

Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη

ΚΣΕ: ΕΛΛΗΝΟΓΑΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΑΜΑΡΙ

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ : ΦΙΛΙΠΠΟΣ ΣΤΕΦΑΝΙΔΗΣ

Σενάριο Μάθησης: «Το παραμύθι της Περαίας»

Μία προσέγγιση του σχεδίου εργασίας «Ο τόπος που ζω, η Περαία» μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών

Ελένη Βαλή



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

Ιούνιος 2011

1.ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το σενάριο «Το παραμύθι της Περαιάς» εντάσσεται σε ένα ευρύτερο διαθεματικό σχέδιο εργασίας με θέμα: «Ο τόπος που ζω, η Περαιά Θεσσαλονίκης». Κύριος στόχος αυτού του σχεδίου εργασίας είναι να γνωρίσουν τα παιδιά καλύτερα το εγγύς ανθρωπογενές περιβάλλον, τον τόπο που ζουν, ώστε να νιώθουν οικεία μέσα σε αυτόν. Να αισθάνονται έτσι μέλη μιας ευρύτερης κοινότητας, για την οποία ενδιαφέρονται και την οποία μπορούν και τα ίδια να επηρεάσουν στην εξέλιξή της, προτείνοντας λύσεις σε προβλήματα που παρατηρούν και συμμετέχοντας σε εθελοντικές δράσεις με κοινωνικό ή περιβαλλοντικό χαρακτήρα.

Η πραγματοποίηση ενός τέτοιου σχεδίου εργασίας που αναφέρεται, τόσο στην ιστορία της Περαιάς και την καταγωγή των πρώτων κατοίκων από τη Μ. Ασία και την Ανατολική Θράκη, όσο και στη σημερινή σύνθεση του πληθυσμού της Περαιάς, που σε μεγάλο βαθμό αποτελείται από έλληνες μετανάστες από την πρώην Σοβιετική Ένωση καθώς και οικονομικούς μετανάστες από την Αλβανία και άλλες χώρες, θα δώσει τη δυνατότητα / πλαίσιο για την προσέγγιση ενός σημαντικού και επίκαιρου ζητήματος, της αρμονικής συνύπαρξης και συνεκπαίδευσης λαών με διαφορετικές κουλτούρες.

Στο σενάριο γίνεται προσπάθεια ώστε οι δραστηριότητες των μαθητών να στηρίζονται στην αρχή της ενεργητικής μάθησης και ανακάλυψης της γνώσης από τους ίδιους. Με αυτό τον τρόπο κεντρίζεται το ενδιαφέρον τους, εξασφαλίζεται η ταχύτερη γνώση και η ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους, μέσα από την ικανοποίηση ταυτόχρονα μαθησιακών και ψυχαγωγικών στόχων. Η εκπαιδευτικός επιλέγει τις κατάλληλες δραστηριότητες, ώστε η χρήση των νέων τεχνολογιών να κάνει τη διδασκαλία επωφελή και ενδιαφέρουσα για τους μαθητές.

1.1 Τίτλος διδακτικού σεναρίου: «Το παραμύθι της Περαιάς»

1.2 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές:

Το σενάριο αυτό περιλαμβάνει δραστηριότητες που καλύπτουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα που προβλέπει το Δ.Ε.Π.Π.Σ. για το Νηπιαγωγείο. Επιλέγονται δραστηριότητες κυρίως από τη γνωστική περιοχή της Μελέτης Περιβάλλοντος και ειδικότερα από την ενότητα Ανθρωπογενές Περιβάλλον και Αλληλεπίδραση, αλλά εμπλέκονται και δραστηριότητες από τις γνωστικές περιοχές της Γλώσσας, των Μαθηματικών, της Δημιουργίας και Έκφρασης και της Πληροφορικής.

1.3 Τάξεις στις οποίες απευθύνεται

Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο απευθύνεται στην προσχολική αγωγή.

1.4 Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ.

Το σενάριο είναι συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ, 2003) το οποίο προτείνει την ανάπτυξη διαθεματικών δραστηριοτήτων που έχουν νόημα για τα παιδιά. Έχοντας ως κεντρικό άξονά το θέμα, «Περαία, ο τόπος που ζω», εξακτινώνεται και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων των Μαθηματικών, της Γλώσσας, της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Δημιουργίας και Έκφρασης και της Τεχνολογίας, προάγοντας κατά αυτόν τον τρόπο την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, όπως προβλέπεται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου, χρησιμοποιείται ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών, συλλογικών δραστηριοτήτων.

1.5 Οργάνωση της διδασκαλίας και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

- **Οργάνωση της διδασκαλίας:**

Το σενάριο υλοποιήθηκε στο 6^ο Νηπιαγωγείο Περαίας, στο κλασικό τμήμα που απαριθμεί 20 παιδιά, 11 νήπια και 9 προνήπια.

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του σεναρίου τα παιδιά συμμετέχουν στις περισσότερες δραστηριότητες, σε μικρές ανομοιογενείς, ως προς την ηλικία, το φύλο και τις ικανότητες, ομάδες των 2-4 παιδιών. Στη συνέχεια οι ομάδες παρουσιάζουν τα αποτελέσματα της εργασίας τους στο σύνολο της τάξης. Σε κάποιες δραστηριότητες κρίνεται απαραίτητο να προηγηθεί παρουσίασή τους στο σύνολο της τάξης από τη νηπιαγωγό, ώστε να δοθούν οι απαραίτητες επεξηγήσεις .

Η εκπαιδευτικός έχει το ρόλο συντονιστή και εμπυχωτή των ομάδων. Λειτουργεί καθοδηγητικά όποτε χρειάζεται, παρεμβαίνει ως βοηθός της ομάδας όταν της ζητηθεί και λειτουργεί ενισχυτικά, ενορχηστρώνοντας διακριτικά τη διαδικασία.

- **Γνωστικά προαπαιτούμενα**

Οι μαθητές έχουν εξοικειωθεί από προηγούμενες δραστηριότητες με ορισμένες από τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού και του πληκτρολογίου). Επιπλέον, στα πλαίσια άλλων δραστηριοτήτων έχουν εξοικειωθεί με τα περιβάλλοντα των περισσότερων χρησιμοποιούμενων λογισμικών και εφαρμογών (TuxPaint, Revelation Natural Art, Kidspiration, αναζήτηση στο διαδίκτυο μέσω μηχανής αναζήτησης).

Οι μαθητές είναι επίσης εξοικειωμένοι με τη μεθοδολογία ενός σχεδίου εργασίας και με την εργασία σε ομάδες.

- **Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή**

Γωνιά ηλεκτρονικού υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο και εγκατεστημένα τα παρακάτω λογισμικά και εφαρμογές.

Λογισμικά γενικής χρήσης

Λογισμικό παρουσίασης (Power Point).

Λογισμικό υπολογιστικών φύλλων (Excel)

Λογισμικό έκφρασης και δημιουργικότητας (TuxPaint και Revelation Natural Art).

Λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (Kidspiration).

Λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής και οργάνωσης ψηφιακών εικόνων, ήχου και βίντεο (Windows Movie Maker).

Υπηρεσίες και εφαρμογές web και web 2.0

Πρόγραμμα πλοήγησης (φυλλομετρητής) και μηχανή αναζήτησης στο διαδίκτυο (π.χ. Google)

Ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια (ελληνική Wikipedia)

Λογισμικό Οπτικοποίησης (Google Earth)

Σύστημα δημιουργίας ασκήσεων και ηλεκτρονικής αξιολόγησης: Hot Patatoes

Περιβάλλον δημιουργίας γενεαλογικού δένδρου για παιδιά (www.familytreeforkids.com)

Περιβάλλον δημιουργίας παζλ (διαδικτυακή εφαρμογή jigsaw puzzles στη διεύθυνση <http://www.jigsawplanet.com/>)

Άλλο υλικό

Εκτυπωτής, σαρωτής, μικρόφωνο, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, πίνακες αναφοράς σχετικοί με το θέμα.

1.6 Διδακτικοί στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Σχετικά με τη Μελέτη Περιβάλλοντος

- Να γνωρίσουν τα παιδιά το εγγύς ανθρωπογενές περιβάλλον: Ειδικότερα ενθαρρύνονται να εξερευνούν το άμεσο περιβάλλον, όπως τη γειτονιά και την πόλη που ζουν, να εντοπίζουν μέσα από αφηγήσεις και φωτογραφίες τις αλλαγές που συντελέστηκαν στον τόπο τους με το πέρασμα του χρόνου και να αναγνωρίζουν τη διεύθυνσή τους και το όνομα της πόλης τους.
- να συνειδητοποιούν τα παιδιά τη μοναδικότητά τους, αλλά και να εντοπίζουν τις ομοιότητες και τις διαφορές με τους άλλους και να τις σέβονται.
- Να αναπτύξουν τα παιδιά γνώσεις σχετικά με τους χάρτες, να αναγνωρίζουν ότι οι χάρτες είναι εργαλεία που μας βοηθούν να προσανατολιζόμαστε στο χώρο, απεικονίζουν τον κόσμο σε μικρογραφία (σύγκριση χαρτών διαφορετικής κλίμακας) και μας παρέχουν πληροφορίες (απλά σύμβολα, πόλεις, ξηρά, θάλασσα, διαδρομές).
- Να διερευνούν το χώρο και να προσανατολίζονται σε σχέση με σταθερά σημεία αναφοράς.
- να αντιλαμβάνονται τη χρονική ακολουθία γεγονότων και να τα αναπαριστούν με διάφορους τρόπους.
- να αναπτύσσουν ενδιαφέρον για ιστορικά γεγονότα.

Σχετικά με τη Γλώσσα

- Να διηγούνται/αφηγούνται και να τηρούν τη διαδοχική σειρά των γεγονότων
- Να περιγράφουν, να εξηγούν, να ερμηνεύουν και να αιτιολογούν τις

απόψεις τους.

- Να συζητούν και να χρησιμοποιούν στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να αναγνωρίζουν οικείες φράσεις που υπάρχουν σε πίνακες αναφοράς.
- Να παίρνουν πληροφορίες από διάφορες πηγές στις οποίες συνυπάρχουν γραπτός λόγος και εικόνα.
- Να κατανοούν γενικά στοιχεία από τη σχέση προφορικού-γραπτού λόγου
- Να αντιγράφουν λέξεις που εξυπηρετούν λειτουργικές ανάγκες.
- Να ενθαρρύνονται να γράφουν όπως μπορούν.

Σχετικά με τα Μαθηματικά

- Να ερμηνεύουν στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και περιγραφής, σύγκρισης, ταξινόμησης αντιστοίχισης, σειροθέτησης και συμβολικής αναπαράστασης. Να εισάγονται έτσι σταδιακά στην έννοια των σχέσεων και ειδικότερα των μαθηματικών σχέσεων..
- Να συγκεντρώνουν, να οργανώνουν και να επεξεργάζονται δεδομένα
- Να κατανοούν απλές χωροχρονικές σχέσεις.
- Να μετρούν χρησιμοποιώντας αυθαίρετες ή συμβατικές μονάδες μέτρησης.
- Να προσεγγίζουν τα παιδιά διαισθητικά την έννοια της κλίμακας μέσα από έννοιες απόστασης (κοντά-μακριά) και μεγέθους (μικρό-μεγάλο).

Σχετικά με τη Δημιουργία και Έκφραση

- Να παρατηρούν το ανθρωπογενές περιβάλλον, να αναπτύσσουν ιδέες και συναισθήματα και να δημιουργούν με τη βοήθεια της τεχνολογίας νέους τρόπους έκφρασης και εικονικής αναπαράστασης.
- Να διερευνούν τις δυνατότητες που μας δίνει η τεχνολογία για επεξεργασία, τροποποίηση και δημιουργία νέων εικόνων και να εξοικειώνονται με τον οπτικό αλφαριθμητισμό.

Ως προς την Πληροφορική

- Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιήσει ως πηγή γνώσης αλλά και ως παιχνίδι και διασκέδαση.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες χειρισμού του λογισμικού παρουσιάσεων Power point.
- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον των υπολογιστικών φύλλων.
- Να εξοικειωθούν με τη διαδικτυακή εφαρμογή Google Earth.
- Να εξοικειωθούν με περιβάλλοντα και εφαρμογές του web 2.0 (Hot Patatoes, jigsaw puzzles, familytreeforkids)
- Να ανακαλύψουν πρόσθετες δυνατότητες του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration και των λογισμικών έκφρασης και δημιουργικότητας (TuxPaint και Revelation Natural Art).

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να εκφράζουν τις ιδέες τους.
- Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τα μέλη της ομάδας ανταλλάσσοντας ιδέες και προτάσεις και να αναπτύξουν έτσι εναλλακτικές στρατηγικές προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων.
- Να αποκτήσουν την ικανότητα να εκθέτουν την εργασία τους στα μέλη της τάξης.

1.7 Χρονική διάρκεια

Το συγκεκριμένο Σχέδιο εργασίας είχε διάρκεια δύο μηνών (28/03/2011 – 27/05/2011). Κατά το χρονικό αυτό διάστημα τα παιδιά υλοποιούσαν συνήθως τις δραστηριότητες του σεναρίου κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων από τις 8.00 πμ έως τις 9.00 πμ. Η διάρκεια ενασχόλησης κάθε ομάδας στον υπολογιστή είχε διάρκεια 10 έως 20 λεπτά κάθε φορά.

Ενδεικτικά θα μπορούσαμε να καθορίσουμε τη διάρκεια του σεναρίου σε 15 διδακτικές ώρες.

2. Διδακτική προσέγγιση

Η ανάπτυξη του σεναρίου στηρίζεται στις θεωρίες του εποικοδομισμού (constructivism) και στις κοινωνικοπολιτιστικές θεωρήσεις του Vygotsky και των απογόνων του, σύμφωνα με τις οποίες οι παράγοντες που εμπλέκονται στη μαθησιακή διαδικασία, είναι τα γνωστικά εργαλεία που διαμεσολαβούν , η αλληλεπίδραση μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, καθώς και το κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα η διαδικασία μάθησης.

Μαθητές, εκπαιδευτικοί, διδακτικά εργαλεία, περιβάλλον της τάξης, αντικείμενα διδασκαλίας, κ.λ.π. αποτελούν παράγοντες της εκπαιδευτικής διαδικασίας μάθησης και βρίσκονται σε μια σχέση αμφίδρομης αλληλεπίδρασης. Η ίδια η δραστηριότητα αποτελεί το διαμεσολαβητικό εργαλείο, τη μονάδα ανάλυσης της μαθησιακής διαδικασίας.

Με αυτό το σενάριο μάθησης επιδιώκεται να γίνει η διδασκαλία ενδιαφέρουσα με την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, ώστε οι μαθητές να μάθουν μέσω της ανακάλυψης, του πειραματισμού και της διερεύνησης (ανακαλυπτική μάθηση). Οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους προκειμένου να βρουν τους βασικούς άξονες του θέματος. Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, τα παιδιά συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν απορίες ,επιλύουν προβλήματα. Μέσα λοιπόν από τη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική αλληλεπίδραση οι μαθητές οδηγούνται στην επίλυση ενός προβλήματος.

Η νηπιαγωγός λειτουργεί ως σύμβουλος και εμπυχωτής της διαδικασίας. Ενθαρρύνει τη συνεργασία των μαθητών και φροντίζει το κλίμα στην τάξη να είναι ευχάριστο και δημιουργικό.

Τα λάθη και οι απορίες των μαθητών κατά τη χρήση των λογισμικών και την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο δεν εκλαμβάνονται ως αποτυχίες, αλλά χρησιμοποιούνται ως ευκαιρίες για μάθηση.

2.1 Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ (προστιθέμενη αξία)

Η ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία δημιουργεί ένα νέο περιβάλλον μάθησης ιδιαίτερα ελκυστικό και ευχάριστο. Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον, γεγονός που τα καθιστά από παθητικούς δέκτες, δημιουργούς της πληροφορίας και της γνώσης.

Επίσης, εφόσον έχουν υιοθετηθεί ομαδοσυνεργατικές μορφές συνεργασίας γύρω απ' τον υπολογιστή, δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να εκφράσουν τις ιδέες τους, να επικοινωνούν με τους άλλους και να αναπτύσσουν έτσι εναλλακτικές στρατηγικές προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων.

Στο νηπιαγωγείο γίνεται προσπάθεια να οργανώνονται δραστηριότητες που να λαμβάνουν υπόψη τους διάφορους τύπους νοημοσύνης (Gardner), ώστε να συμβάλλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας των παιδιών. Οι ΤΠΕ υποστηρίζουν τη θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης, καθώς προσφέρουν ένα σύνολο ερεθισμάτων που καθιστούν τη μάθηση μέσω αυτών συναρπαστική.

Ιδιαίτερες μαθησιακές διευκολύνσεις από τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται στο σενάριο:

Με τον φυλλομετρητή (Internet explorer) παρέχεται η ευκαιρία στα παιδιά να έρθουν σε επαφή με πλήθος πληροφοριών σχετικά με το θέμα που έχουν επιλέξει. Λόγω της αυξανόμενης διαθεσιμότητας διάφορων πηγών, η ανάπτυξη της ικανότητας του παιδιού για ενεργό αναζήτηση και κριτική επεξεργασία των πληροφοριών είναι πολύ σημαντικό ζήτημα. Τα παιδιά χρειάζεται να χρησιμοποιούν τις κατάλληλες πηγές με έξυπνο τρόπο και η αλληλεπίδρασή τους με αυτές να είναι αποτελεσματική. Αρχικά

λοιπόν επισκέπτονται συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους που προτείνει η νηπιαγωγός(π.χ. <http://www.thermaikos.gr/>, <http://el.wikipedia.org/>, <http://www.peraia.gr/photogalery/>, <http://www.e-peraia.gr/>) τους οποίους έχει επισκεφτεί και είναι κατάλληλοι, ώστε οι μαθητές να αντλήσουν τις πληροφορίες τους και να αποφευχθεί ο κίνδυνος του αποπροσανατολισμού και το «χάσιμο» μέσα στις πληροφορίες.

Στη συνέχεια μέσω μίας μηχανής αναζήτησης (Google) αναζητούν εικόνες σχετικές με το θέμα.

Με τη χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής Google Earth, παρέχεται η δυνατότητα άμεσης οπτικοποίησης και σύνδεσης πολλαπλών πληροφοριών, που σε συνθήκες χρήσης συμβατικών χαρτών είναι αδύνατο να συμβεί. Στα παιδιά δίνεται η δυνατότητα άμεσης παρουσίασης του τόπου που ζουν, της Περαίας, στη ρεαλιστική της μορφή καθώς και η δυνατότητα δυναμικών οπτικοποιήσεων καθώς αλλάζουν από πολύ μεγάλη σε πολύ μικρή χωρική κλίμακα. Έτσι τα παιδιά οπτικοποιούν τις διαφορετικές σε μέγεθος εικόνες και άμεσα συσχετίζουν την αλλαγή μεγέθους με την απόσταση.

Με το λογισμικό παρουσίασης (Powerpoint) οι μαθητές σε ομάδες δημιουργούν μία απλή παρουσίαση τοποθετώντας εικόνες από το Google Earth στη σειρά από την πλησιέστερη στο νηπιαγωγείο μας στην πιο απομακρυσμένη. Στη συνέχεια παρουσιάζουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους στους συμμαθητές τους με τρόπο παραστατικό και ζωντανό ενώ παράλληλα περιγράφουν τις εικόνες. Το λογισμικό παρουσίασης χρησιμοποιείται στη συγκεκριμένη δραστηριότητα για να βοηθήσει τους μαθητές να οργανώσουν πληροφορίες και να οικοδομήσουν γνώσεις. Πιο συγκεκριμένα ενισχύει την παρατηρητικότητα και το ενδιαφέρον των παιδιών σχετικά με τον προσανατολισμό στο χώρο. Χρησιμοποιείται επίσης και ως εργαλείο αξιολόγησης της γνώσης που έχει αποκτηθεί. Όταν ο μαθητής δημιουργεί μια παρουσίαση αναπτύσσει ικανότητες διαχείρισης έργου, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού. Στο πλαίσιο αυτό, το λογισμικό παρουσίασης συνιστά ισχυρό γνωστικό εργαλείο στη διάθεση του μαθητή για

την ενίσχυση και την ανάπτυξη των γνωστικών δομών του.

Τα υπολογιστικά φύλλα (spreadsheets) ή φύλλα εργασίας είναι εφαρμογές λογισμικού που έχουν ως αντικείμενο την οργάνωση, την επεξεργασία και την παρουσίαση αριθμητικών, κατά κανόνα, δεδομένων. Συνιστούν επομένως ένα σχετικά εύχρηστο τρόπο για υπολογιστική μοντελοποίηση και οπτικοποίηση δεδομένων και πληροφοριών. Με το λογισμικό υπολογιστικών φύλλων τα παιδιά εισάγουν σε έναν πίνακα διπλής εισόδου τα δεδομένα (χώρες καταγωγής-ονόματα παιδιών), δημιουργούν το άθροισμα κάθε στήλης και μετατρέπουν τη «στατιστική» τους ανάλυση σε γράφημα. Οπτικοποιούν έτσι τα αποτελέσματα της «στατιστικής» ανάλυσης. Τα λογιστικά φύλλα χρησιμοποιούνται στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ως γνωστικό εργαλείο και ισχυρό μέσο οπτικοποίησης.

Με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (Kidspiration) η διαδικασία της εννοιολογικής χαρτογράφησης, που στις απαρχές της διεξαγόταν με χαρτί και μολύβι, έχει βελτιωθεί ριζικά. Η εννοιολογική χαρτογράφηση είναι μια ειδική τεχνική οπτικοποίησης των σχέσεων ανάμεσα σε διάφορες έννοιες. Με άλλα λόγια, η εννοιολογική χαρτογράφηση συνιστά ένα συνήθη τρόπο για την αναπαράσταση της γνώσης. Το λογισμικό ανοιχτού τύπου εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration βασίζεται στις θεωρίες του εποικοδομισμού:

- Υποστηρίζει την οικοδόμηση της γνώσης από τον ίδιο τον μαθητή και στη προσπάθεια αυτή αλληλεπιδρά με το υλικό περιβάλλον, τους συμμαθητές του και τον εκπαιδευτικό.
- Ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση των μαθητών και υποστηρίζει την προσωπική τους εμπλοκή.
- Παρέχει πολλαπλές αναπαραστάσεις των εννοιών, σχέσεων και των οντοτήτων. Το περιβάλλον (του λογισμικού) δεν υποδεικνύει τις ορθές διαδικασίες αλλά αφήνει τον μαθητή να εκφράσει τις απόψεις του (έστω και λαθεμένες) και μέσω κοινωνικογνωστικών συγκρούσεων στη συνέχεια να τις ανατρέψει.

Θα χρησιμοποιηθεί:

1. ως εργαλείο για την ανάδυση και την καταγραφή των αναπαραστάσεων των μαθητών με άλλα λόγια, ως εργαλείο ανίχνευσης πρότερων γνώσεων των μαθητών σχετικά με τον τόπο που ζουν, την Περαία.
2. ως γνωστικό εργαλείο για οικοδόμηση εννοιών και γνώσεων (χρονική ακολουθία, ομαδοποιήσεις και ταξινομήσεις με το διάγραμμα Venn)
3. ως μέσο για ανταλλαγή και επικοινωνία ιδεών, αφού χρησιμοποιείται για τη συλλογική κατασκευή εννοιολογικών χαρτών από τις ομάδες των μαθητών στην τελική φάση του σεναρίου, για να διατυπώσουν τις γνώσεις που έχουν αποκομίσει. Παράλληλα ο τελικός αυτός χάρτης λειτουργεί και ως εργαλείο αξιολόγησης της όλης εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Μέσα από την ενασχόλησή τους με το Kidspiration δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές:

- να οπτικοποιήσουν και να οργανώσουν τις έννοιες που χρησιμοποίησαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.
- να οργανώνουν καλύτερα τη σκέψη τους και έτσι η μάθηση να γίνει ενεργητική και αποτελεσματική.
- να αναπτύξουν τη δημιουργική τους σκέψη, αφού οι ιδέες γίνονται σαφέστερες και το μυαλό είναι πιο ελεύθερο να συλλάβει νέες ιδέες.
- να οξύνουν τις δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων και έτσι να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη.

Με τους εννοιολογικούς χάρτες ενισχύεται η ομαδοσυνεργατική μάθηση, γιατί κατά τη δημιουργία ενός χάρτη από μια ομάδα παιδιών γίνεται διαπραγμάτευση εννοιών και ιδεών. Αποτελεί λοιπόν, όπως αναφέρθηκε, ένα ισχυρό επικοινωνιακό εργαλείο καθώς και ένα εργαλείο μεταγνώσης. Με τους εννοιολογικούς χάρτες τα παιδιά μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν, αποκτούν δηλαδή επίγνωση των διαδικασιών μάθησης.

Με το Hot Potatoes οι μαθητές καλούνται να αντιστοιχίσουν εικόνες με φράσεις. Στην άσκηση αυτή, οι μαθητές μπορούν μόνοι τους να διορθώσουν το λάθος (μη αποδοχή του, κινητού μέρους στο φύλλο εργασίας και επιστροφή στην αφετηρία). Η γνώση μπορεί να αποκτηθεί με παιγνιώδη τρόπο.

Με το λογισμικό δημιουργίας και έκφρασης Tuxpaint δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα να απεικονίσουν τι τους αρέσει και τι δεν τους αρέσει στην Περαία σήμερα. Δημιουργούν έτσι, αφού πειραματιστούν με τις δυνατότητες και τα εργαλεία του Tuxpaint, τις δικές τους εικόνες, χειριζόμενα εργαλεία ζωγραφικής π.χ. πινέλα σε διάφορα μεγέθη, αναιρώντας τις 'λάθος' επιλογές, 'σβήνοντας' σημεία που δεν τους ικανοποιούν, αλλάζοντας διαστάσεις .

Με το λογισμικό δημιουργίας και έκφρασης Revelation Natural Art δίνεται στα παιδιά η δυνατότητα ενός νέου μέσου δημιουργικής έκφρασης. Επιλέγουν μια φωτογραφία σχετική με το θέμα, την επεξεργάζονται χρησιμοποιώντας τα εργαλεία και τις δυνατότητες του λογισμικού, και την μετατρέπουν σε μία νέα εικόνα. Αναπτύσσουν έτσι τη δημιουργικότητά τους και αποκτούν δεξιότητες οπτικού εγγραμμτισμού_

Γενικά δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να οικοδομήσουν γνώσεις μέσα από δραστηριότητες υλοποιούμενες σε ανοιχτού τύπου υπολογιστικά περιβάλλοντα που ευνοούν τη διερευνητική μάθηση.

2.2 Το προτεινόμενο σενάριο

Το προτεινόμενο σενάριο εντάσσεται, όπως αναφέρθηκε, σε ένα ευρύτερο διαθεματικό σχέδιο εργασίας με τίτλο «Ο τόπος που ζω, η Περαία Θεσσαλονίκης».

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΙΝΩΝ ΓΝΩΣΤΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ-ΑΦΟΡΜΗΣΗ

Με αφορμή την επίσκεψη της προγιαγιάς ενός νηπίου που γεννήθηκε στην Περαία και μας παρουσιάζει τα έθιμα του Πάσχα, τα παιδιά μαζί με τη

νηπιαγωγό αποφασίζουν να ερευνήσουν και να γνωρίσουν καλύτερα τον τόπο που ζουν.

Δημιουργούν δύο ιστογράμματα: το ένα με στόχο να καταγραφούν και να εξακριβωθούν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των παιδιών σχετικά με την Περαία και το άλλο για το τι θέλουν να μάθουν τα παιδιά σχετικά με το θέμα. Αναλυτικότερα: η νηπιαγωγός σε συνεργασία με τα παιδιά δημιουργούν στο λογισμικό Kidspiration ένα ιστόγραμμα. Γράφουν το θέμα (Περαία) και στην εξακίνωση αυτού η νηπιαγωγός καταγράφει κάθε σχετική ιδέα-γνώση των παιδιών (brainstorming). Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και για το δεύτερο ιστόγραμμα σχετικά με το τι θέλουν να μάθουν τα παιδιά.

Στη συνέχεια ανοίγουν το φυλλομετρητή και μέσω της μηχανής αναζήτησης google αναζητούν πληροφορίες (τις οποίες διαβάζει η νηπιαγωγός) και εικόνες σχετικές με το θέμα τις οποίες αποθηκεύουν σε σχετικό φάκελο

Επισκέπτονται τον ιστότοπο της ελληνικής Wikipedia και αντλούν πρόσθετες πληροφορίες.

Προγραμματίζουν επίσης να έρθουν επίσκεψη στο νηπιαγωγείο οι γιαγιάδες άλλων δύο παιδιών που γεννήθηκαν στην Περαία για να τους μιλήσουν για την καταγωγή των πρώτων κατοίκων της Περαίας, για την καθημερινή ζωή και τις ασχολίες τους καθώς και για τα σχολεία και τα παλιά παιχνίδια των παιδιών.

Τέλος η νηπιαγωγός φέρνει στην τάξη δύο βιβλία με πλούσιο φωτογραφικό υλικό σχετικά με το θέμα:

Μπαλάφας Νίκος, *Μνήμες από το καφενείο της Περαίας*, Περαία, 2001

Στεφανίδης Εμμανουήλ, *Η ιστορία των 60 πρώτων χρόνων της Περαίας*, Περαία, 2001

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

1^η Δραστηριότητα με το Λογισμικό Οπτικοποίησης (Google Earth)

Οι στόχοι της δραστηριότητας αυτής είναι:

- Να εξοικειωθούν τα παιδιά με τη διαδικτυακή εφαρμογή Google Earth.
- Να αναπτύξουν γνώσεις σχετικά με τους χάρτες, να αναγνωρίζουν ότι οι χάρτες είναι εργαλεία που μας βοηθούν να προσανατολιζόμαστε στο χώρο, απεικονίζουν τον κόσμο σε μικρογραφία (σύγκριση χαρτών διαφορετικής κλίμακας) και μας παρέχουν πληροφορίες (απλά σύμβολα, πόλεις, ξηρά, θάλασσα, διαδρομές).
- Να διερευνούν το χώρο και να προσανατολίζονται σε σχέση με σταθερά σημεία αναφοράς..
- Να μετρούν χρησιμοποιώντας αυθαίρετες ή συμβατικές μονάδες μέτρησης.
- Να αναγνωρίζουν τη διεύθυνσή τους και το όνομα της πόλης τους.
- Να αντιγράφουν λέξεις που εξυπηρετούν λειτουργικές ανάγκες.

Α΄φάση

Αρχικά η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά τη διαδικτυακή εφαρμογή Google Earth. Τους δείχνει τη γη και τα παροτρύνει να φανταστούν ότι βρίσκονται μέσα σε ένα διαστημόπλοιο που όλο και πλησιάζει στη γη και θέλει να προσγειωθεί στην αυλή του νηπιαγωγείου μας. Καθώς η νηπιαγωγός χρησιμοποιώντας τη ράβδο μεγέθυνσης πλησιάζει στη γη, ζητά από τα παιδιά να αναγνωρίσουν περιοχές που ήδη γνωρίζουν από τους συμβατικούς χάρτες (Ελλάδα, Θεσσαλονίκη, Περαιά). Όταν προσγειωθούν στο σχολείο, η νηπιαγωγός προσθέτει καρφίτσα και τη λεζάντα «6° ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΠΕΡΑΙΑΣ» (στον παγκόσμιο χάρτη έχουν καταργηθεί όλες οι υπόλοιπες καρφίτσες και τα ονόματα, ώστε το νηπιαγωγείο να γίνεται άμεσα ορατό από τα παιδιά).



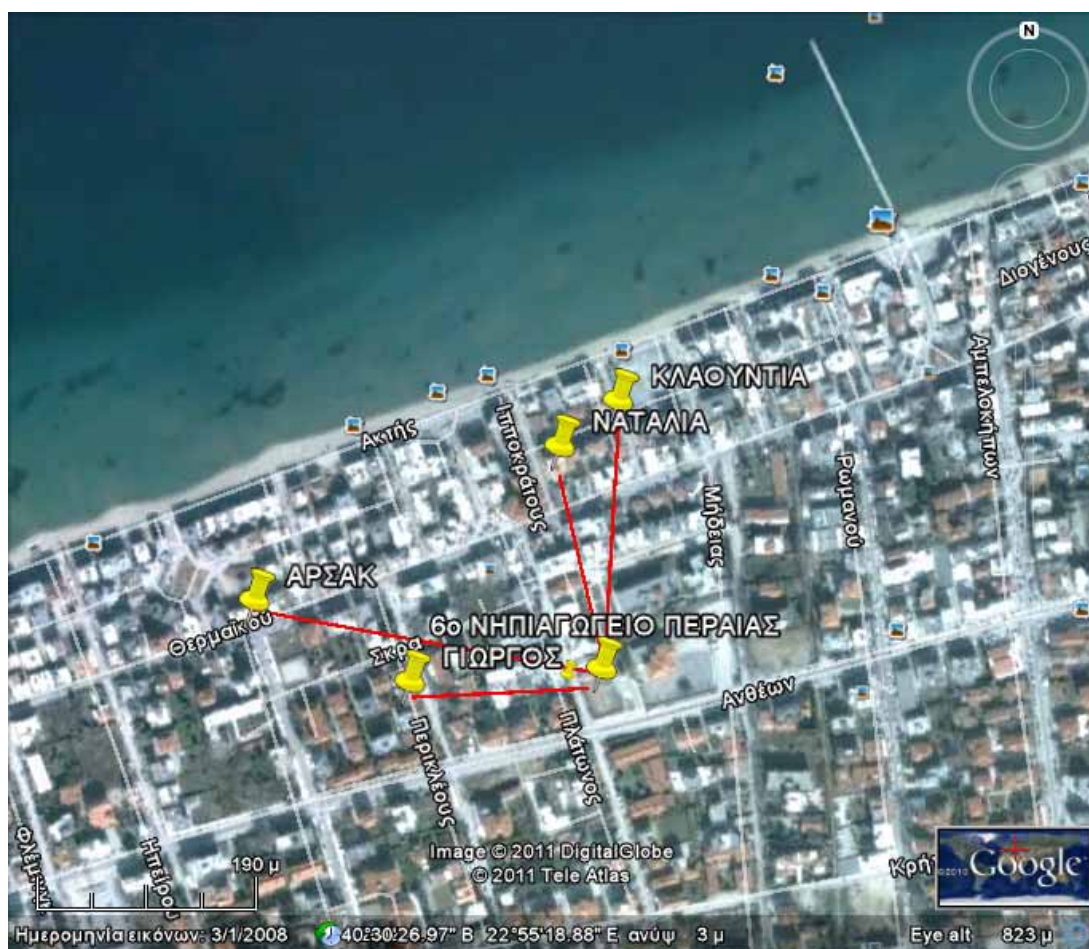
Στη συνέχεια τα παιδιά σε ομάδες τριών ατόμων πειραματίζονται με τη διαδικτυακή εφαρμογή Google Earth, εξοικειώνονται με τη ράβδο μεγέθυνσης και σμίκρυνσης και κάνουν ένα φανταστικό ταξίδι με το διαστημόπλοίο τους.

Β΄ φάση

Στη φάση αυτή τα παιδιά καλούνται να βρουν στο Google Earth το σπίτι τους, να μαρκάρουν τη διαδρομή από το σπίτι στο σχολείο και τέλος να συγκρίνουν το μήκος των διαδρομών τους.

Τα παιδιά σε ομάδες των 4 ατόμων και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αντιγράφουν από μία καρτέλα στο παράθυρο «Αναζήτηση –Πτήση προς» τη διεύθυνσή τους και οδηγούνται στην περιοχή του σπιτιού τους. Επιλέγουν το εικονίδιο «Προσθήκη Σήμανσης Μέρους» και στο παράθυρο που ανοίγει, γράφουν το όνομά τους. Από τα εργαλεία επιλέγουν «χάρακας διαδρομής», μαρκάρουν τη διαδρομή από το σπίτι στο σχολείο και στη συνέχεια συγκρίνουν τις διαδρομές τους και κάνουν εικασίες για το ποια διαδρομή είναι μακρύτερη. Για να ελέγξουν τις εικασίες τους, φωτογραφίζουν με την εφαρμογή Hyper Snap τις διαδρομές τους, τις εκτυπώνουν, τις μετρούν με

σχοινάκι και συγκρίνουν το μήκος τους.



2^η Δραστηριότητα με το λογισμικό παρουσίασης (Power Point).

Στόχοι αυτής της δραστηριότητας είναι:

- Να ερμηνεύουν στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και περιγραφής, σύγκρισης και σειροθέτησης
- Να προσεγγίζουν τα παιδιά διαισθητικά την έννοια της κλίμακας μέσα από έννοιες απόστασης (κοντά-μακριά) και μεγέθους (μικρό-μεγάλο)
- Να περιγράφουν, να εξηγούν και να αιτιολογούν τις επιλογές τους κατά την παρουσίαση της εργασίας τους
- και να αποκτήσουν δεξιότητες χειρισμού του λογισμικού παρουσιάσεων Power point.

Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν μια παρουσίαση στο Power Point

βάζοντας στη σωστή σειρά (από το πλησιέστερο στο πιο απομακρυσμένο),
εικόνες από το Google Earth

Η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά 5 εικόνες με λήψη διαφορετικής απόστασης από το Google Earth (νηπιαγωγείο/φωτογραφία της πρόσοψης, γειτονιά, Περαία ,Ελλάδα, Γη) καθώς και το λογισμικό παρουσιάσεων Power Point. Ανοίγει 5 διαφάνειες και ζητά από τα παιδιά να κάνουν εισαγωγή των εικόνων με τη σωστή σειρά ώστε να δημιουργήσουν μια παρουσίαση. Στη συνέχεια τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων ετοιμάζουν την παρουσίασή τους και την προβάλλουν στο σύνολο των παιδιών της τάξης, ενώ παράλληλα περιγράφουν λεκτικά τις εικόνες που παρουσιάζουν.



3^η Δραστηριότητα με το λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (Kidspiration) χρονική ακολουθία

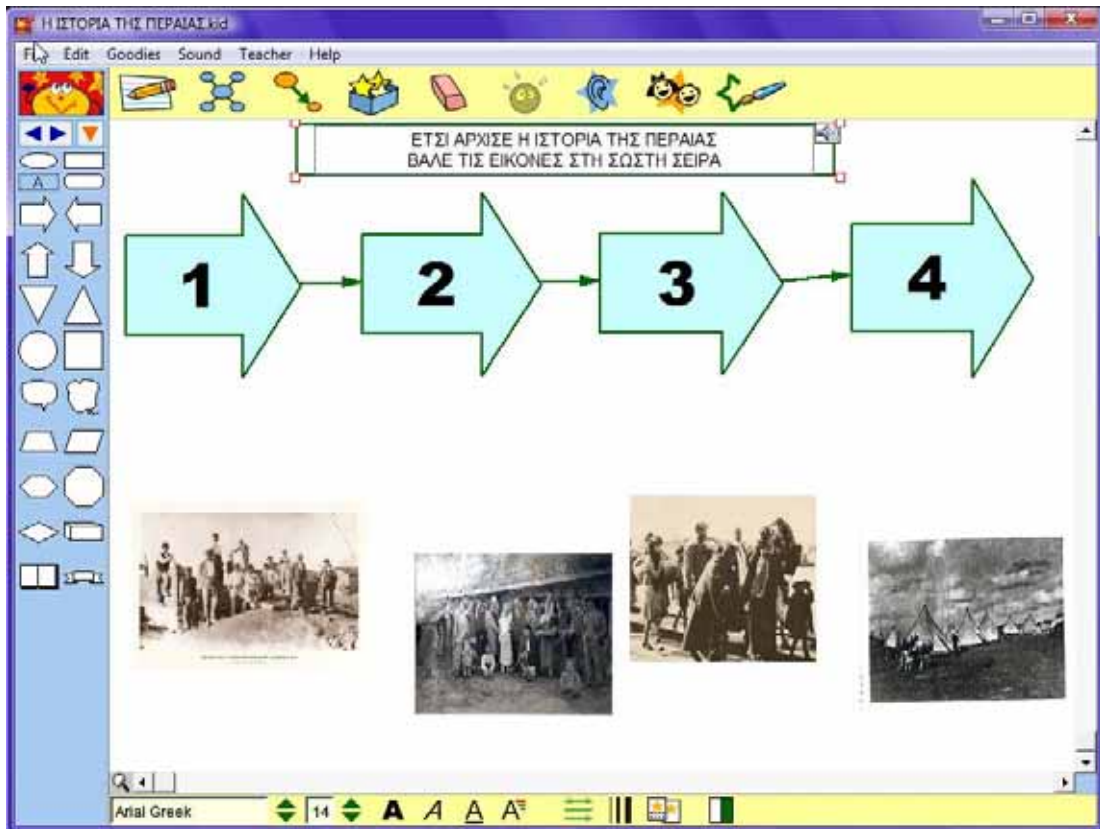
Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι:

- Να αντιλαμβάνονται τα παιδιά τη χρονική ακολουθία γεγονότων και να τα αναπαριστούν σύμφωνα με τη χρονική τους ακολουθία
- Να αναπτύσσουν ενδιαφέρον για ιστορικά γεγονότα
- Να διηγούνται/αφηγούνται και να τηρούν τη διαδοχική σειρά των γεγονότων
- Να εξοικειωθούν με το λογισμικό kidspiration

Πριν τη πραγματοποίηση της δραστηριότητας τα παιδιά συζητούν με τη νηπιαγωγό για τη Μικρασιατική καταστροφή, τον ερχομό των προσφύγων στην Ελλάδα, τις συνθήκες της ζωής τους κατά τα πρώτα χρόνια. Η προσκεκλημένη προγιαγιά μιας μαθήτριας που γεννήθηκε στην Περαία λίγα χρόνια μετά την εγκατάσταση των γονιών της, τους μιλάει για τον τόπο καταγωγής των πρώτων κατοίκων της Περαίας, για τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν αλλά και τον τρόπο που οργάνωσαν το χωριό και τη ζωή τους.

Στην δραστηριότητα που ακολουθεί τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν με χρονική σειρά παλιές φωτογραφίες από την εγκατάσταση των πρώτων προσφύγων στην Ελλάδα-Περαία και στη συνέχεια να αφηγηθούν την ιστορία και να την ηχογραφήσουν. Για το λόγο αυτό η νηπιαγωγός δημιουργεί ένα ημιδομημένο φύλλο εργασίας χρησιμοποιώντας το λογισμικό εννοιολογικών Χαρτών (kidspiration). Οι οδηγίες δίνονται με γραπτό κείμενο, αλλά υπάρχει και η αντίστοιχη ηχητική επιλογή.

Τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων τοποθετούν τις εικόνες στη σειρά, αφηγούνται και ηχογραφούν την ιστορία τους και την παρουσιάζουν στο σύνολο των παιδιών της τάξης



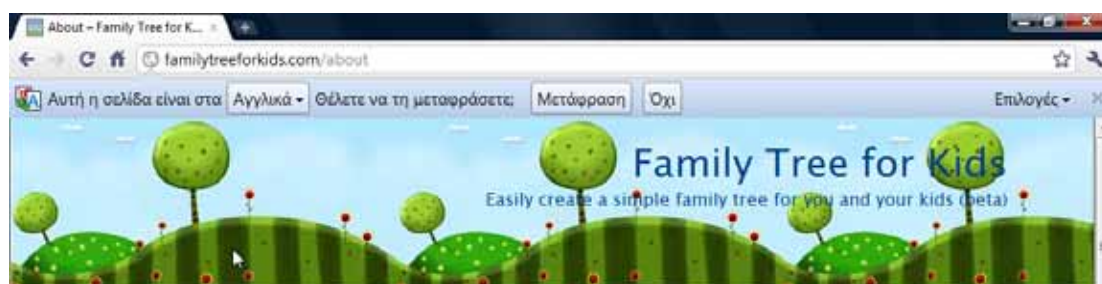
4^η Δραστηριότητα στο περιβάλλον δημιουργίας γενεαλογικού δένδρου για παιδιά (www.familytreeforkids.com)

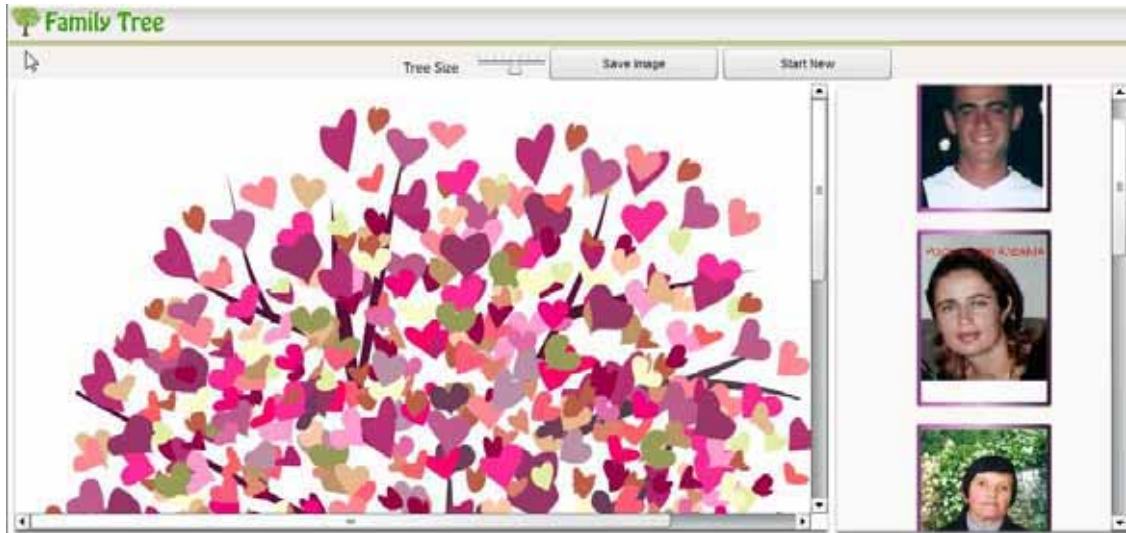
Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι:

- Να συνειδητοποιήσουν τα παιδιά τη μοναδικότητά τους, αλλά και να εντοπίζουν τις ομοιότητες και τις διαφορές με τους άλλους και να τις σέβονται.
- Να εξοικειωθούν με περιβάλλοντα του web 2.0

Με αφορμή τη συζήτηση για την καταγωγή των πρώτων κατοίκων της Περαίας, τίθεται το ερώτημα για τη σημερινή σύνθεση του πληθυσμού της Περαίας. Αποφασίζεται λοιπόν να αναζητήσει κάθε παιδί τη δική του καταγωγή, ώστε να δημιουργηθεί ένα μικρό στατιστικό δείγμα της σημερινής πληθυσμιακής σύνθεσης.

Τα παιδιά φέρνουν στο σχολείο φωτογραφίες της οικογένειάς τους (όπου αναγράφεται η ημερομηνία και ο τόπος γέννησης του κάθε προσώπου). Η νηπιαγωγός τις σαρώνει με τη βοήθεια των παιδιών και τις αποθηκεύει σε φακέλους με το όνομα κάθε παιδιού. Στη συνέχεια τα παιδιά σε ομάδες ανοίγουν το φυλλομετρητή στη διεύθυνση www.familytreeforkids.com και αφού επιλέξουν το δένδρο που τους αρέσει εισάγουν τις φωτογραφίες τους και με drag and drop τις τοποθετούν στο οικογενειακό τους δένδρο. Τέλος αποθηκεύουν τις εργασία τους, τις εκτυπώνουν και τις παρουσιάζουν στην τάξη.







5^η Δραστηριότητα με το λογισμικό δημιουργίας λογιστικών φύλλων (Excel)

Στόχοι αυτής της δραστηριότητας αυτής είναι:

- τα παιδιά να συγκεντρώνουν, να οργανώνουν και να επεξεργάζονται δεδομένα, ώστε να μπορούν να ερμηνεύουν, να κατανοούν, να παρουσιάζουν και να διαχειρίζονται πληροφορίες. Πιο συγκεκριμένα να απεικονίζουν σχέσεις σε πίνακες καταγραφής και γραφικές παραστάσεις.
- να εξοικειωθούν με το περιβάλλον των υπολογιστικών φύλλων.

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά καταγράφουν σε έναν πίνακα διπλής εισόδου στο Excel και παρουσιάζουν, δεδομένα που συγκέντρωσαν από μια

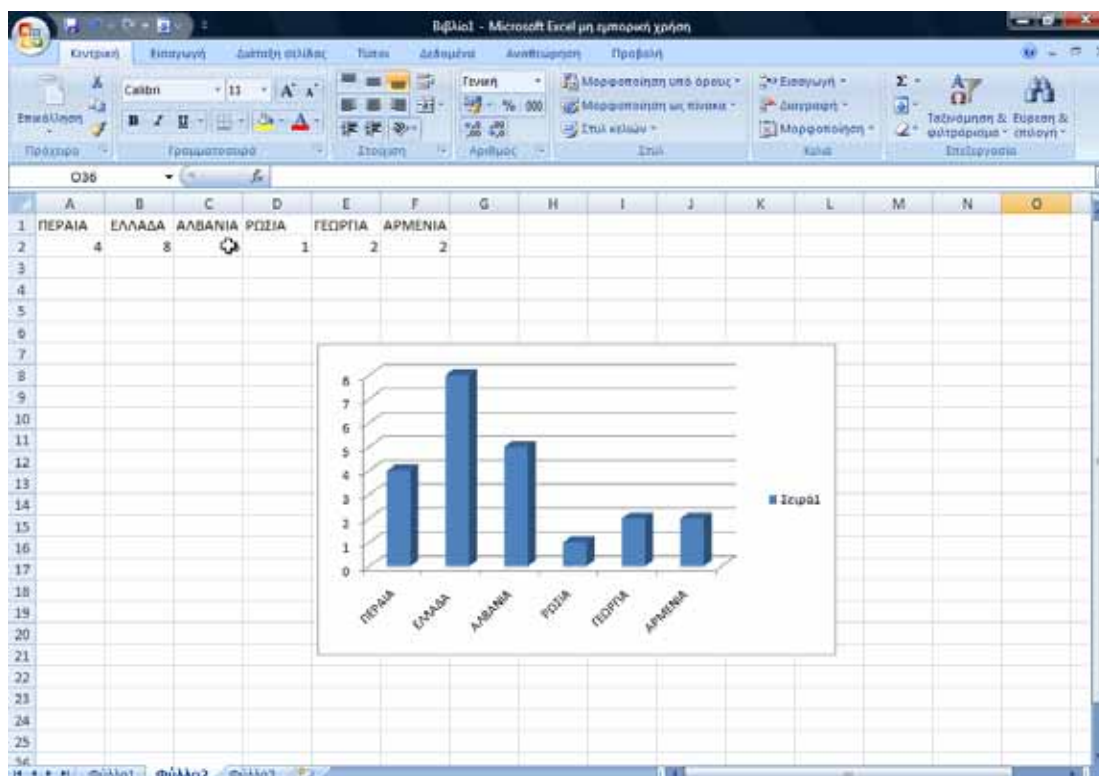
έρευνα στην τάξη σχετικά με την καταγωγή των συμμαθητών τους.

Η νηπιαγωγός δημιουργεί σε ένα υπολογιστικό φύλλο του λογισμικού Microsoft Excel έναν πίνακα διπλής εισόδου με τα ονόματα των παιδιών και τις χώρες καταγωγής τους. Στη συνέχεια κάθε παιδί καλείται να χρωματίσει κόκκινο το κελί που του αντιστοιχεί συμπληρώνοντας τον αριθμό 1. Τέλος όλα μαζί τα παιδιά μετρούν και γράφουν το άθροισμα της κάθε στήλης στο αντίστοιχο κίτρινο κελί. Εναλλακτικά η νηπιαγωγός δείχνει στα παιδιά το εργαλείο της άθροισης, επιλέγουν με το ποντίκι την στήλη που θέλουν και πατώντας το εργαλείο της άθροισης βρίσκουν το αποτέλεσμα.

	A	B	C	D	E	F	G
1		ΠΕΡΑΙΑ	ΕΛΛΑΔΑ	ΑΛΒΑΝΙΑ	ΡΩΣΙΑ	ΓΕΩΡΓΙΑ	ΑΡΜΕΝΙΑ
2	Βικτωρία					1	
3	Κλειώ		1				
4	Αρσάκ						1
5	Γεωργία		1				
6	Λευτέρης		1				
7	Αλεξάντρ						1
8	Μαρία		1				
9	Ναταλία	1					
10	Γεώργιος		1				
11	Σταύρος	1					
12	Μίμης			1			
13	Ελένη Μ.		1				
14	Εριγκέλις						
15	Ζωή			1			
16	Χριστίνα						
17	Αγνή	1					
18	Ελένη Σ.		1				
19	Ηλίας		1				
20	Ελένη Τ.	1					
21	Οργκίτο			1			
22	Σέμη					1	
23	Κλοντιάνα			1			
24	Ρατζαρέλα			1			
25	Δήμητρα				1		
26		4	8	5	1	2	2

Ανοίγουν ένα δεύτερο φύλλο, μεταφέρουν τις χώρες καταγωγής και το αντίστοιχο άθροισμα των παιδιών, μετατρέπουν τα ποσοτικά δεδομένα

σε γράφημα (κάνουν εισαγωγή γραφήματος στήλης) και παρατηρούν και σχολιάζουν το γράφημα που δημιουργείται



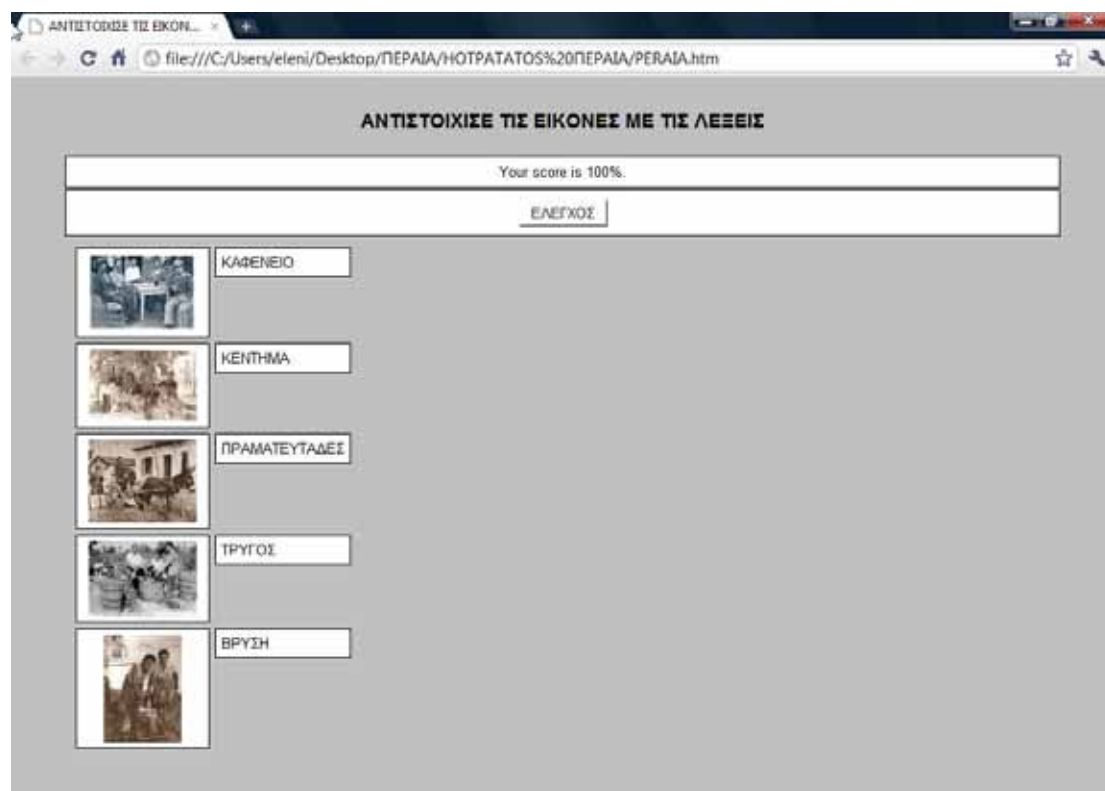
Την ημέρα κατά την οποία υλοποιήθηκε η δραστηριότητα, φιλοξενούνταν στην τάξη μας 4 παιδιά του άλλου τμήματος. Για το λόγο αυτό εμφανίζονται στον πίνακα 24 παιδιά αντί για 20, που είναι η πραγματική δυναμικότητα του τμήματος.

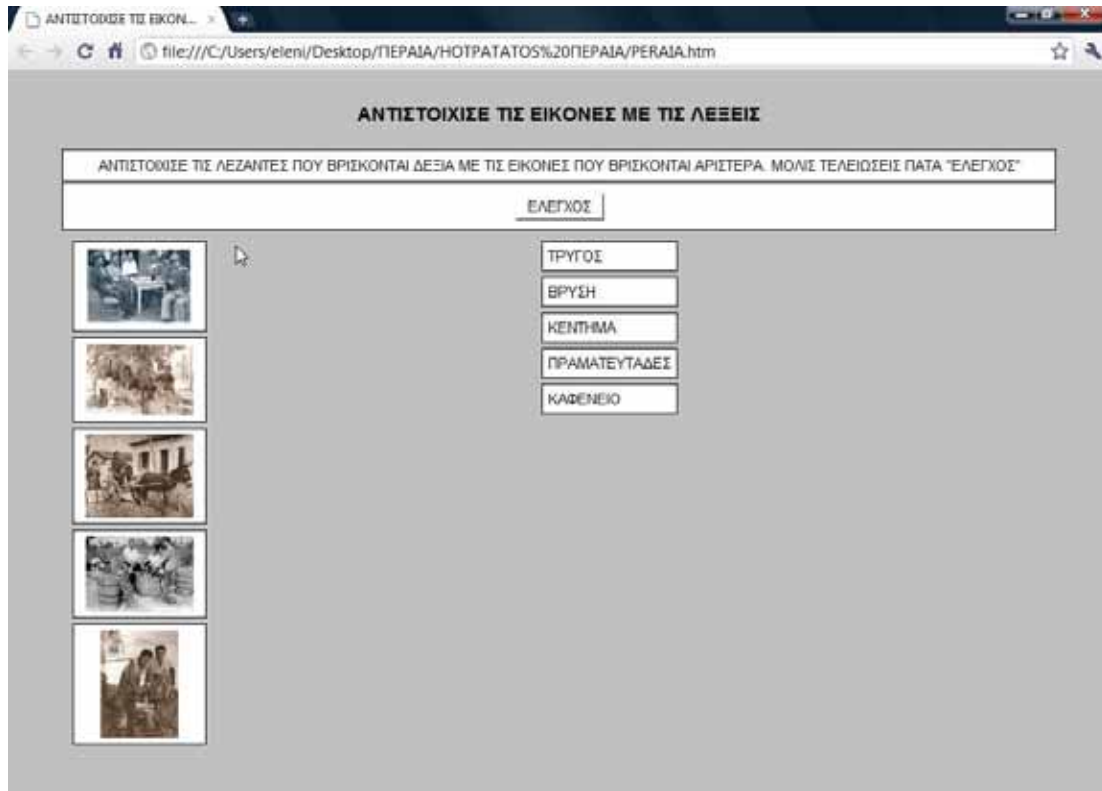
6^η Δραστηριότητα με το σύστημα δημιουργίας ασκήσεων και ηλεκτρονικής αξιολόγησης: Hot Patatoes

Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι:

- Να αναγνωρίσουν οικείες λέξεις που υπάρχουν σε πίνακες αναφοράς και να αντιστοιχίσουν τις λέξεις με παλιές φωτογραφίες.
- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του συστήματος δημιουργίας ασκήσεων Hot Patatoes.

Η νηπιαγωγός με τη χρήση του λογισμικού jmatch δημιουργεί έναν πίνακα. Στην αριστερή στήλη τοποθετεί 5 αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες από τις ασχολίες των πρώτων κατοίκων της Περαίας και στη δεξιά στήλη τις αντίστοιχες λέξεις. Τα παιδιά καλούνται να αντιστοιχίσουν τις φωτογραφίες με τις κατάλληλες λέξεις. Με το ποντίκι σέρνουν τις λέξεις και τις τοποθετούν στη σωστή θέση. Μ' αυτόν το παιγνιώδη τρόπο γίνεται εμπέδωση και έλεγχος των γνώσεων των παιδιών σχετικά με το θέμα.





7^η Δραστηριότητα με τη διαδικτυακή εφαρμογή jigsaw puzzles στη διεύθυνση <http://www.jigsawplanet.com/>

Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι, να εξοικειωθούν τα παιδιά με τη διαδικτυακή εφαρμογή jigsaw puzzles, να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους και να καλλιεργήσουν δεξιότητες μαθηματικών εννοιών (αναγνώριση κλειστής – ανοιχτής γραμμής, χωρικές σχέσεις, γειννίαση και διαδοχή).

Τα παιδιά καλούνται να δημιουργήσουν ανά ομάδα το δικό τους παζλ και να το ανακατασκευάσουν

Αρχικά τα παιδιά σε ομάδες επιλέγουν ένα θέμα σχετικό με το σχέδιο εργασίας (πχ. «οι πρόσφυγες έρχονται στην Περαία», «Η Περαία τα παλιά χρόνια», « Τα παιχνίδια της παλιάς Περαίας», «Η Περαία σήμερα») και δημιουργούν με ζωγραφική και κολάζ τη δική τους σύνθεση Στη συνέχεια φωτογραφίζουν και αποθηκεύουν στο υπολογιστή τη φωτογραφία της σύνθεσής τους. Ανοίγουν το φυλλομετρητή στη διεύθυνση <http://www.jigsawplanet.com/>, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού επιλέγουν τη

δημιουργία παζλ, εισάγουν την ψηφιοποιημένη φωτογραφία της σύνθεσής τους, επιλέγουν τον αριθμό και το σχήμα των κομματιών του παζλ, δημιουργούν το παζλ και στη συνέχεια το συμπληρώνουν .



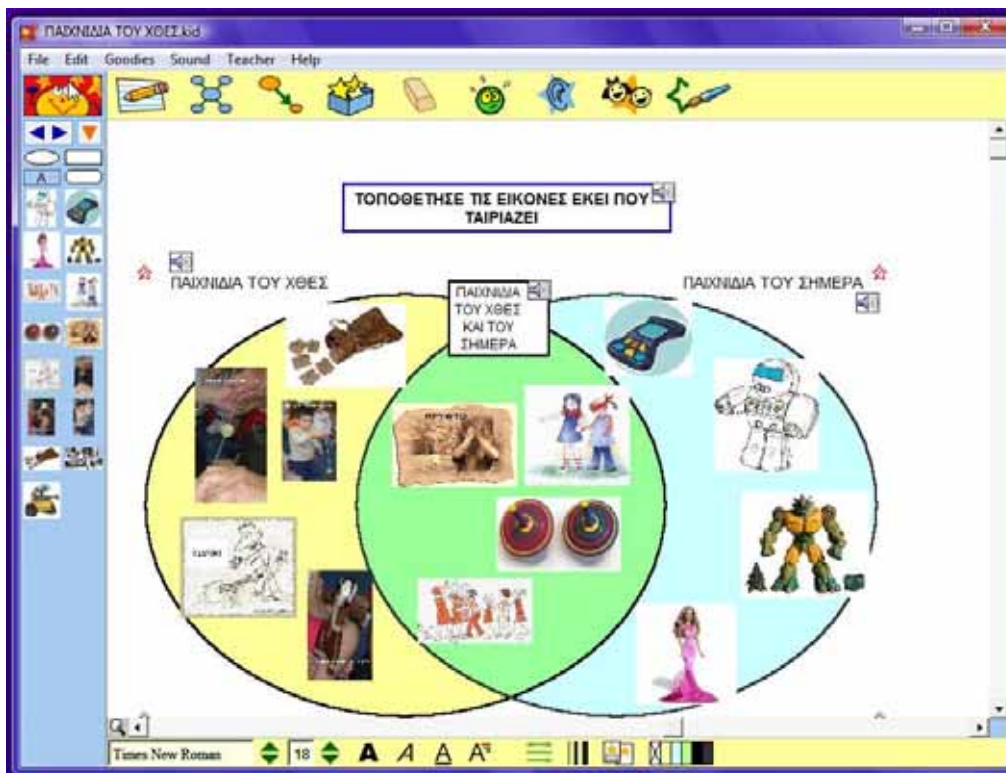
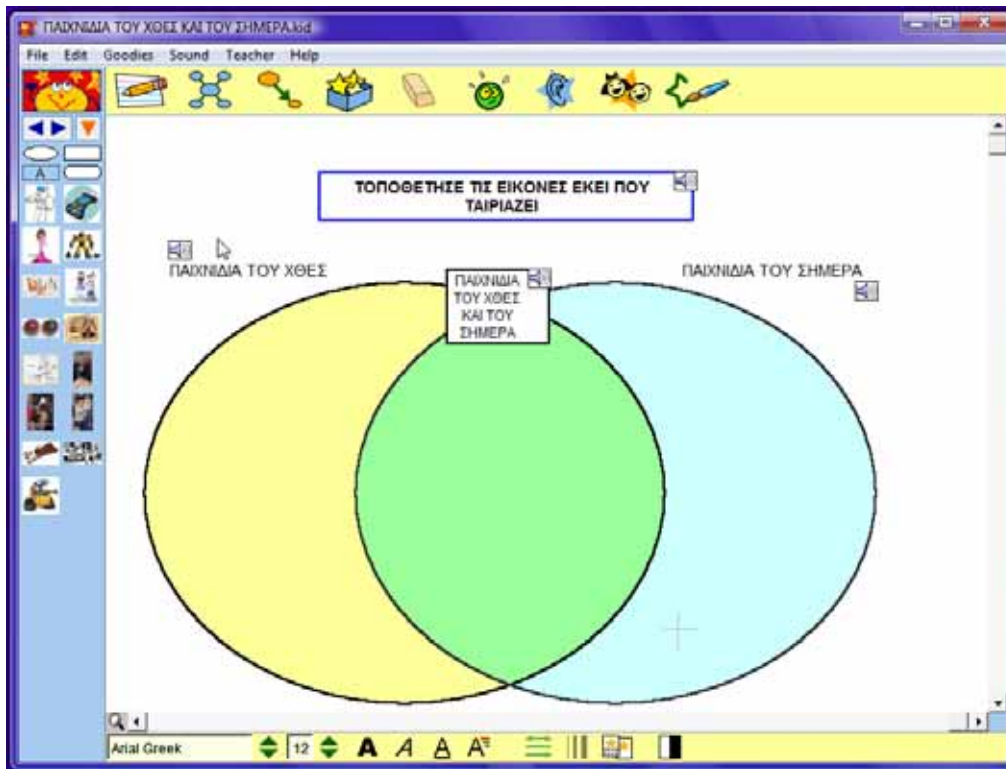
8^η Δραστηριότητα με το λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (Kidspiration) διάγραμμα Venn

Στόχος της δραστηριότητας είναι, τα παιδιά να παρατηρούν, να περιγράφουν, να συγκρίνουν και να ταξινομούν/ομαδοποιούν με βάση ορισμένα κοινά γνωρίσματα. Να εισάγονται έτσι σταδιακά στην έννοια των σχέσεων.

Η προσκεκλημένη γιαγιά μιας μαθήτριας παρουσιάζει στα παιδιά τα παιχνίδια που έπαιζαν παλιά. Τα παιδιά, με τη βοήθειά της, κατασκευάζουν διάφορα παλιά παιχνίδια και τα φωτογραφίζουν. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού ψάχνουν στο διαδίκτυο εικόνες και από τα υπόλοιπα παιχνίδια που τους ανέφερε η προσκεκλημένη τους, καθώς και εικόνες από τα παιχνίδια που παίζουν τα ίδια σήμερα και τις αποθηκεύουν σε έναν φάκελο.

Στη δραστηριότητα που ακολουθεί τα παιδιά καλούνται να ομαδοποιήσουν τα παιχνίδια, με κριτήριο την εποχή που παίζονται, σε παιχνίδια του «χθες» και του «σήμερα». Παράλληλα πρέπει να αναγνωρίσουν τα παιχνίδια που ανήκουν από κοινού και στις δύο κατηγορίες και να τα τοποθετήσουν στη σωστή θέση στο διάγραμμα (διάγραμμα Venn).

Στο πλαίσιο αυτό η νηπιαγωγός δημιουργεί ένα ημιδομημένο φύλλο εργασίας χρησιμοποιώντας το λογισμικό εννοιολογικών χαρτών (kidspiration). Δημιουργεί επίσης μία νέα βιβλιοθήκη εικόνων στην οποία εισάγει τις εικόνες που έχουν αποθηκεύσει με τα παιδιά. Οι οδηγίες δίνονται με γραπτό κείμενο, αλλά υπάρχει και η αντίστοιχη ηχητική επιλογή. Τα παιδιά σε ομάδες των τριών ατόμων υλοποιούν τη δραστηριότητα και την παρουσιάζουν στην τάξη αιτιολογώντας τις επιλογές τους.



9^η Δραστηριότητα με το λογισμικό έκφρασης και δημιουργικότητας (TuxPaint)

Στόχοι της δραστηριότητας αυτής είναι τα παιδιά:

- Να παρατηρούν το ανθρωπογενές περιβάλλον, να αναπτύσσουν ιδέες και συναισθήματα και να το αναπαριστούν συμβολικά.
- Να χρησιμοποιούν την τεχνολογία, να πειραματίζονται και να ανακαλύπτουν μέσα από τα εργαλεία και τις δυνατότητες των λογισμικών έκφρασης και δημιουργίας, νέους τρόπους έκφρασης, εικονικής αναπαράστασης και δημιουργίας
- Να εξοικειωθούν με το λογισμικό έκφρασης και δημιουργικότητας (TuxPaint).

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά καλούνται σε ζευγάρια να συνθέσουν μια εικόνα με ότι τους αρέσει κι ότι δεν τους αρέσει στη σύγχρονη Περαία. Μπορούν να πειραματιστούν και να χρησιμοποιήσουν όλα τα εργαλεία που προσφέρει το πρόγραμμα για την απεικόνιση των θεμάτων.





10^η Δραστηριότητα Λογισμικό έκφρασης και δημιουργικότητας (Revelation Natural Art).

Στόχος της δραστηριότητας είναι τα παιδιά να διερευνήσουν τις δυνατότητες που μας δίνει η τεχνολογία για επεξεργασία, τροποποίηση και δημιουργία νέων εικόνων, να εκφραστούν δημιουργικά και να προσεγγίσουν τον οπτικό αλφαριθμητισμό.

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά καλούνται να κάνουν εισαγωγή μιας παλιάς φωτογραφίας της Περαιάς ή μιας φωτογραφίας από τις δραματοποιήσεις που πραγματοποιήθηκαν στην τάξη για την ιστορία της Περαιάς στο Revelation Natural Art, να την επεξεργαστούν και να δημιουργήσουν μία νέα εικόνα χρησιμοποιώντας όλα τα εργαλεία του λογισμικού.



11^η Δραστηριότητα με το λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής και οργάνωσης ψηφιακών εικόνων, ήχου και βίντεο (Windows Movie Maker)

Στόχοι της δραστηριότητας αυτής είναι:

- Να εκφραστούν τα παιδιά δημιουργικά μέσα από το θεατρικό παιχνίδι
- Να ξαναθυμηθούν, να βάλουν στη σειρά και να ανακεφαλαιώσουν τις πληροφορίες και τις γνώσεις που απέκτησαν
- Να εξοικειωθούν με λογισμικό καταγραφής, αναπαραγωγής και οργάνωσης ψηφιακών εικόνων, ήχου και βίντεο (Windows Movie Maker)

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δραματοποιήσει μια περίοδο της ιστορίας της Περαιάς καθώς και σκηνές από την καθημερινή ζωή σε διάφορες εποχές. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού επιλέγουν κοστούμια, σκηνικά αντικείμενα, τραγούδια και μουσική και παρουσιάζουν τη δραματοποίησή τους στα παιδιά των άλλων τμημάτων του νηπιαγωγείου. Η νηπιαγωγός φωτογραφίζει τη δραματοποίηση και αποθηκεύει τις φωτογραφίες σε φάκελο μαζί με όλες τις υπόλοιπες εικόνες και φωτογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος.

Στη συνέχεια τα παιδιά, χωρισμένα σε ομάδες ανάλογα με την ιστορική περίοδο που δραματοποίησαν, αναλαμβάνουν να δημιουργήσουν με το λογισμικό Windows Movie Maker το δικό τους βίντεο, εισάγοντας εικόνες, μουσική και αποσπάσματα βίντεο. Οι ομάδες αποφασίζουν να εκτελέσουν την εργασία τους σε ένα αρχείο με τη σειρά, ανάλογα με τη χρονική ακολουθία των ιστορικών περιόδων, ώστε να δημιουργηθεί ένα ενιαίο βίντεο.

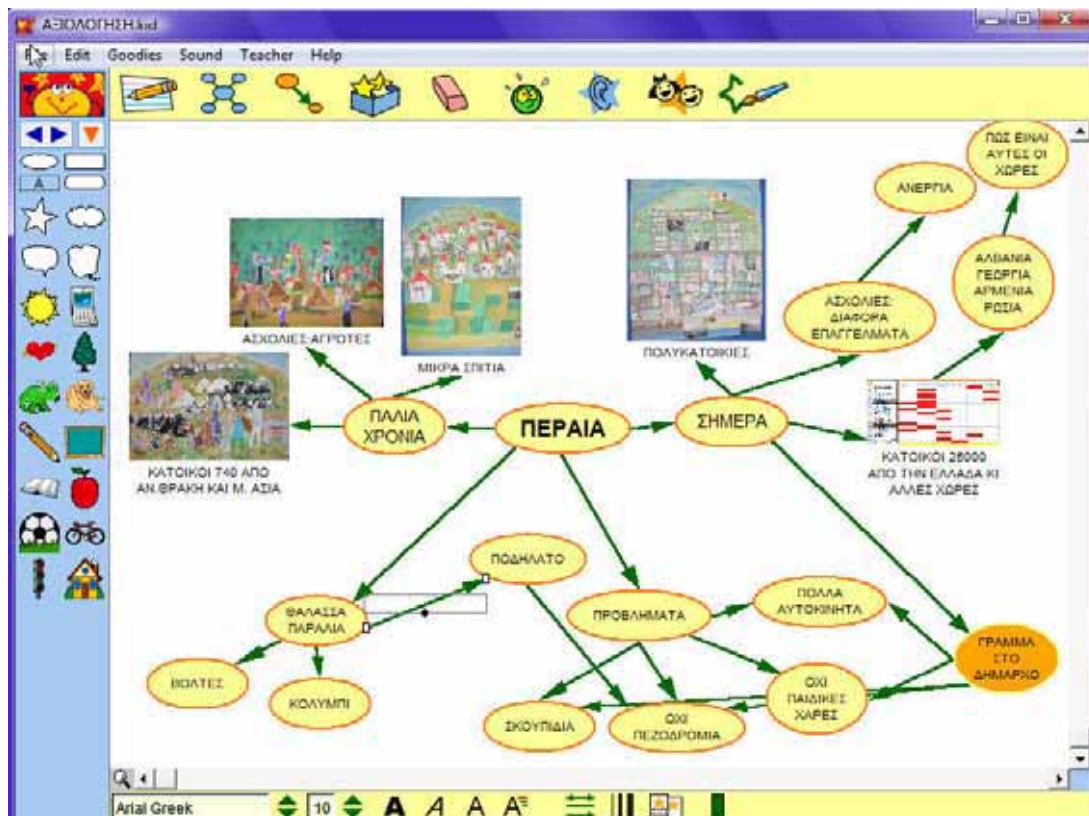


12^η Δραστηριότητα με το λογισμικό Εννοιολογικής Χαρτογράφησης (Kidspiration)

Στόχος της δραστηριότητας αυτής είναι η αξιολόγηση των γνώσεων των παιδιών.

Τα παιδιά σε ομάδες των 4 ατόμων και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού δημιουργούν έναν εννοιολογικό χάρτη με πληροφορίες για την Περαία. Συζητούν για τις ιδέες και τις επιλογές τους και στη συνέχεια κατασκευάζουν το χάρτη τους και εισάγουν και σχετικές φωτογραφίες. Η νηπιαγωγός λειτουργεί στη συγκεκριμένη δραστηριότητα ως γραφέας και καταγράφει όσα της υπαγορεύουν οι μαθητές.

Παράλληλα ο τελικός αυτός χάρτης λειτουργεί από τη μια ως εργαλείο αξιολόγησης για τις γνώσεις που αποκόμισαν οι μαθητές από την εφαρμογή του σχεδίου εργασίας «Ο τόπος που ζω, η Περαία Θεσσαλονίκης» και από την άλλη ως αφορμή για την πιθανή επέκταση του σεναρίου..



Υποσημείωση – Παρατήρηση

Στις δραστηριότητες που παρουσιάστηκαν δεν αναφέρθηκε ο όρος «Φύλλα Εργασίας», διότι στην Προσχολική εκπαίδευση δε γίνεται συνήθως χρήση «Φύλλων Εργασίας» με την τυπική έννοια του όρου. Ως «Φύλλα Εργασίας» μπορούμε να θεωρήσουμε όλα τα απαραίτητα υλικά και τις γραπτές ή προφορικές οδηγίες που παρέχει η εκπαιδευτικός στα παιδιά, ώστε να πραγματοποιήσουν μια μαθησιακή δραστηριότητα. Όλα τα παραπάνω περιγράφονται αναλυτικά σε κάθε δραστηριότητα χωριστά.

2.3 Επέκταση

Μια πιθανή επέκταση του σεναρίου θα μπορούσε να είναι η παρουσίαση από τους μαθητές, ολόκληρου του σχεδίου εργασίας και ειδικότερα των δραστηριοτήτων που αφορούν στις νέες τεχνολογίες, στους γονείς και την τοπική κοινότητα. Μία τέτοια εκδήλωση θα έδινε στους μαθητές την ευκαιρία

να αναδιοργανώσουν τις σκέψεις , τις ιδέες, τις γνώσεις και τις αντιλήψεις τους και θα ενίσχυε τις μεταγνωστικές τους δεξιότητες.

Επίσης, εκφράστηκε από τα παιδιά η επιθυμία, να σταλεί μια επιστολή στο δήμαρχο για τα προβλήματα που συναντούν στην καθημερινότητά τους, λόγω της έλλειψης χώρων για παιχνίδι και ποδήλατο και να προταθούν και κάποιες λύσεις, όπως για παράδειγμα να μένει η αυλή του νηπιαγωγείου ανοικτή τα απογεύματα ώστε να την χρησιμοποιούν ως παιδική χαρά. Η επιστολή αυτή θα μπορούσε να αποτελέσει την αφορμή για την εμπλοκή των παιδιών σε δραστηριότητες ανάγνωσης και γραφής μέσω του επεξεργαστή κειμένου (Word).

Τέλος, τα παιδιά ζήτησαν να μάθουν περισσότερα για τις χώρες προέλευσης των συμμαθητών τους και να προσκαλέσουν τους γονείς τους στην τάξη. Σχετικά με το θέμα αυτό θα μπορούσε να υλοποιηθεί ένα νέο διαθεματικό σενάριο.

2.4 Αξιολόγηση

Οι στόχοι του σεναρίου ως προς το γνωστικό αντικείμενο, ως προς την μαθησιακή διαδικασία και ως προς την χρήση των νέων τεχνολογιών επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό.

Τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με την ιστορία της Περαιάς, γνώρισαν τη χρονική ακολουθία των γεγονότων, καθώς και τα σύγχρονα προβλήματα που αντιμετωπίζει. Ερεύνησαν την καταγωγή τους και συνειδητοποίησαν την πολυπολιτισμικότητα του τόπου που ζουν. Εντόπισαν την πόλη τους και το σπίτι τους στο Google Earth και ασχολήθηκαν με ομαδοποιήσεις και ταξινομήσεις.

Η εργασία σε ομάδες βοήθησε τα παιδιά να συνεργάζονται, να συζητούν και να παίρνουν αποφάσεις από κοινού. Στις περισσότερες δραστηριότητες τα παιδιά ενεργούσαν ανεξάρτητα, χωρίς να χρειάζονται τη συνεχή παρέμβαση της εκπαιδευτικού και μέσα από τη συνεργασία με τα μέλη της ομάδας κατέληγαν στην επιλογή της καλύτερης λύσης. Επίσης η ενεργή συμμετοχή των παιδιών στην παρουσίαση της εργασίας τους στα υπόλοιπα παιδιά της

τάξης, τα βοήθησε να ασκήσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο και την ικανότητά τους να επιχειρηματολογούν. Τόνωσε, τέλος, την αυτοπεποίθησή τους.

Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στη μαθησιακή διαδικασία, λειτούργησε ως ισχυρό κίνητρο για την εμπλοκή των παιδιών στις δραστηριότητες. Τα παιδιά έδειξαν έντονο ενδιαφέρον για τα λογισμικά τα οποία καλούνταν να χρησιμοποιήσουν, ιδιαίτερα για το Google Earth, το Tux paint και το Revelation Natural Art. Ακόμα, σημαντική για τα παιδιά ήταν η δυνατότητα αποθήκευσης και εκτύπωσης της εργασίας τους, ώστε να μπορούν να παρουσιάσουν χειροπιαστά σε συμμαθητές και γονείς την ενασχόλησή τους με τον υπολογιστή και την απόκτηση της γνώσης μέσω αυτού.

Αξιοσημείωτο είναι, τέλος, ότι παιδιά που σε άλλες δραστηριότητες παρουσίαζαν μειωμένη αυτοπεποίθηση, κατά την ενασχόλησή τους με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή αναλάμβαναν αρχηγικό ρόλο και καθοδηγούσαν την ομάδα.

Γενικά, το ενδιαφέρον των παιδιών παρέμεινε ζωντανό σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου. Ακόμα και μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων και των παρουσιάσεων πολλά παιδιά ζητούσαν να επαναλάβουν τις δραστηριότητες.

Οι δυσκολίες που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, αφορούσαν κυρίως σε τεχνικά προβλήματα (συχνή διακοπή σύνδεσης στο διαδίκτυο, δυσκολία εγκατάστασης ορισμένων λογισμικών λόγω παλαιότητας του υπολογιστή κτλ.). Η ύπαρξη επίσης ενός μόνο υπολογιστή στην τάξη, καθυστέρωσε τη ροή του σεναρίου και δημιούργησε συχνά ανυπομονησία στις ομάδες των παιδιών. Προκύπτει λοιπόν έντονη η ανάγκη εκσυγχρονισμού των υπολογιστών στα νηπιαγωγεία ή ακόμα και εισαγωγής ενός μικρού εργαστηρίου υπολογιστών με παράλληλη τεχνική υποστήριξη.

Πέρα από τις συγκεκριμένες αυτές δυσκολίες, η υλοποίηση του σεναρίου καταγράφηκε από τα παιδιά και την εκπαιδευτικό ως μια πολύ θετική και εποικοδομητική εμπειρία.

3. Βιβλιογραφία

- ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006), Οδηγός Νηπιαγωγού : Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα
- Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2003)
- Επιμορφωτικό Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, τεύχος 2β, κλάδος ΠΕ60, Πάτρα, Ιανουάριος 2011
- Μπαλάφας Νίκος, *Μνήμες από το καφενείο της Περαίας*, Περαία, Δεκέμβριος, 2001
- Στεφανίδης Εμμανουήλ, *Η ιστορία των 60 πρώτων χρόνων της Περαίας*, Περαία, Νοέμβριος 2001