



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

**ΤΙΤΛΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**

*«Παίζω και μιλώ για τους τόπους της Ελλάδας: Διδακτικό Υλικό  
για την Πρωτοσχολική Εκπαίδευση»*

*«Play and talk about places in Greece: Teaching Material for  
Primary Education»*



**Φοιτήτρια: Χρονοπούλου Βασιλική (Α.Ε.Μ.: 4139)**

**Υπεύθυνη Καθηγήτρια: Γρίβα Ελένη (Επίκουρη Καθηγήτρια)**

**Βαθμολογητές: Α) Γρίβα Ελένη, Β) Σέμογλου Κλεονίκη**

ΦΛΩΡΙΝΑ

ΙΟΥΝΙΟΣ 2019

## ΦΥΛΛΟ ΕΞΕΤΑΣΗΣ

1. Επόπτης: .....

Βαθμός: .....

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

2. Δεύτερος Βαθμολογητής: .....

Βαθμός: .....

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

Γενικός Βαθμός: - .....

Ο/Η φοιτητής/τρια **Χρονοπούλου Βασιλική (Α.Ε.Μ. 4139)** βεβαιώνει ότι το περιεχόμενο του παντός έργου είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας και ότι έχει γίνει η κατάλληλη αναφορά στις εργασίες τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.

Υπογραφή:

Ημερομηνία:

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η συγκεκριμένη εργασία έχει ως σκοπό την κατασκευή ενός εκπαιδευτικού υλικού για μικρούς μαθητές, οι οποίοι διδάσκονται την ελληνική ως δεύτερη/ ξένη γλώσσα μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες, ενώ παράλληλα μαθαίνουν τα πολιτισμικά στοιχεία της Ελλάδας.

Στόχος του διδακτικού υλικού είναι να δοθεί έμφαση στην επικοινωνιακή προσέγγιση και μέθοδο, καθώς και στο διαπολιτισμικό πλαίσιο που δημιουργείται για την επίτευξη της διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης/ ξένης. Σύμφωνα με τη διαπολιτισμική προσέγγιση, το συγκεκριμένο υλικό κατασκευάστηκε, ώστε να ενσωματώσει και να διαχειριστεί τα διαφορετικά μαθησιακά προφίλ σωστά και αποδίδοντας το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Μέσα από αυτό το υλικό, οι μαθητές, αυτής της ηλικίας, θα είναι σε θέση να αλληλεπιδράσουν και να συνεργαστούν σε ένα πλαίσιο πολυπολιτισμικό με σεβασμό και αποδοχή ο ένας προς τον άλλον, καθώς το συγκεκριμένο υλικό δείχνει σεβασμό και αποδοχή της πολιτισμικής ταυτότητας των μαθητών ανεξάρτητα από τον τόπο καταγωγής του. Απαραίτητη προϋπόθεση του διδακτικού υλικού είναι η καλλιέργεια και η ενίσχυση της διαπολιτισμικής επίγνωσης των μαθητών.

Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου υλικού βασίστηκε στην επικοινωνιακή προσέγγιση για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας και την επικοινωνιακή λειτουργία που θα πραγματοποιηθεί μεταξύ των εμπλεκόμενων χρησιμοποιώντας τη γλώσσα- στόχο, βασικές δομές για την σωστή κατασκευή του υλικού. Σύμφωνα με τον Ευσταθιάδη (1996), η επικοινωνιακή προσέγγιση έχει ως προτεραιότητά της τη διαπροσωπική επικοινωνία σε ένα κοινωνικό πλαίσιο με ρεαλιστικές καταστάσεις χρησιμοποιώντας τα γλώσσα- στόχο για επικοινωνιακούς σκοπούς.

Το διδακτικό υλικό εστιάζει στην ανάπτυξη των τεσσάρων βασικών γλωσσικών δεξιοτήτων μέσα από ρεαλιστικές καταστάσεις επικοινωνίας, οι οποίες βασίζονται σε δραστηριότητες που αφορούν βιώματα και εμπειρίες των μαθητών, καθώς επιτρέπουν την ενεργή συμμετοχή και δημιουργική χρήση της 'νέας γλώσσας'. Σύμφωνα με το υλικό αυτό, η εκμάθηση και η χρήση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας

επιτυγχάνεται μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες, μετατρέποντας το μάθημα σε μία ευχάριστη και ψυχαγωγική διαδικασία.

Μέσα από τον παιγνιώδη χαρακτήρα, στον οποίο βασίζεται το υλικό, δίνεται έμφαση τόσο στα γλωσσικά, όσο και στα κινητικά παιχνίδια. Ιδιαίτερα σημαντικό σε μαθητές μικρής ηλικίας, διότι παρέχει την ασφάλεια και την αυτοπεποίθηση για συμμετοχή χωρίς διακρίσεις και κυρώσεις. Η θεματολογία πηγάζει από την καθημερινότητα, τις συνήθειες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, καθώς οι δραστηριότητες αφορούν στοιχεία της χώρας υποδοχής και διαβίωσής τους, με σκοπό τη δημιουργία ενός ευχάριστου και παιγνιώδους περιβάλλον. Το υλικό βασίστηκε στα χαρακτηριστικά της πολυαισθητηριακής προσέγγισης, της παιγνιώδης μάθησης και στη χρήση πολυτροπικών κειμένων ως αποτέλεσμα της διαφοροποιημένης διδασκαλίας και προσέγγισης.

Λέξεις- κλειδιά: ελληνική ως δεύτερη/ ξένη γλώσσα, μικροί μαθητές, επικοινωνιακή προσέγγιση, διαπολιτισμική επικοινωνία- επίγνωση, παιγνιώδης μάθηση, διαφοροποιημένη προσέγγιση.



## ABSTRACT

This project aims to build an educational material for young learners, who taught Greek as a second / foreign language through playful activities while learning the cultural elements of Greece.

The aim of the teaching material is to focus on the communicative approach and method, as well as cross-cultural context that is created to achieve the teaching of Greek as a second language / foreign. According to the intercultural approach, this material was made to integrate and manage different learning profiles properly and yield the best results.

Through this material, the students of this age, will be able to interact and collaborate in a framework multicultural with respect and acceptance towards each other, as this material shows respect and acceptance of cultural students' identity independent from the place of origin. A prerequisite of the teaching material is the cultivation and strengthening of intercultural awareness of pupils.

The design of the equipment based on the communicative approach to the teaching of Greek as a second / foreign language and communication function to be held between the involved using language-target, basic structures for the proper construction of the material. According to Efstathiadis (1969), the communicative approach has the priority of interpersonal communication in a social context with realistic situations using the language-target communication purposes.

The courseware focuses on the development of the four basic language skills through realistic communication situations, which are based on activities related experiences and students' experiences as they allow the active participation and creative use of the 'new language'. According to this material, learning and use of Greek as a second / foreign language achieved through playful activities, turning the course into a pleasant and entertaining process.

Through the playful character, which is based on the material, the emphasis is both linguistically and in the mobile game. Particularly important in young students because it provides security and confidence to participate without discrimination and

penalties. The theme comes from everyday life, habits and interests of students, as well as activities involving elements of the host country and their living, to create a pleasant and playful environment. The material was based on the characteristics of multi-sensory approach, playful learning and multimodal texts as a result of differentiated teaching and outreach.

Key words: Greek as a second/ foreign language, schoolchildren, communication approach, intercultural communication- awareness, playful learning, differentiated approach.

## Περιεχόμενα

ΦΥΛΛΟ ΕΞΕΤΑΣΗΣ .....	2
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
ABSTRACT .....	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	10
1. Η Ελληνική ως δεύτερη/ ξένη γλώσσα .....	17
1.1. Προσδιορίζοντας της «γλώσσα» .....	17
1.1.1 Προσδιορίζοντας τη «Μητρική- Πρώτη Γλώσσα» .....	18
1.2. Εννοιολογική προσέγγιση της δεύτερης/ξένης γλώσσας .....	19
1.2.1. Προσδιορίζοντας τη «Δεύτερη Γλώσσα».....	19
1.2.2. Προσδιορίζοντας τη «Ξένη Γλώσσα» .....	20
1.2.3. Η εκμάθηση της Ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας.....	20
1.3. Προσεγγίσεις και Μέθοδοι διδασκαλίας της Ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας .....	21
1.3.1. Επικοινωνιακή προσέγγιση (Communicative approach) .....	21
1.3.2. Ολική αισθητηριακή κινητική απόκριση (Total Physical Response) .....	23
1.3.3. Ολοκληρωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας (Content and Language Integrated Learning) .....	25
1.4. Συνδυαστική ανάπτυξη των τεσσάρων γλωσσικών δεξιοτήτων .....	26
1.4.1. Προφορικός Λόγος .....	27
1.4.2. Γραπτός Λόγος .....	28

1.5. Διαπολιτισμική Επικοινωνία .....	29
2. Το παιχνίδι.....	31
2.1. Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο .....	31
2.2. Τυπολογία παιχνιδιών.....	34
2.3. Το κινητικό παιχνίδι .....	39
2.3.1. Κινητικό παιχνίδι και δεύτερη/ ξένη γλώσσα .....	39
2.4. Το γλωσσικό παιχνίδι .....	40
2.4.1. Γλωσσικό παιχνίδι και δεύτερη/ ξένη γλώσσα.....	40
3. Αρχές σχεδιασμού του Εκπαιδευτικού Υλικού .....	43
3.1. Πολυτροπικότητα .....	43
3.2. Πολυαισθητηριακή προσέγγιση .....	44
3.3. Παιγνιώδης προσέγγιση .....	45
3.4. Διαφοροποιημένη προσέγγιση .....	47
4. Εκπαιδευτικό Υλικό «Ανακαλύπτοντας την Ελλάδα».....	49
4.1. Στοχοθεσία εκπαιδευτικού υλικού .....	50
4.2. Αρχές ανάπτυξης διδακτικού υλικού .....	53
4.3. Θεματικές ενότητες .....	54
4.3.1. Ενότητα 1 <sup>η</sup> : «Ας Γνωριστούμε» .....	54
4.3.2. Ενότητα 2 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στην Πελοπόννησο».....	57
4.3.3. Ενότητα 3 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στα Νησιά του Ιονίου».....	59
4.3.4. Ενότητα 4 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στην Ήπειρο» .....	62

4.3.5. Ενότητα 5 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Στερεά Ελλάδα» .....	64
4.3.6. Ενότητα 6 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Θεσσαλία» .....	65
4.3.7. Ενότητα 7 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Μακεδονία» .....	68
4.3.8. Ενότητα 8 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Θράκη» .....	70
4.3.9. Ενότητα 9 <sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στα Νησιά του Αιγαίου» .....	72
5. Συζήτηση .....	76
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	78
<i>Το εκπαιδευτικό Υλικό</i> .....	83

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εκμάθηση μιας δεύτερης/ ξένης αποτελεί μία πολυσύνθετη, πολυδιάστατη και μακροπρόθεσμη διαδικασία, για την απόκτησή της οποίας το άτομο περνάει από ποικίλα στάδια ανάπτυξης. Η μάθηση αναπτύσσεται: α. εσωτερικά σε κάθε μαθητή (*ενδοπροσωπική μάθηση*), όπου η μεγάλη γνώση διεκπεραιώνεται μέσα από τη δημιουργία νέων πληροφοριών και εικόνων, μέσω των οποίων οι μαθητές συνδέουν, αναδιοργανώνουν, επεξεργάζονται και διευρύνουν τη γνώση τους, β. μέσα από κοινωνική αλληλόδραση (*διαπροσωπική μάθηση*), όπου βασική παράμετρος είναι η ενεργή εμπλοκή του μαθητή στην κατανόηση, ερμηνεία και δημιουργία της σημασίας με την αλληλόδραση με τους άλλους. Οι συμμετέχοντες διαπραγματεύονται και αναδιαπραγματεύονται τη σημασία μέσα από ποικίλες οπτικές, μαθαίνοντας συνεχώς και δομώντας πάνω στην εμπειρία τους.

Η εκμάθηση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας από μαθητές μικρής ηλικίας αποτελεί μια πολυαισθητηριακή, φυσική και πολυσύνθετη διαδικασία, η οποία διεκπεραιώνεται σε ένα πλαίσιο και συνιστά μέρος του ‘όλου’. Δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά, ήδη από τα πρώτα στάδια εκμάθησης μιας γλώσσας, να αντιληφθούν πως τα επιμέρους ‘τμήματα’ μπορούν να ταιριάζουν μεταξύ τους και να δημιουργήσουν το συνολικό ‘πάζλ’ της μάθησης. Εκτός από το περιβάλλον όπου συντελείται η μάθηση και την αλληλόδραση, πολλοί είναι οι παράγοντες που μπορούν να επηρεάζουν τη διαδικασία εκμάθησης μιας γλώσσας, όπως η προσωπικότητα, τα κίνητρα, οι στάσεις, τα μαθησιακά στυλ και τα κοινωνικά στυλ. Σημαντικό ρόλο για την εκμάθηση δεύτερης/ ξένης γλώσσας διαδραματίζουν η στάση του μαθητή απέναντι στη γλώσσα- στόχο, το φυσικό ταλέντο εκμάθησης γλωσσών, η προϋπάρχουσα γνώση των παιδιών, το υποστηρικτικό σχολικό κλίμα, οι μέθοδοι και οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς, καθώς και τα ‘μαθησιακά στυλ’ και οι ‘στρατηγικές’ που υιοθετούνται από τους ίδιους τους μαθητές,

Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού υλικού πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τη θεωρία της επικοινωνιακής θεωρίας και προσέγγισης, με στόχο την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερη/ ξένη, η οποία επιτυγχάνεται με τη ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε αυθεντικές και ρεαλιστικές καταστάσεις επικοινωνίας. Μέσα από το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό πραγματοποιείται η

ανάπτυξη και ενίσχυση των τεσσάρων βασικών δεξιοτήτων, όπου είναι η παραγωγή και κατανόηση γραπτού λόγου και η παραγωγή και κατανόηση προφορικού λόγου, η οποία πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια αυθεντικών καταστάσεων επικοινωνίας βασιζόμενη σε βιώματα και εμπειρίες των μαθητών επιτρέποντας με αυτό τον τρόπο την ομαλή ένταξη των μαθητών και την ενεργή συμμετοχή τους στις δραστηριότητες χρησιμοποιώντας τη γλώσσα- στόχο. Παράλληλα, αναπτύσσεται ακόμη μία επικοινωνιακή δεξιότητα στους μαθητές, γνωστή και ως «μαθητεία στον πολιτισμό», η οποία αποτελεί ένα βασικό παράγοντα για την αποδοχή της πολυπολιτισμικότητας, καθώς και για την ανάπτυξη της διαπολιτισμικής επικοινωνίας (Ντίνας & Γρίβα, 2014, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019).

Η κατασκευή του εκπαιδευτικού υλικού σχεδιάστηκε με σκοπό να προάγει την ενεργή μάθηση των παιδιών μικρής ηλικίας μέσω της διαφοροποιημένης προσέγγισης. Όσον αφορά τη χρήση πολλαπλών και πολυτροπικών κειμένων, καθώς και τη χρήση της πολυαισθητηριακής μεθόδου ενεργοποιούνται όλες οι αισθήσεις των μαθητών δίνοντας έμφαση στην παιγνιώδη προσέγγιση και εστιάζοντας στα γλωσσικά και κινητικά παιχνίδια κατά την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς μέσα από την χρήση αυτών των μεθόδων και των δραστηριοτήτων ευνοείται η μάθηση και η κινητοποίηση των μαθητών για ενεργή συμμετοχή και αποτύπωση της 'νέας γλώσσας' μέσα από θέματα που προκαλούν το ενδιαφέρον τους. Το εκπαιδευτικό υλικό αυτό βασίστηκε στα δεδομένα της σημερινής εποχής, καθώς κατασκευάστηκε σύμφωνα με την πολυμορφία και την ετερογένεια της χώρας μας. Στόχος του υλικού αυτού είναι η εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, εστιάζοντας στην επικοινωνιακή προσέγγιση και στην καλλιέργεια της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και επίγνωσης των μαθητών, αναδεικνύοντας με αυτό τον τρόπο τη γλώσσα και το πολιτισμικό στοιχείο της χώρας, καθώς μέσα από αυτό το υλικό οι μαθητές θα μάθουν και τους τόπους της Ελλάδας.

Όσον αφορά το παιχνίδι συνεισφέρει στην ολική ανάπτυξη του παιδιού, συμπεριλαμβανομένης της κινητικής ικανότητας, της κριτικής σκέψης, της κατανόησης εννοιών, επίλυσης προβλημάτων, αλλά και της προσωπικότητας. Κατά συνέπεια, είναι επιτακτική ανάγκη οι εκπαιδευτικοί να δίνουν στα παιδιά 'της τάξης', όσο το δυνατόν περισσότερες ευκαιρίες για κίνηση, αλλά και μάθηση μέσα από τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι. Συνεπώς, μέσα από τα κινητικά παιχνίδια φαίνεται ότι

συντελείται η ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών, καθώς προσελκύεται το ενδιαφέρον τους, διευκολύνεται η μάθηση και η σύνδεση της μάθησης με την καθημερινή ζωή.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην αναγκαιότητα της διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, ως ένα γεγονός της πολυπολιτισμικότητας της σημερινής κοινωνίας μας και του χαρακτήρα που έχει αφομοιώσει εξαιτίας της κινητικότητας πληθυσμών προς τη χώρα μας. Όσον αφορά τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή και αντιμετώπιση, καθώς απευθύνεται σε άτομα, τα οποία βρίσκονται σε μία τρυφερή ηλικία και τα οποία προέρχονται από διαφορετικά και ποικίλα πολιτισμικά περιβάλλοντα με ιδιαιτερότητες και διαφορές ως προς το πολιτισμικό τους υπόβαθρο, το γλωσσικό τους υπόβαθρο, την κουλτούρα και τη γλώσσα. Για τη διδασκαλία της δεύτερης/ ξένης γλώσσας έχουν εφαρμοσθεί και υλοποιηθεί, κατά καιρούς, διάφορες προσεγγίσεις και μέθοδοι, οι οποίες βασίζονταν σε θεωρίες με συμπεριφοριστικό, γνωστικό και οπτικοακουστικό χαρακτήρα. Σε αυτό το μέρος του υλικού, παρουσιάζονται σύγχρονες προσεγγίσεις και μέθοδοι, οι οποίες στοχεύουν στην επικοινωνιακή προσέγγιση, εκμάθηση και χρήση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς ταυτίζεται με τη συνδυαστική ανάπτυξη και λειτουργία των τεσσάρων γλωσσικών δεξιοτήτων, δηλαδή την ακρόαση, την ομιλία, την ανάγνωση και τη γραφή.

Επιπροσθέτως, δίνεται έμφαση στη στην αποσαφήνιση των όρων «Μητρική-πρώτη» γλώσσα (Γ1), «Δεύτερη» γλώσσα (Γ2) και «Ξένη» γλώσσας (ΞΓ). Ακόμα, γίνεται μία εκτενής αναφορά στη μέθοδο διδασκαλίας με σκοπό την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, η οποία βασίζεται στη επικοινωνιακή μέθοδο διδασκαλίας. Δίνεται έμφαση στους διαφορετικούς σκοπούς της μητρικής- πρώτης γλώσσας και της δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς γίνεται αναφορά στις τεχνικές- χαρακτηριστικά του εκπαιδευτικού υλικού, τα οποία εστιάζουν στη διαφοροποιημένη διδασκαλία και μάθηση της επικοινωνιακής προσέγγισης.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην αξία του παιχνιδιού, γλωσσικού και κινητικού, ως εργαλείου εκμάθησης ή και εμπέδωσης δεξιοτήτων. Το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως μέσο ζωτικής σημασίας για την κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών, και χαρακτηρίζεται ως βασικό θεμέλιο για τη



μάθηση, καθώς και τη γνωστική και συναισθηματική ετοιμότητά τους. Η 'ζωντανή' μάθηση φαίνεται ότι επιτυγχάνεται ευκολότερα και αποτελεσματικότερα μέσα από τη χρήση των παιχνιδιών και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού. Ακόμη, μέσα από το παιχνίδι, το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με κοινωνικούς κανόνες τους οποίους είναι υποχρεωμένο να τηρήσει, γεγονός που το προετοιμάζει και εξασκεί τη μετέπειτα ζωή του. .

Όπως προαναφέρθηκε, το παιχνίδι αποτελεί ένα αποτελεσματικό μέσο εκμάθησης ή και ενίσχυσης της γλώσσας, τόσο της μητρικής όσο και της δεύτερης/ξένης και συστήνεται ως μια σημαντική τεχνική για την τάξη της γλώσσας. Επιπλέον, τα παιχνίδια αυξάνουν την ικανοποίηση των μαθητών, καθώς το μάθημα γίνεται συναρπαστικό και πιο παρωθητικό. Επιπροσθέτως, η σημασία των παιγνιωδών δραστηριοτήτων στην τάξη της γλώσσας και η πρόσκτηση της γλώσσας για τα μικρά παιδιά γίνεται πιο εύκολη και αποτελεσματική, όταν παίζουν και διασκεδάζουν, όταν συμμετέχουν σε δραστηριότητες που ενέχουν κίνηση και εμπλέκουν όλες τις αισθήσεις τους. Οι γνωστικές και γλωσσικές ικανότητες που αναπτύσσονται μέσα στις αυθεντικές καταστάσεις που δημιουργούνται από το παιχνίδι είναι καθοριστικής σημασίας, αφού αποτελούν τις βάσεις όπου θα οικοδομηθεί η γλωσσική ανάπτυξη. Επίσης, τα παιχνίδια παρέχουν ίσες ευκαιρίες συμμετοχής και έκφρασης συναισθημάτων και απόψεων, τόσο των εξωστρεφών όσο και των ντροπαλών και εσωστρεφών μαθητών.

Μέσα από το παιχνίδι δίνεται η δυνατότητα να εξασκηθούν οι μαθητές στο νέο λεξιλόγιο και τα νέα στοιχεία της γλώσσας και να εξοικειωθούν με καινούρια θεματολογία. Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες δίνουν τη δυνατότητα για πρόσθετη εξάσκηση στη γλώσσα- στόχο στους μικρούς μαθητές, ενώ μειώνουν το άγχος και την ένταση που συνήθως υπάρχει κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Ακόμη, ιδιαίτερα τα συνεργατικά παιχνίδια, παρέχουν ισχυρά κίνητρα και δίνουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν στη μαθησιακή διαδικασία όλοι οι μαθητές και όχι μόνο οι εξωστρεφείς ή αυτοί που δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το μάθημα της δεύτερης/ ξένης γλώσσας. Επιπλέον, τα παιχνίδια βασίζονται σε αληθοφανείς καταστάσεις και συνεπώς παρέχουν ευκαιρίες για χρήσης της γλώσσας- στόχου για να επικοινωνήσουν σε ένα αυθεντικό πλαίσιο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, την

κινητοποίηση του ενδιαφέροντος του μικρού μαθητή για ενεργή συμμετοχή στη μαθησιακή/ διδακτική διαδικασία.

Συμπερασματικά, οι παιγνιώδεις δραστηριότητες παρέχουν στους μαθητές πλούσια εμπειρία σε σχέση με τη χρήση της γλώσσας μέσα από το άκουσμα ή την ανάγνωση των οδηγιών και των κανόνων του εκάστοτε παιχνιδιού, μέσα από την αναζήτηση διευκρινίσεων από τον εκπαιδευτικό και τους υπόλοιπους μαθητές της τάξης και μέσα από την αλληλεπίδραση με τους συμπαίκτες και τους αντιπάλους. Με αυτόν τον τρόπο, ξεπερνούνται τα παραδοσιακά και τυπικά όρια της σχολικής τάξης, όπου ο μαθητής κατέχει συνήθως παθητικό ρόλο και δημιουργούνται νέες συνθήκες, μέσα από τις οποίες επιτυγχάνονται οι στόχοι του εκάστοτε μαθήματος. Επιπροσθέτως, το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα στο παιδί να εκφράζεται με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, το ενθαρρύνει να σκέφτεται, να επιλύει προβλήματα, να εξάγει συμπεράσματα, να χρησιμοποιεί τη γλώσσα δημιουργικά, ώστε να την κατακτά μέσα από τη χρήση της και όχι μέσα από το ρόλο του 'θεατή'.

Καταλήγοντας, τα παιδιά που έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με μία γλώσσα, παρουσιάζουν καλύτερες επιδόσεις, όταν η διδασκαλία συνδυάζεται με το παιχνίδι και την κίνηση. Τα παιχνίδια έχουν συνδεθεί με την ψυχαγωγία και τη διακοπή της ρουτίνας στην τάξη, και τα τελευταία χρόνια ο παιδαγωγικός τους χαρακτήρας και η αξία τους ως εκπαιδευτικό εργαλείο επιβεβαιώνεται στην εκμάθηση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας. Στα πλεονεκτήματα της χρήσης παιχνιδιών στη διδασκαλία της δεύτερης/ ξένης γλώσσας συγκαταλέγονται η αύξηση του ενδιαφέροντος και της προσοχής των μαθητών, η μείωση του άγχους, αλλά και η δυνατότητα της ρεαλιστικής επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών, αλλά και μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού. Το παιχνίδι, λοιπόν, αποτελεί μία ιδανική περίπτωση επικοινωνίας, καθώς οι μαθητές χρησιμοποιούν αυθόρμητα τη γλώσσα- στόχο, γεγονός που τους βοηθά να ανακαλούν ευκολότερα και αβίαστα το νέο λεξιλόγιο. Με λίγα λόγια, οι μαθητές χαίρονται να μαθαίνουν, εφόσον η μάθηση συντελείται με ενδιαφέροντα και ευχάριστο τρόπο, και έτσι αποφεύγεται η δημιουργία δυσάρεστων αισθημάτων και άρνησης απέναντι στη 'νέα' γλώσσα, που παρατηρούνται πολλές φορές σε μαθητές μικρότερης ηλικίας.

Στο τρίτο κεφάλαιο, το διδακτικό υλικό εστιάζει στις αρχές του σχεδιασμού του υλικού αυτού. Εστιάζει, κυρίως, στον πολυτροπικό χαρακτήρα του εκπαιδευτικού υλικού μέσα από πολυτροπικά κείμενα συνδυάζοντας εικόνα και κείμενο, στην πολυαισθητηριακή προσέγγιση, με την οποία οι μαθητές ενεργοποιούν όλες τις αισθήσεις τους κατά τη διάρκεια συμμετοχής τους στις δραστηριότητες του υλικού, καθώς και στον παιγνιώδη χαρακτήρα του υλικού με τον οποίο οι μαθητές της πρωτοσχολικής ηλικίας θα διασκεδάσουν και θα ψυχαγωγηθούν μετατρέποντας το μάθημα από ανιαρό σε μία χαρούμενη απασχόληση από την οποία θα μάθουν καινούρια πράγματα και στη διαφοροποιημένη προσέγγιση που διακατέχει όλο το υλικό και προσφέροντας ψυχαγωγικό και παιδαγωγικό χαρακτήρα. Η κατασκευή το διδακτικού υλικού βασίστηκε σε αυτούς τους άξονες, οι οποίοι δημιούργησαν το υλικό σύμφωνα με τις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες και την επικοινωνιακή προσέγγιση της διδασκαλίας της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας.

Με το τέταρτο κεφάλαιο ολοκληρώνεται η συγκεκριμένη εργασία, στο οποίο γίνεται η παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού «Ανακαλύπτοντας την Ελλάδα» αναφέροντας τα στοχοθεσία του και τους επιμέρους στόχους του. Παράλληλα, γίνεται μία αναφορά στο Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑ 2011), σύμφωνα με το οποίο ορίζονται τα επίπεδα γλωσσομάθειας από το βασικό στάδιο A1 έως το στάδιο αυτάρκειας Γ2, ανάλογα δηλαδή με το επίπεδο γνώσης της γλώσσας και της ικανότητας χρήσης της γλώσσας για επικοινωνιακούς σκοπούς. Το επίπεδο στο οποίο βασίζεται και απευθύνεται το διδακτικό υλικό είναι το επίπεδο για βασικούς χρήστες, A1. Επιπλέον, αναφέρεται στις αρχές ανάπτυξης του συγκεκριμένου υλικού, οι οποίες περιλαμβάνουν την ανάπτυξη των γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων, την ενίσχυση των γνωστικών δεξιοτήτων, την καλλιέργεια των κινητικών ικανοτήτων και την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων.

Το εκπαιδευτικό υλικό στοχεύει και εστιάζει στον πολυτροπικό χαρακτήρα, στον παιγνιώδη προσανατολισμό και στην ανάπτυξη της διαπολιτισμικής επίγνωσης και επικοινωνίας των μαθητών πρωτοσχολικής ηλικίας. Η εργασία ολοκληρώνεται με τη συζήτηση σχετικά με την υλοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού, καθώς παραθέτονται και κάποιες προτάσεις σχετικά με τη διδασκαλία του. Μπορεί κανείς να αντιληφθεί ότι η γλωσσική και πολυπολιτισμική πραγματικότητα στην οποία ζούμε

και συμβιώνουμε πρέπει να την σεβαστούμε, να την αποδεχτούμε και να την διαχειριστούμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Για αυτό το λόγο, λοιπόν, χρειάζεται να επέλθει εκσυγχρονισμός στην εκπαίδευση που θα βασίζεται και θα στοχεύει στην πολυπολιτισμική προσέγγιση σύμφωνα με την πληθυσμιακή κινητικότητα που προσέρχεται στη χώρα μας.

# 1. Η Ελληνική ως δεύτερη/ ξένη γλώσσα

## 1.1. Προσδιορίζοντας της «γλώσσα»

Η γλώσσα είναι ένα από τα χαρακτηριστικά που ξεχωρίζουν τους ανθρώπους από τα άλλα έμβια όντα. Αποτελεί το σημαντικότερο και το μακροβιότερο κομμάτι της ζωής του ανθρώπου, καθώς μέσα από αυτό εκφράζει ιδέες, απόψεις και συναισθήματά του. Παρά, βέβαια, το μεγάλο εύρος των γλωσσών, υπάρχουν πολλά κοινά χαρακτηριστικά που εμφανίζονται σε όλες τις γλώσσες, σε όλους τους ομιλητές που μιλάνε «ανθρώπινα».

Η γλώσσα, λόγω της ποικιλομορφίας και της διαφορετικότητάς της, αποτέλεσε αντικείμενο έρευνας για πολλούς ερευνητές, καθώς και από διάφορους επιστημονικούς κλάδους. Πιο συγκεκριμένα, η γλώσσα αποτελεί ένα σύστημα επικοινωνίας, ένα ιδιαίτερο μέσο για τη σκέψη, ένας θεσμός για την κοινωνία, καθώς και ο βασικός καταλύτης για τη δημιουργία κρατών. Όλοι οι άνθρωποι μιλούν τουλάχιστον μία γλώσσα, και είναι αδύνατον να φανταστούμε οποιαδήποτε σημαντική, κοινωνική, διανοητική ή καλλιτεχνική δραστηριότητα που συμβαίνει εν απουσία της (Ο' Grady, Dobrovolsky & Katamba, 1999).

Η γλώσσα, ως μηχανισμός, είναι ένα σύνθετο και δυναμικό ή εξελισσόμενο σύστημα συμβατικών συμβόλων, το οποίο χρησιμοποιείται για τη σκέψη και την επικοινωνία. Η επικοινωνία, αυτή μπορεί να έχει λεκτική και μη λεκτική μορφή. Η λεκτική επικοινωνία γίνεται κατορθωτή μέσω ενός κώδικα με τον οποίο ο άνθρωπος προσδιορίζει, χαρακτηρίζει, περιγράφει αντικείμενα, συναισθήματα, έννοιες, ιδέες και καταστάσεις. Αποτελεί χαρακτηριστικό προϊόν της κουλτούρας κάθε κοινωνίας και το εκφραστικότερο στοιχείο της νοοτροπίας της, καθώς επίσης θεωρείται και ως μία κοινωνική πράξη που προωθεί τις κοινωνικές σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων, αλλά και που πραγματώνει διαφορετικές σχέσεις μεταξύ των ομιλητών (J.L. Austin, 1962 & J. Searly, 1969).

Η ύπαρξη της κοινωνικής συγκρότησης, και πιο συγκεκριμένα, ο βασικός μηχανισμός σκέψης αποτελείται ουσιαστικά από την ύπαρξη της γλωσσικής επικοινωνίας, καθώς πλαισιώνει τα κεντρικός στοιχείο της κουλτούρας μιας

κοινωνίας ή ομάδας. Η πλήρης και σε βάθος γνώση της γλώσσας σημαίνει πλήρη αντίληψη και διατύπωση σκέψεων μέσω εννοιών που αποδέχεται η κουλτούρα κάθε λαού. Στην ουσία σημαίνει μία επικοινωνιακή διαδικασία, όπου η γνώση της γλώσσας σημαίνει γνώση της εισόδου και των μεθόδων χρήσης τη κουλτούρας μιας κοινωνίας, και κατ' επέκταση, γνώση της νοοτροπίας της . Συνεπώς, η γλώσσα, κατά τον Bloom, είναι ένας κώδικας με τον οποίο οι ιδέες για τον κόσμο παρουσιάζονται μέσω συστήματος μηνυμάτων για επικοινωνία (L. Bloom, 1978).

### 1.1.1 Προσδιορίζοντας τη «Μητρική- Πρώτη Γλώσσα»

Η μητρική γλώσσα είναι η γλώσσα, όπου ένας άνθρωπος μαθαίνει από την γέννησή του και αποτελεί την κυριότερη βάση για την κοινωνιογλωσσολογική του ταυτότητα. Η μητρική γλώσσα, ωστόσο, δεν είναι απλώς ένα σύνεργο επικοινωνίας, ένα μέσο μεταφοράς πληροφοριών και γνώσεων, συναισθημάτων και σκέψεων, είναι μία ουσιαστικής σημασίας συνιστώσα της εθνικής ταυτότητας του ανθρώπου και βασική παράμετρος του πολιτισμού του. Στην προσπάθεια, όμως, εννοιολογικής αποσαφήνισης του όρου «μητρική γλώσσα», οι ερευνητές αντιμετωπίζουν δυσκολία στο γεγονός να προσδιορίσουν εάν το άτομο μπορεί να κατέχει παραπάνω από μία μητρικές γλώσσες.

Σύμφωνα με τη Skutnabb Kangas (1981), για τον προσδιορισμό της μητρικής ή πρώτης γλώσσας, υπάρχουν κάποια βασικά κριτήρια που μπορούν να δώσουν μια ικανοποιητική απάντηση στο συγκεκριμένο θέμα. Πρωταρχικό κριτήριο για την αποσαφήνιση αυτή αποτελεί η προέλευση ή καταγωγή του ατόμου, καθώς και η χρονική ακολουθία της μητρικής γλώσσας σε σχέση με τη δεύτερη/ ξένη. Σημαντική είναι και η ικανότητα του ατόμου να χρησιμοποιεί αυτή τη γλώσσα, καθώς επίσης και η λειτουργία που επιτελεί η μητρική γλώσσα. Ένα τελευταίο κριτήριο, εξίσου σημαντικό, είναι η στάση που θα διατηρήσει το άτομο απέναντι στη γλώσσα αυτή (ταύτιση- αυτοπροσδιορισμός).

Ένα άτομο, λοιπόν, κατά τη διάρκεια της ζωής του, μπορεί να κατέχει παραπάνω από μία μητρικές γλώσσες ή και κάποιες φορές να φτάνει στο σημείο να αντικαταστήσει τη μητρική του γλώσσα με μία άλλη ή και ακόμη και να την ξεχάσει. Επομένως, θα έλεγε κανείς, ότι η μητρική γλώσσα είναι η γλώσσα στην οποία

κάποιος σκέφτεται, παραμιλά, ονειρεύεται, κτλ. (Skutnabb Kangas, 1981, Τσιτσελίκης, 1996, Κωστούλα- Μακράκη, 2001).

Αν και ο όρος «μητρική γλώσσα» χρησιμοποιείται στις περισσότερες χώρες, τα τελευταία χρόνια έχει αντικατασταθεί από τον όρο «πρώτη γλώσσα», με τον οποίο εννοείται η γλώσσα που το άτομο κατέκτησε πρώτη χρονικά. Αυτό, γίνεται σε περιπτώσεις όπου η γλώσσα της μητέρας είναι διαφορετική από εκείνη του παιδιού. Στη σημερινή εποχή, όμως, ο όρος «μητρική γλώσσα» και «πρώτη γλώσσα» χρησιμοποιούνται ως συνώνυμοι (Τριάρχη- Herrmann, 2000, Baker, 2001 όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2019).

## 1.2. Εννοιολογική προσέγγιση της δεύτερης/ξένης γλώσσας

### 1.2.1. Προσδιορίζοντας τη «Δεύτερη Γλώσσα»

Η χρήση του όρου «δεύτερη γλώσσα» είναι προϊόν των τελευταίων δεκαετιών και αποτελεί προσπάθεια των γλωσσολόγων να διευκρινίσουν μία έννοια που παλαιότερα αποτελούσε τμήμα του όρου «ξένη γλώσσα» (Skutnabb Kangas, 1981).

Ο όρος «δεύτερη γλώσσα» περιγράφει τη γλώσσα εκείνη που κατακτά το άτομο μετά την κατάκτηση της πρώτης του γλώσσας. Η γλώσσα αυτή κατέχει έναν θεσμικό και κοινωνικό ρόλο για μία συγκεκριμένη κοινότητα, καθώς λειτουργεί ως ένα επίσημα αναγνωρισμένο μέσο επικοινωνίας ανάμεσα σε μέλη που χρησιμοποιούν κάποιον άλλον γλωσσικό κώδικα ως μητρική τους γλώσσα (Ellis, 1994, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019).

Μια δεύτερη γλώσσα είναι τυπικά η επίσημα ή κοινωνικά κυρίαρχη γλώσσα, η οποία είναι απαραίτητη για την εκπαίδευση, την εργασία και την κάλυψη άλλων βασικών αναγκών. Η κατάκτησή της πραγματοποιείται μέσω της επαφής του ατόμου με φυσικούς ομιλητές της γλώσσας σε ένα φυσικό περιβάλλον, όπου χρησιμοποιείται ως κύρια ή πρώτη γλώσσα (Γρίβα & Στάμου, 2014).

### 1.2.2. Προσδιορίζοντας τη «Ξένη Γλώσσα»

Ο όρος «ξένη γλώσσα» αναφέρεται στην εκμάθηση μιας γλώσσας από το άτομο, αφού προηγουμένως έχει ολοκληρωθεί η ανάπτυξη της πρώτης του γλώσσας (Μπαμπινιώτης 1998). Η εκμάθηση της δεν πραγματοποιείται για να επιτευχθούν κάποιες βασικές ανάγκες του ατόμου στην καθημερινότητά του, αλλά για την ανταπόκριση του ατόμου σε μελλοντικές ανάγκες γλωσσικής επικοινωνίας (μορφωτικοί, επαγγελματικοί λόγοι, κτλ.) (Δράγωνα, Φραγκουδάκη & Σκούρτου, 2001).

Η ξένη γλώσσα διδάσκεται στο πλαίσιο των εναλλακτικών γνωστικών αντικειμένων που παρέχει το διδακτικό πρόγραμμα ενός σχολείου ή ακόμη και σε φροντιστήριο ως ξεχωριστό μάθημα, χωρίς να υφίσταται απαραίτητη η συνομιλία με φυσικούς ομιλητές της. Η ξένη γλώσσα δεν βρίσκεται στο προσκήνιο ενός ατόμου, καθώς δεν έχει σημαντικό ρόλο στην επικοινωνία του ατόμου με το περιβάλλον του, γι' αυτό και τα κίνητρα μάθησης είναι ασαφή και αφηρημένα (Ευρυδίκη, 2001, Eurydice, 2006).

Συμπερασματικά, η διάκριση των δύο όρων, «δεύτερης γλώσσας» και «ξένης γλώσσας», εστιάζεται κυρίως στα κίνητρα εκμάθησης ή κατάκτησης των γλωσσών, στον στόχο που θέλει να επιτύχει το άτομο μέσω από αυτές και τέλος στο γεωγραφικό χώρο που επιβάλλει την εκμάθηση- κατάκτηση των δύο γλωσσών.

### 1.2.3. Η εκμάθηση της Ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας

Η εκμάθηση μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας αποτελεί αντικείμενο ιδιαίτερης προσοχής, έμφασης κι αντιμετώπισης, καθώς απευθύνεται σε άτομα από ποικίλα πολιτισμικά περιβάλλοντα, από διάφορους πολιτισμούς, με διαφορές και ιδιαιτερότητες ως προς τη γλώσσα, τα ήθη, την κουλτούρα, τη νοοτροπία και τη θρησκεία. Η εκμάθηση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας αποτελεί, λοιπόν, μία πολυσύνθετη, πολυδιάστατη και μακροπρόθεσμη διαδικασία, όπου το άτομο περνά



από ποικίλα στάδια ανάπτυξης (Hill & Flynn, 2006, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2019).

Η εκμάθηση και η διδασκαλία μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας, η οποία συνθέτει μία πολυδιάστατη και δημιουργική διαδικασία, έχει αποτελέσει ένα αξιοσημείωτο αντικείμενο έρευνας για πολλούς ερευνητές και γλωσσολόγους, λόγω τη ιδιαιτερότητας και της ποικιλομορφίας του, βάσει του οποίου έχουν διατυπωθεί και εφαρμοστεί διάφορες προσεγγίσεις οι οποίες έχουν βασιστεί σε θεωρίες συμπεριφοριστικές, γνωστικές και οπτικοακουστικές.

Η γλωσσική ανάπτυξη της Ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας σε δίγλωσσους πληθυσμούς από μεταναστευτικά περιβάλλοντα εστιάζεται στις τέσσερις βασικές δεξιότητες, την κατανόηση γραπτού και ακουστικού κειμένου και την παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου. Η ανάπτυξη αυτή θα πρέπει να άπτεται κι άλλων σημαντικών τομέων της ζωής του μαθητή, όπως κοινωνική συναναστροφή, συναισθηματική κατανόηση, ανεκτικότητα και συνύπαρξη με ξένους πολιτισμούς, ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και της προσωπικής έκφρασης.

Τα μικρά παιδιά διαφοροποιούνται ως ομάδα από τους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και τους ενήλικες, καθώς υιοθετούν ενθουσιώδη στάση για τη μάθηση χωρίς κολλήματα που μεταφέρουν οι μεγαλύτεροι μαθητές στην εκπαίδευση και χρειάζονται συνδυασμό κίνησης του σώματος και δραστηριοτήτων που να διεγείρουν τη σκέψη. Η εκμάθηση των γλωσσών για τα παιδιά συνδέεται στενά με την πραγματική επικοινωνία, διότι βασίζεται περισσότερο στο άμεσο φυσικό περιβάλλον από ότι η γλώσσα των ενηλίκων (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

### **1.3. Προσεγγίσεις και Μέθοδοι διδασκαλίας της Ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας**

#### **1.3.1. Επικοινωνιακή προσέγγιση (Communicative approach)**

Μία από τις βασικότερες προσεγγίσεις για την εκμάθηση των γλωσσών αποτελεί η επικοινωνιακή προσέγγιση, για την οποία έχουν προσκομηθεί πολλά συγγράμματα και έχουν κάνει αναφορά πάρα πολλές επιστημονικές μελέτες του

χώρου της εφαρμοσμένης γλωσσολογίας, τόσο σε εθνικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Όσον αφορά το σχεδιασμό του Νέου Αναλυτικού Προγράμματος για τη γλωσσική διδασκαλία, διαμορφώνεται και αναπτύσσεται σύμφωνα με την επικοινωνιακή προσέγγιση. Η νέα αυτή διδακτική προσέγγιση, σύμφωνα με τον D. Hymes (1972, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019), δίνει προτεραιότητα και έμφαση στη χρήση της γλώσσας κι όχι στη μάθηση της γλωσσικής δομής. Σε αυτή την περίπτωση, η επικοινωνιακή προσέγγιση της γλώσσας είναι επικοινωνία με άλλα άτομα σε ρεαλιστικές περιστάσεις κοινωνικής πραγματικότητας, αφού κοινωνία και άτομο είναι ασύμφωνα, όπως αναφέρει ο M. Halliday (1978), αδιαχώρητες έννοιες και δεν μπορεί να υπάρξει κοινωνικό άτομο χωρίς γλώσσας ούτε γλώσσα χωρίς κοινωνικό άτομο.

Σύμφωνα με τον Ευσταθιάδη (1996), η επικοινωνιακή προσέγγιση τονίζει ως κύρια τη χρήση της γλώσσας για διαπροσωπική επικοινωνία μέσα σε κάποιο κοινωνικό περιβάλλον και κάνει την κρίσιμη και ιδιαίτερα χρήσιμη διάκριση ανάμεσα στη διδασκαλία και τη μάθηση, μετατοπίζοντας το ενδιαφέρον από την πρώτη διεργασία στη δεύτερη διαδικασία.

Στο πλαίσιο αυτό, δημιουργήθηκε και διαμορφώθηκε η επικοινωνιακή προσέγγιση που σκοπός της είναι η ενδεδειγμένη καλλιέργεια του προφορικού και γραπτού λόγου κι η έκφραση της γλώσσας στην επικοινωνιακή της διάσταση. Η επικοινωνία ορίζεται ως μία μορφή κοινωνικής αλληλεπίδρασης, όπου το άτομο εσωτερικεύει εμπειρίες από ακούσματα και γλωσσικές συμπεριφορές που προέρχονται από το κοινωνικό- πολιτισμικό περιβάλλον. Μια τέτοια επικοινωνιακή αλληλεπίδραση περιέχει κανονικότητες και προσδιορίζεται από παράγοντες βιολογικούς, νοητικούς, συναισθηματικούς, εθνολογικούς και ευρύτερα κοινωνικούς, οι οποίοι δεν είναι πάντοτε προβλέψιμοι. Η επικοινωνία αντιπροσωπεύει ένα μέσον, με το οποίο νοηματοδοτείται ο περιβάλλοντας κόσμος κι έτσι διαμορφώνονται και αναπτύσσονται στάσεις, αξίες, συμπεριφορές, κοινωνικά δεδομένα, αντιλήψεις, πολιτισμικές κουλτούρες και στερεότυπα (Σ. Χατζησαββίδης, 1996).

Γενικά, σύμφωνα με την επικοινωνιακή προσέγγιση υποστηρίζεται, ότι η διδασκαλία μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας πρέπει να στοχεύει στην εκμάθηση και κατάκτηση επικοινωνιακής ικανότητας από το άτομο, δηλαδή της ικανότητας να παράγει λόγο που να είναι όχι μόνο γραμματικά ορθός, αλλά και κατάλληλος για τη συγκεκριμένη περίπτωση επικοινωνίας. Ένα γενικότερο αξίωμα που διέπει τη φιλοσοφία της επικοινωνιακής προσέγγισης είναι ότι η γλώσσα δε διδάσκεται με την παραδοσιακή έννοια του όρου, αλλά κατακτάται με την άμεση και ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε αυθεντική και σκόπιμη γλωσσική δραστηριότητα (Widdowson, 1978, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Αυτό σημαίνει, ότι το γλωσσικό μάθημα παύει να έχει το παραδοσιακό τυπικό χαρακτήρα και μεταβάλλεται σε ζωντανή διαδικασία που απαιτεί γλωσσική δραστηριοποίηση και αυθόρμητη συμμετοχή σε ποικίλες, επικοινωνιακού τύπου, δραστηριότητες. Για την επικοινωνιακή προσέγγιση στόχος είναι η κατάκτηση της επικοινωνιακής ικανότητας. Με άλλα λόγια, έχει σημασία να αναπτυχθεί στους μαθητές μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας η ικανότητα των φυσικών ομιλητών να ανταποκρίνονται στις ανάγκες της πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνίας και μάλιστα με ταχύτητα.

Στη φυσική επικοινωνία ο ομιλητής δεν γνωρίζει από πιο πριν ποιο μήνυμα θα θελήσει να εκφράσει ο συνομιλητής του ή με ποιο τρόπο (πώς) θα αντιδράσει σε δικό του μήνυμα, υπάρχει δηλαδή κενό πληροφόρησης (informational gab). Αυτό το κενό πληροφόρησης αποτελεί κοινό γνώρισμα των διδακτικών δραστηριοτήτων που ονομάζονται επικοινωνιακές (communicative activities) (Richards & Rodgers, 2001, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

### **1.3.2. Ολική αισθητηριακή κινητική απόκριση (Total Physical Response)**

Η Ολική Αισθητηριακή Κινητική Απόκριση (ΟΑΚΑ) είναι μία πολύ χρήσιμη μέθοδος για περιβάλλοντα μάθησης, καθώς ο εκπαιδευτικός για στην μετάδοση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας βασίζεται κυρίως σε εξωλεκτικούς παράγοντες, όπως είναι οι χειρονομίες, η παντομίμα, ακόμη και η δραματοποίηση ρόλων. Στην Ολική Αισθητηριακή Κινητική Απόκριση εμπλέκονται τόσο οι λεκτικές πράξεις όσο και οι

εξωλεκτικές ενέργειες, οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους με στόχο τη μετάδοση κάποιου νοήματος (Asher, 1977, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Σε πρώτο στάδιο εκμάθησης της δεύτερης/ ξένης γλώσσας, τα παιδιά ξεκινούν με την κατανόηση απλών λεκτικών εντολών, τις οποίες παρέχει ο εκπαιδευτικός (όπως «σήκω επάνω», «έλα εδώ», «πήγαινε εκεί», «κάθισε κάτω», «πες γεια- αντίο») συνδυάζοντας κάθε φορά με εξωλεκτικές ενέργειες. Όπως υποστήριξε ο Asher (1977, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), τα παιδιά εξοικειώνονται πρώτα με το άκουσμα της νέας γλώσσας, ενώ η ικανότητα παραγωγής λόγου είναι επακόλουθη και μεταγενέστερη» (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτικός δημιουργεί και παράγει πιο σύνθετες και περίπλοκες εντολές, ανεβάζοντας το στάδιο δυσκολίας ένα σκαλοπάτι πιο ψηλά, με περισσότερα και διαφορετικά γλωσσικά και λεκτικά στοιχεία και έννοιες. Το επικοινωνιακό αυτό πλαίσιο παρουσιάζεται στους μαθητές συνδυασμένο με εικόνες, φωτογραφίες και κάρτες παρακινώντας τους να πραγματοποιήσουν την αντίστοιχη πράξη και ενέργεια. (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Κατά την εκπαιδευτική αυτή διαδικασία, η Ολική Αισθητηριακή Κινητική Απόκριση μπορεί να προσφέρει μία σειρά από πλεονεκτήματα που έχουν θετικό αντίκτυπο στα παιδιά, καθώς δίνει τη δυνατότητα σε αυτόν που συμμετέχει όχι μόνο να εκφραστεί λεκτικά στη δεύτερη/ ξένη γλώσσα, αλλά και εξωλεκτικά και παραγλωσσικά σε ένα ασφαλές πλαίσιο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, παράλληλα τη μείωση άγχους και της ανασφάλειας που πιθανόν να νοιώθουν κατά τη διαδικασία αυτή οι συμμετέχοντες, καθώς πρόκειται για μία μέθοδο η οποία στηρίζεται στην εφαρμογή και εκτέλεση εντολών- οδηγιών. Ένα ακόμη, βασικό πλεονέκτημα είναι ότι «συμβάλλει στην μακροπρόθεσμη απομνημόνευση του λεξιλογίου, καθώς δίνεται η δυνατότητα για συνεχή επανάληψη και ανακύκλωση», κυρίως μέσα από παιγνιώδης δραστηριότητες που συνδυάζουν κίνηση και δημιουργική σκέψη (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Αναφορικά με τη συνέχιση και την προέκταση της Ολικής Αισθητηριακής Κινητικής Απόκρισης (Asher 1977, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), ο Tomlinson (1990, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016) και εξέλιξε αυτή τη μέθοδο ονομάζοντας την 'Ολική Αισθητηριακή Κινητική Απόκριση- συν'. Πρόκειται για μία εναλλακτική εκδοχή της αρχικής μεθόδου, σύμφωνα με την οποία οι μαθητές

καλούνται να εκτελέσουν μία σειρά από απλές πράξεις- ενέργειες, τις οποίες παρέχει προφορικά ο εκπαιδευτικός (απλές οδηγίες). Αυτό το στάδιο, σύμφωνα με τον Krashen (1985, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), θα μπορούσε να ονομαστεί ως μία περίοδος «σιωπής» για τους μαθητές, η οποία καθίσταται απαραίτητη, ώστε να μπορέσουν να αντιληφθούν τη γλώσσα νοητικά πριν ακόμη αρχίσουν να παράγουν λόγο.

Οι μαθητές, σε αυτή την εκδοχή της μεθόδου και με βάση τις οδηγίες του εκπαιδευτικού, έχουν τη δυνατότητα μέσα σε αυτό το πλαίσιο να ενασχοληθούν με διάφορους τύπους παιχνιδιών και να εμπλακούν σε αυθεντικές και βιωματικές δραστηριότητες (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Προχωρώντας και συνεχίζοντας αυτή τη διαδικασία, σε ένα επόμενο στάδιο, οι μαθητές συνδυάζουν τις πράξεις αυτές κινητικά και γλωσσικά (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

### **1.3.3. Ολοκληρωμένη Εκμάθηση Περιεχομένου και Γλώσσας (Content and Language Integrated Learning)**

Η μέθοδος αυτή έχει αποτελέσει σημείο αναφοράς για η διδασκαλία της δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς βοηθά στη προώθηση εκμάθησης της γλώσσας-στόχου μέσω του περιεχομένου ενός άλλου γνωστικού αντικειμένου (όπως, σε αυτή την περίπτωση, με τη γεωγραφία, τη μελέτη περιβάλλοντος και την ιστορία) (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Σύμφωνα με τη μέθοδο αυτή, οι μαθητές αναπτύσσουν τόσο τις γλωσσικές δεξιότητες όσο και τις γνωστικές σε ένα συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πλαίσιο και σε μία συγκεκριμένη εκπαιδευτική βαθμίδα (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Οι μαθητές, παράλληλα με τα μαθήματα περιεχομένου που διδάσκονται, αναπτύσσουν γνώσεις και δεξιότητες στη δεύτερη/ ξένη γλώσσα, αλλά και στο συγκεκριμένο αντικείμενο που διδάσκονται (Marsh et al, 2010).

Η Ολοκληρωμένη εκμάθηση περιεχομένου και γλώσσας στοχεύει, σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (European Commission, 2006, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), στην αποτελεσματική εκπαίδευση όλων των βαθμίδων, καθώς

εντάσσεται σε ποικίλα εκπαιδευτικά- γνωστικά αντικείμενα (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Σύμφωνα με τους Marsh & Lange (1999), τα οφέλη αυτής της μεθόδου πλαισιώνουν όλες τις δεξιότητες των μαθητών. Τα πλεονεκτήματα είναι τα ακόλουθα:

- I. Προωθείται η ολιστική προσέγγιση στη διδασκαλία και μάθηση.
- II. Αναπτύσσονται οι επικοινωνιακοί, γλωσσικοί και γλωσσικοί στόχοι.
- III. Ενισχύεται η αυτοπεποίθηση στη χρήση της γλώσσας- στόχου.
- IV. Αυξάνονται οι επιδόσεις των μαθητών στις γλωσσικές δοκιμασίες.
- V. Ενισχύονται οι στρατηγικές μάθησης και βελτιώνεται ο αυθορμητισμός και η δημιουργική έκφραση.
- VI. Αυξάνονται τα κίνητρα μάθησης σε συνδυασμό με τις καλύτερες επιδόσεις.

Η μέθοδος αυτή, εκτός από την ανάπτυξη των γλωσσικών και γνωστικών δεξιοτήτων, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν και να αποδεχθούν τη διαπολιτισμικότητα και την πολυπολιτισμικότητα, καθώς πλέον ζούμε και υπάρχουμε σε κοινωνίες πολυπολιτισμικές.

#### **1.4. Συνδυαστική ανάπτυξη των τεσσάρων γλωσσικών δεξιοτήτων**

Η σύγχρονη διδασκαλία της γλώσσας στοχεύει στη δημιουργία ενός γλωσσικού περιβάλλοντος που προσομοιάζει τον πραγματικό κόσμο, με στόχο να κατακτήσουν οι μαθητές την επικοινωνιακή ικανότητα μέσω της έκθεσής τους σε συνδυαστικές δραστηριότητες, όπως συμβαίνει και στην καθημερινότητά τους μέσα στην τάξη (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Μέσα από την γλωσσική εκμάθηση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας αναπτύσσονται και υλοποιούνται οι τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες, ακρόαση, ομιλία, ανάγνωση, γραφή. Οι τέσσερις, αυτές, δεξιότητες δεν διδάσκονται ξεχωριστά, καθώς ενισχύονται και εξελίσσονται μαζί.

Οι μαθητές, μέσα από τη γλωσσική εκμάθηση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας, έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τον προφορικό και γραπτό τους λόγο, καθώς ταυτόχρονα εξοικειώνονται με την κατανόηση γραπτών και ακουστικών κειμένων συνδυασμένα με ποικιλία δραστηριοτήτων (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Η ανάπτυξη των τεσσάρων γλωσσικών δεξιοτήτων, λοιπόν, θα πρέπει να παρέχονται μέσα από έναν ευχάριστο τρόπο προσφέροντας στο μαθητή ταυτόχρονα την αίσθηση της επιβράβευσης και της προόδου (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

#### **1.4.1. Προφορικός Λόγος**

##### ***Κατανόηση και Παραγωγή Προφορικού Λόγου***

Σύμφωνα με τον Baker (2001, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), η ακρόαση ανήκει στην κατηγορία των επιδεξιοτήτων πρόσληψης, κατά την οποία ο ομιλητής αναπτύσσει έναν συνδυασμό αντιληπτικών, αναλυτικών και συνθετικών δεξιοτήτων με σκοπό την ερμηνεία του μηνύματος και την παραγωγή λόγου. Στην περίπτωση της εκμάθησης μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας, η διαδικασία αυτή βρίσκεται σε ένα ιδιαίτερα δύσκολο επίπεδο, καθώς χρειάζεται συνδυασμό των γνώσεων και των πληροφοριών του μηνύματος που δέχεται ο ομιλητής (Ρεπούσης, 2000).

Η ανάπτυξη της ακουστικής δεξιότητας είναι ιδιαίτερως χρήσιμη , καθώς προετοιμάζει τα παιδιά να αντιληφθούν τον προφορικό λόγο των φυσικών ομιλητών με φυσική ταχύτητα και ύφος. Η δεξιότητα αυτή πραγματώνεται μέσα από δύο προσεγγίσεις, την αλληλοδραστική, όπου ο μαθητής ακούει ένα μήνυμα και δρα σύμφωνα με αυτό που ακούει λεκτικά (π.χ. παίρνει μέρος σε μία συζήτηση) και τη μονόπλευρη επικοινωνία, όπου το παιδί απλά ακούει το μήνυμα και προσλαμβάνει τις πληροφορίες (π.χ. ραδιόφωνο, τηλεόραση, διάλεξη κτλ.) (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Η ομιλία, σύμφωνα με τον Baker (2001, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), ανήκει στην κατηγορία των επιδεξιοτήτων παραγωγής, κατά την οποία ο ομιλητής παράγει προφορικό λόγο. Η ανάπτυξη της ομιλίας δεν μπορεί να νοηθεί έξω από το πλαίσιο της επικοινωνιακής προσέγγισης και δραστηριότητας, καθώς εντάσσεται σε αυτήν ως μέρος ενός διαλόγου ή συζήτησης και συνδέεται άρρητα με την δεξιότητα της ακρόασης (Μήτσης, 2004, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Η ικανότητα προφορικής επικοινωνίας και έκφρασης μέσα στην τάξη βασίζεται στην χρήση απλών γλωσσικών στοιχείων. Η διδακτική διαδικασία θα πρέπει να είναι προσανατολισμένη σε επικοινωνιακές δραστηριότητες, οι οποίες θα ανταποκρίνονται σε πραγματικές καταστάσεις. Πραγματοποιείται, δηλαδή, μία προσομοίωση της πραγματικότητας εστιάζοντας στη μετάδοση της πληροφορίας κι όχι στην σωστή γραμματική και συντακτική μορφή (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

#### **1.4.2. Γραπτός Λόγος**

##### ***Κατανόηση και Παραγωγή Γραπτού Λόγου***

Σύμφωνα με τον Baker (2001, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), η ανάγνωση ανήκει στην κατηγορία των επιδεξιοτήτων πρόσληψης, καθώς ο αναγνώστης μπορεί να διαβάζει και να αντιλαμβάνεται όλες τις μορφές του γραπτού λόγου. Η αναγνωστική δεξιότητα αποτελεί μία ερμηνευτική διαδικασία, κατά την οποία ο μαθητής επιστρατεύει όλες του τις δυνάμεις και τις προϋπάρχουσες γνώσεις του, για να επεξεργαστεί και να ερμηνεύσει το μήνυμα (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Σύμφωνα με το Βάμβουκα (1984), η αναγνωστική δεξιότητα εκδηλώνεται σε τρία διαδοχικά επίπεδα/ στάδια, τα οποία στοχεύουν στην αποκωδικοποίηση του μηνύματος από τον αναγνώστη, στην κατανόηση, όπου ο αναγνώστης συλλαμβάνει το νόημα που κρύβεται πίσω από τα γραπτά σύμβολα (διανοητική/ εσωτερική όψη ανάγνωσης) και στην κρίση του γραπτού μηνύματος υιοθετώντας ο αναγνώστης κριτική στάση απέναντι από το μήνυμα που λαμβάνει (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).



Η γραφή, σύμφωνα με τον Baker (2001, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), ανήκει στην κατηγορία των επιδεξιότητων παραγωγής, η οποία κατακτάται σταδιακά μέσω της διδασκαλίας και είναι αποτέλεσμα συστηματικής μάθησης. Επιπροσθέτως, η γραπτή έκφραση είναι μία «εσωστρεφής» γνωστική διαδικασία, η οποία απευθύνεται στο μαθητή που την παράγει, καθώς αποτελεί μία επικοινωνιακή πράξη και μία κοινωνική διαδικασία, όπου το άτομο διδάσκεται το σύστημα γραφής της κοινωνίας που βρίσκεται (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Η παραγωγή γραπτού λόγου αφορά την ολόπλευρη και ολοκληρωμένη γραφική εμπειρία, την οποία το άτομο κατακτά παράλληλα με τη γνώση της γλώσσας (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Σύμφωνα με το Ρεπούση (2001), οι μαθητές εξοικειώνονται με την παραγωγή γραπτού λόγου μέσα από την αντιγραφή, η οποία στοχεύει στην εξοικείωση με τα γραπτά σύμβολα της γλώσσας, από την υπαγόρευση, όπου αποτελεί τον πιο κοινό τρόπο της ορθογραφίας μέσα στην τάξη, και από σύνταξη συγκεκριμένου λόγου, η οποία αφορά τις γραπτές δραστηριότητες περιοριστικού τύπου (π.χ. σύντομες γραπτές απαντήσεις).

## 1.5. Διαπολιτισμική Επικοινωνία

Σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα, όλο και περισσότερο γίνεται συνειδητή η κατάσταση, ότι η ελληνική κοινωνία έχει έναν έντονο πολυπολιτισμικό χαρακτήρα. Σε αυτό το γεγονός συμβάλλουν οι συνεχόμενες μαζικές πληθυσμιακές μετακινήσεις με αποτέλεσμα την ελληνική κοινωνία να υφίσταται διαφοροποίηση ως προς την ομοιογένεια του πληθυσμού της. Αυτό το γεγονός έχει αντίκτυπο και στο σχολείο, και πιο συγκεκριμένα στη μαθητική κοινότητα, η οποία χαρακτηρίζεται ανομοιογενής ακολουθώντας τα νέα δεδομένα, τα οποία τροποποιούν την πολιτισμική και γλωσσική ομοιογένεια (Παπαδοπούλου, 2008, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019). Για το λόγο αυτό, παρατηρείται μία σημαντική αύξηση στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας.

Εξαιτίας του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα της ελληνικής κοινωνίας, η νέα αυτή πραγματικότητα έφερε στο επίκεντρο μία διαφορετική μορφή επικοινωνίας, τη διαπολιτισμική επικοινωνία. Σύμφωνα με την Παπαδοπούλου (2008, όπ. αναφ. στη

Ρίζου, 2019) στη διαπολιτισμική επικοινωνία τα άτομα που επικοινωνούν προέρχονται από διαφορετικά σταθμά, καθώς είναι φορείς διαφορετικού πολιτισμικού και μορφωτικού επιπέδου. Επιπροσθέτως, τα άτομα αυτά διαφέρουν τόσο στην κωδικοποίηση και αποκωδικοποίηση των λεκτικών και μη λεκτικών συμβόλων και στοιχείων, όσο και στην αντίληψη των πραγμάτων γύρω τους (Παπαδοπούλου, 2008, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019). Η μορφή αυτής της επικοινωνίας συμβάλλει στην αλληλεπίδραση των ατόμων τα οποία προέρχονται από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα.

Για να καθίσταται αυτό δυνατόν, θα πρέπει να πληρούνται κάποιες προϋποθέσεις, με τις οποίες να επιτυγχάνεται η ορθή και αποτελεσματική διαπολιτισμική επικοινωνία. Σημαντικό είναι τα παιδιά να αναπτύξουν την διαπολιτισμική τους επίγνωση, την αποδοχή της ετερότητας του άλλου και την επίγνωση της διαφορετικής πολιτισμικής κουλτούρας των άλλων (Κεσίδου, 2008, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019). Επιπλέον, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να καλλιεργήσουν και να ενισχύσουν την διαδικασία της ενσυναίσθησής τους, να είναι δηλαδή ικανά να μπορούν να μπαίνουν στη θέση του άλλου, να αντιληφθούν αυτό το οποίο βιώνουν (Martin L. Hoffman, 2000). Σύμφωνα με τον Νικολάου (2000, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019), «η διαπολιτισμική επίγνωση αποτελεί μία γέφυρα επικοινωνίας μεταξύ των πολιτισμών».

Για την επίτευξη και την καλλιέργεια της διαπολιτισμικής επικοινωνίας συμβάλλει και ένας ακόμη παράγοντας, ο οποίος περιλαμβάνει δεξιότητες, γνώσεις, στάσεις, όπως είναι η ευαισθητοποίηση, η αποδοχή του άλλου ακόμη κι αν αυτός είναι διαφορετικός, καθώς επίσης και την εξάλειψη των στερεοτύπων, όπως ο ρατσισμός. Ο παράγοντας αυτός ονομάζεται διαπολιτισμική ικανότητα, με την οποία οι μαθητές θα μπορέσουν να κατανοήσουν και να «αγκαλιάσουν» τις διαφορές του άλλου, ατομικές, ομαδικές ή ακόμη και εθνοτικές, οι οποίες ενυπάρχουν στη νέα αυτή πραγματικότητα (Byram, 1997, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019).

## 2. Το παιχνίδι

### 2.1. Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Τα τελευταία χρόνια έχει παρατηρηθεί μία σημαντική άνοδος στην χρήση παιχνιδιών μέσα στην τάξη. Αυτό συμβαίνει, γιατί μέσα από τη δράση των παιδιών από τα παιχνίδια, οι πιθανές δυσκολίες που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της μάθησης ελαττώνονται και δημιουργείται ένα ευχάριστο και ενθουσιώδες κλίμα. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας ως μέσο μάθησης τα παιχνίδια, παρέχει στα παιδιά ένα πανίσχυρο εργαλείο, με το οποίο οι μαθητές δεν θα είναι απλοί θεατές και παθητικοί δέκτες, αλλά θα συμμετέχουν ενεργά σε αυτή την παιγνιώδη διαδικασία. Καθώς, οι μαθητές θα βρίσκονται σε ένα χαλαρό κι ευχάριστο περιβάλλον, θα έχουν την ευκαιρία να λάβουν νέες γνώσεις και να ανακαλέσουν τις προϋπάρχουσες. Ακόμη, με αυτή τη μέθοδο του παιχνιδιού, τα παιδιά θα παρουσιάσουν ενδιαφέρον για το μάθημα και θα συμμετέχουν πιο ενεργά στη συγκεκριμένη διαδικασία, καθώς μέσα από το εκάστοτε υλικό θα εξασκήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και θα αποκτήσουν νέες εμπειρίες (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Το γεγονός ότι τα παιδιά έχουν μία εσωτερική ανάγκη να υπακούν σε κανόνες και οδηγίες, δεν το πραγματώνουν από υποχρέωση, αλλά από το αίσθημα που νοιώθουν, ότι δηλαδή θέλουν να ανήκουν και να απαρτίζουν μία ομάδα, να αισθάνονται μέλος της υπηρετώντας συγκεκριμένους στόχους και κοινές επιδιώξεις σαν ολομέλεια. Το παιχνίδι, λοιπόν, κατατάσσεται και αποτελεί ένα από τα βασικότερα και σημαντικότερα εκπαιδευτικά εργαλεία στη διαδικασία της μάθησης και πιο συγκεκριμένα στη διαδικασία εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας, αφού προσφέρει σε μεγάλο βαθμό τη δυνατότητα εξωλεκτικής και εξωγλωσσικής επικοινωνίας, καθώς οι μαθητές στην προσπάθειά τους να τηρήσουν τους κανόνες δεν διακατέχονται από τον φόβο μήπως κάνουν κάποιο λάθος, αλλά νοιώθουν μία εσωτερική επιθυμία να συμμετάσχουν.

Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι ως ένα δελεαστικό μέσο για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών, να τους ενεργοποιήσει τα κίνητρα και με αυτόν τον τρόπο να δημιουργήσει και να μετατρέψει το μάθημα από ανιαρό και συνηθισμένο σε ψυχαγωγικό και πρωτότυπο.

Αυτό συμβαίνει, γιατί οι μαθητές από μικρή κιόλας ηλικία έχουν συνδέσει το παιχνίδι με ένα μέσο διασκέδασης, ψυχαγωγίας ακολουθώντας κάποιους κανόνες, γεμάτο ανατροπές και αγωνιώδης προσπάθεια για την επίτευξη των στόχων, με ανταγωνισμό ή συναγωνισμό (ανάλογα από αυτό που ζητά η περίπτωση), με ομαδικό ή εταιρικό πνεύμα, καθώς επίσης και με άλλα θετικά στοιχεία δίνοντας έτσι την δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Έτσι, μέσα από το παιχνίδι ενισχύονται βασικές λειτουργίες του ατόμου, όπως η επανάληψη, η εξάσκηση, η μίμηση, η ρύθμιση, η ανακάλυψη και η σύνθεση, καθώς με βάση τις οποίες καλλιεργούνται τόσο οι προσληπτικές όσο και οι παραγωγικές δεξιότητες των μαθητών (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί το γεγονός, ότι το παιχνίδι εκτός από την συμβολή του στην ανάπτυξη του γλωσσικού και γνωστικού επιπέδου, συμβάλλει στην ολοκληρωτική ανάπτυξη του ατόμου και συνιστά ένα έναν τρόπο έκφρασης και δημιουργικότητας, καθώς επηρεάζει θετικά και την κοινωνική και ψυχοσυναισθηματική εξέλιξη του παιδιού. Σύμφωνα με τον L.S. Vygotsky (1997, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), στο παιχνίδι το παιδί ενεργεί σε έναν χώρο περισσότερο γνωστικό, καθώς επίσης δρα σε μία φανταστική κατάσταση, η οποία έχει νόημα και σημασία, για αυτό και δρώντας σε αυτό ρυθμίζει τη συμπεριφορά του με βάση τους κανόνες που απορρέουν από το νόημα που έχει για το παιδί αυτή η κατάσταση. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί συνειδητοποιεί το δικαίωμα αλλά και την υποχρέωση, αναπτύσσει την κοινωνική του επίγνωση και συνείδηση και δημιουργεί ευκαιρίες διερεύνησης εννοιών, όπως η δικαιοσύνη και η ισότητα απέναντι στο διαφορετικό. Σύμφωνα με τις παιγνιώδης δραστηριότητες, τα παιδιά κοινωνικοποιούνται, έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν το αίσθημα αλληλεγγύης, μαθαίνουν να συνεργάζονται και να αλληλοβοηθούνται, να σέβονται τις ανάγκες και τις προτιμήσεις του «άλλου», να αναλαμβάνουν ρόλους, να λειτουργούν υπεύθυνα και να είναι ικανά να καλλιεργήσουν το αίσθημα του «ανήκειν» προσφέροντας ο καθένας με τον τρόπο του στην ομάδα (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Βασική προϋπόθεση για τις παιγνιώδης αυτές δραστηριότητες, είναι ο εκπαιδευτικός να μπορέσει να προσαρμόσει αυτές τις δραστηριότητες, ώστε να ανταποκρίνονται στα ποικίλα και διάφορα «μαθησιακά στιλ» που συναντώνται μέσα σε μία τάξη. «Ο όρος *μαθησιακά στιλ* (learning styles) χρησιμοποιείται, για να

περιγράψει τις ποιοτικές διαφορές στη μάθηση και στη μελέτη ανάμεσα στις ατομικές προτιμήσεις» (Felder, 1988). Συνεπώς, ο εκπαιδευτικός οφείλει να συγκεντρώσει τις απαραίτητες πληροφορίες για τους μαθητές του, να σκιαγραφήσει δηλαδή το προφίλ κάθε μαθητή του ξεχωριστά, τις προτιμήσεις τους, τα ενδιαφέροντά τους και τον τρόπο που επιλέγουν και χρησιμοποιούν κατά τη διαδικασία της μάθησης, με σκοπό τον επιτυχή σχεδιασμό και την πραγμάτωση αυτών των δραστηριοτήτων (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Σύμφωνα με τη Φρυδάκη (2009), ο τρόπος με τον οποίο επιλέγουν και χρησιμοποιούν τα παιδιά κατά τη διάρκεια της μάθησης, αφορά τις «αισθητηριακές τους προτιμήσεις». Με βάση αυτές τις προτιμήσεις, ο Gardner (οπ. αναφ. στη Φρυδάκη, 2009) διατύπωσε μία θεωρία σχετικά με τους πολλαπλούς τύπους νοημοσύνης των μαθητών. Η θεωρία αυτή βασίζεται στο γεγονός, ότι το κάθε άτομο είναι μοναδικό, καθώς φέρει διαφορετικό προφίλ νοημοσύνης χρησιμοποιώντας διαφορετικές και ποικίλες λειτουργίες προκειμένου να επεξεργάζεται πληροφορίες και να επιλύει προβλήματα (Φρυδάκη, 2009). Οι προτιμήσεις αυτές, και γενικά η νοημοσύνη κάθε ατόμου επηρεάζεται και διαμορφώνεται από τις εμπειρίες και τα βιώματα που έχει λάβει στη ζωή του και συνεχίζει να αποκτά και από το κοινωνικοπολιτισμικό του περιβάλλον, στο οποίο ζει (Κασσωτάκης & Φλούρης, 2013). Με βάση την παραπάνω θεωρία, παρατηρούνται οκτώ τύποι νοημοσύνης, οι οποίοι είναι οι εξής: α) η Γλωσσική νοημοσύνη, β) η Λογικομαθηματική νοημοσύνη, γ) η Μουσική νοημοσύνη, δ) η Οπτική ή Χωροαισθητική νοημοσύνη, ε) η Κινησθητική νοημοσύνη, στ) η Διαπροσωπική νοημοσύνη, ζ) η Ενδοπροσωπική νοημοσύνη και η) η Οικολογική ή Φυσιολογική νοημοσύνη (Φρυδάκη, 2009).

Σύμφωνα, λοιπόν, με την παραπάνω θεωρία, η οποία στοχεύει την ατομικότητα αλλά ταυτοχρόνως και στην διαφορετικότητα του κάθε μαθητή, δημιουργείται η ανάγκη για διαφοροποίηση της διδασκαλίας λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες των μαθητών, καθώς λόγω των διαφορετικών και διαφοροποιημένων τύπων νοημοσύνης που παρουσιάζονται (άρα τα παιδιά μαθαίνουν και διαφορετικά), κρίνεται αναγκαίο να διδάσκονται διαφορετικά (Φρυδάκη, 2009). Για τον σχεδιασμό της διαφοροποιημένης διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός έχει την υποχρέωση να συμπεριλάβει σε αυτή τη διαδικασία μία ποικιλία παιγνιωδών δραστηριοτήτων, με αποτέλεσμα να αξιοποιούνται όλοι οι τύποι νοημοσύνης και κατ' επέκταση «να

αναδεικνύονται οι κλίσεις και τα ταλέντα των μαθητών» (Δημητριάδου, 2016). Με αυτό τον τρόπο, δίνονται ίσες ευκαιρίες σε όλους τους μαθητές και τα παιδιά δεν έχουν τον ρόλο του παθητικού δέκτη, αλλά συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητες- παιχνίδια.

Συνεπώς, ο σύγχρονος αυτός τρόπος μάθησης και διδασκαλίας παρέχει και συμπεριλαμβάνει όλα εκείνα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά που χρειάζονται, για την ανάδειξη των διαφορετικών και ποικίλων μαθησιακών στιλ και τους πολλαπλούς τύπους νοημοσύνης, καθώς συμβάλλει και στην ενεργοποίηση των διαφορετικών εσωτερικών κινήτρων των μαθητών. Σύμφωνα με τη Χατζηκαμάρη (2004), «το παιχνίδι ενεργοποιεί σφαιρικά την προσωπικότητα του παιδιού, την οργανώνει και την πλαισιώνει στην πορεία του προς την ωριμότητα, διαθέτοντας όλες τις ιδιότητες ενός εργαλείου μάθησης και λειτουργώντας ως *φυσικό παιδαγωγικό μέσο*».

## 2.2. Τυπολογία παιχνιδιών

Ως εκπαιδευτικό εργαλείο στη μαθησιακή διδασκαλία, τα παιχνίδια διαφοροποιούνται μεταξύ τους ανάλογα με τον σκοπό που θέλουν να επιτύχουν, ανάλογα με τους κανόνες και τις οδηγίες που θέτουν και πρέπει να τηρηθούν, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο διεξάγονται/ εκπονούνται. «Σύμφωνα με τον Hughes (1996, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), κάθε τύπος παιχνιδιού συμβάλλει σε μία διαφορετική πτυχή της ανάπτυξης, δηλαδή στη γνωστική, κοινωνική, συναισθηματική, κινητική και γλωσσική» (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Συνδυαστικά με την παραπάνω άποψη/ θεωρία, τα παιχνίδια- δραστηριότητες, σύμφωνα με τη Γρίβα και τη Σέμογλου (2016), κατηγοριοποιούνται ως εξής:

- ❖ Το *σιωπηλό παιχνίδι*: Σχετίζεται και αφορά το αισθησιο-κινητικό παιχνίδι, στο οποίο το παιδί ασχολείται με εικονογραφημένα βιβλία και παρατηρώντας τις εικόνες του δίνεται η αφορμή να σχεδιάσει και να απολαύσει τη διαδικασία του παιχνιδιού χρησιμοποιώντας διάφορα αντικείμενα, όπως κούκλες, αυτοκινητάκια, κουζινικά κ.ά. στοχεύοντας, έτσι στην διαδικασία κι όχι στο τελικό αποτέλεσμα.

- ❖ *Παιχνίδι κατασκευών/ δομικό παιχνίδι:* Η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιού βασίζεται στη χρήση των χεριών των παιδιών και παρέχει τη δυνατότητα στα παιδιά να δημιουργήσουν διάφορες κατασκευές χρησιμοποιώντας ποικιλία αντικειμένων και ενισχύοντας παράλληλα τη βελτίωση της λεπτής κινητικότητας και του συντονισμού ματιού- χεριού. Σύμφωνα με τους Boucher & Amery (2009, όπ, αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), «τα παιδιά που ασχολούνται με επιτυχία με τις κατασκευές φαίνεται, ότι χειρίζονται με μεγαλύτερη ευκολία τις λέξεις, τις ιδέες και τις έννοιες» (όπ. αναφ. στη Γρίβα & Σέμογλου, 2016).
- ❖ *Κοινωνικό παιχνίδι:* Το παιχνίδι αυτό χρειάζεται τη συμμετοχή παραπάνω από ένα άτομα για να επιτευχθεί. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα, τα παιδιά που συμμετέχουν, μαθαίνουν να λειτουργούν σαν ομάδα, να υπακούν στους κανόνες/ οδηγίες, να μοιράζονται πράγματα και να συνεργάζονται, καθώς τους δίνεται και η ευκαιρία να κοινωνικοποιηθούν με τα άλλα παιδιά και αυτό λειτουργεί ως ένας βασικός παράγοντας που θα τα προετοιμάσει με σκοπό την ομαλή τους ένταξη στην κοινωνία των ενηλίκων.
- ❖ *Κινητικό παιχνίδι:* Το παιχνίδι αυτό αποτελείται από απλές κινητικές αθλητικές δραστηριότητες που εμπεριέχουν διάφορα όργανα γυμναστικής, όπως μπάλες και σχοινάκια, αλλά και από καθημερινού τύπου δραστηριότητες, όπως το παιχνίδι στην άμμο ή το κολύμπι στη θάλασσα. Σύμφωνα με τη Shore R. (1997, όπ, αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), «τα κινητικά παιχνίδια συμβάλλουν καίρια στην ανάπτυξη αδρών κινητικών δεξιοτήτων των παιδιών, το γενικό συντονισμό μυϊκού και νευρικού συστήματος» (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).
- ❖ *Παιχνίδι με κανόνες:* Η συγκεκριμένη δραστηριότητα έχει ως κύριο στόχο και σκοπό να εξοικειωθούν τα παιδιά με τους κανόνες που διακατέχουν αυτού του τύπου τα παιχνίδια, και λειτουργούν ως μία μικρογραφία της πραγματικής ζωής, καθώς προετοιμάζουν τα παιδιά να λειτουργήσουν υπεύθυνα και παραγωγικά στη μετέπειτα ζωή τους ως ενήλικες ακολουθώντας τους νόμους της κοινωνίας.
- ❖ *Παιχνίδια πνευματικής ικανότητας:* Τα παιχνίδια αυτά έχουν ως στόχο την ανάπτυξη των λογικών και νοητικών λειτουργιών του παιδιού, ώστε να

καταλήξουν σε έναν επιθυμητό σκοπό παίρνοντας μέρος σε διαδικασίες επίλυσης προβλήματος, στην κατασκευή πάζλ, στα σταυρόλεξα κ.ά.

- ❖ *Γλωσσικά παιχνίδια:* Σε αυτές τις δραστηριότητες υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες οι οποίες είναι οι εξής: α) «τα παιχνίδια που δίνουν έμφαση σε γλωσσικά στοιχεία», δηλαδή ασχολούνται με τη λέξη ως μονάδα, όπως είναι για παράδειγμα οι ασκήσεις συμπλήρωσης συνώνυμων και αντώνυμων λέξεων, η συμπλήρωση ενός σταυρόλεξου κ.ά., και β) «τα επικοινωνιακά γλωσσικά παιχνίδια», τα οποία στοχεύουν στην επίτευξη του συγκεκριμένου κάθε φορά επικοινωνιακού μηνύματος.

Σύμφωνα με τη Hadfield (1999, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), τα γλωσσικά παιχνίδια ταξινομούνται στις παρακάτω υποκατηγορίες:

- Παιχνίδια αντιστοίχισης, ταξινόμησης
  - Παιχνίδια σύγκρισης
  - Παιχνίδια ‘πληροφοριακού κενού’
  - Παιχνίδια εικασίας
  - Παιχνίδια λεζάντας
  - Επιτραπέζια παιχνίδια
- ❖ *Παιχνίδια με τη χρήση υπολογιστών ή παιχνιδομηχανών:* Πρόκειται για μία σύγχρονη και μοντέρνα διαδικασία που έχει ενταχθεί δυναμικά στα σύγχρονα μοντέλα διδασκαλίας και χρησιμοποιείται ως εκπαιδευτικό εργαλείο κατά τη διάρκεια της μάθησης
  - ❖ *Δημιουργικό παιχνίδι:* Η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιού περιλαμβάνει ποικιλία δραστηριοτήτων, ιδιαίτερα γνωστές, οι οποίες χρησιμοποιούνται στη μαθησιακή δραστηριότητα μετατρέποντας την ιδιαίτερα διασκεδαστική για τους



μαθητές. Οι τύποι δραστηριοτήτων που περιλαμβάνονται σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιού είναι οι εξής:

- Παιχνίδια φαντασίας: Σε αυτή τη δραστηριότητα τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να οξύνουν τη δημιουργική τους σκέψη μέσα από την κατασκευή δικών τους φανταστικών ιστοριών σε ένα δικό τους ασφαλές περιβάλλον, καθώς τους δίνεται η ευκαιρία να πειραματιστούν με το λεξιλόγιο.
- Παιχνίδια προσομοίωσης: Ο συγκεκριμένος τύπος παιχνιδιού δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, μέσα από την προσομοίωση της πραγματικότητας, να εκφραστούν. Τα παιχνίδια προσομοίωσης διακρίνονται σε:

*φυσικής προσομοίωσης:* οι μαθητές, μέσω της προσομοίωσης μιας κατάστασης, μπορούν να αλλάξουν την έκβασή της και στη συνέχεια να παρατηρήσουν τη διαφορετική τροπή που παρατηρείται.

*διαδικαστικής προσομοίωσης:* «...οι μαθητές χειρίζονται αντικείμενα με στόχο την κατάκτηση των δεξιοτήτων που απαιτούνται για τον ορθό και ακριβή χειρισμό φυσικών αντικειμένων σε ένα πραγματικό περιβάλλον».

*καταστασιακής προσομοίωσης:* «...οι μαθητές αναπαριστούν συμπεριφορές ατόμων ή ομάδων, που δρουν σε συγκεκριμένες καταστάσεις».

- Παιχνίδια ρόλων: Η συγκεκριμένη υποκατηγορία παιχνιδιών δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εμπλακούν σε ποικίλες περιστάσεις επικοινωνίας, καθώς μαθαίνουν να συνεργάζονται, να αλληλεπιδρούν και να γίνονται μέρος μιας κοινωνικού τύπου δραστηριότητας. Σύμφωνα με τη Δημητριάδου (2016), μέσα από αυτή τη διαδικασία παρέχεται η δυνατότητα στο μαθητή να καλλιεργήσει την προσωπική του έκφραση

και γενικότερα, να αναπτύξει των εσωτερικό του κόσμο, και να έρθει πιο κοντά με τους συμμαθητές του, καθώς με αυτόν τον τρόπο αποκτά και ενισχύει το αίσθημα της «ενσυναίσθησης», το οποίο αποτελεί ένα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό για την πορεία της μετέπειτα ζωής του. Επιπλέον, μέσα από αυτή τη δραστηριότητα δίνεται η δυνατότητα στο παιδί να αναπτύξει τη «βιωματική του εμπειρία», καθώς αναλαμβάνει κάποιους ρόλους, του οποίους πρέπει να φέρει εις πέρας όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματικότητα (με ρεαλιστικό τρόπο) (Δημητριάδου, 2016). Αυτού του τύπου οι δραστηριότητες είναι κατάλληλες για μαθητές οι οποίοι έχουν πολύ περιορισμένο γλωσσικό λεξιλόγιο, κι έτσι ενθαρρύνονται με αυτό τον τρόπο για να επικοινωνήσουν χρησιμοποιώντας εξωλεκτικά στοιχεία, όπως με τη στάση του σώματός του, με χειρονομίες, με νοήματα, με εκφράσεις του προσώπου τους κ.ά. (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

- ο Παντομίμα: Στο συγκεκριμένο παιχνίδι η έμφαση δίνεται στο σώμα κι όχι στις λέξεις. Αποτελεί ένα παιχνίδι, μέσα από το οποίο το παιδί εκφράζεται και επικοινωνεί αξιοποιώντας εξωλεκτικά και παραγλωσσικά στοιχεία χρησιμοποιώντας αποκλειστικά το σώμα του και τις εκφράσεις του προσώπου του, καθώς με αυτόν τον τρόπο ο μαθητής βρίσκεται σε θέση να αναπαραστήσει κάτι (π.χ. ένα συναίσθημα, ένα συμβάν, μία προσωπικότητα, κάποιο αντικείμενο, έναν χώρο κ.ά.). Αυτού του τύπου η δραστηριότητα ενεργοποιεί τη φαντασία των παιδιών, καθώς καλλιεργεί και ενισχύει την αυθόρμητη και δημιουργική τους έκφραση. «Επιπλέον, το εκπαιδευτικό αυτό εργαλείο, ως διδακτική τεχνική μπορεί να έχει εξαιρετικά αποτελέσματα στην παρουσίαση, εμπέδωση και ανακύκλωση του λεξιλογίου» (Dodson, 2000 όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

## 2.3. Το κινητικό παιχνίδι

### 2.3.1. Κινητικό παιχνίδι και δεύτερη/ ξένη γλώσσα

«Μέσα από τα κινητικά παιχνίδια φαίνεται ότι συντελείται η ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών, καθώς προσελκύεται το ενδιαφέρον τους, διευκολύνεται η μάθηση και η σύνδεση της μάθησης με την καθημερινή ζωή (Garcia et al, 1996, Pang & Kamil, 2004, όπ. αναφ. στη Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Τα παιδιά συμμετέχοντας σε αυτά τα παιχνίδια τους δίνεται η δυνατότητα να ενισχύσουν την προσοχή τους και να διευκολύνουν την λεκτική, οπτική και κιναισθητική τους μάθηση, καθώς επίσης οι κινητικές δραστηριότητες βοηθούν τα παιδιά, ιδιαίτερα εκείνα που αντιμετωπίζουν δυσκολίες, και τους παρέχουν την ενίσχυση της αυτοπεποίθησής τους (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Το κινητικό παιχνίδι αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά εκπαιδευτικά εργαλεία κατά τη μαθησιακή διαδικασία για τους ίδιους τους μαθητές, καθώς αποτελεί το βασικότερο μέσο επικοινωνίας, έκφρασης και μάθησης συνδυάζοντας τη μάθηση-διδασκαλία με την κίνηση. Επιπροσθέτως, ενισχύεται η γνωστική αντίληψη των παιδιών, καλλιεργείται η συναισθηματική τους ανάπτυξη και βοηθά τα παιδιά να κοινωνικοποιηθούν και να αλληλεπιδράσουν, τόσο με τους συμμαθητές τους όσο και με τον εκπαιδευτικό τους. «Ακόμη, μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά έρχονται αντιμέτωπα με κοινωνικούς κανόνες, τους οποίους είναι υποχρεωμένα να τηρήσουν, γεγονός που τα προετοιμάζει και τα εξασκεί για τη μετέπειτα ζωή τους» (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Στους μαθητές μικρότερης ηλικίας, και πιο συγκεκριμένα κατά την πρωτοσχολική εμπειρία, τα παιχνίδια καλλιεργούν και ενισχύουν την ικανοποίησή τους, καθώς το μάθημα μετατρέπεται σε παραγωγικό χρόνο, δηλαδή σε ώρα διασκέδασης και ψυχαγωγίας για τα ίδια τα παιδιά. Επιπλέον, η απόκτηση της γλώσσας για τους μικρούς μαθητές πραγματοποιείται με ιδιαίτερη ευκολία και πιο αποτελεσματικά, καθώς μέσα από τα παιχνίδια διασκεδάζουν, συμμετέχουν σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν κίνηση και εμπλέκουν όλες τις αισθήσεις τους. Στις αυθεντικές αυτές καταστάσεις, οι μαθητές αναπτύσσουν τις γνωστικές και γλωσσικές τους ικανότητες, οι οποίες υιοθετούνται από τα παιχνίδια καθοριστικής

σημασίας, αφού αυτές οι δραστηριότητες αποτελούν τις βάσεις όπου θα οικοδομηθεί η γλωσσική ανάπτυξη (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

«Το παιχνίδι αποτελεί μία ιδανική περίπτωση επικοινωνίας, καθώς οι μαθητές χρησιμοποιούν αυθόρμητα τη γλώσσα- στόχο, γεγονός που τους βοηθά να ανακαλούν ευκολότερα και αβίαστα το νέο λεξιλόγιο» (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Τα παιχνίδια έχουν λάβει μία σημαντική θέση στη μάθηση και τη διδασκαλία της δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς έχουν αποκτήσει παιδαγωγικό χαρακτήρα που συνεισφέρει στην ψυχαγωγία των μαθητών και τη διακοπή της ρουτίνας στην τάξη ανακαλύπτοντας με αυτό τον τρόπο την αξία τους ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Επιπροσθέτως, οι κινητικές δραστηριότητες συμβάλλουν στην αύξηση του ενδιαφέροντος και της προσοχής των μαθητών ελαττώνοντας την ύπαρξη του άγχους, καθώς προσφέρουν τη δυνατότητα στους μαθητές για ρεαλιστική επικοινωνία μεταξύ τους, είτε λεκτικά, είτε σωματικά είτε εξωγλωσσικά. Με τη χρήση, λοιπόν, των κινητικών παιχνιδιών στην εκμάθηση της δεύτερης/ ξένης γλώσσας επιτυγχάνεται η ομαδικότητα και το κλίμα συνεργασίας μέσα στην τάξη, καθώς τα παιδιά μαθαίνουν με έναν ευχάριστο και ενδιαφέροντα τρόπο, εξαλείφοντας έτσι τη δημιουργία δυσάρεστων αισθημάτων και άρνησης απέναντι σε γλώσσα- στόχο (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

## **2.4. Το γλωσσικό παιχνίδι**

### **2.4.1. Γλωσσικό παιχνίδι και δεύτερη/ ξένη γλώσσα**

Με τον όρο «γλωσσικά παιχνίδια» αναφέρονται τα διάφορα πεδία, στα οποία χωρίζεται η γλώσσα. Κάποια από αυτά τα γλωσσικά πεδία είναι για παράδειγμα η γλώσσα που μεταχειρίζονται οι χριστιανοί, η γλώσσα των επιστημόνων, η γλώσσα που χρησιμοποιούμε στην καθημερινή μας επικοινωνία ή η φιλοσοφική γλώσσα. Σύμφωνα με το Wittgenstein (1977) τα γλωσσικά παιχνίδια παρομοιάζονται με το σκάκι, και πιο συγκεκριμένα οι λέξεις αντικατοπτρίζουν τα πιόνια του σκάκι. Όπως το κάθε πiónι στο σκάκι, έτσι και η κάθε λέξη ακολουθεί κάποιους κανόνες λειτουργίας. Το νόημα των λέξεων, δηλαδή, συνίσταται στη λειτουργία που αυτές επιτελούν εντός κάθε γλωσσικού παιχνιδιού. Η χρήση της γλώσσας, λοιπόν,

περιγράφεται ως ένα σύνολο από γλωσσικά παιχνίδια, μέσα από τα οποία οι λέξεις που απαρτίζουν τη γλώσσα αποκτούν νόημα και λειτουργία (Wittgenstein, 1977).

Όσον αφορά τη χρήση της έκφρασης, η ίδια παράγεται μέσα σε συγκεκριμένα κάθε φορά πλαίσια επικοινωνιακής πρακτικής, τα οποία μεταβάλλονται ανάλογα με τους ρεαλιστικούς προσανατολισμούς των μελών που συμμετέχουν σε αυτή τη διαδικασία. Πρόκειται, σύμφωνα με τον Wittgenstein (1977), για τις «μορφές ζωής», οι οποίες επιδέχονται πολλαπλές ερμηνείες. Είτε ταυτίζονται με τον χαρακτηριστικό τρόπο με τον οποίο κάποιοι χειρίζονται μία γλώσσα, είτε με συγκεκριμένα στοιχεία της συμπεριφοράς των ατόμων, είτε, τέλος, σηματοδοτούν έναν τρόπο ζωής ιστορικά προσδιορισμένο. Οι μορφές ζωής, κατά συνέπεια, επιβάλλουν στα μέλη τους μία γενική εικόνα του κόσμου, η οποία αντικατοπτρίζεται και εκδηλώνεται στο επίπεδο της γλώσσας. Επομένως, είναι φανερό το γεγονός, ότι μία πρόταση κατανοείται με πολλαπλούς τρόπους, τόσους όσες μπορεί να είναι οι χρήσεις της. Η διαδικασία παραγωγής κάποιας νέας φράσης, κάποιου νέου νοήματος ονομάζεται «γλωσσικό παιχνίδι». Τα γλωσσικά παιχνίδια, συνεπώς, καταργούν την αυτονομία και την απομόνωση της γλώσσας και την τοποθετούν στη ζωή (Wittgenstein, 1977).

Όταν γίνονται αναφορές στο γλωσσικό παιχνίδι, συχνά, οι ερευνητές παραπέμπουν στον Gibbs (1978, οπ. αναφ. στη Γρίβα & Σέμογλου, 2016), ο οποίος όριζε το παιχνίδι ως «μία δραστηριότητα που εκτελείται με συνεργασία ή ανταγωνισμό με στόχο την επίτευξη των μαθησιακών και διδακτικών στόχων». Όπως όλες οι επικοινωνιακές δραστηριότητες έτσι και τα παιχνίδια συνοδεύονται από συγκεκριμένους στόχους, ώστε να παρέχουν κίνητρα και να παρακινούν τους μαθητές στη δημιουργική μαθησιακή διαδικασία. Επιπροσθέτως, τα παιχνίδια διέπονται από κανόνες, οι οποίοι δομούν τις διαδικασίες και καθορίζουν τους ρόλους των μελών που συμμετέχουν, το είδος των πληροφοριών, των προκλήσεων και των ανταγωνισμών στα πλαίσια και στην έκβαση του παιχνιδιού. Βασικό στοιχείο, όμως, για την αποτελεσματική διδασκαλία μέσα από τα παιχνίδια, ώστε να επιτυγχάνεται η ποιότητα και η ποσότητα αλληλεπιδραστικά παραγόμενου λόγου, είναι η συνεργασία και ο εποικοδομητικός συναγωνισμός (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Όσον αφορά τα γλωσσικά παιχνίδια που απευθύνονται στους μαθητές, οι οποίοι βρίσκονται στην πρωτοσχολική ηλικία, σύμφωνα με τη Γρίβα και Σέμογλου (2016),

χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες, στην πρώτη όπου τα παιχνίδια δίνουν έμφαση σε γλωσσικά στοιχεία, τα οποία εστιάζονται κυρίως στη λέξη ως μονάδα και δίνουν έμφαση στην ακρίβεια του λόγου (π.χ. ένα σταυρόλεξο ή δημιουργία αντώνυμου και συνώνυμου) και στη δεύτερη, τα επικοινωνιακά παιχνίδια τα οποία εστιάζονται, κυρίως, στην ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών με επίκεντρο την επίτευξη του επικοινωνιακού μηνύματος, και όχι μόνο στην ορθή χρήση της γλώσσας, όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Σύμφωνα με τη Hadfield (1999, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016), τα γλωσσικά παιχνίδια ταξινομούνται σε υποκατηγορίες, ανάλογα με τη μορφή των δραστηριοτήτων αυτών, καθώς και με το σκοπό που θέλουν να επιτύχουν. Τα παιχνίδια αντιστοίχισης, όπου ο μαθητής καλείται να αντιστοιχίσει ή να βάλει σε σωστή σειρά εικόνες με λέξεις, να ομαδοποιήσει συνώνυμες- αντώνυμες λέξεις, λέξεις που ανήκουν στην ίδια ετυμολογική οικογένεια ή γραμματική κατηγορία. Τα παιχνίδια σύγκρισης, όπου ο μαθητής χρειάζεται να βρει ομοιότητες ή διαφορές ανάμεσα σε εικόνες, με στόχο την επισήμανση ομοιοτήτων και διαφορών και την κατάλληλη λεκτική έκφρασή τους. Τα παιχνίδια πληροφοριακού κενού, τα οποία διεκπεραιώνονται εταιρικά ή ομαδικά, όπου οι μαθητές έχουν πληροφορίες που δεν έχουν οι άλλοι και καλούνται να τις εντοπίσουν μέσα από την ανταλλαγή πληροφοριών. Αυτού του είδους τα επικοινωνιακά παιχνίδια εστιάζουν στη μετάδοση της πληροφορίας κι όχι στην εξάσκηση κάποιας γραμματικής ή συντακτικής δομής (Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Επιπλέον, υπάρχει η υποκατηγορία των παιχνιδιών εικασίας, όπου πρόκειται για μία παραλλαγή των παιχνιδιών πληροφοριακού κενού, όπως για παράδειγμα είναι το παιχνίδι ‘των δέκα ερωτήσεων’, όπου ένας μαθητής σκέφτεται ένα διάσημο πρόσωπο, τόπο ή αντικείμενο και οι υπόλοιποι μαθητές κάνοντας μέχρι δέκα ερωτήσεις προσπαθούν να μαντέψουν το πρόσωπο ή το αντικείμενο έχει επιλέξει ο πρώτος μαθητής, απαντώντας κάθε φορά με ένα ΝΑΙ ή με ένα ΌΧΙ. Τα παιχνίδια λεζάντας, τα οποία φορούν μία μορφή παιχνιδιών αντιστοίχισης, στα οποία όμως οι συμμετέχοντες ταιριάζουν την κατάλληλη λεζάντα με την κατάλληλη εικόνα. Τέλος, υπάρχει η υποκατηγορία επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία στοχεύουν στην κατασκευή λέξεων και φράσεων δομώντας κάθε φορά κι από ένα γράμμα, όπως είναι το γνωστό Scrabble.

## 3. Αρχές σχεδιασμού του Εκπαιδευτικού Υλικού

### 3.1. Πολυτροπικότητα

Στο σύγχρονο επικοινωνιακό πλαίσιο, το οποίο διαμορφώθηκε σε μεγάλο βαθμό από το σύγχρονο τεχνολογικό και κοινωνικοπολιτισμικό τοπίο, η πολυτροπικότητα αναδεικνύεται ως ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά της επικοινωνίας (Kress, 2000, Kress & Leeuwen, 2001). Η χρήση της πολυτροπικότητας αποτελεί σημαντική επιλογή στη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερη/ ξένη γλώσσα, καθώς δημιουργεί νέα δεδομένα στη μετάδοση κάποιου μηνύματος αξιοποιώντας ποικίλα μέσα σε συνδυασμό με τη γλώσσα. Όσον αφορά το γλωσσικό υλικό, κατασκευάζεται συνδυαστικά με ποικίλα μέσα, όπως με ακουστικά, ηχητικά, οπτικά, αισθητηριακά, κινητικά και ηλεκτρονικά μέσα, με σκοπό την διευκόλυνση της μάθησης, διδασκαλία και κατάκτησης της ‘νέας γλώσσας’.

Οι εισηγητές του όρου της πολυτροπικότητας, Kress και Leeuwen (1996, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019), θεωρούν την πολυτροπικότητα όχι ένα επιπλέον στοιχείο που πρέπει να επισυναφθεί στην ανάλυση της επικοινωνίας, αλλά ως ουσιαστική και θεμελιώδη παράμετρο κάθε κειμένου, καθώς διευρύνεται η έννοια του μηνύματος. Η επικοινωνία συντελείται με εύρος ποικίλων μεθόδων- τρόπων, καθένας από τους οποίους διαδραματίζει σημαντικό και καθοριστικό ρόλο. Η πολυτροπικότητα αποτελεί ένα σύστημα σημειωτικών μέσων χρησιμοποιώντας λόγο και γραφή, εικόνα και πράξεις, το οποίο συμβάλλει και συντελεί στη μετάδοση των μηνυμάτων χωρίς να παραμένει αποκλειστικά και μόνο στα γλωσσικά στοιχεία. Ως πολυτροπικότητα, λοιπόν, σύμφωνα με το Χατζησαββίδη και Γαζάνη (2005), ορίζεται η μορφή παρουσίασης ενός πολιτισμικού προϊόντος στο οποίο περιέχονται και συνδυάζονται περισσότεροι από ένας σημειωτικοί τρόποι (modes).

Πραγματοποιείται ένας συνδυασμός γλωσσικών και εξωγλωσσικών στοιχείων με το γραπτό λόγο, με σκοπό την καλλιέργεια και ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και επίγνωσης των μαθητών σχετικά με ένα συγκεκριμένο θέμα. Ο ρόλος των μαθητών, πλέον, δεν παρουσιάζεται ως παθητικός αποδέκτης της γνώσης, αλλά ως ενεργητικός αποδέκτης και κριτικός αναγνώστης του μηνύματος. Η πολυτροπικότητα, επομένως, ως έννοια συνδέεται και με την παιδαγωγική των πολυεγγραμματισμών

(multiliteracies), εντάσσεται στις θεωρίες της επικοινωνίας υποστηρίζοντας την παραγωγή του νοήματος σε συνθήκες επικοινωνίας με τη χρήση και το συνδυασμό ποικίλων/ διαφορετικών σημειωτικών πόρων (O' Halloran & Smith, 2011), καθώς επίσης αποτελεί μία συγκεκριμένη προσέγγιση στην παιδαγωγική υιοθετώντας διαφορετικές διδακτικές πρακτικές σε συνάρτηση με το παιδαγωγικό περιβάλλον κάθε περίπτωσης (Archer, 2006).

«Πολυτροπικό είναι το κείμενο εκείνο που χρησιμοποιεί για τη μετάδοση μηνυμάτων συνδυασμό σημειωτικών τρόπων. Για παράδειγμα, τα περισσότερα κείμενα των σχολικών βιβλίων, του ημερήσιου τύπου ή της τηλεόρασης είναι πολυτροπικά, αφού συχνά συνδυάζουν γλώσσα και εικόνα ή στην περίπτωση της τηλεόρασης και μουσική» (Χοντολίδου, 1999, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019). Η επικοινωνιακή προσέγγιση, λοιπόν, είναι ένα αποτέλεσμα πολυτροπικού κειμένου, το οποίο συνδυάζει ποικίλους τρόπους και μεθόδους για την παραγωγή κάποιου νοήματος. Τα πολυτροπικά κείμενα διέπονται από αυθεντικότητα, η οποία λειτουργεί ως ένας σημαντικός παράγοντας για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, αφού οδηγεί το μαθητή στην επικοινωνιακή ικανότητα που έχει ως στόχο να αποκτήσει, μέσω της αντίστοιχης ικανότητας των φυσικών ομιλητών, καθώς δομείται σε εμπειρίες, βιώματα και συνήθειες των μαθητών από το ευρύτερο κοινωνικό τους περιβάλλον (Cope & Kalantzis, 2000, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019).

### **3.2. Πολυαισθητηριακή προσέγγιση**

Η πολυαισθητηριακή προσέγγιση και μέθοδος αποτελεί το σημαντικότερο παράγοντα κατά τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, η οποία λειτουργεί ευεργετικά σε μαθητές με ποικίλα και διαφορετικά μαθησιακά στυλ. Η πολυαισθητηριακή μέθοδος αποσκοπεί στην προσέγγιση της διδασκαλίας, η οποία επιστρατεύει όλες τις αισθήσεις των μαθητών για την αφομοίωση όσο το δυνατόν καλύτερα του γνωστικού μηνύματος. Δίνεται έμφαση μέσω της συγκεκριμένης μεθόδους σε ερεθίσματα, όπως είναι η χρήση του οπτικού ερεθίσματος, του ακουστικού και του κιναισθητικού ερεθίσματος. Σύμφωνα με τον Orton (1929, 1933) και την επιστημονική του ομάδα, η εφαρμογή της πολυαισθητηριακής διδασκαλίας



επιτρέπει στους μαθητές να συνδέσουν ταυτόχρονα αυτό που βλέπουν, αυτό που ακούν και αυτό που αισθάνονται.

Η χρήση αυτής της προσέγγισης είναι θεωρείται σημαντική και ωφέλιμη στη διαδικασία εκμάθησης της δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς οι μαθητές ενεργοποιούν και ενισχύουν όλες τις αισθήσεις τους. Είναι ωφέλιμη και σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες. Τα ερεθίσματα της αφής, της ακοής και της όρασης βοηθούν, επιπλέον, στην ενεργή συμμετοχή των παιδιών, κατά τη μαθησιακή διαδικασία, και στην αποτελεσματικότερη πρόσληψη και επεξεργασία πληροφοριών (Orton, 1925). Κατά την εκμάθηση της γλώσσας- στόχου, το περιβάλλον που λαμβάνει χώρα αυτή η διαδικασία, είναι δημιουργικό και ευχάριστο, το οποίο δημιουργείται μέσα από ποικίλες και διάφορες δραστηριότητες και εκπαιδευτικά υλικά.

Οι συνηθέστερες μορφές οπτικών ερεθισμάτων αποτελούνται κυρίως, από το φωτογραφικό υλικό, από τις εικόνες, από τη χρήση κάποιου πίνακα, υπολογιστή, προτζέκτορα, από την υπογράμμιση κάποιων λέξεων- κλειδιών, από τη ζωγραφική ακόμη και από η χρήση ορισμένων συμβόλων. Όσον αφορά τα ακουστικά ερεθίσματα, αυτά αποτελούνται κυρίως από τα τραγούδια, τους ήχους, τα ποιήματα, τη χρήση της ανάγνωσης, την αφήγηση των παραμυθιών, τα γλωσσικά παιχνίδια, τη χρήση της διήγησης και της συζήτησης. Τέλος, τα κιναισθητικά ερεθίσματα απαρτίζονται από την παντομίμα, τις χορευτικές κινήσεις, τα παλαμάκια, τη συναρμολόγηση κάποιου πάζλ. Η μέθοδος αυτή έχει ως αποτέλεσμα να χρησιμοποιούνται όλες οι αισθήσεις των μαθητών αρμονικά διευκολύνοντας με αυτό τον τρόπο τη μαθησιακή διαδικασία μετατρέποντάς την σε μία ευχάριστη και ψυχαγωγική κατάσταση.

### **3.3. Παιγνιώδης προσέγγιση**

Η παιγνιώδης μέθοδος και προσέγγιση αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς συμβάλλει ιδιαίτερα και αξιοσημείωτα στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Σύμφωνα με τη Wood (2013), το παιχνίδι είναι μία σύνθετη διαδικασία που έχει τους δικούς τη κανόνες και αντανακλά τους στόχους και τα νοήματα που διαμορφώνουν τα παιδιά, αλλά και πολιτισμικές πρακτικές.

«Περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα από συμπεριφορές, δράσεις και αλληλεπιδράσεις οι οποίες μπορεί να έχουν πολλαπλές ερμηνείες για τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι» (Wood 2013). Μέσα από το παιχνίδι, οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα τον εαυτό τους, καθώς επίσης εξοικειώνονται και με τον κόσμο γύρω τους και ο,τι αυτός περιλαμβάνει (Taurina & Zirina, 2015, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019).

Το παιχνίδι σε μαθητές μικρής ηλικίας βοηθά στην διεκπεραίωση της αναγνώρισης, της αντίληψης και της αποδοχής της διαφορετικότητας, καθώς η επικοινωνία του δομείται και βασίζεται σε σημειωτικούς κώδικες. Το παιχνίδι συνδέεται με σημαντικά αναπτυξιακά οφέλη, καθώς προσφέρει στους μαθητές της πρωτοσχολικής ηλικίας ευκαιρίες να αποκτήσουν τον έλεγχο των γνώσεων που θα εκλάβουν τη νέα γνώση, καθώς και τον τρόπο μάθησής τους. Μέσα από τις παιγνιώδης δραστηριότητες, τα παιδιά μαθαίνουν πώς να μοιράζονται και να ανταλλάσσουν πληροφορίες, να καθοδηγούν, ή να ακολουθούν και να νοιάζονται για τους άλλους, να εμπλέκονται στην επίλυση κάποιων δύσκολων καταστάσεων μεταξύ τους σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο, καθώς επίσης να ανακαλύπτουν νέες ιδέες και γνώσεις, να διαχειρίζονται συγκρούσεις, να διαπραγματεύονται τις κοινωνικές τους σχέσεις τόσο μέσα στην τάξη και στο σχολείο όσο και έξω στην κοινωνία (Vygotsky, 1966 όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

Το παιχνίδι αποτελεί το σημαντικότερο μέσο στην ανάπτυξη του λόγου και της δημιουργικής έκφρασης των μαθητών, καθώς συμβάλλει στην καλλιέργεια τις επικοινωνιακής ικανότητας μεταξύ των μαθητών. Μέσω των δραστηριοτήτων αυτών, οι μαθητές αλληλεπιδρούν μέσα σε ένα αυθεντικό περιβάλλον, καθώς το παιχνίδι συντελεί βασικό άξονα της καθημερινότητάς τους ανακαλύπτοντας τον κόσμο. Οι μαθητές, μέσα από τις παιγνιώδης δραστηριότητες αισθάνονται ασφάλεια και αυτοπεποίθηση, γεγονός που δρα εποικοδομητικά στην ενεργή συμμετοχή των μαθητών παράλληλα με στόχο την κατάκτηση της 'νέας γλώσσας' (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Σύμφωνα με τον Cook (2000, όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016) το παιχνίδι, και πιο συγκεκριμένα το γλωσσικό παιχνίδι αποτελεί βασικό παράγοντα διδασκαλίας και εκμάθησης μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας από τα πρώτα κιάλια στάδια κατάκτησής της. Για τους μαθητές μικρής ηλικίας οι δραστηριότητες αυτές, «συνιστούν ένα αποτελεσματικό 'εργαλείο' μάθησης που ενεργοποιεί σφαιρικά την προσωπικότητα των παιδιών, την οργανώνει και την πλαισιώνει στην

πορεία τους προς την ωριμότητα» (Γερμανός, 2004 όπ. αναφ. στο Γρίβα & Σέμογλου, 2016).

### 3.4. Διαφοροποιημένη προσέγγιση

Στη σημερινή κοινωνία μας, λόγω της κινητικότητας των ανθρώπων και των μετακινήσεων με προορισμό την Ελλάδα εξαιτίας κάποιων συγκεκριμένων παραγόντων (κοινωνικοί, πολιτικοί και οικονομικοί), η χώρα μας έχει μετατραπεί σε ένα πολυπολιτισμικό κέντρο. Ειδικότερα, όσον αφορά τις σχολικές τάξεις παρατηρείται ένα σημαντικό ποσοστό μικτών τάξεων, όπου στεγάζονται μαθητές διαφορετικών πολιτισμών, διαφορετικών χωρών, διαφορετικής κουλτούρας και σε πολλές περιπτώσεις ποικιλία στις γλώσσες. Η ανομοιογένεια, η οποία επικρατεί στο σχολικό περιβάλλον, έχει φέρει την ανάγκη στο χώρο της εκπαίδευσης για αλλαγές, και πιο συγκεκριμένα για τη χρήση της μεθόδου της διαφοροποίησης. Ο μαθητικός πληθυσμός, λοιπόν, και η εκπαιδευτική διαδικασία έχουν την ανάγκη για επαναπροσδιορισμό και προσαρμογή σχετικά με την κοινωνική πραγματικότητα της εποχής μας.

Το θέμα της διαφοροποίησης της διδασκαλίας και μάθησης αποτελεί σήμερα ένα από τα κρισιμότερα ζητήματα στη θεωρία της διδασκαλίας και στις προσεγγίσεις με στόχο την αποτελεσματική διδασκαλία σε τάξεις μικτής ικανότητας (Κουτσελίνη, 2011). Μέσω της διαφοροποιημένης προσέγγισης, η οποία εστιάζει σε όλους τους τύπους των μαθητών, επιδιώκεται η προσαρμογή της διδασκαλίας και μάθησης στις ικανότητες, στην επίδοση, στα ενδιαφέροντα και στις ιδιαίτερες κλίσεις των μαθητών, ώστε να δημιουργηθούν για κάθε μαθητή οι καλύτερες δυνατές συνθήκες προσωπικής ανάπτυξης, αλλά παράλληλα να εξασφαλίσουν και ένα κοινά αποδεκτό επίπεδο βασικών γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων (Κουτσελίνη, 2011). Σύμφωνα με τη Tomlinson (2004), για τη χρήση της διαφοροποιημένης προσέγγισης- μεθόδου χρειάζεται η επιλογή και η διαμόρφωση του κατάλληλου σχολικού περιβάλλοντος, των διδακτικών μέσων που θα χρησιμοποιηθούν, των κατάλληλων διδακτικών μορφών και πρακτικών, καθώς και η προσαρμογή του προγράμματος στις παραπάνω διαφορές και ιδιαιτερότητες των μαθητών διατηρώντας στον ίδιο βαθμό τις

προσδοκίες για όλους τους μαθητές παρά τη διαφορά έργου που αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας και των αποτελεσμάτων που θα προκύψουν.

Ουσιαστικά, «η διαφοροποιημένη διδασκαλία έχει ως στόχο τη μεγιστοποίηση της μάθησης για όλους τους μαθητές τόσο ως προς τους γνωστικούς όσο και διαδικαστικούς στόχους» (Θεοφιλίδης, 2008), καθώς σχεδιάζεται με βάση τη μαθησιακή ετοιμότητα, δηλαδή τη γνωσιακή ικανότητα των μαθητών, τις δεξιότητές τους και τις αδυναμίες τους, τα ενδιαφέροντα τους, καθώς και το μαθησιακό προφίλ κάθε μαθητή (Μπιρμπίλη, 2011). Στη διαφοροποιημένη διδασκαλία, λοιπόν, όλοι οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά, καθώς επίσης επικρατεί μέσα στην τάξη ένα κλίμα συνεργασίας και αλληλεγγύης μεταξύ των μαθητών. Ιδιαίτερη προϋπόθεση για τη διδασκαλία και εκμάθηση μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας, αποτελεί η αξιοποίηση της βιωματικής μάθησης, καθώς κατά τη διαφοροποιημένη διαδικασία η μάθηση πηγάζει από τον ίδιο το μαθητή και οι δραστηριότητες που αξιοποιούνται προσαρμόζονται ανάλογα με τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα βιώματα των μαθητών. Συνεπώς, για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, η χρήση ποικίλων και διαφορετικών εργαλείων, όπως τα ποικίλα κείμενα, τα πολυτροπικά κείμενα, οπτικο-ηχητικά σύμβολα και υλικά, ευνοούν και βοηθούν τη μάθηση, καθώς συμβάλλουν στην ενεργοποίηση των μαθητών για συμμετοχή και εκμάθηση της γλώσσας- στόχου (Tomlinson, 2011).

## 4. Εκπαιδευτικό Υλικό «Ανακαλύπτοντας την Ελλάδα»

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό αποτελεί μία σύνθετη διαδικασία, καθώς αποσκοπεί στην εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας και το οποίο κατασκευάστηκε για την καλλιέργεια και ανάπτυξη της κοινωνικότητας των μαθητών. Είναι σημαντικό να αναφερθεί και να παρουσιαστεί η δομή και τα στοιχεία εκείνα στα οποία βασίστηκε ο σχεδιασμός αυτού του υλικού, και πιο συγκεκριμένα θα πραγματοποιηθεί αναφορά στη στοχοθεσία, στις αρχές ανάπτυξης, καθώς και στους αναγνώστες/ μαθητές που απευθύνεται. Για τη δημιουργία και κατασκευή του εκπαιδευτικού υλικού λήφθηκε υπόψη ο σημαντικότερος και καθοριστικότερος παράγοντας όπου είναι η ηλικία των μαθητών, το κοινωνικο- πολιτισμικό τους περιβάλλον και το γλωσσικό τους υπόβαθρο.

Το διδακτικό αυτό υλικό απευθύνεται σε παιδιά- μαθητές της πρωτοσχολικής ηλικίας, οι οποίοι έχουν ως σκοπό να μάθουν την ελληνική γλώσσα ως δεύτερη/ ξένη έχοντας ήδη μία άλλη γλώσσα ως μητρική/ πρώτη. Αυτό το υλικό έχει ως στόχο την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας και κατ' επέκταση του ελληνικού πολιτισμού, η οποία επιτυγχάνεται κάνοντας γνωστό και ανακαλύπτοντας μαζί με τα παιδιά την ιστορία της Ελλάδας, τα αξιοθέατά της, τα ήθη κι έθιμα της, καθώς και με κάποιους γλωσσικούς ιδιωτισμούς σε συγκεκριμένους τόπους της. «Η εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας συμβάλει στην ανάπτυξη της γλωσσικής, γνωστικής και νοητικής λειτουργίας. Αποτελεί ένα παιδαγωγικό υλικό που ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών, καθώς έχει ως αφετηρία τον ίδιο το μαθητή» (Cummins, 2005, όπ. αναφ. στη Ρίζου, 2019).

Το εκπαιδευτικό υλικό αυτό περιέχει στοιχεία που ανταποκρίνονται σε στοιχεία επιπέδου A1, όπως αναφέρονται στο Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (2001), καθώς στοχεύει στην καλλιέργεια και ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών στη δεύτερη/ ξένη γλώσσα μετατρέποντάς τους σε 'βασικούς χρήστες' της ελληνικής γλώσσας. Το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς (2001) παρέχει μία κοινή βάση για όλα τα μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης σχετικά με τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών. Περιγράφει, ακόμα, ένα γενικό πλαίσιο στο οποίο αναγράφονται όλες οι απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες πρέπει να αναπτύξει ο μαθητής κατά τη διάρκεια κατάκτησης της δεύτερης/ ξένης γλώσσας,

ώστε να καταφέρει να αναπτύξει μία αποτελεσματική επικοινωνία στην κοινωνία, την οποία ζει (Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες, ΚΕΠΑ, 2001).

Όσον αφορά τα επίπεδα γλωσσομάθειας, τα οποία περιλαμβάνει το *Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες* (2001), είναι το επίπεδο του αρχάριου- βασικού χρήση, το A1, όπου αποτελεί το Στοιχειώδες Επίπεδο (Breakthrough) και το A2, όπου αποτελεί το Εισαγωγικό Επίπεδο (Waystage). Έπειτα, μεταβαίνουμε στο επίπεδο του ανεξάρτητου χρήστη, το B1, όπου αποτελεί το Βασικό Επίπεδο (Threshold) και το B2, όπου αποτελεί το Επίπεδο Επάρκειας (Vantage) και τέλος περιλαμβάνεται το επίπεδο αυτάρκους χρήστη, το Γ1, όπου αφορά το Προχωρημένο Επίπεδο (Proficiency) και το Γ2, όπου αναφέρεται στο Επίπεδο Αυτάρκειας (Mastery). Αυτά τα επίπεδα αναφέρονται και προσαρμόζονται ανάλογα με τις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες που κατέχει ή επιτυγχάνει να αναπτύξει ο μαθητής.

#### 4.1. Στοχοθεσία εκπαιδευτικού υλικού

Το εκπαιδευτικό υλικό κατασκευάστηκε με στόχο την κατάκτηση της γλώσσας-στόχου και μετατρέποντας τους αναγνώστες και εμπλεκόμενους μαθητές σε βασικούς χρήστες της. Το υλικό αυτό στοχεύει στα ενδιαφέροντα και τις γλωσσικές ανάγκες των μαθητών με διαφορετικό προφίλ, καθώς τα θέματα και οι δραστηριότητες που επιλέχθηκαν βασίστηκαν στους ίδιους τους μαθητές, σύμφωνα με την ηλικία και την εκμάθηση μιας δεύτερης/ ξένης γλώσσας. Το γλωσσικό υλικό αποσκοπεί στην καλλιέργεια και ανάπτυξη των τεσσάρων βασικών δεξιοτήτων, δηλαδή την κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου και την κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου. Επιπροσθέτως, παράλληλα με την ανάπτυξη αυτή οι μαθητές θα είναι σε θέση να ενισχύσει το κοινωνικό- πολιτισμικό στοιχείο, καθώς οι μικροί μας αναγνώστες θα έρθουν σε επαφή με τον πολιτισμό της Ελλάδας και τους τόπους της μαθαίνοντας κάθε φορά ένα «κομμάτι» της. Παράλληλα, οι μαθητές θα είναι σε θέση να γνωρίσουν πολιτισμικά στοιχεία, καθώς θα είναι ικανοί να συγκρίνουν και να αναγνωρίσουν κοινά πολιτισμικά στοιχεία των δύο πολιτισμών, της χώρας καταγωγής τους και της χώρας εγκατάστασής τους.

Μέσα από το διδακτικό υλικό, θα ενισχυθεί η αυτοεκτίμηση των μαθητών, καθώς οι ίδιοι θα αλληλεπιδράσουν με τους συμμαθητές τους, οι οποίοι είναι όλοι διαφορετικοί μεταξύ τους λόγω του διαπολιτισμικού κλίματος μάθησης που ενυπάρχει στα σημερινά σχολεία. Λόγω της συνεργασίας των μαθητών μεταξύ τους, το εκπαιδευτικό υλικό αποβλέπει στην καλλιέργεια της επικοινωνιακής ικανότητας, η οποία επιτυγχάνεται μέσα από τη συμμετοχή τους σε αυθεντικές επικοινωνιακές καταστάσεις. Όσον αφορά τους επιμέρους στόχους, οι οποίοι πραγματοποιούνται στο συγκεκριμένο υλικό είναι οι ακόλουθοι:

1. Η καλλιέργεια και η ανάπτυξη στρατηγικών για την ενίσχυση της δεξιότητας κατανόησης γραπτού λόγου, η οποία θα πραγματοποιείται με σύντομα κείμενα απλού λόγου, ύφους φιλικού και ανεπίσημου. Οι μαθητές μέσα από αυτά τα κείμενα θα είναι σε θέση να κατανοούν απλά κείμενα, εύκολες οδηγίες και μηνύματα, καθώς παράλληλα θα αναγνωρίζουν και θα αφομοιώνουν καθημερινές φράσεις που χρησιμοποιούνται συχνά. Επιπροσθέτως, θα είναι σε θέση να παρακολουθούν μία ιστορία και την εξέλιξή της και να ακολουθούν καταγεγραμμένες οδηγίες μαθαίνοντας έτσι τον πολιτισμό και την ιστορία του τόπου στον οποίο μένουν.
2. Η καλλιέργεια και η ανάπτυξη στρατηγικών για την ενίσχυση της δεξιότητας παραγωγής γραπτού λόγου, η οποία θα πραγματοποιείται με σύντομα κείμενα απλού λόγου, ύφους φιλικού και ανεπίσημου. Οι μαθητές θα είναι σε θέση, μέσα από αυτά τα κείμενα, να σχηματίζουν σύντομες προτάσεις απλής δομής χρησιμοποιώντας βασικά σημεία στίξης, καθώς επίσης θα είναι ικανοί οι μαθητές να συμπληρώνουν γραπτώς δραστηριότητες με κενά, να περιγράφουν εικόνες, και να συνεχίζουν μία ιστορία ή ακόμη και διαλόγους.
3. Η καλλιέργεια και η ανάπτυξη στρατηγικών για την ενίσχυση της δεξιότητας κατανόησης προφορικού λόγου απλής δομής, η οποία θα πραγματοποιείται με κάποιο ηχητικό παραμύθι ή διαλόγους. Οι μαθητές θα είναι σε θέση να παρακολουθούν, να κατανοούν και να απαντούν σε απλές ερωτήσεις ή ακόμη να συμπληρώνουν κάποιον πίνακα σύμφωνα με τα ηχητικά δεδομένα που θα έχουν ακούσει. Ιδιαίτερα σημαντικό

είναι το γεγονός, ότι για την διευκόλυνση των μαθητών στην κατανόηση προφορικού λόγου, θα πραγματοποιηθεί χρήση οπτικού υλικού που θα προσφέρει στους μαθητές αυθεντικότητα κι ρεαλισμό.

4. Η καλλιέργεια και η ανάπτυξη στρατηγικών για την ενίσχυση της δεξιότητας παραγωγής προφορικού λόγου απλής δομής φιλικού ή ανεπίσημου ύφους, η οποία θα πραγματοποιείται με τη συμμετοχή των μαθητών σε ομαδικά παιχνίδια. Οι μαθητές θα είναι σε θέση να σχηματίζουν απλές προτάσεις, περιγράφοντας και συμμετέχοντας σε παιγνιώδης δραστηριότητες μαζί με τους συμμαθητές τους και παράγοντας σύντομους διαλόγους, καθώς θα περιγράφουν τον εαυτό τους αλλά και καταστάσεις που θα βρίσκονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επιπλέον, σε καταστάσεις επικοινωνιακού χαρακτήρα, οι μαθητές θα είναι σε θέση να συστήνονται σύμφωνα με το ρόλο που τους έχει ανατεθεί ή επιλέξει οι ίδιοι και να τον περιγράφουν, να διατυπώνουν ερωτήσεις απλού τύπου, καθώς να είναι και σε θέση να απαντούν σε απλά ερωτήματα.
5. Όσον αφορά την καλλιέργεια και ενίσχυση της διαπολιτισμικής επίγνωσης και της διαπολιτισμικής επικοινωνιακής ικανότητας, θα πραγματοποιηθεί με τη συνεργασία των μαθητών μέσα από την επικοινωνία στη γλώσσα- στόχο προκειμένου να διεκπεραιώσουν οποιαδήποτε ομαδοσυνεργατική ή εταιρική δραστηριότητα που θα τους έχει ανατεθεί, στα πλαίσια της αλληλόδρασης και του αλληλοσεβασμού. Οι μαθητές, μέσα από την επικοινωνία με τους συμμαθητές τους σε αυθεντικές καταστάσεις, θα έχουν τη δυνατότητα να αναγνωρίσουν και να μάθουν για τον πολιτισμό, την ιστορία και τη χώρα στην οποία ζουν. Για την επιτυχή διαπολιτισμική επικοινωνία, χρειάζεται η ύπαρξη της διαπολιτισμικής επίγνωσης, η γνώση δηλαδή και η αποδοχή της ετερότητας του άλλου, ο σεβασμός και η αλληλοκατανόηση.



## 4.2. Αρχές ανάπτυξης διδακτικού υλικού

Το εκπαιδευτικό υλικό σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε με βάση την πολυδιάστατη ανάπτυξη και την καλλιέργεια των δεξιοτήτων ακολουθώντας τους άξονες που παρατίθενται παρακάτω (Γρίβα & Σέμογλου, 2016). Αρχικά, οι μαθητές μέσα από την ενεργή συμμετοχή τους σε αυθεντικές καταστάσεις επικοινωνίας, έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τις γλωσσικές και επικοινωνιακές τους δεξιότητες σύμφωνα με γνώμονα τη γλώσσα- στόχο που θέλουν να κατακτήσουν. Μέσα από διάφορες παιγνιώδεις καταστάσεις και δραστηριότητες, δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές για ενεργοποίηση όλων τους των αισθήσεων, καθώς απευθύνονται και δημιουργούνται για διαφορετικά μαθησιακά στυλ, όπως είναι οι δραστηριότητες πληροφοριακού κενού, λεξιλογίου, επίλυσης προβλημάτων, επιτραπέζια και παντομίμα, με στόχο τη χρήση της γλώσσας- στόχου, καθώς οι μαθητές θα χρησιμοποιούν τη 'νέα γλώσσα' σε αυθεντικές καταστάσεις υιοθετώντας λειτουργικά συγκεκριμένες γλωσσικές και επικοινωνιακές εκφράσεις. Αυτές οι δραστηριότητες θα έχουν ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη των τεσσάρων γλωσσικών δεξιοτήτων στο πρώτο βασικό επίπεδο των παιδιών.

Έπειτα, όσον αφορά την ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών, τα παιδιά μέσα από τις δραστηριότητες και το παιχνίδι θα είναι σε θέση να εξασκηθούν σε νοητικές διεργασίες, που έχουν σαν απώτερο σκοπό την καλλιέργεια και ενίσχυση των γνωστικών και μνημονικών στρατηγικών. Μέσα από αυτές τις παιγνιώδεις δραστηριότητες, οι μαθητές θα είναι ικανοί να αφομοιώσουν διάφορες έννοιες που σχετίζονται με το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο ζουν, τις οποίες θα χρησιμοποιούν και θα επικοινωνούν στη γλώσσα- στόχο. Κατά τη διάρκεια χρησιμοποίησης και συμμετοχής των μαθητών στις παιγνιώδεις δραστηριότητες, τα παιδιά θα αποκτήσουν την αδρή και λεπτή κινητικότητα- δεξιότητα, με αποτέλεσμα να ενισχύσουν όλους εκείνους τους μικρούς μύες του σώματός τους που άπτονται στον έλεγχο και στις κινήσεις των δακτύλων, καθώς και την ενίσχυση του συντονισμού και της χρήσης των μεγάλων μυϊκών ομάδων, οι οποίες συντονίζουν τις κινήσεις του σώματος των παιδιών αντίστοιχα. Όπως μπορεί να καταλάβει κανείς, τόσο η αδρή όσο και η λεπτή κινητικότητα είναι απαραίτητα «εφόδια» στην

μετέπειτα ανάπτυξη των μαθητών, η οποία ξεκινά από τα πρώτα μόλις χρόνια της ζωής τους.

Τέλος, οι μαθητές μέσα από το παιχνίδι θα καλλιεργήσουν και θα ενισχύσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες, καθώς μέσα από αυτές τις δραστηριότητες οι μαθητές θα έρθουν σε θέση να συνεργαστούν, αν αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους και να επικοινωνήσουν χρησιμοποιώντας τη γλώσσα του σώματός τους, καθώς και τη γλώσσα- στόχο, με αποτέλεσμα να αναπτύξουν συγκεκριμένες κοινωνικές δεξιότητες και να ενισχύσουν το αίσθημα πληρότητας των ψυχολογικών και συναισθηματικών τους αναγκών. Οι κοινωνικές αυτές δεξιότητες, οι οποίες αναπτύσσονται και καλλιεργούνται κατά τη διάρκεια συμμετοχής των μαθητών στις παιγνιώδεις δραστηριότητες, θεωρούνται ως οι αποτελεσματικότερες διαδικασίες μάθησης και κοινωνικοποίησης των παιδιών μέσα στο σχολικό περιβάλλον, και πιο συγκεκριμένα μέσα στη σχολική τάξη. Αυτές οι δεξιότητες έχουν ως αποτέλεσμα την διαισθητική προσέγγιση της αλληλεπίδρασης των πολιτισμών μεταξύ των μαθητών, που προέρχονται από διαφορετικά κοινωνικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα.

### 4.3. Θεματικές ενότητες

#### 4.3.1. Ενότητα 1<sup>η</sup>: «Ας Γνωριστούμε»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα γνωρίσουν τους δύο μικρούς μας ήρωες, με τους οποίους θα πραγματοποιήσουν ένα ταξίδι στις περιοχές της Ελλάδας, όπου είναι η χώρα υποδοχής τους, καθώς και τους βοηθούς τους, οι οποίοι θα αναλάβουν την ξενάγησή τους στην Ελλάδα. Οι μαθητές, μέσα από κάποιες δοκιμασίες, θα γνωρίσουν τη θέση της Ελλάδας, καθώς και τα γεωγραφικά διαμερίσματα από τα οποία αποτελείται. Έπειτα, οι ίδιοι οι μαθητές θα κληθούν να συστηθούν οι ίδιοι στους συμμαθητές τους, για να γνωριστούν μεταξύ τους.

*«Το ταξίδι μας ξεκινά με δύο φίλους, τη Ζωή και το Μαχμούτ. Η Ζωή και ο Μαχμούτ είναι οκτώ χρονών και πηγαίνουν στο ίδιο σχολείο. Και οι δύο μαζί θα ξεκινήσουν ένα φανταστικό ταξίδι για να μάθουν την Ελλάδα μέσα από τον πολιτισμό*

της, τους διάφορους τρόπους της, τα ήθη κι έθιμα παίζοντας παράλληλα και παιχνίδια. Ας γνωρίσουμε, λοιπόν, τους δύο μας φίλους!

*Η Ζωή προέρχεται από μετανάστες γονείς από την Αλβανία και ήρθε στην Ελλάδα όταν ήταν μόλις δύο ετών. Εξαιτίας του γεγονότος ότι ήρθε στην Ελλάδα σε αυτή την τρυφερή ηλικία, προσαρμόστηκε σχετικά γρήγορα στη χώρα υποδοχής της και στην καινούρια της ζωή. Κάποια από τα αγαπημένα της πράγματα είναι να κατακτά νέες γνώσεις και να ανακαλύπτει καινούρια μέρη.*

*Ο Μαχμούτ γεννήθηκε στην Ελλάδα, αλλά κατάγεται κι από την Αίγυπτο. Αυτό συμβαίνει, γιατί η μητέρα του είναι Ελληνίδα κι ο πατέρας του προέρχεται από την Αίγυπτο. Ο Μαχμούτ είναι γνώστης και των δύο γλωσσών, της Ελληνικής και της Αιγυπτιακής κι αυτό, γιατί έδειχνε ενδιαφέρον στο να μάθει τη μητρική γλώσσα του πατέρα του. Όπως και η Ζωή, έτσι και ο Μαχμούτ αγαπά τα ταξίδια και του αρέσει να ανακαλύπτει νέα πράγματα.»*

Οι μαθητές σε αυτή την ενότητα θα έρθουν σε επαφή με λέξεις, όπως «Γεια σου!», «ονομάζομαι...», «είμαι από...», «μου αρέσει να κάνω...», «δεν μου αρέσει...», «ο μπαμπάς μου είναι από...», «η μαμά μου είναι από...» κτλ., έτσι ώστε να μπορούν να συστήνονται στα ελληνικά αλλά και να εκφράζουν τις επιθυμίες τους. Αρχικά, θα τους ζητηθεί να γράψουν τα στοιχεία τους σε μία «ταυτότητα» που θα έχει δημιουργηθεί, όπως και οι ήρωες του εκπαιδευτικού υλικού, στη μητρική τους γλώσσα. Έπειτα, οι μαθητές θα παίξουν ένα παιχνίδι, με το όνομα «Ο κύκλος της γνωριμίας». Οι μαθητές θα καθίσουν σε έναν κύκλο οκλαδόν στο πάτωμα, ο ένας δίπλα στον άλλον. Με ένα κόκκινο μπαλάκι, η εκπαιδευτικός θα αναλάβει πρώτη να παρουσιάσει τον εαυτό της κρατώντας το μπαλάκι στα χέρια της. Στη συνέχεια, θα το δώσει σε έναν μαθητή τυχαία κι εκείνος θα πρέπει να παρουσιάσει τον εαυτό του στη γλώσσα στόχο, σύμφωνα με τις φράσεις που χρησιμοποίησαν οι ήρωες του εκπαιδευτικού υλικού. Και το παιχνίδι θα συνεχιστεί μέχρι το μπαλάκι να έχει πέσει στα χέρια όλων των μαθητών και να έχουν παρουσιάσει όλοι τον εαυτό τους.

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με διάφορες γλωσσικές δοκιμασίες, οι οποίες έχουν τη μορφή της συμπλήρωσης κενών,

της αντιστοίχισης, καθώς θα ακολουθήσει και η συμπλήρωση των στοιχείων τους στη γλώσσα- στόχο, αφού προηγηθεί το παιχνίδι «ο κύκλος της γνωριμίας».

Οι στόχοι, οι οποίοι επιτυγχάνονται σε αυτή την ενότητα είναι η ανάπτυξη των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αυτοπαρουσιάζονται, να συστήνονται, να διατυπώνουν απλές δομικές φράσεις- προτάσεις προκειμένου να εκφράσουν αυτά που τους αρέσουν κι αυτά που δεν τους αρέσουν.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν τη χρήση των φράσεων «μου αρέσει...», «δεν μου αρέσει...».
  
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τους δύο βασικούς ήρωες του εκπαιδευτικού υλικού, καθώς και τους βοηθούς τους
  
- Κοινωνικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωριστούν μεταξύ τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να νοιώσουν άνεση και ασφάλεια στο μαθησιακό τους περιβάλλον.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τυχόν ιδιαιτερότητες ή και κοινά στοιχεία με τους υπόλοιπους συμμαθητές τους.
  
- Κινητικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οπτικό-ακουστικά ερεθίσματα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ενισχύσουν την ικανότητα αντίδρασης (με το μπαλάκι).

- ο Οι μαθητές να είναι σε θέση με κινήσεις και χειρονομίες να αναπτύξουν την εξωλεκτική τους επικοινωνία χρησιμοποιώντας το σώμα τους.

#### 4.3.2. Ενότητα 2<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στην Πελοπόννησο»

Σε αυτή την ενότητα, οι μαθητές θα ξεκινήσουν το φανταστικό τους ταξίδι με τους δύο μικρούς μας ήρωες και το βοηθό τους Ηλία. Ο Ηλίας θα αναλάβει την ξενάγησή τους στην Πελοπόννησο και θα τους μάθει πολλά πράγματα για αυτήν. Θα τους δείξει ότι το σχήμα της είναι σαν μία παλάμη που μπορούν και οι ίδιοι να δημιουργήσουν. Θα αναγνωρίσουν τους νομούς και τις πρωτεύουσές τους, καθώς θα επισκεφτούν και κάποιους τόπους της. Μέσα από κάποιες δοκιμασίες, οι μαθητές θα κληθούν να της επιλύσουν για να συνεχίσουν το ταξίδι τους.

*« Αρχικά, το ταξίδι των δύο μας ηρώων θα ξεκινήσει από την Πελοπόννησο. Εκεί θα γνωρίσουν τον Ηλία, ο οποίος κατάγεται από το Ναύπλιο και είναι 10 χρονών, και θα τους ξεναγήσει στους τόπους της Πελοποννήσου. Παίρνοντας το λεωφορείο θα μεταφερθούν στο Ναύπλιο, όπου θα προσπαθήσουν να κατέβουν από το Παλαμήδι τα 999 σκαλιά κάνοντας κουτσό.*

*Έπειτα, με το λεωφορείο θα μεταφερθούν στην Καλαμάτα. Εκεί, ο Ηλίας θα τους μάθει με τη βοήθεια της γιαγιάς του, Καλλιόπης, να φτιάχνουν τα Λαλάγγια, όπου είναι το παραδοσιακό έδεσμα της περιοχής.*

*Τελευταίος προορισμός τους στην Πελοπόννησο θα είναι η Ολυμπία και πιο συγκριμένα ο αρχαιολογικός χώρος της. Ο Ηλίας θα τους κάνει γνωστό το μύθο που βασίζεται η περιοχή σχετικά με το Θεό Δία. Θα τους μιλήσει για τους Ολυμπιακούς αγώνες που διαδραματίζονταν στο στάδιο της Ολυμπίας και έτσι, με τη σειρά τους, θα διαγωνιστούν στη «Σκυταλοδρομία». Εκεί η Ζωή και ο Μαχμούτ θα αποχαιρετήσουν τον καινούριο τους φίλο και θα συνεχίσουν το ταξίδι τους.»*

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με δοκιμασίες, τόσο γλωσσικές, με τη μορφή συμπλήρωσης κενών, με τη μορφή του κρυπτόλεξου, τη συμπλήρωση σε μικρής έκτασης κειμένου στη γλώσσα- στόχο, όσο

και κατασκευαστικές, όπως η ζωγραφική και η χειροτεχνία. Επιπροσθέτως, θα μάθουν τους αριθμούς από το ένα έως το δέκα και θα ανταλλάξουν κάποια στοιχεία του πολιτισμού τους μεταξύ των συμμαθητών τους. Τέλος, οι μαθητές θα κληθούν να παίξουν σκυταλοδρομίες με τους συμμαθητές τους, κατά προτίμηση έξω στο προαύλιο του σχολείου και ο νικητής θα λάβει ένα στεφάνι ελιάς ως έπαθλο.

Οι στόχοι, οι οποίοι επιτυγχάνονται σε αυτή την ενότητα είναι η ανάπτυξη των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταλλάξουν στοιχεία του πολιτισμού τους με τους συμμαθητές τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν τις λέξεις «νομός» και «πρωτεύουσα».
  
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν την Πελοπόννησο και τους τόπους της.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τοπικά και πολιτισμικά στοιχεία της περιοχής.
  
- Κοινωνικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταλλάξουν στοιχεία του πολιτισμού τους με τους συμμαθητές τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να νοιώσουν άνεση και ασφάλεια στο μαθησιακό τους περιβάλλον.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συνεργαστούν και να παίξουν όλοι μαζί.
  
- Κινητικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οπτικό-ακουστικά ερεθίσματα.

- Οι μαθητές να είναι σε θέση να ενισχύσουν την ικανότητα αντίδρασης (με το μέτρημα από το ένα έως το δέκα).
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν τη λεπτή και αδρή κινητικότητα.

#### 4.3.3. Ενότητα 3<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στα Νησιά του Ιονίου»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι τους στο Ιόνιο Πέλαγος από τη Ζάκυνθο με ξεναγό τους το Σπύρο. Ο Σπύρος, με τη βοήθεια του παππού του κυρ- Βαγγέλη, θα τους ξεναγήσει στα νησιά του Ιονίου και πιο συγκεκριμένα στη Ζάκυνθο, την Ιθάκη και την Κέρκυρα. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού των δύο μικρών μας ηρώων, και πιο συγκεκριμένα στον προορισμό τους για την Ιθάκη, οι μαθητές θα κληθούν να ακούσουν ένα απόσπασμα από το παραμύθι της Οδύσσειας και στη συνέχεια θα μεταφερθούν στην γλωσσική δραστηριότητα.

*Συγκεκριμένα, το απόσπασμα αναφέρεται στην άφιξη του Οδυσσέα στην Οδύσεια και στη συνάντησή του με τη Θεά της σοφίας, την Αθηνά. Επειδή, κανείς δεν έπρεπε να μάθει για την επιστροφή του Οδυσσέα στην Ιθάκη, η θεά Αθηνά τον μεταμόρφωσε σε ζητιάνο. Σκοπός του ήταν να μπει στο παλάτι, όπου τον περίμενε καρτερικά η γυναίκα του Πηνελόπη για δεκαοχτώ ολόκληρα χρόνια. Κατά τη διάρκεια της απουσίας του Οδυσσέα, στο παλάτι είχαν μαζευτεί αρραβωνιαστικοί φίλοι να παντρευτούν την Πηνελόπη, καθώς δεν πίστευαν ότι μία γυναίκα μόνη της μπορεί να διαχειριστεί την εξουσία. Έτσι, λοιπόν, για να τους καθυστερήσει η Πηνελόπη βρήκε ένα σχέδιο. Τους ανακοίνωσε πως θα παντρευτεί έναν αυτούς μόνο όταν τελειώσει το υφαντό της. Όμως, επειδή η Πηνελόπη αγαπούσε τον Οδυσσέα και πίστευε ότι θα επιστρέψει, κατά τη διάρκεια της μέρας έπλεκε το υφαντό της και όλο το βράδυ το ξήλωνε. Κάποια στιγμή, όμως, οι αρραβωνιαστικοί την ανακάλυψαν και της ζήτησαν να επιλέξει κάποιον από αυτούς για να παντρευτεί. Τότε, η Πηνελόπη τους είπε πως θα παντρευτεί μόνο αυτόν που θα καταφέρει να περάσει το νήμα στο τόξο και περάσουν το βέλος μέσα από τα εμπόδια. Αφού κανένας δεν τα κατάφερε, τότε μπήκε στο παλάτι ο γέροντας (Οδυσσέας) και κατάφερε να περάσει τη δοκιμασία. Μόλις πέρασε τη δοκιμασία πήρε την κανονική του μορφή και εξολόθρευσε όλους τους μνηστήρες. Τότε η Πηνελόπη και ο Οδυσσέας ήταν και πάλι μαζί (<https://www.youtube.com/watch?v=WXsAQPg0D-8>).*

*«Η ξενάγησή τους θα συνεχιστεί με το Σπύρο, ο οποίος είναι οκτώ χρονών και είναι εγγονός ενός πολύ καλού ψαρά. Με το караβάκι, λοιπόν του παππού, τον κυρ-Βαγγέλη, θα κατευθυνθούν στα νησιά του Ιονίου, τα Επτάνησα. Πρώτος τους προορισμός θα είναι η Ζάκυνθος, όπου ο Σπύρος θα του μιλήσει για το ναυάγιο της Ζακόνθου*

*Στη συνέχεια, θα περάσουν μία βόλτα από την Ιθάκη, όπου εκεί ο Σπύρος θα τους πει την ιστορία που κρύβεται πίσω από το νησί αυτό. Θα τους γνωρίσει μέσα από το μύθο της Οδύσσειας την ιστορία του Οδυσσέα και το μακροχρόνιο ταξίδι του να επιστρέψει στην Ιθάκη, όπου τον περίμενε η Πηνελόπη με το γιό τους Τηλέμαχο.*

*Τέλος, το ταξίδι τους στα νησιά του Ιονίου με τη βαρκούλα θα ολοκληρωθεί στην Κέρκυρα, όπου ο Σπύρος θα τους κάνει γνωστό το έθιμο των Μπότηδων που ακολουθούν εδώ και πάρα πολλά χρόνια οι Κερκυραίοι κατά την περίοδο του Πάσχα και πιο συγκεκριμένα την Πρώτη Ανάσταση. Ο Σπύρος θα αποχαιρετίσει τη Ζωή και το Μαχμούτ αφήνοντάς τους με την βαρκούλα του στην Ηγουμενίτσα.»*

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή της συμπλήρωσης κενών, με η μορφή της επιλογής της σωστής απάντησης, καθώς και με τη μορφή της συμπλήρωσης σύντομης απάντησης στη γλώσσα- στόχο. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τα νησιά και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την Ελλάδα, καθώς και θα ανταλλάξουν στοιχεία του πολιτισμού τους και πιο συγκεκριμένα τα ήθη κι έθιμα του τόπου καταγωγής τους μεταξύ τους. Μέσω της παιγνιώδης δραστηριότητας με συζήτηση θα κληθούν να βρουν τα κοινά στοιχεία και να υπάρξει μία συζήτηση γύρω από αυτά.

Οι στόχοι, οι οποίοι επιτυγχάνονται σε αυτή την ενότητα είναι η ανάπτυξη των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταλλάξουν στοιχεία του πολιτισμού τους με τους συμμαθητές τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν τη σύνθεση λέξεων με α' και β' συνθετικό ουσιαστικά.



- Οι μαθητές να είναι σε θέση να παρουσιάζουν πληροφορίες και να τις συγκρίνουν στη γλώσσα- στόχο.
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατασκευάζουν σύνθετες λέξεις με α' και β' συνθετικό ουσιαστικά.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν τον προφορικό λόγο μέσα από το άκουσμα ενός παραμυθιού.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν το Ιόνιο Πέλαγος και τα νησιά.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τοπικά, πολιτισμικά και ιστορικά στοιχεία της περιοχής.
- Κοινωνικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταλλάσουν στοιχεία του πολιτισμού τους με τους συμμαθητές τους και πιο συγκεκριμένα ήθη κι έθιμα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να νοιώσουν άνεση και ασφάλεια στο μαθησιακό τους περιβάλλον.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συνεργαστούν και να παίξουν όλοι μαζί.
- Κινητικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οπτικό-ακουστικά ερεθίσματα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν τη λεπτή κινητικότητα.

#### 4.3.4. Ενότητα 4<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στην Ήπειρο»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι τους στην Ήπειρο από την Άρτα με ξεναγό τους την Ελένη. Η Ελένη με τα ποδήλατα, θα ξεναγήσει τους δύο μικρούς μας φίλους, το Μαχμούτ και τη Ζωή, στην Άρτα και στα Ιωάννινα.

*«Η Ζωή και ο Μαχμούτ θα συναντήσουν την Ελένη στην Ήπειρο, η οποία είναι γέννημα θρέμμα Ηπειρώτισσα και είναι εννέα χρονών.»*

*Η Ελένη θα ξεναγήσει τους δύο μικρούς μας φίλους με τα ποδήλατα στην πανέμορφη Άρτα, και πιο συγκεκριμένα, θα κατευθυνθούν με τη βοήθεια της Ελένης στο γεφύρι της Άρτας και θα τους πει το μυστικό που κρύβεται πίσω από την κατασκευή του. Θα τους κάνει γνωστή τη ιστορία, το θρύλο για τη «θυσία της γυναίκας του πρωτομάστορα».*

*Τελευταίος, προορισμός τους στην Ήπειρο, είναι τα Ιωάννινα, όπου οι τρεις φίλοι θα μεταφερθούν στο Μουσείο κέρινων ομοιωμάτων του Παύλου Βρέλλη. Εκεί, η Ελένη θα τους μιλήσει για αυτό το μουσείο αλλά και για τη ιστορία του τόπου τους, όπως παρουσιάζεται μέσα από αυτά τα ομοιώματα.»*

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή της συμπλήρωσης κενών, με τη μορφή της επιλογής της σωστής απάντησης και με την περιγραφή χρησιμοποιώντας τη γλώσσα-στόχο, καθώς θα έρθουν και σε επαφή με κατασκευαστικές δοκιμασίες με τη μορφή τη ζωγραφικής. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τους τόπους της Ηπείρου και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την Ελλάδα. Μέσω της παιγνιώδους δραστηριότητας «Μάντεψε ποιος!» με συζήτηση θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο της ενότητας για να περιγράψουν τους συμμαθητές τους και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους.

Οι στόχοι, οι οποίοι επιτυγχάνονται σε αυτή την ενότητα είναι η ανάπτυξη των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταλλάξουν στοιχεία περιγράφοντας τους συμμαθητές τους.

- Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν το νέο λεξιλόγιο της ενότητας, π.χ. *ξανθά/ μαύρα μαλλιά, κοντά/ μακριά μαλλιά, ίσια/ κατσαρά μαλλιά κτλ.*
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να παρουσιάζουν τους φίλους τους στη γλώσσα- στόχο.
- Γνωστικές δεξιότητες:
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να επιλέξουν τη λέξη που ταιριάζει.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν τον προφορικό λόγο μέσα από το παιχνίδι.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν το γραπτό λόγο συμπληρώνοντας τα κενά με την κατάλληλη λέξη.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν την Ήπειρο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν ιστορικά και μυθικά στοιχεία της περιοχής.
- Κοινωνικές δεξιότητες:
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να περιγράψουν τους συμμαθητές τους και να βρουν ομοιότητες και διαφορές μεταξύ τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να νοιώσουν άνεση και ασφάλεια στο μαθησιακό τους περιβάλλον.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συνεργαστούν και να παίζουν όλοι μαζί.
- Κινητικές δεξιότητες:
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οπτικό-ακουστικά ερεθίσματα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν τη λεπτή και αδρή κινητικότητα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ενισχύσουν την ικανότητα αντίδρασης (με την εναλλαγή των μαθητών στο παιχνίδι).

#### 4.3.5. Ενότητα 5<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Στερεά Ελλάδα»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι τους στην Στερεά Ελλάδα με μεταφορικό μέσο ένα τραμ. Πρώτος τους προορισμός θα είναι ο νομός Αττικής και πιο συγκεκριμένα η Αθήνα. Την ξενάγησή τους για τη Στερεά Ελλάδα θα την αναλάβει η Μυρσίνη. Θα τους κάνει γνωστή την Ακρόπολη, καθώς και το μύθο για το πώς πήρε το όνομά της η Αθήνα. Στη συνέχεια, θα επισκεφτούν τη Φωκίδα και πιο συγκεκριμένα τους Δελφούς και η Μυρσίνη θα τους μιλήσει για το μύθο του Μαντείου των Δελφών.

*«Στη συνέχεια, οι δύο μας φίλοι θα συνεχίσουν το ταξίδι τους με το τραμ στη Στερεά Ελλάδα και πιο συγκεκριμένα θα κατευθυνθούν πρώτα στην Ακρόπολη. Η ξενάγηση τους στη Στερεά Ελλάδα θα πραγματοποιηθεί από τη Μυρσίνη. Η Μυρσίνη είναι επτά χρονών και κατάγεται από την Αθήνα και από τους δύο της γονείς.*

*Πρώτος τους προορισμός, λοιπόν, είναι η Ακρόπολη. Οι δύο μας μικροί φίλοι, ο Μαχμούτ και η Ζωή, με τη βοήθεια της Μυρσίνης θα επισκεφτούν τον Παρθενώνα, όπου θα εξηγήσει στους δύο ταξιδευτές μας ότι αυτό το κτίσμα ήταν ένας ναός αφιερωμένος στη θεά Αθηνά όπου ήταν η θεά της Σοφίας. Θα τους υπενθυμίσει ότι οι Έλληνες στα πολύ παλιά χρόνια πίστευαν σε δώδεκα θεούς και ότι η Αθηνά ήταν μία από αυτούς, καθώς ήταν η κόρη του θεού Δία. Επιπλέον, θα τους εξηγήσει το λόγο που χτίστηκε αυτός ο ναός μέσα από το μύθο της Αθηνάς και του Ποσειδώνα που και οι δύο διεκδικούσαν να γίνουν προστάτες της Αθήνας.*

*Το ταξίδι τους στη Στερεά Ελλάδα θα ολοκληρωθεί με την επίσκεψη των τριών μα φίλων στη Φωκίδα. Πιο συγκεκριμένα θα κατευθυνθούν στους Δελφούς και θα επισκεφτούν το Μαντείο των Δελφών, όπου η Μυρσίνη θα τους κάνει γνωστή την ιστορία που υπάρχει πίσω από αυτό το μαντείο από τα πολύ παλιά χρόνια κιόλας! Εκεί η Ζωή και ο Μαχμούτ θα αποχαιρετήσουν τη νέα τους φίλη Μυρσίνη και θα συνεχίσουν το περιπετειώδες ταξίδι τους.»*

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή της επιλογής της σωστής απάντησης, με τη μορφή

της ταξινόμησης βάζοντας τις προτάσεις στη σωστή σειρά και με τη μορφή διόρθωσης μικρού κειμένου στη γλώσσα- στόχο προσθέτοντας τα σημεία στίξης. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τους τόπους της Στερεάς Ελλάδας και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις περιοχές της. Μέσω των γλωσσικών δραστηριοτήτων, οι μαθητές θα είναι σε θέση να μάθουν τη γλώσσα- στόχο.

Οι στόχοι, οι οποίοι επιτυγχάνονται σε αυτή την ενότητα είναι η ανάπτυξη των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν το νέο λεξιλόγιο της ενότητας,
  
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν το γραπτό λόγο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ταξινομήσουν σε σωστή σειρά το κείμενο με βάση το νόημα του.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συμπληρώσουν τα σημεία στίξης όπου χρειάζονται.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τη Στερεά Ελλάδα και τους νομούς της.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν ιστορικά και μυθικά στοιχεία της περιοχής.

#### 4.3.6. Ενότητα 6<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Θεσσαλία»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι τους στην Θεσσαλία με μεταφορικό μέσο ένα τρένο. Πρώτος τους προορισμός θα είναι ο νομός Μαγνησίας και πιο συγκεκριμένα η πόλη του Πηλίου. Την ξενάγησή τους για τη Θεσσαλία θα την αναλάβει η Δέσποινα. Θα τους κάνει μάθει το μονοπάτι των Κενταύρων, καθώς και το μύθο που κρύβεται πίσω από αυτό και θα τους μιλήσει για

το Χείρωνα τον γνωστότερο κένταυρο της ελληνικής ιστορίας. Στη συνέχεια, θα επισκεφτούν τη Λάρισα και πιο συγκεκριμένα το βουνό του Ολύμπου και η Δέσποινα θα τους κάνει γνωστό το δωδεκάθεο.

*«Στη συνέχεια, οι δύο μας φίλοι θα συνεχίσουν το ταξίδι τους με το τρένο για τη Θεσσαλία και πιο συγκεκριμένα με προορισμό το Πήλιο, όπου εκεί θα τους περιμένει η Δέσποινα, η οποία είναι 9 χρονών. Αρχικά, θα τους οδηγήσει στο Μονοπάτι των Κενταύρων, όπου εκεί θα τους διηγηθεί το μύθο των Κενταύρων και την Κενταυρομαχία, καθώς και την ιστορία του Χείρωνα που ξεχώριζε από όλους τους άλλους κενταύρους.*

*Τέλος, το ταξίδι των δύο ταξιδιωτών μας θα ολοκληρωθεί με την επίσκεψή του στη Λάρισα. Πιο συγκεκριμένα, με το τρένο θα ταξιδέψουν στο πιο ψηλό βουνό της Ελλάδας, τον Όλυμπο. Εκεί, η Δέσποινα θα τους κάνει γνωστό το μύθο με τους δώδεκα Θεούς, ότι δηλαδή στα πολύ παλιά χρόνια οι έλληνες πίστευαν ότι στην κορυφή του Ολύμπου ζούσαν οι Θεοί και κοιτούσαν τον κόσμο από ψηλά. Η Δέσποινα θα μάθει στους μικρούς μας φίλους τους δώδεκα Θεούς και τι ειδικότητα είχε ο κάθε ένας από αυτούς.*

*Το ταξίδι τους στη Θεσσαλία, λοιπόν, θα ολοκληρωθεί πάνω στην κορυφή του Ολύμπου και εκεί θα αποχαιρετίσουν τη βοηθό και ξεναγό τους Δέσποινα και θα συνεχίσουν το ταξίδι τους με νέες περιπέτειες.»*

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή της αντιστοίχισης, καθώς και με τη μορφή συμπλήρωσης κενών με βάση τη σωστή απάντηση στη γλώσσα- στόχο και με τη παιγνιώδη δραστηριότητα, όπου οι μαθητές μέσω της παντομίμας θα πρέπει να περιγράψουν το Θεό που αναπαριστάται στην κάρτα χωρίς να πει λέξη, μόνο χρησιμοποιώντας ο σώμα του με κινήσεις και χειρονομίες. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τους τόπους της Θεσσαλίας και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις περιοχές της. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να μάθουν τη γλώσσα- στόχο.

Οι στόχοι, οι οποίοι επιτυγχάνονται σε αυτή την ενότητα είναι η ανάπτυξη των παρακάτω δεξιοτήτων:

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν το νέο λεξιλόγιο της ενότητας,
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν τα εξωγλωσσικά στοιχεία και να φτάσουν σε μία απάντηση.
  
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν το γραπτό λόγο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αντιστοιχήσουν σωστά.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συμπληρώσουν τα κενά σωστά.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τη Θεσσαλία και τους τόπους της.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν ιστορικά και μυθικά στοιχεία της περιοχής.
  
- Κοινωνικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να περιγράψουν τα εξωγλωσσικά στοιχεία και να φτάσουν στην απάντηση.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να νοιώσουν άνεση και ασφάλεια στο μαθησιακό τους περιβάλλον.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συνεργαστούν και να παίξουν όλοι μαζί.
  
- Κινητικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οπτικό-ακουστικά ερεθίσματα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν τη λεπτή και αδρή κινητικότητα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ενισχύσουν την οπτικοχωρική τους αντίληψη.

- ο Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν το σώμα τους μέσα στο χώρο.

#### 4.3.7. Ενότητα 7<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Μακεδονία»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι τους στη Μακεδονία με μεταφορικό μέσο ένα πολύχρωμο αερόστατο. Πρώτος τους προορισμός θα είναι η Φλώρινα. Την ξενάγησή τους για τη Μακεδονία θα την αναλάβει ο Κωνσταντίνος. Θα τους μιλήσει για την όμορφη Φλώρινα και για το ποτάμι της που χωρίζει την πόλη στα δύο. Στη συνέχεια, θα επισκεφτούν το Λιτόχωρο που βρίσκεται στο νομό Πιερίας και θα τους μάθει την ιστορία που κρύβεται πίσω από το φαράγγι του Ενιπέα. Τελευταίος τους προορισμός για τη Μακεδονία είναι η πόλη της Θεσσαλονίκης, όπου ο Κωνσταντίνος θα τους δείξει το Λευκό Πύργο.

*«Οι δύο μας φίλοι, η Ζωή και ο Μαχμούτ, θα συνεχίσουν το περιπετειώδες ταξίδι τους με το πολύχρωμο αερόστατο στη Μακεδονία. Ο πρώτος τους προορισμός είναι η Φλώρινα, όπου εκεί θα τους περιμένει ο Κωνσταντίνος που είναι 7 χρονών, ο οποίος θα τους ξεναγήσει στη Φλώρινα δείχνοντάς τους το ποτάμι με το όνομα «Σακουλέβας» που χωρίζει την πόλη στα δύο.*

*Το ταξίδι πάνω στο αερόστατο συνεχίζεται, με την αμέσως επόμενη στάση, το Λιτόχωρο Πιερίας. Ο Κωνσταντίνος, μαζί με τους δύο μικρούς μας φίλους θα πάνε έναν περίπατο στο φαράγγι του Ενιπέα, όπου εκεί θα τους κάνει γνωστό το μύθο του Ενιπέα, του ωραιότερου από τους Θεούς των ποταμών, καθώς και την εξαπάτησή του από το Θεό Ποσειδώνα.*

*Τέλος, το ταξίδι τους στη Μακεδονία θα ολοκληρωθεί με τον τελικό τους προορισμό τα Θεσσαλονίκη, τη συμπρωτεύουσα της Ελλάδας. Οι τρεις μικροί μας φίλοι θα προσγειωθούν με το αερόστατο στην πλατεία Αριστοτέλους. Ο Κωνσταντίνος θα τους δείξει τον Λευκό Πύργο και θα τους μάθει την ιστορία του. Εκεί θα αποχαιρετίσουν το φίλο τους Κωνσταντίνο και θα συνεχίσουν το ταξίδι τους.»*



Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή συμπλήρωσης κενών με βάση τη γλώσσα- στόχο, καθώς και με την παιγνιώδη δραστηριότητα «το Μαντηλάκι» θα αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους και θα συνεργαστούν. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τους τόπους της Μακεδονίας και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις περιοχές της. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να μάθουν τη γλώσσα- στόχο.

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν το νέο λεξιλόγιο της ενότητας,
  
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν το γραπτό λόγο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να συμπληρώσουν τα κενά σωστά.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τη Μακεδονία και τους τόπους της.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν ιστορικά και μυθικά στοιχεία της περιοχής.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να απαντήσουν γραπτά στις ερωτήσεις σύντομης απάντησης.
  
- Κινητικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται σε οπτικό-ακουστικά ερεθίσματα.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν την ικανότητα αντίδρασής τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ενισχύσουν την οπτικοχωρική τους αντίληψη.

- ο Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν το σώμα τους μέσα στο χώρο.

#### 4.3.8. Ενότητα 8<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στη Θράκη»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι τους στη Θράκη με μεταφορικό μέσο ένα αεροπλάνο. Πρώτος τους προορισμός θα είναι η Ξάνθη. Την ξενάγησή τους για τη Θράκη θα την αναλάβει η Μαρίσια. Θα τους μιλήσει για την όμορφη πόλη της Ξάνθης και θα τους γνωρίσει το ξακουστό καρναβάλι της Ξάνθης με πολύ τραγούδι και χορό. Τελευταίος τους προορισμός για τη Θράκη είναι ο νομός Έβρου και πιο συγκεκριμένα το σπήλαιο του Κύκλωπα, όπου εκεί θα τους μιλήσει για την πονηριά του Οδυσσέα που κατάφερε να ξεφύγει αυτός και οι φίλοι του από τον Κύκλωπα. Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού των δύο μικρών μας ηρώων, και πιο συγκεκριμένα στον προορισμό τους στο νομό του Έβρου, οι μαθητές θα κληθούν να ακούσουν ένα απόσπασμα από το παραμύθι της Οδύσσειας και στη συνέχεια θα μεταφερθούν στην γλωσσική δραστηριότητα. *Συγκεκριμένα, το απόσπασμα αναφέρεται στη συνάντηση του Οδυσσέα με τον Κύκλωπα και τον τρόπο που ξέφυγε ο Οδυσσέας με τους συντρόφους από τη σπηλιά του Κύκλωπα. Μόλις, το καράβι του Οδυσσέα βρέθηκε στη στεριά εξαιτίας των ισχυρών ανέμων, οι σύντροφοι του Οδυσσέα ανακάλυψαν μία σπηλιά γεμάτη με φαγητό και ποτό. Όμως, οι διαστάσεις όλων των πραγμάτων στην σπηλιά ήταν τεράστιες. Καθώς, γέρονταν τις λιχουδιές του Κύκλωπα, τότε ξαφνικά επέστρεψε το πλάσμα στη σπηλιά του και έκλεισε την είσοδο με έναν τεράστιο βράχο, όπου ήταν και η μόνη έξοδος για να διαφύγουν ο Οδυσσέας και οι άντρες του. Μόλις ο Κύκλωπας τους είδε τους ρώτησε ποιοι ήταν. Όταν ο Οδυσσέας του ζήτησε κάποια εφόδια για το ταξίδι τους, τότε ο Κύκλωπας γέλασε κι άρχισε να τρώει τους άντρες του Οδυσσέα. Τότε, ο Οδυσσέας έδωσε στο πλάσμα να πει κρασί, που φυλούσε για αυτούς που τον βοηθούσαν ως ένδειξη ευγνωμοσύνης. Ο Κύκλωπας, μόλις ήπιε το κρασί έπεσε σε βαθύ ύπνο. Ο Οδυσσέας, ξαφνικά, είχε μία ιδέα. Επειδή δεν μπορούσαν να μετακινήσουν το βράχο από την είσοδο για να φύγουν, τότε ο Οδυσσέας ανακοίνωσε στους άντρες του το σχέδιο. Το βράδυ, ενώ ο Κύκλωπας κοιμόταν, ο Οδυσσέας κατάφερε να τον τυφλώσει. Το επόμενο πρωινό, μόλις ζύπνησε ο Κύκλωπας και κατάλαβε ότι τον τύφλωσαν έμαχνε να βρει τον Οδυσσέα και τους άλλους. Όμως,*

επειδή ο Οδυσσέας ήταν έξυπνος, δέθηκε μαζί με τους συντρόφους του κάτω από τα πρόβατα για να μην τους ανακαλύψει ο Κύκλωπας. Κι έτσι, ο Οδυσσέας και οι άντρες του κατάφεραν να ξεγελάσουν τον Κύκλωπα και να συνεχίσουν το ταξίδι της επιστροφής τους (<https://www.youtube.com/watch?v=N104fBLr6qQ&t=9s>).

«Από τη Θεσσαλονίκη, ο Μαχμούτ και η Ζωή, παίρνοντας το αεροπλάνο θα κατευθυνθούν προς τη Θράκη, και πιο συγκεκριμένα θα φτάσουν στην Ξάνθη, όπου εκεί θα τους περιμένει η Μαρίσια. Η Μαρίσια είναι 8 χρονών, και θα είναι η ξεναγός τους για τον προορισμό τους αυτό. Πρώτα, θα τους πάει μία βόλτα στην παλιά πόλη της Ξάνθης, όπου θα περιπλανηθούν στις παλιές γειτονιές και θα τους μιλήσει για το ξακουστό καρναβάλι της Ξάνθης, με τα τραγούδια και τους χορούς στους δρόμους της και τις πολύχρωμες αποκριάτικες στολές τους.

Το ταξί στη Θράκη θα ολοκληρωθεί για τους δύο μας μικρούς φίλους, στον Έβρο. Η Μαρίσια θα ξεναγήσει το Μαχμούτ και τη Ζωή στον Έβρο και πιο συγκεκριμένα στο σπήλαιο του Κύκλωπα. Εκεί, η Μαρίσια θα τους κάνει γνωστό ότι κάποτε στα πολύ παλιά χρόνια εκεί ζούσε ένα Κύκλωπας με το κοπάδι του. Θα τους μάθει τον πονηρό τρόπο που κατάφερε να ξεφύγει ο Οδυσσέας και οι φίλοι του, δεμένοι κάτω από τα πρόβατα για να μην τους καταλάβει ο Κύκλωπας. Οι δύο μας ταξιδιώτες, ο Μαχμούτ και η Ζωή θα αποχαιρετίσουν τη Μαρίσια και θα συνεχίσουν το ταξίδι τους.»

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή της ταξινόμησης, με τη μορφή της επιλογής του σωστού/ λάθος, καθώς και με τη μορφή συζήτησης ανταλλάσσοντας στοιχεία του πολιτισμού τους, κάποιες γιορτές ή παραδόσεις που τηρούν ακόμη και σήμερα χρησιμοποιώντας τη γλώσσα- στόχο. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τους τόπους της Θράκης και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με τις περιοχές της. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να μάθουν τη γλώσσα- στόχο.

- Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν το νέο λεξιλόγιο της ενότητας,

- Οι μαθητές θα είναι σε θέση να ανταλλάξουν κάποια στοιχεία του πολιτισμού τους, όπως οι παραδόσεις τους ή κάποια σημαντική γιορτή.
- Γνωστικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν τον προφορικό λόγο.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ταξινομήσουν σωστά τους νομούς της Θράκης.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τη Θράκη και τους τόπους της.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν ιστορικά και μυθικά στοιχεία της περιοχής.

#### 4.3.9. Ενότητα 9<sup>η</sup> : «Ταξιδεύοντας στα Νησιά του Αιγαίου»

Σε αυτή την ενότητα οι μαθητές θα ξεκινήσουν το ταξίδι- κρουαζιέρα τους α Νησιά του Αιγαίου με μεταφορικό μέσο ένα καράβι. Πρώτος τους προορισμός θα είναι το νησί της Χίου. Την ξενάγησή τους για τα Νησιά του Αιγαίου θα την αναλάβει ο Νικόλας. Βέβαια, στο ταξίδι αυτό θα τους βοηθήσει και ο καπετάνιος κύριος Χρήστος που είναι μπαμπάς του Νικόλα, καθώς θα ταξιδέψουν με το καράβι του. Ο Νικόλας θα τους μιλήσει για την όμορφη Χίο και θα τους μάθει για το παραδοσιακό προϊόν που παράγει το νησί, τη μαστίχα. Επόμενος προορισμός για το Αιγαίο είναι η Ικαρία, όπου ο Νικόλας θα τους μιλήσει για το μύθο του Δαίδαλου και Ίκαρου από τον οποίο πήρε και το όνομά του το νησί. Έπειτα, θα σταματήσουν στη Σαντορίνη, όπου ο κύριος Χρήστος θα τους μιλήσει για την ιστορία που υποστηρίζεται ότι η Σαντορίνη είναι η χαμένη Ατλαντίδα. Τελευταίος τους προορισμός για το Αιγαίο είναι το νησί της Κρήτης, όπου ο Νικόλας θα τους γνωρίσει το μύθο του λαβυρίνθου και το μυθικό πλάσμα που κατοικούσε εκεί.

«Η ξενάγηση των δύο φίλων μας θα συνεχιστεί από τον Νικόλα, ο οποίος είναι εννέα χρονών και το μπαμπά του, τον κύριο Χρήστο που είναι καπετάνιος. Έτσι, με το караβάκι του θα δώσει την ευκαιρία στους μικρούς μας φίλους να γυρίσουν τα νησιά του Αιγαίου Πελάγους και να συλλέξουν διάφορες πληροφορίες για κάθε προορισμό τους. Το πρώτο νησί, το οποίο θα επισκεφτούν είναι η Χίος, όπου εκεί ο Νικόλας θα τους μιλήσει για τη Μαστίχα Χίου.

Έπειτα, θα συνεχίσουν την κρουαζιέρα τους στον επόμενο προορισμό τους που είναι η Ικαρία. Ο Νικόλας θα τους ξεναγήσει στο νησί και θα τους κάνει γνωστό το μύθο που κρύβεται πίσω από αυτό το νησί και τον τρόπο που πήρε το όνομά του το νησί αυτό. Θα τους μιλήσει, λοιπόν για το μύθο του Δαίδαλου και του Ίκαρου.

Στη συνέχεια, ο κύριος Χρήστος θα οδηγήσει τα παιδιά στη Σαντορίνη, όπου θα τους μιλήσει για το ηφαίστειο. Επίσης, θα τους πει ένα μυστικό. Ότι κάποιοι παλιοί καπετάνιοι υποστηρίζουν ότι η έκρηξη που είχε γίνει στο νησί και χάθηκε ένα μεγάλο μέρος αυτού, ότι αυτή η πόλη ήταν η Ατλαντίδα.

Το ταξίδι των δύο μικρών μας φίλων με το караβάκι, θα ολοκληρωθεί με τελικό προορισμό την Κρήτη. Σε αυτό το νησί ο φίλος τους ο Νικόλας θα τους ξεναγήσει στο μεγάλο αυτό νησί και θα τους μιλήσει για το λαβύρινθο που υπήρχε πολύ παλιά και για τον Μινώταυρο που ζούσε εκεί, κάνοντας τους γνωστό το μύθο του Θησέα και τον τρόπο που πήρε το όνομά του το Αιγαίο Πέλαγος. Ο Νικόλας θα αποχαιρετίσει τους δύο μας φίλους, το Μαχμούτ και τη Ζωή, παίζοντας όλοι μαζί το «Κυνηγητό του Μινώταυρου».

Έτσι, λοιπόν, θα ολοκληρωθεί αυτό το μυστηριώδες ταξίδι, γεμάτο περιπέτειες και νέες εικόνες και πράγματα για τους δύο μικρούς μας φίλους, οι οποίοι μέσα από αυτό το φανταστικό ταξίδι τους θα αποκομίσουν πολλές πληροφορίες, θα μάθουν να παίζουν πολλά παιχνίδια, θα μάθουν την ιστορία κάθε τόπου, καθώς επίσης θα δοκιμάσουν μερικά από τα υπέροχα εδέσματα κάποιων περιοχών. Με αυτό τον τρόπο, θα περάσουν δημιουργικά το χρόνο τους, καθώς θα έχουν αποκτήσει πολλές ξεχωριστές εμπειρίες, αλλά και ευχάριστες αναμνήσεις!»

Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με γλωσσικές δοκιμασίες με τη μορφή της ταξινόμησης, με τη μορφή της σωστής

συμπλήρωσης κενών, με τη μορφή της πολλαπλής επιλογής, καθώς και με τη μορφή συζήτησης ανταλλάσσοντας στοιχεία του πολιτισμού τους, κάποια παραδοσιακά φαγητά ή προϊόντα από την περιοχή που κατάγονται και την αφήγηση μιας μυστηριώδης ιστορίας για ένα μέρος ή ένα γεγονός που γνωρίζουν χρησιμοποιώντας τη γλώσσα- στόχο. Επίσης, θα έρθουν σε επαφή με την παιγνιώδη δραστηριότητα, το κυνηγητό με όνομα «το Κυνηγητό του Μινώταυρου», όπου οι μαθητές θα συνεργαστούν και θα περάσουν ευχάριστα το χρόνο τους. Επιπροσθέτως, θα μάθουν πληροφορίες για τα νησιά του Αιγαίου και θα εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους για αυτά. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων οι μαθητές θα είναι σε θέση να μάθουν τη γλώσσα- στόχο.

➤ Γλωσσικές/ επικοινωνιακές δεξιότητες:

- Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοούν το νέο λεξιλόγιο της ενότητας,
- Οι μαθητές θα είναι σε θέση να ανταλλάξουν κάποια στοιχεία του πολιτισμού τους, όπως παραδοσιακά φαγητά ή προϊόντα.
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να αφηγηθούν μία μυστηριώδη ιστορία στους συμμαθητές τους.

➤ Γνωστικές δεξιότητες:

- Οι μαθητές να είναι σε θέση να μάθουν το νέο λεξιλόγιο που βρίσκεται στη γλώσσα- στόχο.
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν τον προφορικό λόγο.
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να ταξινομήσουν σωστά την ιστορία που τους παρατίθεται μπερδεμένη.
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν τα νησιά του Αιγαίου.
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να κατανοήσουν το γραπτό λόγο συμπληρώνοντας σωστά τη δραστηριότητα της πολλαπλής επιλογής.
- Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν το προφορικό λόγο μέσα από η συζήτηση και την αφήγηση.

- Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν ιστορικά και μυθικά στοιχεία της περιοχής.
  
- Κινητικές δεξιότητες:
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν την ταχύτητά τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να αναπτύξουν την ικανότητα αντίδρασής τους.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να ενισχύσουν την οπτικοχωρική τους αντίληψη.
  - Οι μαθητές να είναι σε θέση να γνωρίσουν το σώμα τους μέσα στο χώρο.

## 5. Συζήτηση

Το εκπαιδευτικό υλικό με τίτλο «Ανακαλύπτοντας την Ελλάδα» αποτελεί ένα υποθετικό εργαλείο, καθώς δεν έχει εφαρμοστεί και υλοποιηθεί σε κάποια αίθουσα διδασκαλίας. Στοχεύει στην εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, καθώς απευθύνεται σε μαθητές μικρής ηλικίας, στις πρώτες κιόλας τάξεις του δημοτικού σχολείου, με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ. Η εκμάθηση και η χρήση της ελληνικής γλώσσας, η οποία αποτελεί τη γλώσσα- στόχο, θα βοηθήσει τους μαθητές να ενσωματωθούν ομαλά στην νέα κοινωνική πραγματικότητα, εξασφαλίζοντας και ενισχύοντας το μορφωτικό τους επίπεδο.

Η κατάκτηση και η διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας, σύμφωνα με τη Γρίβα και Σέμογλου (2016), θα πραγματοποιηθεί μέσα από τη χρήση της και την ομιλία μέσα σε καταστάσεις αυθεντικής επικοινωνίας με φυσικούς ομιλητές σε ένα παιγνιώδες περιβάλλον ενεργητικής μάθησης. Το γλωσσικό υλικό δίνει τη δυνατότητα σε μαθητές με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ να προσαρμοστούν σε καταστάσεις επικοινωνίας και επίγνωσης σύμφωνα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους, καθώς πρόκειται για ένα ευέλικτο εργαλείο που προσαρμόζεται στην ποικιλομορφία της τάξης.

Όσον αφορά τη διαφοροποιημένη διδασκαλία που διακατέχει το υλικό, εξασφαλίζει την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, καθώς όλοι οι μαθητές συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Οι στόχοι του συγκεκριμένου εργαλείου υλοποιούνται και ανταποκρίνονται τόσο στο γνωστικό και συναισθηματικό επίπεδο όσο και στο ψυχοκινητικό επίπεδο. Μέσα από την πολυαισθητηριακή προσέγγιση και τον παιγνιώδη χαρακτήρα του εκπαιδευτικού υλικού προωθείται και ενισχύεται η βιωματική μάθηση, καθώς παράλληλα ενεργοποιείται η δημιουργικότητα και η φαντασία των μαθητών. Δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να αναπτύξουν και να κατακτήσουν τις τέσσερις βασικές γλωσσικές δεξιότητες μέσα από τα γλωσσικά και τα κινητικά παιχνίδια καθώς αξιοποιείται και ενισχύεται η μαθησιακή ικανότητα.

Η χρήση των πολυτροπικών κειμένων, και πιο συγκεκριμένα μέσα από τις εικόνες και τους μικρούς διαλόγους, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να ενισχύσουν



και να καλλιεργήσουν την εκμάθηση και αφομοίωση της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας. Το διδακτικό αυτό υλικό αποβλέπει στην ανάπτυξη των τεσσάρων γλωσσικών δεξιοτήτων, την κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου και την κατανόηση και παραγωγή προφορικού λόγου, καθώς αποτελούν βασική προϋπόθεση αποτελεσματικής μάθησης.

Το υλικό αυτό προτείνεται να αξιοποιηθεί αυτόνομα ή συμπληρωματικά σε μία πολυπολιτισμική τάξη, παρέχοντας τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ ξένης γλώσσας και καλλιεργώντας τη διαπολιτισμική επικοινωνία και επίγνωση, καθώς πορεύεται διαθεματικά με το μάθημα της Γεωγραφίας και Μελέτης Περιβάλλοντος. Προτείνεται επίσης να χρησιμοποιηθεί παράλληλα με το σχολικό εγχειρίδιο τόσο της Γλώσσας όσο και της Μελέτης Περιβάλλοντος που υπάρχουν στις μικρές τάξεις του Δημοτικού Σχολείου ως μία μορφή αξιολόγησης με παιγνιώδη χαρακτήρα μετατρέποντας τη συγκεκριμένη διαδικασία σε μία ευχάριστη και διασκεδαστική κατάσταση. Παράλληλα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε τάξεις υποδοχής, οι οποίες λειτουργούν, συνήθως, με τα σημερινά δεδομένα, κατά τη διάρκεια του ολοήμερου.

Καταλήγοντας, χρειάζεται η ύπαρξη μιας κοινής πορείας στον τομέα της εκπαίδευσης μέσω της οποίας θα προωθηθεί και θα ενισχυθεί το αίσθημα της πολιτισμικής και γλωσσικής ποικιλομορφίας που διακατέχει την κοινωνία μας σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα, καθώς και η αποδοχή της ετερότητας με σεβασμό. Σημαντικό, λοιπόν, στοιχείο που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι ο εκσυγχρονισμός της εκπαίδευσης, ούτος ώστε να συμβαδίζει με τα δεδομένα της σημερινής πραγματικότητας, σύμφωνα με την μετατροπή της σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον. Στοχεύει, δηλαδή, στην αποδοχή και καλλιέργεια της πολυπολιτισμικότητας και της πολυγλωσσίας μέσα από τη χρησιμότητα της διαπολιτισμικής μάθησης και επίγνωσης.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βάμβουκα, Μ. (1984). *Ψυχοπαιδαγωγική θεώρηση της κατανόησης των αναγνωσμάτων*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Γρίβα, Ε. & Σέμογλου, Κ. (2016). *Ξένη γλώσσα και παιχνίδι. Κινητικές δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης στην πρωτοσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.

Γρίβα, Ε. & Στάμου, Α. (2014). *Ερευνώντας τη διγλωσσία στο σχολικό περιβάλλον. Οπτικές εκπαιδευτικών, μαθητών και μεταναστών γονέων*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.

Δημητριάδου, Αικ. (2016). *Νέοι προσανατολισμοί της διδακτικής. Προσαρμογή της διδασκαλίας στις εκπαιδευτικές προκλήσεις του 21<sup>ου</sup> αιώνα*. Αθήνα: Gutenberg.

Δράγωνα, Θ., Φραγκουδάκη, Α. & Σκούρτου Ε. (2001). *Εκπαίδευση: Πολιτισμικές διαφορές και κοινωνικές ανισότητες, κοινωνικές ταυτότητες/ ετερότητες-κοινωνικές ανισότητες, Διγλωσσία και σχολείο*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Ευρυδίκη (2001). *Η διδασκαλία των ξένων γλωσσών στα σχολεία στην Ευρώπη*. Ανακτήθηκε από: <http://www.eurydice.org/>

Ευσταθιάδης, Σ. (1996). *Επικοινωνιακή ή δομική προσέγγιση; Στο Μέθοδοι διδασκαλίας της νέας ελληνικής ως ξένης γλώσσας*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο ελληνικής γλώσσας.

Θεοφιλίδης, Χ. (2008). *Ρωγμές στο παγόβουνο της παραδοσιακής διδασκαλίας*. Λευκωσία: Έκδ. συγγ.

Κασσωτάκης, Μ. & Φλουρής, Γ. (2013). *Μάθηση & διδασκαλία. Σύγχρονες απόψεις για τις διαδικασίες της μάθησης και της μεθοδολογίας της διδασκαλίας*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (2001). *Συμβούλιο για την Πολιτιστική Συνεργασία Επιτροπή Παιδείας Τμήμα Σύγχρονων Γλωσσών*,

Στρασβούργο. Συμβούλιο της Ευρώπης. Ανακτήθηκε από: [http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/cef\\_gr.pdf](http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/cef_gr.pdf)

Κουτσελίνη, Μ. (2011). *Διαφοροποίηση διδασκαλίας/ μάθησης σε τάξεις μικτής ικανότητας και η αντιμετώπιση της σχολικής αποτυχίας*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.

Κωστούλα- Μακράκη, Ν. (2001). *Γλώσσα και κοινωνία, Βασικές έννοιες*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Μπαμπινιώτης, Γ. (1998). *Θεωρητική γλωσσολογία. Εισαγωγή στη σύγχρονη γλωσσολογία*. Αθήνα: ΑΘΗΝΑ

Μπιρμπίλη, Μ. (2011). *Οδηγός εκπαιδευτικού για το πρόγραμμα σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: ΥΠ.Π.Δ.Β.Μ.Θ.- Π.Ι.

Ρεπούσης, Γ. (2000). *Η διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Αναλυτικό πρόγραμμα- Μεθοδολογία- Υλικό στήριξης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Ρίζου, Α.-Μ. (2019). *Η Ελληνική γλώσσα ως δεύτερη/ ξένη. Κατασκευή γλωσσικού υλικού για μικρούς μαθητές, πρόσφυγες και μετανάστες*. Ανέκδοτη διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας Παιδαγωγική Σχολή Τμήμα Νηπιαγωγών, Φλώρινα.

Τριάρχη- Herrmann, Β. (2000). *Η διγλωσσία στην παιδική ηλικία. Μία ψυχολογολογική προσέγγιση*. Αθήνα: Gutenberg.

Τσιτσελίκης, Κ. (1996). *Το διεθνές και ευρωπαϊκό καθεστώς προστασίας των γλωσσικών δικαιωμάτων των μειονοτήτων και η ελληνική έννομη τάξη*. Αθήνα- Κομοτηνή: Σάκκουλα.

Φρυδάκη, Ε. (2009). *Η διδασκαλία στην τομή της νεότερης και μετανεότερης σκέψης*. Αθήνα: Κριτική.

Χατζηκαμάρη, Π. (2004). *Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Χατζησαββίδης, Σ. (1996). *Η ρητορική των τίτλων στον ελληνικό δημοσιογραφικό λόγο*. Θεσσαλονίκη: cannot design publications.

Χατζησαββίδης, Σ. & Γαζάνη Ε. (2005). *Πολυτροπικός και μονοτροπικός/εικονικός λόγος: από την πρόσληψη στην κατασκευή του παιδικού υποκειμένου*. Θεσσαλονίκη: cannot design publications.

Archer, A. (2006). *A multimodal approach to Academic 'Literacies'. Problematising the visual/ verbal divide*. Ανακτήθηκε από: [https://www.researchgate.net/publication/249024754\\_A\\_Multimodal\\_Approach\\_to\\_Academic\\_'Literacies'\\_Problematising\\_the\\_VisualVerbal\\_Divide](https://www.researchgate.net/publication/249024754_A_Multimodal_Approach_to_Academic_'Literacies'_Problematising_the_VisualVerbal_Divide) ( 11/2006).

Eurydice (2006). *Content and language intergraded learning (CLIL) at school in Europe*. Ανακτήθηκε από: <http://www.eurydice.org/>.

Felder, R. M. (1988). *Learning styles and teaching styles in engineering education*. Ανακτήθηκε από: [https://www.researchgate.net/publication/257431200\\_Learning\\_and\\_Teaching\\_Styles\\_in\\_Engineering\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/257431200_Learning_and_Teaching_Styles_in_Engineering_Education) (06/2002).

J. L. Austin, (1962). *How to do thing with words*. Oxford: University Press.

J. Searly (1969). *Speech acts*. Cambridge: University Press.

Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic*. London: Arnold.

Kress, G. (2000). *Multimodality*, In cope, B. & M. Kalantzis (eds). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Models and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.

L. Bloom (1978). *Readings in Language development*. New York: Wiley.

Hoffman, L. M. (2000). *Empathy and moral development: Implications for caring and justice*. Cambridge: University Press.

Marsh, David/ Frigols, Maria Jesus (2010). *Content and language intergraded learning*. Wiley: Encyclopedia of Applied Linguistics (2011).

Marsh, D. & Lange, G. (1999). *Implementing content and language integrated learning*. Finland: Continuing Education Centre/ TIE-CLIL.

O' Grady, W., Dobrovolsky, M. & F. Katamba (1999). *Contemporary Linguistics*. London: Addison Wesley Longman.

O' Halloran, K. L. & Smith, B. A. (2011). *Multimodal Text Analysis*. In Carol A. Chapelle (ed). *The Encyclopedia of Applied Linguistics*. Oxford, UK: Wiley-Blackwell.

Orton., S.T. (1925). *Word-blindness in school children*. *Archives of Neurology and Psychiatry*. Ανακτήθηκε από: [https://books.google.gr/books?id=4woHle4Il\\_cC&pg=PA173&lpg=PA173&dq=Orton.,+S.T.+\(1925\).+%C2%ABWord-blindness%C2%BB+in+school+children.+Archives+of+Neurology+and+Psychiatry,+14,+582-615.&source=bl&ots=vBTzkVhDSn&sig=ACfU3U33LXEmN3LKViiYAiwFfbXOzyzxUA&hl=el&sa=X&ved=2ahUKEwib0e-D16riAhXQ3KQKHRItAXsQ6AEwAXoECAMQAQ#v=onepage&q=Orton%2C%2C%20S.T.%20\(1925\).%20%C2%ABWord-blindness%C2%BB%20in%20school%20children.%20Archives%20of%20Neurology%20and%20Psychiatry%2C%2014%2C%20582-615.&f=false](https://books.google.gr/books?id=4woHle4Il_cC&pg=PA173&lpg=PA173&dq=Orton.,+S.T.+(1925).+%C2%ABWord-blindness%C2%BB+in+school+children.+Archives+of+Neurology+and+Psychiatry,+14,+582-615.&source=bl&ots=vBTzkVhDSn&sig=ACfU3U33LXEmN3LKViiYAiwFfbXOzyzxUA&hl=el&sa=X&ved=2ahUKEwib0e-D16riAhXQ3KQKHRItAXsQ6AEwAXoECAMQAQ#v=onepage&q=Orton%2C%2C%20S.T.%20(1925).%20%C2%ABWord-blindness%C2%BB%20in%20school%20children.%20Archives%20of%20Neurology%20and%20Psychiatry%2C%2014%2C%20582-615.&f=false)

Orton, S. T. (1929). *The "sight reading" method of teaching reading, as a source of reading disability*. *Journal of Educational Psychology*. Ανακτήθηκε από: <https://psycnet.apa.org/record/1929-02409-001>

Orton, S. T. & Gillingham, A. (1933). *Special Disability in Writing*, *Bulletin of the Neurological Institute of New York*. Ανακτήθηκε από: <file:///C:/Users/Basia/Downloads/212-361-1-SM.pdf>

Skutnabb-Kangas, T. (1981). *Bilingualism or Not: The Education of Minorities*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.

Tomlinson, C. A. (2004). *Διαφοροποίηση της εργασίας στην αίθουσα διδασκαλίας. Ανταπόκριση στις ανάγκες όλων των μαθητών.* (Μτφ.: Χρ. Θεοφιλίδης & Δ. Μαρτίδου- Φορσιέ). Αθήνα: Γρηγόρη.

Tomlinson, C. A. (2011). *Πώς να διαφοροποιήσουμε τη διδασκαλία σε τάξεις μεικτής ικανότητας.* (Επιμ. - Μτφ.: Ειρ. Κορρέ). Αθήνα: Γρηγόρη.

Wittgenstein, L. (1977). *Φιλοσοφικές έρευνες.* (Επιμ. Ν. Γιανναδάκης, Μτφ. Π. Χριστοδουλίδης). Αθήνα: Παπαζήση.

Wood, E. (2013). *Free play and free choice in early childhood education: troubling the discourse.* London: International Journal of Early Years Education.

### ***Παραμύθια***

Ελληνική Μυθολογία. *Οδύσσεια 1, Οδυσσέας Κύκλωπας.* Επεξεργασία-Προσαρμογή Γιώργος Πιτροπογιαννάκης. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/watch?v=N104fBLr6qQ&t=9s> (05/10/2011).

Ελληνική Μυθολογία. *Οδύσσεια 3, Επιστροφή στην Ιθάκη.* Επεξεργασία-Προσαρμογή Γιώργος Πιτροπογιαννάκης. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/watch?v=WXsAQPg0D-8> (05/10/2011).

# *Το εκπαιδευτικό Υλικό*



# Ανακαλύπτοντας την Ελλάδα.







Γεια σας παιδιά! Εγώ είμαι η Ζωή και είμαι οκτώ χρονών. Εγώ είμαι από την Αλβανία. Εγώ ξέρω να μιλάω στα Ελληνικά, αλλά δεν θυμάμαι και πολύ καλά τα Αλβανικά. Ήρθα στην Ελλάδα με το μπαμπά και τη μαμά μου όταν ήμουν δύο χρονών. Μου αρέσει να μαθαίνω καινούργια πράγματα και να εξερευνώ νέα μέρη.

Γεια παιδιά! Εγώ είμαι ο Μαχμούτ και είμαι 9 χρονών. Εγώ γεννήθηκα στην Ελλάδα. Η μαμά μου είναι από την Ελλάδα και ο μπαμπάς μου είναι από την Αίγυπτο. Εγώ ξέρω να μιλάω Ελληνικά πολύ καλά. Όμως, θα ήθελα να μάθω και Αιγυπτιακά. Μου αρέσουν πολύ τα ταξίδια και να ανακαλύπτω καινούρια πράγματα.



Τι λέτε; Πάμε να ξεκινήσουμε; Πάμε!!!





Πάμε, λοιπόν, να  
ξεκινήσουμε!!!

Πάμε,  
πάμε !!!



## Η θέση της Ελλάδας!

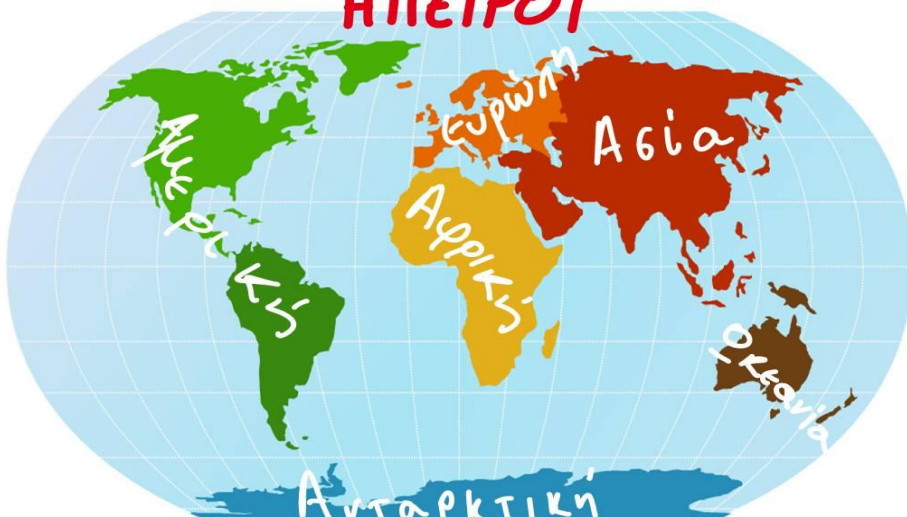


Αυτός εδώ είναι ο χάρτης όλου του κόσμου! Ο κόσμος μας είναι χωρισμένος σε πέντε ηπείρους!



Οι πέντε ήπειροι είναι οι εξής: 1)η Αμερική, 2)η Αφρική, 3)η Ευρώπη, 4)η Ασία, 5)η Ωκεάνια και 6)η Ανταρκτική.

### ΗΠΕΙΡΟΙ

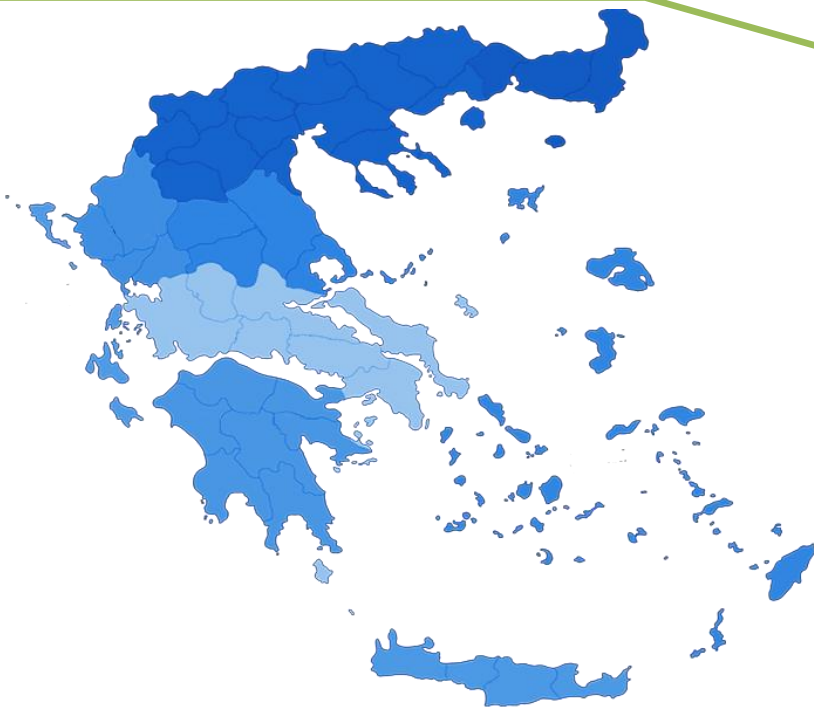




**Η Ελλάδα βρίσκεται στην Ευρώπη! Και είναι γνωστή ως «το σταυροδρόμι των τριών ηπείρων», γιατί βρίσκεται στη μέση!**



**Ας ρίξουμε, λοιπόν, μία πιο κοντινή ματιά! Αυτή είναι η Ελλάδα! Μπορούμε να δούμε ότι σχεδόν όλα τα μέρη της βρέχονται από θάλασσα, γνωστή και ως Μεσόγειος Θάλασσα!**

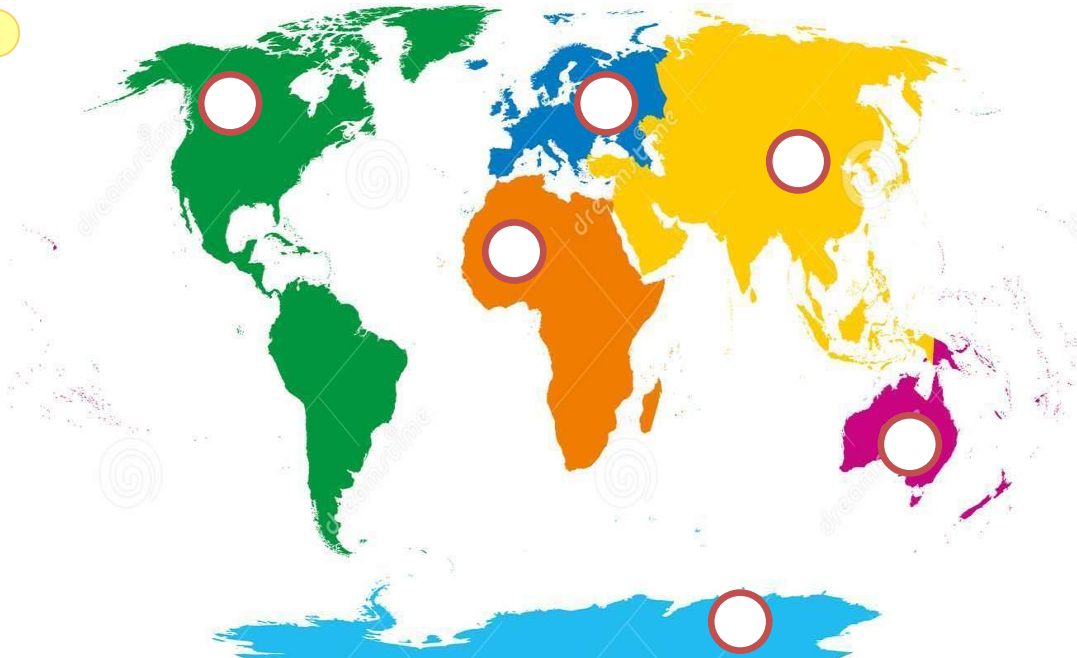






**Ο Μαχμούτ, παιδιά μπερδεύτηκε λίγο και χρειάζεται τη βοήθειά μας! Μπορείς να τον βοηθήσεις; Μπορείς να βάλεις τους αριθμούς επάνω στο χάρτη εκεί που ταιριάζουν; Θα τα καταφέρεις!**

- 1. Ωκεάνια**
- 2. Αφρική**
- 3. Ευρώπη**
- 4. Ανταρκτική**
- 5. Αμερική**
- 6. Ασία**



**Μπορείς τώρα να μου κυκλώσεις με έναν μαρκαδόρο τη χώρα από την οποία ήρθες; Μπορείς να το κάνεις!**





Εσύ το ήξερες; Η Ελλάδα χωρίζεται σε μικρότερα μέρη που ονομάζονται «γεωγραφικά διαμερίσματα».

Αυτά τα διαμερίσματα είναι εννιά και μπορούμε να τα δούμε παρακάτω! ↓



Για να δούμε, έμαθες τα «γεωγραφικά διαμερίσματα»; Μπορείς να συμπληρώσεις με ένα μολύβι τις παύλες βάζοντας τη σωστή λέξη σύμφωνα με τους αριθμούς; Μπορείς να το κάνεις!

1. Θ \_ \_ \_
2. Μ \_ \_ \_ \_
3. Η \_ \_ \_ \_
4. Θ \_ \_ \_ \_
5. Σ \_ \_ \_ \_ Ε \_ \_ \_
6. Π \_ \_ \_ \_
7. Κ \_ \_ \_ \_
8. Ν \_ \_ \_ Α \_ \_ \_
9. Ν \_ \_ \_ Ι \_ \_ \_





# Οι μικροί βοηθοί μας!



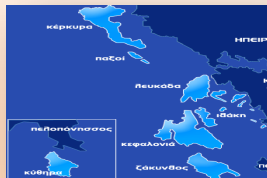
**Ας γνωρίσουμε τους φίλους που θα μας βοηθήσουν στο ταξίδι μας!**



**Γεια σας! Εγώ είμαι ο Ηλίας και είμαι δέκα χρονών. Είμαι από την Πελοπόννησο και θα είμαι ο ξεναγός σας για αυτό το ταξίδι!**



**Εγώ είμαι ο Σπύρος και είμαι οκτώ χρονών. Εγώ και ο παππούς μου θα σας ξεναγήσουμε στα νησιά του Ιονίου Πελάγους!**



**Γεια σας παιδιά! Εγώ είμαι η Ελένη, είμαι δέκα χρονών και είμαι από την Ήπειρο! Για αυτό και θα γίνω ο ξεναγός σας για αυτή τη διαδρομή!**







**Γεια σας! Εγώ ονομάζομαι Μυρσίνη και είμαι επτά χρονών. Είμαι από τη Στερεά Ελλάδα και μαζί μου θα μάθεις πολλά πράγματα για αυτό το μέρος της Ελλάδας!**



**Εγώ είμαι η Δέσποινα, είμαι εννιά χρονών και μαζί θα εξερευνήσουμε την πανέμορφη Θεσσαλία!**



**Ονομάζομαι Κωνσταντίνος και είμαι επτά χρονών. Εγώ είμαι από τη Μακεδονία και θα σας βοηθήσω να την γνωρίσετε καλύτερα!**



**Γεια σας παιδιά! Εγώ είμαι η Μαρίσια και η ηλικία μου είναι οκτώ χρονών. Μαζί θα ταξιδέψουμε στη Θράκη!**





**Ονομάζομαι Νικόλας και είμαι δέκα χρονών. Εγώ και ο μπαμπάς μου θα σας ξεναγήσουμε στα νησιά του Αιγαίου Πελάγους!**







Ας παίξουμε ένα παιχνίδι! Εσύ και οι συμμαθητές σου καθίστε στο πάτωμα, ο ένας δίπλα στον άλλον σε κύκλο. Με ένα κόκκινο μπαλάκι, κάθε φορά, αυτός που το έχει στα χέρια του θα λέει λίγα πράγματα για τον εαυτό του χρησιμοποιώντας τις φράσεις που μάθαμε:

*«Γεια...», «Ονομάζομαι...», «Είμαι από...», «Μου αρέσει...», «Δεν μου αρέσει...».*

Γεια! Είμαι η Ζωή και είμαι από την Αλβανία.

Είμαι ο Νικόλας και είμαι από την Κρήτη.

Ονομάζομαι Μυρσίνη και μου αρέσει η Αθήνα!

Γεια σας! Ονομάζομαι Σπύρος.

Γεια σας παιδιά! Ονομάζομαι Ελένη.

Είμαι ο Μαχμούτ και μου αρέσουν τα ταξίδια!



**Έρθε η ώρα να μάθουμε κι εσένα!  
Μπορείς να συμπληρώσεις τα στοιχεία  
σου ;**



**Με το μολύβι σου βάλε ένα  εάν είσαι:**

**Αγόρι**

**Κορίτσι**



**Η**





Για να ταξιδέψεις χρειάζεται να έχεις μαζί σου το διαβατήριό σου! Ένα μικρό βιβλιαράκι με τα στοιχεία σου μέσα!



Αυτό είναι το διαβατήριό! Μπορείς να συμπληρώσεις τα στοιχεία σου;



<b>Όνομα:</b> _____	<b>Μου αρέσει:</b> _____ _____
<b>Επίθετο:</b> _____	_____
<b>Ηλικία:</b> _____	_____
<b>Είμαι από:</b> _____	_____
<b>Η μαμά μου είναι από:</b> _____	<b>Δεν μου αρέσει:</b> _____ _____
<b>Ο μπαμπάς μου είναι από:</b> _____	_____

# Ενότητα 2η

## Ταξιδεύοντας στην Πελοπόννησο!



**Πάμε να ξεκινήσουμε το ταξίδι μας!!!**

**Το ταξίδι μας θα ξεκινήσει από την Πελοπόννησο με τη βοήθεια του φίλου μας Ηλία!**



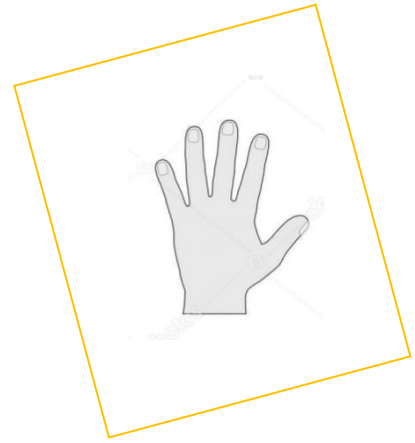
**Πάμε να ταξιδέψουμε στην Πελοπόννησο! Αυτή είναι η Πελοπόννησος! Είναι χωρισμένη σε μικρότερα κομμάτια. Αυτά ονομάζονται «Νομοί». Τα ονόματα των νομών είναι με τα μεγάλα γράμματα! Και με τα μικρά γράμματα είναι οι «Πρωτεύουσες» των νομών!**







Όπως βλέπετε το σχήμα της μοιάζει με μία παλάμη, αλλά ανάποδα!



Μπορείς να ζωγραφίσεις την Πελοπόννησο με τους μαρκαδόρους σου; Χρησιμοποίησε την παλάμη σου σαν οδηγό. Μπορείς να το κάνεις!



Θα τα καταφέρεις! Βάλε την παλάμη σου μέσα στον πίνακα παρακάτω, και σχεδίασε το σχήμα της, αλλά ανάποδα!





**Ας ξεκινήσουμε το ταξίδι μας! Με το λεωφορείο  
θα κατευθυνθούμε προς στο Ναύπλιο!**



**Μπορείς να κυκλώσεις στο χάρτη με το μαρκαδόρο σου  
σε ποιο κομμάτι βρίσκεται το Ναύπλιο;**



**Μήπως θυμάσαι σε ποιο νομό είναι πρωτεύουσα το  
Ναύπλιο; Συμπλήρωσέ το παρακάτω!**

**Νομός: Α \_\_\_\_\_**





**Αυτό εδώ είναι το Παλαμήδι! Παλιά ήταν ένα κάστρο όπου ζούσε ένας πρίγκιπας. Το κάστρο βρίσκεται στην κορυφή του βουνού!**



**Και πώς ανεβαίνουμε εκεί, Ηλία;**



**Βλέπεις Ζωή, τότε δεν υπήρχαν τα ασανσέρ! Για να πας στο κάστρο χρειάζεται να ανέβεις 999 σκαλιά!**



**Πω, πω! Είναι πάρα πολλά! Εγώ κουράζομαι να ανέβω τα σκαλιά στο σπίτι μου που είναι 10!**





**Πάμε να μάθουμε τους αριθμούς! Μπορείς να μετρήσεις μέχρι το 10; Πάμε!**



**ΜΗΔΕΝ**



**ΕΞΙ**



**ΕΝΑ**



**ΕΠΤΑ**



**ΔΥΟ**



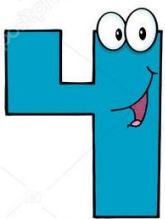
**ΟΚΤΩ**



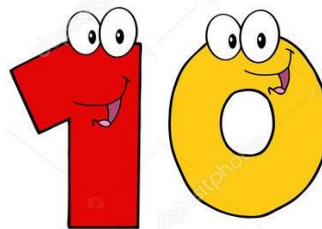
**ΤΡΙΑ**



**ΕΝΝΕΑ**



**ΤΕΣΣΕΡΑ**



**ΔΕΚΑ**



**ΠΕΝΤΕ**





**Μπορείς να κυκλώσεις τις λέξεις που κρύβονται;  
Θα σε βοηθήσουν οι λέξεις δίπλα!**



Ε	Μ	Η	Δ	Ε	Ν	Β	Ο	Τ
Ν	Ζ	Ε	Λ	Ω	Ε	Η	Κ	Ρ
Ν	Σ	Ν	Ψ	Κ	Ξ	Ι	Τ	Ι
Ε	Π	Α	Ρ	Λ	Ι	Β	Ω	Α
Α	Τ	Ε	Σ	Σ	Ε	Ρ	Α	Π
Μ	Δ	Ε	Κ	Α	Μ	Ν	Ζ	Β
Ρ	Φ	Ε	Π	Τ	Α	Υ	Δ	Γ
Ε	Γ	Τ	Υ	Α	Ι	Ψ	Υ	Χ
Π	Ε	Ν	Τ	Ε	Ω	Φ	Ο	Π

- ΤΡΙΑ
- ΕΠΤΑ
- ΜΗΔΕΝ
- ΔΥΟ
- ΔΕΚΑ
- ΕΞΙ
- ΕΝΑ
- ΕΝΝΕΑ
- ΤΕΣΣΕΡΑ
- ΟΚΤΩ
- ΠΕΝΤΕ



Συνεχίζουμε το ταξίδι μας με το



στην Καλαμάτα! Εκεί μένει η γιαγιά μου! Πάμε να την γνωρίσουμε!



Η Καλαμάτα είναι η πρωτεύουσα του νομού Μεσσηνίας. Μαζί με τη γιαγιά μου θα μάθουμε να φτιάχνουμε «Λαλάγγια», το παραδοσιακό γλυκό της περιοχής!



Πω, πω! Σαν να πείνασα λιγάκι!





**Πάμε να μαγειρέψουμε, λοιπόν!**

**Γεια σας, παιδιά! Είμαι η γιαγιά Καλλιόπη και μαζί θα μάθουμε να φτιάχνουμε τα «λαλάγγια». Τα λαλάγγια είναι τηγανίτες και μοιάζουν με μικρά σαλιγκάρια στο σχήμα!**



**Αυτή είναι η συνταγή! Θα χρειαστούμε:**



**ΥΛΙΚΑ:**

**2 φλιτζάνια αλεύρι**

**1 φλιτζάνι λάδι**

**1 φακελάκι μαγιά**

**Αλάτι**

**Νερό**

**ΕΚΤΕΛΕΣΗ:**

**Τα λαλάγγια είναι πολύ εύκολα!**

**Σε ένα μεγάλο μπολ βάζουμε όλα τα υλικά μαζί και τα ζυμώνουμε!**

**Σκεπάζουμε τη ζύμη με μία πετσέτα και την αφήνουμε για 1 ώρα να φουσκώσει.**

**Κόβουμε σε μικρά κομμάτια και τα ανοίγουμε σαν κορδόνια.**

**Τα γυρίζουμε γύρω- γύρω σαν σαλιγκάρι.**

**Τα τηγανίζουμε σε λάδι! Τα βγάζουμε από το τηγάνι και από πάνω ρίχνουμε μέλι.**

**Καλή όρεξη!**



**Εσύ ξέρεις κάποιο παραδοσιακό φαγητό του τόπου σου; Και ποιο είναι αυτό;**

**Θα μας πεις τη συνταγή για να το φτιάξουμε κι εμείς;**

**Θα χρειαστούμε τα Υλικά και την Εκτέλεση τον τρόπο δηλαδή για να τα φτιάξουμε!**



**Μπορείς να κολλήσεις τη φωτογραφία του φαγητού σου μέσα στο κουτάκι; Θα χρειαστείς μία κόλλα και ένα ψαλίδι!**







Το ταξίδι μας στην Πελοπόννησο θα τελειώσει στην Ολυμπία. Η Ολυμπία βρίσκεται στο νομό Ηλείας!



Παλιά στην Ελλάδα, οι κάτοικοι πίστευαν σε 12 θεούς. Ο αρχηγός τους και ο πιο δυνατός ήταν ο θεός Δίας. Μία πολύ παλιά ιστορία λέει, ότι ο Δίας κάποτε πάλεψε στην Ολυμπία και νίκησε τον πατέρα του. Για αυτή τη νίκη του, ο Δίας δημιούργησε τους Ολυμπιακούς Αγώνες!





**Στους Ολυμπιακούς αγώνες, έπαιρναν μέρος μόνο άνδρες. Αυτοί αγωνίζονταν σε πολλά αθλήματα και ο νικητής φορούσε στο κεφάλι ένα στεφάνι από κλαδί ελιάς.**



**Σε αυτό το χώρο αγωνίζονταν στο τρέξιμο. Ποιος δηλαδή θα φτάσει πρώτος στην απέναντι πλευρά του δρόμου. Τι λέτε; Θέλετε να παίξουμε κι εμείς;**



**Πάμε να παίξουμε «Σκυταλοδρομίες»! Πάρε μία κιμωλία και φτιάξε μία γραμμή, όπου θα είναι η αφετηρία. Στην απέναντι πλευρά φτιάξε άλλη μία γραμμή, όπου θα είναι ο τερματισμός.**

**Εσύ και οι φίλοι σου καθίστε πίσω από τη γραμμή αφετηρίας. Ένας συμμαθητής σου θα δώσει το σήμα να ξεκινήσετε! Με το «τρία» θα τρέξετε όλοι μέχρι τη γραμμή τερματισμού. Ο νικητής θα φορέσει ένα στεφάνι στο κεφάλι, όπως και οι αρχαίοι Έλληνες!**





# Ενότητα 3η

## Ταξιδεύοντας στα Νησιά του Ιονίου!



**Πάμε να συνεχίσουμε το ταξίδι μας! Που πάμε τώρα Ζωή;**

**Τώρα θα πάμε στη θάλασσα! Θα ταξιδέψουμε στο Ιόνιο Πέλαγος! Αλλά θα μας τα πει καλύτερα και ο Σπύρος!**



**Γεια σας, παιδιά! Είστε έτοιμοι για το θαλάσσιο ταξίδι μας; Όμως, για να γίνει αυτό θα πρέπει να γνωρίσετε τον παππού μου!**

**Γεια σας! Εγώ είμαι ο παππούς του Σπύρου και ονομάζομαι κυρ-Βαγγέλης! Με το караβάκι μου θα ταξιδέψουμε στα νησιά του Ιονίου Πελάγους! Μπείτε όλη στη βάρκα μου και ξεκινάμε τη βόλτα μας!**



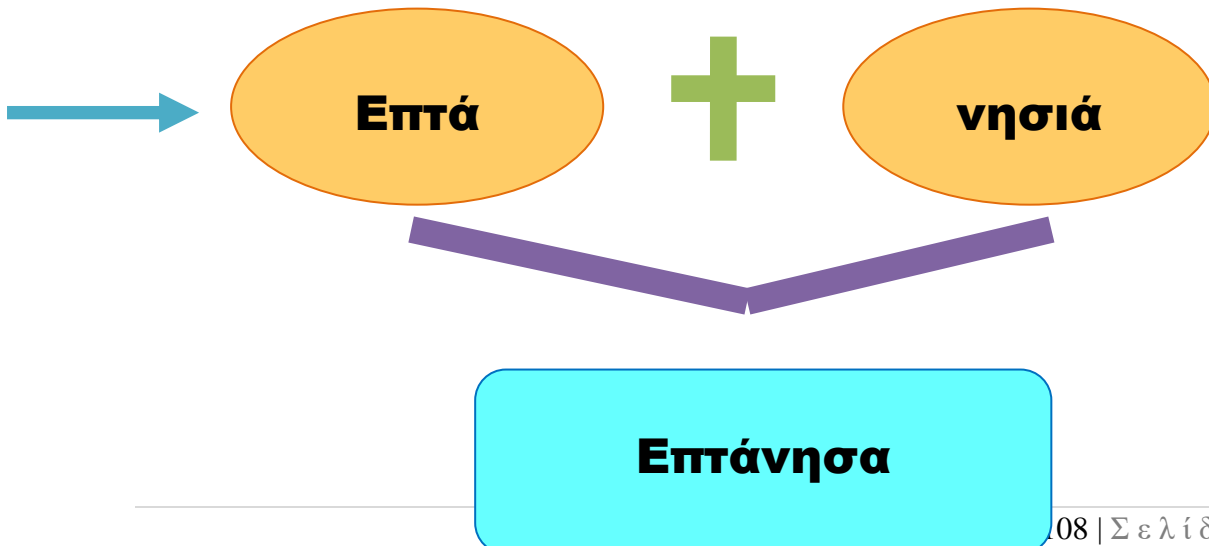
**Μπείτε, μπείτε παιδιά!  
Ξεκινάμε!!!**



Αυτά είναι τα νησιά του Ιονίου Πελάγους, γνωστά και ως Επτάνησα. Γιατί πιστεύετε ότι ονομάζονται «Επτάνησα»;



Για να σε βοηθήσω, η λέξη αυτή φτιάχνεται από δύο μικρότερες:





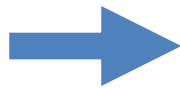


Οι λέξεις αυτές ονομάζονται «Σύνθετες».

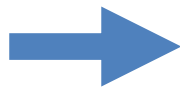
Ξέρεις εσύ άλλες τέτοιες λέξεις; Ποιες είναι αυτές;



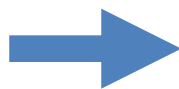
Μπορείς να βρεις από ποιες δύο λέξεις σχηματίζεται αυτό που βλέπεις στις εικόνες;



Κ \_ \_ \_ \_ + Σ \_ \_ \_ \_



Χ \_ \_ \_ \_ + Ψ \_ \_ \_ \_



Θ \_ \_ \_ \_ \_ + Π \_ \_ \_ \_

Μπράβο!!! Τα κατάφερες!





**Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν! Η πρώτη μας στάση με το**



**είναι στη Ζάκυνθο.**



**Η Ζάκυνθος είναι το πρώτο νησί που συναντάμε στο Ιόνιο Πέλαγος. Υπάρχει κάτι, για το οποίο η Ζάκυνθος είναι γνωστή και σε άλλες χώρες! Μήπως ξέρετε ποιο είναι αυτό;**



δ α



**Θα σας βοηθήσω εγώ! Η Ζάκυνθος είναι γνωστή για το «Ναυάγιο» της! Πρόκειται για ένα πλοίο που βρέθηκε στην παραλία εδώ και πολλά χρόνια!**



**Για να μπορέσει κανείς να πάει σε αυτή την παραλία δεν μπορεί να πάει ούτε με τα πόδια, αλλά ούτε και με το αυτοκίνητο. Ο μόνο τρόπος είναι με το καραβάκι του νησιού.**



**Το καράβι αυτό πρέπει να είναι πάρα πολύ παλιό, γιατί έχει μείνει το μισό!**





Για να συνεχίσουμε το ταξίδι μας στο Ιόνιο Πέλαγος, θα χρειαστούμε τη βοήθειά σου!



Μπορείς να κυκλώσεις με το μολύβι σου τη λέξη που σου δείχνει η εικόνα; Θα τα καταφέρεις!



**Ψάρι / θάλασσα / άμμος**



**Ποδήλατο / αμάξι / καράβι**



**Νησί / δρόμος / βουνό**



**Βροχή / παραλία / σύννεφα**







**Μπράβο! Τα πήγες πολύ καλά! Τώρα μπορούμε να συνεχίσουμε τη βόλτα μας!**

**Το επόμενο νησί που θα επισκεφτούμε είναι η Ιθάκη.**



**Στο νησί υπάρχει μια ιστορία για έναν ήρωα, τον Οδυσσέα. Ο Οδυσσέας ήταν ένας άνδρας από την Ιθάκη. Έφυγε από το σπίτι του, για να πολεμήσει και πέρασε πολύς καιρός μέχρι να επιστρέψει πίσω στην Ιθάκη, όπου τον περίμενε η γυναίκα του Πηνελόπη.**



Πάμε, λοιπόν, να ακούσουμε την ιστορία του Οδυσσέα!

**Η επιστροφή στην  
Ιθάκη.mp3**

**Επεξεργασία- Προσαρμογή:  
Γιώργος Πιτροπογιαννάκης**



**Μπορείς να βάλεις τις εικόνες στη σωστή σειρά;  
Βάλε τους αριθμούς από το 1 έως το 7 μέσα σε  
κάθε αστεράκι!**





**Τώρα, θα επισκεφτούμε με το καραβάκι του παππού το τελευταίο νησί, που είναι η Κέρκυρα.**



**Η Κέρκυρα είναι το μεγαλύτερο νησί του Ιονίου Πελάγους!**



**Η Κέρκυρα, παιδιά, είναι το αγαπημένο μου νησί! Μου αρέσει να πηγαίνω εκεί περισσότερο όταν γιορτάζουμε ο Πάσχα!**





**Είναι το αγαπημένο νησί του παππού μου, γιατί εκεί το Μεγάλο Σάββατο, που είναι η μέρα της Ανάστασης, μαζεύονται στη μεγάλη πλατεία του νησιού όλοι και η ορχήστρα παίζει χαρούμενα τραγούδια!**



**Και όλοι βγαίνουν στα μπαλκόνια και πετάνε βάζα με νερό, γνωστά ως «στάνες». Αυτό το κάνουν για να γιορτάσουν το Πάσχα και την Ανάσταση!**







**Έρθε η ώρα να παίξουμε ένα παιχνίδι!  
Μπορείς να συμπληρώσεις την κάρτα που  
βρίσκεται πιο κάτω;  
Μπορείς να κολλήσεις και μία φωτογραφία από  
αυτή τη γιορτή;  
Μόλις τελειώσεις, θα χρειαστείς ένα ψαλίδι για να  
την κόψεις!**



**❖ Ποια γιορτή στην οικογένειά σου είναι πιο σημαντική;**

---

---

**❖ Και τι κάνετε κάθε φορά σε αυτή τη γιορτή;**

---

---

---

---



**Τώρα θα παίξουμε το παιχνίδι μας!  
Αφού κόψεις την κάρτα κράτησέ τη στα χέρια σου.**

**Κάθισε μαζί με τους φίλους σου στο πάτωμα ο ένας δίπλα στον άλλον σε έναν κύκλο.  
Κάθε φορά, θα σηκώνεται ένα μαθητής και θα στέκεται όρθιος μέσα στη μέση του κύκλου.  
Με την κάρτα στα χέρια θα λέει λίγα πράγματα για αυτή τη γιορτή.**

**Υπάρχει κάτι που να έχετε ίδιο, περίπου, με κάποιον άλλον συμμαθητή σου;  
Εάν ναι, τι είναι αυτό;**



# Ενότητα 4η

## Ταξιδεύοντας στην Ήπειρο!



**Ζωή, ξέρεις που θα πάμε τώρα;**

**Όχι, Μαχμούτ! Που θα πάμε;**



**Θα ταξιδέψουμε στην Ήπειρο!**

**Αλλά σε αυτό το ταξίδι μας θα μας βοηθήσει η φίλη μας Ελένη!**



**Γεια σας, παιδιά! Ας ξεκινήσουμε το ταξίδι μας στην Ήπειρο! Θα σας βοηθήσω εγώ!**





Η Ήπειρος χωρίζεται σε τέσσερις νομούς!  
Μπορείς να θυμηθείς ποιοι είναι αυτοί;  
Συμπλήρωσε με το μολυβάκι σου πάνω στο



Μπορείς να το κάνεις!



Θα τα καταφέρεις!!!





**Με τα ποδήλατά μας θα ταξιδέψουμε στην  
Ήπειρο!**



**Η πρώτη μας στάση είναι στην Άρτα! Σε αυτό το  
μέρος υπάρχει μία μυστήρια ιστορία!**







Λένε ότι υπάρχει μία μικρή γέφυρα, γνωστό ως το «Γεφύρι της Άρτας», το οποίο χτίστηκε με έναν περίεργο τρόπο!



Ουπς! Η Ελένη μπερδεύτηκε! Μπέρδεψε τις λέξεις και τώρα δεν μπορούμε να μάθουμε την ιστορία!

Χρειαζόμαστε τη βοήθειά σου! Μπορείς να συμπληρώσεις τα κενά με τις λέξεις που βρίσκονται από πάνω; Θα τα καταφέρεις!



*Πρώτο- μάστορας, πουλάκι, βράδυ, γυναίκα, γεφύρι, ημέρα.*

Για σαράντα μέρες έχτιζαν το \_\_\_\_\_. Το βράδυ, όμως, γκρεμιζόταν. Οι μάστορες στενοχωριούνταν για τον κόπο τους που δούλευαν όλη την \_\_\_\_\_ και έπρεπε κάθε πρωί να ξεκινήσουν από την αρχή. Όμως, ένα \_\_\_\_\_ είπε στον πρώτο- μάστορα, ότι για να μείνει το γεφύρι θα έπρεπε να χτίσουν τη γυναίκα του μέσα. Με βαριά καρδιά ο \_\_\_\_\_ έχτισε τη γυναίκα του στο γεφύρι! Κάποιο λένε, ότι το \_\_\_\_\_ όταν περνάνε από το γεφύρι ακούνε τη \_\_\_\_\_ του μάστορα να φωνάζει!



Συνεχίζουμε με τα  μας το ταξίδι μας στην Ήπειρο! Η ενοικιασμένη μας στάση είναι στα Ιωάννινα, όπως τα λέμε κι εμείς τα γνωστά «Γιάννενα»!



Το αγαπημένο μου μέρος στα Ιωάννινα είναι το Μουσείο του Παύλου Βρέλλη! Αυτός ο χώρος είναι πολύ διαφορετικός από όλους τους άλλους!







**Πρόκειται για ένα μουσείο με κέρινα ομοιώματα!  
Δηλαδή, υπάρχουν μέσα στο υπόγειο αγάλματα  
από κερι, και μας διηγούνται την ελληνική  
ιστορία στον πόλεμο !**



**Είναι τόσο ζωντανά σαν να  
είναι αληθινοί άνθρωποι!**



**Ελένη, γιατί τα έχουν, όμως, στο υπόγειο και όχι  
έξω, όπως τα αγάλματα που βλέπουμε σε δρόμους;**

**Επειδή είναι φτιαγμένα από κερι, δεν πρέπει να τα βλέπει  
ο ήλιος και χρειάζονται δροσιά, για να μη λιώσουν! Για  
αυτό τα έχουν κάτω στο υπόγειο του μουσείου!**







Ο Μαχμούτ χρειάζεται τη βοήθειά μας!  
Μπορείς να τον βοηθήσεις;

Χρειάζομαι τη βοήθειά σου! Μπορείς να υπογραμμίσεις τη λέξη που ταιριάζει με την εικόνα τραβώντας μία γραμμή κάτω από τη σωστή λέξη;



Το κοριτσάκι έχει **πράσινα / μπλε** μάτια.



Το αγοράκι έχει **κατσαρά / ίσια** μαλλιά.



Το κοριτσάκι έχει **ξανθά / μαύρα** μαλλιά.



Το αγοράκι φοράει **ακουστικά / γυαλιά** .



Το κοριτσάκι φοράει **καπέλο / κορδέλα** στα μαλλιά.



Το αγοράκι έχει **μακριά / κοντά** μαλλιά.



**Έρθε η ώρα να παίξουμε ένα παιχνίδι! Πάρε  
μαρκαδόρους και ζωγράφισε μέσα στο κουτί έναν  
συμμαθητή σου! Όταν τελειώσεις κόψε τη κάρτα.**





- ✚ Δώστε όλες τις κάρτες σε έναν συμμαθητή σας να της ανακατέψει. Μετά καθίστε ο ένας πίσω από τον άλλον! Ήρθε η ώρα να παίξουμε το παιχνίδι «Μάντεψε ποιός!».
- ✚ Ο μαθητής που ανακάτεψε τις κάρτες θα είναι ο διαιτητής του παιχνιδιού. Θα βάλει στο κεφάλι κάθε συμμαθητή του ένα στεφάνι με μία κάρτα από αυτές που ζωγραφίσατε.
- ✚ Ο πρώτος μαθητής στην ουρά θα καθίσει απέναντι από τους άλλους. Ο επόμενος μαθητής θα ξεκινήσει να περιγράφει τη ζωγραφιά για να τη βρει ο συμμαθητής του.
- ✚ Μόλις τη βρει, παίρνει τη θέση του ο επόμενος μαθητής.

**\*ΠΡΟΣΟΧΗ! Δεν πρέπει να δεις την κάρτα που φοράς στο κεφάλι σου!!!**



# Ενότητα 5η

## Ταξιδεύοντας στη Στερεά Ελλάδα!



**Μαχμούτ, έχεις καμία ιδέα που θα πάμε αυτή τη φορά;**

**Δεν έχω ιδέα! Μήπως, όμως, ξέρεις εσύ;**



**Ναι αμέ! Τώρα θα πάμε να γνωρίσουμε τη Στερεά Ελλάδα! Και θα μας βοηθήσει σε αυτό το ταξίδι μας η φίλη μας, Μυρσίνη!**

**Γεια σας! Ήρθε η ώρα να ξεκινήσουμε το ταξίδι μας στη Στερεά Ελλάδα!**





Μήπως θυμάσαι σε πόσους νομούς χωρίζεται η Στερεά Ελλάδα;



Μπορείς να το κάνεις! Μπορείς να γράψεις την απάντησή σου από κάτω.



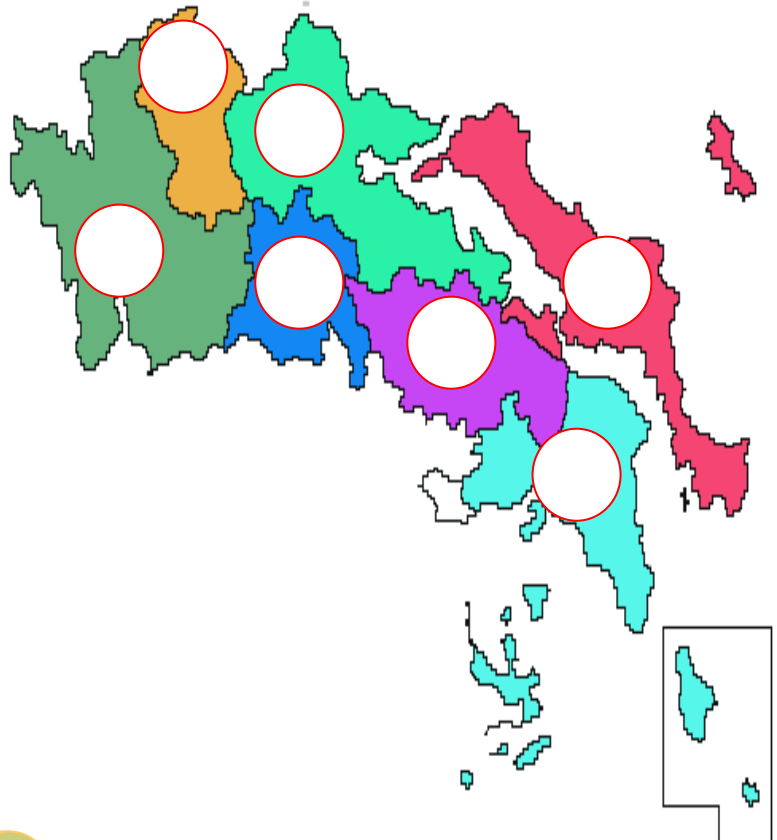
Η Στερεά Ελλάδα χωρίζεται σε **Ε** \_\_\_ νομούς.



Η Μυρσίνη μπέρδεψε τους νομούς! Μπορείς να βάλεις τους αριθμούς στη σωστή θέση;

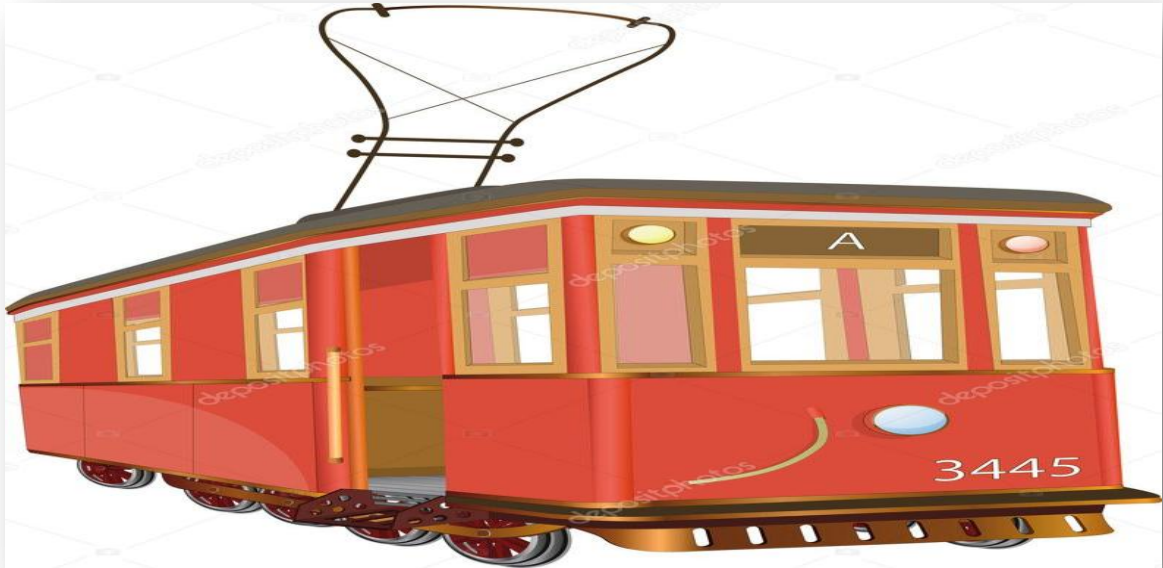
*\*Βάλε τον αριθμό στη θέση που ταιριάζει.*

1. Ν. Φωκίδας
2. Ν. Ευρυτανίας
3. Ν. Βοιωτίας
4. Ν. Αιτωλοακαρνανίας
5. Ν. Φθιώτιδας
6. Ν. Αττικής
7. Ν. Ευβοίας





Ας ξεκινήσουμε το ταξίδι μας! Θα πάρουμε το τραμ και θα πάμε προς την Αθήνα, που είναι η πρωτεύουσα του νομού Αττικής και πιο συγκεκριμένα στην Ακρόπολη!



Μπείτε όλοι μέσα!!!



Ξεκινάμε!!!







**Αυτή, παιδιά είναι η Ακρόπολη! Είναι η πιο σημαντική περιοχή για την ιστορία του πολιτισμού της Ελλάδας!**



**Αυτός εδώ είναι ο Παρθενώνας! Ήταν ένα ναός, δηλαδή ένας ιερός χώρος, ο οποίο χτίστηκε για χάρη της θεάς Αθηνάς, κόρη του θεού Δία!**





**Πίσω από αυτό το μνημείο υπάρχει μία πολύ παλιά ιστορία! Ο Παρθενώνας χτίστηκε για τη θεά Αθηνά και για αυτό και η πόλη πήρε το όνομά της και λέγεται Αθήνα!**

**Η Μυρσίνη μας είπε την ιστορία για την Αθήνα, αλλά ξέχασε να βάλει τους τόνους και τις τελείες.**



**Μπορείς να τη βοηθήσεις; Με το μολύβι σου, βάλε τόνους και τελεία εκεί που χρειάζεται. Θα τα καταφέρεις!!!**



### **Η ιστορία της Αθήνας!**

**Στα πολύ παλιά χρόνια, η πόλη ονομαζόταν Κεκροπία. Μια μέρα, εψάνχαν ποιος θεός θα είναι αυτός που θα προστατεύει την πόλη Ξαφνικά, εμφανίστηκε ο θεός Ποσειδώνας, χτύπησε με το μαστούρι του έναν βράχο και ξεπεταχτηκε συντριβάνι το νεράκι. Όμως, ήταν αλμυρό και δεν ξεδιψασε τους ανθρώπους. Η θεά Αθηνά, τότε, χτύπησε το χώμα με το μαστούρι της και φύτεψε ένα δέντρο ελιάς. Οι κάτοικοι σκεφτήκαν, ότι η ελιά ήταν πιο χρήσιμη, γιατί μπορούσαν να την φάνε και να μαγειρεύουν με το λάδι της. Διαλέξαν, λοιπόν, σαν προστάτη της πόλης την Αθηνά και η πόλη ονομαστέκε Αθήνα!**





Συνεχίζουμε την ξενάγηση μας με το



και θα πάμε τώρα στο νομό Φωκίδας και πιο συγκεκριμένα στους Δελφούς!



Υπάρχει ένας χώρος από τα πολύ παλιά χρόνια, όπου τον επισκέπτονταν οι άνθρωποι, για να μάθουν το μέλλον τους. Αυτός ο χώρος ήταν γνωστός ως το «Μαντείο των Δελφών».





**Η Μυρσίνη μπέρδεψε την ιστορία για το Μαντείο των Δελφών!**

**Μπορείς να μας βοηθήσεις; Μπορείς να βάλεις τις προτάσεις στη σωστή σειρά, για να μάθουμε την ιστορία;**



**Μπορείς να το κάνεις! Πάμε!!!**

## **Το Μαντείο των Δελφών**



Εκεί, υπήρχε μία πανέμορφη κοπέλα, η Πυθία.

Ο θεός Δίας άφησε δύο αετούς, έναν στην Ανατολή κι έναν στη δύση.

Μόνο εκείνη μπορούσε να μιλήσει με τους θεούς για να δώσει τις απαντήσεις στους ανθρώπους.

Αυτοί συναντήθηκαν στους Δελφούς κι εκεί χτίστηκε το μαντείο.

Οι άνθρωποι ρωτούσαν την Πυθία διάφορα πράγματα που ήθελαν να μάθουν για το μέλλον τους.

Το μαντείο των Δελφών ήταν το γνωστότερο στην αρχαία Ελλάδα.

# Ενότητα 6η

## Ταξιδεύοντας στη Θεσσαλία!



**Ζωή! Ποιο είναι το επόμενο μέρος που θα ταξιδέψουμε;**

**Τώρα Μαχμούτ, θα ταξιδέψουμε στη Θεσσαλία!  
Και σε αυτό το μέρος θα μας ξεναγήσει η  
Δέσποινα!**



**Γεια σας, παιδιά! Είστε έτοιμοι; Πάμε να  
ξεκινήσουμε, λοιπόν! Θυμάσαι που βρίσκεται η  
Θεσσαλία στο χάρτη;**

**Μπορείς να κυκλώσεις με το μαρκαδόρο σου τη  
Θεσσαλία; Μπορείς να το κάνεις!**





**Τέλεια! Ξεκινάμε! Πρώτα θα επισκεφτούμε με το  
το Πήλιο, το οποίο  
βρίσκεται στο Νομό Μαγνησίας**



**Ωχ! Επειδή ο χάρτης μας είναι παλιός, έχουν  
σβηστεί κάποια ονόματα! Μήπως, θυμάσαι ποιά  
είναι η πρωτεύουσα σε κάθε νομό;**



**Τράβηξε μία γραμμή για να ενώσεις το νομό με  
τη σωστή πρωτεύουσα! Θα τα καταφέρεις!**

### **NOMOI**

**N. ΤΡΙΚΑΛΩΝ**

**N. ΜΑΓΝΗΣΙΑΣ**

**N. ΛΑΡΙΣΗΣ**

**N. ΚΑΡΔΙΤΣΑΣ**

### **ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΕΣ**

**ΒΟΛΟΣ**

**ΛΑΡΙΣΑ**

**ΚΑΡΔΙΤΣΑ**

**ΤΡΙΚΑΛΑ**





**Μπείτε όλοι μέσα στο τρένο! Ξεκινάμε!**



**Πάμε!!!**

**Φύγαμε!!!**



**Η πρώτη μας στάση είναι στο Πήλιο. Το Πήλιο βρίσκεται δίπλα από την πόλη του Βόλου και είναι ένα μέρος με πολλά χρώματα και λουλούδια.**



**ΠΗΛΙΟ**





Αλήθεια, εσύ Ζωή ξέρεις τα χρώματα;





Ναι! Μα πιο πολύ μου αρέσει το ουράνιο Τόξο, γιατί έχει τα αγαπημένα μου χρώματα!





Η Δέσποινα έγραψε ένα ποίημα, αλλά ξέχασε να γράψει τα χρώματα. Μπορείς να τη βοηθήσεις; Γράψε στα κενά το χρώμα που ταιριάζει από δίπλα!


Το κεράσι είναι  \_\_\_\_\_, το  
αγγούρι είναι  \_\_\_\_\_.


 \_\_\_\_\_ είναι το πουκάμισο μου  
και  \_\_\_\_\_ είναι ο ουρανός.

Κοίτα πόσα χρώματα βρίσκονται  
τριγύρω σου.

Κοίτα πόσα χρώματα σου  
χαμογελούν.

 \_\_\_\_\_ είναι το κάστανο και το  
αχλάδι  \_\_\_\_\_.

 \_\_\_\_\_ είναι η βαλίτσα μου και

 \_\_\_\_\_ είναι η κουκλίτσα μου.

Κόκκινο



Κίτρινο



Πράσινο



Μπλε



Μαύρο



Άσπρο



Πορτοκαλί



Ροζ



Καφέ



Μωβ



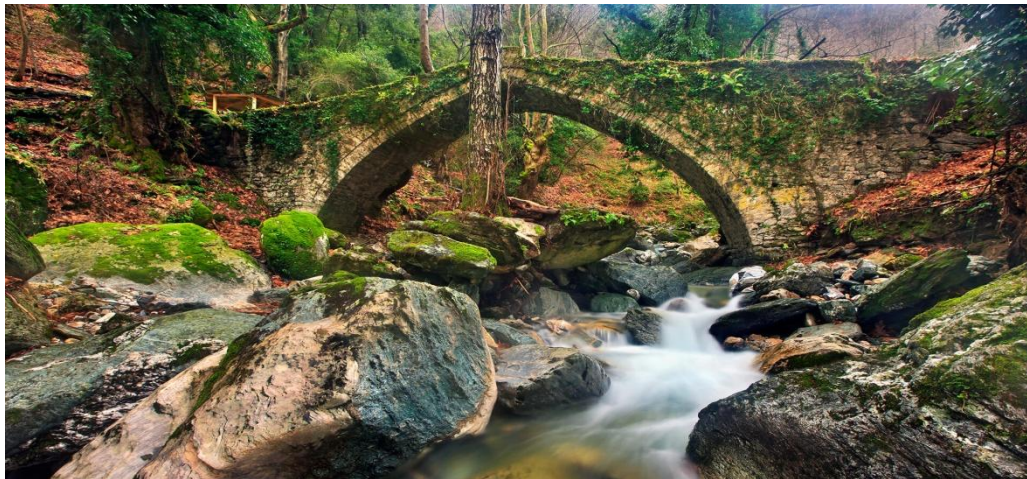
Γκρι







**Στη Πήλιο υπάρχει ένα μονοπάτι, το οποίο είναι γνωστό και ως το « Μονοπάτι των Κενταύρων».**



**Λένε, ότι τα πολύ, τα πάρα πολύ παλιά χρόνια εδώ στο Πήλιο ζούσαν οι Κένταυροι. Αυτό το μονοπάτι ήταν ο χώρος στον οποίο έγινε η Κενταυρομαχία, όπου σκοτώθηκαν όλοι οι Κένταυροι!**





Οι Κένταυροι ήταν μυθικά πλάσματα, τα οποία από τη μέση και επάνω ήταν άνθρωποι και από τη μέση και κάτω ήταν άλογα.



Υπάρχει μία ιστορία για έναν Κένταυρο, με όνομα Χείρωνας. Όμως, έχω μπερδέψει κάποιες λέξεις και δεν τις θυμάμαι. Μπορείς να με βοηθήσεις;



Συμπλήρωσε τα κενά με τις λέξεις που βρίσκονται από πάνω, για να μάθεις την ιστορία.

*Πατέρας, έξυπνος, ελληνικής, κενταύρους, Χείρωνας, άνθρωπος.*

Ο \_\_\_\_\_ ήταν γιος του Κρόνου και της Ωκεανίδας. Ο \_\_\_\_\_ του, όμως, επειδή είχε ήδη άλλη γυναίκα, για να μην τον βρει πήρε τη μορφή του \_\_\_\_\_ . Για αυτό και ο Χείρωνας ήταν μισός \_\_\_\_\_ και μισός άλογο. Ο Χείρωνας ξεχώριζε από τους άλλους \_\_\_\_\_ , γιατί ήταν πολύ \_\_\_\_\_ και έμαθε πολλά πράγματα σε γνωστούς ήρωες της \_\_\_\_\_ ιστορίας.



Με το  στη Λάρισα! Είστε έτοιμοι;

θα μεταφερθούμε τώρα

Πάντα είμαι έτοιμος  
για λίγη περιπέτεια!



Είμαι έτοιμη!

Εδώ είναι η Λάρισα! Η Λάρισα είναι μία πόλη που κάνει πολλή ζέστη το καλοκαίρι και πολύ κρύο το χειμώνα!







Στη Λάρισα υπάρχει το υψηλότερο βουνό της Ελλάδας, το οποίο ονομάζεται Όλυμπος! Είναι τόσο ψηλό που αγγίζει τα σύννεφα!



Αυτό το βουνό είναι πολύ γνωστό στην Ελλάδα και σε όλον τον κόσμο. Λένε, ότι τα πολύ παλιά χρόνια στην κορυφή του ζούσαν οι δώδεκα θεοί της Ελλάδας.



**ΔΙΑΣ**

Αρχηγός των Θεών



**ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ**

Θεός της θάλασσας



**ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ**

Θεός της μουσικής



**ΑΡΗΣ**

Αρχηγός του πολέμου



**ΕΡΜΗΣ**

Ο Αγγελιοφόρος



**ΗΦΑΙΣΤΟΣ**

Θεός της φωτιάς



**ΗΡΑ**

Θεά του γάμου και της οικογένειας



**ΔΗΜΗΤΡΑ**

Θεά της γεωργίας



**ΑΘΗΝΑ**

Θεά της σοφίας



**ΑΡΤΕΜΙΣ**

Θεά του κυνηγιού



**ΑΦΡΟΔΙΤΗ**

Θεά της ομορφιάς



**ΔΙΟΝΥΣΟΣ**

Θεός του κρασιού



Μπορείς να μας βοηθήσεις να λύσουμε το επόμενο μυστήριο;

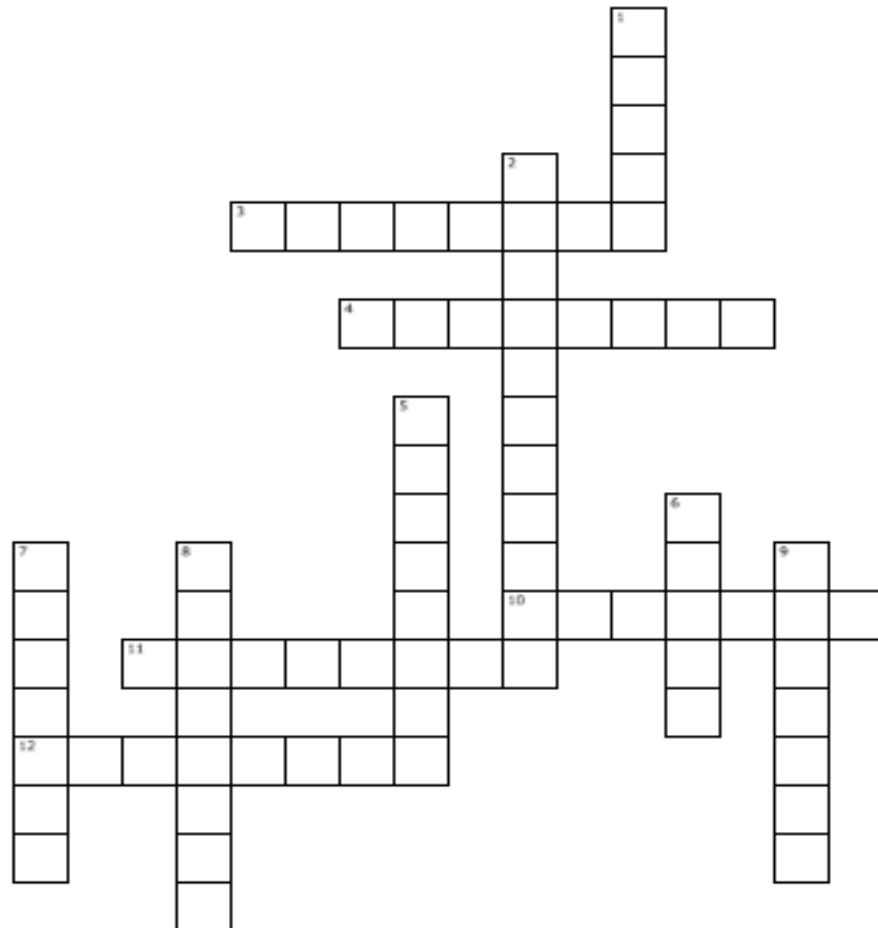
Συμπλήρωσε τα κενά με τη σωστή απάντηση!  
Πρόσεξε, η κάθε απάντηση έχει τον δικό της αριθμό!



Και μην ξεχνάς: Οριζόντια είναι



Κάθετα είναι



### Οριζόντια

3. Δήμητρα θεά της
4. Θεά της ομορφιάς
10. Δίας ο \_\_\_\_\_ των Θεών
11. Ποσειδώνας θεός της
12. Απόλλων θεός της

### Κάθετα

1. Ο αγγελιοφόρος
2. Ήρα η θεά της
5. Θεός του κρασιού
6. Θεά της σοφίας
7. Θεά του κνηγιάου
8. Θεός της φωτιάς
9. Άρης θεός του



**Έφτασε η ώρα για παιχνίδι! «Η παντομίμα των Θεών»!**

- ✚ Κάθισε μαζί τους συμμαθητές σου στο πάτωμα ο ένας δίπλα στον άλλον φτιάχνοντας ένα κύκλο.
- ✚ Ανακάτεψε τις κάρτες ανάποδα χωρίς να τις βλέπεις.
- ✚ Κάθε μαθητής θα διαλέξεις από μία κρυμμένη κάρτα. Μόνο αυτός μπορεί να τη δει!
- ✚ Αφού καταλάβει ποιος Θεός είναι θα πρέπει να το παρουσιάσει στους συμμαθητές του χωρίς να μιλήσει!
- ✚ Όποιος καταφέρει και βρει το Θεό σηκώνεται και περιγράφει τη δική του κάρτα.

**ΠΡΟΣΟΧΗ: ΜΟΝΟ με κινήσεις του σώματός σου!**





# Ενότητα 7η

## Ταξιδεύοντας στη Μακεδονία!



**Πάμε να συνεχίσουμε το ταξίδι μας  
Μαχμούτ!**

**Πάμε!!! Αλλά Ζωή, σε ποιο μέρος της Ελλάδας θα  
ταξιδέψουμε αυτή τη φορά;**



**Το μέρος που θα επισκεφθούμε είναι η Μακεδονία!  
Αλλά θα μας τα πει καλύτερα ο Κωνσταντίνος!**

**Είστε έτοιμοι; Πάμε να ξεκινήσουμε το ταξίδι μας στη  
Μακεδονία με το αερόστατο!**





**Ο πρώτος μας προορισμός είναι η Φλώρινα! Η Φλώρινα είναι γνωστή ως η πιο κρύα πόλη της Ελλάδας.**



**Επίσης, η Φλώρινα είναι γνωστή, γιατί το ποτάμι που υπάρχει τη χωρίζει στα δύο, σαν δύο διαφορετικά μέρη. Το ποτάμι αυτό ονομάζεται Σακουλέβας.**







Πάμε να μάθουμε λίγα πράγματα για τη Φλώρινα!

Ο Κωνσταντίνος μπερδεύτηκε και έβαλε λάθος κάποιες λέξεις!



Μπορείς να τον βοηθήσεις να βάλει τη σωστή λέξη; Άλλαξε τη λέξη με τα μπλε γράμματα και διάλεξε τη σωστή από πάνω γράφοντάς τη δίπλα.



*Πολύ, μεγάλος, όμορφη, ήσυχη, χωρισμένη, κρύο*

Η Φλώρινα είναι μία **άσχημη** / \_\_\_\_\_ πόλη της Μακεδονίας. Το χειμώνα κάνει πολλή **ζέστη** / \_\_\_\_\_ και ρίχνει πολύ χιόνι. Αφού, κάποιες φορές ρίχνει τόσο **λίγο** / \_\_\_\_\_ χιόνι που καλύπτει ακόμη και τα αυτοκίνητα. Η πόλη είναι **ενωμένη** / \_\_\_\_\_ στα δύο από έναν ποταμό. Το όνομά του είναι Σακουλέβας. Είναι τόσο **μικρός** / \_\_\_\_\_ που ξεκινά από πάνω από το βουνό και δεν μπορείς να δεις που τελειώνει. Η Φλώρινα, λοιπόν, είναι μια **ταραγμένη** / \_\_\_\_\_ πόλη που όποιος έρχεται δεν θέλει να φύγει.



Συνεχίζουμε το ταξίδι μας στη Μακεδονία με το



Επόμενη στάση μας είναι στο Λιτόχωρο. Το Λιτόχωρο βρίσκεται στο Νομό Πιερίας.



Εκεί, υπάρχει ένα μέρος, ένα φαράγγι. Το φαράγγι είναι τα στενά δρομάκια με νερό που δημιουργούνται ενδιάμεσα στους ψηλούς βράχους και τα βουνά. Το φαράγγι αυτό, λοιπόν, είναι γνωστό ως το «Φαράγγι του Ενιπέα».





Πίσω από αυτό το φαράγγι κρύβεται μία ιστορία από τα πολύ παλιά χρόνια. Πάμε να την μάθουμε την ιστορία, λοιπόν.

Πάμε να τη μάθουμε μαζί σας!



Ωχ! Ο Κωνσταντίνος ξέχασε να βάλει κάποιες λέξεις! Μπορείς να τον βοηθήσεις; Διάλεξε τη σωστή λέξη από πάνω και συμπλήρωσέ τη στο κενό.


*Ο, το, ένας, την, του, τη, ο, την, στα, αυτό, μία, το, του*

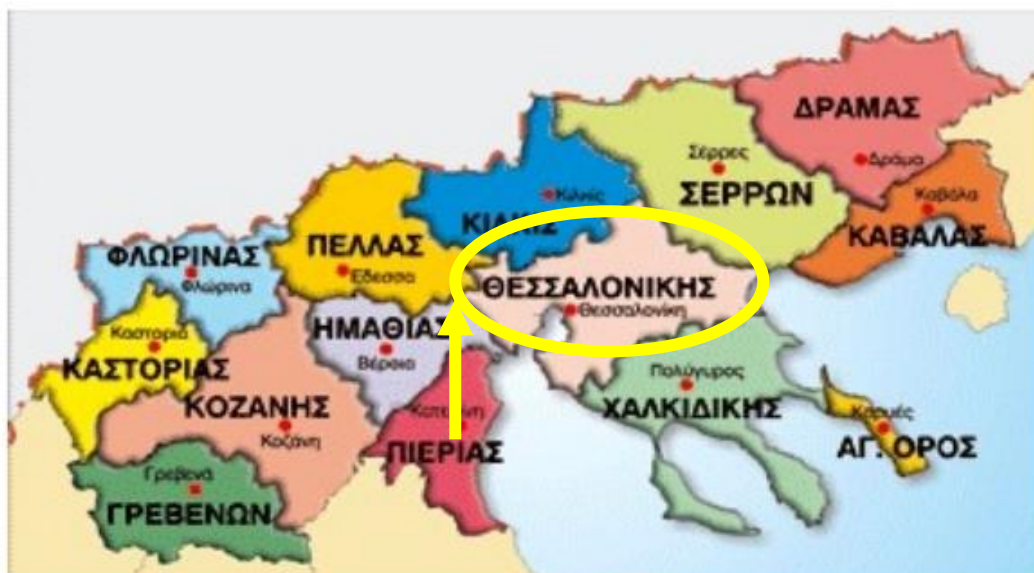


Κάποτε, σε αυτό \_\_\_\_\_ φαράγγι ζούσε \_\_\_\_\_ πανέμορφος θεός με \_\_\_\_\_ όνομα Ενιπέας. \_\_\_\_\_ Ενιπέας ερωτεύτηκε \_\_\_\_\_ κοπέλα, \_\_\_\_\_ Τυρώ. Όμως, \_\_\_\_\_ θεός Ποσειδώνας, επειδή κι εκείνος αγαπούσε την Τυρώ, αποφάσισε να μπερδέψει \_\_\_\_\_ κοπέλα για να την κάνει δική \_\_\_\_\_. Για \_\_\_\_\_, λοιπόν, πήρε \_\_\_\_\_ μορφή του Ενιπέα και την παντρεύτηκε. Μόλις, όμως το έμαθε αυτό ο Ενιπέας έπεσε \_\_\_\_\_ νερά του φαραγγιού και πνίγηκε. Και για αυτό το φαράγγι πήρε το όνομά \_\_\_\_\_ .





Η τελευταία μας στάση με το  , για τη Μακεδονία, είναι η Θεσσαλονίκη και πιο συγκεκριμένα ο Λευκός Πύργος.



Ατός εδώ είναι ο γνωστός «Λευκός Πύργος». Παλιότερα, το χρησιμοποιούσαν στον πόλεμο σαν φυλακή. Τώρα, όμως λειτουργεί σαν μουσείο και είναι το στολίδι της Θεσσαλονίκης πάνω στο λιμάνι της!







**Εσύ έχεις επισκεφτεί ποτέ κάποιο μέρος που να σου άρεσε πάρα πολύ;  
Είχε κάποιο στοιχείο που να σου έκανε εντύπωση;  
Γράψε μας από κάτω και πες μας για αυτό το μέρος. Μην ξεχάσεις να κολλήσεις και μία φωτογραφία του!**

A large rectangular area with a dashed blue border, intended for drawing a photograph of the location mentioned in the text.

**Πώς ονομάζεται το μέρος αυτό;**

---

---

**Πού βρίσκεται;**

---

---

**Τι σου άρεσε;**

---

---



### Ήρθε η ώρα για παιχνίδι! «Το μαντηλάκι»

- ✚ Κάθισε στο πάτωμα με τους συμμαθητές σου ο ένας δίπλα στον άλλον φτιάχνοντας έναν κύκλο.
- ✚ Ένα παιδί θα είναι όρθιο έξω από τον κύκλο με ένα μαντήλι στα χέρια και ονομάζεται μάνα.
- ✚ Όλοι μαζί θα τραγουδήσουν *«Το μαντηλάκι πέρασε κι η κόρη το γυρεύει. Πάει πέρα. Μια τούμπα στον αέρα.»*
- ✚ Καθώς οι μαθητές λένε το τραγουδάκι, η μάνα γυρίζει γύρω από τους υπόλοιπους που κάθονται κάτω.
- ✚ Μόλις τελειώσει το τραγουδάκι η μάνα αφήνει πίσω από έναν μαθητή το μαντηλάκι.
- ✚ Εκείνο, σηκώνεται επάνω και κυνηγάει τη μάνα μέχρι να την πιάσει.
- ✚ Εάν η μάνα προλάβει να καθίσει στη θέση του άλλου, τότε ο μαθητής που κυνηγούσε παίρνει τη θέση του.
- ✚ Εάν, πιάσει τη μάνα τότε επιλέγει εκείνος ποιο παιδάκι θα έχει το μαντήλι για να συνεχιστεί το παιχνίδι.



# Ενότητα 8η

## Ταξιδεύοντας στη Θράκη!



**Ζωή, είσαι έτοιμη να συνεχίσουμε το ταξίδι μας;**

**Είμαι πανέτοιμη για νέες περιπέτειες!**



**Πάμε να γνωρίσουμε τη Θράκη! Σε αυτή την εξερεύνηση θα μας βοηθήσει η Μαρίσια!**

**Γεια σας! Τι λέτε; Πάμε να γνωρίσουμε τη Θράκη; Ξεκινάμε, λοιπόν! Μπείτε όλοι στο αεροπλάνο! Αυτή είναι η Θράκη!**





**Ωχ! Κάτι πήγε στραβά! Ο χάρτης είναι μπερδεμένος! Πώς θα ταξιδέψουμε τώρα;**

**Μην ανησυχείς! Υπάρχει λύση!**



**Μπορείς να μας βοηθήσεις; Τα ονόματα άλλαξαν θέσεις! Μπορείς να βάλεις τον κάθε νομό στη σωστή θέση; Μπορείς να τα καταφέρεις!!!**



**1. Νομός Ροδόπης** →

**Πρωτεύουσα Κομοτηνή**

**2. Νομός Έβρου** →

**Πρωτεύουσα Αλεξανδρούπολη**

**3. Νομός Ξάνθης** →

**Πρωτεύουσα Ξάνθη**





**Τέλεια! Σε ευχαριστώ για τη βοήθεια! Πάμε, λοιπόν, να ξεκινήσουμε!**



**Πάμε!!!**

**Πάμε!!!**



**Πρώτη μας στάση με το**



**για τη Θράκη είναι ο νομός Ξάνθης και πιο συγκεκριμένα η πόλη του!**





**Η Ξάνθη είναι πολύ όμορφη την περίοδο των Αποκριών, στο γνωστό Καρναβάλι της Ξάνθης!**



**Το καρναβάλι της Ξάνθης είναι πολύ γνωστό και κόσμος από όλη την Ελλάδα έρχονται εκείνο το διάστημα για να διασκεδάσουν και να μεταμφιεστούν!**



**Όλος ο κόσμος βγαίνει στους δρόμους της Ξάνθης, χορεύουν και τραγουδούν από το πρωί μέχρι το βράδυ.**





**Εσείς, στη χώρα σας είχατε κάτι παρόμοιο;**

**Υπάρχει κάποια γιορτή που να διασκεδάσετε όλοι μαζί και να βγαίνετε στους δρόμους χορεύοντας και τραγουδώντας;**



**Μπορείς να μας πεις λίγα πράγματα για αυτή η διασκεδαστική στιγμή; Τι σου αρέσει πιο πολύ;**

**Μην ξεχάσεις να κολλήσεις μία φωτογραφία από αυτή τη γιορτή, για να μπορούμε να τη δούμε κι εμείς!**





Μπορείς να με βοηθήσεις να βρω τις λέξεις που κρύβονται;

Μπορείς να βρεις τις λέξεις που κρύβονται στον πίνακα; Οι λέξεις που ψάχνουμε βρίσκονται δίπλα!



Κύκλωσε τις λέξεις με ένα μαρκαδόρο!



Α	Π	Ο	Κ	Ρ	Ι	Ε	Σ	Υ	Ψ	Τ
Η	Τ	Ε	Ρ	Α	Ω	Δ	Γ	Φ	Β	Ρ
Δ	Ι	Α	Σ	Κ	Ε	Δ	Α	Σ	Η	Α
Σ	Κ	Σ	Μ	Ν	Κ	Α	Λ	Υ	Π	Γ
Μ	Ε	Τ	Α	Μ	Φ	Ι	Ε	Σ	Η	Ο
Χ	Ρ	Ο	Ν	Α	Σ	Τ	Ψ	Χ	Ω	Υ
Ν	Ο	Λ	Η	Σ	Δ	Ξ	Ν	Ο	Μ	Δ
Π	Ι	Η	Ο	Κ	Τ	Γ	Φ	Ρ	Β	Ι
Θ	Κ	Λ	Σ	Α	Χ	Ψ	Ω	Ο	Π	Γ
Χ	Ρ	Ω	Μ	Α	Τ	Α	Θ	Σ	Α	Λ

ΣΤΟΛΗ

ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

ΑΠΟΚΡΙΕΣ

ΤΡΑΓΟΥΔΙ

ΧΟΡΟΣ

ΧΡΩΜΑΤΑ

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ

ΜΑΣΚΑ



**Μαρίσια, συνεχίζουμε;**

**Μπείτε στο**



**!!!**

**Φύγαμε!!!**



**Μαρίσια, πού πάμε τώρα;**

**Τελευταία μας στάση για τη  
Θράκη είναι ο νομός Έβρου.**



**Ο νομός Έβρου είναι ο τελευταίος νομός  
της Ελλάδας που βρίσκεται δίπλα στην  
Τουρκία.**



Στον Έβρο βρίσκεται μία σπηλιά, όπου πολύ παλιά ζούσε ένα Κύκλωπας με όνομα Πολύφημος.




Κύκλωπας ήταν ένα πλάσμα με τη μορφή ανθρώπου, αλλά τεράστιος σε μέγεθος. Και είχε μόνο ένα μάτι επάνω στο κεφάλι του!





Μία ιστορία λέει ότι ο Οδυσσέας ξεγέλασε τον Κύκλωπα και για να φύγει από τη σπηλιά, αυτός και οι φίλοι του κρύφτηκαν κάτω από τα τεράστια πρόβατα που είχε ο Κύκλωπας.

Πάμε να ακούσουμε αυτή την περιπέτεια του Οδυσσέα. Μόλις ακούσεις την ιστορία συμπλήρωσε τον παρακάτω πίνακα βάζοντας ένα .



[Οδυσσέας και ο Κύκλωπας.mp3](#)

Επεξεργασία- Προσαρμογή:  
Γιώργος Πιτροπογιαννάκης

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	ΣΩΣΤΟ	ΛΑΘΟΣ
1. Ο Οδυσσέας πρόσφερε στον Κύκλωπα νερό για να πει.		
2. Ο Κύκλωπας έφαγε τον Οδυσσέα.		
3. Ο Οδυσσέα τύφλωσε τον Κύκλωπα.		
4. Ο Οδυσσέας είπε στον Κύκλωπα ότι το όνομά του ήταν «Κάποιος».		
5. Ο Οδυσσέας και οι φίλοι του κρεμάστηκαν κάτω από τα κασίκια του Κύκλωπα για να βγουν από τη σπηλιά.		



# Ενότητα 9η

## Ταξιδεύοντας στα Νησιά του Αιγαίου!



**Μαχμούτ, ξέρεις που θα πάμε τώρα;**

**Δεν έχω ιδέα!**



**Θα σου πω εγώ! Τώρα θα πάμε να γνωρίσουμε τα νησιά του Αιγαίου Πελάγους! Σε αυτό το ταξίδι θα μας βοηθήσει ο φίλος μας Νικόλας!**

**Γεια σας, παιδιά! Είστε έτοιμοι να εξερευνήσουμε το Αιγαίο; Πάμε, λοιπόν! Για να ταξιδέψουμε σε αυτά τα νησιά θα χρειαστούμε τη βοήθεια του μπαμπά μου! Πάμε να τον γνωρίσετε!**



**Γεια σας! Εγώ είμαι ο κύριος Χρήστος, ο μπαμπάς του Νικόλα και μαζί θα ταξιδέψουμε στα νησιά του Αιγαίου Πελάγους! Είμαι καπετάνιος και για αυτό έχω ένα πλοίο με το οποίο θα ταξιδέψουμε!**





**Μπείτε όλοι, λοιπόν, στο πλοίο για να ξεκινήσουμε!**

**Πάμε, πάμε!!!**

**Μπείτε, ξεκινάμε!!!**

**Πάμε!!!**



**Πρώτα από όλα, ξέρετε γιατί το πέλαγος αυτό ονομάζεται «Αιγαίο»;**

**Όχι! Από πού πήρε το όνομά του;**



**Εγώ δεν έχω ιδέα! Από πού πήρε το όνομά του Νικόλα;**



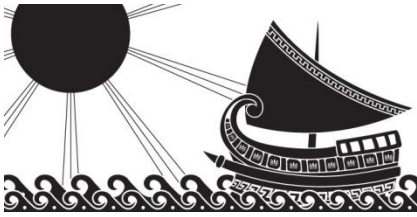
**Δεν πειράζει! Θα σας πω εγώ την ιστορία που κρύβεται πίσω από το όνομα του Αιγαίου Πελάγους!**



**Ουπς! Ο Νικόλας μας είπε την ιστορία, αλλά μπερδεμένα! Δεν θυμόταν τη σειρά και μας μπέρδεψε!**



**Μπορείς να μας βοηθήσεις να ξεμπερδέψουμε την ιστορία; Βάλε σε κάθε πρόταση τον αριθμό που ταιριάζει για να μπει η ιστορία σε μία σειρά!**

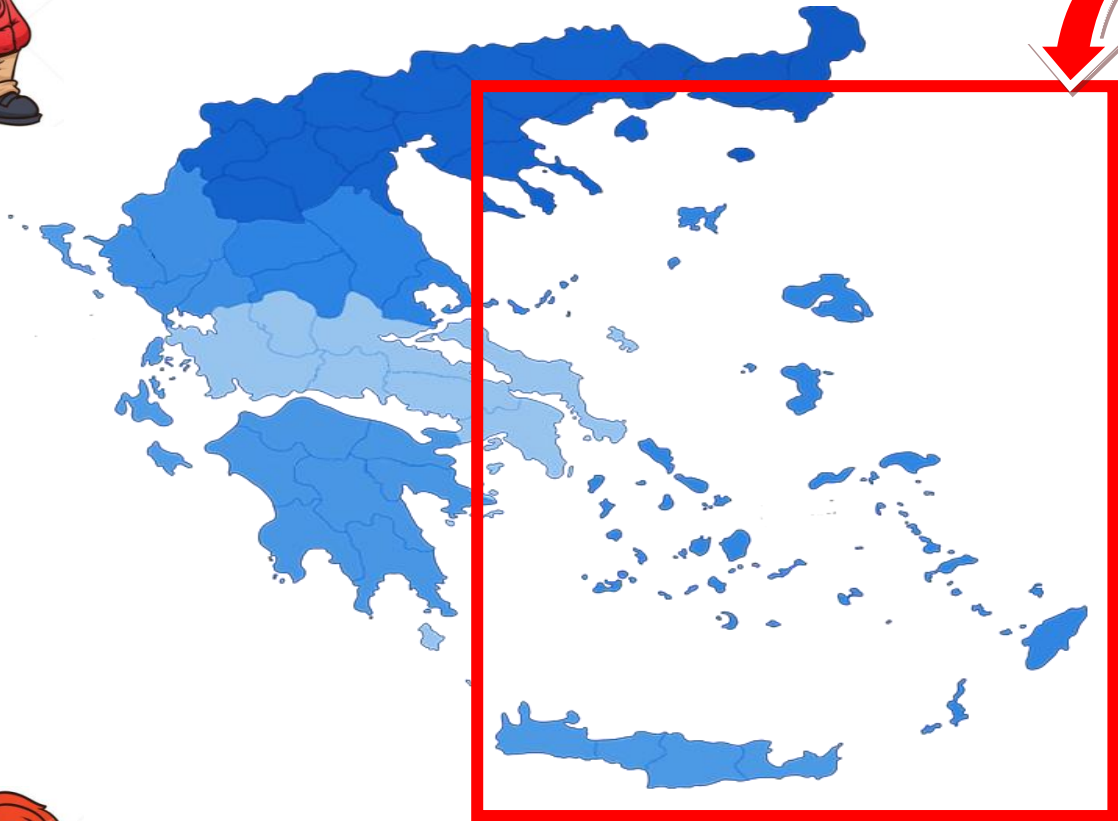


## **Η ιστορία του Αιγαίου Πελάγους**

- 1** Μόλις, μεγάλωσε ο Θησέας έπρεπε να ταξιδέψει, για να πολεμήσει.
- 2** Εάν, όμως το καράβι επέστρεφε χωρίς αυτόν, τότε θα έβαζε μαύρα.
- 3** Κάποτε, στα πολύ παλιά χρόνια, ζούσε ένα βασιλιάς με το όνομα Αιγέας.
- 4** Έτσι, έπεσε τότε από τη λύπη του στη θάλασσα και πνίγηκε. Από τότε το πέλαγος ονομάστηκε «Αιγαίο».
- 5** Αυτός, είχε ένα γιο που τον έλεγαν Θησέα, όμως κάποιος τον είχε πάρει από κοντά του.
- 6** Ο πατέρας του είχε πει πως εάν κέρδιζε, θα έπρεπε να βάλει άσπρα πανιά στο καράβι.
- 7** Μόλις, ο Αιγέας είδε το καράβι από μακριά με τα μαύρα πανιά πίστεψε ότι ο γιός του πέθανε.
- 8** Ο Θησέας νίκησε στη μάχη, όμως ξέχασε να αλλάξει τα μαύρα πανιά.



**Αυτά είναι τα νησιά του Αιγαίου Πελάγους!**



**Η πρώτη μας στάση για το ταξίδι αυτό είναι το νησί της Χίου!**



**ΧΙΟΣ**

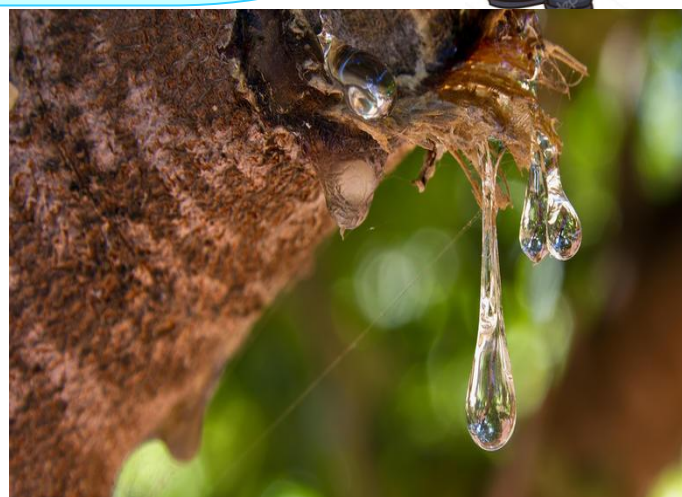




**Η Χίος είναι ένα πανέμορφο νησί και είναι γνωστό για τη μαστίχα του.**



**Η μαστίχα προέρχεται από το μαστιχόδεντρο. Η μαστίχα είναι το υγρό που βγάζει το δέντρο αυτό και μοιάζει σαν δάκρυ και το χρησιμοποιούν σε διάφορα προϊόντα!**



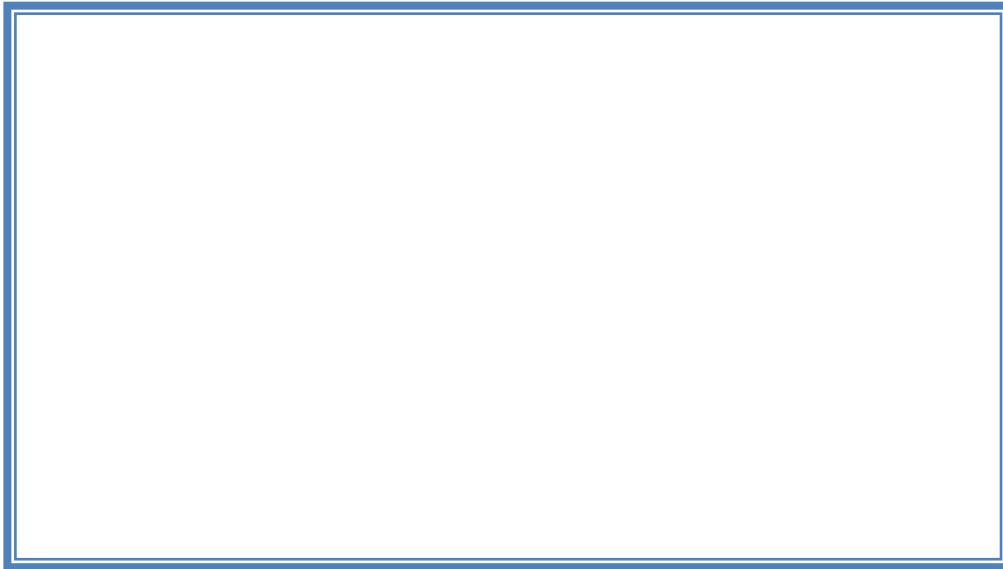


**Εσύ στη χώρα σου έχεις ένα παραδοσιακό προϊόν;**

**Ή κάποιο παραδοσιακό φαγητό που να το τρώτε ακόμη και σήμερα;**



**Μπορείς να κολλήσεις μία φωτογραφία του για να το δουν όλοι;**



**Επίσης, η μαστίχα είναι ένα συστατικό που μπαίνει και στην τσίκλα. Για αυτό και μερικές φορές αντί για τσίκλα τη λέμε μαστίχα.**







**Νικόλα, που πάμε τώρα;**

**Τώρα θα πάμε με το  
πανέμορφη Ικαρία!**



**στην**



**ΙΚΑΡΙΑ**







**Πίσω από αυτό το νησί υπάρχει μία ιστορία σχετικά με το όνομά της! Πάμε να σας πω την ιστορία!**



### **Δαίδαλος και Ίκαρος**

Στα πολύ παλιά χρόνια, ζούσε στο νησί της Ικαρίας ένας αρχιτέκτονας ο Δαίδαλος. Μαζί του ζούσε και ο γιός του, ο Ίκαρος. Κάποτε, τον κάλεσαν με το γιο του σε ένα μακρινό μέρος για να φτιάξει έναν λαβύρινθο. Όμως, επειδή την ίδια στιγμή εμφανίστηκε ένα τρομακτικό πλάσμα τον θεώρησαν υπεύθυνο και τον φυλάκισαν μαζί με το γιο του. Για να το σκάσουν, ο Δαίδαλος έφτιαξε φτερά από κεριά και πέταξαν με τον Ίκαρο για να γυρίσουν στο σπίτι τους. Όμως, επειδή του Ίκαρου του άρεσε που πετούσε, δεν άκουσε τον πατέρα του και πέταξε πολύ ψηλά. Έφτασε τον ήλιο, έλιωσαν τα φτερά του και έπεσε στη θάλασσα και πνίγηκε. Από τότε το νησί πήρε το όνομά του «Ικαρία» και η θάλασσα που το βρέχει ονομάστηκε «Ικάριο Πέλαγος».

**Εγώ δεν κατάλαβα την ιστορία και θέλω να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις Νικόλα!**





Πάμε να βοηθήσουμε το Νικόλα να απαντήσει στις ερωτήσεις το Μαχμούτ:

Πρέπει να βάλεις ένα  στην απάντηση που θεωρείς ότι είναι σωστή! Μπορείς να το κάνεις!!!



1. Ο Δαίδαλος ήταν ο \_\_\_\_\_ του Ικάρου.

- ο γιός
- ο πατέρας
- ο εγγονός

2. Κάλεσαν το Δαίδαλο για να φτιάξει \_\_\_\_\_

- ένα άγαλμα.
- ένα ναό.
- ένα λαβύρινθο.

3. Για να φύγουν από τη φυλακή, ο Δαίδαλος κατασκεύασε \_\_\_\_\_

- φτερά.
- ουρά.
- σκάλα.


4. Τα φτερά, αυτά, ήταν φτιαγμένα από \_\_\_\_\_

- παγωτό.
- κερί.
- πούπουλα.

5. Ο Ίκαρος έπεσε στη θάλασσα, γιατί \_\_\_\_\_

- έλιωσαν τα φτερά του.
- έσπασε το αλεξίπτωτο του.
- βυθίστηκε το καράβι του.



Συνεχίζουμε το ταξίδι μας με το  . Επόμενη στάση μας είναι το νησί της Σαντορίνης.



**ΣΑΝΤΟΡΙΝΗ**





**Κάποιοι πιστεύουν ότι η Σαντορίνη μπορεί να είναι η χαμένη Ατλαντίδα. Αλλά θα σας τα πει καλύτερα ο μπαμπάς μου.**

**Κάποιοι λένε παλιές ιστορίες πιστεύοντας ότι η Σαντορίνη είναι η χαμένη Ατλαντίδα. Κι αυτό, επειδή το νησί ήταν στρογγυλό πριν την έκρηξη του ηφαιστείου.**



**Η Ατλαντίδα, ήταν μία πολύ όμορφη πόλη και πολύ καλά ανεπτυγμένη, δηλαδή από τα πρώτα κιόλας χρόνια είχαν πράγματα που εμείς δεν ξέραμε καν ότι υπήρχαν. Ήταν στρογγυλή, όπως η Σαντορίνη, όμως ξαφνικά εξαφανίστηκε χωρίς να ξέρει κανείς το πώς. Και ποτέ δεν τη βρήκε κανένας όσο κι αν έψαξαν.**



**Εσύ γνωρίζεις καμία μυστήρια ιστορία να μας πεις;**

**Πες στους συμμαθητές σου μία περίεργη ιστορία που να κρύβει ένα μυστήριο που δεν ανακάλυψες ποτέ!**



**Μπορείς να μας το ζωγραφίσεις; Πάρε τους μαρκαδόρους σου και δημιούργησε μέσα στο κουτί παρακάτω.**







**Τελευταία μας στάση με το  
της Κρήτης!**



**είναι το νησί**



**ΚΡΗΤΗ**



**Η Κρήτη είναι το μεγαλύτερο νησί της Ελλάδας!**





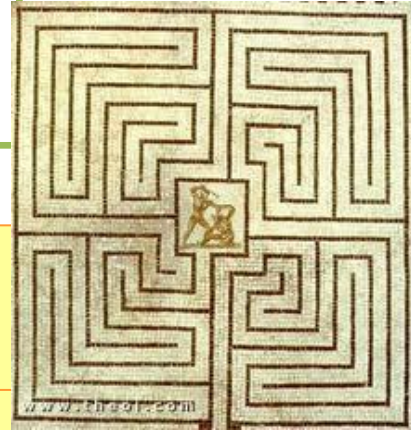
Στο νησί υπάρχει ένας λαβύρινθος, που πίσω του κρύβεται μία ιστορία. Λαβύρινθος είναι ένα τεράστιο δωμάτιο με πάρα πολλούς τοίχους και δρόμους. Πάμε να σας την μάθω!

Ωχ! Ο Νικόλας μας είπε την ιστορία αλλά ξέχασε κάποιες λέξεις. Μπορείς να τον βοηθήσεις;



Συμπλήρωσε τις λέξεις που βλέπεις από πάνω στα κενά, αφού διαβάσεις πρώτα την ιστορία.

Αριάδνη, σχέδιο, κεφάλι, κλωστή, Μινώταυρος, σπαθί, λαβύρινθος, βοήθεια, δρόμος, ταύρου, είσοδος.



### Ο λαβύρινθος του Μινώταυρου

Κάποτε, μέσα στο λαβύρινθο της Κρήτης ζούσε ο \_\_\_\_\_ . Ο Μινώταυρος ήταν ένα μυθικό πλάσμα με κεφάλι \_\_\_\_\_ και σώμα ανθρώπου. Επειδή ήταν άγριος, ο βασιλιάς της Κρήτης ζήτησε να τον φυλακίσουν στο \_\_\_\_\_. Μια μέρα, όμως, έπεσε μέσα στο λαβύρινθο μία κοπέλα, η \_\_\_\_\_. Ο Θησέας την αγαπούσε πολύ κι αποφάσισε να πάει να τη σώσει. Επειδή, όμως, όποιος έμπαινε στον λαβύρινθο δεν ξαναγυρνούσε γιατί δεν έβρισκε ποτέ το \_\_\_\_\_ σκέφτηκε ένα \_\_\_\_\_. Πήρε ένα κουβάρι \_\_\_\_\_ και έδεσε την άκρη στην \_\_\_\_\_ του λαβυρίνθου. Ξαφνικά, άκουσε την κοπέλα να φωνάζει \_\_\_\_\_. Κι έτσι, βρήκε το Μινώταυρο έτοιμο να φάει την Αριάδνη. Με το \_\_\_\_\_ του έκοψε το \_\_\_\_\_ του Μινώταυρου και ακολουθώντας την κλωστή βγήκαν έξω από το λαβύρινθο!



**Έρθε η ώρα να παίξουμε ένα παιχνίδι! «Το κυνηγητό του Μινώταυρου»**

- + Δύο μαθητές θα είναι στο κέντρο του χώρου και θα είναι οι «μινώταυροι».**
- + Οι υπόλοιποι μαθητές θα πρέπει να ξεφύγουν από τους μινώταυρους και να μην τους πιάσουν.**
- + Όποιο παιδάκι πιάσουν τότε γίνεται κι αυτό μινώταυρος και ξεκινά να κυνηγά μαζί τους.**







**Φτάσαμε στο τέλος αυτού του υπέροχου ταξιδιού! Έμαθες πολλά πράγματα για την Ελλάδα!**

**Τώρα είσαι και επίσημα ένας νέα ταξιδιώτης που ανακαλύπτει καινούρια πράγματα και εξερευνεί νέους τόπους!**



**— ΤΕΛΟΣ! —**



