



**2<sup>ο</sup>**  
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ  
ΣΥΝΕΔΡΙΟ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
<http://teachersconference.wb.uowm.gr>



**ΣΧΟΛΕΙΟ  
ΓΙΑ ΜΙΑ  
ΣΥΓΧΡΟΝΗ  
ΚΟΙΝΩΝΙΑ  
ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗΣ**  
26 & 27 ΜΑΪΟΥ 2017  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ  
ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ & ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΣΧΟΛΙΚΟΙ ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ & ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΓΡΕΒΕΝΩΝ - ΚΑΣΤΟΡΙΑΣ - ΚΟΖΑΝΗΣ - ΦΛΩΡΙΝΑΣ

ΣΥΛΛΟΓΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑΣ & ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ (ΕΛΜΕ)  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

# ΠΡΑΚΤΙΚΑ

**2<sup>ου</sup>**

ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ  
ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Α' ΤΟΜΟΣ

**ΣΧΟΛΕΙΟ  
ΓΙΑ ΜΙΑ  
ΣΥΓΧΡΟΝΗ  
ΚΟΙΝΩΝΙΑ  
ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗΣ**



**26 & 27 ΜΑΪΟΥ 2017**  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ**

Όλγα Μούσιου Μυλωνά  
Ιωάννης Σούλιος  
Κυριακή Αμαραντίδου

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ ΤΟΥ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟΥ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

1<sup>ος</sup> Τόμος ISBN: 978-618-83849-1-0

**2<sup>ο</sup> ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
«ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗΣ»**

26 και 27 Μαΐου 2017, Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας



## **Γράφω και διαβάζω παρέα με την Κοκκινোসκουφίτσα: Σενάριο Εμπέδωσης και Ανακεφαλαίωσης των δίψηφων συμφώνων και φωνηέντων στην Α΄ τάξη Δημοτικού**

**Όλγα Μούσιου Μυλωνά**  
Σχολική Σύμβουλος, [mousiou.olga@gmail.com](mailto:mousiou.olga@gmail.com)

**Στεφανία Μπλούχου**  
Δασκάλα Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Φλώρινας

**Κώστας Ντίνας**  
Καθηγητής Γλωσσολογίας και Διδακτικής της Γλώσσας ΠΔΜ

### **Περίληψη**

Το παρόν διδακτικό σενάριο απευθύνεται στην Α΄ τάξη του Δημοτικού κι αντιστοιχεί στις ενότητες 5 και 6 του Βιβλίου της Γλώσσας, ενώ παράλληλα, αξιοποιούνται οι γνωστικές περιοχές των Μαθηματικών, των Τ.Π.Ε., της Μουσικής, και της Αισθητικής Αγωγής.

Στο πεδίο της γλωσσικής διδασκαλίας αναφέρεται στην εκμάθηση των δίψηφων γραμμάτων (συμφώνων και φωνηέντων) και στην περαιτέρω εξάσκηση και εμπέδωσή τους, η οποία μπορεί να γίνει με ενδιαφέροντα τρόπο μέσα από το Εκπαιδευτικό Λογισμικό της Α΄- Β΄ Δημοτικού για τη Γλώσσα.

Στα Μαθηματικά δίνεται η ευκαιρία στο πλαίσιο μιας διαθεματικής εργασίας οι μαθητές να κάνουν νοερούς υπολογισμούς και να συνειδητοποιήσουν την πρακτική χρησιμότητα των Μαθηματικών.

Στον τομέα της Αισθητικής Αγωγής, κατά τη διάρκεια της δημιουργίας σχεδίων με το λογισμικό, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με διαφορετικά υλικά και χρώματα, διασκεδάζουν και εκφράζονται καλλιτεχνικά.

Επίσης, αξιοποιείται κι η Μουσική, καθώς δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να μάθουν με ευχάριστο τρόπο ένα από τα χαρακτηριστικά παιδικά τραγούδια της Φρουτοπίας, που εμπεριέχει δίψηφα σύμφωνα και φωνήεντα, ώστε, παράλληλα με την ψυχαγωγία και την απόλαυση, να μπορέσουν να ασκηθούν στην ορθοφωνία και τη σωστή άρθρωση.

Τέλος, αξιοποιούνται δύο εκπαιδευτικά λογισμικά, Εκπαιδευτικό Λογισμικό της Α΄- Β΄ Δημοτικού για τη Γλώσσα και το TuxPaint. Η χρήση των ΤΠΕ καθιστά τη διδακτική διαδικασία περισσότερο ενδιαφέρουσα και ελκυστική, οι έννοιες και οι σημασίες των λέξεων οπτικοποιούνται και έτσι δίνεται έμφαση στην εκμάθηση του γνωστικού στόχου.



**ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ:** Διδακτικό σενάριο, Τ.Π.Ε., Α' Δημοτικού, Γλώσσα, Ψηφιακός εγγραμματισμός

## Εισαγωγικά

### Η διαθεματικότητα του σεναρίου

Το σενάριο «Γράφω και διαβάζω παρέα με την Κοκκινοσκουφίτσα» απευθύνεται στην Α' τάξη Δημοτικού, αντιστοιχεί στις ενότητες 5 και 6 του Βιβλίου της Γλώσσας και είναι απόλυτα συμβατό με τα ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ. Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι τέσσερις (4) διδακτικές ώρες.

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, κάθε θέμα που πραγματευόμαστε σε κάθε διδακτική ενότητα οποιουδήποτε σχολικού μαθήματος, μπορεί να συνδέεται και με άλλα σχετικά θέματα, που αποτελούν αντικείμενο άλλων μαθημάτων. Κατά κύριο λόγο, το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο είναι προσαρμοσμένο στο μάθημα της Γλώσσας της Α' τάξης του Δημοτικού Σχολείου. Ωστόσο, αξιοποιούνται οι γνωστικές περιοχές των Μαθηματικών, των Τ.Π.Ε., της Μουσικής, και της Αισθητικής Αγωγής.

- **Γλώσσα:** Στο πεδίο της γλωσσικής διδασκαλίας η εκμάθηση των δίψηφων γραμμάτων (συμφώνων και φωνηέντων) συνήθως χρήζει περαιτέρω εξάσκησης και εμπέδωσης, η οποία μπορεί να γίνει με ενδιαφέροντα τρόπο μέσα από το Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α' - Β' Δημοτικού για τη Γλώσσα.
- **Μαθηματικά:** Δίνεται η ευκαιρία στο πλαίσιο μιας διαθεματικής εργασίας οι μαθητές να κάνουν νοερούς υπολογισμούς και να συνειδητοποιήσουν την πρακτική χρησιμότητα των Μαθηματικών.
- **Αισθητική Αγωγή:** Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας σχεδίων με το λογισμικό οι μαθητές έρχονται σε επαφή με διαφορετικά υλικά και χρώματα, διασκεδάζουν και εκφράζονται καλλιτεχνικά.
- **Μουσική:** Δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να μάθουν με ευχάριστο τρόπο ένα από τα χαρακτηριστικά παιδικά τραγούδια της Φρουτοπίας, που εμπεριέχει δίψηφα σύμφωνα και φωνήεντα, ώστε, παράλληλα με την ψυχαγωγία και την απόλαυση, να μπορέσουν να ασκηθούν στην ορθοφωνία και τη σωστή άρθρωση.
- **ΤΠΕ:** Αξιοποιούνται δύο εκπαιδευτικά λογισμικά, Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α' - Β' Δημοτικού για τη Γλώσσα και το Tux Paint. Η χρήση των ΤΠΕ καθιστά τη διδακτική διαδικασία περισσότερο ενδιαφέρουσα και ελκυστική, οι έννοιες και οι σημασίες των λέξεων οπτικοποιούνται και έτσι δίνεται έμφαση στην εκμάθηση του γνωστικού στόχου.

### Οι προϋποθέσεις της διδασκαλίας

Κάθε διδασκαλία βασίζεται στις προηγούμενες γνώσεις και στις πρότερες ιδέες και αντιλήψεις των μαθητών. Συγκεκριμένα, οι μαθητές θα πρέπει να:



- Έχουν διδαχτεί τα δίγηφα σύμφωνα και τα δίγηφα φωνήεντα σε πρώτο στάδιο, ώστε οι δραστηριότητες να αποτελέσουν εμπειρωτικές διαδικασίες.
- Έχουν ασκηθεί να συνεργάζονται σε ομάδες ή κατά ζεύγη για την επίτευξη μιας δραστηριότητας.
- Έχουν σχετική εξοικείωση με τους Η/Υ, με το διαδίκτυο, με περιβάλλοντα εκπαιδευτικών λογισμικών.
- Έχουν ασκηθεί στη χρήση του Εκπαιδευτικού Λογισμικού της Γλώσσας για την Α' και Β' με προηγούμενες εφαρμογές στη Μαγική Γραμμούλα και τον Φαγαλέξη.
- Έχουν ασκηθεί στην εκτύπωση κειμένων.
- Είναι εξοικειωμένοι με το περιβάλλον του λογισμικού Tux Paint, το οποίο και χρησιμοποιούν με ευχέρεια (γνωρίζουν τη λειτουργία των «κουμπιών» της εργαλειοθήκης, δημιουργούν και εκτυπώνουν εικόνες).

### Οι σκοποί και οι στόχοι του διδακτικού σεναρίου

**Σκοπός:** Να είναι σε θέση οι μαθητές να χειρίζονται στον προφορικό και γραπτό λόγο τους τα δίγηφα σύμφωνα και φωνήεντα με άνεση και ευχέρεια.

### Επιμέρους στόχοι

Α. Ως προς τα γνωστικά αντικείμενα επιδιώκεται οι μαθητές να ασκούνται βαθμιαία, ώστε να είναι σε θέση να:

- Συνειδητοποιούν τη σύνδεση προφορικής και γραπτής γλώσσας.
- Αντιλαμβάνονται την επικοινωνιακή λειτουργία του γραπτού λόγου.
- Αποκτούν φωνημική επίγνωση, ώστε να αναγνωρίζουν την ταυτότητα των λέξεων αλλά και ευρύτερα φωνημική επίγνωση, ώστε να επιτυγχάνουν ορθή και αποδεκτή προφορά των λέξεων, των φράσεων και του συνεχούς λόγου, με τον απαιτούμενο ρυθμό και επιτονισμό.
- Κατανοούν και κατακτούν τον βασικό μηχανισμό της ανάγνωσης, που στηρίζεται στις γραφοφωνημικές αντιστοιχίες.
- Διαβάζουν με ακρίβεια και κατανοούν μικρά λεκτικά σύνολα και μεμονωμένες λέξεις.
- Διαβάζουν και κατανοούν μικρά κείμενα, για να αντλήσουν πληροφορίες ή να εκτελέσουν ορισμένες ενέργειες.
- Ακούν και κατανοούν κείμενα που διαβάζει με γλώσσα κάποιος άλλος. Αποδίδουν το περιεχόμενο του κειμένου που άκουσαν.
- Εξοικειώνονται με τους εκφραστικούς τρόπους που χρησιμοποιούνται σε κείμενα τα οποία αντιπροσωπεύουν ποικίλες χρήσεις του λόγου.
- Αντιλαμβάνονται τον πολύσημο χαρακτήρα των λέξεων και τη λειτουργία της πολυσημίας (όταν δηλ. μια λέξη έχει πολλές σημασίες, πχ. φύλλο).



- Αντιγράφουν πιστά και γράφουν σωστά με σχετική ταχύτητα και με αισθητικώς αποδεκτά γράμματα, λέξεις, φράσεις και προτάσεις τηρώντας τις σωστές αποστάσεις ανάμεσα στα γράμματα και τις λέξεις.
- Εξιστορούν γραπτά με χρονολογική σειρά γεγονότα που βίωσαν ή γνωρίζουν.
- Γράφουν τη συνέχεια μιας ιστορίας που διάβασαν.
- Επινοούν και γράφουν μια φανταστική ιστορία.
- Εξοικειώνονται με το λεξιλόγιο διάφορων θεματικών περιοχών.
- Κατακτούν το λεξιλόγιό τους από σημασιολογική, φωνητική και ορθογραφική άποψη.
- Αναπτύξουν θετική στάση και αγάπη προς τη μουσική.
- Εκτελούν απλά ρυθμικά και μελωδικά σχήματα και να τραγουδούν ομαδικά διάφορα τραγούδια.
- Παίζουν μια ποικιλία απλών οργάνων ελέγχοντας σε κάποιο βαθμό τους παραγόμενους ήχους.
- Αντιληφθούν τη λειτουργική σημασία των νοερών υπολογισμών στη ζωή μας.
- Εκφραστούν δημιουργικά μέσα από τη σύγχρονη τεχνολογία.

Β. Ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών επιδιώκεται οι μαθητές:

- να μάθουν να χρησιμοποιούν εκπαιδευτικά λογισμικά
- να ψυχαγωγηθούν ζωγραφίζοντας με το λογισμικό ζωγραφικής TuxPaint
- να ασκηθούν στην ψηφιακή αφήγηση - ανάγνωση, εφόσον στο εγγύς μέλλον θα αξιοποιούν τα ηλεκτρονικά βιβλία

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιδιώκεται οι μαθητές:

- να εξοικειωθούν με θεμελιώδεις έννοιες της διαθεματικής προσέγγισης, όπως η χρονική αλληλουχία γεγονότων και καταστάσεων (στην εξέλιξη των ιστοριών), η μεταβολή και η αλληλεπίδραση
- να ασκηθούν να εργάζονται σε συνεργατικά πλαίσια μάθησης
- να συνειδητοποιήσουν ότι στον λόγο μας μικρά γλωσσικά τεμάχια (μορφήματα, φωνήματα) δίνουν νόημα και σημασία στο περιεχόμενο (φωνολογική επίγνωση)
- να αναπτύξουν στάσεις θετικές απέναντι σε καθημερινές συνήθειες, όπως του φαγητού, της συντροφιάς, της συνεργασίας
- να συνειδητοποιήσουν τη λειτουργική αξία της σχολικής γνώσης στην καθημερινή ζωή.

## Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών

Στο παρόν διδακτικό σενάριο θα αξιοποιηθούν το Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α΄- Β΄ Δημοτικού για τη Γλώσσα, και το Tux Paint.



Το Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α΄- Β΄ Δημοτικού για τη Γλώσσα είναι ένα κλειστό λογισμικό, ωστόσο έχει ενδιαφέροντα γραφικά και ενδιαφέρον περιεχόμενο, ιδιαίτερα για την εμπέδωση της γραμματικής-δομής της γλώσσας και παιδοκεντρικές ασκήσεις φωνολογικής ενημερότητας, οι οποίες, χωρίς να είναι απόλυτα πλαισιωμένες, έχουν ένα στοιχειώδες επικοινωνιακό πλαίσιο που διευκολύνει τη διεκπεραίωσή τους.

Το Tux Paint είναι ένα ανοιχτό ελεύθερο λογισμικό ζωγραφικής, που συνδυάζει μια εύχρηστη διεπαφή, διασκεδαστικά εφέ ήχου και μια ενθαρρυντική μασκώτ κινούμενων σχεδίων, η οποία καθοδηγεί τα παιδιά καθώς χρησιμοποιούν το πρόγραμμα.

### Η οργάνωση της τάξης και η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Οι τέσσερις διδακτικές ώρες θα διεξαχθούν στο εργαστήριο πληροφορικής, όπου οι μαθητές της Α΄ τάξης θα εργαστούν κατά ζεύγη. Το σχολείο θα πρέπει να διαθέτει πλήρως εξοπλισμένο εργαστήριο, με Η/Υ συνδεδεμένους σε τοπικό δίκτυο, με προβολικό μηχάνημα, διαδραστικό πίνακα και εγκατεστημένα σε αυτούς τα απαιτούμενα εκπαιδευτικά λογισμικά και Tux Paint.

Για τις δραστηριότητες οι μαθητές της τάξης χωρίζονται σε μεικτές ως προς το φύλο και τη δυναμικότητα ομάδες των 4-6 παιδιών, πχ. την Ομάδα των Λουλουδιών, την Ομάδα των Μελισσών και την Ομάδα των Πεταλούδων, τα μέλη των οποίων θα επεξεργαστούν κοινές δραστηριότητες.

### Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

#### Α. Θεωρητική προσέγγιση

Όσον αφορά στις θεωρίες μάθησης, το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο ενστερνίζεται τις αρχές της:

- Ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας
- Ενθαρρύνεται η επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Η προς μάθηση έννοια συζητιέται από όλες τις πλευρές. Οι μαθητές εργάζονται μαζί κατά τέτοιο τρόπο ώστε να συμβάλουν ο ένας στην επιτυχία του άλλου με την παροχή βοήθειας και την αλληλοϋποστήριξη, καθώς και με το να εμπνέει ο ένας τον άλλον. Αυτό το πλαίσιο περιλαμβάνει προφορικές εξηγήσεις για το πώς να λύσουν τα προβλήματα, διάδοση της γνώσης και έλεγχο της κατανόησης από τον έναν στον άλλο, συζήτηση των εννοιών που μαθαίνονται, σύνδεση της τρέχουσας με την προηγούμενη γνώση.
- Διερευνητικής - Ανακαλυπτικής μεθόδου
- Ο ρόλος της εκπαιδευτικού θα είναι κυρίως συντονιστικός – συμβουλευτικός. Ωστόσο, στα «Φύλλα εργασίας» ίσως χρειαστεί να είναι και καθοδηγητικός, δεδομένης της μικρής ηλικίας των μαθητών και της έλλειψης εξοικείωσης με



την αναζήτηση πληροφοριών σε περιβάλλοντα μάθησης εκπαιδευτικών λογισμικών.

- Του εποικοδομισμού και της συνεργατικής μάθησης και παρουσιάζει τα βασικά χαρακτηριστικά τους:
- Οι δεξιότητες επίλυσης προβλήματος που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων είναι μοναδικές σε κάθε άτομο. Η μάθηση πραγματοποιείται μέσω της ανακάλυψης, της εμπειρίας και της διαμόρφωσης προτύπων. Ο μαθητής συμμετέχει ενεργά χρησιμοποιώντας το υλικό μάθησης και έχει τον έλεγχό της. Ακολουθεί τον δικό του ρυθμό μάθησης και για να δράσει πρέπει να παρακινηθεί πραγματικά.

### B. Μεθοδολογική προσέγγιση

Οι στρατηγικές μάθησης που υιοθετεί το παρόν σενάριο είναι:

- α) γνωστικές, όπως η πρακτική εφαρμογή, η καταγραφή σημειώσεων, η επανάληψη, η γενίκευση και η διάκριση, η αναγωγή συμπερασμάτων,
- β) μεταγνωστικές, όπως ο σχεδιασμός και η πρόβλεψη, η προσοχή, η αυτοδιαχείριση, η αυτοπαρατήρηση, η αυτοαξιολόγηση και
- γ) κοινωνικο-συναισθηματικές, όπως η συνεργασία και η αλληλεπίδραση των μαθητών για την ολοκλήρωση ενός μαθησιακού έργου.

### Γ. Το διδακτικό σενάριο

Οι μαθητές της τάξης χωρίζονται σε μεικτές ως προς το φύλο και τη δυναμικότητα ομάδες των 4-6 παιδιών, την Ομάδα των Λουλουδιών, την Ομάδα των Μελισσών και την Ομάδα των Πεταλούδων, τα μέλη των οποίων θα επεξεργαστούν κοινές δραστηριότητες.

Όπως προαναφέρθηκε και οι τέσσερις διδακτικές ώρες θα διεξαχθούν στο εργαστήριο πληροφορικής, όπου οι 18 μαθητές της Α΄ τάξης θα εργαστούν κατά ομάδες, έχοντας ο καθένας τον δικό του υπολογιστή. Οι μαθητές ακούνε και διαβάζουν το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας (ψηφιακή αφήγηση) και εκτελούν μαζί της δραστηριότητες εμπέδωσης και ανακεφαλαίωσης των δίψηφων συμφώνων στο Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α΄- Β΄ Δημοτικού για τη Γλώσσα. Οι μαθητές κάθε ομάδας συζητούν και τοποθετούν στη σωστή θέση τις εικόνες, ώστε να ολοκληρωθεί η ιστορία. Μετά διηγούνται στην τάξη τη συνέχεια και το τέλος του παραμυθιού (Φύλλο εργασίας 1).

Χωρισμένοι σε 3 ομάδες οι μαθητές επεξεργάζονται τρία διαφορετικά φύλλα εργασίας, στα οποία περιλαμβάνονται ασκήσεις με συμπλήρωση δίψηφων συμφώνων και φωνηέντων, ώστε να εξοικειωθούν με την ανάγνωση και τη γραφή τους. Συμπληρώνουν από 2 δραστηριότητες διαφορετικές για κάθε ομάδα και από 2 κοινές (Φύλλο εργασίας 2).



Στα επόμενα φύλλα εργασίας (5, 6 και 7) οι μαθητές επεξεργάζονται δραστηριότητες που συμβαίνουν μετά την περιπέτεια με τον λύκο: βοηθούν τη γιαγιά να ετοιμάσει γλέντι με γεύμα και συμμετέχουν στην προετοιμασία του, βοηθούν στη σαλάτα, στο στόλισμα του βάζου, υπολογίζουν τα σερβίτσια και στο τέλος μαθαίνουν κι ένα παιδικό τραγούδι.

Παράλληλα, οι μαθητές γράφουν τις λέξεις στα φύλλα εργασίας, γιατί βρίσκονται ακόμη στο στάδιο εκμάθησης του βασικού μηχανισμού ανάγνωσης και γραφής.

Τέλος, ζωγραφίζουν στο Tux Paint, τυπώνουν τις δημιουργίες τους και δημιουργούν ένα κολάζ.

## 1. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

1. Γράψτε το όνομά σας και ανοίξτε το Λογισμικό κάνοντας κλικ στο **v**  
Ανοίξτε τα παραθυρόφυλλα του σπιτιού της Κοκκινোসκουφίτσας  
Στην κεντρική οθόνη επιλέξτε (με δεξιά κλικ) την κάμερα για να ακούσετε την ιστορία της Κοκκινোসκουφίτσας.  
Αφού ακούσετε μέρος της ιστορίας, επιλέξτε ξανά την κάμερα, αφού κλείσετε τον ήχο του υπολογιστή σας, και διαβάστε εσείς το απόσπασμα του παραμυθιού.

Θυμόμαστε ότι επιστρέφουμε στην κεντρική οθόνη επιλέγοντας τον χάρτη κάτω αριστερά.

Δεν ξεχνάμε ότι η μικρή Νεραϊδούλα περιμένει να σηκωθεί για να μας βοηθήσει, μόλις την επιλέξουμε, και να μας πει τι να κάνουμε.

2. Από την κεντρική οθόνη του παραμυθιού κάντε κλικ στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ ή στον λύκο που χοροπηδά και επιλέξτε τη δραστηριότητα «Φτιάξε το παραμύθι»  
Οι μαθητές κάθε ομάδας συζητήστε και τοποθετήστε στη σωστή θέση τις εικόνες, ώστε να ολοκληρωθεί η ιστορία. Μετά να διηγηθείτε στην τάξη τη συνέχεια και το τέλος του παραμυθιού.

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 Ομάδα Λουλουδιών





1. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ επιλέξτε την Κοκκινোসκουφίτσα που μελετάει τα μαθήματά της και βοηθήστε την να κάνει τις ασκήσεις της.

Επιλέξτε από τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ την άσκηση «Φτιάχνω λέξεις».

Οι εικόνες παριστάνουν κάποιες λέξεις που πρέπει να συμπληρώσετε στα κενά (παύλες).

Επιλέξτε τις συλλαβές και τοποθετήστε τις στη σωστή θέση.

Μόλις συμπληρώσετε σωστά, αντιγράψτε τη λέξη στον πίνακα του φύλλου εργασίας.

Θα πάτε στην επόμενη λέξη επιλέγοντας το βελάκι πάνω στο πράσινο φύλλο στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης.

Πρέπει να συμπληρώσετε συνολικά 14 λέξεις.

Για κάθε σωστή λέξη θα ακούτε «Μπράβο!»

		Μπράβο!!!

2. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε από τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ την άσκηση «Πώς αλλάζουν οι λέξεις».

Οι εικόνες στην καρτέλα παριστάνουν κάποιες λέξεις, στις οποίες πρέπει να συμπληρώσετε τα κενά (παύλες).

Επιλέξτε τα δίψηφα φωνήεντα ή σύμφωνα ή τις λεξούλες που χρειάζονται κάθε φορά και τοποθετήστε τις στη σωστή θέση.

Μόλις συμπληρώσετε σωστά, αντιγράψτε τη λέξη στον πίνακα του φύλλου εργασίας.

Παρατηρήστε τη διαφορετική γραφή και σημασία λέξεων που ακούγονται ίδια ή παρόμοια.

Πρέπει να συμπληρώσετε συνολικά 14 λέξεις.

		Μπράβο!!!

3. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε την «Ιστορία του Παλιάτσου».



Συμπληρώστε στην ιστορία του Παλιάτσου τις λέξεις που λείπουν, ώστε να δημιουργηθεί μια αστεία ιστορία.

Γράψτε μια δική σας αστεία ιστορία για έναν Παλιάτσο στο φύλλο εργασίας σας.


4. Ανοίγουμε το λογισμικό TuxPaint πατώντας στο εικονίδιο το



οποίο

βρίσκεται πάνω στην επιφάνεια εργασίας.

Από την μπάρα εργαλείων διαλέγουμε σχήματα και σχεδιάζουμε στην οθόνη μας έναν παλιάτσο.

Χρωματίζουμε τη ζωγραφιά μας διαλέγοντας από την παλέτα τα χρώματα που προτιμάμε.

Εκτυπώνουμε τη ζωγραφιά μας πατώντας το κουμπί με τον εκτυπωτή.

Κόβουμε προσεκτικά τη ζωγραφιά μας και φτιάχνουμε ένα ομαδικό κολάζ για να στολίσουμε μια γωνιά της τάξης!

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 Ομάδα Μελισσών

1. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε από την κορυφή την άσκηση «Πίνακας».

Οι εικόνες με τα φρούτα, τα λαχανικά και τα αντικείμενα παριστάνουν κάποιες λέξεις που πρέπει να συμπληρώσετε στα κενά (παύλες).

Επιλέξτε τις συλλαβές και τοποθετήστε τις στη σωστή θέση.

Πρέπει να συμπληρώσετε συνολικά 24 λέξεις σε 6 πίνακες.

Μόλις συμπληρώσετε σωστά τον κάθε πίνακα στον υπολογιστή, αντιγράψτε τις λέξεις στον πίνακα του φύλλου εργασίας σας.





2. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε την άσκηση «Πώς αλλάζουν οι λέξεις».

Οι εικόνες στην καρτέλα παριστάνουν κάποιες λέξεις, στις οποίες πρέπει να συμπληρώσετε τα κενά (παύλες).

Επιλέξτε τα δίψηφα φωνήεντα ή σύμφωνα ή τις λεξούλες που χρειάζονται κάθε φορά και τοποθετήστε τις στη σωστή θέση.

Μόλις συμπληρώσετε σωστά, αντιγράψτε τη λέξη στον πίνακα του φύλλου εργασίας.

Παρατηρήστε τη διαφορετική γραφή και σημασία λέξεων που ακούγονται ίδια ή παρόμοια.

Πρέπει να συμπληρώσετε συνολικά 14 λέξεις.

		Μπράβο!

3. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε την «Ιστορία του Παλιάτσου».

Συμπληρώστε στην ιστορία του Παλιάτσου τις λέξεις που λείπουν, ώστε να δημιουργηθεί μια αστεία ιστορία.

Γράψτε μια δική σας αστεία ιστορία για έναν Παλιάτσο στο φύλλο εργασίας σας.


4. Ανοίγουμε το λογισμικό Tux Paint πατώντας στο εικονίδιο



το οποίο βρίσκεται πάνω στην επιφάνεια εργασίας.



Από την μπάρα εργαλείων διαλέγουμε σχήματα και σχεδιάζουμε στην οθόνη μας έναν παλιάτσο.

Χρωματίζουμε τη ζωγραφιά μας διαλέγοντας από την παλέτα τα χρώματα που προτιμάμε.

Εκτυπώνουμε τη ζωγραφιά μας πατώντας το κουμπί με τον εκτυπωτή.

Κόβουμε προσεκτικά τη ζωγραφιά μας και φτιάχνουμε ένα ομαδικό κολάζ για να στολίσουμε μια γωνιά της τάξης!

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2 Ομάδα Πεταλούδων

1. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε την άσκηση «Βρίσκω τα γράμματα».

Οι εικόνες στην καρτέλα παριστάνουν κάποιες λέξεις, στις οποίες πρέπει να συμπληρώσετε τα κενά (παύλες).

Επιλέξτε τα δίψηφα σύμφωνα και τοποθετήστε τα στη σωστή θέση.

Πρέπει να συμπληρώσετε συνολικά 15 λέξεις.

Μόλις συμπληρώσετε σωστά τον πίνακα στον υπολογιστή, αντιγράψτε τις λέξεις στον πίνακα του φύλλου εργασίας σας.


2. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ.

Επιλέξτε την άσκηση «Πώς αλλάζουν οι λέξεις».

Οι εικόνες στην καρτέλα παριστάνουν κάποιες λέξεις, στις οποίες πρέπει να συμπληρώσετε τα κενά (παύλες).

Επιλέξτε τα δίψηφα φωνήεντα ή σύμφωνα ή τις λεξούλες που χρειάζονται κάθε φορά και τοποθετήστε τις στη σωστή θέση.

Μόλις συμπληρώσετε σωστά, αντιγράψτε τη λέξη στον πίνακα του φύλλου εργασίας.


Παρατηρήστε τη διαφορετική γραφή και σημασία λέξεων που ακούγονται ίδια ή παρόμοια.

Πρέπει να συμπληρώσετε συνολικά 14 λέξεις.




		Μπράβο!

3. Πηγαίνετε πίσω στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ. Επιλέξτε την «Ιστορία του Παλιάτσου». Συμπληρώστε στην ιστορία του Παλιάτσου τις λέξεις που λείπουν, ώστε να δημιουργηθεί μια αστεία ιστορία. Γράψτε μια δική σας αστεία ιστορία για έναν Παλιάτσο στο φύλλο εργασίας σας.


4. Ανοίγουμε το λογισμικό Tux Paint πατώντας στο εικονίδιο  το οποίο βρίσκεται πάνω στην επιφάνεια εργασίας. Από την μπάρα εργαλείων διαλέγουμε σχήματα και σχεδιάζουμε στην οθόνη μας έναν παλιάτσο. Χρωματίζουμε τη ζωγραφιά μας διαλέγοντας από την παλέτα τα χρώματα που προτιμάμε. Εκτυπώνουμε τη ζωγραφιά μας πατώντας το κουμπί με τον εκτυπωτή. Κόβουμε προσεκτικά τη ζωγραφιά μας και φτιάχνουμε ένα ομαδικό κολάζ για να στολίσουμε μια γωνιά της τάξης!

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

Γράψτε το όνομά σας και ανοίξτε το Λογισμικό κάνοντας κλικ στο **v**. Ανοίξτε τα παραθυρόφυλλα του σπιτιού της Κοκκίνοσκουφίτσας.

1. Στην κεντρική οθόνη επιλέξτε (με δεξί κλικ) την κάμερα για να ακούσετε την αρχή της ιστορίας της Κοκκίνοσκουφίτσας. Όποιος γνωρίζει τη συνέχεια, τη διηγείται στην ομάδα του.



2. Η γιαγιά μετά την περιπέτεια της Κοκκίνοσκουφίτσας έκανε ένα γλέντι στο σπίτι της για να γιορτάσουν όλοι μαζί!

Συζητήστε με την ομάδα σας και καταγράψτε στο φύλλο εργασίας σας τι χρειάζεται για να οργανώσουμε ένα γλέντι στο σπίτι.


3. Ανοίξτε τα παραθυρόφυλλα του σπιτιού της Κοκκίνοσκουφίτσας.

Στην κεντρική οθόνη και πάνω αριστερά στις ΕΠΙΛΟΓΕΣ επιλέξτε «Το γλέντι».

Βοηθήστε τη γιαγιά να ετοιμάσει τα φαγητά, τη σαλάτα, τα λουλούδια και το τραπέζι.

Μην ξεχνάτε ότι η μικρή Νεραϊδούλα περιμένει να σηκωθεί για να σας βοηθήσει, μόλις την επιλέξετε, και να σας πει τι να κάνετε.

4. Από την κεντρική οθόνη και τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ πάνω δεξιά (με δεξί κλικ) επιλέξτε τη δραστηριότητα «Η γιαγιά διαλέγει φαγητά».

Βοηθήστε τη γιαγιά να επιλέξει τα φαγητά του τραπεζιού. Προσοχή όλα τα φαγητά πρέπει να περιέχουν στην ονομασία τους δίψηφα σύμφωνα.

Μόλις τελειώσετε αντιγράψτε τη λίστα με τα φαγητά στο φύλλο εργασίας σας.

.....

.....

.....

5. Ποια άλλα φαγητά θα θέλατε να σερβίρει η γιαγιά στο τραπέζι που ετοιμάζει;

.....

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5

1. Γράψτε το όνομά σας και ανοίξτε το Λογισμικό κάνοντας κλικ στο **v**.

Ανοίξτε τα παραθυρόφυλλα του σπιτιού της Κοκκίνοσκουφίτσας.

Από την κεντρική οθόνη και τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ πάνω δεξιά (με δεξί κλικ) επιλέξτε τη δραστηριότητα «Η συνταγή της γιαγιάς» και βοηθήστε τη γιαγιά να ολοκληρώσει τη συνταγή για τα ντολμαδάκια.



2. Γράψτε μια δική σας συνταγή για φαγητό ή γλυκό. Αν δεν ξέρετε καμία, γράψτε τη συνταγή για τα ντολμαδάκια.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

3. Μπορείτε να πάτε κατευθείαν από την προηγούμενη άσκηση στην επόμενη επιλέγοντας το βελάκι στο πράσινο φύλλο και να συναντήσετε την εργασία «Η σαλάτα της Κοκκίνοσκουφίτσας».

Διαφορετικά, από την κεντρική οθόνη και τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ πάνω δεξιά (με δεξί κλικ) επιλέξτε τη δραστηριότητα «Η σαλάτα της Κοκκίνοσκουφίτσας» και βοηθήστε την Κοκκίνοσκουφίτσα να φτιάξει τη σαλάτα.

Ποια είναι η αγαπημένη σας σαλάτα;

.....

Ποια γλυκά θέλετε να ετοιμάσει η γιαγιά για το γλέντι;

.....

4. Μπορείτε να πάτε κατευθείαν από την προηγούμενη άσκηση στην επόμενη επιλέγοντας το βελάκι στο πράσινο φύλλο και να συναντήσετε την εργασία «Το βάζο με τα λουλούδια».

Διαφορετικά, από την κεντρική οθόνη και τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ πάνω δεξιά (με δεξί κλικ) επιλέξτε τη δραστηριότητα «Το βάζο με τα λουλούδια» και βοηθήστε την Κοκκίνοσκουφίτσα να στολίζει το βάζο με τα λουλούδια.

Συμπληρώστε πρώτα τα γράμματα που λείπουν από τα φυτά και τα λουλούδια.

Με τι άλλο μπορούμε να στολίσουμε ένα τραπέζι γιορτινά;

.....  
.....

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6




1. Μπορείτε να πάτε κατευθείαν από την προηγούμενη άσκηση στην επόμενη επιλέγοντας το βελάκι στο πράσινο φύλλο και να συναντήσετε την εργασία «Τραγούδησε μαζί μας».

Διαφορετικά, από την κεντρική οθόνη της Κοκκινοσκουφίτσας βρείτε τις ΕΠΙΛΟΓΕΣ πάνω δεξιά (με δεξί κλικ) επιλέξτε τη δραστηριότητα «Τραγούδησε μαζί μας».

Προσοχή! Πρέπει πρώτα να μετρήσεις τα πρόσωπα που είναι στο τραπέζι και να βρεις πόσα σερβίτσια χρειάζονται ακόμη!

Επίλεξε τη σωστή απάντηση!

2. Ανοίγουμε το λογισμικό Tux Paint πατώντας στο εικονίδιο  το οποίο βρίσκεται πάνω στην επιφάνεια εργασίας.


Από την μπάρα εργαλείων διαλέγουμε σχήματα και σχεδιάζουμε στην οθόνη μας πιάτα με φαγητά.

Χρωματίζουμε τη ζωγραφιά μας διαλέγοντας από την παλέτα τα χρώματα που προτιμάμε.

Εκτυπώνουμε τη ζωγραφιά μας πατώντας το κουμπί με τον εκτυπωτή.

Κόβουμε προσεκτικά τη ζωγραφιά μας και φτιάχνουμε ένα ομαδικό κολάζ για να στολίσουμε μια γωνιά της τάξης!

3. Κάθε γλέντι κλείνει με τραγούδι! «Το χοντρό μπιζέλι» είναι το τραγούδι που λένε όλοι μαζί στο τραπέζι.

Ακούστε το αρκετές φορές και διαβάστε τους στίχους του. Μπορείτε να το επαναλάβετε όσες φορές θέλετε πατώντας το κουμπάκι με το τρίγωνο .

Τραγουδήστε το όλοι μαζί με την ομάδα σας!

Κλείστε τον ήχο του υπολογιστή σας και τραγουδήστε τους στίχους μόνοι σας!

Στο τέλος θα γίνει διαγωνισμός τραγουδιού! Θα προβάλλουμε τους στίχους του τραγουδιού στον διαδραστικό πίνακα της τάξης και κάθε ομάδα θα τραγουδήσει ξεχωριστά. Η ομάδα που θα τραγουδήσει καλύτερα θα κερδίσει ένα μεγάλο χρυσό αστέρι!







## Βιβλιογραφία

Αναγνωστόπουλος, Β. (2004). Δημιουργικές αναγνώσεις στην εκπαίδευση, στο Α. Κατσίκη-Γκίβαλου (επιμ.) (σσ. 303-307). *Η Λογοτεχνία Σήμερα. Όψεις, Αναθεωρήσεις, Προοπτικές*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Αποστολίδου, Β. & Χοντολίδου, Ε. (1999). *Λογοτεχνία και Εκπαίδευση*. Αθήνα: Δάρδανος.

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

Γιαννικοπούλου, Α. (2001). «Εικονογραφημένα παιδικά βιβλία: Η αναγνωσιμότητα των εικόνων από παιδιά προσχολικής ηλικίας», στο *Η συγγραφή και η εικονογράφηση*, Αθήνα: Καστανιώτης.

Γρόσδος, Σ. (2011), «Εικόνα και γλωσσική διδασκαλία. Η διδακτική αξιοποίηση πολυτροπικών κειμένων», *Νέα Παιδεία*, 138. 63-83.

Γρόσδος, Σ. (2014). *Δημιουργικότητα και Δημιουργική γραφή στην Εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας.

ΕΚΕΒΙ (χ.η.), *Καινοτόμες δράσεις ενίσχυσης της φιλιαναγνωσίας των μαθητών*, ΕΚΕΒΙ

Καλογήρου, Τ. & Λαλαγιάννη, Κ. (επιμ.) (2007). *Η Λογοτεχνία στο Σχολείο. Θεωρητικές Προσεγγίσεις και Διδακτικές Εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Δάρδανος.

Κανατσούλη, Μ. (1997). *Εισαγωγή στη Θεωρία και Κριτική της Παιδικής Λογοτεχνίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Κανατσούλη, Μ. (2002). *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Καρπόζηλου, Μ. (1994). *Το παιδί στη χώρα των βιβλίων*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Κατσίκη – Γκίβαλου, Α. (1995). *Το Θαυμαστό Ταξίδι. Μελέτες για την Παιδική Λογοτεχνία*. Αθήνα: Πατάκης.

Καψωμένος, Ε. (2003). *Αφηγηματολογία*. Αθήνα: Πατάκης.

Κωτόπουλος, Τ. (2011). Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της Δημιουργικής Γραφής, στο Γ. Παπαντωνάκης & Τ. Κωτόπουλος (επιμ.) (σσ. 21-36) *Τα ετεροθαλή*. Αθήνα: Ίων.

Λογισμικό Παιδαγωγικού Ινστιτούτου για τη Γλώσσα Α' και Β' δημοτικού. Διαθέσιμο στο <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-a-b/start.html>.

Μαλαφάντης, Κ. (2006). *Το Παραμύθι στην εκπαίδευση. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Ατραπός.



Μαλαφάντης Κ. (2014). *Το παραμύθι και η δημιουργικότητα των παιδιών*. Διαθέσιμο στο <http://keimena.ece.uth.gr/main/t18/04-malafantis.pdf>.

Ματσαγγούρας Ηλίας (2004). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση*, Αθήνα: Γρηγόρης.

Μερακλής Μ., Παπαντωνάκης Γ., Καπλάνογλου Μ., Αναγνωστόπουλος Β., Αυδίκος Ε., Μωραΐτη Τ., Μαλαφάντης Κ., Παμουκτσόγλου Α., Γεργατσούλης Β., Κατσαδώρος Γ. (2007). *Η παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Ντούλια, Αθ. (2010). «Διδάσκοντας μέσα από τα παραμύθια: Δυνατότητες – όρια – Προοπτικές». *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.), 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω»*, 7-9 Μαΐου 2010. Διαθέσιμο στο [http://www.elliepek.gr/documents/5o\\_synedrio\\_eisigiseis/Ntoulia\\_Athina.pdf](http://www.elliepek.gr/documents/5o_synedrio_eisigiseis/Ntoulia_Athina.pdf)

Παπαδάτος, Γ. (2009). *Παιδικό βιβλίο και φιλιαναγνωσία*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Παπανούτσος, Ε. (1980). «Το παραμύθι», *Εφήμερα, Επίκαιρα, Ανεπίκαιρα*. Αθήνα: Ίκαρος.

Ροντάρι, Τζ. (2003). *Η Γραμματική της Φαντασίας: Εισαγωγή στην Τέχνη να Επινόεις Ιστορίες*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

## ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΗΜΕΙΩΜΑΤΑ

Η **Όλγα Μούσιου Μυλωνά** είναι Σχολική Σύμβουλος στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση Φλώρινας από το 1999. Είναι πτυχιούχος της Παιδαγωγικής Ακαδημίας και του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης (Π.Τ.Δ.Ε.) Φλώρινας. Έχει Μεταπτυχιακό στα «Παιδαγωγικά» από το Π.Τ.Δ.Ε. Φλώρινας και Διατμηματικό Μεταπτυχιακό στη «Διδασκαλία της νέας ελληνικής ως μητρικής και ως δεύτερης/ξένης γλώσσας» του Τομέα Γλωσσολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Α.Π.Θ. και του Τμήματος Ηλεκτρολόγων Μηχανικών του Πολυτεχνείου Θεσσαλονίκης. Επίσης, είναι Διδάκτορας της Διδακτικής της Νεοελληνικής γλώσσας του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας και συγγραφέας δύο επιστημονικών βιβλίων κι ενός βιβλίου κοινωνικού περιεχομένου, καθώς και πολλών ερευνητικών εργασιών σε επιστημονικά περιοδικά και πρακτικά Συνεδρίων. Έχει πλούσια συμμετοχή σε ερευνητικά προγράμματα, σε Συνέδρια και Ημερίδες στη θεματική της Διδακτικής της γλώσσας και είναι αξιολογήτρια των βιβλίων της Γλώσσας για την Δ΄ και Στ΄ τάξη του Δημοτικού.

Η **Στεφανία Μπλούχου** είναι δασκάλα στο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Φλώρινας και έχει Μεταπτυχιακό στα Παιδαγωγικά με ειδίκευση στα Αναλυτικά



**2<sup>ο</sup>**  
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ  
ΣΥΝΕΔΡΙΟ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
<http://teachersconference.web.uowm.gr>



**ΣΧΟΛΕΙΟ  
ΓΙΑ ΜΙΑ  
ΣΥΓΧΡΟΝΗ  
ΚΟΙΝΩΝΙΑ  
ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗΣ**  
26 & 27 ΜΑΪΟΥ 2017  
ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ



Προγράμματα και στη Διδακτική των Μαθηματικών. Συμμετέχει σε πολλά ερευνητικά προγράμματα και δράσεις καθώς και στην παραγωγή καινοτόμου διδακτικού υλικού για τη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών.

### **Κωνσταντίνος Ντίνας**

Καθηγητής Γλωσσολογίας - Ελληνικής Γλώσσας και Διδακτικής της  
Διευθύντης του Εργαστηρίου Μελέτης της Γλώσσας και των Προγραμμάτων  
Γλωσσικής Διδασκαλίας του Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών (Π.Τ.Ν.)  
Φλώρινας

Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών (Π.Τ.Ν.)  
3<sup>ο</sup> χιλμ. Φλώρινας – Νίκης, Φλώρινα 53100, e-mail: [kdinas@uowm.gr](mailto:kdinas@uowm.gr)

**2<sup>ο</sup> ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
«ΣΧΟΛΕΙΟ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΑΛΛΗΛΕΓΓΥΗΣ»**

**26 και 27 Μαΐου 2017, Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας**