

Εκπαιδευτικό Σενάριο

Τίτλος: Σχέδιο έρευνας «Παραμύθι σε κόμικ»

Τάξη: Β' Δημοτικού

Ενότητα: Σχέδια Έρευνας

Εμπλεκόμενες έννοιες: Ζωγραφική σύνθεση, επιλογή / μετακίνηση / επανάληψη τμήματος ζωγραφικής σύνθεσης, προσθήκη κειμένου σε ζωγραφική σύνθεση, σχέδιο έρευνας

Εκτιμώμενη Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες

Γενική περιγραφή σεναρίου

Ο γενικός σκοπός του διδακτικού σεναρίου είναι η εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση λογισμικού ζωγραφικής και η εξάσκηση στην ψηφιακή αφήγηση ιστορίας με εικόνες και διάλογο. Αρχικά, οι μαθητές διερευνούν τις λειτουργίες του λογισμικού για τη δημιουργία κόμικ, αξιοποιούν έτοιμες εικόνες και εισάγουν διαλόγους. Στη συνέχεια, εφαρμόζουν τις γνώσεις τους δημιουργώντας κόμικ για παραμύθι της επιλογής τους.

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών, μετά την ολοκλήρωση της παρούσας διδακτικής ενότητας, ο μαθητής/τρια πρέπει να είναι ικανός/ή

- να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τα εργαλεία του λογισμικού ζωγραφικής (ελεύθερη σχεδίαση και σχήματα) για τη δημιουργία ζωγραφικής σύνθεσης
- να επιλέγει/μετακινεί/επαναλαμβάνει τμήμα ζωγραφικής σύνθεσης
- να προσθέτει κείμενο σε μία ζωγραφική σύνθεση
- να αναπτύσσει, να εκφράζει τις ιδέες του και να επικοινωνεί δημιουργώντας ψηφιακές ζωγραφικές συνθέσεις/αφήγηση.

Εκτίμηση των γνωστικών δυσκολιών των μαθητών

Τα λογισμικά ζωγραφικής διαφέρουν από τη ζωγραφική σε χαρτί με ποικίλους τρόπους. Οι μαθητές, με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού σταδιακά κατανοούν τις δυνατότητες του λογισμικού ζωγραφικής και τις διαφορές του από τη ζωγραφική σε χαρτί. Η διαδικασία της μετακίνησης και της επανάληψης τμήματος ακολουθεί συγκεκριμένα βήματα. Ορισμένοι μαθητές παραλείπουν κάποια από αυτά (π.χ. το στάδιο της επιλογής). Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξηγήσει τα βήματα που ακολουθούνται και να υποστηρίξει όσους μαθητές συναντήσουν δυσκολίες. Οι μαθητές θα αναπτύξουν τις κατάλληλες δεξιότητες μέσα από βιωματικές εφαρμογές και υλοποιήσεις.

Οι δραστηριότητες του σεναρίου συνδυάζονται με αντίστοιχες ενότητες του μαθήματος της Γλώσσας. Για το σκοπό αυτό, κρίνεται σκόπιμο να έχουν προηγηθεί οι ενότητες 3 και 7 του α' τεύχους της Γλώσσας, που αναφέρονται σε κόμικς και παραμύθια. Τα παραμύθια που θα επιλεγούν για τα σχέδια έρευνας των μαθητών μπορεί να προέρχονται από το περιεχόμενο του σχολικού εγχειριδίου της Γλώσσας, από ευρέως γνωστά παραμύθια, μύθους κλπ.

**Το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Δημοτικό
Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, 2011**

Προτάσεις εφαρμογής του Π.Σ. και προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια

Παιδαγωγική και Διδακτική προσέγγιση

- Η προτεινόμενη δραστηριότητα είναι διερευνητικού τύπου. Επιτρέπει στους μαθητές να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν βασικές λειτουργίες του χρησιμοποιούμενου λογισμικού για τη δημιουργία κόμικ.
- Οι μαθητές δουλεύουν ομαδοσυνεργατικά (σε ομάδες 2-3 μαθητών ανά υπολογιστή).
- Ακολουθείται η προσέγγιση σχεδίου έρευνας
- Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός, συντονιστικός. Στα σημεία όπου οι μαθητές αντιμετωπίζουν δυσκολίες, τους παρακινεί για να προτείνουν λύσεις, να δοκιμάσουν και να πειραματιστούν, να αξιολογήσουν το αποτέλεσμα, να διορθώσουν τα λάθη τους, να επεκτείνουν το έργο τους κλπ.

Μέσα

Διαδραστικός πίνακας, εφόσον υπάρχει

Βιντεοπροβολέας

Λογισμικό ζωγραφικής, π.χ. MsPaint, Tuxpaint, Revelation Natural Art κ.ά.

Έτοιμες εικόνες

Φύλλο εργασίας

Σχολικό εγχειρίδιο Γλώσσα Β' Δημοτικού, α' τεύχος

Πορεία μαθήματος

1. Εισαγωγή

Ο εκπαιδευτικός εισάγει το σκοπό του μαθήματος, συνδέει με την ενότητα 3 του α' τεύχους σχολικού εγχειριδίου της Γλώσσας και ελκύει το ενδιαφέρον των μαθητών.

2. Διερεύνηση

Οι μαθητές αναλαμβάνουν να υλοποιήσουν το κόμικ της σελ.31 του παραπάνω εγχειριδίου. Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και ανάλογα με το επίπεδο της τάξης, επιλέγουν 1-3 χαρακτηριστικά στιγμιότυπα και τα υλοποιούν με το λογισμικό Ζωγραφικής. Συνδυάζουν γεωμετρικά σχήματα ή/και εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης. Για την απεικόνιση του αστροναύτη και των εξωγήινων επικολλούνται έτοιμες εικόνες/στάμπες. Οι μαθητές ασκούνται στην επιλογή/μετακίνηση/επανάληψη τμήματος της σύνθεσης τους (εξωγήινοι-αστροναύτης). Προσθέτουν αφήγηση/διάλογο στη σύνθεση τους, «διορθώνουν» τυχόν ατέλειες και αποθηκεύουν την εργασία τους. Η δραστηριότητα προτείνεται να υλοποιηθεί σε μία διδακτική ώρα, στην ολομέλεια, από τους μαθητές, με αξιοποίηση διαδραστικού πίνακα. Εναλλακτικά, σε ομάδες των 2-3 μαθητών ανά υπολογιστή, όπου σε κάθε ομάδα υλοποιείται η ίδια δραστηριότητα με παραλλαγές (διαφοροποίηση της διδασκαλίας).

3. Σχέδιο έρευνας

Οι μαθητές αναλαμβάνουν να υλοποιήσουν σχέδιο έρευνας όπου θα οπτικοποιήσουν και θα αφηγηθούν παραμύθι της επιλογής τους. Για την επιλογή των παραμυθιών, προτείνεται συνεργασία με το δάσκαλο της τάξης. Οι ομάδες των μαθητών αποτελούνται από 4-6 άτομα και έχουν 2 υπολογιστές στη διάθεση τους. Επιλέγουν το παραμύθι που θα αφηγηθούν, επιλέγουν 2-4 στιγμιότυπα του παραμυθιού για να τα οπτικοποιήσουν, χρησιμοποιούν το

**Το Πρόγραμμα Σπουδών για τον Πληροφορικό Γραμματισμό στο Δημοτικό
Οδηγός για τον εκπαιδευτικό, 2011**

Προτάσεις εφαρμογής του Π.Σ. και προτεινόμενα εκπαιδευτικά σενάρια

λογισμικό Ζωγραφικής και δημιουργούν τις συνθέσεις τους, αποθηκεύοντας κάθε μία σε ξεχωριστό αρχείο. Προσθέτουν διάλογους στις συνθέσεις τους είτε χρησιμοποιώντας εργαλεία του λογισμικού είτε εκ των υστέρων (πάνω στα εκτυπωμένα έργα) με χρήση κολλάζ. Σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό, συγκεντρώνουν τα έργα τους σε αποθηκευτικό μέσο και τα εκτυπώνουν. Με τα έργα τους, δημιουργούν το βιβλίο «Παραμύθια της τάξης μας». Κατά την τελευταία διδακτική ώρα, προβάλλονται τα έργα των μαθητών, ενώ παράλληλα οι δημιουργοί αφηγούνται το παραμύθι. Εναλλακτικά, δραματοποιούν το παραμύθι.

Προτείνονται τα παραμύθια/μύθοι «Ο αϊτός και το αηδόνι» από το εγχειρίδιο Γλώσσα Β' Δημοτικού, α' τεύχος, σελ.56, «Σαν παραμύθι», από το εγχειρίδιο Γλώσσα Β' Δημοτικού, α' τεύχος, σελ.60-61, «Ο ψεύτης βοσκός», από το εγχειρίδιο Γλώσσα Β' Δημοτικού, α' τεύχος, σελ.67, «Ο λαγός και η χελώνα», «Τα 3 μικρά λυκάκια» κ.ά.

4. Ανακεφαλαίωση

Ο εκπαιδευτικός, με τη συμμετοχή των μαθητών, συνοψίζει τις δραστηριότητες που έγιναν.

Διαγνωστικές ερωτήσεις - Αξιολόγηση

Διαμορφωτική αξιολόγηση και ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια υλοποίησης των δραστηριοτήτων.

Βιβλιογραφία

Δημόπουλος, Κ. (2007). Τεχνικές για την προώθηση της κριτικής κατανόησης. Στο Β.

Κουλαϊδής (επιμ.), Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη

κριτικής-δημιουργικής σκέψης, 141-162. Αθήνα: ΟΕΠΕΚ. Γαβριηλίδου, Ζ., Σφυρόερα, Μ.,

Μπεζέ, Α. Γλώσσα Β' Δημοτικού. Ταξίδι στον κόσμο

της Γλώσσας, τεύχος α'. Αθήνα: ΟΕΔΒ-Ελληνικά Γράμματα. Γαβριηλίδου, Ζ., Σφυρόερα, Μ.,

Μπεζέ, Α. Γλώσσα Β' Δημοτικού. Ταξίδι στον κόσμο

της Γλώσσας. Βιβλίο δασκάλου μεθοδολογικές οδηγίες. Αθήνα: ΟΕΔΒ-Ελληνικά

Γράμματα. Ταρατόρη, Ε. (2006). Η μέθοδος project στη θεωρία και στην πράξη,

θεσσαλονίκη:

Αφοί Κυριακίδη. Τζιμογιάννης, Α. (2007). Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ

ως εργαλείο

κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.),

Σύγχρονες

διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης, 141-

162. Αθήνα: ΟΕΠΕΚ.

Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια

εκπαίδευση. (2011) Αθήνα: ΠΙ. Χατζηδήμου, Δ. (2011). Εναλλακτικές μορφές, τεχνικές και

μέθοδοι διδασκαλίας και

μάθησης. Στο Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, βασικό επιμορφωτικό υλικό,

τ.Α, γενικό μέρος, 26-41. Αθήνα: ΠΙ.

Φύλλο Εργασίας Μαθητή Τίτλος:
Σχέδιο έρευνας «Παραμύθι σε κόμικ»

Τμήμα:.....

Όνομα Μαθητή:

Τάξη: Β' Δημοτικού

Ενότητα: Σχέδια έρευνας

Εμπλεκόμενες έννοιες: Ζωγραφική σύνθεση, επιλογή/μετακίνηση/επανάληψη τμήματος ζωγραφικής σύνθεσης, προσθήκη κειμένου σε ζωγραφική σύνθεση, σχέδιο έρευνας
Εκτιμώμενη Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες

Σκοπός

Με τη δραστηριότητα αυτή θα δημιουργήσετε κόμικ. Θα χρησιμοποιήσετε σχήματα, χρώματα, έτοιμες εικόνες και κείμενο.

Δραστηριότητα

Παρατηρήστε το κόμικ που ακολουθεί:



Διαλέξτε 3 εικόνες (τις πιο σημαντικές) από το κόμικ για να τις ζωγραφίσετε με τον υπολογιστή και να διηγηθείτε την ιστορία.

Χωρίστε με γραμμές το χώρο σας σε 3 μέρη. Σε όποια εικόνα έχετε αστροναύτη και εξωγήινους, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έτοιμες εικόνες. Συζητήστε στην τάξη το πώς.