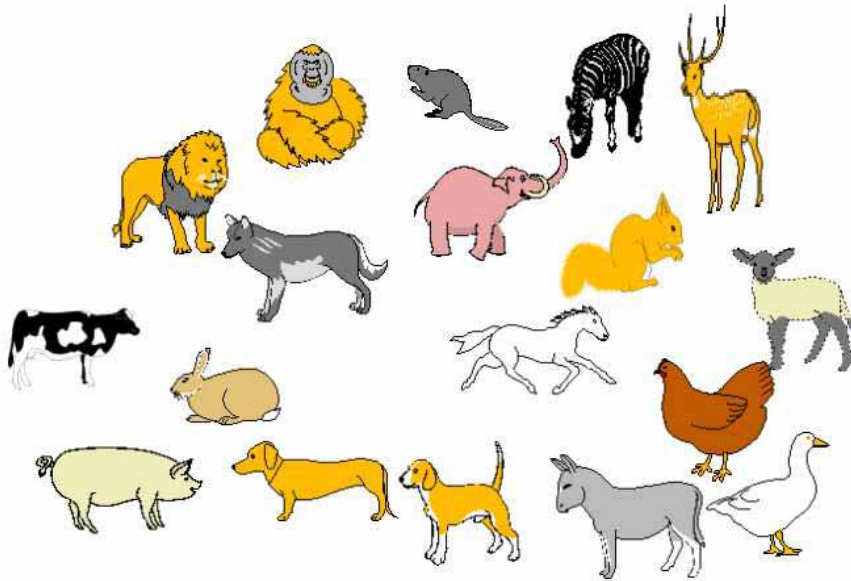


ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Διαθεματικό σενάριο
για την προσχολική ηλικία

«Γνωριμία με τα ζώα»



Τίτλος διδακτικού σεναρίου

«Γνωριμία με τα ζώα» (προσχολική αγωγή)

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το διδακτικό σενάριο που ακολουθεί δίνει έμφαση στη διαθεματικότητα, την ολιστική αντίληψη της γνώσης και την αξιοποίηση του ενδιαφέροντος και των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης. Το σενάριο οργανώθηκε γύρω από «θέματα» που ενδιαφέρουν και είναι παιδαγωγικά κατάλληλα για τα παιδιά. Οι δραστηριότητες που θα αναπτυχθούν θα είναι κυρίως συλλογικές για να ευνοούν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, τη χρήση της τεχνολογίας, τον προφορικό και το γραπτό λόγο.

Στην προκειμένη περίπτωση το διδακτικό σενάριο θα εμπλέκει την Γλώσσα (προφορικός λόγος, ανάγνωση, φωνολογική επίγνωση), τα Μαθηματικά, το Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση και την Δημιουργία- έκφραση (Εικαστικά, Δραματοποίηση, Μουσική, Φυσική αγωγή) και την Πληροφορική. Τα ζώα είναι ένα θέμα οικείο σε όλα τα παιδιά που δίνει την ευκαιρία για πολλές διερευνήσεις και δραστηριότητες που συνδέονται με πολλές μαθησιακές περιοχές.

Τάξεις στις οποίες απευθύνεται

Το σενάριο που παρουσιάζεται αναλυτικά παρακάτω απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας

Συμβατότητα με το αναλυτικό πρόγραμμα

Το σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003) έχοντας ως κεντρικό άξονά του την εξοικείωση των παιδιών με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και την επαφή τους με διάφορες χρήσεις του ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων. Επιπροσθέτως όλες οι επιμέρους δραστηριότητες του σεναρίου εξακτινώνονται σε ολόκληρο το φάσμα του Αναλυτικού Προγράμματος προάγοντας κατά αυτόν τον τρόπο την ολόπλευρη σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.

Τα παιδιά θα ενθαρρυνθούν να προσεγγίζουν βασικές έννοιες που αφορούν τον υπολογιστή, να αποκτήσουν στοιχειώδεις δεξιότητες χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης

και να «παίζουν» με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή στο πλαίσιο των δυνατοτήτων της ευαίσθητης ηλικίας τους. Τέλος τα παιδιά θα ευαισθητοποιηθούν και θα ενθαρρυνθούν να αναγνωρίζουν τον υπολογιστή ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο.

Θεωρητικό υπόβαθρο του σεναρίου

Οι διάφορες εκπαιδευτικές εφαρμογές των υπολογιστών βασίζονται ρητά ή άρρητα σε θεωρίες μάθησης και ψυχοπαιδαγωγικές θεωρίες (Κόμης, 2002, σελ. 113).

Το σενάριο στηρίζεται στις:

Στις Γνωστικές θεωρίες

Τα τελευταία χρόνια οι θεωρίες που εντάσσονται στο επιστημονικό παράδειγμα του εποικοδομισμού (γνωστικές και κοινωνικοπολιτισμικές) είναι αυτές που γίνονται ευρύτερα αποδεκτές ως υπόβαθρο ανάπτυξης εκπαιδευτικού λογισμικού.

Προγράμματα προσομοιώσεων και μοντελοποιήσεων, "κατασκευής" μικρόκοσμων, επίλυσης προβλημάτων, ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης που επιτρέπουν είτε στον εκπαιδευτικό να παρέμβει και να τα προσαρμόσει είτε, το σπουδαιότερο, στο μαθητή να παρέμβει ώστε να ελέγξει την πορεία της μαθησιακής διαδικασίας, προγράμματα που προσφέρουν πολλαπλές αναπαραστάσεις των εννοιών, προσφέρονται ως εργαλεία που βοηθούν στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την πρωτοβουλία, ευνοούν τις συνεργατικές μορφές μάθησης και εν τέλει, εφόσον είναι συνεπή στη θεωρητική τους θεμελίωση, υποστηρίζουν τη σταδιακή δόμηση της γνώσης σε ατομικό αλλά και ομαδικό επίπεδο.

Ο/η εκπαιδευτικός, λειτουργώντας ως εμπνευστής και αρωγός στις προσπάθειες των μαθητών, φροντίζει να δημιουργεί το κατάλληλο κλίμα, συντονίζει και βοηθά στην οργάνωση των δραστηριοτήτων.

Στις Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες εστιάζουν στην κοινωνική αλληλεπίδραση και στο ρόλο που παίζει το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον, όπως εκφράζονται μέσω των συμβολικών συστημάτων, στη συγκρότηση της γνώσης.

Αυτές οι θεωρίες βρίσκονται πίσω από περιβάλλοντα συνεργατικής μάθησης και εργαλεία ανοιχτά, τόσο στον τρόπο που θα τα αξιοποιήσει ο μαθητής, όσο και στις επιρροές του περιεχομένου τους και τις μορφές της πραγματικότητας που προσφέρουν.

Η θεωρία του Vygotsky ειδικά, με τις έννοιες της ζώνης επικείμενης ανάπτυξης και του πλαισίου στήριξης είναι βασική σε λογισμικά που χρησιμοποιούν σταδιακή και κατανεμημένη γνωστική στήριξη, ώστε πολλοί μαθητές να ανέλθουν από το στάδιο του "απλού εξερευνητή της αυθόρμητης μάθησης", με τη βοήθεια πιο έμπειρων ατόμων, σε ανώτερα επίπεδα.

Στις θεωρίες της δραστηριότητας (activity theory) και στις θεωρίες της εγκαθιδρυμένης μάθησης (situated cognition) και της κατανεμημένης νόησης (distributed cognition)¹


Οι θεωρίες της δραστηριότητας (activity theory) και οι θεωρίες της εγκαθιδρυμένης μάθησης (situated cognition) και της κατανεμημένης νόησης (distributed cognition) είναι νεότερες θεωρίες, οι οποίες επίσης εντάσσονται στη γενικότερη ομάδα των κοινωνικοπολιτισμικών και κοινωνικογνωστικών θεωριών. Είναι σαφές ότι οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες υποστηρίζουν τη συνεργατική μάθηση σε όλες τις μορφές της και επομένως ένα μάθημα οργανωμένο έτσι ώστε να λαμβάνει υπόψη του τις θεωρίες αυτές πρέπει θα σχεδιαστεί προσεκτικά έτσι ώστε να ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών και γενικότερα την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Η διάρκεια των δραστηριοτήτων του σεναρίου υπολογίζεται σε τρεις (3) εβδομάδες.

Απαιτούμενο εκπαιδευτικό λογισμικό

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια υλοποίηση του προτεινόμενου σεναρίου είναι:

-  Το λογισμικό **Kidspiration**, που είναι κατάλληλο για τη διδακτική υποστήριξη πολλών μαθημάτων καθώς περιλαμβάνει αρκετά εργαλεία με τα οποία η διδασκαλία ξεφεύγει από τον παραδοσιακό λεκτικό τρόπο παρουσίασης και γίνεται πολυτροπική με ταυτόχρονη ανάμειξη γραφικών, εικόνας και ήχου. Η κατάρτιση του χάρτη εννοιών θα υποχρεώσει τα παιδιά να προσεγγίσουν την ίδια πληροφορία και να την οργανώσουν σε ένα διαφορετικό σύστημα αναπαράστασης με τη δική του ιδιαίτερη σημειολογία. Για την υλοποίηση του σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί λογισμικό

¹ http://users.sch.gr/nikbalki/epim_kse/EduTheories_ICT.htm

εννοιολογικής χαρτογράφησης, προκειμένου να ανιχνευθούν οι προϋπάρχουσες απόψεις των μαθητών για τα ζώα, τα χαρακτηριστικά τους, την τροφή τους, τα παράγωγά τους κ.λ.π. Η εννοιολογική χαρτογράφηση είναι μια ειδική τεχνική οπτικοποίησης των σχέσεων ανάμεσα σε διάφορες έννοιες και αποτελεί μια ιδιαίτερη κατηγορία συστημάτων εκπαιδευτικού λογισμικού με ανοικτό χαρακτήρα, που επιτρέπει τη διερεύνηση των σχέσεων των εννοιών μεταξύ τους, κι αυτό βοηθά στο να μετατραπεί η δηλωτική γνώση σε διαδικαστική γνώση, και μπορεί πρακτικά να χρησιμοποιηθεί από μικρές ηλικίες όπως στη συγκεκριμένη περίπτωση. Το λογισμικό *kidspiration*, είναι εύκολο να χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά του νηπιαγωγείου γιατί το μόνο που πρέπει να γνωρίζουν καλά τα νήπια είναι η χρήση του ποντικιού και η λειτουργία *drag and drop* (σύρε και άσε).

- ❖ Το λογισμικό **Revelation Natural Art**, είναι λογισμικό ανοικτού τύπου, που σημαίνει ότι επιδέχεται μεταβολές του περιεχομένου του από τον χρήστη. Είναι ένα ανοικτό εκπαιδευτικό εργαλείο με τα εποικοδομητικά κριτήρια ενός εκπαιδευτικού λογισμικού (αυθεντικότητα, πολλαπλότητα, πλαίσιο στήριξης) που μπορεί να γίνει πολύτιμο γνωστικό εργαλείο στα χέρια των παιδιών. Μέσα από ένα χαρούμενο και δημιουργικό περιβάλλον ωθεί σε ενεργητική δράση τα παιδιά και καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη, προϊόν διεπίδρασης μαθητή-υπολογιστή.
- ❖ **Φυλλομετρητής ιστού**, πρόκειται για λογισμικό εφαρμογών, το οποίο θα χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για να περιηγηθούν σε ιστοσελίδες του παγκόσμιου ιστού. Ως τέτοιο είναι ανοικτό λογισμικό (δηλ. ελεύθερο περιεχομένου) (Mozilla Firefox, Internet Explorer).
- ❖ **Το λογισμικό Tux Paint**, είναι σχεδιαστικό πρόγραμμα εύκολο στην κατανόηση και στη χρήση, κατάλληλο για τον συνδυασμό διάφορων γνωστικών αντικειμένων. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει ένα απλό και διαισθητικό περιβάλλον ζωγραφικής, ηχητικά εφέ και μια μασκότ που δίνει οδηγίες και πληροφορίες. Η διεπαφή περιλαμβάνει ένα καμβά ζωγραφικής, μια παλέτα που απαρτίζεται από σχεδιαστικά εργαλεία (πινέλα, στάμπες, γραμμές, σχήματα, εργαλεία διαχείρισης, γόμα και αναίρεση) και εργαλεία διαχείρισης (π.χ. αποθήκευση, άνοιγμα, εκτύπωση). Μέσα από αυτό το χαρούμενο και δημιουργικό περιβάλλον ωθεί σε ενεργητική δράση το παιδί και καλλιεργεί τη δημιουργική σκέψη, προϊόν αλληλόδρασης μαθητή-υπολογιστή.

Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Οι δραστηριότητες του σεναρίου θα πραγματοποιηθούν στην τάξη και στην γωνιά του Η/Υ. Οι μαθητές/-τριες χωρίζονται σε ανομοιογενείς ομάδες των τριών ατόμων ανά υπολογιστή. Θα πραγματοποιηθεί εργασία σε ομάδες τόσο στον υπολογιστή, όσο και εργασία με το σύνολο της τάξης. Θα πρέπει επίσης να υπάρχει και ένας εκτυπωτής.

Προαπαιτούμενα

- Αρχικά θα εγκατασταθούν τα εκπαιδευτικά λογισμικά στον Η/Υ της τάξης.
- Θα γίνει προηγούμενη επίδειξη-χρήση των λογισμικών στα παιδιά με σκοπό να εξοικειωθούν με την χρήση τους, γιατί είναι γεγονός ότι δεν έχουν όλα τα παιδιά την ίδια ευχέρεια.

Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού και των μαθητών

Σε πρώτη φάση υπεισέρχεται ο ρόλος του εκπαιδευτή. Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τον Η/Υ ώστε να εξοικειωθούν και να αισθανθούν άνετα με τη χρήση του. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου η/ο νηπιαγωγός έχει τον πιο ενεργό ρόλο με το να εκπαιδεύει τα παιδιά στη χρήση, να τους δείξει ένα λογισμικό και να ενθαρρύνει τους πειραματισμούς τους.

Σε δεύτερη φάση υπεισέρχεται ο ρόλος του οδηγητή. Τα παιδιά εξοικειώνονται με τον Η/Υ και μπορούν να τον χρησιμοποιούν από μόνα τους. Έτσι ο ρόλος του οδηγητή είναι να παράσχει βοήθεια όταν χρειαστεί για διασφάλιση της σωστής χρήσης, ενώ ο έλεγχος της κατάστασης βρίσκεται στα χέρια των παιδιών.

Σε τρίτη φάση υπεισέρχεται ο υποδειγματικός ρόλος. Τα παιδιά θα ασχοληθούν πολύ περισσότερο με τον Η/Υ σαν πρακτικό εργαλείο ενσωματωμένο στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Σε τέταρτη φάση υπεισέρχεται ο ρόλος του κριτή, με την έννοια της επιλογής και της διαμόρφωσης ενός κλίματος στην τάξη ανάλογο με τις ανάγκες των παιδιών. Οι ευθύνες του εκπαιδευτικού σε μια τάξη που χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες αρχίζουν προτού ο Η/Υ εισαχθεί στα νήπια προκειμένου να διασφαλιστεί ένα πλούσιο, ενδιαφέρον και αναπτυξιακά κατάλληλο μαθησιακό περιβάλλον διαλέγοντας τον τρόπο χρήσης ενός λογισμικού «πλαίσιου» που θα βοηθήσει προς την κατεύθυνση της μάθησης και της σφαιρικής ανάπτυξης του παιδιού (Davis & Shade, 1994).

Γενικά ο/η εκπαιδευτικός οδηγεί σε γνωσιακά αδιέξοδα τα παιδιά ώστε να δομήσουν νέες γνώσεις και να δημιουργήσει ένα πλαίσιο στο οποίο θα μπορούν τα παιδιά να μάθουν

να παρατηρούν, να ερμηνεύουν και να προβλέπουν. Τους παρακινεί, στέκει βοηθός και συμπαραστάτης τους κατά την εκτέλεση δραστηριοτήτων. Ενθαρρύνει και συμβάλλει στην πρόοδο των εργασιών. Ενδιαφέρεται να συμμετέχουν όλοι/-ες στη διαδικασία (Κεφ.2. Ο ρόλος του/ της εκπαιδευτικού . Οδηγός Νηπ/γού, 2006).

Οι μαθητές

- ❖ Τα παιδιά συζητούν, αποφασίζουν, δημιουργούν. Ο καθένας μόνος και με την ομάδα του ασχολείται με τη δημιουργία του.
- ❖ Μπορούν πολύ εύκολα να αντιληφθούν μια λανθασμένη ενέργεια χρήσης και να τη διορθώσουν ακολουθώντας εντολές ή ξαναδοκιμάζοντας.
- ❖ Οι μηχανισμοί της αυτοδιόρθωσης, της δοκιμής και της επανάληψης είναι βασικά στοιχεία μάθησης με βιωματικό τρόπο.
- ❖ Μπορούν να πάρουν άμεση «θετική ενίσχυση». Ένα λάθος στις σχέσεις με τους ανθρώπους ή μια λανθασμένη απάντηση μπορεί να προκαλέσει αρνητικές αντιδράσεις όπως: την επίπληξη, την παρατήρηση ή μια οργισμένη αντίδραση. Ο Η/Υ το πολύ - πολύ να μην αντιδράσει καθόλου ή στην καλύτερη περίπτωση να δώσει οδηγίες για την σωστή περαιτέρω ενέργεια. Τα λογισμικά για παιδιά αλλά και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικότερα, είναι οργανωμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να γίνεται από την πρώτη στιγμή σαφές ποιος είναι ο στόχος. Για να το πετύχουν συνήθως δίνουν ένα παράδειγμα του κυρίως παιχνιδιού - και των ενεργειών που πρέπει να γίνουν. Παρατηρώντας το παράδειγμα γίνονται κατανοητοί και οι στόχοι αλλά και οι κανόνες του. Συνήθως, η «θετική ενίσχυση» είναι, είτε δυνατότητα συνέχισης του παιχνιδιού είτε πέρασμα σε ένα ανώτερο στάδιο δυσκολίας. Έχει παρατηρηθεί, μέσα από τη διδακτική πράξη, πόσο θετικά προκλητική είναι η ανακοίνωση μιας δύσκολης δραστηριότητας και πόσες δυνάμεις επιστρατεύουν, τα παιδιά, προκειμένου να την αντιμετωπίσουν.
- ❖ Έρχονται σε επαφή με μια άλλη συμβολική γλώσσα όπως π.χ. το «Ο» και το «I», εκτός από το γνωστό τους, γλωσσικό σύστημα, που τείνει πια να είναι κοινή για όλες τις συσκευές νέας τεχνολογίας.
- ❖ Εκτός από τη συμβολική γλώσσα των κουμπιών, τα παιδιά έρχονται σε επαφή και με την αγγλική γλώσσα μια που πολλά λογισμικά δεν είναι πλήρως εξελληνισμένα.

- Μέσα από μια κατάλληλη χρήση δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να δουλέψουν ομαδικά, να συνεργαστούν και να επικοινωνήσουν με άλλα άτομα της ηλικίας τους εντός και εκτός νηπιαγωγείου (Πούλου, 2006).
- Όσον αφορά στη γλωσσική ανάπτυξη, υποστηρίζεται ότι όταν τα μικρά παιδιά χρησιμοποιούν υπολογιστές έχουν την τάση να περιγράφουν όταν π.χ. ζωγραφίζουν κάτι ή μετακινούν στην οθόνη αντικείμενα (Bedekamp & Rosegrant, 1994), ενώ εμπλέκονται και σε υψηλού επιπέδου γλωσσική επικοινωνία και συνεργασία (Clements, Natasi & Swaminathan, 1993).
- Επίσης, έχει βρεθεί ότι ο υπολογιστής μπορεί να συμβάλει στην απόκτηση δεξιοτήτων που σχετίζονται με την ανάγνωση (οπτική και ακουστική αναγνώριση, ονομασία γραμμάτων, αναγνώριση λέξεων) και τη γραφή (εξοικείωση με το πληκτρολόγιο, έκφραση ιδεών και πειραματισμός με τη γραφή) (Ντολιοπούλου, 1999).

Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Βασικός σκοπός του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου είναι να διευρύνουν οι μαθητές τις γνώσεις τους γύρω από τα ζώα, να αναπτύξουν δεξιότητες (γλωσσικές, γραφικές, μαθηματικές, εκφραστικές) και να εξοικιωθούν περισσότερο με την τεχνολογία.

Επιμέρους διδακτικοί στόχοι ως προς τα γνωστικά αντικείμενα

Το σενάριο προσπαθεί να επιτύχει τους εξής διδακτικούς στόχους:

Γλώσσα

Προφορική επικοινωνία

- Να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο.

Ανάγνωση

- Να καλλιεργήσουν τη φωνολογική επίγνωση.
- Να περιγράφουν, να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις και γράμματα στο περιβάλλον.

Γραφή

- Τα παιδιά πρέπει να υποστηριχθούν μέσω της εξοικείωσης με το πληκτρολόγιο να πειραματιστούν με τη γραφή, να χρησιμοποιούν μέσω των λογισμικών προγραμμάτων διάφορα υλικά γραφής με τρόπο αποτελεσματικό.
- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, την λεπτή κινητικότητα και τον οπτικοκινητικό συντονισμό.

Μαθηματικά

- Να «εκτελούν» απλές μαθηματικές πράξεις.

- Να «ερμηνεύουν» γενικά στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και περιγραφής, σύγκρισης, ταξινόμησης, αντιστοίχισης, σειροθέτησης, και συμβολικής αναπαράστασης.

Παιδί και περιβάλλον (Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση)

- Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους ζωικούς οργανισμούς.
- Στα παιδιά δίνονται ευκαιρίες για παρατήρηση και διερεύνηση ώστε να συνειδητοποιούν σταδιακά ότι στη φύση υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από ζωντανούς οργανισμούς που περιλαμβάνει και τον άνθρωπο.
- Να γνωρίσουν μέσα από επισκέψεις ή/και με την αξιοποίηση κατάλληλου εκπαιδευτικού υλικού γενικές κατηγορίες ζώων στο περιβάλλον που ζουν και να ανακαλύψουν ομοιότητες και διαφορές τους:
όσον αφορά τον τόπο διαβίωσης τους (π.χ. ζώα δάσους, κατοικίδια, πουλιά κ.ά.), τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους (π.χ. κεφάλι, πόδια, ουρά κ.ά.), την τροφή τους και τον τρόπο αναπαραγωγής τους (π.χ. αυγά κ.ά.).

Δημιουργία – Έκφραση

- Να «πειραματίζονται» με διάφορα υλικά και χρώματα, να μαθαίνουν ή να επινοούν διάφορες τεχνικές και να τις εφαρμόζουν για να σχεδιάζουν και να ζωγραφίζουν.
- Να εκφράζονται με το δημιουργικό δράμα και να αναπτύσσουν τη γλώσσα, να καλλιεργούν την επικοινωνία και να αξιοποιούν στο πλαίσιο των δυνατοτήτων τους την τεχνολογία.
- Να εκφράζονται με τον αυτοσχεδιασμό και τη μίμηση, να αναπτύσσουν την κινητικότητά τους.
- Να αυτοσχεδιάζουν και να εκφράζονται μέσα από απλές μουσικές συνθέσεις

Επιμέρους διδακτικοί στόχοι ως προς το αντικείμενο των νέων τεχνολογιών

- Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει για παιχνίδι και διασκέδαση.
- Να εντοπίζουν γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο.

- 🌐 Να επιλέγουν με το ποντίκι.
- 🌐 Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λογισμικό.

Το προτεινόμενο σενάριο

Ο/η εκπαιδευτικός παροτρύνει τα παιδιά να διατυπώσουν σκέψεις, να αποκαλύψουν γνώσεις και να εκφράσουν αντιλήψεις γύρω από τα ζώα. Σχεδιάζοντας μια διαθεματική προσέγγιση ο/η εκπαιδευτικός επιχειρεί ένα αρχικό προσδιορισμό των μαθησιακών επιδιώξεων και αξιοποιεί τα κατάλληλα εναύσματα. Η προσέγγιση αυτή θα έχει ως σκοπό να κάνει το μαθητή να προχωρήσει πέρα από την πληροφορία που έχει συλλεχθεί, να την επεξεργαστεί και να τη συσχετίσει, προχωρώντας σε εννοιολογικές εκλεπτύνσεις, ταξινομήσεις και κωδικοποιήσεις. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους δώσει ένα χάρτη εννοιών όπου θα υπάρχουν ήδη κάποιοι βασικοί κόμβοι τους οποίους και θα πρέπει να εμπλουτίσουν περαιτέρω και να τους συσχετίσουν τα παιδιά.

Η αφόρμηση

Μια επίσκεψη του νηπιαγωγείου σε ένα πάρκο ή σε μια φάρμα ή ο ερχομός ενός επισκέπτη με το σκυλάκι του στο νηπιαγωγείο μπορούν να αποτελέσουν μια ευκαιρία για να δημιουργηθεί η κατάλληλη κατάσταση προβληματισμού στα παιδιά γύρω από του θέμα του σεναρίου. Θα γίνουν ερωτήσεις από μέρους της νηπιαγωγού του τύπου: Τι ζώα είναι αυτά; Που ζούνε; Ποια άλλα ζώα ζούνε στην αυλή, στο δάσος στην ζούγκλα; Τι μας δίνουν τας ζώα; Πως λέγεται το σπίτι τους; Τι τρώνε; Μαζί με τα παιδιά αποφασίζονται τα θέματα με τα οποία θα ασχοληθούν.

Παιδαγωγικές δραστηριότητες

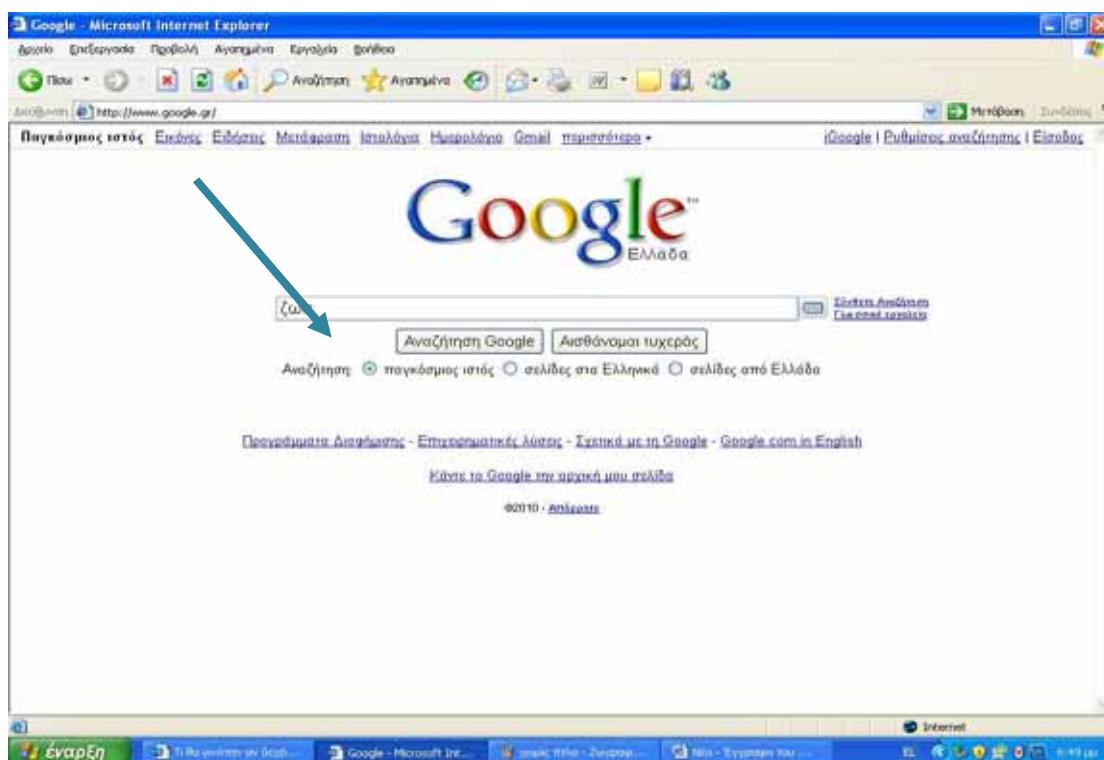
1^η δραστηριότητα (Γλώσσα- προφορικό λόγος)

Η νηπιαγωγός δημιουργεί ένα ιστόγραμμα όπου γράφονται τα θέματα που ενδιαφέρουν τα παιδιά. Χωρίζει τα παιδιά σε τρεις ομάδες των πέντε ατόμων και κάθε μια ομάδα αναλαμβάνει να φέρει πληροφορίες, εικόνες και υλικό για τα ζώα, χρησιμοποιώντας στον Internet Explorer τη μηχανή αναζήτησης www.google.gr και γράφοντας λήμματα ζώα

Κατσάρα Ιωάννα , ioannakatsara@yahoo.gr
Παπαδημητρίου Άρτεμις , art_pap@yahoo.com
Τζιαφούλη Ιουλία, tziafoul@sch.gr

βρίσκουν εικόνες αυτών. Αποθηκεύουν με τη βοήθεια της νηπιαγωγού όποια εικόνα τους αρέσει. Επίσης παρατηρούν τις εικόνες και τις περιγράφουν.






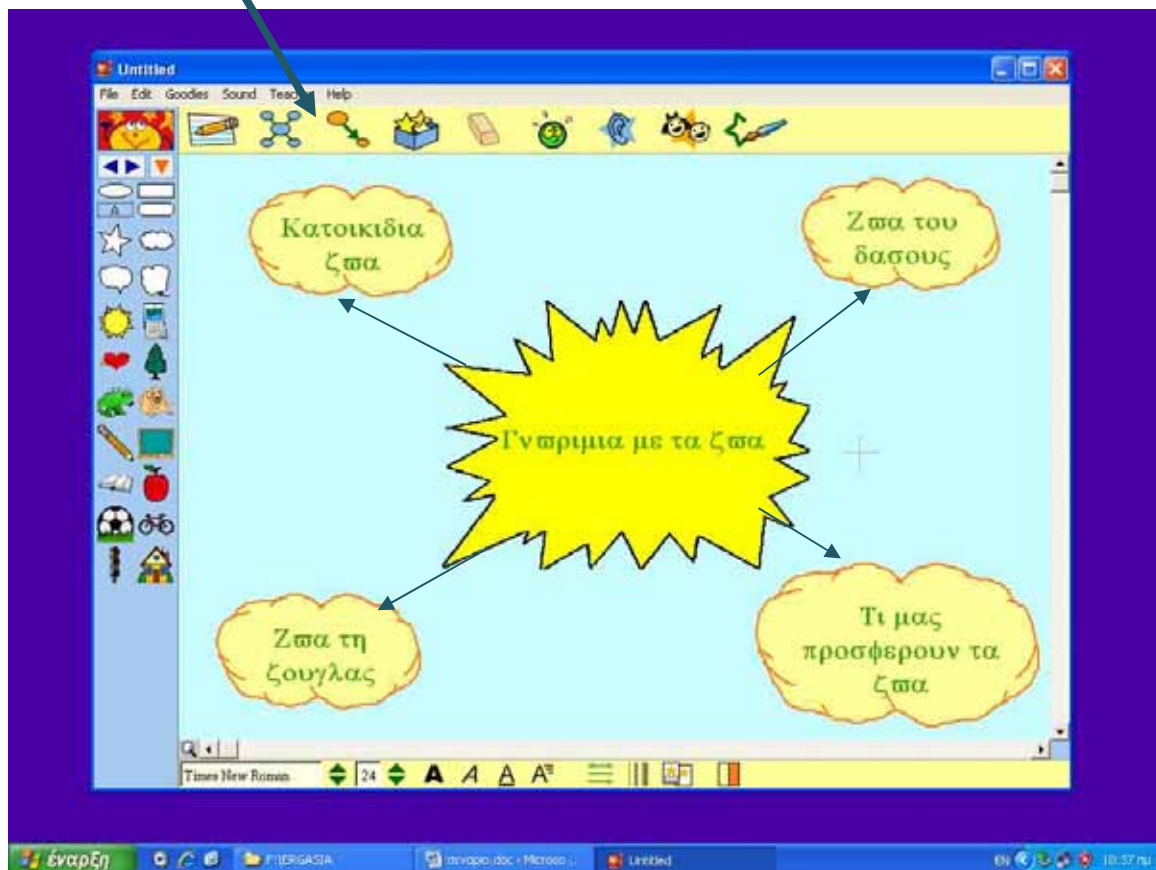
2^η δραστηριότητα (προφορικός λόγος)

Ο/Η εκπαιδευτικός αρχικά παροτρύνει τα παιδιά να απαντήσουν σε ερωτήσεις για τα ζώα, ποια ζώα γνωρίζουν, τι μας δίνουν τα ζώα, τι τρώνε και που ζουν.

→Ανοίγουμε το λογισμικό Kidspiration, και τα παιδιά αφού χωριστούν σε μικρές ομάδες των 2-3 μαθητών/τριών θα κατασκευάσουν χάρτες εννοιών. Τα παιδιά κάνουν κλικ



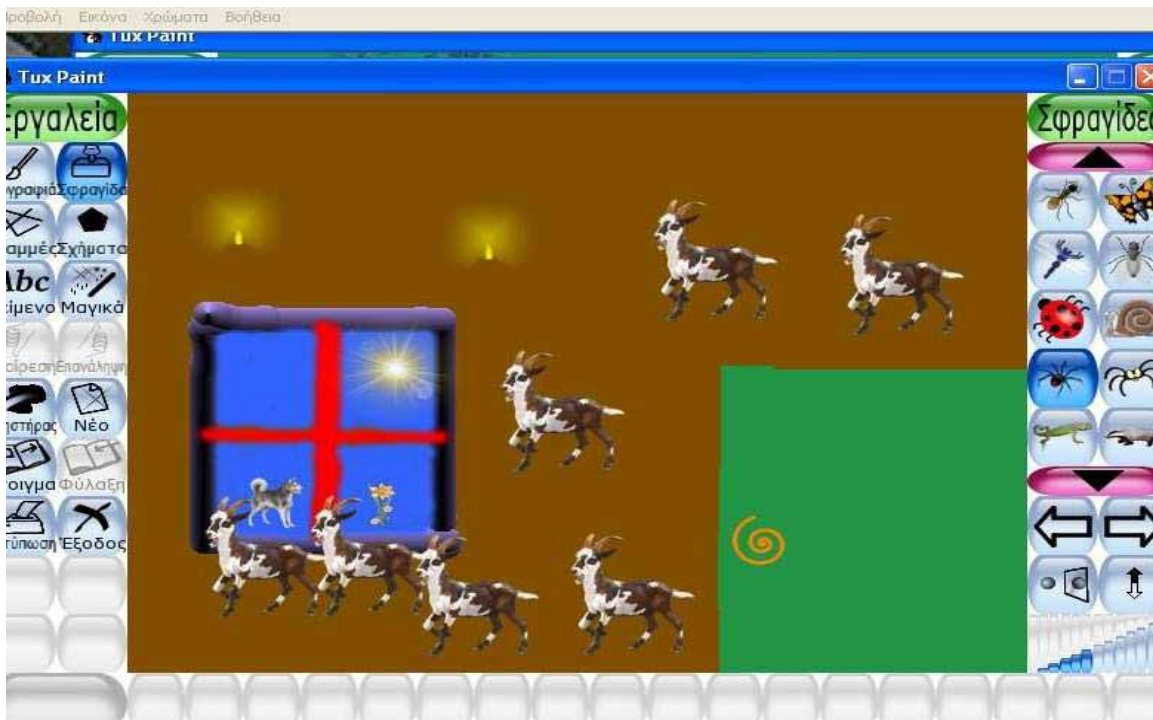
Δημιουργούν ανά ομάδα το δικό τους εννοιολογικό χάρτη, κάνουν τις συνδέσεις πατώντας το κουμπί  και γράφουν με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού το όνομα κάτω στη λεζάντα και στη συνέχεια αποθηκεύουν τους χάρτες.



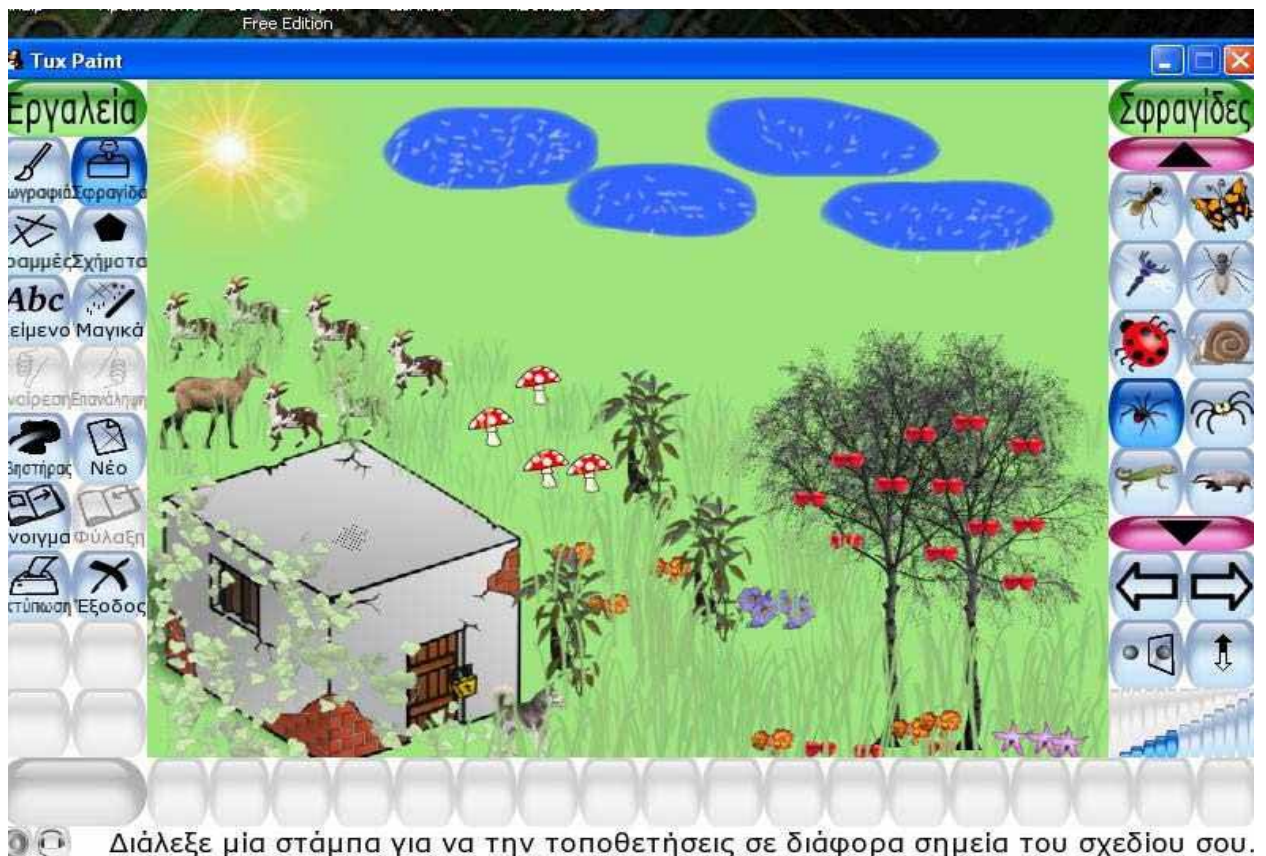
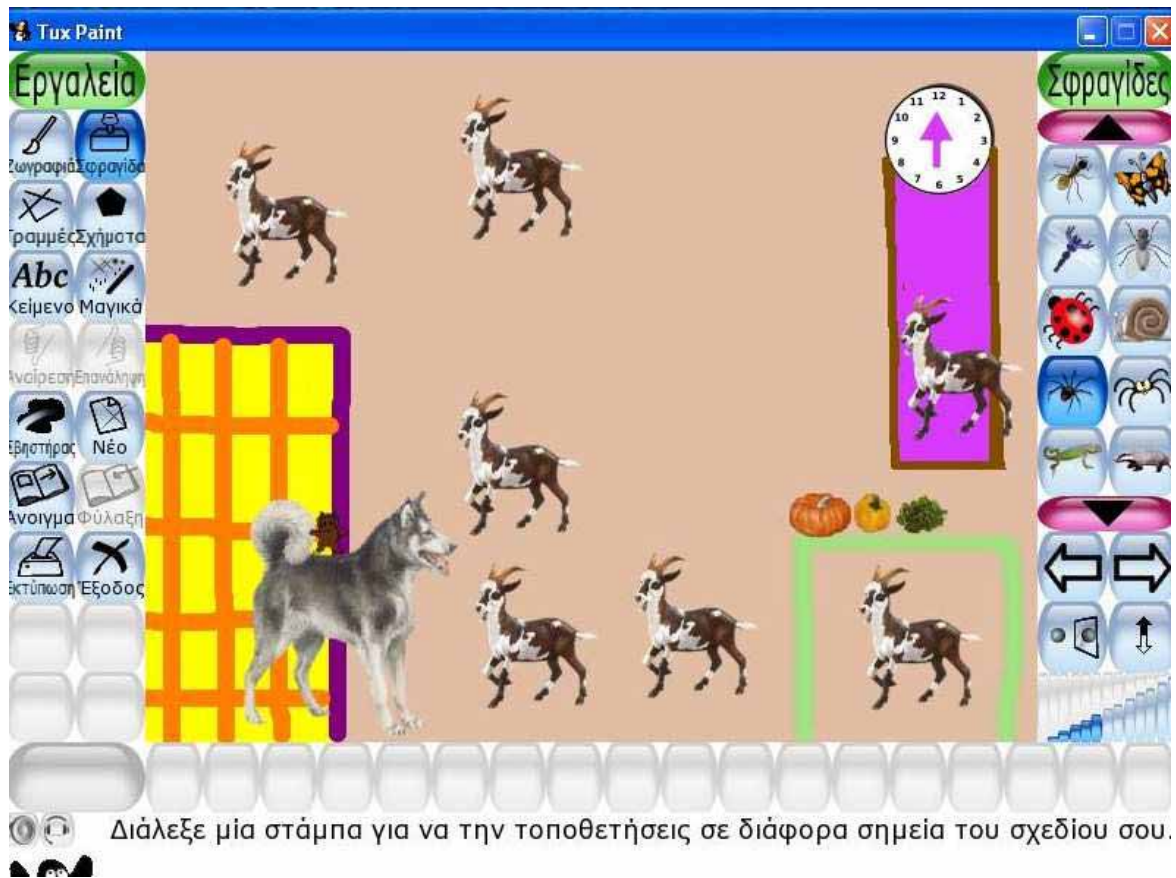
3^η Δραστηριότητα (προφορικός λόγος)

Για να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο θα παρουσιάσουμε το παραμύθι ο λύκος και τα επτά κατσικάκια, το οποίο θα γίνει με το λογισμικό Kidspiration. Τα παιδιά θα περιγράψουν ότι βλέπουν στα φύλλα εργασίας που τους παρουσιάζονται. Στο τέλος τα παιδιά θα ορίσουν κάποιον εκπρόσωπο από την ομάδα τους, ο οποίος θα αναδιηγηθεί το παραμύθι.





Διάλεξε μία στάμπα για να την τοποθετήσεις σε διάφορα σημεία του σχεδίου σου.





4^η δραστηριότητα (δημιουργία και έκφραση)

Όταν τελειώσουν την αναδίγηση του παραμυθιού θα ζωγραφίσουν χρησιμοποιώντας το λογισμικό tux paint ότι τους έκανε εντύπωση από την ιστορία.



5^η δραστηριότητα (ανάγνωση-φωνολογική επίγνωση)

🎨 Να ταιριάξουν κάθε ζώο με το όνομα του.

Ανοίγουμε το kidspiration. Επιλέγουμε από την καρτέλα γραφικών διάφορα ζώα και τα τοποθετούμε πάνω στο φύλλο εργασίας. Κάτω από τα ζώα γράφουμε το όνομά τους και στο κάτω μέρος του φύλλου εργασίας υπάρχουν τα ονόματα των ζώων ανακατεμένα. Μετά δίνουμε την εργασία στα παιδιά και τους ζητάμε να σύρουν το όνομα και να το τοποθετήσουν στην σωστή του θέση.

Λεξείς 3.kid

File Edit Goodies Sound Licence Teacher Help

ΤΑΙΡΙΑΞΕ ΚΑΘΕ ΖΩΟ ΜΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ

 αγελάδα	 κουνέλι	 γάτα	 γουρούνι	 πρόβατο
 ζέβρα	 κότα	 τίγρης	 αρκούδα	 ελάφι

κουνέλι γουρούνι γάτα πρόβατο

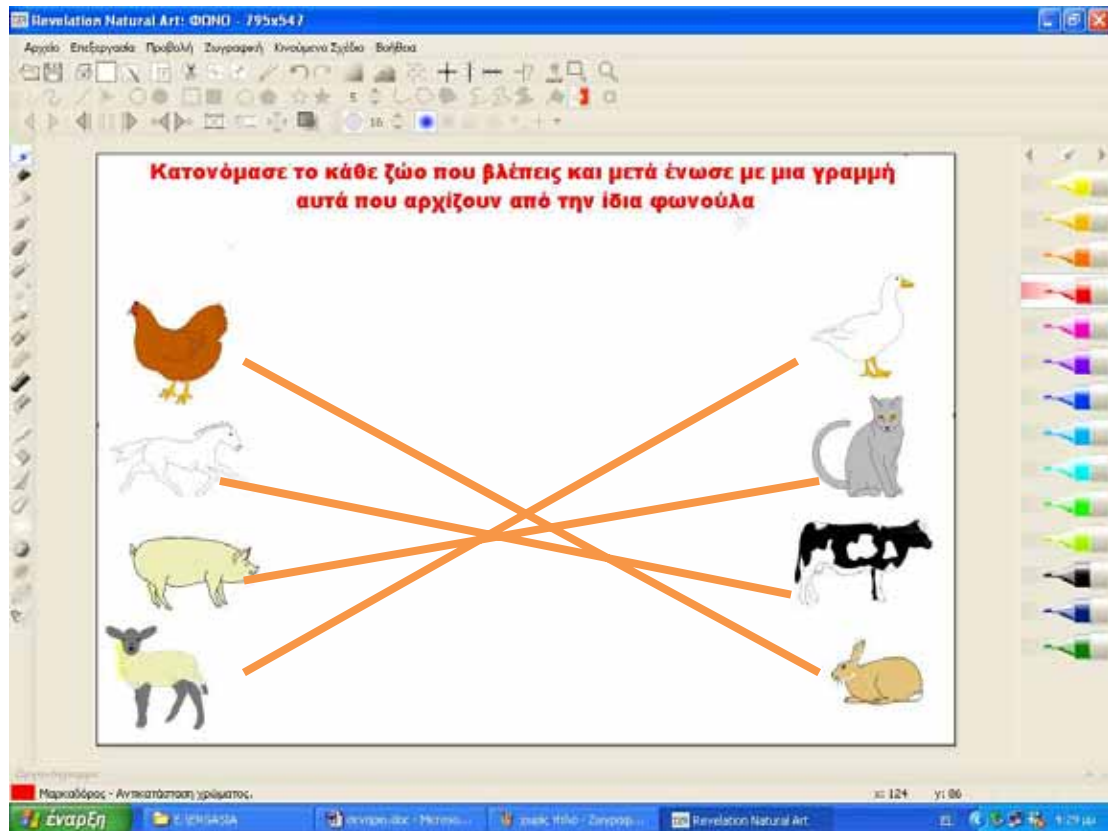
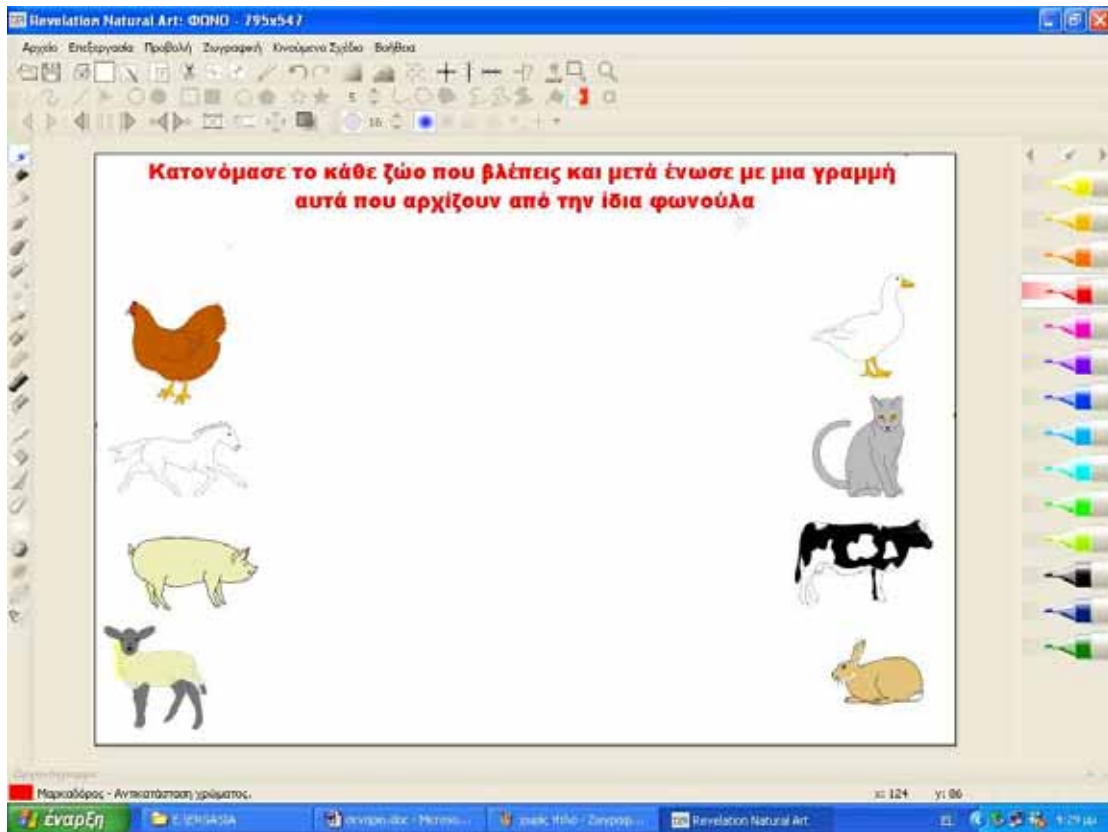
τίγρης ζέβρα κότα αγελάδα αρκούδα ελάφι

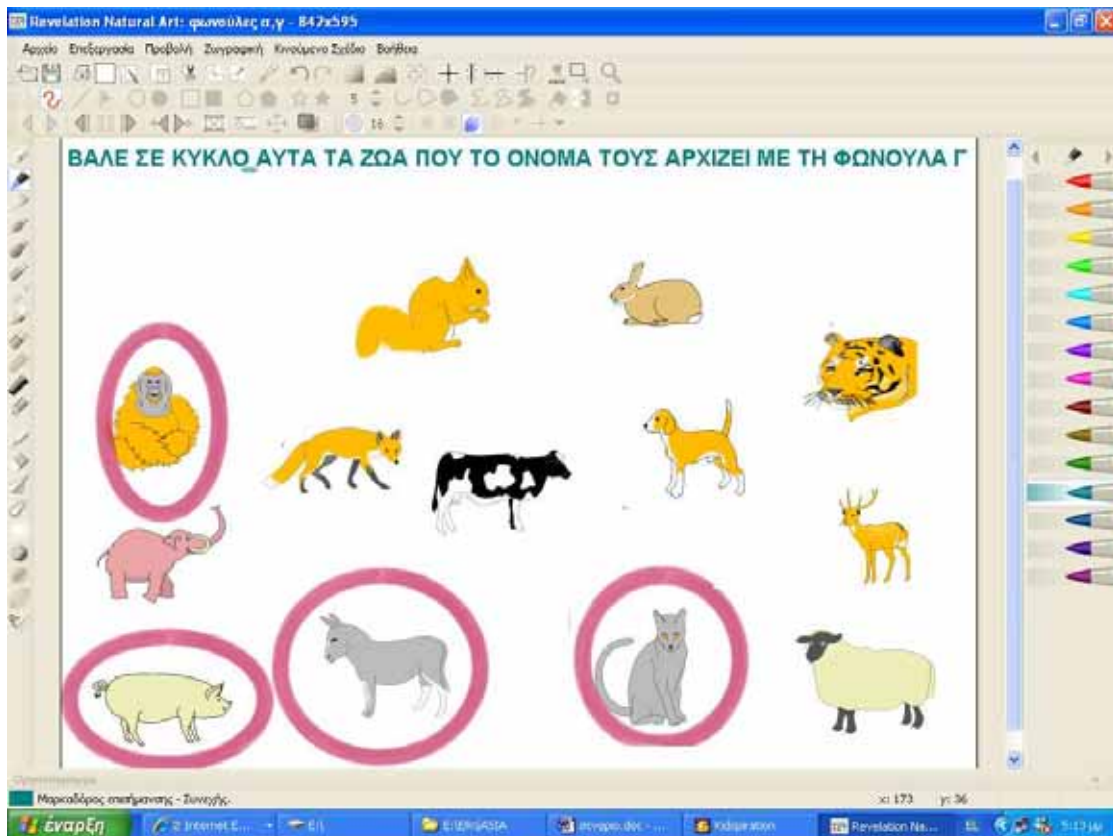
Windows taskbar: Έναρξη, ΕΠΕΡΓΑΣΙΑ, Microsoft Word, ξενιφες.doc, Λεξείς 3.kid, 3:24 μμ



- Να ταιριάζουν τα ζώα που το όνομά τους αρχίζει με την ίδια φωνούλα ή και με το ίδιο γράμμα

Θα δώσουμε στις ομάδες ένα έτοιμο φύλλο εργασίας όπου θα υπάρχουν ζώα που το όνομά τους έχουν ίδιο αρχικό φώνημα. Μετά θα δίδουμε τα παιδιά πώς να χρησιμοποιούν τα χρώματα, τα πινέλα και τα σχήματα που βρίσκονται στην εργαλειοθήκη, για να εκτελέσουν την προτεινόμενη δραστηριότητα. Κατά τον ίδιο τρόπο δουλεύουμε και την επόμενη δραστηριότητα.





6^η δραστηριότητα. (γραφή)

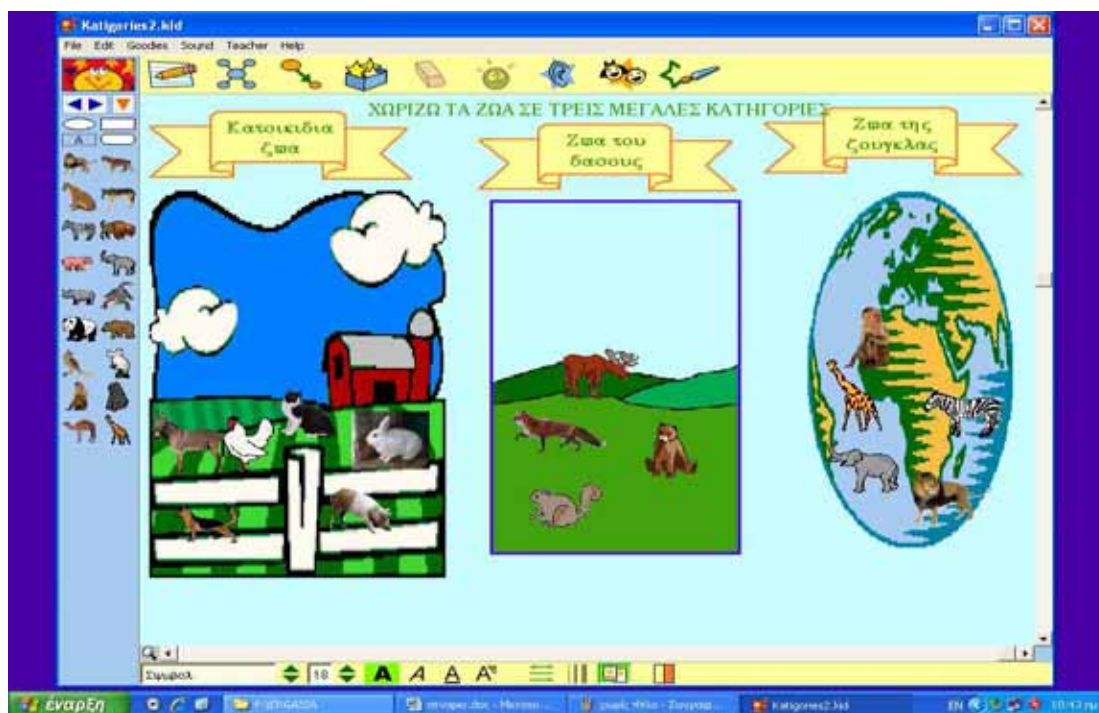
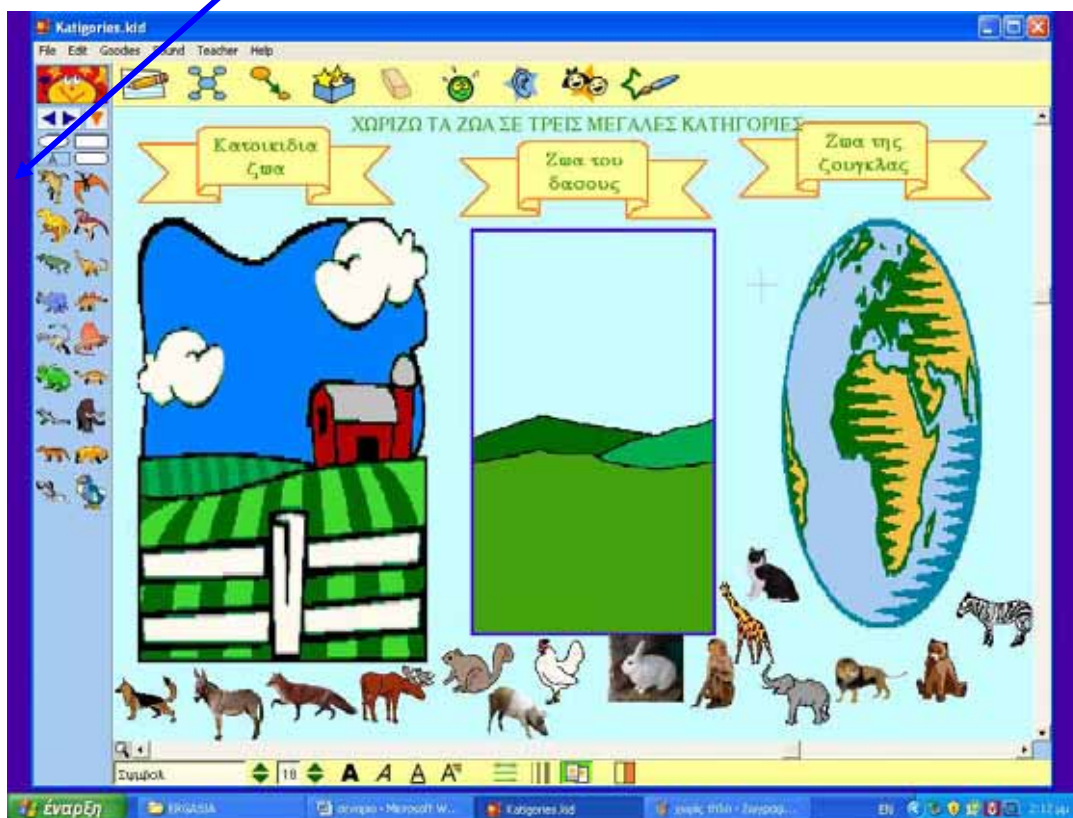
Στο λογισμικό tux paint με τις σφραγίδες τοποθετούμε διάφορα ζώα, από τα οποία αφαιρούμε διάφορα χαρακτηριστικά. Αφού παροτρύνουμε τα παιδιά να παρατηρήσουν ότι ακριβώς λείπει από κάθε ζώο, τους δείχνουμε τα πινέλα και μάλιστα πώς να χρησιμοποιούν λεπτές μύτες για να πετύχουν καλύτερο αποτέλεσμα.



7^η Δραστηριότητα. (Μαθηματικά):

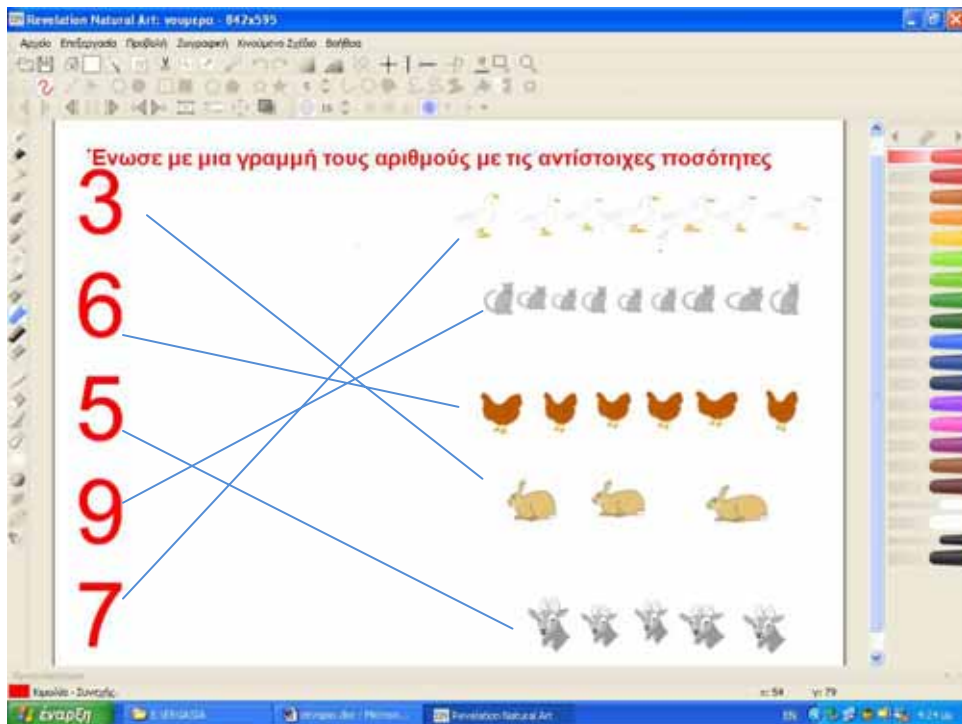
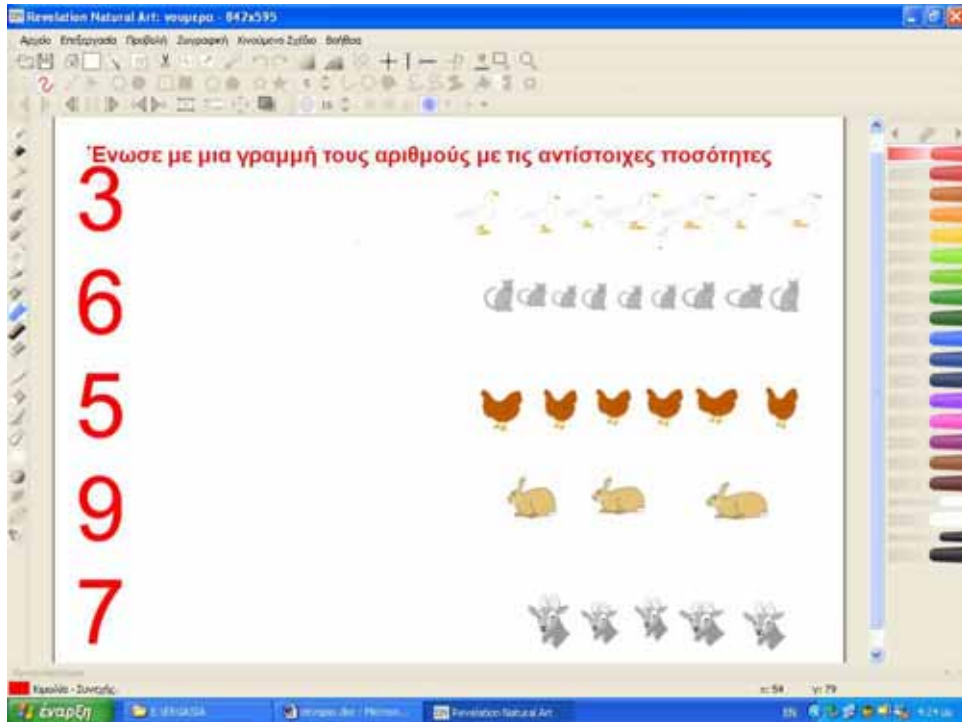
- ❏ Να χωρίσουν τα ζώα σε κατηγορίες (ζώα της αυλής, του δάσους, της ζούγκλας)

Δίνουμε ένα έτοιμο φύλλο εργασίας όπου παρουσιάζουμε τα κατοικίδια ζώα, τα ζώα του δάσους και τα ζώα της ζούγκλας. Ζητάμε από τα παιδιά να κατονομάσουν τα ζώα, να μας πουν που μένουν και ότι άλλο σχετικό γνωρίζουν. Μετά θα δίζουμε στα παιδιά πως δουλεύει η βιβλιοθήκη του kindspiratation και πως μπορούν τα παιδιά να μεταφέρουν τα ζώα στη σωστή θέση.



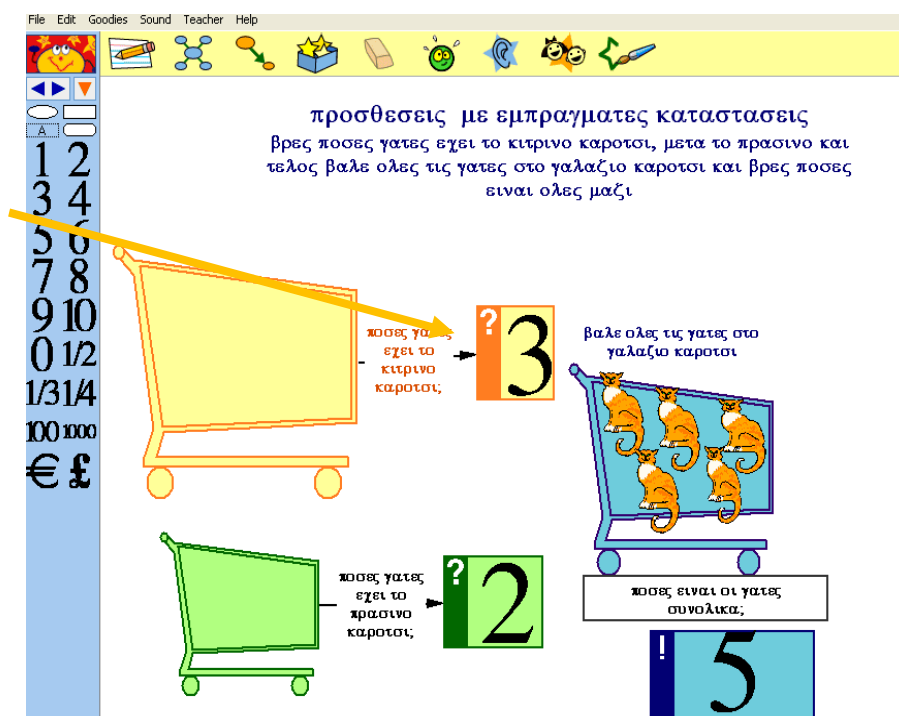
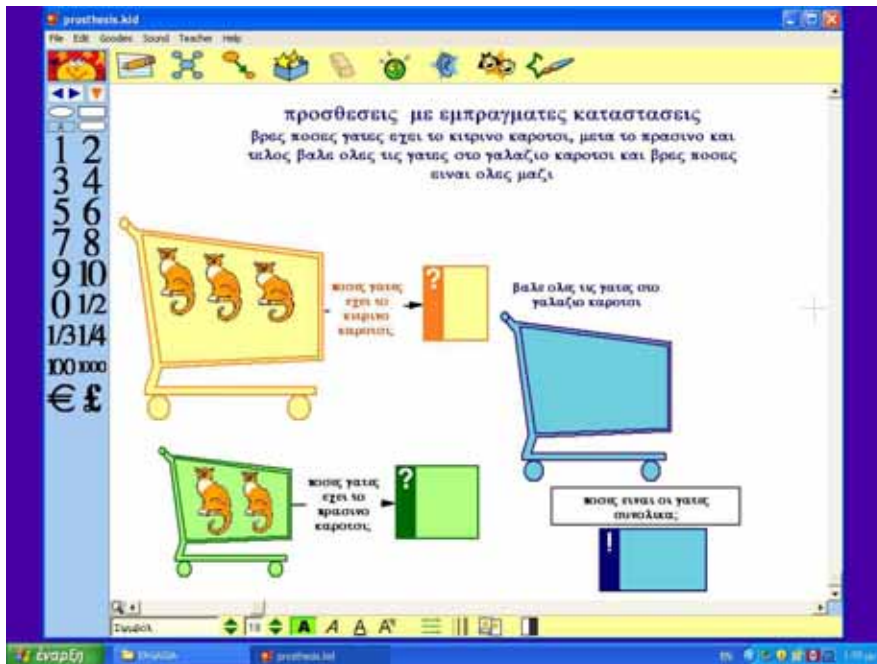
■ Να μετρήσουν τα ζώα και να βάλουν τον κατάλληλο αριθμό

Για την εκτέλεση της δραστηριότητας αυτής θα δείξουμε στα παιδιά πώς να χρησιμοποιούν το λογισμικό natural art, καθώς και τα αντίστοιχα εργαλεία για να ενώσουν τις ποσότητες με τους αριθμούς.



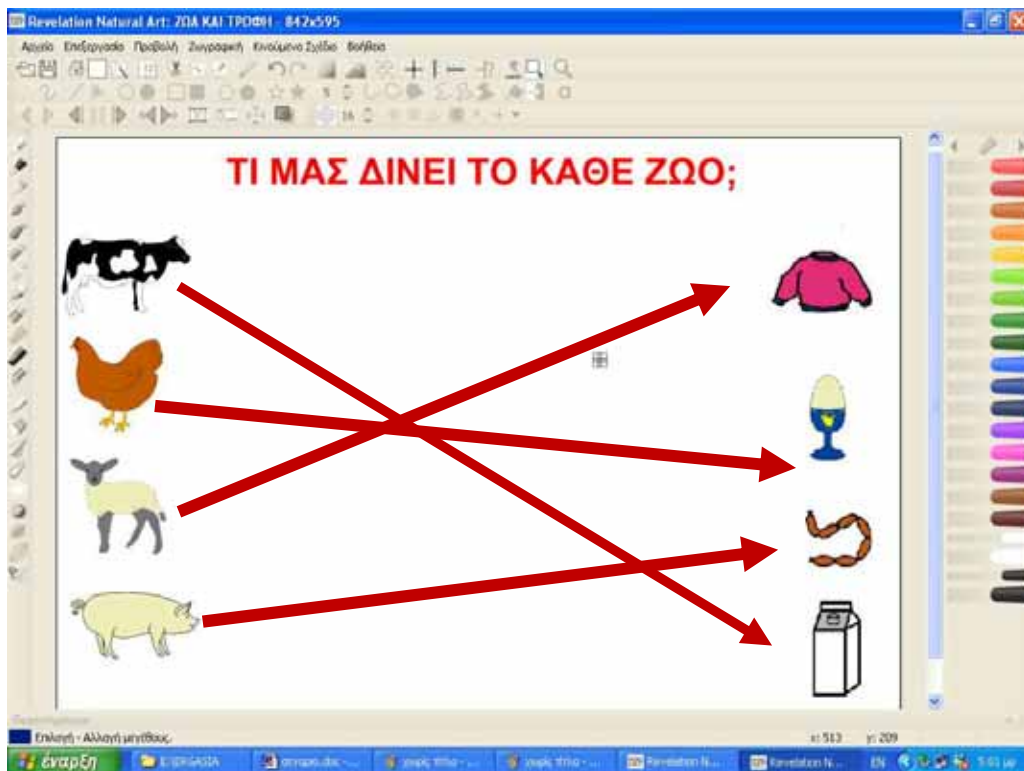
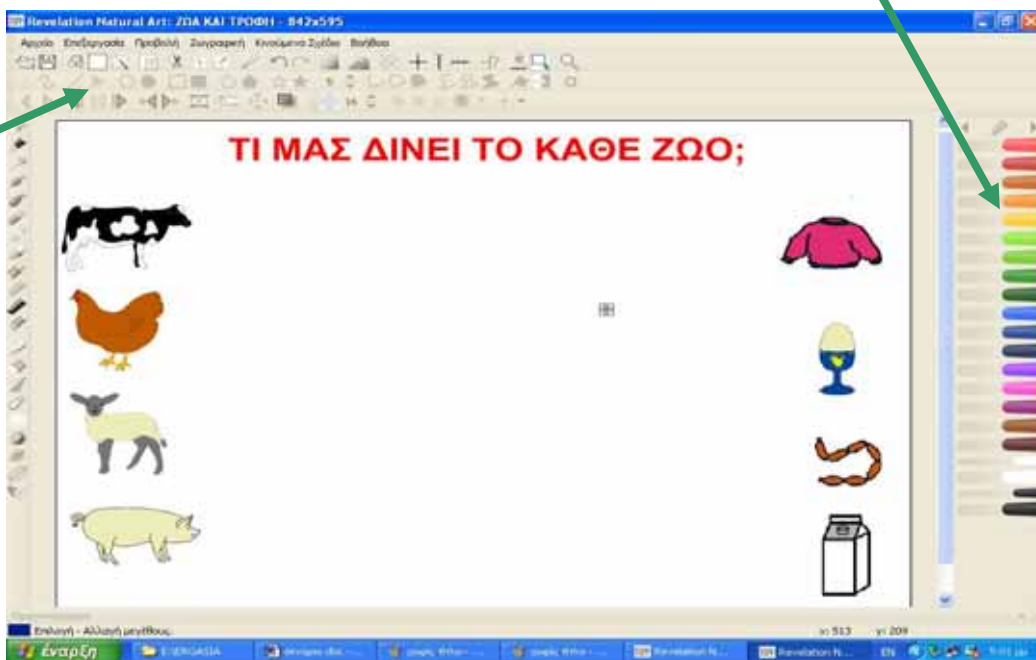
■ Να κάνουν προσθέσεις με εμπράγματα καταστάσεις

Στο φύλλο εργασίας που ακολουθεί δείχνουμε στα παιδιά ότι βήματα ακολογήσαμε, για να φτάσουμε στην τελική μορφή της δραστηριότητας, μετά εξηγούμε πως θα επιλέξουν τον αριθμό από την βιβλιοθήκη και πως τον τοποθετούμε στη σωστή θέση. Επίσης δείχνουμε πως μεταφέρονται οι εικόνες.



8^η δραστηριότητα (Φυσικό περιβάλλον και αλληλεπίδραση)

Αφού συζητήσουν με τα παιδιά τι μας προσφέρει το κάθε ζώο και τι σχετικό γνωρίζει το κάθε παιδί, δίνουμε ένα φύλλο εργασίας στο λογισμικό Natural art και δείχνοντας τη χρήση της εργαλειοθήκης, τα παιδιά ενώνουν το κάθε ζώο με τα προϊόντα του.



Αξιολόγηση του σεναρίου

Η αξιολόγηση σύμφωνα με το μοντέλο του Kirkpatrick θα περιλαμβάνει συνολικά ή κατά περίπτωση κάποια από τα παρακάτω:

☞ **Την ανταπόκριση(reaction).** Η ανταπόκριση αξιολογεί το πώς ανταποκρίθηκαν οι μαθητές στο σενάριο, δηλαδή αν τους άρεσε και αν ανταποκρίθηκε στις ανάγκες τους. Αυτή η αξιολόγηση μπορεί να γίνει είτε προφορικά με συνεντεύξεις είτε με χρήση ερωτηματολογίου.

☞ **Τη μάθηση(Learning).** Κεντρικό ερώτημα: Τι έμαθαν οι μαθητές/-τριες; Γίνεται αποτίμηση των γνωστικών και μεταγνωστικών αποτελεσμάτων του σεναρίου. Η εξακρίβωση της μάθησης μπορεί να γίνει με χρήση pre- και post- test αποτίμησης γνώσης που θεωρούνται ότι καταγράφουν με αντικειμενικό τρόπο τη μάθηση κάθε εκπαιδευόμενου. Ειδικότερα καλό θα είναι να διαπιστωθεί δίνοντας ίδιες δραστηριότητες με διαφορετικό περιεχόμενο αν μπορούν να γενικεύσουν την αποκτηθείσα γνώση και δεν είναι μόνο αποτέλεσμα εξάσκησης.

☞ **Τη Συμπεριφορά (Behavior)** Κεντρικό ερώτημα: Κατά πόσο έκανε κτήμα του ο μαθητής/-τρια τη νέα γνώση και τη μετέφερε στις καθημερινές του δραστηριότητες, αλλάζοντας τη συμπεριφορά του; Η παρατήρηση της αλλαγής συμπεριφοράς είναι μια συστηματική προσέγγιση αποτίμησης της συμπεριφοράς πριν και μετά με την πάροδο ικανού χρόνου.

☞ **Αποτελέσματα (Results)** Κεντρικό ερώτημα: ..και σε τι ωφέλησε τελικά η νέα γνώση; Καταγράφεται η αποτίμηση του προγράμματος με όρους επιθυμητών αποτελεσμάτων π.χ., μεγαλύτερη ανταπόκριση σε δραστηριότητες, ταχύτερη εκτέλεση εργασίας, αλλαγή στάσης στο μάθημα, συνεργασία με συμμαθητές/-τριες, τόνωση ενδιαφέροντος, ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης.

Όσον αφορά την αξιολόγηση της λειτουργίας των ομάδων η αξιολόγηση θα γίνει με βάση την κλείδα παρατήρησης που συμπληρώνει ο δάσκαλος- παρατηρητής.

Επεκτασιμότητα του σεναρίου

Το παραπάνω σενάριο μπορεί να επεκταθεί σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα των νηπίων που ενδεχομένως προκύψουν κατά την πορεία υλοποίησης του σεναρίου ή κατά την διάρκεια της εφαρμογής του. Κάποιες πιθανές προεκτάσεις μπορεί να γίνουν στη:

Δημιουργία –Έκφραση

Μουσική: Με την βοήθεια του εκπαιδευτικού λογισμικού Μελέτης Περιβάλλοντος της Α΄τάξης, τα παιδιά θα ταιριάζουν την κάθε φωνή με το αντίστοιχο ζώο.

Δραματοποίηση: Τα παιδιά θα δραματοποιήσουν Το καρναβάλι των ζώων - Μια μουσική ιστορία από τον Καμίγ Σεν-Σανς

Εικαστικά: Να κατασκευάσουν ένα φωτοκολάζ με ζώα από διάφορα περιοδικά και παραμύθια.

Λογοτεχνία: Θα γίνει ανάγνωση του μύθου του Αισώπου «Ο λύκος και ο σκύλος»,

Τέλος όλη αυτή η δουλειά των παιδιών μπορεί να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου, ώστε το κάθε νήπιο να έχει πρόσβαση σε ότι δημιούργησε κατά τη διάρκεια του σεναρίου.

Βιβλιογραφία

- Αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΣΣ, 2003)
- Bredekamp, S. & Rosegrant, T. (1994). Learning and teaching with technology, in J. Wright & D. Shade (eds), *Young Children: Active learning in a technological age*, Washington, DC: NAEYC.
- Clements, D. H., Nastasi, B. K., & Swaminathan, S. (1993). *Young children and computers: Crossroads and directions from research*. *Young Children*, 48 (2), 56- 64.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind*. New York: Basic Books Inc.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εφαρμογές των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Αθήνα, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα, Γρηγόρης
- Ντολιοπούλου (1999), *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*, Αθήνα, Τυπωθήτω – Γιώργος Δάρδανος.
- Πούλου, Δ. (2006). Ο Προγραμματισμός στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και στην Προσχολική Ηλικία. Διπλωματική Εργασία.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α.(2006). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση*, Τόμοι. Α & Β. Αθήνα
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.