

«Με τον Χαρούλη και τον
Σοβαρούλη μαθαίνουμε την
ασφάλεια στο Διαδίκτυο»

14^ο Νηπιαγωγείο Αμπελοκήπων

Νηπιαγωγοί:

Κυριακή Φαρδή

Δήμητρα Λαζαρίδου

Κυριακή Γιαλατζή

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι δραστηριότητες για το πρόγραμμα σχετικά με την ασφάλεια στο διαδίκτυο στο 14ο Νηπιαγωγείο Αμπελοκήπων είχαν διάρκεια δύο μηνών περίπου (Απρίλιος-Μάιος), έγιναν ως παράλληλο εκπαιδευτικό πρόγραμμα μαζί με τις υπόλοιπες δραστηριότητες του νηπιαγωγείου σε ορισμένο διδακτικό χρόνο (μία ή δύο διδακτικές ενότητες την εβδομάδα) και κάποιες από αυτές έγιναν και κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων (πειραματισμοί παιδιών με το πληκτρολόγιο και το ποντίκι, γνωριμία με εκπαιδευτικά λογισμικά, ζωγραφική ηλεκτρονικού υπολογιστή κ.ά.)



Βασικοί στόχοι του Προγράμματος:

- α) Τα παιδιά του νηπιαγωγείου μας να έρθουν σε επαφή με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, τα μέρη του, βασικά στοιχεία χρήσης του, με εκπαιδευτικά λογισμικά κατάλληλα για την ηλικία τους
- β) Να αντιληφθούν βασικά στοιχεία του διαδικτύου, όπως το γεγονός ότι οι υπολογιστές συνδέονται μεταξύ τους, τρόπους σύνδεσης, τα οφέλη ή τους κινδύνους της επικοινωνίας διαμέσου των υπολογιστών και της χρήσης του internet
- γ) Να ανακαλύψουν τρόπους προφύλαξης από τους κινδύνους του διαδικτύου
- δ) Να αναπτύξουν δεξιότητες και ικανότητες λόγου, δημιουργικής φαντασίας, προβληματισμού, ενσυναίσθησης, επίλυσης προβλημάτων, ώστε να αντιμετωπίζουν «περίεργες καταστάσεις» που πιθανόν να συναντήσουν χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο
- στ) Να μάθουν τη θετική χρήση του διαδικτύου, όπως το internet ως παιδαγωγικό εργαλείο αναζήτησης υλικού για δράσεις και εκδηλώσεις του νηπιαγωγείου (π.χ. για τις γιορτές στο νηπιαγωγείο, για εκπαιδευτικά προγράμματα κ.ά.).

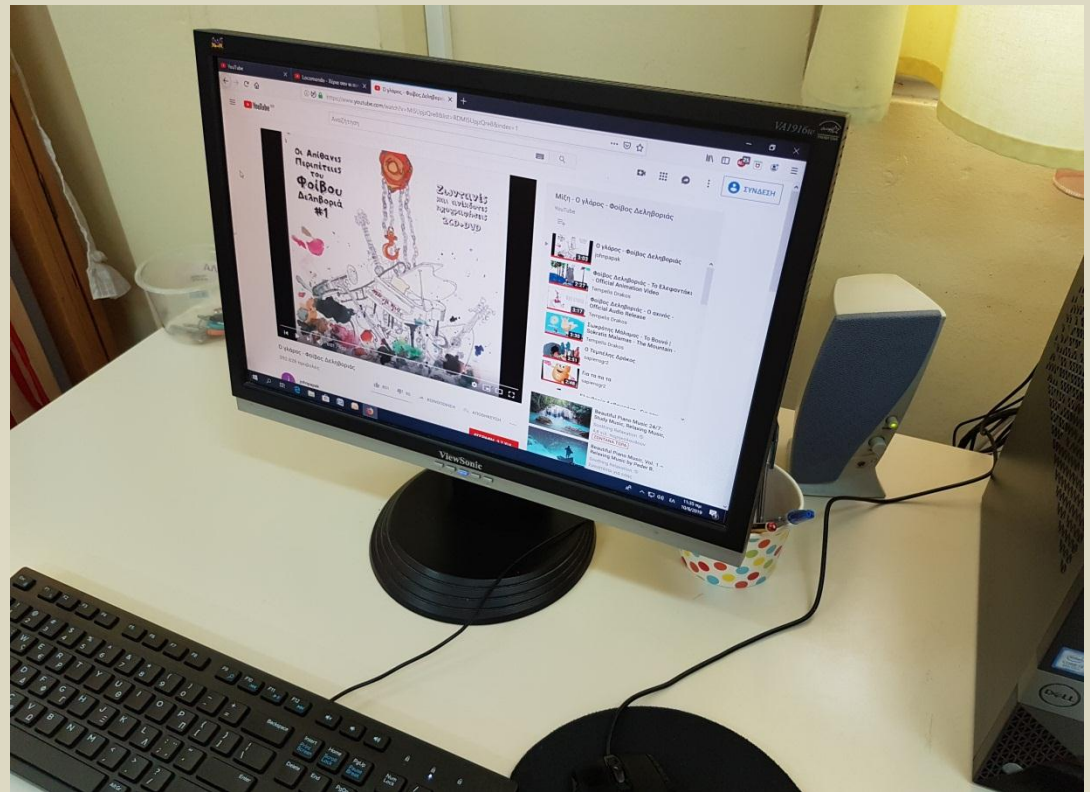
Συνοπτικά οι δραστηριότητες που έγιναν για το θέμα αυτό ήταν οι εξής:

- *) Γνωριμία με τα μέρη του υπολογιστή και εξοικείωση με αυτά (ποντίκι, πληκτρολόγιο, οθόνη κ.ά.)**
- *) Γνωριμία με το διαδίκτυο, τεχνικό μέρος (καλώδια, σύνδεση με το modem και τρόποι σύνδεσης και επικοινωνίας των υπολογιστών μεταξύ τους)**

(Συνέχεια)

*) Γνωριμία με τη χρήση του διαδικτύου ως εργαλείου αναζήτησης χρήσιμων πληροφοριών (π.χ. τραγουδιών που έχουν σχέση με τις θεματικές προσεγγίσεις του νηπιαγωγείου, εκπαιδευτικών πληροφοριών, έργων τέχνης που έχουν σχέση με τα εκπαιδευτικά προγράμματα του νηπιαγωγείου κ.ά.) και ως μέσο επικοινωνίας (γνωριμία και επικοινωνία με άλλα νηπιαγωγεία στο πλαίσιο εκπαιδευτικών προγραμμάτων κ.ά.)

Αναζήτηση τραγουδιών για τις εκδηλώσεις λήξης του σχολικού έτους



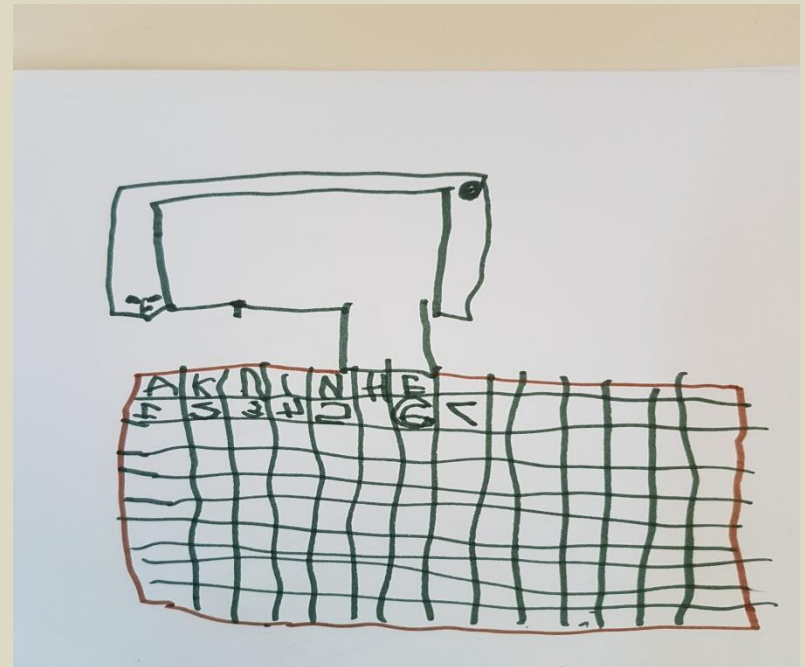
Οι ήρωες του νηπιαγωγείου μας

*) Ειδικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την αναγνώριση ενοχλητικών συμπεριφορών, την ανάπτυξη ενσυναίσθησης και την πρόληψη του σχολικού και διαδικτυακού εκφοβισμού (παιχνίδι με ήρωες-animation-χαρτόκουκλες οι οποίοι/ες μιλούν στα παιδιά για τις ενοχλητικές συμπεριφορές, τα παιδιά αναφέρουν δικές τους εμπειρίες για τις ενοχλητικές συμπεριφορές, προτείνουν τρόπους πρόληψης και αντιμετώπισης αυτών των συμπεριφορών, ταυτίζονται με τους ήρωες ώστε να αναπαραστήσουν ρόλους και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους σχετικά με την αντιμετώπιση των ενοχλητικών συμπεριφορών).



Ζωγραφική του ηλεκτρονικού υπολογιστή

(Τα παιδιά ζωγραφίζουν τα μέρη του υπολογιστή, την οθόνη, το πληκτρολόγιο, τα καλώδια, το ποντίκι. Η ζωγραφική είναι αυθόρμητη και έχει ως σκοπό να απεικονίσει τις νοητικές αναπαραστάσεις των παιδιών για τον υπολογιστή, ώστε να γνωρίζουμε ως ένα βαθμό τι έχουν κατανοήσει από το πρόγραμμα. Αφού ζωγραφίσουν όλα τα παιδιά ηλεκτρονικούς υπολογιστές, επιλέγονται δύο έργα από τα παιδιά, για να μετατραπούν σε χαρτόκουκλες, όπως και οι άλλοι ήρωες του νηπιαγωγείου μας)



Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
όπως τον απεικόνισε ένα από τα παιδιά του νηπιαγωγείου μας



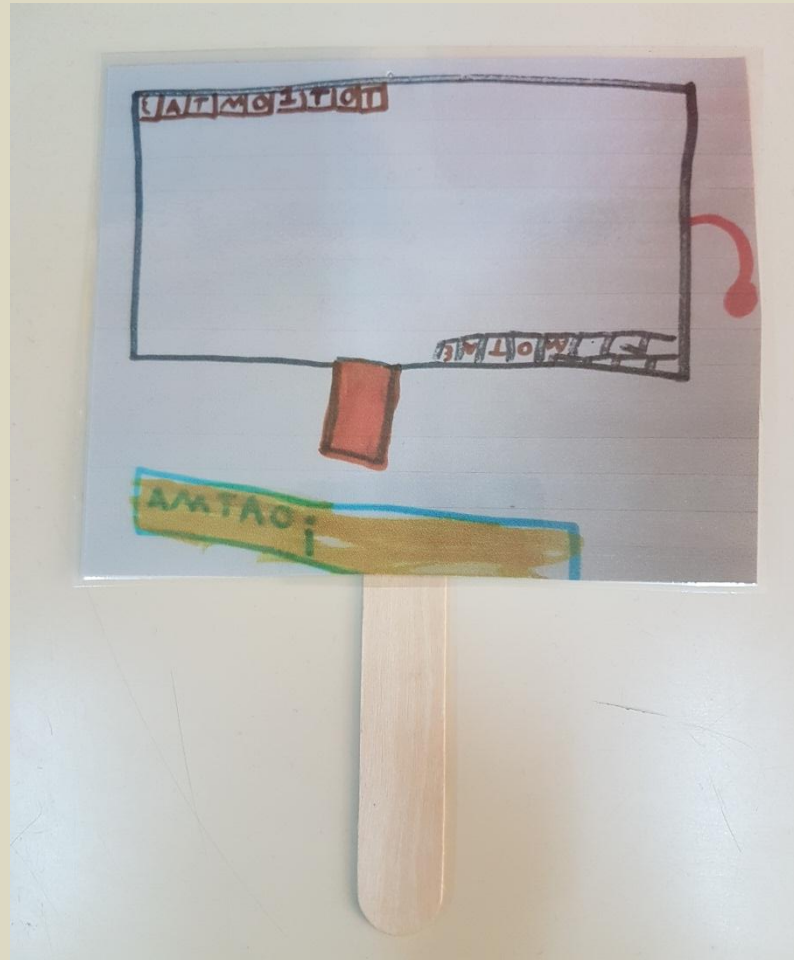
Κουκλοθεατρική αναπαράσταση σε χαρτόκουκλα



Μετατροπή των ζωγραφικών έργων των παιδιών σε χαρτόκουκλες με σκοπό την κουκλοθεατρική αναπαράσταση της επικοινωνίας των υπολογιστών μεταξύ τους και των κινδύνων που εμπεριέχει αυτή η επικοινωνία. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυάδες. Χρησιμοποιούν τη χαρτόκουκλα-κομπιούτερ που έχουν ζωγραφίσει μόνα τους και αναπτύσσουν διαλόγους-συζητήσεις μέσα από τους υπολογιστές. Κάποια στιγμή αναπτύσσεται κάποια ενοχλητική συμπεριφορά (π.χ. ένα παιδί λέει κάτι σε κάποιο άλλο που δεν του αρέσει και τότε συζητάμε στην ομάδα τι πρέπει να κάνουμε για να το αντιμετωπίσουμε και να μην ξανασυμβεί όπως να το συζητήσουμε με ένα ενήλικα, με τους γονείς μας ή με τις/τους εκπαιδευτικούς, να μη μιλάμε με αγνώστους κ.ά.)

Ο «Χαρούλης»

Ο «Σοβαρούλης»



Δίνεται το «σενάριο»:

Δύο παιδιά μιλούν με τη χρήση των υπολογιστών τους και του διαδικτύου. Εξηγούμε ότι αυτό δεν πρέπει ποτέ να συμβαίνει όταν τα παιδιά είναι μόνα τους, αλλά πρέπει να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για συνομιλία πάντα με την παρουσία γονέων. Ωστόσο, υποθέτουμε ότι αυτά τα δύο παιδιά δεν άκουσαν αυτή την οδηγία από γονείς και εκπαιδευτικούς και χρησιμοποίησαν το διαδίκτυο για να γνωριστούν.

Το ένα το παιδί είναι ο «Χαρούλης» που του αρέσει το παιχνίδι και ζητά φίλους για να παίξει και το άλλο είναι ο «Σοβαρούλης» που, εμείς γνωρίζουμε ότι είναι μεγαλύτερος σε ηλικία από τον «Χαρούλη», ότι του αρέσει να φέρνει τους άλλους σε δύσκολη θέση, ότι του αρέσει ο κίνδυνος, αλλά αυτό ο «Χαρούλης» δεν το ξέρει.

(Συνέχεια)

Επίσης, εξηγούμε στα παιδιά ότι ο «Χαρούλης» και ο «Σοβαρούλης» δε γνωρίζονται μεταξύ τους, ότι «κρύβονται» πίσω από τον Η/Υ γι' αυτό και οι χαρτόκουκλες μας είναι υπολογιστές και όχι παιδιά.

Στη συνέχεια θέτουμε τον «προβληματισμό» στα παιδιά και τις εξής ερωτήσεις: «Τι θα συμβεί όταν ο Σοβαρούλης αρχίζει να ζητά περίεργα πράγματα από τον Χαρούλη; Τι πρέπει ο Χαρούλης να κάνει;»

(Συνέχεια)

Τα παιδιά βρίσκουν λύσεις στο πρόβλημα.

Τα παιδιά του νηπιαγωγείου μας είπαν: «να το πει στη μαμά του», «να το πει στη δασκάλα του», «να κλείσει τον υπολογιστή», «να μην ξαναμιλήσει μαζί του».

Στη συνέχεια με βάση αυτό το σενάριο αναπτύχθηκαν διάλογοι (ανά δύο παιδιά, ένα παιδί αναλάμβανε το ρόλο του «Χαρούλη» και ένα άλλο παιδί το ρόλο του «Σοβαρούλη»)

(Συνέχεια)

Ενδεικτικός διάλογος:

Χαρούλης: Γεια σου! Θέλεις να παίξουμε;

Σοβαρούλης: Ναι, βέβαια, θέλω να σε γνωρίσω και να παίξουμε μαζί.

Χαρούλης: Τι παιχνίδι θέλεις να παίξουμε;

Σοβαρούλης: Το παιχνίδι «κάνε ότι σου λέω». Θα σου λέω πράγματα και θα τα κάνεις; Θέλεις;

Χαρούλης: Για πες.

Σοβαρούλης: Κάνε κάτι κρυφά από τη μαμά σου. Πάρε τα κλειδιά της και κρύψ' τα να τα ψάχνει.

Χαρούλης: Αυτό το παιχνίδι σε μ' αρέσει. Εγώ τη μαμά μου την αγαπάω και δε θέλω να την στεναχωρήσω. Είσαι περίεργος και δε θέλω να σε έχω φίλο. Δεν πρόκειται να σου ξαναμιλήσω ποτέ ξανά.

Ο Χαρούλης κλείνει τον υπολογιστή και συζητά το περιστατικό με τους γονείς και τη δασκάλα του.

Τα παιδιά δημιουργούν διαλόγους

Τα παιδιά «παίζουν» τον ρόλο του «Χαρούλη» και του «Σοβαρούλη», προβληματίζονται, αναλογίζονται σχετικά με το παιχνίδι και τις απαιτήσεις του «Σοβαρούλη», βρίσκουν τι πρέπει να κάνει ο «Χαρούλης» για να τον αντιμετωπίσει.



Αποτίμηση του προγράμματος

Τα παιδιά μέσα από ευχάριστες και δημιουργικές δραστηριότητες έμαθαν για τη θετική χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, όπως είναι η παιδαγωγική τους χρήση και η σύνδεσή τους με το πρόγραμμα του νηπιαγωγείου, η ψυχαγωγική τους χρήση και η αναζήτηση πληροφοριών.

Στη συνέχεια, μέσα από το παιχνίδι ρόλων, γνώρισαν πιθανούς κινδύνους στο διαδίκτυο, όπως είναι οι συνομιλίες με αγνώστους, «περίεργα» παιχνίδια που έχουν αρνητικές συνέπειες στη ζωή τους και στη ζωή των άλλων.

Κατανόησαν την ασφαλή χρήση του διαδικτύου και τη θετική του αξία στην εκπαίδευση και στη ζωή