

Διδακτική προσέγγιση της διδασκαλίας της γλώσσας με την αξιοποίηση των ΤΠΕ Σενάριο διδασκαλίας: Μαθαίνω γράμματα και σχήματα.

Δ. Γκότζος¹, Ε. Βέμμου²

¹Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ν.Αττικής, M.A in Education (Lancaster, U.K).
Μεταπτυχιακός φοιτητής ΜΠΣ Πληροφορική στην Εκπαίδευση ΠΤΔΕ
Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.
dmgztzs@gmail.com

²Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ν.Αττικής.
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια ΜΠΣ Πληροφορική στην Εκπαίδευση ΠΤΔΕ
Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.
irevem@yahoo.com

Περίληψη

Στην εισήγηση αυτή παρουσιάζεται ένα εκπαιδευτικό σενάριο με τίτλο «Μαθαίνω γράμματα και σχήματα» για τη Γλώσσα της Α΄ Δημοτικού με την εμπλοκή των Μαθηματικών και της Αισθητικής Αγωγής στο πλαίσιο μιας διαθεματικής προσέγγισης. Η παρούσα πρόταση είναι μια εναλλακτική μορφή διδασκαλίας ενταγμένη στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και μπορεί να αξιοποιηθεί αποτελεσματικά στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από τις αναμφισβήτητες δυνατότητες των ΤΠΕ.

Λέξεις κλειδιά: Τ.Π.Ε, Γλώσσα, Δημοτικό.

1.Εισαγωγή

1.1. Οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνίας και η διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) αποτελούν πλέον βασικό συστατικό της καθημερινής μας ζωής και ως εκ τούτου (πρέπει να) έχουν κυρίαρχη θέση και στο χώρο της εκπαίδευσης. Ένα από τα μαθήματα του Δημοτικού Σχολείου στο οποίο μπορούν να αξιοποιηθούν οι ΤΠΕ είναι η Γλώσσα. Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), ανάμεσα στους σκοπούς του γλωσσικού μαθήματος είναι και η εξοικείωση του μαθητή με την τεχνολογία της πληροφορικής ώστε να αποκτήσει πρόσβαση στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω των διάφορων εκπαιδευτικών πολυμεσικών και υπερμεσικών εφαρμογών. (ΥΠΕΠΘ, 2001).

1.2 Θεωρίες μάθησης και πολυμέσα

Ο όρος «πολυμέσα» είναι η τελευταία εξέλιξη στο χώρο της εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Συνδέεται στενά με τους όρους «υπερκείμενο» και «υπερμέσο». Με τον όρο «υπερκείμενο» εννοούμε την πλοήγηση από το ένα απόσπασμα στο άλλο με την βοήθεια «κόμβων» και «συνδέσμων». Με τον όρο «υπερμέσο» εννοούμε τη μορφή της πληροφορίας που παρέχεται και με άλλες μορφές κόμβων όπως γραφικά, ήχο, ή αποσπάσματα video που εντάσσονται σε δίκτυα.. (Μακράκης, 2000, Ράπτης & Ράπτη, 2006)

Ένα τέτοιου είδους υπερμέσο αποτελεί και το λογισμικό της Γλώσσας Α Δημοτικού «Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων» (έκδοση 2.1), που θα χρησιμοποιηθεί στο παρακάτω σενάριο μάθησης.

Η διδακτική πρόταση που του συγκεκριμένου σεναρίου μάθησης στηρίζεται στις ακόλουθες θεωρίες μάθησης.

1.2.1 Δομικός εποικοδομισμός του Piaget

Σύμφωνα με το δομικό εποικοδομισμό Η μάθηση συντελείται μέσα από αλληλεπιδραστικά περιβάλλοντα στα οποία ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη για το «πώς» θέλει να μάθει και ποιες πληροφορίες θέλει να προσλάβει (Perkins, 1991, στο Μακράκης, 2000, σ.31) .

1.2.2 Κοινωνικός εποικοδομισμός του Vygotsky.

Πυρήνας της θεωρίας αυτής είναι η παραδοχή ότι η επιρροή του κοινωνικού περιγύρου, και ιδιαίτερα της εκπαίδευσης, είναι αποφασιστικής σημασίας για τη μάθηση και τη διανοητική εξέλιξη του ανθρώπου. Κατά συνέπεια η μάθηση συντελείται μέσα από ένα κοινωνικό πλαίσιο, το οποίο παρέχει στο μαθητή τα κατάλληλα γνωστικά εργαλεία και το κατάλληλο περιβάλλον στήριξης. Μέσα από αυτό το φθίνον «πλαίσιο στήριξης» (Ματσαγγούρας, 2000) δηλ. από τον κοινωνικό περίγυρο (scaffolding) και με τη σταδιακή απόσυρση αυτής της καθοδήγησης (fading scaffolding), ο μαθητής βοηθείται να αποκτήσει τη γνωστική του αυτονομία. Με τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ μαθητών και δασκάλου και τον μεταξύ τους διάλογο, ο μαθητής θα φτάσει στη «Ζώνη επικείμενης ανάπτυξης» (Zone of Proximal Development.) δηλ στην ανεξερεύνητη περιοχή στο εσωτερικό του μαθητή, στην οποία οι δυνατότητες του βρίσκονται σε λανθάνουσα κατάσταση και περιμένουν το κοινωνικό πλαίσιο να τις φέρει στην επιφάνεια. Σε αυτό το σημείο φαίνεται η σημασία της διαμεσολάβησης του δασκάλου και του συμμαθητή (Κόμης, 2001, σ.47, Κουλουμπαρίση 2003,σ.57). Γι' αυτό και σε αυτό το σενάριο όλες οι δραστηριότητες γίνονται σε ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Ο δάσκαλος σε αυτήν την περίπτωση είναι εμπνευστής και καθοδηγητής

2. Σενάριο Διδασκαλίας

2.1 Ιδέα:

Διδασκαλία των γραμμάτων και των σχημάτων: Διδασκαλία των γραμμάτων Π, Ο και Δ και των γεωμετρικών σχημάτων που μοιάζουν με αυτά: τετράγωνο, ορθογώνιο παραλληλόγραμμο, κύκλος, τρίγωνο. Το σενάριο στοχεύει στην απόκτηση οπτικοακουστικής αντίληψης των γραμμάτων και των λέξεων και των γεωμετρικών σχημάτων μέσω του υπολογιστικού περιβάλλοντος. Επίσης, το σενάριο βάζει τους μαθητές στη θέση του δημιουργού και τους καλεί να δημιουργήσουν κάτι που έχει παρουσιαστεί με πολυμεσικό τρόπο μέσω του υπολογιστή.

2.2 α. Γνωστικό αντικείμενο: Νεοελληνική Γλώσσα, Μαθηματικά.

β. Τάξη: Α΄ Δημοτικού.

γ. Διδακτική ενότητα: Γλώσσα Α΄ τάξης. (γράμματα Π,Ο,Δ).

δ. Διδακτικά αντικείμενα: Έμφαση στη διδασκαλία των γραμμάτων με διαθεματική προσέγγιση κατά το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), σύμφωνα με το οποίο μπορεί να γίνει σύνδεση του περιεχομένου του κειμένου της Γλώσσας με το αντίστοιχο περιεχόμενο άλλων μαθημάτων (ΥΠΕΠΘ, 2001) και στην περίπτωση μας με τα μαθήματα Μαθηματικά, Αισθητική Αγωγή μέσω των οποίων επιτυγχάνονται αποτελεσματικότερα οι στόχοι της διδασκαλίας.

2.3 Εκτιμώμενη διάρκεια

Απαιτούνται 8 διδακτικές ώρες : μία ώρα στην τάξη για την προετοιμασία της όλης προσπάθειας, 3 διδακτικά δώρα για την εκτέλεση των δραστηριοτήτων στον υπολογιστή και άλλη μια διδακτική ώρα για την τελική συζήτηση στην τάξη και παρουσίαση των αποτελεσμάτων των ομάδων εργασίας των μαθητών.

2.4 Σχέση με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών

Μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο του γλωσσικού μαθήματος. Ωστόσο το σενάριο προσεγγίζει το θέμα της διδασκαλίας των γραμμάτων διαθεματικά εμπλέκοντας και τα μαθήματα των Μαθηματικών και της Αισθητικής Αγωγής.

2.5 Μέσα και υλικό:

Θα γίνει χρήση από τους μαθητές των λογισμικών:

α) της Γλώσσας Α Δημοτικού «**Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων**» (έκδοση 2.1) Λογισμικό εξάσκησης και πρακτικής με κατευθυνόμενη πλοήγηση και σειριακή δομή ανά ενότητα, με δυνατότητες επιλογής ενοτήτων, μερικώς διαδραστικό, που αφορά στην εξοικείωση των μαθητών με την αναπαράσταση προφοράς και τρόπο γραφής των γραμμάτων της ελληνικής γλώσσας.

β) το λογισμικό **Tux Paint**. Λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας σχεδιαστικό - ζωγραφικής εύκολο στην κατανόηση και στη χρήση, κατάλληλο για το συνδυασμό διάφορων γνωστικών αντικειμένων. Ένας επιπλέον

λόγος που επιλέχθηκε αυτό το λογισμικό είναι το γεγονός ότι διατίθεται ελεύθερα στο δικτυακό τόπο www.tuxpaint.com και μπορεί να μεταφορτωθεί σε οποιαδήποτε υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο. Τέλος αξίζει να επισημανθεί πως το περιβάλλον διεπαφής του λογισμικού είναι πλήρως εξελληνισμένο.

2.6 Προϋποθέσεις επιτυχούς διδασκαλίας

Απαιτούνται στοιχειώδεις γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή εκ μέρους των μαθητών. Έχει ήδη προηγηθεί η διδασκαλία των γραμμάτων Π, Ο (σ. 26-27, 34-35 βιβλίου μαθητή της Γλώσσας Α΄ Δημοτικού) και το σενάριο θα τεθεί σε εφαρμογή κατά την ολοκλήρωση της διδασκαλίας και του γράμματος Δ (σ. 66-67) έχοντας ρόλο εμπέδωσης-επέκτασης αναφορικά με τη διδασκαλία των προαναφερθεισών διδακτικών ενοτήτων.

2.7 Σκοπός και μαθησιακοί στόχοι

Βασικός σκοπός της δραστηριότητας που αναπτύσσεται μέσα από το συγκεκριμένο σενάριο είναι η πολυαισθητηριακή κατανόηση των γραμμάτων Π, Ο και Δ από τους μαθητές και των αντίστοιχων γεωμετρικών σχημάτων που μοιάζουν με τα γράμματα αυτά (ορθογώνιο παραλληλόγραμμο, τετράγωνο, κύκλος και τρίγωνο).

Οι επιδιωκόμενοι στόχοι είναι:

2.7.1 Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να αναγνωρίζουν (οι μαθητές/-τριες) τα γράμματα Π, Ο, Δ.
- Να γνωρίσουν τα γεωμετρικά σχήματα τετράγωνο, ορθογώνιο παραλληλόγραμμο, κύκλος και τρίγωνο, να μάθουν τις ονομασίες τους και να είναι σε θέση να τα αναγνωρίζουν σε διάφορα αντικείμενα της καθημερινής ζωής.
- Να αναγνωρίζουν τη διαφορά ανάμεσα στην εικόνα ενός αντικειμένου ή γεωμετρικού σχήματος και τη γραπτή του απόδοση με λέξη.
- Να κατακτήσουν το βασικό μηχανισμό ανάγνωσης που στηρίζεται στη σχέση φωνημάτων-γραφημάτων.
- Να ασκηθούν στην προσεκτική ακρόαση και να αντιλαμβάνονται τα ζητούμενα.
- Να αποκτήσουν οπτική και ακουστική αντίληψη των λέξεων και των βασικών γεωμετρικών σχημάτων.

2.7.2 Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Απομάκρυνση από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο. Λειτουργία του εκπαιδευτικού ως υποστηρικτή, συντονιστή, διαμεσολαβητή.
- Εργασία κατά ομάδες, συνεργασία.
- Ετεροαξιολόγηση (από τους συμμαθητές –συνεργάτες), αυτοαξιολόγηση
- Υποστήριξη από τους μαθητές με επιχειρήματα των απόψεων της ομάδας τους ή των προσωπικών τους απόψεων κατά την παρουσίαση της εργασίας τους και κατά την τελική συζήτηση.
- Ανάπτυξη ικανότητας των μαθητών να συνδιαλέγονται μεταξύ τους.

2.7.3 Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

- Εξοικείωση με τις εντολές των προγραμμάτων
- Γνωριμία με ορισμένες από τις δυνατότητες του υπολογιστή.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες σχεδίασης και γραφής με τον υπολογιστή.

2.8 Μεθοδολογία

Ως μέθοδος διδασκαλίας προτείνεται η παραδοσιακή – δασκαλοκεντρική κατά την προετοιμασία και ενημέρωση της τάξης για μια διδακτική ώρα και η ομαδοσυνεργατική για τη διεξαγωγή των εργασιών και την τελική παρουσίασή τους. Οι παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας διευκολύνουν και υλοποιούν το βασικό στόχο του σχολείου που είναι η κοινωνική συνέχεια και η πολιτιστική μεταβίβαση, ενώ οι μαθητοκεντρικές μορφές διδασκαλίας συμβάλλουν στην ανάπτυξη και την αυτονομία του ατόμου. Ο Piaget υποστήριξε ότι οι μεν πρώτες είναι ιεραρχικές και ασύμμετρες, ενώ οι δεύτερες ισότιμες και σύμμετρες. Οι τελευταίες

προσφέρουν ευκαιρίες για μαθητική συνεργασία, πειραματισμό και διαλεκτική αντιπαράθεση. (Ματσαγγούρας, 1998, σ.456).

Τα ανομοιογενή ομαδικά σχήματα που εφαρμόζονται σε αυτή την εργασία μπορούν να οδηγήσουν τους μαθητές στη «ζώνη επικείμενης ανάπτυξης» και να βοηθήσουν όλα τα μέλη των μαθητικών ομάδων. Τα δυνατότερα μέλη να εσωτερικοποιήσουν τη νέα γνώση και να τη μεταφέρουν και οι πιο αδύναμοι να επωφεληθούν από τη μετάδοση αυτή των συνομηλίκων τους (ό.π., σελ.459).

Προτείνεται δηλαδή, η εφαρμογή ενός κατευθυνόμενου ερευνητικού/ανακαλυπτικού μοντέλου διδασκαλίας, όπου ο διδάσκοντας ωθεί ουσιαστικά τους μαθητές στο να ερευνήσουν και να ανακαλύψουν νέα δεδομένα.

2.8.1 Εργασία στο Εργαστήριο Πληροφορικής

Οι μαθητές θα εργασθούν σε ομάδες των 2-3 ατόμων. Επιλέχθηκε η διαδικασία της ομοιότροπης παρουσίασης των φύλλων εργασίας στους μαθητές για λόγους τόσο παιδαγωγικούς (ηλικία, ωριμότητα και ανταγωνισμός στις «επιλογές» του δασκάλου) όσο και ουσιαστικούς (διατήρηση της προσοχής των παιδιών στις συγκεκριμένες δραστηριότητες με τη μεγαλύτερη δυνατή συμμετοχή τους). Οι μαθητές εργάζονται βάσει συγκεκριμένου φύλλου εργασίας. Διευκρινίζεται πως δεδομένης της περιορισμένης αναγνωστικής ικανότητας των μαθητών οι οδηγίες των φύλλων εργασίας πρέπει απαραίτητως να εκφωνούνται από τον εκπαιδευτικό. Ο εκπαιδευτικός αφού ελέγξει αν οι ομάδες έχουν εκτελέσει ένα βήμα εκφωνεί τις οδηγίες εκτέλεσης του επόμενου και παρεμβαίνει όπου κάποια ομάδα δυσκολεύεται. Επίσης δίπλα από κάθε οδηγία υπάρχει και η εικονική αναπαράστασή της. Ενδεικτικά παρατίθεται στο Παράρτημα το φύλλο εργασίας για τη διδασκαλία του γράμματος Π. Ανάλογα φύλλα εργασίας υπάρχουν και για τα γράμματα Ο και Δ.

Αρχικά, σύμφωνα με το παρατιθέμενο φύλλο εργασίας, οι ομάδες των μαθητών εργάζονται με το λογισμικό «Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων». Ανακαλύπτουν την Ποταμούπολη και το παλάτι της Πηγής, της Πριγκίπισσας της πόλης. Εισερχόμενοι στο παλάτι έρχονται σε μια πρώτη οπτική και ακουστική επαφή με το γράμμα Π. Στη συνέχεια καλούνται να ανακαλύψουν μέσα στο δωμάτιο της Πηγής αντικείμενα, των οποίων το όνομα αρχίζει από Π. Στη συνέχεια κάθε ομάδα μαθητών καλείται να φτιάξει (προφορικά) μια ιστορία που να περιέχει την Πηγή και κάποια από τα αντικείμενα που βρήκε. Ακολούθως οι ομάδες των μαθητών καλούνται να συνθέσουν το Π κεφαλαίο και μικρό) μέσω του παζλ του λογισμικού και να εκτυπώσουν τις συνθέσεις τους. Τέλος οι ομάδες των μαθητών χρησιμοποιούν το εργαλείο τετράδιο του λογισμικού για να σχεδιάσουν το γράμμα Π και στο τέλος εκτυπώνουν τα γράμματα που σχεδίασαν (κεφαλαίο και μικρό).

Στη συνέχεια οι ομάδες των μαθητών εργάζονται με το λογισμικό Tux Paint. Αρχικά καλούνται να γράψουν το γράμμα Π με το εργαλείο κειμένου. Έπειτα το σχεδιάζουν με το εργαλείο *Γραμμές*. Στη συνέχεια επιλέγουν το εργαλείο *Σχήματα* και καλούνται να βρουν ποια από αυτά μοιάζουν με το γράμμα Π αλλά και αν διαφέρουν σε κάτι από αυτό. Αναμένεται οι μαθητές να επιλέξουν το τετράγωνο και το ορθογώνιο παραλληλόγραμμο. Μεταφέρουν τα σχήματα αυτά στην επιφάνεια εργασίας και τα χρωματίζουν. Τέλος καλούνται να τα ονομάσουν και αποθηκεύουν και εκτυπώνουν ό,τι έχουν φτιάξει στην επιφάνεια εργασίας του προγράμματος.

Με ανάλογο τρόπο οι ομάδες των μαθητών εργάζονται για τα γράμματα Δ και Ο και τα γεωμετρικά σχήματα τρίγωνο και κύκλος αντίστοιχα.

2.9 Παρουσίαση Εργασιών

Αφού οι ομάδες ολοκληρώσουν τις εργασίες τους, αρχίζει η παρουσίαση από τον εκπρόσωπο ή τους εκπροσώπους της κάθε ομάδας. Πιο συγκεκριμένα, οι ομάδες των μαθητών παρουσιάζουν τις εκτυπωμένες δραστηριότητες, -αποτέλεσμα των δραστηριοτήτων των φύλλων εργασίας- και αφηγούνται τις ιστορίες που έφτιαξαν. Ο εκπαιδευτικός επιβλέπει τις παρουσιάσεις και φροντίζει για την τήρηση του χρόνου (Ματσαγγούρας, 2000).

2.10 Αξιολόγηση

Είναι σημαντικό να διατηρηθεί ο παιγνιώδης χαρακτήρας του λογισμικού ώστε η μέσω αυτού υποστήριξη των μαθητών στην προσπάθειά τους να κατακτήσουν τους μηχανισμούς ανάγνωσης και γραφής να είναι ευχάριστη και αποτελεσματική. Είναι επίσης σημαντικό να καλλιεργηθεί η συνεργατικότητα ανάμεσα στους μαθητές κάθε ζεύγους ή ομάδας, ιδιαίτερα κατά τον εντοπισμό των αντικειμένων της οθόνης που αρχίζουν με το εκάστοτε γράμμα. Σ' αυτό συμβάλλει ο υπολογισμός της επίδοσης ως αποτελέσματος ομάδας και όχι ατομικά. Γίνεται συζήτηση με τους μαθητές, οι οποίοι ερωτώνται τι τους άρεσε ή δεν τους άρεσε και σε

ποια σημεία δυσκολεύτηκαν. Τελικά γίνεται αξιολόγηση από την πλευρά του εκπαιδευτικού αναφορικά με το βαθμό επίτευξης των γνωστικών κυρίως στόχων κατά την εφαρμογή του εκπαιδευτικού σεναρίου και επίσης αξιολογείται η συμβολή των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία.

2.11 Εφαρμογή

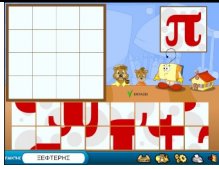


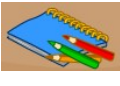
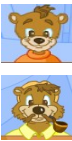




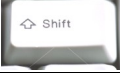



Το παραπάνω σενάριο διδασκαλίας εφαρμόστηκε κατά το σχολικό έτος 2008-09 στο τμήμα Α1 του 4^{ου} Δημοτικού Σχολείου Γέρακα.


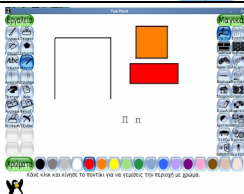



3. Παράρτημα

3.1 Υπόδειγμα φύλλου εργασίας

Πίνακας 1: Ενδεικτικό Φύλλο Εργασίας

<p>Κάνε «κλικ» στο εικονίδιο του λογισμικού Ταξίδι στη Χώρα των Γραμμάτων που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας..</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο πρώτο ανθρωπάκι (αριστερά).</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στην πόρτα από το σπίτιάκι.</p>	
<p>Πάτησε «Εναρξη».</p>	
<p>Βρες την Ποταμούπολη. Κάνε «κλικ» πάνω της.</p>	
<p>Βρες το σπίτι της Πηγής της Πριγκίπισσας και κάνε «κλικ» πάνω του.</p>	
<p>Άκουσε τις οδηγίες της Πηγής και προσπάθησε να κερδίσεις το γράμμα Π.</p>	
<p>Φτιάξε με την ομάδα σου μια δική σας ιστορία με την Πηγή και κάποια από τα αντικείμενα που βρήκατε.</p>	
<p>Κάνε κλικ στο παζλ.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στη διπλανή εικόνα για να φτιάξεις το παζλ του π μικρό και «κλικ» στη διπλανή εικόνα για να φτιάξεις το παζλ του Π μεγάλο.</p>	

<p>Για να φτιάξεις κάθε παζλ κάνε «κλικ» στον Ξεφτέρη και ακολούθησε τις οδηγίες.</p>	
<p>Για να εκτυπώσεις το γράμμα που έφτιαξες κάνε «κλικ» στην Εκτύπωση.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο σπιτάκι.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο τετράδιο.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στη διπλανή εικόνα για να φτιάξεις το π μικρό και «κλικ» στη διπλανή εικόνα για να φτιάξεις το Π μεγάλο</p>	
<p>Για να φτιάξεις το γράμμα κάνε «κλικ» στο μολύβι με το χρώμα που σου αρέσει και ακολούθησε τη σειρά των αριθμών 1, 2, 3. Κίνησε το ποντίκι, όπως σου δείχνουν τα βέλη.</p>	
<p>Για να εκτυπώσεις το γράμμα που έφτιαξες κάνε «κλικ» στην Εκτύπωση.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο κουμπί της επιστροφής στην κεντρική οθόνη.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στην επιλογή Έξοδος.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στον πιγκουίνο.</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο κουμπί του κειμένου.</p>	
<p>Γράψε το Π και π (για να γράψεις το Π πάτα το Π και το Shift).</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο κουμπί των γραμμών και προσπάθησε να σχηματίσεις το Π</p>	
<p>Κάνε «κλικ» στο κουμπί των σχημάτων. Συζήτησε με την ομάδα σου ποια σχήματα μοιάζουν με το Π. Έχουν κάποια διαφορά με το Π;</p>	
<p>Με πατημένο το αριστερό κλικ σύρε τα σχήματα αυτά μέσα στον άσπρο χώρο. Άφησε το κλικ στη θέση που θες να είναι στο σχήμα. Για να μεγαλώσεις το σχήμα κράτησε πατημένο το αριστερό κλικ και σύρε το ποντίκι.</p>	

Κάνε «κλικ»στο κουμπί Μαγικά .	
Διάλεξε όποιο χρώμα σου αρέσει και γέμισε με αυτό το κάθε σχήμα κάνοντας κλικ μέσα του. Γέμισε το κάθε σχήμα με διαφορετικό χρώμα. Πώς λέγονται τα σχήματα που χρωμάτισες;	
Κάνε κλικ στο κουμπί Εκτύπωση , για να εκτυπώσεις ό,τι έκανες.	
Κάνε κλικ στο κουμπί Φύλαξη , για να αποθηκεύσεις τη δουλειά σου.	
Κάνε κλικ στο κουμπί Έξοδος .	

Βιβλιογραφία

- Κόμης, Β. (2001). Διδακτική της Πληροφορικής, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Κουλουμπάριτση, Α.Χ. (2003). *Η Κατανόηση στο Αναλυτικό Πρόγραμμα, στα Σχολικά Βιβλία και στη Διδακτική Πράξη. Συστημική Συσχέτιση και Αξιολόγηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μακράκης, Β. (2000). Υπερμέσα στην Εκπαίδευση –Μια Κοινωνικο-Επικοινωνιακή Προσέγγιση, Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ματσαγγούρας, Η. (1998). Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας, Τόμος Β, Αθήνα: Gutenberg
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2006). Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας. Τόμος Α'. Αθήνα: εκδόσεις ιδίου.

Δικτυογραφία

- ΥΠΕΠΘ, (2001). Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο.
http://www.pischools.gr/download/programs/depps/2deppsaps_GlossasDimotikou.zip Ανακτήθηκε στις 26-11-2008.