

Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και εφαρμογή των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη

# ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ: «ΑΓΑΠΑΜΕ ΤΗ ΦΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΥΜΕ ΤΑ ΖΩΑ»

Εκπαιδευτικός: **Ντέρτη Αγγελική**  
Κλάδου ΠΕ60-Νηπιαγωγός

Επιμορφωτές: **Παντελέον Μιχαλίτσα - ΠΕ60**  
**Νάκης Ιωάννης - ΠΕ70**



Άργος 2014

## ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

### 1. ΤΙΤΛΟΣ:

«ΑΓΑΠΑΜΕ ΤΗ ΦΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΥΜΕ ΤΑ ΖΩΑ»

### 2. ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Το διδακτικό σενάριο, το οποίο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, συνδέεται άμεσα και είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου, Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2003) και αφορά δραστηριότητες που σχετίζονται με την Γλώσσα, τα Μαθηματικά, την Μελέτη Περιβάλλοντος, τη Δημιουργική Έκφραση, την Πληροφορική και τη χρήση των Τ.Π.Ε.. Επίσης συνδέεται άμεσα και είναι συμβατό και με τη βελτιωμένη έκδοση Δ.Ε.Π.Π.Σ. του 2011, όπου οι νέες τεχνολογίες διαχέουν και τις 8 μαθησιακές περιοχές (Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος -Φυσικές Επιστήμες, Βιολογία, Γεωγραφία, Ιστορία-, Έννοιες Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, Εικαστική Αγωγή -Δημιουργία και Έκφραση-, Φυσική Αγωγή, Πληροφορική).

Το διδακτικό σενάριο οργανώθηκε πάνω σε θέμα που ενδιαφέρει τα παιδιά και οι δραστηριότητες είναι ομαδικές, με αποτέλεσμα να ευνοούν τη σωματική, συναισθηματική, νοητική, κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, την επικοινωνία, την αλληλεπίδραση, τη χρήση της τεχνολογίας, τον προφορικό και το γραπτό λόγο. Το διδακτικό σενάριο μέσω της διαθεματικότητας, δίνει έμφαση την ολιστική αντίληψη της γνώσης και την αξιοποίηση του ενδιαφέροντος και της ενεργής συμμετοχής των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης. Επιδιώκουμε, μέσω της διερευνητικής μάθησης και της οικοδόμησης της γνώσης, την επίτευξη των μαθησιακών στόχων και το μετασχηματισμό των υπάρχουσών γνωστικών τους δομών μέσα από τη διαδικασία της συμμόρφωσης και της αφομοίωσης. Ο Η/Υ χρησιμοποιείται ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας και ως εργαλείο διερεύνησης και επικοινωνίας, πάντα με τη βοήθεια και την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού.

Στο σενάριο συμμετείχε το σύνολο των μαθητών, δηλαδή 4 παιδιά, 2 νήπια και 2 προνήπια.

### 3. ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΕΡΕΣ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

Τα παιδιά θα πρέπει:

- Να γνωρίζουν τα ζώα
- Να γνωρίζουν τις διαφορές τους με τον άνθρωπο
- Να ξεχωρίζουν τα άγρια από τα κατοικίδια ζώα
- Να γνωρίζουν για τις φυσικές καταστροφές
- Να έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του Η/Υ, των περιφερειακών του συσκευών
- Να έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση κάποιων εκπαιδευτικών λογισμικών όπως φυλλομετρητής ιστού, επεξεργαστής κειμένου, tux-paint
- Να έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση άλλων συσκευών και μέσων, όπως, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή

#### 4. ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Βασικός σκοπός είναι τα νήπια να διευρύνουν τις γνώσεις τους και να μάθουν για τα άγρια ζώα της Ελλάδας που κινδυνεύουν με εξαφάνιση και για τους κινδύνους που τα απειλούν, να αναπτύξουν δεξιότητες και ικανότητες και να εξοικειωθούν με την χρήση της τεχνολογίας στην μαθησιακή διαδικασία.

Επιμέρους στόχοι:

- Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα ζώα της Ελλάδας βρίσκονται σε κίνδυνο
- Να τα ομαδοποιούν, να τα ταξινομούν
- Να αφηγούνται ιστορίες με ζώα
- Να αξιοποιούν την τεχνολογία
- Να αποκτήσουν φωνολογική επίγνωση, να εντοπίζουν τα γράμματα στο πληκτρολόγιο και να πληκτρολογούν λέξεις
- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, τη λεπτή κινητικότητα και τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ και τις περιφερειακές του συσκευές με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα και να αυτονομηθούν σταδιακά στη χρήση των Τ.Π.Ε.
- Να αντιληφθούν ότι ο Η/Υ είναι ένα ενιαίο σύστημα που συνδέεται με περιφερειακές συσκευές για συγκεκριμένους σκοπούς
- Να αντιληφθούν ότι όλες οι συσκευές Τ.Π.Ε. έχουν βασικές λειτουργίες και ανταποκρίνονται σε εντολές
- Να μάθουν να χρησιμοποιούν τα κατάλληλα λογισμικά
- Να αναζητούν πληροφορίες σε διάφορες μορφές στον υπολογιστή ή το διαδίκτυο, με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, να τις οργανώνουν, να τις επεξεργάζονται και να τις παρουσιάζουν
- Να αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες με ψηφιακά μέσα
- Να παράγουν πολυτροπικές πληροφορίες
- Να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακών γραμματισμών
- Να διαχειρίζονται την πληροφορία και να εκφράζονται με λογισμικό γενικής χρήσης
- Να μπορούν να πληροφορούνται με εκπαιδευτικά λογισμικά κλειστού τύπου και υπερμεσικά λογισμικά
- Να αναπτύσσουν την ικανότητα κρίσης, λήψης αποφάσεων, να επιλύουν προβλήματα και να μοντελοποιούν τη γνώση με λογισμικά ανοιχτού τύπου
- Να αναγνωρίζουν τις Τ.Π.Ε. ως μέσα για ψυχαγωγία, εργασία και αλληλεπίδραση
- Να εκφράζονται με δημιουργικό τρόπο χρησιμοποιώντας λογισμικό σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής, καταγραφής ήχου, εικόνας, βίντεο
- Να εκφραστούν δημιουργικά και να δημιουργήσουν ζωγραφιές με το αγαπημένο τους ζώο, μοτίβα και μετασχηματισμούς, χρησιμοποιώντας λογισμικό του Η/Υ

- Να μάθουν να χρησιμοποιούν άλλες συσκευές, όπως ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα
- Να μάθουν να δουλεύουν ομαδικά και να συνεργάζονται ώστε να επιτυγχάνουν συγκεκριμένους στόχους
- Να εξασκήσουν την κριτική τους σκέψη, τη δημιουργική τους ικανότητα και τη φαντασία τους
- Να παρατηρούν, να ακολουθούν οδηγίες, να μιμούνται και να επαναλαμβάνουν διαδικασίες

## 5. ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

### Λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν:

- Ο φυλλομετρητής ιστού (Διαδικτύου):

Πρόκειται για ένα λογισμικό εφαρμογών ανοιχτού τύπου (π.χ. Mozilla Firefox) ή κλειστού τύπου (π.χ. Internet Explorer), το οποίο χρησιμοποιήσαμε με τα παιδιά για να περιηγηθούμε σε ιστοσελίδες του παγκόσμιου ιστού προς εξεύρεση πληροφοριών και εικόνων που αφορούν τα ζώα. Η αξιοποίησή του έγινε με καθοδηγούμενη διερεύνηση, ανακάλυψη, κριτική επεξεργασία της πληροφορίας και έλεγχο των ιστοσελίδων από την εκπαιδευτικό πριν δοθούν στους μαθητές

- Η χρήση λογισμικού επεξεργασίας κειμένου MS WORD:

Πρόκειται για μια ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία της πληροφορίας σε ψηφιακή μορφή κειμένου. Σε εννοιολογικό επίπεδο, η επεξεργασία κειμένου συνιστά μία μέθοδο γραφής, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή με χαρτί και μολύβι. Το χρησιμοποιήσαμε για τη δημιουργία πινάκων αναφοράς με εικόνες και λέξεις.

- Η χρήση λογισμικού παρουσίασης PowerPoint:

Πρόκειται για ένα πολυμεσικό και υπερμεσικό εργαλείο που ενισχύει και αναπτύσσει τις ικανότητες διαχείρισης έργου, τις δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, τις δεξιότητες έρευνας, τις δεξιότητες συλλογισμού και τις δεξιότητες παρουσίασης από τους μαθητές με την οπτικοποίηση. Είναι ένα ισχυρό γνωστικό εργαλείο για την ενίσχυση και των ανάπτυξη των γνωστικών δομών των μαθητών και ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης με εικόνες, ήχους, κίνηση και βίντεο. Το χρησιμοποιήσαμε για τη δημιουργία παρουσίασης και την προβολή της.

- Η εγκατάσταση και χρήση του λογισμικού kidspiration:

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με ανοικτό χαρακτήρα, ένα εποικοδομιστικό εργαλείο με τη χρήση του οποίου αξιοποιούμε πρότερες γνώσεις των μαθητών, με την τεχνική οπτικοποίησης μέσω της εννοιολογικής χαρτογράφησης αναπαριστούμε τη γνώση, τις έννοιες και πάμε πιο πέρα από το γνωστικό κομμάτι. Το πολυμεσικό & υπερμεσικό αυτό εργαλείο, δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε

συσχετισμούς, συγκρίσεις και να δημιουργήσουμε εννοιολογικούς χάρτες και μοντελοποιήσεις. Χρησιμοποιήθηκε για να γίνει ανίχνευση πρότερων γνώσεων των νηπίων για τα ζώα και να ανακαλυφθούν τυχόν παρερμηνείες ή παρανοήσεις. Βασίζεται στη θεωρία της δραστηριότητας (τα πάντα βασίζονται σε μια δραστηριότητα, τα νήπια συμμετέχουν ενεργά στην αξιολόγηση και στους στόχους, (χειραφετική-κριτική σχολή) ενισχύοντας έτσι τον μετασχηματισμό ιδεών και τη κριτική τους σκέψη. Με αυτό το λογισμικό δημιουργήσαμε εννοιολογικούς χάρτες που ταυτόχρονα χρησιμοποιήθηκαν και σαν φύλλα εργασίας για την ταξινόμηση και ομαδοποίηση των ζώων.

- Η εγκατάσταση και χρήση του λογισμικού tux-paint:

Πρόκειται για ένα λογισμικό ανοιχτού τύπου που σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες και τον εποικοδομισμό ευνοεί την ανάπτυξη της έκφρασης και της δημιουργικότητας, μέσα από δραστηριότητες ατομικές και ομαδικές με τη διαμεσολάβηση του δασκάλου. Τα παιδιά καλλιεργούν δεξιότητες σύνθεσης, σύγκρισης, οργάνωσης, γενίκευσης. Μέσα από την ανάλυση και τη δημιουργία εικόνων, στατικών και κινούμενων, αλλά και με την προσθήκη κειμένου, αφυπνίζεται και διατηρείται η δημιουργικότητα και καλλιεργείται η έκφραση των παιδιών, με τη μορφή πολυσύνθετων αναπαραστάσεων. Με αυτό το λογισμικό, τα παιδιά δημιούργησαν ζωγραφιές των ζώων για τα οποία είχαμε μιλήσει, καθώς και ζωγραφιές για την εικονογράφηση σκηνών ενός παραμυθιού που δημιούργησαν τα ίδια.

- Η εγκατάσταση και χρήση του λογισμικού Hot Potatoes 6:

Πρόκειται για ένα λογισμικό κλειστού τύπου που σύμφωνα με τις θεωρίες του συμπεριφορισμού και επεξεργασίας της πληροφορίας επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Με αυτό το λογισμικό δημιουργήσαμε ένα σταυρόλεξο και μια άσκηση αντιστοίχισης «σύρε και απόθεσε» (drag and drop).

- Η εγκατάσταση και χρήση του λογισμικού Jigsaw Puzzle Creator 2007:

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που μετατρέπει οποιαδήποτε εικόνα δικής μας επιλογής σε πάζλ. Δημιουργεί αρχεία **exe** (executable). Προσφέρει δυνατότητες προσθήκης μουσικού θέματος δικής μας επιλογής και διαμόρφωσης των ρυθμίσεων του πάζλ από εμάς ανάλογα με τις δικές μας επιλογές και τα ζητούμενα. Με αυτό το πρόγραμμα δημιουργήσαμε ένα πάζλ με μια φωτογραφία από ομαδικό κολαζ που δημιούργησαν τα ίδια τα παιδιά.

- Η εγκατάσταση και χρήση του SnagIt:

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα καταγραφής οθόνης (screen capture) και προσφέρει πολλές δυνατότητες. Διαθέτει επιλογή καταγραφής για εικόνες μια-μια (Image Capture), για κείμενα σε txt (Text Capture), για βίντεο σε avi (Video Capture), για εικόνες από web με προχωρημένες δυνατότητες σε σχέση με το Image Capture, δηλ. μπορεί με μια κίνηση να πάρει όλες τις εικόνες μιας ιστοσελίδας. (Web Capture). Το

χρησιμοποιήσαμε σαν βοηθητικό πρόγραμμα καταγραφής οθόνης (screen capture), ώστε να αποθηκεύσουμε εικόνες.

- Η χρήση του movie maker:

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα των Windows το οποίο προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας και επεξεργασίας βίντεο με τη χρήση αρχείων εικόνων, φωτογραφιών και ήχου δικής μας επιλογής. Το χρησιμοποιήσαμε για να δημιουργήσουμε μια ταινία με εικόνες που δημιούργησαν τα ίδια τα παιδιά και αρχεία ήχου που καταγράψαμε μέσα στην τάξη (αφήγηση παραμυθιού από τα ίδια τα παιδιά).

- Η χρήση του Audacity:

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα ανοιχτού τύπου, το οποίο προσφέρει δυνατότητες καταγραφής και επεξεργασίας ήχων. Το χρησιμοποιήσαμε σαν βοηθητικό πρόγραμμα καταγραφής ήχων, για να καταγράψουμε αφηγήσεις που έκαναν τα παιδιά.

- Η χρήση του Google Earth & Google Maps:

Πρόκειται για μια εφαρμογή ανοιχτού τύπου που εντάσσεται στα συστήματα μάθησης μέσω ανακάλυψης, διερεύνησης και οικοδόμησης. Ανήκει στα λογισμικά οπτικοποίησης και προσομοίωσης, με έμφαση στις έννοιες προσανατολισμού, κλίμακας, χάρτες. Παρέχει δορυφορικές εικόνες μεγάλης ευκρίνειας για όλη τη γη οι οποίες συνδυάζονται με χάρτες και διάφορες άλλες πληροφορίες. Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί σε όλο τον πλανήτη και να επιλέξει το ύψος από το οποίο θα κάνει την πλοήγηση αυτή. Το λογισμικό Google Earth μπορεί να συνδυαστεί με το λογισμικό Google Maps, ώστε να συνδεθούν δορυφορικές εικόνες με διαφόρων ειδών αλληλεπιδραστικούς χάρτες. Το χρησιμοποιήσαμε για να δούμε στο χάρτη πού ζουν τα ζώα για τα οποία μιλήσαμε και για να αποθηκεύσουμε χάρτες σε μορφή αρχείου εικόνας, που χρησιμοποιήσαμε σε δραστηριότητες.

## 6. ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε από τον Μάιο μέχρι τον Ιούνιο του 2014, διάστημα κατά το οποίο αφιερώθηκαν 16 διδακτικές ώρες και υλοποιήθηκαν 8 σχετικές διδακτικές παρεμβάσεις στις ΤΠΕ, 2 φορές την εβδομάδα.

## 7. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ ΚΑΙ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Στην τάξη μας υπάρχει γωνιά του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή η οποία είναι εξοπλισμένη με

- Laptop με σύνδεση στο διαδίκτυο
- σαρωτή-εκτυπωτή
- ηχεία
- συσκευή ηχογράφησης
- τα απαραίτητα εκπαιδευτικά λογισμικά εγκατεστημένα στο laptop
- CD-player, DVD-prayer
- Εποπτικό υλικό

από το γειτονικό Δημοτικό Σχολείο δανειστήκαμε

- Laptop
- βιντεοπροβολέα
- ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

Τα νήπια εργάζονται σε ομάδες των δύο ανά laptop. Η κάθε ομάδα απαρτίζεται από ένα νήπιο και ένα προνήπιο. Έχουν ήδη εξοικειωθεί με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και των περιφερειακών του συσκευών και έχουν μάθει να τα χρησιμοποιούν με ασφάλεια και αποτελεσματικότητα. Επίσης έχει ήδη γίνει επίδειξη και παρουσίαση των λογισμικών που είναι εγκατεστημένα και θα εφαρμοστούν στην ανάπτυξη του σεναρίου, ώστε τα παιδιά, με την ενθάρρυνση της εκπαιδευτικού, να πειραματιστούν και να εξοικειωθούν με τη χρήση τους, πριν γίνει η εφαρμογή του σεναρίου. Τα παιδιά έχουν ήδη κατανοήσει τη σημασία του Η/Υ και των νέων τεχνολογιών και μέσω της μαθησιακής διαδικασίας, αφού η χρήση τους αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της σε καθημερινή βάση. Η εκπαιδευτικός έχει δημιουργήσει το κατάλληλο παιδαγωγικό περιβάλλον και πλαίσιο ώστε τα παιδιά να μάθουν να παρατηρούν, να συγκεντρώνουν, να αξιολογούν και να αξιοποιούν πληροφορίες και ερεθίσματα.

## 8. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Στα πλαίσια των καινοτόμων δράσεων που πραγματοποιούνται στο νηπιαγωγείο μας και της προσπάθειας ευαισθητοποίησης των παιδιών πάνω σε περιβαλλοντικά θέματα αναπτύξαμε το διδακτικό σενάριο **«ΑΓΑΠΑΜΕ ΤΗ ΦΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΥΜΕ ΤΑ ΖΩΑ»**.

Το έναυσμα δόθηκε μέσα από ένα παραμύθι, το οποίο είχε σαν ήρωες άγρια ζώα του δάσους και της ζούγκλας και σαν θέμα το πώς αυτά τα ζώα αντιμετωπίζουν μια καταστροφή στο δάσος τους. Η αγάπη και το έντονο ενδιαφέρον των παιδιών για το άγρια ζώα και κυρίως γι' αυτά που κινδυνεύουν με εξαφάνιση και για το ποιους κινδύνους αντιμετωπίζουν, στάθηκε η αφορμή για την υλοποίηση του σεναρίου. Επικεντρωθήκαμε και ασχοληθήκαμε κυρίως με τα άγρια ζώα της χώρας μας που κινδυνεύουν με εξαφάνιση.

Τα παιδιά ήδη από την αρχή του σχολικού έτους με την προτροπή, την καθοδήγηση και την ενθάρρυνση της νηπιαγωγού, με διάφορες αφορμές και με παιγνιώδη τρόπο, έχουν έρθει σε επαφή και έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του Η/Υ, διαφόρων εκπαιδευτικών λογισμικών, των περιφερειακών συσκευών του, καθώς και άλλων συσκευών. Έχουν μάθει να τα χρησιμοποιούν με σωστό και ασφαλή τρόπο, κατανοώντας το ρόλο και τη σημασία τους στη διαδικασία της μάθησης. Η νηπιαγωγός παράσχει βοήθεια όποτε χρειαστεί και όποτε της ζητηθεί, ώστε να διασφαλίζεται η σωστή και ασφαλής χρήση των μέσων και των λογισμικών. Ο Η/Υ αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο ενσωματωμένο στη διαδικασία της μάθησης. Η νηπιαγωγός δημιουργεί ένα περιβάλλον, ώστε τα παιδιά να δομήσουν νέες γνώσεις, μαθαίνοντας να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν.

Η υλοποίηση του σεναρίου έγινε μέσω της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου διδασκαλίας, η οποία στηρίζεται στη θεωρία του εποικοδομισμού. Σύμφωνα με τον Piaget, η ανάπτυξη της λογικής και επιστημονικής σκέψης του παιδιού είναι μια εξελικτική διαδικασία με διάφορα στάδια. Ξεκινά με την υπόθεση ότι ο κάθε μαθητής κατασκευάζει τη γνώση με το δικό του τρόπο, ενεργητικά, και δεν αποτελεί απλά έναν παθητικό υποδοχέα πληροφοριών και «γνώσεων». Άρα ο μαθητής πρέπει να μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ποικίλα εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο να δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να αλληλεπιδρά μαζί του.

Παράλληλα δεν μπορεί να αγνοηθεί και η παρουσία των κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών μάθησης. Σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες, η μάθηση συντελείται μέσα σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια (γλώσσα, στερεότυπα, αντιλήψεις) και ουσιαστικά δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλα άτομα, σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις και μέσω της υλοποίησης κοινών δραστηριοτήτων (activities). Οι θεωρίες μάθησης αυτής της κατηγορίας δηλαδή προσδίδουν ένα σημαντικό ρόλο στην κοινωνική αλληλεπίδραση, καθώς, σύμφωνα με τις απόψεις τους, το υποκείμενο δεν κατασκευάζει την προσωπική του γνώση μέσα σε ένα πολιτισμικό και επικοινωνιακό «κενό», αλλά πάντοτε μέσα σε ευρύτερα πλαίσια, μέσα στο οποία η γνώση δημιουργείται και σηματοδοτείται. Κατά κάποιο τρόπο, ο κοινωνικός εποικοδομισμός δεν είναι ασύμβατος με τις γνωστικές θεωρίες, όπως είναι ο συμπεριφορισμός, αλλά λειτουργεί, σε ορισμένο επίπεδο, ακόμη και συμπληρωματικά με τις θεωρίες αυτές.



Οι θεωρίες του L. Vygotsky αποδίδουν πολύ μεγάλη σημασία στη γλώσσα ως παράγοντα για τη μάθηση και στηρίζονται στην υπόθεση της ζώνης εγγύτερης (ή επικείμενης) ανάπτυξης: η ζώνη αυτή αποτελεί ένα σύνολο γνώσεων, τις οποίες ο μαθητής μπορεί να δημιουργήσει με τη βοήθεια του περιβάλλοντος – αλλά όχι ακόμη μόνος. Έτσι, ο ρόλος του εκπαιδευτικού και γενικότερα του σχολείου και του περιβάλλοντος μέσα στο οποίο ζει και μαθαίνει ο μαθητής είναι ιδιαίτερα σημαντικός.

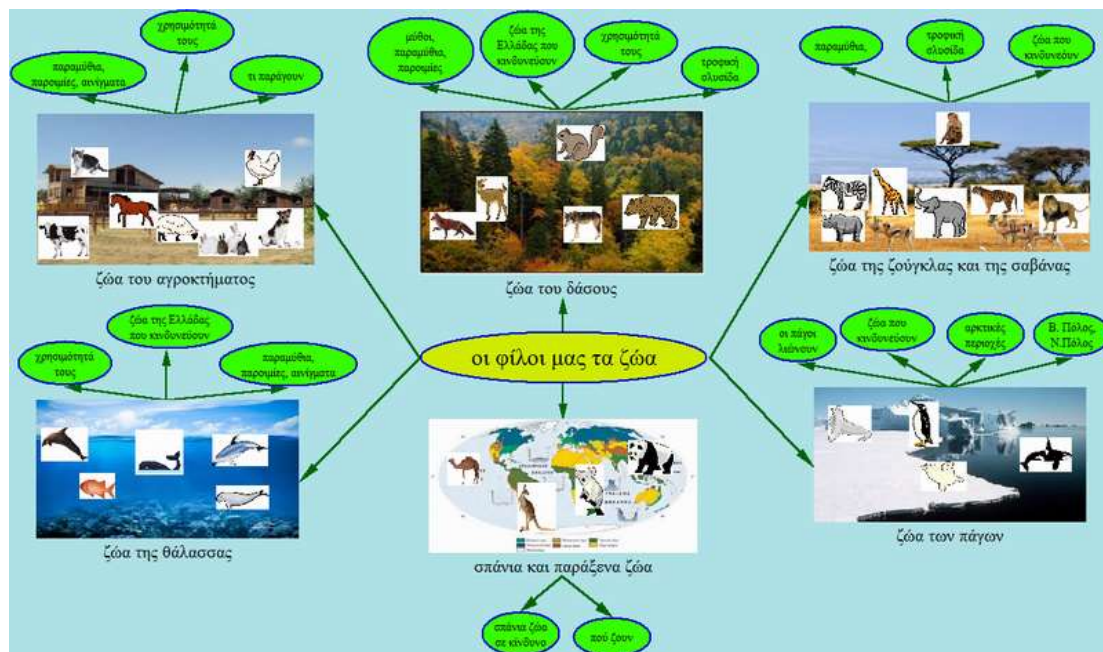
Ο Η/Υ μπορεί να παρέχει στο μαθητή πολλά τέτοια ερεθίσματα σε κάθε σημείο της επικράτειας. Ο υπολογιστής είναι ένα σύγχρονο εργαλείο που συναντάται σε πάρα πολλά σημεία που το παιδί επισκέπτεται, σχολείο, καταστήματα, σπίτι και του κινεί το ενδιαφέρον. Συνήθως ο υπολογιστής ταυτίζεται με το παιχνίδι και το παιδί ενθουσιάζεται. Έτσι μπορούμε να παράγουμε εκπαιδευτικό έργο σε ένα ευχάριστο περιβάλλον, με παιγνιώδη τρόπο.

Η νηπιαγωγός παρακολουθεί την εργασία των ομάδων, καθοδηγεί, συντονίζει τις ομάδες προτείνοντας πιθανές λύσεις όταν οι ομάδες πιθανόν έχουν απορίες.

**ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ****1<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

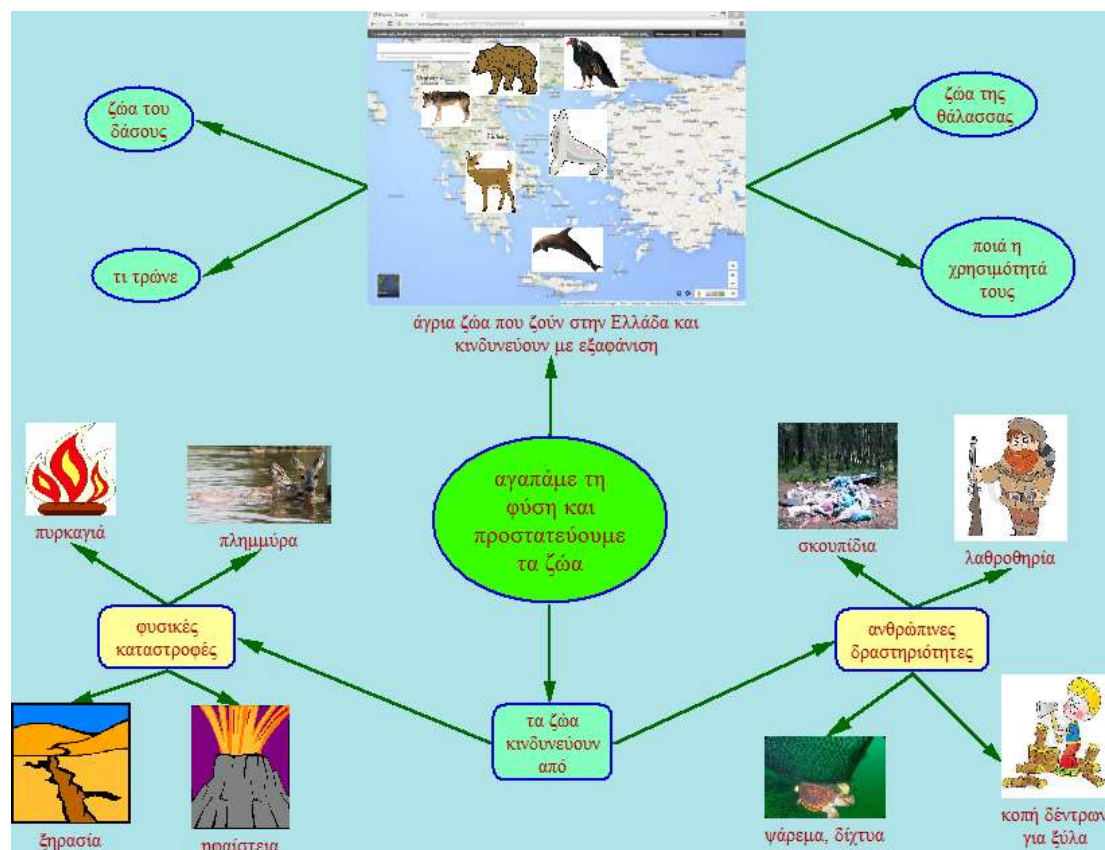
Την πρώτη διδακτική ώρα, η νηπιαγωγός παροτρύνει τα παιδιά να διατυπώσουν σκέψεις και γνώσεις που έχουν γύρω από τα ζώα γενικά. Καταγράφει στον πίνακα του νηπιαγωγείου αυτά που λένε τα παιδιά και στη συνέχεια ρωτά και καταγράφει τι άλλο θέλουν να μάθουν για τα ζώα. Η νηπιαγωγός χρησιμοποιώντας την προβολή μέσω του βιντεοπροβολέα, για να έχουν οπτική επαφή όλα τα παιδιά, τα προτρέπει και τα βοηθά να αποτυπώσουν τις ερωτήσεις και τις γνώσεις τους για τα ζώα γενικά, σε έναν εννοιολογικό χάρτη με τη χρήση του λογισμικού kidspiration. Μαζί με τα παιδιά δημιουργούμε έναν αρχικό εννοιολογικό χάρτη, αποτυπώνοντας όλα όσα είχαν πει τα παιδιά και είχαμε καταγράψει στον πίνακα του νηπιαγωγείου, ανακαλύπτοντας τις ανάλογες εικόνες διαφόρων ζώων στη βιβλιοθήκη του προγράμματος και προσθέτοντας εικόνες για το περιβάλλον που αυτά ζουν, από το αρχείο εικόνων και από τα άλμπουμ φωτογραφιών του Η/Υ όταν ήταν απαραίτητο. Έπειτα, τα παιδιά σε ομάδες των δύο, ομαδοποιούν τα ζώα αναλόγως με το περιβάλλον που ζουν. Σκοπός ήταν η ανίχνευση των πρότερων γενικών γνώσεων των παιδιών για τα ζώα (εικόνα 1). Μέσω αυτής της διαδικασίας η εκπαιδευτικός εντόπισε ότι το ενδιαφέρον των παιδιών εστιάστηκε στα άγρια ζώα.



εικόνα 1

Τη δεύτερη διδακτική ώρα ασχοληθήκαμε με τη δημιουργία ενός δεύτερου εννοιολογικού χάρτη πιο εξειδικευμένου, για τα άγρια ζώα που ζουν στην Ελλάδα και κινδυνεύουν, καθώς και τους κινδύνους που τα απειλούν. Τα παιδιά τον εμπλούτισαν με εικόνες από τη βιβλιοθήκη του προγράμματος καθώς και με έναν χάρτη της

Ελλάδας που βρήκαμε με τη χρήση του Google Maps και είχαμε ήδη αποθηκεύσει στο αρχείο του Η/Υ (εικόνα 2).



εικόνα 2

Η χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού προσφέρει με ευχάριστο, γρήγορο και δημιουργικό τρόπο την χρήση πολλών εικόνων, καθιστώντας το ένα ιδιαίτερος ευχάριστο περιβάλλον για τα παιδιά. Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται είναι εικόνες του λογισμικού, αλλά και εικόνες που έχουμε βρει στο διαδίκτυο χρησιμοποιώντας το φυλλομετρητή internet και μηχανές αναζήτησης και έχουμε αποθηκεύσει στο αρχείο του Η/Υ.

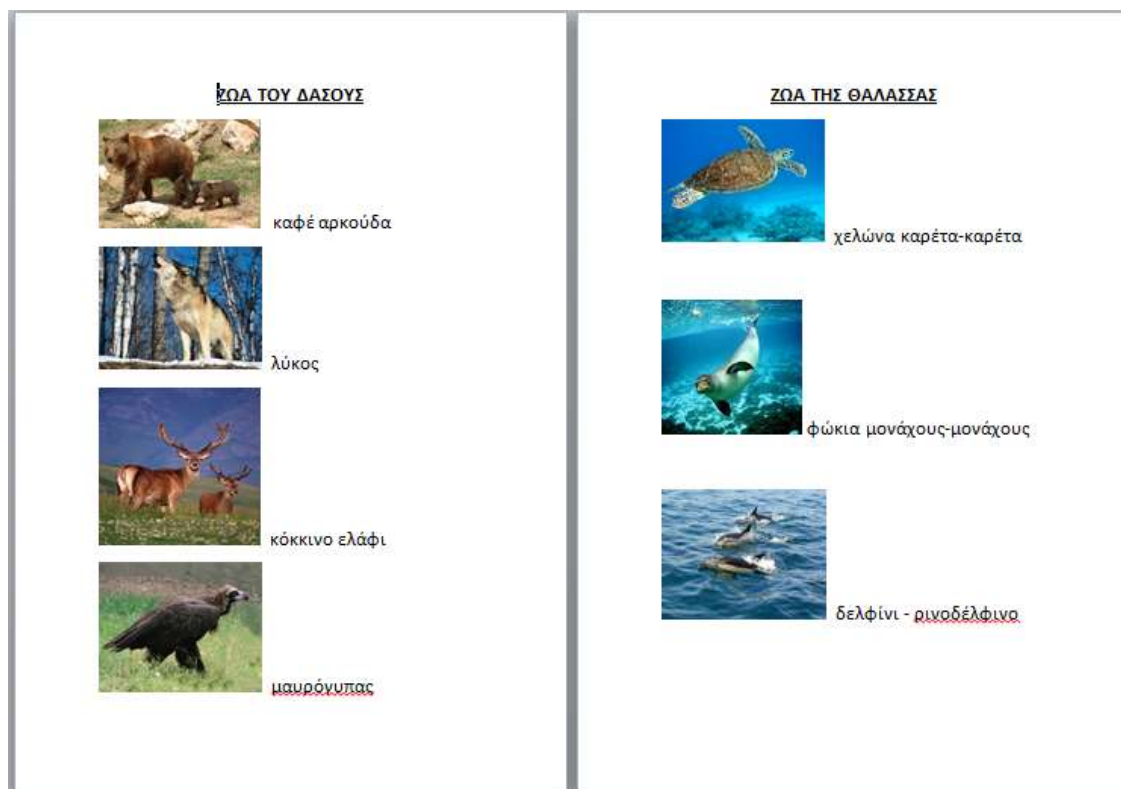
Η έλλειψη ανατροφοδότησης σωστού ή λάθους στο συγκεκριμένο λογισμικό είχε ως αποτέλεσμα την ανάγκη επαλήθευσης μέσω της προφορικής επικοινωνίας μεταξύ των νηπίων και της εκπαιδευτικού και των νηπίων μεταξύ τους, με αποτέλεσμα την αλληλεπίδραση και την εξάσκηση της γλωσσικής επικοινωνίας και έκφρασης.

**2<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

Την πρώτη διδακτική ώρα, με τη χρήση του φυλλομετρητή internet και μηχανών αναζήτησης και πάντα με την επίβλεψη της νηπιαγωγού, συγκεντρώσαμε και αποθηκεύσαμε στο αρχείο του Η/Υ εικόνες των άγριων ζώων της Ελλάδας που κινδυνεύουν με εξαφάνιση, για τα οποία έχουμε μιλήσει, επίσης συγκεντρώσαμε εικόνες τροφών που προτιμούν αυτό τα ζώα καθώς και εικόνες και φωτογραφίες από το περιβάλλον που ζουν (θάλασσα, δάσος κλπ.). Πρέπει εδώ να αναφέρουμε ότι τα νήπια ήταν ήδη εξοικειωμένα με τη χρήση του φυλλομετρητή internet και των μηχανών αναζήτησης αφού είχε γίνει παρουσίαση και χρήση τους και σε προγενέστερες θεματικές προσεγγίσεις.

Τη δεύτερη διδακτική ώρα, στο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου δημιουργήσαμε πίνακες αναφοράς με τις εικόνες των ζώων αυτών και δίπλα στην εικόνα το όνομα του κάθε ζώου που απεικονιζόταν, γραμμένο με ψηφιακή μορφή, ομαλοποιώντας τα σε ζώα της θάλασσας και ζώα του δάσους. Επίσης, εκτυπώσαμε αυτές τις εικόνες καθώς και εικόνες με τις τροφές που προτιμούν και με το περιβάλλον που ζουν τα ζώα και φτιάξαμε πίνακες αναφοράς τους οποίους αναρτήσαμε, στη σχετική γωνιά που δημιουργήσαμε στην τάξη μας, με το όνομα του κάθε ζώου δίπλα στην εικόνα του, το όνομα της κάθε τροφής δίπλα στην εικόνα της και το περιβάλλον που ζουν, γραμμένο από τα ίδια τα παιδιά με όποιο τρόπο μπορούν (εικόνα 3).



εικόνα 3

### 3<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

Την πρώτη διδακτική ώρα, με τη χρήση του φυλλομετρητή internet και πάντα με την επίβλεψη της νηπιαγωγού, επισκεφτήκαμε και περιηγηθήκαμε σε ιστοσελίδες οργανώσεων και συλλόγων για την προστασία των ζώων και του περιβάλλοντος, ώστε να συγκεντρώσουμε πληροφορίες σχετικές με το θέμα μας, όπως

- «ΜΟΜ-μεσογειακή φώκια»,  
<http://www.mom.gr/displayITM1.asp?ITMID=29&LANG=GR>
- «Σύλλογος για την προστασία της θαλάσσιας χελώνας - ΑΡΧΕΛΩΝ»,  
<http://www.archelon.gr>
- «ΑΡΚΤΟΥΡΟΣ»  
<http://www.arcturos.gr/el/main.php>
- «Φορέας Διαχείρισης Όρους Πάρωνα, Υγροτόπου Μουστού»,  
<http://www.fdparnonas.gr/>
- «Καλλιστώ – Περιβαλλοντική Οργάνωση για την Άγρια Ζωή και τη Φύση»  
<http://www.callisto.gr/callisto.php>

Επίσης εγγραφήκαμε σε newsletters ώστε να λαμβάνουμε τα νέα τους και φωτογραφίες ζώων που δημοσιεύουν

Τη δεύτερη διδακτική ώρα, στον ιστότοπο «Καλλιστώ – Περιβαλλοντική Οργάνωση για την Άγρια Ζωή και τη Φύση», τα παιδιά σε ομάδες των δύο, είχαν την ευκαιρία να παίξουν το ψηφιακό παιχνίδι «Η Ζωή της Αρκουδίτσας» (<http://www.callisto.gr/arkoudi/index.html>) και να μάθουν περισσότερα για την καφέ αρκούδα τις συνήθειές της και τους κινδύνους που την απειλούν (εικόνα 4).



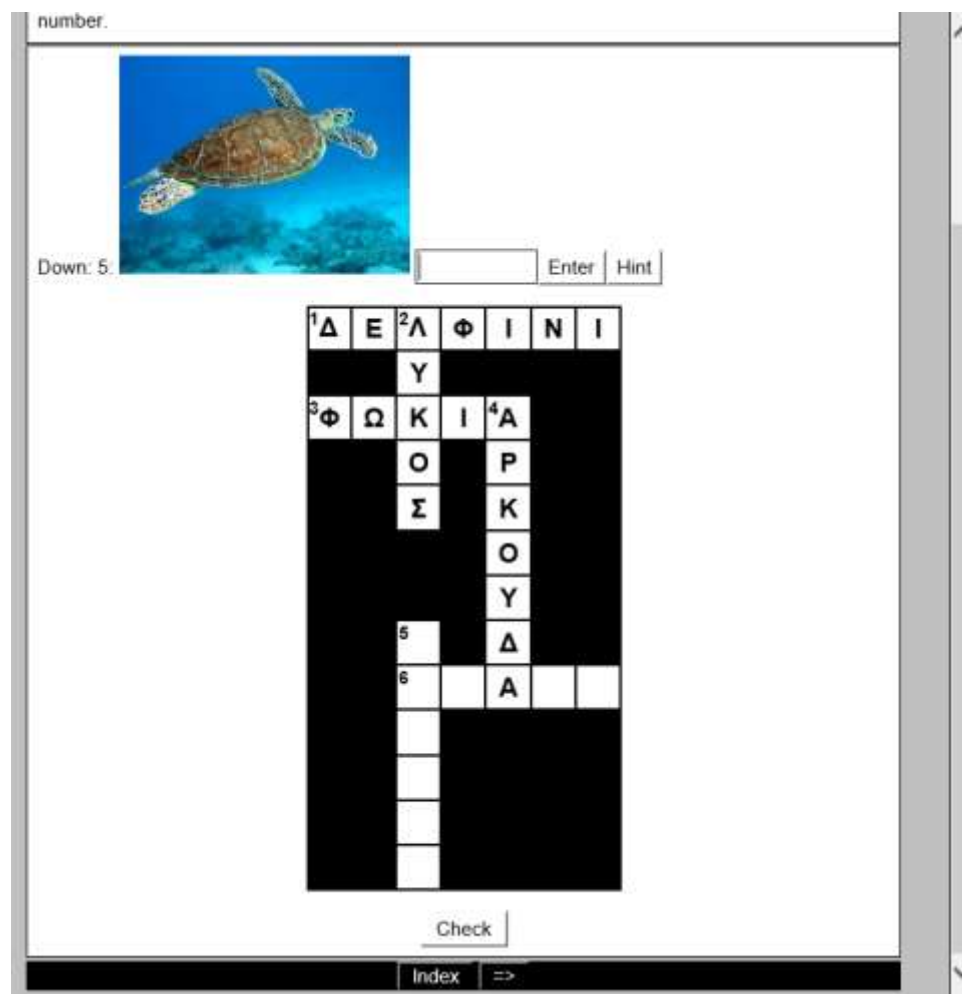
εικόνα 4

**4<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ**

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)











Με τη χρήση του φυλλομετρητή internet και μηχανών αναζήτησης και πάντα με την επίβλεψη της νηπιαγωγού, έχουμε ήδη συγκεντρώσει και αποθηκεύσει στο αρχείο του Η/Υ εικόνες των άγριων ζώων της Ελλάδας που κινδυνεύουν με εξαφάνιση, για τα οποία έχουμε μιλήσει, επίσης συγκεντρώσαμε εικόνες τροφών που προτιμούν αυτό τα ζώα. Μέσα από προγενέστερες δραστηριότητες, τα παιδιά έχουν ήδη γράψει με διάφορους τρόπους τα ονόματα των ζώων και τα γνωρίζουν, επίσης έχουμε δημιουργήσει σχετικούς πίνακες αναφοράς με την εικόνα του κάθε ζώου και δίπλα το όνομά του και τους έχουμε αναρτήσει στη σχετική γωνιά που δημιουργήσαμε στην τάξη μας (2<sup>η</sup> διδακτική παρέμβαση).

Την πρώτη διδακτική ώρα με τη χρήση του λογισμικού Hot Potatoes 6 και της επιλογής JCross δημιουργήσαμε ένα σταυρόλεξο στο οποίο οι κρυμμένες λέξεις ήταν τα ονόματα των ζώων, ενώ οι ορισμοί ήταν φωτογραφίες αυτών των ζώων. Τα παιδιά σε ομάδες των δύο ασχολήθηκαν με την επίλυση του σταυρόλεξου (εικόνα 5).



εικόνα 5

Τη δεύτερη διδακτική ώρα με τη χρήση του λογισμικού Hot Potatoes 6 και της επιλογής JMatch δημιουργήσαμε μια αντιστοίχιση στην οποία τα σταθερά αντικείμενα ήταν τα ονόματα και οι εικόνες των ζώων, ενώ τα ανακατεμένα αντικείμενα ήταν τα ονόματα και οι εικόνες της τροφής που προτιμά το κάθε ζώο. Στη συνέχεια τα παιδιά σε ομάδες των δύο ασχολήθηκαν με την αντιστοίχιση, σύροντας και αποθέτοντας (drag & drop) την κάθε εικόνα τροφής δίπλα στο αντίστοιχο ζώο που την προτιμά (εικόνα 6).

καφέ αρκούδα 		
μονάχους-μονάχους 		κρέας 
κόκκινο ελάφι 		μέλι 
καρέτα-καρέτα 	τσούχτρα 	ψάρι 
λύκος 		χόρτα 

εικόνα 6

## 5<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

Τα παιδιά, είχαν ήδη δημιουργήσει ένα ομαδικό κολάζ που απεικονίζει ένα δάσος και ζώα.

Την πρώτη διδακτική ώρα, τα παιδιά φωτογράρισαν το κολάζ και συνδέοντας τη φωτογραφική μηχανή στον υπολογιστή αποθήκευσαν την φωτογραφία. Στη συνέχεια με τη χρήση του λογισμικού Snagit Editor, τα παιδιά, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού επεξεργάστηκαν τη φωτογραφία και έγραψαν πάνω σε αυτή τον τίτλο του προγράμματος, τα ονόματά τους κλπ.

Τη δεύτερη διδακτική ώρα, η φωτογραφία αυτή χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία πάζλ με τη χρήση του λογισμικού Jigsaw Puzzle Creator. Στο πάζλ προστέθηκαν αρχεία ήχου που επέλεξαν τα παιδιά από το αρχείο του υπολογιστή. Σε ομάδες των δύο τα παιδιά ασχολήθηκαν με την επίλυση του πάζλ και αποθήκευσαν τις επιδόσεις τους (εικόνα 7).



εικόνα 7



## 6<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

Την πρώτη διδακτική ώρα, συζητήσαμε για τα ζώα, τις φυσικές καταστροφές και πως τις αντιμετωπίζουν καθώς και για τα συναισθήματα που μας προκαλούνται όταν το δάσος καίγεται από πυρκαγιά που ξεσπά από ανθρώπινη αμέλεια. Διευρύνουμε τη συζήτηση αναφέροντας και άλλες καταστροφές που επηρεάζουν το περιβάλλον όπου ζουν τα ζώα, το δάσος και τη θάλασσα. Συζητήσαμε για την ανάγκη της προστασίας του περιβάλλοντος και των ζώων και με τους τρόπους που μπορεί να γίνει αυτό. Στη συνέχεια τα παιδιά ζωγράρισαν και κατασκεύασαν πινακίδες για την προστασία του περιβάλλοντος και των ζώων, τις φωτογράρισαν με την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή και πέρασαν τις φωτογραφίες στον υπολογιστή συνδέοντάς την σε αυτόν, όπου και τις αποθήκευσαν, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού.

Με τη χρήση του φυλλομετρητή internet και μηχανών αναζήτησης και πάντα με την επίβλεψη της νηπιαγωγού, έχουμε ήδη συγκεντρώσει και αποθηκεύσει στο αρχείο του Η/Υ εικόνες που απεικονίζουν ζώα της Ελλάδας που κινδυνεύουν με εξαφάνιση, το περιβάλλον που ζουν και τις τροφές που προτιμούν (2<sup>η</sup> διδακτική παρέμβαση).

Τη δεύτερη διδακτική ώρα, έχοντας συγκεντρώσει όλο αυτό το υλικό, δημιουργήσαμε μια σχετική παρουσίαση με το λογισμικό PowerPoint, ώστε να την προβάλλουμε και να ενημερώσουμε σχετικά τα παιδιά του γειτονικού Δημοτικού Σχολείου. Στην παρουσίαση περιλαμβάνονται οι εικόνες και ο χάρτης που βρήκαμε στο διαδίκτυο (Google map), οι φωτογραφίες με τις ζωγραφιές των παιδιών και αρχείο ήχου από το αρχείο του Η/Υ (εικόνα 8). Η προβολή έγινε με τη χρήση του βιντεοπροβολέα.



εικόνα 8

## 7<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

Έχοντας διαβάσει αρκετά εικονογραφημένα παραμύθια σχετικά με το θέμα μας, τα παιδιά άρχισαν σιγά σιγά να δημιουργούν και να εξελίσσουν ένα δικό τους παραμύθι, με ήρωες τα άγρια ζώα της Ελλάδας.

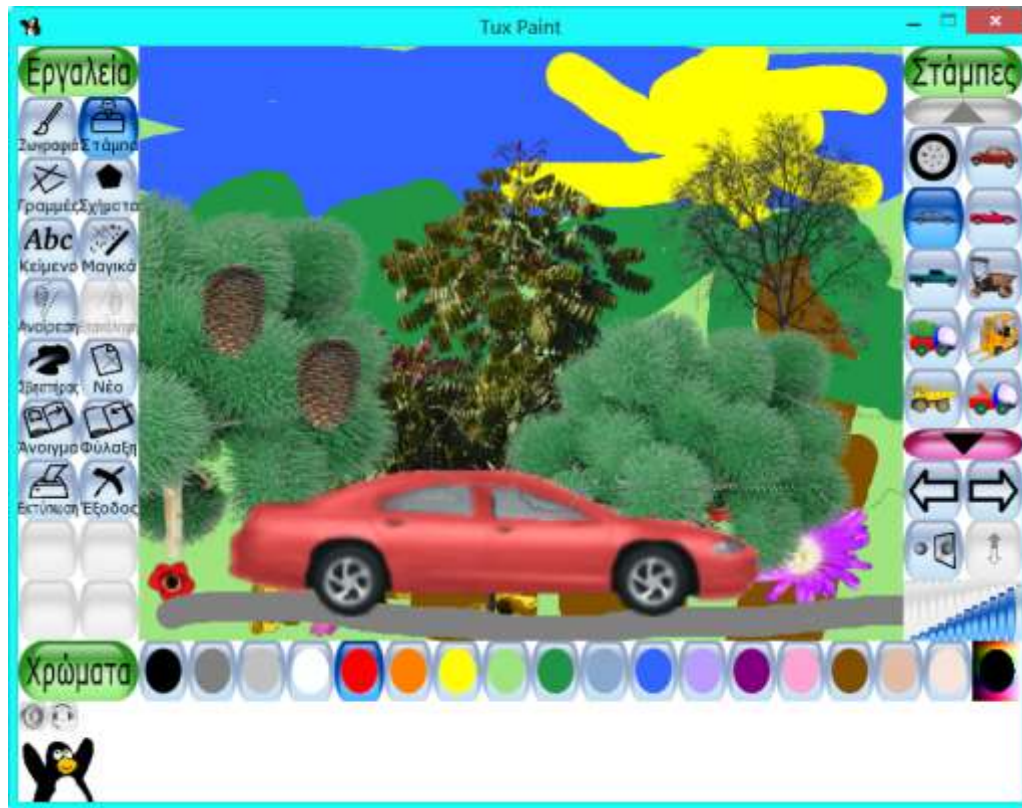
Την πρώτη διδακτική ώρα, τα παιδιά διηγήθηκαν το παραμύθι και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού το ηχογράφησαν, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Audacity. Η νηπιαγωγός επεξεργάστηκε κατάλληλα τα αρχεία ήχου.

Τη δεύτερη διδακτική ώρα, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Tux-Paint, τα παιδιά ζωγράφισαν τα ζώα του παραμυθιού που δημιούργησαν καθώς και πολλές σκηνές από το παραμύθι, για να το εικονογραφήσουμε, χρησιμοποιώντας επίσης επιλογές όπως στάμπες και μοτίβα. Με την καθοδήγησή της Νηπιαγωγού τα παιδιά τις αποθήκευσαν σε φάκελο του Η/Υ που ονόμασαν «ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΜΑΣ», με τη χρήση του λογισμικού SnagIt, σύλληψη στιγμιότυπου οθόνης και σύλληψη παραθύρου (εικόνες 9 και 10).

Πρέπει να αναφέρουμε εδώ ότι τα νήπια ήταν ήδη εξοικειωμένα με τη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού αφού είχε ήδη γίνει παρουσίαση και χρήση του και σε άλλες, προγενέστερες θεματικές προσεγγίσεις και είναι ένα από τα αγαπημένα λογισμικά των παιδιών.



εικόνα 9



εικόνα 10

## 8<sup>η</sup> ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

(Διάρκεια διδακτικής παρέμβασης 2 διδακτικές ώρες)

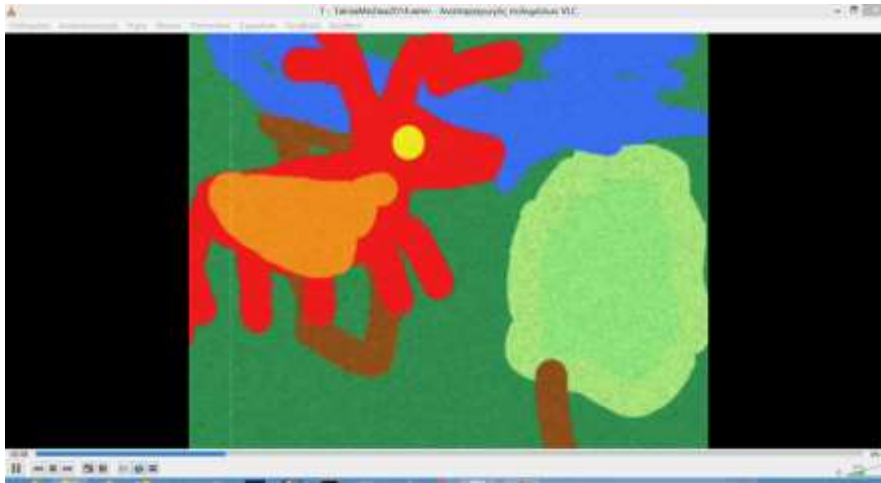
Η νηπιαγωγός, έχοντας ήδη συγκεντρώσει και επεξεργαστεί κατάλληλα αρχεία ήχου όπου τα παιδιά αφηγούνται το παραμύθι που τα ίδια δημιούργησαν, καθώς και αρχεία εικόνων με ζωγραφιές που δημιούργησαν τα παιδιά χρησιμοποιώντας το λογισμικό Tux-Paint για την εικονογράφηση σκηνών του ίδιου παραμυθιού, πρότεινε στα παιδιά τη δημιουργία μιας ταινίας. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την ιδέα και όλοι μαζί αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε όλο αυτό το υλικό για τη δημιουργία της δικής μας ταινίας. Με τη χρήση του λογισμικού Movie Maker και με την επίβλεψη και καθοδήγηση της νηπιαγωγού, δημιουργήσαμε τη δική μας ταινία με τίτλο «Το παραμύθι με τα ζώα». Τα παιδιά επέλεξαν τα ίδια από το αρχείο του Η/Υ, ποιες από τις εικόνες που είχαν δημιουργήσει θα έμπαιναν στην ταινία και ποια από τα αρχεία ήχου θα χρησιμοποιούσαμε. Βάλαμε τίτλους αρχής και τίτλους τέλους στην ταινία με τα παιδιά να πληκτρολογούν τα ονόματά τους και γενικά τα παιδιά έμαθαν για τη δομή μιας ταινίας και τους δημιουργούς. Η νηπιαγωγός τα καθοδηγούσε και επενέβαινε όταν ήταν αναγκαίο. Έγινε προβολή αυτής της ταινίας με τη χρήση του βιντεοπροβολέα (εικόνες 11, 12, 13, 14 και 15). Η διδακτική παρέμβαση διήρκεσε δύο διδακτικές ώρες



εικόνα 11



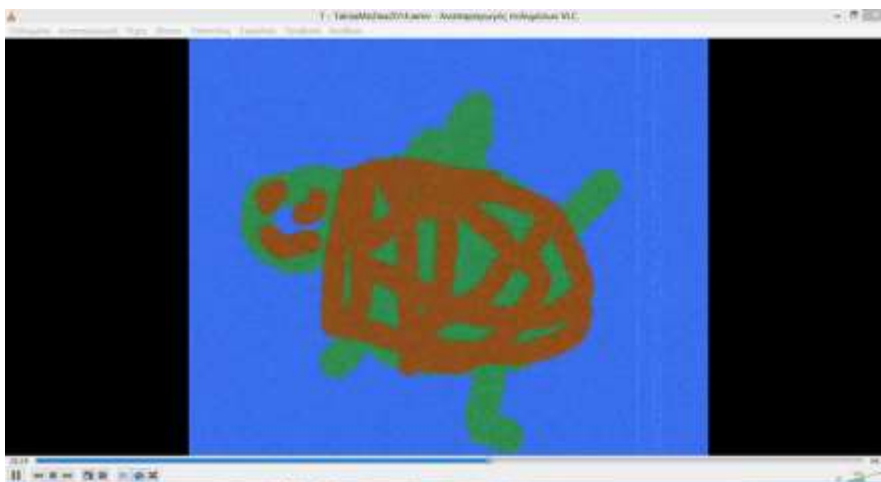
εικόνα 12



*εικόνα 13*



*εικόνα 14*



*Εικόνα 15*

## 9. ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το σενάριο μπορεί να επεκταθεί:

- Τα ζώα του πλανήτη που κινδυνεύουν με εξαφάνιση
- Φυσικές καταστροφές πρόληψη και προστασία
- Συνεργασία με άλλα σχολεία της περιοχής μας ή της Ελλάδας ή του εξωτερικού, που ασχολούνται με το ίδιο ή με παρεμφερή θέματα και επικοινωνία και ανταλλαγή πληροφοριών μέσω email, skype, e-twinning

## 10. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο αναδύθηκε και διαμορφώθηκε μέσα από τα ενδιαφέροντα, τις ιδέες, τις ερωτήσεις και τις απορίες των νηπίων. Η διαλογική συζήτηση και η συνεχής αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού, καθώς και η παρατήρηση από την εκπαιδευτικό των συζητήσεων που είχαν τα παιδιά μεταξύ τους και των διαλόγων που ανέπτυσαν, όρισαν τα πλαίσια στα οποία αναπτύχθηκε και εφαρμόστηκε το σενάριο. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, το ενδιαφέρον των παιδιών να διατηρηθεί αμείωτο από την αρχή έως το τέλος.

Οι διδακτικές παρεμβάσεις και οι περισσότερες δραστηριότητες του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου είχαν σαν κεντρικό άξονα την αξιοποίηση και χρήση των Τ.Π.Ε, στη διδακτική πράξη, ως ένα σημαντικό εργαλείο της μαθησιακής διαδικασίας και της κατάκτησης της γνώσης και έγιναν με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη. Ο σκοπός και οι επιμέρους στόχοι που είχαν τεθεί από την εκπαιδευτικό, επετεύχθησαν. Τα παιδιά, συζήτησαν με την εκπαιδευτικό και μεταξύ τους, συνεργάστηκαν, αλληλεπίδρασαν, εμπλούτισαν το λεξιλόγιό τους, ενθαρρύνθηκαν στο να βρουν λύσεις σε διάφορες προβληματικές καταστάσεις και τα κατάφεραν. Έμαθαν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ, κάποιες από τις περιφερειακές του συσκευές και κάποια λογισμικά, με αποτελεσματικότητα και με ασφάλεια, πάντα με την ενθάρρυνση, την καθοδήγηση και υπό την συνεχή επίβλεψη της νηπιαγωγού. Παρατήρησαν, ακολούθησαν και εκτέλεσαν απλές εντολές, οδηγίες, μιμήθηκαν και να επανέλαβαν διαδικασίες, εξασκήθηκε η παρατηρητικότητα, η λεπτή κινητικότητα και ο οπτικοκινητικός τους συντονισμός. Έμαθαν να αναζητούν πληροφορίες σε διάφορες μορφές στον υπολογιστή και το διαδίκτυο και με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, να τις οργανώνουν, να τις επεξεργάζονται και να τις παρουσιάζουν. Ανέπτυξαν δεξιότητες ψηφιακών γραμματισμών. Κατόνησαν τη σημασία του Η/Υ και των Τ.Π.Ε. ως μέσων ψυχαγωγίας, εργασίας και αλληλεπίδρασης. Εκφράστηκαν με δημιουργικό τρόπο χρησιμοποιώντας λογισμικό σχεδίασης και επεξεργασίας, αναπαραγωγής, καταγραφής ήχου, εικόνας, βίντεο, ζωγραφικής. Επίσης εξασκήθηκε η κριτική τους σκέψη, η δημιουργική τους ικανότητα και η φαντασία τους.

Τα περισσότερα λογισμικά και περιβάλλοντα τους ήταν ευχάριστα. Δεν αντιμετώπισαν ιδιαίτερες δυσκολίες στο να προσαρμοστούν σε λογισμικά με

ευχάριστα και παιγνιώδη περιβάλλοντα όπου κυριαρχούσαν τα χρώματα και υπήρχαν επιλογές χρήσης εικόνων σε συνδυασμό με ήχους, όπως π.χ. το λογισμικό *kidspiratation* στο οποίο όμως αξίζει να σημειωθεί ως αδυναμία του η έλλειψη ανατροφοδότησης σωστού ή λάθους, που είχε ως αποτέλεσμα την ανάγκη επαλήθευσης μέσω της προφορικής επικοινωνίας. Ευχάριστο περιβάλλον ήταν επίσης αυτό του λογισμικού *tux-rain*, το οποίο ήταν ιδιαίτερος φιλικό προς τη χρήση και διασκεδαστικό. Κάποιες δυσκολίες αντιμετώπισαν τα παιδιά με τη χρήση του λογισμικού *Hot Potatoes 6*, το οποίο τα δυσκόλεψε με τη μικρή γραμματοσειρά αλλά και τα κούρασε με το απλό περιβάλλον του σε συντομότερο χρονικό διάστημα από το αναμενόμενο, με αποτέλεσμα να βαρεθούν γρήγορα και να μην είναι από τα λογισμικά που επιζητούν να χρησιμοποιούν τόσο συχνά.

Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι ο μικρός αριθμός των παιδιών (4 μαθητές, 2 νήπια, 2 προνήπια), δημιούργησε τις ιδανικές συνθήκες για την εφαρμογή ενός τέτοιου διδακτικού σεναρίου και την επίτευξη του σκοπού και των στόχων. Κατά τη διάρκεια των διδακτικών παρεμβάσεων συμμετείχαν όλα τα παιδιά, χωρισμένα σε δύο ομάδες των δύο, ένα νήπιο και ένα προνήπιο. Η κάθε ομάδα δούλεψε στον δικό της υπολογιστή και ήταν εύκολο και εφικτό για την νηπιαγωγό να έχει συνεχώς και τις δύο ομάδες υπό την επίβλεψή της και να παρεμβαίνει όπου ήταν απαραίτητο.

Τα παιδιά ήταν ήδη εξοικειωμένα με τη χρήση του Η/Υ ως αναπόσπαστου και σημαντικού εργαλείου της διδακτικής πράξης, αφού από την αρχή του σχολικού έτους είχαν έρθει σε επαφή και είχαν γνωρίσει τον Η/Υ, ως εργαλείο και μέσο. Μέσα στην τάξη και όταν ήταν απαραίτητο και σκόπιμο κατά την εφαρμογή και υλοποίηση των διαφόρων θεματικών προσεγγίσεων, γινόταν χρήση του Η/Υ, των περιφερειακών του μονάδων (όπως ποντίκι, πληκτρολόγιο, εκτυπωτής για την εκτύπωση εικόνων και φύλλων εργασίας, ηχεία για την ακρόαση μουσικής κλπ) καθώς και προγραμμάτων και εκπαιδευτικών λογισμικών, με τα οποία τα παιδιά είχαν εξοικειωθεί, πάντα με την επίβλεψη της νηπιαγωγού, αλλά και εντολών όπως «διπλό κλικ», «σύρε κι απόθεσε» κλπ.

## 11. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών στα κέντρα επιμόρφωσης (2008). Τεύχ. 1, Κλάδοι ΠΕ 60/70. ΙΤΥ, Πάτρα
- Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση εκπαιδευτικών στα κέντρα επιμόρφωσης (2008). Τεύχ. 2, Κλάδοι ΠΕ 60/70. ΙΤΥ, Πάτρα
- ΥΠ.Ε.Π.Θ., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων σπουδών για το Νηπιαγωγείο* (2003), ΟΕΔΒ, Αθήνα
- ΥΠ.Ε.Π.Θ., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων σπουδών για το Νηπιαγωγείο* (2011), Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα
- ΥΠ.Ε.Π.Θ., Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006), *Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί - Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης*, ΟΕΔΒ, Αθήνα
- Κόμης, Β. (2004), *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα
- Κόμης, Β. (2005), *Εισαγωγή στη Διδακτική της Πληροφορικής*, Εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα
- Μαρκάκης, Β. (2000), *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση. Μια κοινωνικοεποικοδομητική προσέγγιση*, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα
- Παναγιωτακόπουλος Χ. (2001), *Από τις αριθμομηχανές στην κοινωνία της πληροφορίας*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα
- Σολωμονίδου, Χ. & Καβαλάρη, Ε. (2001), *Αποτελεσματική Εισαγωγή του υπολογιστή στην προσχολική εκπαίδευση μια πιλοτική μελέτη περίπτωσης. Πρακτικά του πανελλήνιου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή. Νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση και εκπαίδευση από απόσταση*, (επιμ.: Μακράκης Β.) Ρέθυμνο, 689-704,
- Χρυσοφίδης, Κ. (2002), *Βιωματική - Επικοινωνιακή Διδασκαλία, Η Εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο*, Gutenberg, Αθήνα
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2006), *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολιστική προσέγγιση*, Τόμοι Α & Β, Αθήνα
- Bredekamp, S. & Rosegrant, T. (1994), *Learning and teaching with technology*, in J.
- Wright & D. Shade (eds), *Young Children: Active learning in a technological age*, Washington, DC: NAEYC.
- Clements, D. H., Nastasi, B. K., & Swaminathan, S. (1993), *Young children and computers: Crossroads and directions from research*, *Young Children*, 48 (2), 56- 64.
- Gardner, H. (1983), *Frames of Mind*. New York: Basic Books Inc.
- Vygotsky, L.S. (1978), *Mind and society: The development of higher mental processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.