

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

ΤΙΤΛΟΣ

Οι εποχές

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Αισθητική Αγωγή, Πληροφορική

Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Να γνωρίζουν τις λέξεις-ονόματα των τεσσάρων εποχών. Να γνωρίζουν (σε βασικές γραμμές) την τοποθεσία των γραμμάτων στο πληκτρολόγιο του Η/Υ. Να γνωρίζουν την λειτουργία του κουμπιού CAPS LOCK. Να έχουν εξοικειωθεί με το περιβάλλον εργασίας των λογισμικών Word, Inspiration και Revelation Natural Art. Να γνωρίζουν την λειτουργία “drag and drop” του ποντικιού.

Αρχικός Στόχος της Εργασίας

Να δημιουργήσουμε μια αφίσα για την τάξη ώστε να συμπληρώσουμε το ημερολόγιό μας, με θέμα τις τέσσερις εποχές του χρόνου.

Διδακτικοί στόχοι

Γλώσσα:

Να εμπεδώσουν τη γραφή των ονομάτων των τεσσάρων εποχών.

Μαθηματικά:

Να αντιληφθούν την έννοια του συνόλου και συγκεκριμένα ότι διαφορετικά αντικείμενα (ή εικόνα ή η φωτογραφία τους στην προκειμένη περίπτωση) μπορούν να ενταχθούν σε μια ομάδα, με βάση ένα κοινό χαρακτηριστικό τους.

Μελέτη Περιβάλλοντος:

Να αντιληφθούν ότι οι καιρικές συνθήκες είναι ανάλογες με την εποχή στην οποία βρισκόμαστε κάθε φορά.

Φύλλα Εργασίας

Στο νηπιαγωγείο η αδυναμία των παιδιών να διαβάζουν και να κατανοούν κείμενο δεν μας δίνει την δυνατότητα να δώσουμε έτοιμα φύλλα εργασίας. Έτσι σε αντικατάσταση των φύλλων εργασίας, δίνουμε στα νήπια συγκεκριμένες απλές και ευκολονόητες προφορικές οδηγίες ώστε να αντιληφθούν αυτό που τους ζητάμε.

Λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν

Microsoft Word, Inspiration, Revelation Natural Art.

Διάρκεια

Η διάρκεια του διδακτικού σεναρίου ήταν 4 διδακτικές ώρες και η κάθε μια από τις 3 πρώτες, αντιστοιχούσε στην πραγματοποίηση μιας δραστηριότητας από όλες τις ομάδες (τρεις δραστηριότητες) και η τέταρτη αντιστοιχούσε στην εκτύπωση των απαραίτητων εργασιών ώστε να δημιουργηθεί η αφίσα των τεσσάρων εποχών που ήταν ο αρχικός σκοπός της ενασχόλησης των παιδιών.

Οργάνωση της τάξης – απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Το διδακτικό σενάριο διενεργήθηκε σε μια τάξη νηπιαγωγείου με 16 παιδιά η οποία διέθετε γωνιά Η/Υ. Ο Η/Υ είχε φορτωμένα τα λογισμικά που ήταν απαραίτητα (Microsoft Word, Inspiration, Revelation Natural Art).

Ταυτότητα Διδακτικού Σεναρίου

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε 4 ανομοιογενείς ομάδες (νήπια με προνήπια και αγόρια με κορίτσια), όσες δηλαδή οι εποχές του χρόνου. Αφού δημιουργήθηκαν οι ομάδες, κάθε μια τράβηξε έναν κλήρο ώστε να πάρουν και το όνομα της ομάδας που όπως είναι φυσικό ήταν μια εποχή του χρόνου.

Χρησιμοποιήθηκε η ομαδοσυνεργατική μέθοδος και άτυπα εφαρμόστηκε η μέθοδος «της σκαλωσιάς» καθώς η ανομοιογένεια της ομάδας το επέτρεπε αλλά και το απαιτούσε.

Περιγραφή των δραστηριοτήτων του σεναρίου

Αφόρμηση

Ως αφόρμηση για την πραγματοποίηση του διδακτικού σεναρίου με θέμα τις τέσσερις εποχές του χρόνου χρησιμοποιήθηκε η τεχνητή ανάγκη για μια αφίσα όπου να παρουσιάζονται οι τέσσερις εποχές του χρόνου ώστε να αναφέρουμε κάθε φορά την εποχή στην οποία βρισκόμαστε (και τον μήνα που διανύουμε ως δευτερεύουσα επισήμανση στην προκειμένη περίπτωση).

Καθώς τα παιδιά αντιλήφθηκαν την ανάγκη ύπαρξης μια τέτοιας αφίσας που θα διευκόλυne την δουλειά μας, η νηπιαγωγός με τις κατάλληλες διερευνητικές ερωτήσεις ώθησε την ομάδα στο να αποφασίσει να δημιουργήσει την αφίσα αυτή με τη βοήθεια του Η/Υ ώστε να είναι πιο καλαίσθητη.

Δραστηριότητα 1

Μέσα από προηγούμενες δραστηριότητες γραφής και ανάγνωσης τα παιδιά είναι σε θέση να γράψουν στο χαρτί τα ονόματα των εποχών. Με την δραστηριότητα αυτή τα παιδιά εμπέδωσαν την γραφή των ονομάτων των εποχών.

Η οδηγία που δόθηκε ήταν : βρείτε τα γράμματα που πρέπει στο πληκτρολόγιο, ώστε να γράψετε το όνομα της εποχής της ομάδας σας. Έτσι κάθε ομάδα συνεργάστηκε ώστε να γράψει στο Word με κεφαλαία γράμματα (πατώντας το πλήκτρο CAPS LOCK) το όνομα της εποχής που της αντιστοιχεί (ανάλογα με αυτό που της έτυχε). Τα παιδιά κάθισαν στον Η/Υ ως ομάδα και ένα από αυτά εκτελούσε την απόφαση κάθε φορά. Αφού γνώριζαν τα γράμματα που απαρτίζουν τη λέξη που θα έγραφαν, τα βρήκαν ένα ένα στο πληκτρολόγιο και την έγραφαν.

Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, στο τέλος μορφοποίησαν τη λέξη ώστε να εξυπηρετεί τον αρχικό σκοπό (να είναι έτσι ώστε να μπορεί να εκτυπωθεί και να μπει στην κατάλληλη θέση στην αφίσα).

Τα υπόλοιπα παιδιά ασχολήθηκαν ελεύθερα σε διάφορες γωνιές ενδιαφέροντος μέχρι να έρθει η σειρά τους να καθίσουν στον Η/Υ.

Δραστηριότητα 2

Τα παιδιά είχαν αρκετά μεγάλη εξοικείωση με το περιβάλλον εργασίας του Inspiration και έτσι ήταν εύκολο για αυτά να πραγματοποιήσουν την δραστηριότητα. Κάθε ομάδα κάθισε στον Η/Υ με σκοπό να δημιουργήσει ένα σύνολο εικόνων-φωτογραφιών που να είναι αντιπροσωπευτικές για την κάθε εποχή.

Το κοινό κριτήριο αλλά και η οδηγία προς τα παιδιά ταυτόχρονα, για τη δημιουργία του συνόλου ήταν: δημιουργήστε ένα σύνολο εικόνων που θα σας θυμίζουν την εποχή που έχετε τύχει.

Το λογισμικό Inspiration έχει στο μενού του βιβλιοθήκες με διάφορες εικόνες. Τα παιδιά έπρεπε να περιηγηθούν στις βιβλιοθήκες αυτές και να επιλέξουν τουλάχιστον τέσσερις διαφορετικές εικόνες για την εποχή που αντιπροσώπευαν. Μπορούσαν να επιλέξουν και περισσότερες φτάνει να χωρούσαν μέσα σε ένα φύλλο εργασίας ώστε να μπορεί αργότερα να εκτυπωθεί και να κολληθεί στο αντίστοιχο μέρος της αφίσας. Με την ίδια οργάνωση της ομάδας όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, κάθε παιδί επέλεγε την εικόνα που θεωρούσε κατάλληλη και την μετέφερε στο φύλλο εργασίας είτε μόνο του είτε με τη βοήθεια ενός εμπειρότερου συμμαθητή που ανήκε στην ομάδα του.

Τα παιδιά που δεν απασχολούνταν με την οργανωμένη δραστηριότητα στον Η/Υ μπορούσαν να απασχοληθούν στις διάφορες γωνιές της τάξης μέχρι να έρθει η σειρά τους.

Δραστηριότητα 3

Πρόκειται για μια εμπειρωτική δραστηριότητα με την οποία τα παιδιά θα συνειδητοποιήσουν καλύτερα το γεγονός ότι οι καιρικές συνθήκες (ο καιρός), είναι ανάλογες με την εποχή στην οποία βρισκόμαστε. Για την πραγματοποίηση της δραστηριότητας στον Η/Υ προηγήθηκε συζήτηση των παιδιών – διερευνητικές ερωτήσεις από την πλευρά της νηπιαγωγού και απαντήσεις από τα παιδιά, καθώς επίσης και καταστάσεις προβληματισμού – ώστε να κατασταλάξουν τα παιδιά στην εικόνα καιρού που θα έπρεπε να ζωγραφίσουν ανάλογα με την εποχή που αντιπροσώπευαν.

Η οδηγία που δόθηκε τελικά ήταν : φτιάξτε μια εικόνα που να θυμίζει τον καιρό που κάνει στην εποχή σας.

Τα παιδιά άνοιξαν το Revelation Natural Art ώστε να ζωγραφίσουν μια αντιπροσωπευτική εικόνα καιρού για την εποχή που αντιπροσώπευε η ομάδα τους. Ήταν πολύ εξοικειωμένα με τη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού καθώς το χρησιμοποιούσαν καθημερινά σχεδόν στις ελεύθερες δραστηριότητες.

Είχε αποφασιστεί η ομάδα της ΑΝΟΙΞΗΣ να δημιουργήσει ένα σύννεφο να κρύβει τον ήλιο, η ομάδα του ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ να δημιουργήσει έναν μεγάλο ήλιο, η ομάδα του ΦΘΙΝΟΠΩΡΟΥ να δημιουργήσει βροχή και η ομάδα του ΧΕΙΜΩΝΑ να δημιουργήσει χιόνι. Η κάθε ομάδα κάθισε διαδοχικά στον Η/Υ και έφτιαξε την εικόνα της με την ίδια λογική που απασχολήθηκαν τα παιδιά στις δύο προηγούμενες δραστηριότητες, δηλαδή συνεργάστηκαν ώστε να σχεδιάσουν τον «καιρό» που αποφάσισαν. Η εκτέλεση έγινε από τον εμπειρότερο μαθητή της κάθε ομάδας.

Τα παιδιά των υπόλοιπων ομάδων απασχολούνταν σε διάφορες γωνιές μέσα στην τάξη.

Δραστηριότητα 4

Ήταν η τελευταία δραστηριότητα που συνδύαζε και Η/Υ και συμβατικά μέσα κατασκευών (χαρτόνι, ψαλίδια, κόλλα, μαρκαδόροι, χάρακας). Τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού χώρισαν με τον χάρακα το χαρτόνι σε 4 μέρη, εκτύπωσαν τις δουλειές τους και κατόπιν τις έκοψαν και τις κόλλησαν στις αντίστοιχες θέσεις της αφίσας. Με τους μαρκαδόρους διακόσμησαν τα περιθώρια και κρέμασαν την αφίσα.

Επέκταση του σεναρίου.

Δημιουργία εικόνων καιρού με το λογισμικό Inspiration για εμπλουτισμό της αφίσας μας.

Αξιολόγηση του σεναρίου – Προστιθέμενη αξία της χρήσης ΤΠΕ στην τάξη.

Μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου αξιολογούμε ως εξής :

Αν οι στόχοι που τέθηκαν στην αρχή επιτεύχθηκαν κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

Αν οι δραστηριότητες οργανώθηκαν έτσι ώστε να είναι αντίστοιχες με την ηλικία και τα ενδιαφέροντα των παιδιών και αν ήταν ελκυστικές ώστε να τραβήξουν το ενδιαφέρον τους.

Αν τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν σωστά επιλεγμένα για τις εκάστοτε εργασίες και δραστηριότητες που είχαν οργανωθεί. Επίσης αν ήταν φιλικά προς τα παιδιά και εύκολα να χρησιμοποιηθούν.

Αν τα παιδιά τελικά αποκόμισαν κάτι παραπάνω χρησιμοποιώντας τα λογισμικά αυτά για την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων τους.

Αν τελικά τα παιδιά ψυχαγωγήθηκαν.
