

**ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΣΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ
ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

**ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ**

"Γνωρίζω τα ζώα"



ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΗΣ: Ιωάννης Ρεζ

ΕΠΙΜΟΡΦΟΥΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ: Ειρήνη Στουπάκη

Νηπιαγωγός στο 1ο Νηπιαγωγείο Βροντάδου

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ, 2013

Τίτλος διδακτικού σεναρίου:

"Γνωρίζω τα ζώα"

Τάξη στην οποία απευθύνεται:

Το σενάριο που παρουσιάζεται αναλυτικά απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο που θα ακολουθήσει δίνει έμφαση στη διαθεματικότητα, την ολιστική αντίληψη της γνώσης και την αξιοποίηση του ενδιαφέροντος και των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης.

Το "θέμα" που έχει επιλεγεί και είναι παιδαγωγικά κατάλληλο για τα παιδιά, βρίσκεται στο κέντρο ενός σχήματος, που εξακτινώνεται και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με την ανάπτυξη δραστηριοτήτων γύρω από τη γλώσσα, τα μαθηματικά, τη μελέτη περιβάλλοντος, τη δημιουργία και έκφραση και την πληροφορική. Οι δραστηριότητες που αναπτύσσονται είναι κυρίως συλλογικές και ευνοούν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, τη χρήση της τεχνολογίας, τον προφορικό και το γραπτό λόγο.

Συμβατότητα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ. καθώς οι δραστηριότητες και τα λογισμικά βοηθούν το παιδί να αναπτυχθεί ολόπλευρα σωματικά, συναισθηματικά, νοητικά και κοινωνικά μέσα στα πλαίσια των ευρύτερων στόχων της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης.

Μέσα από το σενάριο τα παιδιά προσεγγίζουν βασικές έννοιες που αφορούν τον υπολογιστή, αποκτούν βασικές δεξιότητες χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης και "παίζουν" με ασφάλεια χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή στα πλαίσια δυνατοτήτων της ευαίσθητης ηλικίας τους. Τέλος τα παιδιά ευαισθητοποιούνται και ενθαρρύνονται να αναγνωρίσουν τον υπολογιστή ως χρήσιμο εργαλείο για τον άνθρωπο.

Θεωρητικό υπόβαθρο του σεναρίου

Τα τελευταία χρόνια οι θεωρίες που εντάσσονται στον εποικοδομισμό (γνωστικές και κοινωνικοπολιτισμικές) είναι αυτές που γίνονται ευρύτερα αποδεκτές στην ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού.

Το σενάριο στηρίζεται:

Στις Γνωστικές Θεωρίες

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά και περιβάλλοντα πρέπει να υποστηρίζουν την ιδέα της οικοδόμησης της γνώσης από τον ίδιο τον μαθητή, καθώς αυτός προσπαθεί να επιλύσει προβλήματα, διερευνά, ανακαλύπτει, κάνει υποθέσεις τις οποίες επαληθεύει ή διαψεύδει, ενθαρρύνει την προσωπική εμπλοκή του μαθητή, παρέχει πολλαπλές αναπαραστάσεις των εννοιών, σχέσεων και των οντοτήτων που είναι υπό διαπραγμάτευση σε κάθε μάθημα. Τον αφήνουν να εκφράσει τις απόψεις του (έστω και λανθασμένες) και υποστηρίζουν τη διαδικασία της κοινωνιογνωστικής σύγκρουσης, κατά την οποία τα ίδια τα γεγονότα ή τα επιχειρήματα άλλων μαθητών ανατρέπουν τις λανθασμένες αντιλήψεις του μαθητή.

Ο εκπαιδευτικός έχει το ρόλο του εμπυχωτή, του αρωγού στις προσπάθειες των μαθητών, φροντίζοντας να δημιουργεί κλίμα, συντονιστή και βοηθού στην οργάνωση των δραστηριοτήτων.

Στις Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες

Η ανάπτυξη της νόησης είναι διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Η μάθηση συντελείται μέσα σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια (γλώσσα, στερεότυπα, αντιλήψεις) και ουσιαστικά δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές καταστάσεις και μέσω της υλοποίησης κοινών δραστηριοτήτων (συνεργατική μάθηση).

Σύμφωνα με τον Vygotsky η σκέψη εμφανίζεται πρώτα ως κοινωνική - επικοινωνική πράξη και αργότερα εσωτερικοποιείται και γίνεται ατομικό κτήμα.

Οι θεωρίες της δραστηριότητας (activity theory) και οι θεωρίες της εγκαθιδρυμένης μάθησης και της κατανεμημένης νόησης (situated cognition, distributed cognition) είναι νεότερες θεωρίες, οι οποίες επίσης εντάσσονται στη γενικότερη ομάδα των κοινωνικοπολιτισμικών και κοινωνιογνωστικών θεωριών.

Έτσι ένα μάθημα οργανωμένο με τη **συνεργατική μάθηση** πρέπει να είναι προσεκτικά σχεδιασμένο, έτσι ώστε να ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών και γενικότερα την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες είναι συμβατές με όλη τη νέα γενιά εκπαιδευτικών περιβαλλόντων, τα οποία ενσωματώνουν ένα πλήθος δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας των μαθητών και παρέχουν ένα συγκροτημένο

θεωρητικό πλαίσιο για τη διδακτική εκμετάλλευση των δυνατοτήτων που προσφέρει το λεγόμενο Web2.0 και η κοινωνική δικτύωση.

Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Οι μαθητές έχουν μάθει τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση ποντικιού, πληκτρολόγιο) από τις δραστηριότητες εφαρμογής στην τάξη με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή που έχουν πραγματοποιηθεί τις προηγούμενες 6 εβδομάδες.

Έτσι έχουν εξοικειωθεί με εκπαιδευτικά λογισμικά στις οργανωμένες και ελεύθερες δραστηριότητες του ημερήσιου προγράμματος, στη ζωγραφική με προγράμματα του υπολογιστή που θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο και έχουν μάθει να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο.

Τα ίδια τα παιδιά δείχνουν να αγαπούν τα ζώα και να έχουν αρκετές γνώσεις γι' αυτά μέσα από τα βιβλία που φέρνουν στην τάξη για να μας τα παρουσιάσουν.

Σκοπός και στόχοι

Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι να διευρύνουν τα παιδιά τις γνώσεις τους για τα ζώα, να αναπτύξουν δεξιότητες (γλωσσικές, γραφικές, μαθηματικές, εκφραστικές) και να εξοικειωθούν περισσότερο με την τεχνολογία.

Διδακτικοί στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

ΓΛΩΣΣΑ

- Να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν τον προφορικό λόγο.
- Να καλλιεργήσουν τη φωνολογική επίγνωση
- Να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις και γράμματα στο περιβάλλον.
- Τα παιδιά πρέπει να υποστηριχτούν μέσω της εξοικείωσης με το πληκτρολόγιο να πειραματιστούν με τη γραφή, να χρησιμοποιήσουν μέσω των λογισμικών προγραμμάτων διάφορα υλικά γραφής με τρόπο αποτελεσματικό.
- Να καλλιεργήσουν την παρατηρητικότητα, την λεπτή κινητικότητα και τον οπτικοκινητικό συντονισμό.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

- Να οικοδομούν σταδιακά την έννοια του αριθμού.

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

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

- Να διευρύνουν τις γνώσεις σχετικά με τα ζώα.
- Να εξοικειωθούν με βασικές διερευνητικές διεργασίες και να παρατηρήσουν τα διάφορα ζώα ανακαλύπτοντας ομοιότητες και διαφορές.
- Να γνωρίσουν μέσα από το εκπαιδευτικό υλικό τις διάφορες κατηγορίες των ζώων.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ - ΕΚΦΡΑΣΗ

- Να "πειραματίζονται" με διάφορα υλικά και χρώματα, να μαθαίνουν ή να επινοούν διάφορες τεχνικές και να τις εφαρμόζουν και να ζωγραφίζουν.
- Να αξιοποιούν την τεχνολογία.
- Να εκφράζονται με τον αυτοσχεδιασμό και τη μίμηση.
- Να αναπαράγουν μουσικά ακούσματα με διάφορους τρόπους και να εκφράζονται μέσα από απλές μουσικές συνθέσεις.

Ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών

- ✚ Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία και που μπορεί να τον χρησιμοποιεί για παιχνίδι και διασκέδαση.
- ✚ Να εντοπίζουν γράμματα και αριθμούς στον υπολογιστή.
- ✚ Να κινούν και να επιλέγουν με το ποντίκι.
- ✚ Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λογισμικό για να εκτελέσουν παιχνίδια εξερεύνησης και επίλυσης απλών προβλημάτων.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ✚ Να μάθουν να συνεργάζονται και να ανταλλάσσουν απόψεις προκειμένου να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα.
- ✚ Να τονώσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.
- ✚ Να είναι σε θέση να γνωρίζουν τι γνωρίζουν και να χρησιμοποιούν τις προηγούμενες γνώσεις τους στην οικοδόμηση νέων εννοιών.
- ✚ Να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη οδηγούμενοι σε ασφαλή συμπεράσματα.
- ✚ Να αναπτύξουν ικανότητες διαλόγου και επιχειρηματολογίας.
- ✚ Να καλλιεργηθεί η ικανότητα λήψης αποφάσεων.
- ✚ Να αναπτύξουν το σεβασμό στις διαφορετικές απόψεις.

Κατηγορία λογισμικού - συνδυασμός κατηγοριών λογισμικού

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν για το σενάριο είναι:

Φυλλομετρητής ιστού, πρόκειται για λογισμικό εφαρμογών, το οποίο θα χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για να περιηγηθούν στο **google** αντλώντας εικόνες, βίντεο, πληροφορίες για το λογισμικό Mindomo.

Το **Mindomo** είναι ένα λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης. Τα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης αποτελούν μια ιδιαίτερη κατηγορία συστημάτων εκπαιδευτικού λογισμικού με ανοικτό χαρακτήρα και μπορούν πρακτικά να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις βαθμίδες (ξεκινώντας από την προσχολική εκπαίδευση) και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Εποικοδομιστικό εργαλείο που αξιοποιεί πρότερες γνώσεις μαθητών, τις έννοιες. Πολυμεσικό & υπερμεσικό εργαλείο. Κάνει συσχετισμούς, συγκρίσεις. Δημιουργεί εννοιολογικούς χάρτες (νοητικά μοντέλα) και μοντελοποιήσεις.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό **Μουσική Α-ΣΤ'** θα δώσει στα παιδιά τη δυνατότητα να ξεχωρίσουν ήχους από τη φύση.

Το **storybird** είναι ένα εργαλείο εικονογραφημένης αφήγησης, ψηφιακού παραμυθιού ή πολυμεσικής ιστορίας. Είναι για καλλιέργεια ανάπτυξης προφορικής έκφρασης. Μπορεί να εκτυπωθεί ή να διαμελισθεί μεταξύ των συναδέλφων (share). Έχει διαθεματικό και διεπιστημονικό χαρακτήρα.

Το **Bedtimestoriescollection** έχει ωραία παραμύθια που θα χρησιμοποιήσουμε για την εικαστική απόδοση από λογισμικό ζωγραφικής του υπολογιστή.

Το λογισμικό **Tux paint** είναι ελεύθερο λογισμικό ζωγραφικής το οποίο δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά όχι μόνο να ζωγραφίσουν, αλλά και να εισάγουν έτοιμες εικόνες από μία ικανοποιητική συλλογή που έχει. Έτσι προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα να εκφράσουν αυτά που έχουν μάθει με εικόνες και όχι με γραπτό λόγο όπως συνήθως γίνεται.

Το λογισμικό **Kidspiration** δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να κατευθύνει την όλη μαθησιακή διαδικασία στον στόχο που έχει θέσει. Παράλληλα όμως είναι και ένα εξαιρετικό εργαλείο στην αξιολόγηση του μαθήματος μέσα από την οποία θα

καταλάβει αν τα μέσα που χρησιμοποίησε βοήθησαν πραγματικά τους μαθητές του στην ανακάλυψη και οικοδόμηση της γνώσης.

Το λογισμικό **Revelation Natural Art**, είναι λογισμικό ανοικτού τύπου, που σημαίνει ότι επιδέχεται μεταβολές του περιεχομένου από τον χρήστη. Είναι ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο με τα εποικοδομητικά κριτήρια ενός εκπαιδευτικού λογισμικού που μπορεί να γίνει πολύτιμο 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.

Διάρκεια

Η διάρκεια του σεναρίου υπολογίζεται σε 3 ώρες την πρώτη εβδομάδα και 3 ώρες τη δεύτερη εβδομάδα εφαρμογής του.

Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Οι δραστηριότητες του σεναρίου θα πραγματοποιηθούν στην γωνιά υπολογιστή της τάξης και στην αίθουσα προβολών όπου θα γίνεται η χρήση του βιντεοπροβολέα. Για τις εκτυπώσεις θα χρησιμοποιηθεί και εκτυπωτής.

Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των τριών ατόμων ανά υπολογιστή και η εργασία θα πραγματοποιηθεί σε ομάδες τόσο στον υπολογιστή όσοι και σε εργασία με το σύνολο της τάξης.

Η αφορμή

Εδώ και καιρό έξω από το προαύλιο του νηπιαγωγείου υπάρχει ένα σκυλάκι που έχει βρει καταφύγιο στο χωράφι που υπάρχει κάτω από αυτό. Κάθε πρωί τα παιδιά φέρνουν φαγητό από το σπίτι και δίνουν τροφή στο σκυλάκι. Μιλούν καθημερινά γι' αυτό και ζητούν να του βρουν ένα κανονικό σπίτι. Έτσι δημιουργείται η κατάλληλη κατάσταση προβληματισμού στα παιδιά γύρω από το σενάριο. Θα γίνουν ερωτήσεις εκ μέρους της νηπιαγωγού. Ποιό είναι το αγαπημένο μας ζώακι; Τι γνωρίζετε για τα ζώα; Ποια άλλα ζώα ζουν στην αυλή, στο δάσος, στη ζούγκλα; Παρουσιάζουμε στο σύνολο το ζώακι (κουκλάκι) που έχουμε στο σπίτι. Μαζί με τα παιδιά αποφασίζονται τα θέματα που θα ασχοληθούμε.

Περιγραφή και αξιολόγηση του σεναρίου

1η δραστηριότητα (Μελέτη Περιβάλλοντος)

Θέλοντας να δημιουργήσουμε στο Web2.0 Mindomo έναν εννοιολογικό χάρτη με πληροφορίες για τα ζώα χωριζόμαστε σε πέντε ομάδες τριών ατόμων και η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να βρει πληροφορίες, εικόνες, υλικό, ήχους, παραμύθια, τραγούδια χρησιμοποιώντας στο **Google Chrome** τη μηχανή αναζήτησης **w.w.w.google.gr** και γράφοντας ζώα βρίσκουμε τις ανάλογες πληροφορίες. Αποθηκεύουμε με τη βοήθεια της νηπιαγωγού τις εικόνες, τις παρατηρούν και τις περιγράφουν.



Έτσι δημιουργούμε το ανοικτό λογισμικό **Mindomo** που προβάλλουμε στον βιντεοπροβολέα και το βλέπουμε ολόκληρη η ομάδα κάθε φορά που μιλάμε για τα κατοικίδια ζώα, τα ζώα της ζούγκλας, τα ζώα του δάσους και τα ζώα του αέρα. Αρέσει πολύ στα παιδιά να βλέπουν τα βίντεο με την κίνηση στα ζώα, να ακούνε τα τραγούδια, να βλέπουν τα παραμύθια για τα ζώα και να ακούν τους ήχους των ζώων παίζοντας παιχνίδια. Είναι ένα εργαλείο το οποίο βοηθάει τα παιδιά να αποκτήσουν πολλές γνώσεις και πληροφορίες για τα ζώα με ελκυστικές εικόνες και κίνηση.

[Mindomo: Γνωρίζω τα ζώα](#)

2η δραστηριότητα (Γλώσσα: προφορικός λόγος)



Έχοντας ενθουσιαστεί με τα ζώα που έχουν γνωρίσει (τα οποία ζωγραφίζουν στις ελεύθερες δραστηριότητες) τα παιδιά θέλουν να φτιάξουν τη δική τους ιστορία με ζώα. Χρησιμοποιούμε το εργαλείο εικονογραφημένης αφήγησης **storybird** για να φτιάξουμε το δικό μας ψηφιακό

παραμύθι από τις έτοιμες εικόνες που υπάρχουν σε αυτό.

Στην ομάδα, ξεχωρίζουμε τις εικόνες από ζώα του δάσους που υπάρχουν στο storybird, τις οποίες βλέπουμε όλοι στο βιντεοπροβολέα, βάζουμε στη σειρά αυτές που μας αρέσουν και φτιάχνουμε την ιστορία με τίτλο: "Το ελαφάκι που χάθηκε". Στο χειρισμό του υπολογιστή κάθονται οι ομάδες των παιδιών που σύρουν την εικόνα και τη βάζουν στη σειρά με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού. Τα παιδιά λένε την ιστορία και η νηπιαγωγός γράφει το κείμενο δίπλα στην εικόνα.



[storybird: Το ελάφι που χάθηκε](#)

3η δραστηριότητα (Προφορικός λόγος, Δημιουργία και έκφραση)

Από το [Bedtimestoriescollection](#) ακούμε τη διήγηση του παραμυθιού "[Οι 4 μουσικοί της Βρέμης](#)" στον βιντεοπροβολέα. Στην συνέχεια βλέπουμε τις εικόνες του παραμυθιού χωρίς την διήγηση. Κάθε φορά που βλέπουμε την εικόνα τα παιδιά διηγούνται την ιστορία.

Όταν τελειώσουμε χρησιμοποιούμε το λογισμικό **Tux paint** για να ζωγραφίσουμε ότι μας έκανε εντύπωση από το παραμύθι χρησιμοποιώντας ζώα από τη συλλογή του και το εργαλείο μαγικά. Τα παιδιά εντυπωσιάζονται με τις εικόνες που δημιουργούν.



Διάλεξε χρώμα και μορφή πινέλου για να ζωγραφίσεις.



Εργαλεία



Πινέλα



Χρώματα



Διάλεξε χρώμα και μορφή πινέλου για να ζωγραφίσεις.



Εργαλεία



Πινέλα



Χρώματα

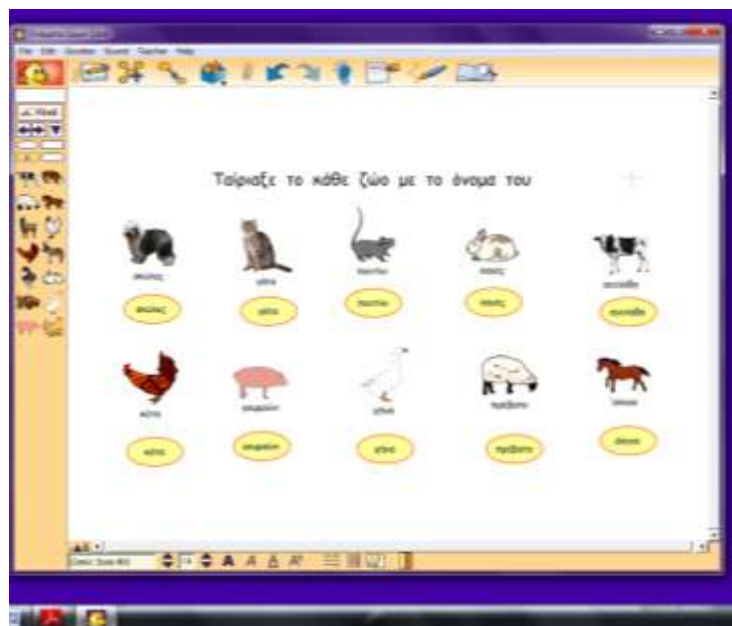


Διάλεξε χρώμα και μορφή πινέλου για να ζωγραφίσεις.

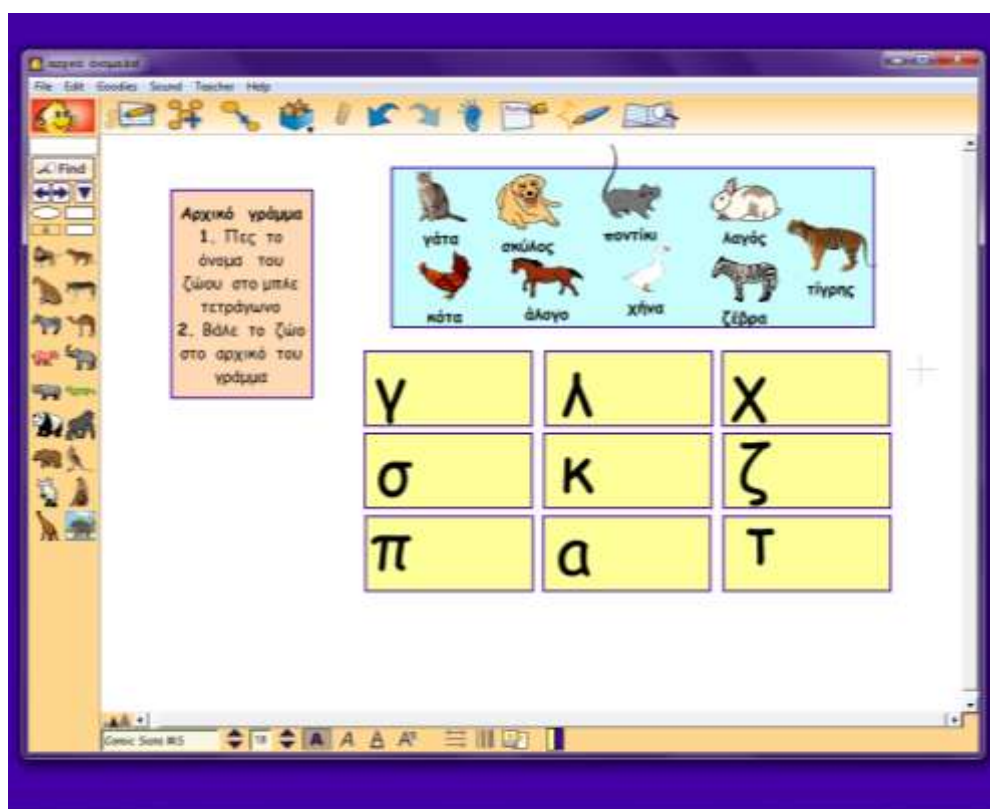


4η δραστηριότητα (ανάγνωση - φωνολογική επίγνωση)

Στο **Kindspiration** επιλέγουμε από τα γραφικά διάφορα ζώα και τα τοποθετούμε 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 στη σωστή θέση.

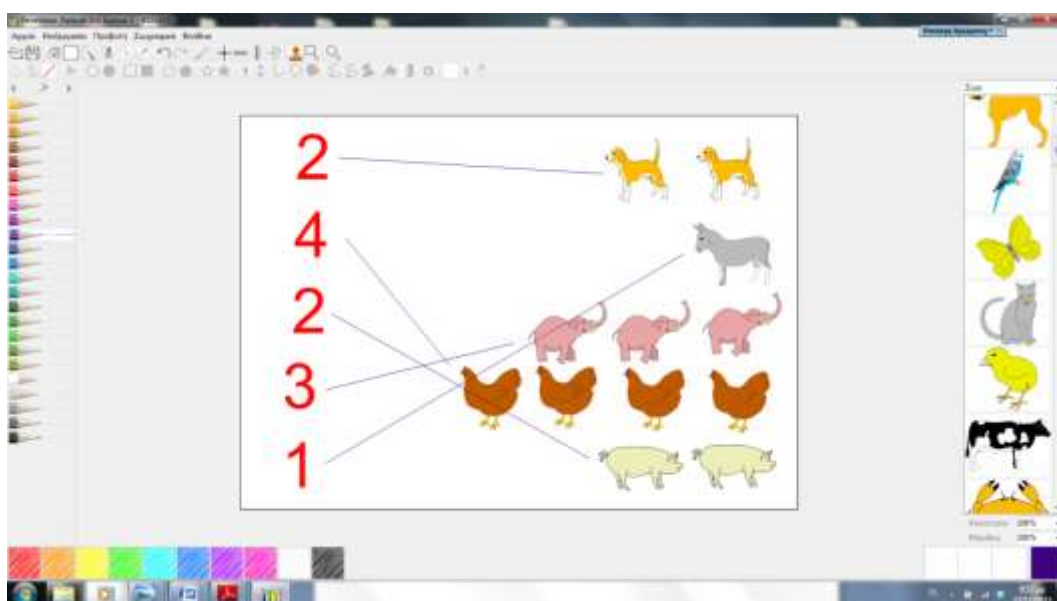
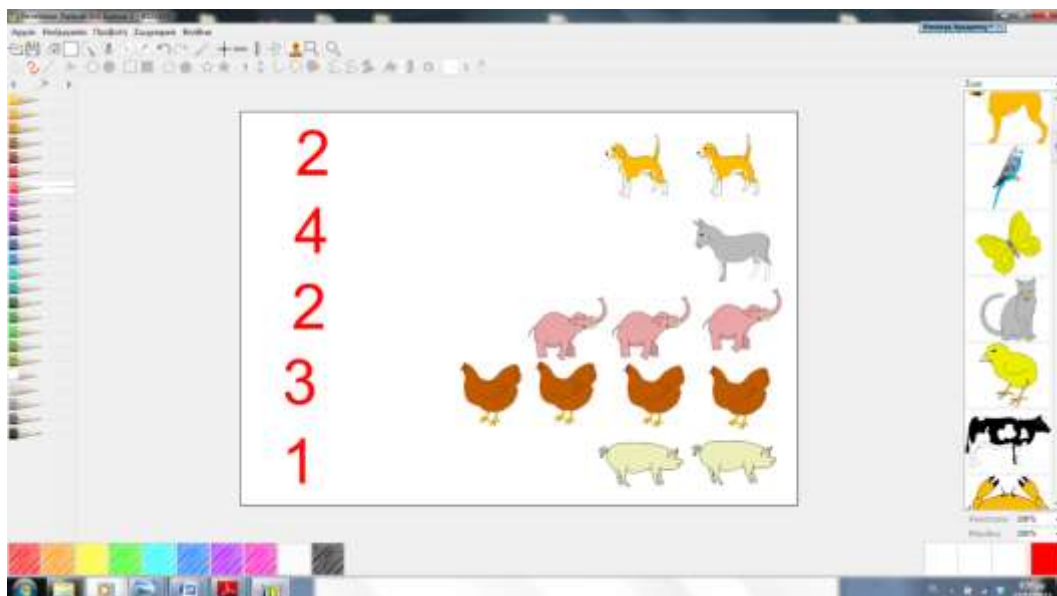


Από το mindomo βλέπουμε το αλφάβητο των ζώων. Φτιάχνουμε φύλλο στο **Kindspiration** όπου υπάρχουν ζώα με το όνομά τους που πρέπει να τοποθετήσουν στο τετράγωνο με το αρχικό τους γράμμα.



5η δραστηριότητα (Μαθηματικά)

Στη δραστηριότητα αυτή χρησιμοποιούμε το λογισμικό **Revelation natural art** με τα αντίστοιχα εργαλεία του για να ενώσουν τις ποσότητες με τους αριθμούς τους. Η αντίστοιχη δραστηριότητα τυπώνεται και στο χαρτί και πραγματοποιείται με το συμβατικό τρόπο από όλα τα παιδιά.



Αντίστοιχες δραστηριότητες πραγματοποιούνται στο ίδιο λογισμικό όπου τα παιδιά πρέπει να ενώσουν τις κουκίδες και τους αριθμούς τους. Δίνεται και σαν φύλλο εργασίας στο χαρτί.



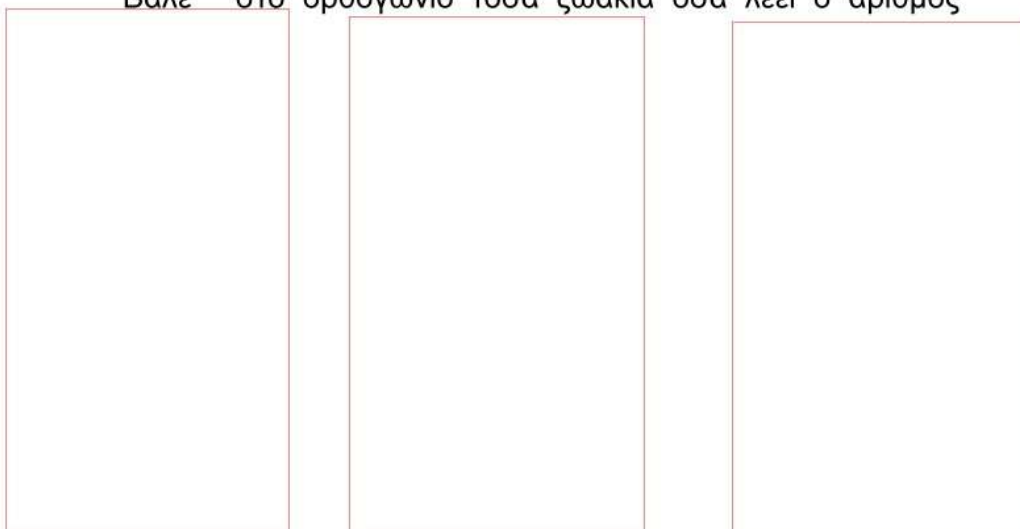
4
2
3
1



4
2
3
1

Και να βάλουν τόσα ζωάκια στο ορθογώνιο όσα λέει ο αριθμός. Δίνονται σαν φύλλο εργασίας στο χαρτί. Το λογισμικό μας βοηθάει να καταλάβουμε αν τα παιδιά έχουν κατανοήσει την έννοια του αριθμού.

Βάλε στο ορθογώνιο τόσα ζωάκια όσα λέει ο αριθμός

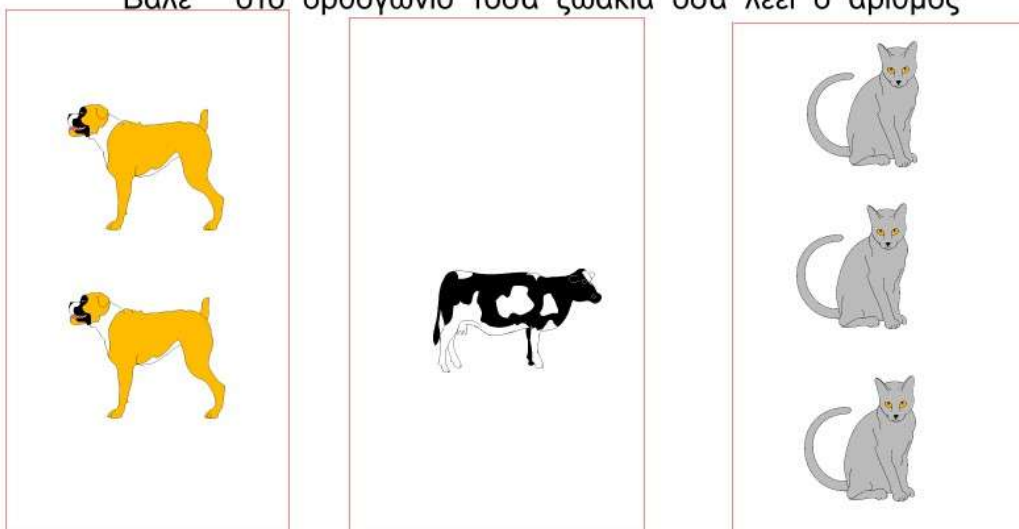


2

1

3

Βάλε στο ορθογώνιο τόσα ζωάκια όσα λέει ο αριθμός



2

1

3

6η δραστηριότητα - Αξιολόγηση

Για να δούμε αν τα παιδιά έχουν εμπεδώσει όσα έχουμε μάθει μέχρι τώρα για τα ζώα φτιάχνουμε ένα φύλλο εργασίας στο **Kindspiration** για να μας χωρίσουν τα ζώα σε κατηγορίες ανάλογα με το που ζουν. Βρίσκουμε μία εικόνα φάρμας, ζούγκλας και δάσους από τις εικόνες του λογισμικού και τοποθετούμε ζώα στην επιφάνεια εργασίας. Πιάνουμε το ζωάκι λέμε πληροφορίες σχετικές με το τι μάθαμε για αυτό και το τοποθετούμε στη σωστή θέση.



Προστιθέμενη αξία

Με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, το ελκυστικό περιβάλλον προσελκύει και διατηρεί την προσοχή των παιδιών, κεντρίζει την περιέργεια τους και ενισχύει τη γνωστική περιοχή της μάθησης. Η ομάδα συνεργάστηκε και έλυσε μόνη της τα προβλήματα που προέκυψαν. Όταν κάποιος δεν έδειχνε ενδιαφέρον για συμμετοχή οι υπόλοιποι κατάφεραν να τον ενσωματώσουν στην ομάδα.

Τα παιδιά ακολούθησαν τις οδηγίες στην αναζήτηση πληροφοριών, τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη, την ελεύθερη έκφραση και χρειάστηκαν ορισμένες φορές βοήθεια στη χρήση των λογισμικών και των εφαρμογών τους. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι ένας ρόλος "συμπαίκτη" με τον μαθητή, χωρίς να είναι καταλυτικός, κατευθυντήριος, είναι ο "εμπυχωτής" που συντονίζει και οργανώνει τη μάθηση.

Το πιο σημαντικό με τη χρήση των λογισμικών που χρησιμοποιήθηκαν είναι η καινοτομία και η δημιουργικότητα σε ικανοποιητικό επίπεδο που εντοπίστηκε από τα παιδιά, διευρύνοντας τις γνώσεις τους με καινούργιες εμπειρίες για τη μάθηση.

Φύλλα εργασίας - Επεκτασιμότητα του σεναρίου

Το παραπάνω σενάριο επεκτάθηκε σύμφωνα με το ενδιαφέρον των παιδιών στις εξής προεκτάσεις:

Γλώσσα: Φωνολογική ενημερότητα του γράμματος "Ζ,ζ" από τη λέξη ζώα με γλωσσοδέτες, βίντεο, εύρεση λέξεων, γραφή γράμματος, ατομικό φύλλο εργασίας με το γράμμα.

Μαθηματικά: Η έννοια του αριθμού "4" από τα ζώα που έχουν τέσσερα πόδια, με τραγούδι για το 4, εικόνες από βιβλίο, τοποθέτηση αντικειμένων στην τάξη, φύλλο εργασίας για το 4.

Δημιουργία και έκφραση: Μουσική Α-Στ' από το λογισμικό ακούμε τους ήχους των ζώων του δάσους και παίζουμε παιχνίδι ακοής (Βρες το ζώο).

Δραματοποίηση: Τα παιδιά δραματοποιούν στην τάξη το παραμύθι "Ο λαγός και η χελώνα" αφού το έχουμε προβάλλει πρώτα στο Mindomo και το παραμύθι «Το καρναβάλι των ζώων» που διαβάζουμε στην τάξη από το βιβλίο και δραματοποιούμε με τη βοήθεια του CD που περιέχει.

Εικαστικά: Φτιάχνουμε γάτες και λιοντάρια με χάρτινα πιάτα.

Παραμύθια: Διαβάζουμε διάφορα παραμύθια που έχουν φέρει παιδιά από το σπίτι τους: "Το λιοντάρι και το ποντίκι", "Η Χρυσομαλλούσα και οι τρεις αρκούδες", "Μύθοι του Αισώπου".

🚦 Το πρώτο φύλλο εργασίας που δόθηκε στα παιδιά.

Ποιό ζώακι αγαπώ ; Κοίταξε λίγο εδώ.						
Όνόματα νηπίων						

🚦 Το φύλλο εργασίας στα μαθηματικά για την έννοια του 4.

Μέτρησε πόσες ζωάκια υπάρχουν στη σελίδα, μετά κόλλησε τόσα ζωάκια όσα λέει ο αριθμός και γράψε τον αριθμό και τη λέξη τέσσερα όπως μπορείς.

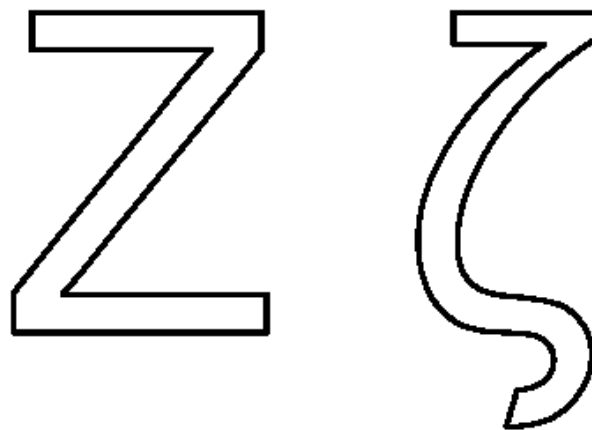


4 τέσσερα

🚩 Το φύλλο εργασίας της γλώσσας για το γράμμα "Ζ,ζ"

Κύκλωσε τα ⇨ ζ και ζωγράφισε κάτι ζωγράφισε κάτι που να αρχίζει από ζ. Γράψε κι εσύ όπως μπορείς το Ζ ζ

Μία ζέμπρα,
μα ποια ζέμπρα;
Μία ζηλιάρα ζέμπρα
που ζωγραφίζει ροζ ζουμπούλια!



Τους επόμενους μήνες το θέμα μπορεί να επεκταθεί :

- Στα προϊόντα που μας δίνουν τα ζώα.
- Τα ζώα σε χειμερία νάρκη.
- Ο ερχομός των αποδημητικών πουλιών.

Βιβλιογραφία-Δικτυογραφία

- Αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΣΣ, 2003)
- Οδηγός νηπιαγωγού, εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης.
- Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιολόγηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. ΤΕΥΧΟΣ 1: Γενικό μέρος, Πάτρα, Μάρτιος 2013.
- Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιολόγηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. ΤΕΥΧΟΣ 2β: Κλάδος ΠΕ 60, Πάτρα, Ιανουάριος 2011.
- Σημειώσεις επιμορφωτή Γιάννη Ρε
Σύγχρονες θεωρίες για τη μάθηση
Εκπαιδευτικό λογισμικό
Αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού
Κατηγοριοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού
Rubrics

<https://www.mindomo.com/>

<http://storybird.com/>

<http://blogs.sch.gr/>

<https://www.google.gr/>