

# ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΥΓΕΙΑΣ

ΘΕΜΑ: «Ο ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ,  
ΠΗΓΗ ΓΝΩΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ»



Υπεύθυνοι Νηπιαγωγοί: ΙΚΑΡΙΟΥ ΜΑΡΙΑ  
ΠΑΠΑΔΗΜΟΥ ΔΕΣΠΟΙΝΑ

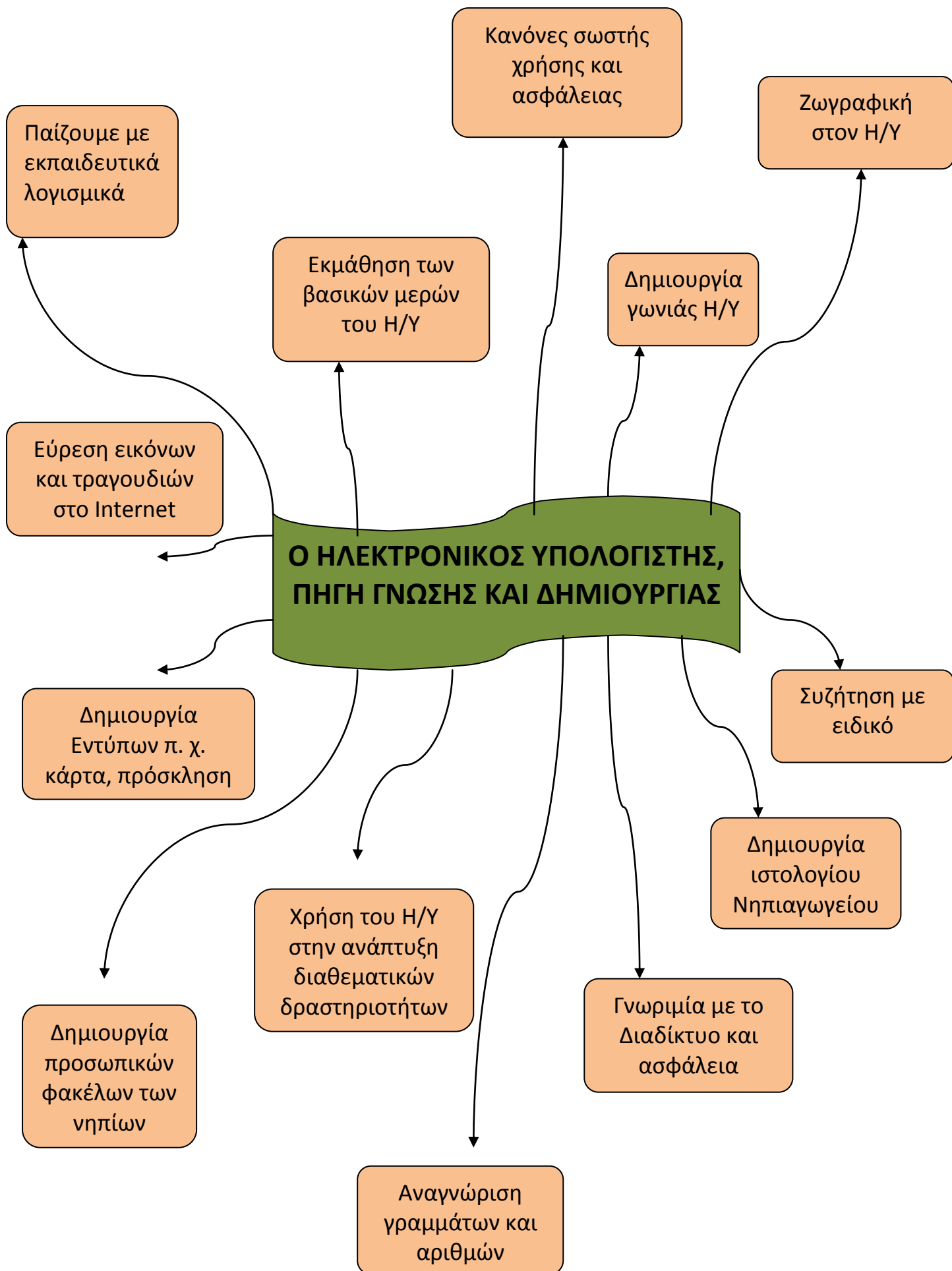
ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΧΩΡΑΣ  
ΣΧΟΛ. ΕΤΟΣ: 2010- 2011

## **ΑΦΟΡΜΗΣΗ:**

Αφορμή για το σχέδιο εργασίας με θέμα: «Ο Η/Υ , πηγή γνώσης και δημιουργίας», ήταν η συζήτηση με το μικρό Γιωργάκη και η παρότρυνση του να γίνουμε «φίλοι» στο διαδικτυακό τόπο του «facebook».

Η συζήτηση μαζί του και στη συνέχεια με όλα τα νήπια του τμήματος μας έκανε να προβληματιστούμε για την έκταση που έχει πάρει η χρήση του Διαδικτύου και στις μικρότερες ηλικίες και το κατά πόσο αυτό γίνεται με ασφάλεια.

Η συζήτηση με τα νήπια, οι γνώσεις τους και οι απορίες τους σε συνδυασμό με τη μεγάλη άγνοια τους στους κινδύνους κατά τη χρήση του Διαδικτύου, μας προβληματίσαν ιδιαίτερα και η θέληση και το μεγάλο ενδιαφέρον που έδειξαν τα νήπια για να ασχοληθούμε με το συγκεκριμένο θέμα μας οδήγησαν στην περαιτέρω διερεύνηση του και στην ανάπτυξη σχετικών δραστηριοτήτων.



## ΣΚΟΠΟΣ & ΣΤΟΧΟΙ:

Σύμφωνα με το νέο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου σκοπός της εισαγωγής της Πληροφορικής είναι να εξοικειωθούν τα παιδιά με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έρθουν σε μια πρώτη επαφή με βασικές έννοιες που τον αφορούν. Τα παιδιά ενθαρρύνονται με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού να αποκτούν στοιχειώδεις δεξιότητες χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης και να «παίζουν» με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τον Η/Υ στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους.

Τέλος, τα παιδιά ευαισθητοποιούνται και ενθαρρύνονται να αναγνωρίζουν τον υπολογιστή ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο.

Πιο συγκεκριμένα να δοθούν στα παιδιά ευκαιρίες μέσα από κατάλληλες δραστηριότητες:

- ❖ να έρθουν σε πρώτη επαφή με τον Υπολογιστή.
- ❖ Να εξοικειωθούν με τον υπολογιστή και να μάθουν πώς να τον ανοίγουν και να τον κλείνουν μόνα τους.
- ❖ Να γνωρίσουν τη πολλαπλή χρήση και χρησιμότητα του Υπολογιστή.
- ❖ Να γνωρίσουν το διαδίκτυο και τη χρησιμότητα του, αλλά και την ασφαλή χρήση του.
- ❖ Να κινήσουν το ποντίκι παρατηρώντας την ταυτόχρονη κίνηση του δείκτη στην οθόνη
- ❖ Να έχουν σωστή σωματική στάση κατά τη διάρκεια της ενασχόλησης τους με τον Υπολογιστή.
- ❖ Να ταυτίσουν τον Υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθά τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση.
- ❖ Να γνωρίσουν τις κυριότερες μονάδες του Υπολογιστή (κεντρική μονάδα, ποντίκι, κ.λ.π.) και τον υπολογιστή ως ενιαίο σύστημα
- ❖ Να εντοπίζουν γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο.
- ❖ Να χρησιμοποιούν τα ειδικά πλήκτρα του κενού, της διαγραφής και του Enter.
- ❖ Να «παίζουν» με τα εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης (μολύβι, πινέλο κ.λ.π) και τα έτοιμα γεωμετρικά σχήματα για να κάνουν τις δικές τους συνθέσεις.
- ❖ Να χρησιμοποιούν το ποντίκι, για να εκτελέσουν κατάλληλο λογισμικό, για να παίξουν παιχνίδια εξερεύνησης και επίλυσης απλών προβλημάτων

- ❖ Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου.
- ❖ Να χρησιμοποιήσουν ένα ψηφιακό δίσκο δεδομένης μνήμης (CD-ROM) για να παίξουν ένα παιχνίδι, να δουν μια ταινία ή να ακούσουν μουσική
- ❖ Να θέσουν μόνα τους κανόνες για την ασφαλή χρήση της γωνιάς του Υπολογιστή και να της τηρούν
- ❖ Να αναζητούν εικόνες και πληροφορίες σχετικές με ένα θέμα στο Internet .
- ❖ Να γράφουν στον Υπολογιστή τα ονόματα τους ή μικρά κείμενα για συγκεκριμένο σκοπό (π.χ. πρόσκληση)
- ❖ Να δουν τη χρήση του εκτυπωτή και να εκτυπώσουν το όνομα τους, εικόνες ή κείμενα.
- ❖ Να δημιουργήσουν αφίσα συγκεκριμένου θέματος
- ❖ Να παρακολουθήσουν την αποθήκευση των φωτογραφιών ή εργασιών τους στον Υπολογιστή ή σε μια μονάδα αποθήκευσης.
- ❖ Να έρθουν σε μια πρώτη επαφή με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο.

## ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ:

- Ανάγνωση ποιήματος «Ο Υπολογιστής μου». Με αφορμή το ποίημα συζητάμε για τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή. Τι είναι και ποια η λειτουργία του.
- Συζήτηση για τη λειτουργία και τη χρήση του Η/Υ. Τί είναι και που αλλού συναντάμε μηχανές με Η/Υ. Συζήτηση για τη χρησιμότητα του για τον άνθρωπο.
- Φύλλο εργασίας: «Κύκλωσε τα εργαλεία που πιστεύεις ότι περιέχουν ηλεκτρονικό Υπολογιστή» (π.χ. ταμιακή μηχανή, μηχανήμα τραπέζης κ.α.)
- Διαβάζουμε κόμικς με θέμα τον Η/Υ και συζητάμε τη χρήση και τα μέρη που τον αποτελούν.
- Εκμάθηση των βασικών μονάδων του Η/Υ (κεντρική μονάδα, πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη, ηχεία, εκτυπωτή κλπ.)
- Άσκηση ανάγνωσης: «Αναγνωρίζουμε τις λέξεις- ονομασίες των μονάδων του Η/Υ, τα οποία είναι γραμμένα σε καρτελίτσες και στη συνέχεια τοποθετούμε κάθε καρτελίτσα στο σημείο του Η/Υ που αντιστοιχεί.
- Ζωγραφική του Η/Υ και των βασικών μονάδων του από τα νήπια και γραφή της ονομασίας των μονάδων του κάτω από κάθε μία.
- Δημιουργία της γωνιάς του Η/Υ στην τάξη. Συζητάμε για το πόσα παιδιά θα παίζουν κάθε φορά και για την τήρηση των κανόνων.
- Πρώτη χρήση του Η/Υ με εκπαιδευτικό λογισμικό παιχνιδιών προσχολικής ηλικίας.
- Εκμάθηση της σωστής θέσης του σώματος μπροστά στον Η/Υ. Συζήτηση για τους κανόνες ασφαλείας που αφορούν τη χρήση του Υπολογιστή π.χ. προσοχή στα καλώδια και τις πρίζες με τα οποία είναι συνδεδεμένος στο ρεύμα. Όπως επίσης, εκμάθηση της σωστής χρήσης του Η/Υ για να μη χαλάσει π. χ δεν πατάμε δυνατά τα πλήκτρα, δεν χτυπάμε το ποντίκι με δύναμη και δεν ανοιγοκλείνουμε τη συσκευή.
- Ομαδική εργασία: Κατασκευάζουμε πίνακα με τους κανόνες για τη σωστή χρήση του Η/Υ (Αντιστοιχίζουμε την εικόνα με το κείμενο που αναγράφει τον κανόνα).

- Ζωγραφική στον Η/Υ (ελεύθερη ή με προκαθορισμένο θέμα)
- Ακρόαση τραγουδιών και παραμυθιών στον Η/Υ
- Παρακολούθηση εκπαιδευτικών DVD που αφορούν τα νήπια π. χ «η Γέννηση του Χριστού», «Η δημιουργία του ανθρώπου», ντοκιμαντέρ «Το ταξίδι του αυτοκράτορα» κ.α
- Εύρεση εικόνων από το Internet που ενδιαφέρουν τα νήπια σύμφωνα με το θέμα με το οποίο ασχολούμαστε κάθε φορά π. χ εύρεση εικόνων σχετικών με το «γάμο», Ζώα υπό εξαφάνιση» κ. α και αποθήκευση τους στον Η/Υ για μελλοντική χρήση τους.
- Ανακάλυψη των γραμμάτων του ονόματος τους και γραφή του στον Η/Υ
- Συλλογή περιοδικών σχετικών με τον Η/Υ και εμπλουτισμός της γωνιάς βιβλιοθήκης.
- Δημιουργία προσωπικού φακέλου των νηπίων που αποθηκεύουν την εργασία τους.
- Παιχνίδια από διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά που κυκλοφορούν στο εμπόριο.
- Βλέπουμε στον Η/Υ το video με το θεατρικό- αναπαράσταση του «Γάμου» που τραβήξαμε στο νηπιαγωγείο. Συζητάμε για το πώς συνδέουμε την κάμερα με το Η/Υ και για τον τρόπο που θα μπορούσαμε να τον δούμε όλοι στο σπίτι μας με τους γονείς μας.
- Γνωριμία με εξωτερικές μονάδες αποθήκευσης (Cd- Dvd) και τη χρήση τους.
- Δημιουργία DVD- Video «Ο γάμος». Παρακολουθούμε και συζητάμε τη διαδικασία αναπαραγωγής- εισαγωγής CD/ DVD και δημιουργίας αντιγράφου για το κάθε νήπιο.
- Παιχνίδι στον Η/Υ : Βάζω στη σωστή σειρά τις εικόνες με τα στάδια ανάπτυξης του φυτού
- Γράφουμε και εκτυπώνουμε ευχές στον Η/Υ για να τις βάλουμε στη Χριστουγεννιάτικη κάρτα μας.

- Γράφουμε στον Η/Υ τα ονόματα των μηνών του χρόνου (έναν σε κάθε σελίδα), στη συνέχεια τα εκτυπώνουμε και τα παιδιά ζωγραφίζουν σε κάθε μήνα κάτι που του ταιριάζει.
- Τα νήπια επιλέγουν μια εποχή του χρόνου, γράφουν την ονομασία της στον Η/Υ και από κάτω ζωγραφίζουν την εποχή αυτή και στη συνέχεια εκτυπώνουν αυτή που έφτιαξαν.
- Επιλέγουμε τις παραπάνω εργασίες με τους μήνες και τις εποχές και φτιάχνουμε «το βιβλίο του Χρόνου».
- Αναγνώριση και εκμάθηση γραμμάτων και αριθμών στον Η/Υ
- Παιχνίδια σύνδεσης των αριθμοκαρτών με σύνολα αντικειμένων (π. χ. δίπλα στον αριθμό 4 ζωγραφίζω 4 σπιτάκια).
- Κατασκευή μακέτας Η/Υ από ανακυκλώσιμα υλικά.
- Δημιουργία εντύπου του νηπιαγωγείου στον Η/Υ (Πρόσκληση Χριστουγεννιάτικης γιορτής).
- Γνωριμία με τη διαδικασία εκτύπωσης ενός εγγράφου.
- Αναγνώριση και εκμάθηση αριθμών , γραφή τους στον Η/Υ, εκτύπωση τους σε τυχαία σειρά και στη συνέχεια τα νήπια τους κόβουν και τους βάζουν στη σωστή σειρά αρίθμησης.
- Σχεδιασμός σχημάτων σε διάφορα μεγέθη και χρώματα, τα εκτυπώνουμε, τα κόβουμε και δημιουργούμε σύνολα ανάλογα με το χρώμα ή το μέγεθος.
- Με τα σχήματα της παραπάνω δραστηριότητας κατασκευάζουμε ομαδική εργασία- κολλάζ με θέμα «Μια διαστημική πόλη».
- Παιχνίδι με τα νήπια «ο Υπολογιστής»: τα νήπια κρεμούν πάνω τους καρτελίτσες με τις βασικές μονάδες του Η/Υ, με κλωστούλες προσπαθούν να συνδεθούν μεταξύ τους και να σχηματίσουν ένα Ηλεκτρονικό Υπολογιστή. Στη συνέχεια το παιδί «χρήστης» δίνει οδηγίες στο «παιδί- ποντίκι» ή στο «παιδί- πληκτρολόγιο» και το «παιδί- οθόνη» προσπαθεί να τις πραγματοποιήσει.



- Ερχόμαστε σε μια πρώτη επαφή με τις ιδιότητες «Αντιγραφή» - «Επικόλληση».: Τα νήπια προσπαθούν να τοποθετήσουν εικόνες στο φάκελο με το σωστό αριθμό (π. χ. στον αριθμό 1 βάζουν την εικόνα που δείχνει 1 ζώακι κ.ο.κ.).
- Παρακολουθούμε στον Η/Υ διάφορους Μύθους του Αισώπου και παραμύθια συζητάμε το δίδαγμα και το νόημα τους.
- Παρατηρούμε εικόνες των μύθων και των παραμυθιών που παρακολουθήσαμε, βρίσκουμε ποιος μύθος ή παραμύθι είναι και στη συνέχεια αντιστοιχίζουμε την εικόνα με τον σωστό τίτλο..
- Παιχνίδι στον Η/Υ» Πού ζουν τα ζώα- πού ανήκουν (ξηρά- θάλασσα- αέρας- ξηρά και θάλασσα).
- Παιχνίδι «Ο Η/Υ του Πέρη »: «Πού ν' το- πού ν' το;» (τα νήπια βρίσκουν και κάνουν κλικ στα μέρη του Η/Υ που ζητά η εκφώνηση.
- Γνωριμία με το Διαδίκτυο. Τι είναι; Πώς λειτουργεί; - Ακούμε τον ήχο που κάνει ο Η/Υ κατά τη διάρκεια που γίνεται η σύνδεση.
- Μπαίνουμε στο site της «WWF» και του «Αρκτούρου» με αφορμή το πρόγραμμα Περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με θέμα» Ζώα υπό εξαφάνιση» και συζητάμε.
- Γνωριμία με το «Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο»
- Στέλνουμε e-mail στις παραπάνω οργανώσεις προστασίας των ζώων ζητώντας τους περισσότερες πληροφορίες και υλικό.
- Ατομική εργασία σχεδίασης στα πλαίσια ανάπτυξης του σχεδίου εργασίας «Ζώα υπό εξαφάνιση» : Ακούμε τις οδηγίες από τον Η/Υ και παρατηρούμε την εικόνα για να σχεδιάσουμε στο χαρτί έναν πιγκουίνο.
- Κατασκευή «mouse pad» από αφρώδες υλικό , ζωγραφίζοντας πάνω το χαρακτηριστικό σήμα «@» και γράφοντας τη διεύθυνση του “safe internet”.
- Κατασκευάζουμε στον Η/Υ τη δική μας «ταυτότητα» για να τη χρησιμοποιήσουμε σε προγραμματισμένη δραστηριότητα του νηπιαγωγείου.
- Στην δημιουργία της αφίσας του προγράμματος Περιβαλλοντικής εκπαίδευσης με θέμα «ζώα υπό εξαφάνιση» αναγράφουμε τις διευθύνσεις των ιστοσελίδων των οργανώσεων προστασίας ζώων .

- Κατασκευή «σουπλά » σχετικό με το θέμα «ζώα υπό εξαφάνιση»: γράφουμε στον Η/Υ τη φράση «Θα τα΄ αφήσουμε να χαθούν;" , εισάγουμε σχετικές εικόνες, γράφουμε τις σχετικές διευθύνσεις ιστοσελίδων και στη συνέχεια το εκτυπώνουμε σε έγχρωμο χαρτί. Τα νήπια το ζωγραφίζουν, το πλαστικοποιούμε και το χρησιμοποιούν τα νήπια για το πρωινό τους.
- Κατασκευάζουμε σελιδοδείκτη με θέμα την ασφαλή χρήση του διαδικτύου
- Κατασκευή «δείκτη πόρτας» με θέμα τον Η/Υ.
- Επίσκεψη ειδικού σε θέματα ασφαλούς χρήσης του Διαδικτύου εκπαιδευτικού και ενημέρωση παιδιών και γονέων.
- Επιβράβευση καλής συμπεριφοράς των παιδιών με την επιλογή φόντου για την οθόνη του Η/Υ της τάξης.
- Δημιουργούμε στον Η/Υ φάκελο Δανειστικής Βιβλιοθήκης: στο φάκελο υπάρχουν υποφάκελοι με χρώματα και στον καθένα αναγραφή τίτλων βιβλίων. Τα νήπια καλούνται να αναγνωρίσουν το χρώμα της καρτελίτσας του βιβλίου και τον τίτλο του και να γράψουν το όνομα τους για το δανεισμό του βιβλίου την ημέρα της δανειστικής βιβλιοθήκης.
- Δημιουργία αναμνηστικού CD «Στιγμές από το νηπιαγωγείο»
- Μπαίνουμε σε διευθύνσεις- ιστοσελίδες σχολείων, παρατηρούμε και συζητάμε για τη χρήση τους.
- Ως κλείσιμο του προγράμματος δημιουργήσαμε το blog του νηπιαγωγείου μας στο πανελλήνιο σχολικό δίκτυο με ηλεκτρονική διεύθυνση

«[http:// blogs.sch.gr/nipchoras/](http://blogs.sch.gr/nipchoras/)

## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ:

Για το σχεδιασμό και την υλοποίηση του προγράμματος λάβαμε υπόψη μας τις προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των παιδιών και οργανώσαμε ανοιχτές δράσεις, δίνοντας τους την ευκαιρία να συμβάλλουν στην τελική διαμόρφωση τους. Ενθαρρύνουμε την ενεργή συμμετοχή των μαθητών, την αλληλεπίδραση καθώς και την ανάπτυξη της αυτονομίας τους, διαμορφώνοντας κατάλληλες συνθήκες ώστε να είναι εφικτή τόσο η εξατομικευμένη όσο και η ομαδική εργασία. Τους δώσαμε πλούσια ερεθίσματα, ενεργοποιήσαμε τη σκέψη τους και απελευθερώσαμε τη δημιουργικότητα τους. Χρησιμοποιήσαμε το παιχνίδι ως σημαντικό τρόπο μάθησης, εξατομικεύσαμε μαθησιακές διαδρομές και τις προσαρμόσαμε στο ρυθμό ανάπτυξης κάθε παιδιού λαμβάνοντας συγχρόνως υπόψη το γενικό αναπτυξιακό επίπεδο των παιδιών της τάξης.

Επιπλέον, δώσαμε ευκαιρίες για απόκτηση εμπειριών και προσέγγιση γνώσεων με τρόπο βιωματικό: Τα παιδιά είδαν, άγγιξαν, κινήθηκαν στο χώρο και δοκίμασαν ρόλους.

Καλλιεργήσαμε κλίμα αναγνώρισης, αποδοχής και αμοιβαίου σεβασμού και φροντίσαμε να αναπτύξουμε συστηματική συνεργασία με τους γονείς, ώστε να συμμετέχουν κι αυτοί στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τα παιδιά ανταποκρίθηκαν θετικά και με τη βοήθεια των γονιών συνέλεξαν πληροφορίες και υλικό το οποίο και αξιοποιήθηκε, εμπλουτίζοντας το πρόγραμμα με νέες προτάσεις- προσεγγίσεις. Επίσης, κατασκευάσαμε στην τάξη αφίσες, επιτραπέζια παιχνίδια και μικροκατασκευές.

Τα παιδιά εξοικειώθηκαν με απλές βασικές λειτουργίες του Η/Υ και ήρθαν σε πρώτη επαφή με βασικές έννοιες που τα αφορούν. Ενθαρρύνθηκαν με τη βοήθεια των νηπιαγωγών να αποκτήσουν στοιχειώδεις δεξιότητες χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης και να «παίζουν» με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τον Η/Υ στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους.

Επιπλέον, τα παιδιά ευαισθητοποιήθηκαν και ενθαρρύνθηκαν να αναγνωρίζουν τον Η/Υ ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο.

Τα παιδιά καλλιεργήσαν ορθή στάση χρήσης του Η/Υ και πολύ σημαντικό ευαισθητοποιήθηκαν στη σωστή και ασφαλή χρήση του Διαδικτύου.

Τέλος, πιστεύουμε ότι τέθηκαν οι βάσεις για να εξελιχθούν σε συνειδητοποιημένους χρήστες του Η/Υ και καλούς μελλοντικούς χρήστες του Διαδικτύου που θα φροντίζουν τόσο για τη δική τους ασφάλεια κατά τη χρήση του, όσο και στη μεταφορά των γνώσεων τους στους άλλους.