

Χρήση και Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στο Νηπιαγωγείο. Διδακτικό Σενάριο: Από Εποχή σε Εποχή Ταξιδεύω

Αλεξάνδρα Φραγκούλη

Msc in Education - Νηπιαγωγός Α/θμιας Εκπ/σης Αχαΐας
alfrag@otenet.gr

Περίληψη

Το διδακτικό σενάριο που ακολουθεί δίνει έμφαση στη διαθεματικότητα, την ολιστική αντίληψη της γνώσης και την αξιοποίηση του ενδιαφέροντος και των ιδεών των παιδιών στη διαδικασία της μάθησης. Οι δραστηριότητες στο συγκεκριμένο σενάριο αποσκοπούν παράλληλα με τις τεχνολογικές δεξιότητες να συμβάλλουν στην ανάπτυξη και εμπέδωση κάποιων γνωστικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες στις μικρές ηλικίες. Το διδακτικό σενάριο αποσκοπεί επίσης στο να προσεγγίσουν τα νήπια τον υπολογιστή ως «εργαλείο μάθησης» και ευρύτερης διαπαιδαγώγησης και όχι μόνο σαν παιχνίδι.

Λέξεις κλειδιά: Διδακτική Πληροφορικής και Νηπιαγωγείο, Διδακτικό σενάριο

1. Παρουσίαση Διδακτικού Σεναρίου

1.1 Εμπλεκόμενες Γνωστικές Περιοχές

Μελέτη περιβάλλοντος, Γλώσσα, Μαθηματικά, Δημιουργία και Έκφραση, Τεχνολογίες της Πληροφορικής και των Επικοινωνιών

1.2 Συμβατότητα με το αναλυτικό πρόγραμμα

Το σενάριο που παρουσιάζεται παρακάτω είναι συμβατό με το υπάρχον Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003) τόσο ως προς τις βασικές γενικές αρχές οικοδόμησης της μάθησης και των διδακτικών προσεγγίσεων που προτείνει (διαθεματικότητα - διεπιστημονικότητα) όσο και ως προς τους επιμέρους στόχους/γνωστικές περιοχές, όπως θα παρουσιαστούν με λεπτομέρεια στις επιμέρους δραστηριότητες.

1.3 Θεωρητικό υπόβαθρο του σεναρίου

Οι διάφορες εκπαιδευτικές εφαρμογές των υπολογιστών βασίζονται ρητά ή άρρητα σε θεωρίες μάθησης και ψυχοπαιδαγωγικές θεωρίες (Κόμης, 2004). Το σενάριο στηρίζεται:

- **Στις Γνωστικές θεωρίες**

Τα τελευταία χρόνια οι θεωρίες που εντάσσονται στο επιστημονικό παράδειγμα του εποικοδομισμού (γνωστικές και κοινωνικοπολιτισμικές) είναι αυτές που γίνονται ευρύτερα αποδεκτές ως υπόβαθρο ανάπτυξης εκπαιδευτικού λογισμικού.

Προγράμματα που προσφέρουν πολλαπλές αναπαραστάσεις των εννοιών, προσφέρονται ως εργαλεία που βοηθούν στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, την πρωτοβουλία, ευνοούν τις συνεργατικές μορφές μάθησης και εν τέλει, εφόσον είναι συνεπή στη θεωρητική τους θεμελίωση, υποστηρίζουν τη σταδιακή δόμηση της γνώσης σε ατομικό αλλά και ομαδικό επίπεδο (Ε.Α.Ι.Τ.Υ., 2011).

Ο/η εκπαιδευτικός, λειτουργώντας ως εμπνευστής και αρωγός στις προσπάθειες των μαθητών, φροντίζει να δημιουργεί το κατάλληλο κλίμα, συντονίζει και βοηθά στην οργάνωση των δραστηριοτήτων.

- **Στις Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες**

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες εστιάζουν στην κοινωνική αλληλεπίδραση και στο ρόλο που παίζει το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον, όπως εκφράζονται μέσω των συμβολικών συστημάτων, στη συγκρότηση της γνώσης.

Η θεωρία του Vygotsky ειδικά, με τις έννοιες της ζώνης επικείμενης ανάπτυξης και του πλαισίου στήριξης είναι βασική σε λογισμικά που χρησιμοποιούν σταδιακή και καταμεμημένη γνωστική στήριξη, ώστε πολλοί μαθητές να ανέλθουν από το στάδιο του "απλού εξερευνητή της αυθόρμητης μάθησης", με τη βοήθεια πιο έμπειρων ατόμων, σε ανώτερα επίπεδα (Ε.Α.Ι.Τ.Υ., 2011).

1.4 Οργάνωση της διδασκαλίας και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Τα νήπια του συγκεκριμένου τμήματος που εφαρμόστηκε το ακόλουθο διδακτικό σενάριο ήταν 24 νήπια από τα οποία τα 19 πρώτης νηπιακής ηλικίας και τα 5 δεύτερης νηπιακής ηλικίας. Οι ομάδες που δημιουργούνται, είτε τριάδες είτε τετράδες, παραμένουν σταθερές καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου.

Ως προς το χώρο οι δραστηριότητες του σεναρίου πραγματοποιήθηκαν στη τάξη κυρίως στη γωνιά των υπολογιστών αλλά και στη «παρεούλα» όταν πρόκειται για δραστηριότητες που υλοποιούνται με video projector ή τηλεόραση συνδεδεμένη με Η/Υ με ψηφιακή σύνδεση.

- **Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή**

Για την πραγματοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου χρησιμοποιήθηκαν οι δύο υπολογιστές της τάξης (desktop), ένα laptop, ένας έγχρωμος εκτυπωτής, σύνδεση στο διαδίκτυο, video projector, τηλεόραση συνδεδεμένη με H/Y με ψηφιακή σύνδεση (HDMI).

- **Απαιτούμενα εκπαιδευτικά λογισμικά**

Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου είναι:

- 1.1. Λογισμικό **Kidspiration**.
- 1.2. Λογισμικό Επεξεργασίας Βίντεο –Οπτικοποίησης **Movie – Maker**.
- 1.3. Λογισμικό **Tux Paint**.
- 1.4. Λογισμικό **Jigsaw Platinum Edition**: Λογισμικό δημιουργίας πάζλ.
- 1.5. Λογισμικό Επεξεργασία Κειμένου **Microsoft Word**.

Επίσης είχε γίνει προηγούμενη επίδειξη – χρήση των λογισμικών (που θα αναφερθούν παρακάτω) με σκοπό την εξοικείωση των παιδιών.

1.5 Προαπαιτούμενες γνώσεις /δυσκολίες

Ως προς τις εποχές ⇒ Οι αναμενόμενες γνώσεις είναι τα νήπια να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν τις εποχές μέσα από χαρακτηριστικές εικόνες της κάθε εποχής. Αναμενόμενες δυσκολίες είναι α. η κατανόηση της χρονικής εναλλαγής των τεσσάρων εποχών, β. η σύνδεση χαρακτηριστικών γεγονότων με την αντίστοιχη εποχή και γ. οι επιπτώσεις των εποχών στη ζωή μας.

Ως τη χρήση του H/Y ⇒ Τα νήπια του τμήματος που εφαρμόστηκε η συγκεκριμένη μαθησιακή διαδικασία έχουν ήδη εξοικειωθεί από την αρχή της τρέχουσας σχολικής χρονιάς **α. να ενεργοποιούν / απενεργοποιούν τον υπολογιστή β. να χειρίζονται το ποντίκι γ. να ανοίγουν το εικονίδιο ενός λογισμικού δ. με τη χρήση των πλήκτρων «space», «enter», «caps lock» ε. έχουν κατανοήσει την έννοια «αποθήκευση» και την έννοια «εκτύπωση».**

Αναμενόμενες δυσκολίες είναι ο χειρισμός από τα νήπια «drag and drop».

1.6 Διδακτικός Σκοπός

Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι να βοηθηθούν τα νήπια να κατανοήσουν τη χρονική εναλλαγή των 4 εποχών, τη σύνδεση χαρακτηριστικών γεγονότων με την αντίστοιχη εποχή και τις επιπτώσεις των εποχών στη ζωή μας.

Σε σχέση με τις ΤΠΕ σκοπός είναι να παρουσιαστούν στα νήπια και να εξοικειωθούν με διαφορετικά είδη λογισμικών και διαφορετικούς τρόπους επεξεργασίας ενός οικείου θέματος, με τη χρήση Η/Υ.

2. Δραστηριότητες Προτεινόμενου Σεναρίου

2.1 Δραστηριότητα 1η: Δημιουργία Εννοιολογικού Χάρτη με τις αρχικές γνώσεις των παιδιών για την κάθε εποχή χωριστά (Kidspiration)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας¹:

- A. Να σκεφτούν, να προβληματιστούν, να συνεργαστούν τα νήπια για να διερευνήσουμε τις προηγούμενες εμπειρίες, βιώματα, γνώσεις που έχουν για την κάθε εποχή χωριστά.

Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν στοιχειώδη επιχειρηματολογία.

Να σκεφτούν κριτικά και δημιουργικά.

- B. Να γνωρίσουν τις δυνατότητες ενός λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης, που τα βοηθάει να ανακαλύψουν και να καταγράψουν τις γνώσεις που έχουν πάνω σ' ένα θέμα.

Οργάνωση Τάξης

Ο/η νηπιαγωγός ζητάει απ' τα νήπια να χωριστούν σε 6 ομάδες των 4 ατόμων. Έπειτα η κάθε ομάδα οριοθετεί το χώρο στον οποίο θα εργαστούν. Τέλος ο/η νηπιαγωγός ζητάει από τα μέλη της κάθε ομάδας να αποφασίσουν ένα όνομα για την ομάδα τους. Διάρκεια Δραστηριότητας 30 λεπτά.

Περιγραφή Δραστηριότητας

Ο/η νηπιαγωγός παροτρύνει τις ομάδες να συζητήσουν τι ξέρουν για συγκεκριμένη εποχή που αρχικά θα ασχοληθούμε (π.χ. χειμώνας). Η κάθε ομάδα χωριστά, μόλις τελειώνει τη συζήτηση, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού καταγράφει τις ιδέες της στο Kidspiration για την συγκεκριμένη εποχή.

Στη συνέχεια τυπώνουμε τους εννοιολογικούς χάρτες και των 6 ομάδων για τον χειμώνα. Αφού υλοποιηθούν για το χειμώνα χωριστά οι περιγραφόμενες δραστηριότητες 2 και 3, συνεχίζουμε με την ίδια μεθοδολογία για την κάθε εποχή χωριστά πριν προχωρήσουμε στις δραστηριότητες 4-9.

¹ Σε κάθε δραστηριότητα οι «Γνωστικοί» στόχοι θα αναφέρονται στο Α και οι Τεχνολογικοί στόχοι θα αναφέρονται στο Β.

2.2 Δραστηριότητα 2η: Κατασκευή και Παρουσίαση video για την κάθε εποχή χωριστά με τη χρήση Movie Maker

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας

- A. Τα νήπια να παρατηρήσουν, να συλλέξουν νέες πληροφορίες για την κάθε εποχή χωριστά και στη συνέχεια να τις περιγράψουν.
Να αποκτήσουν νέες γνώσεις και να εμπλουτίσουν τις ήδη υπάρχουσες.
- B. Να μπορούν να πληροφορούνται με υπερμεσικά λογισμικά.
Να κατανοήσουν ότι μπορούν να λάβουν και να κατανοήσουν νέες πληροφορίες με τις ΤΠΕ χωρίς αναγκαστικά την παρουσία λόγου.

Οργάνωση Τάξης – Περιγραφή Δραστηριότητας

Ο/η νηπιαγωγός στο σύνολο της τάξης παρουσιάζει με το video projector ή στη τηλεόραση με HDMI καλώδιο το video που ετοίμασε αρχικά για το χειμώνα και στην εξέλιξη του σεναρίου για κάθε εποχή χωριστά. Παροτρύνει τα νήπια να παρακολουθήσουν όσο το δυνατόν πιο προσεκτικά για να μπορέσουν στη συνέχεια να συμπληρώσουν στις ομάδες τους τις ιδέες που έχουν για την κάθε εποχή.

2.3 Δραστηριότητα 3η: Συμπλήρωση Εννοιολογικού Χάρτη σε ομάδες για κάθε εποχή χωριστά μετά την παρακολούθηση αντίστοιχου video. (Kidspiration)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας

- A. Να σκεφτούν, να προβληματιστούν, να συνεργαστούν τα νήπια για να εκφράσουν νέες ιδέες για την κάθε εποχή χωριστά.
Να σκεφτούν κριτικά και δημιουργικά σε σχέση με τα video που παρακολούθησαν.
- B. Να αναπτύσσουν την ικανότητα χρήσης, λήψης αποφάσεων και να μοντελοποιούν τη γνώση με λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης.

Οργάνωση Τάξης

Τα νήπια συνεχίζουν να εργάζονται στις ίδιες ομάδες της 1ης Δραστηριότητας, δηλαδή 6 ομάδες των τεσσάρων παιδιών. Διάρκεια Δραστηριότητας 30 λεπτά.

Περιγραφή Δραστηριότητας

Ο/η νηπιαγωγός παροτρύνει τις ήδη διαμορφωμένες ομάδες να συζητήσουν τι θα ήθελαν να προσθέσουν για το Χειμώνα στον εννοιολογικό χάρτη της Ομάδας τους. Η κάθε ομάδα χωριστά, μόλις τελειώνει τη συζήτηση, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού συμπληρώνει τις νέες ιδέες της στο Kidspiration για την συγκεκριμένη εποχή.

Έπειτα τυπώνουμε τους εννοιολογικούς χάρτες και των 6 ομάδων για τον Χειμώνα και στη συνέχεια συνθέτουμε με όλες τις ομάδες τον Εννοιολογικό Χάρτη της τάξης για το Χειμώνα, όπου εκεί καταγράφονται οι ιδέες όλων των ομάδων.

2.4 Δραστηριότητα 4η: Βγάζω αυτό που δε ταιριάζει σε κάθε εποχή (Kidspiration)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας

- A. Να πραγματοποιούν άμεσες συγκρίσεις, να εξασκήσουν την παρατηρητικότητα τους και τη συνδυαστική τους σκέψη.
- B. Να εξασκηθούν στη κίνηση “drag and drop”

Οργάνωση τάξης

Τα 24 νήπια δουλεύουν σε τριάδες τη συγκεκριμένη δραστηριότητα. Ο/η νηπιαγωγός έχει φορτώσει το συγκεκριμένο αρχείο σ’ όλους τους υπολογιστές.

Περιγραφή Δραστηριότητας

Τα παιδιά με τις προαναφερόμενες δραστηριότητες και με άλλες δραστηριότητες που έγιναν στη γωνιά της συζήτησης έχουν κάποιες γνώσεις για τα χαρακτηριστικά και τα γεγονότα της κάθε εποχής. Ανοίγουμε το αρχείο με τη δραστηριότητα και εξηγούμε σε κάθε ομάδα τι πρέπει να κάνει. Υπάρχουν πέντε εικονίδια για κάθε εποχή από τα οποία το ένα δεν ταιριάζει στη συγκεκριμένη εποχή. Λέμε στα παιδιά ότι πρέπει να βρουν το συγκεκριμένο εικονίδιο να το σύρουν και να το βάλουν στο αντίστοιχο άδειο σχήμα που είναι δεξιά (Εικόνα 1). Διάρκεια Δραστηριότητας 15 λεπτά.



Εικόνα 1. Βρες τι δε ταιριάζει στη κάθε εποχή

2.5 Δραστηριότητα 5η: Συνθέτοντας τα κομμάτια του αγαπημένου μου πίνακα ζωγραφικής για την κάθε εποχή (Jigsaw Platinum Edition)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας

- A. Να εξασκηθούν στη στοχευμένη παρατήρηση και να εξασκήσουν τις ικανότητες αντιστοίχισης και κατεύθυνσης. Να καλλιεργήσουν τη μαθηματική τους σκέψη.
- B. Να πειραματιστούν με εναλλακτικό τρόπο κατασκευής πάζλ. Να συγκρίνουν την ευκολία και την ταχύτητα με την οποία μπορούν να φτιάξουν ένα πάζλ στον υπολογιστή σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο.

Οργάνωση τάξης - Περιγραφή Δραστηριότητας

Τα 24 νήπια δημιουργούν 8 ομάδες (2 ομάδες για κάθε εποχή) και δουλεύουν σε ομάδες των τριών ατόμων. Η νηπιαγωγός έχει εισάγει στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό 8 πίνακες ζωγραφικής εποχών και τους έχει μετατρέψει σε κομμάτια puzzle των 24 τεμαχίων (η κάθε ομάδα μόνη της επέλεξε από τη μηχανή αναζήτησης Google τον πίνακα ζωγραφικής που θα κατασκεύαζε ως puzzle).

Οι ομάδες προσπαθούν να τοποθετήσουν τα σωστά κομμάτια στη σωστή θέση και να συνθέσουν το puzzle. Διάρκεια Δραστηριότητας 15 λεπτά.



Εικόνα 2. Puzzle Πινάκων Ζωγραφικής για Χειμώνα και Άνοιξη

2.6 Δραστηριότητα 6η: Ζωγραφίζω την αγαπημένη μου εποχή (Tux Paint)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας

- A. Να «πειραματίζονται» με διάφορα υλικά και χρώματα, να μαθαίνουν ή να επανορθούν διάφορες τεχνικές και να τις εφαρμόζουν.

Να σχεδιάζουν διάφορα είδη γραμμών και περιγραμμάτων και να συνθέτουν διάφορα σχήματα και μορφές που διαπραγματεύονται.

Να περιγράφουν με λόγια το τι ζωγράρισαν.

- B. Να εξοικειωθούν τα παιδιά με κάποιες βασικές δυνατότητες του Tux Paint και να μάθουν να χρησιμοποιούν για να συνθέτουν έργα κάποια από τα εργαλεία του προγράμματος δηλ. «γραμμές», «στάμπες» (εισαγωγή – μεγέθυνση – σμίκρυνση – περιστροφή) , «μαγικά», χρώματα.

Οργάνωση τάξης

Τα νήπια δουλεύουν σε ομάδες των τριών ατόμων στους 3 υπολογιστές της τάξης.

Για να υπενθυμίσουμε το πρόγραμμα στα παιδιά συνδέουμε τον ένα υπολογιστή στο video projector ή με καλώδιο HDMI προβάλλουμε στην τηλεόραση της τάξης.

Περιγραφή Δραστηριότητας

Ανοίγουμε το πρόγραμμα και υπενθυμίζουμε στα παιδιά βασικές λειτουργίες του προγράμματος. Ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν με όποια εργαλεία θέλουν από το πρόγραμμα την αγαπημένη τους εποχή. Διάρκεια Δραστηριότητας 15 λεπτά.

2.7 Δραστηριότητα 7η: Μαλλιά Κουβάρια οι Εποχές (Word)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας:

- A. Να αντιλαμβάνονται τη χρονική ακολουθία των εποχών.
- Να αναγνωρίζουν, να συμπληρώνουν, να περιγράφουν και να εξηγούν την κανονικότητα των εποχών.
- Να αντιστοιχούν την εποχή με το αντιπροσωπευτικό της σύμβολο.
- B. Να αναπτύσσουν και να εκφράζουν ιδέες με ψηφιακά μέσα.
- Να διαχειρίζονται τη πληροφορία και να εκφράζονται με λογισμικό γενικής χρήσης.

Να εξοικειωθούν τα νήπια με τη μετακίνηση και τοποθέτηση εικόνων στο Word.

Οργάνωση τάξης

Τα 24 νήπια δημιουργούν 8 ομάδες και δουλεύουν σε ομάδες των τριών ατόμων στους 3 υπολογιστές της τάξης.

Τα νήπια του τμήματος έχουν ήδη εξοικειωθεί με το να ανοίγουν το εικονίδιο Word και με τις βασικές ενέργειες στη διαχείριση αρχείων Word και με τη διαδικασία «drag and drop».

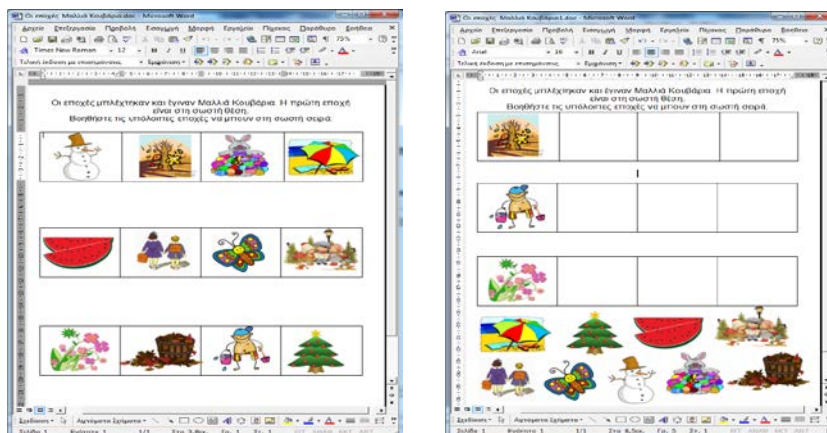
Περιγραφή Δραστηριότητας

Η δραστηριότητα αποτελείται από δύο μέρη.

Στο πρώτο μέρος της δραστηριότητας, αρχικά τα νήπια καλούνται να βρουν το λάθος τοποθετημένο εικονίδιο στην διαδοχή των εποχών, έπειτα και αφού μετακινήσουν

ότι αυτά θεωρούν λάθος, θα πρέπει να τοποθετήσουν τα εικονίδια των εποχών ώστε να παρουσιάζεται η χρονική ακολουθία των εποχών. Διάρκεια Δραστηριότητας 15 λεπτά.

Στο δεύτερο μέρος της δραστηριότητας, έχουμε τοποθετήσει το εικονίδιο της εποχής εκκίνησης και τα νήπια καλούνται να σύρουν και να τοποθετήσουν τα εικονίδια διαδοχικά των εποχών που ακολουθούν. Διάρκεια Δραστηριότητας 15 λεπτά.



Εικόνα 3. Φύλλα εργασίας για τη Δραστηριότητα «Μαλλιά Κουβάρια οι Εποχές»

2.8 Δραστηριότητα 9η Η αγαπημένη μου εποχή είναι..... (Kidspiration)

Επιμέρους Στόχοι Δραστηριότητας

- A. Επανάληψη και εμπέδωση προηγούμενων γνώσεων, σύνθεση και οικοδόμηση νέων γνώσεων.
Έκφραση προσωπικής άποψης με επιχειρήματα.
- B. Επανάληψη και εμπέδωση των εργαλείων του προγράμματος εννοιολογικής χαρτογράφησης.

Η δραστηριότητα αυτή εκτός των γνωστικών και των τεχνολογικών στόχων έχει επιπλέον ένα στόχο αξιολόγησης της όλης παιδαγωγικής παρέμβασης που προηγήθηκε. Θέλουμε να αξιολογήσουμε το τι θυμούνται τα παιδιά από την κάθε εποχή και αν αναφέρονται σωστά στα χαρακτηριστικά της κάθε εποχής.

Περιγραφή Δραστηριότητας

Η τελευταία δραστηριότητα είναι ημιδομημένη στο λογισμικό Kidspiration. Τα παιδιά θα θυμηθούν τη χρήση των διαφόρων εργαλείων και θα αποφασίσουν ανα ομάδες των τεσσάρων ατόμων ποια είναι η αγαπημένη τους εποχή και να επιχειρηματολογήσουν για τους λόγους. Τα επιχειρήματα που θα δώσει η κάθε ομάδα έχει τη δυνατότητα να

τα παρουσιάσει με τις έτοιμες εικόνες που έχει το λογισμικό αλλά και να γράψει τις βασικές λέξεις χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο και κάποιους πίνακες αναφοράς που μπορεί να έχει φτιάξει η νηπιαγωγός σε καρτέλες.

3.Επεκτάσεις - Προστιθέμενη αξία - Αξιολόγηση Σεναρίου

3.1 Επεκτάσεις Σεναρίου

Το προαναφερόμενο σενάριο μπορεί να επεκταθεί σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα των νηπίων που ενδεχομένως προκύψουν κατά την πορεία υλοποίησης του. Κάποιες πιθανές επεκτάσεις που μπορούν να γίνουν είναι οι ακόλουθες:

- ✓ Το παραμύθι των 4 εποχών (με τη χρήση του Story Bird ή με το Movie Maker),
- ✓ Ο καιρός στις εποχές,
- ✓ Εποχές και Περιβάλλον (Φυσικά φαινόμενα- Κλίμα & Κλιματικές Αλλαγές- Νερό & Λειψυδρία)

3.2 Προστιθέμενη αξία Σεναρίου

Η ενασχόληση με τις ΤΠΕ παρέχει την ευκαιρία στα νήπια να εργαστούν με το ενεργητικό διερευνητικό μοντέλο μάθησης. Οι ΤΠΕ στο συγκεκριμένο σενάριο προσεγγίζονται και οργανώνονται ως εργαλεία μάθησης και λιγότερο ως γνωστικά αντικείμενα (πραγματολογική προσέγγιση). Η παιδαγωγική και τεχνολογική διάσταση συνδέονται για να αποφέρουν πλούσια αποτελέσματα.

Η οργάνωση των δραστηριοτήτων και ο χωρισμός των νηπίων σε ομάδες, όπως αναφέρονται παραπάνω, προάγει ιδιαίτερα την κοινωνικότητα και συνεργατικότητα των παιδιών στο νηπιαγωγείο. Τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται, να δουλεύουν ομαδικά, να παίρνουν μαζί αποφάσεις, να μοιράζονται τις ανακαλύψεις, τις επιτυχίες και τις δημιουργίες τους.

Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν με γνώμονα το ότι τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι και προβάλλουν ένα περιβάλλον μάθησης πολύ ρεαλιστικό (Σαριδάκη κ.α., 2000). Η παιγνιώδης διάσταση στις περισσότερες δραστηριότητες προσελκύουν το ενδιαφέρον και την προσοχή των νηπίων (Wright, 2001) και τα βοηθάνε να εξασκήσουν τις αισθήσεις τους.

Γενικότερα, η ενασχόληση με τον υπολογιστή υπερτερεί των παραδοσιακών μοντέλων μάθησης και διδασκαλίας αφού παρέχει τη δυνατότητα στα παιδιά να μάθουν μέσα από διαφορετικούς τρόπους, εξυπηρετώντας και προωθώντας παράλληλα και τις «διαφορετικές νοημοσύνες», σύμφωνα με τη θεωρία του Gardner (Gardner, 2006).

Συνοψίζοντας, το προτεινόμενο σενάριο ενταγμένο μέσα στην εποικοδομική προσέγγιση, τη διαθεματικότητα, σεβόμενο τους διαφορετικούς τρόπους που μαθαίνουν τα παιδιά, προάγοντας την ανακαλυπτική και διερευνητική μάθηση και όλα αυτά μέσα από ένα ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον παρέχει πολλά πλεονεκτήματα που αποτελούν τα ζητούμενα στο εκπαιδευτικό μας σύστημα.

3.3 Αξιολόγηση σεναρίου

Σύμφωνα με το Ερευνητικό Πρωτόκολλο Αξιολόγησης Εκπαιδευτικού Σεναρίου του Kilpatrick (2006) το συγκεκριμένο σενάριο αξιολογήθηκε:

Ως προς την ανταπόκριση: Η ανταπόκριση αξιολογεί το πώς ανταποκρίθηκαν οι μαθητές στο σενάριο.

Όλο το σενάριο πραγματοποιήθηκε στο νηπιαγωγείο και άρεσε πολύ στα παιδιά. Αξιοσημείωτο είναι ότι με πολλές αφορμές πολλά νήπια θέλανε να δουν ή να ξανακάνουν κάποιες δραστηριότητες.

Ως προς τη μάθηση: Κεντρικό ερώτημα είναι τι έμαθαν τα νήπια από την υλοποίηση του σεναρίου.

Οι διδακτικοί στόχοι που τέθηκαν επιτεύχθηκαν

Ως προς τη συμπεριφορά: Κεντρικό ερώτημα είναι κατά πόσο τα νήπια τη νέα γνώση την μετέφεραν στις καθημερινές δραστηριότητες τους αλλάζοντας τη συμπεριφορά τους. Όλες οι δραστηριότητες βοήθησαν ώστε τα νήπια να μετασχηματίσουν τις απόψεις τους για τη χρήση του υπολογιστή καθώς η πλειοψηφία θεωρούσε ότι ο Η/Υ είναι μόνο για να παίζουμε. Παράλληλα πρέπει να τονίσουμε ότι η όλη διαδικασία που ακολουθήθηκε ως προς τις ομάδες, τη σειρά των ομάδων, το χρόνο υλοποίησης της κάθε δραστηριότητας συνέβαλε στο να την ακολουθήσει η πλειοψηφία των νηπίων και σε άλλες γωνίες.

Ως προς τα αποτελέσματα: Κεντρικό ερώτημα είναι σε τι ωφέλησε αυτή η νέα γνώση. Με την πραγματοποίηση των προαναφερόμενων δραστηριοτήτων επιτεύχθηκαν τόσο οι γενικοί στόχοι του σεναρίου όσο και οι επιμέρους γνωστικοί και τεχνολογικοί στόχοι κάθε δραστηριότητας. Επιπρόσθετα όμως μέσα από τις οργανωμένες αυτές δραστηριότητες κατάλαβαν ότι ο υπολογιστής δεν είναι μόνο μια «παιχνιδομηχανή», κατανόησαν ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να τους προσφέρει και άλλα πράγματα.

Αναφορές

Gardner Howard (2006). *Multiple Intelligences*. USA: Basic Books.

Kirkpatrick, D., & Kirkpatrick, J. (2006). *Evaluating Training Programs*, San Francisco: Berrett - Koehler Publishers, Inc.

- Wright, C. (2001). Children and technology: Issues, challenges and opportunities. *Childhood education*, 78(1), 37-42.
- E.A.I.T.Y. (2011). Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Κλάδος ΠΕ60. Πάτρα: E.A.I.T.Y.
- Κόμης, Β. (2004). Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών, Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Σαριδάκη, Α. & Μικρόπουλος, Τ. Α. (2000), Σχεδιασμός διδακτικών παρεμβάσεων για την επίδραση των εικονικών περιβαλλόντων στην αντίληψη του χώρου από παιδιά προσχολικής ηλικίας, στο Β. Κόμης (επ.) Πρακτικά 2ου Πανελλήνιου Συνεδρίου, Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, Πάτρα, 511-519.
- Υ.Π.Ε.Π.Θ. – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.), Αθήνα.
- Υ.Π.Ε.Π.Θ. – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2006). Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί-Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης, Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.

Abstract

The teaching scenario that follows emphasizes the cross-curriculum approach, the holistic conception of knowledge and the utilization of the children's interest and ideas in the learning process. The activities in the specific scenario along with the development of technological skills, aim to contribute to the development and consolidation of some cognitive and emotional skills necessary in younger ages. The teaching scenario also aims to make toddlers approach computers as a 'learning tool' and as a tool for wider moral education and not just as a game.

Keywords: Teaching of Information Technology and Kindergarten, Teaching scenario.