

# **«Μια φορά και έναν καιρό.....» Ένα Διαθεματικό Σενάριο Διδασκαλίας με χρήση των Τ.Π.Ε για το Νηπιαγωγείο**

**Παναγιώτα Σαββανή**

57<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Πατρών, tsavvani@gmail.com

## **Περίληψη**

Η παρούσα εισήγηση αναφέρεται στο σχεδιασμό ενός διαθεματικού διδακτικού σεναρίου για το Νηπιαγωγείο, με την χρήση των Τ.Π.Ε. Το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο, προσδιορίζει την Πληροφορική, ως μία από τις πέντε κατευθύνσεις των προγραμμάτων σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων παράλληλα με την Γλώσσα, τα Μαθηματικά, τη Μελέτη Περιβάλλοντος και την Έκφραση και Δημιουργία (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2003). Το πρόγραμμα Σπουδών για τη χρήση των ΤΠΕ, εισάγει τη γνώριμία με τη χρήση του υπολογιστή ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας και ως εργαλείου διερεύνησης και επικοινωνίας, πάντα με τη στενή βοήθεια του εκπαιδευτικού (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2012). Έρευνες έχουν τονίσει ότι η χρήση του ΗΥ από τα νήπια ως εργαλείου – μέσου μπορεί να έχει καλύτερα αποτελέσματα σε συνδυασμό με τις σχολικές δραστηριότητες (Ντολιοπούλου, 2006, Νικολοπούλου, 2009). Το παρόν σενάριο έχει ως σκοπό, την εξοικείωση των παιδιών με εκπαιδευτικά λογισμικά (ενοσιολογικής χαρτογράφησης, κειμενογράφο, έκφρασης και δημιουργίας) και διαδικτυακές εφαρμογές, (Google Chrome, Google Earth) μέσα από τον φανταστικό κόσμο των παραμυθιών, ο οποίος έλκει, εμπνέει και ενεργοποιεί τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας.

**Λέξεις κλειδιά:** Νηπιαγωγείο, Νέες Τεχνολογίες, ΤΠΕ, Kidspiration, RNA, Word, Jigsaw, Google Earth, Google Chrome, mail.

## **1. Εισαγωγή**

Οι δραστηριότητες του σεναρίου μπορούν να ενταχθούν στη διαθεματική προσέγγιση όπως αναφέρεται στο ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2003) και συγκεκριμένα στο γνωστικό αντικείμενο «Τεχνολογίες της πληροφορίας και των Επικοινωνιών» και με επέκτασή του, στα γνωστικά αντικείμενα «Παιδί και Γλώσσα» (προφορική επικοινωνία, γραφή, ανάγνωση), «Παιδί και Μαθηματικά», «Παιδί και Έκφραση και Δημιουργία – Εικαστικά – Παραμύθι», «Παιδί και Περιβάλλον» (Φυσικό και Ανθρωπογενές και Αλληλεπίδραση).

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις των παιδιών είναι να αναγνωρίζουν πολλά γνωστά παραμύθια, να χρησιμοποιούν τη δανειστική βιβλιοθήκη, να κάνουν αντιστοιχίες και μετρήσεις, να συνθέτουν παζλ, να αναγνωρίζουν απλά σύμβολα στο χάρτη, καθώς

επίσης να αναγνωρίζουν ότι οι χάρτες είναι ένα εργαλείο που απεικονίζει τον κόσμο και να διαθέτουν βασικές γνώσεις υπολογιστή (ενεργοποίηση – απενεργοποίηση υπολογιστή, χρήση πληκτρολογίου – ποντικιού, εκκίνηση λογισμικών και διαδικτυακών εφαρμογών) αξιοποιώντας κάθε φορά ανάλογα την τεχνολογία. Επειδή τα παραμύθια αποτελούν σχεδόν καθημερινή ενασχόληση στο Νηπιαγωγείο, οι Νέες Τεχνολογίες διευκολύνουν τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας να έρθουν σε επαφή μαζί τους από μια άλλη οπτική γωνία (χρήση εφαρμογών όπως το jigsaw, google earth, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο κλπ).

Οι πιθανές δυσκολίες που θα αντιμετωπίσουν είναι στο να διαβάζουν απλά σύμβολα και χάρτες και στο να προσανατολίζονται σε σχέση με σταθερά σημεία αναφοράς. Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο είναι γενικής χρήσης όπως λογισμικό παρουσίασης και κειμενογράφος, εννοιολογικής χαρτογράφησης όπως το kidspiration, λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας όπως το Revelation Natural Art, οι διαδικτυακές εφαρμογές Google Chrome και GoogleEarth.

Στο υποστηρικτικό διδακτικό υλικό περιέχονται τα μέρη της δραστηριότητας που έχει προετοιμάσει η νηπιαγωγός, οι προφορικές οδηγίες που δίνονται από τη νηπιαγωγό και τα αρχεία των λογισμικών – εφαρμογών που θα χρησιμοποιηθούν.

Στην υλικοτεχνική υποδομή περιλαμβάνεται ένα υπολογιστικό σύστημα (κεντρική μονάδα, οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι, εκτυπωτής) με σύνδεση στο διαδίκτυο. Η προετοιμασία της τάξης για το αντικείμενο του σεναρίου επιτυγχάνεται, μέσα από ένα φανταστικό ταξίδι στον κόσμο των παραμυθιών, με την οργάνωση της βιβλιοθήκης μας.

Ακολουθώς ανιχνεύονται οι πρότερες γνώσεις και αναπαραστάσεις των παιδιών, σχετικά με το τι είναι τα παραμύθια, τα είδη τους, ποιοι τα γράφουν, ποιοί τα ζωγραφίζουν, πώς φτιάχνονται, από πού τα παίρνουμε, πώς ήταν τα παλιά τα χρόνια, πόσα παραμύθια γνωρίζουμε και ποιά, πώς θα ήταν η ζωή μας χωρίς τα παραμύθια. Αναφέρονται τα αγαπημένα τους παραμύθια και αποτυπώνονται οι πρότερες γνώσεις και αναπαραστάσεις στο λογισμικό kidspiration με την δημιουργία εννοιολογικού χάρτη.

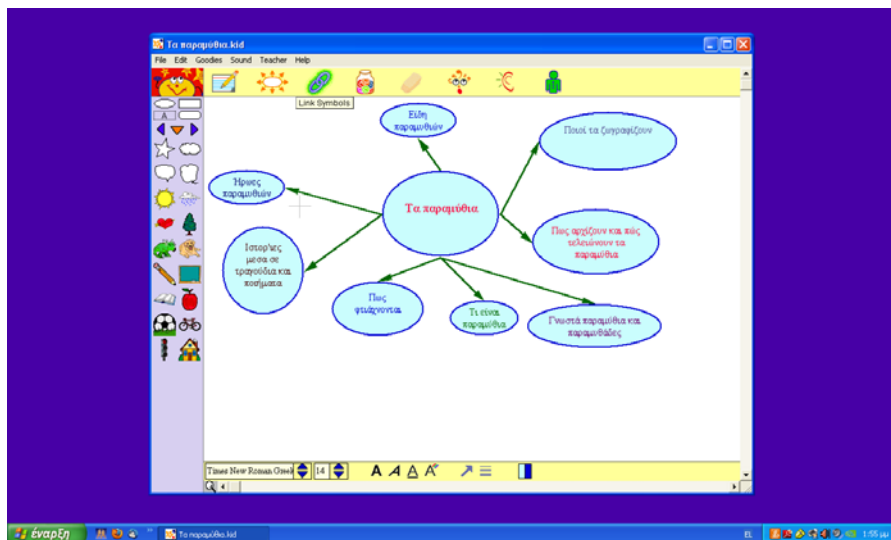
## **2. Δραστηριότητες**

### **2.1 Παιδί και Γλώσσα**

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να συμμετέχουν σε συζήτηση, να ενθαρρύνονται στον προφορικό λόγο και να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους μέσα από ποικίλες επικοινωνιακές καταστάσεις. Σαν αφορμή χρησιμοποιείται η δανειστική βιβλιοθήκη του Νηπιαγωγείου (τα παιδιά παρατηρούν με ιδιαίτερο ενδιαφέρον τα παραμύθια και θέλουν να μάθουν για αυτά). Έτσι γίνεται μια πρώτη προσέγγιση στο διδακτικό αντικείμενο και επιχειρείται μια προφορική καταγραφή των γνώσεων και των απόψεων των παιδιών με την δημιουργία του εννοιολογικού χάρτη (τα παραμύθια). Αρχικά

γίνεται η καταγραφή στο χαρτί και μετά στον υπολογιστή. Και αυτό γίνεται, γιατί η χρήση συμβατικών εργαλείων δρα βοηθητικά στην αξιοποίηση του υπολογιστή και γιατί προϋπόθεση για τη σωστή ένταξή του στη σχολική ζωή είναι η ενσωμάτωσή του στις καθημερινές δραστηριότητες και στην όλη πρακτική του νηπιαγωγείου (Plowman & Stephen, 2003).

Η διδακτική στρατηγική είναι αρχικά ομαδική στη γωνιά συζήτησης, όπου εμπλέκονται όλα τα παιδιά και παρουσιάζουν προφορικά τις παρατηρήσεις τους (εννοιολογικός χάρτης στο χαρτί) και δευτερευόντως συνεργατική, αφού εμπλέκονται σε δραστηριότητα οργάνωσης πληροφορίας με τη χρήση ΤΠΕ (εννοιολογικός χάρτης στον υπολογιστή). Η δημιουργία εννοιολογικού χάρτη στην ανίχνευση αναδεικνύει τις πρότερες γνώσεις και αναπαραστάσεις των παιδιών καθώς και τις ανάγκες τους ως προς το τι τα ενδιαφέρει και τους παρέχει επιπλέον τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν, να οργανώσουν τις πληροφορίες και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους.



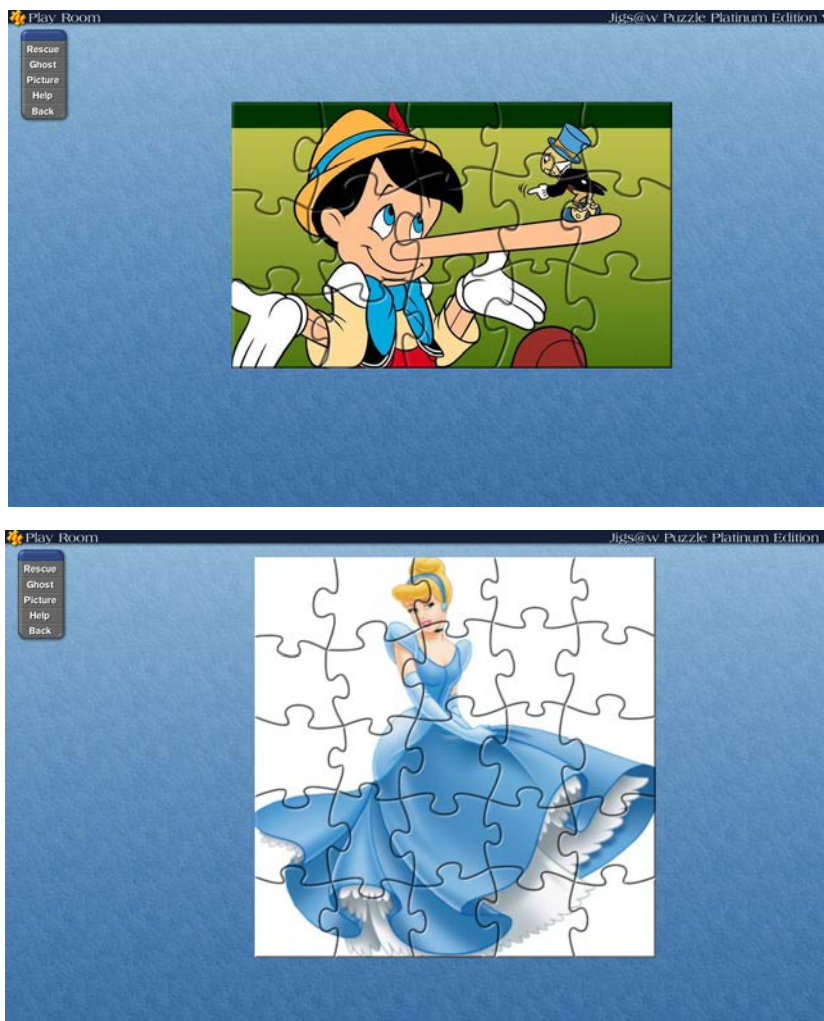
Εικόνα 1. Φύλλο εργασίας 1

## 2.2 Παιδί και Μαθηματικά α'

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να έρθουν σε επαφή με τα Μαθηματικά μέσα από την διαδικασία της σύνθεσης εικόνων σε μορφή παζλ από αγαπημένα τους παραμύθια επιλέγοντας αυτές που τους αρέσουν. Η οργάνωση της τάξης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων γίνεται αρχικά σε 2 ομάδες, μία κοριτσιών και μία αγοριών. Ο χωρισμός γίνεται αφού έχει προηγηθεί συζήτηση μεταξύ τους σχετική με τις εικόνες των παραμυθιών, που θα επιλέξουν για να τις φτιάξουν παζλ και αφού αντιληφθούν ότι τα ενδιαφέροντά τους είναι διαφορετικά, οπότε και γι' αυτό αποφασίζουν να επι-

λέξουν άλλη εικόνα τα αγόρια και άλλη τα κορίτσια. Τα αγόρια επιλέγουν τον Πινόκιο και τα κορίτσια την Σταχτοπούτα.

Η διδακτική στρατηγική είναι ομαδική (με επιμέρους ομάδες και με το σύνολο της τάξης), αλλά και με συνεργατική δράση των παιδιών, ο δε χώρος υλοποίησης είναι η γωνιά συζήτησης και η γωνιά του υπολογιστή. Με τη βοήθεια του λογισμικού jigsaw τα παιδιά δημιουργούν και συνθέτουν την εικόνα του Πινόκιο και την εικόνα της Σταχτοπούτας σε παζλ. Ανταποκρίνονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον και χαρά.



**Εικόνα 2.** Φύλλο εργασίας 2

### 2.3 Παιδί, Δημιουργία και Έκφραση

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι τα παιδιά να εκφραστούν δημιουργικά συνεργαζόμενα από κοινού και να αυτοσχεδιάσουν αυθόρμητα συνθέτοντας και εικονογραφώντας το δικό τους παραμύθι, αναπτύσσοντας έτσι την αισθητική τους αντίληψη και δημιουργώντας πολλαπλής φύσης καλλιτεχνικά δημιουργήματα. Ξεκινούμε ένα φανταστικό ταξίδι στο μαγικό κόσμο των παραμυθιών έχοντας επηρεαστεί από τη θεματική ενότητα «Οι δεινόσαυροι». Τα παιδιά εντυπωσιάζονται από το θέμα αυτό και αποφασίζουν να φτιάξουν το δικό τους παραμύθι με ήρωα ένα μπλε δεινοσαυράκι, τον Μπλεδούλη, εκφράζοντας επιθυμία να αποτυπώσουν την ιστορία τους σε εικόνες με το δικό τους τρόπο. Επιχειρούν πρώτα εικονογράφηση στο χαρτί πάνω στα τραπέζια και μετά στον υπολογιστή. Αναλαμβάνουν ρόλους για το ποια εικόνα του παραμυθιού θα ζωγραφίσει ο καθένας. (Η ιστορία αφορά ένα δεινοσαυράκι που έχει μπλε χρώμα και ξεχνά τις συμβουλές της μαμάς του, απομακρύνεται λοιπόν και μπαίνει στο δάσος παίζοντας, ώσπου συναντά τον τυρανόσαυρο REX, ο οποίος τον κυνηγά και σώζεται μόνο, γιατί κρύβεται στη φωλιά της αλεπούς. Κατανοεί έτσι τα λόγια των μεγάλων.... που τα θεωρούσε τόσο βαρετά.... δηλαδή να μην απομακρύνεται από το σπίτι του γιατί το δάσος κρύβει κινδύνους!).

Το διδακτικό υποστηρικτικό υλικό αποτελούν, οι εικόνες από βιβλία που απεικονίζουν δεινόσαυρους και ιδιαίτερα οι εικόνες του παραμυθιού που έχουν ζωγραφίσει τα παιδιά με μαρκαδόρους. Η διδακτική στρατηγική είναι ομαδική με το σύνολο της τάξης στη γωνιά συζήτησης, όπου συνθέτουν την ιστορία αλλά και με συνεργατική δράση στα τραπέζια και στη γωνιά του υπολογιστή. Με τη βοήθεια του λογισμικού RNA, τα παιδιά ενθαρρύνονται να δημιουργήσουν έργα με τις εικόνες του παραμυθιού τους, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους. Τα έργα τους τα αποθηκεύουν για άμεση ανατροφοδότηση. Ακολουθεί μία από τις εικόνες.



Εικόνα 3. Φύλλο εργασίας 3

## **2.4 Παιδί και Γλώσσα με επέκταση στην γραφή και την ανάγνωση**

Ο στόχος της δραστηριότητας είναι να κατανοήσουν τη σημασία της γραφής ως μέσου επικοινωνίας, μεταφοράς πληροφοριών και ως πηγής ευχαρίστησης και απόλαυσης, καθώς επίσης να ενθαρρύνονται να γράφουν, χρησιμοποιώντας κατάλληλα τις λειτουργίες του υπολογιστή. Παίρνοντας αφορμή από το παραμύθι η «Ιστορία του αρλεκίνου» (και τον αποκριάτικο χορό που περιγράφει), τα παιδιά αποφασίζουν να προσκαλέσουν τους μαθητές του διπλανού συστεγαζόμενου Νηπιαγωγείου στο αποκριάτικο πάρτυ μας. Αποφασίζουν λοιπόν να γράψουν την πρόσκληση. Μετά από συζήτηση και μεταξύ τους συμφωνία αναλαμβάνει η Αναστασία να τη γράψει – αφού έχει κατακτήσει τον κώδικα της γραφής – καθ' υπαγόρευση των υπολοίπων. Επιχειρείται η γραφή της πρόσκλησης και η εισαγωγή αποκριάτικης εικόνας clip art (τα παιδιά εκδηλώνουν την επιθυμία να διακοσμήσουν την πρόσκλησή τους), συμμετέχοντας έτσι όλοι στη διαδικασία.

Η δραστηριότητα πραγματοποιείται ομαδικά με όλη την τάξη, αλλά είναι ταυτόχρονα και συνεργατική δραστηριότητα με ενεργητική συμμετοχή και επικοινωνία μεταξύ των παιδιών. Πειραματισμός για την ομάδα που βρίσκεται στον υπολογιστή. Χρησιμοποιούν τον επεξεργαστή κειμένου, αναγνωρίζουν το εικονίδιο του word, το ανοίγουν, χρησιμοποιούν το πλήκτρο Caps Lock, το πλήκτρο enter, το εικονίδιο της γραμματοσειράς και το εικονίδιο του χρώματος. Η Αναστασία γράφει όπως μπορεί το κείμενο της πρόσκλησης (με βάση ότι ακούει, γι αυτό και τα ορθογραφικά λάθη). Ακολούθως βοηθούνται από τη Νηπιαγωγό στην εισαγωγή κατάλληλης εικόνας clip art την οποία και επιλέγουν μόνα τους. Στο τέλος αποθηκεύουν την πρόσκληση χρησιμοποιώντας το εικονίδιο της αποθήκευσης. Παράλληλα αξιοποιείται η δυνατότητα εκτύπωσης της εργασίας τους για ανταλλαγή απόψεων. Η Αναστασία διαβάζει δυνατά αυτά που έγραψαν. Μαθαίνουν έτσι να λειτουργούν συλλογικά και μεταξύ τους αλληλεπιδρούν και αλληλοϋποστηρίζονται.

ΠΡΟΣΚΛΙΣΙ



www.shutterstock.com - 14578393

ΣΑΣΚΑΛΟΥΜΕ ΣΤΟ ΑΠΟΚΡΙΑΤΙΚΟ ΠΑΡΤΙ  
 ΠΟΥ ΘΑ ΓΙΝΙΣΤΙΝ ΤΑΞΙΜΑΣΑΒΡΙΟ  
 ΠΑΡΑΣΚΕΒΙ 24-2-2012  
 ΘΑ ΠΕΡΑΣΟΥΜΕ ΚΑΛΑ ΘΑ ΧΟΡΕΨΟΥΜΕ  
 ΘΑ ΦΑΜΕ ΛΙΧΟΥΔΓΙΕΣ  
 ΘΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΟΥΜΕ  
 ΚΑΙ ΘΑ ΠΕΞΟΥΜΕ ΣΕΡΠΑΝΤΙΝΕΣ ΧΑΡΤΟΠΟ  
 ΛΕΜΟ ΚΑΙ ΣΟΚΟΛΑΤΟΠΟΛΕΜΟ

ΙΦΙΛΙΣΑΣ ΠΟΥ ΠΙΑΝΕ ΣΤΟ 57 ΝΗΠΙΑΓΟΓΙΩ  
 ΠΑΤΡΑΣ

Εικόνα 4. Φύλλο εργασίας 4

## 2.5 Παιδί και Πληροφορική

Η δραστηριότητα έχει στόχο τα παιδιά να εξοικειωθούν και να αξιοποιήσουν το διαδίκτυο, προκειμένου να εξερευνήσουν και να ανακαλύψουν τις δυνατότητες που παρέχει, όπως τη λειτουργία του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού. Χρησιμοποιείται η διαδικτυακή εφαρμογή Google Chrome ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας, για την αποστολή ηλεκτρονικού μηνύματος που περιέχει την α-

ποκριατική πρόσκληση. Η νηπιαγωγός υποστηρίζει και διευκολύνει τα παιδιά στην αποστολή του μηνύματος – πρόσκληση ηλεκτρονικά. Αυτά θυμούνται και επιλέγουν το αρχείο που την έχουν αποθηκεύσει.

Η δραστηριότητα γίνεται ομαδικά (με το σύνολο της τάξης ή με τις επιμέρους ομάδες), αλλά και συνεργατικά. Ο υπολογιστής σε αυτή τη δραστηριότητα υπηρετεί το σκοπό του γνωστικού εργαλείου αναπτύσσοντας στα παιδιά ικανότητες κριτικής σκέψης, παρέχοντάς τους τη δυνατότητα της επιλογής μιας διαδικασίας διαφορετικής από τη συμβατική (Κυρίδης, Δρόσος & Ντίνας, 2003), που είναι το ταχυδρομείο που όλοι γνωρίζουν. Συνεπώς μπορούν και συγκρίνουν και ανακαλύπτουν πλεονεκτήματα (γρήγορη παράδοση) ή κάνουν άλλους συσχετισμούς και βρίσκουν ομοιότητες και διαφορές. Δίνεται έμφαση στην συμπλήρωση των στοιχείων του αποστολέα και του παραλήπτη καθώς επίσης και στην προσθήκη του συνημμένου μηνύματος.



## ΔΙΑΒΙΒΑΣΤΙΚΟ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗΣ.eml

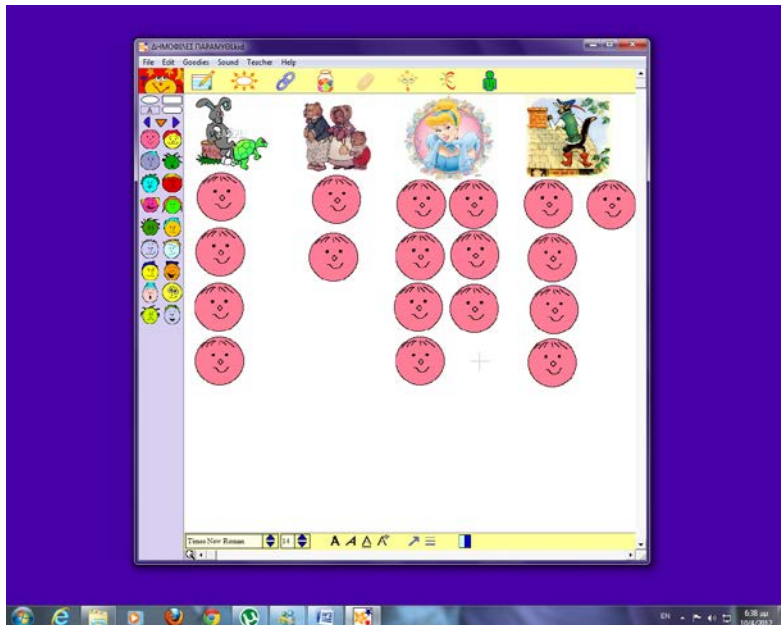
*Εικόνα 5. Φύλλο εργασίας 5*

### **2.6 Παιδί και Μαθηματικά β'**

Η Δραστηριότητα έχει στόχο τα παιδιά να οργανώνουν και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με τους αριθμούς, να μετρούν χρησιμοποιώντας συμβατικές μονάδες μέτρησης και συγκεκριμένα να έρθουν σε επαφή με τα Μαθηματικά μέσα από την διαδικασία της μέτρησης ψήφων για το δημοφιλέστερο παραμύθι της τάξης. Η οργάνωση της τάξης για την υλοποίηση της δραστηριότητας γίνεται αρχικά στη γωνιά της συζήτησης, όπου αποφασίζεται να γίνει διαγωνισμός για το πιο δημοφιλές παραμύθι. Τα παιδιά προτείνουν τα παραμύθια που θα είναι υποψήφια (Ο λαγός και η χελώνα, Τα τρία αρκουδάκια, Η Σταχτοπούτα, Ο λύκος και τα τρία γουρουνάκια). Μετρούν τις ψήφους σηκώνοντας τα χέρια. Ακολουθώς εκφράζουν την επιθυμία να το παίξουν και στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας σαν ψήφους χαμογελαστές φατσούλες από την πλευρική εργαλειοθήκη. Στην παρούσα δραστηριότητα τα παιδιά γνωρίζουν το εικονίδιο του λογισμικού kidspiration και το ανοίγουν. Η Νηπιαγωγός τα υποστηρίζει και τα διευκολύνει στην εισαγωγή των εικόνων των παραμυθιών. Έχουν ήδη επιλέξει από μόνα τους μέσα από τη συζήτηση τα παραμύθια που θα διαγωνιστούν και επομένως ασκούνται στο να τραβούν χαρούμενες φατσούλες από την πλευρική εργαλειοθήκη και να τις σύρουν τοποθετώντας τις, κάτω από την εικόνα του παραμυθιού που θέλουν να ψηφίσουν. Στο τέλος μετρούν τις ψήφους – φατσού-



λες και ανακηρύσσουν νικητή το παραμύθι της Σταχτοπούτας. Αποθηκεύουν την εργασία τους σε αντίστοιχο αρχείο. Η εργασία γίνεται στη γωνιά συζήτησης και στη γωνιά υπολογιστή.



Εικόνα 6. Φύλλο εργασίας 6

### 3. Αξιολόγηση

Η νηπιαγωγός αξιολογεί όλη την πορεία του σεναρίου αναφορικά με τους στόχους, την καταλληλότητα των διδακτικών στρατηγικών, τις ικανότητες των παιδιών στη χρήση των ΤΠΕ, το ενδιαφέρον και το είδος συμμετοχής των παιδιών, καθώς και την προβλεπόμενη διάρκεια. Βασικό στοιχείο είναι η συνεχής ανατροφοδότηση καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης, που οδηγεί σε ανάλογες τροποποιήσεις. Σε αυτό το σημείο επαναλαμβάνεται ο εννοιολογικός χάρτης και γίνεται σύγκριση με τον αρχικό, που είχε δημιουργηθεί στην δραστηριότητα αντίληψης και έτσι εκτιμάται η πρόοδος των παιδιών.

Η θέση των δραστηριοτήτων στο ωρολόγιο πρόγραμμα εντάσσεται στην ανάπτυξη διαθεματικών δραστηριοτήτων με διάρκεια 20 λεπτών για την κάθε μια. Η διάρκεια αυξομειώνεται ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών που είναι αριθμητικά 20. Το σενάριο εντάσσεται στη διδακτική προσέγγιση της θεματικής προσέγγισης όπως αυτή ορίζεται από το ΔΕΠΠΣ εντάσσοντας οργανικά τις ΤΠΕ στις καθημερινές δραστηριότητες του Νηπιαγωγείου (ΥΠΕΠΘ – ΠΙ, 2012). Σύμφωνα με αυτό η νηπιαγωγός έχει επιλέξει το θέμα και έχει οργανώσει τους μαθησιακούς στόχους και την εκτιμώ-

μένη διάρκεια που κρίνεται απαραίτητη για την υλοποίησή τους. Ανάλογα με την ομάδα των παιδιών που υλοποιεί το σενάριο, δύναται να υπάρξει τροποποίηση του επιπέδου των δραστηριοτήτων προκειμένου να εξυπηρετηθούν συγκεκριμένες μαθησιακές ανάγκες.

## Αναφορές

- Plowman, L. & Stephen, C. (2003). A “begin addition”? Research on ICT and pre – school children. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(2), 149-164.
- Κυρίδης, Α., Δρόσος, Β., Ντίνας, Κ.. (2003). Η πληροφοριακή – επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση, το παράδειγμα της γλώσσας. Αθήνα: Εκδόσεις Τυπωθήτω.
- Νικολοπούλου, Κ. (2009). Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Προσχολική Εκπαίδευση: Ένταξη, χρήση και αξιοποίηση. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκης.
- Ντολιοπούλιου, Ε. (2006). Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής. Αθήνα: Εκδόσεις Δαρδανός.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠΕΠΘ. (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο – ΥΠΕΠΘ. (2012). Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ανακτήθηκε από <http://ebooks.edu.gr/2013/newps.php>

## Abstract

This recommendation refers to the design of a scenario for kindergarten teachers, with the use of New Technology. The curriculum for the Kindergarten identifies it as one of the five directions of program activities in parallel with the Language, Math, Environmental Study and Expression and Creation. The program for information technology, introduces the acquaintance with the use of the computer as a teaching tool and as a supervisory tool of investigation and communication, always with the teacher's help. This script aims, familiarizing children with educational soft wares (conceptual mapping-word-expression and creation) and Web applications (Google Chrome-Google Earth) through the fantastic world of fairy tales, who tow, inspires and enables preschool children.

**Keywords** Kindergarten New Technology, ΤΠΕ, Kidspiration, RNA, Word, Jigsaw, Google Earth, Google Chrome, mail.