

Το Φθινόπωρο και ο Χειμώνας μέσα από Πίνακες Ζωγραφικής

Τσεκούρα Ουρανία

Εκπαιδευτικός Προσχολικής Αγωγής
raniatse@gmail.com

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό σενάριο με θέμα «Το φθινόπωρο και ο χειμώνας μέσα από πίνακες ζωγραφικής». Το εκπαιδευτικό σενάριο υλοποιείται με τη χρήση και την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην διδακτική διαδικασία και απευθύνεται σε παιδιά Προσχολικής ηλικίας. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιήσαμε εκπαιδευτικά λογισμικά αναπτυξιακά κατάλληλα, τα οποία στόχο έχουν να εμπλέξουν τα παιδιά σε δραστηριότητες υψηλού επιπέδου. Το θέμα του εκπαιδευτικού σεναρίου άπτεται του ενδιαφέροντος των παιδιών και είναι παιδαγωγικά κατάλληλο. Παράλληλα, είναι απόλυτα συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) του Νηπιαγωγείου, καθώς οι δραστηριότητες που περιγράφονται και τα εκπαιδευτικά λογισμικά που χρησιμοποιούνται είναι αναπτυξιακά κατάλληλα ώστε τα παιδιά να επεκτείνουν τις γνωστικές και κοινωνικές τους δεξιότητες.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, αναπτυξιακά κατάλληλα, εκπαιδευτικά λογισμικά, γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες

1. Περιγραφή Σεναρίου

1.1 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Στα πλαίσια ενός αποτελεσματικού μαθησιακού περιβάλλοντος που ενθαρρύνει τις διερευνήσεις και προωθεί τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, το θέμα του εκπαιδευτικού σεναρίου μπορεί να οδηγήσει στην προσέγγιση πληροφοριών και γνώσεων που συνδέονται με τα γνωστικά αντικείμενα: Παιδί, έκφραση και δημιουργία, Παιδί και γλώσσα, Παιδί και μαθηματικά, Παιδί και μελέτη περιβάλλοντος, Παιδί και πληροφορική.

1.2 Γνώσεις και Πρότερες αντιλήψεις των παιδιών

Τα παιδιά στα οποία απευθύνεται το σενάριο έχουν μάθει να συζητούν, να ανταλλάσσουν πληροφορίες, να εκφράζουν σκέψεις και απόψεις και γενικότερα να επικοινωνούν.

νωνούν. Επίσης έχουν μάθει, να παρατηρούν, να συγκρίνουν, να αναγνωρίζουν, να ταξινομούν και με τη βοήθεια της Νηπιαγωγού να εξάγουν συμπεράσματα και να διατυπώνουν.

Από την αρχή της ενασχόλησης των παιδιών με τον υπολογιστή στην τάξη, έχει διαμορφωθεί με τα παιδιά ένα “συμβόλαιο” που αφορά στο χρόνο και στη συχνότητα της ενασχόλησης τους στη γωνιά του υπολογιστή. Τα παιδιά διαθέτουν βασικές γνώσεις χειρισμού του υπολογιστή, να κινούν το ποντίκι παρατηρώντας την ταυτόχρονη κίνηση του δείκτη στην οθόνη, να τοποθετούν το δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη, να χρησιμοποιούν το κατάλληλο λογισμικό για να εκτελέσουν παιχνίδια αλλά και να επιλύουν απλά προβλήματα.

1.3 Τάξεις στις οποίες απευθύνεται

Το εκπαιδευτικό σενάριο απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

1.4 Εκτιμώμενη διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου υπολογίζεται σε 7 διδακτικές ώρες.

1.5 Σκοπός

Να γνωρίσουν τα παιδιά το φθινόπωρο και το χειμώνα μέσα από την τέχνη και συγκεκριμένα μέσα από πίνακες ζωγραφικής του ζωγράφου Vincent van Gogh.

1.6 Στόχοι του Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Οι στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ (2001) για κάθε γνωστικό αντικείμενο είναι οι εξής:

Παιδί δημιουργία και έκφραση

- Να ερμηνεύσουν το φυσικό περιβάλλον με πολλούς τρόπους χρησιμοποιώντας ποικίλα υλικά.
- Να γνωρίσουν έργα του ζωγράφου Vincent van Gogh.
- Να αναπτύξουν την αισθητική τους αντίληψη ερμηνεύοντας πίνακες ζωγραφικής.

Παιδί και Γλώσσα

- Να γράψουν όπως μπορούν.
- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιήσουν στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι ο γραπτός λόγος είναι αναπαράσταση της γλώσσας και η εικόνα είναι αναπαράσταση του κόσμου.

Παιδί και Περιβάλλον

- Να κατανοήσουν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης.
- Να αναπτύσσουν τη γλώσσα και την επικοινωνία και να αξιοποιούν την τεχνολογία.

Παιδί και Πληροφορική

- Να εξασκήσουν την παρατηρητικότητα τους και να διασκεδάσουν κατασκευάζοντας ηλεκτρονικά ένα παζλ.
- Να παίξουν με τα εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης και να κάνουν τις δικές τους συνθέσεις.
- Να χρησιμοποιούν το κατάλληλο λογισμικό για να εκτελέσουν δραστηριότητες εξερεύνησης.

1.7 Οργάνωση τάξης – Απαιτούμενη Υλικοτεχνική Υποδομή

- **Οργάνωση της Διδασκαλίας.** Οι δραστηριότητες θα διεξαχθούν μέσα στην τάξη, στην κατάλληλα διαμορφωμένη γωνιά του υπολογιστή. Τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς ομάδες των 3 ατόμων ανά υπολογιστή. Δεδομένου πως στην τάξη θα υπάρχουν μόνο δύο υπολογιστές, όταν μια ομάδα εργάζεται στον Η/Υ τα υπόλοιπα παιδιά ασχολούνται με άλλες σχετικές με το θέμα δραστηριότητες στα τραπέζια.
- **Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή:** η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε 2 υπολογιστές (συμπεριλαμβάνεται και ένας φορητός υπολογιστής), με σύνδεση στο διαδίκτυο. Ο εκπαιδευτικός έχει φροντίσει τα εκπαιδευτικά λογισμικά που προσφέρονται για την αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στην τάξη, να έχουν εγκατασταθεί στον υπολογιστή και να τα έχει επιδείξει στα παιδιά.

2. Διδακτική Προσέγγιση

Το σενάριο στηρίζεται στις αρχές του κονστрукτιβισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης. Στόχος είναι η μάθηση να προκύψει μέσω μιας προσωπικής διαδικασίας κατασκευής της γνώσης η οποία θα εδράζεται στις προηγούμενες γνώσεις των παιδιών, οι οποίες θα τροποποιούνται ώστε να συζευχθούν με τις νέες (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη, 2006). Η μάθηση συντελείται σε ένα περιβάλλον διερεύνησης, ανακάλυψης και πειραματισμού, μέσα από την αλληλεπίδραση του παιδιού με τα υπόλοιπα παιδιά σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις και μέ-

σω της υλοποίησης κοινών δραστηριοτήτων. Στόχος της διδασκαλίας είναι η γνώση να δημιουργηθεί από το μαθητή σε ένα πλούσιο και κατάλληλο περιβάλλον που τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν λύσεις, δουλεύοντας ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον (Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, 2013).

3. Κατηγορία Λογισμικού

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο είναι τα εξής:

- Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, το οποίο είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό με ανοιχτό χαρακτήρα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Η διδασκαλία ξεφεύγει από τον παραδοσιακό λεκτικό τρόπο παρουσίασης και γίνεται πολυτροπική με την ταυτόχρονη ανάμειξη γραφικών, εικόνας και ήχου. Τα παιδιά θα προσεγγίσουν την ίδια πληροφορία και θα την οργανώσουν σε ένα διαφορετικό σύστημα αναπαράστασης. Θα χρησιμεύσει ως εργαλείο για την ανάδυση και καταγραφή των αναπαραστάσεων αλλά και ως εργαλείο αξιολόγησης. (Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, 2013)
- Λογισμικό έκφρασης και δημιουργικότητας Tuxpaint. Είναι ένα πρόγραμμα ζωγραφικής εύκολο στη χρήση του με κατάλληλα προσαρμοσμένη διεπιφάνεια χρήσης στις ανάγκες των παιδιών. Μέσα από ένα χαρούμενο και δημιουργικό περιβάλλον το παιδί καλλιεργεί τη δημιουργική του σκέψη.
- Το λογισμικό δημιουργίας παζλ Jigsaw puzzle platinum.

Χρήση διαδικτύου με μηχανή αναζήτησης Google. Η μηχανή αναζήτησης είναι μια υπολογιστική εφαρμογή που επιτρέπει την αναζήτηση πληροφοριών που είναι αποθηκευμένες σε ιστοσελίδες, στην οποία τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν και να αναζητήσουν απαντήσεις στα ερωτήματά τους.

4. Ανάπτυξη Δραστηριοτήτων

4.1 Δραστηριότητα Ι'

Οργάνωση της τάξης

Με το σύνολο της τάξης στη γωνιά της «Παρεούλας» συζητάμε για την εποχή που διανύουμε αλλά και για την εποχή που προηγήθηκε. Συζητάμε για τις αλλαγές που έχουν συμβεί στο φυσικό περιβάλλον και βλέπουμε εικόνες με φθινοπωρινά και χειμωνιάτικα τοπία που η εκπαιδευτικός έχει φέρει στην τάξη. Παρουσιάζουμε στα παιδιά σε έντυπη μορφή τους δύο πίνακες ζωγραφικής του Vincent van Gogh το φθινό-

πωρο και το χειμώνα. Τα παιδιά επεξεργάζονται, παρατηρούν και συγκρίνουν τους πίνακες ζωγραφικής.

Υποστηρικτικό διδακτικό υλικό

Εικόνες με φθινοπωρινά και χειμωνιάτικα τοπία και οι πίνακες ζωγραφικής του Vincent van Gogh «Φθινόπωρο» και «Χειμώνας».

Διδακτική στρατηγική

Ομαδική και συνεργατική δράση των παιδιών με την ενεργητική συμμετοχή και συνεργασία των παιδιών μεταξύ τους. Τα παιδιά πειραματίζονται και αλληλεπιδρούν κατά τη διάρκεια της εργασίας τους με το λογισμικό. Τα παιδιά εργάζονται στον υπολογιστή σε ομάδες των 3 ατόμων.

Πιθανός χώρος υλοποίησης

Η δραστηριότητα υλοποιείται στη γωνιά της συζήτησης και στη γωνιά του υπολογιστή.

Αξιοποίηση ΤΠΕ – Ανάπτυξη ικανοτήτων

Τα παιδιά καλούνται να αποδώσουν ελεύθερα με το λογισμικό ελεύθερης σχεδίασης TuxPaint ένα φθινοπωρινό τοπίο ή ένα χειμωνιάτικο.

4.2 Δραστηριότητα 2''

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά καλούνται να χρησιμοποιήσουν ένα φυλλομετρητή για να αναζητήσουν πίνακες ζωγραφικής του Vincent van Gogh. Ως λέξεις κλειδιά χρησιμοποιούνται οι λέξεις από τον πίνακα αναφοράς που έχει δημιουργηθεί στην τάξη και σχετίζεται με το θέμα.

Διδακτική στρατηγική

Η δραστηριότητα υλοποιείται στη γωνιά του υπολογιστή, με ομαδική και συνεργατική δραστηριότητα των παιδιών. Τα παιδιά εργάζονται στον υπολογιστή σε ομάδες των 3 ατόμων.

Αξιοποίηση ΤΠΕ – Ανάπτυξη ικανοτήτων

Τα παιδιά συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν αναζητώντας πληροφορίες στο διαδίκτυο μέσω μιας μηχανής αναζήτησης. Η μηχανή αναζήτησης αποτελεί ένα σημαντικό γνωστικό εργαλείο που οδηγεί το χρήστη να σκεφτεί κριτικά.

4.3 Δραστηριότητα 3''

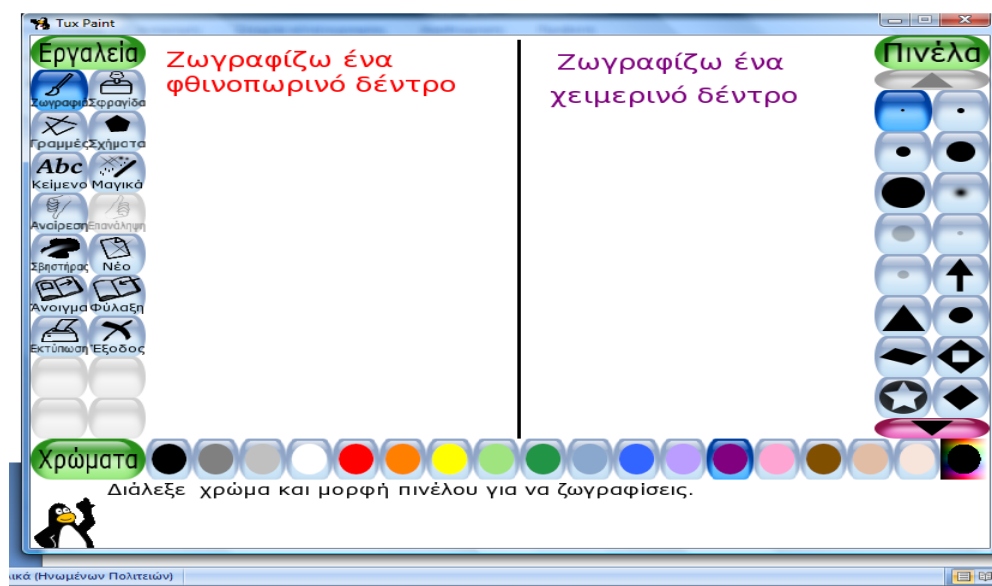
Σε συνέχεια της δραστηριότητας που προηγήθηκε τα παιδιά επιλέγουν τις κατάλληλες, σύμφωνα με τα κριτήρια αναζήτησης, φωτογραφίες και αποθηκεύονται στον αντιστοιχο φάκελο στην επιφάνεια εργασίας. Οι εικόνες αυτές θα χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση της επόμενης δραστηριότητας.

Διδακτική στρατηγική

Η δραστηριότητα υλοποιείται στη γωνιά του υπολογιστή, με ομαδική και συνεργατική δραστηριότητα των παιδιών. Τα παιδιά εργάζονται στον υπολογιστή σε ομάδες των 3 ατόμων.

4.4 Δραστηριότητα 4''

Τα παιδιά καλούνται να σχεδιάσουν στο λογισμικό ελεύθερης σχεδίασης TuxPaint ένα δέντρο του φθινοπώρου και ένα δέντρο του χειμώνα, όπως αυτά αποτυπώνονται στους πίνακες του Vincent van Gogh.



Εικόνα 1. Ζωγραφίζω ένα Φθινοπωρινό και ένα χειμερινό δέντρο.

Διδακτική στρατηγική

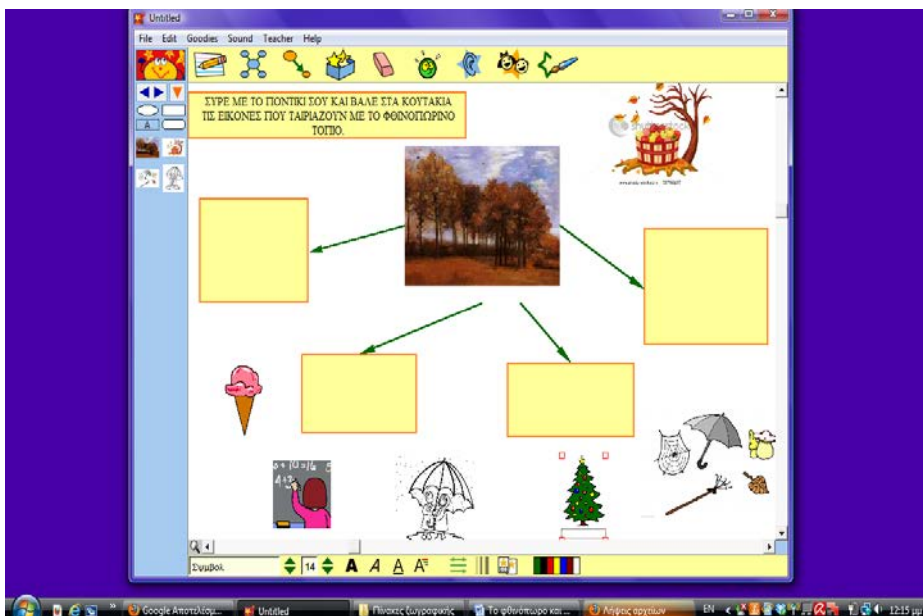
Η δραστηριότητα υλοποιείται στη γωνιά του υπολογιστή, με ομαδική και συνεργατική δραστηριότητα των παιδιών. Τα παιδιά δουλεύουν ομαδικά και οι ομάδες συντίθενται από 2 έως 3 παιδιά.

Αξιοποίηση ΤΠΕ – Ανάπτυξη ικανοτήτων

Για την υλοποίηση της δραστηριότητας χρησιμοποιήσαμε το λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας TuxPaint.

4.5 Δραστηριότητα 5^η

Τα παιδιά καλούνται να τοποθετήσουν στα κουτάκια τις μόνο τις εικόνες που ταιριάζουν με το φθινοπωρινό ή το χειμερινό τοπίο αντίστοιχα. Στην επιφάνεια εργασίας έχουμε τοποθετήσει και άλλες εικόνες που αντιστοιχούν σε άλλες εποχές.



Εικόνα 2. Εννοιολογικός Χάρτης

Διδακτική στρατηγική

Η δραστηριότητα υλοποιείται στη γωνιά του υπολογιστή, με ομαδική και συνεργατική συμμετοχή των παιδιών. Τα παιδιά δουλεύουν ομαδικά και οι ομάδες συντίθενται από 2 έως 3 παιδιά.

Αξιοποίηση ΤΠΕ – Ανάπτυξη ικανοτήτων

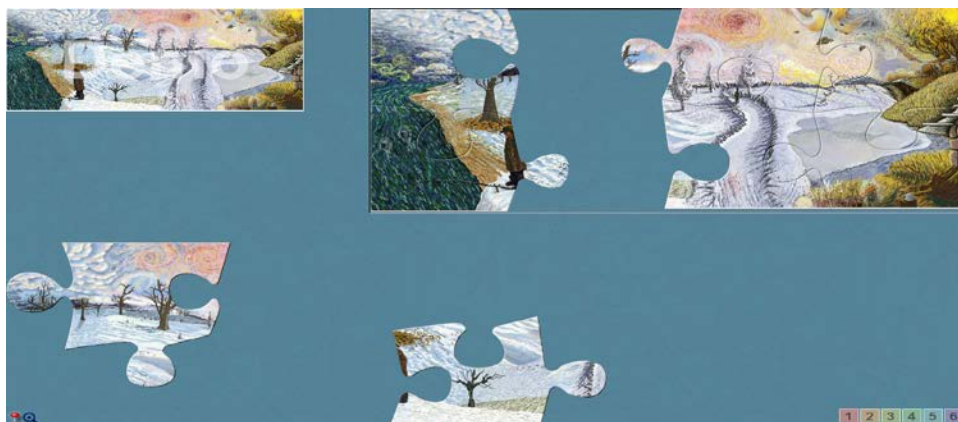
Για την ανάπτυξη της δραστηριότητας χρησιμοποιούμε το εκπαιδευτικό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration. Το λογισμικό προσφέρει ένα περιβάλλον μάθησης στο οποίο ευνοείται η μάθηση μέσω της διερεύνησης και της ανακάλυψης. Τα παιδιά μέσα από τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση καλούνται να λάβουν αποφάσεις και να επιλύσουν προβλήματα.

4.6 Δραστηριότητα 7^η

Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά προσπαθούν να συνθέσουν τα κομμάτια του παζλ στα οποία απεικονίζονται οι πίνακες ζωγραφικής του Vincent van Gogh. Το πρώτο παζλ που καλούνται να συνθέσουν τα παιδιά αποτελείται από 5 κομμάτια ενώ στο δεύτερο ο βαθμός δυσκολίας αυξάνεται και τα κομμάτια που καλούνται να συνθέσουν είναι 8.



Εικόνα 3. Παζλ με το Φθινόπωρο



Εικόνα 4. Παζλ με το Χειμώνα

Διδακτική στρατηγική

Η δραστηριότητα υλοποιείται στη γωνιά του υπολογιστή, με ομαδική και συνεργατική δραστηριότητα των παιδιών. Τα παιδιά εργάζονται στον υπολογιστή σε ομάδες των 3 ατόμων.

Αξιοποίηση ΤΠΕ – Ανάπτυξη ικανοτήτων

Χρησιμοποιήσαμε το λογισμικό δημιουργίας παζλ Jigsaw puzzle platinum.

5. Αξιολόγηση

Η αποτίμηση των γνωστικών και μεταγνωστικών αποτελεσμάτων του σεναρίου μπορεί να γίνει με τη χρήση του λογισμικού κατασκευής παζλ Jigsaw. Έχουμε φροντίσει να έχουμε φωτογραφίες με τα έργα του γνωστού στα παιδιά ζωγράφου Vincent van Gogh. Εισαγάγουμε τη φωτογραφία στο Jigsaw και επιλέγουμε το βαθμό δυσκολίας και σπαμε τη φωτογραφία σε κομμάτια. Τα παιδιά καλούνται να ενώσουν τα κομμάτια ώστε να συνθέσουν το παζλ.

Η αξιολόγηση έγκειται επίσης στην ανταπόκριση που έδειξαν τα παιδιά στο σενάριο αλλά και στο κατά πόσο τα παιδιά έκαναν κτήμα τους τη γνώση και τη μετέφεραν στην καθημερινή τους πρακτική και δραστηριότητα.

Αναφορές

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., & Μπασαγιάννη, Ε. (2006), Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: ΟΕΔΒ

Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης και Επιμόρφωσης (2013). Γενικό Μέρος. Πάτρα, ΙΤΥΕ

ΥΠΕΠΘ. (2002). Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) για το Νηπιαγωγείο και Προγράμματα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων. Αθήνα: ΟΕΔΒ

Kindergarten Art Class. (2012). Χειμώνας σε πίνακες ζωγραφικής. Ανάκτηση από http://ebdomonipi.blogspot.gr/2012/12/blog-post_13.html

Abstract

This paper presents an educational scenario titled “The Autumn and the Winter through Paintings”. The educational scenario is implemented with the use and the exploitation of ICT in the learning process and aimed at preschoolers. For this reason we used developmentally appropriate educational software, which aim to involve children in high level activities. The subject of the educational scenario affects children and is pedagogically appropriate. It is fully compatible with the Curriculum Studies for the Preschool Education as the activities described and the educational software used are developmentally appropriate for children in order to expand their cognitive and social skills.

Keywords: ICT, developmentally appropriate, educational software, cognitive and social skills