

Περιγραφή της Δραστηριότητας για Προώθηση Ανάγνωσης / Δράση <b>ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ Ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟΥ ΗΡΩΑ</b> Η περιγραφή δημιουργήθηκε από τον εταίρο στο πρόγραμμα LiRe: CARDET	
Απευθύνεται σε μειονεκτούντες μαθητές/οικογένειες	<input type="checkbox"/> Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input checked="" type="checkbox"/> Ναι αλλά όχι μόνο
Πολυγλωσσική δραστηριότητα	<input type="checkbox"/> Ναι <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Απευθύνεται ειδικά σε	<input type="checkbox"/> Κορίτσια <input checked="" type="checkbox"/> Αγόρια <input checked="" type="checkbox"/> και τα δύο
Εμπλέκει γονείς	<input type="checkbox"/> Ναι <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Αξιοποιεί ΤΠΕ	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <input type="checkbox"/> Όχι
Στόχοι	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τα παιδιά εμβαθύνουν σε ένα λογοτεχνικό κείμενο και ταυτίζονται με τους ήρωές του.</li> <li>• Παίζουν με τα βιβλία χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ.</li> <li>• Αλληλεπιδρούν στο πλαίσιο αναγνωστικών κοινοτήτων.</li> </ul>
Ηλικίες	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 – 12</li> </ul>
Ιδανικός αριθμός συμμετεχόντων	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 - 30</li> </ul>
Διάρκεια	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 80'</li> </ul>
Χώρος, υλικά και προεργασία	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χώρος: Εργαστήρι Η/Υ, τάξη ή βιβλιοθήκη</li> <li>• Υλικά: Η/Υ, λογισμικό Microsoft Publisher</li> </ul>
Βήμα-προς-βήμα περιγραφή δράσης/ δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Κάθε παιδί επιλέγει ένα αγαπημένο λογοτεχνικό ήρωα για να φτιάξει την προσωπική ή επαγγελματική του κάρτα στο Microsoft Publisher.</li> <li>2. Αρχικά τα παιδιά διαβάζουν και σχολιάζουν πραγματικές κάρτες, έντυπες ή στον προβολέα. Ποια είναι η χρησιμότητα αυτών των καρτών; Ποια διαφορετικά είδη υπάρχουν και πώς είναι δομημένα;</li> <li>3. Προβληματίζονται σχετικά με τα στοιχεία του ήρωά τους που θα πρέπει να συμπεριληφθούν στην κάρτα, ενώ εισάγονται και στα templates του προγράμματος που θα χρησιμοποιήσουν.</li> <li>4. Επιλέγουν το template που θεωρούν ότι ταιριάζει</li> </ol>



	<p>καλύτερα στον χαρακτήρα τους.</p> <p>5. Φτιάχνουν την κάρτα και την παρουσιάζουν στα υπόλοιπα παιδιά.</p> <p>6. Οι κάρτες τυπώνονται και χρησιμοποιούνται ως σελιδοδείκτες στα βιβλία με τους συγκεκριμένους χαρακτήρες.</p>
Σημειώσεις για συντονιστή δράσης/ δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"><li>• Η δραστηριότητα θα μπορούσε να εφαρμοστεί και ομαδοσυνεργατικά.</li></ul>
Εισηγήσεις για δραστηριότητες επέκτασης/ εμβάθυνσης	<ul style="list-style-type: none"><li>• Εναλλακτικά ή επιπρόσθετα, τα παιδιά θα μπορούσαν να φτιάξουν την «πολιτική ταυτότητα» του ήρωά τους.</li></ul>
Αναγνώριση/ Ευχαριστίες	<p>Η δραστηριότητα είναι διασκευή δραστηριότητας που αναφέρεται στο Merényi et al (2010) και στο Μπρασέρ (2005).</p>
Πηγές	<p>Brasseur, P. (2005). <i>1001 activités autour du livre: raconter, explorer, jouer, créer</i>. Paris: Casterman.</p> <p>Merényi, Á. et al (2010). <i>101 Ιδέες για Πρωτοπόρους Εκπαιδευτικούς</i>. Μτφρ. Γιάννα Σκαρβέλη. Αθήνα: Microsoft.</p> <p>Μπρασέρ, Φ. (2005). <i>1001 δραστηριότητες για να αγαπήσω το βιβλίο: διηγούμαι, ανακαλύπτω, παίζω, δημιουργώ</i>. Αθήνα: Μεταίχμιο.</p>