



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

**Τίτλος μαθήματος:**  
**Η ΔΙΑΧΥΣΗ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΕΙΟΥ ΜΥΘΟΥ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ**

**Διδάσκων:**  
**Κατσαδώρας Γεώργιος**

**Τίτλος εργασίας:**  
**Δειγματική διδασκαλία με βάση Αισώπειους μύθους**

**Έτος: 3ο, εξάμηνο: Ε΄**  
**Ρόδος, 2018**

**ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:**  
**Γιώργος Κέκερης, Α.Μ.: 4112016268**

## Περιεχόμενα

Εισαγωγικό σημείωμα.....	2
Συμβατότητα με το αναλυτικό πρόγραμμα.....	3
Οργάνωση της διδασκαλίας και τάξης.....	3
Στοχοθεσία.....	3
Οι μύθοι που θα χρησιμοποιηθούν.....	4
Πορεία Διδασκαλίας.....	5
Αξιολόγηση.....	16
Διεύρυνση του θέματος.....	17
Βιβλιογραφία.....	17

## Εισαγωγικό σημείωμα

Η πρόταση που ακολουθεί αποτελεί μια πλήρη δειγματική διδασκαλία στηριζόμενη σε αισώπειους μύθους που αφορούν τα ζώα. Η τάξη που θα γίνει η παρούσα διδασκαλία θα είναι η Γ' Δημοτικού. Το σενάριο αφορά κυρίως τις γνωστικές περιοχές της Μελέτης Περιβάλλοντος σε συνδυασμό με την Ευέλικτη Ζώνη και την ευρύτερη ενημέρωση των μαθητών για τον Αίσωπο και τους μύθους. Οι δράσεις που έχουν σχεδιαστεί αναφέρονται σε 6 διδακτικές ώρες, χωρίς όμως ο χρόνος που προτείνεται να είναι απόλυτα δεσμευτικός. Το εποπτικό υλικό, το οποίο είναι αναγκαίο για τη διεξαγωγή της πρότασης περιλαμβάνει κόλλες Α4, προτζέκτορα, υπολογιστή, χρήση διαδικτύου, εικόνες, μαρκαδόρους.

### Συνοπτικά:

<b>Θέμα:</b>	Αισώπειοι μύθοι
<b>Τάξη μαθητών:</b>	Γ' τάξη
<b>Ζώνη διδασκαλίας:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος, Ευέλικτη ζώνη
<b>Τόπος:</b>	Σχολική τάξη, προαύλιος χώρος
<b>Χρονική διάρκεια προγράμματος:</b>	6 διδακτικές ώρες
<b>Γνωστικές περιοχές:</b>	Μελέτη Περιβάλλοντος, ΤΠΕ, Γλώσσα, Λογοτεχνία
<b>Εποπτικό υλικό:</b>	Κόλλες Α4, μαρκαδόρους, υπολογιστή, χρήση διαδικτύου, εικόνες, προτζέκτορα
<b>Διδακτικές Τεχνικές</b>	Συζήτηση-διάλογος, ομάδες εργασίας,

## Συμβατότητα με το αναλυτικό πρόγραμμα

Το θέμα της διδασκαλίας έρχεται σε συμφωνία και συμβατότητα με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ, εφόσον αποτελεί θέμα διδακτικής ενότητας του αντίστοιχου μαθήματος της Μελέτης Περιβάλλοντος και οι στόχοι που τίθενται έχουν συνάφεια με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών.

## Οργάνωση της διδασκαλίας και τάξης

Η διδασκαλία θα στηριχθεί στη συμμετοχική μέθοδο, ο κύριος άξονας της μεθόδου αυτής είναι η συνεργασία των μαθητών με τον δάσκαλο και των μαθητών μεταξύ τους. Οπότε τα θρανία θα τοποθετηθούν ώστε οι μαθητές να καθίσουν σε ομάδες. Ο δάσκαλος δεν τηρεί μια αυστηρά οργανωμένη διδασκαλία με προκαθορισμένη πορεία και ρυθμό. Δεν είναι όμως απλός θεατής της μαθησιακής διαδικασίας. Συνεργάζεται με τους μαθητές, καθοδηγώντας τους όταν κρίνει ότι είναι απαραίτητο ή όταν το ζητήσουν οι ίδιοι. Στις συμμετοχικές μεθόδους υπάρχει ισορροπία μεταξύ της παρέμβασης του δασκάλου και της ελεύθερης συμμετοχής των μαθητών. Ο μαθητής με τη διαδικασία που ακολουθείται, δεν αποκτά μόνο γνώσεις, αλλά ταυτόχρονα αναπτύσσει και ικανότητες που του επιτρέπουν να ερευνά στηριζόμενος στις δυνάμεις του. Συνεργάζεται με τους συμμαθητές του και το δάσκαλο. Κατά τη διδασκαλία θα οργανωθούν οι μαθητές σε ομάδες, οι οποίες δεν θα είναι ομογενοποιημένες, καθώς σκοπός είναι μαθητές με διαφορετικό φύλο, κοινωνικό και γνωστικό επίπεδο να μπορέσουν να συνεργαστούν.

Στην τάξη θα χρειαστεί να υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο, υπολογιστής και βιντεοπροβολέας.

## Στοχοθεσία

Γενικοί στόχοι είναι οι μαθητές:

- Να έρθουν σε επαφή με τους μύθους του Αισώπου
- Να προσεγγίσουν το έργο του αρχαίου Έλληνα μυθοποιού και μυθογράφου
- Να αντιληφτούν τι είναι μύθος.

- Μέσω των αισώπειων μύθων να γνωρίσουν τα διάφορα είδη ζώων που πρωταγωνιστούν.

### **Αναλυτικά, οι μαθητές:** **Γνωστικοί στόχοι**

- Να αναγνωρίζουν ζώα μέσα από τους μύθους του Αισώπου και να τα συνδέουν με το περιβάλλον στο οποίο ζουν.
- Να μάθουν στοιχεία για τη ζωή και το έργο του Αισώπου.
- Να συνειδητοποιήσουν πως η ανάγνωση ενός λαϊκού λογοτεχνικού είδους όπως οι μύθοι, μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολύπλευρα για μάθηση και ψυχαγωγία.

### **Παιδαγωγικοί στόχοι**

- Να αναπτύξουν την ικανότητα επικοινωνίας και συνεργασίας.
- Να δημιουργηθεί κλίμα εμπιστοσύνης και συνεργασίας μέσα στις ομάδες.
- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.
- Να αναπτύξουν σταδιακά κριτική σκέψη, αναζητώντας μέσα στην πληθώρα υλικού αυτό που τους είναι χρήσιμο κάθε φορά.

### **Τεχνολογικοί στόχοι**

- Να αποκτήσουν μεγαλύτερη ευχέρεια στην αναζήτηση πληροφοριών, εικόνων, βίντεο και γενικά πολυμεσικού υλικού μέσω διαδικτύου.

## **Οι μύθοι που θα αξιοποιηθούν**

### **Η αλεπού και ο κόρακας**

Ένας κόρακας άρπαξε ένα κομμάτι κρέας και κάθισε πάνω από κάποιο δέντρο. Μια αλεπού που τον είδε και ήθελε να του πάρει το κρέας στάθηκε και τον παίνευε ότι ήταν μεγάλος και ωραίος και ότι προπάντων σ' αυτόν πρέπει να είναι βασιλιάς των πουλιών και ότι οπωσδήποτε αυτό θα μπορούσε να γίνει, αν είχε φωνή. Αυτός θέλοντας να της δείξει ότι έχει και φωνή άφησε να πέσει το κρέας και έκραξε δυνατά. Εκείνη έτρεξε, άρπαξε το κρέας και είπε: «Κόρακα, τα έχεις όλα. Μόνο μυαλό να αποκτήσεις.» Η διήγηση αναφέρεται σε άντρα ανόητο.

### **Η χελώνα και ο λαγός**

Μια χελώνα και ένας λαγός φιλονικούσαν για την ένταση των ποδιών τους. Όρισαν λοιπόν προθεσμία άφιξης και έφυγαν από τον τόπο. Ο λαγός λοιπόν αμέλησε για την πορεία που είχε να κάνει εξαιτίας της φυσικής γρηγοράδας του, ξάπλωσε δίπλα στο δρόμο και κοιμόταν, ενώ η χελώνα ξέροντας τη βραδύτητα των κινήσεών της δε σταμάτησε να τρέχει και έτσι ξεπερνώντας το λαγό που κοιμόταν έφτασε να πάρει το βραβείο της νίκης. Η διήγηση δείχνει ότι πολλές φορές ο κόπος νικά τα φυσικά προσόντα που δεν αξιοποιούνται.

### **Η Αλεπού και τα σταφύλια**

Κάποια θεονήστικη αλεπού, μόλις είδε να κρέμονται τσαμπιά σε κάποια κληματαριά, θέλησε να τα φτάσει, αλλά δεν μπορούσε. Φεύγοντας είπε μέσα της: «Αγουρίδες είναι.» Έτσι μερικοί άνθρωποι που δεν μπορούν από αδυναμία να πετύχουν κάποια αποτελέσματα με τη δράση τους προφασίζονται ότι τους εμποδίζουν οι περιστάσεις.

### **Το μυρμήγκι και το σκαθάρι**

Το μυρμήγκι όλο το καλοκαίρι αγωνιζόταν επίπονα μαζεύοντας και αποθηκεύοντας σπόρους κ κάθε είδους τροφή. Το σκαθάρι, που τρεφόταν με κοπριά και την είχε μπόλικη, έβλεπε αυτήν τη συμπεριφορά πολύ εκκεντρική και κορόιδευε το μυρμήγκι. Ύστερα, όταν ήρθε ο χειμώνας, δεν βρισκόταν για το σκαθάρι κοπριά να τρώει, ακόμη και εκεί όπου τα βόδια έβγαιναν στην εξοχή και κόπριζαν, οι βροχές κι άνεμοι σκόρπιζαν την κοπριά, και έτσι το σκαθάρι πεινούσε. Πήγε τότε στο μυρμήγκι και του ζήτησε λίγη τροφή: "εσύ έχεις αρκετή τροφή, αφού μαζευες όλο το καλοκαίρι, δώσε λίγη τροφή και σε μένα, γιατί θα φοφήσω από την πείνα!" - "άμα ήθελες να μην πεινάσεις, έπρεπε και εσύ να μαζεύεις, εγώ σου έδινα το καλό παράδειγμα, αλλά εσύ αντί να με μιμηθείς με κορόιδευες". Έτσι όσοι σε καιρό αφθονίας δεν προνοούν για τα μέλλον στις μεταβολές των καιρών δυστυχούν.

## **Πορεία Διδασκαλίας**

### **1<sup>η</sup> διδακτική ώρα**

Εμπλεκόμενη μαθησιακή περιοχή: Μελέτη Περιβάλλοντος και Λογοτεχνία

#### **Έναρξη διαδικασίας:**

Αφόρμηση για τους μαθητές θα είναι ο μύθος του Αισώπου «Η αλεπού και ο κόρακας» ο οποίος υπάρχει στο διαδίκτυο και θα προβληθεί σε μία μικρή παραλλαγή

στους μαθητές [https://www.youtube.com/watch?v=g\\_OwCZ3ld8M](https://www.youtube.com/watch?v=g_OwCZ3ld8M). Στην τάξη θα πρέπει να υπάρχει ένας υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο και προτζέκτορας. Μετά την προβολή του βίντεο θα γίνει διάλογος με τους μαθητές. Ο δάσκαλος θα παροτρύνει τους μαθητές εφαρμόζοντας την τεχνική του καταιγισμού ιδεών να αναφέρουν, ό,τι γνωρίζουν για τον κόρακα και την αλεπού. Θα ακολουθήσει συζήτηση για το που ζουν, τι τρώνε αν είναι θηλαστικά ή όχι και θα αναζητηθούν στο διαδίκτυο περισσότερες πληροφορίες για αυτά τα ζώα, συνδέοντας τη δραστηριότητα με το Κεφάλαιο 7 του μαθήματος Μελέτη Περιβάλλοντος, «Αγρίμια και πουλιά του βουνού και του δάσους». Στη συνέχεια θα ερωτηθούν τα παιδιά εάν ξέρουν τον συγγραφέα του μύθου και η κουβέντα θα στραφεί στον Αίσωπο. Σε αυτό το σημείο ο δάσκαλος μπορεί να προβάλει εικόνες του Αισώπου στον προτζέκτορα από τον υπολογιστή και να αναφέρει λίγα λόγια για τη ζωή και το έργο του.

«Η πατρότητα των μύθων ζώων αποδίδεται στον Αίσωπο. Τα ζώα και ο βίος τους αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της ιστορίας του ανθρώπου και του πολιτισμού του, διότι πάντοτε και παντού στηριζόταν σ' αυτά για την τροφή, την προστασία του, τη συντροφιά του. Αυτονόητη επομένως είναι και η ενασχόλησή του με αυτά. Πολλά είναι τα έργα που αναφέρονται στα ζώα, από τους μύθους του Αισώπου και τις κωμωδίες του Αριστοφάνη μέχρι τις σύγχρονες διηγήσεις για τα λογοτεχνικά έργα. (Κατσαδώρας, 2005).

Ο Αίσωπος έζησε στα 620-560 π.Χ. Πιθανώς ήταν από τη Φρυγία ή τη Θράκη. Έζησε σαν δούλος στην Αθήνα και δεν ξέρουμε σχεδόν τίποτα με βεβαιότητα για τη ζωή του, καθώς συγχωνεύτηκε με τους μύθους του. Σύμφωνα λοιπόν με την παράδοση, ο τελευταίος κύριος του ήταν ο Ξάνθος, που του έδωσε την ελευθερία του. Ο Αίσωπος άρχισε να ταξιδεύει σε όλο τον τότε γνωστό κόσμο και κατέληξε στην αυλή του βασιλιά Κροίσου. Σύμφωνα με την παράδοση ο Κροίσος τον έστειλε με προσφορές στο μαντείο των Δελφών. Εκεί ο Αίσωπος κατέκρινε τις απάτες των ιερέων, που τον κατηγορήσαν άδικα για κλοπή, οι κάτοικοι τον καταδίκασαν σε θάνατο και τον έριξαν από την κορυφή του Παρνασσού.

Ο Αίσωπος ονομάστηκε πατέρας του μύθου, γιατί χειρίστηκε με δεξιοτεχνία παλιά θέματα και έπλασε πνευματώδεις νέους μύθους. Οι Αισώπειοι μύθοι και οι παραλλαγές τους, με λίγες μόνο εξαιρέσεις, είναι κυρίως μικρά κείμενα. Είναι μικρές διηγήσεις, που περιέχουν στις περισσότερες περιπτώσεις λόγο ή διάλογο, σ' αυτές πιο

συχνά δρουν και μιλούν έμβια όντα της στεριάς, της θάλασσας ή του αέρα και λιγότερο συχνά άνθρωποι, θεοί ή φυτά. Γενικό χαρακτηριστικό των αισώπειων μύθων είναι ότι τη σύντομη διήγηση ακολουθεί ένα συντομότερο επιμύθιο. Δηλαδή ένα συμπέρασμα εύπεπτο συνήθως, για τον αναγνώστη ανεξάρτητα από την ηλικία του, σε κάποιες περιπτώσεις όμως το επιμύθιο λείπει, αλλά η παραστατική διήγηση που έχει προηγηθεί το καθιστά αυτονόητο. Υπάρχουν βέβαια και επιμύθια σε κάποιους μύθους που δε θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν εύστοχα. Πάντως, με ή χωρίς επιμύθιο, οι αισώπειοι μύθοι είναι χαριτωμένες αφηγήσεις και έχουν διδακτικά συμπεράσματα (Μαυρόπουλος, 2005). Ο Αίσωπος όπως φαίνεται δεν έγραψε τους μύθους του, αλλά τους αφηγούνταν σε πεζό λόγο γι' αυτό και ο Ηρόδοτος τον ονομάζει «λογοποιό». Οι μύθοι του έχουν διδακτικό περιεχόμενο και η γλώσσα τους είναι απλή έτσι ώστε εύκολα διαδόθηκαν και διασώθηκαν μέσα στους αιώνες».

Αφού υπάρξει αυτή η μικρή εισαγωγή από τον δάσκαλο, στη συνέχεια χωρίζονται οι ομάδες και μοιράζονται κάποια φύλλα εργασίας να συμπληρωθούν με βάση όσα έχουν ειπωθεί.

#### **Φύλλο εργασίας:**

**Όνομα:**

**Συμπληρώστε τα κενά που λείπουν:**



Το δεύτερο φύλο εργασίας που θα μοιραστεί στις ομάδες θα αφορά τα ζώα τα οποία πρωταγωνιστούν στο μύθο:

**Φύλλο εργασίας:**

**Όνομα:**

**Γράψτε μερικά πράγματα για την Αλεπού π.χ. (που ζει, με τι τρέφεται)**



**Γράψτε μερικά πράγματα για τον Κόρακα π.χ. (που ζει, με τι τρέφεται)**



## 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα

**Εμπλεκόμενη μαθησιακή περιοχή: Λογοτεχνία και Μελέτη Περιβάλλοντος**

Στη δεύτερη διδακτική ώρα ο δάσκαλος θα μοιράσει στις ομάδες σε χαρτί Α4, μαζί με τα κατάλληλα φύλλα εργασίας το μύθο του Αισώπου «Η χελώνα και ο λαγός». Οι ομάδες αφού διαβάσουν προσεκτικά το μύθο στη συνέχεια θα συζητήσουν μεταξύ τους κάθε ομάδα και στη συνέχεια όλες οι ομάδες μαζί, για τους ήρωες του μύθου, τα ιδιαίτερα χαρίσματα και τις αδυναμίες τους, την περιπέτειά τους. Γίνεται αναφορά στον Αίσωπο και τα παιδιά αναφέρουν κι άλλους μύθους που πιθανόν γνωρίζουν.

Αν υπάρχει η δυνατότητα, τα θρανία στην τάξη είναι ενωμένα ανά δύο, σαν ένα μεγάλο ορθογώνιο και η κάθε ομάδα δουλεύει στο τραπέζι της, το οποίο όμως δεν απέχει πολύ από των άλλων ομάδων, έτσι ώστε τα παιδιά ελεύθερα να μπορούν να ανταλλάξουν απόψεις. Στη συνέχεια επικεντρώνουμε σε κοινά χαρακτηριστικά των δύο μύθων που έχουν επεξεργαστεί ως τώρα τα παιδιά (Η χελώνα και ο λαγός και Η αλεπού και ο κόρακας). Επαγωγικά καταλήγουμε στον ορισμό του μύθου: «φανταστική διήγηση, συνήθως λαϊκής προέλευσης, που αναφέρεται ιδίως σε θεούς, ήρωες, ανθρώπους ή ζώα και μεταδίδεται συνήθως προφορικά από γενιά σε γενιά: Μύθοι για τους θεούς του Ολύμπου / τον Ηρακλή / τον τρωικό πόλεμο. Οι μύθοι του Αισώπου / του Λαφοντέν με αλληγορικό και συνήθως διδακτικό χαρακτήρα» *πηγή: Η Πύλη για*



### 3<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Εμπλεκόμενη μαθησιακή περιοχή: Λογοτεχνία και Μελέτη Περιβάλλοντος

Στην τρίτη διδακτική ώρα ως αφετηριακό υλικό θα χρησιμοποιηθεί ο μύθος «Η αλεπού και τα σταφύλια». (Στην πρώτη ώρα είχε γίνει αναφορά στην αλεπού, που ζει τι τρώει, τι κινδύνους αντιμετωπίζει). Στα παιδιά έτσι όπως είναι χωρισμένα στις ομάδες τους, θα μοιραστούν κάρτες με τα βασικά σημεία της ιστορίας οι οποίες δεν θα είναι σε σειρά. Οι μαθητές θα πρέπει να τις βάλουν στη σωστή σειρά έτσι όπως κρίνουν και να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία. Η κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την ιστορία της στην ολομέλεια προκειμένου να υπάρξει στη συνέχεια μια επιχειρηματολογία σχετικά με την επιλογή τοποθέτησης των εικόνων. Στο τέλος της διαδικασίας, οι μαθητές μαζί με τον εκπαιδευτικό θα εξάγουν τη σωστή ιστορία.

Έπειτα ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά να περιγράψουν την κεντρική ηθικοδιδασκτική ιδέα που περιέχεται στο μύθο (στην προκειμένη περίπτωση αποδοκιμάζεται η αλαζονεία, λέγεται για όσους κάνουν επίδειξη μια αναπόφευκτη κατάσταση). Επιχειρώντας να διευκολύνει την κατανόηση του συμβολικού και αλληγορικού χαρακτήρα των μύθων του Αισώπου, ο/η εκπαιδευτικός προτείνει διάφορες παροιμίες και ενθαρρύνει τα παιδιά, σε ομάδες, να σκεφτούν προκειμένου να αιτιολογήσουν ποια από τις παροιμίες αντιπροσωπεύει καλύτερα το επιμύθιο (την κεντρική ιδέα που αναδείχθηκε κατά τη συζήτηση στην ολομέλεια). Επίσης καλεί τους μαθητές να γράψουν τη συμβολίζει η αλεπού στους μύθους του Αισώπου.

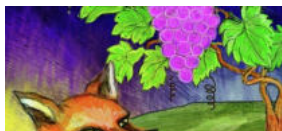
**Φύλλο εργασίας:**

**Όνομα ομάδας:**

**Βάλτε τις κάρτες στη σειρά και φτιάξτε τη δική σας ιστορία**



**Ποια παροιμία ταιριάζει καλύτερα στο μύθο, τι συμβολίζει η αλεπού σαν ζώο στους μύθους του Αισώπου;**



#### 4<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Εμπλεκόμενη μαθησιακή περιοχή: Μελέτη Περιβάλλοντος, Λογοτεχνία, ΤΠΕ

Στην τέταρτη διδακτική ώρα ο εκπαιδευτικός θα χρησιμοποιεί και πάλι τον υπολογιστή και τον προτζέκτορα, προκειμένου να προβάλει στους μαθητές μια παραλλαγή του μύθου του Αισώπου «Το μυρμήγκι και το σκαθάρι». Θα προβληθεί το βίντεο «Ο Τζίτζικας και ο Μέρμηγκας» <https://www.youtube.com/watch?v=Ey9ZOnAJshM>. Μετά την προβολή θα υπάρξει συζήτηση με τα παιδιά για τους χαρακτήρες των δύο ηρώων και ποιον θα διάλεγαν καλύτερα. Συζητάμε για το νόημα του μύθου και οι ομάδες κάνουν ερωτήσεις η μία στην άλλη. Θα μοιραστούν στις ομάδες φύλλα εργασίας για να συμπληρώσουν σχετικά με την ιστορία, αλλά και ερωτήσεις για να θυμηθούν και πάλι τι είναι τα έντομα και ποια τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους. Φυσικά θα μπορούν να αναζητήσουν στο διαδίκτυο πληροφορίες για τα έντομα και το που ζουν.

## Φύλλο εργασίας:

### Πολλαπλή επιλογή

Ο τζίτζικας ζούσε \_\_\_\_\_ ενός δέντρου.

A. Στα κλαδιά B. Στις ρίζες Γ. Στους καρπούς

Ο τζίτζικας τραγουδούσε στη μέση του \_\_\_\_\_.

A. καλοκαιριού B. φθινοπώρου Γ. χειμώνα

Ο μέρμηγκας ζούσε \_\_\_\_\_ ενός δέντρου.

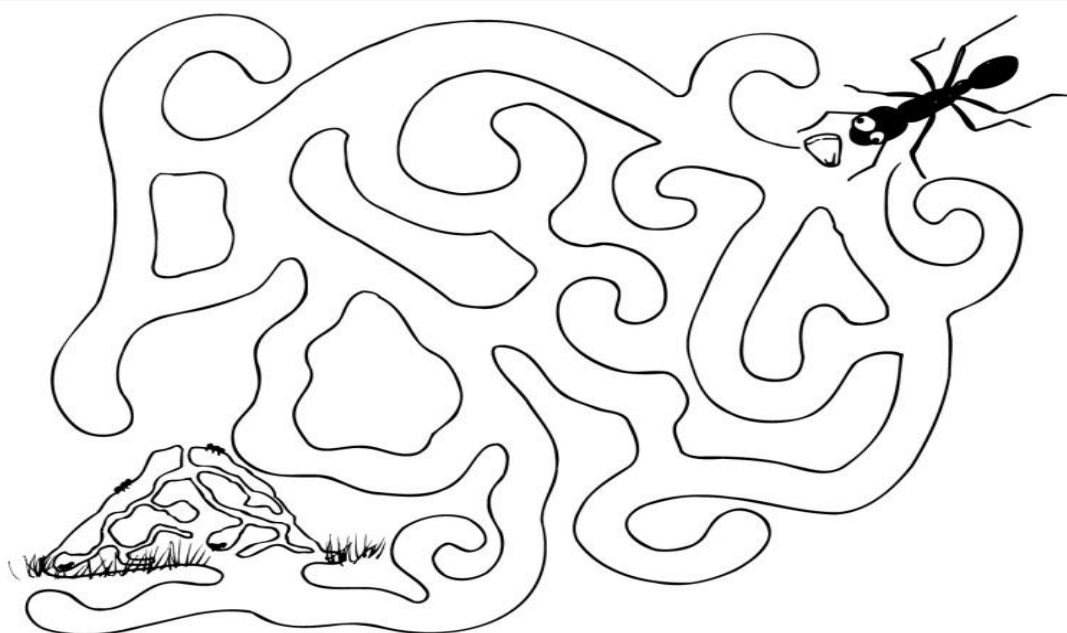
A. Στους καρπούς B. Στα κλαδιά Γ. Στις ρίζες

Ο μέρμηγκας τον περισσότερο καιρό \_\_\_\_\_

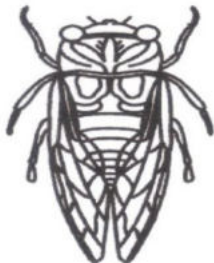
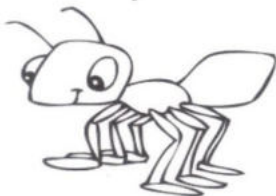
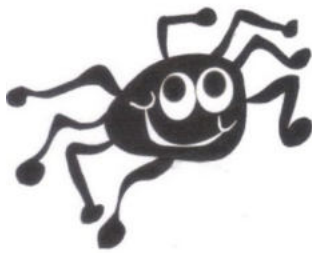
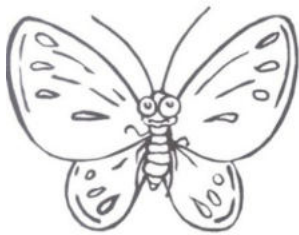
A. Χάζευε B. Πήγαινε για μπάνιο Γ. Μάζευε την τροφή του

**Πιστεύετε ότι το μυρμήγκι έκανε το σωστό που δεν έδωσε φαγητό στο τζίτζικι;  
Εσείς τι θα κάνατε σε μια τέτοια περίπτωση;**

**Βοηθείστε το μυρμήγκι να βρει το σωστό δρόμο για τη φωλιά:**



Με βάση όσα ειπώθηκαν και όσα βρήκατε για τα έντομα, να γίνει η σωστή αντιστοίχιση:



## 5<sup>η</sup> διδακτική ώρα

Εμπλεκόμενη μαθησιακή περιοχή: Λογοτεχνία, ΤΠΕ

Στην πέμπτη διδακτική ώρα οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν έναν μύθο από αυτούς που διδάχτηκαν και να τον δραματοποιήσουν. Σε συνεργασία με τα παιδιά θα μοιραστούν οι ρόλοι, τόσο τα διαλογικά όσο και τα αφηγηματικά μέρη. Το θεατρικό δρώμενο, που επί της ουσίας θα έχει την μορφή θεατρικού παιχνιδιού, μπορεί να βιντεοσκοπηθεί και να δοθεί στους μαθητές. Μέσα από την ομαδική συνεργασία όλοι οι μαθητές θα δημιουργήσουν και θα δραματοποιήσουν τον μύθο που τους έκανε μεγαλύτερη εντύπωση, κατανοώντας παράλληλα και εμβαθύνοντας στα πολύ σημαντικά μηνύματα των μύθων του Αισώπου. Μέσα από αυτή τη δραστηριότητα δίνεται και η δυνατότητα τα παιδιά να αντιληφθούν ότι τα κείμενα που διαβάζονται στην τάξη έχουν έναν πολυεπίπεδο χαρακτήρα, λειτουργώντας ως προϊόντα επικοινωνίας, ως γλωσσικές και νοηματικές δομές αλλά και ως φορείς ιδεολογικών και κοινωνικοπολιτισμικών νοημάτων.

**Στα παιδιά δόθηκε και υλικό για να συμπληρώσουν στο σπίτι:**

**Βρείτε στο κρυπτόλεξο τις λέξεις: ΑΙΣΩΠΟΣ, ΚΟΡΑΚΑΣ, ΑΛΕΠΟΥ, ΜΥΡΜΗΓΚΙ, ΤΖΙΤΖΙΚΑΣ, ΛΑΓΟΣ, ΧΕΛΩΝΑ**

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

**Αναφέρετε τους 4 μύθους που εξετάσαμε στο μάθημα.**

1) α)

.....  
.....

β)

.....  
.....

γ)

.....  
.....

δ)

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

**2) Τι είναι ο μύθος;**

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

**3) Λίγα λόγια για τον Αίσωπο**

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

## 6η διδακτική ώρα

### **Αξιολόγηση**

Αξιολόγηση με την αυστηρή έννοια του όρου δεν θα πραγματοποιηθεί. Πρωταρχικός στόχος ήταν να επικεντρωθεί η διδακτική στρατηγική στις ανάγκες των μαθητών και στα ενδιαφέροντά τους προκειμένου να είναι και καλύτερη η κατανόηση και εμβάθυνση στο γνωστικό αντικείμενο. Η αξιολόγηση δεν μπορεί να περιοριστεί στα στενά παραδοσιακά πλαίσια του ελέγχου της ατομικής ικανότητας των παιδιών. Η αξιολόγηση θα πρέπει να είναι συνεχής και να λαμβάνει υπόψη την προθυμία των παιδιών να συμμετάσχουν στην ομαδική εργασία, να απαντούν στις ερωτήσεις, να αυτενεργούν. Θα γίνει αποτίμηση αν τα παιδιά μπόρεσαν να καλλιεργήσουν και να εξασκήσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες, αν υπήρξε κλίμα θετικής συνεργασίας και αλληλεγγύης μεταξύ όλων των εμπλεκόμενων, αν προωθήθηκε το αίσθημα του

«ανήκειν» σε ένα ευχάριστο περιβάλλον μάθησης, όπου τα παιδιά ένιωσαν ότι συμμετέχουν με τις ατομικές τους προσπάθειες στην επίτευξη ενός κοινού στόχου. Αυτά θα πρέπει να απασχολήσουν τον εκπαιδευτικό σε αυτή την πορεία. Με αυτόν τον τρόπο διευκολύνεται και η διαδικασία του «να μαθαίνω πώς να μαθαίνω» (learn how to learn), που στην διεθνή βιβλιογραφία αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της μεταγνωστικής ενημερότητας (metacognitive awareness) (Wray, 2000).

Τέλος θα δημιουργηθεί ένα φιδάκι με θέμα τους μύθους και τα ζώα που είναι πρωταγωνιστές. Τα παιδιά θα ζωγραφίσουν το δάσος, θα τοποθετήσουν τα ζώα που είναι πρωταγωνιστές στους μύθους που μελετήθηκαν και στόχος θα είναι τα ζώα που ξεκινούν από διάφορα σημεία να βρεθούν όλα μαζί στο κέντρο του δάσους. Το παιχνίδι θα έχει ερωτήσεις που θα φτιάξουν τα ίδια τα παιδιά σχετικές με τους μύθους αλλά και τη ζωή των ζώων. Οι μαθητές θα χωριστούν σε τέσσερις ομάδες, θα ρίχνουν ένα ζάρι και θα προχωρούν αναλόγως. Σε κάποια σημεία της διαδρομής θα υπάρχουν ερωτήσεις. Κάθε σωστή απάντηση θα βοηθάει την ομάδα να προχωρήσει πιο γρήγορα, ενώ κάθε λάθος θα την γυρίζει δύο τετράγωνα πίσω. Νικήτρια θα είναι η ομάδα που θα φτάσει πρώτη στο κέντρο του δάσους. Η όλη διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού, αλλά και η διάρκεια που θα παίζουν λειτουργεί ως ένα είδος αξιολόγησης και ανατροφοδότησης.

## Διεύρυνση του θέματος

Η διδασκαλία με βάση τους Αισώπειους μύθους, μπορεί να έχει κι άλλες προεκτάσεις. Ο εκπαιδευτικός λαμβάνοντας υπόψη και τα ενδιαφέροντα των μαθητών μπορεί να διευρύνει τη διδασκαλία και σε άλλους τομείς-αντικείμενα της σχολικής πραγματικότητας. Μια καλή δραστηριότητα και ένα άνοιγμα του σχολείου στην κοινωνία θα ήταν η δημιουργία ενός ηλεκτρονικού βιβλίου (e-book) και η ανάρτησή του σε εκπαιδευτική ιστοσελίδα του διαδικτύου. Με αφορμή τους μύθους του Αισώπου μπορεί να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό βιβλίο με ενδιαφέρουσες δραστηριότητες. Η συγκεκριμένη πρόταση διεύρυνσης της εφαρμογής προβάλλει την εξαιρετική σπουδαιότητα των Νέων Τεχνολογιών ως διαθεματικού εργαλείου, αντικατοπτρίζοντας τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των σημερινών παιδιών, που είναι απολύτως εξοικειωμένα και ικανά να κατανοήσουν την ψηφιακή γλώσσα του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του διαδικτύου. (Prensky, 2001, στο Thinyane, 2010). Παίρνοντας αφορμή από τη διδασκαλία των Αισώπειων μύθων ( που έχουν ως πρωταγωνιστές ζώα ) θα μπορούσε να γίνει και επίσκεψη με τα παιδιά σε κάποια φάρμα. Εκεί θα έχουν τη δυνατότητα να δουν από κοντά τα ζώα για τα οποία έχουν ήδη μιλήσει μέσα στη τάξη και να μάθουν περισσότερες πληροφορίες για αυτά. Επίσης πολύ ενδιαφέρον θα είχε οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού να μελετήσουν κι άλλους μύθους, άλλων χωρών προκειμένου να συγκριθούν και να αναδειχθούν χαρακτηριστικά κι άλλων μύθων, όπως ο La Fontaine που βασίζεται και παίρνει πολλά στοιχεία από τους μύθους του Αισώπου (Χατζοπούλου, Λ., Καραβία 1987).

## Βιβλιογραφία

Κατσαδώρας, Γ.,(2005). *Η διάχυση του αισώπειου μύθου στην Ευρώπη των μέσων χρόνων: η περίπτωση του Odo of Cheriton*, Διδακτορική διατριβή πανεπιστήμιο Αθηνών.

Λιθοξοΐδου, Λ. (2006). *Η συμβολή ενός προγράμματος Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης στην καλλιέργεια στάσεων και αξιών στην προσχολική ηλικία. Διδακτορική Διατριβή*. Τ.Ε.Π.Α.Ε. – Α.Π.Θ.

Μαυρόπουλος Θ., (2005), *Αισώπειοι μύθοι*, Εκδόσεις Ζήτηρος

Χατζοπούλου, Λ., Καραβία. (1987). «*Ο μύθος της αλεπούς και ο Λαφοντέν*», π. Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας. Μύθοι και Μυθοποιοί, εκδ. Καστανιώτη, τ. 2, Αθήνα.

Thinyane, H. (2010), Are digital natives a world-wide phenomenon? An investigation into South African first year students' use and experience with technology, Computers & Education, 55, 406-414.

Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας (2017). Ανασύρθηκε στις 20 Ιανουαρίου 2017 από: <http://www.greek-language.gr> Πύλη για την Ελληνική γλώσσα.

Wikipedia, the free encyclopedia, (2007), Ανασύρθηκε στις 15 Ιανουαρίου 2017 από: <https://el.wikipedia.org/wiki/Αίσωπος>.