

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων

3^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



Πρακτικά Συνεδρίου

Τόμος Α΄

Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ

Εργαστήριο Ψυχοπαιδαγωγικών Εφαρμογών στην Προσχολική Αγωγή, Laboratory for Research on Early Childhood Psychopedagogy, του Τμήματος Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία, Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής

Greek Cultural Institute

Μητροπολιτικό Κολλέγιο

Πανελλήνιος Σύλλογος Ιδιωτικών Παιδικών Σταθμών (ΠΑ.Σ.Ι.Π.Σ)

3ο Πανελλήνιο Συνέδριο
Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και
μη τυπική μάθηση
ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ
Τόμος Α΄

Επιμέλεια: Ευαγγελία Κανταρτζή, Αθανάσιος Φουργκατσιώτης

ISBN: 978-618-5458-57-7 (Τόμος Α΄)

ISBN SET: 978-618-5458-56-0

Αθήνα 2023

Ψηφιακά παιχνίδια διαδικτυακών εφαρμογών και η χρήση τους στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο νηπιαγωγείο

Ναταλία Κοντόγγονα

Εκπαιδευτικός Προσχολικής Εκπαίδευσης

natspy02@hotmail.com

Μαρία Βλάχου

Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Νηπιαγωγών

marvlachou@hotmail.com

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αφορά καλή πρακτική που εφαρμόστηκε σε νηπιαγωγείο της Ζακύνθου κατά την περίοδο της τηλεεκπαίδευσης. Ειδικότερα, αναφέρεται στην αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού διαδικτυακών εφαρμογών. Παρουσιάστηκε στην ημερίδα «Καλές πρακτικές για τη σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο Νηπιαγωγείο» που διοργανώθηκε από τη Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Νηπιαγωγών το 2020 στο πλαίσιο της διάχυσης καλών πρακτικών. Η πρακτική εφαρμόστηκε τη χρονική περίοδο Νοεμβρίου - Δεκεμβρίου του 2020 σε συνάρτηση με τη θεματική «Τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα ανά τον κόσμο». Απώτερος σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάπτυξη μιας πολυτροπικής εκπαιδευτικής συνθήκης άρτια ανταποκρίσιμης στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών/τριών προσχολικής ηλικίας. Αυτό προϋπέθετε την ανάπτυξη ενός ελκυστικού ψηφιακού περιβάλλοντος μάθησης με πολλαπλά γνωστικά ερεθίσματα και με δυνατότητες ανάπτυξης διερεύνησης, επίλυσης προβλήματος και δημιουργικής σκέψης. Ειδικότερα, στόχοι που τέθηκαν ως προς τη μεθοδολογική στρατηγική ήταν η δυνατότητα αλληλεπίδρασης και εμπλοκής των μαθητών/τριών με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων της πλατφόρμας Webex, καθώς και η γνωριμία, εξοικείωση και παιγνιώδης χρήση των εργαλείων του Web 2.0. Έτσι, αξιοποιήθηκαν ψηφιακές εφαρμογές και εργαλεία (learning apps, thinklink, padlet, powerpoint) αναπτυξιακά κατάλληλα για την προσχολική ηλικία, τα οποία προσέφεραν εμπλοκή και ενεργή μάθηση. Καλλιεργήθηκαν γνωστικές διαδικασίες και αναπτύχθηκαν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού. Επισημαίνεται δε, ότι η πρακτική είχε διαθεματικό χαρακτήρα και ανέδειξε προοπτικές διαπολιτισμικής μάθησης. Η πρακτική που εφαρμόστηκε κατά την διάρκεια του προγράμματος κατέδειξε ότι οι μαθητές εκδήλωσαν αυξημένο ενδιαφέρον για τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια και εμφανώς εξοικειώθηκαν με την χρήση των νέων τεχνολογιών. Επιπλέον, μέσω της πρακτικής αναδείχθηκε η εκπαιδευτική αξία των ψηφιακών παιχνιδιών και εφαρμογών. Δεδομένου ότι οι μαθητές ανταποκρίθηκαν θετικά στις δράσεις και επιτεύχθηκαν οι διδακτικοί στόχοι κρίθηκε σημαντική η διάχυση της πρακτικής στο πλαίσιο ενός συνεδρίου, προκειμένου να αναδειχθούν τα οφέλη της ενσωμάτωσης των διαδικτυακών ψηφιακών παιχνιδιών στο τυπικό πρόγραμμα για τη μάθηση στο Νηπιαγωγείο.

Λέξεις - Κλειδιά: ψηφιακά παιχνίδια, πολυτροπικότητα, ψηφιακός γραμματισμός, προσχολική εκπαίδευση.

1. Εισαγωγή

Η ταχεία ανάπτυξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) σε παγκόσμιο επίπεδο έχει δημιουργήσει μια νέα εκπαιδευτική πραγματικότητα. Σε αυτήν, οι μαθητές ως «ψηφιακοί ιθαγενείς» ('digital natives') (Prensky, 2001), έρχονται από τις πρώτες μέρες της ζωής τους σε επαφή με ένα πλούσιο σε ψηφιακά ερεθίσματα περιβάλλον. Η εξοικείωσή τους με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας καταδεικνύει ότι οι μαθητές έχουν ενσωματώσει την τεχνολογία στη ζωή τους και αντιλαμβάνονται με σχετική ευκολία τις έννοιες που σχετίζονται με αυτήν. Αυτή η πραγματικότητα συμβάλλει στην ανάπτυξη διαφορετικών τρόπων σκέψης, επικοινωνίας και συνεργασίας, κατ' επέκταση κατευθύνει προς νέες μεθοδολογίες μάθησης.

Το Νηπιαγωγείο ανταποκρινόμενο στις σύγχρονες εκπαιδευτικές απαιτήσεις διαδραματίζει σημαντικό έργο στον ψηφιακό γραμματισμό (digital literacy) των μαθητών (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ, 2002; Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου, 2014; Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, 2021). Οι Τ.Π.Ε. αξιοποιούνται ως εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία προκειμένου να συμβάλλουν στη διαμόρφωση συνεργατικών και νοηματοδοτημένων περιβαλλόντων μάθησης που εξασφαλίζουν την εμπλοκή και την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών διευκολύνοντας τη δημιουργικότητα, τον πειραματισμό, την ανακάλυψη, την επίλυση προβλημάτων, την αναζήτηση και επεξεργασία πληροφοριών, την έκφραση και δημιουργία σε πλαίσια επικοινωνίας και συνεργασίας (Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση, 2021: 36). Η εργαλειακή ένταξη της ψηφιακής τεχνολογίας προσδιορίζει την αναγκαιότητα να γνωρίζουν οι νηπιαγωγοί με ποιο τρόπο θα ενσωματώσουν τις ψηφιακές τεχνολογίες στην επαγγελματική τους πρακτική ώστε να προετοιμάσουν επαρκώς τους μαθητές για τη συμπερίληψή τους στην ψηφιακή κοινωνία (Lindeman, Svensson, & Enochsson, 2021).

Η εφαρμογή της σύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (εξΑΕ) (ΥΠΑΙΘ, 2020) στην περίοδο της πανδημίας του Covid-19 ισχυροποίησε την ανάγκη σύνδεσης με την ψηφιακή τεχνολογία. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί, οι μαθητές και τα οικογενειακά περιβάλλοντα ενεπλάκησαν στην εκπαιδευτική διαδικασία με έναν νέο εναλλακτικό τρόπο που προέβλεπε επαφή με την ψηφιακή πλατφόρμα Webex Meetings της εταιρείας Cisco Hellas A.E. και με εργαλεία του Web 2.0. Σε αυτή τη συνθήκη, η διαδικασία της μάθησης απέκτησε μια νέα διάσταση και αναμφίβολα αποτέλεσε σοβαρή πρόκληση.

Οι νηπιαγωγοί κλήθηκαν να αναζητήσουν τρόπους ώστε να διατηρήσουν μια σχέση με τους μαθητές τους, να διασφαλίσουν σε όλους ίσες ευκαιρίες συμμετοχής χωρίς αποκλεισμούς και να διατηρήσουν μια ισορροπία ανάμεσα σε ψηφιακές και μη ψηφιακές δραστηριότητες. Οι μαθητές κλήθηκαν να επιδείξουν μεγαλύτερη αυτονομία, αυτορρύθμιση και ανάληψη ευθυνών ενώ οι γονείς/κηδεμόνες αποτέλεσαν τον δίαυλο σύνδεσης και επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικού και μαθητή και τον διαμεσολαβητή στη διαχείριση τεχνικών δυσκολιών και προσβασιμότητας. Σε αυτό το πλαίσιο, οι νηπιαγωγοί σχεδίασαν διδακτικά σενάρια και εφάρμοσαν πρακτικές για τη σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Επιπλέον, δημιούργησαν υλικό αξιοποιώντας ποικίλα ψηφιακά εργαλεία, πλατφόρμες και διαδικτυακές εφαρμογές.

Η παρούσα εργασία στοχεύει να παρουσιάσει τον σχεδιασμό, την εφαρμογή και την αξιολόγηση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος με τίτλο «Τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα ανά τον κόσμο» στο εξ αποστάσεως πλαίσιο εφαρμογής του. Κυρίως, θα παρουσιαστούν τα ψηφιακά παιχνίδια διαδικτυακών εφαρμογών που δημιουργήθηκαν για τους σκοπούς του προγράμματος. Θα παρουσιαστούν, ακόμη, τα μαθησιακά οφέλη. Τέλος, στη συζήτηση και τα συμπεράσματα θα αναδειχθεί η εκπαιδευτική αξία τέτοιων διαδραστικών περιεχομένων και η πρόταση για ενσωμάτωσή τους στο τυπικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου.

2. Ψηφιακά εργαλεία και διαδικτυακές εφαρμογές

Υπάρχει πληθώρα διαδικτυακά διαθέσιμων εργαλείων και εφαρμογών για τη δημιουργία, τη διαμοίραση με ενσωμάτωση και την επαναχρησιμοποίηση πολυμεσικού και διαδραστικού περιεχομένου. Η κατηγοριοποίησή τους εξαρτάται από τον εκπαιδευτικό στόχο και το τελικό επιθυμητό αποτέλεσμα. Η ανταποκρισιμότητά τους στον χρήστη-μαθητή του νηπιαγωγείου εξαρτάται από τις σχεδιαστικές αρχές τους, σε σχέση με: α) το φιλικό, διασκεδαστικό και απλό στη χρήση interface, β) τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης, διάδρασης και ανατροφοδότησης, γ) την ύπαρξη διαβαθμισμένων δραστηριοτήτων ως προς τον βαθμό

δυσκολίας, δ) την ύπαρξη αισθητικών γραφικών κατάλληλα προσαρμοσμένων στην ηλικία των μαθητών, ε) τα πολυμεσικά χαρακτηριστικά (γραφικά, εικόνα, κίνηση, ήχος) και το πλούσιο πολυαισθητηριακό περιβάλλον μάθησης και στ) τη δυνατότητα διατήρησης αρχείου χρήσης για την παρακολούθηση της επίδοσης. Η συχνότητα εμπλοκής και η δέσμευση του μαθητή στη χρήση τέτοιων δραστηριοτήτων επιβεβαιώνουν τον βαθμό ανταπόκρισης.

Μέσω των ψηφιακών εργαλείων και των διαδικτυακών εφαρμογών ο/η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει ψηφιακές διαδραστικές ασκήσεις διαφόρων τύπων σε παιγνιώδη μορφή (π.χ. σταυρόλεξα, ασκήσεις αντιστοίχισης, παιχνίδια αναγραμματισμού, ερωτήσεων, κουίζ, ασκήσεις συμπλήρωσης κενών, παζλ, παιχνίδια μνήμης, ταξινόμησης, λαβύρινθος, διαγράμματος με πινέζες, κρυπτόλεξα, τροχός της τύχης, κτλ.) για κάθε γνωστικό αντικείμενο και θεματικό πεδίο του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών. Επιπλέον, η εφαρμογή στοιχείων του παιχνιδιού (παιχνιδοποίηση) (gamification) (Karr, 2012) σε περιβάλλον μη παιχνιδιού κρίνεται κρίσιμη όσον αφορά την αποτελεσματικότητα των ψηφιακών εργαλείων, καθώς μέσω αυτής ενισχύονται τα κίνητρα, το ενδιαφέρον, η συμμετοχή αλλά και οι δεξιότητες των μαθητών. Έτσι, στοιχεία όπως πόντοι, επίπεδα (ράβδοι προόδου, πίνακες κατάταξης), ανταμοιβές (“badges”), βραβεία, επιβράβευση, προκλήσεις, στόχοι και άμεση ανατροφοδότηση για μαθησιακούς σκοπούς θεωρούνται επωφέλη για τη γνωστική ανάπτυξη των μαθητών (Lieberman et al., 2009; Yien et al., 2011; Manassis, 2013) και για τη μάθηση (Hatherly et al., 2009; Lieberman et al., 2009).

Συνεπώς, οι ψηφιακές ασκήσεις μπορούν να λάβουν χαρακτήρα ψηφιακών παιχνιδιών με εκπαιδευτικό περιεχόμενο που συμβάλλουν στην ανάπτυξη ποικίλων δεξιοτήτων. Ειδικότερα, δεξιότητες όπως, της ανάπτυξης κριτικής σκέψης (Allshop et al., 2013; Manassis, 2018), της δημιουργικής σκέψης (Behnamnia et al., 2020; Xiong et al., 2022), της επίλυσης προβλημάτων (Allshop et al., 2013; Fessakis et al., 2013; Manassis, 2018; Morfoniou et al., 2020), της παρατηρητικότητας και μνήμης (Koivisto et al., 2011; Divjac & Tomic, 2011; Yien et al., 2011; Allshop et al., 2013; Manassis, 2018) και της λεπτής κινητικότητας και οπτικού συντονισμού (Hatherly et al., 2009; Kolovou et al., 2021; Manassis, 2018) αναδύονται σε σημαντικό βαθμό. Σημαντική, εξάλλου, κρίνεται η συμβολή των ψηφιακών παιχνιδιών στη γλωσσική ανάπτυξη των μαθητών προσχολικής εκπαίδευσης (Apostolou & Lavidas, 2022), γι' αυτό και η χρήση τους ενδείκνυται και σε προγράμματα διαπολιτισμικής μάθησης.

Επιπρόσθετα, τα ψηφιακά παιχνίδια διαδικτυακών εφαρμογών αποτελούν χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία παρέχοντας έναν εναλλακτικό, διαδραστικό και ελκυστικό τρόπο παρουσίασης του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Υπό τη θέαση αυτή αναδεικνύουν την πολυτροπικότητα (multimodality). Η χρήση πολυμεσικών δραστηριοτήτων δίνει τη δυνατότητα σε κάθε μαθητή να αποκτήσει το δικό του προσωπικό ρυθμό και τρόπο εκμάθησης και να κατανοήσει δυσνόητες έννοιες διανύοντας το δικό του μαθησιακό μονοπάτι. Αυτή η προσέγγιση βρίσκει πρόσφορη εφαρμογή και στην ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση (ανάθεση εργασίας σε padlet, e-me, blog) οπότε και παρέχεται η δυνατότητα για περαιτέρω εξάσκηση και εμπέδωση στον προσωπικό χρόνο κάθε μαθητή με τη συνδρομή της οικογένειάς του και με μεγαλύτερη αυτονομία (Zhao et al., 2020). Υπό τη θέαση αυτή η πολυτροπικότητα διανοίγει προοπτικές διαφοροποίησης της διδασκαλίας και ένα πλήθος επιλογών για ανατροφοδότηση μέσω ήχων, εικόνων, λεκτικών και οπτικών μηνυμάτων που είναι ικανά να ανταποκριθούν στα διαφορετικά στυλ μάθησης. Αυτό σημαίνει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια εκπαιδευτικού περιεχομένου προσφέρουν μια διαφορετική μαθησιακή εμπειρία στους μαθητές η οποία αφενός αναδεικνύει τη συμπερίληψη και τη συνεργατικότητα στη μάθηση (Sung & Hwang, 2013) και αφετέρου προβάλλει τις δυνατότητες ανάπτυξης δεξιοτήτων πολυγραμματισμού. Σε κάθε περίπτωση,

η μάθηση που στηρίζεται στα ψηφιακά παιχνίδια χαρακτηρίζεται βιωματική (Games Based Learning) (Kolonou et al., 2021; Manesis, 2018; Raptoroulou, 2020; Voulgari & Lavidas, 2020) και αποκτά μια δυναμική στην προσχολική εκπαίδευση που χρήζει ενδεδειγμένης διερεύνησης.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι διδακτικές προσεγγίσεις του/της νηπιαγωγού λαμβάνουν καθοριστικό ρόλο σε σχέση με την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών. Αυτό συνεπάγεται ότι οι νηπιαγωγοί αποτελούν βασικό παράγοντα για την αποτελεσματική χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών στην τάξη. Για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου δεν αρκεί η πρόθεση για τη χρήση της νέας τεχνολογίας στην τάξη. Εξέχουσα σημασία λαμβάνει η κατάρτιση των νηπιαγωγών στα ψηφιακά μέσα και τις νέες τεχνολογίες, η τεχνογνωσία και οι ψηφιακές δεξιότητες που διαθέτουν προκειμένου να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τους διαθέσιμους ψηφιακούς πόρους. Επιπλέον, έρευνες καταδεικνύουν το ρόλο των εγγενών κινήτρων για τη χρήση της τεχνολογίας και της διαμορφωμένης αντίληψης που φέρουν σχετικά (Raptoroulou, 2020; Voulgari & Lavidas, 2020). Επιπλέον, είναι σημαντικό να αξιολογούνται τόσο οι διαδικασίες όσο και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Συνοψίζοντας, είναι αναγκαίο να μπορούν να δημιουργούν οι νηπιαγωγοί ένα ψηφιακό «οικοσύστημα» που να επιτρέπει τη δημιουργία ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών υψηλής ποιότητας.

Για τη δημιουργία αυθεντικού περιεχομένου πολυμεσικών και διαδραστικών εφαρμογών από προεπιλεγμένα πρότυπα, κατά την υλοποίηση του προγράμματος, αξιοποιήθηκαν, τα εξής: α) ThinkLing, β) LearningApps, γ) Liveworksheets, δ) Wordwall, ε) Sway.

3. Η διδακτική πρόταση

3.1. Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρακτικής

Η παρούσα διδακτική προσέγγιση αφορά καλή πρακτική που εφαρμόστηκε σε νηπιαγωγείο της Ζακύνθου με τη συμμετοχή οκτώ μαθητών/τριών (πέντε νήπια και τρία προνήπια) κατά την περίοδο της τηλεκπαίδευσης. Ειδικότερα, αναφέρεται στην αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού μέσω διαδικτυακών εφαρμογών. Παρουσιάστηκε στην ημερίδα «Καλές πρακτικές για τη σύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο Νηπιαγωγείο» που διοργανώθηκε από τη Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου Νηπιαγωγών τον Δεκέμβριο του 2020 στο πλαίσιο της διάχυσης καλών πρακτικών. Η πρακτική εφαρμόστηκε τη χρονική περίοδο Νοεμβρίου - Δεκεμβρίου 2020 σε συνάρτηση με τη θεματική «τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα ανά τον κόσμο».

3.2. Στόχοι - επιδιώξεις

Σκοπός του προγράμματος ήταν η ανάπτυξη ενός εξ αποστάσεως διαπολιτισμικού προγράμματος για μαθητές/τριες νηπιαγωγείου με τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών και εργαλείων web 2.0. Δόθηκε έμφαση στη δυνατότητα διαδραστικής εμπλοκής των μαθητών/τριών σε παιγνιώδεις διαδικτυακές εφαρμογές. Έτσι, αφενός επιδιώχθηκε η εξοικείωση και χρήση με τα ψηφιακά μέσα (δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού) και αφετέρου η καλλιέργεια διαπολιτισμικών γνώσεων (Χριστουγεννιάτικα έθιμα του κόσμου). Επιπλέον, τα ψηφιακά εργαλεία προσέφεραν πεδίο ανάπτυξης πολυτροπικών δράσεων. Το εύρος δε και οι δυνατότητες των ψηφιακών περιβαλλόντων συνέτειναν στην υλοποίηση δράσεων αλληλεπίδρασης, συνεργασίας και δέσμευσης για εμπλοκή σε αυθεντικές καταστάσεις σύγχρονης ή/και ασύγχρονης ψηφιακής μάθησης.

3.3. Μεθοδολογία της διδασκαλίας

Κατά την υλοποίηση του προγράμματος πραγματοποιήθηκαν δραστηριότητες τόσο με σύγχρονη μορφή διδασκαλίας μέσω webex όσο και ασύγχρονες εργασίες που ανατέθηκαν και εκπονήθηκαν στο σπίτι με την υποστήριξη των γονέων/κηδεμόνων μέσω του padlet. Σε κάθε περίπτωση, ήταν αναγκαίο να προηγηθεί εκπαιδευτικός σχεδιασμός της διδακτικής πορείας και των δραστηριοτήτων των μαθητών/τριών (δράσεις ανίχνευσης, εμπέδωσης, αξιολόγησης και μεταγνώσης) με την ανάλογη διδακτική υποστήριξη συνδυάζοντας σύγχρονες και ασύγχρονες δράσεις με ψηφιακά εργαλεία και μέσα. Και, βέβαια, για τη διασφάλιση της πρωτοτυπίας της πρακτικής δημιουργήθηκε αυθεντικό περιεχόμενο σε σχέση με τις εκπαιδευτικές διαδικτυακές εφαρμογές. Τέλος, υπήρξε πρόβλεψη για συνεχή ανατροφοδότηση των μαθητών/τριών προκειμένου να διευκολυνθούν στην αυτορρυθμιζόμενη εξ αποστάσεως μάθηση.

Κατά τον σχεδιασμό της θεματικής προσέγγισης, επιδιώξαμε: α) να ανταποκρίνεται η εκπαιδευτική διαδικασία στις ανάγκες των παιδιών και να έχει νόημα για αυτά, β) να δημιουργείται ένα μαθησιακό περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα που να επιτρέπει στα παιδιά να ανακαλύψουν νέες ιδέες, να ανασηκωθούν από τις καρέκλες τους και να εμπλακούν δημιουργικά με την οικογένειά τους μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες, γ) να δοθεί η ευκαιρία στους γονείς να συμμετέχουν στην εκπαιδευτική διαδικασία με πλήθος δράσεων, να γίνουν συμμαθητές των παιδιών τους και δικοί μας βοηθοί και δ) να διασφαλίζονται η δραματικότητα στην παρουσίαση και η εκφραστικότητα στην αφήγηση προκειμένου να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών. Σχεδιάστηκαν δραστηριότητες που ανταποκρίνονταν πλήρως στα γνωστικά αντικείμενα του ισχύοντος ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ του νηπιαγωγείου, οι οποίες αναπροσαρμόστηκαν βάσει των ενδιαφερόντων των παιδιών και εμπλουτίστηκαν με την χρήση των ψηφιακών εργαλείων με μαθητοκεντρικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις.

Ως προς τη διδακτική στρατηγική ακολουθήθηκε μια σαφής πορεία, η οποία περιελάμβανε: (α) την ανίχνευση της προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών/τριών και την καταγραφή ιδεών μέσω ιστογράμματος αναφορικά με το τι θέλουν να μάθουν για τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα σε άλλες χώρες. Ο καταιγισμός ιδεών προσέδωσε κίνητρα για εμπλοκή στην εκπαιδευτική διαδικασία, (β) την ενεργοποίηση πρότερης γνώσης για εισαγωγή και οικοδόμηση της νέας γνώσης. Διατυπώθηκαν ερωτήματα, έγιναν συζητήσεις, προσφέρθηκε πεδίο αλληλεπίδρασης δια του οποίου έγινε προσπάθεια επίλυσης προβλημάτων και αποτυπώθηκαν διαπιστώσεις, αλλά και νέες γνώσεις (μεταγνώση), (γ) την εμπέδωση και αφομοίωση της νέας γνώσης, (δ) την αξιολόγηση του βαθμού κατανόησης της νέας γνώσης και, προφανώς, της αποδοτικότητας των δράσεων που υλοποιήθηκαν και (ε) τη μεταγνώση, δηλ. την καταγραφή των νέων απόψεων των μαθητών/τριών σε σχέση με τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα του κόσμου. Βάσει του χρονοπρογραμματισμού το πρόγραμμα διήρκησε συνολικά 20 διδακτικές ώρες στη σύγχρονη ψηφιακή τάξη της Webex και σε ελεύθερη διάρκεια ως προς την ασύγχρονη διδασκαλία.

3.4. Το Διδακτικό υλικό-Τα Ψηφιακά εργαλεία

Κατά τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων το βιβλίο στόχος - αφόρμηση ήταν, το εξής: Κυρίτση-Τζιώτη, Ι. (2015). *Η μπουγάδα του Άϊ-Βασίλη*. Αθήνα: Παπαδόπουλος. Αυτό αποτέλεσε το ερέθισμα για ενεργοποίηση και καταιγισμό ιδεών, οι οποίες καταγράφονταν με την δική μου βοήθεια σε διαφάνεια powerpoint, καθώς και προετοίμασε για την εισαγωγή του θέματος. Ακολούθησαν δραστηριότητες με χρήση των ψηφιακών εργαλείων. Αυτές

παρουσιάζονται σε συνάρτηση με τα γνωστικά αντικείμενα του ΑΠΣ - ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο. Πιο συγκεκριμένα:

Παιδί και γλώσσα - Εφαρμογές - ψηφιακά παιχνίδια:

<https://www.thinglink.com/scene/1394814867986186243>

https://docs.google.com/presentation/d/1PIetVQ17jN6RbwDfKtnys8CCYxdv-uRh4xBdXdzYmHw/edit#slide=id.gb16339eee1_0_5

<https://wordwall.net/resource/37700728>

<https://tinyurl.com/yc4v4c4>

Κατά τον σχεδιασμό και την ενασχόληση των παιδιών με τα ψηφιακά παιχνίδια στόχος ήταν η ενεργός εμπλοκή τους σε αυτά. Έτσι τα παιδιά κατέγραψαν συνταγές και υλικά με ψηφιακό τρόπο (power point), επεξεργάστηκαν στοιχεία του παραμυθιού μέσα από ψηφιακά παιχνίδια (liveworksheets), κατανόησαν την κοινωνική διάσταση της γλώσσας (καταγραφή αφήγησης παραμυθιών), προσπάθησαν να σκεφτούν τρόπους επικοινωνίας για την ανταλλαγή ευχών μέσω εφαρμογών (radlet) και συσχέτισαν λέξεις της γλώσσας μας με εκείνες ξένων γλωσσών.



Εικόνες 1 & 2. Παιδί & Γλώσσα

Παιδί και μαθηματικά - Ενδεικτικές δραστηριότητες μέσα από ψηφιακά παιχνίδια:

Κρεμάω στο σκοινί τα ρούχα σαν τον Άι Βασίλη.

Μετράω τα αντικείμενα και γράφω τον αριθμό (7).

Παιχνίδι μνήμης (Βρες ποια ρούχα λείπουν).

Ταξινομήσεις (από το μεγαλύτερο στο μικρότερο).

Οργάνωση και επεξεργασία δεδομένων (ψηφοφορία σε πίνακα διπλής εισόδου για αγαπημένη συνταγή από άλλη χώρα).

Αντίληψη της θέσης των αντικειμένων στο χώρο και προσανατολισμός (Beebot).

Σε αυτή την ενότητα κατά τον σχεδιασμό και την ενεργό εμπλοκή των παιδιών στόχος ήταν να οικοδομήσουν την έννοια των αριθμών (ψηφιακά παιχνίδια σε learning apps), να αναγνωρίζουν ποσότητες και να τις ταυτίζουν με συγκεκριμένους αριθμούς (liveworksheets), να μπορούν να βάλουν τις εικόνες μιας ιστορίας σε χρονική σειρά και να αντιλαμβάνονται και να παράγουν μοτίβα (π.χ: φτιάχνω την δική μου πινατιά).



Εικόνες 3 & 4. Παιδί & μαθηματικά

Παιδί και περιβάλλον – Ενδεικτικές δραστηριότητες μέσα από ψηφιακά παιχνίδια:
Παραμύθια του κόσμου με θέμα τα Χριστούγεννα (youtube).
Φτιάχνουμε παραδοσιακές συνταγές (μπισκότα Μπεφανίни).
Κάνουμε κατασκευές με θέμα τα έθιμα άλλων χωρών (κατασκευή Κινέζικος Δράκος).
Ταξίδι στον κόσμο με τα Χριστουγεννιάτικα έθιμα.
Ο Άγιος Βασίλης στις διάφορες χώρες του κόσμου.
<https://learningapps.org/watch?v=pu402664t20>



Εικόνα 5. Παιδί & Περιβάλλον

3.5. Αξιολόγηση

Στην προσπάθεια αξιολόγησης του προγράμματος ως προς την εδραίωση της νέας γνώσης από τα παιδιά η ανατροφοδότηση ήταν έμμεση μέσω της εμπλοκής τους με διάφορα ψηφιακά παιχνίδια που σχεδιάστηκαν βάσει της συγκεκριμένης θεματικής, κυρίως στο learning apps (π.χ: <https://learningapps.org/16013233>) . Ως προς το περιεχόμενο των διαπολιτισμικών γνώσεων, οι μαθητές/τριες απέκτησαν νέα μάθηση σε σχέση με τον εορτασμό των Χριστουγέννων σε χώρες, όπως για τα έθιμα στην Νότιο Αφρική, για τα έθιμα στο Μεξικό, που και εμείς έχουμε δανειστεί. Έμαθαν ότι τα Χριστούγεννα είναι μια παγκόσμια γιορτή η οποία γιορτάζεται διαφορετικά σε κάθε χώρα ανάλογα με το κλίμα, την ιστορία, τη νοοτροπία, την κουλτούρα, τη θρησκεία του κάθε λαού, τα ήθη και τα έθιμα. Έκαναν, επομένως, σχετικές εννοιολογήσεις, εντόπισαν ομοιότητες (Άγιος Βασίλης) και διαφορές (Μπεφάνια) κατά τον εορτασμό. Ακόμη, εδραιώθηκε η έννοια της πολυγλωσσίας (π.χ. ευχές, συνταγές, κτλ.), της γεωγραφίας των λαών (π.χ. εντοπισμός στο χάρτη, σημαίες χωρών, κτλ.) και των διαφορετικών πολιτισμών. Κατ' επέκταση, οι μαθητές/τριες κατανόησαν ότι όλες οι χώρες, αν και διαφοροποιούνται, ωστόσο δανείζουν και δανείζονται στοιχεία των εθίμων και του πολιτισμού τους (π.χ. πινιάτα), έτσι ώστε να κάνουμε λόγο για έναν παγκόσμιο πολιτισμό.

Ως προς τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων οι μαθητές/τριες γνώρισαν διαδικτυακές και πολυμεσικές εφαρμογές οι οποίες έδωσαν στη μάθηση έναν παιγνιώδη χαρακτήρα και προσέφεραν δυνατότητες ενεργούς εμπλοκής τόσο σύγχρονα όσο και ασύγχρονα. Μέσα από

ψηφιακές εφαρμογές (π.χ. το thinglink), κατάφεραν να προσλάβουν σημαντικές γνωστικές πληροφορίες διανοίγοντας έτσι ένα νέο πεδίο διερευνητικών αναζητήσεων με γνωστικές προοπτικές (π.χ. “γιατί η γη είναι στρογγυλή αλλά εμείς στον χάρτη την βλέπουμε επίπεδη”).

Ιδιαίτερως σημαντική κρίνεται η αποτίμηση σε σχέση με τη συμμετοχή των γονέων/κηδεμόνων, κυρίως, μέσα από τη δυνατότητα που τους δόθηκε να έρθουν σε επαφή με τη βιωματική και διαθεματική προσέγγιση της γνώσης στο νηπιαγωγείο.

Τέλος, σημαντική ήταν η συμβολή του προγράμματος σε συνάρτηση με την ανάδειξη της έννοιας της πολυτροπικότητας. Έτσι, μέσα από τα ψηφιακά παιχνίδια αναδείχθηκε η πολυτροπικότητα των δράσεων και οι πολυτροπικές αναπαραστάσεις. Οι νοηματοδοτήσεις που αναπτύχθηκαν στα επικοινωνιακά περιβάλλοντα και οι συνδυασμοί διαφορετικών σημειωτικών τρόπων έφεραν τους μαθητές και τις μαθήτριες κοντά στους πολυγραμματισμούς.

4. Συμπεράσματα-Συζήτηση

Κατά την αποτίμηση του προγράμματος φάνηκε ότι οι μαθητές/τριες έδειξαν ζωηρό ενδιαφέρον για τα ψηφιακά παιχνίδια διαδικτυακών εφαρμογών. Η εμπλοκή τους με αυτά συνέβαλε στην ανάπτυξη γνώσεων σε σχέση με το υπό εξέταση θέμα, οπότε και αναπτύχθηκε η διαπολιτισμική γνώση. Επιπρόσθετα, η συστηματική ενασχόληση με τα ψηφιακά εργαλεία συνέβαλε στην καλλιέργεια του ψηφιακού γραμματισμού. Έτσι, αναδείχθηκε η εκπαιδευτική αξία των ψηφιακών παιχνιδιών. Δεδομένης αυτής της προστιθέμενης αξίας προτείνεται η ενσωμάτωση των διαδικτυακών ψηφιακών παιχνιδιών στο τυπικό πρόγραμμα για τη μάθηση στο Νηπιαγωγείο.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Allsop, Y., Yeniman Yildirim, E. & Screpanti, M. (2013). Teachers' beliefs about game based learning: A comparative study of pedagogy, curriculum and practice in Italy, Turkey and the UK. *Conference Proceedings of the 7th European Conference on Games-Based Learning*. Vol. 1 (pp. 1-10). Retrieved from https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=gcQli0gAAAJ&citation_for_view=gcQli0gAAAJ:J_g5IzvAfSwC
- Apostolou, Z. T., & Lavidas, K. (2022). Greek preschool teacher's views about language activities in early childhood education during Covid-19. A chance for change? *ERL Journal*, 2(6), 82-92. Retrieved from <https://doi.org/10.36534/erlj.2021.02.08>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227>
- Divjak, B., & Tomic, D. (2011). The Impact of Game-Based Learning on the Achievement of Learning Goals and Motivation for Learning Mathematics - Literature Review. *Journal of Information and Organizational Sciences*, 1(1), 15-30. Retrieved from [https://scholar.google.gr/scholar?q=Divjak,+B.,+%26+Tomic,+D.+\(2011\)&hl=en&as_sdt=R=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.gr/scholar?q=Divjak,+B.,+%26+Tomic,+D.+(2011)&hl=en&as_sdt=R=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Fessakis, G., Gouli, E., & Mavroudi, E. (2013). Problem solving by 5–6 years old kindergarten children in a computer programming environment: A case study. *Computers & Education*, 63, 87-97. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.016>
- Hatherly, A., Dr Vince, H., & Evans, L. (2009). *Effective Learning in Early Childhood Education? In The Impact of the ECE ICT PL Programme: A Synthesis Report*. Retrieved from

- https://thehub.swa.govt.nz/assets/documents/41444_ECE-ICT-PL-Synthesis-Report_13082010_0.pdf
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kolovou, S., Koutsolabrou, I., Lavidas, K., Komis, V., & Voulgari, I. (2021). Digital games in early childhood education: greek preschool teachers' views. *Mediterranean Journal of Education*, 1(2), 30-36. Retrieved from <https://doi.org/10.26220/mje.3764>
- Koivisto, A., Kiili, K., & Perttula, A. (2011). Designing Educational Exertion Games for Young Children. In D. Gouscos, & M. Meimaris (Eds.), *Proceedings of the 5th European Conference on Games-Based Learning, The National and Kapodistrian University of Athens, Greece, 20-21 October 2011*, 322-328.
- Lieberman, D. A., Chesley Fisk, M., & Biely, E. (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/07380560903360178>
- Lindeman, S., Svensson, M., & Enochsson, A.B. (2021). Digitalisation in early childhood education: a domestication theoretical perspective on teachers' experiences. *Education and Information Technologies*, 26, 4879-4903. Retrieved from <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-021-10501-7>
- Manessis, D. (2011). Early childhood post-educated teachers' views and intentions about using digital games in the classroom. *Conference Proceedings of the 5th European Conference on Games-Based Learning*. (pp. 753-758). Retrieved from <https://www.proquest.com/docview/1009900821?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- Manessis, D. (2013). Examining early childhood education students' attitudes toward educational computer games in kindergarten. *Conference Proceedings of the 7th European Conference on Games-Based Learning* (pp. 369-377). Retrieved from <https://www.proquest.com/docview/1549956910?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- Manesis, D. (2018). Obstacles to games-based learning in early childhood education: Cyprus teachers' perceptions. In *Proceedings of the 17th European Conference on e-Learning*. (pp. 361-369). Greece.
- Manesis, D. (2020). Barriers to the use of Games-Based Learning in pre-school settings. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 47-61. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/342604794_Barriers_to_the_Use_of_Games-Based_Learning_in_Pre-School_Settings
- Morfoniou, K., Voulgari, I., Sfyroera, M., & Gouscos, D. (2020). Digital Games and the emergence of problem solving processes: A case study with preschool children. In *International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1-3). Retrieved from <https://doi.org/10.1145/3402942.3402991>
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Retrieved from <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/10748120110424816/full/html>
- Raptopoulou, A. (2020). Preschool teachers' perspectives and use of digital game-based learning. *Συγκριτική και Διεθνής Εκπαιδευτική Επιθεώρηση*, 25, 69-88. Ανακτήθηκε από <http://cier.edu.gr/wp-content/uploads/Raptopoulou.pdf>

- Sung, H.Y., & Hwang, G.J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63, 43-51. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.019>
- Voulgari, I., & Lavidas, K. (2020). Student Teachers' game preferences, game habits, and attitudes towards games as learning tools. In *Proceedings of the 14th European Conference on Games Based Learning, September 23-25, 2020*. Brighton, UK: A Virtual Conference. Retrieved from <https://doi.org/10.34190/GBL.20.175>
- Voulgari, I., Lavidas, K., Komis, V., & Athanasopoulos, S. (2020). Examining Student Teachers' perceptions and attitudes towards Game Based Learning. In *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20), September 15-18, 2020*. Bugibba, Malta. ACM, New York, NY, USA. Retrieved from <https://doi.org/10.1145/3402942.3409611>
- Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers & Education*, 189, 1-18. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>
- Yien, J.M., Hung, C.M., Hwang, G.J. & Lin, Y.C. (2011). A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Achievements in a Nutrition Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 1-10. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ932220.pdf>
- Zhao, N., Zhou, X., Liu, B., & Liu, W. (2020). Guiding Teaching Strategies with the Education Platform during the COVID-19 Epidemic: Taking Guiyang No. 1 Middle School Teaching Practice as an Example. *SIEF*, 5(2), 531-539. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED603973.pdf>
- ΙΕΠ. (2014). *Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*. Ανακτήθηκε από http://www.iep.edu.gr/images/IEP/programmata_spoudon/prosxoliki_elpaidysi/meros_1_paidagogiko_plaisio.pdf
- ΙΕΠ. (2021). *Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε από <http://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>
- ΠΙ. (2002). *ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ*. Retrieved from http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=367
- ΥΠΑΙΘ. (2020). *Εγκύκλιος με Αρ. Πρωτ.: 155692/ΓΔ4/14-11-2020 (ΦΕΚ5044)*.