



Κωδ. ΟΠΣ (MIS): 5070654

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ
ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

Σχολικό Έτος:
2022-2023

[Γκόλφω Κανελλάκη]

[ΤΜΗΜΑ
[ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΕΝΟΤΗΤΑ Β1]

ΘΕΜΑ: Με βάση το ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, αναπτύξτε ένα παράδειγμα προγραμματισμού μιας δραστηριότητας από όποια θεματική ενότητα/πεδίο επιθυμείτε (π.χ. Γλώσσα, Μαθηματικά κ.λπ.) σε συνδυασμό με τις διδακτικές μεθόδους και τεχνικές που θα επιλέξετε από την ενότητα Α.3.1.

Η εργασία εκπονήθηκε από τον/την επιμορφούμενο/η

[Γκόλφω Κανελλάκη]

στο πλαίσιο του επιμορφωτικού προγράμματος
«Εισαγωγική Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών», ΟΠΣ (MIS) 5070654

Ο/Η συγγραφέας βεβαιώνει ότι η εργασία είναι αποτέλεσμα **προσωπικής ενασχόλησης** και έχει γίνει η απαραίτητη αναφορά στην εργασία τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας και επιστημονικής τεχνογραφίας

[9/04/2023]

1. Περιεχόμενα

2. Εισαγωγή	3
3. Πούντο πούντο, το δαχτυλίδι_ Παραδοσιακό παιχνίδι-Stem 3	3
4. Κριτική αποτίμηση της δραστηριότητας	6
5. Συμπεράσματα	8
6. Επίλογος.....	9
7. Βιβλιογραφία	9

2. Εισαγωγή

Στα πλαίσια της εισαγωγικής επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών, σχεδιάσαμε και υλοποιήσαμε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα τριών διδακτικών ωρών με τίτλο «Πούντο, πούντο το δαχτυλίδι, παραδοσιακό παιχνίδι stem 3». Η δραστηριότητα αυτή πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια ενός etwinning προγράμματος στο οποίο συμμετέχουν νηπιαγωγεία από την Ελλάδα, την Τουρκία, την Λιθουανία με θέμα :Little Helen plays with us and learns. Σε αυτό το πρόγραμμα ένα Νηπιαγωγείο ανά εβδομάδα προτείνει ένα παραδοσιακό παιχνίδι και αφού το παρουσιάσει, σχεδιάζει με αυτό κάποιες δραστηριότητες που έχουν ως βάση τους κάποιες αρχές του STEM. Η δική μας πρόταση που έχει ήδη εφαρμοστεί στην τάξη είναι το παραδοσιακό παιχνίδι « Που ντο πού ντο το δαχτυλίδι». Στην επόμενη ενότητα θα παρουσιάσουμε τις δραστηριότητες σχετικά με αυτό και τα μαθησιακά μας αποτελέσματα που θέλαμε εξ αρχής να έχουμε. Ο σχεδιασμός έγινε με βάση το νέο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Στην ενότητα Κριτική αποτίμηση θα αναφερθούμε στη μεθοδολογία και τις τεχνικές που χρησιμοποιήσαμε για αυτές τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες. Στην ενότητα συμπεράσματα θα κάνουμε λόγο για την τελική αποτίμηση της δραστηριότητας-διδακτικού σεναρίου και στον επίλογο θα κάνουμε προτάσεις για περαιτέρω κοινοποίηση των αποτελεσμάτων της .

3. Πούντο πούντο, το δαχτυλίδι_ Παραδοσιακό παιχνίδι-Stem 3

Το εν λόγω παραδοσιακό παιχνίδι πραγματοποιήθηκε στο 1^ο Θεματικό Πεδίο, Παιδί και Επικοινωνία. Η δραστηριότητα αυτή περιλαμβάνει 5 φάσεις – υπο δραστηριότητες που έχουν ως στόχο τους την αναζήτηση πληροφοριών, την επεξεργασία, την εμπέδωση και την αποτίμησή της. Τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιδιώκουμε να επιτύχουμε σε αυτή τη δραστηριότητα είναι τα εξής:

	Παιδί και Γλώσσα	Παιδί και ΤΠΕ
Γνώσεις	Να αναγνωρίζουν έναν γραπτό κώδικα προγραμματισμού	Να αναγνωρίζουν βασικές δομές προγραμματισμού,(ακολουθία, επανάληψη, επιλογή) Να διακρίνουν βασικές εντολές προγραμματισμού
Δεξιότητες	Να μπορούν να χρησιμοποιήσουν έναν κώδικα προγραμματισμού στην πράξη	Να χρησιμοποιήσουν τις βασικές εντολές προγραμματισμού (π.χ. εντολές κίνησης)

	<p>Να αναπαράγουν προφορικά το τραγούδι «Πού ντο, που ντο το δαχτυλίδι» που άκουσαν στον υπολογιστή.</p>	<p>μπροστά, πίσω-αριστερά-δεξιά) και να τις εκτελέσουν στο ρομπότ beebot για να φτάσουν στο στόχο τους.</p> <p>Να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού, αποκωδικοποιώντας τον κώδικα που τους δίνουμε στο χαρτί και εκτελώντας το με το ρομπότ beebot σε επιδαπέδια επιφάνεια προγραμματισμού.</p> <p>Να αναζητούν και να επιλέγουν κατάλληλες πληροφορίες στο διαδίκτυο.</p>
Στάσεις	<p>Να συμμετέχουν και να συνεργάζονται με ευχαρίστηση σε δραστηριότητες γλωσσικού παιχνιδιού και κώδικα προγραμματισμού.</p>	<p>Να εκτιμούν και να αξιοποιούν τον διαφορετικό τρόπο σκέψης που τους προσφέρουν τα περιβάλλοντα προγραμματισμού. Να συνεργάζονται για να επιλύσουν προβλήματα προγραμματισμού και να δημιουργήσουν περιβάλλοντα παιχνιδιού.</p>

Σύμφωνα με το νέο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών η διδακτική προσέγγιση του παραδοσιακού παιχνιδιού Πούντο, Πούντο το δαχτυλίδι έγινε σε 5 φάσεις και είναι η ακόλουθη:

A. Φάση Εξοικείωση

Δραστηριότητα: Κρυμμένος θησαυρός

Σε αυτή την φάση, έχουμε κρύψει στα κέντρα μάθησης και στις περιοχές παιχνιδιού της τάξης ένα μήνυμα της Μικρής Ελένης που τους αποκαλύπτει το παιχνίδι για το οποίο θα πρέπει να βρουν πληροφορίες και να το παίξουν στην τάξη. Επίσης κάτω από το γραπτό μήνυμα και την αποστολή που έχουν να κάνουν, αποκαλύπτει με ζωγραφιά και το χώρο μέσα στον οποίο θα βρουν έναν κώδικα που όταν το λύσουν θα πρέπει να προγραμματίσουν τη μελισσούλα-ρομπότ για να φτάσουν στο δαχτυλίδι και να το πάρουν. Η Νηπιαγωγός χρησιμοποιεί την κούκλα της μικρής Ελένης που έχουμε για το etwinning πρόγραμμα και ζητάει από τα παιδιά να χωριστούν σε δύο ομάδες και δύο εκπρόσωποι από την κάθε ομάδα να ψάξουν στην τάξη για να ανακαλύψουν το θησαυρό της νέας τους αποστολής. Όταν το βρουν και διαβάσουν με τη βοήθεια της Νηπιαγωγού το μήνυμα συμπληρώνουμε τις σχετικές στήλες στο

Διάγραμμα KWLH με σκοπό να διαπιστώσουμε τι γνωρίζουν τα παιδιά, τι θα ήθελαν να μάθουν. Στη συνέχεια τους δίνεται η επόμενη αποστολή που είναι να αναζητήσουν πληροφορίες για το παιχνίδι αυτό με τους γονείς τους στο σπίτι και να τις φέρουν την επόμενη ημέρα στο σχολείο.

Β. Φάση Επισκόπηση

Δραστηριότητα συγκέντρωσης πληροφοριών για το παιχνίδι μας

Στη β φάση συγκεντρώνομαστε με τα παιδιά στη γωνιά της παρεούλας και τους ζητάμε να μας παρουσιάσουν τις πληροφορίες που έφεραν για το παιχνίδι στους συμμαθητές τους. Στο τέλος με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αναζητούν σχετικό βίντεο με το παραδοσιακό παιχνίδι στο ίντερνετ πληκτρολογώντας λέξεις κλειδιά όπως βίντεο πουντο το δαχτυλίδι και το παρακολουθούν όλοι μαζί, κατανοώντας τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι, επιβεβαιώνοντας τις πληροφορίες που έχουν συγκεντρώσει. Ολοκληρώνοντας την επεξεργασία του παιχνιδιού όλα τα παιδιά μαζί με τη νηπιαγωγό τραγουδούν το τραγούδι πούντο πούντο το δαχτυλίδι και καταγράφουν αυτό που έμαθαν με τη βοήθεια της Νηπιαγωγού για το παιχνίδι στη στήλη του Διαγράμματος KWLH.

Γ. Φάση Επισκόπηση

Δραστηριότητα «που ντο που ντο το δαχτυλίδι»

Έχοντας μάθει τους κανόνες του παιχνιδιού παίζουμε το παιχνίδι βιωματικά με όλα τα παιδιά. Το παιδί που θα κρατάει το δαχτυλίδι θα έχει βγει με κλήρωση από εμάς και κρατώντας το δαχτυλίδι, θα τραγουδάει το αντίστοιχο τραγούδι, θα περνάει το δαχτυλίδι από τα χέρια όλων των παιδιών και θα το αφήσει σε ένα παιδί χωρίς να το πει. Τα υπόλοιπα παιδιά θα κληθούν να μαντέψουν ποιο παιδί έχει το δαχτυλίδι και το παιχνίδι θα επαναληφθεί, παίρνοντας τη θέση του αρχηγού, κρατώντας το δαχτυλίδι και λέγοντας το τραγούδι, εκείνο που θα έχει μαντέψει σωστά το παιδί που είχε το δαχτυλίδι στο χέρι του στο προηγούμενο παιχνίδι. Το παιχνίδι αυτό το βιντεοσκοπούμε με σκοπό να το δουν τα παιδιά και να αποφανθούν εάν το έκαναν σωστά και να το στείλουν στους συμμαθητές τους από τα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία για να πραγματοποιήσουν σωστά το παιχνίδι. Στο τέλος οι αρχηγοί των δύο ομάδων θα πάρουν τον κώδικα που είναι γραμμένος στο χαρτί και θα τους λέει ποια βήματα θα πρέπει να ακολουθήσουν για να βρουν το δαχτυλίδι και με τη συνεργασία των συμμαθητών τους που είναι στην κάθε ομάδα θα τον αποκωδικοποιήσουν για να το επιλύσουν στην επόμενη δραστηριότητα με τη βοήθεια του beebot.

Δ΄ Φάση Εμπλουτισμός

Δραστηριότητα Beebot

Τα παιδιά από τις δύο ομάδες παίρνουν από ένα επιδαπέδιο, ένα ρομποτάκι, βελάκια και τον κώδικα και αφού δείξουν τη διαδρομή με τα βέλη που τους αποκάλυψε το σπάσιμο του κώδικα και πουν λεκτικά τη διαδρομή, θα βάλουν το δαχτυλίδι στο σωστό τετράγωνο. Στη συνέχεια, ο αρχηγός της κάθε ομάδας θα προγραμματίσει το ρομποτάκι πληκτρολογώντας τις κατάλληλες εντολές και θα οδηγήσει τη μελισσούλα στο τετράγωνο που είναι το δαχτυλίδι. Νικήτρια θα είναι η ομάδα που θα φτάσει σωστά τη μελισσούλα ρομπότ στο τετράγωνο με το δαχτυλίδι, έχοντας αποκωδικοποιήσει σωστά τον κώδικα. Η προσπάθεια της κάθε ομάδας θα βιντεοσκοπηθεί από τη Νηπιαγωγό για να τη δουν όλες οι ομάδες, να εμπεδώσουν τη διαδικασία, να τη διορθώσουν σε περίπτωση λάθους και τη σωστή θα τη στείλουν με email στους συμμαθητές τους από τα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία.

Ε. Φάση Εκτίμηση

Δραστηριότητα αξιολόγησης

Έχοντας ολοκληρώσει το παραδοσιακό μας παιχνίδι «πούντο πούντο το δαχτυλίδι» η Νηπιαγωγός κάθεται με τα παιδιά στη γωνιά της παρεούλας και τους ζητάει να εξηγήσουν στους συμμαθητές τους από τα υπόλοιπα νηπιαγωγεία πώς βρήκαν πληροφορίες για το παιχνίδι, πώς παίζεται το παιχνίδι αυτό, πώς αποκωδικοποίησαν τον κώδικα, ποια βήματα έπρεπε να ακολουθήσουν για να οδηγήσουν τη μελισσούλα ρομπότ στο δαχτυλίδι και να ηχογραφήσουν τις απόψεις τους. Στο τέλος η Νηπιαγωγός θα συγκεντρώσει το ψηφιακό υλικό των παιδιών από το παιχνίδι, το beebot και την ηχογραφημένη ανακεφαλαίωση με το τι έμαθαν σχετικά με το παιχνίδι και αφού δημιουργήσει ένα ψηφιακό βιβλίο θα το αποστείλει σε όλα τα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία μέσω email για να μάθουν τα παιδιά πώς να παίξουν σωστά το συγκεκριμένο παιχνίδι. Στο τέλος συμπληρώνει τη στήλη του Διάγραμματος KWLH με το τι έμαθαν τα παιδιά της τάξης.

4. Κριτική αποτίμηση της δραστηριότητας

Η δραστηριότητα αυτή πραγματοποιήθηκε σε 3 διδακτικές ώρες στα μαθησιακά κέντρα και στην παρεούλα της τάξης. Οι διδακτικοί μέθοδοι και τεχνικές που ακολουθήσαμε ανά φάση είναι οι εξής:

	Διδακτικές Μέθοδοι	Διδακτικές Τεχνικές
A Φάση Εξοικείωση	<p>A Φάση Εξοικείωση: Κούκλα, διερεύνηση, Συζήτηση, Ερωτήσεις, , Καταιγισμός Ιδεών, Διάγραμμα KWLH</p> <p>B' ΦΑΣΗ-ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ: Συζήτηση, Διερεύνηση, Ομαδοσυνεργατική, Φωτογραφικό Υλικό, Παρατήρηση, Καταγραφή, Αναζήτηση και Σύνθεση πληροφοριών, Διάγραμμα KWLH</p> <p>Γ' ΦΑΣΗ-ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ: παιχνίδι, βιωματική μάθηση, Ομαδοσυνεργατική μάθηση, Σύνθεση πληροφοριών, Φωτογραφικό Υλικό, φύλλα καταγραφής του κώδικα, βιντεοσκόπηση</p> <p>Δ' ΦΑΣΗ-ΕΜΠΛΟΥΤΙΣΜΟΣ: Επίλυση προβλήματος-προγραμματισμός beebot,παιχνίδι, βιωματική μάθηση, Συζήτηση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, φύλλα καταγραφής κώδικα, βέλη πορείας, ρομποτ, βιντεοσκόπηση</p> <p>Ε' ΦΑΣΗ-ΕΚΤΙΜΗΣΗ: Παρουσίαση, Συζήτηση, Σύγκριση αρχικών ιδεών και τελικών παραγόμενων, Διάγραμμα KWLH, Ψηφιακή Δημιουργία, διαμοιρασμό των αποτελεσμάτων μας με email.</p>	
B Φάση Επισκόπηση		
Γ Φάση Επεξήγηση		
Δ Φάση Εμπλουτισμός		
E Φάση Εκτίμηση		

Ο ρόλος της Νηπιαγωγού εναλλάσσεται στην υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου. Είναι εμπυχωτήτρια της μαθησιακής διαδικασίας, καθοδηγώντας τα παιδιά στις διαδικασίες που αφορούν το πέρασμα στα διαφορετικά στάδια της διερευνητικής διαδικασίας, τα βοηθάει στη χρήση του ρομπότ και στην αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο και υποστηρίζει τις προσπάθειές τους να αντιμετωπίσουν τις δυσκολίες που θα συναντήσουν. Επίσης είναι διαμεσολαβήτρια και κοινωνική παιδαγωγός καθώς επικοινωνεί με τους γονείς των παιδιών για τη συγκέντρωση των πληροφοριών στο σχολείο, τους ενημερώνει για τον τρόπο εργασίας με τα παιδιά τους στο σχολείο και είναι και κριτικός φίλος καθώς συζητάει και ανταλλάσσει γνώσεις, απόψεις με τους συναδέλφους της στο etwinning πρόγραμμα που θα υλοποιήσουν τις δραστηριότητες του εν λόγω παραδοσιακού παιχνιδιού με τα παιδιά της τάξης τους.

Οι τεχνικές αξιολόγησης που αξιοποίησε είναι η χρήση του διαγράμματος KWLH, στο οποίο έχει συγκεντρώσει τις αρχικές και τις τελικές γνώσεις των παιδιών, στις οποίες τα ίδια

εξηγούν τι έχουν μάθει, δηλαδή καλλιεργούν μεταγνωστικές δεξιότητες, η τήρηση ημερολογίου καταγραφής παρατηρήσεων όλης της διαδικασίας, η ηχογράφηση και η βιντεοσκόπηση.

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας είναι η χρήση του ρομπότ beebot, η γνώση των βημάτων μπρος, πίσω, δεξιά, αριστερά, στροφή, η γνωριμία με τη μηχανή αναζήτησης πληροφοριών google. Συνεπώς η υλοποίηση του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου έλαβε χώρα τον Μάρτιο προκειμένου τα παιδιά να έχουν αποκτήσει τις προαπαιτούμενες γνώσεις για να συμμετέχουν ενεργά σε αυτό.

5. Συμπεράσματα

Ολοκληρώνοντας το διδακτικό μας σενάριο, έχοντας κάνει την αποτίμηση του διδακτικού μας έργου και των μαθησιακών αποτελεσμάτων των παιδιών θα λέγαμε ότι τα μαθησιακά αποτελέσματα που θέσαμε εξ αρχής, επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό. Τα παιδιά συνεργάστηκαν και ανταποκρίθηκαν με επιτυχία σε όλες τις φάσεις 5 E, έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον και μέσα από το παιχνίδι και τη βιωματική, ομαδοσυνεργατική και διερευνητική μάθηση, έμαθαν ένα παραδοσιακό παιχνίδι, έσπασαν τον κώδικα, προγραμματίσαν σωστά το ρομπότ και έφτασαν στο τετράγωνο με το δαχτυλίδι. Στο τέλος είπαν τι έμαθαν, το ηχογράφησαν με τη βοήθεια της Νηπιαγωγού και μοιράστηκαν όλα τα στάδια του παιχνιδιού μέσω της βιντεοσκόπησης και του διαμοιρασμού τους σε ένα ψηφιακό βιβλίο με τους συμμαθητές τους από τα συνεργαζόμενα νηπιαγωγεία.

6. Επίλογος

Αντί επιλόγου, θα θέλαμε να προτείνουμε την προέκταση της κοινοποίησης των αποτελεσμάτων του διδακτικού μας σεμιναρίου στους γονείς των παιδιών μας που αποτελούν τους συνεργάτες μας. Με αυτό τον τρόπο θα τους ενισχύσουμε ψυχολογικά και γνωρίζοντας τον τρόπο που εργαζόμαστε θα ανταποκρίνονται με περισσότερο ζήλο στις αποστολές αναζήτησης των πληροφοριών στο εκάστοτε θέμα που θέλουμε να διερευνήσουμε με τα παιδιά της τάξης. Επίσης θα ήταν καλό να κοινοποιήσουμε το διδακτικό σενάριο μαζί με τα αποτελέσματα του στο σχολικό ιστολόγιο για την ενημέρωση της υπόλοιπης εκπαιδευτικής κοινότητας.

7. Βιβλιογραφία

Μιχαλοπούλου,Κ., Αντωνίου, Κρητικού,Ι. (2014-2020). *Εισαγωγική Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών, Σχεδιάζοντας τη μαθησιακή εμπειρία παιδιών προσχολικής ηλικίας: Από τη θεωρία στην πράξη*. Αθήνα: ΙΕΠ

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε, Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., Μαρινάτου, Θ., (2021). *Πρόγραμμα σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση*, Αθήνα: Ι.Ε.Π.

Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε, Μέλλιου, Κ., Φιλιππίδη, Α., Μαρινάτου, Θ., (2021). *Οδηγός εκπαιδευτικού. Πρόγραμμα σπουδών για την προσχολική εκπαίδευση*, Αθήνα: Ι.Ε.Π.