερινά. Νιώσε πώς κρατούν την ανάσα τους, δες τα μάτια τους πώς κοιτούν επίμονα τη σελίδα, άκου μέσα στον εγκέφαλό τους το πάρτι που γίνεται. Θέλεις να πάρεις κι εσύ μέρος σε αυτό;»

## **1.2. Διαφορετικοί τύποι αναγνωστών**

Η ανάγνωση λοιπόν θεωρείται ως η κυριότερη επαφή του μαθητή-παιδιού με το βιβλίο, διότι κάθε μαθητής συνομιλεί και απολαμβάνει χωριστά το κείμενο, ενώ μεταφέρει, στη συνέχεια, με το δικό του ιδιαίτερο τρόπο, την εμπειρία του αυτή στους άλλους. Ο τρόπος με τον οποίο διαβάζει και κατά συνέπεια αντιλαμβάνεται

το περιεχόμενο του εκάστοτε βιβλίου, δεν είναι ένα πεδίο τόσο πολύπλοκο και ανεξερεύνητο όσο φαντάζει.

Σύμφωνα με τις μελέτες του J. A. Appleyard (1991), υπάρχουν πέντε *τύποι αναγνώστη* που εμφανίζονται εξελικτικά και συνδέονται κυρίως με την ηλικία, τις εμπειρίες, τις διαθέσεις και τους διάφορους τρόπους εμπλοκής του παιδιού με το βιβλίο.

- ο αναγνώστης ως παίκτης (reader as player) και αφορά κυρίως το παιδί προσχολικής ηλικίας
- ο αναγνώστης ως ήρωας και ηρωίδα (reader as hero and heroine) και αφορά το παιδί στη σχολική ηλικία
- ο σκεπτόμενος αναγνώστης (reader as thinker) που αφορά τον αναγνώστη στην εφηβική ηλικία
- ο αναγνώστης ως ερμηνευτή (reader as interpreter) που αφορά στη μετεφηβική ηλικία
- ο αναγνώστης ως πολυπράγμονα (pragmatic reader) που αφορά στην ώριμη ηλικία.

Ο τύπος του αναγνώστη, που θα μας απασχολήσει και αναφέρεται στη σχολική ηλικία, είναι αυτός του αναγνώστη ως πρωταγωνιστή ή ως ήρωα- ηρωίδα. Ο αναγνώστης μετατρέπεται και γίνεται το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας. Ταυτίζεται εύκολα με τους πρωταγωνιστές των λογοτεχνικών αφηγήσεων και με αυτόν τον τρόπο εκφράζει την ανάγκη του για «στηρίγματα» καθώς θέλει να αντιμετωπίσει με θάρρος και αξιοπρέπεια τις δυσκολίες ή το «κακό». Όλες αυτές οι ταυτίσεις λειτουργούν ως υποκατάστατα αναπλήρωσης και εκπλήρωσης συγκεκριμένων επιθυμιών και αναγκών που κυριεύουν το παιδί σε αυτήν την ηλικία. Το παιδί σε αυτή την ηλικία καταφέρνει να διακρίνει την πραγματική από τη φανταστική ιστορία και αρχίζει να αντιλαμβάνεται τις εσωτερικές λειτουργίες της λογοτεχνικής αφήγησης, τις λογοτεχνικές συμβάσεις, την πλοκή και τις χωροχρονικές και αιτιολογικές σχέσεις των γεγονότων και πράξεων των ηρώων (Καρπόζηλου Μ. 1997).

Ο τρόπος με τον οποίο διαβάζουν τα παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας απασχολεί γενικώς τους ανθρώπους της Εκπαίδευσης. Σύμφωνα με τον Poslaniec (2000) που παρατηρεί και κατατάσσει συγκεκριμένα σχήματα που συνιστούν συγκεκριμένους τύπους και ευδιάκριτα τυπικά αναγνωστικά μοντέλα, τα οποία είναι:

- ο τύπος του τελετουργικού αναγνώστη ή της τελετουργικής ανάγνωσης (lecture rituelle)
- ο τύπος του χαλαρού αναγνώστη ή του αναγνώστη παίχτη ή της διασκεδαστικής ανάγνωσης (lecture distraire)
- ο εμπλεκόμενος αναγνώστης, ή η ανάγνωση εμπλοκής (lecture impliquée)
- ο έμπειρος αναγνώστης (lecture experte)
- ο λογοτεχνικός αναγνώστης (lecture littéraire).

Σε έναν ή και περισσότερους από τους πρώτους τρεις παραπάνω αναφερόμενους τύπους, μπορεί να αναγνωριστεί η αναγνωστική συμπεριφορά ενός παιδιού 3-6 ετών, ενώ στους τελευταίους τύπους (έμπειρος αναγνώστης και λογοτεχνική ανάγνωση) αναγνωρίζονται οι αναγνώστες της σχολικής ηλικίας τους οποίους και θα εξετάσουμε.

Πιο συγκεκριμένα, ο εμπλεκόμενος αναγνώστης, αναφέρεται συνήθως στο παιδί σχολικής ηλικίας, σύμφωνα και με το μοντέλο του J. A. Appleyard, που εισβάλλει στο σύμπαν του βιβλίου και η φαντασία του λειτουργεί υπερβαίνοντας τους τυπικούς κανόνες. Ταυτίζονται με τους ήρωες του βιβλίου, με προβολές επί των πράξεων των ηρώων με ένα διαρκή διάλογο ανάμεσα στο βιβλίο και στον αναγνώστη, ενώ τελικά η εμπλοκή τους μετατοπίζεται από το ενδιαφέρον για το τέλος της ιστορίας, στο γεγονός ότι βιώνουν εσωτερικά την ιστορία και συμπάσχουν με τις ατυχίες ή χαίρονται με τις επιτυχίες του ήρωα.

Πολλά παιδιά του Δημοτικού και ιδιαίτερα εκείνα που δεν έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη την αίσθηση της Φιλαναγνωσίας, διαβάζουν στο στυλ της ανάγνωσης του αναγνώστη-παίχτη ή της ανάγνωσης ως διασκέδαση. Αυτοί οι αναγνώστες επιλέγουν να διαβάζουν και να ξαναδιαβάζουν τα ίδια βιβλία (βιβλία τρόμου, περιπέτειες και φαντασίας), στον ελεύθερό τους χρόνο, για να ψυχαγωγηθούν, να χαλαρώσουν, ώρες δηλαδή όπου τα επίπεδα συγκέντρωσής



τους, είναι πολύ χαμηλά σε σχέση με αναγνώσεις που χρειάζονται στα σχολικά καθήκοντα και διαβάσματα. Με αυτή τους την πράξη επαινούνται από το γενικότερο κοινωνικό περιβάλλον αλλά και από το σχολικό.

Οι δυο τελευταίοι τύποι, μοντέλα αναγνώστη εμφανίζονται συχνότερα σε μεγαλύτερες ηλικίες, αλλά δεν παύουν να συναντώνται και σε παιδιά των μεγάλων τάξεων του Δημοτικού. Ο έμπειρος λοιπόν αναγνώστης, είναι αυτός που αντιλαμβάνεται βαθύτερα τη λογική του κειμένου, τα ειδικά στοιχεία- συστατικά (εικόνα και γλώσσα), βαθύτερα νοήματά και διάφορους υπαινιγμούς του. Μαθαίνει να χρησιμοποιεί τις προγενέστερες γνώσεις του, να συνθέτει και να αξιοποιεί τις σημαντικότερες πληροφορίες ώστε να εξαγάγει συμπεράσματα, να θέσει ερωτήματα και να αποκαταστήσει τις πιθανές παρανοήσεις και παρερμηνείες. Στην κατηγορία αυτή των αναγνωστών απευθύνεται μια μεγάλη ομάδα βιβλίων παιδικής λογοτεχνίας που προκαλεί και απαιτεί τη συνεργασία των μικρών αναγνωστών εκείνα όπου ο αναγνώστης καλείται να συμμετέχει στην επιλογή του τέλους ή στην εξέλιξη της ιστορίας.

Ο τελευταίος τύπος αναγνώστη είναι αυτό που αποκαλεί ο Προύστ ως «η θεϊκή απόλαυση προερχόμενη από τη βύθιση στην αναγνωστική πράξη». Ο συγκεκριμένος ανάγνωστης πολύ περισσότερο από τους προηγούμενους μεταφέρει την αναγνωστική πρακτική έξω από το σχολείο. Προσπαθεί να συμπληρώσει τα κενά και τις ελλείψεις, να αναδιατάξει το αφηγηματικό υλικό, να συνδέσει το κείμενο με άλλα κείμενα, να ανακαλύψει τις συσχετίσεις και τα βασικά στοιχεία που συνθέτουν ένα λογοτεχνικό έργο και τελικά ο νεαρός αναγνώστης οδηγείται από τον χώρο της ανάγνωσης, στον χώρο της δημιουργικής γραφής.

## 2. Φιλαναγνωσία

### 2.1. Ορισμός Φιλαναγνωσίας

Με μια πρώτη ματιά ο πολυδύναμος και πολυδιάστατος όρος «φιλαναγνωσία» φαίνεται να παραπέμπει στη θετικά προσδιορισμένη σχέση του αναγνώστη με το βιβλίο ως το κατεξοχήν είδος και έκφραση της γραπτής ύλης και εμπεριέχει ταυτόχρονα τις εξειδικευμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες στοχεύουν στην διαμόρφωση αυτής της σχέσης μέσα από την ανάπτυξη αναγκαίων γνωστικών δεξιοτήτων κυρίως αλλά και κοινωνικών δεξιοτήτων και αισθητικών κριτηρίων (Makridis K. 2011).

Ο όρος «φιλαναγνωσία» αποτελεί μια ιδιαίτερη και εύστοχη γλωσσική επιλογή που προσδιορίζει -όχι τόσο αυστηρά και καταληκτικά, γιατί πρόκειται για νεότερο όρο- ένα ευρύ πεδίο σημασιών, δράσεων και αξιών που συνδέονται με τις πολυεπίπεδες σχέσεις παιδιού και βιβλίου. Με μια πρώτη ματιά φαίνεται ότι ο όρος αυτός ταυτίζεται με τον περιφραστικό γαλλικό όρο *aimer lire* (αγάπη για ανάγνωση), ενώ μοιάζει να διαφοροποιείται από τους αντίστοιχους αλλόγλωσσους όρους, *Literacy*, *Literatie*. Οι παραπάνω όροι είχαν αποδοθεί στα ελληνικά με τη λέξη γραμματισμός ή και εγγραμματισμός και έχουν συνδεθεί κυρίως με νοήματα και σημασίες αλλά και αντίστοιχες λογικές και πρακτικές που αφορούν τις πολύπλοκες και σύνθετες διαδικασίες της κατάκτησης του λόγου από το παιδί. (Καρακίτσιος Α. 2012) Η έννοια του «κοινωνικού εγγραμματισμού» είναι ευρεία και έχει ως ερευνητικό κεκτημένο το ότι η διαμόρφωση της θετικής σχέσης του υποκειμένου με την γραπτή ύλη διαμορφώνεται μέσα από συγκεκριμένες κοινωνικές πρακτικές εγγραμματισμού, οι οποίες αναπτύσσονται τόσο σε θεσμικά περιβάλλοντα όπως το σχολείο και η βιβλιοθήκη, όσο και σε άτυπα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα όπως η οικογένεια και οι ομάδες συνομηλίκων. (Καρακίτσιος, 2011)

Παρ' όλες τις απόπειρες που έχουν γίνει για να προσδιοριστεί και να αποσαφηνιστεί με ακρίβεια ο όρος αυτός, η Φιλαναγνωσία παραμένει ένας

ασαφής όρος με έντονο αξιακό περιεχόμενο, και με μια ιδιόμορφη σχέση με την εκπαιδευτική διαδικασία.

### **2.2.1 Προώθηση Φιλαναγνωσίας**

Στην προώθησή της Φιλαναγνωσίας αλληλεπιδρούν πολλοί παράγοντες. Το βιβλίο, κείμενο μπορεί να είναι η αφορμή, σε κάθε περίπτωση όμως βασικός νοσηματοδότης είναι ο αναγνώστης ενώ σε πολλές των περιπτώσεων και συνδημιουργός. Ο αναγνώστης μπορεί να εμπλακεί στη διαδικασία της ανάγνωσης εφόσον το ίδιο το λογοτεχνικό κείμενο, με τρόπο ιδιαίτερα ελκυστικό, τον προκαλέσει, του δημιουργήσει δηλαδή κίνητρα, ώστε να συνειδητοποιήσει ότι τα θέματά του δεν είναι ξένα, αλλά αφορούν στην ίδια τη ζωή του.

Πιο συγκεκριμένα, ο αναγνώστης όταν ανακαλύψει ότι το λογοτεχνικό κείμενο που έχει στα χέρια του τον ενδιαφέρει, ανοίγει διάλογο με το κείμενο, για τα πρόσωπα ή τα δρώμενα της αφήγησης και εμμέσως προβάλλει τον εαυτό του μέσα στην αφηγούμενη ιστορία, επειδή το διάβασμα δεν είναι παρά ένα πέρασμα μέσα από τις σκέψεις, τα αισθήματα, τον κόσμο του κειμένου, για να φθάσει κανείς στον εαυτό του. Έτσι λοιπόν ταυτίζεται με τον ήρωα και συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία της ανάγνωσης. Όπως αναφέρει και ο Προύστ, «στην πραγματικότητα ο αναγνώστης την ώρα που διαβάζει είναι αναγνώστης του εαυτού του».

Για να συναντήσει όμως ο αναγνώστης αυτή τη γοητεία της ανακάλυψης της γνώσης πρέπει να γευτεί το λογοτεχνικό κείμενο. Αυτή τη γοητεία δύναται να τη συναντήσει μέσω διαφόρων δράσεων της Φιλαναγνωσίας. Ένα ευρύ πεδίο δημιουργικών δράσεων (αναγνωστικές πρακτικές) που συνδέονται με το γενικότερο πλαίσιο της εκπαίδευσης αλλά παράλληλα κατέχουν ισχυρή βάση σε εξωσχολικά θεσμικά περιβάλλοντα, όπως οι βιβλιοθήκες, η οικογένεια και οι παρέες. Ο αναγνώστης δηλαδή, παράλληλα με την απόλαυση που προσφέρει η αφήγηση ή η ακρόαση ενός βιβλίου έχει τη δυνατότητα ενασχόλησης με άλλες δραστηριότητες που ασκούν τη γλώσσα, τη φαντασία, τη δημιουργική και κριτική σκέψη, την εφευρετικότητα, κεντρίζουν το ενδιαφέρον, αναπτύσσουν την κοινωνικότητα και την υπευθυνότητα και διευρύνουν πνευματικούς ορίζοντες.

## 2.2.2 Φιλαναγνωστικές πρακτικές και προσεγγίσεις

Η ανάπτυξη της Φιλαναγνωσίας μπορεί να προσφέρει χαρά και απόλαυση στον αναγνώστη. Ωστόσο, η αγάπη για το βιβλίο δε μεταδίδεται κληρονομικά ούτε αποτελεί μια έμφυτη λειτουργία. Αντίθετα, αποκτάται μέσω μιας μακροχρόνιας και συστηματικής προσπάθειας εκπαίδευσης που δεν έχει καταναγκαστικό και υποχρεωτικό χαρακτήρα, ενώ καλλιεργείται από μικρή ηλικία, από τους πρώτους κιόλας μήνες της ζωής ενός παιδιού, κυρίως με το παράδειγμα των γονιών (Αγγελοπούλου, 1986), (Αναγνωστόπουλος, 1987), (Σωτηροπούλου, 1993), (Γιαννικοπούλου, 1998). Όπως θεωρούσε και ο Ποσλάνιεκ (1990) το σχολείο είναι ένας προνομιακός χώρος για την άσκηση δραστηριοτήτων που σχετίζονται με το βιβλίο και συμβάλλουν αποτελεσματικά στη θεμελίωση και ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας. Ως διαμεσολαβητής όλων αυτών, ο δάσκαλος που συμβάλλει στον εμπλουτισμό των γνώσεων και την καλλιέργεια των παιδιών με βασικό εργαλείο το βιβλίο-λογοτεχνικό κείμενο και τις ευχάριστες δραστηριότητες που σχεδιάζει και δημιουργεί.

Για να καλλιεργηθεί στα παιδιά αυτή η αγάπη για την αναγνωστική διαδικασία, παράλληλα με τη διαμόρφωση θετικής στάσης απέναντι στη λογοτεχνία χρειάζεται η κατάλληλη ενθάρρυνση από τον δάσκαλο. Ο τελευταίος διακρίνοντας τις ανάγκες των μαθητών επιλέγει βιβλία και δημιουργεί κίνητρα για την ανάγνωσή τους, άλλωστε ακόμη και κάτω από αντίξοες συνθήκες, σε όλες τις τάξεις μπορούν να συμβούν εκπληκτικά πράγματα όταν εκπαιδευτικοί με γνώσεις, μεράκι και ευαισθησία, εκπαιδευτικοί που γνωρίζουν από πρώτο χέρι την απόλαυση της ανάγνωσης και αγαπούν με πάθος τη λογοτεχνία, αποφασίζουν να δράσουν» (Χαλκιαδάκη, 2008: 150). Αρχικά ο δάσκαλος, διαμεσολαβητής, φροντίζει να προετοιμάσει τους μαθητές-αναγνώστες πριν από την ανάγνωση, ώστε να είναι ικανοί να έρθουν σε επαφή με κείμενα που ανταποκρίνονται στις δικές τους εμπειρίες- ενδιαφέροντα και αλλά, άγνωστα ως εκείνη τη στιγμή, που θα εμπλουτίσουν τον ορίζοντα των ενδιαφερόντων τους. Φροντίζει επίσης, να απολαύσουν το κείμενο, να αισθανθούν συγκίνηση, να αφοσιωθούν και να

ταξιδέψουν με αυτό, ώστε να είναι σε θέση να διακρίνουν την τέχνη από τη ζωή και συγχρόνως να αποκαλύψουν τη σύνθεσή τους στο χώρο της μυθοπλασίας.

Τέλος, όταν αναφερόμαστε σε σχολική τάξη, πραγματοποιείται ανταλλαγή απόψεων (αναγνωστικές ή βιωματικές εμπειρίες) δημιουργώντας κατ' αυτόν τον τρόπο ένα άλλο κείμενο πάνω στο κείμενο που διάβασαν.

Καθημερινά, ο πιο παραγωγικός χρόνος της ημέρας ενός μαθητή αφιερώνεται στις σχολικές του δραστηριότητες, χωρίς να απομένει ιδιαίτερος χρόνος για ενασχόληση με τη λογοτεχνία. Το σχολείο αποτελεί την εστία αναζήτησης της γνώσης αλλά και της χαράς της δημιουργίας, η οποία ενισχύεται μέσω διαφόρων προγραμμάτων φιλαναγνωσίας όπου οι μαθητές μαθαίνουν να αποκτούν δίοδο επικοινωνίας με την κοινωνία και με βιωματικό τρόπο καλλιεργούν τη νοητική, συναισθηματική, αισθητική και κριτική τους ικανότητα.

Σύμφωνα λοιπόν με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών, διδάσκοντες, γονείς αλλά και τα ίδια τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να διαμορφώσουν το πρόγραμμά τους και να εμπλακούν με αυτό την χρονική στιγμή που επιθυμούν.

Πολλοί μελετητές (Κακούρης,1987), (Αναγνωστόπουλος&Δελώνης,1987), (Ντελόπουλος,1989) υποστηρίζουν πως η σωστή οργάνωση και λειτουργία της σχολικής βιβλιοθήκης είναι ένας καθοριστικός παράγοντας για την εδραίωση και ανάπτυξη της φιλαναγνωσίας. Μια σχολική βιβλιοθήκη θα πρέπει να είναι πλούσια σε ποικίλου περιεχομένου αναγνώσματα, ώστε να βρίσκουν σε αυτά ικανοποίηση παιδιά με διαφορετικά ενδιαφέροντα. Ο χώρος που θα επιλεγεί για βιβλιοθήκη καλό θα είναι να είναι φωτεινός, ήσυχος, καλαίσθητος, με εύκολη πρόσβαση, να προσφέρει ησυχία στα παιδιά που τον επισκέπτονται και να μπορεί να αξιοποιηθεί για την ανάπτυξη πολλών δραστηριοτήτων, οι οποίες καλλιεργούν και αναπτύσσουν την αγάπη των παιδιών για το διάβασμα (Γκλιάου, 2003), ενώ συγχρόνως καλύπτουν πληροφοριακές, μορφωτικές και ψυχαγωγικές ανάγκες (Σπίνκ, 1990). Για να προσελκύσει λοιπόν κανείς ένα παιδί σε μια βιβλιοθήκη, πρέπει να καταβληθεί συστηματική προσπάθεια που ξυπνά τη διάθεση του παιδιού για ανάγνωση. Γι' αυτόν το λόγο, η προώθηση της ανάγνωσης συγκαταλέγεται στα σημαντικότερα καθήκοντα της Βιβλιοθήκης. Και εδώ ο δάσκαλος παίζει σημαντικό ρόλο, αυτή τη φορά ως βιβλιοθηκάριος.

Ωστόσο, βασικό εργαλείο ανάπτυξης και προώθησης της φιλιαναγνωσίας θεωρείται η σωστή χρήση των φιλιαναγνωστικών πρακτικών, από απλές δράσεις φιλιαναγνωσίας, αναγνωστικές εμπυψώσεις και παιχνίδια που κινήτοποιούν ακόμη και τα αδιάφορα ως προς τη λογοτεχνία παιδιά και αναπτύσσουν φιλιαναγνωστικές συμπεριφορές.

### **2.3. Η ένταξη της Λογοτεχνίας και της Φιλιαναγνωσίας στα Προγράμματα Σπουδών του Δημοτικού Σχολείου**

Η Φιλιαναγνωσία είναι μια ελεύθερη επιλογή για το παιδί και όχι άλλη μια σχολική υποχρέωση. Παρόλα αυτά, αρκετοί γονείς πιστεύουν στη γραμμική σχέση σχολικής επιτυχίας και Φιλιαναγνωσίας και όταν το παιδί τους δε διαβάζει, είτε ματαιώνονται, είτε ενοχοποιούνται και καταλήγουν να του το επιβάλλουν ως μια ακόμη υποχρεωτική διαδικασία. Άλλωστε, αρκετές έρευνες έχουν αποδείξει, πως η αγάπη για ανάγνωση βιβλίων και η σχολική-κοινωνική επιτυχία δεν είναι στοιχείο που κληρονομείται ή διαμορφώνεται από ερεθίσματα που μπορεί να δέχεται το άτομο από το οικογενειακό του περιβάλλον.

Τα τελευταία χρόνια η Λογοτεχνία και κατ' επέκταση η Φιλιαναγνωσία έχουν ενταχθεί στα «Προγράμματα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο». Στόχος αυτής της προσπάθειας, να αλλάξει το καθεστώς της ανάγνωσης και να το προσανατολίσει σε δραστηριότητες «πολιτισμικής ερμηνευτικής», από την πλευρά του αναγνώστη, να διευρύνει τον πάγιο παιδαγωγικό στόχο της «εγγραμματοσύνης» σε εκείνον της «πολιτισμικής εγγραμματοσύνης», απαιτώντας από τους αναγνώστες να ανακαλύψουν το κοινωνικά προσδιορισμένο «αξιακό υπόστρωμα» και το «πολιτικό ασυνείδητο» των λογοτεχνικών κειμένων. Τους ζητά ακόμη να απομακρυνθούν από τη λογική του επιβεβλημένου λογοτεχνικού κανόνα, να φτάσουν σε διακειμενικές διεργασίες μέσα από ένα διευρυμένο σώμα κειμένων, να αντιληφθούν ουσιαστικά με το δικό τους τρόπο την έννοια, την πολυφωνία και τις λειτουργίες της Λογοτεχνίας και, τελικά, «να ερμηνεύσουν την ερμηνεία τους» (Πασχαλίδης, 1999). Παράλληλα με όλα αυτά επιτρέπεται η καλλιέργεια της αναγνωστικής απόλαυσης και κατανόησης κειμένου, η ανάπτυξη της δεξιότητας της

προσεκτικής ακρόασης, της αφηγηματικής ικανότητας και κατ' επέκταση και της αναδιήγησης ιστοριών, συναισθημάτων ή καταστάσεων και τέλος η επικοινωνιακή και συνεργατική ικανότητα και εξοικείωση με τη λειτουργία σε ομάδες. Αφού λοιπόν εξοικειωθεί το παιδί με το λογοτεχνικό βιβλίο, κυρίως στις πρώτες σχολικές ηλικίες-τάξεις, εδραιώνεται σταδιακά μια φιλική σχέση με αυτό, ενώ σε μεγαλύτερες ηλικίες, το παιδί είναι σε θέση να αναπτύξει τον κειμενικό, εικονικό και πολιτισμικό του γραμματισμό.

Πιο συγκεκριμένα, στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (2002), όπου ενσωματώνονται τα προηγούμενα Προγράμματα Σπουδών (2000), η Γλώσσα «γίνεται» με τη βοήθεια της Λογοτεχνίας «όχημα και αποτέλεσμα αισθητικής καλλιέργειας» (2002:3), ενώ η Λογοτεχνία, που θεωρείται ένας από τους «άξονες γνωστικού περιεχομένου» του γλωσσικού μαθήματος, έχει ως βασικό, γενικό στόχο της την εξοικείωση των μαθητών με το βιοματικό λόγο και με τα γλωσσικά μέσα των λογοτεχνημάτων (2002:24). Στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας, που ακολουθούν το Διαθεματικό πλαίσιο, ως κύριοι σκοποί της επαφής των μαθητών των δύο πρώτων τάξεων (Α'-Β') με αισθητικά καταξιωμένα λογοτεχνικά κείμενα αναφέρονται η εξοικείωσή τους με το εξωσχολικό βιβλίο και η ενθάρρυνσή τους να αναπτύξουν τη δημιουργική τους φαντασία (2002: 41). Για τους μαθητές των μεγαλύτερων τάξεων (Γ'-ΣΤ') επιδιώκεται η σταδιακή εξοικείωσή τους με την ελληνική και με την παγκόσμια λογοτεχνία, καθώς και με τις διευρυμένες δυνατότητες της γλώσσας (2002: 42-43).

Αν και τα λογοτεχνικά κείμενα προσεγγίζονται μέσα στο πλαίσιο της γλωσσικής διδασκαλίας και στα νέα προγράμματα, για πρώτη φορά «κρίνεται σκόπιμη η μερική αποσύνδεση της διδασκαλίας των λογοτεχνικών κειμένων από τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος», ενώ προτείνεται η σύνδεσή της Λογοτεχνίας με το παιχνίδι, με την ψυχαγωγία, με την καλλιέργεια του συναισθήματος και με το διάλογο, μέσα από σχετικές δραστηριότητες (2002: 57-58). Η εμφανής "υποκειμενική" προοπτική ενός τέτοιου αναγνωστικού προγράμματος έχει ιδιαίτερη σημασία και δυναμική, αφού αναφέρεται όχι μόνο στις πιθανές αναγνωστικές ερμηνευτικές διεργασίες που τα κείμενα απαιτούν αλλά και στην ερμηνεία αυτής της πιθανής ερμηνείας. Συνολικά προτείνεται μια

βιωματική-επικοινωνιακή και ταυτόχρονα μια πιο "ελεύθερη" επαφή με τη Λογοτεχνία, που θα παρέχει τη δυνατότητα στους μαθητές να επιλέγουν εκείνοι τα κείμενα που θα διαβάσουν αλλά και τους τρόπους με τους οποίους θα τα προσεγγίσουν, ορίζοντας ουσιαστικά οι ίδιοι το λογοτεχνικό κανόνα που θα διασώσει και θα τους εξασφαλίσει την αναγνωστική απόλαυση. Το λογοτεχνικό κείμενο, αποδεσμευμένο πλέον από τη γλωσσική διδασκαλία, δεν καλείται να εξυπηρετήσει προγραμματικούς σκοπούς και συγκεκριμένα ιδεολογικά σχήματα, αλλά να ενεργοποιήσει δάσκαλους και μαθητές στην άρθρωση του δικού τους λόγου (Καπλάνη, 1999).



### **3. Νέες Τεχνολογίες και Φιλαναγνωσία**

#### **3.1. Ορισμός Προβλήματος**

Η χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη σύγχρονη εκπαίδευση κρίνεται αναγκαία στις μέρες μας. Η αδυναμία χρήσης των ΤΠΕ, από έναν μαθητή συνιστά, θα μπορούσαμε να πούμε, ψηφιακό αναλφαριθμητισμό. Το σχολείο, λοιπόν οφείλει να μάθει στα παιδιά και τα «ψηφιακά γράμματα», παρουσιάζοντάς τους το βαθύτερο νόημα της εκπαίδευσης μέσω ΤΠΕ.

Οι υπολογιστές είναι τεχνολογικά μέσα αναπτυξιακά κατάλληλα για τα παιδιά της σχολικής ηλικίας και δείχνουν πως η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε να υποστηρίξει και να ενθαρρύνει την ανάπτυξη και τη μάθηση σε αυτές τις ηλικίες. Τα σημερινά παιδιά δεν έχουν ιδιαίτερη ανάγκη τυπικής διδασκαλίας της χρήσης των υπολογιστών, διότι είναι «ψηφιακοί ιθαγενείς»· ανήκουν σε μια γενιά που, απ' την κούνια, πατάνε κουμπάκια ξέροντας πως κάτι θα γίνει, έχουν όμως ανάγκη νοηματοδότησης αυτού που κάνουν από κάποιον εκπαιδευτικό ή από κάποιον στο περιβάλλον ανατροφής τους.

Βασιζόμενοι λοιπόν στην ευχέρεια των μαθητών με τις Νέες Τεχνολογίες κρίθηκε σκόπιμη η υλοποίηση ενός περιβάλλοντος πραγματικού- ψηφιακού που θα ευνοεί την επαφή των παιδιών με τη λογοτεχνία, αλλά παράλληλα και τη μόρφωσή τους, μέσω πολυμέσων, διάδρασης, επικοινωνίας με τους συμμαθητές τους, δικτύωσης, δυνατότητας άμεσης διόρθωσης, κ.τ.λ., πέραν κάθε τυπικού προγράμματος και υπερβαίνοντας το αδιατάρακτο σχολικό τέλμα και την ακίνητη ζωή της εκπαίδευσης. Κατά αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται και η ενθάρρυνση για τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η ενθάρρυνση αυτή σημαίνει αξιοποίηση του ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά και του διαδικτύου, σαν εργαλεία στη μάθησή τους, πάντα υπό την επίβλεψη κάποιου μεγαλύτερου, είτε εκπαιδευτικού, είτε γονέα και βοηθώντας όπου υπάρχει τεχνική δυσκολία. Η γνώση που αποκτάται με αυτόν τον τρόπο δεν είναι στεία πληροφορία, αλλά γεμάτη νόημα εμπειρία.

Για την επίτευξη αυτής της «επαφής» υλοποιήθηκε το παρακάτω εκπαιδευτικό πρόγραμμα Φιλαναγνωσίας. Για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση των δραστηριοτήτων, αξιοποιήθηκαν στο έπακρο οι Νέες Τεχνολογίες και συγκεκριμένα το Moodle, μια εκπαιδευτική πλατφόρμα LMS (Learning Management System) και πολλά ακόμα εργαλεία που μπορούν να ενσωματωθούν και να ενταχθούν σε αυτή.

### **3.2. Λόγοι υλοποίησης των δραστηριοτήτων σε πλατφόρμα LMS**

Παρόλο που το Moodle δε βρίσκεται στην αιχμή της καινοτομίας στις τεχνολογίες της εκπαίδευσης (υπάρχει ήδη από το 1999) θεωρείται μια μοναδική εκπαιδευτική πλατφόρμα, που συνεχώς εξελίσσεται και ενσωματώνει νέα χαρακτηριστικά.

Βασιζόμενο στην Κονστρουβιστική θεωρία μάθησης, παρέχει μια μεγάλη ποικιλία προσέγγισης, δημιουργίας και οργάνωσης του εκπαιδευτικού υλικού, διευκολύνει και ενισχύει συνεργατικές τεχνικές, όπως επίσης και την αυτοδιδασκαλία και μαθησιακή αυτονομία. Μπορεί να υπάρχει online στο διαδίκτυο είτε να εγκατασταθεί σε οποιοδήποτε υπολογιστή. Παρέχεται η δυνατότητα αρχικής παραμετροποίησης της μορφής και ορισμένων λειτουργιών του, πολλαπλές μέθοδοι εγγραφής των μελών με πολλές βαθμίδες ασφαλείας, εργαλεία διαχείρισης των εγγραφών και δυνατότητα δημιουργίας ρόλων (εκπαιδευτή, βοηθού εκπαιδευτή, εκπαιδευόμενου, παρατηρητή, γονέα κλπ), ενημέρωση για υποχρεώσεις και διάφορες ανακοινώσεις, μέσω αρθρωμάτων (modules), δημιουργίας αντιγράφων (backup), επαναφοράς (restore), επανέναρξης (reset), εισαγωγής (import) των μαθημάτων και της ελεγχόμενης εγγραφής των μελών σε αυτά.

Πιο συγκεκριμένα, σαν πρώτη καινοτόμος διάσταση της χρήσης του Moodle, παρουσιάζεται η διαφοροποίηση στην αναπαράσταση της γνώσης. Κατά τον σχεδιασμό δηλαδή του μαθήματος δίνεται η δυνατότητα αξιοποίησης πολλαπλών εργαλείων για τον εμπλουτισμό των δραστηριοτήτων, που οι μαθητές, με τη σειρά

τους, έχουν τη δυνατότητα να επέμβουν και να δημιουργήσουν νέο περιεχόμενο, ώστε να χτίσουν σταδιακά την δική τους «εικόνα του κόσμου», την προσωπική τους «κοσμοαντίληψη». Υπάρχει δηλαδή ποικιλία στη μορφή των πληροφοριών που εισάγονται στο μάθημα (αρχεία κειμένου, multimedia), στην μορφή των δραστηριοτήτων (γραπτές εργασίες, quiz, test ανοιχτού ή κλειστού τύπου, λεξικά, ενότητες μαθημάτων ή μεγάλων προβλημάτων, αληθές/ψευδές, συμπλήρωσης κενών, απλής ή πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, διάταξης κλπ) και στον τρόπο βαθμολόγησης ή μη αυτών (με προσαρμοσμένες κλίμακες βαθμολογίας ή επιτυχίας όπου οι βαθμοί μπορεί να είναι ανακοινώσιμοι στους εκπαιδευόμενους κι ανά πάσα στιγμή μπορούν να ελεγχθούν από το διαχειριστή του συστήματος). Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα επιλογής της μορφής που ταιριάζει στο αντικείμενο του κάθε μαθήματος (θεματική, εβδομαδιαία, κοινωνική, Lams-scorm).

Μια δεύτερη καινοτομία που παρουσιάζεται στην πλατφόρμα του Moodle, είναι η ανάληψη ρόλων στο πλαίσιο των μαθημάτων-ενοτήτων. Κάθε χρήστης αναλαμβάνει ένα ρόλο με την εγγραφή του στο μάθημα- ενότητα που είναι εγγεγραμμένος. Οι ρόλοι αυτοί έχουν κάποιες υποχρεώσεις- υπευθυνότητες, που μπορεί να και να αναβαθμιστούν, όπως συμβαίνει σε μια πραγματική τάξη. Όσον αφορά στον διαχειριστή και τον εκπαιδευτή του συστήματος, του παρέχεται πλήρη ενημέρωση για τις ενέργειες οποιουδήποτε χρήστη.

Μια άλλη καινοτομία για το Moodle, αφορά τη δικτύωση και έχει να κάνει με το διαχωρισμό ομάδων και τις συνεργατικές στρατηγικές μάθησης. Οι χρήστες του συστήματος ιδιαίτερος όταν εμπλέκονται σε ομαδικές δραστηριότητες, έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν, να ανταλλάσσουν μηνύματα μέσω της πλατφόρμας, να συνομιλούν και να διαμοιράζονται υλικό (forum, chats, messaging, blogs). Έχουν επίσης τη δυνατότητα να επικοινωνούν και να ανταλλάσσουν μηνύματα και με τον εκπαιδευτή τους, ο οποίος μπορεί πάντα να βοηθήσει όποτε του ζητηθεί, αφού με το Moodle η επικοινωνία εκπαιδευτή και εκπαιδευόμενου γίνεται ακόμα πιο εύκολη και άμεση.

### **3.3. Περιγραφή του υλοποιημένου προγράμματος στο Moodle και παραμετροποιήσιμες λειτουργικότητες σε αυτό.**

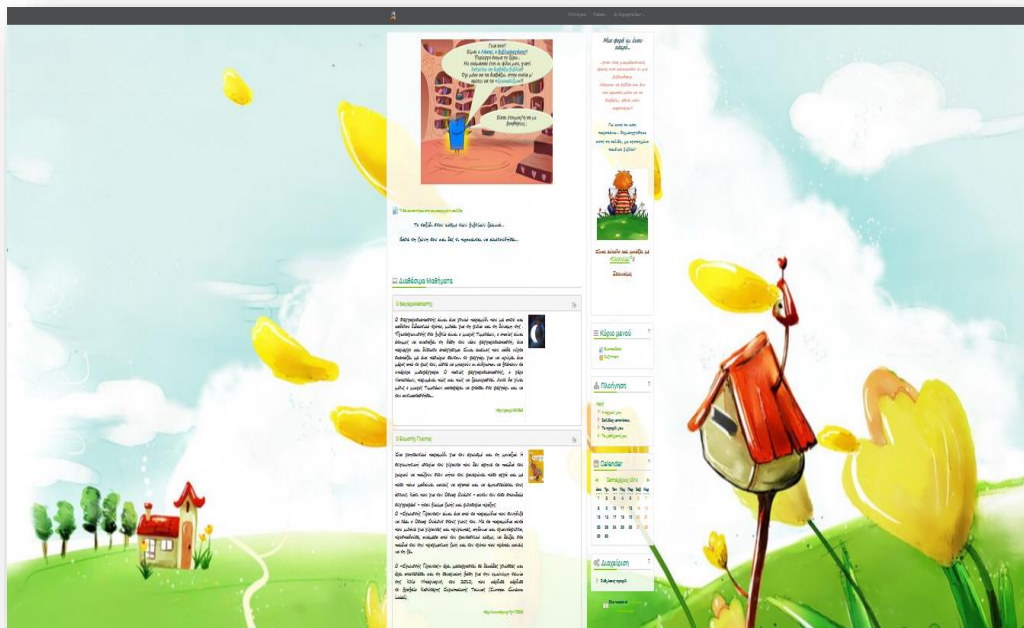
Η πλατφόρμα που χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση αυτού του εκπαιδευτικού σεναρίου όπως αναφέρθηκε παραπάνω είναι το Moodle, μια πλατφόρμα που έχει σχεδιαστεί για να υποστηρίζει τη μάθηση μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων και βασίζεται στις θεωρίες του Κοινωνικού Εποικοδομισμού (Dougiamas, 2004). Για να γίνει η πλατφόρμα πιο προσιτή αλλά παράλληλα, πιο ελκυστική και εύχρηστη στους μαθητές του Δημοτικού Σχολείου και να προσφέρει ένα ενοποιημένο και αυτοματοποιημένο μέσο εκπαίδευσης και διδασκαλίας, έγιναν κάποιες παραμετροποιήσεις. Έγινε χρήση του προτεινόμενου θέματος «Elegance» με τροποποίηση όμως των ήδη υπαρχόντων χρωμάτων, του «Logo» και των εικόνων φόντου, που προϋπήρχαν. Επίσης χρησιμοποιήθηκαν αρκετές εικόνες στην Αρχική σελίδα, στις φάσεις- κατηγορίες, αλλά και στις δραστηριότητες, που φαίνεται να αρέσουν πολύ στα παιδιά.

Στην πλατφόρμα αυτή κάθε μαθητής πρέπει να διαθέτει το δικό του λογαριασμό για να συνδεθεί στο Πρόγραμμα Φιλαναγνωσίας. Οι μαθητές με τη σύνδεσή τους στο πρόγραμμα, έχουν πρόσβαση μόνο στο μάθημα- βιβλίο που αναφέρεται στην ηλικία τους. Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα δίνεται και η δυνατότητα αυτό-εγγραφής και στα τρία μαθήματα- βιβλία εφόσον οι ίδιοι οι μαθητές το θελήσουν. Πριν ακόμα ο μαθητής έρθει σε επαφή με το αντικείμενο του εκπαιδευτικού προγράμματος που υπάρχει στην πλατφόρμα, γνωρίζει τον ήρωα του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος που θα τον συντροφεύει και θα του εξηγήσει τις δραστηριότητες, τον «Βιβλιοφαγάκη». Το όνομα αυτό είναι εμπνευσμένο από τη λέξη «βιβλιοφάγος», αυτός που «τρώει» βιβλία για να χορτάσει το πνεύμα του, κάποιος δηλαδή με «παροδική ανορεξία». Το πνεύμα του είναι αχόρταγο, όσο του δίνουμε τροφή, τόσο περισσότερο πεινάει, τόσο περισσότερα βιβλία θέλει.



Εικόνα 1: Ο ήρωας του Προγράμματος Φιλαναγνωσίας

Στην Αρχική λοιπόν σελίδα του προγράμματος, κάτω από τον «Βιβλιοφαγάκη», εμφανίζονται οι τίτλοι των τριών βιβλίων- μαθημάτων που πρόκειται οι μαθητές να έρθουν σε επαφή και η περίληψη τους. Για την καλύτερη ενημέρωση αλλά και διευκόλυνσή των μαθητών υπάρχει ένα βίντεο, που επεξηγεί όλα αυτά που πρόκειται ο μαθητής να συναντήσει στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Στη δεξιά πλευρά, πάνω-πάνω υπάρχει η περιγραφή της σελίδας και ακριβώς από κάτω εμφανίζονται το κύριο μενού, που δίνει τις δυνατότητες στο μαθητή να ανατρέξει ανά πάσα στιγμή στην εγκυκλοπαίδεια «Βικιπαίδεια» για να αναζητήσει κάτι, ή να ρωτήσει και να ανοίξει κάποιο θέμα συζήτησης, και το μενού «Πλοήγηση» όπου βοηθά τον μαθητή να κινηθεί πιο εύκολα στον ιστοχώρο αυτό. Επιπλέον, υπάρχει το ημερολόγιο, για να αξιοποιηθεί κατάλληλα από τον εκπαιδευτικό που θα χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα αυτό στο πλαίσιο της Φιλαναγνωσίας στο σχολείο, ώστε να έχει τη δυνατότητα να ενημερώνεται ο μαθητής για τα επικείμενα γεγονότα, τα χρονικά περιθώρια (αν υπάρχουν) και για τις υποχρεώσεις του σχετικά με τις παραδόσεις των εργασιών που πρέπει να πραγματοποιηθούν. Τέλος, δύνεται η δυνατότητα στο μαθητή, από το μενού «διαχείριση» να τροποποιήσει, ανά πάσα στιγμή, ότι επιθυμεί από το προφίλ του ή να αλλάξει τον κωδικό πρόσβασής του στο πρόγραμμα.



Εικόνα 2: Αρχική σελίδα (<http://filanagnosia.mdl2.com>)

Το πρόγραμμα αυτό αποτελείται από τρία μαθήματα- βιβλία, όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω. Το πρώτο μάθημα- βιβλίο είναι «Ο Φεγγαροσκεπαστής», που απευθύνεται στους μαθητές της Α-Β' Δημοτικού, «Ο Εγωιστής Γίγαντας», που απευθύνεται σε μαθητές Γ-Δ' Δημοτικού και το τελευταίο «Ο Μικρός Πρίγκιπας» που απευθύνεται σε μαθητές Ε-ΣΤ' Δημοτικού. Κάθε μάθημα- βιβλίο, αποτελείται από τρεις φάσεις-κατηγορίες «Ταυτότητα βιβλίου», «Συγγραφέας» και «Δραστηριότητες».

### Ταυτότητα βιβλίου

- Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου!
- Γίνε κριτικός του βιβλίου!
- Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το παραμύθι!

### Συγγραφέας

- Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα!
- Αντιστοίχισε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!
- Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!

### Δραστηριότητες

Κεσάνδρας...

- Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!
- Επινόησε τους 'κρυμμένους' ήρωες του παραμυθιού!

Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόνητους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τροχόλαβι!

**Εκτινόμε Λοιπόν;**

καλέ αγαθί!!

- Συμπλήρωσε το κομμάτι και μάζεψε δόσεις παρασκευασμού πόνητους γυραφί!
- Απάτησε αυτιά και γυρίσρα!
- Βρες την εκάθια που κρέβεται!
- Δώσε το Σπουδαίο!

Υαλίγας...

- Επαγγέλωσε τους πόνητους σου!

Παζ...

- Ραζ!
- Πήγαμο Λάξων!
- Φόδα!

Δημούργας...

- Συγράφατε τον δικό σου αναμμένο ήρωα!

Συναργάσας...

- Πρόθεσε τον ήρωά σου στο παραμύθι!

Εικόνα 3: Δραστηριότητες των τριών κατηγοριών του Φεγγαροσκελεπαστή

**Ταυτότητα του βιβλίου**

Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου!  
 Γράψε κριτικές του Παπαγιαννάκη!


---


**Συγγραφείς**

Η κερματοδόξα του Όσκαρ Ουάιλντ  
 Ακολουθήστε τον Όσκαρ Ουάιλντ!


---

**Δραστηριότητες**



  
 Είστε τον εθισμό να πετάτε τα σκουπίδια σε λάθος μέρος.  
 Πώς να τους εθίσουμε να αλλάξουν?


**Κατανόηση...** 

Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις!  
 Κόψε μια βάρδα στον κήπο...


**Δημιουργία...** 

Δημιούργησε ένα σύντομο συναρπαστικό!  
 Συγγραφέα τον κήπο του Γίγαντα!


**Υακίθισμα...** 


  
 Ο γίγαντας ήθελε να πετάει τα σκουπίδια σε λάθος μέρος, αλλά οι φίλοι του τον εθίσαν να αλλάξει.  
 Πώς εθίσαν τον γίγαντα να αλλάξει?

Μάζεψε μύκητα από την γηλιά!

**Παίζω...** 

Φτιάξε  
 Βρες το καταλλήλαιο παιχνίδι...

**Συνάγασμα...** 

Φτιάξε μια αφήγηση με την βοήθεια των φίλων σου!  
 Οδηγός γρήγορης Σχεδίασης

Εικόνα 4: Δραστηριότητες των τριών κατηγοριών του Εγωιστή Γίγαντα



**Ταυτότητα βιβλίου**

Επιλέξε την ταυτότητα του βιβλίου!

Γράψε τον τίτλο του βιβλίου!

---

**Συγγραφείς**

Επέλεξε τη μέθοδο που καλύτερα σου ταιριάζει!

Γράψε τη Βιογραφία του Αιτωκού ή της Αιτωκού!

Γράψε το όνομα στην Αιτωκού!

---

**Δραστηριότητες**

**Κατανόηση...**

Αναγνώστε και απαντήστε στις ερωτήσεις!

Παράθεστε σημειώσεις ή παρατηρήσεις!

Συμπληρώστε την ιστορία...

**Πήγαινε πάνω στον χρόνο...**

Γράψε πολλά πύου στο χρόνο... όταν ο Αιτωκού έφραζε το βιβλίο...

Αναπλάστε τους συμβολισμούς!

**Υπολόγισε...**

Μήτρεξε από περισσότερες συνειδητές προσπάθειες για να γράσεις ο Μικρός Πρίγκιπας και πάλι πύου στην ελαστική του!

**Αναπλάστε σωστά!**

Μεταφράστε τους!

**Δημιουργήστε...**

Επιλέξε τον δρόμο σου τζαμπί!

Δημιουργήστε το δρόμο σου κέμε!

Ανέθεσε το κέμε σου!

**Συναργάστε...**

Επιλέξε το δρόμο σου ελαστικό χρόνο... και αξιολογήστε τον!

Γράψε ποιητικό!

**Παίξε...**

Βασικό!

Επιπλέον οι από το μέτρο από το οποίο πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!

Επιπλέον οι από το μέτρο από το οποίο πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!

Επιλέξε το παιχνίδι!

Εικόνα 5: Δραστηριότητες των τριών κατηγοριών του Μικρού Πρίγκιπα

Στις δραστηριότητες αυτών των κατηγοριών δεν υπάρχει προκαθορισμένος διαχωρισμός ομάδων και ρόλων, στην περίπτωση αξιοποίησης του προγράμματος από κάποιον εκπαιδευτικό στο σχολείο, ο εκπαιδευτικός διαχειρίζεται το ζήτημα αυτό, όπως ο ίδιος επιθυμεί, βασιζόμενος στην προτεινόμενη διαδικασία που αναφέρθηκε. Οι μόνοι ρόλοι που έχουν καθοριστεί είναι αυτοί του εκπαιδευτή και διαχειριστή του συστήματος, όπου εύκολα μπορεί να τροποποιηθούν και να

προστεθούν και άλλοι εκπαιδευτές, ενώ όσοι μαθητές έχουν γραφτεί στο συγκεκριμένο πρόγραμμα έχουν τον ρόλο του μαθητή, που συμμετέχει σε ένα μόνο μάθημα ή και στα τρία μετά από αυτό-εγγραφή και έχει δημιουργηθεί και το προφίλ τους.

Για τη δημιουργία των παραπάνω δραστηριοτήτων αξιοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία

- ✓ *Φάκελος*: Επιτρέπει τη συγκέντρωση σχετικών αρχείων μέσα σε αυτόν, μειώνοντας έτσι την περιπλάνηση στην σελίδα.
- ✓ *Πηγή πληροφοριών* : Περιλαμβάνει κάποιο αρχείο ως πόρος, που είτε απλά εμφανίζεται στην οθόνη, είτε ζητείτε να το κατεβάσουν οι μαθητές στον υπολογιστή. Το αρχείο αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την υποστήριξη κάποιων δραστηριοτήτων, π.χ. τον οδηγό χρήσης κάποιου προτεινόμενου εργαλείου.
- ✓ *Ετικέτα*: Εμφανίζεται μεταξύ των δραστηριοτήτων για να επεξηγήσει κάποια δραστηριότητα είτε για κάποια επιπρόσθετη πληροφορία.
- ✓ *url*: Περιλαμβάνει κάποιο web link ενός εγγράφου, εικόνας, βίντεο ή κάποιου διαδικτυακού τόπου με δραστηριότητες, το οποίο μπορεί να εμφανίζεται είτε ενσωματωμένο, είτε να ανοίγει σε νέο παράθυρο.
- ✓ *Lightbox Gallery*: Επιτρέπει τη δημιουργία μιας συλλογής εικόνων, από τους μαθητές, οι οποίες ανά πάσα στιγμή μπορούν να επεξεργαστούν ή να διαγραφούν. Επίσης επιτρέπονται και τα σχόλια για κάθε εικόνα της γκαλερί.
- ✓ *Hot potatoes κουίζ*: Περιλαμβάνει κάποιο ενσωματωμένο κουίζ που έχει δημιουργηθεί στο εργαλείο hot potatoes
- ✓ *Παιχνίδια «η κρυμμένη εικόνα»*: Μετά από κάθε επιτυχημένη απάντηση σε μια ερώτηση αποκαλύπτεται ένα μικρό κομμάτι της εικόνας βοηθώντας έτσι το μαθητή να απαντήσει στην κυρίως ερώτηση.
- ✓ *Παιχνίδι «Φιδάκι»*: Εμφανίζεται στο μαθητή ένα ζάρι και μια ερώτηση. Αν ο μαθητής απαντήσει σωστά στην ερώτηση προχωράει στην πίστα τόσες θέσεις όσες λέει το ζάρι.
- ✓ *Παιχνίδι Sudoku*: Αυτό το παιχνίδι εμφανίζει ένα άλυτο sudoku. Σε κάποια τετράγωνα υπάρχουν ερωτήσεις. Αν ο μαθητής απαντήσει σωστά

μια τέτοια ερώτηση του αποκαλύπτει το νούμερο που υπάρχει σε αυτό το τετράγωνο.

- ✓ *Παιχνίδι «Εκατομμυριούχος»:* Εμφανίζεται μια ερώτηση πολλαπλής επιλογής και αν ο μαθητής την απαντήσει σωστά προχωρά στο επόμενο επίπεδο.
- ✓ *Παιχνίδι «Κρυπτόλεξο»:* Αυτό το παιχνίδι μοιάζει με το σταυρόλεξο αλλά οι απαντήσεις είναι κρυμμένες μέσα στο κρυπτόλεξο οριζόντια ή κατακόρυφα.
- ✓ *Κουίζ:* Αποτελείται από ερωτήσεις διαφόρων τύπων, συμπεριλαμβανομένων των πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, σύντομης απάντησης και αριθμητική. Αποθηκεύεται αυτόματα κάθε προσπάθεια και στο τέλος εμφανίζεται στο μαθητή σε ποιες δραστηριότητες έχει απαντήσει σωστά.
- ✓ *Ενότητα:* Αποτελείται από ένα πλήθος σελίδων, κάθε σελίδα περιλαμβάνει μια ερώτηση και έναν αριθμό από πιθανές απαντήσεις. Ανάλογα με την απάντηση του μαθητή, είτε προχωρά στην επόμενη σελίδα είτε στην προηγούμενη.
- ✓ *Ανάθεση εργασιών:* Επιτρέπει τη συλλογή εργασιών από τον εκπαιδευτικό, όπου μπορεί και να δώσει ανατροφοδότηση.
- ✓ *Journal:* Οι μαθητές δημιουργούν τη δική τους “mini” ηλεκτρονική εφημερίδα, γράφοντας το δικό τους άρθρο και κάνοντας το δικό τους σχόλιο.
- ✓ *JClic:* Επιτρέπει τη δημιουργία αρκετών τύπων πολυμεσικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, στη συγκεκριμένη περίπτωση αξιοποιήθηκαν μόνο τα πάζλ.
- ✓ *External tool :* Επιτρέπει στους μαθητές να αλληλεπιδρούν με μαθησιακούς πόρους και δραστηριότητες σε άλλους δικτυακούς τόπους. Οι μαθητές πρέπει να έχουν το κατάλληλο λογισμικό στους υπολογιστές τους, ώστε να ανοίξει το αρχείο.

Ορισμένα από τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, πέρα από τη διαχείριση του μαθησιακού περιεχομένου, επιτρέπουν τη σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία τόσο μεταξύ των μαθητών όσο και μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών. Αυτά είναι:

- ✓ *Ομάδα συζητήσεων:* Αυτή η δραστηριότητα είναι η πιο σημαντική - εδώ συμβαίνουν οι περισσότερες συζητήσεις. Οι ομάδες συζητήσεων μπορούν να δομηθούν με διάφορους τρόπους και να συμπεριλάβουν όμοιες εκτιμήσεις για κάθε μήνυμα. Τα μηνύματα μπορούν να εμφανιστούν με ποικιλία μορφών και μπορούν να περιέχουν συνημμένα. Με τη συμμετοχή σε μια ομάδα συζητήσεων, οι συμμετέχοντες λαμβάνουν αντίγραφα κάθε νέου μηνύματος στο email τους.
- ✓ *Συζήτηση:* Επιτρέπεται η συνομιλία ανάμεσα στους συμμετέχοντες, σε πραγματικό χρόνο. Όλες οι συνεδρίες αποθηκεύονται και οι μαθητές μπορούν να ανατρέξουν ανά πάσα στιγμή σε αυτές.

Έτσι οι μαθητές αναπτύσσουν καλύτερα τη γραπτή και προφορική τους έκφραση.

Τέλος, τα βίντεο και όλο το υπόλοιπο υλικό, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να τα βλέπουν να τα διαβάζουν και να τα αποθηκεύσουν στον προσωπικό τους αρχείο, ώστε ανά πάσα στιγμή να ανατρέχουν σε αυτό.

## 4. Μαθησιακός Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Προγράμματος

### 4.1. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Καθημερινά τα παιδιά έρχονται σε επαφή με κάθε είδους βιβλία. Βιβλία μεγάλα, βιβλία μικρά, βιβλία με σκληρό εξώφυλλο, βιβλία με μαλακό εξώφυλλο, βιβλία σχολικά, βιβλία λογοτεχνικά, βιβλία για μεγάλους, βιβλία για μικρούς, κάθε ένα από αυτά κάτι έχει να προσφέρει, αρκεί ο αναγνώστης τους να μάθει να τα διαχειρίζεται σωστά! Μια παλιά αραβική παροιμία λέει πως «Το βιβλίο είναι ένας κήπος που χωράει στην τσέπη σου», δεν αρκεί όμως μονάχα μια απλή ανάγνωση για να ανθίσει. Ο αναγνώστης οφείλει να έρθει σε επαφή με το βιβλίο, να το ξεφυλλίσει, να αντλήσει τις πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν από το εξώφυλλο και το οπισθόφυλλο του και τελικά, αν και εφόσον το επιθυμεί, να διαβάσει το βιβλίο.

Το να αγαπήσει το παιδί το βιβλίο είναι μια πάρα πολύ απλή αλλά συγχρόνως σύνθετη υπόθεση. Το σχολείο αποτελεί την εστία αναζήτησης της γνώσης αλλά και της χαράς της δημιουργίας, η οποία καθημερινά ενισχύεται, μέσα από κάθε είδους δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στο διαθέσιμο χρόνο, είτε είναι κάποια ώρα μαθήματος, είτε ώρα χαλάρωσης, είτε η ώρα φιλιαναγνωσίας. Στο σχολείο δίνεται το έναυσμα, το οποίο κάθε μαθητής μπορεί να το διαχειριστεί όπως αυτός επιθυμεί στον διαθέσιμό του χρόνο. Δυστυχώς, ο πιο παραγωγικός χρόνος της καθημερινότητας ενός παιδιού αφιερώνεται σε σχολικές δραστηριότητες, με αποτέλεσμα ο ελεύθερος χρόνος που απομένει να καταναλώνεται σε δραστηριότητες που έχουν άμεση σχέση με το παιχνίδι και τη χαλάρωση, χωρίς φυσικά, στις περισσότερες των περιπτώσεων, να διατίθεται χρόνος για ενασχόληση με τη λογοτεχνία.

Ο ευρύς όρος «φιλιαναγνωσία» περιέχει και μια σειρά πρακτικών που επηρεάζουν καθοριστικά τη σχέση του παιδιού με το βιβλίο, δηλαδή τις εξειδικευμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες που παίρνουν διάφορες μορφές και έχουν τη σχετική ευελιξία να προσαρμόζονται στην ηλικία και στα ατομικά

χαρακτηριστικά του αναγνώστη. Όπως λοιπόν πιστοποιούν αρκετές έρευνες, εκεί όπου ο εκπαιδευτικός σε τακτά χρονικά διαστήματα οργανώνει αναγνωστικές εμπυρώσεις, παιχνίδια και απλές δράσεις φιλιαναγνωσίας, εκεί τα παιδιά αναπτύσσουν φιλιαναγνωστικές συμπεριφορές. Οι αναγνωστικές αυτές εμπυρώσεις και τα παιχνίδια φιλιαναγνωσίας, που δεν διαφέρουν ουσιαστικά από τις φιλιαναγνωστικές δραστηριότητες, αποτελούν εξειδικευμένο παιδαγωγικό εργαλείο στο ευρύτερο πεδίο της φιλιαναγνωσίας. Εδώ διαπιστώνεται και η μεγάλη ανάγκη, η ώρα της φιλιαναγνωσίας, στα σχολεία, να μη μοιάζει με ένα ακόμη μάθημα, ώστε οι μαθητές να μη τη συσχετίζουν με τα άλλα μαθήματα, αλλά να την περιμένουν με χαρά, έχοντας το στοιχείο της έκπληξης και φυσικά να μην περιορίζεται μονάχα στον χώρο του σχολείου. Γιατί λοιπόν, όλες αυτές οι δραστηριότητες να μη μετατραπουν σε ένα ευχάριστο παιχνίδι χαλάρωσης, που ο μαθητής στον ελεύθερό του χρόνο να μπορεί να «παίζει» στον υπολογιστή του, κάνοντας δημιουργικές δραστηριότητες, βασισμένες σε βιβλία παιδικής λογοτεχνίας;

Ακολούθως όλων αυτών έρχονται οι φιλιαναγνωστικές πρακτικές με αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών, που οφείλουν να παρακινούν και να οδηγούν το παιδί να αγγίξει, να ξεφυλλίσει και να διαβάσει το βιβλίο, είτε σε έντυπη είτε σε ηλεκτρονική μορφή και έπειτα να ασχοληθεί με ευχάριστες και παράλληλα δημιουργικές δραστηριότητες. Δεν πρόκειται για άλλη μια καταναγκαστική εργασία, αλλά για μια ευχάριστη δραστηριότητα που πολλές φορές φαντάζει παιχνίδι στα μάτια των παιδιών. Απώτερος σκοπός όλων των παραπάνω είναι να προκαλέσει δίψα και διάθεση για διάβασμα ώστε να οδηγήσει τους νεαρούς αναγνώστες στον κόσμο της λογοτεχνίας (λογοτεχνικός εγγραμματισμός) αλλά και να τους εισάγει στο χώρο της βιβλιολογικής κουλτούρας.

#### **4.2.Υπάρχουσα και Επιδιωκόμενη Κατάσταση Μαθητών**

Σημαντικό είναι να λάβουμε υπόψη μας την υπάρχουσα κατάσταση των μαθητών, εξετάζοντας τις τρεις συνιστώσες «γνώσεις», «δεξιότητες» και «στάσεις» αυτών. Πιο συγκεκριμένα λοιπόν, όσον αφορά στις γνώσεις, τα παιδιά γνωρίζουν ίσως τη σημαντικότητά ενός βιβλίου, το ότι δηλαδή προσφέρει γνώσεις, εμπειρίες και

καλλιεργεί τη φαντασία, όμως δε γνωρίζουν πώς η ενασχόληση τους με τα βιβλία μπορεί να μετατραπεί σε ώρα χαλάρωσης, αποσυμπίεσης από τη σχολική καθημερινότητα, ακόμα και να μετατραπεί σε ώρα ψυχαγωγίας. Δε γνωρίζουν επίσης πως ένα βιβλίο διαμορφώνει προσωπικότητες, αλλάζει στάσεις και συμπεριφορές και γίνεται ο πιο πιστός μας φίλος.

Οι μαθητές έχουν ορισμένες δεξιότητες, όσον αφορά στους υπολογιστές, γνωρίζουν κάποια βασικά στοιχεία και προγράμματα, από το μάθημα της πληροφορικής στο σχολείο, είτε από προσωπική τους ενασχόληση στο σπίτι, και είναι σε θέση να συνθέτουν κείμενα σε ψηφιακή μορφή, να αναζητήσουν πληροφορίες και εικόνες στο διαδίκτυο, όπου και όποια στιγμή χρειαστεί, ιδιαιτέρως τα παιδιά των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού σχολείου. Πολλά από αυτά τα παιδιά, έχουν διδαχτεί βασικές δεξιότητες χειρισμού διαφόρων εργαλείων, έχουν παρακολουθήσει και εκτελέσει στην πράξη διάφορες δραστηριότητες, έχουν πραγματοποιήσει τηλεδιασκέψεις συζητήσεις σε φόρουμ και chat.

Οι περισσότεροι μαθητές, αυτής της ηλικίας, δεν είναι ακόμα πεπεισμένοι ότι η παρακολούθηση ενός τέτοιου προγράμματος, με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, θα αλλάξει τη μέχρι τώρα στάση των περισσότερων προς τα βιβλία, θα τους εξοικειώσει με αυτά και θα βοηθήσει στον εμπλουτισμό των γνώσεών τους, με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο. Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι δεν έχουν συνηθίσει να συνεργάζονται και να δρουν ομαδικά, με αποτέλεσμα να δυσκολεύονται να κατανοήσουν τη χρησιμότητα των παραπάνω στην όλη εκπαιδευτική διαδικασία και παράλληλα αγνοούν την θετική αλληλεπίδραση που μπορεί να έχει η συνεργασία στην εκμάθηση διαφόρων αντικειμένων στην αύξηση της επίδοσης τους.

Με το τέλος λοιπόν του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος, επιδιώκεται οι μαθητές να έχουν φτάσει όσο πιο κοντά στην επιθυμητή κατάσταση, δηλαδή, να εξοικειωθούν με το βιβλίο, να αγαπήσουν ποικίλες μορφές λογοτεχνικών έργων, έτσι ώστε να ευαισθητοποιηθούν και να αποζητούν από μόνοι τους τη συντροφιά του. Επίσης, μετά την επιτυχημένη ολοκλήρωση του συγκεκριμένου προγράμματος, οι εκπαιδευόμενοι θα είναι σε θέση να χρησιμοποιούν την

πλατφόρμα Moodle για την εκπαίδευσή τους, να πραγματοποιούν διαφόρων ειδών δραστηριότητες σε αυτή, να συνομιλούν με συμμαθητές τους μέσω του chat, να προσεγγίζουν λογοτεχνικά κείμενα μέσω αφηγήσεων, παρουσιάσεων και κατάθεση προσωπικών βιωμάτων, να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους και την κριτική τους σκέψη μέσα από τη νοητική αναπαράσταση των αφηγούμενων γεγονότων και καταστάσεων και να κατανοήσουν τη χρησιμότητα της συνεργατικής μάθησης έτσι ώστε στο μέλλον να μπορούν να δρουν με υπευθυνότητα, να συνεργάζονται, να εργάζονται ομαδικά, να αλληλεπιδρούν και να επικοινωνούν περισσότερο με τους συμμαθητές τους. Παράλληλα, επιδιώκουμε την ποικίλη δημιουργική και ενθουσιαστική δραστηριοποίηση, την πολυμορφία στους τρόπους και στο ύφος ανάγνωσης, την ανεξαρτησία και την αυτονομία μέσα από τη συνεργασία στις δραστηριότητες, σε ένα πλαίσιο ισοτιμίας και λειτουργικής συνεργασίας.

Τέλος, επιδιώκεται η απόκτηση θετικής στάσης για την εκμάθηση μέσω της χρήσης νέων τεχνολογιών και η σύνδεσή της παιδαγωγικής διάστασης της διδασκαλίας με την τεχνολογική, όπως επίσης και η ενίσχυση της θετικής στάσης απέναντι στο λογοτεχνικό βιβλίο.

#### **4.3. Συνοπτική περιγραφή του Εκπαιδευτικού Προγράμματος**

Η παρακάτω πρόταση αποτελείται από φιλαναγνωστικές πρακτικές, ή αλλιώς παιχνίδια φιλαναγνωσίας ή όπως είναι ευρέως γνωστές ως φιλαναγνωστικές δράσεις, που απευθύνονται σε παιδιά του Δημοτικού Σχολείου και τα καλεί να «παιξουν» με σκοπό να αποκτήσουν μια εξοικείωση με την παιδική λογοτεχνία. Πιο συγκεκριμένα, οι δραστηριότητες αυτές αποτελούν ένα ηλεκτρονικό μάθημα, διαχωρισμένο σε τρεις επιμέρους κατηγορίες (Α-Β' Δημοτικού, Γ-Δ' Δημοτικού και Ε-ΣΤ' Δημοτικού) και διαμορφωμένο σύμφωνα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά των παιδιών.

Τα παιδιά μέσω του συγκεκριμένου προγράμματος φιλαναγνωσίας έχουν τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με πολύ γνωστά και αγαπητά σε όλους μας παιδικά βιβλία, ενώ παράλληλα να καλλιεργήσουν τη νοητική, συναισθηματική,



αισθητική και κριτική τους ικανότητα, τη χρονική στιγμή που τα ίδια επιθυμούν. Οι δραστηριότητες που είναι σχεδιασμένες για κάθε βιβλίο χωρίζονται εκ νέου σε υποκατηγορίες (δραστηριότητες για την ταυτότητα του βιβλίου, το συγγραφέα και το επί μέρους κείμενο). Οι υποκατηγορίες, και κατ' επέκταση οι δραστηριότητές τους είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους, και χωρίς κάποια χρονική δέσμευση. Μπορούν να πραγματοποιηθούν μεμονωμένα, ανάλογα με τις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντα του κάθε παιδιού, προτείνεται όμως, η πραγματοποίηση όλων των προτεινόμενων δραστηριοτήτων, όχι μόνο των ατομικών αλλά και των συνεργατικών-ομαδικών, με την ορισμένη σειρά τους, για την επίτευξη καλύτερων αποτελεσμάτων.

Προαπαιτούμενες γνώσεις για την διεπαφή και την εμπλοκή των μαθητών με το συγκεκριμένο πρόγραμμα, δεν υπάρχουν, διότι τα πάντα επεξηγούνται αναλυτικά, ενώ τα περισσότερα από αυτά είναι ευνόητα και γνώριμα σε όλους τους μαθητές. Το μόνο που απαιτείται από τους εκπαιδευόμενους είναι μια σχετική γνώση κάποιων λειτουργιών του υπολογιστή, πράγμα σύνηθες στις μέρες μας, είτε από προσωπική εξοικείωση και εμπειρία, είτε από το μάθημα της πληροφορικής που πραγματοποιείται στο σχολείο. Τέλος, επειδή το πρόγραμμα αυτό πραγματοποιείται εξ' αποστάσεως, προϋποθέτει πρόσβαση σε κάποιο ηλεκτρονικό υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο.

#### **4.4.Στόχοι Εκπαιδευτικού Προγράμματος**

Έχοντας ολοκληρώσει το εκπαιδευτικό πρόβλημα και οριοθετήσει την υπάρχουσα και την επιθυμητή κατάσταση στην οποία επιδιώκεται να φτάσουν οι μαθητές, πρέπει να οριστούν όλα αυτά που επιδιώκεται να επιτύχουν, μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο, δηλαδή τους εκπαιδευτικούς στόχους.

Καθοριστική και ουσιαστική στοχοθεσία οποιασδήποτε αναγνωστικής εμπύχωσης είναι αρχικά η εξοικείωση των παιδιών με τον ευρύτερο όρο «βιβλίο», σε όλες του τις διαστάσεις. Αφού ο αναγνώστης-μαθητής εκπαιδευτεί με ποιον τρόπο μπορεί να έρθει σε επαφή με το βιβλίο, διότι κάθε βιβλίο έχει τη δική του ορολογία, (εξώφυλλο, οπισθόφυλλο, σελίδα, τίτλος, εκδότης κ.λπ.),

κατόπιν η αναγνωστική εμπύχωση είναι στην ουσία μια δράση διαμεσολάβησης που αποκλείει εξ ορισμού και από τη φύση της την υποχρεωτική και καταναγκαστική ανάγνωση. Άλλωστε, η ουσία της εν λόγω αναγνωστικής εμπύχωσης είναι να εναρμονιστεί με τις προσδοκίες των παιδιών και να οδηγήσει το παιδί εύκολα στην ανάγνωση βιβλίων, χωρίς να υπάρξει καταναγκασμός και υποχρέωση, χωρίς δηλαδή κάτι που θυμίζει σχολικό καθήκον. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η δημιουργία ουσιαστικών αναγνωστών και καλλιεργείται εμμέσως η αγάπη προς το βιβλίο.

Βασικότερος λοιπόν σκοπός του προτεινόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να αναγάγουν οι μαθητές, μέσω των Νέων Τεχνολογιών, το βιβλίο και όλες τις εμπλεκόμενες δραστηριότητες με αυτό, από πηγή μάθησης, σε πηγή ψυχαγωγίας, με απώτερο στόχο την καλλιέργεια της φαντασίας και των άλλων πνευματικών και ψυχικών ικανοτήτων τους, που είναι απαραίτητες για την ηθικοπνευματική τους ολοκλήρωση.

Εν συνεχεία, κατά την υλοποίηση του προτεινόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος από τους μαθητές, επιδιώκεται η καλλιέργεια της σχέσης συναλλαγής των παιδιών με το βιβλίο, όπως ορίζεται από τη συναλλακτική θεωρία της Rosenblatt, και της συμμετοχής τους στην εξέλιξη της ιστορίας και της πλοκής, στη δόμηση των λογοτεχνικών χαρακτήρων, καθώς και στη βίωση της ανάγνωσης ως πράξη προσωπική, «φυσική, εθελούσια και απολαυστική, μέσα από τη μέθεξή τους στην ιστορία». Η βίωση της ανάγνωσης κατ' αυτόν τον τρόπο συμβάλλει και στην επίτευξη των παρακάτω γνωστικών και συναισθηματικών και ψυχοκινητικών στόχων:

#### *A) Γνωστικοί στόχοι*

- Να αναγνωρίσουν την αξία της φιλιανγνωσίας μέσω βιβλίων που άπτονται των ενδιαφερόντων των παιδιών της συγκεκριμένης ηλικίας.
- Να περιγράφουν με λίγα λόγια την ιστορία του βιβλίου που διάβασαν
- Να συνοψίζουν την ιστορία που διάβασαν σε λίγα λόγια
- Να εξηγούν το βαθύτερο νόημα της κάθε ιστορίας
- Να συντάσσουν την περίληψη της κάθε ιστορίας
- Να συντάσσουν γράμμα στον-την συγγραφέα

- Να αναγνωρίζουν τη ζωή και το έργο καταξιωμένων συγγραφέων παιδικής λογοτεχνίας.
- Να προσδιορίζουν πρόσωπα (ήρωες) και καταστάσεις σε κάθε ιστορία
- Να αντιπαραθέτουν αλλά και να συσχετίζουν πρόσωπα και καταστάσεις από κάθε ιστορία
- Να κατονομάζουν τους ήρωες του κάθε βιβλίου, όπως επίσης και τον-την συγγραφέα αυτού
- Να ταξινομούν τα βιβλία που διάβασαν σε κατηγορίες ανάλογα με το περιεχόμενο της ιστορίας τους

#### B) Συναισθηματικοί στόχοι

- Να αποδέχονται τους ρόλους που τους έχουν οριστεί για την διεξαγωγή ορισμένων εργασιών.
- Να εφαρμόζουν κανόνες και να εκτελούν τις υποχρεώσεις τους.
- Να υιοθετούν φιλικές σχέσεις με το βιβλίο, ώστε να εντάξουν το διάβασμα στις καθημερινές τους συνήθειες.
- Να υιοθετούν στο διάβασμά τους την αξιοποίηση του Η/Υ
- Να συσχετίσουν τα όσα έμαθαν ώστε να καλλιεργήσουν τη γλωσσική τους έκφραση.
- Να παροτρύνουν και άλλους να διαβάσουν τα συγκεκριμένα βιβλία και να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες

#### Γ) Ψυχοκοινωνικοί Στόχοι

- Να εφαρμόζουν τις αποκτηθείσες γνώσεις τους στην καθημερινότητα.
- Να χρησιμοποιούν εφαρμογές, λογισμικά και αρκετά εργαλεία των Η/Υ ώστε να φτιάξουν ζωγραφιές, ιστορίες, κόμικς, κ.α.
- Να χρησιμοποιούν πηγές, κατά την αναζήτηση της γνώσης, κι να αξιοποιούν τις πληροφορίες που αποκόμισαν από αυτές.
- Να συνεργάζονται και να συνομιλούν για να αναπτύξουν την κοινωνικότητά τους μέσα από τις συνεργατικές εργασίες και συζητήσεις σε chat και forum.
- Να συμπληρώνουν δραστηριότητες σχετικές με το εκάστοτε βιβλίο που διάβασαν

- Να αποδεικνύουν καθημερινά την καλλιέργεια της φαντασίας, της κριτικής τους σκέψης και του συναισθηματικού τους κόσμου μέσω της φιλιαναγνωσία

#### **4.5.Χαρακτηριστικά και Ανάγκες του Προτεινόμενου Εκπαιδευτικού Προγράμματος**

##### **Χαρακτηριστικά Μαθητών**

Για την προώθηση της φιλιαναγνωσίας σε μια τάξη ή σε ένα σχολείο, οι άμεσα εμπλεκόμενοι παράγοντες είναι οι μαθητές/μαθήτριες, δηλαδή οι αναγνώστες/αναγνώστριες, οι εκπαιδευτικοί, το βιβλίο και τα ηλεκτρονικά μέσα που θα αξιοποιηθούν για την επίτευξη της όλης διαδικασίας. Όλα τα παραπάνω βρίσκονται μεταξύ τους σε μια σχέση αλληλεπίδρασης, κατά την οποία μπορεί το κείμενο ή κάποια δραστηριότητα του προτεινόμενου ηλεκτρονικού προγράμματος να είναι η αφορμή, σε κάθε περίπτωση όμως, ένας βασικός νοηματοδότης του είναι ο αναγνώστης ή καλύτερα ο αναγνώστης-συνδημιουργός, με την έννοια ότι το οποιοδήποτε βιβλίο, ο κάθε αναγνώστης το προσλαμβάνει εν πολλοίς διαφορετικά., αφού έχει διαφορετικές εμπειρίες, αλλά και το πραγματώνει πολλαπλώς, σε όλη τη διάρκεια της ζωής του (Jauss, 1982).

Στην ενότητα αυτή λοιπόν, αναφέρονται όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα πρέπει να έχουν οι μαθητές που θα παρακολουθήσουν το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα. Τα χαρακτηριστικά που λαμβάνουμε λοιπόν υπόψη μας αφορούν τη Διάσταση Γνωστικών Διεργασιών (Cognitive Processes Dimensions).

*Γνωστικά:*

Οι μαθητές θα πρέπει να:

- είναι εξοικειωμένοι με την χρήση των Η/Υ
- είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και τις εφαρμογές λογισμικού
- γνωρίζουν πώς να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο
- διαθέτουν κάποιον λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και μπορούν να το διαχειριστούν
- προτιμούν, τις περισσότερες φορές, η εκμάθηση τους να γίνεται μέσω του Η/Υ

- έχουν πολύ καλή γνώση της ελληνικής γλώσσας

#### *Ψυχοκοινωνικά:*

Τα παιδιά πιστεύουν ότι η συμμετοχή τους σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες θα τα βοηθήσει να εμπλουτίσουν με πιο ευχάριστο τρόπο τις γνώσεις τους και θα αλλάξουν τη στάση τους απέναντι στο βιβλίο. Διότι μην ξεχνάμε ότι υπάρχουν κάποια παιδιά-αναγνώστες που δεν έχουν την ανάγκη ιδιαίτερου κινήτρου, υπάρχουν κάποια άλλα που έχουν την τάση να περιορίζονται φανατικά σε ένα ορισμένο είδος ανάγνωσης και τέλος υπάρχουν και αυτά που διαβάζουν βιβλία, μονάχα όταν κάποιος τους δίνει κάποιο κίνητρο.

#### *Δημογραφικά:*

Οι μαθητές που θα παρακολουθήσουν το συγκεκριμένο πρόγραμμα :

- μπορεί να είναι και των δύο φύλων
- μπορεί να είναι από 6-12 ετών
- μπορεί να είναι ελληνικής ή ξένης εθνικότητας
- μπορεί να απασχολούνται από το σπίτι τους, ατομικά, είτε σε μια σχολική τάξη υπολογιστών (ατομικά ή ομαδικά)

#### **Ανάγκες των παιδιών**

Οι μαθητές έχουν την ανάγκη να ξεφύγουν, ως ένα βαθμό, από τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας και να συναναστραφούν με νέα που να ενσωματώνουν καινοτόμα τεχνολογία και να κεντρίζουν σε μεγαλύτερο βαθμό το ενδιαφέρον τους. Αποφεύγοντας τις συνηθισμένες διαδικασίες για την απόκτηση της νέας γνώσης, τα παιδιά έχουν την ανάγκη για ενασχόληση με δραστηριότητες που απαιτούν νέες-ενδιαφέρουσες ιδέες και δημιουργικότητα.

Αναζητούν επίσης τρόπους που θα τους κεντρίζουν περισσότερο το ενδιαφέρον, ώστε να συνδέσουν τη χρήση συγκεκριμένων τεχνολογικών εργαλείων με την εκμάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων και ενοτήτων. Πόσο μάλλον όταν η ενότητα αυτή έχει να κάνει με τη φιλιαναγνωσία που δεν αποτελεί κάποιο ανεξάρτητο αντικείμενο μάθησης.

Παρόλο που για την προώθηση και την σωστή αξιοποίηση της φιλιαναγνωσίας, αφορμή είναι το κείμενο-βιβλίο, σημαντικό και κυρίαρχο ρόλο παίζει ο μαθητής. Οι μαθητές έχουν την ανάγκη να εξοικειωθούν με τον ευρύτερο όρο «βιβλίο», σε όλες τις διαστάσεις του, να μετατρέπουν σε ουσιαστικότερους αναγνώστες και να καλλιεργηθεί μέσα τους, εμμέσως, η αγάπη προς το βιβλίο. Παράλληλα, έχουν την ανάγκη να έρθουν σε επαφή με τις Νέες Τεχνολογίες, ώστε να πραγματοποιήσουν διαφόρων ειδών δραστηριότητες και παιχνίδια. Έτσι, αφού ο αναγνώστης-μαθητής εκπαιδευτεί για τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να έρθει σε επαφή με το βιβλίο, κατόπιν έχει και την ανάγκη μιας διαφορετικής και παράλληλα ενδιαφέρουσας αναγνωστικής εμπύχωσης, μιας δράσης διαμεσολάβησης που αποκλείει εξ ορισμού και από τη φύση της την υποχρεωτική και καταναγκαστική ανάγνωση.

Τέλος, οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ανάγκη να συμμετέχουν ενεργά κατά τη διάρκεια της όλης εκπαιδευτικής διαδικασίας, που δεν είναι απαραίτητο να πραγματοποιείται δια ζώσης, είτε να συμμετέχουν σε συζητήσεις, να αλληλεπιδρούν και να ανταλλάσουν απόψεις και ιδέες, είτε να δρουν ως μέλη μιας ομάδας αποφεύγοντας τυχόν αποδοκιμασία ή απόρριψη μέσα σε αυτήν. Οι ανάγκες τους αυτές θα μπορούσαμε να πούμε ότι μπορεί να ικανοποιηθούν, ως επί το πλείστον από το παρακάτω εξ αποστάσεως, προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

## 5. Εκπαιδευτική Προσέγγιση του Πρότυπου Εκπαιδευτικού Προγράμματος

Η επιλογή της εκπαιδευτικής προσέγγισης θα πρέπει να βασίζεται στα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων στην εκπαιδευτική διαδικασία, διασφαλίζοντας βέβαια τις καλύτερες συνθήκες για την επίτευξη των επιθυμητών στόχων του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του παρακάτω εκπαιδευτικού προγράμματος βασίστηκαν ως επί το πλείστον στο διδακτικό μοντέλο του Εποικοδομητισμού. Το Διδακτικό Μοντέλο, λειτουργεί ως περιγραφή του μαθησιακού περιβάλλοντος, μέσα στο οποίο αλληλεπιδρούν οι εκπαιδευόμενοι. Σύμφωνα λοιπόν με το διδακτικό μοντέλο αυτό, οι μαθητές δεν αποτελούν μια άγραφη πλάκα, ούτε έχουν προκαθορισμένα τα όρια πρόσληψης της γνώσης. Στην οικοδόμηση της γνώσης παίζουν ρόλο τόσο η εξωτερική πραγματικότητα όσο και η εσωτερική πραγματικότητα, καθώς και η συσσωρευμένη διαπροσωπική γνώση. Καθώς αλλάζει το ένα, δημιουργεί συνθήκες και για την αλλαγή και του άλλου. Μεταξύ τους υπάρχει διαλεκτική σχέση (Σαλβαράς, 1996).

Το διδακτικό μοντέλο του εποικοδομητισμού στις διάφορες μορφές του απηχεί την αντίληψη ότι οι μαθητές διαδραματίζουν ενεργό ρόλο στην εποικοδόμηση της κατανόησης και στην εξαγωγή του νοήματος από τις πληροφορίες. (Φλουρής, 2002). Η μάθηση πλέον είναι μια διαδικασία κατασκευαστική που όχι μόνο επηρεάζεται, αλλά και αλληλεπιδρά με τις προηγούμενες γνώσεις των μαθητών, χωρίς το αποτέλεσμα να είναι απόλυτα αντικειμενικό. Κάθε φορά αυτό επηρεάζεται και εξαρτάται από την διαφορετική οπτική που θέτει στη γνώση του ο κάθε μαθητής.

Οι απομονωμένες πληροφορίες ξεχνιούνται, αν δεν συνδεθούν μεταξύ τους και αν δεν συσχετιστούν- αντιπαρατεθούν με τις προηγούμενες γνώσεις τους. Οι μαθητές έχουν εκ των προτέρων, ισχυρές αναπαραστάσεις, διαμορφωμένες δηλαδή αντιλήψεις, έτοιμες να εκδηλωθούν και που δύσκολα αλλάζουν. Το διδακτικό μοντέλο του Εποικοδομητισμού μοντελοποιεί την κατανόηση μέσω

επινοήσεων και ανακατασκευών. Αναδομεί, αλλάζει δηλαδή τις αντιλήψεις και τον τρόπο σκέψης των μαθητών.

### **5.1.Παράμετροι που διασφαλίζουν την εφαρμογή της Εκπαιδευτικής Προσέγγισης**

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα προτείνεται να πραγματοποιηθεί εξ αποστάσεως, από το χώρο που οι ίδιοι οι μαθητές έχουν επιλέξει, με απαραίτητη προϋπόθεση την ύπαρξη ηλεκτρονικού υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι μαθητές μπορεί να είναι και των δύο φύλων, ελληνικής ή ξένης εθνικότητας, της ηλικιακής ομάδας του Δημοτικού σχολείου, χωρίς κανέναν περιορισμό στον αριθμό, διότι δεν υπάρχει προκαθορισμένος διαχωρισμός ομάδων, στην περίπτωση που αυτό τελικά πραγματοποιηθεί εξ αποστάσεως.

Προτείνεται βέβαια και η δυνατότητα αξιοποίησής του από τον εκπαιδευτικό, στο σχολείο, την ώρα της φιλιαναγνωσίας στην αίθουσα υπολογιστών του σχολείου. Σε αυτήν την περίπτωση, θα πρέπει να εφαρμοστούν συνεργατικές στρατηγικές μάθησης, που θα βελτιώσουν τις συνθήκες μάθησης, έτσι ώστε όλοι οι μαθητές να αναπτύξουν το δυναμικό τους και να αποδώσουν το μέγιστο των δυνατοτήτων τους, με σκοπό υψηλότερες επιδόσεις απ' ότι επιφέρουν τα ανταγωνιστικά και ατομικά διδακτικά μοντέλα.

Σε καμία περίπτωση δε θα μπορούσαμε να προκαθορίσουμε τη διάρκεια του συγκεκριμένου προγράμματος, ιδιαίτερα όταν αναφερόμαστε στο εξ ολοκλήρου εξ αποστάσεως πρόγραμμα. Αυτό κρίνεται από τις ανάγκες των μαθητών και τις δυσκολίες που ενδέχεται να υπάρξουν, αλλά ας μην ξεχνάμε και ότι σκοπός δεν είναι η καταναγκαστική υλοποίηση ολόκληρου του προτεινόμενου προγράμματος, αλλά η παρακίνηση και η ώθηση του παιδιού προς τον ευρύτερο κόσμο του βιβλίου.

Για την υλοποίηση του απαιτούνται επίσης οι υπηρεσίες και ο εξοπλισμός που αναφέρονται παρακάτω στην ενότητα «Εργαλεία, Υπηρεσίες και Πόροι».



## **5.2.Καταλληλότητα του Διδακτικού Μοντέλου αναφορικά με τις Νέες Τεχνολογίες.**

Η επιλογή του κατάλληλου «Διδακτικού Μοντέλου» αποτελεί μια σημαντική παράμετρο του σχεδιασμού του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου, διότι συνδέεται άμεσα με την σχεδίαση και την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που θα επιτελέσουν οι μαθητές προκειμένου να εκπληρώσουν τους παραπάνω στόχους και να επιτύχουν τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα.

Οι βασικές αρχές και τα χαρακτηριστικά που οδήγησαν στην επιλογή του Μοντέλου του Επικοινωνιακού με αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών είναι οι παρακάτω:

- Χρησιμοποιεί ενεργές τεχνικές και προβάλλει πραγματικές καταστάσεις
- Αναπτύσσει ικανότητες σκέψης, επικοινωνιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών
- Δημιουργεί περισσότερη νέα γνώση και έπειτα δίνει τη δυνατότητα αναστοχασμού για βαθύτερη κατανόηση
- Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να «βλέπουν» τις ιδέες τους να αυξάνονται σε πολυπλοκότητα και δύναμη και να αποκτούν ισχυρότερες ικανότητες στο να ενσωματώνουν τις νέες πληροφορίες που αποκόμισαν σε δραστηριότητες που υλοποιούνται στην εν λόγω εκπαιδευτική πλατφόρμα.
- Μετατρέπει τους μαθητές από ενεργούς παραλήπτες πληροφοριών σε ενεργούς συμμετέχοντες στη διαδικασία της μάθησης, σε διαφορετικού τύπου διασκεδαστικές, αλλά παράλληλα δημιουργικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Η μέθοδος αυτή μπορεί να εφαρμόζεται σε κάθε περίπτωση και η εφαρμογή της καθίσταται πολύ εύκολη. Αξιοποιεί τις προϋπάρχουσες αντιλήψεις των παιδιών, στηρίζεται σε αυτό που ήδη ο μαθητής γνωρίζει και μετατρέπει έτσι τη μάθηση σε αλληλεπιδραστική διαδικασία, όπου και ο εκπαιδευτικός έχει ρόλο αλληλεπιδραστικό, έχοντας τη δυνατότητα να διαπραγματεύεται. Εξάλλου η γνώση είναι δυναμική και πάντα μεταβαλλόμενη με την εμπειρία μας.

Σύμφωνα με το εκπαιδευτικό πρόβλημα που έχουμε ορίσει, επιθυμούμε οι μαθητές με το πέρας του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος να αλλάξουν τη στάση τους απέναντι στο λογοτεχνικό βιβλίο, να το αγαπήσουν, να το παρατηρήσουν, να αντλήσουν κάθε πληροφορία που αυτό τους δίνει, από το εξώφυλλο, ως το οπισθόφυλλο και στο σύνολό του και να προσπαθήσουν να το εντάξουν στις ασχολίες τους και στον ελεύθερό τους χρόνο, ως μια ακόμα διασκεδαστική και παράλληλα επιμορφωτική δραστηριότητα αξιοποιώντας εργαλεία και εφαρμογές Νέων Τεχνολογιών. Αναζητώντας λοιπόν το πλέον ιδανικό μοντέλο που θα μπορούσε να μας δώσει τις παραπάνω δυνατότητες, καταλήξαμε σε αυτό του Εποικοδομητισμού, που βασιζόμενο στις αντιλήψεις των μαθητών, οικοδομεί με τον δικό του τρόπο τη γνώση. Το Διδακτικό αυτό Μοντέλο είναι ικανό να παρέχει στους μαθητές όλα αυτά τα χαρακτηριστικά που έχουμε ορίσει και που οι ίδιοι αναζητούν από ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Θα τους παρέχει άμεσα όλες τις πληροφορίες και τα νέα στοιχεία που τους είναι απαραίτητα ώστε να γνωρίσουν καλύτερα το περιεχόμενο κάποιων βιβλίων και να έρθουν πιο κοντά με τους ήρωες και τις περιπέτειές τους. Όλα τα παραπάνω θα επιτευχθούν μέσω των εν λόγω δραστηριοτήτων που υπάρχουν ενσωματωμένες στην πλατφόρμα, για το προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Στο διδακτικό αυτό μοντέλο, στηρίζονται επίσης οι στρατηγικές διδασκαλίας **της παραγωγής γνώσεων**, όπου επιδιώκεται η δόμηση και αναδόμηση των γνώσεων των μαθητών, **της αξιοποίησης προηγούμενων γνώσεων**, όπου επιδιώκεται η αξιοποίηση των προηγούμενων γνώσεων από τους μαθητές με σκοπό την αναδιοργάνωσή τους και την επίλυση προβλήματος, **της παρατήρησης και έκφρασης**, μέσω εικόνων, βίντεο με σκοπό κυρίως την σύνθεση ιστοριών, **της συγγραφικής και μετασυγγραφικής διαδικασίας**, όπου επιδιώκεται η παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές μέσω επεξεργασίας εικόνων, κειμένων, βίντεο, κ.τ.λ., **της αμοιβαίας ή ομαδικής εργασίας**, όπου μέσω άντλησης διαφόρων πληροφοριών και επεξεργασίας αυτών να παραχθεί μια ομαδική δουλειά που θα ανακοινωθεί και θα αξιολογηθεί από τους ίδιους τους μαθητές, **της αποκλίνουσας παραγωγικότητας**, όπου οι μαθητές βρίσκουν εναλλακτικούς τρόπους αντιμετώπισης των διαφόρων θεμάτων, δηλαδή αναδιοργάνωση και εξερεύνηση εναλλακτικών λύσεων, **των σχεδίων εργασίας**,

του αυτοσχεδιασμού, της μεταγνωστικής αξιολόγησης, κ.τ.λ. που δεν πραγματοποιείται στο τέλος αλλά βαίνει παράλληλα με αυτή και απαιτείται να έχουν φτάσει οι μαθητές σε ένα επίπεδο αυτορρύθμισης στη μάθησή τους, για να μπορούν να παρεμβαίνουν ενσυνείδητα στη διαδικασία εργασίας, ώστε να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα. (Σαλβαράς,2007)

Στο προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα δεν θα μπορούσε να εφαρμοστεί μια και μόνο στρατηγική και δε θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για προκαθορισμένες φάσεις. Δεν αναφερόμαστε σε μεμονωμένο διδακτικό σενάριο βασισμένο σε μια συγκεκριμένη διδακτική ενότητα. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασισμένο στη φιλαναγνωσία, που δεν αποτελεί μια διδακτική ενότητα, αλλά ένα εύρος διαφόρων μαθησιακών αντικειμένων. Οι σελίδες των βιβλίων είναι χώροι όπου παίζονται παιχνίδια λόγου, σκέψης, ιδεών, φαντασίας και μέσα σε αυτά μπορούν να βρεθούν δρόμοι και διέξοδοι στα όνειρα των παιδιών. Η φιλαναγνωσία συνδέει τη μάθηση με πηγές γνώσης ηλεκτρονικές ή μη, δίνοντας έμφαση σε μεθόδους αναζήτησης της γνώσης, προσανατολίζοντας το παιδί στο να μάθει πώς να μαθαίνει, ενώ βοηθά στην ανάπτυξη μιας θετικής κριτικής στάσης για δια βίου μάθηση. Βοηθά ακόμα τους μαθητές να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να αποκτήσουν υπευθυνότητα, τους μαθαίνει να συνεργάζονται, να δουλεύουν ομαδικά και να μοιράζονται εμπειρίες.

### **5.3.Εμπλεκόμενοι Ρόλοι**

#### **Ο ρόλος του εκπαιδευτή**

Ο ρόλος του εκπαιδευτή παύει να είναι όπως τον ξέραμε στην Παραδοσιακή διδασκαλία, ως το κεντρικό πρόσωπο της διδακτικής διαδικασίας. Είναι πλέον συντονιστής και έχει υποστηρικτικό ρόλο στην όλη διαδικασία που εμπλέκεται με τις νέες τεχνολογίες, είτε φροντίζει να επιλύει τυχόν τεχνικά προβλήματα, είτε φροντίζει να συγκροτεί και να συντονίζει τις ομάδες, όταν υπάρχουν, αναλαμβάνει δηλαδή τον σωστό διαχωρισμό τους και διασφαλίζει την ομαλή λειτουργία μέσα σε αυτές.

Διευκολύνει τους μαθητές και τους παρακινεί ανατροφοδοτώντας τους και δίνοντάς τους το κίνητρο για περεταίρω αναζήτηση με απλή καθοδήγηση και δημιουργώντας ένα πλαίσιο στήριξης της προσπάθειάς τους, ώστε να έχουν καλύτερη επίδοση σε ομαδικό πρώτα, και δεύτερον σε ατομικό επίπεδο. Παράλληλα, ο εκπαιδευτικός γίνεται συναναγνώστης, εμπνευστής, διαμεσολαβητής, εξασφαλίζοντας για τους μαθητές το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα μπορούν να εκφράζονται άνετα και άφοβα, όπως ταιριάζει στην ηλικία και την ιδιοσυγκρασία τους. Παύει να είναι απλά πάροχος γνώσεων, όπως θα έπραττε στην παραδοσιακή διδασκαλία κάποιου γνωστικού αντικειμένου. Καθοδηγεί και κατευθύνει τους μαθητές να πραγματοποιήσουν τις δραστηριότητες που υπάρχουν στην πλατφόρμα. Αποσύρεται από το προσκήνιο των διαδικασιών και επεμβαίνει μόνο όταν οι εκπαιδευόμενοι χρειάζονται τη βοήθειά του. Δηλαδή ο εκπαιδευτικός είναι συγχρόνως ο «καθοδηγητής», ο διαμεσολαβητής όπως θα έλεγαν ο Piaget και ο Vygotsky, και κυρίως ο εμπνευστής αλλά και ισότιμο μέλος της ομάδας, εν προκειμένω αυτής της κοινότητας.

Τέλος, ο εκπαιδευτικός απελευθερώνεται από τις συμβάσεις του επίσημου αναλυτικού προγράμματος και ενθαρρύνεται να αποκτήσει μια νέα νοοτροπία σχετικά με τη χρήση της νέας τεχνολογίας, αναλαμβάνοντας ρόλο υποστηρικτικό και όχι ηγεμονικό στο μαθησιακό πλαίσιο, όποτε αυτό χρειαστεί. Να σημειωθεί βέβαια, για την επιτυχημένη διεξαγωγή μιας τέτοιας προσέγγισης, πρέπει πρώτα ο ίδιος ο εκπαιδευτής να είναι εξοικειωμένος με την νέα τεχνολογία και να είναι και ο ίδιος αναγνώστης, ώστε να θέτει τον μαθητή ως τον κυρίαρχο της διαδικασίας, πριν συμμετάσχει στο προτεινόμενο ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Ο εκπαιδευτικός, όχι μόνο βοηθά ώστε οι μαθητές να αποκτήσουν δικές τους *αναγνωστικές εμπειρίες*, να εμπλουτίσουν δηλαδή τις προϋπάρχουσες, να θέσουν σε συζήτηση τις όμοιες και διαφορετικές εμπειρίες τους ώστε να σχηματιστούν δικές τους τεχνικές και «στρατηγικές» και να μη μένουν εγκλωβισμένα σε κάποιο κείμενο, αλλά εμπνέει και για διάφορες εμπνευστικές πρακτικές, που εντάσσονται δημιουργικά στην όλη διαδικασία που εμπλέκεται με το λογοτεχνικό βιβλίο.

## **Ο ρόλος του μαθητή**

Όταν οι μαθητές εργάζονται σε ατομικό επίπεδο, κατά βάση απεγκλωβίζονται από το σχολικό βιβλίο και έρχονται σε επαφή με εναλλακτικούς τρόπους απόκτησης γνώσης (υπολογιστές, ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες, internet, κ.ά.) τους οποίους και αξιοποιούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Απεγκλωβίζονται επίσης και από τον μοναδικό τρόπο διδασκαλίας «δια ζώσης» και γνωρίζουν τον εξ αποστάσεως τρόπο διδασκαλίας. Με την εμπλοκή τους στο συγκεκριμένο πρόγραμμα οδηγούνται στη διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης. Έρχονται σε επαφή με διάφορα αντικείμενα μάθησης και διαφορετικά είδη δραστηριοτήτων που σχεδιάζονται και υλοποιούνται στον υπολογιστή. Μεταβάλλονται σε μικρούς ερευνητές και αποκτούν σφαιρική αντίληψη για τα θέματα, προχωρώντας πέρα από τις τυποποιημένες σχολικές γνώσεις.

Όταν εργάζονται σε ομάδα, μέσω της συνεργατικής μάθησης παύουν να σκέπτονται ατομικά. Αλληλεπιδρούν με τους άλλους και μαθαίνουν από αυτούς. Προβληματίζονται, συζητούν και αλληλεπιδρούν ώστε να ανακαλέσουν πληροφορίες και να εκτελέσουν τις δραστηριότητες που τους δίνονται. Μέσα στην ομάδα επικοινωνούν και κοινωνικοποιούνται, ενώ μαθαίνουν να συνεργάζονται, να ανακαλύπτουν και να αλληλεπιδράσουν, είτε πρόκειται για εξ αποστάσεως είτε για δια ζώσης εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Σκέπτονται από κοινού, κάνουν παρατηρήσεις, συζητούν μεταξύ τους, «αξιολογούν» τις άλλες ομάδες και ψηφίζουν τις καλύτερες λύσεις που προτείνονται. Οι μαθητές καλλιεργούν επίσης τη δημιουργικότητά τους και την κριτική τους σκέψη, οδηγούνται στη σύνθεση του αποτελέσματος- λύσης και κατά επέκταση μάθησης, πέρα από κάθε στείρα μάθηση, χωρίς να παραβιάζεται το συνεργατικό κλίμα. Ακόμη και οι πιο αδύναμοι μαθησιακά εκπαιδευόμενοι, κάνοντας χρήση της τεχνολογίας, βρίσκουν τρόπους αυτοέκφρασης και αυτοδιάθεσης μέσα στις ομάδες. Μαθαίνουν να μην ντρέπονται, και να μαθαίνουν να λύνουν απορίες όχι μόνο ρωτώντας τον εκπαιδευτή, αλλά και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, πάντα αναγνωρίζοντας τις δυνατότητες και τα όριά τους.

## 5.4.Εργαλεία, Υπηρεσίες, Πόροι του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

Τα εργαλεία, οι υπηρεσίες και οι πόροι που απαιτούνται για τη διεξαγωγή των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων:

- ✓ Browser
- ✓ Audio/Video viewer
- ✓ Word Processor
- ✓ Java ( πρόσθετο στον Browser για να ανοίξει το Jcllc- πάζλ)
- ✓ Moodle
- ✓ Comic Strip Creator (εργαλείο κατασκευής κόμικς)  
<http://www.comicstripcreator.org/>
- ✓ Bubbl us (εργαλείο κατασκευής εννοιολογικού χάρτη)  
<https://bubbl.us/>
- ✓ Pixlr (εργαλείο ζωγραφικής) <http://apps.pixlr.com/editor/>
- ✓ Sumoware (εργαλείο ζωγραφικής) <http://www.sumopaint.com/home/#app>
- ✓ Glogster (εργαλείο κατασκευής διαδραστικής αφίσσας)  
<http://edu.glogster.com/?ref=com>
- ✓ Wordle (εργαλείο δημιουργίας σύννεφων λέξεων) <http://www.wordle.net/>
- ✓ Tagxedo (εργαλείο δημιουργίας σύννεφων λέξεων)  
<http://www.tagxedo.com/>

*Εκπαιδευτικοί Πόροι:*

- ✓ Δικτυακοί τόποι
- ✓ Φύλλα εργασίας (σε ηλεκτρονική μορφή στο Google Drive, υπό μορφή φόρμας και σχεδίου) <https://drive.google.com/#my-drive>

*Υλικοτεχνικός Εξοπλισμός:*

- ✓ Ηλεκτρονικός υπολογιστής
- ✓ Ηχεία
- ✓ Ακουστικά

## **6. Περιγραφή εκπαιδευτικού προγράμματος**

### **6.1. Εισαγωγή**

Στη σημερινή εποχή που τα παιδιά κατακλύζονται από πλήθος οπτικοακουστικών ερεθισμάτων κι όπου η πληροφορία είναι εύκολη και γρήγορη, επιβάλλεται η δημιουργία ενός ελκυστικού προσεγμένου και καλαίσθητου προγράμματος, που θα προσελκύει το ενδιαφέρον των παιδιών, ενώ παράλληλα θα έχει και εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Η εμφάνιση λοιπόν, αποτελεί το πρώτο ερέθισμα για την προσέλευση του αναγνώστη-επισκέπτη μαθητή. Η γενική εμφάνιση, η εικονογράφηση, τα χρώματα και το όλο ύφος, παίζουν σημαντικό ρόλο κατά την πρώτη επαφή του μαθητή με το αντικείμενο.

Βασιζόμενοι λοιπόν στις αρχές και σε αυτά που διέπει ο Εποικοδομητισμός, επιλέξαμε την πλατφόρμα Moodle για να στήσουμε και να διαμορφώσουμε το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Moodle βασίζεται στην «Κοινωνική, Εποικοδομητική Παιδαγωγική προσέγγιση». Ο Εποικοδομητισμός όπως προείπαμε, υποστηρίζει ότι η μάθηση είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική όταν κατασκευάζουμε κάτι για να δοκιμάσουν και να πειραματιστούν άλλοι. Ο Κοινωνικός Εποικοδομητισμός επεκτείνει τις ανωτέρω ιδέες δίνοντας έμφαση στο ότι μια κοινωνική ομάδα κατασκευάζει πράγματα για τους υπόλοιπους της ομάδας, δημιουργώντας σε συνεργασία μια μικρή κουλτούρα κοινών οντοτήτων/αντικειμένων με κοινές έννοιες/νοήματα. Μιας και η φιλοσοφία του Moodle δίνει έμφαση στο ότι οι μαθητές μπορούν να συνεισφέρουν στην μαθησιακή διαδικασία με πολλούς τρόπους και να δουλέψουν και συνεργατικά, ώστε να οικοδομήσουν τη γνώση, βασιζόμενοι σε πραγματικές καταστάσεις, και όχι απλά να την αναπαράγουν και να καλλιεργήσουν τον αναστοχασμό, κατά αυτόν τον τρόπο θα προκύψει και η μάθηση.

Η συγκεκριμένη πλατφόρμα επιτρέπει τον διαχωρισμό της ενότητας σε «μαθήματα», για αυτό και ακολουθήθηκε αυτή η λογική, δηλαδή ο διαχωρισμός των βιβλίων ανά ηλικιακή ομάδα. Κάθε βιβλίο, λειτουργεί ως ξεχωριστό μάθημα, με δυνατότητα εγγραφής σε αυτό μαθητών της αντίστοιχης ηλικιακής ομάδας και

αυτό-εγγραφής όσων διαβάζοντας την περίληψη του βιβλίου δείχνουν ενδιαφέρον. Επίσης, για τον διαχωρισμό των δραστηριοτήτων σε κατηγορίες και υποκατηγορίες, αξιοποιήθηκε η λογική των «φάσεων» του Moodle, χωρίς όμως να είναι απαραίτητη η πραγματοποίηση όλων των «φάσεων» και αντίστοιχα και η πραγματοποίηση όλων των δραστηριοτήτων και χωρίς χρονικά περιθώρια.

Κατά αυτόν τον τρόπο λοιπόν καλύπτονται και οι ανάγκες των μαθητών που σκοπεύουν να παρακολουθήσουν ή απλά να εμπλακούν με το εν λόγω εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Τους δίνεται με λίγα λόγια η ευκαιρία να εκτελέσουν μόνοι τους συγκεκριμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα, μια διαδικασία καθοδηγούμενης πρακτικής εξάσκησης.

## **6.2 Αναλυτική Περιγραφή Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων**

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται οι δραστηριότητες του εκπαιδευτικού προγράμματος φιλιαναγνωσίας, ταξινομημένες σε κατηγορίες (ανά ηλικιακή ομάδα) και σε υποκατηγορίες- στάδια από τα οποία περνάει ο μαθητής συμμετέχοντας στο εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα (ανά γνωστικό αντικείμενο). Επίσης, περιγράφονται αναλυτικά σε κάθε υποκατηγορία οι αντίστοιχες εκπαιδευτικές δραστηριότητες που εμπεριέχονται καθώς και τα μέσα διεξαγωγής κάθε εκπαιδευτικής δραστηριότητας.

Το εκπαιδευτικό απαρτίζεται από τρία, πολύ γνωστά στους μικρούς μαθητές, βιβλία της παιδικής λογοτεχνίας. Κάθε βιβλίο προτείνεται για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες του Δημοτικού Σχολείου (για την Α-Β Δημοτικού ο Φεγγαροσκεπαστής, για την Γ-Δ Δημοτικού ο Εγωιστής γίγαντας, για την Ε-ΣΤ Δημοτικού ο Μικρός Πρίγκιπας). Για κάθε ένα από αυτά τα βιβλία υπάρχουν δραστηριότητες, οι οποίες ως επί το πλείστον, λειτουργούν ανεξάρτητα η μια από την άλλη. Για την καλύτερη επεξεργασία κάθε βιβλίου ξεχωριστά οι εν λόγω δραστηριότητες διαχωρίζονται σε τρεις κατηγορίες. Η πρώτη είναι αυτή της «ταυτότητας του βιβλίου», για να υπάρχει μια πρώτη επαφή του μαθητή με το βιβλίο. Η δεύτερη είναι αυτή του «Συγγραφέα», για να γνωρίσουν οι μαθητές περισσότερο για το συγγραφέα του βιβλίου, και η Τρίτη κατηγορία είναι αυτή με



τις «Δραστηριότητες», για την καλύτερη εμβάθυνση στο βιβλίο. Η τελευταία κατηγορία, διαχωρίζεται και εκείνη με τη σειρά της σε υποκατηγορίες, βασιζόμενες η κάθε μια σε ξεχωριστό γνωστικό αντικείμενο, όπου ο μαθητής θα γνωρίσει και θα οικειοποιηθεί τις ιδιαιτερότητες του λογοτεχνικού λόγου, τη μαγεία της μυθοπλασίας, θα ταυτισθεί αλλά και θα κρίνει τους ήρωες και τις πράξεις τους, θα σχολιάσει απόψεις του κειμένου με τρόπο δημιουργικό και ευχάριστο διατυπώνοντας και τις δικές του θέσεις, ενώ παράλληλα θα ασχολείται με την κατανόηση του κειμένου, τη δομή και τις αφηγηματικές του τεχνικές.

Στο προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, υπάρχουν ποικίλες μορφές δραστηριοτήτων. Δραστηριότητες που εξασκούν τη γλώσσα, τη φαντασία, τη δημιουργική σκέψη, την εφευρετικότητα, κεντρίζουν το ενδιαφέρον των παιδιών και δίνουν ευκαιρίες για πρωτοβουλίες, ανάπτυξη της κοινωνικότητας και υπευθυνότητας, διεύρυνση των πνευματικών οριζόντων, μετάδοση γνώσεων, εξωτερίκευση συναισθημάτων (ζωγραφική, δραματοποίηση, δημιουργία αυτοσχέδιων ιστοριών-κομικ , παιχνιδιών, συζήτησης, κριτικής, κ.α.) που μετατρέπουν το βιβλίο σε έναν ζωντανό σύντροφο του παιδιού στο παιχνίδι και τις αναζητήσεις του. Οι δραστηριότητες αυτές είναι σχεδιασμένες έτσι ώστε να ενεργοποιούν το ενδιαφέρον των μαθητών και να εμπλέκονται με ενεργητικό και βιωματικό τρόπο στη μάθηση. Έτσι λοιπόν, καλούν τους μαθητές να εξερευνήσουν, να διερευνήσουν, να υποθέσουν, να επιλύσουν, να δικαιολογήσουν, να αναπαραστήσουν, να διατυπώσουν, να ανακαλύψουν, να κατασκευάσουν, να επαληθεύσουν, να εξηγήσουν, να προβλέψουν, να περιγράψουν και εν τέλει να οδηγηθούν στην ενεργητική μάθηση.

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων αυτών ο μαθητής αξιοποιεί και τεχνικές από άλλες μορφές τέχνης, όπως τα εικαστικά, τη μουσική, το θεατρικό παιχνίδι, με απώτερο σκοπό τη βιωματική εμπλοκή του και την πολλαπλή αισθητική καλλιέργειά του, με τρόπο γόνιμο και διασκεδαστικό.

Αφότου ο μαθητής εγγραφεί στο μάθημα- βιβλίο, του δίνεται η δυνατότητα, σαν πρώτη δραστηριότητα, είτε να διαβάσει το βιβλίο σε ηλεκτρονική μορφή, είτε να ακούσει το βιβλίο υπό μορφή παραμυθιού, βλέποντας τις εικόνες, είτε να δει σχετικό βίντεο-ταινία. Στη δραστηριότητα αυτή έχει τη δυνατότητα να ανατρέξει όποια στιγμή το θελήσει.

Επίσης κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού αυτού προγράμματος δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να ανοίξουν κάποιο θέμα συζήτησης σχετικό με το βιβλίο, να απαντήσουν σε τυχόν ερωτήσεις που υπάρχουν στη συνομιλία ή να διατυπώσουν τη γνώμη τους για σχετικά θέματα, όλα αυτά συμμετέχοντας στη δραστηριότητα «Ομάδα Συζητήσεων».

Ακολουθούν οι δραστηριότητες διαχωρισμένες σε κατηγορίες - τρεις διαφορετικές καρτέλες:

### Ταυτότητα βιβλίου, Συγγραφέας, Δραστηριότητες



Εικόνα 6: Διαχωρισμός δραστηριοτήτων σε τρεις καρτέλες

Ακολουθούν τα διαγράμματα ροής των δραστηριοτήτων:

**A-Β Δημοτικού**  
ο Φεγγαροσκεπαστής



**Γ-Δ Δημοτικού**  
ο Εχθιστής Γίγαντας



**Ε-ΣΤ Δημοτικού**  
ο Μικρός Πρίγκιπας



Γραφική αναπαράσταση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων

## Βιβλίο: Ο Φεγγαροσκεπαστής (Α-Β΄ τάξη)

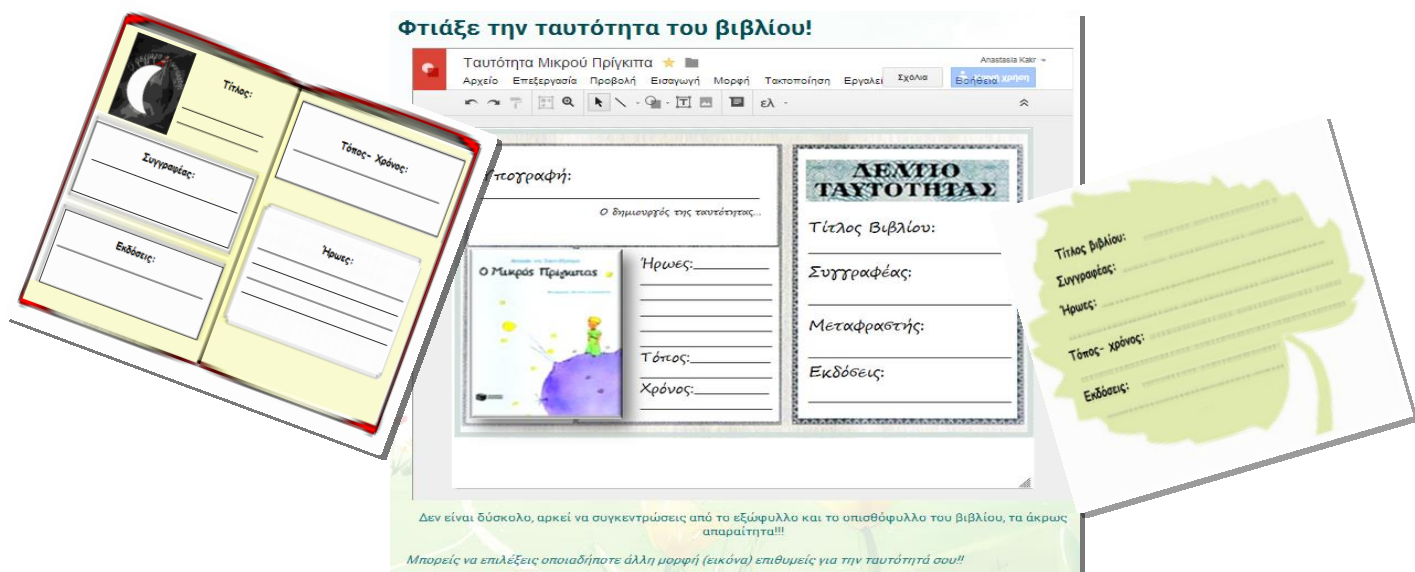
### - Ταυτότητα βιβλίου

Σε αυτήν την κατηγορία οι μαθητές καλούνται να «εξερευνήσουν» το βιβλίο και από άλλη οπτική. Να έρθουν σε επαφή με το εξώφυλλο και το οπισθόφυλλο του βιβλίου για να συμμετέχουν σε δραστηριότητες όπως: «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου», «Γίνε κριτικός του βιβλίου», «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο».

### Δραστηριότητα 1 «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου»

Ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει τα στοιχεία της ταυτότητας του βιβλίου που του ζητούνται. Έχει επίσης τη δυνατότητα να αλλάξει τη μορφή που του δίνεται για την ταυτότητα που θα δημιουργήσει, τοποθετώντας στη θέση της υπάρχουσας, κάποια δικιά του εικόνα ή ακόμα αφαιρώντας και προσθέτοντας στοιχεία στην ταυτότητα. Η δραστηριότητα αυτή δε βαθμολογείται, αποθηκεύεται αυτόματα στο Google drive και ο εκπαιδευτής μπορεί να τη δει, να την επεξεργαστεί και να κάνει σχόλια ανά πάσα στιγμή. Ο μαθητής μπορεί αν το επιθυμεί να την αποθηκεύσει στον υπολογιστή του ή να την εκτυπώσει.

Εικόνα 7: Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου»



## Τίτλος: «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου»

Είδος	Κατανόηση
Στόχος	Εξοικείωση με βασικά σημεία του βιβλίου
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	Εικόνες από το διαδίκτυο, βιβλίο
Εργαλείο υλοποίησης	Google drive (σχέδιο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	5-10'

Πίνακας 1: Εκπαιδευτική Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου»

### Δραστηριότητα 2 «Γίνε κριτικός του βιβλίου»

Ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει μια φόρμα απαντώντας διάφορα ερωτήματα όπως: « Τι μου άρεσε και τι δε μου άρεσε από το βιβλίο και γιατί, ποια φράση έχει αποτυπωθεί στη μνήμη μου, ποιος ήρωας του βιβλίου θα ήθελα

να είμαι και γιατί;». Στο τέλος πριν υποβάλει ο μαθητής τη φόρμα που μόλις συμπλήρωσε, καλείται να βαθμολογήσει και να υπογράψει (γράφοντας το όνομά του ή έστω το ψευδώνυμό του).

Η δραστηριότητα αυτή δε βαθμολογείται, με το πάτημα του κουμπιού «υποβολή» αφού ολοκληρωθεί η συμπλήρωση της φόρμας, ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να δει τη συμπληρωμένη φόρμα, να τη σχολιάσει και να την αποστείλει στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του μαθητή.

**Γίνε κριτικός του βιβλίου!**

Γίνε Κριτικός του βιβλίου...

\* Απαιτούμενα:

Τι μου άρεσε Γιστι

Τι δε μου άρεσε Γιστι

Ποια φράση του βιβλίου έχει αποτυπωθεί στην μνήμη μου

Ποιος ήρωας του βιβλίου θα ήθελα να είμαι και γιατί

Βαθμολογία \*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Δεν μου άρεσε καθόλου Μου άρεσε πάρα πάρα πολύ

Υπογραφή \*

Ημερομηνία \*

Παράδειγμα: 03/05/2013 11:30 π.μ.

Συμπληρώστε την παρακάτω φόρμα! Μην ξεχάσετε στο τέλος να γράψετε τον ψευδώνυμό σας στο πλαίσιο "Υπογραφή"

Εικόνα 8: Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Γίνε κριτικός του βιβλίου»

Καρτέλα «Ταυτότητα βιβλίου»	2 <sup>η</sup> Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή
Τίτλος : «Γίνε κριτικός του βιβλίου»	
Είδος	Κατανόηση
Στόχος	Σχολιασμός του βιβλίου
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	βιβλίο
Εργαλείο υλοποίησης	Google drive (φόρμα)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	5-7'

Πίνακας 2: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Ταυτότητας βιβλίου «Γίνε κριτικός του βιβλίου»

### Δραστηριότητα 3 «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο»

Ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει, να φτιάξει δηλαδή το εξώφυλλο του βιβλίου που μόλις διάβασε, στο προτεινόμενο πρόγραμμα ζωγραφικής, και αφού το τελειώσει και το αποθηκεύσει στον υπολογιστή του, να το ανεβάσει στο συγκεκριμένο χώρο ώστε να το βλέπουν και οι «συμμαθητές» του. Δίνεται επίσης η δυνατότητα σχολιασμού των δημιουργιών των μαθητών, από τους υπόλοιπους μαθητές που θα συμμετάσχουν στο ίδιο πρόγραμμα και θα επιλέξουν να κάνουν την ίδια δραστηριότητα.



Εικόνα 9: Δραστηριότητα Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο»

Καρτέλα «Ταυτότητα βιβλίου»		3 <sup>η</sup> Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή
<b>Τίτλος: «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο»</b>		
<b>Είδος</b>	Δημιουργική έκφραση	
<b>Στόχος</b>	Δημιουργική έκφραση και φαντασία	
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική	
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, Εικόνες	
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Πρόγραμμα ζωγραφικής Sumo Paint ( <a href="http://www.sumoware.com/home/#app">http://www.sumoware.com/home/#app</a> )	
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-10´	

**Πίνακας 3: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Ταυτότητας βιβλίου «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο»**

Οι δραστηριότητες «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου», «Γίνε κριτικός του βιβλίου» είναι ίδιες και για τα τρία βιβλία. Μονάχα η παραπάνω δραστηριότητα «Φτιάξε το δικό σου εξώφυλλο για το βιβλίο», δεν υπάρχει στα δυο επόμενα βιβλία, διότι έχει να κάνει με ζωγραφική και δημιουργική έκφραση των παιδιών, που ευχαριστεί και αναφέρεται περισσότερο σε παιδιά μικρότερων ηλικιών.

#### - Συγγραφέας

Στη δεύτερη αυτή κατηγορία, οι μαθητές καλούνται να πραγματοποιήσουν κάποιες δραστηριότητες με απώτερο σκοπό να μάθουν κάποια παραπάνω στοιχεία για το συγγραφέα του βιβλίου που μόλις διάβασαν, και το πιθανότερο είναι να αγνοούν, διότι συνήθως όταν διαβάζουμε ένα βιβλίο δεν ασχολούμαστε τόσο με το συγγραφέα του, αλλά με το περιεχόμενό του, με αποτέλεσμα να χάνουμε πολλά στοιχεία του βαθύτερου νοήματος των βιβλίων, ακόμα και αιτίες που επηρεάζουν την πλοκή του περιεχομένου του βιβλίου. Στην κατηγορία αυτή οι δραστηριότητες διαφοροποιούνται αναλόγως την ηλικιακή ομάδα.

Στο βιβλίο του Φεγγαροσκεπαστή, οι δραστηριότητες που αναφέρονται στην καρτέλα «Συγγραφέας» είναι πιο απλές και δεν απαιτούν ιδιαίτερη ανάπτυξη του γραπτού λόγου.

Πιο συγκεκριμένα:

## Δραστηριότητα 1 «Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα!»

Ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει τις λέξεις που λείπουν από την παράγραφο με το βιογραφικό σημείωμα του συγγραφέα. Δίνεται η δυνατότητα άμεσου ελέγχου με την ολοκλήρωση της συμπλήρωσης όλων των κενών.

Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα! ◉  
Συμπλήρωση κενών

Συμπλήρωσε τα κενά με τις κατάλληλες λέξεις που λείπουν!!

Ερίκ Ρυγβαρέτ [ ] μοθήματα στην Εθνική Σχολή Διακοσμητικών Τεχνών στο Παρίσι, όπου ειδικεύτηκε στην εικονογράφηση. Νικήτης το 1999, στο Φεστιβάλ Βιβλίου Παιδική στη Μπαλόνια, την ίδια χρονιά δημοσίευσε το πρώτο του [ ] "Στη χώρα της αλφαβήτας". Ο Ερίκ Ρυγβαρέτ έχει [ ] εικόσι αλμπουμ που δημοσιεύτηκαν από διαφορετικούς εκδοτικούς οίκους. Ως ζωγράφος, εργάστηκε επίσης για τον Τύπο της νεολαίας και παράγει αφίσες. Έχει γράψει αρκετά βιβλία στα γαλλικά, πολλά από αυτά έχουν μεταφραστεί και σε άλλες [ ]. Ένα από τα πιο αγαπημένα παραμύθια του, που έχει [ ] ο ίδιος, είναι και ο [ ]

Έλεγχος

Εικόνα 10: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα!»

Καρτέλα «Συγγραφέας»	1 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
Τίτλος: «Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα»	
Είδος	Ενημέρωση
Στόχος	Γνωριμία με τον συγγραφέα
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	Βιβλίο, Wikipedia
Εργαλείο υλοποίησης	HotPotatoes 6
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	5΄

Πίνακας 4: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Συμπλήρωσε τη βιογραφία του συγγραφέα!»

## Δραστηριότητα 2 «Αντιστοίχισε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!»

Ο μαθητής καλείται να μαντέψει το εξώφυλλο τεσσάρων παραμυθιών του συγκεκριμένου Γάλλου συγγραφέα, έχοντας ως μοναδικά στοιχεία τον μεταφρασμένο τίτλο των βιβλίων. Αφού μαντέψει, αντιστοιχίζει κάθε έναν τίτλο με ένα εξώφυλλο, αμέσως ακούει έναν ήχο ώστε να διαπιστώσει εάν η απάντησή



του ήταν σωστή ή λανθασμένη. Μόλις τελειώσει τη δραστηριότητα εμφανίζεται στην οθόνη το ποσοστό επιτυχίας του στη συγκεκριμένη δραστηριότητα.



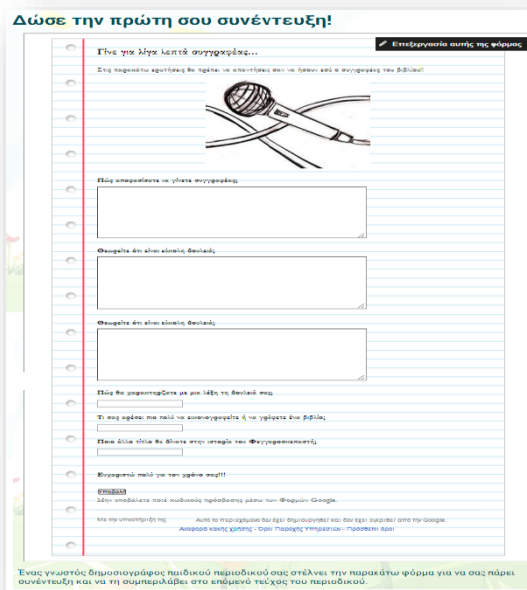
Εικόνα 11: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Αντιστοιχίσε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!»

Καρτέλα «Συγγραφέας»	2 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
<b>Τίτλος:</b> «Αντιστοιχίσε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!»	
<b>Είδος</b>	Ενημέρωση
<b>Στόχος</b>	Γνωριμία με το συγγραφέα και το έργο του
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	-
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Classtool (αντιστοίχιση)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5΄

Πίνακας 5: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Αντιστοιχίσε για κάθε εξώφυλλο τον καταλληλότερο τίτλο!»

### Δραστηριότητα 3 «Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!»

Ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει την παρακάτω φόρμα, να απαντήσει δηλαδή σε ορισμένες ερωτήσεις σχετικά με τον συγγραφέα. Προσοχή όμως, καλείται ο ίδιος να μπει στη θέση του συγγραφέα, να γίνει δηλαδή για λίγα λεπτά εκείνος ο συγγραφέας και να απαντήσει στις παρακάτω ερωτήσεις που του στέλνει ένας γνωστός δημοσιογράφος παιδικού περιοδικού, για να του πάρει



Εικόνα 12: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!»

συνέντευξη και να τη συμπεριλάβει στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.; «Πώς αποφασίσατε να γίνετε συγγραφείς; Θεωρείτε ότι είναι εύκολη δουλειά; Πώς θα χαρακτηρίζατε με μια λέξη τη δουλειά σας; Τι σας αρέσει πιο πολύ να εικονογραφείτε ή να γράφετε ένα βιβλίο; Ποιο άλλο τίτλο θα δίνατε στην ιστορία του Φεγγαροσκεπαστή;»

Καρτέλα «Συγγραφέας»	3 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
<b>Τίτλος:</b> «Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!»	
<b>Είδος</b>	Έκφραση
<b>Στόχος</b>	Δημιουργική έκφραση και ανάπτυξη του προφορικού λόγου
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	-
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Google drive (φόρμα)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	10-15´

Πίνακας 6: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Δώσε την πρώτη σου συνέντευξη!»

## - Δραστηριότητες

Με την καρτέλα «δραστηριότητες» επιτυγχάνεται μια ουσιαστικότερη επαφή του μαθητή με το βιβλίο. Διαχωρίζεται και εκείνη με τη σειρά της σε υποκατηγορίες, βασιζόμενες η κάθε μια σε ξεχωριστό γνωστικό αντικείμενο, όπου οι μαθητές θα γνωρίσουν και θα οικειοποιηθούν τις ιδιαιτερότητες του λογοτεχνικού λόγου, τη μαγεία της μυθοπλασίας, θα ταυτισθούν αλλά και θα κρίνουν τους ήρωες και τις πράξεις τους, θα σχολιάσουν απόψεις του κειμένου με τρόπο δημιουργικό και ευχάριστο διατυπώνοντας και τις δικές του θέσεις, ενώ παράλληλα θα ασχοληθούν με την κατανόηση του κειμένου, τη δομή και τις αφηγηματικές του τεχνικές.

Οι δραστηριότητες στην καρτέλα «Δραστηριότητες». Όπως προαναφέρθηκε, είναι και αυτές με τη σειρά τους χωρισμένες σε υποκατηγορίες:

### - «Κατανόηση»

Οι δραστηριότητες που εμπεριέχονται σε αυτή την κατηγορία βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα το περιεχόμενο του βιβλίου, να εξετάσουν όλες τις οπτικές του συγγραφέα και να διαμορφώσουν μια ολοκληρωμένη άποψη επί του θέματος.



#### Δραστηριότητα 1 «Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!»

Ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει τις λέξεις που λείπουν και να συμπληρώσει κατ' αυτόν τον τρόπο την περίληψη του βιβλίου. Αφού συμπληρωθούν όλα τα κενά, ο μαθητής κάνει χρήση του κουμπιού «έλεγχος» για να εντοπίσει τα λάθη του.

**Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!** ❁  
Συμπλήρωσε τα κενά!

Συμπλήρωσε τα κενά με τις κατάλληλες λέξεις, ώστε να σχηματίσεις την περίληψη του βιβλίου που μόλις διάβασες!

Ο [ ] μόλις αποφοίτησε από τη Μεγάλη του Κόσμου Σχολή και είναι πανέτοιμος πιάσει δουλειά στο [ ]! Θα είναι ο καινούργιος [ ], από απόψε κιόλας! Μια [ ] θα του δώσει τη δυνατότητα να γίνει ανάλαφρος και να ανέβει στο [ ]. Χωρίς κόπο δηλαδή...

Όμως μια αναποδιά θα του τα χαλάσει όλα!

Όλα τα ωραία πράγματα χρειάζονται κόπο, και προσπάθεια... και έτσι ο Τιμολέων, με την πολύτιμη βοήθεια των [ ] του, του [ ], της [ ] του [ ] και των υπολοίπων, θα βρει τρόπο ως το χάραμα να φτάσει στο [ ] και να αντικαταστήσει το γερο- [ ] .

Το φεγγάρι μπορεί κάθε πρωί να κρύβεται επειδή βγαίνει ο [ ], μπορεί όμως και να κρύβεται γιατί ο [ ] το σκεπάζει!!!

Έλεγχος [ ]

Εικόνα 18: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	1η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
<b>Τίτλος:</b> «Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!»	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση
<b>Στόχος</b>	Καλύτερη επαφή με την περίληψη του παραμυθιού
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Hot Potatoes (Κουίζ)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-7'

Πίνακας 12: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Συμπλήρωσε το παραμύθι με λίγα λόγια!»

**2** Δραστηριότητα 2 «Εντόπισε τους "κρυμμένους" ήρωες του παραμυθιού!»

Ο μαθητής καλείται να εντοπίσει στο κρυπτόλεξο τα ονόματα των φίλων του Τιμολέοντα. Για μεγαλύτερη διευκόλυνση, δίπλα από το κρυπτόλεξο, υπάρχουν τα έξι ονόματα που ο μαθητής καλείται να εντοπίσει σε αυτό. Δίνεται επίσης η δυνατότητα στον μαθητή, πατώντας το κουμπί «Λύσε» να εντοπίσει όλα τα ονόματα στο κρυπτόλεξο, ενώ πατώντας το κουμπί «Επαναφορά» να αλλάξει τη θέση των γραμμάτων στο κρυπτόλεξο, ώστε να αρχίσει καινούρια αναζήτηση.

Η ανατροφοδότηση που δίνεται στον μαθητή είναι άμεση, με τη λύση δηλαδή του κρυπτόλεξου, εμφανίζεται στην οθόνη και το ποσοστό επιτυχίας της δραστηριότητας.



Εικόνα 19: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Εντόπισε τους «κρυμμένους» ήρωες του παραμυθιού!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	2η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
<b>Τίτλος:</b> «Εντόπισε τους "κρυμμένους" ήρωες του παραμυθιού!»	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση
<b>Στόχος</b>	Καλύτερη επαφή με τους ήρωες του παραμυθιού
<b>Διαδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Classtool (κρυπτόλεξο)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-7'

Πίνακας 13: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Εντόπισε τους "κρυμμένους" ήρωες του παραμυθιού!»

**2** Δραστηριότητα 3 «Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόντους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τιμολέων!!

Ο μαθητής καλείται να συμμετάσχει σε μια σύνθετη δραστηριότητα με σκοπό να συγκεντρώσει όσους περισσότερους πόντους μπορεί ώστε να αγοράσει κάποιο

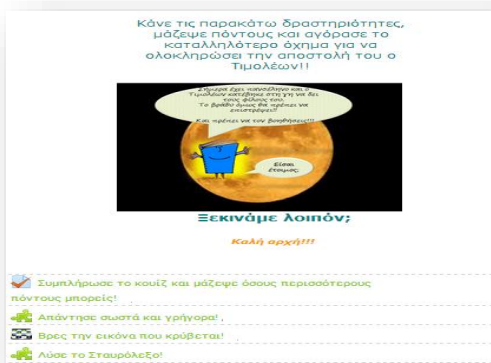
από τα προτεινόμενα οχήματα της παρακάτω κατηγορίας και να μπορέσει να γυρίσει πίσω στο φεγγάρι γρήγορα, πριν νυχτώσει.

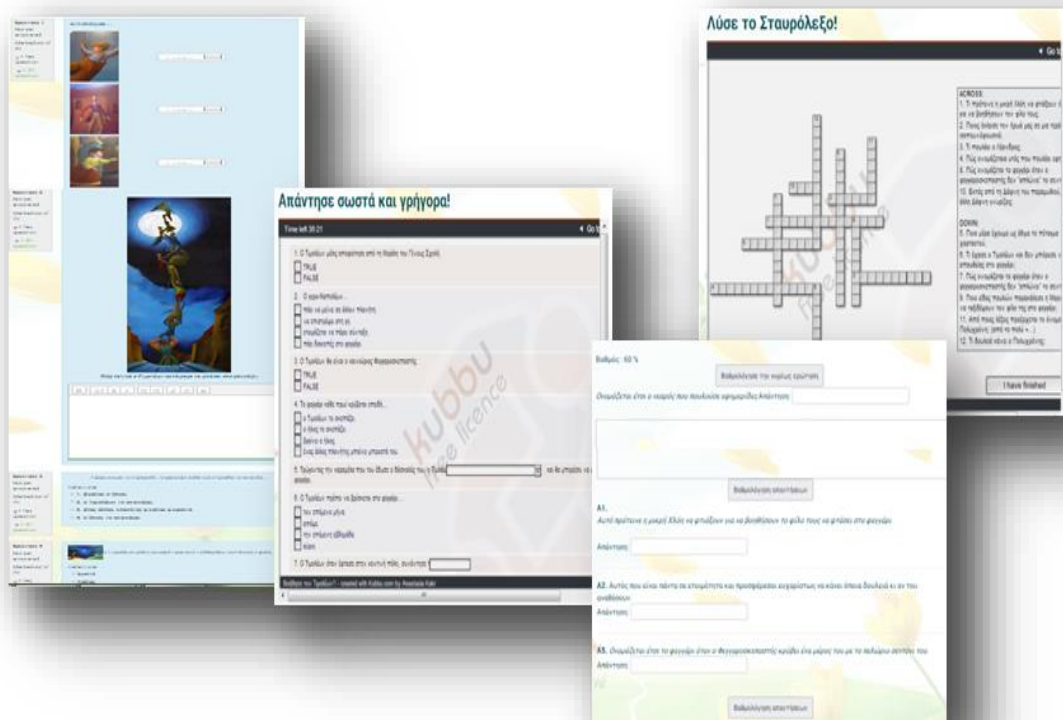
Αρχικά ο μαθητής καλείται να συμμετάσχει σε ένα κουίζ με ερωτήσεις που αναφέρονται στο βιβλίο και είναι γενικού περιεχομένου. Οι τύποι των ερωτήσεων είναι: ασκήσεις αντιστοίχισης εικόνων, σωστό λάθος και πολλαπλής επιλογής. Όταν τελειώσει όλες τις ερωτήσεις αυτές υποβάλει τις απαντήσεις του και η δίνεται άμεσα ανατροφοδότηση.

Η επόμενη δραστηριότητα είναι και αυτή να συμπληρώσει ένα κουίζ επτά ερωτήσεων (πολλαπλή επιλογή, σωστό λάθος, σύντομη απάντηση, επιλογής, κ.τ.λ), όμως αυτή τη φορά πρέπει να απαντήσει όσο πιο γρήγορα μπορεί, γιατί ο χρόνος τρέχει! Με την ολοκλήρωση του κουίζ και την υποβολή αυτού εμφανίζονται άμεσα στην οθόνη οι πόντοι που απέκτησε ο μαθητής από αυτό το σκέλος της δραστηριότητας.

Στη συνέχεια, καλείται να εντοπίσει την κρυμμένη εικόνα, απαντώντας σε κάποιες ερωτήσεις. Κάθε ερώτηση που απαντάει ο μαθητής σωστά, αποκαλύπτεται και ένα κομμάτι της εικόνας. Μόλις ο μαθητής τελειώσει και αυτό το σκέλος της δραστηριότητας, εμφανίζονται στην οθόνη οι βαθμοί που συγκέντρωσε.

Στο τελευταίο σκέλος αυτής της δραστηριότητας, καλείται να συμπληρώσει ένα σταυρόλεξο, μόλις τελειώσει με τη συμπλήρωση του σταυρόλεξου, εμφανίζεται επιτόπου στην οθόνη το σκορ του.





Εικόνα 20: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόντους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τιμολέων!!

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	3η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
<b>Τίτλος:</b> «Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόντους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τιμολέων!!	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση
<b>Στόχος</b>	Επιτυχημένη εκπόνηση κουίζ (κουίζ, κουίζ με χρόνο, βρες την κρυμμένη εικόνα, κρυπτόλεξο)
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (παιχνίδια «η κρυμμένη εικόνα», κουίζ) Kubbu (κουίζ, σταυρόλεξο)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	20-25'

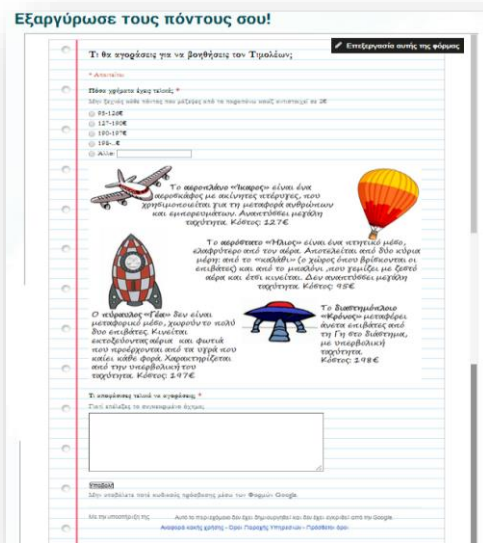
Πίνακας 14: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Κάνε τις παρακάτω δραστηριότητες, μάζεψε πόντους και αγόρασε το καταλληλότερο όχημα για να ολοκληρώσει την αποστολή του ο Τιμολέων!!

- «Υπολόγισε»

Η δραστηριότητα που υπάρχει στην κατηγορία αυτή, έχει άμεση σχέση με τα μαθηματικά. Απαιτεί μια απλή εξοικείωση των μαθητών με τα χρήματα, προσθέσεις διψήφιων και τριψήφιων αριθμών όπως επίσης και γνώση πολλαπλασιασμού.

#### 🚀 Δραστηριότητα 4: «Εξαργύρωσε τους πόντους σου!»

Ο μαθητής καλείται να συγκεντρώσει όλους τους πόντους που μάζεψε στην παραπάνω δραστηριότητα, και να τους τροποποιήσει σε χρήματα, ανταλλάσσοντας κάθε πόντο του με 2 ευρώ.



όχημα, από τα προτεινόμενα, που θα στείλει τον Τιμολέοντα πιο γρήγορα στο φεγγάρι, συμπληρώνει στη φόρμα, στο πλαίσιο που ζητείται, τον ή τους λόγους που επέλεξε το συγκεκριμένο όχημα. Η αιτιολόγηση μπορεί να είναι είτε μαθηματική πράξη, είτε η σκέψη του μαθητή που τον οδήγησε σε αυτή την επιλογή.

Εικόνα 21: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Εξαργύρωσε τους πόντους σου!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	
4η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)	
Τίτλος: «Εξαργύρωσε τους πόντους σου!»	
Είδος	Υπολογισμός
Στόχος	Εξοικείωση με απλές πράξεις πρόσθεσης και πολλαπλασιασμού



<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, αριθμομηχανή (αν χρειαστεί σε περίπτωση δυσκολίας)
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Google drive (φόρμα)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	7-12'

**Πίνακας 15:** Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Εξαργύρωσε τους πόντους σου!»

- «Παίξε»

Οι δραστηριότητες αυτής της κατηγορίας, έχουν τη λογική παιχνιδιού. Ο μαθητής καλείται λοιπόν να γνωρίσει διάφορα στοιχεία της ιστορίας που αναφέρεται στο βιβλίο που διάβασε και που ίσως μέχρι τώρα δεν είχε δώσει ιδιαίτερη προσοχή σε αυτά.

#### Δραστηριότητα 5: «Πάζλ!»



Ο μαθητής καλείται να ενώσει τα κομμάτια του διάσπαρτου πάζλ με σκοπό να βρει ποιοι και πώς βοήθησαν τον Τιμολέοντα να φτάσει στο φεγγάρι. Όσο πιο γρήγορα τόσο το καλύτερο, γιατί ο χρόνος τρέχει!

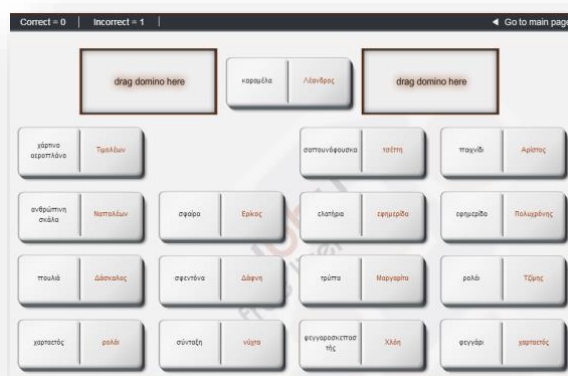
**Εικόνα 22:** Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Πάζλ!»

<b>Καρτέλα «Δραστηριότητες»</b>	<b>5η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)</b>
<b>Τίτλος:</b> «Πάζλ!»	
<b>Είδος</b>	Διασκέδαση
<b>Στόχος</b>	Αποφόρτιση από την όλη διαδικασία για λίγα λεπτά χαλάρωσης
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	-
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Jclie (πάζλ)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	2-5'

**Πίνακας 16:** Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Πάζλ»

## Δραστηριότητα 6: «Ντόμινο λέξεων!»

Ο μαθητής επιλέγει «solve» και ξεκινάει το παιχνίδι, πριν όμως ξεκινήσει, έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει και να εξοικειωθεί με όλες τις καρτέλες του ντόμινο πατώντας το «familiarize». Το παιχνίδι ξεκινά και ο μαθητής πρέπει να ενώσει τα κομμάτια του ντόμινο, επιλέγοντας για να ξεκινήσει όποιο εκείνος επιθυμεί. Το κάθε κομμάτι έχει μια και μόνο λέξη που ταιριάζει, από κάθε του πλευρά. Με το τέλος του παιχνιδιού, εμφανίζεται στην οθόνη και το σκορ του. Όσο πιο γρήγορα, τόσο το καλύτερο, γιατί ο χρόνος τρέχει!



Εικόνα 23: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Ντόμινο λέξεων!»

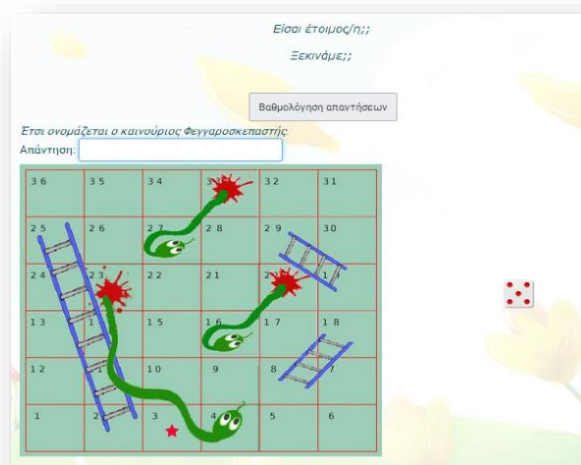
Καρτέλα «Δραστηριότητες»	6η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
Τίτλος: «Ντόμινο Λέξεων!»	
Είδος	Διασκέδαση- Κατανόηση
Στόχος	Αποφόρτιση από την όλη διαδικασία αλλά παράλληλα και κατανόηση βασικών λέξεων-κλειδιών του παραμυθιού
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	-
Εργαλείο υλοποίησης	Kubbu (domino)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	5-7'

Πίνακας 17: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Ντόμινο λέξεων»



## Δραστηριότητα 7: «Φιδάκι!»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ο μαθητής καλείται να παίξει το γνωστό του παιχνίδι φιδάκι. Με μια διαφορά, για να μετακινηθεί στο επόμενο τετράγωνο δεν αρκεί να ρίξει ζάρι, θα πρέπει πρώτα να απαντήσει σε μια ερώτηση σχετική με το βιβλίο που διάβασε. Αν την απαντήσει σωστά, το ζάρι ενεργοποιείται, αλλιώς θα πρέπει, να απαντάει σε ερωτήσεις μέχρι να ενεργοποιηθεί το ζάρι. Αν τύχει σε σκάλα, τότε ανεβαίνει πιο ψηλά, αν όμως τον «φάει» το φιδάκι, τότε επιστρέφει στο τετράγωνο που είναι η ουρά του φιδιού. Με το τέλος του παιχνιδιού, εμφανίζεται στον παίκτη αυτόματα το σκορ του.



Εικόνα 24: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Φιδάκι!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	7η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
Τίτλος: «Φιδάκι!»	
Είδος	Διασκέδαση- Κατανόηση
Στόχος	Αποφόρτιση από την όλη διαδικασία αλλά παράλληλα και εξοικείωση με βασικά σημεία του βιβλίου
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	-
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (παιχνίδι- φιδάκι)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10-12'

Πίνακας 18: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Φιδάκι»

- «Δημιούργησε»

Σε αυτήν την κατηγορία ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει. Να βάλει τις γνώσεις του αλλά και τη φαντασία του και να ζωγραφίσει.



Δραστηριότητα 8: «Ζωγράφισε τον δικό σου αγαπημένο ήρωα!»

Αφού λοιπόν ο μαθητής παρακολουθήσει στο βίντεο που δίνεται τον ίδιο το συγγραφέα να σχεδιάζει ήρωες των παραμυθιών του, καλείται με τη σειρά του να σχεδιάσει κάποιον ήρωα που θα ήθελε να εντάξει στην ιστορία που διάβασε. Μπορεί αν επιθυμεί να χρησιμοποιήσει μια ήδη υπάρχουσα εικόνα ήρωα που έχει στον υπολογιστή του, να την τροποποιήσει με το πρόγραμμα *pixlr* που του δίνεται και να την αποθηκεύσει στον υπολογιστή σου, με σκοπό να την ανεβάσει στον διαθέσιμο χώρο, όπως επίσης να προσθέσει και κάποια σχόλια και στοιχεία (όνομα, χαρακτηριστικά του χαρακτήρα του, κ.τ.λ).



Εικόνα 25: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Ζωγράφισε τον δικό σου αγαπημένο ήρωα!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	8η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)
Τίτλος: «Ζωγράφισε τον δικό σου αγαπημένο ήρωα!»	
Είδος	Δημιουργία
Στόχος	Ανάδειξη της δημιουργικότητας
Διδακτική προσέγγιση	Ομαδοσυνεργατική
Πόροι και πηγές	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QC1Pqd_PHTg">https://www.youtube.com/watch?v=QC1Pqd_PHTg</a> πρόγραμμα ζωγραφικής ( <a href="http://pixlr.com/editor/">http://pixlr.com/editor/</a> )
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (Lightbox Gallery)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10-15'

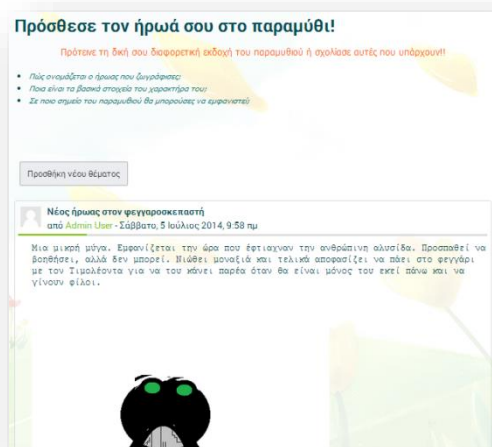
Πίνακας 19: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Ζωγράφισε τον δικό σου αγαπημένο ήρωα!»

- «Συνεργάσου»

Η τελευταία δραστηριότητα προϋποθέτει από τους μαθητές να γνωρίζουν τεχνικές συνεργασίας και επικοινωνίας.

#### Δραστηριότητα 9: «Πρόσθεσε τον ήρωα σου στο παραμύθι!»

Η δραστηριότητα αυτή ζητά από τους μαθητές να πάρουν μέρος στην ομάδα συζητήσεων και να προτείνουν τη δική τους διαφορετική εκδοχή του παραμυθιού ή να σχολιάσουν αυτές που υπάρχουν ήδη αναρτημένες στην ομάδα συζητήσεων. Καλούνται να ανατρέξουν στην προηγούμενη δραστηριότητα και στον ήρωα που πρότειναν εκεί και βασιζόμενοι σε αυτόν τον ήρωα να διηγηθούν την ιστορία εκ νέου τοποθετώντας σε κάποιο σημείο και τον νέο ήρωα.



Εικόνα 26: Δραστηριότητα Φεγγαροσκεπαστή «Πρόσθεσε τον ήρωα σου στο παραμύθι!»

<b>Καρτέλα «Δραστηριότητες»</b>		<b>9η Δραστηριότητα (Φεγγαροσκεπαστής)</b>
<b>Τίτλος: «Πρόσθεσε τον ήρωα σου στο παραμύθι!»</b>		
<b>Είδος</b>	Παραγωγή λόγου- Δημιουργία- Φαντασία	
<b>Στόχος</b>	Ανάδειξη της δημιουργικότητας, φαντασίας, με σκοπό την παραγωγή μιας πρωτότυπης ιδέας που θα τροποποιεί ή θα συνεχίζει την ιστορία του παραμυθιού.	
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ομαδοσυνεργατική	
<b>Πόροι και πηγές</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=QC1Pqd_PHTg">https://www.youtube.com/watch?v=QC1Pqd_PHTg</a> πρόγραμμα ζωγραφικής ( <a href="http://pixlr.com/editor/">http://pixlr.com/editor/</a> )	
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (ομάδα συζητήσεων)	
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-10'	

**Πίνακας 20: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Φεγγαροσκεπαστή «Πρόσθεσε τον ήρωα σου στο παραμύθι!»**

## Ο Εγωιστής Γίγαντας (Γ-Δ΄ τάξη)

Και στο δεύτερο αυτό βιβλίο του Εγωιστή Γίγαντα, οι δραστηριότητες που προτείνονται διαχωρίζονται στις τρεις επιμέρους κατηγορίες, όπως και στον Φεγγαροσκεπαστή.

### - Ταυτότητα βιβλίου

Σε αυτήν την κατηγορία, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, υπάρχουν οι δραστηριότητες «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου», «Γίνε κριτικός του βιβλίου» και είναι ακριβώς ίδιες. Οι μαθητές καλούνται δηλαδή να έρθουν σε επαφή με το εξώφυλλο και το οπισθόφυλλο του βιβλίου για να συμμετέχουν σε δραστηριότητες και να γνωρίσουν από μια διαφορετική οπτική το βιβλίο.

### - Συγγραφέας

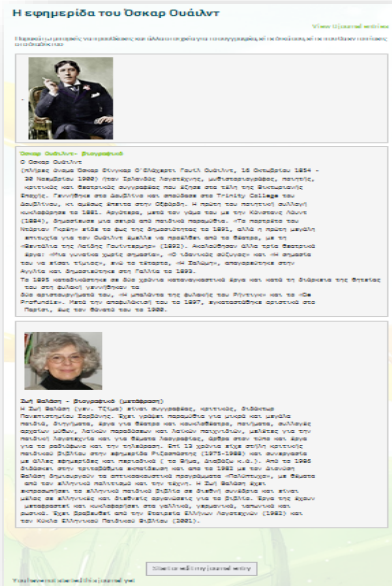
Στη δεύτερη αυτή κατηγορία, οι μαθητές καλούνται να πραγματοποιήσουν κάποιες δραστηριότητες με απώτερο σκοπό να γνωρίσουν περισσότερα πράγματα για τον συγγραφέα και το έργο του.

Στο βιβλίο του Εγωιστή Γίγαντα, οι δραστηριότητες που αναφέρονται στην καρτέλα «Συγγραφέας» έχουν μεγαλύτερες απαιτήσεις από τους μαθητές συγκριτικά με αυτές του Φεγγαροσκεπαστή, διότι αναφερόμαστε σε μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα, όπου τα παιδιά έχουν μεγαλύτερη ευχέρεια με τον γραπτό λόγο. Πιο συγκεκριμένα:

### Δραστηριότητα 1 «Διάβασε το βιογραφικό του συγγραφέα!»

Ο μαθητής καλείται να διαβάσει το άρθρο της ηλεκτρονικής εφημερίδας του Όσκαρ Ουάιλντ, με το βιογραφικό του συγγραφέα και της μεταφράστριάς του βιβλίου. Εν συνεχεία, καλείται να προσθέσει κι εκείνος με τη σειρά του το δικό του σχετικό άρθρο, είτε γράφοντας ένα καινούριο άρθρο, με στοιχεία που γνωρίζει για τους παραπάνω, είτε μεταφέροντας κάποιο σχετικό άρθρο που εντόπισε στο διαδίκτυο.

Η δραστηριότητα αυτή δε βαθμολογείται, μπορεί όμως να τροποποιηθεί, να σχολιαστεί και να βελτιωθεί από τα σχόλια των υπολοίπων συμμετεχόντων της συγκεκριμένης δραστηριότητας.



Εικόνα 13: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Διάβασε το βιογραφικό του συγγραφέα»

Καρτέλα «Συγγραφέας»	1η Δραστηριότητα (Εγωιστής Γίγαντας)
<b>Τίτλος: «Διάβασε το βιογραφικό του συγγραφέα!»</b>	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση- Παραγωγή γραπτού λόγου
<b>Στόχος</b>	Καλύτερη γνωριμία με τον συγγραφέα
<b>Διαδαστική προσέγγισης</b>	Ομαδοσυνεργατική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, Wikipedia
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Journal (Moodle)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	10-15'

Πίνακας 7: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Διάβασε το βιογραφικό του συγγραφέα!»





## Δραστηριότητα 2 «Ακολούθησε τον Όσκαρ Ουάιλντ!

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο μαθητής καλείται να παίξει ένα παιχνίδι ερωτήσεων σχετικών με τη ζωή και το έργο του συγγραφέα. Σε συγκεκριμένο χρόνο θα πρέπει να απαντήσει κάποιες ερωτήσεις πατώντας στο κατάλληλο σημείο του χάρτη. Τέλος, υπάρχει άμεση ηχητική ανατροφοδότηση της σωστής και της λανθασμένης επιλογής.



Εικόνα 14: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Ακολούθησε τον Όσκαρ Ουάιλντ»

Καρτέλα «Συγγραφέας»		2η Δραστηριότητα (Εγχειριστής Γίγαντας)		
<b>Τίτλος: «Ακολούθησε τον Όσκαρ Ουάιλντ!»</b>				
<b>Είδος</b>	Κατανόηση- Εξάσκηση			
<b>Στόχος</b>	Καλύτερη γνωριμία με τον συγγραφέα και εξοικείωση με Ευρωπαϊκό χάρτη			
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική (συμπλήρωση κουίζ)			
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, Wikipedia			
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Purpose	Games	(Image	quiz)
	<a href="http://www.purposegames.com/">http://www.purposegames.com/</a>			
<b>Ενδεικτικός υλοποίησης</b>	<b>χρόνος</b>	10-15'		


Πίνακας 8: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Ακολούθησε τον Όσκαρ Ουάιλντ»

- Δραστηριότητες

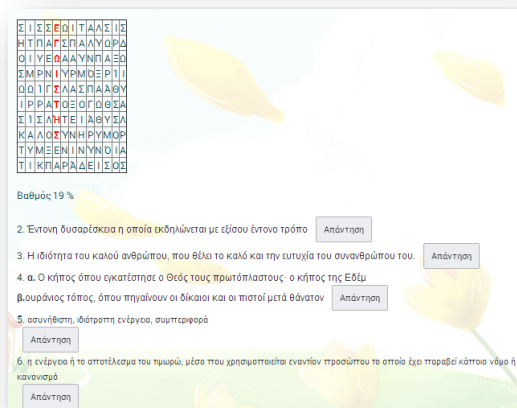
Στη δεύτερη αυτή κατηγορία, οι μαθητές καλούνται να πραγματοποιήσουν κάποιες δραστηριότητες με απώτερο σκοπό να γνωρίσουν περισσότερα πράγματα για τον συγγραφέα και το έργο του. Οι δραστηριότητες στην καρτέλα «Δραστηριότητες». Όπως προαναφέρθηκε, είναι και αυτές με τη σειρά τους χωρισμένες σε υποκατηγορίες:

- «Κατανόηση»

Οι δραστηριότητες που εμπεριέχονται σε αυτή την κατηγορία βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα το περιεχόμενο του βιβλίου, να εξετάσουν όλες τις οπτικές του συγγραφέα και να διαμορφώσουν μια ολοκληρωμένη άποψη.

 Δραστηριότητα 1 «Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις!!»

Ο μαθητής καλείται να απαντήσει σε κάποιες ερωτήσεις σχετικές με το βιβλίο που μόλις διάβασε. Με κάθε σωστή απάντηση, αποκαλύπτεται και μια λέξη στο κρυπτόλεξο. Με την υποβολή της κάθε απάντησης εμφανίζεται και το σκορ του.



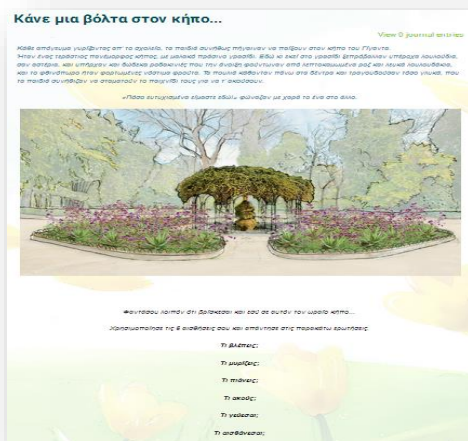
Εικόνα 27 Δραστηριότητα Εγωιστή Γίγαντα «Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις!

Καρτέλα «Δραστηριότητες» 1η Δραστηριότητα (Εγωιστής Γίγαντας)	
<b>Τίτλος:</b> «Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις!»	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση- Διασκέδαση
<b>Στόχος</b>	Εξοικείωση με λέξεις και συμβάντα του παραμυθιού μέσω διασκεδαστικού παιχνιδιού ερωτήσεων
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (παιχνίδι- κρυπτόλεξο)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-7'

**Πίνακας 21: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστής Γίγαντας «Βρες τις λέξεις που κρύβονται πίσω από τις ερωτήσεις!**



### Δραστηριότητα 2 «Κάνε μια βόλτα στον κήπο»



Ο μαθητής καλείται να φανταστούν πως βρίσκονται στον κήπο του Εγωιστή Γίγαντα και χρησιμοποιώντας τις πέντε αισθήσεις τους, να περιγράψουν τι αισθάνονται και τι νοιώθουν, και να το ανεβάσουν στον διαθέσιμο χώρο, σαν άρθρο στην ηλεκτρονική εφημερίδα τους.

**Εικόνα 28: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Κάνε μια βόλτα στον κήπο»**

Καρτέλα «Δραστηριότητες» 2η Δραστηριότητα (Εγωιστής Γίγαντας)	
<b>Τίτλος:</b> «Κάνε μια βόλτα στον κήπο»	
<b>Είδος</b>	Παραγωγή γραπτού λόγου
<b>Στόχος</b>	Συγγραφή κειμένου με έκφραση πολλών συναισθημάτων
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, διαδίκτυο

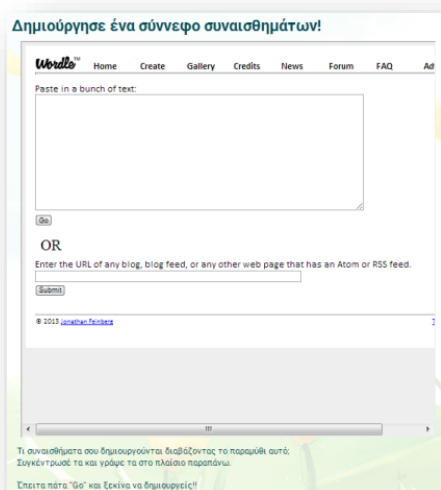
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (Journal)
Ενδεικτικός υλοποίησης	χρόνος 10-15'

Πίνακας 22: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγχειρίτη γίγαντα «Κάνε μια βόλτα στον κήπο»

- «Δημιούργησε»

Σε αυτήν την κατηγορία ο μαθητής καλείται συνθέτοντας τις γνώσεις του αλλά και τη φαντασία του και να δημιουργήσει.

 Δραστηριότητα 3: «Δημιούργησε ένα σύννεφο συναισθημάτων!»



Ο μαθητής καλείται να σκεφτεί τα συναισθήματα που του δημιουργούνται διαβάζοντας την ιστορία του Εγχειρίτη Γίγαντα, έπειτα αφού τα γράψει στο πλαίσιο της εφαρμογής που υπάρχει διαθέσιμο, πατώντας "Go" δημιουργεί τα λεγόμενα σύννεφα λέξεων! Υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής χρώματος και σχήματος.

Εικόνα 29: Δραστηριότητα Εγχειρίτη Γίγαντα «Δημιούργησε ένα σύννεφο συναισθημάτων!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες» 3η Δραστηριότητα (Εγχειρίτη Γίγαντα)	
Τίτλος:	«Δημιούργησε ένα σύννεφο συναισθημάτων!»
Είδος	Λεξιλόγιο
Στόχος	Παραγωγή λέξεων συναφών με την ευρύτερη έννοια του κειμένου
Διδακτική προσέγγισης	Ατομική
Πόροι και πηγές	Βιβλίο, διαδίκτυο

Εργαλείο υλοποίησης

<http://www.wordle.net/create>

Ενδεικτικός  
υλοποίησης

χρόνος 7-12'

**Πίνακας 23: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγχειστή γίγαντα «Δημιούργησε ένα σύννεφο συναισθημάτων!»**



### Δραστηριότητα 3: «Ζωγράφισε τον κήπο του γίγαντα»

Ο μαθητής καλείται να φανταστεί τον κήπο του γίγαντα ολάνθιστο. Καλείται λοιπόν, να ζωγραφίσει σε όποιο πρόγραμμα ζωγραφικής επιθυμεί, ακόμα και στο πρόγραμμα ζωγραφικής του υπολογιστή του, χρησιμοποιώντας τη φαντασία του, το ταλέντο του. Αφου ζωγραφίσει και το αποθηκεύσει, θα πρέπει να το ανεβάσει στον διαθέσιμο χώρο, ώστε να μπορούν να το θαυμάζουν όλοι οι συμμαθητές του.



Εικόνα 30: Δραστηριότητα Εγχειστής Γίγαντας «Ζωγράφισε τον κήπο του γίγαντα»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	4 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Εγχειστής Γίγαντας)
Τίτλος: «Ζωγράφισε τον κήπο του γίγαντα»	
Είδος	Δημιουργία
Στόχος	Δημιουργική έκφραση και φαντασία μέσω ζωγραφικής
Διαδαστική προσέγγιση	Ατομική

Πόροι και πηγές	-
Εργαλείο υλοποίησης	Πρόγραμμα ζωγραφικής
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	7-10'

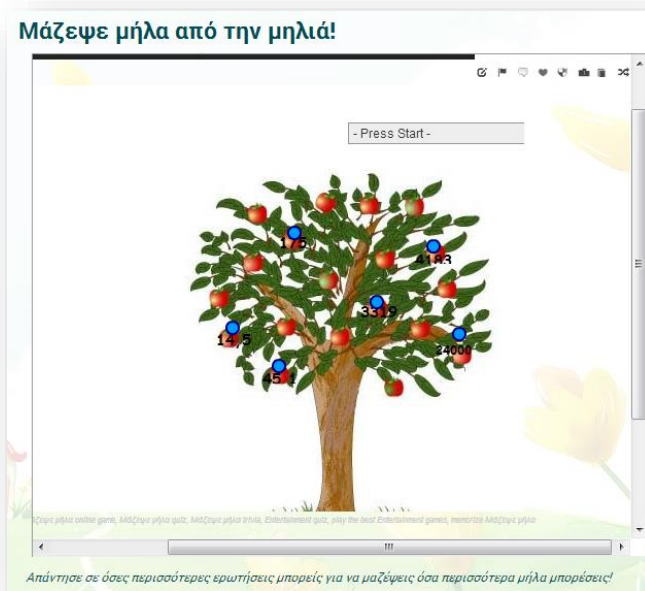
Πίνακας 24: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Ζωγράφισε τον κήπο του γίγαντα»

- «Υπολόγισε»

Η δραστηριότητα που υπάρχει στην κατηγορία αυτή, έχει άμεση σχέση με τα μαθηματικά. Απαιτεί μια εξοικείωση των μαθητών με τις τέσσερεις βασικές πράξεις των μαθηματικών.

### Δραστηριότητα 5: «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!»

Ο μαθητής καλείται να απαντήσει γρήγορα, διότι ο χρόνος τρέχει, σε κάποιες ερωτήσεις, με σκοπό να μαζέψει όσα περισσότερα μήλα μπορεί. Οι ερωτήσεις αυτές έχουν να κάνουν με πράξεις, πρόσθεσης, αφαίρεσης, πολλαπλασιασμού και διαίρεσης. Υπάρχει άμεση ανατροφοδότηση και στο τέλος, όταν απαντήσει σε όλες τις ερωτήσεις, εμφανίζεται το σκορ στην οθόνη.



Εικόνα 31: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	5 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Εγχειρίδιο Γίγαντας)
Τίτλος: «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!»	
Είδος	Υπολογισμός
Στόχος	Εξοικείωση με διαφόρων ειδών μαθηματικές πράξεις
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	αριθμομηχανή
Εργαλείο υλοποίησης	Entertainment quiz (purposegames)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	7-10'

Πίνακας 25: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγχειρίδιο γίγαντα «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!»

- «Παίξε»

Οι δραστηριότητες αυτής της κατηγορίας, έχουν τη λογική παιχνιδιού. Ο μαθητής καλείται λοιπόν να γνωρίσει διάφορα στοιχεία της ιστορίας που αναφέρεται στο βιβλίο που διάβασε και που ίσως μέχρι τώρα δεν είχε δώσει ιδιαίτερη προσοχή σε αυτά.



Δραστηριότητα 6: «Φιδάκι!»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ο μαθητής καλείται να παίξει το γνωστό του παιχνίδι φιδάκι. Με μια διαφορά, για να μετακινηθεί στο επόμενο τετράγωνο δεν αρκεί να ρίξει ζάρι, θα πρέπει πρώτα να απαντήσει σε μια ερώτηση σχετική με το βιβλίο που διάβασε. Αν την απαντήσει σωστά, το ζάρι ενεργοποιείται, αλλιώς θα πρέπει, να απαντάει σε ερωτήσεις μέχρι να ενεργοποιηθεί το ζάρι. Αν τύχει σε σκάλα, τότε ανεβαίνει πιο ψηλά, αν όμως τον «φάει» το φιδάκι, τότε επιστρέφει στο τετράγωνο που είναι η ουρά του φιδιού. Με το τέλος του παιχνιδιού, εμφανίζεται στον παίκτη αυτόματα το σκορ του.



Εικόνα 32: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας «Φιδάκι!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	6 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Εγωιστής Γίγαντας)
<b>Τίτλος:</b> «Φιδάκι!»	
<b>Είδος</b>	Διασκέδαση- Κατανόηση
<b>Στόχος</b>	Εξοικείωση με το κείμενο, μέσω δραστηριότητας χαλάρωσης και αποφόρτισης
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	-
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (παιχνίδι- φιδάκι)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	10-12'

Πίνακας 26: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγωιστή γίγαντα «Μάζεψε μήλα από την μηλιά!»



#### Δραστηριότητα 7: «Βρες το καταλληλότερο ταίρι»


Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, ο μαθητής καλείται να ενώσει την λέξη της πρώτης στήλης με την πιο ταιριαστή από τη δεύτερη στήλη. Προσοχή, υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος που θα πρέπει να γίνει η αντιστοίχιση, ενώ κάθε φορά που αντιστοιχεί σωστά, εξαφανίζονται οι δυο καρτέλες, όταν ο μαθητής κάνει λάθος, ακούγεται ένας ήχος που τον οδηγεί στο να αλλάξει την επιλογή του. Όταν τελειώσει το κουίζ, εμφανίζεται στην οθόνη το σκόρ.





- «Συνεργάσου»

Η τελευταία δραστηριότητα προϋποθέτει από τους μαθητές να γνωρίζουν τεχνικές συνεργασίας και επικοινωνίας.

 Δραστηριότητα 8: «Φτιάξε μια αφίσα με την βοήθεια των φίλων σου»

Ο μαθητής χρησιμοποιώντας το εργαλείο Glogster, ένα εργαλείο που διευκολύνει τη δημιουργία εικονικών αφισών, συνδυάζοντας ενσωματωμένο κείμενο, βίντεο, και μουσική, καλείται να δημιουργήσει, σε συνεργασία με τους υπόλοιπους χρήστες του μαθήματος την ωραιότερη αφίσα για τον εγωιστή γίγαντα. Δίνεται επίσης και ο οδηγός χρήσης του εργαλείου αυτού σε περίπτωση που ο μαθητής δυσκολευτεί.



Εικόνα 34: Δραστηριότητα Εγωιστής Γίγαντας Φτιάξε μια αφίσα με την βοήθεια των φίλων σου!

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	8 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Εγχειρίδιο Γίγαντας)
Τίτλος: Φτιάξε μια αφίσα με την βοήθεια των φίλων σου!	
Είδος	Δημιουργία- Κατανόηση
Στόχος	Εξοικείωση με τα βασικά σημεία της ιστορίας, συνεργατικές τεχνικές, δημιουργικότητα- φαντασία
Διδακτική προσέγγιση	Ομαδοσυνεργατική
Πόροι και πηγές	<a href="http://anakakri.edu.glogster.com/egois-tis-gigan">http://anakakri.edu.glogster.com/egois-tis-gigan</a>
Εργαλείο υλοποίησης	Glogster
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10-15'

Πίνακας 28: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Εγχειρίδιο γίγαντα Φτιάξε μια αφίσα με την βοήθεια των φίλων σου!

### **Μικρός Πρίγκιπας (Ε-ΣΤ' τάξη)**

Οι δραστηριότητες και του τρίτου και τελευταίου βιβλίου του προγράμματος αυτού, ο Μικρός Πρίγκιπας, διαχωρίζονται και αυτές με τη σειρά τους, στις τρεις επιμέρους κατηγορίες.

#### *- Ταυτότητα βιβλίου*

Σε αυτήν την κατηγορία, όπως προαναφέρθηκε, υπάρχουν οι δραστηριότητες «Φτιάξε την ταυτότητα του βιβλίου», «Γίνε κριτικός του βιβλίου» και είναι ακριβώς ίδιες με τα δυο παραπάνω βιβλία και σκοπό έχουν τη βαθύτερη εξοικείωση των μαθητών με την ευρύτερη έννοια του βιβλίου.

#### *- Συγγραφέας*

Στη δεύτερη αυτή κατηγορία, οι μαθητές καλούνται να πραγματοποιήσουν κάποιες δραστηριότητες με απώτερο σκοπό να γνωρίσουν περισσότερα πράγματα για τον συγγραφέα και το έργο του. Στο συγκεκριμένο βιβλίο, υπάρχουν παραπάνω απαιτήσεις από τους μαθητές, συγκριτικά με τα δυο παραπάνω βιβλία, λόγω του ότι αναφέρονται κατά βάση στους μεγαλύτερους

ηλικιακά μαθητές του Δημοτικού σχολείου, που έχουν περισσότερες γνώσεις και έχουν αναπτύξει και περισσότερες δεξιότητες.

Πιο συγκεκριμένα:

### Δραστηριότητα 1 «Βρες τη λέξη που κρύβεται!

Η εν λόγω δραστηριότητα καλεί τους μαθητές να παίξουν κρυπτόλεξο, να εντοπίσουν δηλαδή στο τετράγωνο λέξεων, τις λέξεις εκείνες που αποτυπώνουν τα συναισθήματα που δημιουργούνται σε κάποιον διαβάζοντας το βιβλίο του Μικρού Πρίγκιπα. Η ανατροφοδότηση για τη συγκεκριμένη άσκηση δίνεται άμεσα, με το πέρας του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα δίνονται οι δυνατότητες αλλαγής των θέσεων των γραμμάτων, για

καλύτερο εντοπισμό των λέξεων και άμεσης επίλυσης του κρυπτόλεξου. Οι διαδικασίες αυτές πραγματοποιούνται επιλέγοντας τα κουμπιά «επαναφορά» και «λύση» αντιστοίχως.



Εικόνα 15: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Βρες τη λέξη που κρύβεται»

Καρτέλα «Συγγραφέας»	2 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
Τίτλος: «Βρες τη λέξη που κρύβεται»	
Είδος	Λεξιλόγιο
Στόχος	Εξοικείωση με έννοιες- λέξεις του βιβλίου
Διδακτική προσέγγισης	Ατομική

Πόροι και πηγές	-
Εργαλείο υλοποίησης	Classtool (κρυπτόλεξο)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10΄

Πίνακας 9: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Βρες τη λέξη που κρύβεται»

## 🐛 Δραστηριότητα 2 «Γράψε τη βιογραφία του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ!»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα αρχικά δίνονται κάποια στοιχεία για τον συγγραφέα και στη συνέχεια, ο μαθητής καλείται να γράψει τη βιογραφία του συγγραφέα, κάνοντας χρήση ρηματικών φράσεων. Σαν βοήθεια δίνονται σε δυο συννεφάκια τα στοιχεία που θα πρέπει να συμπεριλάβει ο μαθητής στο βιογραφικό σημείωμα για τον συγγραφέα.



Εικόνα 16: Δραστηριότητα Συγγραφέα «Γράψε τη βιογραφία του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ!»

Για την υλοποίηση της συγκεκριμένης δραστηριότητας, ο μαθητής θα μπορούσε να αξιοποιήσει διάφορες πληροφορίες από πηγές στο διαδίκτυο, μετατρέποντας όμως πάντα τις φράσεις που εντόπισε σε ρηματικές φράσεις. Η δραστηριότητα αυτή δημοσιοποιείται από τον εκάστοτε μαθητή και έχει τη μορφή άρθρου εφημερίδας.

**Τίτλος:** «Γράψε τη βιογραφία του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ!»

**Είδος** Παραγωγή γραπτού λόγου

**Στόχος** Γνωριμία με τον συγγραφέα

**Διδακτική προσέγγισης** Ατομική

**Πόροι και πηγές** Βιβλίο, διαδίκτυο

**Εργαλείο υλοποίησης** Journal (Moodle)

**Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης** 10-15'

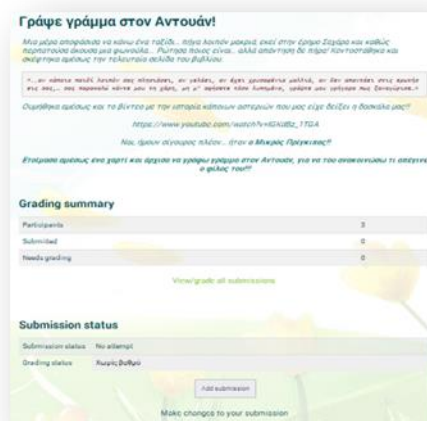
**Πίνακας 10:** Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Γράψε τη βιογραφία του Αντουάν ντε Σαιντ-Εξυπερύ!»



### Δραστηριότητα 3 «Γράψε γράμμα στον Αντουάν!»

Σε αυτή τη δραστηριότητα δίνονται ορισμένα στοιχεία και βασιζόμενος σε αυτά ο μαθητής καλείται να γράψει ένα γράμμα στο συγγραφέα του βιβλίου για να του ανακοινώσει τι απέγινε ο μικρός του φίλος.

Κάθε μαθητής λοιπόν, αφού συντάξει το γράμμα του, το «υποβάλλει στον διαθέσιμο χώρο της συγκεκριμένης δραστηριότητας. Το γράμμα αυτό δε βαθμολογείται, διορθώνεται όμως από τον εκπαιδευτικό και δίνεται και σχετική ανατροφοδότηση στον μαθητή με πολύτιμα σχόλια.



**Εικόνα 17:** Δραστηριότητα Συγγραφέα «Γράψε γράμμα στον Αντουάν!!»

## Τίτλος: «Γράψε γράμμα στον Αντουάν!!»

Είδος	Παραγωγή γραπτού λόγου
Στόχος	Εξοικείωση με την διαδικασία συγγραφής γράμματος
Διδακτική προσέγγισης	Ατομική
Πόροι και πηγές	Βιβλίο, <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IGKdBz_1TGA">https://www.youtube.com/watch?v=IGKdBz_1TGA</a>
Εργαλείο υλοποίησης	Ανάθεση εργασίας (Moodle)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10-15'

Πίνακας 11: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Συγγραφέα «Γράψε γράμμα στον Αντουάν!!»

## - Δραστηριότητες

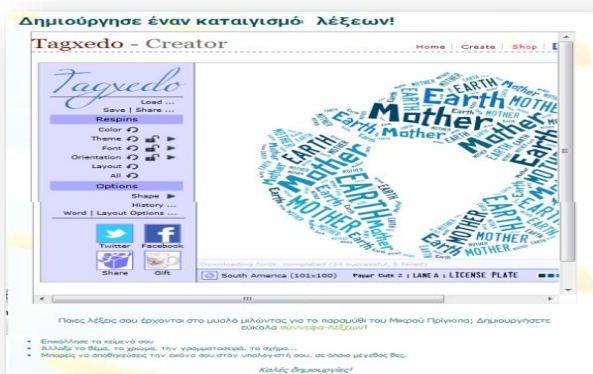
Οι δραστηριότητες στην καρτέλα «Δραστηριότητες». Όπως προαναφέρθηκε, είναι και αυτές με τη σειρά τους χωρισμένες σε υποκατηγορίες:

## - «Κατανόηση»

Οι δραστηριότητες που εμπεριέχονται σε αυτή την κατηγορία βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν καλύτερα το περιεχόμενο του βιβλίου, να εξετάσουν όλες τις οπτικές του συγγραφέα και να διαμορφώσουν μια ολοκληρωμένη άποψη.



## Δραστηριότητα 1 «Δημιούργησε έναν καταιγισμό λέξεων!»



Ο μαθητής καλείται να σκεφτεί και να καταγράψει τις λέξεις που σου έρχονται στο μυαλό μιλώντας για το παραμύθι του Μικρού Πρίγκιπα. Αφού τις καταγράψει στο πλαίσιο,

Εικόνα 35: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Δημιούργησε έναν καταιγισμό λέξεων!»

μπορεί εύκολα να δημιουργήσει σύννεφα-λέξεων. Εάν το επιθυμεί, μπορεί να αλλάξει το θέμα, το χρώμα, την γραμματοσειρά και το σχήμα τους.

Καρτέλα «Δραστηριότητες»		1 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος: «Δημιούργησε έναν καταγισμό λέξεων»</b>		
<b>Είδος</b>	Λεξιλόγιο- Δημιουργία	
<b>Στόχος</b>	Δημιουργική έκφραση και φαντασία- παραγωγή λέξεων	
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική	
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο	
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Tagxedo	
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-7'	

Πίνακας 29: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Δημιούργησε έναν καταγισμό λέξεων»


## Δραστηριότητα 2 «Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!»

Ο μαθητής καλείται να περιγράψει σχηματικά το παραμύθι, δηλαδή να φτιάξει έναν νοητικό χάρτη ώστε να αποδώσει σχηματικά την περίληψη του βιβλίου που διάβασε. Δίνονται επίσης οδηγίες για να τον βοηθήσουν στον χειρισμό του εργαλείου νοητικών χαρτών (bubbl.us)

**Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!**

Καλέσαι να φτιάξεις έναν νοητικό χάρτη ώστε να σχηματικά να αποδώσεις την περίληψη του βιβλίου που διάβασες!

Είναι πολύ εύκολο αρκεί να ακολουθήσεις τις οδηγίες:



1. ξεκίνησε με την δημιουργία φυσαλίδων "γονέα" ("new bubble"), επέλεξε τις και ώσε ονόματα.
2. σύρετε μια γραμμή για να ενώσει τις φυσαλίδες που επιθυμείς μεταξύ τους (με το "connect").
3. Δημιουργήστε φυσαλίδες "παιδιό" κάτω από τις βασικές σου φυσαλίδες (new "child" bubble) και ώσε και σε αυτές ονόματα.

Μπορείς εάν επιθυμείς να τροποποιήσεις το χρώμα της φυσαλίδας, το χρώμα της γραμματοσειράς της και το μέγεθος ή ακόμα και να διαγράψεις.

Όταν τελειώσεις μπορείς να:

1. εκτυπώσεις το φύλλο σου.
2. εγίνεις το παραμυθένιο αρχείο είτε ως εικόνα είτε ως html αρχείο.
3. Αν ανανεώσεις, αφού κλείσει η "ΕΠΙΛΗΞΗ" στην εφαρμογή (είναι δωρεάν και το μόνο που απαιτεί είναι το email σου και password), να αποθηκεύσεις το φύλλο σου. Ι γίνεται αυτόματα αποθήκευση κάθε 5".
4. Προσέθετες επιστράς και ομάδες (groups) με τις οποίες θα διαμοιράσεις το φύλλο σου.
5. στείλε άμεσα μηνύματα (link link), άνωρρώσε το online status (αναρρωμένος ή αρατος).

Click <https://bubbl.us/> link to open rsource.

Εικόνα 36: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!»



Καρτέλα «Δραστηριότητες»	2 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος:</b> «Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!»	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση- Νοητικός χάρτης
<b>Στόχος</b>	Κατανόηση της ιστορίας – Δημιουργική έκφραση
<b>Διαδαστική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, διαδίκτυο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	(bubbl.us)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	10-15´

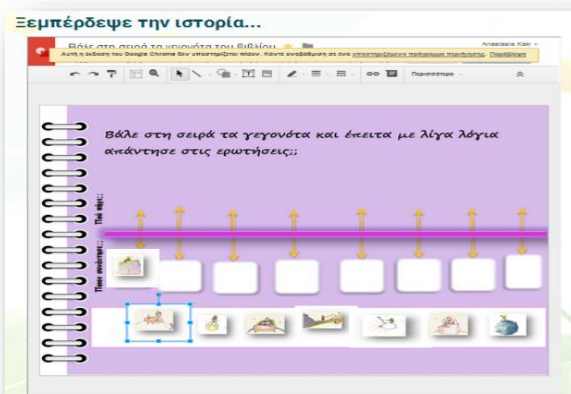
Πίνακας 30: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Περιέγραψε σχηματικά το παραμύθι!»



### Δραστηριότητα 3 «Ξεμπέρδεψε την ιστορία!»

Ο μαθητής καλείται να συμπληρώσει στη χρονογραμμή πού πήγε και ποιους επισκέφθηκε ο Μικρός Πρίγκιπας. Στα πλαίσια που απαντούν στην ερώτηση

«που πήγε», ο μαθητής απαντά γραπτώς, όμως στα πλαίσια που απαντούν στην ερώτηση «ποιους είδε» ο μαθητής πρέπει να σύρει και να τοποθετήσει στη σωστή σειρά τις εικόνες, που υπάρχουν στο άσπρο πλαίσιο.




Εικόνα 37: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Ξεμπέρδεψε την ιστορία!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	3 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος: «Ξεμπερδεψε την ιστορία!»</b>	
<b>Είδος</b>	Κατανόηση- Ερμηνεία
<b>Στόχος</b>	Κατανόηση των γεγονότων
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Google drive (σχέδιο)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-7'

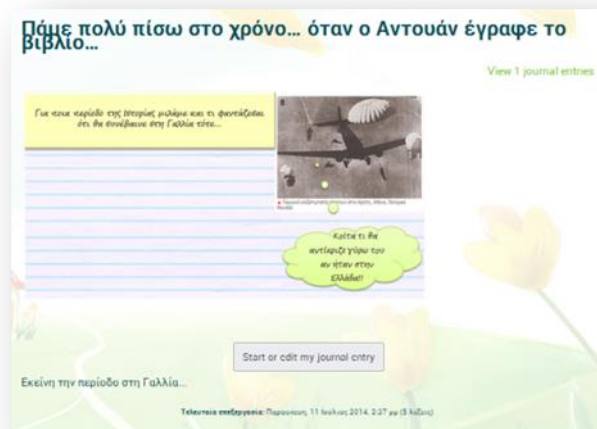
**Πίνακας 31: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Ξεμπερδεψε την ιστορία!»**

- «Πήγαινε πίσω στο χρόνο»

Σε αυτή την κατηγορία ο μαθητής για να ασχοληθεί με τις δραστηριότητες, αξιοποιεί τις ιστορικές του γνώσεις.

 Δραστηριότητα 4 «Πάμε πολύ πίσω στο χρόνο... όταν ο Αντουάν έγραφε το βιβλίο»

Ο μαθητής καλείται να γράψει και να ανεβάσει ένα άρθρο στην ηλεκτρονική εφημερίδα, σχετικό με την περίοδο που ο συγγραφέας έγραφε το βιβλίο. Κάθε μαθητής ανεβάζει το δικό του άρθρο και ο επόμενος μπορεί να συμπληρώσει όποια άλλη πληροφορία θεωρεί ότι είναι απαραίτητη.



Εικόνα 38: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Πάμε πολύ πίσω στο χρόνο... όταν ο Αντουάν έγραφε το βιβλίο»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	4 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος:</b> «Πάμε πολύ πίσω στο χρόνο... όταν ο Αντουάν έγραφε το βιβλίο»	
<b>Είδος</b>	Παραγωγή γραπτού λόγου-Κατανόηση
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Συγγραφή κειμένου με χρήση ρηματικών φράσεων
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, διαδίκτυο (Wikipedia, κτλ.)
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (Journal)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	10-15΄

Πίνακας 32: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα ««Πάμε πολύ πίσω στο χρόνο... όταν ο Αντουάν έγραφε το βιβλίο»



#### Δραστηριότητα 5: «Αντιστοιχίσε τους συμβολισμούς!»

Ο μαθητής πρέπει να αντιστοιχίσει τις λέξεις της μιας στήλης με αυτές της δεύτερης. Μια λέξη μόνο της πρώτης στήλης αντιστοιχεί σε κάθε συμβολισμό που δίνει ο συγγραφέας, από τις λέξεις της δεύτερης στήλης. Κάθε φορά που ο μαθητής αντιστοιχίζει σωστά η λανθασμένα το αντιλαμβάνεται λόγο του ήχου

που ακούγεται κάθε φορά. Στο τέλος, εμφανίζεται στην οθόνη το ποσοστό επιτυχίας.



Εικόνα 39: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Αντιστοιχίσε τους συμβολισμούς!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	5 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
Τίτλος: «Αντιστοιχίσε τους συμβολισμούς!»	
Είδος	Λεξιλόγιο
Στόχος	Κατανόηση λέξεων- συμβολισμών της ιστορίας
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	-
Εργαλείο υλοποίησης	Classtool (αντιστοιχίση)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	5'

Πίνακας 33: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Αντιστοιχίσε τους συμβολισμούς!»

- «Υπολόγισε»

Οι δραστηριότητες που υπάρχουν στην κατηγορία αυτή, έχουν άμεση σχέση με τα μαθηματικά. Απαιτείται λοιπόν για την επίλυση των δυο αυτών

δραστηριοτήτων εξοικείωση με τις τέσσερις βασικές πράξεις των μαθηματικών και στοιχειώδεις γνώσεις δεκαδικών αριθμών.

### Δραστηριότητα 6: «Αντιστοίχισε σωστά!»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, ο μαθητής καλείται να μαζέψει σκοινιά για να καταφέρει να βοηθήσει τον Μικρό Πρίγκιπα να επιστρέψει πίσω στον πλανήτη του. Τα σκοινιά τα μαζεύει λύνοντας σωστά τις πράξεις που προτείνουν τα

πουλιά. Κάθε φορά λοιπόν που λύνει μια πράξη την τοποθετεί στο σωστό αποτέλεσμα. Κάθε φορά που τοποθετεί μια πράξη στο σωστό αποτέλεσμα, η πράξη αυτή εξαφανίζεται. Στο τέλος εμφανίζεται και το σκορ επιτυχίας.



Εικόνα 40: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Αντιστοίχισε σωστά!»

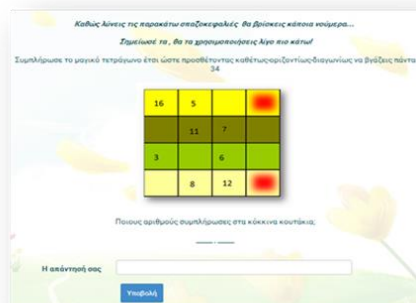
Καρτέλα «Δραστηριότητες»	6 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος:</b> «Αντιστοίχισε σωστά!»	
<b>Είδος</b>	Υπολογισμός
<b>Στόχος</b>	Εξοικείωση με συγκεκριμένες μαθηματικές πράξεις
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Αριθμομηχανή
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Classtool (αντιστοίχιση)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	7-10'

Πίνακας 34: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Αντιστοίχισε σωστά !»



## Δραστηριότητα 7: «Μαθηματικό κουίζ!»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, ο μαθητής καλείται να λύσει μια σπαζοκεφαλιά. Η σπαζοκεφαλιά αυτή ξεκινάει με την επίλυση ενός «μαγικού τετραγώνου», ακολουθεί η επίλυση ενός προβλήματος. Μόλις ο μαθητής μαζέψει τέσσερεις αριθμούς από τα δυο παραπάνω σκέλη αυτής της δραστηριότητας, καλείται να τους μετατρέψει, βασιζόμενος σε έναν πίνακα που του δίνεται, σε γράμματα. Τα γράμματα αυτά θα του δώσουν τη λέξη που του δίνει η σπαζοκεφαλιά. Η άσκηση αυτή δεν έχει κάποιο σκορ ή βαθμολόγηση, όμως για να ολοκληρωθεί θα πρέπει κάθε βήμα της να υλοποιηθεί σωστά.



Εικόνα 41: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Μαθηματικό κουίζ!»

<b>Καρτέλα «Δραστηριότητες»</b>	7 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος: «Μαθηματικό κουίζ!»</b>	
<b>Είδος</b>	Υπολογισμός
<b>Στόχος</b>	Εξοικείωση με μαθηματικές πράξεις και προβληματικές καταστάσεις

Διδακτική προσέγγισης	Ατομική (κουίζ-σπαζοκεφαλιά)
Πόροι και πηγές	αριθμομηχανή
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (ενότητα)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	15-17'

Πίνακας 35: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Μαθηματικό κουίζ!»

- «Δημιούργησε»

Σε αυτήν την κατηγορία ο μαθητής καλείται συνθέτοντας τις γνώσεις του αλλά και τη φαντασία του, να δημιουργήσει.

**Δραστηριότητα 8: «Φτιάξε τον δικό σου πλανήτη!»**

Ο μαθητής καλείται να φτιάξει τον δικό του πλανήτη, μετακινώντας από την μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, τα αντικείμενα που ο ίδιος επιθυμεί και τοποθετώντας τα πάνω στον πλανήτη του. Κατόπιν καλείται να συντάξει ένα κείμενο, όπου θα αιτιολογεί τις επιλογές του.



Εικόνα 42: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Φτιάξε τον δικό σου πλανήτη!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»		7 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος: «Φτιάξε τον δικό σου πλανήτη!»</b>		
<b>Είδος</b>	Παραγωγή γραπτού λόγου	
<b>Στόχος</b>	Εξάσκηση φαντασία και παραγωγή κειμένου για αιτιολόγηση	
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική	
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, διαδίκτυο	
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Google drive (εικόνα) Moodle (ενότητα)	
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	15-17'	

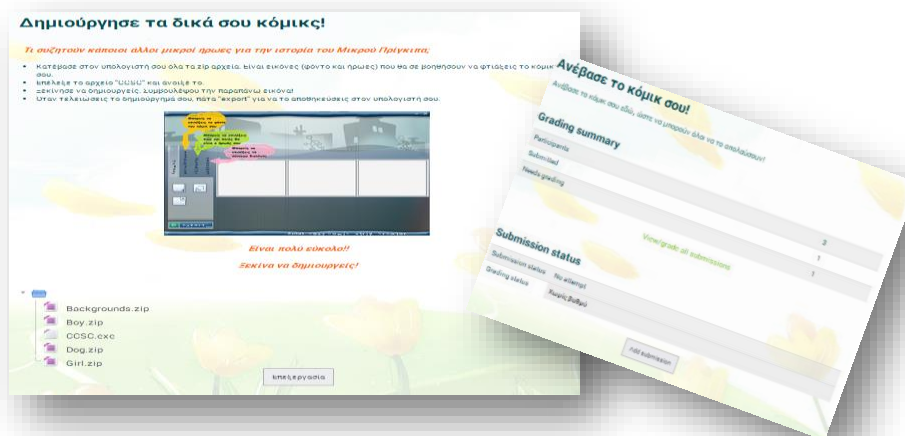
**Πίνακας 36: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Φτιάξε τον δικό σου πλανήτη!»**

### Δραστηριότητα 9: «Δημιούργησε τα δικά σου κόμικς!»

Ο μαθητής καλείται να βάλει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του, με σκοπό να φτιάξει τα δικά του κόμικς. Πιο συγκεκριμένα, θα πρέπει να σκεφτεί και να δημιουργήσει μια μικρή ιστορία, με κάποιους μικρούς ήρωες που θα μιλούν για την ιστορία του Μικρού Πρίγκιπα.

Δίνονται κάποιοι φάκελοι με εικόνες για να επιλέξει ο μαθητής τον τόπο που θα διαδραματίζεται η ιστορία του, όπως επίσης και τους ήρωές του. Έπειτα δημιουργεί, ακολουθώντας τις συμβουλές που του παρέχονται για να διευκολυνθεί. Αφού τελειώσει, αποθηκεύει τη δημιουργία του στον υπολογιστή του και την ανεβάζει στον διαθέσιμο χώρο, για να την δει ο εκπαιδευτικός και να την σχολιάσει- ανατροφοδοτήσει και να την ανεβάσει ίσως και στην ομάδα συζητήσεων για να μπορούν όλοι να την θαυμάσουν.





Εικόνα 43: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Δημιούργησε τα δικά σου κόμικς!»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	9 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
Τίτλος: «Δημιούργησε τα δικά σου κόμικς!»	
Είδος	Δημιουργία
Στόχος	Παραγωγή λόγου για τη δημιουργία κόμικς
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	<a href="http://www.comicstripcreator.org/">http://www.comicstripcreator.org/</a>
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (φάκελος- ανάθεση εργασίας)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	15-20'

Πίνακας 37: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Δημιούργησε τα δικά σου κόμικς!»

- «Συνεργάσου»

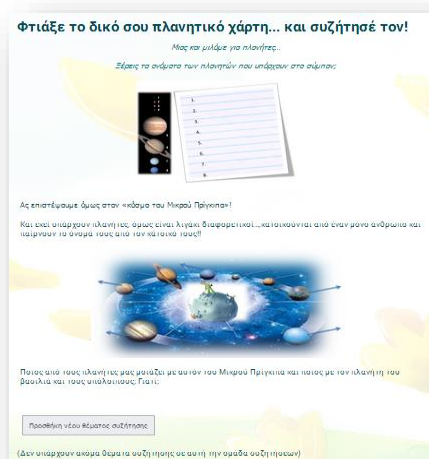
Η τελευταία δραστηριότητα προϋποθέτει από τους μαθητές να γνωρίζουν τεχνικές συνεργασίας και επικοινωνίας.



Δραστηριότητα 10 : «Φτιάξε το δικό σου πλανητικό χάρτη... και συζήτησέ τον!»

Ο μαθητής αφού θυμηθεί τα ονόματα των πλανητών που υπάρχουν στο σύμπαν μας, καλείται να τους παραλληλίσει με αυτούς του «Μικρού Πρίγκιπα». Και εκεί υπάρχουν πλανήτες, όμως είναι λιγάκι διαφορετικοί, κατοικούνται από έναν

μόνο άνθρωπο και παίρνουν το όνομά τους από τον κάτοικό τους. Πρέπει λοιπόν να ανοίξει θέμα συζήτησης με τους «συμμαθητές» του, να πει και να αιτιολογήσει ποιος πλανήτης του μοιάζει με αυτόν του Μικρού Πρίγκιπα και ποιος με τον πλανήτη του βασιλιά και τους υπόλοιπους. Κατόπιν κάποιος άλλος μπορεί να αναρτήσει τη δική του άποψη, να την αιτιολογήσει και να σχολιάσει του προηγούμενου, ή να τον ρωτήσει κάτι σχετικό.



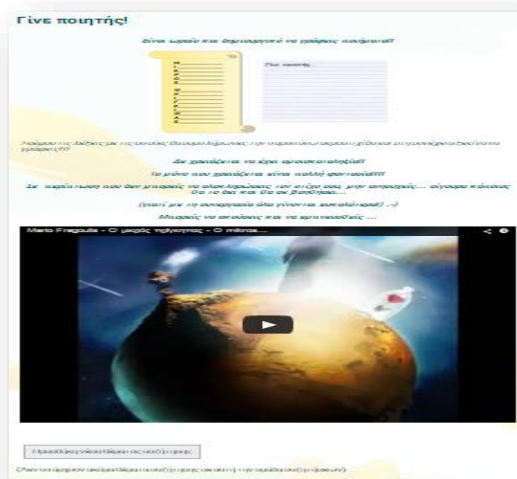
Εικόνα 44: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Φτιάξε το δικό σου πλανητικό χάρτη... και συζήτησέ τον! Ομάδα Συζητήσεων»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	10 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος:</b> «Φτιάξε το δικό σου πλανητικό χάρτη... και συζήτησέ τον! Ομάδα Συζητήσεων»	
<b>Είδος</b>	Δημιουργία- Συζήτηση
<b>Στόχος</b>	Παραγωγή λόγου και απόψεων με αφορμή τη συζήτηση
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ομαδοσυνεργατική
<b>Πόροι και πηγές</b>	Βιβλίο, διαδίκτυο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (ομάδα συζητήσεων)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	15-20'

Πίνακας 38: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Φτιάξε το δικό σου πλανητικό χάρτη... και συζήτησέ τον! Ομάδα Συζητήσεων»

## Δραστηριότητα 11: « Γίνε ποιητής»

Ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει ένα ποίημα με της λέξης της ακροστιχίδας που του δίνεται. Αρχικά λοιπόν πρέπει να σκεφτεί λέξεις για να συμπληρώσει την ακροστιχίδα και στη συνέχεια, χωρίς απαραίτητα να υπάρχει ομοιοκαταληξία θα πρέπει να βάλει το ταλέντο και τη φαντασία του, για να δημιουργήσει το δικό του ποίημα. Τέλος, για να βοηθηθεί ο μαθητής του προτείνεται να ακούσει το τραγούδι του Μικρού Πρίγκιπα.



Εικόνα 45: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας « Γίνε ποιητής»

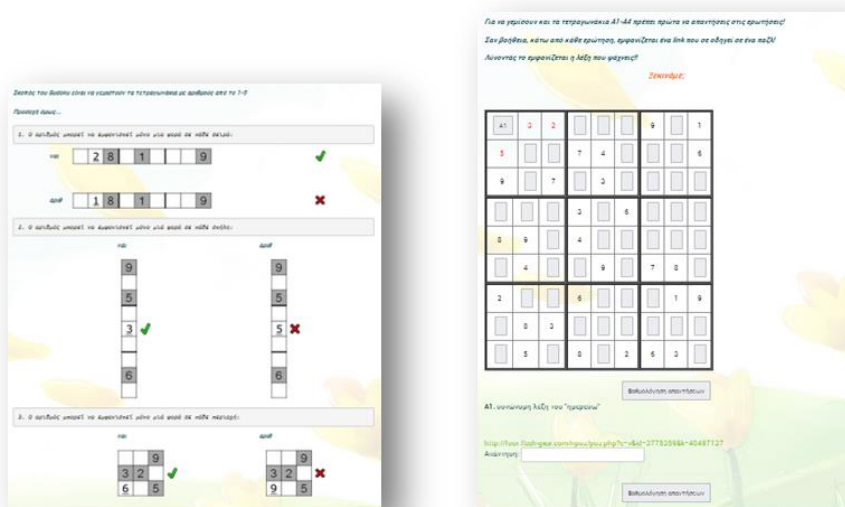
Καρτέλα «Δραστηριότητες»		11 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος:</b> « Γίνε ποιητής»		
<b>Είδος</b>	Δημιουργία- Παραγωγή λόγου	
<b>Στόχος</b>	Παραγωγή γραπτού λόγου , δημιουργικότητας και φαντασίας - Συζήτηση	
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ομαδοσυνεργατική	
<b>Πόροι και πηγές</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=wMvG4WISB">https://www.youtube.com/watch?v=wMvG4WISB</a> Οο, βιβλίο, διαδικτυο	
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (ομάδα συζητήσεων)	
<b>Ενδεικτικός υλοποίησης</b>	<b>χρόνος</b>	15-20'

Πίνακας 39: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα « Γίνε ποιητής»

- «Παίξε»

Οι δραστηριότητες αυτής της κατηγορίας, έχουν τη λογική παιχνιδιού. Ο μαθητής καλείται λοιπόν να γνωρίσει διάφορα στοιχεία της ιστορίας που αναφέρεται στο βιβλίο που διάβασε και που ίσως μέχρι τώρα δεν είχε δώσει ιδιαίτερη προσοχή σε αυτά.

 Δραστηριότητα 12: «Sudoku»



Εικόνα 46: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Sudoku»


Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ο μαθητής καλείται να παίξει το γνωστό του παιχνίδι Sudoku. Με μια διαφορά, κάποια από τα τετράγωνα δεν θα καλυφθούν με αριθμό, αλλά απαντώντας σε κάποιες σχετικές με το βιβλίο που μόλις διάβασε. Πριν ο μαθητής ξεκινήσει να παίζει το παιχνίδι, δίνονται αναλυτικά όλες οι οδηγίες του παιχνιδιού.

Με το τέλος του παιχνιδιού, εμφανίζεται στον παίκτη αυτόματα το σκορ του.

<b>Καρτέλα «Δραστηριότητες»</b>	<b>12<sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)</b>
<b>Τίτλος: «Sudoku»</b>	
<b>Είδος</b>	Διασκέδαση- κατανόηση

Στόχος	Αποφόρτιση- διασκέδαση αλλά παράλληλα εξοικείωση με βασικά σημεία της ιστορίας
Διδακτική προσέγγιση	Ατομική
Πόροι και πηγές	βιβλίο
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (παιχίδι-Sudoku)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10-12'

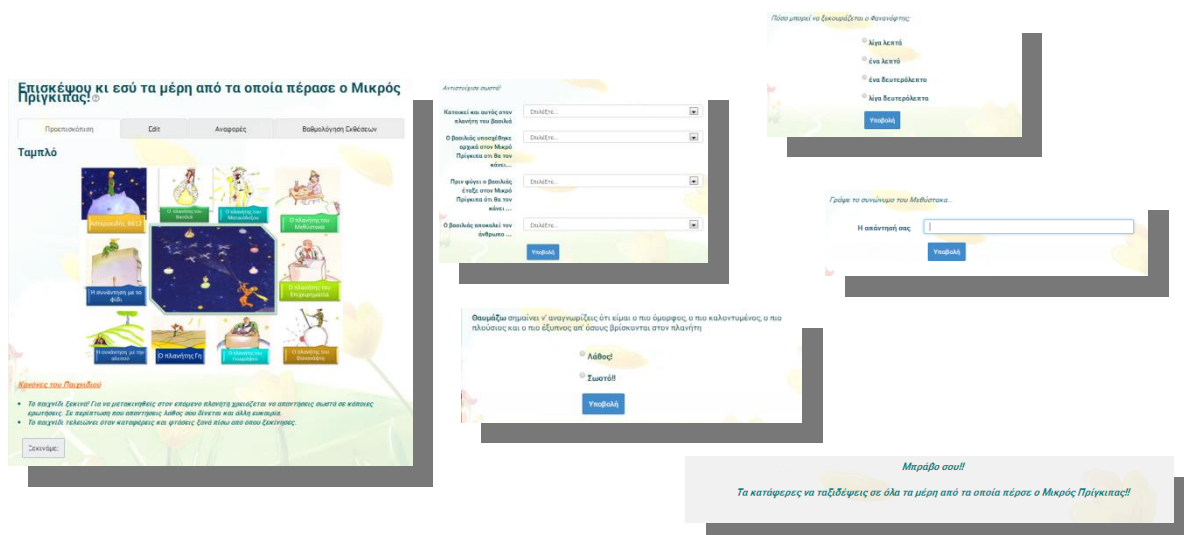
**Πίνακας 40: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Sudoku»**

 Δραστηριότητα 13: «Επισκέψου κι εσύ τα μέρη από τα οποία πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, ο μαθητής καλείται να παίξει ένα διαφορετικό επιτραπέζιο παιχνίδι. Αρχικά εμφανίζεται στην οθόνη το ταμπλό, με τις στάσεις που θα πρέπει να κάνει μαθητής στο ταξίδι του, μέχρι να καταφέρει, να βοηθήσει τον Μικρό Πρίγκιπα να φτάσει πίσω στον πλανήτη του.

Για να μετακινηθεί λοιπόν στον επόμενο πλανήτη χρειάζεται να απαντήσει σωστά σε κάποιες ερωτήσεις, διαφόρων τύπων (αντιστοίχιση, πολλαπλή επιλογή, σωστό λάθος, σύντομη απάντηση). Σε περίπτωση που απαντήσει λάθος, δίνεται και άλλη ευκαιρία. Το παιχνίδι τελειώνει όταν καταφέρεις και φτάσεις ξανά πίσω από όπου ξεκίνησες.

Η δραστηριότητα αυτή δεν έχει κάποιο σκορ ή βαθμολόγηση, όμως για να ολοκληρωθεί θα πρέπει κάθε βήμα της να υλοποιηθεί σωστά, για αυτό και κάθε φορά υπάρχει ανατροφοδότηση και δυνατότητα βελτίωσης της προηγούμενης απάντησης.



Εικόνα 47: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Επισκέψου κι εσύ τα μέρη από τα οποία πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!»

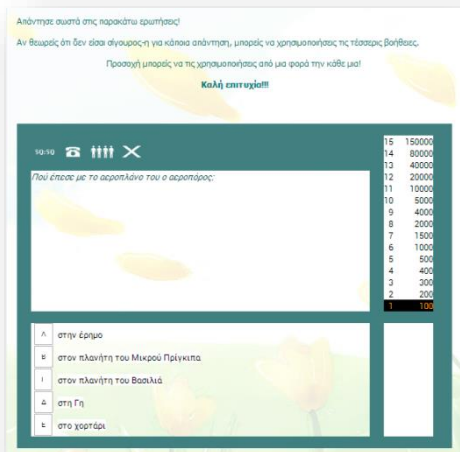
Καρτέλα «Δραστηριότητες»	13 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
Τίτλος: «Επισκέψου κι εσύ τα μέρη από τα οποία πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!»	
Είδος	Κατανόηση
Στόχος	Εξοικείωση με βασικά σημεία της ιστορίας του βιβλίου
Διδακτική προσέγγισης	Ατομική
Πόροι και πηγές	βιβλίο
Εργαλείο υλοποίησης	Moodle (ενότητα)
Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης	10-12'

Πίνακας 41: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Επισκέψου κι εσύ τα μέρη από τα οποία πέρασε ο Μικρός Πρίγκιπας!»



## Δραστηριότητα 14: «Εκατομμυριούχος»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, ο μαθητής καλείται να παίξει ένα γνωστό παιχνίδι, τον εκατομμυριούχο. Θα πρέπει λοιπόν, να απαντήσει σωστά σε κάποιες ερωτήσεις σχετικές με το βιβλίο. Σε περίπτωση που κάποιος έχει δυσκολία να απάντησε κάποια ερώτηση, δίνεται τέσσερις βοήθειες, οι οποίες βέβαια μπορούν να αξιοποιηθούν μια και μόνο φορά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν υπάρξει λάθος απάντηση.



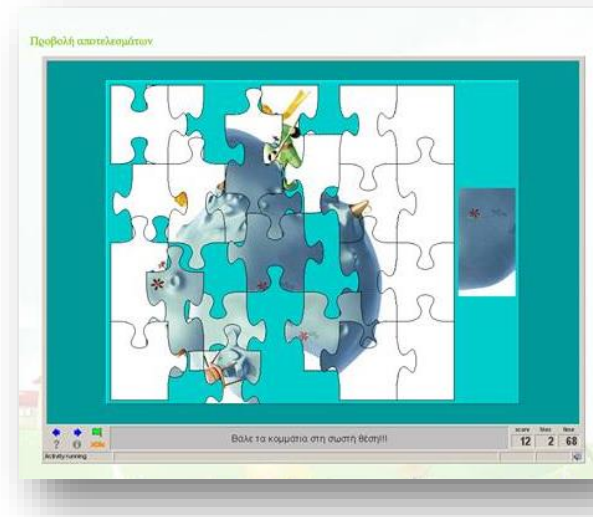
Εικόνα 48: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Εκατομμυριούχος»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	14 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος:</b> «Εκατομμυριούχος»	
<b>Είδος</b>	Διασκέδαση- Παιχνίδι γνώσεων
<b>Σκοπός</b>	Εξοικείωση με έννοιες και γεγονότα της ιστορίας μέσω παιχνιδιού
<b>Διδακτική προσέγγιση</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	βιβλίο
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Moodle (παιχνίδι-εκατομμυριούχος)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	7-10'

Πίνακας 42: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Εκατομμυριούχος»

## Δραστηριότητα 15: «Φτιάξε το πάζλ»

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, ο μαθητής καλείται να ενώσει τα διάσπαρτα κομμάτια του πάζλ όσο πιο γρήγορα μπορεί.



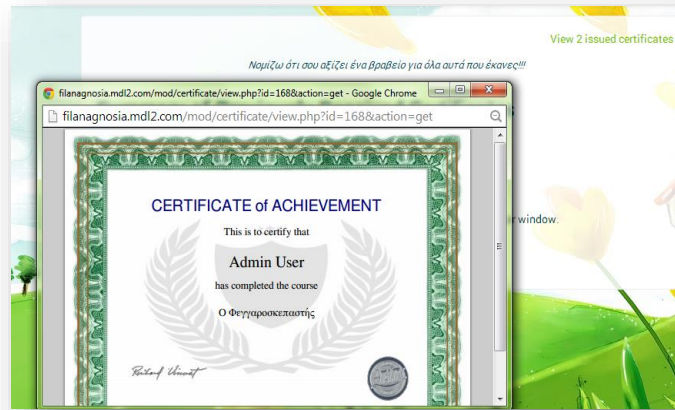
Εικόνα 49: Δραστηριότητα Μικρός Πρίγκιπας «Φτιάξε το πάζλ»

Καρτέλα «Δραστηριότητες»	15 <sup>η</sup> Δραστηριότητα (Μικρός Πρίγκιπας)
<b>Τίτλος: «Φτιάξε το πάζλ»</b>	
<b>Είδος</b>	Δημιουργία
<b>Σκοπός</b>	Αποφόρτιση- διασκέδαση
<b>Διδακτική προσέγγισης</b>	Ατομική
<b>Πόροι και πηγές</b>	-
<b>Εργαλείο υλοποίησης</b>	Jclie (πάζλ)
<b>Ενδεικτικός χρόνος υλοποίησης</b>	5-7'

Πίνακας 43: Εκπαιδευτικής Δραστηριότητας Μικρού Πρίγκιπα «Φτιάξε το πάζλ»



Στο τέλος όλων των δραστηριοτήτων δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή, αν το επιθυμεί, να εκτυπώσει το βραβείο συμμετοχής του.



Εικόνα 50: Βραβείο Συμμετοχής

### 6.3. Αξιολόγηση προτεινόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος από τους μαθητές

Στο τέλος κάθε διδακτικής ενότητας είναι χρήσιμο ο εκπαιδευτής να συντονίζει μια διαδικασία αξιολόγησής της όλης διαδικασίας και του εκπαιδευτικού προγράμματος, που θα εξετάζει το βαθμό ικανοποίησης των μαθητών ως προς το περιεχόμενο, τα εκπαιδευτικά μέσα, κ.τ.λ.

Για να διαπιστωθεί λοιπόν κατά πόσο το προτεινόμενο πρόγραμμα φιλαναγνωσίας, αλλά και οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν και δημιουργήθηκαν, ανταποκρίνονται στους μαθητές του δημοτικού σχολείου και στους στόχους που τέθηκαν για αυτούς, σχεδιάστηκε και δημιουργήθηκε ένα ενδεικτικό ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο αυτό συμβάλλει στην αξιολόγηση του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού προγράμματος αλλά παράλληλα και στην ανάπτυξη και βελτίωσή του, βασιζόμενο στην πολύτιμη γνώμη των ίδιων των παιδιών.

Αφού λοιπόν ο μαθητής ολοκληρώσει όλες τις δραστηριότητες, καλείται να αξιολογήσει. Συγκεκριμένα, δίνεται ένα ενδεικτικό ερωτηματολόγιο στους μαθητές που παρακολούθησαν και συμμετείχαν στο πρόγραμμα, ενσωματωμένο στην πλατφόρμα, υπό τη μορφή φόρμας στο google drive, που υποβάλλεται αυτόματα από τον κάθε εκπαιδευόμενο, ώστε να ανιχνευτούν οι απόψεις και τα πιστεύω των μαθητών για την εν λόγω δράση φιλαναγνωσίας.

## **7. Προέκταση-Παραλλαγή του προγράμματος για αξιοποίηση στο σχολείο**

Το παραπάνω πρόγραμμα όπως περιγράφηκε αναφέρεται κυρίως σε ατομική χρήση. Προτείνεται όμως και η αξιοποίησή του από τον εκπαιδευτικό, στο σχολείο, την ώρα της Φιλαναγνωσίας.

Πολλές έρευνες έχουν συσχετίσει άμεσα το διάβασμα με την ευχαρίστηση, τις θετικές αναγνωστικές στάσεις και συμπεριφορές και γενικότερα τη φιλαναγνωσία, με υψηλά επίπεδα γραμματισμού. Παρά ταύτα, στην πράξη η εκπληκτική πλειοψηφία των σχολείων και εκπαιδευτικών διδάσκει στα παιδιά μόνο το πώς να διαβάζουν και όχι το πώς να αγαπήσουν το διάβασμα. Στο πλαίσιο λοιπόν, της ώρας καλλιέργειας της φιλαναγνωσίας των μαθητών, αρχικά, ο εκπαιδευτικός καλείται από τα πρώτα κιόλας χρόνια που οι μαθητές έρχονται σε συστηματική επαφή με το γραπτό λόγο και εξοικειώνονται με την ανάγνωση, να καλλιεργήσει τη θετική στάση απέναντι στα βιβλία. Επιπλέον, οφείλει να προσεγγίσει τους μαθητές που θεωρούνται αδιάφοροι ή αδύναμοι, αφού για κάθε παιδί υπάρχει ένα βιβλίο που αγγίζει τις ανησυχίες και τις ανάγκες του. Είναι κρίσιμο να αισθανθούν τα παιδιά ότι η ώρα της φιλαναγνωσίας είναι μια διαφορετική στιγμή στη σχολική τους ζωή και έξω από αυτή. Είναι μια ζώνη ελευθερίας, δημιουργικότητας, στην οποία μπορούν να εκφράσουν επιθυμίες, τάσεις, σκέψεις που σε άλλες ώρες ίσως είναι περισσότερο δύσκολο.

Αξιοποιώντας λοιπόν ο εκπαιδευτικός το παραπάνω πρόγραμμα κατά τη διάρκεια της Φιλαναγνωσίας, μέσω πρακτικής άσκησης, θα μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές του να βρουν το προσωπικό δρόμο τους στην ώρα της φιλαναγνωσίας, έτσι ώστε να γίνει ώρα ψυχαγωγίας και αποσυμπίεσης από τα συνήθη προβλήματα της ζωής στο σχολείο. Κάθε μικρός αναγνώστης έχει τον δικό του τρόπο αντίδρασης απέναντι στα βιβλία, για αυτό και ο εκπαιδευτικός οφείλει να διαβλέπει κάποιες από τις ιδιαιτερότητές τους και κάποιες άλλες να τις αναδεικνύει.

Η αξιοποίηση του προγράμματος αυτού θα πρέπει όμως να έχει μια διαφορετική προσέγγιση από αυτή που ήδη περιγράφηκε. Προτείνεται στον εκπαιδευτικό να αξιοποιήσει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας. Η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση υλοποιείται μέσα από την κινητοποίηση μαθητικών μικρο-ομάδων για τη διεξαγωγή μέρους ή όλων των διδακτικών και των μαθησιακών δραστηριοτήτων μέσα σε πλαίσια συνεργατικών σχέσεων» (Ματσαγγούρας 2000: 16). Πολλοί ερευνητές (λ.χ. Slavin 1981, Cochran 1989) έχουν δείξει ότι είναι ένα αποτελεσματικό σύστημα μάθησης για όλους τους μαθητές, τόσο τους προχωρημένους όσο και τους πιο αδύνατους. Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία ενθαρρύνει την εμπλοκή των ίδιων των μαθητών στη μαθησιακή διδασκαλία, προσφέρει αυθεντική επικοινωνία και συνεργασία και καλλιεργεί τις αξίες και τις δεξιότητες της συνεργασίας, της διαλλακτικότητας και της διαπραγμάτευσης για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. (Ματσαγγούρας 2000: 29-31)

Αρχικά, πριν ξεκινήσει το πρόγραμμα, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διαχωρίσει τους μαθητές σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων. Αυτό βέβαια προϋποθέτει οι μαθητές να έχουν έρθει ήδη σε επαφή με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο, διότι η απευθείας μετάβαση από την δασκαλοκεντρική διδασκαλία στην πολυμελή ομάδα θα οδηγήσει σε βέβαιη αποτυχία. Στις πιο μικρές ηλικίες και στα πρώτα στάδια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, είναι προτιμότερη η δυάδα και κατόπιν η ομάδα των τριών, για να καταλήξει τελικά στην ομάδα περισσότερων ατόμων. Η ομάδα των τεσσάρων αποτελεί, κατά τη γνώμη πολλών παιδαγωγών (Kagan, 1995), την ιδανική λύση για τις περισσότερες περιπτώσεις, όχι μόνο γιατί την προτιμούν οι μαθητές (Meyer, 1987), αλλά και διότι εξασφαλίζει τα πλεονεκτήματα των πολυμελών ομάδων, όπως είναι η ποικιλία και η ποιότητα των προτάσεων, χωρίς τα μειονεκτήματα που συνεπάγονται οι πολυπληθείς ομάδες. Επίσης, μια τετραμελής ομάδα μπορεί να διαχωριστεί και σε υπο-ομάδες των δυο, όπου μοιράζονται το συνολικό έργο και έπειτα κάνουν συγκρίσεις και συνθέτουν το τελικό αποτέλεσμα.

Ο διαχωρισμός αυτός πραγματοποιείται από τον εκπαιδευτικό, διότι θα πρέπει να εξασφαλιστεί το είδος της σύνθεσης της κάθε ομάδας, από την οποία εξαρτάται αν θα κατορθώσει η ομαδοσυνεργατική μέθοδος να εξασφαλίσει το πλαίσιο στήριξης και ενεργού ένταξης στη μαθησιακή διδασκαλία των αδυνάτων και

μειονοτικών μαθητών, που συνήθως παραμένουν μέσα στην παραδοσιακή τάξη απομονωμένοι. Έτσι λοιπόν ο εκπαιδευτικός κατά τον διαχωρισμό, λαμβάνει υπόψη του το γνωστικό τους υπόβαθρο, τις προηγούμενες εμπειρίες τους, τις δεξιότητες, συνεργασίες κτλ. και διασφαλίζει την ανομοιογένειά τους. Κατά αυτόν τον τρόπο, δίνεται η ευκαιρία σε όλους τους μαθητές μέσω της παραγωγής του ομαδικού έργου, να αναδείξουν τα ταλέντα που μπορεί να έχουν και ας μην είναι άριστοι μαθητές. Παράλληλα, ο εκπαιδευτικός βοηθάει τους μαθητές στο διαχωρισμό των ρόλων τους μέσα στην ομάδα. Μετά από συνεννόηση καθορίζει τον *συντονιστή*, ο οποίος διευθύνει τη συζήτηση, ανακεφαλαιώνει τα συμπεράσματα και φροντίζει ώστε όλα τα μέλη να συμμετέχουν στη διαδικασία, τον *γραμματέα*, ο οποίος διαβάζει οδηγίες-εκφωνήσεις και φροντίζει για τη γραπτή απόδοση της συλλογικής προσπάθειας, τον *φροντιστή*, ο οποίος αναλαμβάνει να βοηθά και να εξηγεί στους αδύναμους απορίες και φροντίζει για την αλληλεξάρτηση των μαθητών και την απεξάρτηση από τον εκπαιδευτικό, και τέλος του *υπεύθυνου εργασίας*, ο οποίος φροντίζει να κατανείμει το υλικό και να ελέγχει αν όλοι κατανόησαν τι πρέπει να κάνουν και αν εργάζονται. Όλα αυτά λαμβάνοντας και πάλι υπόψη του, τα χαρακτηριστικά και τις δεξιότητες των μαθητών του. Μέσω των ρόλων αυτών οι μαθητές αποκτούν παραπάνω ευθύνες και τους δίνεται έτσι το κίνητρο να εργαστούν ατομικά, αλλά και συλλογικά για την υλοποίηση της εργασίας τους.

Κάθε ομάδα αναλαμβάνει μια διαφορετική κατηγορίες δραστηριοτήτων (Πρώτη ομάδα- «Κατανόησε», Δεύτερη ομάδα- «Πήγαινε πίσω στο χρόνο». Τρίτη ομάδα- «Υπολόγισε», Τέταρτη ομάδα- «Δημιούργησε» κ.τ.λ.) Οι ομάδες των τεσσάρων ατόμων, προϋποθέτουν τη δημιουργία 6 περίπου ομάδων σε μια σχολική τάξη. Αυτό σημαίνει ότι για το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα υπάρχει περίπτωση κάποιες ομάδες να αναλάβουν την ίδια κατηγορία. Ο εκπαιδευτικός λοιπόν οφείλει να λάβει υπόψη του χαρακτηριστικά, τις προτιμήσεις και τα ταλέντα των μαθητών του και να καθορίσει ο ίδιος το θέμα που θα αναλάβει κάθε ομάδα, έτσι ώστε να διασφαλίσει κατά αυτόν τον τρόπο την συμμετοχή όλων των μαθητών στην ομαδική εργασία.

Όλες οι ομάδες αφού πραγματοποιήσουν τις δραστηριότητες της καρτέλας «Γαυτότητα βιβλίου» και «Συγγραφέας», έπειτα πρέπει να πραγματοποιούν τις

δραστηριότητες της κατηγορίας που τους ανατέθηκε από τον εκπαιδευτικό. Αφού ολοκληρωθούν όλες οι παραπάνω δραστηριότητες, οι ομάδες πρέπει να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες της κατηγορίας «συνεργάσου». Πρέπει λοιπόν να συνεργαστούν και με τις υπόλοιπες ομάδες ώστε να πραγματοποιήσουν τις δραστηριότητες αυτές. Οι σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ των ομάδων, μπορεί να είναι συνεργατικές, συναγωνιστικές ή ουδέτερες. Οι ομάδες οφείλουν να ανταλλάξουν μεταξύ τους πληροφορίες που τους ζητούνται και είτε να συνεργαστούν, ώστε να βγάλουν ένα ομαδικό αποτέλεσμα, είτε κάθε μια ομάδα να αναρτήσει το δικό της αποτέλεσμα συναγωνιζόμενη της άλλης και να σχολιάσει τη δουλειά της άλλης, ανάλογα ,ε το τι ζητείται κάθε φορά. Σε κάθε περίπτωση ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να διασφαλίσει την ομαλή λειτουργία όλης αυτής της «ομαδικής συζήτησης».

Ως αποφόρτιση της όλης διαδικασίας προτείνεται η κατηγορία «παίξε» όπου ο κάθε μαθητής, σε ατομικό πλέον επίπεδο, μπορεί να διασκεδάσει και να κάνει παράλληλα μια ανασκόπηση των όσων αποκόμισε από την όλη διαδικασία, «παίζοντας» κάποια γνώριμα παιχνίδια. Προτείνεται επίσης στον εκπαιδευτικό, λόγω του περιορισμένου χρόνου που διαθέτει στο σχολείο, να θέσει περιορισμούς στο χρόνο εργασίας κάθε ομάδας. Έτσι η κάθε ομάδα έχει τη δυνατότητα να κατανέμει τον χρόνο της, σύμφωνα με τις ανάγκες της και τις επιθυμίες των μελών της.

Με την ολοκλήρωση της όλης διαδικασίας, προτείνεται η συζήτηση, δια ζώσης, με συμμετέχοντες όλους τους μαθητές, από όλες τις ομάδες, ούτως ώστε κάθε ομάδα να αποτυπώσει τις εμπειρίες της από την όλη διαδικασία και να αποδώσει με τον δικό της τρόπο την νεοαποκτηθείσα γνώση, όποια κι αν είναι αυτή και οποιαδήποτε είδους και αν είναι αυτή, στις υπόλοιπες ομάδες, δίνοντάς τους το έναυσμα για νέες φιλιαναγνωστικές εμπειρίες και προσφέροντάς τους το κίνητρο για ενασχόληση με το συγκεκριμένο πρόγραμμα φιλιαναγνωσίας, σε ατομικό πια επίπεδο.

Σημαντική επίσης κρίνεται η αξιολόγηση αυτού του προγράμματος από τον εκπαιδευτικό, παρόλο που δεν αναφερόμαστε σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα καθαρά εκμάθησης συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου. Ο εκπαιδευτικός θα

πρέπει να φροντίσει να δώσει στους συμμετέχοντες μαθητές του μια μορφή ανατροφοδότησης, είτε μέσω της ομαδικής συζήτησης που θα πραγματοποιηθεί δια ζώσης, είτε κάποια μορφή άμεσης ανατροφοδότησης, κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων. Σε πολλές από τις δραστηριότητες παρέχεται με την ολοκλήρωσή τους άμεση ανατροφοδότηση, όμως σε κάποιες άλλες κρίνεται απαραίτητη η συμμετοχή του εκπαιδευτικού ή των υπόλοιπων συμμαθητών για να σχολιαστούν-«διορθωθούν» οι δραστηριότητες και με τον τρόπο αυτό να δοθεί ανατροφοδότηση.

## 8. Επίλογος

Στη σημερινή εποχή η διάδοση της τεχνολογίας δείχνει όχι απλώς να υποκαθιστά το βιβλίο αλλά να το θέτει στο περιθώριο. Η εξοικείωση των παιδιών με τις νέες τεχνολογίες, δεν είναι κάτι υποθετικό, ούτε καν επιθυμητό, αλλά είναι ένα νέο δεδομένο της σύγχρονης ζωής. Ερεθίσματα όπως αδιάκοπη χρήση κινητών τηλεφώνων, ταμπλετών και γενικότερα ένα περιβάλλον όπου οι οθόνες και οι κινούμενες εικόνες κυριαρχούν, τείνουν να κάνουν το διάβασμα έντυπου κειμένου παρελθόν. Εφημερίδες και περιοδικά έχουν παραμεριστεί από την πρωτοκαθεδρία τους, ως μέσο ενημέρωσης του παρελθόντος. Ακόμα και η ίδια η τηλεόραση μετατρέπεται σε έξυπνη ηλεκτρονική συσκευή πρόσβασης στο διαδίκτυο και με άπειρες δυνατότητες. Μπορεί λοιπόν να αντιληφθεί κανείς πως έχει παρέλθει η εποχή που το βιβλίο φαντάζει ως κάτι ξένο, άγνωστο στα μάτια των παιδιών. Το μονοπώλιο της τεχνολογίας όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε το βιβλίο να επανακτήσει το ρόλο που είχε, μέσον μάθησης, διασκέδασης, διέγερσης της φαντασίας κ.τ.λ.,. Με τη φιλιαναγνωσία λοιπόν, ο μαθητής ανακαλύπτει με έναν διαφορετικό τρόπο το βιβλίο. Συντελείται πλέον η ένωση του χάσματος μεταξύ του ηλεκτρονικού και του παραδοσιακού έντυπου μέσου. Έτσι συνοψίζοντας μπορούμε να πούμε ότι χωρίς να σταματάει η συνύπαρξη και η ενσωμάτωση, σε έναν τεχνολογικό κόσμο αναπτύσσεται, με την πλέον σύγχρονη μέθοδο και μέσω της φιλιαναγνωσίας, η συνήθεια, η ενασχόληση και γιατί όχι η αγάπη για το βιβλίο.

Η καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας είναι τελικά, η καλύτερη επένδυση για το μέλλον του παιδιού! Πεποίθησή μας είναι πως η αγάπη για το βιβλίο καλλιεργείται και αναπτύσσεται μέσα από δραστηριότητες που επιτρέπουν την ολοκληρωμένη επαφή των παιδιών με το βιβλίο. Το άνοιγμα ενός βιβλίου είναι η αρχή μίας περιπέτειας για εκπαιδευτικούς, γονείς και παιδιά. Δεν ξέρουμε τι μπορεί να ανακαλύψουμε στις σελίδες του, αλλά σίγουρα θα ζήσουμε ένα ευχάριστο, και ίσως το πιο σημαντικό εικοσάλεπτο ή μεγαλύτερο χρονικό διάστημα μέσα στην ημέρα μας, τίθεται το ερώτημα, γιατί λοιπόν να μην την εμπλουτίσουμε και με ευχάριστες αλλά παράλληλα δημιουργικές δραστηριότητες.



## 9. Αξιολόγηση Προγράμματος

Για την αξιολόγηση του εν λόγω προτεινόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος, από εκπαιδευτικούς, αξιοποιήθηκε η μέθοδος των ομάδων εστίασης (focus groups).

Οι ομάδες εστίασης είναι μια μορφή ομαδικής συνέντευξης, όμως όχι με τη μορφή αλληλεπίδρασης του συνεντευκτή και της ομάδας. Δίνεται έμφαση στην αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας, από όπου ανακύπτουν τα δεδομένα της ομάδας. Πρόκειται λοιπόν για μια ομαδική συνέντευξη με ανοιχτή, ομαδική συζήτηση πάνω σε συγκεκριμένο θέμα.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, για την αξιολόγηση του προτεινόμενου προγράμματος φιλαναγνωσίας, αξιοποιήθηκαν δύο διαφορετικές ομάδες εστίασης. Κάθε μια ομάδα από αυτές, είχε τρία μέλη. Τα μέλη αυτά ήταν εκπαιδευτικοί που διδάσκουν στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Την ομάδα εστίασης Α*, θα μπορούσαμε να τη χαρακτηρίσουμε ως ομοιογενή, διότι και τα τρία μέλη της έχουν κοινά δημογραφικά χαρακτηριστικά και επίπεδο εμπειρίας μέχρι δέκα χρόνια υπηρεσίας. Επίσης, όλοι έχουν εμπειρία γύρω από τη φιλαναγνωσία, έχοντας εφαρμόσει προγράμματα φιλαναγνωσίας, όχι με χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, αλλά με δικά τους φύλλα εργασίας στο σχολικό τους περιβάλλον, περισσότερες από μια φορές. *Η ομάδα εστίασης Β*, χαρακτηρίζεται ως ετερογενής, διότι τα μέλη της διαφέρουν σε επίπεδο εμπειρίας, θέσης στην ιεραρχική κατάταξη της υπηρεσίας τους. Στη δεύτερη ομάδα εστίασης, υπάρχει εμπειρία επί της φιλαναγνωσίας, σε επίπεδο ανάμειξης με τον χώρο όπως ανάγνωση βιβλίων, γνωριμία με τους συγγραφείς αυτών και παρουσιάσεις των βιβλίων από τους μαθητές τους, χρησιμοποιώντας σχετικές ζωγραφιές και φωτογραφίες. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι το ένα μέλος της ομάδας αυτής, εκτελεί καθήκοντα υπευθύνου βιβλιοθήκης.

Αρχικά, όλοι οι εκπαιδευτικοί και των δυο ομάδων είχαν έρθει σε επαφή με τον ιστοχώρο που περιέχει την εν λόγω δράση και είχαν αρκετό χρόνο στη διάθεσή τους να πλοηγηθούν στο πρόγραμμα και να πραγματοποιήσουν και

δραστηριότητες. Πριν ξεκινήσουν οι δυο ομαδικές αυτές συνεντεύξεις, κρατήθηκε το πρωτόκολλο συνέντευξης, δόθηκαν δηλαδή αρχικά και στις δυο περιπτώσεις, οδηγίες για τη διαδικασία της συνέντευξης. Χρησιμοποιήθηκε ένα ερωτηματολόγιο που περιείχε τις ερωτήσεις που τέθηκαν και χώρο κάτω από κάθε ερώτηση για σημειώσεις από τον συνεντευκτή. Το ερωτηματολόγιο αυτό αποτελείται αρχικά από κάποια προσωπικά στοιχεία και κατόπιν από δέκα ερωτήσεις, χωρισμένες σε τέσσερις βασικούς άξονες:

- Γενικές ερωτήσεις
- Πλαίσιο Εφαρμογής
- Υλοποίηση δραστηριοτήτων
- Αποτίμηση εκπαιδευτικού σχεδιασμού δράσης

Στο τέλος του ερωτηματολογίου αυτού υπάρχει μια ερώτηση για συνολική αποτίμηση, από παιδαγωγικής πλευράς. Κατά τη διάρκεια της συζήτησης προέκυψαν και νέες ερωτήσεις, δίνοντας έτσι περισσότερα δεδομένα για την αξιολόγηση του προγράμματος. (Παράρτημα Γ.)

Στις **γενικές ερωτήσεις**, οι ομάδες των εκπαιδευτικών ρωτήθηκαν για το τι τους άρεσε περισσότερο και τι λιγότερο από τον ιστοχώρο και αν θα εφαρμόζαν το πρόγραμμα αυτό στην τάξη τους και αν θα το πρότειναν σε άλλους εκπαιδευτικούς.

Τα μέλη της *ομάδας εστίασης Α*, συμφώνησαν πως πρόκειται για ένα φιλικό περιβάλλον με ζωνρά χρώματα και πρωτότυπη εικονογράφηση δραστηριοτήτων, οι οποίες εξάπτουν το ενδιαφέρον και τη φαντασία των παιδιών. Οι δυο εκπαιδευτικοί είπαν πως δεν υπάρχει κάτι που δεν τους άρεσε, ενώ ο τρίτος εκπαιδευτικός συμπλήρωσε πως δεν του άρεσε που υπήρχαν τόσες πολλές δραστηριότητες για κάθε βιβλίο και ότι αν κάποιο παιδί ασχοληθεί μόνο του μπορεί και να «πελαγώσει», εννοώντας ότι πιθανώς θα του προκληθεί σύγχυση. Στη συνέχεια της συζήτησης όμως συμφώνησε με τους υπόλοιπους στο γεγονός ότι το πλήθος και η μεγάλη γκάμα δραστηριοτήτων, «*λύνει τα χέρια*» στον εκπαιδευτικό που θα αναλάβει το πρόγραμμα, διότι του δίνεται η δυνατότητα να επιλέξει δραστηριότητες και να διαχειριστεί καταλλήλως τον χρόνο του. Στη συνέχεια η ομάδα Α αφού είπε χαρακτηριστικά πως θα πρότεινε

«αδιαμφισβήτητα» το πρόγραμμα αυτό στους συναδέλφους τους για αξιοποίηση στην τάξη τους, επέκτεινε την ερώτηση λέγοντας πως θα το πρότεινε και σε μαθητές για ατομική ενασχόληση, εκτός των παιδιών των μικρών τάξεων που προφανώς θα χρειάζονταν και κάποια βοήθεια από το σπίτι.

Τα μέλη της ομάδας εστίασης Β, συμφώνησαν πως πρόκειται για ένα περιβάλλον με ζωηρά χρώματα και πρωτότυπη εικονογράφηση δραστηριοτήτων που έλκει τα παιδιά στο να ασχοληθούν μαζί του, καθ' όλη τη διάρκειά του χωρίς εύκολα να βαρεθούν. Ένας εκπαιδευτικός από τη δεύτερη ομάδα σχολίασε πως δεν του άρεσαν ίσως οι δραστηριότητες ζωγραφικής μέσω υπολογιστή, διότι είναι δύσκολο ακόμα και για ενήλικες να ζωγραφίσουν όμορφα σε τέτοιου είδους προγράμματα και τελικά το αποτέλεσμα είναι πολύ στατικό. Στη συνέχεια η ομάδα Β τόνισε ότι θα πρότεινε το πρόγραμμα αυτό όχι μόνο σε εκπαιδευτικούς, αλλά και σε γονείς, διότι όπως είπε χαρακτηριστικά μια εκπαιδευτικός: *«Οι γονείς πρέπει να κάνουν πράγματα με τα παιδιά τους, υποσυνείδητα τα παιδιά αγαπάνε πράγματα που έκαναν με τους γονείς τους»* και συμπλήρωσε λέγοντας *«Κάτι που εμείς θεωρούμε δύσκολο για τα παιδιά, είναι η δική τους οδός για να το μάθουν. Δε φοβάμαι αυτά που δεν ξέρουν, θα τους βοηθήσουν στην πορεία τους στη μάθηση»*.

Στην δεύτερη κατηγορία, σχετική με το **πλαίσιο εφαρμογής**, οι ομάδες ρωτήθηκαν για το πόσο χρήσιμο τους φαίνεται το εισαγωγικό βίντεο, αν υπάρχει ευκολία πλοήγησης και τι βελτιώσεις θα πρότειναν ως προς την χρήση.

Τα μέλη της ομάδας εστίασης Α, συμφώνησαν για τη χρησιμότητα του εισαγωγικού βίντεο. Χαρακτηριστικά ένας εκπαιδευτικός σχολίασε πως πρόκειται για ένα αρκετά περιγραφικό βίντεο με απλούς και κατανοητούς όρους για όλες τις ηλικιακές ομάδες, που δημιουργεί εξ' αρχής φιλικό κλίμα. Κατόπιν, οι εκπαιδευτικοί συμφώνησαν για την ευκολία πλοήγησης και χρήσης της ιστοσελίδας από τους εκπαιδευτικούς, αλλά και από τους μαθητές, κυρίως των μεγάλων τάξεων, υπό την προϋπόθεση ότι υπάρχουν σχετικές γνώσεις, από το μάθημα της πληροφορικής. Όσον αφορά στις μικρότερες ηλικίες, ένας εκπαιδευτικός της ομάδας είπε ότι εκτός του ότι χρειάζονται γνώσεις πάνω σε υπολογιστές, απαιτείται και κάποια ευχέρεια στην ανάγνωση και στη γραφή. Η ομάδα Α δεν είχε κάτι άλλο να σχολιάσει ως προς τις βελτιώσεις του προγράμματος.

Η ομάδα εστίασης B έκρινε και εκείνη χρήσιμο το αρχικό βίντεο, διότι προετοιμάζει τον χρήστη για το τι θα ακολουθήσει. Έκρινε επίσης, εύκολη την πλοήγηση των εκπαιδευτικών, βέβαια των μαθητών προϋποθέτει ευχέρεια με τις νέες τεχνολογίες, με τις οποίες έρχονται σε επαφή στο μάθημα των υπολογιστών. Ένας εκπαιδευτικός από τη δεύτερη ομάδα σχολίασε ότι δεν μπόρεσε να ανοίξει από τον υπολογιστή του τις δραστηριότητες με τα πάζλ, που αξιοποιούν java. Έτσι οι βελτιώσεις που θα πρότεινε η δεύτερη ομάδα ήταν καθαρά τεχνικές, και αφορούν στην αλλαγή του συγκεκριμένου εργαλείου της δραστηριότητας με τα πάζλ. Ένας εκπαιδευτικός αυτής της ομάδας είπε χαρακτηριστικά πως για τη μελλοντική του αξιοποίηση στη σχολική τάξη και δεδομένου ότι όλα τα παιδιά κάποια στιγμή θα έχουν κάποια ταμπλέτα, ίσως θα ήταν απαραίτητο να μετατραπεί το εν λόγω πρόγραμμα σε εφαρμογή για ταμπλέτα, χωρίς την ύπαρξη πολλών παραθύρων και με αυτόματες αναβαθμίσεις και ενημερώσεις στον χρήστη.

Για την κατηγορία **υλοποίησης των δραστηριοτήτων** οι εκπαιδευτικοί ρωτήθηκαν αν μέσω των προτεινόμενων δραστηριοτήτων ικανοποιούνται στόχοι του Αναλυτικού Προγράμματος και αν θα τροποποιούσαν ή θα ενσωμάτωναν κάποιο άλλο είδος δραστηριότητας.

Η ομάδα εστίασης A όχι μόνο συμφώνησε ομόφωνα πως οι στόχοι του Α.Π. ικανοποιούνται και *«αδιατέρωσ στις μεγάλες τάξεις»*, αλλά μίλησε και για διαθεματικότητα και εξάσκηση πολλαπλών νοημοσυνών. Οι εκπαιδευτικοί της πρώτης ομάδας, κατόπιν συζήτησης κατέληξαν στο ότι το μόνο που θα άλλαζαν στο εν λόγω πρόγραμμα είναι να μειώσουν τον αριθμό των δραστηριοτήτων που απαιτούν γράψιμο στις μικρές τάξεις. Μια εκπαιδευτικός της ομάδας αυτής πρόσθεσε πως θα την ενδιέφερε να υπάρχουν περισσότερες συνεργατικές δραστηριότητες, ώστε να αξιοποιούσε μονάχα αυτές σε επίπεδο τάξης – ομάδων.

Η ομάδα εστίασης B έκρινε πως οι στόχοι του Α.Π. ικανοποιούνται και συμπλήρωσε *«Εξάλλου και τα τρία βιβλία προτείνονται και από το Α.Π. και υπάρχουν στοιχεία στη Γλώσσα και στο Ανθολόγιο, ορισμένων τάξεων του Δημοτικού»*. Μια εκπαιδευτικός έδωσε ένα παράδειγμα για να επιβεβαιώσει την άποψη της ομάδας *«μου άρεσε πάρα πολύ η αξιοποίηση της χρονογραμμής, διότι*

*μόνο κατά αυτόν τον τρόπο οι μαθητές μπορούν να αντιληφθούν την ιστορία και μόνο έτσι επιτυγχάνονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι του μαθήματος αυτού». Τέλος, ένας εκ των εκπαιδευτικών της δεύτερης ομάδας πρότεινε να ενσωματώσουν δραστηριότητες που αξιοποιούν το μάθημα της μουσικής όπως συμπλήρωση στίχων, χρήση ομοιοκαταληξίας κ.α.*

Ως προς την κατηγορία της **αποτίμησης του εκπαιδευτικού σχεδιασμού της δράσης**, οι εκπαιδευτικοί ρωτήθηκαν εάν θα εφάρμοζαν το πρόγραμμα αυτό στην τάξη τους, θα αντιμετώπιζαν εμπόδια/ δυσκολίες/ προβλήματα; Τι είδους και τι λύσεις θα έδιναν; Επίσης, ερωτήθηκαν για το αν ικανοποιείται μέσω αυτού του προγράμματος η ανάγκη των παιδιών για επαφή με τα βιβλία.

Η ομάδα εστίασης Α, εξέφρασε τον προβληματισμό της για τα θέματα που θα αντιμετώπιζε πρώτα σε εκπαιδευτικό επίπεδο ως προς τη συνεργασία των μαθητών. Χαρακτηριστικά ένας εκπαιδευτικός τόνισε πως *«η αρχική εντύπωση ενός παιδιού που δεν έχει συνηθίσει να λειτουργεί σε ομάδες, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες, θα ήταν να βγει έξω από τα νερά του και να μην μπορέσει να συνεργαστεί με τους συμμαθητές του, με αποτέλεσμα να το εκλάβει ως παιχνίδι»*. Έπειτα, εξέφρασε και τον προβληματισμό της, καθαρά σε πρακτικό επίπεδο, κυρίως με υλικοτεχνικά ζητήματα. Δυστυχώς στην πλειοψηφία των σχολείων δεν υπάρχει επάρκεια υπολογιστών, αλλά επιπροσθέτως υπάρχει περιορισμός όσον αφορά το χρόνο που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί ουσιαστικά και με συστηματικό τρόπο, διότι το Αναλυτικό Πρόγραμμα είναι ήδη αρκετά πιεσμένο από πλευράς όγκου ύλης. Σαν λύση οι εκπαιδευτικοί προτείνουν μία συνεργασία με τον καθηγητή των Η/Υ και του διευθυντή της σχολικής μονάδας για τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που μπορεί να ανταπεξέλθει σε τέτοιου είδους δραστηριότητες. Τέλος, πιστεύουν πως η ανάγκη του παιδιού με το βιβλίο ικανοποιείται σε πολύ μεγάλο βαθμό και ότι το παιδί κάνοντας αυτές τις δραστηριότητες, οδηγείται με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο στο βιβλίο.

Η ομάδα εστίασης Β, πιστεύει πως παρόλο που υπάρχουν προβλήματα κυρίως υλικοτεχνικής φύσεως, όλο αυτό άπτεται στην θέληση του εκπαιδευτικού και των παιδιών. *«Ότι ενδιαφέρον δίνεις στα παιδιά είναι σε θέση να τα βγάλουν πέρα, αρκεί να τους το δείξεις πρώτα.»* Η Β ομάδα σχολίασε επίσης, πως πρόκειται για έναν μοναδικό τρόπο προσέγγισης του λογοτεχνικού βιβλίου, μέσω του οποίου

ενθαρρύνεται η επαφή των παιδιών με το βιβλίο, εξασκείται η φαντασία τους, η δημιουργικότητά τους και ενισχύεται η κριτική τους σκέψη. Σαν συνέπεια όλων αυτών, τα παιδιά εισάγονται σιγά σιγά στη χρήση της δανειστικής βιβλιοθήκης. Ένα σχόλιο που αξίζει να αναφερθεί είναι: *«ενθαρρύνει την επαφή των παιδιών με το βιβλίο, αλλά δεν υπάρχει συσχετισμός βιβλίων που έχει ήδη διαβάσει ή επεξεργαστεί ο μαθητής στο παρελθόν. Θα ήθελα να υπάρχουν και άλλες προτάσεις βιβλίων με παρόμοια θεματολογία.»*

Συνοψίζοντας λοιπόν τις πληροφορίες που δόθηκαν και κάνοντας μια γενική αποτίμηση του εν λόγω εκπαιδευτικού προγράμματος φιλιαναγνωσίας, όλοι οι εκπαιδευτικοί και των δυο ομάδων εστίασης, θα εφάρμοζαν το εν λόγω πρόγραμμα στην τάξη τους, στο βαθμό που οι συνθήκες επιτρέπουν, για την αξιοποίηση των παρακάτω πλεονεκτημάτων:

- Χρήση νέων τεχνολογιών
- Φιλικό και ευχάριστο περιβάλλον
- Ποικιλία δραστηριοτήτων και χρήση πολλαπλών εργαλείων για τον σχεδιασμό τους
- Ικανοποίηση πολλών εκπαιδευτικών στόχων του Α.Π.
- Εξάσκηση πολλαπλών νοημοσυνών (λογικο-μαθηματική, γλωσσική, διαπροσωπική, ενδοπροσωπική)
- Διαθεματικότητα
- Ενασχόληση και εμπλοκή του χρήστη καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος
- Ενεργός συμμετοχή των παιδιών (αυτενέργεια, ενίσχυση φαντασίας δημιουργικότητας και κριτικής σκέψης)

Τέλος, μία πρόταση που έγινε από κάποιον εκπαιδευτικό για το μέλλον, ήταν να εμπλουτίζεται περιοδικά το συγκεκριμένο πρόγραμμα φιλιαναγνωσίας και με άλλα βιβλία ώστε να προσμένει ο μαθητής αλλά και ο εκπαιδευτικός το επόμενο επίπεδο, διατηρώντας έτσι ζωντανό το ενδιαφέρον τους.

## 10. Μελλοντικές Επεκτάσεις

Η τεχνολογία έχει μπει για τα καλά στην καθημερινότητα των παιδιών εδώ και πολλά χρόνια, αλλά πιο πρόσφατα στην εκπαίδευσή τους. Τα παιδιά, ακόμη και από την ηλικία των 3 ετών, χρησιμοποιούν το διαδίκτυο από "έξυπνα κινητά", υπολογιστές και ταμπλέτες, ενώ πριν ακόμα πάνε σχολείο, χρησιμοποιούν κοινωνικά δίκτυα (Social Media), δηλαδή τις διαδικτυακές εκείνες πλατφόρμες που επιτρέπουν τη δημοσίευση περιεχομένου, την ανάπτυξη επικοινωνιακών και κοινωνικών σχέσεων και δεσμών μεταξύ των ανθρώπων. Η επισκεψιμότητα των κοινωνικών δικτύων, όλο και αυξάνεται λόγω της έμφυτης ανάγκης για επικοινωνία και δικτύωση του ανθρώπου. Η χρήση των κοινωνικών δικτύων σε εκπαιδευτικό και διδακτικό πλαίσιο μπορεί να θεωρηθεί ως δυνητικά ισχυρή ιδέα μόνο και μόνο επειδή οι μαθητές περνούν πολύ χρόνο σε αυτές τις online δραστηριότητες δικτύωσης. Όπως προαναφέρθηκε, τα παιδιά μαθαίνουν πολύ πιο εύκολα μέσα από δραστηριότητες που σχετίζονται με διασκέδαση και δημιουργική συμμετοχή σε κοινωνικά δίκτυα. Αυτό αποτελεί και ένα ισχυρό κίνητρο ένταξης των κοινωνικών δικτύων στην διαδικασία μάθησης, διότι συμβάλλουν σε μεγάλο βαθμό στην αλληλεπίδραση, τη συνεργασία, την ενεργό συμμετοχή, την ενημέρωση, την υποστήριξη των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, συμβαδίζει δηλαδή με τις αρχές που διέπει ο εποικοδομητισμός, όπου ο μαθητής μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο του δίνει τη δυνατότητα να αλληλεπιδρά μαζί του, καθώς ο ίδιος κατασκευάζει με ενεργητικό τρόπο τη γνώση στις διάφορες φάσεις εξέλιξής του.

Έτσι λοιπόν, ενδιαφέρουσα κρίνεται η επέκταση του εν λόγω προγράμματος, με σκοπό την προώθηση της φιλιαναγνωσίας στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο. Η επέκταση αυτή θα βασίζεται στην ίδια λογική, με ίδιες ή παρόμοιες δραστηριότητες, που όμως θα απευθύνονται σε μια online κοινότητα και όχι απλά σε μια σχολική μονάδα ή σχολική τάξη. Θα υποστηρίζεται από τους κατάλληλους εκπαιδευτικούς, κάθε σχολικής μονάδας, που θα διασφαλίζουν τη σωστή λειτουργία της και θα φροντίζουν τυχόν προβλήματα που μπορεί να προκύπτουν.

Οι εν λόγω δράση αποτελεί πρόκληση για διερεύνηση των γνώσεων, των στάσεων και της αλλαγής νοοτροπίας των μαθητών, μιας και αναφερόμαστε σε

μια εξολοκλήρου online δράση φιλαναγνωσίας, που θα ενθαρρύνει τους μαθητές να εμπλέκονται σε σωστά οργανωμένες και καθοδηγούμενες διαδικτυακές δραστηριότητες και ίσως τους καταστήσει υπεύθυνους στον τρόπο με τον οποίο θα χρησιμοποιούν το διαδίκτυο στην προσωπική του ζωή, με στόχο την προσήλωση στην καλλιέργεια της αναγνωστικής πραγματικότητας.



## 11. Βιβλιογραφία

### Ελληνική Βιβλιογραφία

- Αγγελοπούλου, Β. (1986). Η πρώτη επαφή με το βιβλίο. *Διαδρομές*, 4, 267-270
- Αναγνωστόπουλος, Β. (1987). *Θέματα παιδικής λογοτεχνίας, Α΄, Ανιχνεύσεις*.  
Αθήνα: Καστανιώτης
- Γεωργούσης, Π.(1999). *Η Μέτρηση και η Αξιολόγηση της Επίδοσης των Μαθητών*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Γιαννικοπούλου, Α. (1998). Από την προανάγνωση στην ανάγνωση, *Οδηγός για γονείς και εκπαιδευτικούς*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Γκκλιάου, Ν. (2003). Βιβλιοθήκη στο νηπιαγωγείο. Χώρος δημιουργικών και πολιτιστικών δραστηριοτήτων. *Σύγχρονο Νηπιαγωγείο*, σ. 35, 14-22.
- Γλέζου Κ. & Τζιμόπουλος Ν. (2011). Πρακτικά Εργασιών 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη». Σύρος. σ. 1-10
- Ζαβλανός, Μ. (2003). *Διδακτική και Αξιολόγηση*. Αθήνα: Σταμούλη.
- Καπλάνη, Β. (1999). Η Θέση της Ποίησης σε Ένα Νέο Πρόγραμμα Διδασκαλίας της Λογοτεχνίας: Προβλήματα και Προοπτικές. Στο: Αποστολίδου, Βενετία και Χοντολίδου, Ελένη (επιμ.). *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός. σσ. 359-67.
- Κατσίκη-Γκίβαλου, Α. (1999) *Η Αμφίδρομη Σχέση Λογοτεχνίας και Γνωστικών Αντικειμένων*. Στο: Αποστολίδου, Βενετία και Χοντολίδου, Ελένη (επιμ.). *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός. σσ. 35-41.
- Καρακίτσιος Α. (2011). Φιλαναγνωσία: Ερωτήσεις και Απαντήσεις στο Αρτζανίδου Ε., Γούλης Δ., Γρόσδος Σ., Καρακίτσιος Α. (σ. 57-72). *Παιχνίδια Φιλαναγνωσίας και Αναγνωστικές Εμπυχωσεις*. Αθήνα, Gutenberg.
- Καρακίτσιος Α. (2012). Εισαγωγή στη φιλαναγνωσία, στο *Επιμορφωτικό υλικό για εκπαιδευτικούς το οποίο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο των Πράξεων: Καινοτόμες δράσεις ενίσχυσης της φιλαναγνωσίας των μαθητών*.
- Κασσωτάκης, Μ., Φλουρής, Γ. (2003), *Μάθηση και Διδασκαλία*. Τόμος Α΄. Μάθηση, Αθήνα.

- Ματσαγγούρας, Η. (2000), Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση. Αθήνα: Γρηγόρης
- Ματσαγγούρας Η., (2005), Θεωρία και πράξη της Διδασκαλίας, Τόμος Β, Στρατηγικές Διδασκαλίας, Η κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη, Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας Ηλίας, (2003), Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση, Αθήνα: Γρηγόρης
- Ματσαγγούρας, Η. (2004). Στρατηγικές Διδασκαλίας . Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Γ. Η. (2007). Σχολικός Εγγραμματισμός. Λειτουργικός, Κριτικός, Επιστημονικός. Αθήνα, Γρηγόρης
- [ΥΠ.Ε.Π.Θ.]. (1987) Αναλυτικά Προγράμματα Μαθημάτων του Δημοτικού Σχολείου. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.
- [ΥΠ.Ε.Π.Θ.]. (2002) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών- Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης. Τόμ. Α΄. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- [ΥΠ.Ε.Π.Θ.].(2000) Προγράμματα Σπουδών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης: Θεωρητικές Επιστήμες. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2001), Διαθεματικό Εκπ/κο Υλικό για την ευέλικτη ζώνη, Ε΄, Στ΄. Τάξεις, Αθήνα
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, (2002), ΔΕΠΣ & ΑΠΣ, Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης, Αθήνα
- Παπαδάτος Γ. (2007). Παιδικό βιβλίο και φιλιαναγνωσία, θεωρητικές αναφορές και προσεγγίσεις –Δραστηριότητες, Πατάκης, Αθήνα: 2009.
- Παπακωνσταντίνου, Π. (1993). Εκπαιδευτικό Έργο Και Αξιολόγηση Στο Σχολείο. Αθήνα: Έκφραση. Π.Δ. 8/1995. Αξιολόγηση Μαθητών Δημοτικών Σχολείων.
- Παπανδρέου, Π. Α. , (2001), Μεθοδολογία της Διδασκαλίας. Β΄ Έκδοση, Αθήνα: Γρηγόρης.
- Πολίτης, Δ. (1996). Ο Ρόλος του Αναγνώστη και η Συναλλακτική Θεωρία της L.M.Rosenblatt. π. Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας 11. σ. 21-33.
- Ποσλάνιεκ, Κ. (1990). Να δώσουμε στα παιδιά την όρεξη για διάβασμα. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Ρετάλης, Σ. (2005) Οι προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης, Αθήνα: Καστασιώτης

- Ροντάρι, Τζ. (1990). Ασκήσεις Φαντασίας. Μετ. Μ. Βερτσώνη-Κοκόλη. Αθήνα, Τέσσερα
- Ροντάρι, Τζ. (2003). Γραμματική της φαντασίας. Μετ. Γ. Κασαπίδης. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σαλβαράς, Γ. (1996) Πειραματική διδακτική: διδακτικοί στόχοι, Αθήνα: Γεννάδειος σχολή. σ. 37
- Σαλβαράς Γ., Σαλβαρά Μ. (2007) Μοντέλα και Στρατηγικές Διδασκαλίας. Ατραπός
- Τριλιανός, Θ. Α., (1991), Μεθοδολογία της Διδασκαλίας, Τόμος Α', Κριτική Προσέγγιση της Αποτελεσματικής Διδασκαλίας με Βάση τα Πορίσματα της Σύγχρονης Επιστημονικής Έρευνας, Αθήνα: Αφοι Τολίδη.
- Τριλιανός, Α. Θ., (1992), Μεθοδολογία της Διδασκαλίας, Τόμος Β', Κριτική Προσέγγιση της Αποτελεσματικής Διδασκαλίας με Βάση τα Πορίσματα της Σύγχρονης Επιστημονικής Έρευνας, Αθήνα: Αφοι Τολίδη.
- Τριλιανός, Θ. Α., (1998), Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας, Τόμος Α', Καινοτόμες Επιστημονικές Προσεγγίσεις στη Διδακτική Πράξη, Αθήνα: (Χ. Ο.).
- Τριλιανός, Θ. Α., (2003), Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας, Τόμος Β', Καινοτόμες Επιστημονικές Προσεγγίσεις στη Διδακτική Πράξη, Αθήνα: (Χ. Ο.).
- Φλουρής Γ., (2002). Αναζητώντας ένα νέο πλαίσιο διαμόρφωσης αρχών σχολικής μάθησης και διδασκαλίας: επιπτώσεις στην εκπαιδευτική έρευνα, «Μάθηση και Διδασκαλία: σύγχρονες ερευνητικές προσεγγίσεις». Αθήνα: Κέντρου Εκπαιδευτικής Έρευνας. σ. 16
- Χαλκιαδάκη Α. (2008). Τα πολλαπλά 'στοιχήματα' μιας ερευνητικής προσπάθειας, στο Γκίβαλου Α., Καλογήρου Τ., Χαλκιαδάκη Α. (επιμ.) (σ. 137-224). Φιλαναγνωσία και Σχολείο. Αθήνα: Πατάκης.
- 1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία», Α. Κοφτερός, Α. Τριανταφυλλίδης, Α. Σκέλλας, Α. Κρασά, Επανασχεδιασμός του Περιβάλλοντος Εργασίας του Moodle και Ενσωμάτωση Επεκτάσεων για Υποστήριξη Συνεργατικής Διδασκαλίας Μεταξύ Σχολείων Δημοτικής Εκπαίδευσης Ελλάδας και Κύπρου.

## Υποστηρικτικό Υλικό- Ηλεκτρονικοί Πόροι

<http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/agapite-ekpaideutike/1551-epistoli>

[http://www.lifelongreaders.org/flipbooks/LiRe\\_FRAMEWORK\\_GREEK.pdf](http://www.lifelongreaders.org/flipbooks/LiRe_FRAMEWORK_GREEK.pdf)

<http://www.mikrosanagnostis.gr/>

<http://www.ekebi.gr/frontoffice/portal.asp?cpage=NODE&cnode=141>

<http://www.readwritethink.org/>

## Ξένη Βιβλιογραφία

Appleyard, J.A. (1991) Become a reader, The experience of fiction from Childhood to adulthood. Cambridge University Press.

Bloom B.S., (1956), Taxonomy of Educational Objectives, Handbook IQ The Cognitive Domain, New York David McKay Co Inc.

Bloom, H. (2004) Πώς και γιατί να διαβάζουμε. Μετ. Κ. Καβατζόγλου, Αθήνα: Τυπωθήτω.

Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. (2008). Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Chambers, A. (1991) The Reading Environment: How Adults Help Children Enjoy Books. Woodchester Stroud, Gloucester: The Thimble Press.

Creswell, J. W. (2011). Η έρευνα στην εκπαίδευση: Σχεδιασμός, διεξαγωγή και αξιολόγηση της ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας (Επιμέλεια Χαράλαμπος Τζορμπατζούδης). Αθήνα: Ίων.

Dunne, E., Bennett, N. (1990). Talking and Learning in Groups. London: Macmillan.

Eggen, P., Kauckak, D., (2001), Strategies for Teacher: Teaching Content and Thinking Skills, Boston: Allyn and Bacon.

Johnson, D.W., Johnson, R.T. (1989). Cooperation and competition: Theory and research. Minnesota: Interaction Book Company.

Kagan, S., (1995) Cooperative learning, San Juan Capistrano: Kagan Cooperative Learning.

Luo D. (2005). Using Constructivism as a teaching model for computer science. The China Papers, 36 – 40.

- Markidis, K. (2011). Social literacy in school contexts: concepts and research instruments. Report for the National Book Center of Greece. Athens.
- Meyer, E., (1987). Ομαδική διδασκαλία (μτφρ. Λ. Κουτσούκη), Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.
- May, J.P. (1995) Children's Literature and Critical Theory. Oxford: Oxford University Press.
- Nikolajeva, M. (2005) Aesthetic Approaches to Children' Literature. An Introduction, Lanham, Toronto, Oxford, The Scarecrow Press, Inc.
- Nodelman, P. (1992), The Pleasures of Children's Literature. London: Longman
- Piaget J. (1954), The construction of reality in the child. New York, Basic Books.
- Picard M. (1990), Picard M., 1990, La lecture comme jeu, Essai sur la littérature, éditions de minuit, Paris.
- Robson C. (2007), Η Έρευνα του Πραγματικού Κόσμου: ένα μέσον για κοινωνικούς επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές, Αθήνα: Gutenberg.
- Poslaniec Ch., & Houyel Ch., 2000, Activités de lecture a partir de la Littérature de Jeunesse, Hachette Livre, Paris.
- Rosenblatt, L. M. (1983) Literature as exploration. New York Appleton-Century. New York, Modern Language Association.
- Slavin, R. (1986), Using Student Team Learning (3<sup>rd</sup> ed), Baltimore MA: The Johns Hopkins University, Center for Research on Elementary and Middle School.
- Slavin, R. (1995), "Cooperative learning: Theory, Research and Practice" (2<sup>nd</sup> ed.), Needham Heights MA: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. (2007). Εκπαιδευτική Ψυχολογία. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Stufflebeam, D. (1971). Educational Evaluation and Decision Making in Education, Peacock, Itaska.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

### Α. Η εκπαιδευτική πλατφόρμα Moodle



Το Moodle (Modular Object Oriented Dynamic - or Developmental - Learning Environment) είναι ελεύθερο λογισμικό διαχείρισης μαθημάτων (Course Management System), ή πιο απλά ένα πακέτο λογισμικού για τη διεξαγωγή ηλεκτρονικών μαθημάτων μέσω Διαδικτύου, που προσφέρει ολοκληρωμένες υπηρεσίες Ασύγχρονης Τηλεκπαίδευσης. Έκανε την εμφάνισή του τη δεκαετία του '90 από τον Αυστραλό Martin Dougiamas.

Διανέμεται σαν λογισμικό ανοιχτού κώδικα (open source) μέσω Γενικής Άδειας Δημόσιας Χρήσης GNU (αυτό σημαίνει ότι είναι δυνατή η λήψη του κώδικα από το διαδίκτυο, η ελεύθερη και χωρίς περιορισμούς χρήση του, καθώς και επεμβάσεις, διορθώσεις και επαυξήσεις στον κώδικα).

Το moodle είναι ένα LMS - Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (Learning Management System), μια βασική υποδομή πάνω στην οποία κινείται το e-learning. Παρέχει πληροφόρηση για ευκαιρίες μάθησης ανά εκπαιδευτική ενότητα (π.χ. σεμινάρια, παρουσιάσεις, on-line courses κ.λ.π) επιτρέπει τον σχεδιασμό μαθημάτων, την καταγραφή των εκπαιδευομένων και την επικοινωνία μεταξύ τους. Σε αντίθεση με άλλα, εμπορικά κυρίως πακέτα LMS, τα οποία είναι επικεντρωμένα στα εργαλεία που διαθέτουν (tool-centered), η πλατφόρμα moodle είναι επικεντρωμένη στην αποτελεσματικότητα της εκπαίδευσης (learning-centered) και βασισμένη σε ορισμένες παιδαγωγικές αρχές και δομημένη με συγκεκριμένη φιλοσοφία μάθησης που ονομάζεται «κοινωνική επικοδομητική μάθηση». Εκτός λοιπόν από το προσφερόμενο υλικό, δίνεται ιδιαίτερη σημασία στη συνεργασία, την επικοινωνία και την ανταλλαγή ιδεών των εκπαιδευομένων.

Είναι διαδεδομένο σε όλο τον κόσμο, με μια πολλή μεγάλη κοινότητα χρηστών και αποκλειστική ομάδα που ασχολείται με την ανάπτυξη λογισμικού για το moodle. Μέχρι στιγμής έχει περισσότερους από 200.000 εγγεγραμμένους χρήστες και διατίθεται μεταφρασμένο σε περισσότερες από 75 γλώσσες.

Δεν υφίσταται κόστος αγοράς και περιορισμός αδειών χρήσης. Είναι πλούσιο σε δυνατότητες και χαρακτηριστικά, συνεργάζεται αποκλειστικά με τις περισσότερες εκπαιδευτικές εφαρμογές της αγοράς και υποστηρίζει από την απλή παροχή κειμενικού υλικού μέχρι την πλήρη ψηφιακή υποστήριξη σύγχρονων εκπαιδευτικών οργανισμών κάθε βαθμίδας.

Εικόνα 41: Θέμες Moodle



## **B. Ενδεικτικό Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Προγράμματος από τους Μαθητές**

Ακολουθεί ένα ενδεικτικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του εκπαιδευτικού προγράμματος από τους μαθητές, το οποίο είναι ενσωματωμένο στην πλατφόρμα που υλοποιείται το πρόγραμμα.

### **Αξιολόγηση Εκπαιδευτικού Προγράμματος Φιλαναγνωσίας από τους Μαθητές**

\* Απαιτείται

#### **Γενικά Στοιχεία Μαθητή**

Φύλο \*

Αγόρι  Κορίτσι

Τάξη \*

#### **Γενικά Στοιχεία Βιβλίου**

Βιβλίο

Ο Φεγγαροσκεπαστής  Ο Εγωιστής Γίγαντας  Ο Μικρός Πρίγκιπας

Πότε διάβασες αυτό το βιβλίο;

#### **Επίπεδο Δυσκολίας**

Σημείωσε σε ποιο βαθμό σου φάνηκε δύσκολο το βιβλίο που διάβασες.

1 2 3 4 5

Εύκολο      Πάρα πολύ Δύσκολο

Τι σου άρεσε από το βιβλίο;

Υπήρχε κάτι που δε σου άρεσε;



Θα το ξαναδιάβαζες;

Ναι  Όχι

Γιατί;

### **Εργαλείο**

#### **Επίπεδο Δυσκολίας**

Δυσκολεύτηκες στο χειρισμό της πλατφόρμας;

1 2 3 4 5

Καθόλου      Πάρα πολύ

Τι σε δυσκόλεψε περισσότερο;

#### **Πρώτη Εντύπωση**

Σου άρεσε το περιβάλλον;

1 2 3 4 5

Καθόλου      Πάρα πολύ

Τι σου άρεσε περισσότερο;

### **Περιεχόμενο**

#### **Επίπεδο Δυσκολίας**

Δυσκολεύτηκες καθώς έκανες τις δραστηριότητες;

1 2 3 4 5

Καθόλου      Πάρα πολύ

Ποια δραστηριότητα σου άρεσε περισσότερο και γιατί;

Ποια δραστηριότητα σε δυσκόλεψε περισσότερο και γιατί;

### **Προτάσεις Βελτίωσης**

Τι θα άλλαζες από το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα;

Τι άλλο θα ήθελες να υπάρχει στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα;

Τι είδους δραστηριότητες θα ήθελες να υπάρχουν περισσότερο;

Δραστηριότητες που να σχετίζονται με...

- Παιχνίδια
- Ζωγραφική
- Μαθηματικά
- Ιστορία
- Γενικού Περιεχομένου
- Άλλο:

## Γ. Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Προγράμματος για τις Ομάδες Εστίασης

### Προσωπικά Στοιχεία

Δάσκαλος/α τάξης:

Ειδικότητα Εκπαιδευτικού:

Προϋπηρεσία

...<10

...<20

20>...

Ποιες δράσεις φιλοναγνωσίας έχετε πραγματοποιήσει στην τάξη σας;

### Γενικές Ερωτήσεις

Τι σας άρεσε περισσότερο και τι σας άρεσε λιγότερο, όταν αντικρίσατε για πρώτη φορά τη σελίδα;

Θα εφαρμόζατε το πρόγραμμα αυτό σε κάποια σχολική τάξη; Αν ναι, γιατί;

Θα το προτείνατε σε άλλους εκπαιδευτικούς;

### Πλαίσιο Εφαρμογής

Βρήκατε κατατοπιστικό το εισαγωγικό βίντεο, σχετικά με τη θεματολογία της σελίδας και των δραστηριοτήτων;

Κρίνετε εύκολη την πλοήγηση στη σελίδα και στο περιεχόμενο των δραστηριοτήτων;

Ως προς τη χρήση του, τι βελτιώσεις θα προτείνατε για τη μελλοντική του αξιοποίηση σε κάποια σχολική τάξη;

### **Υλοποίηση δραστηριοτήτων**

Θεωρείτε ότι μέσω των προτεινόμενων δραστηριοτήτων ικανοποιούνται στόχοι του Αναλυτικού Προγράμματος των τάξεων του Δημοτικού;

Θα τροποποιούσατε ή θα ενσωματώνατε κάποιο άλλο είδος δραστηριότητας; Αν ναι πιο θα ήταν αυτό;

### **Αποτίμηση εκπαιδευτικού σχεδιασμού δράσης**

Εάν εφαρμόζατε το πρόγραμμα αυτό στην τάξη σας, θεωρείτε ότι θα αντιμετωπίζατε εμπόδια/ δυσκολίες/ προβλήματα;

-σε επίπεδο εκπαιδευτικό  
(επικοινωνίας, συνεργασίας...)  
κτλ)

-σε πρακτικό επίπεδο,  
(οικονομικά, υλικοτεχνικά  
κτλ)

Η ανάγκη των παιδιών για επαφή με τα βιβλία, πιστεύετε ότι ενθαρρύνεται - ικανοποιείται κατά κάποιον τρόπο μέσω αυτού του προγράμματος;

Κάντε μου μια συνολική αποτίμηση του προτεινόμενου εκπαιδευτικού προγράμματος φιλιαναγνωσίας, από παιδαγωγικής πλευράς!