

Φόρμα Αποτύπωσης Σχεδίου Δράσης

Σχολική Μονάδα: 52ο ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ - 9170522

Σχολικό Έτος: 2022 - 2023

Ημερομηνία Εξαγωγής: 07/12/2022

Σχολική Μονάδα: 52ο ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ - 9170522

Στόχος Βελτίωσης:

Οι εναλλακτικοί τρόποι παρουσίασης αντικειμένων ιστορικής σημασίας σε Μουσεία, με τη χρήση ρομποτικών παιχνιδιών και η καλλιέργεια της υπολογιστικής σκέψης στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας. Η συμβολή της υπολογιστικής σκέψης στο σχεδιασμό και την υλοποίηση ενός προγράμματος μουσειακής εκπαίδευσης με την χρήση του ρομποτικού παιχνιδιού Bee Bot, με στόχο να καλλιεργηθεί η ικανότητα των μικρών μαθητών να δημιουργούν ή να αναγνωρίζουν κώδικες μέσα από την ανακάλυψη ενός μουσειακού εκθέματος καθώς και η ικανότητα να αντιλαμβάνονται και να κατανοούν ότι μπορούμε να μάθουμε για το παρελθόν με διαφορετικό τρόπο.

Σχέδιο Δράσης: «Μες το Μουσείο στήσαν τρελό χορό τα μελισσόπουλα»

Άξονας: Διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση

Συντονιστής Δράσης: ΠΑΠΑΔΑΚΗ ΒΙΚΤΩΡΙΑ

A. Σχεδιασμός της Δράσης

Αναγκαιότητα - Στόχοι

Η μάθηση δεν περιορίζεται στα βιβλία ή στο σχολείο. Με βάση τις σύγχρονες θεωρίες, η μάθηση απαιτεί από τα άτομα να είναι ενεργά, να κάνουν πράξη όσα μαθαίνουν, να σκέφτονται τί εφαρμόζουν και τί κατανοούν, να αξιοποιούν τις γλωσσικές τους δεξιότητες και να συμμετέχουν σε κοινωνικές δραστηριότητες. Η επίσκεψη στο Μουσείο επιτρέπει στους μαθητές να κατανοήσουν την αξία των εκθεμάτων, να δουν πώς αξιολογείται η ιστορία και να αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης. Αυτό που μαθαίνεται μέσω της βίωσης και των εμπειριών μπορεί να διατηρηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα. Μία από τις πιο σημαντικές πτυχές των επισκέψεων στο μουσείο είναι ότι τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να μελετήσουν ενεργά την ιστορία με απτά στοιχεία ενώ συναντούν εναλλακτικές μεθόδους μάθησης. Από την άλλη, την αξία της υπολογιστικής σκέψης και του προγραμματισμού στην εκπαίδευση των παιδιών έφερε στο προσκήνιο, ο Papert. Θεωρεί ότι ο προγραμματισμός μοιάζει με ένα σπίτι που διαθέτει δάπεδο, οροφή και τοίχους. Υποστηρίζει ότι, ένα προγραμματιστικό περιβάλλον κατάλληλο για παιδιά, θα πρέπει «να έχει χαμηλό πάτωμα», δηλαδή τα παιδιά να μπορούν να το μάθουν εύκολα, «να έχει διευρυμένους τοίχους», δηλαδή να δίνει ευκαιρίες στα παιδιά να δημιουργούν όλο και πιο σύνθετα έργα και τέλος «να έχει υψηλή οροφή», δηλαδή να δίνει ευκαιρίες στα παιδιά που έχουν διαφορετικά ενδιαφέροντα και διαφορετικούς τρόπους μάθησης. Χρησιμοποιώντας τα παιδιά τους υπολογιστές για να επλύουν προβλήματα μπαίνουν σταδιακά στην υπολογιστική σκέψη, μιας και η υπολογιστική σκέψη μπορεί να βοηθά στην επίλυση προβλημάτων με το συνδυασμό χρήσης μαθηματικής και μηχανικής σκέψης.

Ενέργειες & χρονοδιάγραμμα υλοποίησης

Προγραμματισμός δραστηριοτήτων στις οποίες υπάρχει συμμετοχή όλων των εμπλεκόμενων στην εκπαιδευτική διαδικασία, στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, με στόχο την εκπαίδευση ως διαδικασία ανάπτυξης της

ολόπλευρης προσωπικότητας των μαθητών, ενώ παράλληλα υπάρχει πνεύμα αλληλεγγύης, ενδιαφέροντος, ομαδικότητας και αποτελεσματικής επικοινωνίας. Το πρόγραμμα σχεδιάστηκε με σκοπό τα νήπια να μάθουν να επιλύουν προβλήματα, να συλλογίζονται, να αντιμετωπίσουν νέες ιδέες, με στόχο να αποκτήσουν δεξιότητες χώρου και προσανατολισμού με τη χρήση του Bee Bot, αλλά παράλληλα να γνωρίσουν και να μάθουν για το εντυπωσιακό έκθεμα του Αρχαιολογικού Μουσείου Ηρακλείου, το κόσμημα των διπλών μελισσών από το Χρυσόλακκο Μαλίων. Ακολουθείται μία εξελικτικά δομημένη σχεδιασμένη επί χάρτου διδακτική παρέμβαση που περιλαμβάνει δραστηριότητες μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου αλλά και στο μουσείο, μιας και σύμφωνα με το Αναθεωρημένο Πρόγραμμα Σπουδών (ΙΕΠ, 2014), ο προγραμματισμός μπορεί να εισαχθεί στο Νηπιαγωγείο ως ένα σύγχρονο εργαλείο για την υλοποίηση των στόχων των Μαθηματικών και της Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) καθώς και της Ιστορίας.

Αναλυτικότερα:

Σεπτέμβριος-Οκτώβριος: Συνάντηση, επικοινωνία και συνεργασία των νηπιαγωγών, συζήτηση των μελλοντικών δράσεων για την ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού για την υποστήριξη της διδασκαλίας με την εφαρμογή καινοτόμων διδακτικών πρακτικών.

Νοέμβριος-Ιανουάριος: Εκδήλωση ενδιαφέροντος για την αγορά τεσσάρων ρομποτικών μελισσών στο σχολείο μας. Έρευνα αγοράς για την φθηνότερη τιμή και αναζήτηση οικονομικών πόρων για την απόκτησή τους. Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών αναφορικά με το πώς μπορούμε να συνδυάσουμε την υπολογιστική σκέψη με τη μουσειακή εκπαίδευση, με την παρουσίαση επιλεγμένων ερευνών από την Προϊσταμένη του Νηπιαγωγείου, ως κάτοχο μεταπτυχιακού διπλώματος στο συγκεκριμένο αντικείμενο, που υποστηρίζουν ότι η χρήση της ρομποτικής τεχνολογίας μέσα από κατάλληλα σχεδιασμένες δράσεις, βοηθά τα παιδιά να μάθουν και να συνδέσουν γνώσεις και πληροφορίες που έχουν σχέση με διαφορετικές γνωστικές περιοχές των προγραμμάτων σπουδών για το νηπιαγωγείο. Σχεδίαση και υλοποίηση εποπτικού υλικού για την υλοποίηση του προγράμματος.

Φεβρουάριος-Μάρτιος: Υλοποίηση του σχεδίου δράσης

Απρίλιος-Μάιος: Παρακολούθηση-ανατροφοδότηση της δράσης. Διάχυση μέσω της ιστοσελίδας του σχολείου. Αποτίμηση της Δράσης....

Πόροι - μέσα - ερευνητικά εργαλεία

1. Ανθρώπινο δυναμικό:

- Οι εκπαιδευτικοί της σχολικής μονάδας
- Οι γονείς των μαθητών
- Οι μουσειολόγοι και μουσειοπαιδαγωγοί
- Οι αρχαιολόγοι του μουσείου
- Η Συντονίστρια Εκπαιδευτικού Έργου

2. Χρόνος:

Η δράση πραγματοποιείται καθόλη τη διάρκεια του σχολικού έτους. Το σχέδιο δράσης προγραμματίζεται και εφαρμόζεται εντός του σχολικού ωραρίου.

3. Υλικοτεχνικός εξοπλισμός:

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές, tablets, ρομποτικές μέλισσες Bee Bots, φωτοτυπικό μηχάνημα, προτζέκτορας, βιβλία, αναλώσιμα υλικά κ.λπ.

4. Εργαλεία παρακολούθησης και αξιολόγησης:

Καταγραφές εκπαιδευτικών

Εισαγωγή ερωτηματολογίων και πινάκων καταγραφής αλγόριθμου για την διερεύνηση της αλγοριθμικής σκέψης των παιδιών, καθώς και ανίχνευσης γνώσεων των παιδιών αναφορικά με το μουσείο και τα εκθέματά του πριν και μετά το σχέδιο δράσης.

5. Πηγές:

- Πρακτικά Συλλόγου Διδασκόντων,
- Αρχαιακό, φωτογραφικό υλικό για το κόσμημα των διπλών μελισσών
- Το διαδίκτυο ως μέσο συλλογής πληροφοριών σχετικές με το Μουσείο και το κόσμημα
- Παραμύθια, ιστορίες
- Πρόγραμμα σπουδών Νηπ/γείου, 2014
- Οδηγός Αξιολόγησης Σχολικών Μονάδων, ΙΕΠ...

Κριτήρια επιτυχίας της Δράσης

Η ενεργητική, βιωματική και συνεργατική μάθηση

Το ενδιαφέρον των μαθητών να συμμετάσχουν στις δραστηριότητες

Η αξιοποίηση των πρότερων γνώσεων και εμπειριών των παιδιών

Η εγκάρσια ενσωμάτωση των ΤΠΕ για το διδακτικό σχεδιασμό

Οι ατομικές, σε ζευγάρια, σε ομαδικές δράσεις με ομάδες τεσσάρων παιδιών (νηπίων-προνηπίων), αλλά και η ολομέλεια της τάξης με στόχο να ενεργοποιηθεί το ενδιαφέρον των παιδιών, να ενθαρρυνθεί η συμμετοχή τους και να κατακτηθεί η γνώση μέσα από διαφορετικούς τρόπους μάθησης.

Τα στοιχεία παιδαγωγικής καινοτομίας για να κάνουν το σχέδιο δράσης πιο ελκυστικό και αποτελεσματικό και να έχει θετικά αποτελέσματα για τα παιδιά και τους εκπαιδευτικούς.

Διαδικασίες αξιολόγησης της Δράσης

Οι καταγραφές

Τα ερωτηματολόγια/πίνακες

Το παραγόμενο αποτέλεσμα των παιδιών

Ανατροφοδότηση - Προτάσεις ΣΕΕ

B. Υλοποίηση της Δράσης

Περιγραφή

Γ. Αποτίμηση της Δράσης

Προτάσεις για συνέχιση της Δράσης/ για νέες Δράσεις το επόμενο έτος

Προτάσεις για αναγκαίες επιμορφώσεις στο πλαίσιο της δράσης

Προτάσεις για αξιοποίηση των πρακτικών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης

Επιμορφώσεις που τυχόν υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης

Υλικό που παρήχθη ή αξιοποιήθηκε

Δυσκολίες που παρουσιάστηκαν

Παράμετροι που διευκόλυναν την επίτευξη των στόχων

Βαθμός επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί

Αποτελέσματα της Δράσης

Αλλαγές σε σχέση με τον αρχικό σχεδιασμό (εφόσον υπήρξαν)