

**«Παρουσίαση διδακτικού σεναρίου ψηφιακού εγγραμματισμούστην προσχολική
εκπαίδευση»**

«Presentation of a teaching scenario of digital literacy in infant school education»

Κωστανίδου Ιωάννα, Δ/ση Π.Ε. Ροδόπης, Νηπιαγωγός, Med, jkostenidou@gmail.com

Kostenidou Ioanna, DIPERodopis, Teacher in an infant school, Med, jkostenidou@gmail.com

Abstract: The present teaching scenario was implemented in an infant school in Komotini in the context of the general working plan with shapes and designs. The aim of the scenario is that the children get to know the art of painting with shapes through the computer software and that then they proceed to comparisons to the conventional way of painting and drawing. We have mainly pursued both the enrichment of knowledge of the kids involved, the development of their cooperation in groups and the development of critical thinking along with an innovative and creative way to approach learning. The aim and the objectives were achieved. The kids have been familiarized with the potentials of ICT tools and software and the become better in using the former. They constructed knowledge in a cooperative manner and they had fun in the process.

Keywords: Kindergarden school, teaching scenario, arts, ICTs, maths

Περίληψη: Το παρόν διδακτικό σενάριο υλοποιήθηκε σε νηπιαγωγείο στην Κομοτηνήστα πλαίσια γενικότερου σχεδίου εργασίας για τα σχήματα. Σκοπός του σεναρίου ήταν να γνωρίσουν την τέχνη της ζωγραφικής με σχήματα μέσω των λογισμικών του υπολογιστή και να προβούν σε συγκρίσεις με το συμβατικό τρόπο ζωγραφικής. Επιδιώξαμε,κυρίως, τόσο τον εμπλουτισμό των γνώσεων των νηπίων, την ανάπτυξη της συνεργασίας σε ομάδες, της κριτικής σκέψης όσο και την προσέγγιση της μάθησης δημιουργικά, με καινοτόμο τρόπο.Ο σκοπός και οι στόχοι επιτεύχθηκαν. Τα παιδιά εξοικειώθηκαν με τις δυνατότητες των λογισμικών και βελτιώθηκαν στη χρήση τους. Οικοδόμησαν τη γνώση συνεργατικά και διασκέδασαν.

Λέξεις κλειδιά: Νηπιαγωγείο, Διδακτικό Σενάριο, Εικαστικά, Τ.Π.Ε., Μαθηματικά

Εισαγωγή

Η εισαγωγή του ηλεκτρονικού υπολογιστή στην τάξη μέσα από τηνεφαρμογή του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.)για το Νηπιαγωγείο (2003) αποτελεί μία από τις σημαντικότερες καινοτομίες.Συγκεκριμένα το Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου (2011) υποστηρίζειότι η αξιοποίηση του υπολογιστή (H/Y) σε

κατάλληλα οργανωμένο μαθησιακό περιβάλλον, μπορεί να ενισχύσει τόσο την ανάπτυξη αλληλεπιδράσεων μεταξύ των παιδιών, την κοινωνικοποίησή τους, όσο και την ευελιξία της σκέψης, τη δημιουργικότητά τους, αλλά και την ανάπτυξη της ικανότητάς τους για επίλυση προβλημάτων (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη, 2006). Διεθνείς έρευνες (Tsitouridou & Vryzas, 2001; Haugland & Wright, 1997) υποστηρίζουν ότι η εισαγωγή του Η/Υ στην προσχολική εκπαίδευση έχει θετικά αποτελέσματα αναφορικά με την εκμάθηση διαφόρων γνωστικών αντικειμένων, ενώ ειδικότερα οι ΤΠΕ μπορούν να συνδράμουν ουσιαστικά στην υλοποίηση των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος (ΑΠ) του Νηπιαγωγείου σε όλους τους τομείς και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα (Plowman & Stephen, 2003; Brooker & Siraj-Blatchford, 2002).

Το παρόν σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολική ηλικίας (νήπια-προνήπια). Στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού και τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky (Μπαλκίζας, 2008). Επιπλέον, είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ για το νηπιαγωγείο, ενώ αφορά τις ακόλουθες γνωστικές περιοχές: γλώσσα, μαθηματικά, μελέτη περιβάλλοντος, εικαστικά, ΤΠΕ. Μέσω του προτεινόμενου σεναρίου τα παιδιά γνωρίζουν βασικές λειτουργίες του Η/Υ και εξοικειώνονται με τη χρήση του. Θα πρέπει να κατέχουν βασικές γνώσεις για τα γεωμετρικά σχήματα από πληροφορίες του οικείου περιβάλλοντος τους.

Όσον αφορά τη σύνθεση των ομάδων, το διδακτικό σενάριο στηρίζεται στην πρόταση να ζητείται από τους μαθητές να εκφράσουν με ποιους προτιμούν να συνεργαστούν και ο εκπαιδευτικός/ερευνητής να πάρει την τελική απόφαση επιδιώκοντας τη διαμοίραση των ικανότερων μαθητών σε όλες τις ομάδες (Walvoord, 1986).

1. Σκοπός και στόχοι

Ο κύριος στόχος του προτεινόμενου σεναρίου είναι η γνωριμία με τη ζωγραφική μέσω του υπολογιστή και το να προβούν οι μαθητές σε συγκρίσεις με το συμβατικό τρόπο ζωγραφικής.

1.1. Διδακτικοί στόχοι

Οι διδακτικοί στόχοι του προκειμένου σεναρίου αναφέρονται παρακάτω ανά θεματική κατηγορία. Όπως καταδεικνύεται το σενάριο άπτεται όλων των σημαντικών γνωστικών αντικειμένων.

1.1.1 Ως προς τα γνωστικά αντικείμενα: Γλώσσα

Ως προς τη γλώσσα οι επιμέρους στόχοι του σεναρίου αφορούν τις ακόλουθες γλωσσικές λειτουργίες και ικανότητες των μαθητών μας:

- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να αναπτύσσουν στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να αναπτύξουν τη σχετική τεχνική ορολογία κατά τη χρήση των λογισμικών.
- Να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους σχετικά με την ονοματολογία των σχημάτων.

- Να ενεργοποιήσουν, μέσα από εμπειρίες και βιώματα, ατομικές γνώσεις και αντιλήψεις.
- Να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα ως επικοινωνιακό εργαλείο συνεργασίας.

1.1.2 Διδακτικοί στόχοι: Μαθηματικά

Οι επιμέρους στόχοι ως προς την καλλιέργεια των μαθηματικών δεξιοτήτων των μαθητών στο πλαίσιο του παρόντος σεναρίου αφορούν τις ακόλουθες λειτουργίες/δεξιότητες:

- Να αναγνωρίζουν τα σχήματα.
- Να διακρίνουν τα σχήματα από τα γεωμετρικά στερεά.
- Να αναπτύξουν την παρατηρητικότητά τους.
- Να ασκηθούν στην πολύπλευρη και πολυπρισματική προσέγγιση του εκάστοτε μαθηματικού προβλήματος.
- Να γίνουν ικανά στη διαχείριση της επαγωγικής σκέψης που είναι αναγκαία για την αναγνώριση των σχημάτων και των μεταξύ τους σχέσεων.

1.1.3 Διδακτικοί στόχοι: Μελέτη περιβάλλοντος

Ως προς τη μελέτη περιβάλλοντος, έμφαση θα δοθεί στις εικαστικές τέχνες και συγκεκριμένα στη ζωγραφική, προκειμένου οι μικροί μας μαθητές να επιτελούν τις ακόλουθες λειτουργίες:

- Να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους ως προς την τέχνη της ζωγραφικής.
- Να συνειδητοποιήσουν την προστιθέμενη αξία της χρήσης των λογισμικών στην τέχνη της ζωγραφικής και να εξοικειωθούν με νέα μέσα καλλιτεχνικής έκφρασης με τη χρήση των ΤΠΕ.
- Να ενεργοποιήσουν, μέσα από εμπειρίες και βιώματα, ατομικές γνώσεις και αντιλήψεις.
- Να έρθουν σε επαφή με καλλιτεχνικές δημιουργίες
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση ψηφιακής μέσων όπως η φωτογραφική μηχανή.

1.1.4 Διδακτικοί στόχοι: Εικαστικά

Ως προς την καλλιέργεια της ικανότητάς τους στα εικαστικά και την καλλιτεχνική έκφραση, οι μαθητές ανακαλύπτουν νέους τρόπους να σκιστάρουν, να ζωγραφίζουν, να μαθαίνουν για τα χρώματα και τους συνδυασμούς τους και να περιηγούνται στο διαδίκτυο για να δουν έργα άλλων, συγκεκριμένα ως προς τα εικαστικά οι μαθητές μας μπορούν:

- Να αναπτύξουν τη φαντασία τους.
- Να πειραματιστούν.
- Να εκφραστούν καλλιτεχνικά.

- Να περιηγηθούν στο διαδίκτυο μαζί με τον/τη νηπιαγωγό τους για να δουν έργα τέχνης.
- Να εξοικειωθούν με διαφορετικές μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης.

1.2. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Όσον αφορά τη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές μας θα μπορούν να ενισχύσουν τις μαθησιακές τους ικανότητες και συγκεκριμένα:

- Να οικοδομήσουν τη γνώση με βιωματικό τρόπο.
- Να αναπτύξουν ικανότητες διεκπεραίωσης ποικίλων εργασιών .
- Να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν προκειμένου να πετύχουν κοινούς στόχους.

Πιο συγκεκριμένα, αναφορικά με τις ΤΠΕ, οι μαθητές μας αναμένεται να αναπτύξουν περαιτέρω δεξιότητες που αφορούν τη χρήση των νέων τεχνολογιών και του διαδικτύου μέσα στην τάξη του νηπιαγωγείου με απώτερο στόχο:

- Να αναπτύξουν δεξιότητες λεπτής κινητικότητας.
- Να ακολουθούν προφορικές οδηγίες και να εξασκηθούν στη χρήση ποικίλων λογισμικών.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών με ενεργητικό τρόπο.
- Να γνωρίσουν τις πολλαπλές δυνατότητες και διαστάσεις των ΤΠΕ.
- Να καλλιεργήσουν τον οπτικο-κινητικό συντονισμό μέσω του πληκτρολογίου.

2. Κατηγορία λογισμικών – Συνδυασμός κατηγοριών

Σε σχέση με τα λογισμικά που θα αξιοποιηθούν με βάση το προτεινόμενο σενάριο διευκρινίζεται ότι θα γίνει συνδυασμός των παρακάτω λογισμικών και εφαρμογών, ώστε να ενισχυθεί ο ψηφιακός εγγραμματισμός των μικρών μαθητών μας:

Kidspiration: Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, ανοιχτού τύπου, για τη δημιουργία ημιδομημένου εννοιολογικού χάρτη. Θα χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο διερεύνησης των πρότερων γνώσεων των παιδιών, αλλά και για την αξιολόγηση των νέων γνώσεων.

PowerPoint: Το πρόγραμμα παρουσίασης PowerPoint είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο ανάπτυξης και ενίσχυσης των γνωστικών δομών των παιδιών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με ευέλικτο τρόπο και δημιουργικά για την παρουσίαση του σεναρίου και σε μορφή video.

Επεξεργαστής κειμένου WORD: Λογισμικό γενικής χρήσης ανοικτού τύπου που διαθέτει πολλαπλές λειτουργικές χρήσεις, όπως η χρήση πίνακα διπλής εισόδου, η αποθήκευση και η εκτύπωση του κειμένου. Στον επεξεργαστή κειμένου, οι μαθητές θα εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες, όπως, για παράδειγμα, η πληκτρολόγηση μιας λέξης στα ελληνικά.

RevelationnaturalArt: Λογισμικό ανάπτυξης δημιουργικότητας και έκφρασης, ανοιχτού τύπου. Διαθέτει ένα όμορφο και διαισθητικό περιβάλλον ζωγραφικής και πολλές λειτουργίες

ζωγραφικής για τους μικρούς μας μαθητές, που μπορούν να ζωγραφίσουν και να μοιραστούν σχήματα, να αλλάξουν τις εικόνες, να δημιουργήσουν στάμπες κ.λπ.

Jigsawplanetpuzzle: Εφαρμογή διαδικτύου. Διαθέτει προσιτό τρόπο δημιουργίας ψηφιακού παζλ, δε χάνονται τα κομμάτια, όπως στα συμβατικά παζλ καθιστώντας τα αναλλοίωτα στο χρόνο. Είναι ιδιαίτερα δημιουργική δραστηριότητα και παιχνιδής για τους μικρούς μας μαθητές.

Εφαρμογή διαδικτύου δημιουργίας ψηφιακής πινακοθήκης Artsteps: Δίνει τη δυνατότητα στη συμμετοχή σε μια ομαδική ψηφιακή έκθεση και στην προβολή των έργων τους στα ίδια και στους γονείς τους. Η βασική εφαρμογή είναι δωρεάν και προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας μιας «μόνιμης διαδικτυακής έκθεσης».

3. Διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι 8 διδακτικές ώρες. Η διδακτική ώρα του νηπιαγωγείου κυμαίνεται από 20'-25'. Η συνολική του διάρκεια μπορεί να αυξηθεί ή να μειωθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών και τον πραγματικό χρόνο υλοποίησης των δραστηριοτήτων.

4. Οργάνωση τάξης και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

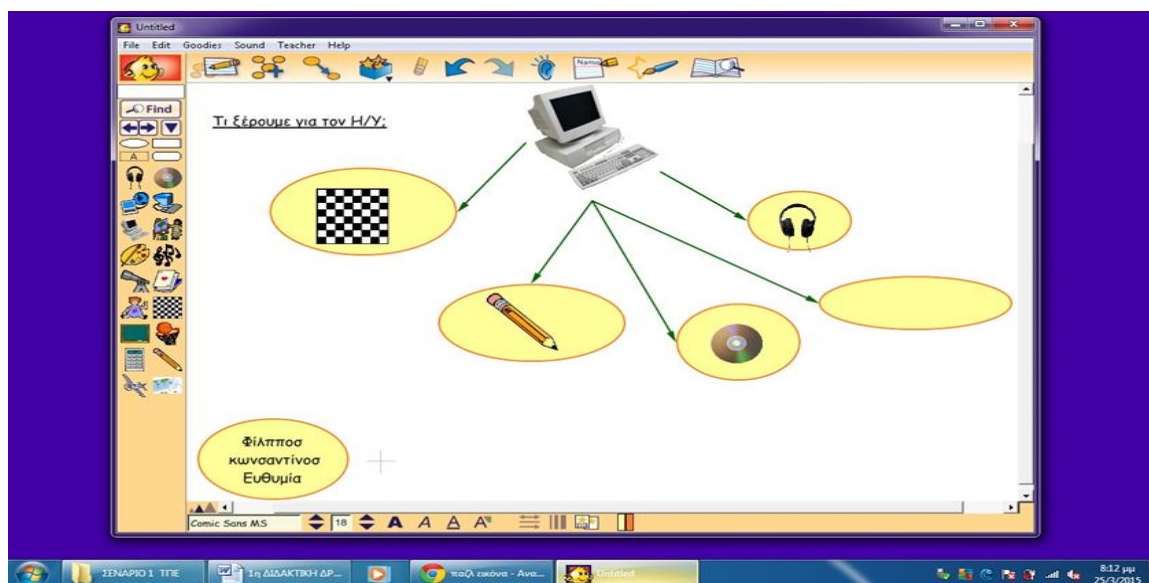
Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του Η/Υ που βρίσκεται στην τάξη και αφού προηγουμένως έχουν εγκατασταθεί τα λογισμικά που αναφέρθηκαν παραπάνω. Σημειώνεται ότι εκτυπωτής βρίσκεται στο γραφείο της προϊσταμένης. Θα γίνει χρήση ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής ή κινητού με υψηλής ανάλυσης κάμερα. Τα παιδιά εργάζονται στον υπολογιστή σε ανομοιογενείς, ως προς το φύλο και την ηλικία, ομάδες των 3 ατόμων οι οποίες δε μένουν σταθερές και σε άλλες διδακτικές δραστηριότητες σε ζευγάρια. Υπάρχουν και ορισμένες δραστηριότητες, που πραγματοποιούνται στην ολομέλεια. Τα υπόλοιπα παιδιά εργάζονται στις γωνιές-κέντρα ενδιαφέροντος ή στα τραπέζια με σχετικές προς το θέμα συμβατικές δραστηριότητες όπως παζλ, κολλάζ, ζωγραφική, τάνγκραμ με ξύλινα κομμάτια. Τα παιδιά πριν από κάθε δραστηριότητα στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού οργανώνουν χρονοδιάγραμμα τότε και για πόση ώρα θα μπορεί η κάθε ομάδα να δουλέψει στον υπολογιστή και τι θα κάνουν, παράλληλα, οι άλλες ομάδες, ώστε να απασχολούνται δημιουργικά. Η νηπιαγωγός υποστηρίζει, καθοδηγεί και συμβάλλει στην πρόοδο των εργασιών. Ενδιαφέρεται να συμμετέχουν όλοι στη διαδικασία, τους παρακινεί, στέκει βοηθός και συμπαραστάτης τους κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων.

5. Περιγραφή δραστηριοτήτων

5.1. 1η Δραστηριότητα

Στόχος: Ανίχνευση των πρότερων γνώσεων/της προηγούμενης γνώσης των παιδιών. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του υπολογιστή. Τα παιδιά είναι χωρισμένα σε

ομάδες των τριών. Με στόχο την ανίχνευση των πρότερων γνώσεων των παιδιών επιλέγουμε το λογισμικό «kidspiration», ώστε κάθε ομάδα να φτιάξει έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη. Στο «kidspiration» έχει δημιουργηθεί από πριν μια βιβλιοθήκη που περιέχει εικόνες σχετικές με τις λειτουργίες του Η/Υ. Ωστόσο, κάποιες είναι άσχετες. Η νηπιαγωγός έχει ανοίξει από πριν έναν φάκελο, προκειμένου να αποθηκευτούν οι αρχικοί εννοιολογικοί χάρτες των παιδιών διότι στο τέλος θα τους συγκρίνουν με τους τελικούς χάρτες. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού δημιουργείται ένας εννοιολογικός χάρτης στο κέντρο του οποίου υπάρχει η κεντρική έννοια, δηλαδή η εικόνα του Η/Υ. Γύρω από την κεντρική έννοια τοποθετούνται οι ιδέες των παιδιών με εικόνες και έτσι φτιάχνεται ο αρχικός εννοιολογικός χάρτης. Η διαδικασία έχει ως εξής: η νηπιαγωγός ανοίγει τη σελίδα, όπου εμφανίζεται στο πλάι αριστερά η βιβλιοθήκη με σχετικές εικόνες, καθώς και ένας χάρτης με την ερώτηση: «Τι ξέρουμε για τον Η/Υ», η εικόνα του Η/Υ και διακλαδώσεις με άδεια πλαίσια. Στη συνέχεια δίνει την αφορμή για έρευνα με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου π.χ. «Τι γνωρίζετε ότι μπορούμε να κάνουμε με τον Η/Υ;». Από τη βιβλιοθήκη επιλέγουν την εικόνα που θεωρούν ότι ανταποκρίνεται σε μία λειτουργία του Η/Υ. Κάνοντας κλικ, με σύρσιμο και εναπόθεση βάζουν την εικόνα σε ένα πλαίσιο του χάρτη. Με την ίδια διαδικασία συνεχίζουν. Όταν τελειώσουν γράφουν τα ονόματά τους. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αποθηκεύουν τον εννοιολογικό χάρτη τους σε φάκελο που η νηπιαγωγός έχει ανοίξει από πριν.

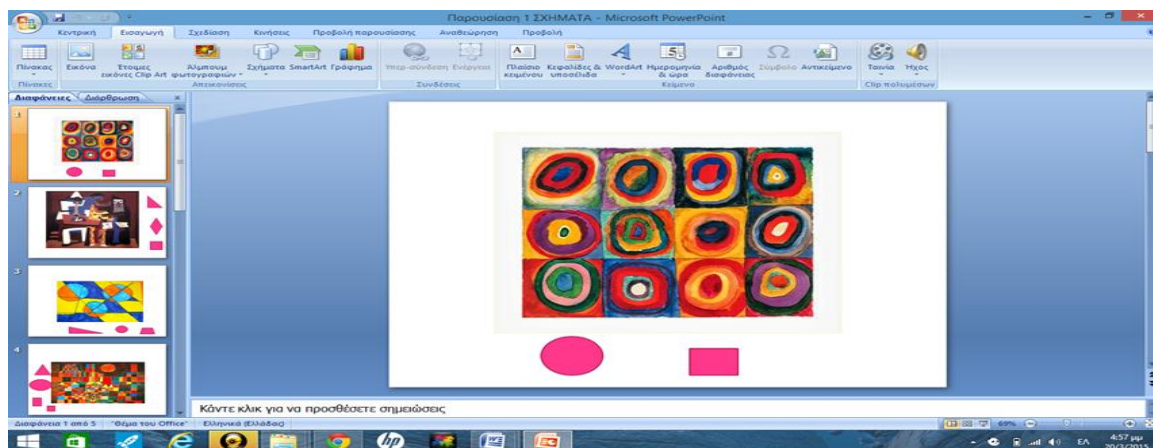


Εικόνα 1. Ανίχνευση πρότερων γνώσεων. Αρχικός ημιδομημένος εννοιολογικός χάρτης.

5.2. 2η Δραστηριότητα

Στόχος: Να αναγνωρίσουν, να ονομάσουν και να συνθέσουν τα σχήματα. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του υπολογιστή. Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες των δύο για περίπου 15 λεπτά. Τα ζευγάρια των νηπίων βλέπουν στην παρουσίαση PowerPoint που έχει ετοιμάσει η νηπιαγωγός πίνακες ζωγραφικής μεγάλων καλλιτεχνών εμπνευσμένους από γεωμετρικά σχήματα. Παρατηρούν, ανακαλύπτουν, συζητούν. Καλούνται να εντοπίσουν και

να αναγνωρίσουν τα σχήματα μέσα σε αυτούς κατόπιν να τα αναπαράγουν με την χρήση των εργαλείων του PowerPoint. Η διαδικασία έχει ως εξής: από την εισαγωγή –σχήματα τα παιδιά κάνουν κλικ πάνω στη μπάρα και στο σχήμα που έχουν αναγνωρίσει και ονομάσει και στη συνέχεια το εναποθέτουν πάνω στην διαφάνεια του αντίστοιχου πίνακα. Στο τέλος, κάθε ζευγάρι αποθηκεύει τη δουλειά του στον υπολογιστή.



Εικόνα 2. Αναγνώριση σχημάτων από φύλλο παρουσίασης

5.3. 3η Δραστηριότητα

Στόχος: Απώτερος στόχος για τα παιδιά είναι να συνεργαστούν για την παρουσίαση καλλιτεχνικού έργου. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του υπολογιστή. Αφού το ζευγάρι έχει παρακολουθήσει σε άλλες δραστηριότητες την παρουσίαση βασικών σχημάτων, έχει μελετήσει και εντοπίσει σχήματα σε πίνακες ζωγραφικής μεγάλων καλλιτεχνών καλείται στη φάση αυτή να παράγει το δικό του έργο ζωγραφικής με θέμα «Τα σχήματα» με το λογισμικό ανάπτυξης της δημιουργικότητας RevelationNaturalArt. Τα υπόλοιπα παιδιά παίζουν στις γωνιές, όπως έχει ήδη σχεδιαστεί βάσει των δραστηριοτήτων που έχει οργανώσει η νηπιαγωγός. Όσα παιδιά επιλέγουν τη γωνιά εικαστικών χρησιμοποιούν κόντσον και αφρώδες υλικό που υπάρχει επάνω στο τραπέζι, ψαλίδια για να φτιάξουν κολάζ με σχήματα. Στο τέλος, κάθε ζευγάρι αποθηκεύει το έργο ζωγραφικής στον υπολογιστή.



Εικόνα 3. Έργο ζωγραφικής στον Η/Υ με το λογισμικό ανάπτυξης της δημιουργικότητας RevelationNaturalArt

5.4. 4η Δραστηριότητα

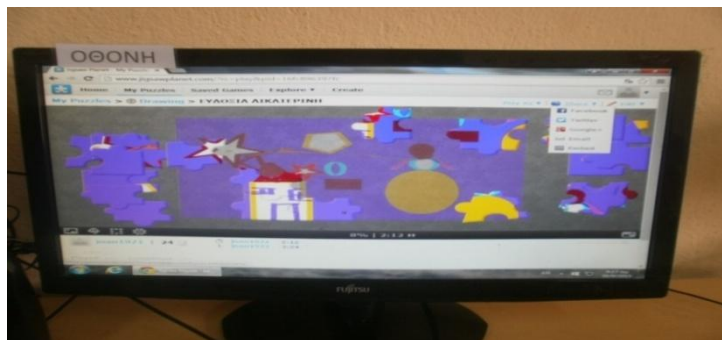
Στόχος: Να εξοικειωθούν με τη χρήση ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά της εικαστικής έκφρασης και του υπολογιστή. Αφού όλα τα παιδιά έχουν παρατηρήσει τους πίνακες με σχήματα μεγάλων ζωγράφων τόσο μέσα από το λογισμικό του PowerPoint όσο και εκτυπωμένους στο χαρτί, καλούνται να δουλέψουν ως εξής: ηκάθε ομάδα (επιλογή των μελών προκύπτει από κλήρωση) καλείται να ζωγραφίσει σε χαρτί Α3 τον δικό της πίνακα με τη χρήση των σχημάτων που επιθυμούν. Το θέμα είναι ελεύθερο. Η νηπιαγωγός προμηθεύει σε κάθε ομάδα τα απαραίτητα υλικά, όπως χαρτί και μαρκαδόρους και προτρέπει τα παιδιά σε δημιουργία. «Χρησιμοποιώντας όποια σχήματα θέλετε, ζωγραφίστε παρέα με τα άλλα παιδιά ένα θέμα που θέλετε», «Όταν τελειώσετε θα πρέπει να αποφασίσετε ποιος θα φωτογραφίσει το έργο της ομάδας σας». Τα παιδιά συζητούν, αποφασίζουν το θέμα και προσπαθούν να μοιράσουν τις εργασίες. Αφού τελειώσουν φωτογραφίζουν τα έργα τους και η νηπιαγωγός συνδέει τη φωτογραφική μηχανή με τον υπολογιστή, φορτώνει τις φωτογραφίες στην επιφάνεια εργασίας και δημιουργεί ένα φάκελο. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού που δείχνει τον τρόπο αντιγραφής και επικόλλησης τα παιδιά αποθηκεύουν τις φωτογραφίες στον Η/Υ, προκειμένου να χρησιμοποιηθούν στην ψηφιακή πινακοθήκη. Έτσι, τα παιδιά εξοικειώνονται τόσο με τη χρήση της ψηφιακής φωτογραφικής, όσο και με τους τρόπους αποθήκευσης των φωτογραφιών με τις απλές εντολές στον Η/Υ.



Εικόνα 4. Τα παιδιά φωτογραφίζουν τα έργα στο χαρτί με την ψηφιακή μηχανή.

5.5. 5η Δραστηριότητα

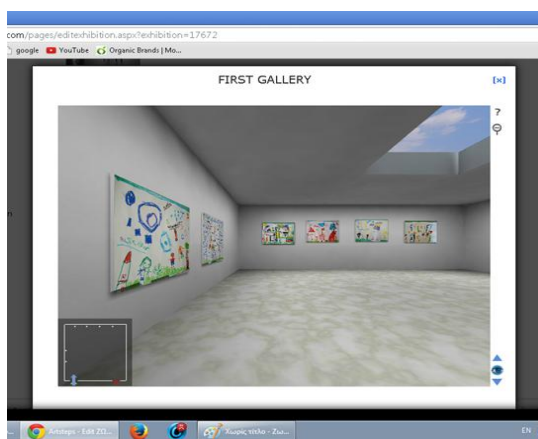
Στόχος: Να διασκεδάσουν και να εξοικειωθούν με την εφαρμογή jigsawplanet, που είναι μια δημιουργική εφαρμογή για κατασκευή παζλ. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του υπολογιστή. Το ζευγάρι επιλέγει την ηλεκτρονική του ζωγραφιά και την μεταφέρει στην εφαρμογή jigsawplanet. Δημιουργεί το δικό του παζλ διαλέγοντας τον αριθμό των κομματιών και το σχήμα τους γράφοντας τα ονόματά τους και το συνθέτει. Στο τέλος, το παζλ αποθηκεύεται.



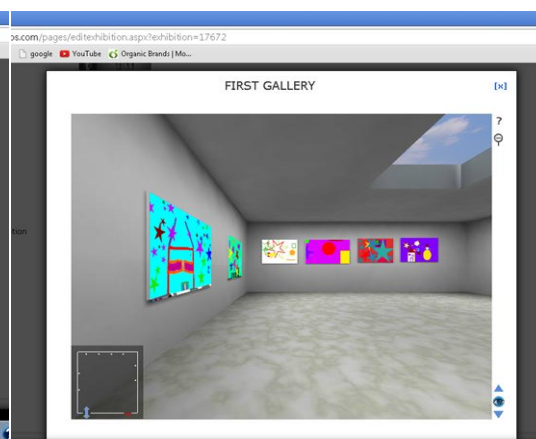
Εικόνα 5. Παζλ στην εφαρμογή jigsawplanet (έργο ζωγραφικής παιδιού στον Η/Υ).

5.6. 6η Δραστηριότητα

Στόχος: Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον της ψηφιακής πινακοθήκης Artsteps. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του υπολογιστή. Η νηπιαγωγός έχει δημιουργήσει τα δωμάτια της ψηφιακής πινακοθήκης στην εφαρμογή. Τα παιδιά δουλεύοντας σε ζευγάρια ανεβάζουν με την βοήθεια της νηπιαγωγού τα έργα τους στις δύο διαφορετικές αίθουσες. Στην πρώτη τα έργα της ψηφιακής τους δημιουργίας και στην δεύτερη τα έργα που ζωγράρισαν και φωτογράρισαν με μαρκαδόρους. Επιλέγουν τις θέσεις που θα τα τοποθετήσουν στους τοίχους της πινακοθήκης. Διαλέγουν τον τύπο της κορνίζας και το χρώμα της. Τέλος, μαθαίνουν να περιηγούνται στις αίθουσες.



Εικόνα 6. Ψηφιακή πινακοθήκη έργων

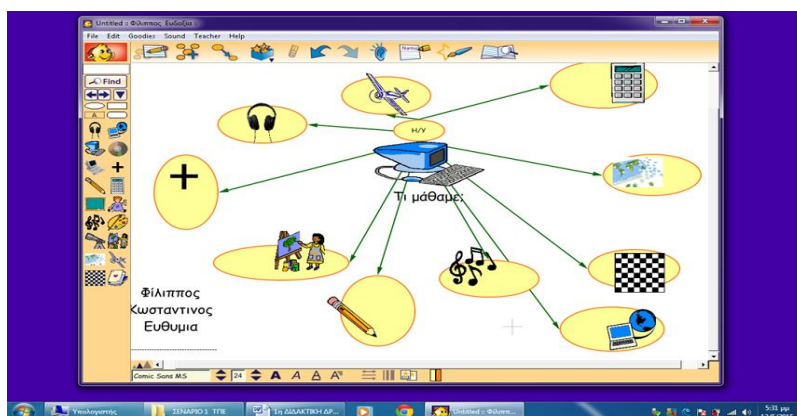


Εικόνα 7. Ψηφιακή πινακοθήκη έργων στον Η/Υ στο χαρτί.

5.7. 7η Δραστηριότητα

Στόχος: Να συγκρίνουν χάρτες και να εξασκηθούν στην παραγωγή και συναγωγή συμπερασμάτων. Η δραστηριότητα θα πραγματοποιηθεί στη γωνιά του υπολογιστή. Τα παιδιά είναι χωρισμένα σε ομάδες των τριών μελών. Με στόχο την ανίχνευση των γνώσεων που αποκτήθηκαν επιλέγουμε το λογισμικό kidspiration. Οι ομάδες θα πρέπει να φτιάξουν του τελικούς τους ημιδομημένους εννοιολογικούς χάρτες. Στο kidspiration έχει δημιουργηθεί από

πριν μια βιβλιοθήκη που περιέχει εικόνες σχετικές με τις λειτουργίες του Η/Υ. Ωστόσο, κάποιες είναι άσχετες. Η νηπιαγωγός έχει ανοίξει από πριν ένα φάκελο προκειμένου να αποθηκευτούν οι τελικοί εννοιολογικοί χάρτες των παιδιών. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού δημιουργείται ένας εννοιολογικός χάρτης στο κέντρο του οποίου υπάρχει η κεντρική έννοια, δηλαδή όπως προαναφέρθηκε η εικόνα του Η/Υ. Γύρω από την κεντρική έννοια τοποθετούνται οι ιδέες των παιδιών με εικόνες και έτσι φτιάχνεται ο τελικός εννοιολογικός χάρτης. Η διαδικασία έχει ως εξής: Η νηπιαγωγός ανοίγει τη σελίδα όπου εμφανίζεται στο πλάι αριστερά η βιβλιοθήκη με σχετικές εικόνες, καθώς και ένας χάρτης με την ερώτηση: «Τι μάθαμε για τον Η/Υ;», η εικόνα του Η/Υ και διακλαδώσεις με άδεια πλαίσια. Από τη βιβλιοθήκη επιλέγουν την εικόνα που θεωρούν ότι ανταποκρίνεται σε μία λειτουργία του Η/Υ. Κάνοντας κλικ, με σύρσιμο και εναπόθεση βάζουν την εικόνα σε ένα πλαίσιο του χάρτη. Με την ίδια διαδικασία συνεχίζουν. Όταν τελειώσουν γράφουν τα ονόματά τους στο πλαίσιο που υπάρχει από πριν διαμορφωμένο στο κάτω μέρος της σελίδας. Με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αποθηκεύουν τον εννοιολογικό χάρτη τους σε φάκελο που η νηπιαγωγός έχει ανοίξει από πριν. Ακολουθεί συζήτηση στην ολομέλεια, καθώς συγκρίνουν τους αρχικούς με τους τελικούς ημιδομημένους εννοιολογικούς χάρτες.



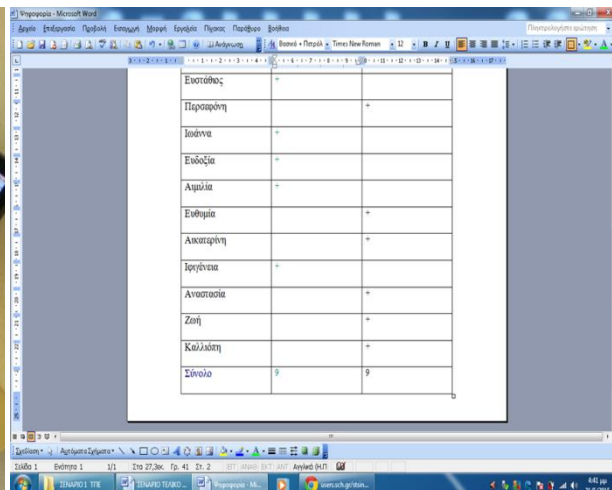
Εικόνα 8. Τελικός ημιδομημένος εννοιολογικός χάρτης.

5.8. 8η δραστηριότητα

Στόχος: Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του λογισμικού επεξεργασίας κειμένου Word. Στη γωνιά του υπολογιστή θα δουλεύουν ατομικά σε ένα νέο περιβάλλον εγγραμματοσμού, το λογισμικό επεξεργασίας κειμένου Word. Στο λογισμικό επεξεργασίας κειμένου Word η νηπιαγωγός έχει δημιουργήσει από πριν ένα πίνακα διπλής εισόδου. Τα νήπια καλούνται να ψηφίσουν ποιος τρόπος ζωγραφικής τους αρέσει περισσότερο βάζοντας + στην προτίμησή τους. Κάθε παιδί με τη χρήση του ποντικιού καλείται να αναγνωρίσει το όνομα του μέσα από τη λίστα κατεβαίνοντας με τη μπάρα. Επίσης, θα πρέπει να επιλέξει το κουτάκι που επιθυμεί κάνοντας αριστερό κλικ, στη συνέχεια να βάλει το σύμβολο (+) πιέζοντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα shift, +. Όλα αυτά τα δείχνει η νηπιαγωγός, αφού βάλει και ως παράδειγμα το δικό της όνομα. Στην ολομέλεια μετρούν τα σύμβολα σε κάθε προτίμηση και γράφουν στο σύνολο τον αριθμό. Συζητούν και συγκρίνουν τα αποτελέσματα.



Εικόνα 9: Τα παιδιά ψηφίζουν.



Εικόνα 10: Πίνακας ψηφοφορίας στον επεξεργαστή κειμένου Word.

6. Συζήτηση – προτάσεις

Σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου υπήρχε μια διαρκής διαμορφωτική αξιολόγηση των διαδικασιών, του σκοπού και των στόχων, του ποσοστού συμμετοχής των παιδιών, του είδους της δράσης που ανέπτυξαν, της προστιθέμενης αξίας των Τ.Π.Ε και της προβλεπόμενης διάρκειας. Παράλληλα, προσφερόταν υποστήριξη με ανατροφοδότηση και πληροφόρηση, όπου χρειαζόταν. Παρατηρήθηκε ότι τόσο ο γενικός σκοπός όσο και οι επιμέρους στόχοι επιτεύχθηκαν.

Σημειώνεται ότι στο νηπιαγωγείο δε δίνονται φύλλα εργασίας. Οι οδηγίες δίνονται προφορικά και επίσης, ότι οι διδακτικές στρατηγικές που εφαρμόστηκαν ήταν συνδυασμός επίδειξης και διερεύνησης. Οι διδακτικές δραστηριότητες κρίθηκαν κατάλληλες για την επίτευξη των στόχων. Τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον το οποίο διατηρήθηκε αμείωτο σε όλη τη διάρκεια ανάπτυξης των διδακτικών δραστηριοτήτων. Η εφαρμογή της ψηφιακής πινακοθήκης εντυπωσίασε ιδιαίτερα τους μαθητές. Το λογισμικό RevelationNaturalArt επιλέχθηκε γιατί έχει περισσότερα εργαλεία ανάπτυξης της φαντασίας τους. Μπορείς να έχεις όγκο εικόνων στις στάμπες. Είναι οικονομικός τρόπος ζωγραφικής γιατί δεν χρειάζονται χαρτιά, μαρκαδόροι κ.α. Ζωγραφίζουν και σβήνουν πιο εύκολα. Ο σχεδιασμός των δραστηριοτήτων και ο χαρακτήρας των αξιοποιούμενων λογισμικών ενόησαν την αλληλεπίδραση, την επικοινωνία και τη συνεργασία των παιδιών. Βελτιώθηκε η λεπτή κινητικότητά τους, καθώς καλλιεργήθηκε δεόντως ειδικά με τη χρήση με του Η/Υ. Τα παιδιά έμαθαν να χρησιμοποιούν διαφορετικά ψηφιακά μέσα παράλληλα, όπως τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, τη ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, τα οποία εντάσσονται σύμφωνα με σύγχρονες μελέτες στις δεξιότητες του εγγράμματου ψηφιακού μαθητή (multiliteracy).

Επιπλέον, η παραγωγή κοινού έργου διευκόλυνε τη συμμετοχή όλων, ακόμη και των πιο αδύναμων και συνεσταλμένων μαθητών, γεγονός που ενίσχυσε σημαντικά την αυτοεκτίμησή τους. Το σενάριο έγινε αφορμή αλληλεπίδρασης, αλλά αποτέλεσε και ευκαιρία να συνειδητοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί τις δυνατότητες που τους παρέχει η τεχνολογία στην καθημερινή διδακτική τους πρακτική και έτσι, προσπάθησαν να εντάξουν τις ΤΠΕ πιο

συστηματικά και οργανωμένα στην εκπαιδευτική διαδικασία αναζητώντας κάθε φορά όλο και πιο σύνθετες εφαρμογές.

Συνακόλουθα, προέκυψε αργότερα η ανάπτυξη eTwinningέργου σε συνεργασία με το 10^οΝηπ/γείο Κομοτηνής με θέμα «Ας φτιάξουμε μαζί μια πινακοθήκη διαφορετική». Η ψηφιακή πινακοθήκη artsteps και η δημιουργία πάζλ στο Jigsawplanet τελικά δημοσιοποιήθηκαν στους γονείς και στα άλλα τμήματα της σχολικής μονάδας και τα παιδιά χάρηκαν ιδιαίτερα. Συμπερασματικά, υποστηρίζεται ότι επιτεύχθηκε το «άνοιγμα» του σχολείου στην κοινωνία, καθώς η δημοσιοποίηση των αποτελεσμάτων προσέδωσε στην προσπάθεια αυτή δημόσιο χαρακτήρα

Τέλος, επισημαίνεται ότι τόσο στην πρώτη όσο και στην όγδοη δραστηριότητα όπου γίνεται χρήση του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης θα ήταν προτιμότερο να εργάζεται κάθε παιδί μόνο του στη δημιουργία του ατομικού του φύλλου εννοιολογικής χαρτογράφησης για σαφέστερη αποτύπωση των πρότερων και τελικών γνώσεων κάθε παιδιού και αποφυγή συγκρούσεων. Οπότε, το προτεινόμενο μοντέλο δύναται να παραλλαχθεί και να συμπεριλαμβάνει τόσο ομαδική όσο και ατομική εργασία. Περαιτέρω τα παιδιά μπορούν να φτιάξουν ένα ψηφιακό βιβλίο στην εφαρμογή utellstory και να μοιραστεί η URL διεύθυνση στους γονείς. Τα αποτελέσματα της ψηφοφορίας θα μπορούσαν να υποστούν στατιστική επεξεργασία και να οπτικοποιηθούν μέσα από ραβδογράμματα ή πίτες. Μπορούν ακόμη να παίξουν με το εκπαιδευτικό λογισμικό «Η τάξη μου». Τελικά, το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο είναι δεκτικό παραλλαγών και ιδιαίτερα ευέλικτο και προτείνεται ανεπιφύλακτα, καθώς υπήρξε ιδιαίτερα αποτελεσματικό και ενδιαφέρον κατά την πιλοτική εφαρμογή του.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Brooker, L., & Siraj-Blatchford, J. (2002). Click on Miaow!: how children of three and four years experience the nursery computer. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 251-273.
- Haugland, S. W., & Wright, J. L. (1997). *Young children and technology: A world of discovery*. Boston: Allyn and Bacon.
- Plowman, L., & Stephen, C. (2003). A ‘benign addition’? Research on ICT and preschool children. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 149-164.
- Tsitouridou, M., & Vryzas, K. (2001). Early Childhood Education Students’ Attitudes towards Information Technology. *Themes in Education*, 2(4), 425-443.
- Walvoord, B. F. (1986). *Helping Students Write Well: A Guide for Teachers in All Disciplines*. (2nd ed.). New York: Modern Language Association.
- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., & Μπασαγιάννη, Ε. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. ΥΠΕΠΘ, Αθήνα: ΟΕΔΒ. Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για το Νηπιαγωγείο (2003). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Μπαλκίζας, Ν. (2008). Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (2011). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Διαθέσιμο: <http://users.sch.gr/nikbalki/e-yliko.htm>, προσπελάστηκε στις 05/6/2015)