

# Οδηγός Παρέμβασης

## Υλικό

Το πρόγραμμα παρέμβασης στην παραγωγή γραπτού λόγου-αφηγηματικός λόγος της σειράς Educational Playbox αποτελείται από:



1 Βιβλίο



10 Ερωτηματολόγια επιτελικών λειτουργιών γραπτού λόγου



10 Φύλλα Εργασίας



10 Φυλλάδια Σχεδιαγράμματος Αφηγηματικής Έκθεσης



10 Βεβαιώσεις Επιβράβευσης

**ΚΑΡΤΑ Γραμματέα**

Πριν γράψω

- Καθίζω σε ησυχία - θησίζω
- Διαβάζω προσεκτικά το θέμα, ελέγχω την ορθότητα και τον αριθμό λέξεων που απαιτείται να γράψω
- Έχω κοντά μου το λεξιλόγιό μου
- Επιστρέφω στο θέμα και το διαβάζω προσεκτικά
- Διαβάζω το κείμενο που μου έχει δοθεί
- Διαβάζω τις υποδείξεις που μου έχουν δοθεί
- Ελέγχω να είναι όλα σωστά και να μην υπάρχουν λάθη
- Γράφω με ήρεμο αίσθημα και προσεκτικά
- Γράφω με καθαρό γράμμα

**ΚΑΡΤΑ Συγγραφέα**

Πριν γράψω

- Διαβάζω προσεκτικά το θέμα, ελέγχω την ορθότητα και τον αριθμό λέξεων που απαιτείται να γράψω
- Έχω κοντά μου το λεξιλόγιό μου
- Επιστρέφω στο θέμα και το διαβάζω προσεκτικά
- Διαβάζω το κείμενο που μου έχει δοθεί
- Διαβάζω τις υποδείξεις που μου έχουν δοθεί
- Ελέγχω να είναι όλα σωστά και να μην υπάρχουν λάθη
- Γράφω με ήρεμο αίσθημα και προσεκτικά
- Γράφω με καθαρό γράμμα

**ΚΑΡΤΑ Εικόνες**

Μια εκδρομή στο νησί

**ΚΑΡΤΑ Γραμματέα**

Πριν γράψω

- Καθίζω σε ησυχία - θησίζω
- Διαβάζω προσεκτικά το θέμα, ελέγχω την ορθότητα και τον αριθμό λέξεων που απαιτείται να γράψω
- Έχω κοντά μου το λεξιλόγιό μου
- Επιστρέφω στο θέμα και το διαβάζω προσεκτικά
- Διαβάζω το κείμενο που μου έχει δοθεί
- Διαβάζω τις υποδείξεις που μου έχουν δοθεί
- Ελέγχω να είναι όλα σωστά και να μην υπάρχουν λάθη
- Γράφω με ήρεμο αίσθημα και προσεκτικά
- Γράφω με καθαρό γράμμα

**ΚΑΡΤΑ Συγγραφέα**

Πριν γράψω

- Διαβάζω προσεκτικά το θέμα, ελέγχω την ορθότητα και τον αριθμό λέξεων που απαιτείται να γράψω
- Έχω κοντά μου το λεξιλόγιό μου
- Επιστρέφω στο θέμα και το διαβάζω προσεκτικά
- Διαβάζω το κείμενο που μου έχει δοθεί
- Διαβάζω τις υποδείξεις που μου έχουν δοθεί
- Ελέγχω να είναι όλα σωστά και να μην υπάρχουν λάθη
- Γράφω με ήρεμο αίσθημα και προσεκτικά
- Γράφω με καθαρό γράμμα

**ΚΑΡΤΑ Γραμματέα**

Πριν γράψω

- Καθίζω σε ησυχία - θησίζω
- Διαβάζω προσεκτικά το θέμα, ελέγχω την ορθότητα και τον αριθμό λέξεων που απαιτείται να γράψω
- Έχω κοντά μου το λεξιλόγιό μου
- Επιστρέφω στο θέμα και το διαβάζω προσεκτικά
- Διαβάζω το κείμενο που μου έχει δοθεί
- Διαβάζω τις υποδείξεις που μου έχουν δοθεί
- Ελέγχω να είναι όλα σωστά και να μην υπάρχουν λάθη
- Γράφω με ήρεμο αίσθημα και προσεκτικά
- Γράφω με καθαρό γράμμα

**ΚΑΡΤΑ Συγγραφέα**

Πριν γράψω

- Διαβάζω προσεκτικά το θέμα, ελέγχω την ορθότητα και τον αριθμό λέξεων που απαιτείται να γράψω
- Έχω κοντά μου το λεξιλόγιό μου
- Επιστρέφω στο θέμα και το διαβάζω προσεκτικά
- Διαβάζω το κείμενο που μου έχει δοθεί
- Διαβάζω τις υποδείξεις που μου έχουν δοθεί
- Ελέγχω να είναι όλα σωστά και να μην υπάρχουν λάθη
- Γράφω με ήρεμο αίσθημα και προσεκτικά
- Γράφω με καθαρό γράμμα

1 Ταμπλό τοποθέτησης των καρτών

3 Κάρτες Συγγραφέα

45 Κάρτες Εικόνες Αφήγησης

3 Κάρτες Γραμματέα

Οι εικόνες αφορούν τις ιστορίες- αφηγήσεις:

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. Μια βόλτα στο πάρκο             | 24. Ένα απόγευμα σε πάρτι                 |
| 2. Μια βόλτα στο μουσείο           | 25. Ένα απόγευμα στο σπίτι με φίλους      |
| 3. Μια βόλτα στον ζωολογικό κήπο   | 26. Μια ημέρα άρρωστος στο σπίτι          |
| 4. Μια βόλτα στο εμπορικό κέντρο   | 27. Μια ημέρα στο σχολείο                 |
| 5. Μια βόλτα στην πινακοθήκη       | 28. Ένα διάλειμμα στο προαύλιο            |
| 6. Μια βόλτα στο σούπερ μάρκετ     | 29. Κάποια... Χριστούγεννα                |
| 7. Μια βόλτα για ψώνια στα μαγαζιά | 30. Ένα υπέροχο... Πάσχα                  |
| 8. Μια βόλτα στο κέντρο της πόλης  | 31. Μια χαρούμενη... αποκριά              |
| 9. Μια βόλτα στο θέατρο            | 32. Μια πολύ Καθαρή... Δευτέρα            |
| 10. Μια βόλτα στον κινηματογράφο   | 33. Η γιορτή του ΟΧΙ στο σχολείο          |
| 11. Μια βόλτα για μπόουλινγκ       | 34. Η γιορτή του Πολυτεχνείου στο σχολείο |
| 12. Μια βόλτα με το ποδήλατο       | 35. Η γιορτή της 25ης Μαρτίου             |
| 13. Μια βόλτα στο εστιατόριο       | 36. Μια περιπέτεια στο διάστημα           |
| 14. Μια εκδρομή στη θάλασσα        | 37. Ένα ταξίδι στον χρόνο                 |
| 15. Μια εκδρομή στο βουνό          | 38. Μια περιπέτεια με πειρατές            |
| 16. Μια εκδρομή στο χωριό          | 39. Ένα ταξίδι στο κέντρο της γης         |
| 17. Μια εκδρομή στο νησί           | 40. Μια περιπέτεια στην άγρια Δύση        |
| 18. Μια εκδρομή στο εξωτερικό      | 41. Ένα ταξίδι στο μέλλον                 |
| 19. Ένα ταξίδι με αυτοκίνητο       | 42. Μια περιπέτεια στην Αρχαία Ελλάδα     |
| 20. Ένα ταξίδι με αεροπλάνο        | 43. Ένα ταξίδι στον Βόρειο Πόλο           |
| 21. Ένα ταξίδι με πλοίο            | 44. Μια περιπέτεια στη ζούγκλα            |
| 22. Ένα ταξίδι με τρένο            | 45. Ένα ταξίδι στον βυθό της θάλασσας     |
| 23. Ένα απόγευμα στην προπόνηση    |   |





ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
**Παρέμβασης**  
στην ΠΑΡΑΓΩΓΗ  
ΓΡΑΠΤΟΥ λόγου

Δρ Ηλίας Βασιλείου



# Το Πρόγραμμα Παρέμβασης ως Επιτραπέζιο Παιχνίδι

## Παρουσίαση του Παιχνιδιού στο παιδί

Ευθύνη του ειδικού που υλοποιεί την Παρέμβαση είναι η παρουσίαση του όλου εγχειρήματος να γίνεται με όσο το δυνατόν περισσότερο παιγνιώδη μορφή. Η παρουσίαση πρέπει αισθητά να διαφέρει από ένα τυπικό «σκέφτομαι και γράφω» που θα γράψουν οι μαθητές στο σχολείο. Κάτι τέτοιο δεν πρέπει να «ανησυχεί» το δάσκαλο ή τον θεραπευτή για πιθανή «χαλάρωση» αφού η αυστηρότητα θα τηρηθεί στην εφαρμογή των κανόνων και μάλιστα για το σύνολο των συνεδριών. Ο τρόπος που θα γίνει αυτό σχετίζεται πάντα με τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα των μαθητών και τα στοιχεία του χαρακτήρα τους.

Έτσι, το Πρόγραμμα μπορεί να παρουσιαστεί με παιχνίδι ρόλων σαν διαγωνισμός συγγραφέων, πρωτάθλημα, δημοσιογραφική έρευνα, ημερολόγιο, υλικό για σχολική εφημερίδα, περιοδικό, βιβλίο, blog ή ιστοσελίδα ή γενικά οτιδήποτε αντιληφθεί ο ειδικός ότι ενδιαφέρει το παιδί. Πρέπει πάντως σε κάθε περίπτωση να τονιστεί ότι οποιοδήποτε κείμενο θα παραχθεί, θα διαβαστεί από τρίτους.

### Παραδείγματα:

Πως θα σου φαινόταν να ξεκινήσουμε ένα πρωτάθλημα με μικρά κείμενα που θα γράφουμε κάθε εβδομάδα;

Θα ήθελες να ξεκινήσουμε μια μικρή σχολική εφημερίδα με σύντομα διηγήματα και ιστορίες;



Γιατί δε φτιάχνουμε μια ιστοσελίδα με ενδιαφέρουσες ιστορίες από ταξίδια:

Θα σου άρεσε να έφτιαχνες ένα ημερολόγιο με ιστορίες και εμπειρίες που έχεις ζήσει;

## Σκοπός του Παιχνιδιού

Ο γενικός σκοπός του παιχνιδιού είναι η βελτίωση του γραπτού του μαθητή σε σχέση με το προηγούμενο γραπτό του. Σε περίπτωση χορήγησης σε τάξη ή σε ομάδα (π.χ. Τμήμα Ένταξης) πρέπει να τεθεί σοβαρά υπόψη το κλίμα της ομάδας, οι σχέσεις των μαθητών και η αυτοπεποίθηση των «Συγγραφέων». Έτσι, για μαθητές με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες προτείνεται η αποφυγή της έκθεσής τους σε ιδιαίτερα ανταγωνιστικά περιβάλλοντα σε αρχικό στάδιο και η ιδιαίτερη προσοχή για τη στάση τους απέναντι στο γραπτό.

Επιτυχές είναι το γραπτό το οποίο εμφανίζει βελτίωση σε μια κατηγορία που θα συμφωνήσουν εκ των προτέρων ο ειδικός και ο μαθητής και η οποία ορίζεται στον πίνακα αξιολόγησης στο φύλλο εργασίας. Ειδικά το τελευταίο σημαίνει ότι προτείνεται, τουλάχιστον κατά τις πρώτες φάσεις, να είναι ένας δείκτης που θα μπορεί να ελέγξει κατά προτίμηση μόνος του ο μαθητής (π.χ. αριθμός λέξεων).

## Ενδεικτικοί στόχοι (μακροπρόθεσμοι- βραχυπρόθεσμοι για την Παραγωγή Γραπτού Λόγου)

### Γραφή στο χέρι

- Βελτίωση λαβής
- Ταχύτητα γραφής
- Σχηματισμός γραφημάτων: π.χ. μέγεθος, συμμετρία, κλίση, προσανατολισμός, ομοιότητα
- Συμβατικοί κανόνες γραφής: π.χ. εσοχή πρώτης γραμμής παραγράφου, κενά μεταξύ λέξεων, περιθώρια δεξιά και αριστερά της σελίδας.
- Διάκριση πεζών- κεφαλαίων
- Μείωση στιγμάτων, καθαρότητα γραπτού.





## Γραφο-φωνολογικό επίπεδο

Μείωση Φωνολογικών λαθών όπως:

- Παραλείψεις γραφημάτων: π.χ. τέχει< τρέχει
- Προσθήκες γραφημάτων: π.χ. στρατρός< στρατός
- Αντικαταστάσεις γραφημάτων: π.χ. θύτης< δύτης
- Αντιμεταθέσεις γραφημάτων: π.χ. ντοτάμα< ντομάτα
  
- Παραλείψεις συλλαβών: π.χ. λεωρείο< λεωφορείο
- Προσθήκες συλλαβών: π.χ. πατάτα< πατάτα
- Αντικαταστάσεις συλλαβών π.χ. παιχνιάτρος< παιδίατρος
- Αντιμεταθέσεις συλλαβών π.χ. αυτονήκίτο< αυτοκίνητο
  
- Παρατονισμοί: π.χ. νομός< νόμος
  
- Παράλειψη τόνων: π.χ. σχολειο< σχολείο



## Μορφολογικό- ορθογραφικό επίπεδο

Μείωση λαθών Γραμματικής ορθογραφίας όπως:

- Καταλήξεις ρημάτων: π.χ. παίζη< παίζει
- Καταλήξεις ονομάτων: π.χ. στρατιώτις< στρατιώτης
- Λάθη μορφοσύνταξης: π.χ. η δάσκαλοι
  
- Μείωση λαθών Ιστορικής ορθογραφίας όπως:
  
- Θεματική ορθογραφία (ρίζα): π.χ. πέζω< παίζω
- Ορθογραφία προθημάτων: π.χ. πρώλογος< πρόλογος
- Ορθογραφία επιθημάτων: π.χ. γήννος< γήνινος

## Λεξιλογικό επίπεδο

- Αύξηση ρημάτων
- Αύξηση ουσιαστικών
- Αύξηση επιθέτων
- Αύξηση επιρρημάτων



- Αύξηση συνδέσμων/ συνδετικών φράσεων
- Χρήση συνωνύμων
- Χρήση αντωνύμων
- Αύξηση διαφορετικών τύπων- αποφυγή επαναλήψεων

### Κειμενικό επίπεδο

- Αύξηση έκτασης κειμένου, αριθμός λέξεων
- Αύξηση προτάσεων και περιόδων
- Αύξηση ιδεών και πληροφοριών
- Ανταπόκριση περιεχομένου στο ζητούμενο
- Σύνθετη σύνταξη
- Βελτίωση συνοχής κειμένου
- Αύξηση δευτερευουσών προτάσεων
- Χρήση συνδετικών φράσεων
- Τήρηση δομής παραγράφου
- Τήρηση δομής κειμένου



### Αφηγηματικό επίπεδο

- Δομή ιστορίας
- Πρωτοτυπία ιστορίας
- Επιλογή τοποθεσίας/ σκηνοθεσία
- Χρονικές ακολουθίες
- Επιλογή ηρώων-προσώπων
- Περιγραφή/χαρακτηρισμός προσώπων
- Κλιμάκωση ιστορίας
- Επίλυση προβλήματος
- Ομαλή λήξη της ιστορίας, σκέψεις/ συναισθήματα
- Διατήρηση ενδιαφέροντος του αναγνώστη κατά την αφήγηση



### Γνωστικές δεξιότητες

- Προσεκτική ανάγνωση θέματος
- Ορθή ανάπτυξη θέματος
- Δημιουργία σχεδιαγράμματος (ή ανάγνωση έτοιμου)
- Τήρηση χρονοδιαγράμματος

- Συγκέντρωση και προσοχή
- Ανάκληση πληροφοριών
- Σύνδεση με προηγούμενη γνώση
- Οργάνωση πληροφοριών

### Μεταγνωστικές δεξιότητες

- Ανάγνωση του γραπτού κατά διαστήματα
- Ανάγνωση της παραγράφου κατά την ολοκλήρωση
- Ανάγνωση όλου του κειμένου κατά την ολοκλήρωση
- Έλεγχος για λάθη
- Διασταύρωση με σχεδιάγραμμα
- Χρήση υλικού για εμπλουτισμό των πληροφοριών
- Χρήση υλικού για διόρθωση λαθών
- Έλεγχος συναισθημάτων
- Έλεγχος επίτευξης στόχων
- Αυτοαξιολόγηση



Σημειώνεται ότι οι στόχοι είναι ενδεικτικοί ως προς την κατηγοριοποίησή τους σε μακροπρόθεσμους και βραχυπρόθεσμους, αλλά και την ιεράρχησή τους, η οποία σχετίζεται με τις ανάγκες και το επίπεδο του εκάστοτε μαθητή αλλά και τη στοχοθεσία του ειδικού. Επίσης, σημειώνεται ότι πολλοί από αυτούς μπορούν να ποσοτικοποιηθούν (π.χ. στόχος για αύξηση λέξεων 10%), ώστε να είναι και μετρήσιμοι και ρεαλιστικοί στην εφαρμογή τους και όχι γενικοί και αόριστοι. Τέλος, είναι απαραίτητο, ειδικά σε μικρές ηλικίες, οι πιο αφηρημένοι στόχοι να αναφέρονται στα παιδιά με απλή ορολογία και με συγκεκριμένο στόχο π.χ. «κάθε φορά που τελειώνω την παράγραφο μου ξαναδιαβάζω τι έγραψα».

Γενικά προτείνεται η SMART προσέγγιση των στόχων, μέσα από τις πρακτικές της επιστήμης του Marketing. Καλό είναι λοιπόν οι στόχοι να είναι Specific-συγκεκριμένοι, Measurable-μετρήσιμοι, Agreed upon-συμφωνημένοι, Realistic-πραγματοποιήσιμοι και Time Based-χρονικά οριοθετημένοι. Ο σχεδιασμός του προγράμματος παρέμβασης στην παραγωγή γραπτού λόγου-περιγραφικός λόγος των Educational Playboxes είναι βασισμένος σε μεγάλο βαθμό σε αυτή τη φιλοσοφία.

## Στήσιμο του Παιχνιδιού



- Ο μαθητής επιλέγει την έννοια που θα περιγράψει και επιλέγει την εικόνα, την οποία και τοποθετεί στην αντίστοιχη θέση στο ταμπλό.
- Ο ειδικός επιλέγει τις κάρτες Γραμματέα και τις αντίστοιχες κάρτες Συγγραφέα από το Educational Playbox.
  1. Εξηγεί τους δύο ρόλους στον μαθητή (βλ. θεωρία του βιβλίου) με απλό τρόπο και άμεση διδασκαλία (Direct Instruction).
  2. Διαβάζει και εξηγεί στον μαθητή τις κάρτες του Γραμματέα και τις τοποθετεί στις αντίστοιχες θέσεις.
  3. Διαβάζει και εξηγεί στον μαθητή τις κάρτες του Συγγραφέα και τις τοποθετεί στις αντίστοιχες θέσεις (ο μαθητής μπορεί να διαβάσει αυτόνομα τα παραδείγματα).
- Ο μαθητής, μόνος ή με τη βοήθεια του ειδικού, **επιλέγει έναν ή περισσότερους στόχους**, δηλαδή πεδία που θα κληθεί να βελτιώσει σε σχέση με το προηγούμενο γραπτό του (Baseline), π.χ. μείωση ορθογραφικών λαθών (Το πρώτο κείμενο μπορεί να έχει ως Baseline το γραπτό της αξιολόγησης).

Σε επόμενες συνεδρίες ο μαθητής θα πρέπει να αρχίζει να αυτονομείται μέχρι να μπορεί να στήσει μόνος του το Παιχνίδι, χωρίς τη βοήθεια του ειδικού.

## Εφαρμογή

- Ο μαθητής προβαίνει στη συγγραφή του κειμένου. Ανάλογα την εμπειρία και το επίπεδό του, μπορούν να προηγηθούν ή και να μεσολαβήσουν άλλες φάσεις π.χ. δημιουργία σχεδιαγράμματος, ανάγνωση έτοιμου σχεδιαγράμματος κλπ.
- Ο μαθητής, κατά τη συγγραφή, πρέπει να συμβουλευέται τις κάρτες και να ελέγχει την πορεία του έργου του.
- Ο ειδικός συμμετέχει στη διαδικασία ως καθοδηγητής και παρεμβαίνει μόνο με νύξεις ή ερωτήσεις. Απαγορεύεται οποιαδήποτε μορφή υπαγόρευσης. Με την πορεία των συνεδριών και ο ρόλος αυτός σταδιακά υποχωρεί (αφαιρούμενη σκαλωσιά-Vygotsky) και ο μαθητής θα πρέπει να αυτονομείται.



## Τέλος του Παιχνιδιού

Η λήξη της συγγραφής δεν σημαίνει και λήξη της διαδικασίας. Αντίθετα, ο ειδικός οφείλει να διευκρινίζει συνεχώς ότι το τέλος του παιχνιδιού έρχεται μετά τη διαδικασία ανατροφοδότησης, αυτοδιόρθωσης και αυτοαξιολόγησης.

Συγκεκριμένα, ο μαθητής οφείλει να διαβάσει αυτό που έγραψε, να προβεί στις διορθωτικές και βελτιωτικές ενέργειες που επιθυμεί και στη συνέχεια να συμπληρώσει μόνος του τα ποσοτικά δεδομένα του πίνακα αξιολόγησης (π.χ. αριθμός λέξεων, παραγράφων κλπ).

Έπειτα, συμπληρώνει αυτόνομα το φυλλάδιο επιτελικών λειτουργιών Παραγωγής Γραπτού Λόγου.

Στη συνέχεια ο ειδικός παρεμβαίνει και συμπληρώνουν από κοινού τα ποιοτικά δεδομένα του πίνακα αξιολόγησης ή άλλα δεδομένα που ο μαθητής δεν μπορεί να συμπληρώσει μόνος του και χρειάζεται βοήθεια (π.χ. ορθογραφικά λάθη). Ο μαθητής συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία αξιολόγησης και στο τέλος αποφασίζουν από κοινού με τον ειδικό αν ο αρχικός στόχος επιτεύχθηκε.

Το παραγόμενο κείμενο τοποθετείται και αρχειοθετείται μαζί με τα άλλα στο portfolio γραπτών του μαθητή.

Αντίγραφο του παραγόμενου κειμένου (και σε ηλεκτρονική μορφή) μπορεί να εκτεθεί στο πλαίσιο που έχει συμφωνηθεί π.χ. σχολική εφημερίδα, ιστοσελίδα, blog, social media (ανώνυμα) κλπ.



## Επιβράβευση

Η επιβράβευση αποτελεί μια ανοιχτή και ελεύθερη διαδικασία, η οποία έχει συμφωνηθεί με τον μαθητή και τον ειδικό από πριν. Προτείνεται η επιβράβευση με βάση τα ενδιαφέροντα του μαθητή αλλά και η σύνδεσή της σε αρχικό στάδιο με αντικειμενικά δεδομένα, ώστε το παιδί να γνωρίζει γιατί και πώς επιβραβεύεται. Θεωρητικά, με την πρόοδο του μαθητή και τη συνειδητοποίηση της προόδου του από τον ίδιο, τα εξωτερικά κίνητρα και οι επιβραβεύσεις πρέπει να αντικατασταθούν με τα εσωτερικά κίνητρα της ενίσχυσης της αυτοπεποίθησης, της θετικότερης στάσης απέναντι στο γραπτό λόγο και της αυτοαποτελεσματικότητας.