

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Θετικών και Εφαρμοσμένων Επιστημών

Μεταπτυχιακή Διατριβή στα Πληροφοριακά Συστήματα



**Κωδικοποίηση και Μηχανική Απάντηση
Ερωτήσεων σε Ιστορίες**

Παρασκευούλα Παρασκευά

**Επιβλέπων Καθηγητής
Λοΐζος Μιχαήλ**

Μάιος 2012

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Θετικών και Εφαρμοσμένων Επιστημών

Κωδικοποίηση και Μηχανική Απάντηση

Ερωτήσεων σε Ιστορίες

Παρασκευούλα Παρασκευά

Επιβλέπων Καθηγητής

Λοΐζος Μιχαήλ

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή υποβλήθηκε
προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση

μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών
στα Πληροφοριακά Συστήματα

από τη Σχολή Θετικών και Εφαρμοσμένων Επιστημών
του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου

Μάιος 2012

Περίληψη

Στόχος αυτής της μεταπτυχιακής διατριβής είναι η μελέτη της ικανότητας ενός εργαλείου χρονικού συλλογισμού να κωδικοποιήσει συγκεκριμένα στοιχεία ιστοριών και της ικανότητάς του να απαντήσει σε συγκεκριμένα είδη ερωτήσεων. Παράλληλα, γίνεται η σύγκριση των ικανοτήτων αυτών με μαθητές δημοτικού σχολείου. Εξίσου σημαντικός στόχος είναι η ανάπτυξη μεθοδολογίας για την κωδικοποίηση ιστοριών και ερωτήσεων και η κριτική θεώρηση της ως προς την ορθότητα και την πληρότητά της.

Για την επίτευξη του στόχου, έχει γίνει χρήση του εργαλείου E-Res, το οποίο επιτρέπει την κωδικοποίηση στοιχείων μίας ιστορίας. Έχει προηγηθεί μελέτη προηγούμενων προσπαθειών στη χρήση του συγκεκριμένου εργαλείου για κωδικοποίηση ιστοριών. Επιπρόσθετα, αναπτύχθηκε μεθοδολογία για τη διαδικασία της μετάφρασης/μεταφοράς ιστοριών και ερωτήσεων από φυσική γλώσσα σε τυπική γλώσσα. Με βάση τη μεθοδολογία αυτή, έχει κωδικοποιηθεί αριθμός ιστοριών και ερωτήσεων. Δόθηκε έμφαση τόσο στην επιλογή ιστοριών, που για την κατανόησή τους απαιτείται ένα φάσμα νοητικών ικανοτήτων, όσο και στην ετοιμασία κατάλληλων ερωτήσεων. Κατόπιν διενεργήθηκε πειραματική μελέτη της ικανότητας του εργαλείου να επιστρέψει τις αναμενόμενες απαντήσεις στις ερωτήσεις.

Οι επιλεγμένες ιστορίες και ερωτήσεις υποβλήθηκαν και σε μαθητές δημοτικού σχολείου μέσα από προγραμματισμένες διδακτικές δραστηριότητες. Ακολούθησε μία ανάλυση των απαντήσεων των μαθητών με πίνακες και γραφικές παραστάσεις. Στη συνέχεια, έγινε βαθμολόγηση του εργαλείου με ένα ποσοστό συμφωνίας υπολογιστή και μαθητών. Το ποσοστό αυτό προέκυψε από τις απαντήσεις που επέστρεψε το εργαλείο στις ερωτήσεις, συγκρινόμενες με τις απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές. Τέλος, παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε και από τα αποτελέσματα της ανάλυσης των δεδομένων.

Η όλη διαδικασία ολοκληρώθηκε με επιτυχία τόσο στην κωδικοποίηση του υπολογιστή όσο και στην εφαρμογή της στην τάξη. Επιπλέον, γίνεται μια αναφορά για μελλοντική δουλειά που δύναται να τροποποιήσει ή να συμπληρώσει την εργασία αυτή.

Summary

This master thesis studies a temporal reasoning tool and its ability both to encode specific data from stories and to provide answers to specific questions. Furthermore this master thesis compares the efficiency of this tool to the performance of elementary students. A methodology that can be used for the encoding of stories and questions is also described and an effort is made to examine its soundness and completeness.

E-Res tool, that allows the encoding of stories, is used to achieve the goals of this master thesis. Firstly, a review on previous attempts for the use of E-Res in encoding stories is provided. Secondly, a methodology is developed for the translation of stories and questions from natural to formal language. Following the methodology, a number of stories and questions have been encoded. Attention was paid to select stories that require a range of cognitive skills in order to be understood and to prepare the proper questions. Afterward, experiments were made to examine the ability of E-Res tool to return the correct answers to the questions.

The selected stories and questions were also given to elementary students through a series of scheduled instructions and their answers were analysed using tables and graphs. The E-Res answers were then compared to student's answers. Through the comparison, an agreement percentage between computer and students occurred and this was taken in order to rate the E-Res tool. The conclusions derived from the methodology and the results of data analysis were then presented.

The whole process was completed successfully both in the computer encoding and in the classroom implementation. However, future work could be done in order to change or supplement this work.

Ευχαριστίες

Τις ευχαριστίες μου εκφράζω στον επιβλέπων καθηγητή Δρ. Λοΐζο Μιχαήλ, για τη συνεχή καθοδήγηση, βοήθεια, ενδιαφέρον, κατανόηση και υποστήριξή του σε όλη τη διάρκεια της εργασίας μου για την εκπόνηση της παρούσας μεταπτυχιακής διατριβής.

Θα ήθελα ακόμη να αφιερώσω τη μεταπτυχιακή διατριβή μου, στον σύζυγό μου Πόλυ και στις τρεις υπέροχες κόρες μου, Άντρια, Τζούλια και Σοφία.

Περιεχόμενα

1	Εισαγωγή	1
1.1	Γενικά	1
1.2	Παρούσα Εργασία	5
2	Ανασκόπηση Βιβλιογραφίας	8
2.1	Γλώσσες και Εργαλεία Χρονικού Συλλογισμού	9
2.2	Αναπαράσταση Κειμένων	10
2.3	Παρουσίαση συστήματος E-Res	14
2.4	Ανασκόπηση Άλλης Δουλειάς	19
3	Μεθοδολογία Κατανόησης Παιδικών Ιστοριών	21
3.1	Κωδικοποίηση	22
3.1.1	Περιγραφή της Ιστορίας	22
3.1.2	Σταθερές Ιδιότητες	22
3.1.3	Δράσεις	23
3.1.4	Άμεσες Συνέπειες κάθε Δράσης	24
3.1.5	Περιορισμοί	24
3.1.6	Προϋποθέσεις Δράσεων	25
3.1.7	Ερωτήσεις στο Σύστημα	26
3.1.8	Ερωτήσεις που δεν έγιναν στο Σύστημα	26
3.2	Κατανόηση Κειμένων στην Τάξη	27
3.2.1	Επιλογή Κειμένων	28
3.2.2	Διαδικασία που θα ακολουθηθεί	29
3.2.3	Καταγραφή Απαντήσεων	30
3.3	Ενέργειες στην Τάξη	31
4	Αποτελέσματα και Ανάλυση	34
4.1	Ανάλυση Απαντήσεων	34
4.2	Ανάλυση των Ειδών Λαθών	36
4.3	Ποσοστό συμφωνίας υπολογιστή-μαθητών	39
4.4	Αποτελέσματα	40
4.5	Σύγκριση απαντήσεων μαθητών και υπολογιστή	41

5	Συμπεράσματα και Μελλοντική Δουλειά	42
5.1	Συμπεράσματα και Κριτική	42
5.2	Μελλοντική Δουλειά	44
	Βιβλιογραφία	46
A	Κωδικοποίηση Κειμένων	A-1
B	Σχέδια Μαθήματος	B-1
Γ	Έντυπα Καταγραφής Απαντήσεων	Γ-1
Δ	Ανάλυση Απαντήσεων	Δ-1

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο, γίνεται μια αναφορά στην τεχνητή νοημοσύνη και πως οι υπολογιστές μπορούν να μιμηθούν την ανθρώπινη συμπεριφορά μέσα από έρευνες που έχουν γίνει. Παράλληλα, παρουσιάζονται πτυχές του προβλήματος της τεχνητής νοημοσύνης όπως αυτές προτάθηκαν από τον Τζον Μακάρθι στη διάσκεψη του Ντάρτμουθ το 1956. Ακολουθεί αναφορά στην παρούσα εργασία και στο σκοπό αυτής της διατριβής. Αναφορά γίνεται και στη γλώσσα και το εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε καθώς και στη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την επίτευξη του σκοπού.

1.1 Γενικά

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι ένα μέσο που έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας. Αποτελεί πηγή πληροφόρησης, μέσο επεξεργασίας πληροφοριών καθώς και μέσο διδασκαλίας. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν είναι εκπαιδευτής από μόνος του, αλλά με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν βοήθημα στη διδασκαλία του.

Ανέκαθεν ο στόχος των υπολογιστών ήταν να κατανοήσουν την ανθρώπινη γλώσσα. Όμως, οι γλώσσες που καταλαβαίνουν οι υπολογιστές είναι οι γλώσσες προγραμματισμού και είναι τεχνητές γλώσσες που χρησιμοποιούνται για την επικοινωνία του ανθρώπου με τη μηχανή.

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές μπορούν να προγραμματιστούν έτσι ώστε να μπορούν να μιμηθούν στοιχεία της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Η χρησιμοποίηση γλώσσας λογικού προγραμματισμού σε έναν υπολογιστή μπορεί να εξάγει λογικά συμπεράσματα, όπως ένας άνθρωπος.

Έρευνες έχουν δείξει ότι η επεξεργασία που γίνεται από τον ανθρώπινο νου και από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή τροφοδοτείται από παρόμοια σύμβολα και στηρίζεται στην επεξεργασία των συμβόλων αυτών.

Ο Τζον Μακάρθι ήταν αυτός που πρώτος πλάθει τον όρο Τεχνητή Νοημοσύνη, ως κύριο θέμα της διάσκεψης του Ντάρτμουθ το 1956. Ο όρος τεχνητή νοημοσύνη αναφέρεται στη σχεδίαση και υλοποίηση συστημάτων που μιμούνται στοιχεία της ανθρώπινης συμπεριφοράς.

Η πρόταση στο Ντάρτμουθ το 1956 ήταν ότι κάθε πτυχή της μάθησης ή οποιοδήποτε άλλο χαρακτηριστικό γνώρισμα της νοημοσύνης μπορεί να το μιμηθεί μια μηχανή. Η προσπάθεια αφορούσε στο να βρεθεί τρόπος έτσι ώστε οι μηχανές να χρησιμοποιούν τη γλώσσα στην επίλυση προβλημάτων που σχετίζονται με τον άνθρωπο και να βελτιώσουν τον εαυτό τους. Σύμφωνα με τον Μακάρθι, αυτό θα ήταν δυνατόν να γίνει με την εργασία μιας ομάδας επιστημόνων.[04]

Οι ακόλουθες είναι ορισμένες πτυχές στο πρόβλημα τεχνητής νοημοσύνης όπως αυτές έχουν προταθεί στο συνέδριο:

1. Αυτόματοι Υπολογιστές

Εάν μια μηχανή μπορεί να κάνει μια δουλειά, τότε μια αυτόματη αριθμομηχανή μπορεί να προγραμματιστεί για να προσομοιώσει το μηχάνημα. Οι ταχύτητες και χωρητικότητες μνήμης των σημερινών υπολογιστών μπορεί να είναι ανεπαρκής για να προσομοιώνει πολλές από τις ανώτερες λειτουργίες του ανθρώπινου εγκεφάλου, αλλά το μεγαλύτερο εμπόδιο δεν είναι η έλλειψη της ικανότητας μηχανών, αλλά η αδυναμία να γραφτούν προγράμματα και να επωφεληθούμε πλήρως από αυτό που έχουμε.

2. Πώς μπορεί ένας υπολογιστής να προγραμματιστεί ώστε να χρησιμοποιεί τη γλώσσα

Μπορεί να σκεφτεί κανείς ότι ένα μεγάλο μέρος της ανθρώπινης σκέψης αποτελείται από επίδειξη των λέξεων σύμφωνα με τους κανόνες της λογικής και των κανόνων της εικασίας. Για αυτή την ιδέα δεν έχουν εκπονηθεί κάποια παραδείγματα.

3. Νευρωνικά Δίκτυα

Πώς μπορεί ένα σύνολο νευρώνες να διευθετούνται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να έχουν μια ορισμένη μορφή. Σημαντική θεωρητική και πειραματική δουλειά έχει γίνει σε αυτό το θέμα και μερικά αποτελέσματα έχουν ληφθεί, αλλά το πρόβλημα χρειάζεται περισσότερη θεωρητική εργασία.

4. Θεωρία του υπολογισμού

Αν μας δίνεται ένα καλά καθορισμένο πρόβλημα ένας τρόπος για την επίλυσή του είναι να δοκιμαστούν όλες οι πιθανές απαντήσεις σε σειρά. Αυτή η μέθοδος είναι αναποτελεσματική και να τη χρησιμοποιήσει κάποιος πρέπει να έχει κάποιο κριτήριο για την αποτελεσματικότητα του υπολογισμού. Για να παρθεί ένα μέτρο της απόδοσης ενός υπολογισμού, είναι αναγκαίο να έχουμε στα χέρια μια μέθοδο για τη μέτρηση της πολυπλοκότητας του υπολογισμού συσκευών.

5. Ικανότητα αυτοβελτίωσης

Πιθανόν μια πραγματικά έξυπνη μηχανή να διεξάγει τις δραστηριότητες που αφορούν την αυτοβελτίωση. Έχουν εφαρμοστεί διάφορα προγράμματα για να γίνει αυτό και αξίζουν περαιτέρω μελέτης.

6. Αφαιρέσεις

Ο αριθμός των ειδών «αφαίρεση» μπορεί να οριστεί σαφώς αλλά και λιγότερο ευδιάκριτα. Μια άμεση προσπάθεια για την ταξινόμηση των ειδών αφαίρεσης αξίζει τον κόπο.

7. Τυχαιότητα και Δημιουργικότητα

Ένα αρκετά ελκυστικό θέμα είναι η διαφορά μεταξύ της δημιουργικής σκέψης και φαντασίας. Η τυχαιότητα πρέπει να καθοδηγείται από διαίσθηση για να είναι αποτελεσματική.

Εκτός από τα παραπάνω συλλογικά προβλήματα που διατυπώθηκαν για τη μελέτη, ζητήθηκε από τα άτομα που θα λάμβαναν μέρος να περιγράψουν αυτό στο οποίο θα εργαστούν για το πρόβλημα τεχνητής νοημοσύνης στην ομάδα.

Σε αυτό το συνέδριο ο Τζον Μακάρθι κάλεσε πολλούς κορυφαίους ερευνητές σε θέματα όπως η θεωρία της πολυπλοκότητας, η προσομοίωση της γλώσσα, η μάθηση των μηχανών για να συζητήσουν ένα θέμα τόσο νέο για την ανθρώπινη φαντασία.

Το συνέδριο αυτό γέννησε τον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης και έδωσε τα θεμέλια για όλες τις μεταγενέστερες έρευνες και αναπτυξιακές προσπάθειες στην πληροφορική. Ήταν μια σημαντική επιρροή στους ανθρώπους που βοήθησαν να δημιουργηθεί το Διαδίκτυο.

Άλλες προτάσεις πάνω στο θέμα της τεχνητής νοημοσύνης είναι η πρόταση του Τούρινγκ που λέει ότι εάν ένα μηχάνημα λειτουργεί τόσο έξυπνα όσο ένα ανθρώπινο ον, τότε είναι τόσο έξυπνο όσο ένα ανθρώπινο ον.[06]

Ο κατάλληλα προγραμματισμένος υπολογιστής με το δικαίωμα εισροών και εκροών μπορεί να λειτουργήσει ακριβώς όπως το ανθρώπινο μυαλό.[05]

Εντούτοις, υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στον ανθρώπινο νου και τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η ανθρώπινη γνωστική λειτουργία βασίζεται τόσο στο γνωστικό όσο και στο βιολογικό σύστημα, ενώ η τεχνητή νοημοσύνη βασίζεται στη λειτουργία μόνο του γνωστικού συστήματος. Επίσης, οι άνθρωποι έχουν συναίσθηση της γνωστικής λειτουργίας τους, στην επεξεργασία των πληροφοριών, ενώ οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές δεν έχουν.

Όμως, μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι η τεχνητή νοημοσύνη βοηθάει τον άνθρωπο στην επίλυση σημαντικών και δύσκολων προβλημάτων. Έστω και αν αποτελείται από μηχανές, οι οποίες κατασκευάστηκαν από τον άνθρωπο και δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια του ανθρώπινου νου.

Παράλληλα, η κατανόηση κειμένου γενικά, και ιστοριών ειδικότερα, είναι κεντρικό ερευνητικό θέμα για τον τελευταίο μισό αιώνα. Τα τελευταία λίγα χρόνια έχει δοθεί νέα έμφαση στην τυπική μοντελοποίηση ιστοριών και στην εξαγωγή συμπερασμάτων από το κείμενο.

1.2 Παρούσα εργασία

Ένας από τους στόχους της τεχνητής νοημοσύνης, όπως αναφέρεται στο προηγούμενο κεφάλαιο, είναι η κατανόηση της τεχνητής γλώσσας. Σε αυτή την εργασία επιτυγχάνεται η παρουσίαση μίας μεθοδολογίας για κωδικοποίηση κειμένων με στόχο την εξαγωγή συμπερασμάτων, καθώς και οι συνθήκες κάτω από τις οποίες η μεθοδολογία αυτή δίνει θετικά αποτελέσματα. Η όλη προσπάθεια δείχνει ότι το συγκεκριμένο εργαλείο και η γλώσσα αναπαράστασης γνώσης που χρησιμοποιούνται είναι αρκετά εκφραστικά και λειτουργικά.

Σκοπός της διατριβής είναι η χρησιμοποίηση ενός συγκεκριμένου εργαλείου για την κωδικοποίηση ιστοριών του δημοτικού σχολείου. Παράλληλος στόχος είναι και η υποβολή ερωτήσεων με σκοπό την αξιολόγηση των απαντήσεων που θα δώσει το συγκεκριμένο εργαλείο σε σχέση με τις απαντήσεις των παιδιών στις ίδιες ερωτήσεις που τους έχουν γίνει.

Συγκεκριμένα, ο υπολογιστής καλείται να απεικονίσει απλά κείμενα του δημοτικού σχολείου και να υπολογίσει απαντήσεις σε κάποιες ερωτήσεις που αφορούν τα κείμενα αυτά. Έχει γίνει κωδικοποίηση δύο κειμένων για κάθε μία από τις μικρές τάξεις Α', Β' και Γ' και από ένα κείμενο για τις μεγάλες τάξεις Δ', Ε' και Στ' του δημοτικού σχολείου.

Αρχικά, είχε μελετηθεί αρκετά η γλώσσα Ε και η χρησιμοποίησή της με το εργαλείο E-Res, δίνοντας έμφαση στη δυνατότητα της να απεικονίζει κάποια γεγονότα και καταστάσεις. Παράλληλα, είχε γίνει μελέτη προηγούμενων εργασιών με βάση αυτή τη γλώσσα και το συγκεκριμένο εργαλείο.

Έχει χρησιμοποιηθεί το εργαλείο E-Res, στο οποίο έχει γίνει η κωδικοποίηση των κειμένων και έχουν υποβληθεί σε αυτό ερωτήσεις που αφορούν το κάθε κείμενο ξεχωριστά. Το εργαλείο έχει επιστρέψει απαντήσεις του τύπου (Yes/No).

Για την επίτευξη του στόχου της εργασίας έχει προηγηθεί η κατανόηση και η σημασιολογία της γλώσσας Ε καθώς και η κατανόηση χρήσης και λογικής του εργαλείου E-Res.

Το εργαλείο E-Res είναι ένα σύστημα με το οποίο απεικονίζουμε ένα κόσμο μέσα από ένα κείμενο. Δηλώνουμε όλους τους περιορισμούς και τις έμμεσες συνέπειες, τις δράσεις που ξεκινούν ή τερματίζουν κάποια ιδιότητα καθώς και τις προϋποθέσεις αυτών των δράσεων.

Στο δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας θα γίνει μια ανασκόπηση της βιβλιογραφίας. Αναφορά γίνεται και σε άλλες γλώσσες και εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στη μοντελοποίηση κειμένων. Ακόμη, σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει μια παρουσίαση του εργαλείου E-Res, στο οποίο θα γραφτεί η ιστορία, θα δοθούν ερωτήσεις και θα παρθούν απαντήσεις. Θα δοθεί έμφαση στον τρόπο παρουσίασης των ιστοριών με τη χρήση του συγκεκριμένου εργαλείου. Θα παρουσιαστεί ο τρόπος περιγραφής μιας ιστορίας μέσα από το σύστημα, η δήλωση των σταθερών ιδιοτήτων, οι ορισμοί των περιορισμών και των έμμεσων συνεπειών, οι δράσεις και οι προϋποθέσεις των δράσεων και τα αποτελέσματά τους. Αναφορά γίνεται και σε μια άλλη δουλειά που υπάρχει στο χρονικό συλλογισμό με τη χρήση της συγκεκριμένης γλώσσας και του συγκεκριμένου εργαλείου.

Στο τρίτο κεφάλαιο, θα παρουσιαστεί η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την κατανόηση των κειμένων τόσο από το εργαλείο του υπολογιστή όσο και από τους μαθητές στην τάξη. Παρουσιάζεται ο σκοπός της μεθοδολογίας καθώς και ο τρόπος με τον οποίο πετυχαίνεται ο σκοπός. Σκοπός της μεθοδολογίας είναι η απεικόνιση κειμένων και η κωδικοποίησή τους με τη βοήθεια του εργαλείου E-Res και η επεξεργασία αυτών των κειμένων με τα σχέδια μαθήματος που έχουν γίνει με τα παιδιά στην τάξη.

Παρατίθεται η κωδικοποίηση των κειμένων η οποία περιλαμβάνει για κάθε κείμενο, την περιγραφή της ιστορίας του κειμένου, τις δράσεις, τις συνέπειες αυτών και τους περιορισμούς που αναφέρονται στο κείμενο. Παράλληλα, συμπεριλαμβάνεται και η διαδικασία που θα ακολουθηθεί στην τάξη μέσα από τα σχέδια μαθήματος με τις δραστηριότητες για κάθε κείμενο χωριστά. Παρουσιάζεται ο τρόπος ανάλυσης του κειμένου, με μια πρώτη ανάγνωσή του στους μαθητές και στην πορεία η επεξεργασία του με δραστηριότητες πάνω στο κείμενο.

Στην συνέχεια παρουσιάζονται τα αποτελέσματα των ενεργειών που έχουν γίνει μέσα στην τάξη με τη χρήση των εντύπων καταγραφής των απαντήσεων.

Τα κείμενα με τις αντίστοιχες ερωτήσεις έχουν καταγραφεί σε πίνακες με τις πιθανές απαντήσεις (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω) και σημειωνόταν στο έντυπο ο αριθμός των μαθητών που έδιναν μια συγκεκριμένη απάντηση.

Μετά την επεξεργασία και καταγραφή στα έντυπα απαντήσεων ακολουθεί μια ανάλυση των αποτελεσμάτων με τη χρήση πινάκων και γραφικών παραστάσεων. Εκεί παρουσιάζονται πρώτα οι απαντήσεις των μαθητών στις ερωτήσεις που έχουν γίνει και στο σύστημα και έπειτα η συμφωνία απαντήσεων υπολογιστή και μαθητών.

Τέλος, γίνεται μια αναφορά των συμπερασμάτων της εργασίας που αφορά τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε αλλά και το εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε. Αναφορά γίνεται και για τη μελλοντική δουλειά, είτε για κάτι που θα μπορούσε να αλλάξει είτε για κάτι που θα μπορούσε να γίνει επιπλέον πάνω σε αυτή την εργασία.

Κεφάλαιο 2

Ανασκόπηση Βιβλιογραφίας

Σε αυτό το κεφάλαιο, γίνεται αναφορά σε προσπάθειες που έγιναν όσον αφορά το χρονικό συλλογισμό και την ύπαρξη γλωσσών και εργαλείων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στη μοντελοποίηση κειμένων.

Στην προσπάθειά μας να απεικονίσουμε και να μοντελοποιήσουμε μια ιστορία που είναι γραμμένη σε φυσική γλώσσα, να δώσουμε ερωτήσεις και να πάρουμε τις απαντήσεις τους, χρησιμοποιείται μια γλώσσα και ένα εργαλείο χρονικού συλλογισμού που έχουν προταθεί στη βιβλιογραφία. Πιο κάτω δίνεται η αναπαράσταση κειμένων μέσω της γλώσσας E και η παρουσίαση του συστήματος E-Res.

Αναφορά γίνεται και σε μια άλλη δουλειά που υπάρχει στο χρονικό συλλογισμό και στη μοντελοποίηση ιστοριών με τη χρήση της γλώσσας E και του εργαλείου E-Res.

2.1 Γλώσσες και Εργαλεία Χρονικού Συλλογισμού

Στη βιβλιογραφία υπάρχει αρκετή δουλειά πάνω στο χρονικό συλλογισμό και συγκεκριμένα υπάρχουν πολλές γλώσσες και συστήματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτό το θέμα.

Μία από αυτές τις γλώσσες είναι η γλώσσα E και το εργαλείο E-Res που έχουν χρησιμοποιηθεί και για την παρούσα εργασία και θα τα παρουσιάσουμε στη συνέχεια. Έχουμε επιλέξει τη γλώσσα E και το σύστημα E-Res στο οποίο είχαμε πρόσβαση και είχε γίνει και μια παρόμοια εργασία με αυτά παλιότερα.

Η γλώσσα E έχει προταθεί από τους Kaka και Miller το 1995 και περιγράφεται ως μια γλώσσα που χρησιμοποιεί μια βασική οντολογία και λεξιλόγιο που περιγράφει ιδιότητες, δράσεις και χρονικά σημεία. Η εξέλιξη του χρόνου αντιπροσωπεύεται από ένα σύνολο χρονικών σημείων.[01]

Πριν από τη γλώσσα E ήταν η γλώσσα A η οποία βασίζεται σε διαφορετική οντολογία, δεν έχει αφηγηματικό χαρακτήρα και δεν περιλαμβάνει άμεσα την έννοια των περιστατικών δράσης.[01] Το αποτέλεσμα ήταν να επαναδιατυπωθεί και να κατασκευαστεί η γλώσσα E.

Το εργαλείο E-Res που χρησιμοποιείται για την εφαρμογή της γλώσσας, είναι ένα σύστημα για την μοντελοποίηση και την αιτιολογία δυναμικών συστημάτων. Συγκεκριμένα, εφαρμόζει τη Γλώσσα E με τη λογική του συλλογισμού και την αφήγηση δράσεων και παρατηρήσεων.[02]

Πιο κάτω ακολουθεί η αναπαράσταση κειμένων στη γλώσσα E και η παρουσίαση του συστήματος E-Res.

2.2 Αναπαράσταση Κειμένων στην Γλώσσα E

Η αναπαράσταση ενός κειμένου από τη φυσική μας γλώσσα στη γλώσσα E με τη χρήση του εργαλείου E-Res, περιλαμβάνει μια σειρά ενεργειών η οποία παρατίθεται πιο κάτω. Η σωστή αναπαράσταση των κειμένων θα δώσει και τα επιθυμητά αποτελέσματα.

1. Λεξιλόγιο

Το λεξιλόγιο της γλώσσας E περιλαμβάνει :

- t - propositions, που δηλώνουν παρατήρηση για την τιμή αλήθειας μιας ιδιότητας σε μια χρονική στιγμή.

π.χ. $\text{in}(\text{fish}, \text{water})$ **holds-at** 0, δηλώνει την παρατήρηση ότι η ιδιότητα $\text{in}(X,Y)$ είναι αληθής τη χρονική στιγμή 0 και ισχύει η ιδιότητα μεταξύ των μεταβλητών X και Y.

- h - propositions, που δηλώνουν τη χρονική στιγμή που γίνεται μια δράση.

π.χ. $\text{take}(\text{fisherman}, \text{fish})$ **happens-at** 1, δηλώνει ότι έγινε η δράση $\text{take}(X,Y)$ τη χρονική στιγμή 1.

- c - propositions που δηλώνουν το σύνολο των ιδιοτήτων που πρέπει να ισχύει έτσι ώστε μια δράση να αλλάξει την τιμή αλήθειας κάποιας ιδιότητας.

π.χ. $\text{in}(X,Y)$ **initiates** $\text{position}(X,Y)$ when $\{\text{animal}(X), \text{place}(Y)\}$ δηλώνει ότι αν ισχύει η δράση $\text{in}(X,Y)$ και οι ιδιότητες στο σύνολο when $\{\text{animal}(X), \text{place}(Y)\}$ είναι αληθής, τότε γίνεται αληθής και η ιδιότητα $\text{position}(X,Y)$.

π.χ. $\text{in}(X,Y)$ **terminates** $\text{position}(X,Y)$ when $\{\text{animal}(X), \text{place}(Y)\}$ δηλώνει ότι αν ισχύει η δράση $\text{in}(X,Y)$ και οι ιδιότητες στο σύνολο when $\{\text{animal}(X), \text{place}(Y)\}$ είναι αληθής, τότε γίνεται ψευδής η ιδιότητα $\text{position}(X,Y)$.

- r - propositions που δηλώνουν περιορισμούς μεταξύ μιας ιδιότητας και ενός συνόλου ιδιοτήτων. Όταν ένα σύνολο ιδιοτήτων είναι αληθές τότε και η ιδιότητα είναι αληθής.

π.χ. $\neg \text{position}(X,Y)$ **whenever** $\{\text{animal}(X), \text{place}(Y), \text{place}(Z), \text{position}(X,Z), Y \neq Z\}$

δηλώνει ότι εάν ισχύει το ότι $\text{animal}(X), \text{place}(Y), \text{place}(Z), \text{position}(X,Z), Y \neq Z$ τότε ισχύει και η άρνηση του $\text{position}(X,Y)$.

- p – propositions που δηλώνουν ότι για να γίνει μια δράση πρέπει να ισχύει ένα σύνολο από ιδιότητες.

π.χ. $\text{play}(X,Y)$ **needs** $\{\text{person}(X), \text{place}(Y), \text{mood}(X)\}$ δηλώνει ότι για να παίξει κάποιος σε ένα μέρος πρέπει ότι έχει καλή διάθεση.

2. Σταθερές

Οι σταθερές είναι η πληροφορία που η τιμή της δεν αλλάζει κατά την διάρκεια εκτέλεσης του προγράμματος στη γλώσσα E. Δεν χρειάζεται να ληφθεί υπόψη ούτε στους υπολογισμούς αλλά ούτε και στα αποτελέσματα. Η απεικόνιση των σταθερών γίνεται με πολύ απλό τρόπο και η κατάστασή τους ορίζεται σε μια αρχική χρονική στιγμή, στο χρόνο 0.[03]

Παράδειγμα,

$\text{character}(_) \text{ is_constant}$, ορίζεται ότι η ιδιότητα είναι σταθερή και δεν θα αλλάξει η τιμή της.

$\text{character}(\text{fisherman}) \text{ holds-at } 0$, όπου ο fisherman χαρακτηρίζεται από τη σταθερή ιδιότητα character και τη χρονική στιγμή 0 έχει την τιμή true.

3. Οντότητες

Οι οντότητες είναι όλοι οι χαρακτήρες, τα αντικείμενα και οι τοποθεσίες της ιστορίας. Αποτελούν σταθερές ιδιότητες και ομαδοποιούνται σύμφωνα με τα κοινά χαρακτηριστικά τους. Οι οντότητες αυτές, δεν μεταβάλλονται κατά τη διάρκεια της ιστορίας.

Παράδειγμα,

$\text{place}(_) \text{ is_constant}$

$\text{place}(\text{pocket}) \text{ holds-at } 0$

$\text{place}(\text{water}) \text{ holds-at } 0$

Η οντότητα πιο πάνω ανήκει στον τύπο place και σε αυτήν ορίζονται δύο αντικείμενα pocket και water.

4. Αρχική Κατάσταση

Η αρχική κατάσταση περιγράφει την κάθε ιδιότητα που παρατηρείται πριν αρχίσει η χρονική εξέλιξη της ιστορίας στο χρόνο 0. Αυτές οι ιδιότητες δηλώνονται και ως σταθερές στη συνέχεια.

Παράδειγμα,

in(fish,water) holds-at 0

small(fish) holds-at 0

time(afternoon) holds-at 0

-big(X) whenever {small(X)}

-time(morning) whenever {time(afternoon)}

Με το πιο πάνω παράδειγμα, φαίνεται ότι τη χρονική στιγμή 0, το fish βρίσκεται μέσα στο water. Επίσης, το fish είναι small και ταυτόχρονα είναι ψευδής η ιδιότητα big(X). Τέλος, το time είναι afternoon και ταυτόχρονα είναι ψευδής η ιδιότητα time(morning) τη χρονική στιγμή 0.

5. Δράσεις

Οι δράσεις αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο της απεικόνισης μιας ιστορίας στη γλώσσα E. Αυτές δημιουργούν τις αλλαγές στον κόσμο της ιστορίας και δεν αποτελούν σταθερές ιδιότητες.

Όταν συμβαίνει μια δράση μπορεί να προκαλεί το ξεκίνημα ή τον τερματισμό μιας ιδιότητας.

Παράδειγμα,

give(X,Y,Z) initiates has(Z,Y) when {animal(X),thing(Y),character(Z)}

Η δράση give θα ξεκινήσει την ιδιότητα has μόνο αν οι ιδιότητες στο σύνολο {animal(X),thing(Y),character(Z)} είναι αληθής τη χρονική στιγμή που συμβαίνει η δράση. Αλλιώς η ιδιότητα δεν ξεκινά και η δράση δεν προκαλεί καμιά αλλαγή.

Άλλο παράδειγμα,

$\text{give}(X,Y,Z)$ terminates $\text{has}(X,Y)$ when $\{\text{animal}(X),\text{character}(Z),\text{thing}(Y)\}$

Η δράση give θα τερματίσει την ιδιότητα has μόνο αν οι ιδιότητες στο σύνολο $\{\text{animal}(X),\text{character}(Z),\text{thing}(Y)\}$ είναι αληθής τη χρονική στιγμή που συμβαίνει η δράση. Αλλιώς η ιδιότητα δεν τερματίζεται και η δράση δεν προκαλεί καμιά αλλαγή.

6. Περιορισμοί

Οι περιορισμοί απεικονίζουν κανόνες κοινής λογικής. Στην απεικόνιση μιας ιστορίας υπάρχουν τέτοιου είδους περιορισμοί οι οποίοι πρέπει να ορίζονται.

Παράδειγμα,

$\text{-time}(\text{morning})$ whenever $\{\text{time}(\text{afternoon})\}$

$\text{-time}(\text{afternoon})$ whenever $\{\text{time}(\text{morning})\}$

Εδώ υπάρχει ο περιορισμός ότι δεν μπορεί ταυτόχρονα να είναι πρωί και απόγευμα.

7. Προϋποθέσεις των Δράσεων

Υπάρχει ένα σύνολο από ιδιότητες το οποίο είναι αληθές τη στιγμή που συμβαίνει κάποια δράση και αυτές ορίζουν τις προϋποθέσεις των δράσεων.

Παράδειγμα,

$\text{help}(X,Y,Z)$ needs $\{\text{character}(X),\text{animal}(Y),\text{position}(X,Z),\text{position}(Y,Z),\text{place}(Z)\}$

Για να βοηθήσει κάποιος ένα ζώο για κάποιο λόγο, προϋποθέτει ότι βρίσκονται και οι δύο στον ίδιο τόπο, αλλιώς δεν μπορεί να ισχύει η δράση.

2.3 Παρουσίαση Συστήματος E-Res

Το εργαλείο E-Res είναι ένα σύστημα με το οποίο απεικονίζουμε ένα κόσμο μέσα από ένα κείμενο/μια ιστορία/ένα μύθο. Δηλώνουμε όλους τους περιορισμούς και τις έμμεσες συνέπειες, τις δράσεις που ξεκινούν ή τερματίζουν κάποια ιδιότητα καθώς και τις προϋποθέσεις αυτών των δράσεων, μέσα από τις προτάσεις που έχουν εξηγηθεί πιο πάνω.

Το εργαλείο αυτό είναι ένα σύστημα χρονικού συλλογισμού που χρησιμοποιεί τη γλώσσα E και μπορεί να κωδικοποιήσει συγκεκριμένα στοιχεία ιστοριών και να απαντήσει σε συγκεκριμένα είδη ερωτήσεων.

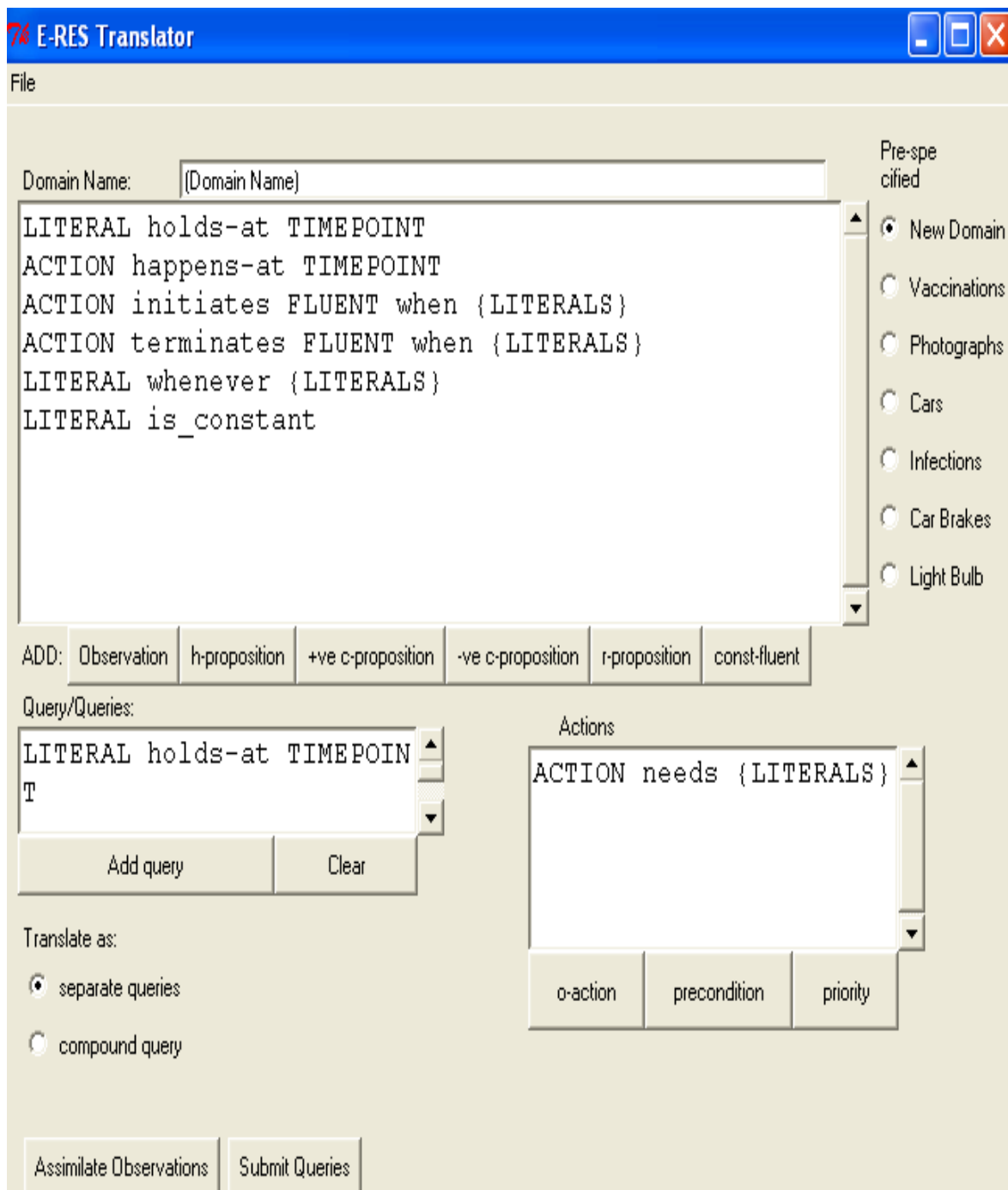
Πιο κάτω ακολουθεί μια μικρή παρουσίαση του εργαλείου E-Res.

Αρχική οθόνη για την περιγραφή της ιστορίας

The screenshot shows the 'E-RES Translator' application window. The interface includes a 'File' menu, a 'Domain Name' input field with a placeholder '[Domain Name]', and a 'Pre-specified' list with radio buttons for 'New Domain', 'Vaccinations', 'Photographs', 'Cars', 'Infections', 'Car Brakes', and 'Light Bulb'. Below this is an 'ADD:' section with buttons for 'Observation', 'h-proposition', '+ve c-proposition', '-ve c-proposition', 'r-proposition', and 'const-fluent'. There are two text input areas: 'Query/Queries' with 'Add query' and 'Clear' buttons, and 'Actions' with 'o-action', 'precondition', and 'priority' buttons. At the bottom, there are 'Translate as:' options for 'separate queries' (selected) and 'compound query', and two main buttons: 'Assimilate Observations' and 'Submit Queries'.

1. Κουμπί **Observation** - Δημιουργία t-proposition = Κάτι που ισχύει στην περιγραφή της ιστορίας μας.
2. Κουμπί **h-proposition** - Δημιουργία h-proposition = Κάτι που έχει γίνει.
3. Κουμπί **+ve c-proposition** - Δημιουργία c-proposition = Δράσεις που ξεκινούν κάποια ιδιότητα.
4. Κουμπί **-ve h-proposition** - Δημιουργία c-proposition = Δράσεις που τερματίζουν κάποια ιδιότητα.
5. Κουμπί **r-proposition** - Δημιουργία r-proposition = Περιορισμοί και έμμεσες συνέπειες.
6. Κουμπί **const-fluent** - Δημιουργία σταθερών ιδιοτήτων.
7. Κουμπί **Add query** - Δημιουργία ερωτήσεων για το αν ισχύει ή όχι μια ιδιότητα.
8. Κουμπί **precondition** - Δημιουργία p-proposition = Προϋποθέσεις των δράσεων.
9. Κουμπί **Submit Queries** - Εμφάνιση των αποτελεσμάτων των ερωτήσεων.
10. Κουμπί **separate queries** - Επιλογή για τον υπολογισμό κάθε ερώτησης χωριστά.
11. Κουμπί **compound query** - Επιλογή για τον υπολογισμό ενός αριθμού ερωτήσεων.

Ακολουθούν όλες οι πιθανές προτάσεις που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την απεικόνιση μιας ιστορίας. Στο πάνω μέρος της εμφάνισης του εργαλείου γίνεται η περιγραφή της ιστορίας, η δήλωση των σταθερών, καθώς και οι δράσεις με τους περιορισμούς και τις έμμεσες συνέπειες τους. Στο κάτω δεξί μέρος δίνονται οι προϋποθέσεις των δράσεων, ενώ στο αριστερό μέρος του εργαλείου γράφονται οι ερωτήσεις για να διαπιστωθεί αν ισχύουν ή όχι σύμφωνα με την ιστορία που έχει περιγραφεί.



Στη συνέχεια είναι ένα παράδειγμα με τις πιθανές προτάσεις που δίνονται για την περιγραφή μια ιστορίας καθώς και πιθανές ερωτήσεις που γίνονται στο εργαλείο.



Πιο κάτω παρουσιάζονται τα αποτελέσματα των ερωτήσεων που δίνει το εργαλείο. Τα αποτελέσματα των ερωτήσεων γίνονται με *skeptical*(αναγκαστικά ισχύει κάτι) και *credulous*(πιθανόν να ισχύει κάτι) υπολογισμό. Δίνεται και μια εξήγηση της απάντησης που είναι Yes ή No και εμφανίζεται στο κάτω πλαίσιο Status.

74 Translation of Language E

Translation of Language E Domain Vaccinations

```

happens(injectA, 2).
happens(injectB, 3).
initiation(protected, T) :-
    happens(injectA, T),
    holds(typeO, T),
    true.
initiation(protected, T) :-
    happens(injectB, T),
    neg(holds(typeO, T)),
    true.

```

Translation of queries for Language E Domain Vaccinations

Assimilate Observations

E-RES queries for protected holds-at 3

sceptical([holds(protected, 3)]).

credulous([holds(protected, 3)]).

credulous([holds(protected, 3)], Explanation).

E-RES queries for -protected holds-at 3

Status:

2.4 Ανασκόπηση Άλλης Δουλειάς

Υπάρχει ακόμη μια δουλειά πάνω στο χρονικό συλλογισμό με θέμα την απεικόνιση παιδικών ιστοριών στη γλώσσα Ε. Η εργασία έχει γίνει από την Ελένη Στεφανή τον Ιούνιο του 2005 και επιβλέπων καθηγητή της ήταν ο κ. Αντώνης Κάκας. Σκοπός της εργασίας της ήταν η προσπάθεια απεικόνισης μιας απλής ιστορίας μέσω της γλώσσας Ε και τη χρήση του εργαλείου E-Res.

Υπάρχουν κάποια κοινά στοιχεία αυτής της εργασίας με την παρούσα εργασία. Και στις δύο εργασίες χρησιμοποιήθηκε γλώσσα χρονικού συλλογισμού, η γλώσσα Ε και το εργαλείο E-Res για την μοντελοποίηση κειμένων. Γίνεται μια ανασκόπηση της γλώσσα Ε και παρουσίαση του εργαλείου E-Res. Επίσης, παρουσιάζεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την κωδικοποίηση των ιστοριών στον υπολογιστή καθώς και την παρουσίαση των κειμένων στους μαθητές στην τάξη.

Η παρούσα εργασία διαφοροποιείται από την υπάρχουσα εργασία σε κάποια σημεία. Στην παρούσα εργασία γίνεται κωδικοποίηση εννέα κειμένων από όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου, ενώ στην άλλη εργασία μοντελοποιούνται δύο μύθοι.

Δεύτερον, στην εργασία αυτή περιγράφεται η διαδικασία που ακολουθήθηκε στην τάξη. Παρατίθενται τα σχέδια μαθήματος με τις δραστηριότητες για κάθε κείμενο ξεχωριστά. Στη συνέχεια, γίνεται καταγραφή των απαντήσεων των μαθητών και αναλύονται τα αποτελέσματα που προέκυψαν από τις απαντήσεις των μαθητών στην τάξη με τη χρήση πινάκων και γραφικών παραστάσεων. Παράλληλα, καταγράφεται και η συμφωνία απαντήσεων υπολογιστή και μαθητών και γίνεται μια σύγκριση των απαντήσεων των μαθητών και του υπολογιστή.

Αντίθετα, σε αυτό το σημείο στην υπάρχουσα εργασία, γίνονται δύο πειραματισμοί όσον αφορά την έννοια της ιεραρχίας μεταξύ των οντοτήτων, αλλά και τις διαφορετικές ερμηνείες που μπορούμε να απεικονίσουμε μια δράση. Έπειτα, γίνεται μια μελέτη και παρουσίαση των ερωτήσεων που έγιναν στο σύστημα E-Res, καθώς και στον τρόπο που κατηγοριοποιούνται βάση της πολυπλοκότητας του υπολογισμού τους σε πληροφοριακές και επεξηγηματικές ερωτήσεις.

Τέλος, και στις δύο εργασίες δίνονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την εργασία καθώς και αναφορά σε μελλοντική δουλειά για κάτι διαφορετικό ή κάτι επιπλέον που θα μπορούσε να γίνει πάνω στην εργασία.

Κεφάλαιο 3

Μεθοδολογία

Η κατανόηση ενός κειμένου προϋποθέτει κάποια στάδια και μια ορισμένη διαδικασία. Τόσο τα παιδιά όσο και ο υπολογιστής χρειάζονται πληροφορίες για την κατανόηση της ιστορίας και την εξαγωγή συμπερασμάτων. Σκοπός είναι να διαπιστωθεί κατά πόσο το εργαλείο του υπολογιστή μπορεί να δώσει απαντήσεις σε συγκεκριμένες ερωτήσεις που αφορούν κείμενα.

Παράλληλα, πρόκειται να συγκριθούν αυτές οι απαντήσεις με τις απαντήσεις των παιδιών στις ίδιες ερωτήσεις. Χρησιμοποιείται ένα μέρος ή όλο το κείμενο τόσο για επεξεργασία στην τάξη με τα παιδιά όσο και για την κωδικοποίηση του στον υπολογιστή.

Η επιλογή των κειμένων στηρίζεται στο ότι η ιστορία σε κάθε ένα από τα επιλεγμένα κείμενα, είναι κατορθωτό να αναπαρασταθεί με τη χρήση της γλώσσα E και του εργαλείου E-Res. Συγκεκριμένα, σε αυτά τα κείμενα η ιστορία έχει μια συνοχή και μια χρονική εξέλιξη των γεγονότων, έτσι ώστε να μπορεί να περιγραφεί η ιστορία και στο σύστημα.

Επίσης, αναφέρονται ξεκάθαρα τα γεγονότα και οι δράσεις τους μέσα από τις οποίες μπορούν να παρθούν οι κανόνες που θα επιφέρουν την αλλαγή στον κόσμο της ιστορίας. Επιπρόσθετα, μέσα από αυτά τα κείμενα μπορούν να βγουν και οι κατάλληλες ερωτήσεις που να μπορούν να κωδικοποιηθούν και να παρθούν οι σωστές απαντήσεις.

3.1. Κωδικοποίηση

Παρατίθενται τα στάδια μιας απεικόνισης ενός κειμένου, ενώ η ολοκληρωμένη απεικόνιση και των εννέα κειμένων βρίσκεται στο παράρτημα Α.

3.1.1 Περιγραφή της ιστορίας

Αρχικά, γίνεται μια περιγραφή της ιστορίας σύμφωνα με την πορεία του κειμένου. Η απεικόνιση της ιστορίας ξεκινά την χρονική στιγμή 0 που απεικονίζεται μέσω των t-propositions. Περιγράφουμε τις δράσεις κατά τη χρονική σειρά που συμβαίνουν, ορίζοντας με ακέραιους αριθμούς τις χρονικές στιγμές που γίνονται τα γεγονότα, μέσω των h-propositions.

Σε αυτό το στάδιο ορίζουμε τις ιδιότητες που περιγράφουν τους χαρακτήρες του κειμένου της ιστορίας. Για τις ιδιότητες αυτές γνωρίζουμε την τιμή αλήθειας τους, αλλά προβλέπεται η αλλαγή τους λόγω κάποιας δράσης που θα έχουν οι χαρακτήρες.

3.1.2 Σταθερές ιδιότητες

Έπειτα, γίνεται η καταγραφή των χαρακτήρων, των αντικειμένων, των τοποθεσιών ή άλλων, με τη χρήση σταθερών ιδιοτήτων. Ορίζουμε στη θεωρία t-propositions στην χρονική στιγμή 0 και δηλώνουμε ότι είναι σταθερές, δηλαδή δεν πρόκειται να αλλάξει η τιμή αλήθειας τους στη συνέχεια της ιστορίας.

Παράδειγμα,

Ο χαρακτήρας της ιστορίας απεικονίσθηκε με την πιο κάτω σταθερή ιδιότητα,

character(_) is_constant

character(fisherman) holds-at 0

Το ζώο της ιστορίας απεικονίσθηκε με την πιο κάτω σταθερή ιδιότητα,

animal(_) is_constant

animal(fish) holds-at 0

Το αντικείμενο της ιστορίας απεικονίσθηκε με την πιο κάτω σταθερή ιδιότητα,

thing(_) is_constant

thing(key) holds-at 0

Οι τοποθεσίες της ιστορίας απεικονίσθηκαν με τις πιο κάτω σταθερές ιδιότητες,

place(_) is_constant

place(pocket) holds-at 0

place(water) holds-at 0

3.1.3 Δράσεις

Οι δράσεις είναι όλες οι ενέργειες των χαρακτήρων και βγαίνουν από τα ρήματα των προτάσεων του κειμένου. Οι δράσεις προκαλούν αλλαγή στον κόσμο της ιστορίας και ορίζονται μέσα από τις προτάσεις X happens-at Y , όπου X είναι η δράση και Y η χρονική στιγμή που συμβαίνει η δράση.

Οι χρονικές στιγμές αποτελούνται από ακέραιους αριθμούς σε αύξουσα σειρά. Ο πραγματικός χρόνος ανάμεσα σε δύο δράσεις δεν είναι δυνατόν να εκφραστεί, αλλά εκφράζεται από την ακέραια τιμή της διαφοράς των χρονικών στιγμών που ορίζεται ότι συμβαίνουν οι δύο δράσεις.

Παράδειγμα, ο ψαράς παίρνει το ψάρι τη χρονική στιγμή 1 και το αφήνει πάλι πίσω στο νερό τη χρονική στιγμή 4, αφού έχει προηγηθεί άλλη δράση.

take(fisherman,fish) happens-at 1

feelsorry(fisherman,fish) happens-at 2

leave(fisherman,fish,water) happens-at 4

3.1.4 Άμεσες Συνέπειες κάθε Δράσης

Αφού ορίσαμε όλες τις δράσεις της ιστορίας μας πρέπει για καθεμιά από αυτές να ορίσουμε τους κανόνες που εκφράζουν τις άμεσες συνέπειες. Δηλαδή, τις δράσεις που ξεκινούν και τις δράσεις που σταματούν κάποια ιδιότητα, τις c-propositions και τις r-propositions αντίστοιχα. Αν μια δράση έχει ως συνέπεια να ξεκινήσει να ισχύει μια ιδιότητα από την επόμενη χρονική στιγμή που συμβαίνει η δράση, τότε γράφουμε μια πρόταση της μορφής **Action initiates Fluent when {X}**. Ενώ αν σταματά μια ιδιότητα, γράφουμε μια πρόταση της μορφής **Action terminates Fluent when {X}**.

Παράδειγμα,

give(X,Y,Z) initiates has(Z,Y) when {animal(X),thing(Y),character(Z)}

%Όταν κάποιος δώσει κάτι σε κάποιον άλλο τότε ο δεύτερος έχει το αντικείμενο

give(X,Y,Z) terminates has(X,Y) when {animal(X),character(Z),thing(Y)}

%Όταν κάποιος δώσει κάτι σε κάποιον άλλο τότε αυτός παύει να το έχει

give(fish,key,fisherman) happens-at 7, το αποτέλεσμα της οποίας είναι το ξεκίνημα της ιδιότητας **has(fisherman,Key)**, αλλά ταυτόχρονα είναι ο τερματισμός της ιδιότητας **has(fish,Key)** από το χρόνο 8.

3.1.5 Περιορισμοί

Οι περιορισμοί των δράσεων απεικονίζονται μέσω των r-propositions **X whenever {Y}** όπου X παίρνει την τιμή αλήθειας αληθής όταν το σύνολο Y πάρει την τιμή αλήθειας αληθής, δηλαδή όταν το Y είναι αληθές τότε και το X είναι αληθές. Κάποιοι περιορισμοί παρουσιάζονται στο κείμενο και κάποιοι περιορισμοί δίνονται από τον προγραμματιστή. Μία πρόταση μπορεί να απεικονιστεί σαν περιορισμός όταν μια ιδιότητα μπορεί να επηρεαστεί έμμεσα από την πραγματοποίηση μιας δράσης, χωρίς να είναι άμεση απόρροια κάποιας ενέργειας.

Παράδειγμα,

in(X,Y) initiates position(X,Y) when {animal(X), place(Y)}

%Όταν κάποιος βρίσκεται κάπου αποκτά αυτή τη θέση

-position(X,Y) whenever {animal(X),place(Y),place(Z),position(X,Z),Y≠Z}

%Δεν μπορεί ένα ζώο να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα

Από το παράδειγμα φαίνεται ότι η πρώτη πρόταση ορίζει ότι η δράση **in(X,Y)** αλλάζει την τιμή αλήθειας της ιδιότητας **position(X,Y)** σε αληθή. Ταυτόχρονα όμως η δεύτερη πρόταση δίνει μια έμμεση συνέπεια **-position(X,Z)**, δηλαδή ότι δεν μπορεί να βρίσκεται ταυτόχρονα και κάπου αλλού.

Παράδειγμα,

-time(morning) whenever {time(afternoon)}

%Όταν είναι απόγευμα δεν μπορεί να είναι πρωί

-time(afternoon) whenever {time(morning)}

%Όταν είναι πρωί δεν μπορεί να είναι απόγευμα

Όπου η πρώτη πρόταση ορίζει ότι αν η ιδιότητα **time(afternoon)** είναι αληθής, τότε η ιδιότητα **time(morning)** είναι ψευδής, δεν μπορεί να είναι ταυτόχρονα πρωί και απόγευμα.

3.1.6 Προϋποθέσεις Δράσεων

Σε αυτό το σημείο καθορίζονται οι προϋποθέσεις για κάθε δράση, δηλαδή τι πρέπει να ισχύει και τι όχι για να συμβεί κάποια δράση. Οι προϋποθέσεις εκφράζονται με τις p-propositions, **X needs Y**, όπου X είναι η δράση και Y είναι οι ιδιότητες που έχουν την τιμή αλήθειας αληθή τη χρονική στιγμή που συμβαίνει η δράση.

Παράδειγμα,

help(X,Y,Z) needs {character(X),animal(Y),position(X,Z),position(Y,Z),place(Z)}

%Για να βοηθήσει κάποιος κάτι πρέπει να βρίσκονται στην ίδια θέση

3.1.7 Ερωτήσεις στο σύστημα

Τέλος, δίνονται ερωτήσεις στο σύστημα του τύπου τι ισχύει σε κάποια συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Δηλαδή, κάθε ερώτηση περιλαμβάνει προτάσεις που δείχνουν παρατήρηση για τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή.[03]

Οι απαντήσεις που μπορούμε να πάρουμε με τη βοήθεια του εργαλείου E-Res είναι Yes ή No, σε skeptical ή credulous. Αν η απάντηση στην ερώτηση ισχύει οπωσδήποτε την συγκεκριμένη χρονική στιγμή, τότε χαρακτηρίζεται skeptical. Αν η απάντηση στην ερώτηση πιθανόν να ισχύει τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή, τότε χαρακτηρίζεται credulous.

Παράδειγμα, δίνουμε στο σύστημα τις πιο κάτω ερωτήσεις

time(morning) holds-at 8 (No,No)

time(afternoon) holds-at 8 (Yes,Yes)

Θα πάρουμε την απάντηση skeptical=No, credulous=No για την πρώτη ερώτηση και skeptical=Yes, credulous=Yes για την δεύτερη ερώτηση, γιατί στη περιγραφή της ιστορίας δίνεται ότι **time(afternoon) holds-at 0**.

Άλλο παράδειγμα, υποβάλουμε στο σύστημα την πιο κάτω ερώτηση

has(fisherman,key) holds-at 2 (No,Yes)

Θα πάρουμε απάντηση skeptical=No, credulous=Yes. Ο λόγος είναι ότι δεν μας λέει πουθενά στην περιγραφή της ιστορίας ότι ο ψαράς είχε το κλειδί μέχρι τη χρονική στιγμή 2, άρα η απάντηση είναι skeptical=No. Πιθανόν να είχε το κλειδί άρα η απάντηση είναι credulous=Yes.

3.1.8 Ερωτήσεις που δεν έγιναν στο σύστημα

Το σύστημα E-Res αδυνατεί στο να απαντήσει ερωτήσεις ανοικτού τύπου. Για αυτό δεν έχουμε δώσει στο σύστημα τέτοιου είδους ερωτήσεις. Όμως στο τέλος της κωδικοποίησης των κειμένων που φαίνονται στο παράρτημα A, δίνονται μερικές τέτοιες ερωτήσεις. Παράλληλα, δίνονται και επιπρόσθετες ερωτήσεις που θα μπορούσε να τις απαντήσει το σύστημα άλλα δεν έχουν συμπεριληφθεί στην κωδικοποίηση.

Παράδειγμα,

1. Το ψάρι είπε στο ψαρά να κάνει μια ευχή με το μαγικό κλειδί;
2. Τι σκεφτόταν να ευχηθεί ο ψαράς;

3.2 Κατανόηση Κειμένου στην Τάξη

Για την κατανόηση του κειμένου από τα παιδιά στην τάξη ακολουθήθηκε μια συγκεκριμένη διαδικασία με σκοπό την καταγραφή των αποτελεσμάτων που στοχεύουν στη μετέπειτα ανάλυση τους.

Σε κάθε σχέδιο μαθήματος αναφέρεται ο τίτλος του κειμένου, η τάξη στην οποία θα εφαρμοστεί, η διάρκεια του μαθήματος, το είδος του κειμένου και ακολουθεί η πορεία του μαθήματος με τη μεγαλόφωνη ανάγνωση και τις δραστηριότητες που αφορούν την επεξεργασία του κειμένου.

Παράδειγμα σχεδίου μαθήματος που έγινε στην Α' Τάξη δίνεται πιο κάτω,

Κείμενο 1 - Η ευχή - Α' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Αφήγηση

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Ο ψαράς λυπήθηκε το ψάρι.
- ❖ [_] Το ψαράκι έδωσε στον ψαρά ένα μαγικό κλειδί.
- ❖ [_] Στην αρχή το ψαράκι είναι μέσα στο νερό.
- ❖ [_] Ο ψαράς έχασε το κλειδί.
- ❖ [_] Ο ψαράς έπιασε το ψάρι.
- ❖ [_] Ο ψαράς άφησε ελεύθερο το ψάρι.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.

- Είναι πρωί; (Όχι)
- Είναι απόγευμα; (Ναι)
- Είναι μικρό το ψάρι; (Ναι)
- Ο ψαράς έχει το ψάρι; (Ναι)
- Το ψαράκι είναι μέσα στο νερό; (Όχι)
- Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)
- Το ψάρι έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)

Αναλυτικά τα σχέδια μαθήματος για κάθε κείμενο φαίνονται στο παράρτημα Β.

3.2.1 Επιλογή Κειμένων

Έχουν επιλεγεί από δύο κείμενα για τις μικρές τάξεις Α', Β' και Γ' και από ένα κείμενο για τις μεγάλες τάξεις Δ', Ε' και Στ'. Η επιλογή των κειμένων έγινε με βάση τους άξονες που στηρίζεται η γλώσσα Ε για την μετέπειτα επεξεργασία τους με βάση το πρόγραμμα Ε-Res. Τα κείμενα έχουν μια συγκεκριμένη δομή και τα γεγονότα μέσα στα κείμενα ακολουθούν μια χρονολογική σειρά, ενώ παράλληλα οι ενέργειες-δράσεις των χαρακτήρων στα κείμενα έχουν και κάποιες συνέπειες.

Για παράδειγμα, στο πείραμα που έγινε στην Α' Τάξη διαβάστηκε το εξής κείμενο:

<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι. Το λυπήθηκε και το άφησε ελεύθερο. - Είσαι πολύ ευγενικός, είπε το ψαράκι. Για να σε ευχαριστήσω, σου χαρίζω τούτο το μαγικό κλειδί. Κράτησέ το και κάνε μια ευχή. Ευτυχισμένος ο ψαράς έβαλε το κλειδί στην τσέπη του. Σκεφτόταν: Τι να ευχηθώ; Να ψαρεύω πάντα πολλά ψάρια; Να παντρευτώ μια καλή γυναίκα; Όμως η τσέπη του ψαρά ήταν τρύπια και έχασε το κλειδί. >>

3.2.2 Διαδικασία που θα ακολουθηθεί

Αρχικά, θα αναφερθεί στους μαθητές ο σκοπός της έρευνας που είναι η διεξαγωγή ενός πειράματος που είναι βασισμένο σε συγκεκριμένα κείμενα ή μέρος κειμένων που έχουν διδαχθεί ή θα διδαχθούν από τη δασκάλα τους. Θα ξεκαθαριστεί από την αρχή στους μαθητές ότι θα τους διαβαστεί το κείμενο μία φορά μεγαλόφωνα και στη συνέχεια κομμάτι-κομμάτι. Κάθε φορά που θα σταματά η ανάγνωση του κειμένου θα τους υποβάλλονται ερωτήσεις πάνω στο συγκεκριμένο μέρος του κειμένου που τους διαβάστηκε και θα αναμένεται από τους μαθητές να απαντούν με βάση εκείνο που μόλις τους διαβάστηκε. Η απάντηση των μαθητών θα αφορά το συγκεκριμένο σημείο του κειμένου και όχι το προηγούμενο ή το επόμενο κομμάτι του κειμένου που ήδη γνωρίζουν από την μεγαλόφωνη ανάγνωση. Ακόμη, θα υποδειχθεί στους μαθητές ότι οι απαντήσεις τους θα είναι «Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω», ενώ παράλληλα, θα καταγράφονται με λεπτομέρειες οι απαντήσεις των μαθητών.

Στη συνέχεια, θα αναφέρεται ο τίτλος του κειμένου και θα ερωτηθούν τα παιδιά αν γνωρίζουν το κείμενο ή όχι, στην προσπάθεια να δημιουργηθεί ενδιαφέρον για το κείμενο από τα παιδιά. Αν τα παιδιά γνωρίζουν το κείμενο θα τους τεθεί το ερώτημα κατά πόσο τους άρεσε όταν το διδάχθηκαν και ποια σημεία τους εντυπωσίασαν. Με αυτό τον τρόπο γίνεται μια διερεύνηση των γνώσεων που έχουν οι μαθητές σχετικά με το κείμενο που θα αναλυθεί στη συνέχεια.

Αντίθετα, αν τα παιδιά δεν γνωρίζουν καθόλου το κείμενο, θα προχωρήσουμε στη μεγαλόφωνη ανάγνωσή του για ένα πρώτο επίπεδο κατανόησης του κειμένου από τους μαθητές.

Πρώτη δραστηριότητα για τη πορεία του μαθήματος είναι η αρίθμηση των γεγονότων με τη σειρά που αυτά έγιναν στο κείμενο. Αν οι μαθητές αριθμήσουν τα γεγονότα που έγιναν με τη σωστή σειρά τότε σημαίνει πως ορθά έχει γίνει η περιγραφή της ιστορίας και στο σύστημα.

Αυτή η δραστηριότητα θεωρείται πρακτικά εύκολη για τα παιδιά, λόγω εμπειρίας μας σε τέτοιου τύπου ασκήσεις. Αντίθετα, για τον υπολογιστή μια τέτοια δραστηριότητα θεωρείται πρακτικά δύσκολη, αφού είναι αδύνατο να βάλει τα γεγονότα που συνέβησαν στο κείμενο στη σωστή χρονική σειρά. Για αυτό έχει δοθεί στο πρόγραμμα η περιγραφή των κειμένων με τα γεγονότα στη σωστή χρονική σειρά.

Έπειτα, προχωρούμε στη σταδιακή ανάγνωση του κειμένου και την ταυτόχρονη υποβολή των ερωτήσεων που αφορούν το σημείο του κειμένου που τους διαβάστηκε.

Όσον αφορά τις απαντήσεις που θα δίνουν οι μαθητές, αν απαντούν με σιγουριά, θα ερωτηθούν γιατί είναι τόσο σίγουροι. Αν είναι διστακτικοί στο να απαντήσουν μια ερώτηση, θα βοηθηθούν είτε διαβάζοντάς τους ξανά εκείνο το σημείο του κειμένου είτε ρωτώντας διαφορετικά την ερώτηση. Σε περίπτωση που υπάρχει ασάφεια στις απαντήσεις τους θα επαναληφθεί ξανά στους μαθητές η ίδια ερώτηση.

3.2.3 Καταγραφή Απαντήσεων

Η καταγραφή των απαντήσεων θα γίνεται σε έντυπα καταγραφής απαντήσεων. Έχουν σχεδιαστεί πίνακες με τα κείμενα και τις ερωτήσεις που αφορούν συγκεκριμένα κομμάτια από τα κείμενα. Υπάρχουν οι στήλες των απαντήσεων που θα δοθούν από τους μαθητές (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω) όπου θα σημειώνεται ο αριθμός των μαθητών που δίνουν την κάθε απάντηση ξεχωριστά. Επίσης, δίνεται και ο βαθμός προθυμίας, δηλαδή πόσα παιδιά ψήλωσαν χέρι για να δώσουν απάντηση.

Παράδειγμα εντύπου καταγραφής απαντήσεων για το κείμενο της Α΄ Τάξης πριν να γίνει η επεξεργασία του κειμένου δίνεται πιο κάτω,

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Ο ψαράς λυπήθηκε το ψάρι. [3]
- ❖ [_] Το ψαράκι έδωσε στον ψαρά ένα μαγικό κλειδί. [5]
- ❖ [_] Στην αρχή το ψαράκι είναι μέσα στο νερό. [1]
- ❖ [_] Ο ψαράς έχασε το κλειδί. [6]
- ❖ [_] Ο ψαράς έπιασε το ψάρι. [2]
- ❖ [_] Ο ψαράς άφησε ελεύθερο το ψάρι. [4]

Σχόλια:

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας: 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.				
Είναι πρωί; (Όχι)	Ναι /24	Όχι /24	Δεν Ξέρω /24	1 2 3 4 <u>5</u>
Είναι απόγευμα; (Ναι)	Ναι /24	Όχι /24	Δεν Ξέρω /24	1 2 3 4 <u>5</u>

Τα συμπληρωμένα έντυπα καταγραφής απαντήσεων για όλα τα κείμενα επισυνάπτονται στο παράρτημα Γ.

3.3 Ενέργειες στην Τάξη

Η διαδικασία που ακολουθήθηκε για το πιο πάνω πείραμα είναι η εξής:

Μπαίνοντας στην κάθε τάξη, γινόταν μια σύντομη περιγραφή του σκοπού της έρευνας μας καθώς και του τρόπου διεξαγωγής του πειράματος. Τα παιδιά με προθυμία δέχτηκαν να συμμετέχουν στην έρευνα και έδειχναν αγωνία ως προς τη μορφή που θα είχε το πείραμα με τις ερωτήσεις.

Τονίστηκε στα παιδιά ότι οι ερωτήσεις που θα γίνονταν αφορούσαν το συγκεκριμένο κομμάτι που θα τους διαβαζόταν και όχι ολόκληρο το κείμενο. Ακόμη, θα έπρεπε να είναι σίγουροι πριν να απαντήσουν σε κάποια ερώτηση και να ψηλώνουν το χέρι τους χωρίς να επηρεάζονται από τους άλλους.

Στην αρχή, πριν να ξεκινήσει η διαδικασία της μεθοδολογίας για την κατανόηση και επεξεργασία του κειμένου, αναφέρθηκε στα παιδιά ο τίτλος του κειμένου και συζητήθηκε αν είχαν διδαχθεί προηγουμένως αυτό το κείμενο από τη δασκάλα τους.

Στη συνέχεια, γινόταν μια μεγαλόφωνη ανάγνωση του κειμένου, έτσι ώστε τα παιδιά να διαμορφώσουν μια πρώτη εικόνα του περιεχομένου του. Ταυτόχρονα, στον πίνακα υπήρχαν γραμμένες οι προτάσεις για την πρώτη δραστηριότητα. Εδώ τα παιδιά καλούνταν να βάλουν σε σειρά τις προτάσεις όπως αυτές ειπώθηκαν στο κείμενο.

Παράδειγμα αυτής της δραστηριότητας με τη συμπλήρωση του εντύπου απαντήσεων δίνεται πιο κάτω,

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Ο ψαράς λυπήθηκε το ψάρι. [3]
- ❖ [_] Το ψαράκι έδωσε στον ψαρά ένα μαγικό κλειδί. [5]
- ❖ [_] Στην αρχή το ψαράκι είναι μέσα στο νερό. [1]
- ❖ [_] Ο ψαράς έχασε το κλειδί. [6]
- ❖ [_] Ο ψαράς έπιασε το ψάρι. [2]
- ❖ [_] Ο ψαράς άφησε ελεύθερο το ψάρι. [4]

Σχόλια:

Το κείμενο δεν έχει διδαχθεί ακόμη από τη δασκάλα της τάξης.

Οι πιο πάνω προτάσεις έχουν γραφτεί στον πίνακα και τα παιδιά τις βλέπουν κατά τη διάρκεια της πρώτης ανάγνωσης του κειμένου.

Τα παιδιά της Α΄ Τάξης μαθαίνουν να διαβάζουν και να γράφουν σε αρκετά καλό βαθμό μετά τα Χριστούγεννα και με ιδιαίτερη ευκολία έχουν βάλει τις προτάσεις στη σωστή σειρά.

Ήταν σχεδόν όλα τα παιδιά πρόθυμα να βγουν στον πίνακα και να βάλουν το σωστό αριθμό σε μια πρόταση.

Έπειτα, για τη δεύτερη δραστηριότητα, διαβαζόταν στα παιδιά κομμάτι-κομμάτι το κείμενο και υποβάλλονταν οι ανάλογες ερωτήσεις. Τα παιδιά σήκωναν το χέρι τους στην απάντηση που ήθελαν να δώσουν για κάθε ερώτηση ξεχωριστά. Αν ένα ή δυο παιδιά δίσταζαν να σηκώσουν το χέρι τους να απαντήσουν ενθαρρύνονταν να σκεφτούν και να επιλέξουν μια απάντηση (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω).

Οι απαντήσεις των παιδιών καταγράφονταν στο ειδικό έντυπο καταγραφής απαντήσεων.

Στο τέλος κάθε ερώτησης, δινόταν και η σωστή απάντηση στα παιδιά. Σε κάποιες περιπτώσεις τα παιδιά ήθελαν να καταγράψουν κάτω τον αριθμό των σωστών απαντήσεων που είχαν δώσει για να δουν πόσες σωστές απαντήσεις έδωσαν και ποιο παιδί έδωσε τις περισσότερες σωστές απαντήσεις.

Παράδειγμα,

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.				
Είναι πρωί; (Όχι)	Ναι 12/24	Όχι 12/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Είχε διαβαστεί δύο φορές η συγκεκριμένη πρόταση, τονίζοντας τη λέξη απόγευμα.				
Είναι απόγευμα; (Ναι)	Ναι 22/24	Όχι 2/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5

Κεφάλαιο 4

Αποτελέσματα και Ανάλυση

Τα αποτελέσματα που προκύπτουν από την ανάλυση των δεδομένων παρουσιάζονται αναλυτικά σε πίνακες με τα κείμενα και τις ερωτήσεις. Επιπρόσθετα, οι απαντήσεις των μαθητών καθώς και η συμφωνία μαθητών/υπολογιστή φαίνονται μέσα από γραφικές παραστάσεις.

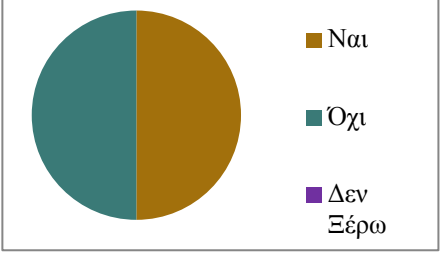
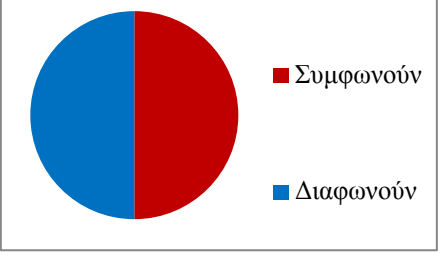
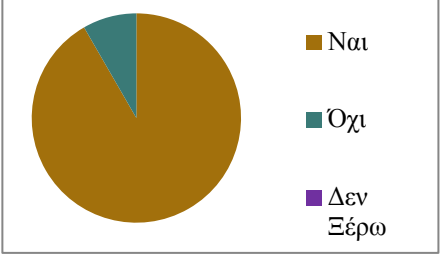

Οι πίνακες με τις γραφικές παραστάσεις βρίσκονται στο Παράρτημα Δ.

4.1 Ανάλυση Απαντήσεων

Μετά την ολοκλήρωση του πειράματος μέσα στην τάξη, θεωρήθηκε απαραίτητη η καταγραφή και σχεδίαση των αποτελεσμάτων με γραφικές παραστάσεις. Οι απαντήσεις των μαθητών σχεδιάστηκαν σε μορφή γραφικών παραστάσεων, ενώ παράλληλα έγινε και γραφική παράσταση για τη συμφωνία απαντήσεων μαθητών/υπολογιστή σε κάθε ερώτηση.

Στις περιπτώσεις των ερωτήσεων όπου παρατηρήθηκε απόκλιση από την αναμενόμενη απάντηση, σημειωνόταν ο λόγος που θεωρήθηκε ότι ήταν η αιτία της απόκλισης.

Παράδειγμα γραφικών παραστάσεων που έγιναν σε δύο ερωτήσεις σε κείμενο της Α' Τάξης δίνεται πιο κάτω,

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (24)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
<p><< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.</p>		
<p>Είναι πρωί; (Όχι)</p>		
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Πιστεύουμε ότι υπάρχει αυτή η μεγάλη απόκλιση λόγω του ότι ήταν η αρχή και η πρώτη φορά που τα παιδιά θα έπρεπε να δώσουν απαντήσεις αυτής της μορφής. Μετά από αυτό το λάθος εξηγήθηκε ξανά στα παιδιά τι θα έπρεπε να κάνουν.</p>		
<p>Είναι απόγευμα; (Ναι)</p>		
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ3 και Λ4 από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Μερικά από τα παιδιά αυτής της ηλικίας δεν έχουν αντιληφθεί πλήρως την έννοια «πρωί» και «απόγευμα» με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνουν ότι δεν συμπίπτουν. Ενώ κάτι τέτοιο δεν ισχύει στην περίπτωση του υπολογιστή.</p>		

4.2 Ανάλυση των ειδών λαθών

Όπως λέχθηκε και πιο πάνω, παράλληλα με τη σχεδίαση των απαντήσεων των μαθητών, καταγράφηκαν και οι λόγοι που σε κάποιες περιπτώσεις οι απαντήσεις των μαθητών παρέκλιναν από την αναμενόμενη απάντηση.

Οι λόγοι αυτοί στηρίχτηκαν πάνω σε είδη λαθών που εντοπίστηκαν κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του πειράματος μέσα στην τάξη και στην ανάλυση των δεδομένων.

Τα είδη λαθών που εντοπίστηκαν αριθμούνται στα επτά και καταγράφονται οι φορές που παρατηρήθηκε το είδος λάθους σε κάθε τάξη.

Πιο κάτω παρουσιάζεται ένας ενδεικτικός πίνακας με τα είδη των λαθών και πόσες φορές έχουν παρατηρηθεί στις αντίστοιχες τάξεις.

	Είδη λαθών	Πόσες φορές παρατηρήθηκε το κάθε λάθος στις τάξεις					
		Α'	Β'	Γ'	Δ'	Ε'	Στ'
Λ1.	Ήταν η πρώτη ερώτηση πάνω σε ένα κείμενο.	2	2	1	1	1	1
Λ2.	Οι μαθητές προέτρεχαν σε όλο το κείμενο για να απαντήσουν σε μια ερώτηση.	3	0	0	0	1	0
Λ3.	Στις αντίθετες ερωτήσεις όπου η μια ερώτηση ακολουθούσε την άλλη, οι μαθητές δεν ήταν προσεχτικοί.	3	1	0	2	0	1
Λ4.	Λανθασμένη αντίληψη της έννοιας μιας λέξης ή της πρότασης του κειμένου.	3	3	2	1	1	0
Λ5.	Τα παιδιά ξέχασαν το κομμάτι του κειμένου που τους διαβάστηκε, αφού οι ερωτήσεις πάνω σε αυτό ήταν περισσότερες από τρεις.	2	0	0	0	0	0
Λ6.	Το κομμάτι του κειμένου που διαβάστηκε δεν ήταν ξεκάθαρο στους μαθητές.	2	0	1	0	0	0
Λ7.	Επιπολαιότητα στις απαντήσεις, πιθανόν λόγω εφηβείας.	0	0	0	1	1	1
Σημείωση: Τα κείμενα είναι από δύο για τις Α', Β', Γ' και από ένα για τις Δ', Ε' και Στ'.							

Πίνακας 4.1: Πίνακας με τα είδη λαθών που παρατηρήθηκαν κατά τη διάρκεια του πειράματος και της ανάλυσης των δεδομένων.

Στην αρχή των ερωτήσεων τα παιδιά ήταν πιο διστακτικά και σιγά-σιγά που έμπαιναν στο νόημα της διαδικασίας του πειράματος έδιναν πιο εύκολα τις απαντήσεις τους. Αυτός είναι ο λόγος που παρατηρήθηκαν περισσότερα λάθη στην αρχή των ερωτήσεων, γενικά σε όλες τις τάξεις.

Συγκεκριμένα, το πρώτο είδος λάθους Λ1, παρατηρήθηκε σε κάθε κείμενο εκτός από ένα κείμενο της Γ' τάξης. Στις μικρές τάξεις τα κείμενα που εξετάστηκαν ήταν δύο για κάθε τάξη και στις μεγάλες τάξεις από ένα.

Πιο αναλυτικά, στην Α' τάξη παρόλο που τα κείμενα ήταν δύο και τα παιδιά θα έπρεπε να είχαν την εμπειρία του πρώτου κειμένου και να μην επαναλάβουν το είδος λάθους Λ1, εντούτοις παρουσιάστηκε αυτό το λάθος και στο δεύτερο κείμενο. Ο λόγος ίσως είναι γιατί το κείμενο δεν είχε διδαχθεί την ίδια μέρα στην τάξη αυτή λόγω έλλειψης χρόνου. Διδάχθηκε άλλη μέρα στα παιδιά με αποτέλεσμα να επαναλάβουν τα ίδια λάθη.

Για τη Β' τάξη, οι δύο ιστορίες διδάχθηκαν σε διαφορετική τάξη και για αυτό παρουσιάστηκε το είδος λάθους Λ1 δύο φορές.

Στη Γ' τάξη όπου τα παιδιά είναι πιο ώριμα από τα παιδιά της Α' τάξης και το πείραμα είχε διεξαχθεί την ίδια μέρα στην ίδια τάξη το είδος λάθους Λ1 παρουσιάστηκε μόνο μια φορά.

Παρατηρήθηκε ακόμη ότι σε κάποια κείμενα, οι μαθητές προέτρεχαν σε όλο το κείμενο για να απαντήσουν σε μια ερώτηση που αφορούσε συγκεκριμένο κομμάτι κειμένου. Αυτό αφορά το είδος λάθους Λ2.

Στις αντίθετες ερωτήσεις που αναφέρονται στο είδος λάθους Λ3, έχει παρατηρηθεί ότι οι μαθητές δεν ήταν πολύ προσεχτικοί με αποτέλεσμα να σημειωθούν κάποια λάθη.

Περισσότερο στις μικρές τάξεις έχουν γίνει λάθη του είδους Λ4, όσον αφορά την λανθασμένη αντίληψη της έννοιας μιας λέξης ή της πρότασης του κειμένου. Κάποια παιδιά φαίνεται να μην είχαν καταλάβει καλά τη σημασία μιας λέξης.

Αυτό το είδος λάθους παρατηρείται να μειώνεται από τις μικρές στις μεγάλες τάξεις γιατί οι μαθητές μεγαλύτερων τάξεων μπορούν να αντιληφθούν το νόημα κάποιων λέξεων μέσα από τις προτάσεις του κειμένου.

Στην Α' τάξη έχει παρατηρηθεί ότι έγιναν δύο λάθη του τύπου Λ5. Φαίνεται ότι τα παιδιά ξέχασαν το κομμάτι του κειμένου που τους διαβάστηκε, αφού οι ερωτήσεις πάνω σε αυτό το κομμάτι ήταν περισσότερες από τρεις.

Παράλληλα, έγιναν κάποια λάθη του τύπου Λ6, πιθανόν γιατί το μέρος του κειμένου που διαβάστηκε δεν ήταν ξεκάθαρο στους μαθητές.

Επιπλέον, στις μεγάλες τάξεις μερικά παιδιά πιθανόν λόγω εφηβείας, μπορεί να μην έδιναν την απαιτούμενη προσοχή στο πείραμα και κάποιες από τις απαντήσεις τους να μην δόθηκαν σωστά και αυτό αφορά το είδος λάθους Λ7.

Παρατηρήθηκε ότι μερικοί μαθητές έδιναν αμέσως την απάντηση χωρίς να σκεφτούν καθόλου. Σε άλλες περιπτώσεις κάποια παιδιά ενώ ήταν αφηρημένα και δεν πρόσεχαν στο μάθημα, έδιναν μια απάντηση ή έλεγαν ότι θα συμφωνούσαν σε όλες τις ερωτήσεις. Άλλοτε οι μαθητές έβλεπαν γύρω τους συμμαθητές τους για να δώσουν την απάντηση και αυτό δείχνει ότι είτε δεν πρόσεχαν στο μάθημα είτε αδιαφορούσαν για το αν θα απαντούσαν σωστά.

Τα πιο πάνω στοιχεία που εντοπίστηκαν μας οδήγησαν στο είδος λάθους Λ7, που αφορά την επιπολαιότητα στις απαντήσεις των μαθητών, πιθανόν λόγω εφηβείας. Η συμπεριφορά σε αυτό το είδος λάθους χαρακτηρίζεται συνεπής, αφού παρατηρήθηκε μόνο στις μεγάλες τάξεις και καθόλου στις μικρές τάξεις.

Γενικά τα παιδιά ήταν πρόθυμα να συμμετέχουν στο πείραμα και να απαντούν στις ερωτήσεις με ευγένεια και σεβασμό.

4.3 Ποσοστό συμφωνίας υπολογιστή-μαθητών

Μελετώντας τις γραφικές παραστάσεις που αναφέρθηκαν πιο πάνω, όπου φαίνεται η συμφωνία των απαντήσεων των μαθητών με τον υπολογιστή, έγινε μια προσπάθεια να καταλήξουμε σε ένα συγκεκριμένο τρόπο για να βαθμολογηθεί ο υπολογιστής.

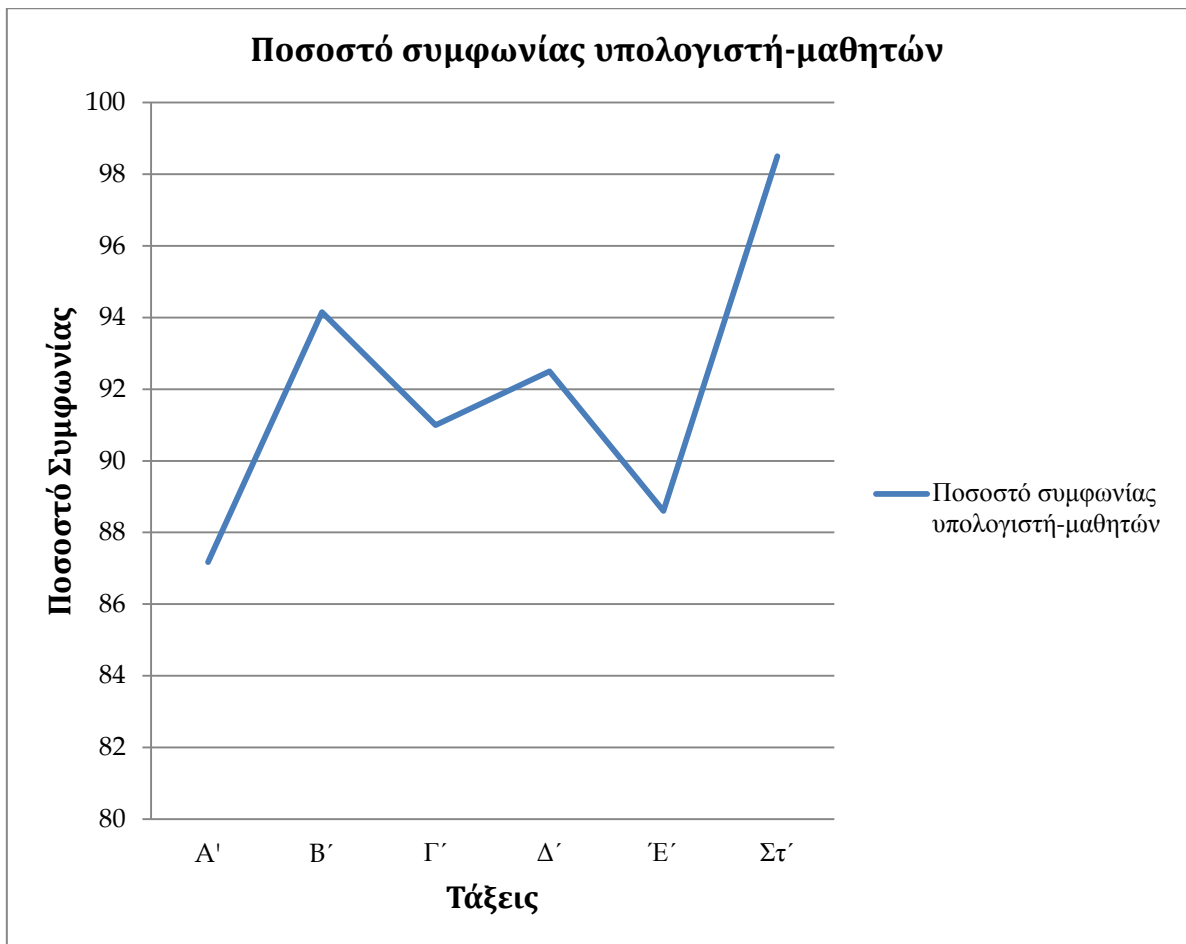
Αρχικά, εξετάστηκε το κάθε κείμενο για κάθε τάξη χωριστά. Για κάθε κείμενο προστέθηκε ο αριθμός των παιδιών που συμφώνησαν με την απάντηση του υπολογιστή σε κάθε ερώτηση και πολλαπλασιάστηκε επί το 100. Το αποτέλεσμα της πράξης αυτής διαιρέθηκε με τον αριθμό όλων των παιδιών της τάξης πολλαπλασιασμένο με τον αριθμό των ερωτήσεων.

Στην περίπτωση των μικρών τάξεων, όπου τα κείμενα για κάθε τάξη ήταν δύο, πάρθηκε ο μέσος όρος των δύο βαθμολογιών.

Πιο κάτω δίνεται ο πίνακας και η γραφική παράσταση όπου φαίνεται με ποσοστό η βαθμολογία που παίρνει ο υπολογιστής.

Τάξεις	Βαθμολογία υπολογιστή (%)
Α΄	87,17
Β΄	94,15
Γ΄	91
Δ΄	92,5
Ε΄	88,6
Στ΄	98,5

Πίνακας 4.1: Ποσοστό βαθμολογίας υπολογιστή για κάθε τάξη.



Γραφική Παράσταση 4.1: Ποσοστό βαθμολογίας υπολογιστή για κάθε τάξη.

4.4 Αποτελέσματα

Με το αποτέλεσμα της πιο πάνω βαθμολογίας παρατηρήθηκε ότι ο υπολογιστής παίρνει την ψηλότερη βαθμολογία στη Στ' τάξη και τη χαμηλότερη βαθμολογία στην Α' τάξη.

Γενικά το ποσοστό βαθμολογίας του υπολογιστή είναι ψηλό και αυτό δείχνει ότι οι μαθητές συμφωνούν με τις απαντήσεις που βγαίνουν από την κωδικοποίηση των ιστοριών στους υπολογιστές. Ταυτόχρονα, συμπεραίνεται ότι τα κείμενα έχουν κωδικοποιηθεί σωστά και τα αποτελέσματα που έχουν βγει είναι ικανοποιητικά.

Αρχικά, έγινε η μελέτη της γλώσσας Ε και του εργαλείου E-Res, με απώτερο σκοπό την επεξεργασία και περιγραφή γεγονότων και καταστάσεων που αναφέρονταν στα επιλεγμένα κείμενα. Η περιγραφή των κειμένων, η δημιουργία κανόνων και η εξαγωγή συμπερασμάτων ήταν αποτέλεσμα της συνεργασίας μας με τον υπολογιστή.

Η εμπλοκή του ανθρώπου αλλά παράλληλα και του υπολογιστή για την επίτευξη του σκοπού της εργασίας αυτής ήταν εξίσου σημαντική. Από την μια, το ανθρώπινο στοιχείο οργάνωσε, ανάλυσε και περιέγραψε τα γεγονότα και τους κανόνες της κάθε ιστορίας. Από την άλλη, το μηχανικό στοιχείο χρειάστηκε για να επεξεργαστεί όλα όσα ετοιμάσαμε και να δώσει τα σωστά αποτελέσματα.

Λαμβάνοντας υπόψη τα πιο πάνω, συμπεραίνουμε ότι οι υπολογιστές με την κατάλληλη καθοδήγηση του ανθρώπου μπορούν να μάθουν. Ο υπολογιστής μπορεί να προγραμματιστεί έτσι ώστε να παρουσιάζει τη συμπεριφορά που ο άνθρωπος επιθυμεί, ακολουθώντας τρία βασικά βήματα. Πρώτο, να δίνονται στον υπολογιστή σαφείς εντολές από τον άνθρωπο. Δεύτερο, να οριστεί μέσα από το πρόγραμμα, ποια εντολή πρέπει να εκτελεστεί κάθε φορά και τρίτο, έχοντας σαφείς στόχους να επαναλαμβάνονται οι εντολές μέχρι να ικανοποιηθεί ο στόχος.

4.5 Σύγκριση απαντήσεων μαθητών και υπολογιστή

Με αυτό το πείραμα φαίνονται κάποιες από τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στον πρόγραμμα του υπολογιστή που επεξεργάζεται και απαντά σε ερωτήσεις που αφορούν ένα κείμενο και στον τρόπο που τα παιδιά δίνουν τις δικές τους απαντήσεις πάνω στο ίδιο κείμενο.

Τα παιδιά απαντούσαν στις ερωτήσεις που αφορούσαν συγκεκριμένα κομμάτια του κειμένου, τα οποία τους διαβάζονταν, ενώ παράλληλα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν και τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους από δικές τους εμπειρίες. Αντίθετα ο υπολογιστής λαμβάνει τη γνώση της ιστορία χωρίς εμπειρίες.

Όπως αναφέραμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, κάποιες φορές χρειάστηκε να προσθέσουμε επιπρόσθετη γνώση στην περιγραφή της ιστορία μας για να δοθεί ολοκληρωμένη πληροφορία στον υπολογιστή, κάτι που δεν χρειάστηκε με τους μαθητές.

Οι μαθητές μπορούν να εκφέρουν γνώμη και ακόμη να αιτιολογήσουν την απάντηση που έδωσαν, κάτι που δεν μπορεί να κάνει ο υπολογιστής. Σε κάποιες περιπτώσεις όπου η γνώση η οποία δόθηκε στον υπολογιστή δεν ήταν επαρκής, τα παιδιά μπορεί να διαφωνούσαν πάνω στο συγκεκριμένο κομμάτι του κειμένου, αντίθετα ο υπολογιστής χρειαζόταν επιπρόσθετη πληροφορία για να απαντήσει στην αντίστοιχη ερώτηση.

Κεφάλαιο 5

Συμπεράσματα και Μελλοντική Δουλειά

5.1 Συμπεράσματα και Κριτική

Ο σκοπός της εργασίας, ο οποίος ήταν η απεικόνιση κειμένων του δημοτικού σχολείου με τη χρήση της γλώσσας E και του εργαλείου E-Res, έχει πραγματοποιηθεί με επιτυχία. Αυτό δείχνει ότι η γλώσσα E με τη χρήση του εργαλείου E-Res μπορεί να απεικονίσει διάφορες ιστορίες που προκύπτουν μέσα από κείμενα. Το αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθούν ολοκληρωμένες αναπαραστάσεις εννέα κειμένων του δημοτικού σχολείου.

Μας δόθηκε η δυνατότητα περιγραφής γεγονότων και καταστάσεων που συμβαίνουν σε μια ιστορία. Κάθε κείμενο μπορεί να έχει διαφορετικά στοιχεία, όμως μπορεί να αναπαρασταθεί ξεχωριστά, δίνοντας σε κάθε αναπαράσταση, την περιγραφή της ιστορίας, τους περιορισμούς, τις δράσεις και τις προϋποθέσεις τους.

Τα κείμενα που επιλέγηκαν χαρακτηρίζονται απλά με την έννοια ότι δεν έχουν περίπλοκη πλοκή. Οι χαρακτήρες και οι ενέργειές τους εύκολα μπορούσαν να εντοπιστούν και να περιγραφούν στο σύστημα, αλλά και εύκολα μπορούσαν να κατανοηθούν από τα παιδιά στο σχολείο.

Ακόμη και στις περιπτώσεις που παρουσιάστηκε έλλειψη κάποιας πληροφορίας, υπήρχε η δυνατότητα συμπλήρωσής της με επιπρόσθετη πρόταση στην περιγραφή της ιστορίας. Οι ερωτήσεις για κάθε κείμενο, που δόθηκαν στο σύστημα και οι απαντήσεις που πήραμε ήταν αρκετές, έτσι ώστε να γίνει μια ολοκληρωμένη μελέτη.

Ταυτόχρονα, επιτυχής είναι και η διαδικασία που ακολουθήθηκε για επεξεργασία των ίδιων κειμένων και στην τάξη με τους μαθητές. Η ανταπόκριση και η συνεργασία των παιδιών ήταν πολύ θετική με αποτέλεσμα το πείραμα να διεξαχθεί με επιτυχία. Οι μαθητές έδωσαν τις δικές τους απαντήσεις στις ίδιες ερωτήσεις με το σύστημα και καταγράφηκαν αναλυτικά τα αποτελέσματα.

Τέλος, η μεθοδολογία που αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, πάνω στην οποία στηρίχτηκε η εργασία αυτή, φάνηκε πολύ χρήσιμη στην εξαγωγή των αποτελεσμάτων. Μέσα από τη μεθοδολογία αυτή, είχαμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε ένα εργαλείο και μια γλώσσα που εύκολα αξιοποιήθηκαν στην αναπαράσταση κειμένων και παράλληλα αποτέλεσαν τη βάση για την επεξεργασία αυτών των κειμένων και στην τάξη με τους μαθητές.

Με την εκπόνηση της παρούσας εργασίας, έχει δημιουργηθεί ένα υλικό από εννιά κείμενα από όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου, το οποίο μπορεί να αξιοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς στην τάξη.

Στην προσπάθεια μοντελοποίησης των κειμένων εντοπίστηκαν κάποιες αδυναμίες της γλώσσας και του συστήματος E-Res. Συγκεκριμένα, η γλώσσα E μπορεί να απεικονίσει είδη κειμένων, όπως ένα απλό αφηγηματικό κείμενο ή ένα μύθο λόγω του αφηγηματικού χαρακτήρα που έχει.

Ακόμη, το σύστημα E-Res αδυνατεί να επεξεργαστεί μεγάλα κείμενα με δύσκολη πλοκή και λεξιλόγιο, περιγραφικά κείμενα και κείμενα με διάλογο. Έχει τη δυνατότητα να απεικονίζει ένα κείμενο που ακολουθεί μια συγκεκριμένη χρονική σειρά στα γεγονότα του και παράλληλα δίνει ξεκάθαρα τις ενέργειες των χαρακτήρων της ιστορίας, οι οποίες θα μετατραπούν σε κανόνες.

Επιπρόσθετα, τα κείμενα αυτά πρέπει να μπορούν να δώσουν ερωτήσεις που να μπορεί το σύστημα να απαντήσει μέσα από τους κανόνες των δράσεων και των συνεπειών τους.

Μια άλλη αδυναμία του συστήματος όσον αφορά τις ερωτήσεις που γίνονται σε αυτό, είναι η δυνατότητά του να απαντά μόνο σε ερωτήσεις κλειστού τύπου με τις επιλογές των απαντήσεων Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω και καθόλου σε ερωτήσεις ανοικτού τύπου.

Ένα τελευταίο μειονέκτημα της γλώσσας E είναι η αδυναμία της να απεικονίσει το χρόνο με την έννοια που τον εκφράζουμε στον φυσικό μας κόσμο, αλλά απεικονίζει το χρόνο μέσα από μια σειρά αρίθμησης των χρονικών στιγμών που συμβαίνουν τα γεγονότα στην ιστορία.

5.2 Μελλοντική Δουλειά

Σε μελλοντική δουλειά, καλό θα ήταν να γινόταν επιλογή περισσότερων κειμένων από το δημοτικό σχολείο, για κωδικοποίηση τους στον υπολογιστή έτσι ώστε να παρθούν επιπρόσθετα αποτελέσματα που να επιβεβαιώνουν αυτά που έχουμε. Παράλληλα, θα μπορούσε το πείραμα να διεξαχθεί και σε δεύτερο σχολείο, για να γίνει μεγαλύτερη ανάλυση και να συγκριθούν τα αποτελέσματα μεταξύ τους.

Όσον αφορά τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στην τάξη, ενδιαφέρον θα έχει εάν οι δραστηριότητες στις οποίες εμπλέκονται οι ερωτήσεις που έγιναν στο σύστημα, γίνονταν με ερωτηματολόγια. Οι μαθητές θα συμπλήρωναν το ερωτηματολόγιο, διαβάζοντας μία ή και περισσότερες φορές την κάθε ερώτηση, δεν θα επηρεάζονταν από τις απαντήσεις των άλλων και ίσως επανέρχονταν να ξαναδούν κάποιες από τις απαντήσεις τους για να τις διορθώσουν.

Μια ακόμη δουλειά που θα μπορούσε να γίνει είναι ο σχολιασμός των απαντήσεων που έδωσαν οι μαθητές σε κάθε ερώτηση. Να καταγραφεί η εξήγηση γιατί έδωσαν τις συγκεκριμένες απαντήσεις στις συγκεκριμένες ερωτήσεις. Στόχος μας θα είναι να καταλάβουμε ποιους κανόνες χρησιμοποίησαν οι μαθητές για να απαντήσουν και ποιους κανόνες χρησιμοποίησε το σύστημα για να δώσει τις απαντήσεις του.

Κάτι επιπλέον, που ίσως θα μπορούσε να γίνει στο μέλλον, είναι η παρουσίαση των ερωτήσεων που έχουν γίνει με το εργαλείο E-Res στους μαθητές στην τάξη.

Αφού γίνει η επεξεργασία του κειμένου και παρθούν τα αποτελέσματα από τους μαθητές, θα μπορούσαμε να παρουσιάσουμε εν συντομία στα παιδιά το εργαλείο και μετά να τους δείξουμε πως το πρόγραμμα απάντησε στις ίδιες ερωτήσεις με αυτούς.

Ακόμη, θα μπορούσε να ζητηθεί από τους μαθητές των μεγαλύτερων τάξεων να σχολιάσουν και να χαρακτηρίσουν το πρόγραμμα, καθώς και αν προτιμούν οι υπολογιστές να εμπλέκονται στα μαθήματά τους. Ενώ παράλληλα, αυτά που θα ειπωθούν και τα σχόλιά τους θα μπορούσαν να καταγραφούν στην εργασία.

Τέλος, ενδιαφέρον έχει η περίπτωση προσπάθειας χρήσης της γλώσσας E και του εργαλείου E-Res από μαθητές Στ' τάξης, στα πλαίσια ενός μαθήματος της γλώσσας. Τα παιδιά, θα προσπαθήσουν με τη σειρά τους, να κωδικοποιήσουν και να υποβάλουν ερωτήσεις στο σύστημα από ένα μέρος απλού κειμένου που διδάχθηκαν, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού τους.

Βιβλιογραφία

- [01] A. Kakas, R. Miller, A Simple Declarative Language for Describing Narratives with Actions. Imperial College Research Report Number DoC 95/12, 2005.
- [02] A. Kakas, R. Miller, F. Toni, E-RES - A System for Reasoning about Actions, Events and Observations, 2000.
- [03] A. Kakas, L. Michael, Modeling Complex Domains of Actions and Change.
- [04] J. McCarthy, M. L. Minsky, N. Rochester, C. E. Shannon «A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence». AI Magazine Volume 27, Number 4, 2006.
- [05] J. Searle, Mind, language and society, New York, 1999.
- [06] A.M. Turing, Computing machinery and intelligence. Mind, 59, 433-46, 1950.

Παράρτημα Α

Κωδικοποίηση Κειμένων

Δίνεται η κωδικοποίηση των εννέα κειμένων που έχουν επιλεγεί κατά αύξουσα σειρά των τάξεων στις οποίες αναφέρονται.

A.1 Κείμενο 1 – Η ευχή – Α΄ Τάξη

<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι. Το λυπήθηκε και το άφησε ελεύθερο.

- Είσαι πολύ ευγενικός, είπε το ψαράκι. Για να σε ευχαριστήσω, σου χαρίζω τούτο το μαγικό κλειδί. Κράτησέ το και κάνε μια ευχή. Ευτυχισμένος ο ψαράς έβαλε το κλειδί στην τσέπη του. Σκεφτόταν: Τι να ευχηθώ; Να ψαρεύω πάντα πολλά ψάρια; Να παντρευτώ μια καλή γυναίκα; Όμως η τσέπη του ψαρά ήταν τρύπια και έχασε το κλειδί. >>

Περιγραφή της ιστορίας

in(fish,water) holds-at 0

small(fish) holds-at 0

time(afternoon) holds-at 0

hole(fisherman,pocket) holds-at 0

take(fisherman,fish) happens-at 1
feelsorry(fisherman,fish) happens-at 2
leave(fisherman,fish,water) happens-at 4
tellnice(fish,fisherman) happens-at 6
give(fish,key,fisherman) happens-at 7
keep(fisherman,key) happens-at 8
put(fisherman,key,pocket) happens-at 10
lose(fisherman,key) happens-at 12

Σταθερές

character(_) is_constant
character(fisherman) holds-at 0
animal(_) is_constant
animal(fish) holds-at 0
thing(_) is_constant
thing(key) holds-at 0
place(_) is_constant
place(pocket) holds-at 0
place(water) holds-at 0

Περιορισμοί

-time(morning) whenever {time(afternoon)}
%Όταν είναι απόγευμα δεν μπορεί να είναι πρωί
-time(afternoon) whenever {time(morning)}
%Όταν είναι πρωί δεν μπορεί να είναι απόγευμα

-small(X) whenever {big(X)}
%Όταν κάτι είναι μεγάλο δεν μπορεί να είναι μικρό
-big(X) whenever {small(X)}
%Όταν κάτι είναι μικρό δεν μπορεί να είναι μεγάλο

-position(X,Y) whenever {animal(X),place(Y),place(Z),position(X,Z),Y≠Z}
%Δεν μπορεί ένα ζώο να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα

-position(X,Y) whenever {thing(X),place(Y),place(Z),position(X,Z),Y\=Z}
%Δεν μπορεί ένα πράγμα να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα

Δράσεις που ξεκινούν ή σταματούν κάποια ιδιότητα

in(X,Y) initiates position(X,Y) when {animal(X), place(Y)}

%Όταν κάποιος βρίσκεται κάπου αποκτά αυτή τη θέση

take(X,Y) initiates has(X,Y) when {character(X),animal(Y)}

%Όταν κάποιος παίρνει κάτι τότε το έχει

leave(X,Y,Z) terminates has(X,Y) when {character(X),animal(Y),place(Z)}

%Όταν κάποιος αφήσει κάτι τότε παύει να το έχει

leave(X,Y,Z) initiates in(Y,Z) when {character(X),animal(Y),place(Z)}

%Όταν κάποιος αφήσει κάτι τότε αυτό επιστρέφει στη θέση του

give(X,Y,Z) initiates has(Z,Y) when {animal(X),thing(Y),character(Z)}

%Όταν κάποιος δώσει κάτι σε κάποιον άλλο τότε ο δεύτερος έχει το αντικείμενο

give(X,Y,Z) terminates has(X,Y) when {animal(X),character(Z),thing(Y)}

%Όταν κάποιος δώσει κάτι σε κάποιον άλλο τότε αυτός παύει να το έχει

lose(X,Y) terminates has(X,Y) when {character(X),thing(Y)}

%Όταν κάποιος χάσει κάτι τότε παύει να το έχει

put(X,Y,Z) initiates in(Y,Z) when {character(X),animal(Y),place(Z)}

%Όταν κάποιος βάζει ένα ζώο κάπου τότε το ζώο τοποθετείται εκεί

put(X,Y,Z) initiates in(Y,Z) when {character(X),thing(Y),place(Z)}

%Όταν κάποιος βάζει κάτι κάπου τότε το αντικείμενο τοποθετείται εκεί

lose(X,Y) terminates in(Y,Z) when {character(X),thing(Y),place(Z)}

%Όταν κάποιος χάσει κάτι από ένα μέρος τότε το αντικείμενο αυτό παύει να είναι εκεί που βρισκόταν

take(X,Y) terminates in(Y,Z) when {character(X),animal(Y),place(Z),in(Y,Z)}

%Όταν κάποιος παίρνει κάτι τότε αυτό το αντικείμενο παύει να είναι εκεί που βρισκόταν

Προϋποθέσεις των Δράσεων

help(X,Y,Z) needs {character(X),animal(Y),position(X,Z),position(Y,Z),place(Z)}

%Για να βοηθήσει κάποιος κάτι πρέπει να βρίσκονται στην ίδια θέση

give(X,Y,Z) needs {character(X),animal(Y),position(X,Z),position(Y,Z),place(Z)}

%Για να βοηθήσει κάποιος κάτι πρέπει να βρίσκονται στην ίδια θέση

take(X,Y,Z) needs {character(X),animal(Y),position(X,Z),position(Y,Z),place(Z)}

%Για να πάρει κάποιος ένα ζώο πρέπει να βρίσκονται στην ίδια θέση

take(X,Y,Z) needs {character(X),thing(Y),position(X,Z),position(Y,Z),place(Z)}

%Για να πάρει κάποιος κάτι πρέπει να βρίσκονται στην ίδια θέση

Ερωτήσεις

time(morning) holds-at 8 (No,No)

time(afternoon) holds-at 8 (Yes,Yes)

small(fish) holds-at 5 (Yes,Yes)

has(fisherman,fish) holds-at 2 (Yes,Yes)

has(fisherman,fish) holds-at 8 (No,No)

has(fisherman,key) holds-at 2 (No,Yes)

has(fisherman,key) holds-at 8 (Yes,Yes)

has(fisherman,key) holds-at 13 (No,No)

has(fish,key) holds-at 2 (No,Yes)

has(fish,key) holds-at 12 (No,No)

in(fish,water) holds-at 3 (No,No)

in(fish,water) holds-at 5 (Yes,Yes)

in(key,pocket) holds-at 8 (No,Yes)

in(key,pocket) holds-at 11(Yes,Yes)

in(key,pocket) holds-at 14 (No,No)

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Το ψάρι είπε στο ψαρά να κάνει μια ευχή με το μαγικό κλειδί;
2. Τι σκεφτόταν να ευχηθεί ο ψαράς;

A.2 Κείμενο 2 – Η ευγνωμοσύνη του μικρού μυρμηγκιού – Α΄ Τάξη

Ένα μυρμήγκι πλησίασε σ' ένα ποταμάκι να πει νερό. Αλλά το ρεύμα το παρέσυρε και κινδύνευε να πνιγεί. Τότε, το είδε ένα περιστέρι και το λυπήθηκε. Του έριξε ένα κλαδί, και το μυρμήγκι πιάστηκε και σώθηκε. Στην όχθη που βγήκε το μυρμήγκι, είδε έναν κυνηγό που είχε βάλει στο μάτι το περιστέρι. Το μυρμήγκι έτρεξε όσο πιο γρήγορα μπορούσε και τη στιγμή που ο κυνηγός ετοιμαζόταν να πιάσει το περιστέρι, το μυρμηγκάκι τον δάγκωσε δυνατά στην πατούσα και τον ξάφνιασε. Έτσι, το περιστέρι πρόλαβε και πέταξε μακριά.

Αίσωπος

Περιγραφή της ιστορίας

go(ant,bytheriver) happens-at 0
drinks(ant,water) happens-at 2
fall_in(ant,river) happens-at 4
saw_in_danger(pigeon,ant) happens-at 6
go_to_help(pigeon,ant,river) happens-at 8
throw(pigeon,ant,branch) happens-at 10
went_out(pigeon,river) happens-at 11
catch(ant,branch) happens-at 12
went_out(ant,river) happens-at 14
saw(ant,hunter) happens-at 16
want_to_hunt(hunter,pigeon) happens-at 18
saw_in_danger(ant,pigeon) happens-at 19
go_to_help(ant,pigeon,bytheriver) happens-at 20
bite(ant,hunter) happens-at 22
fly_away(pigeon) happens-at 24

Σταθερές

animal(_) is_constant
animal(ant) holds-at 0
animal(pigeon) holds-at 0

person(_) is_constant
person(hunter) holds-at 0
object(_) is_constant
object(branch) holds-at 0
place(_) is_constant
place(bytheriver) holds-at 0
place(river) holds-at 0
drink(_) is_constant
drink(water) holds-at 0

Περιορισμοί

%ένα ζώο δεν μπορεί να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα
-position(X,Y) whenever {animal(X),place(Y),place(Z),position(X,Z),Y≠Z}

%όταν ένα ζώο λυπηθεί ένα άλλο ζώο θα θέλει να το βοηθήσει
want_to_help(X,Y) whenever {animal(X),animal(Y),feltsorry(X,Y)}

%όταν ένα ζώο είναι διψασμένο θα θέλει να πιει νερό
want_to_drink(X,Y) whenever {animal(X),drink(Y),thirsty(X)}

Δράσεις που ξεκινούν κάποια ιδιότητα

%όταν ένα ζώο πηγαίνει σε μια τοποθεσία τότε αποκτά εκείνη τη θέση
go(X,Y) initiates position(X,Y) when {animal(X),place(Y)}

%όταν ένα ζώο πέσει κάπου τότε αποκτά εκείνη τη θέση
fall_in(X,Y) initiates position(X,Y) when {animal(X),place(Y)}

%όταν ένα ζώο πέσει κάπου τότε κινδυνεύει
fall_in(X,Y) initiates dangerDrown(X) when {animal(X),place(Y)}

%Όταν ένα ζώο πάει να βοηθήσει κάποιον άλλο ζώο πρέπει να βρίσκονται στην ίδια θέση
go_to_help(X,Y,Z) initiates position(X,Z) when
{animal(X),animal(Y),place(Z),position(Y,Z)}

%όταν ένα ζώο βγει από εκεί που έχει πέσει τότε σώθηκε
went_out(X,Y) initiates saved(X) when {animal(X),place(Y)}

%όταν ένα ζώο βγει από το ποτάμι τότε βρίσκεται έξω από αυτό
went_out(X,Y) initiates position(X,Z) when
{animal(X),place(Y),place(Z),Y=river,Z=bytheriver}

%όταν κάποιος θέλει να κυνηγήσει ένα ζώο τότε αυτό το ζώο κινδυνεύει
want_to_hunt(X,Y) initiates inDanger(Y) when {person(X),animal(Y)}

%ένα ζώο πηγαίνει να βοηθήσει ένα άλλο ζώο στο οποίο νιώθει ευγνωμοσύνη
go_to_help(X,Y,Z) initiates gratefull(X,Y) when {animal(X),animal(Y),place(Z)}

%όταν ένα ζώο δει κάποιο άλλο ζώο να κινδυνεύει τότε το λυπάται
saw_in_danger(X,Y) initiates feltsorry(X,Y) when {animal(X),animal(Y)}

%όταν ένα ζώο δαγκώσει ένα άτομο τότε αυτός θα ξαφνιαστεί
bite(X,Y) initiates surprised(Y) when {animal(X),person(Y)}

Δράσεις που σταματούν κάποια ιδιότητα

%όταν ένα ζώο πίνει κάτι τότε τερματίζεται η δίψα του
drinks(X,Y) terminates thirsty(X) when {animal(X),drink(Y)}

%όταν ένα ζώο βγει από εκεί που κινδύνευε τότε παύει να κινδυνεύει
went_out(X,Y) terminates dangerDrown(X) when {animal(X),place(Y)}

%όταν ένα ζώο βγει από κάπου τότε τερματίζεται η θέση του
went_out(X,Y) terminates position(X,Y) when {animal(X),place(Y)}

%όταν ένα ζώο πετάξει μακριά τότε παύει να κινδυνεύει
fly_away(X) terminates inDanger(X) when {animal(X)}

Προϋποθέσεις των Δράσεων

%για να βοηθήσει ένα ζώο κάποιο άλλο ζώο πρέπει να θέλει να το βοηθήσει
go_to_help(X,Y,Z) needs {animal(X),animal(Y),place(Z),want_to_help(X,Y)}

Ερωτήσεις

position(ant,bytheriver) holds-at 1 (Yes,Yes)

position(ant,river) holds-at 1 (No,No)

thirsty(ant) holds-at 3 (No,No)

position(ant,river) holds-at 5 (Yes,Yes)

position(ant,bytheriver) holds-at 5 (No,No)

dangerDrown(ant) holds-at 6 (Yes,Yes)

position(ant,river) holds-at 9 (Yes,Yes)

position(pigeon,river) holds-at 9 (Yes,Yes)

feltsorry(pigeon,ant) holds-at 10 (Yes,Yes)

saved(ant) holds-at 15 (Yes,Yes)

dangerDrown(ant) holds-at 16 (No,No)

position(ant,river) holds-at 16 (No,No)

position(ant,bytheriver) holds-at 16 (Yes,Yes)

inDanger(pigeon) holds-at 19 (Yes,Yes)

feltsorry(ant,pigeon) holds-at 20 (Yes,Yes)

position(ant,bytheriver) holds-at 21 (Yes,Yes)

position(pigeon,bytheriver) holds-at 21 (Yes,Yes)

gratefull(ant,pigeon) holds-at 21 (Yes,Yes)

inDanger(pigeon) holds-at 22 (Yes,Yes)

surprised(hunter) holds-at 23 (Yes,Yes)

inDanger(pigeon) holds-at 25 (No,No)

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Τι ήταν αυτό που έκανε το μυρμήγκι να τα βάλει με τον κυνηγό;
2. Το μήνυμα του κειμένου είναι «να βοηθούμε τους άλλους όταν μας έχουν ανάγκη»;

A.3 Κείμενο 3 – 0 ψεύτης βοσκός - Β' Τάξη Δημοτικού

Ζούσε κάποτε ένας βοσκός. Κάθε πρωί πήγαινε τα πρόβατά του να βοσκήσουν. Μια μέρα αποφάσισε να κάνει ένα αστείο, για να διασκεδάσει. Ανέβηκε σε ένα ύψωμα και άρχισε να φωνάζει: «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!». Οι χωριανοί τον άκουσαν κι έτρεξαν να βοηθήσουν. Δεν είδαν όμως το λύκο. Είδαν μόνο το βοσκό να γελά κι έφυγαν θυμωμένοι. Δεν πέρασε πολύς καιρός και πλησίασε στα αλήθεια λύκος το κοπάδι. «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!» φώναζε τρομαγμένος ο βοσκός. Αλλά αυτή τη φορά οι χωριανοί δεν έδωσαν σημασία. Κανείς δεν τον πίστεψε και κανείς δεν έτρεξε να τον βοηθήσει. Έτσι, ο λύκος έφαγε τα πρόβατα του ψεύτη βοσκού.

Περιγραφή της ιστορίας

-appear(wolf) holds-at 0
position(shepherd,village) holds-at 0
goes_to_feed(shepherd,sheep) happens-at 2
decide(shepherd,joke) happens-at 4
go(shepherd,hill) happens-at 6
shout_wolf(shepherd,villagers) happens-at 8
stop_shout(shepherd,villagers) happens-at 10
run_for_help(villagers,shepherd) happens-at 12
see_no_wolf(villagers) happens-at 14
see_laugh(villagers,shepherd) happens-at 16
stop_laugh(shepherd) happens-at 18
leave(villagers,hill) happens-at 20
come_up(wolf,sheep) happens-at 22
shout_wolf(shepherd,villagers) happens-at 24
no_believe(villagers,shepherd) happens-at 26
eat(wolf,sheep) happens-at 28

Σταθερές

person(_) is_constant
person(shepherd) holds-at 0
person(villagers) holds-at 0
animal(_) is_constant

animal(sheep) holds-at 0
animal(wolf) holds-at 0
place(_) is_constant
place(hill) holds-at 0
place(village) holds-at 0
decision(_) is_constant
decision(joke) holds-at 0

Περιορισμοί

-position(X,Y) whenever {person(X),place(Y),place(Z),position(X,Z),Y≠Z}
%Ένας άνθρωπος δεν μπορεί να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες την ίδια χρονική στιγμή.

-shout(X,Y) whenever {person(X),person(Y),place(Z),position(X,Z),Z≠hill}
%Δεν μπορεί να φωνάζει κάποιος, πριν να ανέβει ψηλά στο λόφο.

Δράσεις που ξεκινούν κάποια ιδιότητα

position(X,Y) initiates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}
%Ένας άνθρωπος παίρνει τη θέση στην οποία βρίσκεται.

go(X,Y) initiates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}
%Όταν κάποιος πηγαίνει σε ένα μέρος τότε παίρνει εκείνη τη θέση εκεί.

goes_to_feed(X,Y) initiates feed(Y) when {person(X),animal(Y)}
%Ταΐζονται τα ζώα, όταν κάποιος αρχίσει να τα ταΐζει.

shout_wolf(X,Y) initiates shout(X,Y) when {person(X),person(Y)}
%Ακούγεται όταν φωνάζει κάποιος «έρχεται λύκος».

see_no_wolf(X,Y) initiates laugh(Y) when {person(X),person(Y)}
%Όταν κάποιος δεν δει ότι έχει λύκο τότε πέτυχε το σκοπό του και αρχίζει να γελά.

see_laugh(X,Y) initiates laugh(Y) when {person(X),person(Y)}
%Βλέπει κάποιος έναν άλλο να γελά, όταν ο δεύτερος αρχίζει να γελά.

run_for_help(X,Y) initiates help(X,Y) when {person(X),person(Y)}

%Βοηθά κάποιος τον άλλο, όταν τρέχει να τον βοηθήσει.

come_up(X,Y) initiates come(X,Y) when {animal(X),animal(Y)}

%Εμφανίζεται ένα ζώο μπροστά σε κάποιο άλλο ζώο όταν το πλησιάζει.

eat(X,Y) initiates eaten(X,Y) when {animal(X),animal(Y)}

%Έχει φαγωθεί ένα ζώο, όταν το τρώει ένα άλλο ζώο.

Δράσεις που σταματούν κάποια ιδιότητα

stop_shout(X,Y) terminates shout(X,Y) when {person(X),person(Y)}

%Όταν σταματά να φωνάζει κάποιος, τότε σταματά και ο ήχος.

stop_laugh(X) terminates laugh(X) when {person(X)}

%Όταν σταματά να γελάει κάποιος, τότε σταματά και το γέλιο.

leave(X,Y) terminates help(X,Z) when {person(X),place(Y),person(Z)}

%Όταν φεύγει κάποιος, τότε σταματά και η βοήθεια που προσφέρει.

no_believe(X,Y) terminates help(X,Y) when {person(X),person(Y)}

%Όταν δεν πιστεύει κάποιος τον άλλο, τότε σταματά και η βοήθεια που του προσφέρει.

see_no_wolf(X) terminates eaten(Y,Z) when person(X),animal(Y),animal(Z)}

%Όταν κάποιος δεν δει το λύκο τότε αυτός δεν μπορεί να έχει φάει τα πρόβατα.

Προϋποθέσεις των Δράσεων

decide(X,Y) needs {person(X),decision(Y),Y=joke,-laugh(X)}

%Παίρνει κάποιος την απόφαση να κάνει ένα αστείο και δεν πρέπει να γελά.

goes_to_feed(X,Y) needs {person(X),animal(Y),-feed(Y)}

%Για να πάει κάποιος να ταΐσει τα πρόβατα θα πρέπει να μην είναι ταϊσμένα.

Ερωτήσεις

feed(sheep) holds-at 1 (No,No)
position(shepherd,hill) holds-at 2 (No,No)
position(shepherd,village) holds-at 2(Yes,Yes)
shout(shepherd,villagers) holds-at 2 (No,No)
laugh(shepherd) holds-at 2 (No,No)
come(wolf,sheep) holds-at 4 (No,No)
feed(sheep) holds-at 5 (Yes,Yes)
shout(shepherd,villagers) holds-at 9 (Yes,Yes)
position(shepherd,hill) holds-at 10 (Yes,Yes)
shout(shepherd,villagers) holds-at 11 (No,No)
help(villagers,shepherd) holds-at 13 (Yes,Yes)
eaten(wolf,sheep) holds-at 15 (No,No)
laugh(shepherd) holds-at 17 (Yes,Yes)
laugh(shepherd) holds-at 19 (No,No)
help(villagers,shepherd) holds-at 21 (No,No)
come(wolf,sheep) holds-at 23 (Yes,Yes)
eaten(wolf,sheep) holds-at 30 (Yes,Yes)

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Γιατί δεν βοήθησαν οι χωριανοί το βοσκό τη δεύτερη φορά που αυτός φώναξε βοήθεια «Λύκος»;

A.4 Κείμενο 4 – Η κυρά Καλή και οι δώδεκα μήνες – B' Τάξη Δημοτικού

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν σ' ένα χωριό δυο κυρούλες. Τη μια την έλεγαν Καλή, γιατί ήταν ευγενική και καλόψυχη και είχε για όλους καλά λόγια. Την άλλη την έλεγαν Κακή, γιατί δεν έλεγε ποτέ τον καλό το λόγο. Μια μέρα η Καλή πήγε στο βουνό να μαζέψει ξύλα. Παρουσιάζονται τότε μπροστά της δώδεκα παλικάρια. Ήταν οι δώδεκα μήνες του χρόνου.

- Γεια σου, γιαγιά, της λένε.

- Γεια σας και σε σας, απαντά η κυρα-Καλή.

- Δεν μας λες, γιαγιά, τι γνώμη έχεις για τους δώδεκα μήνες του χρόνου; Ποιον αγαπάς περισσότερο;

- Τι πράγματα είναι αυτά που με ρωτάτε, παιδιά μου; Όλοι έχουν τη χάρη τους! Τους αγαπώ όλους ίσα.

Οι μήνες ευχαριστήθηκαν πολύ από τα λόγια της και της έδωσαν ένα τσουβαλάκι. Όταν πήγε η γριούλα στο σπίτι της, το άνοιξε και ήταν γεμάτο φλουριά.

Λαϊκό παραμύθι

Περιγραφή της ιστορίας

live(goodlady,village) holds-at 0

live(badlady,village) holds-at 0

go(goodlady,mountain) happens-at 1

appear(twelveboys,mountain) happens-at 3

ask_for_best(twelveboys,goodlady,month) happens-at 4

answers(goodlady,twelveboys,yestoall) happens-at 6

give(twelveboys,goodlady,sack) happens-at 8

go(goodlady,village) happens-at 10

open(goodlady,sack) happens-at 12

find(goodlady,sack,coins) happens-at 14

Σταθερές

person(_) is_constant

person(goodlady) holds-at 0

person(badlady) holds-at 0
person(twelveboys) holds-at 0
person(month) holds-at 0
place(_) is_constant
place(village) holds-at 0
place(mountain) holds-at 0
answer(_) is_constant
answer(yestoall) holds-at 0
object(_) is_constant
object(sack) holds-at 0
object(coins) holds-at 0

Περιορισμοί

%ένα άτομο δεν μπορεί να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα
-position(X,Y) whenever { person(X),place(Y),place(Z), position(X,Z),Y≠Z}

Δράσεις

%όταν ένα άτομο πάει σε μια τοποθεσία αποκτά εκείνη τη θέση
go(X,Y) initiates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%όταν εμφανιστεί κάποιος σε ένα τόπο τότε αποκτά εκείνη τη θέση
appear(X,Y) initiates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%όταν κάποιος απαντήσει θετικά στην ερώτηση ενός άλλου προκαλεί την ικανοποίηση του δεύτερου
answers(X,Y,Z) initiates satisfied(Y) when {person(X),person(Y),answer(Z),Z=yestoall}

%όταν κάποιος δίνει κάτι σε κάποιον άλλο τότε ο δεύτερος το αποκτά
give(X,Y,Z) initiates has(Y,Z) when {person(X),person(Y),object(Z)}

%όταν κάποιος βρει κάτι σε ένα τόπο, σημαίνει ότι υπάρχει εκεί
find(X,Y,Z) initiates has_got(Y,Z) when {person(X),object(Y),object(Z)}

Προϋποθέσεις των Δράσεων

%όταν κάποιος ζητά την γνώμη κάποιου άλλου σημαίνει ότι τον εκτιμά

ask_for_best(X,Y,Z) needs { person(X),person(Y),person(Z), appreciate(X,Y)}

Ερωτήσεις

position(goodlady,village) holds-at 2

position(goodlady,mountain) holds-at 2

position(twelveboys,mountain) holds-at 4

satisfied(twelveboys) holds-at 5

appreciate(twelveboys,goodlady) holds-at 6

satisfied(twelveboys) holds-at 7

has(goodlady,sack) holds-at 9

has_got(sack,coins) holds-at 9

position(goodlady,mountain) holds-at 12

position(goodlady,village) holds-at 12

has_got(sack,coins) holds-at 16

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1.Γιατί έλεγαν τη μια κυρά «Καλή» και την άλλη «Κακή»;

A.5 Κείμενο 5 – Ένα μέρος από το κείμενο «Ο εγωιστής γίγαντας» - Γ' Τάξη Δημοτικού

«Κάθε απόγευμα γυρίζοντας από το σχολείο, τα παιδιά συνήθως πήγαιναν να παίξουν στον κήπο του Γίγαντα. Μια μέρα, ο Γίγαντας γύρισε. Μόλις έφτασε, είδε τα παιδιά να παίζουν στον κήπο. «Τι κάνετε εκεί πέρα;» φώναξε με τραχιά φωνή, και τα παιδιά σκόρπισαν μακριά. Ήταν στα αλήθεια ένας πολύ εγωιστής Γίγαντας. Ώσπου ήρθε η Άνοιξη, και στη χώρα, απ' άκρη σ' άκρη, ξεπρόβαλαν μικρά μπουμπούκια και πουλιά. Μονάχα στον κήπο του εγωιστή Γίγαντα δεν έλεγε να τελειώσει ο χειμώνας. Τα πουλιά δεν ήθελαν να τραγουδούν σ' αυτόν, μιας και δεν υπήρχαν παιδιά, και τα λουλούδια ξεχνούσαν να ανθίσουν. Κι έτσι ήταν πάντα Χειμώνας εκεί.»

Περιγραφή της ιστορίας

```
%το απόγευμα της πρώτης μέρας  
come(winter,country) happens-at 0  
come(winter,garden) happens-at 0  
play(kids,garden) happens-at 1  
%το πρωί της δεύτερης μέρας  
leave(kids,garden) happens-at 2  
%το απόγευμα της δεύτερης μέρας  
play(kids,garden) happens-at 3  
come_back(giant,garden) happens-at 5  
shout(giant,kids) happens-at 6  
go_away(kids,garden) happens-at 8  
come(spring,country) happens-at 10  
flourish(flower,country) happens-at 12  
sing(bird,country) happens-at 12
```

Σταθερές

```
person(_) is_constant  
person(kids) holds-at 0  
person(giant) holds-at 0
```

place(_) is_constant
place(garden) holds-at 0
place(country) holds-at 0
season(_) is_constant
season(spring) holds-at 0
season(winter) holds-at 0
animal(_) is_constant
animal(bird) holds-at 0
plant(_) is_constant
plant(flower) holds-at 0

Περιορισμοί

%Όταν σε ένα μέρος είναι μια εποχή, τότε δεν μπορεί στο ίδιο μέρος να είναι άλλη εποχή
-it_is(X,Y) whenever { season(X),season(Z),place(Y), it_is(Z,Y),X≠Z}

%Όταν κάποιος βρίσκεται σε ένα τόπο, δεν μπορεί να βρίσκεται και κάπου αλλού
-position(X,Y) whenever { person(X),place(Y),place(Z), position(X,Z),Y≠Z}

%Δεν μπορούν να παίξουν τα παιδιά όταν δεν έχουν καλή διάθεση
-playing(X,Y) whenever {person(X),place(Y), -mood(X)}

%Δεν ανθίζουν τα λουλούδια όταν είναι χειμώνας
-flourishing(X,Y) whenever { plant(X),place(Y),season(Z), it_is(Z,Y),Z=winter}

%Δεν τραγουδούν τα πουλιά όταν είναι χειμώνας
-singing(X,Y) whenever { animal(X),place(Y),season(Z), it_is(Z,Y),Z=winter}

%Ανθίζουν τα λουλούδια όταν είναι άνοιξη
flourishing(X,Y) whenever { plant(X),place(Y),season(Z), it_is(Z,Y),Z=spring}

%Τραγουδούν τα πουλιά όταν είναι άνοιξη
singing(X,Y) whenever { animal(X),place(Y),season(Z), it_is(Z,Y),Z=spring}

Δράσεις που ξεκινούν ή τερματίζουν κάποια ιδιότητα

%Όταν φεύγει κάποιος από ένα τόπο τότε χάνει τη θέση του
leave(X,Y) terminates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%Όταν παίζει κάποιος σε ένα μέρος τότε βρίσκεται εκεί
play(X,Y) initiates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%Όταν παίζει κάποιος τότε προκαλεί το γεγονός ότι παίζει
play(X,Y) initiates playing(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%Όταν φωνάζει κάποιος σε έναν άλλο τότε του χαλά τη διάθεση
shout(X,Y) terminates mood(Y) when {person(X),person(Y)}

%Όταν φεύγει κάποιος από ένα τόπο τότε χάνει τη θέση του
go_away(X,Y) terminates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%Όταν επιστρέφει κάποιος σε ένα τόπο τότε αποκτά αυτή τη θέση
come_back(X,Y) initiates position(X,Y) when {person(X),place(Y)}

%Όταν έρχεται μια εποχή σε ένα τόπο τότε ισχύει ότι είναι αυτή η εποχή εκεί
come(X,Y) initiates it_is(X,Y) when {season(X),place(Y)}

Προϋποθέσεις των Δράσεων

%Για να παίζει κάποιο παιδί σε ένα μέρος πρέπει να έχει καλή διάθεση
play(X,Y) needs {person(X),place(Y), mood(X)}

Ερωτήσεις

it_is(winter,country) holds-at 1 (Yes,Yes)

it_is(spring,country) holds-at 1 (No,No)

it_is(winter,garden) holds-at 1 (Yes,Yes)

position(giant,country) holds-at 1 (No,Yes)

position(kids,garden) holds-at 3 (No,No)

position(kids,garden) holds-at 4 (Yes,Yes)

position(giant,garden) holds-at 6 (Yes,Yes)
mood(kids) holds-at 7 (No,No)
playing(kids,garden) holds-at 7 (No,No)
position(kids,garden) holds-at 9 (No,No)
flourishing(flower,country) holds-at 10 (No,No)
singing(bird,garden) holds-at 10 (No,No)
it_is(spring,country) holds-at 11 (Yes,Yes)
it_is(spring,garden) holds-at 11 (No,No)
flourishing(flower,country) holds-at 14 (Yes,Yes)
singing(bird,garden) holds-at 14 (No,No)

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Με ποια λέξη χαρακτηρίζει ο συγγραφέας το γίγαντα;
2. Τι ασυνήθιστο συνέβηκε στον κήπο του γίγαντα;

A.6 Κείμενο 6 – Λιοντάρι και αγριόχοιρος – Γ' Τάξη Δημοτικού

Μέσα στη μεγάλη κάψα του καλοκαιριού, βρέθηκαν ένα λιοντάρι και ένας αγριόχοιρος κοντά σε μια μικρή πηγή, όπου έτρεχε δροσερό νεράκι. Είχαν και οι δυο τους τέτοια δίψα, που δεν είχαν την υπομονή να περιμένουν να πιει πρώτα ο ένας κι ύστερα ο άλλος. Έσπρωξε το λιοντάρι με τόση ορμή τον αγριόχοιρο, που ο αγριόχοιρος βρέθηκε δυο μέτρα πέρα από το νερό. Μα κι αυτός ορθώθηκε στα γρήγορα και, πέφτοντας πάνω στο λιοντάρι, το απομάκρυνε από την πηγή. Κι αυτό συνεχίστηκε αρκετή ώρα. Έτσι που ούτε το ένα ούτε το άλλο δεν είχαν καταφέρει να ξεδιψάσουν, μα ούτε να δροσιστούν με μια ρουφηξιά νερό. Πάλευαν του σκοτωμού πεισματωμένα και, παίρνοντας βαθιές ανάσες, σταματούσαν ένα λεφτό, ξαναπαίρνανε φόρα και ξανάρχιζαν. Είχαν και οι δυο καταξεσκιστεί, καταπληγιαστεί. Τους είδαν από ψηλά δυο σαρκοβόρα, αρπακτικά πουλιά, γύπας και κοράκι, κατέβηκαν χαμηλά και πετούσαν από πάνω τους, περιμένοντας πότε θα πέσουν πια ψόφια για να τα καταβροχθίσουν. Το λιοντάρι κι ο αγριόχοιρος τα είδαν, κατάλαβαν το σχέδιό τους και τρομοκρατήθηκαν...

Στάθηκαν με τη σειρά τους μπρος στην πηγή, ήπιαν, ήπιαν με την ψυχή τους, ξεδίψασαν και ελεεινολογούσαν τους εαυτούς τους που κόντεψαν με το τυφλό* πείσμα τους να κάμουν τα κορμιά τους πλούσιο τραπέζι στα σαρκοβόρα πουλιά.

Περιγραφή της ιστορίας

comes(summer) happens-at 0
move(lion,bywater) happens-at 1
move(boar,bywater) happens-at 1
push(lion,boar,awaywater) happens-at 2
push(boar,lion,awaywater) happens-at 2
fight(lion,boar) happens-at 6
see(twobirds,lion) happens-at 8
see(twobirds,boar) happens-at 8
getdown(twobirds,ground) happens-at 10
move(lion,bywater) happens-at 12
move(boar,bywater) happens-at 12

drinking(lion,water) happens-at 14
drinking(boar,water) happens-at 16

Σταθερές

season(_) is_constant
season(summer) holds-at 0

animal(_) is_constant
animal(lion) holds-at 0
animal(boar) holds-at 0
animal(twobirds) holds-at 0

foodchain(_) is_constant
foodchain(twobirds,lion) holds-at 0
foodchain(twobirds,boar) holds-at 0

place(_) is_constant
place(bywater) holds-at 0
place(awaywater) holds-at 0
place(ground) holds-at 0

drink(_) is_constant
drink(water) holds-at 0

Περιορισμοί

%ένα ζώο δεν μπορεί να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα
-position(X,Y) whenever {animal(X),place(Y),place(Z),position(X,Z),Y≠Z}

%αν ένα ζώο είναι λιοντάρι τότε βρίσκεται στο έδαφος
in_the_ground(X,Y) whenever {animal(X),X=lion,place(Y),Y=ground}

%αν ένα ζώο είναι αγριόχοιρος τότε βρίσκεται στο έδαφος
in_the_ground(X,Y) whenever {animal(X),X=boar,place(Y),Y=ground}

%όταν έρχεται το Καλοκαίρι τότε ένα ζώο είναι διψασμένο
comes(X) initiates thirsty(Y) when {season(X),X=summer,animal(Y)}

Δράσεις που ξεκινούν κάποια ιδιότητα

%όταν ένα ζώο μετακινηθεί σε μια τοποθεσία αποκτά εκείνη τη θέση
move(X,Y) initiates position(X,Y) when {animal(X),place(Y)}

%όταν ένα ζώο σπρώξει ένα άλλο ζώο σε μια τοποθεσία τότε αποκτά εκείνη τη θέση
push(X,Y,Z) initiates position(X,Z) when {animal(X),animal(Y),place(Z)}

%όταν ένα ζώο σπρώξει ένα άλλο ζώο σε μια τοποθεσία τότε και το δεύτερο ζώο αποκτά εκείνη τη θέση
push(X,Y,Z) initiates position(Y,Z) when {animal(X),animal(Y),place(Z)}

%όταν ένα ζώο παλεύει με ένα άλλο ζώο τότε το πρώτο ζώο θα πληγωθεί
fight(X,Y) initiates hurt(X) when {animal(X),animal(Y)}

%όταν ένα ζώο παλεύει με ένα άλλο ζώο τότε και το δεύτερο ζώο θα πληγωθεί
fight(X,Y) initiates hurt(Y) when {animal(X),animal(Y)}

%όταν ένα σαρκοφάγο πουλί δει ένα ζώο θα περιμένει να το φάει
see(X,Y) initiates wait_to_eat(X,Y) when {animal(X),animal(Y)}

%όταν ένα σαρκοφάγο πουλί κατεβαίνει προς τη γη τότε φοβερίζει κάποιο ζώο που βρίσκεται στη γη
getdown(X,Y) initiates afraid(Z,X) when
{animal(X),animal(Z),place(Y),foodchain(X,Z),in_the_ground(Z,Y)}

Δράσεις που σταματούν κάποια ιδιότητα

%όταν ένα ζώο πίνει νερό τότε τερματίζεται η δίψα του
drinking(X,Y) terminates thirsty(X) when {animal(X),drink(Y)}

Ερωτήσεις

thirsty(lion) holds-at 1
thirsty(boar) holds-at 1
position(lion,bywater) holds-at 2
position(boar,bywater) holds-at 2
position(lion,awaywater) holds-at 2
position(boar,awaywater) holds-at 2
position(lion,bywater) holds-at 6
position(boar,bywater) holds-at 6
position(lion,awaywater) holds-at 6
position(boar,awaywater) holds-at 6
hurt(lion) holds-at 8
hurt(boar) holds-at 8
wait_to_eat(twobirds,lion) holds-at 12
wait_to_eat(twobirds,boar) holds-at 12
afraid(lion,twobirds) holds-at 14
afraid(boar,twobirds) holds-at 14
position(lion,bywater) holds-at 16
position(boar,bywater) holds-at 16
thirsty(lion) holds-at 18
thirsty(boar) holds-at 18

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Ποιο είναι το μήνυμα του κειμένου;
2. Τελικά συμφιλιώθηκαν και σταμάτησαν να τσακώνονται τα δύο ζώα;
Ποια φράση του κειμένου το δείχνει;

A.7 Κείμενο 7 – Ο ποντικός κι η θυγατέρα του - Δ΄ Τάξη Δημοτικού

Μια φορά ήταν ένας ποντικός κι είχε μια θυγατέρα πολύ όμορφη. Ήθελε να την παντρεύει, μα δεν ήθελε να τη δώσει σε ποντικό. Κει που συλλογιότανε, βλέπει τον ήλιο να λάμπει.

Α! είπε με το νου του, να γαμπρός για το κορίτσι μου και χωρίς να χάσει καιρό, την παίρνει και πάει στο παλάτι του ήλιου.

-Ήλιε, την παίρνεις τη θυγατέρα μου γυναίκα; Δεν θέλω να τη δώσω σ' άλλοινα τόσο όμορφη, μόνο σε σένα που 'σαι τόσο όμορφος και δυνατός.

-Αχ! του λέει ο ήλιος, για να τον ξεφορτωθεί, δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατότερος απ' όλους στον κόσμο. Διε κείνα να τα σύννεφα, άμα με πλακώσουνε, σκοτεινιάζω και τίποτα δεν μπορώ να τα κάμω. Σύρε σ' αυτά και χωρίς άλλο θα πετύχεις.

Ο καημένος ο ποντικός τι να κάμει! σηκώνεται και πάει στα σύννεφα• μα και κει σκούρα τα βρήκε.

-Βλέπεις το βοριά; του είπαν τα σύννεφα• αυτός όταν φυσά, εμείς σκορπιζόμαστε και χάνουμε τα κομμάτια μας• σύρε στο βοριά.

Τότε ο ποντικός παίρνει τη θυγατέρα του και πάει στο βοριά και του λέει με τι σκοπόν ήρθε σ' αυτόνα.

-Μετά χαράς, καημένε ποντικέ, θα την έπαιρνα την όμορφή σου τη θυγατέρα, μα δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατός. Σύρε κει σε κείνο τον πύργο. Τον βλέπεις;

Σαράντα χρόνια φυσώντας δεν μπόρεσα να τον ρίξω κάτω.

Να μην τα πολυλογούμε, πηγαίνει και στον πύργο και του λέει τα ίδια. Ο πύργος τότε γυρίζει και του λέει:

- Ποντικέ, ποντικέ, ακούς μια βοή μέσα στους τοίχους μου; Τι θαρρείς πως είναι; Αντρεωμένα θεριά, ποντικοί, που με κατατρώνε και κοντεύουνε να με ρίξουνε κάτω. Απ' τους ποντικούς πλειότερο αντρεωμένος και δυνατός κανείς δεν είναι στον κόσμο και καθόλου κανένα να μην ακούς.

Τότε ο ποντικός γίνηκεν η καρδιά του και δίνει την κόρη του σ' έναν αντρεωμένο και όμορφο ποντίκαρο.

Περιγραφή της ιστορίας

was(mouse) holds-at 0
has(mouse,daughter) holds-at 0
want_tomarry(mouse,daughter) happens-at 2
see(mouse,sun) happens-at 4
go(mouse,sun) happens-at 6
ask_tomarry_daughter(mouse,sun) happens-at 8
said_stronger(sun,mouse,clouds) happens-at 10
go(mouse,clouds) happens-at 12
ask_tomarry_daughter(mouse,clouds) happens-at 14
said_stronger(clouds,mouse,wind) happens-at 16
go(mouse,wind) happens-at 18
ask_tomarry_daughter(mouse,wind) happens-at 20
said_stronger(wind,mouse,tower) happens-at 22
go(mouse,tower) happens-at 24
ask_tomarry_daughter(mouse,tower) happens-at 26
said_stronger(tower,mouse,strongmouse) happens-at 28
marry(mouse,daughter,strongmouse) happens-at 30

Σταθερές

hero(_) is_constant
hero(mouse) holds-at 0
hero(daughter) holds-at 0
hero(sun) holds-at 0
hero(clouds) holds-at 0
hero(wind) holds-at 0
hero(tower) holds-at 0
hero(strongmouse) holds-at 0

Περιορισμοί

%ένας ήρωας δεν μπορεί να βρίσκεται σε δύο τοποθεσίες ταυτόχρονα
-close_by(X,Y) whenever {hero(X),hero(Y),hero(Z), close_by (X,Z),Y\=Z}

Δράσεις που ξεκινούν ή σταματούν κάποια ιδιότητα

%όταν κάποιος πηγαίνει σε μια τοποθεσία τότε αποκτά εκείνη τη θέση
go(X,Y) initiates close_by(X,Y) when {hero(X),hero(Y)}

%όταν κάποιος ζητά από κάποιον άλλο να παντρευτεί την κόρη του σημαίνει ότι τον θεωρεί καλό γαμπρό
ask_tomarry_daughter(X,Y) initiates goodgroom(Y) when {hero(X),hero(Y)}

%όταν κάποιος λέει ότι είναι δυνατότερός του κάποιος άλλος τότε πράγματι ο δεύτερος είναι δυνατότερος
said_stronger(X,Y,Z) initiates stronger(Z) when {hero(X),hero(Y),hero(Z)}

%όταν κάποιος λέει ότι είναι δυνατότερός του κάποιος άλλος τότε αυτός παύει να είναι ο δυνατότερος
said_stronger(X,Y,Z) terminates stronger(X) when {hero(X),hero(Y),hero(Z)}

%όταν κάποιος παντρεύει κάποιον τότε ο δεύτερος σημαίνει ότι παντρεύτηκε
marry(X,Y,Z) initiates married(Y) when {hero(X),hero(Y),hero(Z)}

Προϋποθέσεις των Δράσεων

%όταν κάποιος θέλει να παντρεύει κάποιον άλλο χρειάζεται ο δεύτερος να μην είναι παντρεμένος
want_tomarry(X,Y) needs {hero(X),hero(Y),-married(Y)}

Ερωτήσεις

married(daughter) holds-at 3
close_by (mouse,sun) holds-at 7
goodgroom(sun) holds-at 9
stronger(sun) holds-at 11
stronger(clouds) holds-at 11
close_by (mouse,clouds) holds-at 13
close_by (mouse,sun) holds-at 13
goodgroom(clouds) holds-at 15
stronger(clouds) holds-at 17

stronger(wind) holds-at 17
married(daughter) holds-at 18
close_by (mouse,wind) holds-at 19
goodgroom(wind) holds-at 21
stronger(wind) holds-at 23
stronger(tower) holds-at 23
close_by (mouse,tower) holds-at 25
goodgroom(tower) holds-at 27
stronger(tower) holds-at 29
stronger(strongmouse) holds-at 30
married(daughter) holds-at 32

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Ο ποντικός ήθελε να παντρέψει την κόρη του με ποντικό και γιατί;
2. Θα θέλατε να παντρευτεί η ποντικίνα κάποιον άλλον;
3. Πως νιώθετε για τον πατέρα της ποντικίνας στην αρχή και στο τέλος της ιστορίας;

Α.8 Κείμενο 8 – Οι ψαράδες που έπιασαν μια πέτρα - Ε΄ Τάξη Δημοτικού

Μερικοί ψαράδες τραβούσαν τα δίχτυα. καθώς τα ένωσαν βαριά, χάρονταν και χόρευαν πιστεύοντας πως έπιασαν μεγάλα ψάρια.

Τραβώντας όμως τα δίχτυα στην ακτή, βρήκαν λίγα ψάρια, αλλά γεμάτα από πέτρες και άλλα αντικείμενα, και στενοχωρήθηκαν πολύ, όχι τόσο για το συμβάν, όσο γιατί είχαν φανταστεί το αντίθετο. Και ένας γέρος απ' αυτούς είπε: «Για σταματάτε, βρε παιδιά. Φαίνεται πως η λύπη είναι αδελφή της χαράς. Αφού χαρήκαμε αρχικά τόσο, έπρεπε κατόπιν να νιώσουμε και κάποια λύπη».

Περιγραφή της ιστορίας

pull(fishermen,nets) happens-at 1
feel_heavy(fishermen,nets) happens-at 2
rejoice_dance(fishermen) happens-at 4
believe_take_many(fishermen,fish) happens-at 6
take_off(fishermen,nets) happens-at 8
found_few(fishermen,fish) happens-at 10
found_many(fishermen,stones) happens-at 12
said_sadness_sister_joy(oldman,fishermen) happens-at 14

Σταθερές

person(_) is_constant
person(fishermen) holds-at 0
person(oldman) holds-at 0
animal(_) is_constant
animal(fish) holds-at 0

object(_) is_constant
object(nets) holds-at 0
object(stones) holds-at 0

Περιορισμοί

%Όταν κάποιος είναι χαρούμενος δεν μπορεί ταυτόχρονα να είναι λυπημένος
-sad(X) whenever {happy(X),person(X)}

%Όταν κάποιος είναι λυπημένος δεν μπορεί ταυτόχρονα να είναι χαρούμενος
-happy(X) whenever {sad(X),person(X)}

Δράσεις που ξεκινούν ή σταματούν κάποια ιδιότητα

%όταν κάποιος πιστεύει ότι θα πάρει πολλά σημαίνει ότι είναι άπληστος και περίμενε να πάρει πολλά

believe_take_many(X,Y) initiates expected(X,Y) when {person(X),animal(Y)}

%όταν κάποιος βρίσκει μερικά ψάρια σημαίνει ότι δεν έχει πάρει πολλά
found_few(X,Y) terminates has_many(X,Y) when {person(X),animal(Y)}

%όταν κάποιος βρει κάτι τότε το παίρνει

found_many(X,Y) initiates has(X,Y) when {person(X),object(Y)}

%όταν κάποιος βρει λίγα ενώ περίμενε πολλά τότε θα είναι λυπημένος
found_few(X,Y) initiates sad(X) when {person(X),animal(Y), expected(X,Y)}

%όταν κάποιος λέει ότι η λύπη είναι αδελφή με τη χαρά σημαίνει ότι έχει αντιληφθεί το πραγματικό νόημα της ζωής

said_sadness_sister_joy(X,Y) initiates realize_life(X) when {person(X),person(Y)}

Προϋποθέσεις των Δράσεων

%όταν κάποιος τραβά κάτι προϋποθέτει ότι το είχε ρίξει κάπου προηγουμένως
pull(X,Y) needs {person(X),object(Y),dropped(X,Y)}

%όταν κάποιος νιώθει ότι κάτι είναι βαρετό προϋποθέτει ότι είναι βαρετό
feel_heavy(X,Y) needs {person(X),object(Y), heavy(Y)}

%όταν κάποιος χαίρεται και χορεύει προϋποθέτει ότι είναι χαρούμενος
rejoice_dance(X) needs {person(X), happy(X)}

Ερωτήσεις

dropped(fishermen,nets) holds-at 2

heavy(nets) holds-at 3

happy(fishermen) holds-at 5

sad(fishermen) holds-at 5

expected(fishermen) holds-at 7

has(fishermen,stones) holds-at 9

has_many(fishermen,fish) holds-at 11

has(fishermen,stones) holds-at 13

happy(fishermen) holds-at 14

sad(fishermen) holds-at 14

realize_life(oldman) holds-at 16

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Οι ψαράδες ήταν άτυχοι;
2. Πώς τιμωρήθηκαν για τη βιασύνη τους να χαρούν;
3. Τι σημαίνει η φράση «η λύπη είναι αδελφή της χαράς»;

A.9 Κείμενο 9 – Κάποτε ριζώνουν και τα λόγια - Στ' Τάξη Δημοτικού

Μια φορά ήταν ένας βασιλιάς και είχε στο κεφάλι του ένα κερατάκι. Το είχε πολύ κρυφό, μα πώς να το κρύψει και από τον κουρέα του; Κάθε φορά όμως που πήγαινε να του κόψει τα μαλλιά, ο βασιλιάς τον φοβέριζε να μην το πει σε κανένα, γιατί θα του πάρει το κεφάλι. Άλλος κανένας δεν το ήξερε εκτός από τον κουρέα του βασιλιά. Ο κουρέας δεν μπορούσε να βαστάξει το μυστικό, μα φοβόταν πάλι. Τι να κάνει; Πού να το ειπεί; Πήγε σ' ένα πηγάδι, έσκυψε από πάνω και φώναξε μ' όλη του την καρδιά: Ο βασιλιάς έχει κερατάκι! Ύστερα από λίγον καιρό το πηγάδι ξεράθηκε και φύτρωσε μέσα μια καλαμιά. Η καλαμιά μεγάλωσε και μια μέρα πέρναγε ένας τσοπάνης, έκοψε την καλαμιά κι έκανε μια φλογέρα και την έπαιζε. Μα η φλογέρα έλεγε: Μπι, μπι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι! Το άκουσεν ένας, το άκουσεν άλλος, το έμαθεν όλη η χώρα, έφτασε και στ' αυτιά του βασιλιά...

Περιγραφή της ιστορίας

```
live(king) holds-at 0
keep_secret(king,secret) happens-at 1
went(king,barber) happens-at 2
learn(barber,secret) happens-at 3
threaten(king,barber) happens-at 4
said(barber,secret,well) happens-at 6
dried_up(well) happens-at 8
grown_up(well,stubble) happens-at 10
cut(shepherd,stubble) happens-at 12
made(shepherd,flute) happens-at 14
sing_secret(flute,secret,people) happens-at 16
```

Σταθερές

```
person(_) is_constant
person(king) holds-at 0
person(barber) holds-at 0
person(shepherd) holds-at 0
```

person(people) holds-at 0

place(_) is_constant

place(well) holds-at 0

mystic(_) is_constant

mystic(secret) holds-at 0

object(_) is_constant

object(stubble) holds-at 0

object(flute) holds-at 0

Δράσεις που ξεκινούν ή σταματούν κάποια ιδιότητα

%όταν κάποιος κρατά ένα μυστικό σημαίνει ότι μόνο αυτός το ξέρει

keep_secret(X,Y) initiates know_only(X,Y) when {person(X),mystic(Y)}

%όταν κάποιος κρατά ένα μυστικό σημαίνει ότι κανείς άλλος δεν το ξέρει

keep_secret(X,Y) terminates know(Z,Y) when {person(X),person(Z),mystic(Y)}

%όταν κάποιος μάθει κάτι σημαίνει ότι το ξέρει

learn(X,Y) initiates know(X,Y) when {person(X),mystic(Y) }

%όταν κάποιος μάθει κάτι τότε παύει να το ξέρει μόνο ο άλλος που το κρατούσε μυστικό

learn(X,Y) terminates know_only(Z,Y) when {person(X),person(Z),mystic(Y) ,X=Z}

%όταν κάποιος απειλεί κάποιον άλλο τότε ο δεύτερος φοβάται

threaten(X,Y) initiates afraid(Y) when {person(X),person(Y)}

%όταν κάτι ξεραθεί σημαίνει ότι είναι ξεραμένο

dried_up(X) initiates dry(X) when {place(X)}

%όταν φυτρώσει κάτι σε ένα μέρος σημαίνει ότι υπάρχει εκεί

grown_up(X,Y) initiates is_at(X,Y) when {place(X),object(Y)}

%όταν κάτι τραγουδήσει ένα μυστικό σημαίνει ότι αυτό το μυστικό το μαθαίνουν κάποιοι

sing_secret(X,Y,Z) initiates know(Z,Y) when {object(X),mystic(Y),person(Z)}

Ερωτήσεις

know_only(king,secret) holds-at 2

know(barber,secret) holds-at 2

know(people,secret) holds-at 2

know(barber,secret) holds-at 4

know(people,secret) holds-at 4

know_only(king,secret) holds-at 4

afraid(barber) holds-at 5

dry(well) holds-at 7

dry(well) holds-at 9

is_at (well,stubble) holds-at 11

know(people,secret) holds-at 18

Ερωτήσεις που δεν έγιναν

1. Ντρεπόταν ο βασιλιάς για το κερατάκι που είχε στο κεφάλι του;

Παράρτημα Β

Σχέδια Μαθήματος

Παρατίθενται τα σχέδια μαθήματος των εννέα κειμένων που έχουν επιλεγεί κατά αύξουσα σειρά των τάξεων στις οποίες αναφέρονται.

B.1 Κείμενο 1 – Η ευχή – Α΄ Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Αφήγηση

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμησε τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Ο ψαράς λυπήθηκε το ψάρι.
- ❖ [_] Το ψαράκι έδωσε στον ψαρά ένα μαγικό κλειδί.
- ❖ [_] Στην αρχή το ψαράκι είναι μέσα στο νερό.
- ❖ [_] Ο ψαράς έχασε το κλειδί.
- ❖ [_] Ο ψαράς έπιασε το ψάρι.
- ❖ [_] Ο ψαράς άφησε ελεύθερο το ψάρι.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.

- Είναι πρωί; (Όχι)
- Είναι απόγευμα; (Ναι)
- Είναι μικρό το ψάρι; (Ναι)
- Ο ψαράς έχει το ψάρι; (Ναι)
- Το ψαράκι είναι μέσα στο νερό; (Όχι)
- Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)
- Το ψάρι έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)

Το λυπήθηκε και το άφησε ελεύθερο.

- Το ψαράκι είναι τώρα μέσα στο νερό; (Ναι)
- Ο ψαράς έχει το ψάρι; (Όχι)

- Είσαι πολύ ευγενικός, είπε το ψαράκι. Για να σε ευχαριστήσω, σου χαρίζω τούτο το μαγικό κλειδί. Κράτησέ το και κάνε μια ευχή.

- Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Ναι)

- Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Δεν ξέρω)

Ευτυχισμένος ο ψαράς έβαλε το κλειδί στην τσέπη του. Σκεφτόταν: Τι να ευχηθώ; Να ψαρεύω πάντα πολλά ψάρια; Να παντρευτώ μια καλή γυναίκα;

- Το ψάρι έχει τώρα το κλειδί; (Όχι)
- Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Ναι)

Όμως η τσέπη του ψαρά ήταν τρύπια και έχασε το κλειδί. >>

- Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Όχι)
- Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Όχι)

B.2 Η ευγνωμοσύνη του μικρού μυρμηγκιού – Α΄ Τάξη

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Το περιστέρι ρίχνει στο μυρμηγκι ένα κλαδί.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι τρέχει να βοηθήσει το περιστέρι.
- ❖ [_] Το περιστέρι πετάει για να βοηθήσει το μυρμηγκι.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι δαγκώνει τον κυνηγό.
- ❖ [_] Το περιστέρι βλέπει το μυρμηγκι να κινδυνεύει.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι έπεσε μέσα στο ποτάμι.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι αρπάζεται από το κλαδί.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι πίνει νερό από το ποτάμι.
- ❖ [_] Το περιστέρι πετάει μακριά για να σωθεί.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι βλέπει τον κυνηγό.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι βγαίνει έξω από το ποτάμι.
- ❖ [_] Το μυρμηγκι βλέπει ότι το περιστέρι κινδυνεύει.
- ❖ [_] Ο κυνηγός θέλει να σκοτώσει το περιστέρι.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Ένα μυρμήγκι πλησίασε σ' ένα ποταμάκι να πει νερό.

- Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)
- Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Όχι)
- Το μυρμήγκι διψά; (Όχι)

Αλλά το ρεύμα το παρέσυρε και κινδύνευε να πνιγεί.

- Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)
- Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Όχι)
- Το μυρμήγκι κινδυνεύει να πνιγεί; (Ναι)

Τότε, το είδε ένα περιστέρι και το λυπήθηκε.

- Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)
- Το περιστέρι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)
- Το περιστέρι λυπήθηκε το μυρμήγκι; (Ναι)

Του έριξε ένα κλαδί, και το μυρμήγκι πιάστηκε και σώθηκε.

- Το μυρμήγκι σώθηκε; (Ναι)

Στην όχθη που βγήκε το μυρμήγκι, είδε έναν κυνηγό που είχε βάλει στο μάτι το περιστέρι.

- Το μυρμήγκι κινδυνεύει ακόμα να πνιγεί; (Όχι)
- Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Όχι)
- Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)
- Το περιστέρι κινδυνεύει; (Ναι)

Το μυρμήγκι έτρεξε όσο πιο γρήγορα μπορούσε και, τη στιγμή που ο κυνηγός ετοιμαζόταν να πιάσει το περιστέρι, το μυρμηγκάκι τον δάγκωσε δυνατά στην πατούσα και τον ξάφνιασε.

- Το μυρμήγκι λυπήθηκε το περιστέρι; (Ναι)
- Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)
- Το περιστέρι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)
- Το μυρμήγκι νιώθει ευγνωμοσύνη για το περιστέρι; (Ναι)
- Το περιστέρι κινδυνεύει; (Ναι)
- Ο κυνηγός ξαφνιάστηκε; (Ναι)

Έτσι, το περιστέρι πρόλαβε και πέταξε μακριά.

- Το περιστέρι κινδυνεύει; (Όχι)

B3. Ο ψεύτης βοσκός - Β' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Οι χωριανοί βλέπουν το βοσκό να γελά.
- ❖ [_] Ο βοσκός φωνάζει στα αλήθεια ότι ήρθε ο λύκος να του φάει τα πρόβατα.
- ❖ [_] Ο βοσκός πηγαίνει στο λόφο.
- ❖ [_] Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα.
- ❖ [_] Ο λύκος εμφανίζεται για να φάει τα πρόβατα.
- ❖ [_] Οι χωριανοί βλέπουν ότι δεν υπάρχει λύκος.
- ❖ [_] Ο βοσκός πηγαίνει να ταΐσει τα πρόβατα.
- ❖ [] Ο βοσκός φωνάζει στα ψέματα ότι ήρθε ο λύκος να του φάει τα πρόβατα.
- ❖ [_] Οι χωριανοί φεύγουν.
- ❖ [_] Οι χωριανοί δεν πιστεύουν το βοσκό.
- ❖ [_] Οι χωριανοί τρέχουν να βοηθήσουν το βοσκό.
- ❖ [_] Ο βοσκός βρίσκεται στο χωριό.
- ❖ [] Ο βοσκός αποφασίζει να κάνει ένα αστείο στους συγχωριανούς.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Ζούσε κάποτε ένας βοσκός.

- Τα πρόβατα είναι ταϊσμένα; (Όχι)
- Ο βοσκός βρίσκεται στο λόφο; (Όχι)
- Ο βοσκός βρίσκεται στο χωριό; (Ναι)
- Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Όχι)
- Ο βοσκός γελά; (Όχι)

Κάθε πρωί πήγαινε τα πρόβατά του να βοσκήσουν.

- Ο λύκος εμφανίστηκε στα πρόβατα; (Όχι)
- Ταΐζονται τα πρόβατα; (Ναι)

Μια μέρα αποφάσισε να κάνει ένα αστείο, για να διασκεδάσει. Ανέβηκε σ' ένα ύψωμα και άρχισε να φωνάζει: «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!».

- Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Ναι)
- Ο βοσκός βρίσκεται στο λόφο; (Ναι)

Οι χωριανοί τον άκουσαν κι έτρεξαν να βοηθήσουν.

- Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Όχι)
- Οι χωριανοί βοήθησαν το βοσκό; (Ναι)

Δεν είδαν όμως το λύκο.Είδαν μόνο το βοσκό να γελά κι έφυγαν θυμωμένοι.

- Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα; (Όχι)
- Ο βοσκός γελούσε; (Ναι)

Δεν πέρασε πολύς καιρός και πλησίασε στ' αλήθεια λύκος το κοπάδι. «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!» φώναζε τρομαγμένος ο βοσκός. Αλλά αυτή τη φορά οι χωριανοί δεν έδωσαν σημασία. Κανείς δεν τον πίστεψε και κανείς δεν έτρεξε να τον βοηθήσει.

- Ο βοσκός γελούσε; (Όχι)
- Οι χωριανοί βοήθησαν το βοσκό; (Όχι)
- Ο λύκος εμφανίστηκε στο κοπάδι; (Ναι)

Έτσι, ο λύκος έφαγε τα πρόβατα του ψεύτη βοσκού.

- Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα; (Ναι)

Β.4 Η κυρά καλή και οι δώδεκα μήνες - Β' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Η καλή κυρούλα, απάντησε πως της αρέσουν εξίσου όλοι οι μήνες.
- ❖ [_] Ζούσε μια καλή και μια κακή κυρούλα.
- ❖ [_] Τα παλληκάρια ρώτησαν την κυρούλα ποιο μήνα αγαπά περισσότερο.
- ❖ [_] Εμφανίστηκαν δώδεκα παλληκάρια.
- ❖ [_] Μέσα στο τσουβάλι υπήρχαν χρυσά νομίσματα.
- ❖ [_] Η καλή κυρούλα, μια μέρα, πήγε στο βουνό.
- ❖ [_] Η κυρούλα άνοιξε το τσουβάλι.
- ❖ [_] Τα δώδεκα παλληκάρια έδωσαν στην κυρούλα ένα τσουβάλι.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάσει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν σ' ένα χωριό δυο κυρούλες. Τη μια την έλεγαν Καλή, γιατί ήταν ευγενική και καλόψυχη και είχε για όλους καλά λόγια. Την άλλη την έλεγαν Κακή, γιατί δεν έλεγε ποτέ τον καλό το λόγο. Μια μέρα η Καλή πήγε στο βουνό να μαζέψει ξύλα.

- Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο χωριό; (Όχι)
- Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο βουνό; (Ναι)

Παρουσιάζονται τότε μπροστά της δώδεκα παλικάρια. Ήταν οι δώδεκα μήνες του χρόνου.

- Τα δώδεκα παλληκάρια βρίσκονται στο βουνό; (Ναι)

- Γεια σου, γιαγιά, της λένε.

- Γεια σας και σε σας, απαντά η κυρα-Καλή.

- Οι δώδεκα μήνες είναι ικανοποιημένοι με την καλή κυρούλα; (Δεν Ξέρω)

-Δε μας λες, γιαγιά, τι γνώμη έχεις για τους δώδεκα μήνες του χρόνου; Ποιον αγαπάς περισσότερο;

- Τι πράγματα είναι αυτά που με ρωτάτε, παιδιά μου; Όλοι έχουν τη χάρη τους! Τους αγαπώ όλους ίσα.

Οι μήνες ευχαριστήθηκαν πολύ από τα λόγια της και της έδωσαν ένα τσουβαλάκι.

- Οι δώδεκα μήνες ένιωσαν εκτίμηση για την καλή κυρούλα; (Ναι)
- Οι δώδεκα μήνες έμεινα ικανοποιημένοι με την απάντηση της κυρούλας; (Ναι)
- Η καλή κυρούλα έχει τώρα ένα τσουβαλάκι; (Ναι)
- Το τσουβαλάκι έχει μέσα χρυσά φλουριά; (Δεν Ξέρω)

Όταν πήγε η γριούλα στο σπίτι της, το άνοιξε και ήταν γεμάτο φλουριά.

- Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο βουνό; (Όχι)
- Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο χωριό; (Ναι)
- Το τσουβαλάκι έχει μέσα χρυσά φλουριά; (Ναι)

B.5 Ο εγωιστής Γίγαντας - Γ' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Αφήγηση, λογοτεχνικό κείμενο

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ Έρθε η άνοιξη στη χώρα.
- ❖ Ήταν ακόμη χειμώνας στον κήπο.
- ❖ Ο Γίγαντας επέστρεψε σπίτι του.
- ❖ Τα παιδιά έπαιζαν στον όμορφο κήπο του Γίγαντα που έλειπε.
- ❖ Έδιωξε τα παιδιά από τον κήπο του.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος προχωρά στην υποβολή ερωτήσεων που αφορούν τη γενική εντύπωση από την πρώτη ανάγνωση του κειμένου.

- Είναι χειμώνας στη χώρα;
- Είναι χειμώνας στον κήπο του γίγαντα;
- Είναι ανθισμένα τα λουλούδια στη χώρα;
- Κελαηδούν τα πουλιά στον κήπο του γίγαντα;
- Από πού το συμπεραίνεται;

Δραστηριότητα 3

Ο δάσκαλος διαβάσει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

«Κάθε απόγευμα γυρίζοντας απ' το σχολείο, τα παιδιά συνήθως πήγαιναν να παίξουν στον κήπο του Γίγαντα.

- Ο γίγαντας είναι σε ταξίδι στη χώρα; (Δεν ξέρω)
- Τα παιδιά είναι στον κήπο του γίγαντα; Πότε; (Ναι)

Μια μέρα, ο Γίγαντας γύρισε.

- Ο γίγαντας είναι στον κήπο; (Ναι)

Μόλις έφτασε, είδε τα παιδιά να παίζουν στον κήπο. «Τι κάνετε εκεί πέρα»; φώναξε με τραχιά φωνή, και τα παιδιά σκόρπισαν μακριά. Ήταν στ' αλήθεια ένας πολύ εγωιστής Γίγαντας.

- Νομίζετε ότι τα παιδιά είναι φοβισμένα; (Ναι)
- Έχουν καλή διάθεση; (Όχι)
- Συνεχίζουν να παίζουν τα παιδιά; (Όχι)

Όσπου ήρθε η Άνοιξη, και στη χώρα, απ' άκρη σ' άκρη, ξεπρόβαλαν μικρά μπουμπούκια και πουλιά. Μονάχα στον κήπο του εγωιστή Γίγαντα δεν έλεγε να τελειώσει ο χειμώνας.

- Ήρθε η άνοιξη στη χώρα; (Ναι)
- Ήρθε η άνοιξη στον κήπο του γίγαντα; (Όχι)

Τα πουλιά δεν ήθελαν να τραγουδούν σ' αυτόν, μιας και δεν υπήρχαν παιδιά, και τα λουλούδια ξεχνούσαν ν' ανθίσουν. Κι έτσι ήταν πάντα Χειμώνας εκεί.

- Είναι ανθισμένα τα λουλούδια στη χώρα; (Ναι)
- Κελαηδούν τα πουλιά στον κήπο του γίγαντα; (Όχι)

B.6 Λιοντάρι και Αγριόχοιρος - Γ' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμησε τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος σπρώχνονται μεταξύ τους.
- ❖ Ήρθε το καλοκαίρι.
- ❖ Δύο σαρκοφάγα πουλιά είδαν το λιοντάρι και τον αγριόχοιρο να παλεύουν.
- ❖ Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος πηγαίνουν να πιουν νερό.
- ❖ Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος παλεύουν.
- ❖ Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος πηγαίνουν κοντά και πίνουν νερό.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Μέσα στη μεγάλη κάψα του καλοκαιριού, βρέθηκαν ένα λιοντάρι και ένας αγριόχοιρος κοντά σε μια μικρή πηγή, όπου έτρεχε δροσερό νεράκι. Είχαν και οι δυο τους τέτοια δίψα, που δεν είχαν την υπομονή να περιμένουν να πιει πρώτα ο ένας κι ύστερα ο άλλος.

- Τα δύο ζώα είναι διψασμένα; (Ναι)
- Τα δύο ζώα βρίσκονται κοντά στο νερό; (Ναι)
- Μήπως τα δύο ζώα βρίσκονται μακριά από το νερό; (Όχι)

Έσπρωξε το λιοντάρι με τόση ορμή τον αγριόχοιρο, που ο αγριόχοιρος βρέθηκε δυο μέτρα πέρα από το νερό. Μα κι αυτός ορθώθηκε στα γρήγορα και, πέφτοντας πάνω στο λιοντάρι, το απομάκρυνε από την πηγή. Κι αυτό συνεχίστηκε αρκετή ώρα. Έτσι που ούτε το ένα ούτε το άλλο δεν είχαν καταφέρει να ξεδιψάσουν, μα ούτε να δροσιστούν με μια ρουφηξιά νερό.

- Τα δύο ζώα βρίσκονται κοντά στο νερό; (Όχι)
- Μήπως τα δύο ζώα βρίσκονται μακριά από το νερό; (Ναι)

Πάλευαν του σκοτωμού πεισματωμένα και, παίρνοντας βαθιές ανάσες, σταματούσαν ένα λεφτό, ξαναπαίρνανε φόρα και ξανάρχιζαν. Είχαν και οι δυο καταξεσκιστεί, καταπληγιαστεί.

- Τα δύο ζώα είναι πληγωμένα; (Ναι)

Τους είδαν από ψηλά δυο σαρκοβόρα, αρπακτικά πουλιά, γύπας και κοράκι, κατέβηκαν χαμηλά και πετούσαν από πάνω τους, περιμένοντας πότε θα πέσουν πια ψόφια για να τα καταβροχθίσουν.

- Τα δύο σαρκοφάγα ζώα περιμένουν να φάνε το λιοντάρι και τον αγριόχοιρο; (Ναι)

Το λιοντάρι κι ο αγριόχοιρος τα είδαν, κατάλαβαν το σχέδιό τους και τρομοκρατήθηκαν...

- Τα δύο ζώα είναι φοβισμένα; (Ναι)

Στάθηκαν με τη σειρά τους μπρος στην πηγή, ήπιαν, ήπιαν με την ψυχή τους, ξεδίψασαν και ελεεινολογούσαν τους εαυτούς τους που κόντεψαν με το τυφλό πείσμα τους να κάμουν τα κορμιά τους πλούσιο τραπέζι στα σαρκοβόρα πουλιά.

- Τα δύο ζώα βρίσκονται τώρα κοντά στο νερό; (Ναι)
- Τα δύο ζώα είναι διψασμένα; (Όχι)

B.7 Ο ποντικός κι η θυγατέρα του - Δ' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμησε τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στα σύννεφα.
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον πύργο να παντρευτεί την κόρη του.
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον άνεμο να παντρευτεί την κόρη του.
- ❖ [_] Ο ήλιος είπε ότι τα σύννεφα είναι πιο δυνατά από αυτόν.
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τα σύννεφα να παντρευτούν την κόρη του.
- ❖ [_] Η κόρη του ποντικού παντρεύτηκε ένα δυνατό ποντικό.
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον άνεμο.
- ❖ [_] Ο άνεμος είπε ότι ο πύργος είναι πιο δυνατός από αυτόν.
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον πύργο.
- ❖ [_] Ο πύργος είπε ότι ο ποντικός είναι πιο δυνατός από αυτόν.
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον ήλιο.
- ❖ [_] Ο ποντικός ήθελε να παντρέψει την κόρη του.
- ❖ [_] Ο ποντικός είδε τον ήλιο.
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον ήλιο να παντρευτεί την κόρη του.
- ❖ [_] Τα σύννεφα είπαν ότι ο άνεμος είναι πιο δυνατός από αυτά.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Μια φορά ήταν ένας ποντικός κι είχε μια θυγατέρα πολύ όμορφη. Ήθελε να την παντρεύει, μα δεν ήθελε να τη δώσει σε ποντικό.

- Ήταν παντρεμένη η κόρη του ποντικού; (Όχι)

Κει που συλλογιότανε, βλέπει τον ήλιο να λάμπει. Α! είπε με το νου του, να γαμπρός για το κορίτσι μου και χωρίς να χάσει καιρό, την παίρνει και πάει στο παλάτι του ήλιου. -Ήλιε, την παίρνεις τη θυγατέρα μου γυναίκα; Δε θέλω να τη δώσω σ' άλλονα τόσο όμορφη, μόνο σε σένα που 'σαι τόσο όμορφος και δυνατός.

- Ο ποντικός πήγε στον ήλιο; (Ναι)
- Είναι καλός γαμπρός ο ήλιος; (Ναι)

-Αχ! του λέει ο ήλιος, για να τον ξεφορτωθεί, δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατότερος από όλους στον κόσμο. Διε κείνα να τα σύννεφα, άμα με πλακώσουνε, σκοτεινιάζω και τίποτα δεν μπορώ να τα κάμω. Σύρε σ' αυτά και χωρίς άλλο θα πετύχεις.

- Ήταν ο πιο δυνατός ο ήλιος; (Όχι)
- Ήταν πιο δυνατά τα σύννεφα; (Ναι)

Ο καημένος ο ποντικός τι να κάμει! σηκώνεται και πάει στα σύννεφα• μα και κει σκούρα τα βρήκε.

- Ο ποντικός πλησίασε τα σύννεφα; (Ναι)
- Ο ποντικός πλησίασε τον ήλιο; (Όχι)
- Είναι καλός γαμπρός τα σύννεφα; (Ναι)

-Βλέπεις το βοριά; του είπαν τα σύννεφα• αυτός όταν φυσά, εμείς σκορπιζόμαστε και χάνουμε τα κομμάτια μας• σύρε στο βοριά.

- Ήταν τα πιο δυνατά τα σύννεφα; (Όχι)
- Ήταν πιο δυνατός ο άνεμος; (Ναι)
- Παντρεύτηκε η κόρη του ποντικού; (Όχι)

Τότε ο ποντικός παίρνει τη θυγατέρα του και πάει στο βοριά και του λέει με τι σκοπόν ήρθε σε αυτόνα.

- Ο ποντικός πλησίασε τον άνεμο; (Ναι)
- Είναι καλός γαμπρός ο άνεμος; (Ναι)

-Μετά χαράς, καημένε ποντικέ, θα την έπαιρνα την όμορφή σου τη θυγατέρα, μα δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατός. Σύρε κει σε κείνο τον πύργο. Τον βλέπεις; Σαράντα χρόνια φυσώντας δεν μπόρεσα να τον ρίξω κάτω.

- Ήταν ο δυνατότερος ο άνεμος; (Όχι)
- Ήταν πιο δυνατός ο πύργος; (Ναι)

Να μην τα πολυλογούμε, πηγαίνει και στον πύργο και του λέει τα ίδια.

- Ο ποντικός πλησίασε τον πύργο; (Ναι)
- Είναι καλός γαμπρός ο πύργος; (Ναι)

Ο πύργος τότε γυρίζει και του λέει: - Ποντικέ, ποντικέ, ακούς μια βοή μέσα στους τοίχους μου; Τι θαρρείς πως είναι; Αντρειωμένα θεριά, ποντικοί, που με κατατρώνε και κοντεύουνε να με ρίξουνε κάτω. Απ' τους ποντικούς πλειότερο αντρειωμένος και δυνατός κανείς δεν είναι στον κόσμο και καθόλου κανένα να μην ακούς.

- Ήταν ο δυνατότερος ο πύργος; (Όχι)
- Ήταν πιο δυνατός ένας ποντικός; (Ναι)

Τότε ο ποντικός γίνηκεν η καρδιά του και δίνει την κόρη του σ' έναν αντρειωμένο και όμορφο ποντίκαρο.

- Παντρεύτηκε τελικά η κόρη του ποντικού; (Ναι)
- Με ποιον παντρεύτηκε;

B.8 Οι ψαράδες που έπιασαν μια πέτρα - Ε΄ Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Οι ψαράδες ένωσαν βαριά τα δίχτυα.
- ❖ [_] Οι ψαράδες βρήκαν πολλές πέτρες.
- ❖ [_] Οι ψαράδες πίστευαν ότι έπιασαν πολλά ψάρια.
- ❖ [_] Οι ψαράδες τράβηξαν τα δίχτυα.
- ❖ [_] Ο γέρος είπε μια παροιμία.
- ❖ [_] Οι ψαράδες έβγαλαν έξω τα δίχτυα.
- ❖ [_] Οι ψαράδες χαίρονταν.
- ❖ [_] Οι ψαράδες βρήκαν λίγα ψάρια.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Μερικοί ψαράδες τραβούσαν τα δίχτυα. καθώς τα 'νωθαν βαριά, χαίρονταν και χόρευαν πιστεύοντας πως έπιασαν μεγάλα ψάρια.

- Οι ψαράδες τράβηξαν τα δίχτυα; (Ναι)
- Οι ψαράδες ένωσαν βαριά τα δίχτυα; (Ναι)
- Οι ψαράδες ήταν χαρούμενοι; (Ναι)
- Οι ψαράδες ήταν λυπημένοι; (Όχι)
- Οι ψαράδες περίμεναν να πιάσουν πολλά ψάρια; (Ναι)
- Οι ψαράδες έπιασαν πέτρες; (Δεν ξέρω)

Τραβώντας όμως τα δίχτυα στην ακτή, βρήκαν λίγα ψάρια, αλλά γεμάτα από πέτρες και άλλα αντικείμενα, και στενοχωρήθηκαν πολύ, όχι τόσο για το συμβάν, όσο γιατί είχαν φανταστεί το αντίθετο.

- Οι ψαράδες έπιασαν πολλά ψάρια; (Όχι)
- Οι ψαράδες έπιασαν πέτρες; (Ναι)
- Οι ψαράδες ήταν χαρούμενοι; (Όχι)
- Οι ψαράδες ήταν λυπημένοι; (Ναι)

Και ένας γέρος απ' αυτούς είπε: «Για σταματάτε, βρε παιδιά. Φαίνεται πως η λύπη είναι αδελφή της χαράς. Αφού χαρήκαμε αρχικά τόσο, έπρεπε κατόπιν να νιώσουμε και κάποια λύπη».

- Ο γέρο-ψαράς αντιλήφθηκε το πραγματικό νόημα της ζωής; (Ναι)
- Τι είπε ακριβώς;

B.9 Κάποτε ριζώνουν και τα λόγια - Στ' Τάξη Δημοτικού

Διάρκεια μαθήματος: 1 x 40

Είδος κειμένου: Μύθος

ΠΟΡΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- ❖ Μεγαλόφωνη ανάγνωση

Δραστηριότητα 1

Οι μαθητές συμπληρώνουν ομαδικά άσκηση στον πίνακα, η οποία αναφέρεται στην χρονική σειρά των γεγονότων.

1. Αρίθμηση τα γεγονότα με τη σειρά που έγιναν.

- ❖ [_] Ο κουρέας είπε το μυστικό σε ένα πηγάδι.
- ❖ [_] Ένας βοσκός έκοψε την καλαμιά.
- ❖ [_] Ο κουρέας έμαθε το μυστικό.
- ❖ [_] Ο βασιλιάς πήγε στον κουρέα.
- ❖ [_] Μια καλαμιά φύτρωσε στο πηγάδι.
- ❖ [_] Ο βασιλιάς είχε ένα μυστικό.
- ❖ [_] Κάποτε ζούσε ένας βασιλιάς.
- ❖ [_] Ο βοσκός έφτιαξε μια φλογέρα.
- ❖ [_] Ο βασιλιάς απείλησε και φοβέρισε τον κουρέα.
- ❖ [_] Η φλογέρα είπε το μυστικό του βασιλιά.
- ❖ [_] Το πηγάδι ξεράθηκε.

Δραστηριότητα 2

Ο δάσκαλος διαβάζει πρόταση-πρόταση το κείμενο και υποβάλει ερωτήσεις στα παιδιά ζητώντας απαντήσεις της μορφής (Ναι, Όχι ή Δεν ξέρω). Δίπλα από κάθε ερώτηση καταγράφεται η αναμενόμενη απάντηση.

Μια φορά ήταν ένας βασιλιάς και είχε στο κεφάλι του ένα κερατάκι. Το είχε πολύ κρυφό,

- Μόνο ο βασιλιάς ήξερε το μυστικό; (Ναι)
- Ο κουρέας ήξερε το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)
- Ο κόσμος ήξερε το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)

μα πώς να το κρύψει και από τον κουρέα του; Κάθε φορά όμως που πήγαινε να του κόψει τα μαλλιά, ο βασιλιάς τον φοβέριζε να μην το πει σε κανένα, γιατί θα του πάρει το κεφάλι. Άλλος κανένας δεν το ήξερε εκτός από τον κουρέα του βασιλιά.

- Ο κουρέας ήξερε τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Ναι)
- Ο κόσμος ήξερε τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)
- Μόνο ο βασιλιάς ήξερε το μυστικό; (Όχι)

Ο κουρέας δεν μπορούσε να βαστάξει το μυστικό, μα φοβόταν πάλι.

- Ο κουρέας φοβόταν το βασιλιά; (Ναι)

Τι να κάνει; Πού να το ειπεί; Πήγε σ' ένα πηγάδι, έσκυψε από πάνω και φώναξε μ' όλη του την καρδιά: Ο βασιλιάς έχει κερατάκι!

- Το πηγάδι ήταν ξεραμένο; (Όχι)

Ύστερα από λίγον καιρό το πηγάδι ξεράθηκε και φύτρωσε μέσα μια καλαμιά.

- Το πηγάδι ξεράθηκε; (Ναι)
- Φύτρωσε καλαμιά στο πηγάδι; (Ναι)

Η καλαμιά μεγάλωσε και μια μέρα πέρναγε ένας τσοπάνης, έκοψε την καλαμιά κι έκανε μια φλογέρα και την έπαιζε. Μα η φλογέρα έλεγε: Μπι, μπι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι! Το άκουσεν ένας, το άκουσεν άλλος, το έμαθεν όλη η χώρα, έφτασε και στ' αυτιά του βασιλιά...

- Ο κόσμος ξέρει τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Ναι)

Παράρτημα Γ

Έντυπα Καταγραφής Απαντήσεων

Γ.1 Κείμενο 1 - Η ευχή - Α' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ Ο ψαράς λυπήθηκε το ψάρι. [3]
- ❖ Το ψαράκι έδωσε στον ψαρά ένα μαγικό κλειδί. [5]
- ❖ Στην αρχή το ψαράκι είναι μέσα στο νερό. [1]
- ❖ Ο ψαράς έχασε το κλειδί. [6]
- ❖ Ο ψαράς έπιασε το ψάρι. [2]
- ❖ Ο ψαράς άφησε ελεύθερο το ψάρι. [4]

Σχόλια:

Το κείμενο δεν είχε διδαχθεί ακόμη από τη δασκάλα της τάξης.

Οι πιο πάνω προτάσεις έχουν γραφτεί στον πίνακα και τα παιδιά τις βλέπουν κατά τη διάρκεια της πρώτης ανάγνωσης του κειμένου.

Τα παιδιά της Α' Τάξης μαθαίνουν να διαβάζουν και να γράφουν σε αρκετά καλό βαθμό μετά τα Χριστούγεννα για αυτό το λόγο με ιδιαίτερη ευκολία έχουν βάλει τις προτάσεις στη σωστή σειρά.

Ήταν σχεδόν όλα τα παιδιά πρόθυμα να βγουν στον πίνακα και να βάλουν το σωστό αριθμό σε μια πρόταση.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
<< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.				
Είναι πρωί; (Όχι)	Ναι 12/24	Όχι 12/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Είχε διαβαστεί δύο φορές η συγκεκριμένη πρόταση, τονίζοντας τη λέξη απόγευμα.				
Είναι απόγευμα; (Ναι)	Ναι 22/24	Όχι 2/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Είναι μικρό το ψάρι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ο ψαράς έχει το ψάρι; (Ναι)	Ναι 21/24	Όχι 3/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Αντί μόνο τη λέξη «έχει...» συμπληρώθηκε «έπιασε και έχει...»				
Το ψαράκι είναι μέσα στο νερό;	Ναι	Όχι	Δεν Ξέρω	1 2 3 4 5

(Όχι)	1/24	23/24	0/24	
Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)	Ναι 0/24	Όχι 12/24	Δεν Ξέρω 12/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Εδώ τα παιδιά δυσκολεύτηκαν λίγο, επηρεασμένοι από το σύνολο του κειμένου.				
Το ψάρι έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)	Ναι 10/24	Όχι 4/24	Δεν Ξέρω 10/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Το λυπήθηκε και το άφησε ελεύθερο.				
Το ψαράκι είναι τώρα μέσα στο νερό; (Ναι)	Ναι 22/24	Όχι 2/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο ψαράς έχει το ψάρι; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
- Είσαι πολύ ευγενικός, είπε το ψαράκι. Για να σε ευχαριστήσω, σου χαρίζω τούτο το μαγικό κλειδί. Κράτησέ το και κάνε μια ευχή.				
Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Ναι)	Ναι 14/24	Όχι 10/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Δεν ξέρω)	Ναι 0/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 24/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Τα παιδιά εδώ ήταν λίγο διστακτικά στο να απαντήσουν στην ερώτηση. Τους ειπώθηκε ότι το ψαράκι έδωσε το κλειδί στο ψαρά, αλλά δεν λέει ακόμα η ιστορία που είχε βάλει το κλειδί ο ψαράς.				
Ευτυχισμένος ο ψαράς έβαλε το κλειδί στην τσέπη του. Σκεφτόταν: Τι να ευχηθώ; Να ψαρεύω πάντα πολλά ψάρια; Να παντρευτώ μια καλή γυναίκα;				
Το ψάρι έχει τώρα το κλειδί; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Ναι)	Ναι 20/24	Όχι 4/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>

Όμως η τσέπη του ψαρά ήταν τρύπια και έχασε το κλειδί. >>				
Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Όχι)	Ναι 2/24	Όχι 22/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Εδώ υπήρχε ομόφωνη απάντηση από τα παιδιά.				

Γ.2 Κείμενο 2 - Η ευγνωμοσύνη του μικρού μυρμηγκιού - Α΄ Τάξη

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Το περιστέρι ρίχνει στο μυρμήγκι ένα κλαδί. [6]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι τρέχει να βοηθήσει το περιστέρι. [12]
- ❖ [_] Το περιστέρι πετάει για να βοηθήσει το μυρμήγκι. [5]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι. [1]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι δαγκώνει τον κυνηγό. [13]
- ❖ [_] Το περιστέρι βλέπει το μυρμήγκι να κινδυνεύει. [4]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι έπεσε μέσα στο ποτάμι. [3]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι αρπάζεται από το κλαδί. [7]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι πίνει νερό από το ποτάμι. [2]
- ❖ [_] Το περιστέρι πετάει μακριά για να σωθεί. [14]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βλέπει τον κυνηγό. [9]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βγαίνει έξω από το ποτάμι. [8]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βλέπει ότι το περιστέρι κινδυνεύει. [11]
- ❖ [_] Ο κυνηγός θέλει να σκοτώσει το περιστέρι. [10]

Σχόλια :

Αν και τα παιδιά βρήκαν τη σωστή σειρά των προτάσεων σχολίασαν ότι οι προτάσεις ήταν πολλές.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
Ένα μυρμήγκι πλησίασε σ' ένα ποταμάκι να πει νερό.				
Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)	Ναι 22/24	Όχι 2/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Διαβάστηκε δύο φορές στα παιδιά.				
Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι διψά; (Όχι)	Ναι 12/24	Όχι 12/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Δεν κατάλαβαν ότι το μυρμήγκι έπινε νερό.				
Αλλά το ρεύμα το παρέσυρε και κινδύνευε να πνιγεί.				
Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)	Ναι 20/24	Όχι 4/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Όχι)	Ναι 2/24	Όχι 22/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι κινδυνεύει να πνιγεί; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Τότε, το είδε ένα περιστέρι και το λυπήθηκε.				
Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)	Ναι 20/24	Όχι 4/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το περιστέρι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι;	Ναι	Όχι	Δεν Ξέρω	1 2 3 4 5

ποτάμι; (Ναι)	18/24	6/24	0/24	
Εξηγήθηκε στα παιδιά ότι το περιστέρι πετά πάνω από το ποτάμι.				
Το περιστέρι λυπήθηκε το μυρμήγκι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Του έριξε ένα κλαδί, και το μυρμήγκι πιάστηκε και σώθηκε.				
Το μυρμήγκι σώθηκε; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Έδωσαν εύκολα την απάντηση.				
Στην όχθη που βγήκε το μυρμήγκι, είδε έναν κυνηγό που είχε βάλει στο μάτι το περιστέρι.				
Το μυρμήγκι κινδυνεύει ακόμα να πνιγεί; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το περιστέρι κινδυνεύει; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι έτρεξε όσο πιο γρήγορα μπορούσε και, τη στιγμή που ο κυνηγός ετοιμαζόταν να πιάσει το περιστέρι, το μυρμηγκάκι τον δάγκωσε δυνατά στην πατούσα και τον ξάφνιασε.				
Το μυρμήγκι λυπήθηκε το περιστέρι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ένας καλός μαθητής της τάξης συμπλήρωσε ότι το μυρμήγκι λυπήθηκε το περιστέρι επειδή κι αυτό το έσωσε προηγουμένως.				
Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)	Ναι 23/24	Όχι 1/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5

Το περιστέρι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Το μυρμήγκι νιώθει ευγνωμοσύνη για το περιστέρι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Δόθηκε στα παιδιά η εξήγηση της λέξης «ευγνωμοσύνη».				
Το περιστέρι κινδυνεύει; (Ναι)	Ναι 17/24	Όχι 7/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ο κυνηγός ξαφνιάστηκε; (Ναι)	Ναι 23/24	Όχι 1/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Έτσι, το περιστέρι πρόλαβε και πέταξε μακριά.				
Το περιστέρι κινδυνεύει; (Όχι)	Ναι 3/24	Όχι 21/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5

Γ.3 Κείμενο 3 - Η κυρά καλή και οι δώδεκα μήνες - Β' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Η καλή κυρούλα, απάντησε πως της αρέσουν εξίσου όλοι οι μήνες. [5]
- ❖ [_] Ζούσε μια καλή και μια κακή κυρούλα. [1]
- ❖ [_] Τα παλληκάρια ρώτησαν την κυρούλα ποιο μήνα αγαπά περισσότερο. [4]
- ❖ [_] Εμφανίστηκαν δώδεκα παλληκάρια. [3]
- ❖ [_] Μέσα στο τσουβάλι υπήρχαν χρυσά νομίσματα. [8]
- ❖ [_] Η καλή κυρούλα, μια μέρα, πήγε στο βουνό. [2]
- ❖ [_] Η κυρούλα άνοιξε το τσουβάλι. [7]
- ❖ [_] Τα δώδεκα παλληκάρια έδωσαν στην κυρούλα ένα τσουβάλι. [6]

Σχόλια:

Τα παιδιά σηκώνονταν στον πίνακα και έγραφαν τους αριθμούς στις προτάσεις.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση	Βαθμός Προθυμίας
Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν σ' ένα χωριό δυο κυρούλες. Τη μια την έλεγαν Καλή, γιατί ήταν ευγενική και καλόψυχη και είχε για όλους καλά λόγια. Την άλλη την έλεγαν Κακή, γιατί δεν έλεγε ποτέ τον καλό το λόγο. Μια μέρα η Καλή		

πήγε στο βουνό να μαζέψει ξύλα.				
Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο χωριό; (Όχι)	Ναι 4/24	Όχι 20/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο βουνό; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Παρουσιάζονται τότε μπροστά της δώδεκα παλικάρια. Ήταν οι δώδεκα μήνες του χρόνου.				
Τα δώδεκα παλικάρια βρίσκονται στο βουνό; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Γεια σου, γιαγιά, της λένε. Γεια σας και σε σας, απαντά η κυρα-Καλή.				
Οι δώδεκα μήνες είναι ικανοποιημένοι με την καλή κυρούλα; (Δεν Ξέρω)	Ναι 2/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 22/24	1 2 3 4 <u>5</u>
-Δε μας λες, γιαγιά, τι γνώμη έχεις για τους δώδεκα μήνες του χρόνου; Ποιον αγαπάς περισσότερο; Τι πράγματα είναι αυτά που με ρωτάτε, παιδιά μου; Όλοι έχουν τη χάρη τους! Τους αγαπώ όλους ίσα. Οι μήνες ευχαριστήθηκαν πολύ από τα λόγια της και της έδωσαν ένα τσουβαλάκι.				
Οι δώδεκα μήνες ένωσαν εκτίμηση για την καλή κυρούλα; (Ναι)	Ναι 22/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 2/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι δώδεκα μήνες έμεινα ικανοποιημένοι με την απάντηση της κυρούλας; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Η καλή κυρούλα έχει τώρα ένα τσουβαλάκι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>

Το τσουβαλάκι έχει μέσα χρυσά φλουριά; (Δεν Ξέρω)	Ναι 4/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 20/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Όταν πήγε η γριούλα στο σπίτι της, το άνοιξε και ήταν γεμάτο φλουριά.				
Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο βουνό; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 22/24	Δεν Ξέρω 2/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο χωριό; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Το τσουβαλάκι έχει μέσα χρυσά φλουριά; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>

Γ.4 Κείμενο 4 - Ο ψεύτης βοσκός - Β' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ Οι χωριανοί βλέπουν το βοσκό να γελά. [8]
- ❖ Ο βοσκός φωνάζει στα αλήθεια ότι ήρθε ο λύκος να του φάει τα πρόβατα. [11]
- ❖ Ο βοσκός πηγαίνει στο λόφο. [4]
- ❖ Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα. [13]
- ❖ Ο λύκος εμφανίζεται για να φάει τα πρόβατα. [10]
- ❖ Οι χωριανοί βλέπουν ότι δεν υπάρχει λύκος. [7]
- ❖ Ο βοσκός πηγαίνει να ταΐσει τα πρόβατα. [2]
- ❖ Ο βοσκός φωνάζει στα ψέματα ότι ήρθε ο λύκος να του φάει τα πρόβατα. [5]
- ❖ Οι χωριανοί φεύγουν. [9]
- ❖ Οι χωριανοί δεν πιστεύουν το βοσκό. [12]
- ❖ Οι χωριανοί τρέχουν να βοηθήσουν το βοσκό. [6]
- ❖ Ο βοσκός βρίσκεται στο χωριό. [1]
- ❖ Ο βοσκός αποφασίζει να κάνει ένα αστείο στους συγχωριανούς του. [3]

Σχόλια:

Τα παιδιά γνώριζαν ήδη το κείμενο.

Τα παιδιά αριθμούσαν τις προτάσεις που ήταν γραμμένες στον πίνακα.

Δυσκολεύτηκαν λίγο να βρουν ποια ήταν η δεύτερη πρόταση.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση/Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση		Βαθμός Προθυμίας	
Ζούσε κάποτε ένας βοσκός.				
Τα πρόβατα είναι ταϊσμένα; (Όχι)	Ναι 4/24	Όχι 20/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Κάποια παιδιά συγχύστηκαν με την έννοια του «ταϊσμένα» και τους εξηγήθηκε ότι σημαίνει πως ο βοσκός πήρε τα πρόβατα στο βουνό και τρώνε.				
Ο βοσκός βρίσκεται στο λόφο; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ο βοσκός βρίσκεται στο χωριό; (Ναι)	Ναι 17/24	Όχι 6/24	Δεν Ξέρω 1/24	1 2 3 4 5
Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 23/24	Δεν Ξέρω 1/24	1 2 3 4 5
Ο βοσκός γελά; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Κάθε πρωί πήγαινε τα πρόβατά του να βοσκήσουν.				
Ο λύκος εμφανίστηκε στα πρόβατα; (Όχι)	Ναι 1/24	Όχι 23/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ταΐζονται τα πρόβατα; (Ναι)	Ναι 19/24	Όχι 3/24	Δεν Ξέρω 2/24	1 2 3 4 5

Μια μέρα αποφάσισε να κάνει ένα αστείο, για να διασκεδάσει. Ανέβηκε σ' ένα ύψωμα και άρχισε να φωνάζει: «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!».				
Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο βοσκός βρίσκεται στο λόφο; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι χωριανοί τον άκουσαν κι έτρεξαν να βοηθήσουν.				
Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Όχι)	Ναι 2/24	Όχι 22/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι χωριανοί βοήθησαν το βοσκό; (Ναι)	Ναι 20/24	Όχι 4/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Δεν είδαν όμως το λύκο. Είδαν μόνο το βοσκό να γελά κι έφυγαν θυμωμένοι.				
Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα; (Όχι)	Ναι 2/24	Όχι 22/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο βοσκός γελούσε; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Ξαναδιαβάστηκε στα παιδιά αυτό το κομμάτι της ιστορίας.				
Δεν πέρασε πολύς καιρός και πλησίασε στ' αλήθεια λύκος το κοπάδι. «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!» φώναζε τρομαγμένος ο βοσκός. Αλλά αυτή τη φορά οι χωριανοί δεν έδωσαν σημασία. Κανείς δεν τον πίστεψε και κανείς δεν έτρεξε να τον βοηθήσει.				
Ο βοσκός γελούσε; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι χωριανοί βοήθησαν το βοσκό; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>

Ο λύκος εμφανίστηκε στο κοπάδι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Έτσι, ο λύκος έφαγε τα πρόβατα του ψεύτη βοσκού.				
Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Στην αρχή της ιστορίας τα παιδιά δυσκολεύονταν περισσότερο από ότι στο τέλος της ιστορίας.				

Γ.5 Κείμενο 5 - Ο εγωιστής γίγαντας - Γ' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Ήρθε η άνοιξη στη χώρα. [4]
- ❖ [_] Ήταν ακόμη χειμώνας στον κήπο. [5]
- ❖ [_] Ο Γίγαντας επέστρεψε σπίτι του. [2]
- ❖ [_] Τα παιδιά έπαιζαν στον όμορφο κήπο του Γίγαντα που έλειπε. [1]
- ❖ [_] Έδιωξε τα παιδιά από τον κήπο του. [3]

Σχόλια:

Πολύ εύκολα έδωσαν τη σειρά των προτάσεων τα παιδιά.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-3 Παιδιά 2 4-7 Παιδιά 3 8-11 Παιδιά 4 12-15 Παιδιά 5 16-20 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
«Κάθε απόγευμα γυρίζοντας απ' το σχολείο, τα παιδιά συνήθως πήγαιναν να παίξουν στον κήπο του Γίγαντα.				
Ο γίγαντας είναι σε ταξίδι στη χώρα; (Δεν ξέρω)	Ναι 3/20	Όχι 10/20	Δεν Ξέρω 7/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Τα παιδιά είναι στον κήπο του γίγαντα; Πότε; (Ναι)	Ναι 15/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 5/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Τα παιδιά απάντησαν ότι «το απόγευμα πήγαν τα παιδιά στον κήπο του γίγαντα».				
Μια μέρα, ο Γίγαντας γύρισε.				
Ο γίγαντας είναι στον κήπο; (Ναι)	Ναι 14/20	Όχι 4/20	Δεν Ξέρω 2/20	1 2 3 4 <u>5</u>

Μόλις έφτασε, είδε τα παιδιά να παίζουν στον κήπο. «Τι κάνετε εκεί πέρα»; φώναξε με τραχιά φωνή, και τα παιδιά σκόρπισαν μακριά. Ήταν στ' αλήθεια ένας πολύ εγωιστής Γίγαντας.				
Νομίζετε ότι τα παιδιά είναι φοβισμένα; (Ναι)	Ναι 17/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 3/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Έχουν καλή διάθεση; (Όχι)	Ναι 1/20	Όχι 19/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Συνεχίζουν να παίζουν τα παιδιά; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 20/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Όσπου ήρθε η Άνοιξη, και στη χώρα, απ' άκρη σ' άκρη, ξεπρόβαλαν μικρά μπουμπούκια και πουλιά. Μονάχα στον κήπο του εγωιστή Γίγαντα δεν έλεγε να τελειώσει ο χειμώνας.				
Ήρθε η άνοιξη στη χώρα; (Ναι)	Ναι 18/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 2/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ήρθε η άνοιξη στον κήπο του γίγαντα; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 20/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Τα πουλιά δεν ήθελαν να τραγουδούν σ' αυτόν, μιας και δεν υπήρχαν παιδιά, και τα λουλούδια ξεχνούσαν ν' ανθίσουν. Κι έτσι ήταν πάντα Χειμώνας εκεί.				
Είναι ανθισμένα τα λουλούδια στη χώρα; (Ναι)	Ναι 19/20	Όχι 1/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Εδώ τονίστηκε στα παιδιά ότι ισχύουν όλα όσα διαβάστηκαν μέχρι τώρα.				
Κελαηδούν τα πουλιά στον κήπο του γίγαντα ; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 19/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>

Γ.6 Κείμενο 6 - Λιοντάρι και Αγριόχοιρος - Γ' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος σπρώχνονται μεταξύ τους. [3]
- ❖ [_] Ήρθε το καλοκαίρι. [1]
- ❖ [_] Δύο σαρκοφάγα πουλιά είδαν το λιοντάρι και τον αγριόχοιρο να παλεύουν. [5]
- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος πηγαίνουν να πιουν νερό. [2]
- ❖ [_] Τα ο λιοντάρι και ο αγριόχοιρος παλεύουν. [4]
- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος πηγαίνουν κοντά και πίνουν νερό. [6]

Σχόλια:

Ήταν αρκετά εύκολη η συμπλήρωση αυτής της άσκησης από τους μαθητές.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-3 Παιδιά 2 4-7 Παιδιά 3 8-11 Παιδιά 4 12-15 Παιδιά 5 16-19 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
Μέσα στη μεγάλη κάψα του καλοκαιριού, βρέθηκαν ένα λιοντάρι και ένας αγριόχοιρος κοντά σε μια μικρή πηγή, όπου έτρεχε δροσερό νεράκι. Είχαν και οι δυο τους τέτοια δίψα, που δεν είχαν την υπομονή να περιμένουν να πει πρώτα ο ένας κι ύστερα ο άλλος.				
Τα δύο ζώα είναι διψασμένα; (Ναι)	Ναι 19/19	Όχι 0/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
Τα δύο ζώα βρίσκονται κοντά στο	Ναι	Όχι	Δεν Ξέρω	1 2 3 4 <u>5</u>

νερό; (Ναι)	19/19	0/19	0/19	
Μήπως τα δύο ζώα βρίσκονται μακριά από το νερό; (Όχι)	Ναι 0/19	Όχι 19/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
Έσπρωξε το λιοντάρι με τόση ορμή τον αγριόχοιρο, που ο αγριόχοιρος βρέθηκε δυο μέτρα πέρα από το νερό. Μα κι αυτός ορθώθηκε στα γρήγορα και, πέφτοντας πάνω στο λιοντάρι, το απομάκρυνε από την πηγή. Κι αυτό συνεχίστηκε αρκετή ώρα. Έτσι που ούτε το ένα ούτε το άλλο δεν είχαν καταφέρει να ξεδιψάσουν, μα ούτε να δροσιστούν με μια ρουφηξιά νερό.				
Τα δύο ζώα βρίσκονται κοντά στο νερό; (Όχι)	Ναι 1/19	Όχι 18/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
Μήπως τα δύο ζώα βρίσκονται μακριά από το νερό; (Ναι)	Ναι 19/19	Όχι 0/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
Πάλευαν του σκοτωμού πεισματωμένα και, παίρνοντας βαθιές ανάσες, σταματούσαν ένα λεφτό, ξαναπαίρνανε φόρα και ξανάρχιζαν. Είχαν και οι δυο καταξεσκιστεί, καταπληγιαστεί.				
Τα δύο ζώα είναι πληγωμένα; (Ναι)	Ναι 17/19	Όχι 2/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
Τους είδαν από ψηλά δυο σαρκοβόρα, αρπακτικά πουλιά, γύπας και κοράκι, κατέβηκαν χαμηλά και πετούσαν από πάνω τους, περιμένοντας πότε θα πέσουν πια ψόφια για να τα καταβροχθίσουν.				
Τα δύο σαρκοφάγα πουλιά περιμένουν να φάνε το λιοντάρι και τον αγριόχοιρο; (Ναι)	Ναι 19/19	Όχι 0/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
Το λιοντάρι κι ο αγριόχοιρος τα είδαν, κατάλαβαν το σχέδιό τους και τρομοκρατήθηκαν...				
Τα δύο ζώα είναι φοβισμένα; (Ναι)	Ναι 18/19	Όχι 0/19	Δεν Ξέρω 1/19	1 2 3 4 <u>5</u>

Στάθηκαν με τη σειρά τους μπρος στην πηγή, ήπιαν, ήπιαν με την ψυχή τους, ξεδίψασαν και ελεεινολογούσαν τους εαυτούς τους που κόντεψαν με το τυφλό πείσμα τους να κάμουν τα κορμιά τους πλούσιο τραπέζι στα σαρκοβόρα πουλιά.

Τα δύο ζώα βρίσκονται τώρα κοντά στο νερό; (Ναι)	Ναι 19/19	Όχι 0/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
--	--------------	-------------	------------------	------------------

Τα δύο ζώα είναι διψασμένα; (Όχι)	Ναι 0/19	Όχι 19/19	Δεν Ξέρω 0/19	1 2 3 4 <u>5</u>
-----------------------------------	-------------	--------------	------------------	------------------

Γ.7 Κείμενο 7 - Ο ποντικός κι η θυγατέρα του - Δ' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στα σύννεφα. [6]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον πύργο να παντρευτεί την κόρη του. [13]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον άνεμο να παντρευτεί την κόρη του. [10]
- ❖ [_] Ο ήλιος είπε ότι τα σύννεφα είναι πιο δυνατά από αυτόν. [5]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τα σύννεφα να παντρευτούν την κόρη του. [7]
- ❖ [_] Η κόρη του ποντικού παντρεύτηκε ένα δυνατό ποντικό. [15]
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον άνεμο. [9]
- ❖ [_] Ο άνεμος είπε ότι ο πύργος είναι πιο δυνατός από αυτόν. [11]
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον πύργο. [12]
- ❖ [_] Ο πύργος είπε ότι ο ποντικός είναι πιο δυνατός από αυτόν. [14]
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον ήλιο. [3]
- ❖ [_] Ο ποντικός ήθελε να παντρέψει την κόρη του. [1]
- ❖ [_] Ο ποντικός είδε τον ήλιο. [2]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον ήλιο να παντρευτεί την κόρη του. [4]
- ❖ [_] Τα σύννεφα είπαν ότι ο άνεμος είναι πιο δυνατός από αυτά. [8]

Σχόλια:

Επειδή οι προτάσεις ήταν πολλές, λίγα από τα παιδιά της τάξης μπερδεύτηκαν. Για άλλα παιδιά που συγκράτησαν καλύτερα το κείμενο ήταν πολύ εύκολα.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-3 Παιδιά 2 4-7 Παιδιά 3 8-11 Παιδιά 4 12-15 Παιδιά 5 16-20 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
Μια φορά ήταν ένας ποντικός κι είχε μια θυγατέρα πολύ όμορφη. Ήθελε να την παντρεύσει, μα δεν ήθελε να τη δώσει σε ποντικό.				
Ήταν παντρεμένη η κόρη του ποντικού; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 19/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Κει που συλλογιότανε, βλέπει τον ήλιο να λάμπει. Α! είπε με το νου του, να γαμπρός για το κορίτσι μου και χωρίς να χάσει καιρό, την παίρνει και πάει στο παλάτι του ήλιου. -Ήλιε, την παίρνεις τη θυγατέρα μου γυναίκα; Δε θέλω να τη δώσω σ' άλλα τόσα τόσο όμορφη, μόνο σε σένα που 'σαι τόσο όμορφος και δυνατός.				
Ο ποντικός πήγε στον ήλιο; (Ναι)	Ναι 18/20	Όχι 2/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Είναι καλός γαμπρός ο ήλιος; (Ναι)				
Είναι καλός γαμπρός ο ήλιος; (Ναι)	Ναι 17/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 3/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Είχε συμπληρώθει στα παιδιά η πρόταση «αν θεωρεί ο ποντικός καλό γαμπρό τον ήλιο».				
-Αχ! του λέει ο ήλιος, για να τον ξεφορτωθεί, δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατότερος απ' όλους στον κόσμο. Διε κείνα να τα σύννεφα, άμα με πλακώσουνε, σκοτεινιάζω και τίποτα δεν μπορώ να τα κάμω. Σύρε σ' αυτά και χωρίς άλλο θα πετύχεις.				
Ήταν ο πιο δυνατός ο ήλιος; (Όχι)	Ναι 2/20	Όχι 18/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>

Ήταν πιο δυνατά τα σύννεφα; (Ναι)	Ναι 16/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 4/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο καημένος ο ποντικός τι να κάμει! σηκώνεται και πάει στα σύννεφα• μα και κει σκούρα τα βρήκε.				
Ο ποντικός πλησίασε τα σύννεφα; (Ναι)	Ναι 18/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 2/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο ποντικός πλησίασε τον ήλιο; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 20/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Είναι καλός γαμπρός τα σύννεφα; (Ναι)	Ναι 15/20	Όχι 4/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
-Βλέπεις το βοριά; του είπαν τα σύννεφα• αυτός όταν φυσά, εμείς σκορπιζόμαστε και χάνουμε τα κομμάτια μας• σύρε στο βοριά.				
Ήταν πιο δυνατά τα σύννεφα; (Όχι)	Ναι 1/20	Όχι 18/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ήταν πιο δυνατός ο άνεμος; (Ναι)	Ναι 19/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Άνεμος = Βοριάς				
Παντρεύτηκε η κόρη του ποντικού; (Όχι)	Ναι 1/20	Όχι 19/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Τότε ο ποντικός παίρνει τη θυγατέρα του και πάει στο βοριά και του λέει με τι σκοπόν ήρθε σ' αυτόνα.				
Ο ποντικός πλησίασε τον άνεμο; (Ναι)	Ναι 19/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>

Είναι καλός γαμπρός ο άνεμος; (Ναι)	Ναι 19/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
-Μετά χαράς, καημένε ποντικέ, θα την έπαιρνα την όμορφή σου τη θυγατέρα, μα δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατός. Σύρε κει σε κείνο τον πύργο. Τον βλέπεις; Σαράντα χρόνια φυσώντας δεν μπόρεσα να τον ρίξω κάτω.				
Ήταν ο δυνατότερος ο άνεμος; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 20/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ήταν πιο δυνατός ο πύργος; (Ναι)	Ναι 20/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Να μην τα πολυλογούμε, πηγαίνει και στον πύργο και του λέει τα ίδια.				
Ο ποντικός πλησίασε τον πύργο; (Ναι)	Ναι 20/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Είναι καλός γαμπρός ο πύργος; (Ναι)	Ναι 19/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο πύργος τότε γυρίζει και του λέει: - Ποντικέ, ποντικέ, ακούς μια βοή μέσα στους τοίχους μου; Τι θαρρείς πως είναι; Αντρειωμένα θεριά, ποντικοί, που με κατατρώνε και κοντεύουνε να με ρίξουνε κάτω. Από τους ποντικούς πλειότερο αντρειωμένος και δυνατός κανείς δεν είναι στον κόσμο και καθόλου κανένα να μην ακούς.				
Ήταν ο δυνατότερος ο πύργος; (Όχι)	Ναι 2/20	Όχι 17/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Ήταν πιο δυνατός ένας ποντικός; (Ναι)	Ναι 20/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Τότε ο ποντικός γίνηκεν η καρδιά του και δίνει την κόρη του σε έναν αντρειωμένο και όμορφο ποντίκαρο.				

Παντρεύτηκε τελικά η κόρη του ποντικού; (Ναι)	Ναι 19/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 5
Μετά την ολοκλήρωση του κειμένου, το οποίο άρεσε πολύ στα παιδιά, ήθελαν και άλλο κείμενο, ενώ παράλληλα έγινε και μια συζήτηση πάνω στο μύθο αυτό.				

Γ.8 Κείμενο 8 - Οι ψαράδες που έπιασαν μια πέτρα - Ε' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Οι ψαράδες ένωσαν βαριά τα δίχτυα. [2]
- ❖ [_] Οι ψαράδες βρήκαν πολλές πέτρες. [7]
- ❖ [_] Οι ψαράδες πίστευαν ότι έπιασαν πολλά ψάρια. [4]
- ❖ [_] Οι ψαράδες τράβηξαν τα δίχτυα. [1]
- ❖ [_] Ο γέρος είπε μια παροιμία. [8]
- ❖ [_] Οι ψαράδες έβγαλαν έξω τα δίχτυα. [5]
- ❖ [_] Οι ψαράδες χάρονταν. [3]
- ❖ [_] Οι ψαράδες βρήκαν λίγα ψάρια. [6]

Σχόλια:

Το κείμενο δεν διδάχθηκε ακόμη στα παιδιά από τη δασκάλα της τάξης.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-3 Παιδιά 2 4-7 Παιδιά 3 8-11 Παιδιά 4 12-15 Παιδιά 5 16-20 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
Μερικοί ψαράδες τραβούσαν τα δίχτυα. Καθώς τα 'νιωθαν βαριά, χάρονταν και χόρευαν πιστεύοντας πως έπιασαν μεγάλα ψάρια.				
Οι ψαράδες τράβηξαν τα δίχτυα; (Ναι)	Ναι 13/20	Όχι 6/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 5
Οι ψαράδες ένωσαν βαριά τα δίχτυα; (Ναι)	Ναι 20/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 5
Οι ψαράδες ήταν χαρούμενοι;	Ναι	Όχι	Δεν Ξέρω	1 2 3 4 5

(Ναι)	19/20	1/20	0/20	
Οι ψαράδες ήταν λυπημένοι; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 20/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι ψαράδες περίμεναν να πιάσουν πολλά ψάρια; (Ναι)	Ναι 20/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι ψαράδες έπιασαν πέτρες; (Δεν ξέρω)	Ναι 0/20	Όχι 5/20	Δεν Ξέρω 15/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Εδώ υπήρχε κάποια δυσκολία στο να δώσουν τη σωστή απάντηση οι μαθητές.				
Τραβώντας όμως τα δίχτυα στην ακτή, βρήκαν λίγα ψάρια, αλλά γεμάτα από πέτρες και άλλα αντικείμενα, και στενοχωρήθηκαν πολύ, όχι τόσο για το συμβάν, όσο γιατί είχαν φανταστεί το αντίθετο.				
Οι ψαράδες έπιασαν πολλά ψάρια; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 19/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι ψαράδες έπιασαν πέτρες; (Ναι)	Ναι 15/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 5/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι ψαράδες ήταν χαρούμενοι; (Όχι)	Ναι 0/20	Όχι 19/20	Δεν Ξέρω 1/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Οι ψαράδες ήταν λυπημένοι; (Ναι)	Ναι 20/20	Όχι 0/20	Δεν Ξέρω 0/20	1 2 3 4 <u>5</u>
Και ένας γέρος απ' αυτούς είπε: «Για σταματάτε, βρε παιδιά. Φαίνεται πως η λύπη είναι αδελφή της χαράς. Αφού χαρήκαμε αρχικά τόσο, έπρεπε κατόπιν να νιώσουμε και κάποια λύπη».				
Ο γέρο-ψαράς αντιλήφθηκε το πραγματικό νόημα της ζωής; (Ναι)	Ναι 15/20	Όχι 1/20	Δεν Ξέρω 4/20	1 2 3 4 <u>5</u>

Ένας πρόθυμος μαθητής εξήγησε με δικά του λόγια το νόημα της πρότασης. «Δεν μπορεί πάντα να έρχονται χαρές στη ζωή μας αλλά θα έχουμε και λύπες. Η λύπη ακολουθεί τη χαρά», ήταν η εξήγηση του μαθητή.

Γ.9 Κείμενο 9 - Κάποτε ριζώνουν και τα λόγια - Στ' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Ο κουρέας είπε το μυστικό σε ένα πηγάδι. [6]
- ❖ [_] Ένας βοσκός έκοψε την καλαμιά. [9]
- ❖ [_] Ο κουρέας έμαθε το μυστικό. [4]
- ❖ [_] Ο βασιλιάς πήγε στον κουρέα. [3]
- ❖ [_] Μια καλαμιά φύτρωσε στο πηγάδι. [8]
- ❖ [_] Ο βασιλιάς είχε ένα μυστικό. [2]
- ❖ [_] Κάποτε ζούσε ένας βασιλιάς. [1]
- ❖ [_] Ο βοσκός έφτιαξε μια φλογέρα. [10]
- ❖ [_] Ο βασιλιάς απείλησε και φοβέρισε τον κουρέα. [5]
- ❖ [_] Η φλογέρα είπε το μυστικό του βασιλιά. [11]
- ❖ [_] Το πηγάδι ξεράθηκε. [7]

Σχόλια:

Τα παιδιά έβγαιναν στον πίνακα και αριθμούσαν τις προτάσεις.

Δραστηριότητα 2

Βαθμός Προθυμίας : 1 Καθόλου Πρόθυμοι 2 Λίγο Πρόθυμοι 3 Πρόθυμοι 4 Αρκετά Πρόθυμοι 5 Πολύ Πρόθυμοι

Ψήλωσαν χέρι: 1 0-4 Παιδιά 2 5-9 Παιδιά 3 10-14 Παιδιά 4 15-19 Παιδιά 5 20-24 Παιδιά

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απάντηση			Βαθμός Προθυμίας
Μια φορά ήταν ένας βασιλιάς και είχε στο κεφάλι του ένα κερατάκι. Το είχε πολύ κρυφό,				
Μόνο ο βασιλιάς ήξερε το μυστικό; (Ναι)	Ναι 23/24	Όχι 1/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Ο κουρέας ήξερε το μυστικό του	Ναι	Όχι	Δεν Ξέρω	1 2 3 4 <u>5</u>

βασιλιά; (Όχι)	0/24	23/24	1/24	
Ο κόσμος ήξερε το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
μα πώς να το κρύψει και από τον κουρέα του; Κάθε φορά όμως που πήγαινε να του κόψει τα μαλλιά, ο βασιλιάς τον φοβέριζε να μην το πει σε κανένα, γιατί θα του πάρει το κεφάλι. Άλλος κανένας δεν το ήξερε εκτός από τον κουρέα του βασιλιά.				
Ο κουρέας ήξερε τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ο κόσμος ήξερε τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Μόνο ο βασιλιάς ήξερε το μυστικό; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 24/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ο κουρέας δεν μπορούσε να βαστάξει το μυστικό, μα φοβόταν πάλι.				
Ο κουρέας φοβόταν το βασιλιά; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Ένας έξυπνος μαθητής συμπλήρωσε «Γιατί θα του έκοβε το κεφάλι».				
Τι να κάνει; Πού να το ειπεί; Πήγε σ' ένα πηγάδι, έσκυψε από πάνω και φώναξε μ' όλη του την καρδιά: Ο βασιλιάς έχει κερατάκι!				
Το πηγάδι ήταν ξεραμένο; (Όχι)	Ναι 0/24	Όχι 22/24	Δεν Ξέρω 2/24	1 2 3 4 5
Ύστερα από λίγον καιρό το πηγάδι ξεράθηκε και φύτρωσε μέσα μια καλαμιά.				
Το πηγάδι ξεράθηκε; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5
Φύτρωσε καλαμιά στο πηγάδι; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 5

Ξαναδιαβάστηκε το κομμάτι του κειμένου ακόμη μία φορά στα παιδιά.				
<p>Η καλαμιά μεγάλωσε και μια μέρα πέρναγε ένας τσοπάνης, έκοψε την καλαμιά κι έκανε μια φλογέρα και την έπαιζε. Μα η φλογέρα έλεγε: Μπι, μπι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι! Το άκουσεν ένας, το άκουσεν άλλος, το έμαθεν όλη η χώρα, έφτασε και στα αυτιά του βασιλιά...</p>				
Ο κόσμος ξέρει τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Ναι)	Ναι 24/24	Όχι 0/24	Δεν Ξέρω 0/24	1 2 3 4 <u>5</u>
Τα παιδιά θεώρησαν πολύ εύκολη την ερώτηση.				

Παράρτημα Δ

Ανάλυση Απαντήσεων

Δ.1 Κείμενο 1 - Η ευχή - Α΄ Τάξη Δημοτικού

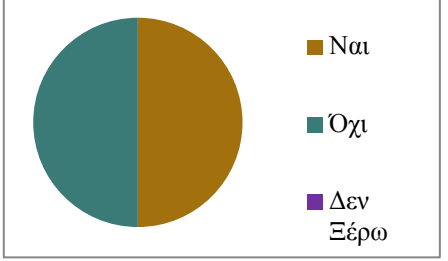
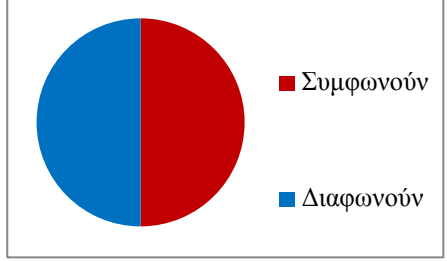
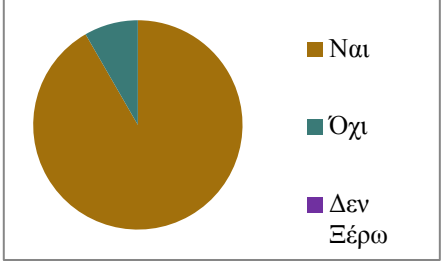
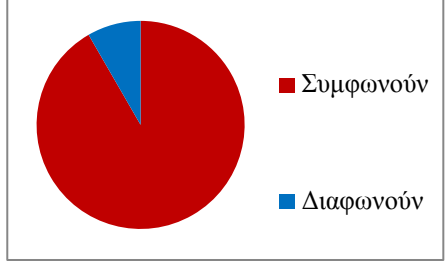
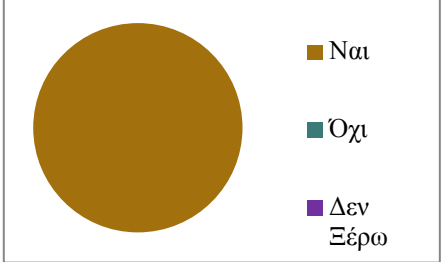
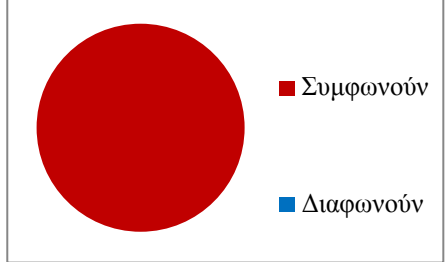
Δραστηριότητα 1

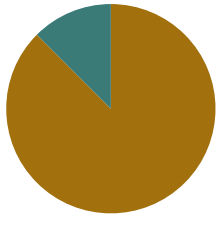
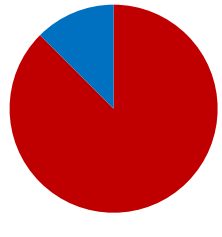
- ❖ [_] Ο ψαράς λυπήθηκε το ψάρι. [3]
- ❖ [_] Το ψαράκι έδωσε στον ψαρά ένα μαγικό κλειδί. [5]
- ❖ [_] Στην αρχή το ψαράκι είναι μέσα στο νερό. [1]
- ❖ [_] Ο ψαράς έχασε το κλειδί. [6]
- ❖ [_] Ο ψαράς έπιασε το ψάρι. [2]
- ❖ [_] Ο ψαράς άφησε ελεύθερο το ψάρι. [4]

Σχόλια:

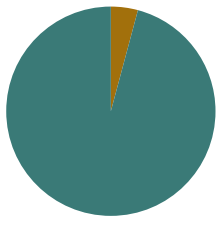
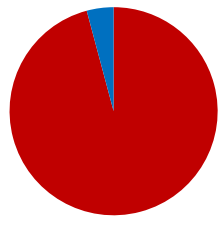
Τα παιδιά απάντησαν με ευκολία στην άσκηση αυτή γιατί τέτοιου είδους ασκήσεις προκαλούν το ενδιαφέρον των παιδιών και θέλουν να συμμετέχουν.

Δραστηριότητα 2

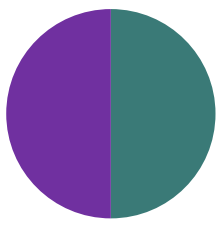
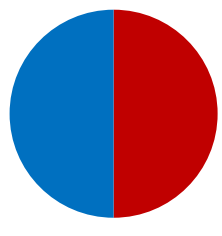
Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (24)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
<p><< Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ψαράς. Ένα απόγευμα έπιασε ένα μικρούτσικο ψαράκι.</p>		
<p>Είναι πρωί; (Όχι)</p>		
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Πιστεύουμε ότι υπάρχει αυτή η μεγάλη απόκλιση λόγω του ότι ήταν η αρχή και η πρώτη φορά που τα παιδιά θα έπρεπε να δώσουν απαντήσεις αυτής της μορφής. Μετά από αυτό το λάθος εξηγήθηκε ξανά στα παιδιά τι θα έπρεπε να κάνουν.</p>		
<p>Είναι απόγευμα; (Ναι)</p>		
<p>Εδώ σημειώνεται τα λάθη Λ3 και Λ4 από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Μερικά από τα παιδιά αυτής της ηλικίας δεν έχουν αντιληφθεί πλήρως την έννοια «πρωί» και «απόγευμα» με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνουν ότι δεν συμπίπτουν. Ενώ κάτι τέτοιο δεν ισχύει στην περίπτωση του υπολογιστή.</p>		
<p>Είναι μικρό το ψάρι; (Ναι)</p>		

<p>Ο ψαράς έχει το ψάρι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
------------------------------------	--	--

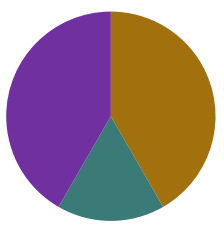
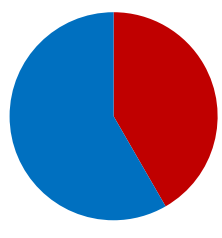
Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ5, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Ίσως επειδή ήταν η τέταρτη στη σειρά ερώτηση πάνω στο ίδιο κομμάτι του κειμένου, τα παιδιά να είχαν ξεχάσει τι ακριβώς έλεγε το κείμενο που τους διαβάστηκε.

<p>Το ψαράκι είναι μέσα στο νερό; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
---	--	--

Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ3, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Η ερώτηση είναι αντίθετη με την προηγούμενη.

<p>Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
---	--	--

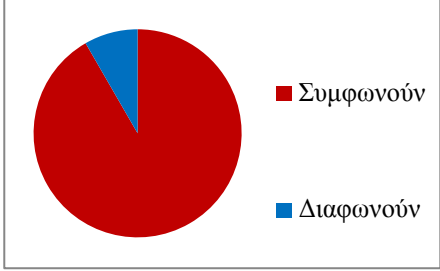
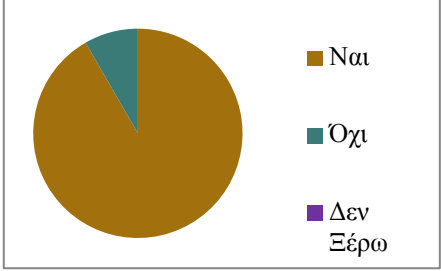
Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ2, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Τα παιδιά πρέπει να επηρεάστηκαν από το σύνολο του κειμένου, το οποίο τους είχε διαβαστεί στην αρχή, έστω και αν τους ειπώθηκε να μην δώσουν την απάντησή τους με βάση όλο το κείμενο.

<p>Το ψάρι έχει το κλειδί; (Δεν ξέρω)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
---	--	--

Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ2, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Τα παιδιά προέτρεξαν σε όλο το κείμενο για την απάντηση αυτή.

Το λυπήθηκε και το άφησε ελεύθερο.

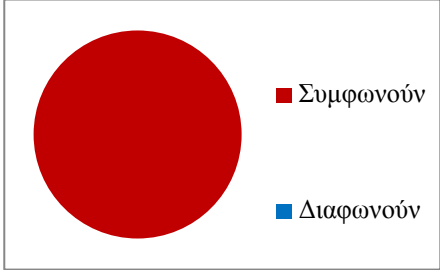
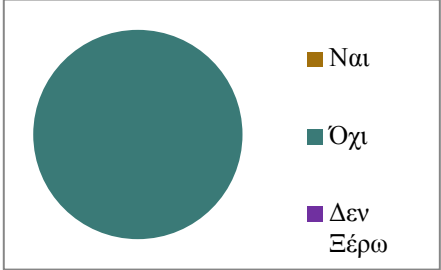
Το ψαράκι είναι
τώρα μέσα στο
νερό; (Ναι)



Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.

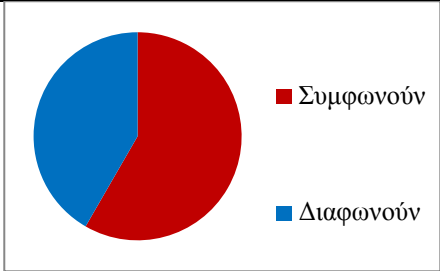
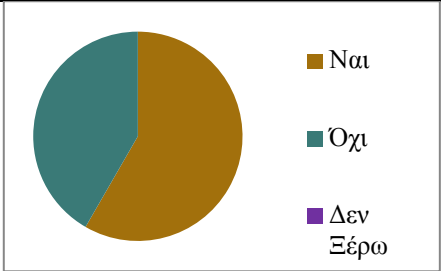
Πιστεύουμε ότι κάποια παιδιά δεν είχαν συνδέσει τη φράση «άφησε ελεύθερο», άρα «είναι μέσα στο νερό».

Ο ψαράς έχει το
ψάρι; (Όχι)



**- Είσαι πολύ ευγενικός, είπε το ψαράκι. Για να σε ευχαριστήσω, σου χαρίζω
τούτο το μαγικό κλειδί. Κράτησέ το και κάνε μια ευχή.**

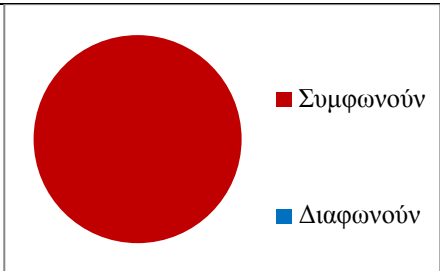
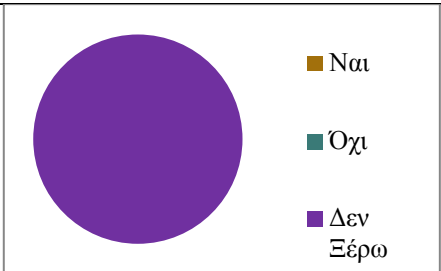
Ο ψαράς έχει το
κλειδί; (Ναι)



Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ6, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.

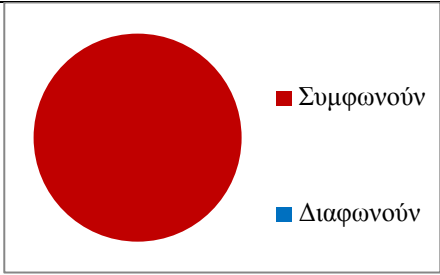
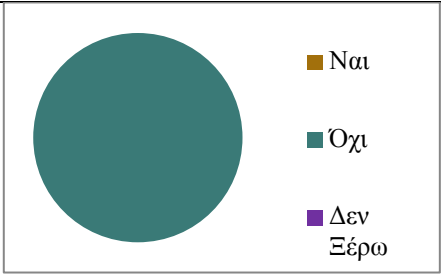
Πιστεύουμε ότι η απάντηση των μαθητών δείχνει ότι οι άνθρωποι πιστεύουν ότι το ψαράκι ακόμη να δώσει το κλειδί στον ψαρά, άρα η απάντηση είναι «όχι». Ίσως από το γεγονός ότι ακόμη μιλά το ψάρι στον ψαρά και από τη λέξη «χαρίζω» να νομίζουν ότι ακόμη να δώσει το ψάρι το κλειδί στο ψαρά.

Το κλειδί είναι
μέσα στην τσέπη
του ψαρά; (Δεν
ξέρω)

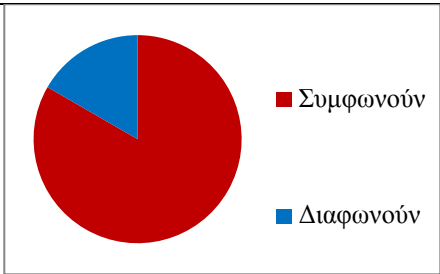
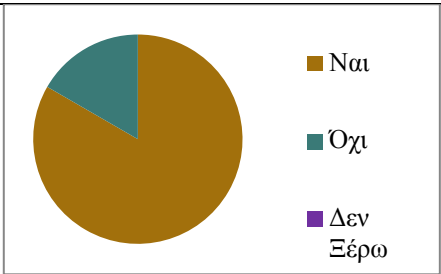


Ευτυχισμένος ο ψαράς έβαλε το κλειδί στην τσέπη του. Σκεφτόταν: Τι να ευχηθώ; Να ψαρεύω πάντα πολλά ψάρια; Να παντρευτώ μια καλή γυναίκα;

Το ψάρι έχει τώρα το κλειδί; (Όχι)



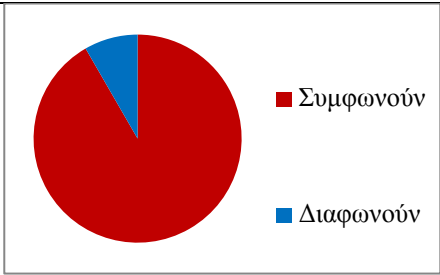
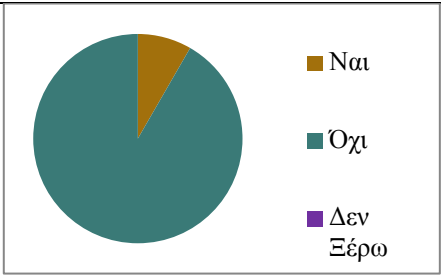
Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Ναι)



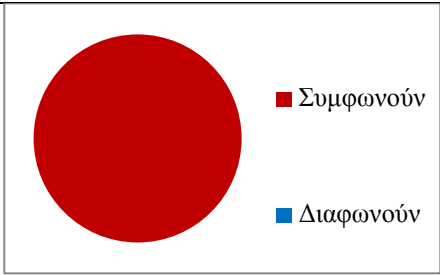
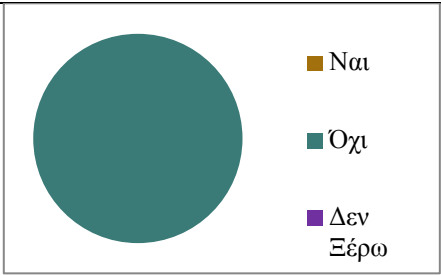
Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ2, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Παρόλο που τα περισσότερα παιδιά συμφώνησαν μια ομάδα παιδιών διαφώνησε και πιστεύουμε πως δεν έλαβαν υπόψη μόνο το πιο πάνω κομμάτι του κειμένου αλλά έχουν επηρεαστεί από το τέλος του κειμένου.

Όμως η τσέπη του ψαρά ήταν τρύπια και έχασε το κλειδί. >>

Ο ψαράς έχει το κλειδί; (Όχι)



Το κλειδί είναι μέσα στην τσέπη του ψαρά; (Όχι)



Δ.2 Κείμενο 2 - Η ευγνωμοσύνη του μικρού μυρμηγκιού - Α' Τάξη

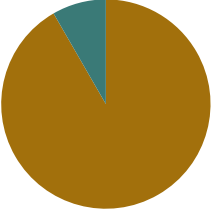
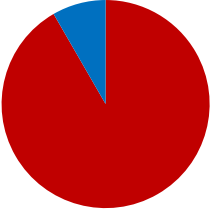
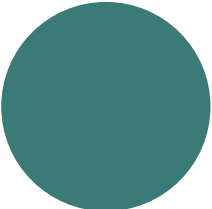
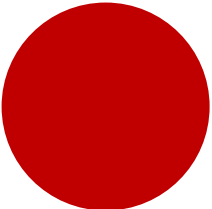
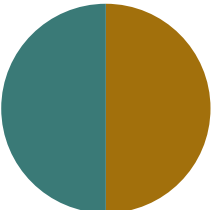
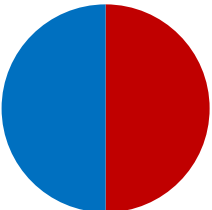
Δραστηριότητα 1

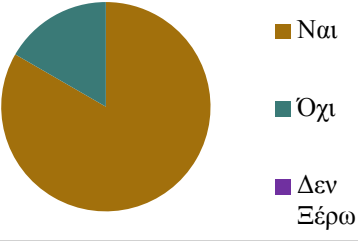
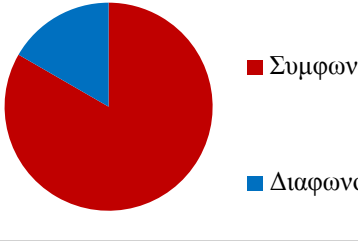
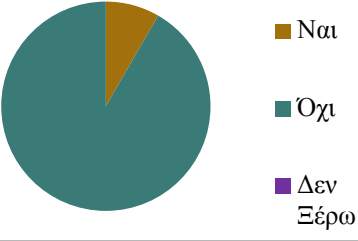
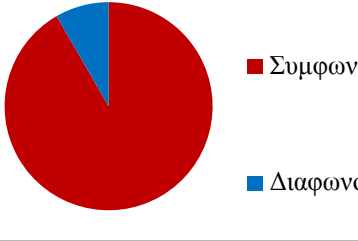
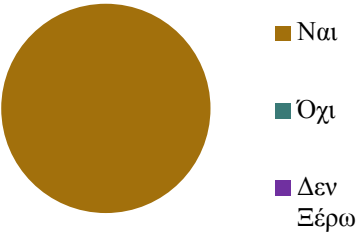
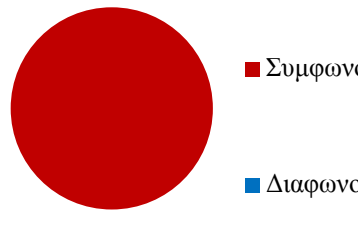
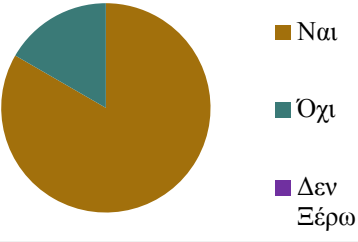
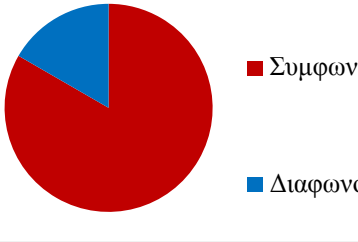
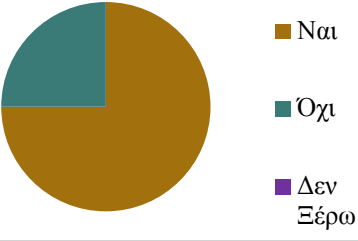
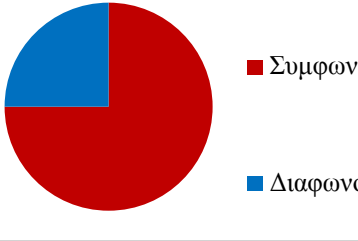
- ❖ [_] Το περιστέρι ρίχνει στο μυρμήγκι ένα κλαδί. [6]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι τρέχει να βοηθήσει το περιστέρι. [12]
- ❖ [_] Το περιστέρι πετάει για να βοηθήσει το μυρμήγκι. [5]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι. [1]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι δαγκώνει τον κυνηγό. [13]
- ❖ [_] Το περιστέρι βλέπει το μυρμήγκι να κινδυνεύει. [4]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι έπεσε μέσα στο ποτάμι. [3]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι αρπάζεται από το κλαδί. [7]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι πίνει νερό από το ποτάμι. [2]
- ❖ [_] Το περιστέρι πετάει μακριά για να σωθεί. [14]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βλέπει τον κυνηγό. [9]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βγαίνει έξω από το ποτάμι. [8]
- ❖ [_] Το μυρμήγκι βλέπει ότι το περιστέρι κινδυνεύει. [11]
- ❖ [_] Ο κυνηγός θέλει να σκοτώσει το περιστέρι. [10]

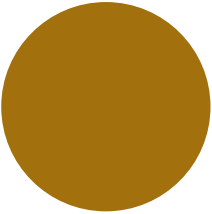
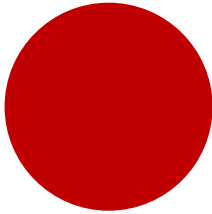
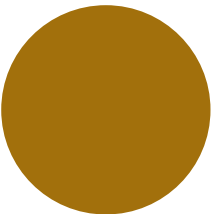
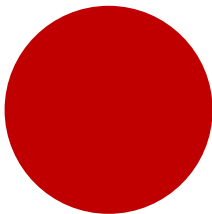
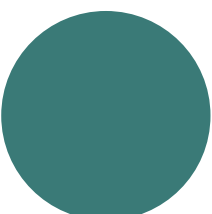
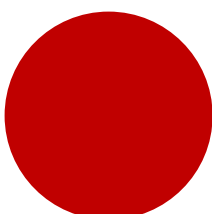
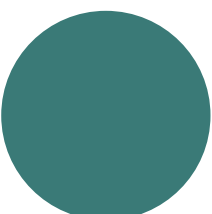
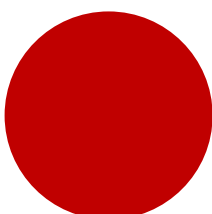
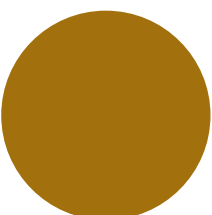
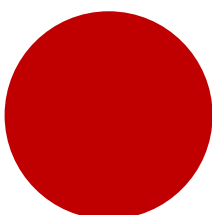
Σχόλια :

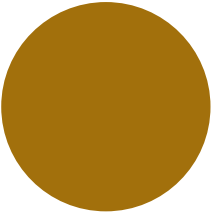
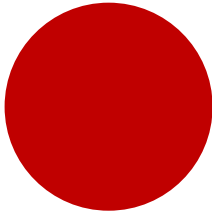
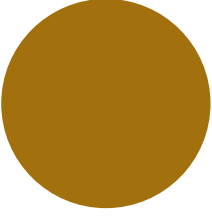
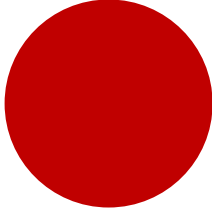
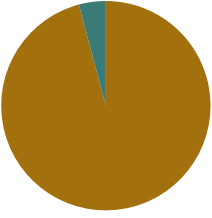
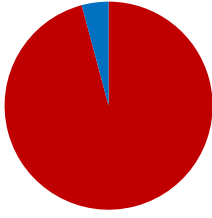
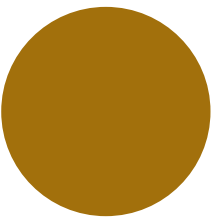
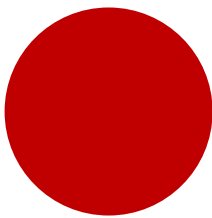
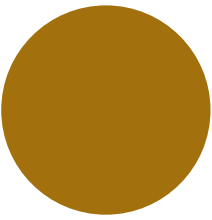
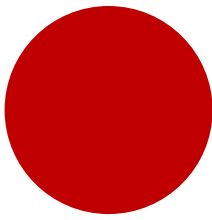
Πιστεύουμε ότι τα παιδιά μπερδεύτηκαν λίγο γιατί ήταν πολλές οι προτάσεις.

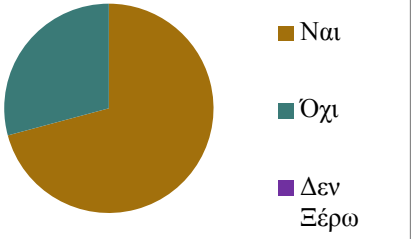
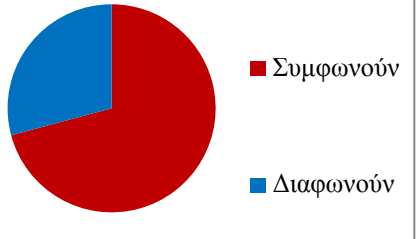
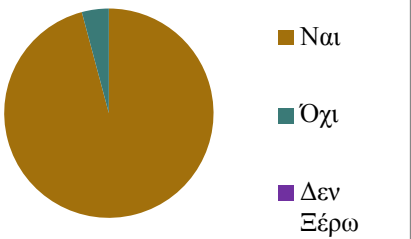

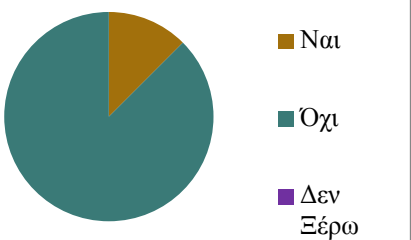
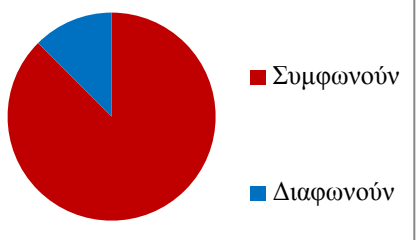
Δραστηριότητα 2

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (24)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
Ένα μυρμήγκι πλησίασε σ' ένα ποταμάκι να πει νερό.		
Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.</p> <p>Πιστεύουμε ότι πάντα η αρχή σε ένα διαφορετικό είδος παρουσίασης κειμένων μπερδεύει κάποια παιδιά. Μια δεύτερη εξήγηση βοηθά καλύτερα τα παιδιά.</p> <p>Μετά από αυτό το λάθος εξηγήθηκε ξανά στα παιδιά τι θα κάνουν.</p>		
Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Το μυρμήγκι διψά; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ6, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.</p> <p>Πιστεύουμε ότι τα παιδιά μπερδεύτηκαν από τη λέξη «πλησίασε» και είναι λογικό αφού το κείμενο δεν λέει ξεκάθαρα ότι το μυρμήγκι πίνει νερό. Ή ο υπολογιστής ή οι μαθητές ερμήνευσαν διαφορετικά το κείμενο.</p>		
Αλλά το ρεύμα το παρέσυρε και κινδύνευε να πνιγεί.		

<p>Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Όχι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ3, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Η ερώτηση είναι εντελώς αντίθετη από την προηγούμενη.</p>		
<p>Το μυρμήγκι κινδυνεύει να πνιγεί; (Ναι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Τότε, το είδε ένα περιστέρι και το λυπήθηκε.</p>		
<p>Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Το περιστέρι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Ναι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Πιστεύουμε ότι εδώ θα έπρεπε να βάλουμε στον υπολογιστή άλλη γνώση.</p>		

<p>Το περιστέρι λυπήθηκε το μυρμήγκι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Του έριξε ένα κλαδί, και το μυρμήγκι πιάστηκε και σώθηκε.</p>		
<p>Το μυρμήγκι σώθηκε; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Στην όχθη που βγήκε το μυρμήγκι, είδε έναν κυνηγό που είχε βάλει στο μάτι το περιστέρι.</p>		
<p>Το μυρμήγκι κινδυνεύει ακόμα να πνιγεί; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Το μυρμήγκι βρίσκεται μέσα στο ποτάμι; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Το περιστέρι κινδυνεύει; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Το μυρμήγκι έτρεξε όσο πιο γρήγορα μπορούσε και, τη στιγμή που ο κυνηγός ετοιμαζόταν να πιάσει το περιστέρι, το μυρμηγκάκι τον δάγκωσε δυνατά στην πατούσα και τον ξάφνιασε.</p>		
<p>Το μυρμήγκι λυπήθηκε το περιστέρι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ένας καλός μαθητής της τάξης επιβεβαίωσε ένα κομμάτι της γνώσης που δώσαμε στον υπολογιστή.</p>		
<p>Το μυρμήγκι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Το περιστέρι βρίσκεται έξω από το ποτάμι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Το μυρμήγκι νιώθει ευγνωμοσύνη για το περιστέρι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Το περιστέρι κινδυνεύει; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ5, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Εδώ θα έπρεπε να ξαναδιαβαστεί το μέρος του κειμένου που αφορά αυτή την ερώτηση, γιατί ήταν η 5η στη σειρά ερώτηση που σημαίνει ότι τα παιδιά λόγω και της ηλικίας τους πιθανόν να είχαν ξεχάσει το κομμάτι του κειμένου για το οποίο μιλούσαμε.</p>		
<p>Ο κυνηγός ξαφνιάστηκε; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Έτσι, το περιστέρι πρόλαβε και πέταξε μακριά.</p>		
<p>Το περιστέρι κινδυνεύει; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

Δ.3 Κείμενο 3 - Η κυρά καλή και οι δώδεκα μήνες - Β'

Τάξη Δημοτικού

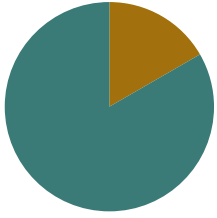
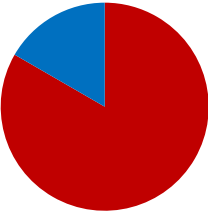
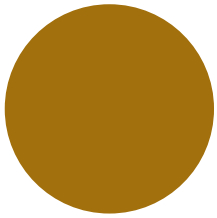
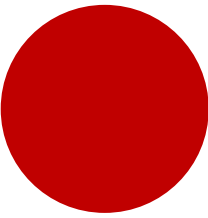
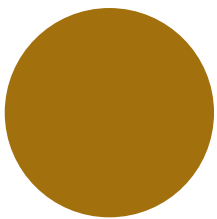
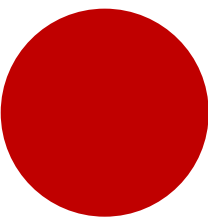
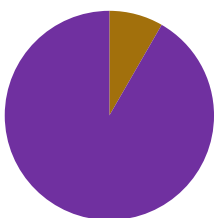
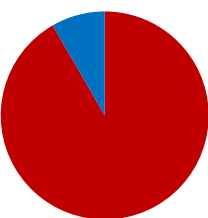
Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Η καλή κυρούλα, απάντησε πως της αρέσουν εξίσου όλοι οι μήνες. [5]
- ❖ [_] Ζούσε μια καλή και μια κακή κυρούλα. [1]
- ❖ [_] Τα παλληκάρια ρώτησαν την κυρούλα ποιο μήνα αγαπά περισσότερο. [4]
- ❖ [_] Εμφανίστηκαν δώδεκα παλληκάρια. [3]
- ❖ [_] Μέσα στο τσουβάλι υπήρχαν χρυσά νομίσματα. [8]
- ❖ [_] Η καλή κυρούλα, μια μέρα, πήγε στο βουνό. [2]
- ❖ [_] Η κυρούλα άνοιξε το τσουβάλι. [7]
- ❖ [_] Τα δώδεκα παλληκάρια έδωσαν στην κυρούλα ένα τσουβάλι. [6]

Σχόλια:

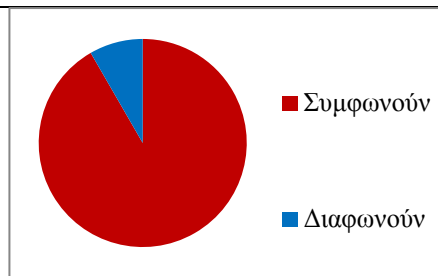
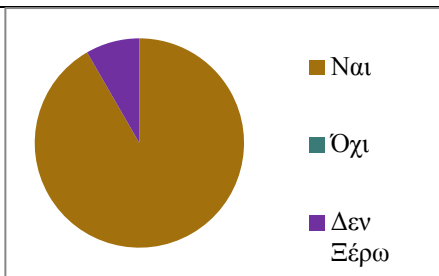
Δραστηριότητα 2

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (24)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
Μια φορά κι έναν καιρό ζούσαν σ' ένα χωριό δυο κυρούλες. Τη μια την έλεγαν Καλή, γιατί ήταν ευγενική και καλόψυχη και είχε για όλους καλά λόγια. Την άλλη την έλεγαν Κακή, γιατί δεν έλεγε ποτέ τον καλό το λόγο. Μια μέρα η Καλή πήγε στο βουνό να μαζέψει ξύλα.		

<p>Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο χωριό; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Πιστεύουμε ότι υπάρχει αυτή η απόκλιση γιατί ήταν η αρχή σε κάτι που δεν είχαν ξαναδοκιμάσει τα παιδιά. Μια δεύτερη εξήγηση δίνει έπειτα καλύτερα αποτελέσματα.</p>		
<p>Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο βουνό; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Παρουσιάζονται τότε μπροστά της δώδεκα παλικάρια. Ήταν οι δώδεκα μήνες του χρόνου.</p>		
<p>Τα δώδεκα παλληκάρια βρίσκονται στο βουνό; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Γεια σου, γιαγιά, της λένε. Γεια σας και σε σας, απαντά η κυρα-Καλή.</p>		
<p>Οι δώδεκα μήνες είναι ικανοποιημένοι με την καλή κυρούλα; (Δεν Ξέρω)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>-Δε μας λες, γιαγιά, τι γνώμη έχεις για τους δώδεκα μήνες του χρόνου; Ποιον αγαπάς περισσότερο;</p>		

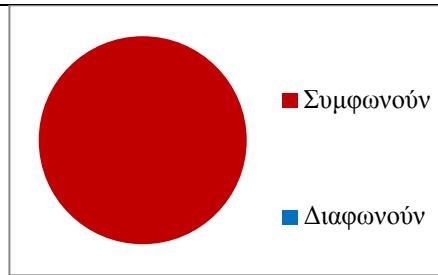
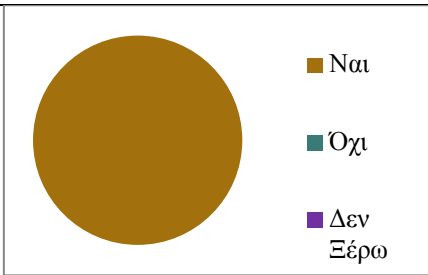
**Τι πράγματα είναι αυτά που με ρωτάτε, παιδιά μου; Όλοι έχουν τη χάρη τους!
Τους αγαπώ όλους ίσα.
Οι μήνες ευχαριστήθηκαν πολύ από τα λόγια της και της έδωσαν ένα
τσουβαλάκι.**

Οι δώδεκα μήνες ένιωσαν εκτίμηση για την καλή κυρούλας;
(Ναι)



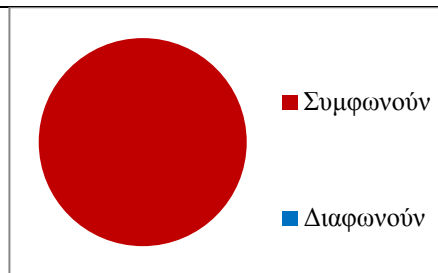
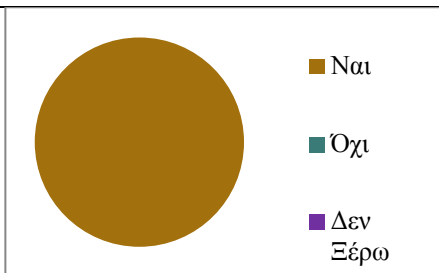
Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Κάποια παιδιά δεν είχαν συνδέσει τη λέξη «ευχαριστήθηκαν» που υπάρχει στο κείμενο με τη λέξη «εκτίμηση» που υπάρχει στην ερώτηση.

Οι δώδεκα μήνες έμεινα ικανοποιημένοι με την απάντηση της κυρούλας; (Ναι)

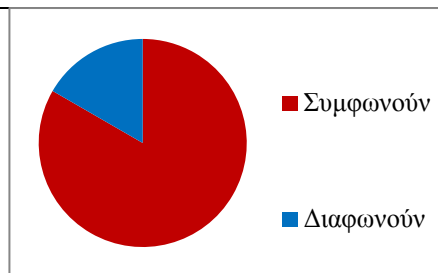
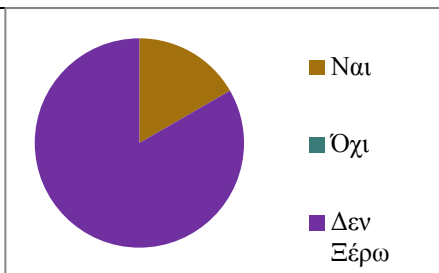


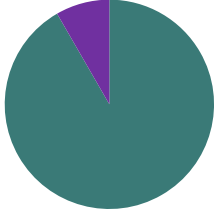
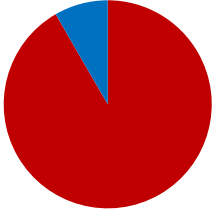
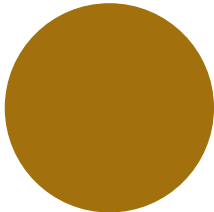
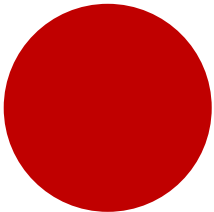
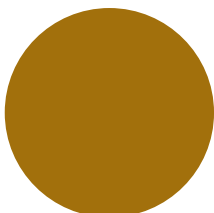
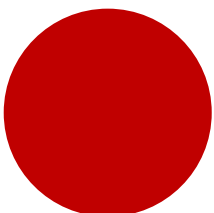
Εδώ τα παιδιά κατάλαβαν και σύνδεσαν την λέξη «ευχαριστήθηκαν» με τη λέξη «ικανοποιημένοι».

Η καλή κυρούλα έχει τώρα ένα τσουβαλάκι;
(Ναι)



Το τσουβαλάκι έχει μέσα χρυσά φλουριά; (Δεν Ξέρω)



Όταν πήγε η γριούλα στο σπίτι της, το άνοιξε και ήταν γεμάτο φλουριά.		
Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο βουνό; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Η καλή κυρούλα βρίσκεται στο χωριό; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Το τσουβαλάκι έχει μέσα χρυσά φλουριά; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

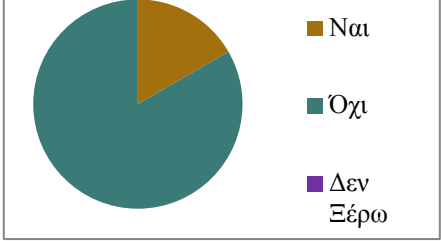
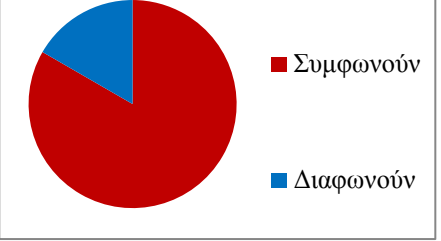
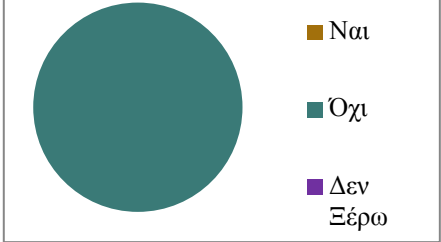
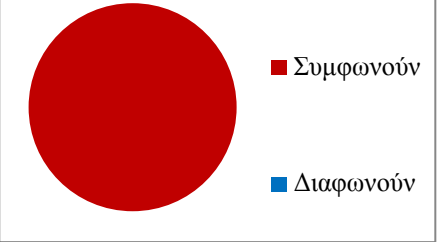
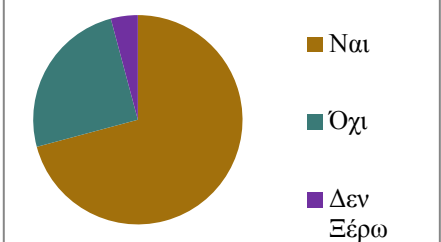
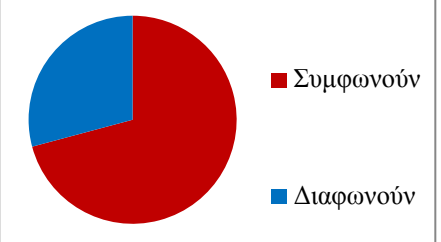
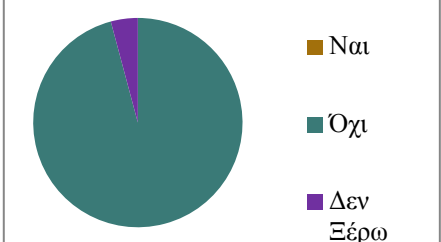
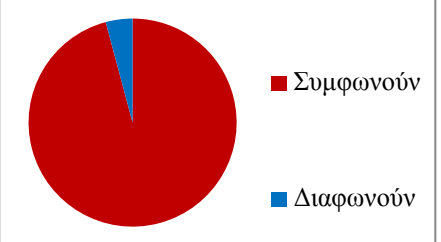
Δ.4 Κείμενο 4 - Ο ψεύτης βοσκός - Β' Τάξη Δημοτικού

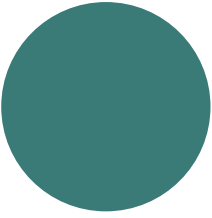
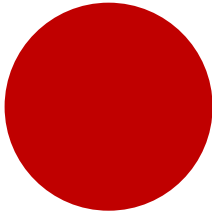
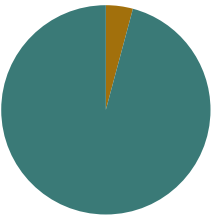
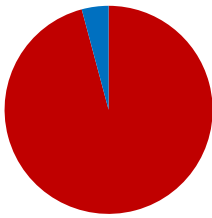
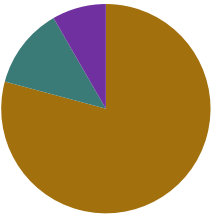
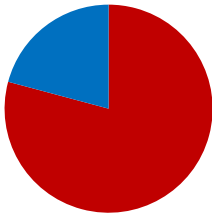
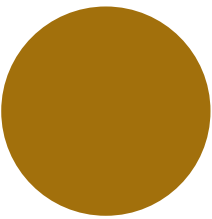
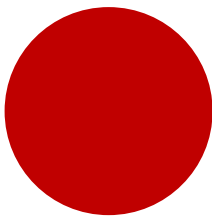
Δραστηριότητα 1

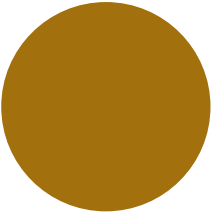
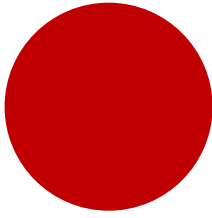
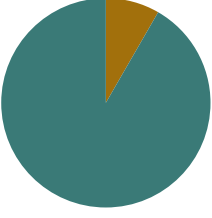
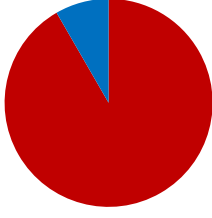
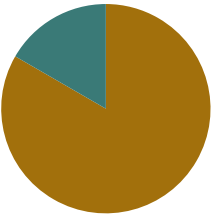
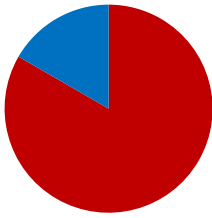
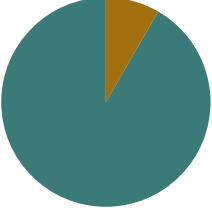
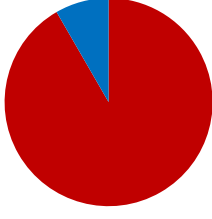
- ❖ [_] Οι χωριανοί βλέπουν το βοσκό να γελά. [8]
- ❖ [_] Ο βοσκός φωνάζει στα αλήθεια ότι ήρθε ο λύκος να του φάει τα πρόβατα. [11]
- ❖ [_] Ο βοσκός πηγαίνει στο λόφο. [4]
- ❖ [_] Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα. [13]
- ❖ [_] Ο λύκος εμφανίζεται για να φάει τα πρόβατα. [10]
- ❖ [_] Οι χωριανοί βλέπουν ότι δεν υπάρχει λύκος. [7]
- ❖ [_] Ο βοσκός πηγαίνει να ταΐσει τα πρόβατα. [2]
- ❖ [_] Ο βοσκός φωνάζει στα ψέματα ότι ήρθε ο λύκος να του φάει τα πρόβατα. [5]
- ❖ [_] Οι χωριανοί φεύγουν. [9]
- ❖ [_] Οι χωριανοί δεν πιστεύουν το βοσκό. [12]
- ❖ [_] Οι χωριανοί τρέχουν να βοηθήσουν το βοσκό. [6]
- ❖ [_] Ο βοσκός βρίσκεται στο χωριό. [1]
- ❖ [_] Ο βοσκός αποφασίζει να κάνει ένα αστείο στους συγχωριανούς του. [3]

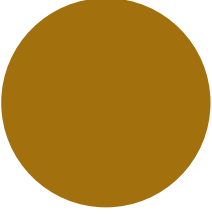
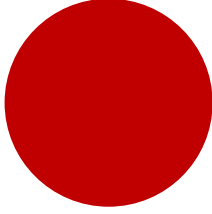
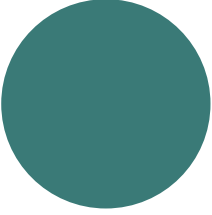
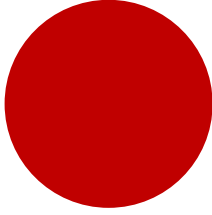
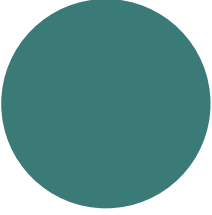
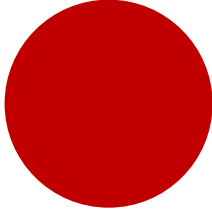
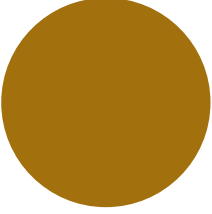
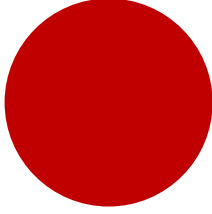
Σχόλια:

Δραστηριότητα 2

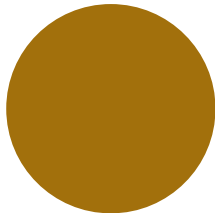
Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (24)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
Ζούσε κάποτε ένας βοσκός.		
Τα πρόβατα είναι ταϊσμένα; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Τα παιδιά είναι μπερδεμένα από την διαδικασία του πειράματος.</p>		
Ο βοσκός βρίσκεται στο λόφο; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Ο βοσκός βρίσκεται στο χωριό; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ3, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Όμως, σε αυτή την ερώτηση ο υπολογιστής έλαβε υπόψη του όλη την ιστορία για να απαντήσει σε αυτή την ερώτηση, ενώ εύλογα τα παιδιά έλαβαν υπόψη τους μόνο το κομμάτι της ιστορίας που τους διαβάστηκε για αυτό και κάποια απάντησαν «όχι».</p>		
Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Ο βοσκός γελά; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Κάθε πρωί πήγαινε τα πρόβατά του να βοσκήσουν.</p>		
<p>Ο λύκος εμφανίστηκε στα πρόβατα; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ταΐζονται τα πρόβατα; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Τα παιδιά μάλλον μπερδεύτηκαν γιατί το κείμενο λέει «πήγαιναν να βοσκήσουν» άρα ακόμη να ταΐσουν.</p>		
<p>Μια μέρα αποφάσισε να κάνει ένα αστείο, για να διασκεδάσει. Ανέβηκε σ' ένα ύψωμα και άρχισε να φωνάζει: «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!».</p>		
<p>Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

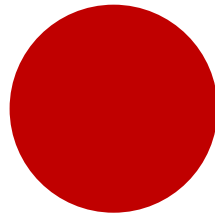
<p>Ο βοσκός βρίσκεται στο λόφο; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Οι χωριανοί τον άκουσαν κι έτρεξαν να βοηθήσουν.</p>		
<p>Ο βοσκός φωνάζει στους συγχωριανούς; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Οι χωριανοί βοήθησαν το βοσκό; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Οι απαντήσεις που δίνει ο υπολογιστής σε σχέση με τις απαντήσεις των παιδιών μερικές φορές είναι θέμα πώς ερμηνεύουμε κάποιες λέξεις. Εδώ το κείμενο λέει «έτρεξαν να βοηθήσουν».</p>		
<p>Δεν είδαν όμως το λύκο. Είδαν μόνο το βοσκό να γελά κι έφυγαν θυμωμένοι.</p>		
<p>Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Ο βοσκός γελούσε; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p style="color: red;">Εδώ ξαναδιαβάστηκε στα παιδιά αυτό το κομμάτι της ιστορίας.</p>		
<p>Δεν πέρασε πολύς καιρός και πλησίασε στ' αλήθεια λύκος το κοπάδι. «Λύκος! Λύκος! Τρέξτε!» φώναζε τρομαγμένος ο βοσκός. Αλλά αυτή τη φορά οι χωριανοί δεν έδωσαν σημασία. Κανείς δεν τον πίστεψε και κανείς δεν έτρεξε να τον βοηθήσει.</p>		
<p>Ο βοσκός γελούσε; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Οι χωριανοί βοήθησαν το βοσκό; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ο λύκος εμφανίστηκε στο κοπάδι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Έτσι, ο λύκος έφαγε τα πρόβατα του ψεύτη βοσκού.</p>		

Ο λύκος έφαγε τα πρόβατα; (Ναι)



- Ναι
- Όχι
- Δεν Ξέρω



- Συμφωνούν
- Διαφωνούν

Στην αρχή της ιστορίας τα παιδιά δυσκολεύονταν περισσότερο από ότι στο τέλος της ιστορίας.

Δ.5 Κείμενο 5 - Ο εγωιστής γίγαντας - Γ' Τάξη Δημοτικού

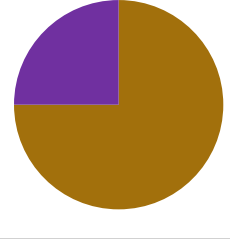
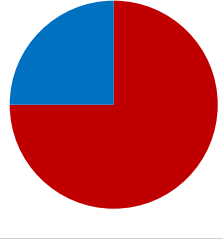
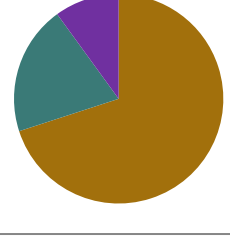
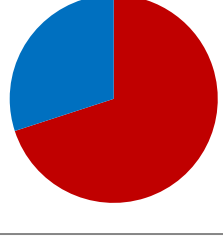
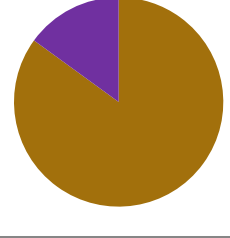
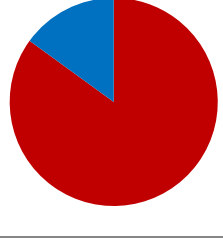
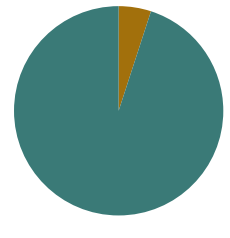
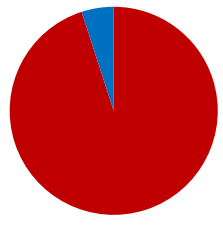
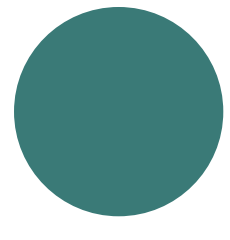
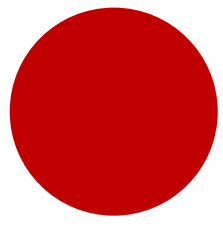
Δραστηριότητα 1

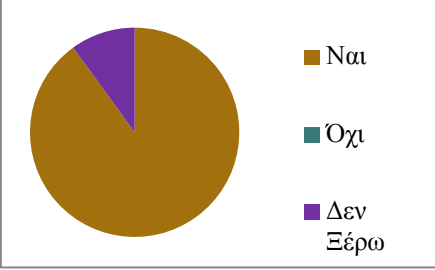
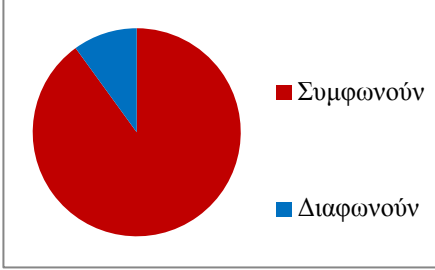
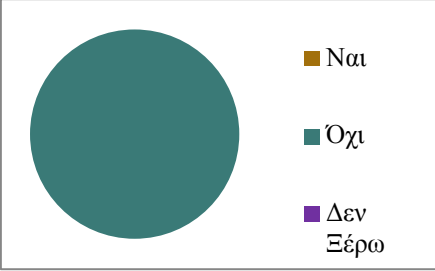
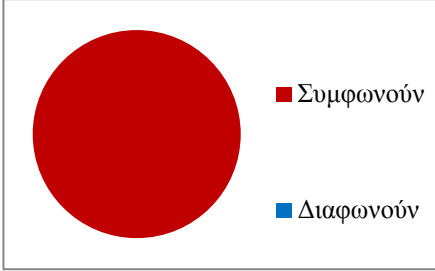
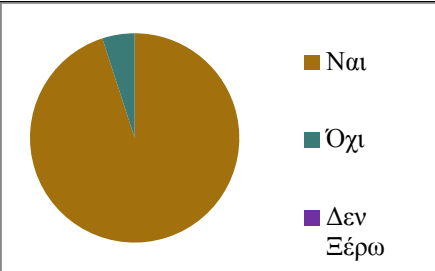
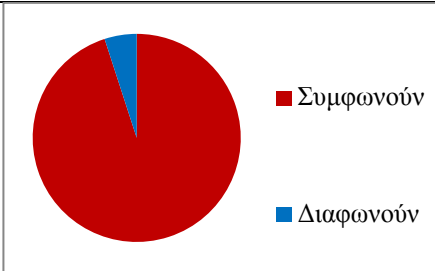
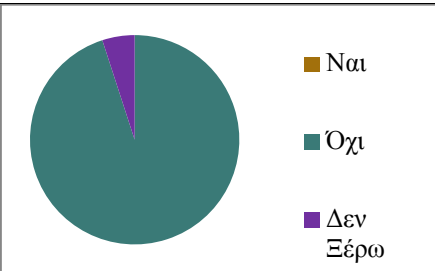
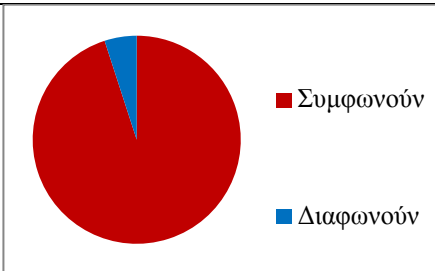
- ❖ [_] Ήρθε η άνοιξη στη χώρα. [4]
- ❖ [_] Ήταν ακόμη χειμώνας στον κήπο. [5]
- ❖ [_] Ο Γίγαντας επέστρεψε σπίτι του. [2]
- ❖ [_] Τα παιδιά έπαιζαν στον όμορφο κήπο του Γίγαντα που έλειπε. [1]
- ❖ [_] Έδιωξε τα παιδιά από τον κήπο του. [3]

Σχόλια:

Δραστηριότητα 2

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (20)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
«Κάθε απόγευμα γυρίζοντας απ' το σχολείο, τα παιδιά συνήθως πήγαιναν να παίξουν στον κήπο του Γίγαντα.		
Ο γίγαντας είναι σε ταξίδι στη χώρα; (Δεν ξέρω)		
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Δ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.</p> <p>Υπάρχει αυτή η απόκλιση λόγω του ότι ήταν η αρχή αυτού του πειράματος.</p> <p>Ακόμη, εδώ κάτι δεν είναι ξεκάθαρο με τα δεδομένα, αφού δεν λέει πουθενά το κείμενο ότι ο γίγαντας είναι σε ταξίδι, για αυτό και υπάρχει αυτή η διαφωνία μεταξύ των απαντήσεων των μαθητών.</p>		

<p>Τα παιδιά είναι στον κήπο του γίγαντα; Πότε; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Μια μέρα, ο Γίγαντας γύρισε.</p>		
<p>Ο γίγαντας είναι στον κήπο; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Μόλις έφτασε, είδε τα παιδιά να παίζουν στον κήπο. «Τι κάνετε εκεί πέρα»; φώναξε με τραχιά φωνή, και τα παιδιά σκόρπισαν μακριά. Ήταν στ' αλήθεια ένας πολύ εγωιστής Γίγαντας.</p>		
<p>Νομίζετε ότι τα παιδιά είναι φοβισμένα; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Έχουν καλή διάθεση; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Συνεχίζουν να παίζουν τα παιδιά; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Όσπου ήρθε η Άνοιξη, και στη χώρα, απ' άκρη σ' άκρη, ξεπρόβαλαν μικρά μπουμπούκια και πουλιά. Μονάχα στον κήπο του εγωιστή Γίγαντα δεν έλεγε να τελειώσει ο χειμώνας.</p>		
<p>Ήρθε η άνοιξη στη χώρα; (Ναι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Ήρθε η άνοιξη στον κήπο του γίγαντα; (Όχι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Τα πουλιά δεν ήθελαν να τραγουδούν σ' αυτόν, μιας και δεν υπήρχαν παιδιά, και τα λουλούδια ξεχνούσαν ν' ανθίσουν. Κι έτσι ήταν πάντα Χειμώνας εκεί.</p>		
<p>Είναι ανθισμένα τα λουλούδια στη χώρα; (Ναι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>
<p>Εδώ τονίστηκε στα παιδιά ότι ισχύουν όλα όσα διαβάστηκαν μέχρι τώρα.</p>		
<p>Κελαηδούν τα πουλιά στον κήπο του γίγαντα; (Όχι)</p>	 <p>■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω</p>	 <p>■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν</p>

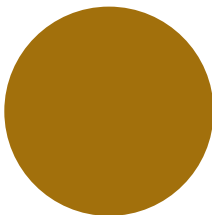
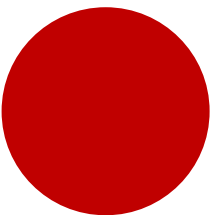
Δ.6 Κείμενο 6 - Λιοντάρι και Αγριόχοιρος - Γ' Τάξη Δημοτικού

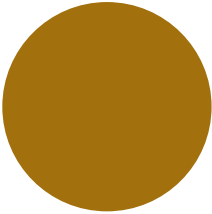
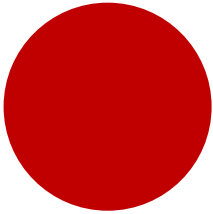
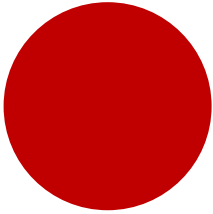
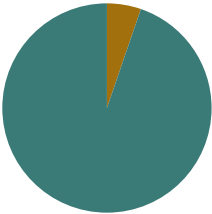
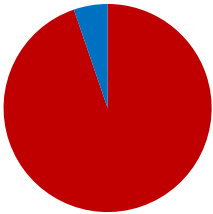
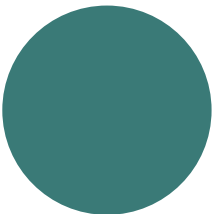
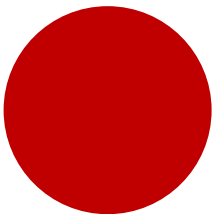
Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος σπρώχνονται μεταξύ τους. [3]
- ❖ [_] Ήρθε το καλοκαίρι. [1]
- ❖ [_] Δύο σαρκοφάγα πουλιά είδαν το λιοντάρι και τον αγριόχοιρο να παλεύουν. [5]
- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος πηγαίνουν να πιουν νερό. [2]
- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος παλεύουν. [4]
- ❖ [_] Το λιοντάρι και ο αγριόχοιρος πηγαίνουν κοντά και πίνουν νερό. [6]

Σχόλια:

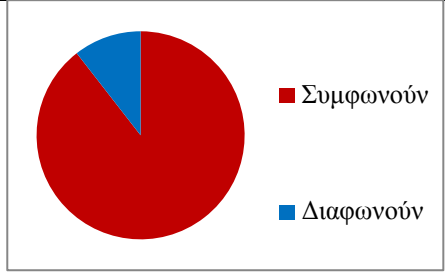
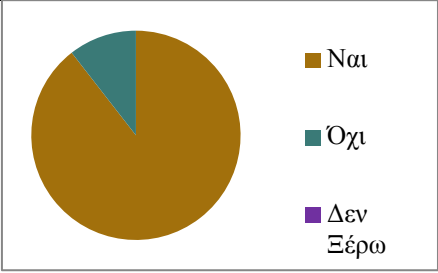
Δραστηριότητα 2

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (19)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
<p>Μέσα στη μεγάλη κάψα του καλοκαιριού, βρέθηκαν ένα λιοντάρι και ένας αγριόχοιρος κοντά σε μια μικρή πηγή, όπου έτρεχε δροσερό νεράκι. Είχαν και οι δυο τους τέτοια δίψα, που δεν είχαν την υπομονή να περιμένουν να πιει πρώτα ο ένας κι ύστερα ο άλλος.</p>		
Τα δύο ζώα είναι διψασμένα; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none">■ Ναι■ Όχι■ Δεν Ξέρω	 <ul style="list-style-type: none">■ Συμφωνούν■ Διαφωνούν

<p>Τα δύο ζώα βρίσκονται κοντά στο νερό; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Μήπως τα δύο ζώα βρίσκονται μακριά από το νερό; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Έσπρωξε το λιοντάρι με τόση ορμή τον αγριόχοιρο, που ο αγριόχοιρος βρέθηκε δυο μέτρα πέρα από το νερό. Μα κι αυτός ορθώθηκε στα γρήγορα και, πέφτοντας πάνω στο λιοντάρι, το απομάκρυνε από την πηγή. Κι αυτό συνεχίστηκε αρκετή ώρα. Έτσι που ούτε το ένα ούτε το άλλο δεν είχαν καταφέρει να ξεδιψάσουν, μα ούτε να δροσιστούν με μια ρουφηξιά νερό.</p>		
<p>Τα δύο ζώα βρίσκονται κοντά στο νερό; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Ένας αδύνατος μαθητής δεν σύνδεσε τη λέξη «απομάκρυνε» με το «βρίσκεται μακριά...».</p>		
<p>Μήπως τα δύο ζώα βρίσκονται μακριά από το νερό; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Πάλευαν του σκοτωμού πεισματωμένα και, παίρνοντας βαθιές ανάσες, σταματούσαν ένα λεφτό, ξαναπαίρνανε φόρα και ξανάρχιζαν. Είχαν και οι δυο</p>		

καταξεσκιστεί, καταπληγιαστεί.

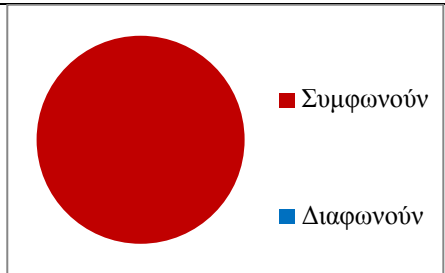
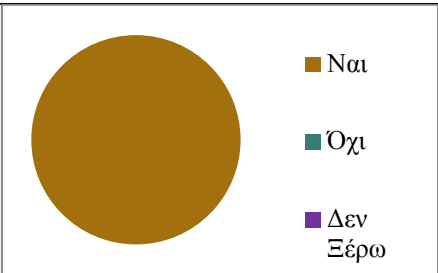
Τα δύο ζώα είναι πληγωμένα; (Ναι)



Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ6, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Φαίνεται ότι κάποια παιδιά ίσως δεν κατάλαβαν τις λέξεις «καταξεσκιστεί» και «καταπληγιαστεί».

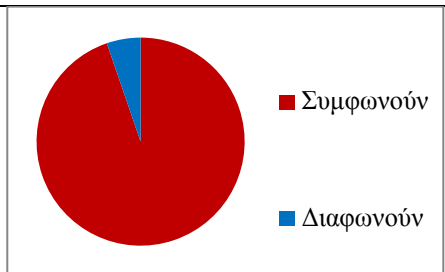
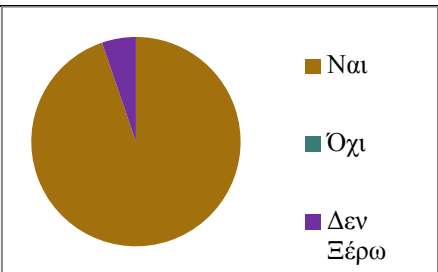
Τους είδαν από ψηλά δυο σαρκοβόρα, αρπακτικά πουλιά, γύπας και κοράκι, κατέβηκαν χαμηλά και πετούσαν από πάνω τους, περιμένοντας πότε θα πέσουν πια ψόφια για να τα καταβροχθίσουν.

Τα δύο σαρκοφάγα πουλιά περιμένουν να φάνε το λιοντάρι και τον αγριόχοιρο; (Ναι)



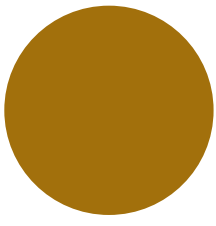
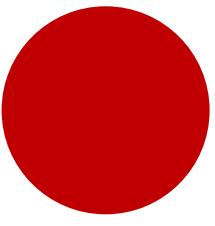
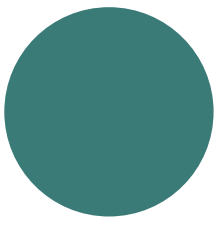
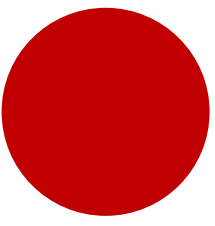
Το λιοντάρι κι ο αγριόχοιρος τα είδαν, κατάλαβαν το σχέδιό τους και τρομοκρατήθηκαν...

Τα δύο ζώα είναι φοβισμένα; (Ναι)



Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
Ο ίδιος αδύνατος μαθητής δεν σύνδεσε τη λέξη «τρομοκρατήθηκαν» με τη λέξη «φοβισμένα».

Στάθηκαν με τη σειρά τους μπρος στην πηγή, ήπιαν, ήπιαν με την ψυχή τους, ξεδίψασαν και ελεεινολογούσαν τους εαυτούς τους που κόντεψαν με το τυφλό πείσμα τους να κάμουν τα κορμιά τους πλούσιο τραπέζι στα σαρκοβόρα

πουλιά.		
<p>Τα δύο ζώα βρίσκονται τώρα κοντά στο νερό; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Τα δύο ζώα είναι διψασμένα; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

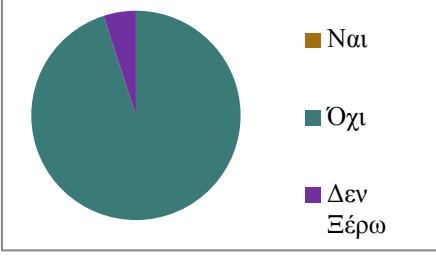

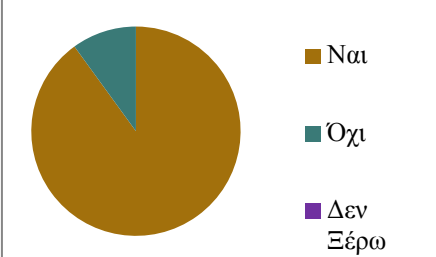
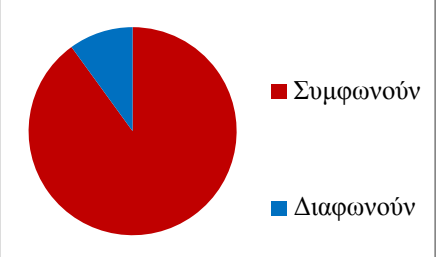
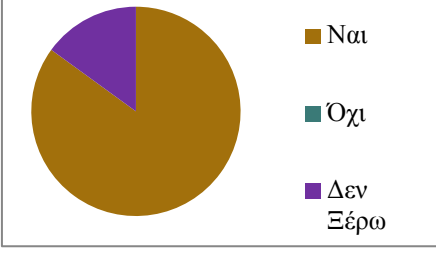
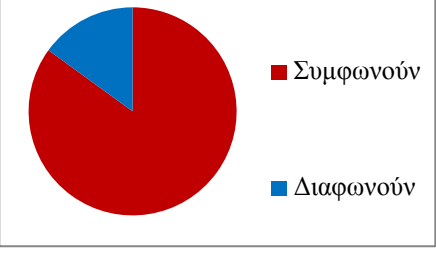
Δ.7 Κείμενο 7 - Ο ποντικός κι η θυγατέρα του - Δ' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

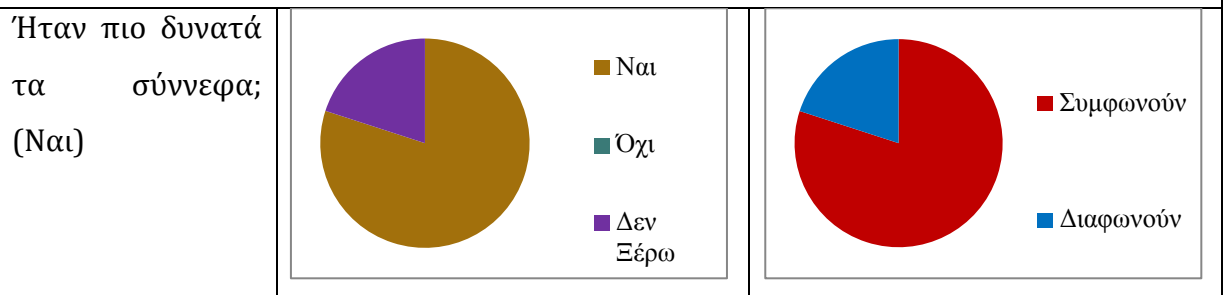
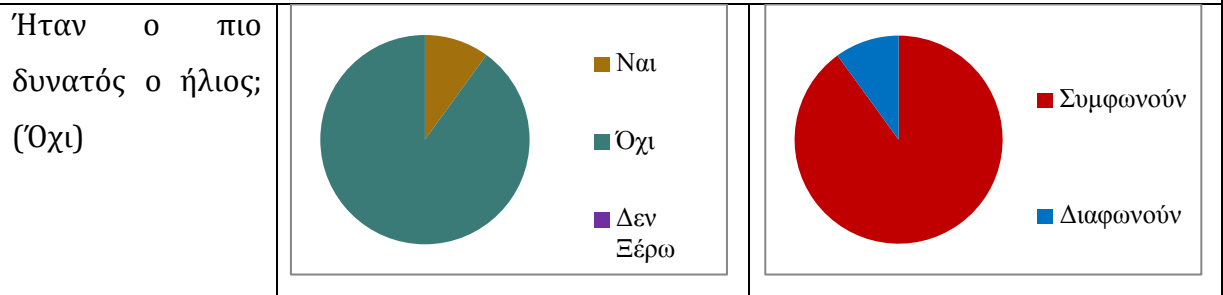
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στα σύννεφα. [6]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον πύργο να παντρευτεί την κόρη του. [13]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον άνεμο να παντρευτεί την κόρη του. [10]
- ❖ [_] Ο ήλιος είπε ότι τα σύννεφα είναι πιο δυνατά από αυτόν. [5]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τα σύννεφα να παντρευτούν την κόρη του. [7]
- ❖ [_] Η κόρη του ποντικού παντρεύτηκε ένα δυνατό ποντικό. [15]
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον άνεμο. [9]
- ❖ [_] Ο άνεμος είπε ότι ο πύργος είναι πιο δυνατός από αυτόν. [11]
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον πύργο. [12]
- ❖ [_] Ο πύργος είπε ότι ο ποντικός είναι πιο δυνατός από αυτόν. [14]
- ❖ [_] Ο ποντικός πηγαίνει στον ήλιο. [3]
- ❖ [_] Ο ποντικός ήθελε να παντρέψει την κόρη του. [1]
- ❖ [_] Ο ποντικός είδε τον ήλιο. [2]
- ❖ [_] Ο ποντικός ζήτησε από τον ήλιο να παντρευτεί την κόρη του. [4]
- ❖ [_] Τα σύννεφα είπαν ότι ο άνεμος είναι πιο δυνατός από αυτά. [8]

Σχόλια:

Δραστηριότητα 2

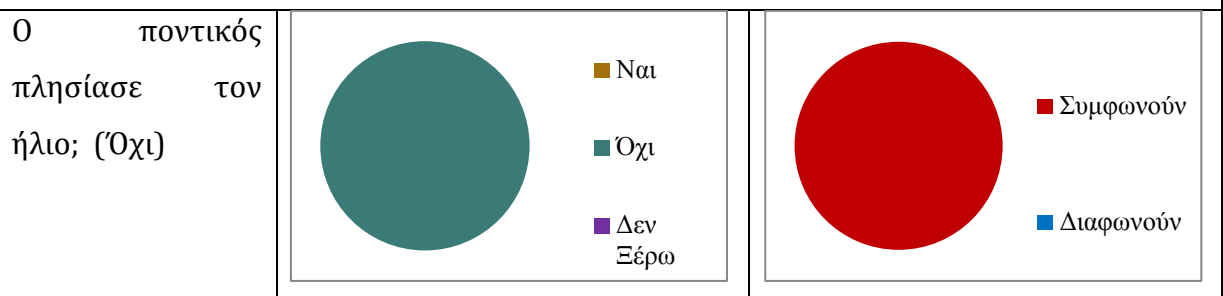
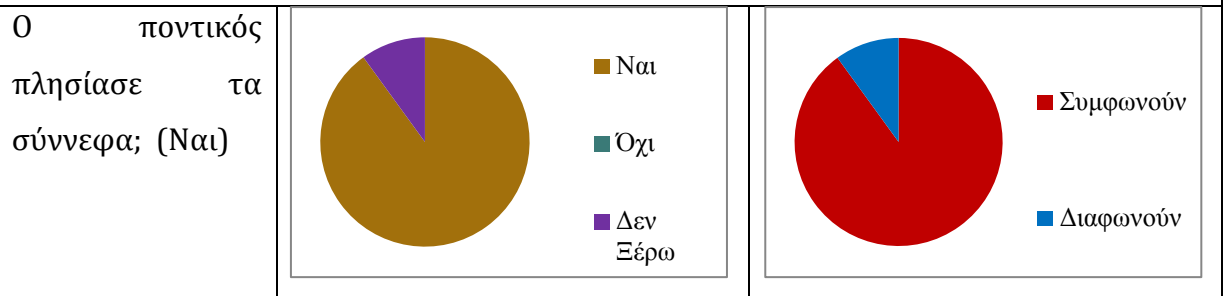
Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (20)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
<p>Μια φορά ήταν ένας ποντικός κι είχε μια θυγατέρα πολύ όμορφη. Ήθελε να την παντρεύει, μα δεν ήθελε να τη δώσει σε ποντικό.</p>		
Ήταν παντρεμένη η κόρη του ποντικού; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ1, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Τα παιδιά ήταν λίγο μπερδεμένα λόγω αρχής της διαδικασίας του πειράματος.</p>		
<p>Κει που συλλογιότανε, βλέπει τον ήλιο να λάμπει. Α! είπε με το νου του, να γαμπρός για το κορίτσι μου και χωρίς να χάσει καιρό, την παίρνει και πάει στο παλάτι του ήλιου. -Ήλιε, την παίρνεις τη θυγατέρα μου γυναίκα; Δε θέλω να τη δώσω σ' άλλονα τόσο όμορφη, μόνο σε σένα που 'σαι τόσο όμορφος και δυνατός.</p>		
Ο ποντικός πήγε στον ήλιο; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Κάποια παιδιά δεν μπορούσαν να καταλάβουν πως μπορούσε ο ποντικός να πάει στον ήλιο, έστω κι αν τους ειπώθηκε από την αρχή ότι η ιστορία είναι ένας μύθος.</p>		
Είναι καλός γαμπρός ο ήλιος; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>-Αχ! του λέει ο ήλιος, για να τον ξεφορτωθεί, δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατότερος απ' όλους στον κόσμο. Διε κείνα να τα σύννεφα, άμα με</p>		

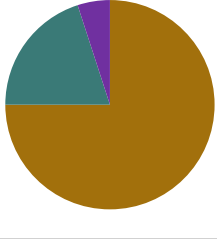
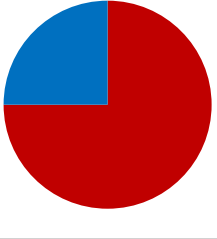
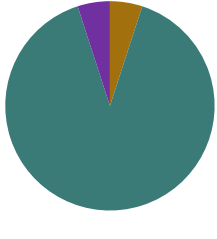
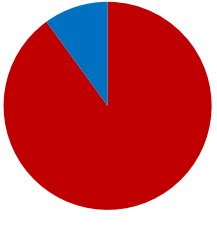
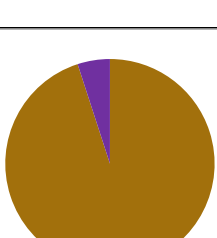
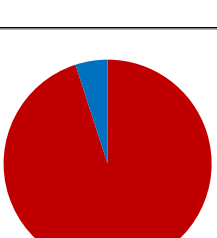
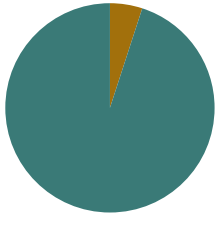
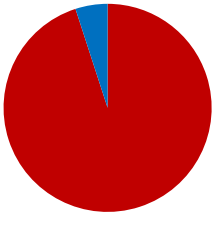
πλακώσουνε, σκοτεινιάζω και τίποτα δεν μπορώ να τα κάμω. Σύρε σ' αυτά και χωρίς άλλο θα πετύχεις.

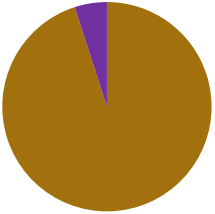
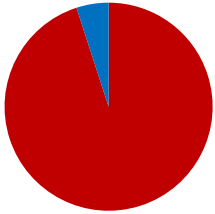
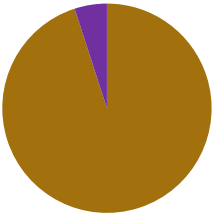
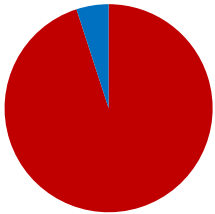
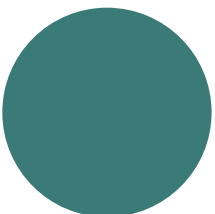
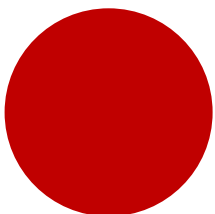
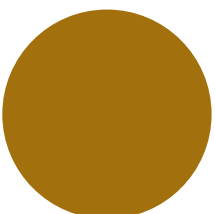
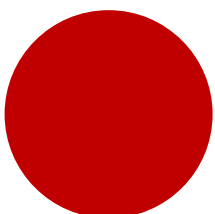
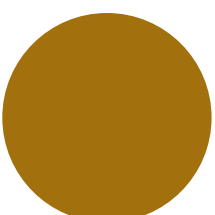
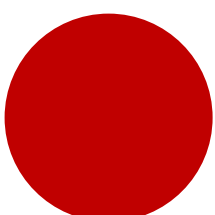


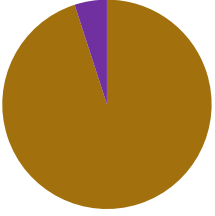
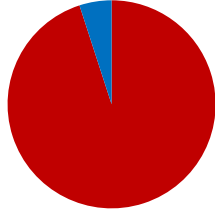
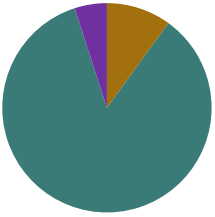
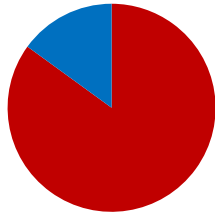
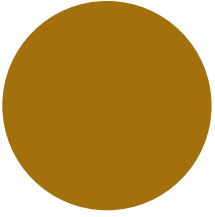
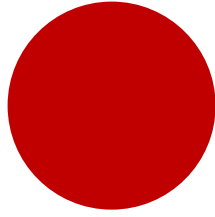
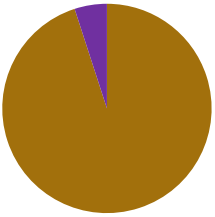
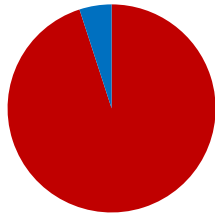
Εδώ σημειώνεται τα λάθη Λ3 και Λ4, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.
 Οι μαθητές δεν πρόσεξαν ότι η ερώτηση ήταν αντίθετη από την προηγούμενη.
 Φαίνεται ακόμη ότι κάποια παιδιά δεν κατάλαβαν από το κείμενο την πρόταση «άμα με πλακώσουνε σκοτεινιάζω...» που δείχνει ότι ήταν πιο δυνατά τα σύννεφα.

Ο καημένος ο ποντικός τι να κάμει! σηκώνεται και πάει στα σύννεφα• μα και κει σκούρα τα βρήκε.



Είναι καλός γαμπρός τα σύννεφα; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ7, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Τα παιδιά απάντησαν επιπόλαια σε αυτή την ερώτηση και δεν μπορούσαν να δεχτούν ότι ένας ποντικός μπορεί να παντρευτεί τα σύννεφα.</p>		
<p>-Βλέπεις το βοριά; του είπαν τα σύννεφα• αυτός όταν φυσά, εμείς σκορπιζόμαστε και χάνουμε τα κομμάτια μας• σύρε στο βοριά.</p>		
Ήταν πιο δυνατά τα σύννεφα; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Ήταν πιο δυνατός ο άνεμος; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ3, από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Η ερώτηση είναι αντίθετη από την προηγούμενη.</p>		
Παντρεύτηκε η κόρη του ποντικού; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Τότε ο ποντικός παίρνει τη θυγατέρα του και πάει στο βοριά και του λέει με τι σκοπόν ήρθε σε αυτόνα.</p>		

<p>Ο ποντικός πλησίασε τον άνεμο; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Είναι καλός ο γαμπρός ο άνεμος; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>-Μετά χαράς, καημένε ποντικέ, θα την έπαιρνα την όμορφή σου τη θυγατέρα, μα δεν είμαι γω, όπως με θαρρείς, δυνατός. Σύρε κει σε κείνο τον πύργο. Τον βλέπεις; Σαράντα χρόνια φυσώντας δεν μπόρεσα να τον ρίξω κάτω.</p>		
<p>Ήταν ο δυνατώτερος ο άνεμος; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ήταν πιο δυνατός ο πύργος; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Να μην τα πολυλογούμε, πηγαίνει και στον πύργο και του λέει τα ίδια.</p>		
<p>Ο ποντικός πλησίασε τον πύργο; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Είναι καλός γαμπρός ο πύργος; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ο πύργος τότε γυρίζει και του λέει: - Ποντικέ, ποντικέ, ακούς μια βοή μέσα στους τοίχους μου; Τι θαρρείς πως είναι; Αντρειωμένα θηριά, ποντικοί, που με κατατρώνε και κοντεύουνε να με ρίξουνε κάτω. Απ' τους ποντικούς πλειότερο αντρειωμένος και δυνατός κανείς δεν είναι στον κόσμο και καθόλου κανένα να μην ακούς.</p>		
<p>Ήταν ο δυνατότερος ο πύργος; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ήταν πιο δυνατός ένας ποντικός; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p><i>Προς το τέλος των ερωτήσεων, τα παιδιά κατάλαβαν καλύτερα την έννοια του μύθου και άρχισαν να απαντούν πιο σωστά.</i></p>		
<p>Τότε ο ποντικός γίνηκεν η καρδιά του και δίνει την κόρη του σε έναν αντρειωμένο και όμορφο ποντίκαρο.</p>		
<p>Παντρεύτηκε τελικά η κόρη του ποντικού; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

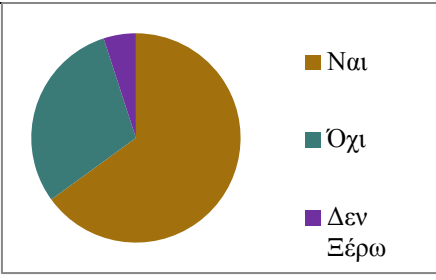
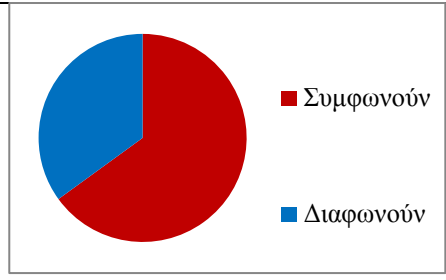
Δ.8 Κείμενο 8 - Οι ψαράδες που έπιασαν μια πέτρα - Ε' Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Οι ψαράδες ένωσαν βαριά τα δίχτυα. [2]
- ❖ [_] Οι ψαράδες βρήκαν πολλές πέτρες. [7]
- ❖ [_] Οι ψαράδες πίστευαν ότι έπιασαν πολλά ψάρια. [4]
- ❖ [_] Οι ψαράδες τράβηξαν τα δίχτυα. [1]
- ❖ [_] Ο γέρος είπε μια παροιμία. [8]
- ❖ [_] Οι ψαράδες έβγαλαν έξω τα δίχτυα. [5]
- ❖ [_] Οι ψαράδες χαίρονταν. [3]
- ❖ [_] Οι ψαράδες βρήκαν λίγα ψάρια. [6]

Σχόλια:

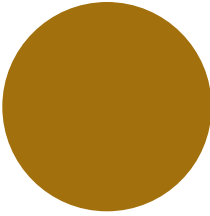
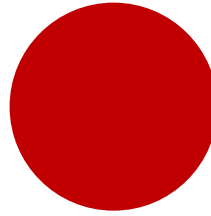
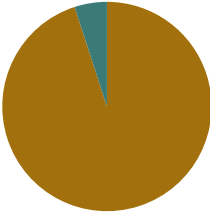
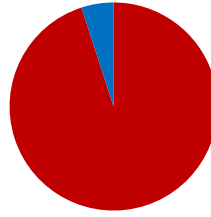
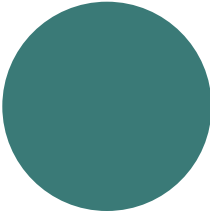
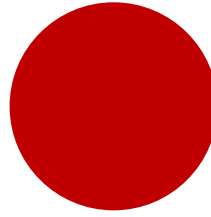
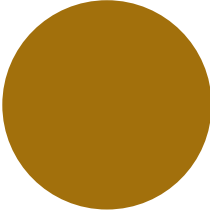
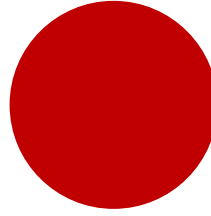
Δραστηριότητα 2

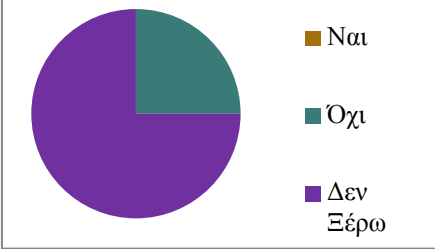
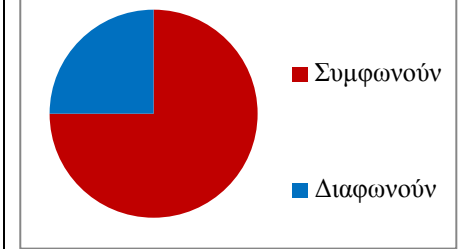
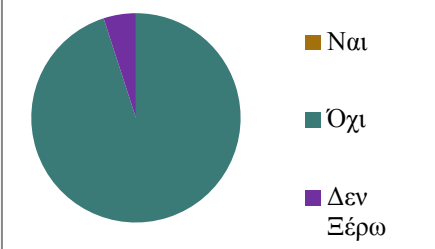
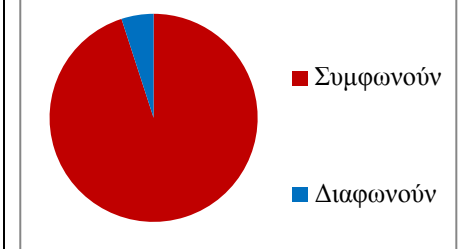
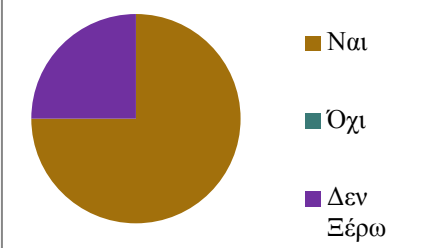
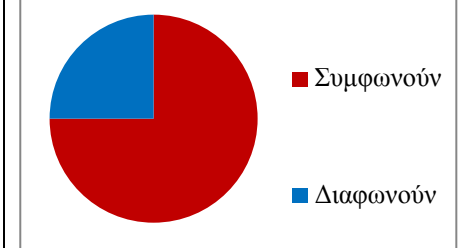
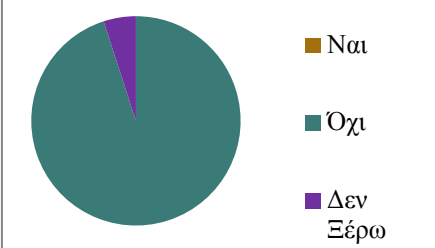
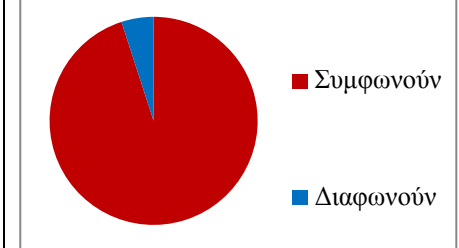
Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (20)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
Μερικοί ψαράδες τραβούσαν τα δίχτυα. Καθώς τα ένωσαν βαριά, χαίρονταν και χόρευαν πιστεύοντας πως έπιασαν μεγάλα ψάρια.		
Οι ψαράδες τράβηξαν τα δίχτυα; (Ναι)		
<p>Εδώ σημειώνεται τα λάθη Λ1, Λ4 και Λ7 από τον πίνακα με τα είδη λαθών. Μάλλον υπάρχει αυτή η μεγάλη απόκλιση για τρεις λόγους:</p>		

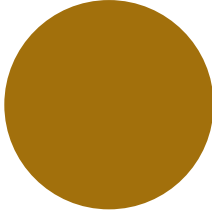
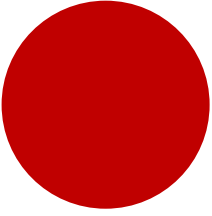
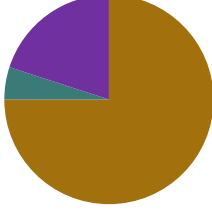
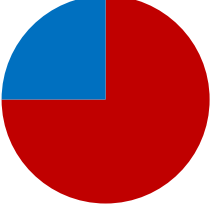
Πρώτο γιατί ήταν η πρώτη φορά που τα παιδιά θα έπρεπε να δώσουν απαντήσεις αυτής της μορφής.

Δεύτερο, κάποια παιδιά νόμιζαν ότι ακόμη να τραβήξουν τα δίχτυα οι ψαράδες, αφού το κείμενο λέει «τραβούσαν τα δίχτυα».

Ένας τρίτος λόγος που μπορεί να ευθύνεται για τις απαντήσεις τους είναι η ιδιορρυθμία των παιδιών αυτής της τάξης.

Οι ψαράδες ένωσαν βαριά τα δίχτυα; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Οι ψαράδες ήταν χαρούμενοι; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Οι ψαράδες ήταν λυπημένοι; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Οι ψαράδες περίμεναν να πιάσουν πολλά ψάρια; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Οι ψαράδες έπιασαν πέτρες; (Δεν ξέρω)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ2, από τον πίνακα με τα είδη λαθών, όπου τα παιδιά προέτρεξαν της ιστορίας για να απαντήσουν στην ερώτηση.</p>		
<p>Τραβώντας όμως τα δίχτυα στην ακτή, βρήκαν λίγα ψάρια, αλλά γεμάτα από πέτρες και άλλα αντικείμενα, και στενοχωρήθηκαν πολύ, όχι τόσο για το συμβάν, όσο γιατί είχαν φανταστεί το αντίθετο.</p>		
<p>Οι ψαράδες έπιασαν πολλά ψάρια; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Οι ψαράδες έπιασαν πέτρες; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ο λόγος είναι ότι σε αυτό το κομμάτι του κειμένου λέει ότι οι ψαράδες έπιασαν και άλλα αντικείμενα και όχι μόνο πέτρες.</p>		
<p>Οι ψαράδες ήταν χαρούμενοι; (Όχι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

<p>Οι ψαράδες ήταν λυπημένοι; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Και ένας γέρος απ' αυτούς είπε: «Για σταματάτε, βρε παιδιά. Φαίνεται πως η λύπη είναι αδελφή της χαράς. Αφού χαρήκαμε αρχικά τόσο, έπρεπε κατόπιν να νιώσουμε και κάποια λύπη».</p>		
<p>Ο γέρο-ψαράς αντιλήφθηκε το πραγματικό νόημα της ζωής; (Ναι)</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
<p>Ένας πρόθυμος μαθητής εξήγησε με δικά του λόγια το νόημα της πρότασης. «Δεν μπορεί πάντα να έρχονται χαρές στη ζωή μας αλλά θα έχουμε και λύπες. Η λύπη ακολουθεί την χαρά», ήταν η εξήγηση του μαθητή.</p>		

Δ.9 Κείμενο 9 - Κάποτε ριζώνουν και τα λόγια - Στ΄ Τάξη Δημοτικού

Δραστηριότητα 1

- ❖ [_] Ο κουρέας είπε το μυστικό σε ένα πηγάδι. [6]
- ❖ [_] Ένας βοσκός έκοψε την καλαμιά. [9]
- ❖ [_] Ο κουρέας έμαθε το μυστικό. [4]
- ❖ [_] Ο βασιλιάς πήγε στον κουρέα. [3]
- ❖ [_] Μια καλαμιά φύτρωσε στο πηγάδι. [8]
- ❖ [_] Ο βασιλιάς είχε ένα μυστικό. [2]
- ❖ [_] Κάποτε ζούσε ένας βασιλιάς. [1]
- ❖ [_] Ο βοσκός έφτιαξε μια φλογέρα. [10]
- ❖ [_] Ο βασιλιάς απείλησε και φοβέρισε τον κουρέα. [5]
- ❖ [_] Η φλογέρα είπε το μυστικό του βασιλιά. [11]
- ❖ [_] Το πηγάδι ξεράθηκε. [7]

Σχόλια:

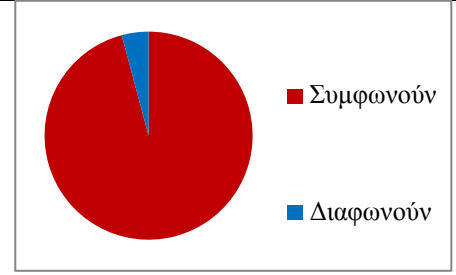
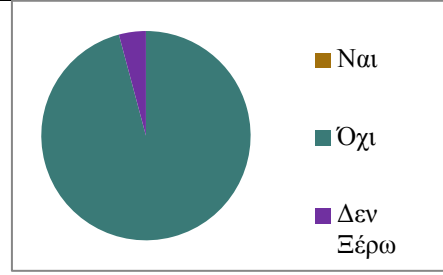
Δραστηριότητα 2

Ερώτηση / Αναμενόμενη Απάντηση	Απαντήσεις μαθητών (24)	Συμφωνία απαντήσεων μαθητών / υπολογιστή
Μια φορά ήταν ένας βασιλιάς και είχε στο κεφάλι του ένα κερατάκι. Το είχε πολύ κρυφό, Μόνο ο βασιλιάς ήξερε το μυστικό; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

Εδώ σημειώνεται τα λάθη Λ1 και Λ7, από τον πίνακα με τα είδη λαθών.

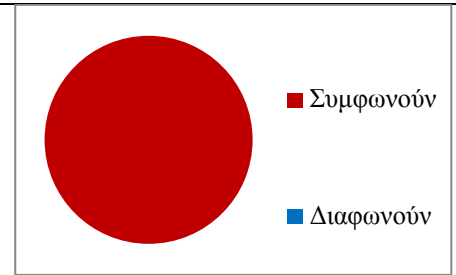
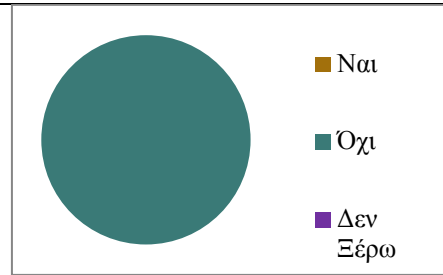
Μερικά παιδιά λόγω του ότι ήταν η αρχή των ερωτήσεων και λόγω εφηβείας δεν έδιναν την απαιτούμενη προσοχή για να απαντήσουν σωστά στην ερώτηση.

Ο κουρέας ήξερε το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)



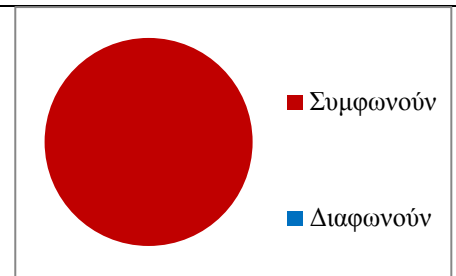
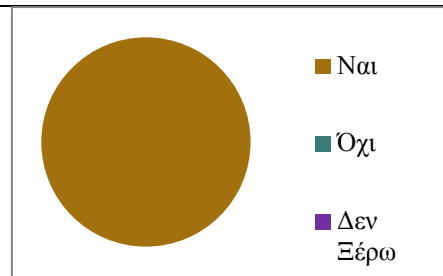
Εδώ σημειώνεται το είδος λάθους Λ3, από τον πίνακα με τα είδη λαθών, αφού έρχεται σε αντίθεση με την προηγούμενη ερώτηση.

Ο κόσμος ήξερε το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)

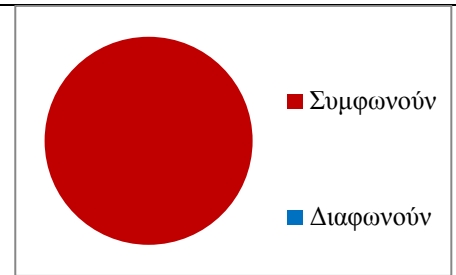
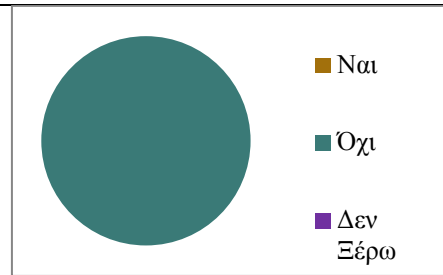


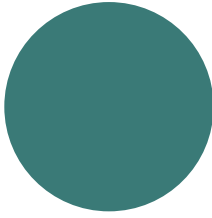
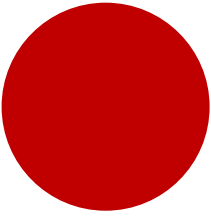
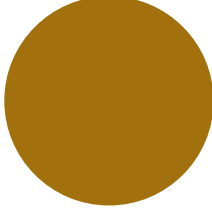
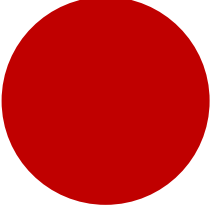
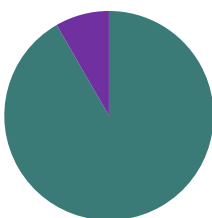
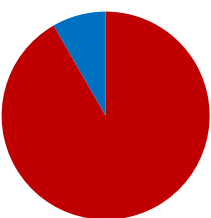
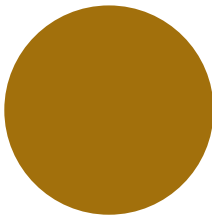
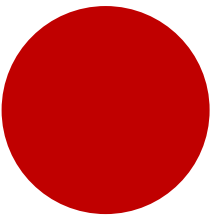
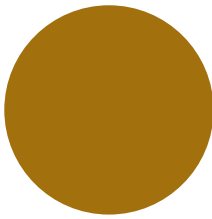
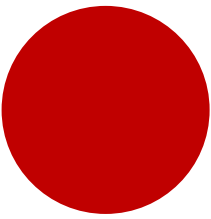
μα πώς να το κρύψει και από τον κουρέα του; Κάθε φορά όμως που πήγαινε να του κόψει τα μαλλιά, ο βασιλιάς τον φοβέριζε να μην το πει σε κανένα, γιατί θα του πάρει το κεφάλι. Άλλος κανένας δεν το ήξερε εκτός από τον κουρέα του βασιλιά.

Ο κουρέας ήξερε τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Ναι)



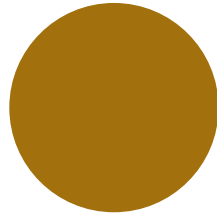
Ο κόσμος ήξερε τώρα το μυστικό του βασιλιά; (Όχι)



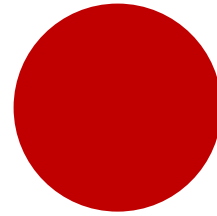
Μόνο ο βασιλιάς ήξερε το μυστικό; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Ο κουρέας δεν μπορούσε να βαστάξει το μυστικό, μα φοβόταν πάλι.		
Ο κουρέας φοβόταν το βασιλιά; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Τι να κάνει; Πού να το ειπεί; Πήγε σε ένα πηγάδι, έσκυψε από πάνω και φώναξε μ' όλη του την καρδιά: Ο βασιλιάς έχει κερατάκι!		
Το πηγάδι ήταν ξεραμένο; (Όχι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Ύστερα από λίγον καιρό το πηγάδι ξεράθηκε και φύτρωσε μέσα μια καλαμιά.		
Το πηγάδι ξεράθηκε; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν
Φύτρωσε καλαμιά στο πηγάδι; (Ναι)	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Ναι ■ Όχι ■ Δεν Ξέρω 	 <ul style="list-style-type: none"> ■ Συμφωνούν ■ Διαφωνούν

Η καλαμιά μεγάλωσε και μια μέρα πέρναγε ένας τσοπάνης, έκοψε την καλαμιά κι έκανε μια φλογέρα και την έπαιζε. Μα η φλογέρα έλεγε: Μπι, μπι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι, ο βασιλιάς έχει κερατάκι! Το άκουσεν ένας, το άκουσεν άλλος, το έμαθεν όλη η χώρα, έφτασε και στ' αυτιά του βασιλιά...

Ο κόσμος ξέρει
τώρα το μυστικό
του βασιλιά;
(Ναι)



- Ναι
- Όχι
- Δεν Ξέρω



- Συμφωνούν
- Διαφωνούν