

ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Βιβλίο Εκπαιδευτικού Ηλεκτρονικά Παραμύθια

	<p>ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ</p>
<p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ</p>	 <p>Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ"</p> <p>ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ</p>	<p>ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ</p>
 <p>ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ</p>	<p>ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ</p> 	

Ανάδοχος Φορέας Έργου	Ένωση Φυσικών προσώπων
Ομάδα Ανάπτυξης του Έργου «Όνομα έργου»	<p>Συντονίστρια έργου: Νικολέτα Γιαννούτσου</p> <p>Εκπαιδευτική ομάδα: Μιχάλης Αργύρης, Εύη Τρούκη, Στασινή Φράγκου Νικολέτα Γιαννούτσου</p> <p>Επιμέλεια: Νικολέτα Γιαννούτσου</p> <p>Υπεύθυνη παρακολούθησης εκ μέρους του ΕΑ.ΙΤΥ: Αννέτε Φώσβινκελ</p>

Συγγραφέας: Ν.Γιαννούτσου

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ηλεκτρονικά παραμύθια	4
<i>Περίληψη</i>	<i>4</i>
<i>Στόχοι</i>	<i>4</i>
<i>Εργαλεία – Διδακτικό υλικό.....</i>	<i>4</i>
<i>Προσπαιτούμενα</i>	<i>4</i>
<i>Προτεινόμενη οργάνωση της τάξης.....</i>	<i>5</i>
<i>Διάρκεια (ενδεικτική).....</i>	<i>5</i>
<i>Προτεινόμενη πορεία διδασκαλίας.....</i>	<i>5</i>

Ηλεκτρονικά παραμύθια

Περίληψη

Η δραστηριότητα αυτή αφορά στη συνεργατική δημιουργία ιστοριών με βάση μία προκαθορισμένη δομή (π.χ. ποιος είναι ο ήρωας της ιστορίας, ποιοι άλλοι εμπλέκονται, πού διαδραματίζεται η ιστορία, ποιο πρόβλημα δημιουργείται στον ήρωα κλπ). Η δομή αυτή δίνεται με τη μορφή ερωτήσεων σε ένα φύλλο εργασίας και στη συνέχεια συμπληρώνεται από μία ομάδα (απαντά δηλ. στις παραπάνω ερωτήσεις) και διαμορφώνεται σε ιστορία από μία άλλη. Το κείμενο της ιστορίας στη συνέχεια, αναδιαμορφώνεται σε ένα περιβάλλον παρουσίασης (power point) όπου περιλαμβάνονται κάποια στοιχεία της αφήγησης, εικόνες, ήχοι και διάλογος μεταξύ των εμπλεκόμενων ηρώων. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν στοιχεία για το παραμύθι τους, αλλά και εικόνες και ήχους από το διαδίκτυο. Ο ρόλος της τεχνολογίας σε αυτή τη δραστηριότητα είναι επικουρικός και εστιάζεται κυρίως στην επεξεργασία του κειμένου, στην αναζήτηση πληροφοριών και εικόνων στο διαδίκτυο και στην παρουσίαση της αφήγησης ως παραμύθι με εικόνες – ήχους και διαλόγους.

Στόχοι

Οι επιδιωκόμενοι στόχοι μέσα από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα είναι:

- Η ενεργοποίηση της φαντασίας των μαθητών και η έκφρασή της σε δομημένη αφήγηση
- Η αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, η αξιολόγησή τους και ο μετασχηματισμός τους προκειμένου να ενσωματωθούν στην αφήγηση
- Η δημιουργία μίας διαφορετικής αναπαράστασης της αφήγησης (κείμενο) με τη χρήση εικόνων, ήχων και μερών της αφήγησης (παραμύθι)

Εργαλεία – Διδακτικό υλικό

- Επεξεργαστής κειμένου
- Διαδίκτυο (προαιρετικά)
- Πρόγραμμα παρουσιάσεων (power point)
- Πρόγραμμα ζωγραφικής (Paint)

Προαπαιτούμενα

Ουσιαστικά δεν υπάρχουν προαπαιτούμενα για αυτή τη δραστηριότητα. Ωστόσο, επειδή χρησιμοποιούνται πολλά διαφορετικά εργαλεία γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου, πρόγραμμα παρουσιάσεων, διαδίκτυο, ζωγραφική), χρήσιμο θα είναι να

Τάξεις

Ε' - ΣΤ' Δημοτικού

Σε αυτό το κείμενο χρησιμοποιούνται οι λέξεις ιστορία και παραμύθι οι οποίες αναφέρονται κυρίως στις διαφορετικές φάσεις της δραστηριότητας. Ειδικότερα με τη λέξη ιστορία αναφερόμαστε κυρίως στο γραπτό κείμενο (υπόθεση) που θα συνθέσουν οι μαθητές, ενώ με τη λέξη παραμύθι αναφερόμαστε στη φάση όπου οι μαθητές αναδιαμορφώνουν την ιστορία συνδυάζοντας κείμενο, εικόνες, και ήχο. Το κοινό σημείο όμως και των δύο είναι ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν φανταστικά στοιχεία στην υπόθεση

Γνωστικά Αντικείμενα

- Γλώσσα
- Πληροφορική
- Αγγλικά (προαιρετικά και κυρίως σε σχέση με την αναζήτηση στο διαδίκτυο)

Σύνδεση με ΔΕΠΠΣ

Γλώσσα

- Σύνθεση δομημένης αφήγησης (περιγραφή, διάλογος)
- Μετατροπή πλαγίου λόγου σε ευθύ

Πληροφορική

Επεξεργαστής κειμένου

- Σύνθεση κειμένου,
- αντιγραφή,
- επικόλληση,
- αποθήκευση
- παρακολούθηση αλλαγών
- άνοιγμα κειμένου

Power point

- Εισαγωγή εικόνας από το paint ή από άλλο πρόγραμμα ζωγραφικής
- Εισαγωγή ήχου
- Χρήση αυτόματων σχημάτων και εισαγωγή κειμένου σε αυτά

Διαδίκτυο

- Αναζήτηση εικόνων ή

υπάρχει μία εξοικείωση με κάποια απ' αυτά. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα προσφέρεται περισσότερο για εξοικείωση με το πρόγραμμα παρουσιάσεων και εισαγωγή στην αναζήτηση στο διαδίκτυο. Επομένως ίσως φανεί χρήσιμο στον/στην εκπαιδευτικό οι μαθητές του να έχουν ήδη μία εμπειρία με τον επεξεργαστή κειμένου και το πρόγραμμα ζωγραφικής.

Προτεινόμενη οργάνωση της τάξης

Προτείνεται οι μαθητές να δουλέψουν σε ομάδες των τριών. Αρχικά κάθε ομάδα διαμορφώνει τα βασικά στοιχεία της πλοκής της ιστορίας. Στη συνέχεια προτείνεται ανταλλαγή των στοιχείων της πλοκής ανά δύο ομάδες. Έτσι η κάθε ομάδα καλείται να αναπτύξει μία ιστορία με βάση τα στοιχεία που έχει διαμορφώσει μία άλλη ομάδα (η συνεργαζόμενη της). Μόλις ολοκληρωθεί η συγγραφή των ιστοριών προτείνεται να παρουσιαστούν στην τάξη και στο τέλος να επιλεγεί μία ιστορία η οποία να «μεταμορφωθεί» σε παραμύθι με εικόνες και ήχους. Εδώ κάθε ομάδα θα αναλάβει ένα κομμάτι της ιστορίας το οποίο θα το αναπαραστήσει σε μία το πολύ δύο διαφάνειες του power point. Στο τέλος όλες οι ομάδες θα ενώσουν τα μέρη της ιστορίας που έχουν αναλάβει να φτιάξουν (θα ενώσουν όλες τις διαφάνειες σε ένα αρχείο βλ. σχετικό φύλλο εργασίας) σε ένα παραμύθι το οποίο θα παρουσιαστεί στην τάξη και μπορεί να «ανέβει» και στην ιστοσελίδα του σχολείου. Εναλλακτικά, και αν φαίνεται ότι είναι δύσκολο είτε να συντονιστούν όλες οι ομάδες για να φτιάξουν το τελικό παραμύθι είτε γιατί οι μαθητές προτιμούν περισσότερες από μία ιστορίες, μπορεί κάθε ομάδα να διαλέξει την ιστορία που θέλει και να δουλέψει με ολόκληρη την ιστορία προσθέτοντας εικόνες και ήχους (δηλ. σε αυτή την περίπτωση μία ομάδα φτιάχνει ολόκληρο το παραμύθι από την αρχή μέχρι το τέλος).

Διάρκεια (ενδεικτική)

Α΄ Φάση: (20΄ -1 διδ. ώρα)

Β΄ Φάση: 1-2 ώρες

Γ΄ Φάση: 2 ώρες

Δ΄ Φάση: 2-3 ώρες ή και παραπάνω

Προτεινόμενη πορεία διδασκαλίας

Η όλη δραστηριότητα αποτελείται από πέντε (5) επιμέρους φάσεις:

A. Προσδιορισμός της δομής της ιστορίας –Πλοκή.

B. Σύνθεση της ιστορίας

Γ. Αξιολόγηση - Παρουσίαση των ιστοριών στην τάξη

Δ. Δημιουργία του παραμυθιού: Εμπλουτισμός με εικόνες – ήχους και κείμενο

E. Παρουσίαση του/των παραμυθιού/ών στην τάξη

εικονιδίων με συγκεκριμένο θέμα

- Αξιολόγηση και επιλογή της κατάλληλης πληροφορίας

Πρόγραμμα ζωγραφικής:
Χρήση βασικών εργαλείων ζωγραφικής για τη δημιουργία του φόντου της ιστορίας

Αγγλικά

Χρήση λεξιλογίου για την αναζήτηση κυρίως εικόνων και ήχων

Τι κάνει ο μαθητής

- Διαμορφώνει τα βασικά στοιχεία της πλοκής της αφήγησης
- Αναπτύσσει μία ιστορία με βάση συγκεκριμένα δομή (τα στοιχεία της πλοκής που διαμορφώθηκαν ωρίτερα)
- Αναζητά πληροφορίες στο διαδίκτυο, τις αξιολογεί και τις ενσωματώνει στην αφήγησή του
- Δημιουργεί μία νέα αναπαράσταση της ιστορίας συνδυάζοντας εικόνα, ήχο και κείμενο

Α΄ ΦΑΣΗ: Προσδιορισμός της δομής της ιστορίας

Κατά την πρώτη φάση δίνεται στους μαθητές το φύλλο εργασίας το οποίο ουσιαστικά ζητάει από κάθε ομάδα να σκεφτεί και να προσδιορίσει τα βασικά στοιχεία μίας ιστορίας ή ενός παραμυθιού. Τα στοιχεία αυτά σχετίζονται με τα ακόλουθα στοιχεία:

- ποιός είναι ο κεντρικός ήρωας/ηρωίδα του παραμυθιού
- ποιά είναι τα στοιχεία του χαρακτήρα του;
- Έχει κάποια ιδιαίτερη ικανότητα;
- ποια άλλα πρόσωπα εμπλέκονται στην ιστορία
- πού και πότε διαδραματίζεται η ιστορία
- ποιό πρόβλημα αντιμετωπίζει ο ήρωας/η ηρωίδα του παραμυθιού

Εδώ οι απαντήσεις της κάθε ομάδας δεν χρειάζεται να είναι εκτενείς διότι σε αυτή τη φάση σκιαγραφείται το διάγραμμα του παραμυθιού. Έτσι στο πρώτο σημείο που γίνεται αναφορά στον ήρωα του παραμυθιού μία πιθανή απάντηση μπορεί να έχει μονολεκτική μορφή (π.χ. μία καμήλα). Επειδή πρόκειται για φανταστική ιστορία το βασικό σημείο εδώ είναι να ενεργοποιηθεί η φαντασία των μαθητών και να δοθούν όσο γίνεται πιο «ενδιαφέρουσες» απαντήσεις. Σε αυτή τη φάση σκοπός είναι να συζητήσουν τα μέλη της κάθε ομάδας για εκείνα τα στοιχεία που αποτελούν το βασικό σκελετό μίας αφήγησης.

Αφού συζητήσουν τα μέλη της κάθε ομάδας μεταξύ τους απαντούν στο φύλλο εργασίας το οποίο περιλαμβάνει με τη μορφή ερωτήσεων τα 6 σημεία της δομής της ιστορίας, που αναφέρθηκαν νωρίτερα. Είναι δυνατόν οι μαθητές να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας ηλεκτρονικά (με τον επεξεργαστή κειμένου) ή σε ένα τυπωμένο αντίτυπο. Στη συνέχεια (βλ. επόμενη φάση) κάθε ομάδα δίνει το συμπληρωμένο φύλλο εργασίας σε μία άλλη ομάδα η οποία στην επόμενη φάση θα κληθεί να φτιάξει ένα παραμύθι με βάση τα στοιχεία που πήρε.

Να σημειωθεί ότι ο/η εκπαιδευτικός, αν το κρίνει σκόπιμο μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει κάποια από αυτά τα σημεία. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν ότι η τελική μορφή της δομής όπως θα διαμορφωθεί από τις ομάδες δεν είναι απαραίτητο να προσδιορίζει απόλυτα την εξέλιξη και τη μορφή της ιστορίας (άρα δεν είναι αναγκαίο να προσδιοριστούν εξαντλητικά όλα τα στοιχεία της ιστορίας από την αρχή). Αντίθετα, τα βασικά στοιχεία αποτελούν δομικούς λίθους που μπορούν από οποιαδήποτε ομάδα να συνδυαστούν και να «πλαστούν» σε παραμύθι με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Για παράδειγμα αν η ηρωίδα της ιστορίας είναι μία καμήλα και ο τόπος στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία είναι ένας ζωολογικός κήπος, μία εκδοχή της ιστορίας είναι ότι η καμήλα βρίσκεται εκεί φυλακισμένη, μία άλλη εκδοχή είναι πως η καμήλα βρέθηκε εκεί ως επισκέπτης γιατί έχει την ιδιαίτερη ικανότητα να μπορεί να πετάει ή γιατί έχει μία μικρή φίλη η οποία την παίρνει μαζί της όπου και αν πάει.

Η διαμόρφωση της δομής της αφήγησης με βάση τα συγκεκριμένα στοιχεία βασίστηκε στο Labov (1972) βλ. επίσης την ιστοσελίδα: <http://constructopedia.media.mit.edu/>

Να επισημανθεί στους μαθητές ότι δεν χρειάζεται να γράψουν όλη την ιστορία σε αυτή τη φάση αλλά να απαντήσουν ακριβώς στις ερωτήσεις που τους δίνονται. Την ιστορία θα την γράψει με βάση αυτά τα στοιχεία μία άλλη ομάδα.

Β' ΦΑΣΗ: Σύνθεση της ιστορίας

Στη δεύτερη φάση γίνεται ανταλλαγή των δομικών στοιχείων της ιστορίας που προσδιορίστηκαν στο φύλλο εργασίας 1 μεταξύ των ομάδων. Τώρα κάθε ομάδα καλείται να συγγράψει μία ιστορία με βάση τη δομή που έχει προσδιορίσει μία άλλη ομάδα. Η ανταλλαγή αυτή μπορεί να γίνει με τους εξής τρόπους: προσδιορίζονται από την πρώτη φάση ανα δύο οι συνεργαζόμενες ομάδες. Έτσι, αν έχουν διαμορφωθεί 6 ομάδες στην τάξη προσδιορίζεται από τον/την εκπαιδευτικό (σε συνεργασία με τους μαθητές) ότι η ομάδα Α θα πάρει στοιχεία από την ομάδα Δ. Αν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός τότε η ομάδα που περισσεύει μπορεί να πάρει στοιχεία από μία ομάδα που έχει ήδη δώσει τη δομή της ιστορίας της σε κάποια άλλη ομάδα (έτσι με την ομάδα Δ μπορεί να συνεργάζεται και η ομάδα Α αλλά και η ομάδα Ζ). Εναλλακτικά, κάθε ομάδα μπορεί να διαλέξει ποιά δομή θέλει να αναπτύξει ως ιστορία (εκτός από τη δική της).

Για τη σύνθεση της ιστορίας οι ομάδες θα χρησιμοποιήσουν τον επεξεργαστή κειμένου και θα αξιοποιήσουν τα στοιχεία της δομής που πήραν από την άλλη ομάδα. Ουσιαστικά σκοπός είναι να γεφυρώσουν και να ενώσουν τα στοιχεία της δομής της ιστορίας σε ένα ενιαίο όλο ώστε να μην υπάρχουν κενά στην πλοκή και την εξέλιξη της ιστορίας. Έτσι για παράδειγμα αν η καμήλα που αναφέρθηκε στην πρώτη φάση βρεθεί ξαφνικά να κυκλοφορεί στους δρόμους μίας πόλης της Νέας Ζηλανδίας, η ομάδα που θα γράψει την ιστορία θα πρέπει να εξηγήσει πώς έγινε αυτό. Επειδή πρόκειται για παραμύθι δεν υπάρχουν δεσμεύσεις για αληθοφανείς εξηγήσεις (π.χ. μεταφέρθηκε εκεί με κάποιο πλοίο) αλλά για εξηγήσεις που βασίζονται στη φαντασία των μαθητών (μπορούσε να πετάει) ωστόσο ακόμη και αυτές οι φανταστικές εξηγήσεις δεν πρέπει να αφήνουν κενά στην ιστορία (δηλ. δίνεται μία εξήγηση πώς απέκτησε η καμήλα τη συγκεκριμένη ιδιότητα: π.χ. όταν ήταν μικρή έσωσε έναν καλό μάγο μεταφέροντάς τον μισοπεθαμένο σε μία όαση και όταν συνήλθε της είπε να του ζητήσει ό,τι θέλει σε αντάλλαγμα. Η καμήλα λοιπόν που θαύμαζε τα πουλιά ζήτησε να μπορεί να πετάξει).

Σε αυτή τη φάση οι μαθητές μπορούν να αναζητήσουν πληροφορίες στο διαδίκτυο για τους πρωταγωνιστές της ιστορίας (π.χ. για την καμήλα) ή για τον τόπο στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία (π.χ. να διαβάσουν τί είδους ζώα ζουν στη Νέα Ζηλανδία). Σε αυτή την περίπτωση χρήσιμη μπορεί να φανεί η ιστοσελίδα της ελληνικής Wikipedia (Βικιπαίδεια) (<http://el.wikipedia.org/>), αν δεν υπάρχουν αρκετά στοιχεία στην Ελληνική Βικιπαίδεια τότε, και σε συνεργασία με την καθηγήτρια των Αγγλικών μπορεί να χρησιμοποιηθεί η Αγγλική Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page)

ΠΡΟΣΟΧΗ: οι πληροφορίες που θα αναζητήσουν και θα διαβάσουν οι μαθητές, έχουν ως στόχο να λειτουργήσουν ως γεννήτρια ιδεών για τη σύνθεση της ιστορίας και **σημαντικό είναι να μην ενσωματωθούν αυτούσιες** μέσα στην ιστορία που γράφουν. Για παράδειγμα στην περίπτωση της Νέας Ζηλανδίας, την οποία

αναζητήσαμε στην Ελληνική Βικιπαίδεια, στον υπερσύνδεσμο Χλωρίδα και πανίδα διαβάζουμε:

Εξαιτίας της μακράς απομόνωσης από τον υπόλοιπο κόσμο, και της νησιωτικής βιογεωγραφίας της η Νέα Ζηλανδία έχει μοναδική χλωρίδα και πανίδα. Περίπου το 80 τοις εκατό της χλωρίδας της συναντάται μόνο στη Νέα Ζηλανδία, συμπεριλαμβανομένων περισσότερων από 40 ενδημικά είδη.

Μέχρι την άφιξη των πρώτων ανθρώπων, το 80% της γης καλυπτόταν από δάση και, εξαιρεμένων δύο ειδών νυχτερίδας, δεν υπήρχαν μη-θαλάσσια θηλαστικά. Τα δάση της κατοικούνταν από μια ποικιλία πτηνών μεταξύ των οποίων το μόα, που έχει πια εκλείψει, το κίουι, το κακάπο και το τακαχέ, που κινδυνεύουν όλα με εξαφάνιση εξαιτίας της ανθρώπινης δράσης. Ο αετός του Χάαστ ήταν το μεγαλύτερο αρπακτικό πουλί του κόσμου προτού εκλείψει, ενώ μοναδικοί είναι και οι παπαγάλοι Κακά και Κέα. Στα ερπετά περιλαμβάνονται τα σκίνκ, γκέκο και Τουατάρα. Δεν υπάρχουν φίδια αλλά υπάρχουν πολλά είδη εντόμων, μεταξύ των οποίων και η γουέτα.

Εκείνο λοιπόν που αναμένεται δεν είναι να γράψουν οι μαθητές κάτι από τα παραπάνω στοιχεία αλλά να καταλάβουν ότι εκεί ζούσαν κυρίως πουλιά και ότι όπως φαίνεται στη Νέα Ζηλανδία δεν υπήρχαν καμήλες. Έτσι, αυτό το στοιχείο θα μπορούσε να αξιοποιηθεί στην ιστορία που γράφουν οι μαθητές ως εξής: *Η καμήλα πετώντας βρέθηκε στη Νέα Ζηλανδία. Εκεί είδε κυρίως κάτι παράξενα πουλιά τα οποία με τη σειρά τους δεν είχαν δει ποτέ τους καμήλα! Μετά τις πρώτες λιποθυμίες άρχισαν να επεξεργάζονται ο ένας τον άλλο.* Σκοπός δηλαδή δεν είναι η παράθεση πληροφοριών που βρήκαν οι μαθητές στο διαδίκτυο αλλά η αξιολόγησή τους (τί είναι χρήσιμο για την ιστορία που γράφουν) η επεξεργασία τους και η ενσωμάτωση – προσαρμογή τους στην ιστορία που γράφουν χωρίς αλλαγές ύφους.

Γ' Φάση: Αξιολόγηση – Παρουσίαση της αφήγησης των ομάδων

Μόλις ολοκληρωθεί η συγγραφή των ιστοριών, κάθε ομάδα διαβάζει την ιστορία που έγραψε στην τάξη. Οι υπόλοιπες ομάδες κατά τη διάρκεια της παρουσίασης και 5 λεπτά μετά το τέλος της, παρακινούνται να συμπληρώνουν το πινακάκι του φύλλου εργασίας 3. Στο πινακάκι αναφέρονται α) το όνομα της ομάδας που κάνει την αξιολόγηση, β) το όνομα της ομάδας που παρουσιάζει, γ) ο τίτλος της ιστορίας, δ) οι πρωταγωνιστές ε) το τέλος της ιστορίας στ) τα σημεία της ιστορίας που βρίσκουν ενδιαφέροντα, ζ) τα σημεία της ιστορίας που άκουσαν και νομίζουν ότι πρέπει να διορθώσει η ομάδα που παρουσίασε. Φωτοτυπήστε το πινακάκι ή αντιγράψτε το στον επεξεργαστή κειμένου του φύλλου εργασίας όσες φορές χρειάζεται (τα πινακάκια πρέπει να είναι ίδια στον αριθμό με τις ομάδες που παρουσιάζουν). Κάθε πινακάκι πρέπει να βρίσκεται σε διαφορετική σελίδα από τα υπόλοιπα γιατί στη συνέχεια κάθε ομάδα θα μοιράζει στις υπόλοιπες ομάδες τις σελίδες που τις αφορούν)

Σκοπός αυτής της φάσης και της δομής του φύλλου εργασίας 3 είναι να παρακινήσει τους μαθητές να μην ακούνε απλώς παθητικά τις ιστορίες –παρουσιάσεις των άλλων αλλά

- να συγκρατούν τα βασικά σημεία των παρουσιάσεων (σημεία γ-ε)
- να σκέφτονται πάνω στις παρουσιάσεις που ακούνε και να εντοπίζουν τα θετικά και τα αρνητικά σημεία (στ –ζ)

Μόλις παρουσιαστούν όλες οι ιστορίες, κάθε ομάδα μοιράζει στις υπόλοιπες ομάδες τη σελίδα του φύλλου εργασίας 3 με το πινακάκι που την αφορά. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία αυτή κάθε ομάδα θα έχει στα χέρια της τόσες σελίδες όσες και ο αριθμός των ομάδων μείον 1. Στη συνέχεια οι ομάδες διαβάζουν τα σχόλια που τους έχουν κάνει οι υπόλοιπες ομάδες και διορθώνουν –συμπληρώνουν –εμπλουτίζουν την ιστορία τους με βάση τα σχόλια που τους έγιναν και με βάση τα στοιχεία που σημείωσαν ως ενδιαφέροντα κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων των άλλων.

Δ' Φάση: Δημιουργώντας το ηλεκτρονικό παραμύθι.

Σε αυτή τη φάση οι μαθητές χρησιμοποιούν το λογισμικό παρουσιάσεων για να αναδιαμορφώσουν την ιστορία που γράψανε χρησιμοποιώντας εικόνες, ήχους αλλά και κείμενο. Προσοχή: το ζητούμενο εδώ δεν είναι να ξαναγράψουν την ιστορία στο power point αλλά να διαλέξουν εκείνα τα σημεία που μπορούν να εκφράσουν με εικόνες, να προσθέσουν αρχεία ήχου (μουσική, φωνές πουλιών, κορναρίσματα αυτοκινήτων, χειροκροτήματα κλπ) και λίγο κείμενο που αναπληρώνει την πληροφορία που δεν αναπαρίσταται με την εικόνα και τη μουσική όπως γίνεται και με τις σελίδες των παραμυθιών. Το κείμενο μπορεί να έχει τη μορφή διαλόγων και να μπαίνει με αυτόματα σχήματα στο ppt (βλ. σχετικές οδηγίες στο φύλλο εργασίας) πάνω από την εικόνα των πρωταγωνιστών της ιστορίας. Επίσης μπορεί να μπαίνει και ένα μικρό κομμάτι αφήγησης που δίνει τα συγκεκριμένα στοιχεία της ιστορίας τα οποία δεν προκύπτουν από τις εικόνες ή τον ήχο.

Για το φόντο της ιστορίας που αναπαριστά στοιχεία του χώρου εντός του οποίου διαδραματίζεται η ιστορία οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα πρόγραμμα ζωγραφικής π.χ. το paint και να ζωγραφίσουν όλο το φόντο από την αρχή ή να αναζητούν στοιχεία του φόντου στο διαδίκτυο (π.χ. εικόνες δέντρων, κτηρίων, ζώων κλπ) και να διαμορφώνουν μία σύνθεση στο paint. Για το σκοπό αυτό παρέχονται ηλεκτρονικά, μερικά εικονίδια μαζί με τη δραστηριότητα Στο φάκελο «Εικόνες_παραμύθι». Επίσης ποικιλία εικονιδίων βρίσκονται στις ακόλουθες ιστοσελίδες:

- http://icone.goldenweb.it/index_file/l/en
- <http://www.iconarchive.com/>
- <http://www.iconarchive.com/>
- <http://6sys.com/Springboard/?google>
- <http://www.fotosearch.com/illustration/fable.html>
- <http://www.iclipart.com/>
- http://www.animationsensations.com/disney_animation.html

Να σημειωθεί ότι σε αρκετές από αυτές τις ιστοσελίδες υπάρχει παρακίνηση για αγορά. Ωστόσο, είναι χρήσιμο να επισημανθεί ότι τόσο σε αυτές τις ιστοσελίδες αλλά

και σε άλλες στο διαδίκτυο είναι δυνατόν να βρουν οι μαθητές μεγάλη ποικιλία εικόνων δωρεάν και δεν χρειάζεται να τις αγοράσουν.

Αντίστοιχα, παρέχονται και διάφοροι ήχοι στο φάκελο «Ήχοι παραμυθιών». Αν οι μαθητές χρειάζονται κάτι περισσότερο μπορούν να αναζητήσουν τον ήχο που θέλουν στις παρακάτω ιστοσελίδες:

- <http://www.grsites.com/sounds/>
- <http://stonewashed.net/sfx.html>
- <http://www.pacdv.com/sounds/free-music.html>

Μόλις οι μαθητές διαμορφώσουν την εικόνα του φόντου της ιστορίας και βρουν τους ήχους που τους ενδιαφέρουν προχωρούν στην ενσωμάτωσή τους σε μία διαφάνεια του power point.

Ο τρόπος δουλειάς των ομάδων εδώ μπορεί να διαμορφωθεί ανάλογα με το διαθέσιμο χρόνο και τη μορφή των ιστοριών. Ειδικότερα, αν δεν υπάρχει αρκετός διαθέσιμος χρόνος και οι ιστορίες το επιτρέπουν, επιλέγουν οι μαθητές μία ή δύο ιστορίες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να αναπαραστήσει με εικόνες, κείμενο και ήχο 1 ή 2 σκηνές από μία ιστορία. Οι σκηνές αυτές (1-2 σκηνές) μαζί με μέρος του κειμένου που θα ενσωματωθεί θα πρέπει να παρουσιάζονται από τους μαθητές σε 2-4 διαφάνειες στο power point. Εναλλακτικά, κάθε ομάδα επιλέγει μία ιστορία της αρεσκείας της και διαμορφώνει σε παραμύθι όλη την ιστορία. Αυτό όμως θα πάρει μάλλον περισσότερο χρόνο.

Τέλος, αν υπάρχει δυσκολία ζωγραφικής στον υπολογιστή, οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν τις σκηνές της ιστορίας στο χαρτί, στη συνέχεια με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού σκανάρουν τις ζωγραφιές τους, έπειτα τις εισάγουν στο power point και προσθέτουν ήχους και κείμενο.

Μόλις κάθε ομάδα ολοκληρώσει τη/τις σκηνές της ιστορίας που ανέλαβε τότε -αν το παραμύθι δημιουργείται συνεργατικά με άλλες ομάδες όπου κάθε μία φτιάχνει κάποιες σκηνές-, ενώνει τις διαφάνειές της με εκείνες των άλλων ομάδων σε ένα αρχείο power point (βλ. σχετικές οδηγίες στο φύλλο εργασίας).

Ε΄ Φάση Παρουσίαση του ηλεκτρονικού παραμυθιού

Το ολοκληρωμένο ηλεκτρονικό παραμύθι προβάλλεται από τον εκπαιδευτικό με βιντεοπροβολέα σε όλη την τάξη και συζητούνται οι διαφορές στις απεικονίσεις, αν υπάρχουν. Αν κάθε ομάδα έχει δημιουργήσει το δικό της παραμύθι τότε παρουσιάζονται όλα τα παραμύθια διαδοχικά στην τάξη.

Τα ηλεκτρονικά αυτά παραμύθια είναι δυνατόν να αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου αν υπάρχει κάτι αντίστοιχο.

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο παρακάτω πλαίσιο:

Πράξη:	ΠΛΕΙΑΔΕΣ: Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού και Ολοκληρωμένων Εκπαιδευτικών Πακέτων για τα Ελληνικά Σχολεία της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης & Διάθεση Προϊόντων Εκπαιδευτικού Λογισμικού στα Σχολεία. (2003-2007) http://pleiades.cti.gr
Ενότητα:	ΝΗΡΗΙΔΕΣ: Ανάπτυξη ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών πακέτων
Τελικός Δικαιούχος (Φορέας Υλοποίησης & Επιστημονικής Παρακολούθησης του έργου):	Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΕΑ.ΙΤΥ) (http://www.cti.gr/)
Φορέας Χρηματοδότησης και Λειτουργίας:	Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Υπ.Ε.Π.Θ.)
Χρηματοδότηση:	Επιχειρησιακό Πρόγραμμα: "Κοινωνία της Πληροφορίας", Μέτρο 1.2, Γ' ΚΠΣ
 <p> ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ Γ' ΚΟΙΝΩΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ" ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΑ ΙΤΥ Νηρηίδες Πλειάδες </p>	