

## Φοράω τα παπούτσια μου και αι αι...

**Ζαχαρούλα Βοϊνέσκου**

Σχολική Σύμβουλος 64<sup>ης</sup> Περιφέρειας Προσχολικής Αγωγής  
voineskou@sch.gr

### Περίληψη

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί μια προσπάθεια σχεδίασης και υλοποίησης δραστηριοτήτων για τα παπούτσια με εργαλείο τον υπολογιστή και με βάση το ισχύον αναλυτικό πρόγραμμα, αλλά και τα δεδομένα του Νέου Σχολείου. Οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται αφορούν διαφορετικές κατευθύνσεις του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ, 2002), όπως γλώσσα, περιβάλλον, μαθηματικά, δημιουργία και έκφραση και τεχνολογία. Χρησιμοποιούνται πολλά έργα τέχνης με τα οποία εμπλουτίζονται οι γνώσεις και οι εμπειρίες των νηπίων και των προνηπίων για τα παπούτσια, αλλά και αξιολογούνται οι διδακτικές μας πρακτικές και τα αποτελέσματα τους.

**Λέξεις κλειδιά:** Παπούτσια, λογισμικά, Νηπιαγωγείο, Αναλυτικό πρόγραμμα.

### 1. Εισαγωγή

Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), από το 2002 μπήκε στο Νηπιαγωγείο ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Αρχικά η θέση του ήταν στο γραφείο της Προϊσταμένης, αλλά σήμερα βρίσκεται μέσα στα τμήματα του κάθε σχολείου. Όσο δε οι εκπαιδευτικοί περνούν από το Β' επίπεδο επιμόρφωσης στις Νέες Τεχνολογίες, τόσο περισσότερο πειραματίζονται στο τι μπορούν να επιτύχουν τα παιδιά με τη βοήθεια αυτού του εργαλείου.

Τα ερευνητικά πορίσματα συγκλίνουν στο ότι οι υπολογιστές είναι τεχνολογικά μέσα αναπτυξιακά κατάλληλα για τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, και δείχνουν πως η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ώστε να υποστηρίξει και να ενθαρρύνει την ανάπτυξη και τη μάθηση σε αυτήν την ηλικία. Στο πλαίσιο αυτό, οι ΤΠΕ μπορούν να συνεισφέρουν σημαντικά στην υλοποίηση των στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος και στη διαφοροποιημένη διδασκαλία του Νέου Σχολείου.

Η εργασία με τον υπολογιστή στο Νηπιαγωγείο γίνεται μέσα στο πλαίσιο της εργασίας της ομάδας και της συνεργασίας των νηπίων. Όπως αναφέρει ο Mercer (Mercer, 2000) η γνώση και η αντίληψη μπορεί να αναπτυχθεί όταν οι μαθητές συζητούν και συνεργάζονται χωρίς την παρουσία εκπαιδευτικού. Τα παιδιά που εργάζονται κατά ζεύγη, χωρίς την παροχή βοήθειας από το δάσκαλο, για επίλυση προβλημάτων μέσα από δραστηριότητες σε υπολογιστή, αποδεικνύουν ότι όταν η χρήση γλώσσας είναι

απαραίτητη για τη λήψη αποφάσεων, η συνεργασία διευκολύνει την επίλυση προβλημάτων και προωθεί την κατανόηση.

Οι δραστηριότητες συνεργατικής μάθησης στην παρούσα εργασία σχεδιάζονται ώστε να εμπλέξουν τους μαθητές σε μια ενεργό μαθησιακή διαδικασία, μέσα από την έρευνα και τη συζήτηση με τους συνομηλίκους τους στα πλαίσια της ομάδας. Η ομάδα, που αποτελείται από 2-3 μαθητές, οργανώνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να προωθεί τη συμμετοχή όλων των μελών μέσα από την ίση κατανομή των ευθυνών, κάνοντας τις ανάλογες διαπραγματεύσεις που αφορούν στο θέμα και λαμβάνοντας τις ορθές αποφάσεις οι οποίες είναι πάντοτε προϊόν συνεργασίας.

Η υλοποίηση δραστηριοτήτων με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών μπορεί να βασιστεί τόσο σε θεωρητικά πορίσματα των ψυχολογικών θεωριών μάθησης, όσο και σε ερευνητικά δεδομένα που αφορούν στην ανάπτυξη διδακτικών μεθοδολογιών και διδακτικού υλικού. Είναι σημαντικό να έχουμε ξεκαθαρίσει ότι οι δραστηριότητες ΤΠΕ στην τάξη του Νηπιαγωγείου μπορούν να λειτουργούν συμπληρωματικά με τις άλλες δραστηριότητες των νηπίων και όχι να τις αντικαθιστούν. Δεν είναι δυνατόν να σταματήσουν να λειτουργούν οι γωνιές όπως οικοδομικό υλικό, κουκλόσπιτο, μανάβικο κλπ., αλλά μπορούν να εμπλουτιστούν με υλικό που προέρχεται από τη δουλειά με τον υπολογιστή. Παραδείγματος χάριν όταν ασχολούμεθα με τα παπούτσια μπορούμε να δημιουργήσουμε κούκλες μέσω του υπολογιστή και να παίξουμε κουκλοθέατρο.

## **2. Φοράω τα παπούτσια μου και αι αι ...**

### **2.1 Θεωρητικό πλαίσιο**

Οι δραστηριότητες που ακολουθούν στηρίζονται στις γνωστικές θεωρίες μάθησης - κόνστρουκτιβισμό (Piaget) και ανακαλυπτική μάθηση (Bruner)- και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες (Vygotsky, Doise, Mugny). Σύμφωνα με τις γνωστικές θεωρίες η μάθηση είναι μια διαδικασία προσωπικής κατασκευής της γνώσης, η οποία εδράζεται πάνω σε προγενέστερες γνώσεις, που τροποποιούνται κατάλληλα ώστε να συζευχθούν με τη νέα γνώση. Ο μαθητής μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ποικίλα εξωτερικά ερεθίσματα και αλληλεπιδρώντας με ποικίλα υλικά και ανακαλύπτοντας τη γνώση μέσα από ανακαλυπτικές διαδικασίες. Σύμφωνα δε με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες, η μάθηση συντελείται μέσα σε συγκεκριμένα πλαίσια πολιτισμικά και δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλα άτομα, σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις. Οι θεωρίες αυτές προσδίδουν σημαντικό ρόλο στην κοινωνική αλληλεπίδραση και υποστηρίζουν τη συνεργατική μάθηση, όπου ο εκπαιδευτικός έχει το ρόλο του οργανωτή, του εμπνευστή, του διευκολυντή και του καθοδηγητή στη μαθησιακή διαδικασία (ΥΠΑΒΜΘ 2011, Π.Ι. 2011, ΥΠΕΠΘ/Π.Ι.2006). Η υλοποίηση δραστηριοτήτων με ΤΠΕ, οι οποίες να είναι σύμφω-

νες με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης, φαίνεται να είναι εφικτή με τη χρήση αναπτυξιακά κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών.

«Ως αναπτυξιακά κατάλληλο λογισμικό (Haugland & Wright, 1997) κρίνεται αυτό που ανταποκρίνεται στην ηλικία και τις γνώσεις των παιδιών, που μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικούς μαθητές με διαφορετικά επίπεδα ικανοτήτων και που μπορεί να ενταχθεί στο αναλυτικό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου. Επιπρόσθετα, επιτρέπει τη διερευνητική μάθηση καθώς και τη συνεργατική μάθηση με τη μορφή παιχνιδιού και χρησιμοποιεί άμεσες και κατάλληλες τεχνικές ανατροφοδότησης. Είναι, επίσης, το λογισμικό που λαμβάνει υπόψη του τις δυσκολίες και τις λανθασμένες αντιλήψεις των μαθητών και προσφέρει ευκαιρίες για την ανασυγκρότησή τους. Ενθαρρύνει τον προβληματισμό, επιτρέπει την εμπλοκή του παιδιού και την ενεργητική συμμετοχή του και ευνοεί τη συνεχή ενεργοποίηση του ενδιαφέροντός του. Επιπλέον, επιτρέπει τη μαθησιακή αξιοποίηση του λάθους, δίνοντας στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να επέμβει και να τροποποιήσει το λογισμικό (Haugland & Wright 1997)» (Παπαθανασίου, Κόμης:249) .

Το σίγουρο είναι πως χρειάζεται μεγάλη προσοχή στην επιλογή των λογισμικών που κάθε φορά θα χρησιμοποιηθούν. Είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη οι πρότερες γνώσεις των παιδιών, οι προαπαιτούμενες γνώσεις των νηπίων, αλλά και τα εμπόδια που μπορεί να αντιμετωπίζουν στην κατανόηση του θέματος που επεξεργαζόμαστε. Επιπλέον, είναι σημαντικό να γίνεται προγραμματισμός για τη χρονική διάρκεια των δραστηριοτήτων, δηλαδή υπολογισμός του χρόνου που κάθε ομάδα θα εργαστεί στον υπολογιστή. Βεβαίως υπάρχει και η δυνατότητα να εργαστεί ένα παιδί μόνο του σε ατομική δραστηριότητα της οποίας ο χρόνος πάλι ορίζεται.

Εκείνο που ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να σκεφτεί είναι αν και τι θα έχει προηγηθεί της δραστηριότητας με τον υπολογιστή. Θα είναι, δηλαδή, μια ανεξάρτητη δραστηριότητα, μια δραστηριότητα που θα προηγηθεί άλλης, μία δραστηριότητα που έπεται ή μια δραστηριότητα αξιολόγησης. Οποσδήποτε, εξίσου βασική είναι και η αξιολόγηση των δραστηριοτήτων τόσο στο σχεδιασμό τους, όσο και στην υλοποίησή τους.

## **2.2. Διδακτικές προσεγγίσεις**

Οι δραστηριότητες στο Νηπιαγωγείο υλοποιούνται μετά από πρόταση της νηπιαγωγού ή των παιδιών. Και η θεματική προσέγγιση και το σχέδιο εργασίας, αν και έχουν διαφορετική αφετηρία, εξελίσσονται πάνω στην ομαδοσυνεργατική προσέγγιση και δίνεται έμφαση στα ενδιαφέροντα των παιδιών. Εκείνο που επιδιώκεται είναι η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι επομένως βοηθητικός, διευκολυντικός και υποστηρικτικός.

Η υλοποίηση των δραστηριοτήτων γίνεται παράλληλα για τα παιδιά που ασχολούνται με τον υπολογιστή και για τα παιδιά χωρίς τον υπολογιστή. Έτσι, η ομάδα που κάθεσαι στη γωνιά του υπολογιστή, που διαθέτει το Νηπιαγωγείο, δραστηριοποιείται ανάλογα με τους στόχους και τα εγκατεστημένα προγράμματα ανοικτού χαρακτήρα-

λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (π.χ. Kidspiration), δημιουργικότητας (π.χ. Tux paint, R.N.A), κλπ. Ο χρόνος της δραστηριότητας σε κάθε ομάδα παιδιών δεν υπερβαίνει τα 15-20 λεπτά.

### **2.3 Διδακτικοί στόχοι**

Μέσα από τις δραστηριότητες για τα παπούτσια ενθαρρύνονται τα παιδιά, σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ (2002): Να παρατηρούν και να περιγράφουν αντικείμενα, Να εξηγούν και να ερμηνεύουν, Να γράφουν το όνομά τους στις εργασίες τους, Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τα υλικά, Να συγκρίνουν και να ομαδοποιούν αντικείμενα, Να αναπτύξουν την αυτοεκτίμηση τους, Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας, Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας, Να σχεδιάζουν και να συνθέτουν διάφορα έργα, Να γνωρίζουν έργα ζωγράφων, Να εξοικειώνονται με τις τεχνικές του κουκλοθεάτρου και να παίζουν δημιουργικά με κούκλες, Να εκφράζονται με αυτοσχεδιασμό, Να συνεργάζονται και να δημιουργούν από κοινού, Να αναπτύσσουν σταδιακά θετικές στάσεις για συνεργασία, αλληλοαποδοχή και υποστήριξη, Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο να μάθει και να παίζει, Να εντοπίζουν γράμματα στο πληκτρολόγιο, Να επιλέγουν και να σύρουν με το ποντίκι, Να παίζουν με τα εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης για να κάνουν τις δικές τους συνθέσεις, Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λογισμικό για να εκτελέσουν παιχνίδια, Να συνεργάζονται σε ομάδες για την παραγωγή κάποιου έργου και να σέβονται τις απόψεις και την εργασία των άλλων.

## **3. Δραστηριότητες**

Οι δραστηριότητες που ακολουθούν θα γίνουν σε πέντε τμήματα Νηπιαγωγείων της 64<sup>ης</sup> Περιφέρειας Προσχολικής Αγωγής, στα μέσα της χρονιάς και αφού τα παιδιά γνωρίζουν ήδη τα λογισμικά που θα χρησιμοποιήσουν.

Επίσης, δεν είναι δραστηριότητες που θα χρησιμοποιηθούν για την εξερεύνηση των γνώσεων των παιδιών, αλλά αποτελούν δραστηριότητες εμπέδωσης και διαφοροποίησης της διδασκαλίας μας. Έχει ήδη ξεκινήσει η συζήτηση για το θέμα «Φοράω τα παπούτσια μου και αι αι ...», μιλάμε για τα παπούτσια μας και για τα παπούτσια των άλλων, για τα υλικά των παπουτσιών και τα είδη τους. Βλέπουμε εικόνες με παπούτσια όλων των ανθρώπων της γης (Ινδιάνων, Κινέζων, Γάλλων, Αρχαίων Ελλήνων, Τσολιάδων, ιπποτών κλπ.), συζητούμε για το επάγγελμα του τσαγκάρη και για ότι άλλο προκύπτει από τα ενδιαφέροντα των παιδιών και επειδή πάντα ο υπολογιστής τραβάει το ενδιαφέρον των παιδιών, ώστε να δραστηριοποιηθούν ακόμη περισσότερο, προχωρούμε στις ακόλουθες δραστηριότητες:

### **3.1. Φοράω τα παπούτσια μου και ... επισκέπτομαι Μουσεία Παπουτσιών**

**Στόχοι:** Να γνωρίσουν τα παιδιά τα Μουσεία παπούτσιων

Να ταυτίσουν τον υπολογιστή με μια μηχανή μέσω της οποίας μπορώ να επισκεφτώ εικονικά ένα Μουσείο (Διαδίκτυο)

Περιγραφή δραστηριότητας

Καθώς έχουμε συζητήσει για τα Μουσεία και έχουμε επισκεφτεί Μουσεία της περιοχής μας, μπαίνουμε στο διαδίκτυο και αναζητούμε Μουσεία παπουτσιών. Βρίσκουμε το Bata Museum του Toronto και το επισκεπτόμαστε. Αφήνουμε τα παιδιά να ανακαλύψουν σε ομάδες τα μέρη του Μουσείου και να σταθούν σε ότι κινήσει το ενδιαφέρον τους. Ανάμεσα στα άλλα ανακαλύπτουν τα εκθέματα από την αρχαία Ελλάδα και τα εκθέματα των Ινδιάνων.

Τα υπόλοιπα παιδιά σε ομάδες των 4-5 παιδιών παρατηρούν εκτυπωμένες εικόνες από το Μουσείο. Τους έχει ζητηθεί να φτιάξουν μια ιστορία για το τι θα τους έλεγε το έκθεμα που θα επιλέξουν. Στην ολομέλεια όλες οι ομάδες παρουσιάζουν το έργο που επέλεξαν και τι τους είπε. Παραδείγματος χάρη ποιος το φορούσε, πότε έζησε, που είχε πάει κλπ. Η εκπαιδευτικός καταγράφει τις ιστορίες στο μαγνητόφωνο ώστε να τις απομαγνητοφωνήσει αλλά και τα ίδια τα παιδιά να μπορέσουν να ακούσουν τι είπαν.

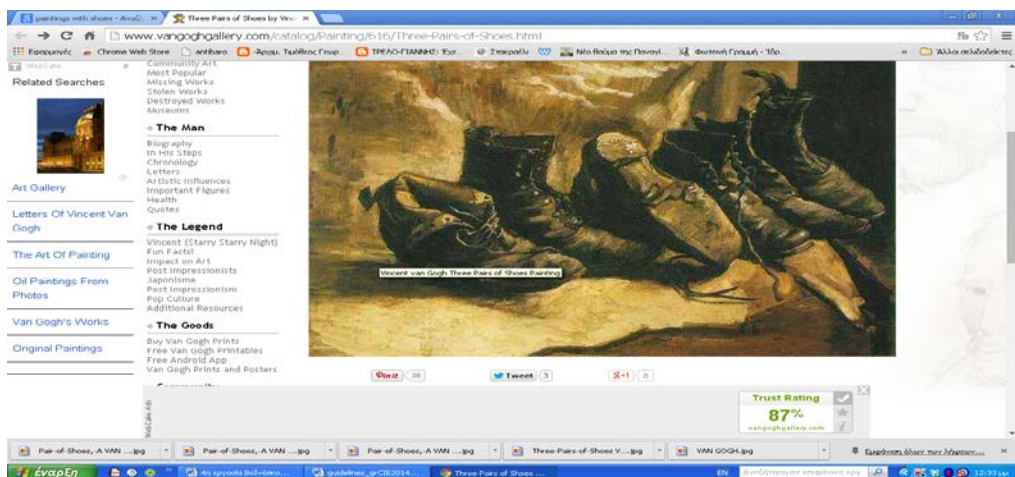
### ***3.2. και ... βρίσκω έργα τέχνης που απεικονίζουν παπούτσια***

**Στόχοι:** Να γνωρίσουν τα παιδιά τα παπούτσια μέσα από έργα τέχνης

Να ταυτίσουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο να βρει πράγματα που τον ενδιαφέρουν μέσω του διαδικτύου

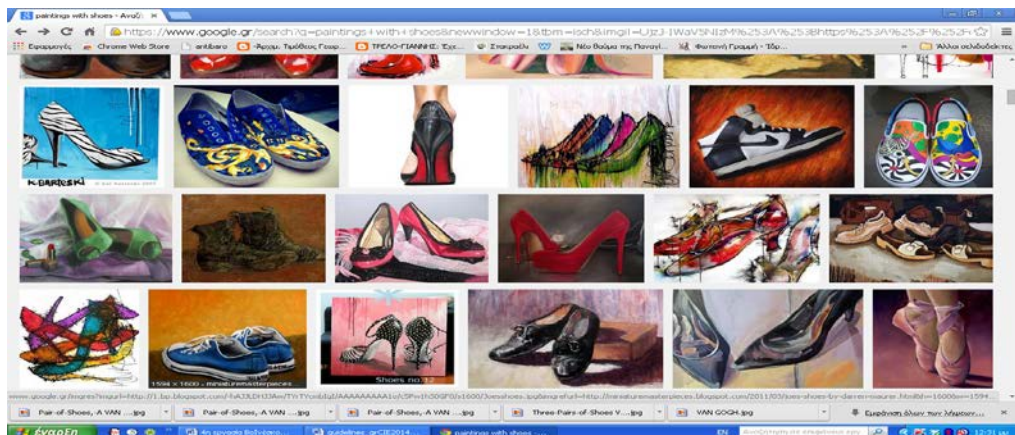
Περιγραφή δραστηριότητας

Με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού βρίσκουν τα παιδιά έργα τέχνης του Van Gogh και άλλων με θέμα τα παπούτσια στο διαδίκτυο και τα αποθηκεύουν στον υπολογιστή, σε φάκελο με το όνομα τους. Αυτό μπορεί να γίνει έχοντας περάσει η εκπαιδευτικός την ιστοσελίδα με τα έργα τέχνης στην επιφάνεια εργασίας ή αλλιώς γράφουν από πίνακα αναφοράς «έργα τέχνης με παπούτσια» (εικόνα1) στην μπάρα αναζήτησης και κάνουν ιστοεξερεύνηση. Τα παιδιά επιλέγουν κάποια έργα που τους αρέσουν και τα αποθηκεύουν σε έναν δικό τους φάκελο.



**Εικόνα 1.** Αναζήτηση έργων τέχνης του Van Gogh

Οι άλλες ομάδες των παιδιών παρατηρούν εκτυπωμένα έργα τέχνης με παπούτσια του Van Gogh και άλλων ζωγράφων (εικόνα 2) και συζητούν για τα χρώματα, τα σχέδια και λοιπά.



**Εικόνα 2.** Αναζήτηση έργων τέχνης με θέμα τα παπούτσια

### 3.3. και ... βάζω σε κάθε άνθρωπο τα παπούτσια του

**Στόχοι:** Να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους

Να επιλέγουν με το ποντίκι και να σύρουν για να μετακινήσουν τα παπούτσια (λογισμικό παρουσίασης power point)

Περιγραφή δραστηριότητας

Η κάθε ομάδα παιδιών ανοίγει το λογισμικό παρουσίασης και πρέπει να βάλει παπούτσια σε κάθε άνθρωπο. Έχει να επιλέξει ανάμεσα σε τρία ζευγάρια παπουτσιών. Παραδείγματος χάρις υπάρχει ένας ινδιάνος, ένας δύτης και πάλι του τρία ζευγάρια παπούτσια. Τα παιδιά αποφασίζουν ποια παπούτσια φοράει και μετακινούν τα παπούτσια κάτω από τον άνθρωπο. Στην σωστή μετακίνηση ανατροφοδοτούνται με ένα χαμογελαστό πρόσωπο.

Οι ομάδες χωρίς υπολογιστή ταιριάζουν ανθρώπους που είναι χάρτινοι με τα παπούτσια τους.

### **3.4. και ... Ομαδοποιώ παπούτσια**

**Στόχοι:** Να ομαδοποιήσουν τα παιδιά τα παπούτσια σύμφωνα με το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα

Να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης για να κάνω μαθηματικά (kidspiration)

Περιγραφή δραστηριότητας

Η νηπιαγωγός θέλοντας να δει, αν τα παιδιά μπορούν να ξεχωρίσουν τα παπούτσια σύμφωνα με το υλικό κατασκευής τους, έχει δημιουργήσει με το kidspiration ένα φύλλο εργασίας. Η ομάδα των παιδιών που είναι στον υπολογιστή καλείται να βάλει σε διαφορετική βαλίτσα τα παπούτσια από δέρμα, από ύφασμα, από χόρτα και από πλαστικό.

Τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν το ίδιο σε φύλλο εργασίας, τραβώντας μια γραμμή και ενώνοντας τα παπούτσια από δέρμα με την αντίστοιχη βαλίτσα.

### **3.5. Δημιουργώντας το δικό μας παζλ**

**Στόχοι:** Να συναρμολογούν παζλ

Να μάθουν να χρησιμοποιούν το Jigsaw Platinum για να δημιουργήσουν παζλ

Περιγραφή δραστηριότητας

Η ομάδα που είναι στη γωνιά του υπολογιστή επιλέγει ένα από τα έργα με παπούτσια που προτιμά και το φτιάχνει παζλ με το πρόγραμμα Jigsaw Platinum. Η νηπιαγωγός βοηθάει σε ότι χρειάζονται.

Τα παιδιά επιλέγουν το σχήμα που θα έχουν τα κομμάτια, αλλά και τον αριθμό των κομματιών. Δημιουργούν το παζλ, το αποθηκεύουν και το συναρμολογούν.

Οι ομάδες χωρίς υπολογιστή παίζουν με τα διάφορα παζλ που υπάρχουν στην τάξη ή πειραματίζονται στη δημιουργία παζλ από χαρτί.

### **3.6. Κατασκευή κούκλας για κουκλοθέατρο**

**Στόχοι:** Να αναπτύξουν τη φαντασία και δημιουργικότητα τους ζωγραφίζοντας

Να παίξουν με τα εργαλεία ελεύθερης σχεδίασης (λογισμικά δημιουργικότητας Tux paint ή Revelation Art) και να κάνουν δικές τους συνθέσεις με παπούτσια

Περιγραφή δραστηριότητας

Τα παιδιά χρησιμοποιούν το πρόγραμμα Tux paint ή RNA, προκειμένου να ζωγραφίσουν και να προσωποποιήσουν παπούτσια. Στη συνέχεια τα εκτυπώνουν, τα κόβουν, τα κολλούν σε χαρτόνι για να τα χρησιμοποιήσουν σαν κούκλες και να παίξουν στο κουκλοθέατρο το έργο που δημιούργησαν στη γωνιά της συζήτησης.

Οι ομάδες χωρίς υπολογιστή φτιάχνουν κούκλες με μορφή παπουτσιών από διάφορα υλικά.

### 3.7. και ... Δημιουργώ βίντεο

**Στόχος:** Να συνεργαστούν ώστε να κάνουν επιλογές και να δημιουργήσουν Να χρησιμοποιήσουν το movie maker (λογισμικό παρουσίασης) για να φτιάξουν δικό τους βίντεο

Περιγραφή δραστηριότητας

Τα παιδιά έχουν παρακολουθήσει το video από το Μουσείο Παπουτσιών του Τορόντο <https://www.youtube.com/watch?v=cUO8pRWzLIw>. Αμέσως μετά τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αποφασίζουν να φτιάξουν ένα παραμύθι με θέμα «Φοράω τα παπούτσια μου και αι αι ...». Αρχικά, φωτογραφίζουν τα παπούτσια τους και μετά περνάνε τις φωτογραφίες στον υπολογιστή. Έπειτα με τη βοήθεια της νηπιαγωγού αφού ανοίξουν το windows movie maker, σύρουν τις φωτογραφίες που θέλουν, κάποια από τα επιλεγμένα έργα, επιλέγουν τη μουσική, εικόνες με το που πάνε και φτιάχνουν το δικό τους βίντεο.

Στη συνέχεια μοιράζονται τη δημιουργία τους με τα παιδιά της άλλης τάξης και το αναρτούν στο διαδίκτυο. Ακόμη, αποφασίζουν να το αποστείλουν μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο γειτονικό τους νηπιαγωγείο με το οποίο ανταλλάσσουν πολλές φορές υλικό, αλλά κάνουν και κοινές επισκέψεις. Η νηπιαγωγός βοηθάει στην ολοκλήρωση της αποστολής και ανάρτησης στο διαδίκτυο.

## 4. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση αποτελεί βασικό στάδιο κάθε οργανωμένης δραστηριότητας. Ο βασικός σκοπός της σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ (2002) είναι η ανατροφοδότηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας με στόχο πάντα τη βελτίωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης.

Η αξιολόγηση στο Νηπιαγωγείο είναι διαρκής και ενσωματώνεται στην καθημερινή διαδικασία. Κατ' αυτήν αποτιμάται όλο το πρόγραμμα και λαμβάνονται υπόψη όλα τα χαρακτηριστικά ενός παιδιού.

Στην παρούσα εργασία η αξιολόγηση θα γίνει μέσα από:



1. τις καταγραφές που θα κάνει η νηπιαγωγός κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων
2. την καταγραφή της αυτοαξιολόγησης των ομάδων στις επιδιώξεις τους και
3. τη συμμετοχή των παιδιών στις δραστηριότητες με τον υπολογιστή.

Θεωρούμε ότι τα παιδιά μέσα από το θέμα «Φοράω τα παπούτσια μου και αι αι...» θα αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους, τη φαντασία και δημιουργικότητα τους, θα συνεργαστούν σε μικρές ομάδες, θα εκτελέσουν απλές εργασίες στον υπολογιστή, θα χρησιμοποιήσουν απλά λογισμικά και κυρίως θα χαρούν με τις ανακαλύψεις των ζωγράφων και θα τους μιμηθούν προσθέτοντας τα δικά τους στοιχεία. Κατά την ολοκλήρωση του θέματος τα παιδιά θα βγουν πιο πλούσια και πιο δημιουργικά

## Αναφορές

Mercer, N. (2000). *Η συγκρότηση της γνώσης, γλωσσική αλληλεπίδραση μεταξύ εκπαιδευτικών και εκπαιδευομένων*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.

Παπαθανασίου Π. Κόμης Β. *Δραστηριότητες με υπολογιστή σχεδιασμένες με βάση το Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου*. στο 2<sup>ο</sup> Συνέδριο –ΤΠΕ στην εκπαίδευση. σελ. 246-257.

ΥΠΔΒΜΘ. (2011). *Νέο Σχολείο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Νηπιαγωγείου*, 1<sup>ο</sup> μέρος.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2002). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Εκδόσεις ΟΕΔΒ.

ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο: (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού – Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί – Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης*. Αθήνα: Εκδόσεις ΟΕΔΒ.

**Ηλεκτρονικές αναφορές σε Μουσεία, έργα τέχνης με παπούτσια και αρχεία εικόνων που χρησιμοποιούνται κατά τις δραστηριότητες:**

<http://fridge.gr/49275/stiles/shoe-stories-2/>

<http://tadeefi.wordpress.com/2012/02/29/%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CF%80%CE%BF%CF%85%CF%84%CF%83%CE%B9%CF%8E%CE%BD/>

<http://tadeefi.wordpress.com/2014/02/13/%CE%BC%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B5%CE%AF%CE%BF-%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%AC%CF%84%CF%89%CE%BD/>

<http://tmth.gr/sciencelated/64-arxaia-elliniki-technology/377-arxaia-endymata-kai-ypodimata>

<http://www.batashoemuseum.ca/index.html>

[http://www.ledermuseum.de/DLM/frames\\_d/hfr\\_in\\_d.html](http://www.ledermuseum.de/DLM/frames_d/hfr_in_d.html)

<http://www.papoutsia-mpotes.gr/12/agnosta-istoria-papoutsion>

<http://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/616/Three-Pairs-of-Shoes.html>

[https://www.google.gr/search?q=paintings+with+shoes&newwindow=1&tbm=isch&imgil=UjzJ-IWaV5NIzM%253A%253Bhttps%253A%252F%252Fencrypted-tbn1.gstatic.com%252Fimages%253Fq%253Dtbn%253AANd9GcTq\\_s4CjuzJ7w4SYKGXIEezA5WDuDQgAoPMvsYRT\\_5cBznmacudew%253B600%253B600%253B136eKAdmvtTx5M%253Bhttp%25253A%25252F%25252Fwww.innapanasen-ko.com%25252Fportfolio%25252Fshoes.html&source=iu&usg=\\_\\_eB9I2W8mzH-J5hAQ4hHKf1xgdm0%3D&sa=X&ei=NC\\_OU9SuFarE0QWLs4DADA&ved=0CCMQ9QEwAQ&biw=1280&bih=642#imgdii=](https://www.google.gr/search?q=paintings+with+shoes&newwindow=1&tbm=isch&imgil=UjzJ-IWaV5NIzM%253A%253Bhttps%253A%252F%252Fencrypted-tbn1.gstatic.com%252Fimages%253Fq%253Dtbn%253AANd9GcTq_s4CjuzJ7w4SYKGXIEezA5WDuDQgAoPMvsYRT_5cBznmacudew%253B600%253B600%253B136eKAdmvtTx5M%253Bhttp%25253A%25252F%25252Fwww.innapanasen-ko.com%25252Fportfolio%25252Fshoes.html&source=iu&usg=__eB9I2W8mzH-J5hAQ4hHKf1xgdm0%3D&sa=X&ei=NC_OU9SuFarE0QWLs4DADA&ved=0CCMQ9QEwAQ&biw=1280&bih=642#imgdii=)

### Abstract

In this work we present an effort to plan and implement activities for shoes with the computer based on the current curriculum, but also the data of the New School. The proposed activities refer to different directions of the Curriculum (DEPPS, 2002), which are language, environment, mathematics, creation and expression and technology. We are using many paintings which enriches the knowledge and experiences of infants and preschool kids for shoes, and evaluated our teaching practices and their effects.

**Keywords:** Kindergarten, shoes, paintings, curriculum