

ΠΛΑΝΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Μέθοδος: πραγματολογική χρήση της τεχνολογίας (εξοικείωση σε πρώτο στάδιο και χρήση ως γνωστικό εργαλείο της εκπαιδευτικής πράξης σε δεύτερο)

ΑΞΟΝΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	ΜΕΘΟΔΟΣ - ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΧΡΟΝΟΣ-ΔΙΑΡΚΕΙΑ
<p>1. Γνωριμία με τον υπολογιστή και εξοικείωση</p> <ul style="list-style-type: none"> • γνωριμία με τον υπολογιστή (μονάδα επεξεργασίας, αποθηκευτικά μέσα : σκληρός δίσκος, DVD, CD, δισκέτα, περιφερειακές συσκευές: πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη, εκτυπωτής, σαρωτής, webcam, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ηχεία κλπ) • χρήση ποντικιού • άνοιγμα – κλείσιμο του υπολογιστή, ξενάγηση στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή (desktop), δημιουργία φακέλου αποθήκευσης εργασιών • εκτύπωση έτοιμων σχεδίων και εικόνων ως εποπτικό υλικό • εγγραφή φωνής και video • αναπαραγωγή CD • κανόνες χρήσης 	<p>Αναπαράσταση του Η/Υ με κουτιά, αφίσα, κολάζ με εικόνες από περιοδικά.</p> <p>Ramkid Άμεση διδασκαλία από πρότυπο</p> <p>τραγούδια, ντοκιμαντέρ παραμύθια πίνακας αναφοράς με εικόνες και κείμενο</p>	<p>Οκτώβριος και Νοέμβριος από μία φορά την εβδομάδα</p>
<p>2. Προγράμματα και εφαρμογές</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ζωγραφική (επεξεργασία έργου των παιδιών, ανακάλυψη των δυνατοτήτων του υπολογιστή σε συνθέσεις με έτοιμα γραφικά, εικόνες και αντικείμενα, πειραματισμοί με γραμμές, σχήματα και χρώματα στο paint) • Επεξεργαστής κειμένου : πληκτρολόγηση, εισαγωγή πίνακα, αντιγραφή και επικόλληση εικόνων και κειμένων, μέγεθος, γραμματοσειρές, clipart • Εκπαιδευτικό λογισμικό (Σωκράτης, Ramkid, εικονική πραγματικότητα, προσομιώσεις κλπ) 	<p>Ως εργαλείο σύνθεσης εργασιών στα σχέδια για τα χρώματα και τα σχήματα, δημιουργίας αφισών</p> <p>Εργαλείο για την παραγωγή υλικού για την εξάσκηση στη γλώσσα (π.χ.ονόματα)</p> <p>Φύλλα εργασιών για εμπέδωση, βιωματική προσέγγιση</p>	<p>Ασκήσεις, φύλλα εργασίας, εκπαιδευτικά παιχνίδια και δραστηριότητες με διαβάθμιση ως προς τη σύνθεση και το τη δυσκολία, ενταγμένες σε σχέδια και ως τέλος του έτους</p>

<p>3. Επικοινωνία</p> <ul style="list-style-type: none"> •Άμεση επικοινωνία με άλλα σχολεία με τη βοήθεια του λογισμικού Skype •Έμμεση επικοινωνία : ηλεκτρονική αλληλογραφία με παιδιά άλλων σχολείων •Δημιουργία ιστοσελίδας του σχολείου για δημοσιεύσεις εργασιών, ανακοινώσεις, ενημέρωση, ανταλλαγή πληροφοριών κλπ 	<p>Ο Η/Υ ως μέσο επικοινωνίας σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας</p>	<p>Τακτική χρήση κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου σχεδίου εργασίας και περιστασιακά σε κάθε ανάγκη</p>
<p>4. Εξερεύνηση στο Διαδίκτυο</p> <ul style="list-style-type: none"> •εξοικείωση με το φυλλομετρητή (explorer) και τις μηχανές αναζήτησης (εικόνων και λέξεων) •αποκωδικοποίηση συμβόλων (δείκτης τηλεμεταφοράς, ενεργοποίηση εικόνας ή λέξης, βελάκια, αρχεία ήχου ή video κλπ) •περιπλάνηση σε εικονικά μουσεία, ζωολογικούς κήπους, ιστότοπους με εκπαιδευτικό υλικό (national geographic, discovery school, BBC κλπ) 	<p>Εργαλείο αναζήτησης πληροφοριών και υλικού όπως π.χ. προφύλαξη από σεισμό στη διεύθυνση πολιτικής προστασίας, στοματική υγιεινή στην ΑΙΜ, εικόνες από ζώα και ζωολογικούς κήπους (ζωντανά) από Natinal Geographic, BBC.</p>	<p>Περιστασιακά σε ερευνητικές εργασίες</p>

Εκπαιδευτικές εφαρμογές :

- σχολική εφημερίδα (ανασκόπηση δραστηριοτήτων, ανακοινώσεις, ενημέρωση, πληροφόρηση, δημοσίευση ατομικών και ομαδικών έργων, συγγραφή παραμυθιών κλπ)
- ντοκιμαντέρ, τραγούδια, παραμύθια
- παρουσίαση ιστορικών γεγονότων (το έπος του '40 με διαδοχική σειρά των γεγονότων και με τη συνοδεία ήχων και τραγουδιών της εποχής)
- βάση δεδομένων παιδικής βιβλιοθήκης
- δημιουργία αφισών (για το περιβάλλον, την υγεία κλπ), ανακοινώσεων
- παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού για τη γλώσσα (καρτέλες με εικόνες και λέξεις, ιστορία με εικόνες σε λογική σειρά), τα μαθηματικά (αντιστοιχίσεις, σειροθετήσεις), την ιστορία (συλλογή εικόνων ηρώων του 21), την κυκλοφοριακή αγωγή (σήματα)
- εκπαιδευτικά παιχνίδια : εξοικείωσης με τον υπολογιστή (κινούμενοι στόχοι, μετακύλιση σελίδας, αποκοπή και επικόλληση, αποθήκευση και εκτύπωση εργασίας) μνήμης (memoery), προσανατολισμού (λαβύρινθοι, χαρτογράφηση), σωματικού σχήματος, δεξιοτήτων ανάγνωσης (μάθε τα γράμματα, τουρτοκρεμάλα, συλλαβές, όλα για τη φανέλα) λογικομαθηματικών εννοιών (παζλ, ταύτισης, συσχετισμού, αντιστοίχισης, ταξινόμησης, πρόσθεσης και αφαίρεσης, συναλλαγές), εικονικής πραγματικότητας (virtual reality, 'μηχανικός αυτοκινήτων'), προσομοίωσης (οδηγώ αυτοκίνητο, αεροπλάνο).
- φύλλα εργασίας και ασκήσεις για την τάξη