

## Διδακτική πρόταση για το Νηπιαγωγείο με τίτλο: «Το σταφύλι»

Παπαβασιλείου Χρυσούλα

Νηπιαγωγός, 2/θ 19ο Νηπιαγωγείο Κοζάνης  
[papavasileiouch@gmail.com](mailto:papavasileiouch@gmail.com)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η πρόταση διδασκαλίας είναι συμβατή με τις αρχές και τους στόχους των προγραμμάτων σπουδών του Νέου Σχολείου, διότι δίνει έμφαση στον άξονα σχέσεις, εφόσον στηρίζεται στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, ενθαρρύνοντας τον ενεργό ρόλο του μαθητή μέσα από μια διερευνητική-ανακαλυπτική μαθησιακή διαδικασία, ενώ ταυτόχρονα προϋποθέτει τον δημιουργικό ρόλο της νηπιαγωγού. Το σενάριο στηρίζεται στην ανακαλυπτική, συνεργατική, μάθηση. Αξιοποιεί δημιουργικά τις ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία. Τα νήπια καλούνται να εργαστούν σε φύλλα εργασίας των λογισμικών *Tux Paint*, *Kidspiration* και να κάνουν χρήση του διαδικτύου και του κειμενογράφου.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** εκπαιδευτικά λογισμικά, μαθηματικά, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ένα από τα βασικά είδη της μεσογειακής διατροφής είναι το σταφύλι. Η χρήση του Η/Υ αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο κατά την εκπαιδευτική διαδικασία προκειμένου τα νήπια να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με το σταφύλι, τα προϊόντα του και τη δυνατότητα χρήσης τους στη ζαχαροπλαστική. Τα παιδιά μέσω της χρήσης των Νέων Τεχνολογιών αυτενεργούν, συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον. Μέσα από τις παιγνιώδεις δραστηριότητες αναπτύσσουν δεξιότητες δημιουργικής και κριτικής σκέψης.

### ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το σταφύλι

### ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το παρόν σενάριο θα μπορούσε να υλοποιηθεί κατά τη διάρκεια τριών ημερήσιων προγραμμάτων του νηπιαγωγείου πραγματοποιώντας μια δραστηριότητα στο κάθε πρόγραμμα.

### ΕΝΤΑΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ-ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Το θέμα είναι συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2002) για το Νηπιαγωγείο. Οι δραστηριότητες καλύπτουν τα γνωστικά αντικείμενα «Παιδί και Μαθηματικά», «Παιδί και Γλώσσα», «Παιδί και Περιβάλλον» και «Παιδί και Πληροφορική».

Τα νήπια γνωρίζουν τα είδη του σταφυλιού και τα προϊόντα του. Γνωρίζουν το σχήμα της ρόγας και τα χρώματα τα οποία μπορεί να έχει. Αναγνωρίζουν σε καρτέλες

λέξεις σχετικά με το σταφύλι όπως αμπέλι και κρασί καθώς και λέξεις σχετικά με τη συνταγή των μουστοκούλουρων. Οι καρτέλες με τις λέξεις της συνταγής βρίσκονται στο τραπέζι όπου υπάρχει ο υπολογιστής για να μπορούν τα νήπια να επιλέγουν αυτήν που χρειάζονται κάθε φορά και να την αντιγράφουν. Τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί από προηγούμενες δραστηριότητες με ορισμένες από τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ (χρήση του ποντικιού, του πληκτρολογίου και του εκτυπωτή). Ακόμη έχουν χρησιμοποιήσει το λογισμικό Tux Paint ως μέσο δημιουργίας και έκφρασης και έχουν γνωρίσει τις βασικές λειτουργίες του χρησιμοποιούμενου λογισμικού Kidspiration κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων του προγράμματος του νηπιαγωγείου. Επιπρόσθετα γνωρίζουν να επιλέγουν εικόνες από το διαδίκτυο και να τις αποθηκεύουν.

### **ΣΚΟΠΟΣ**

Να βοηθήσει τα παιδιά να συνειδητοποιούν την κοινωνική διάσταση του γραπτού λόγου, να αναπτύσσουν απλές μαθηματικές δεξιότητες και να μάθουν να συνεργάζονται για την επίτευξη συγκεκριμένου σκοπού.

### **ΣΤΟΧΟΙ**

#### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**

##### **ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ**

- Να κατανοούν απλές χωροχρονικές σχέσεις.
- Να αναγνωρίζουν και να ονομάζουν απλά ευθύγραμμα σχήματα.
- Να διατυπώνουν απορίες ή να θέτουν προβλήματα, να επιλέγουν ή να παράγουν κατάλληλο για την επίλυση των προβλημάτων υποστηρικτικό υλικό.
- Να εμπλουτίζουν τη γλώσσα με λέξεις που συνδέονται με τα μαθηματικά, να επικοινωνούν και να αξιοποιούν την τεχνολογία.
- Να αντιστοιχίζουν την κάθε εικόνα-λέξη με τη σωστή λέξη .

##### **ΓΛΩΣΣΑ**

- Να ακούν και να κατανοούν οδηγίες που τους δίνονται.
- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο.
- Να συμμετέχουν σε συζητήσεις και να χρησιμοποιούν στοιχειώδη επιχειρηματολογία.
- Να αναγνωρίζουν οικείες λέξεις.
- Να κατανοήσουν τη σημασία της γραφής ως μέσου επικοινωνίας, ανάπτυξης ιδεών, μεταφοράς πληροφοριών και ως πηγή ευχαρίστησης και απόλαυσης.
- Να αντιγράφουν λέξεις που εξυπηρετούν λειτουργικές ανάγκες.

##### **ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ**

Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση

- Να αναπτύξουν την αυτοεκτίμησή τους.
- Να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας.
- Να κατανοούν την αξία της ομαδικής εργασίας και της από κοινού ανακάλυψης.

##### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΤΠΕ**

- Να ταυτίζουν τον υπολογιστή με μια μηχανή που βοηθάει τον άνθρωπο στην εργασία του και που μπορεί να τον χρησιμοποιεί για παιχνίδι και διασκέδαση.

- Να επιλέγουν με το ποντίκι (π.χ. έτοιμο σχήμα, σχέδιο ή εικόνα, εργαλείο σχεδίασης, χρώμα από την παλέτα κ.λ.π.).
- Να τοποθετούν τον δείκτη του ποντικιού σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη.
- Να εντοπίζουν γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο.
- Να γράφουν χρησιμοποιώντας γράμματα και αριθμούς στο πληκτρολόγιο.
- Να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες του λογισμικού kidspiration.
- Να γνωρίσουν τη δυνατότητα που παρέχει το λογισμικό Tux Paint ως προς το χειρισμό σχημάτων και χρωμάτων.
- Να εξοικειωθούν με την εισαγωγή εικόνων στον κειμενογράφο.

#### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

- Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τα μέλη της ομάδας ανταλλάσσοντας ιδέες και προτάσεις για την παραγωγή κάποιου έργου.
- Να αποκτήσουν την ικανότητα να εκθέτουν την εργασία τους στην ολομέλεια της τάξης.
- Να απολαμβάνουν το αποτέλεσμα της ομαδικής δουλειάς.

#### **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΑΞΗΣ, ΧΡΗΣΗ Η/Υ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ**

Δημιουργούμε ομάδες των 2-3 ατόμων οι οποίες δουλεύουν στον υπολογιστή. Υπάρχει γωνιά του ηλεκτρονικού υπολογιστή με εκτυπωτή, με σύνδεση στο διαδίκτυο και εγκατεστημένα τα παρακάτω λογισμικά γενικής χρήσης α) λογισμικό έκφρασης και δημιουργίας (Tux Paint) β) λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (Kidspiration) γ) λογισμικό επεξεργαστή κειμένου.

#### **ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ - ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

Για την επίτευξη του παραπάνω σκοπού θα χρησιμοποιηθούν οι εξής κατηγορίες λογισμικών:

Λογισμικό ανάπτυξης δημιουργικότητας και έκφρασης ανοιχτού τύπου Tux Paint. Στο παρόν σενάριο παρουσιάζεται η δυνατότητα που παρέχει το λογισμικό στα παιδιά να χειριστούν σχήματα και χρώματα. Το λογισμικό θα χρησιμοποιηθεί για να συμπληρώσουν τα παιδιά ρόγες σε ένα ελλειπές τσαμπί σταφύλι ώστε να δημιουργηθεί ένα ολόκληρο. Με τη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού ενθαρρύνεται η ενεργός συμμετοχή του παιδιού στην ανακάλυψη, στη διερεύνηση και στην οικοδόμηση της γνώσης.

Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration γενικής χρήσης ανοιχτού τύπου το οποίο ανήκει στα Συστήματα Μάθησης μέσω Ανακάλυψης, Διερεύνησης και Οικοδόμησης. Είναι μια ειδική τεχνική οπτικοποίησης των σχέσεων ανάμεσα σε διάφορες έννοιες και επιπλέον είναι ένας τρόπος αναπαράστασης της γνώσης. Θα χρησιμοποιηθεί ως γνωστικό εργαλείο για τροποποίηση εννοιών και γνώσεων. Το συγκεκριμένο λογισμικό υποστηρίζει την τροποποίηση της γνώσης από το ίδιο το παιδί και του παρέχει την ευκαιρία να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον. Ακόμη συμβάλλει στην ενεργητική συμμετοχή των μαθητών καθώς υποστηρίζει την προσωπική τους εμπλοκή. Επίσης τους βοηθά να οργανώνουν καλύτερα τη σκέψη τους.

Διαδίκτυο, και συγκεκριμένα τη μηχανή αναζήτησης του Google που είναι ένα εργαλείο Web2 ανοιχτού τύπου γενικής χρήσης. Θα χρησιμοποιηθεί για την επιλογή εικόνων προκειμένου να τις αποθηκεύσουν και να τις χρησιμοποιήσουν κατά τη συγγραφή της συνταγής. Χρησιμοποιείται διότι παρέχει τη δυνατότητα γρήγορης και εύκολης ανεύρεσης εικόνων σε μεγάλη ποικιλία με περιεχόμενο εγγύτερο στο θέμα

δίνοντας της ευκαιρία στα παιδιά να επιλέξουν αυτές που κρίνουν κατάλληλες, να τις περιγράψουν και να επιχειρηματολογήσουν για την επιλογή τους.

Λογισμικό ανοιχτού τύπου γενικής χρήσης κειμενογράφος το οποίο ανήκει στα περιβάλλοντα Μάθησης μέσω Ανακάλυψης, Διερεύνησης και Οικοδόμησης. Η χρήση ενός επεξεργαστή κειμένου διευκολύνει τα παιδιά στον σχηματισμό γραμμάτων και λέξεων και προσφέρει γρήγορα ένα καθαρό αποτέλεσμα. Τα νήπια γράφουν τη συνταγή χρησιμοποιώντας τις εικόνες που έχουν αποθηκεύσει και αντιγράφουν τις κατάλληλες λέξεις.

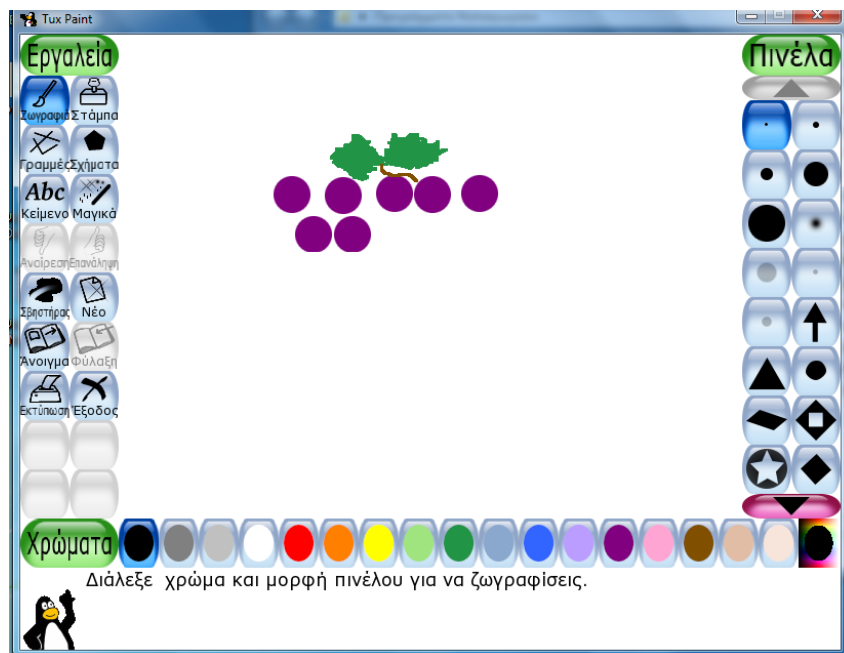
### ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΑΠΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το μοντέλο διδασκαλίας που επιλέχθηκε είναι η συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη, που οδηγεί στη δημιουργία ενός γόνιμου και φιλικού για όλους τους εμπλεκόμενους μαθησιακού περιβάλλοντος (Ράπτης & Ράπτη, 2000). Τα νήπια διερευνούν το διδακτικό υλικό, οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση και έτσι επιτυγχάνεται η ενεργός συμμετοχή των νηπίων (Διαφέρμου, 2006, 19). Η συμμετοχή του παιδιού σε όλες τις φάσεις προσέγγισης της γνώσης προσφέρει συναισθήματα αυτοεκτίμησης και διάθεση για δράση και δημιουργικότητα (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2011, 7).

### ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

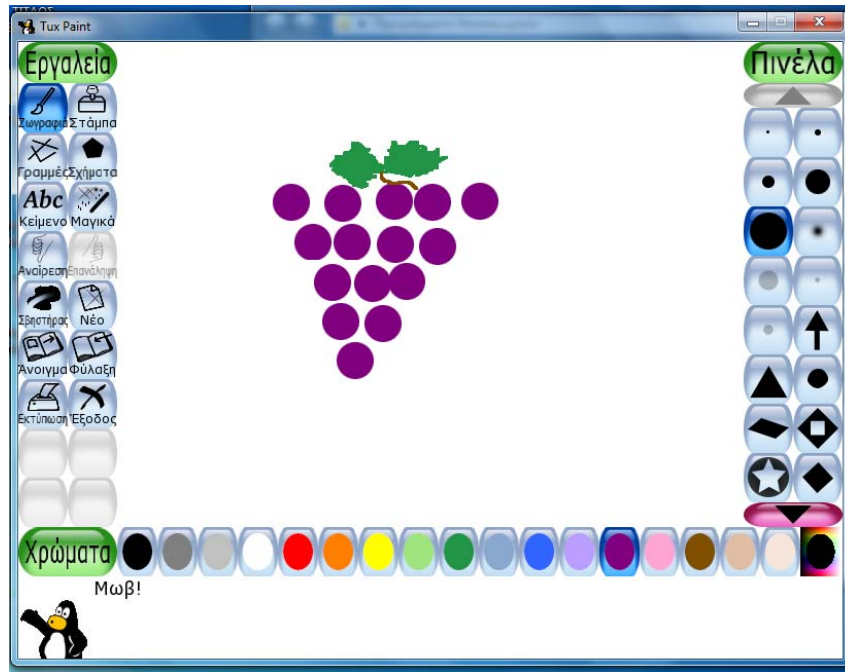
#### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1η

Στο περιβάλλον του λογισμικού Tux Paint η νηπιαγωγός δημιουργεί φύλλο εργασίας με ένα μη ολοκληρωμένο τσαμπί σταφύλι. Κάθε ομάδα καλείται να συμπληρώσει τις υπόλοιπες ρόγες, ώστε να γίνει ένα ολοκληρωμένο τσαμπί σταφύλι, τοποθετώντας τον κέρσορα στο σημείο του φύλλου εργασίας που κάθε φορά θέλει να τοποθετήσει τη ρόγα και κάνοντας χρήση της λειτουργίας επιλογής του ποντικιού για τον κύκλο και για το μοβ χρώμα με αριστερό κλικ.



Σχήμα 1: Φύλλο εργασίας της Νηπιαγωγού

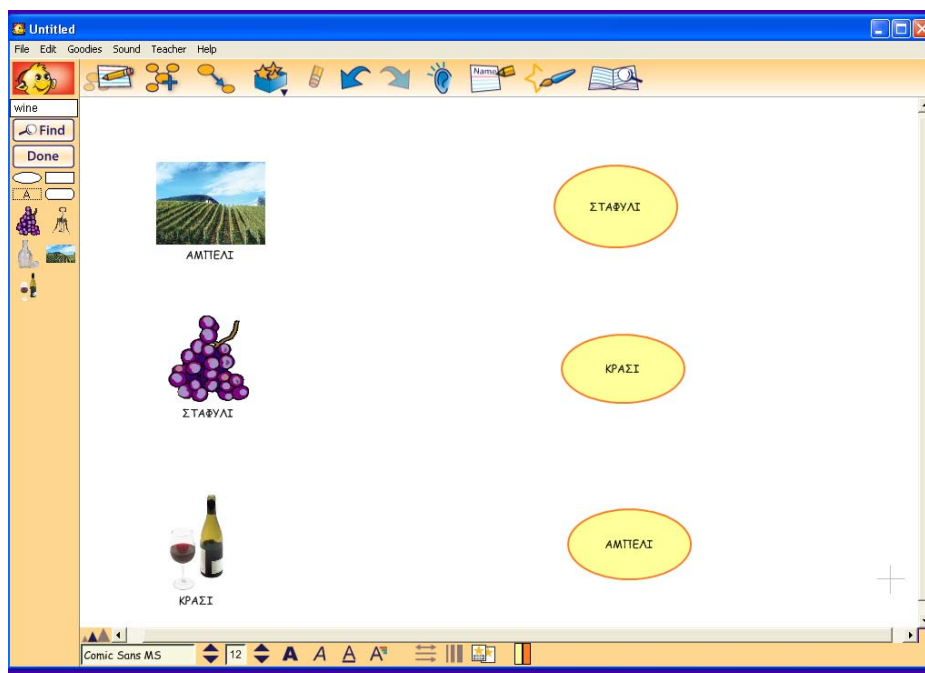
Το τελικό αποτέλεσμα του σχήματος 1 μπορεί να πάρει τη μορφή του σχήματος 2.



Σχήμα 2: Πιθανή ολοκληρωμένη μορφή της εργασίας από τα νήπια

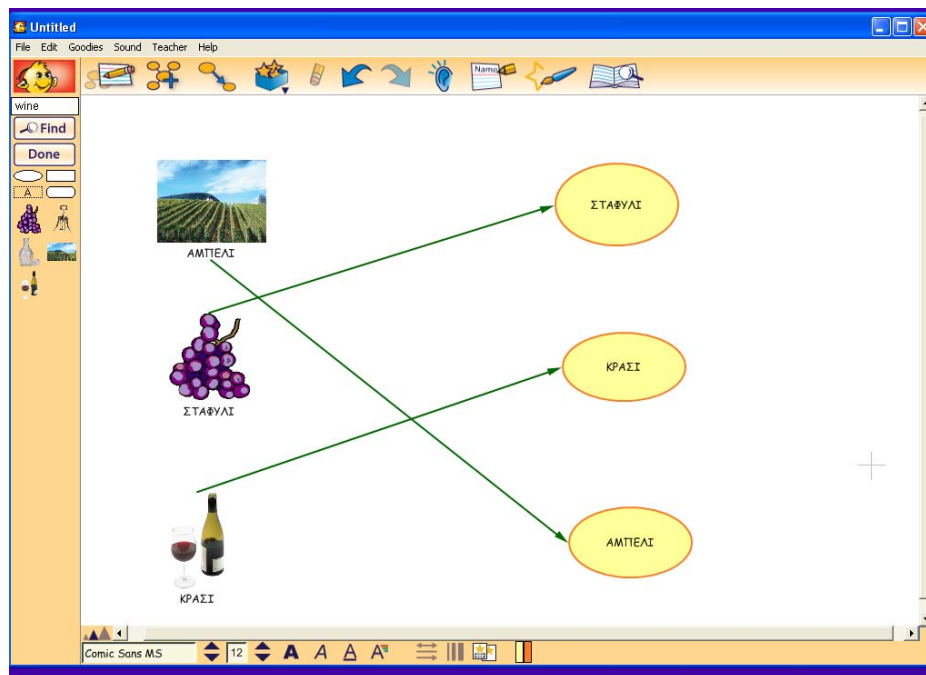
### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2η

Στο περιβάλλον του λογισμικού Kidspiration η νηπιαγωγός δημιουργεί φύλλο εργασίας που στη μια πλευρά υπάρχουν εικόνες και από κάτω οι αντίστοιχες λέξεις αμπέλι, σταφύλι, κρασί και στην άλλη πλευρά υπάρχουν οι τρεις προαναφερθείσες λέξεις σε τρία συννεφάκια με κάθε λέξη σε διαφορετικό συννεφάκι. Το κάθε νήπιο καλείται να αντιστοιχίσει την κάθε εικόνα-λέξη με τη σωστή λέξη που βρίσκεται μέσα στα συννεφάκια κάνοντας χρήση της λειτουργίας επιλογής με αριστερό κλικ του ποντικιού και της λειτουργίας σύρε και άσε.



Σχήμα 3: Φύλλο εργασίας – άσκηση αντιστοίχισης

Το τελικό αποτέλεσμα του σχήματος 1 μπορεί να πάρει τη μορφή του σχήματος 4.



**Σχήμα 4:** Πιθανή ολοκληρωμένη μορφή της εργασίας από τα νήπια

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3η

Τα νήπια καλούνται να επιλέξουν εικόνες από προεπιλεγμένες σελίδες του διαδικτύου (η νηπιαγωγός έχει επιλέξει από πριν τις σελίδες που μπορούν να επισκεφθούν τα νήπια) και να τις αποθηκεύσουν σε έναν φάκελο δίνοντάς τον την ονομασία της αρεσκείας τους στην επιφάνεια εργασίας.

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4η

Στον κειμενογράφο τα νήπια καλούνται να ανοίξουν ένα έγγραφο του word, να βρουν τις εικόνες που έχουν αποθηκεύσει από τον φάκελο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας και να τις εισάγουν επιλέγοντας από τα εργαλεία την εντολή εισαγωγή εικόνας στο έγγραφο του word κάνοντας δεξί κλικ στο ποντίκι και επιλέγοντας την ιδιότητα αντιγραφή και έπειτα επικόλληση όσες φορές χρειάζονται την κάθε μια. Έπειτα γράφουν στο πληκτρολόγιο τις λέξεις οι οποίες βρίσκονται σε καρτέλες. Αφού τελειώσουν το γράψιμο της συνταγής την εκτυπώνουν.

Η συνταγή μπορεί να έχει την εξής μορφή:

## ΣΥΝΤΑΓΗ



### ΥΛΙΚΑ



ΑΛΕΥΡΙ



ΜΟΥΣΤΟΣ



ΕΛΑΙΟΛΑΔΟ



ΖΑΧΑΡΗ



ΜΠΕΪΚΙΝ ΠΑΟΥΝΤΕΡ



ΣΟΔΑ



ΚΑΝΕΛΑ



ΓΑΡΥΦΑΛΟ

**ΚΑΛΗ ΜΑΣ ΟΡΕΞΗ !!!**

Σχήμα 5: Συνταγή

## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Από τον αναστοχασμό των δραστηριοτήτων του σεναρίου διαπιστώθηκε ότι τόσο ο σκοπός όσο και οι επιμέρους στόχοι επιτεύχθηκαν με τη χρήση των παραπάνω λογισμικών και αναδείχτηκε η συμβολή των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία. Τα νήπια ένιωσαν τη χαρά της δημιουργίας και εκφράστηκαν με τον δικό τους τρόπο. Ακόμη συνεργάστηκαν σε ένα θετικό κλίμα για την παρουσίαση της ομαδικής εργασίας τους. Θα πρέπει να αναφερθεί ότι το λογισμικό Tux Paint εκτός από τη δυνατότητα που παρέχει στα νήπια να εκφράζονται και να δημιουργούν ελεύθερα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων όπως των Μαθηματικών και της Γλώσσας στη δεύτερη δραστηριότητα.

## ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

- Όταν η μια ομάδα δουλεύει στον υπολογιστή οι άλλες ομάδες απασχολούνται στις γωνιές της τάξης με δραστηριότητες σχετικά με το θέμα. Αρχικά τα παιδιά στην ολομέλεια της τάξης και με τη βοήθεια της νηπιαγωγού οργανώνουν τον τρόπο που θα δουλέψουν οι ομάδες. Οργανώνουν χρονοδιάγραμμα: Πότε και για πόση ώρα θα μπορεί η κάθε ομάδα να δουλέψει στον υπολογιστή και τι θα κάνουν οι άλλες ομάδες.
- Οι οδηγίες στα φύλλα εργασίας δίνονται προφορικά από τη νηπιαγωγό στα νήπια.
- Μια επέκταση του σεναρίου θα μπορούσε να είναι η δημιουργία πρόσκλησης στον κειμενογράφο προκειμένου να καλέσουμε τα παιδιά και τις νηπιαγωγούς του ολοήμερου τμήματος για να γευτούμε όλοι μαζί τα μουςτοκούλουρα.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Οι ΤΠΕ σε συνδυασμό με την κατάλληλη εκπαιδευτική μέθοδο μπορεί να ενισχύσει την εκπαιδευτική διαδικασία. Η συγκεκριμένη διδασκαλία με τη χρήση των παραπάνω λογισμικών διαφοροποιείται από τον παραδοσιακό λεκτικό τρόπο παρουσίασης και γίνεται πολυτροπική λόγω των εργαλείων που διαθέτει. Μέσα από τις δραστηριότητες τα νήπια οικοδομούν τη νέα γνώση με βιωματικό τρόπο, δουλεύουν με χαρά και ευχαρίστηση και εκφράζουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους. Ο εκπαιδευτικός κινητοποιεί τους μαθητές για δράση και συμπαραστέκεται στην προσπάθειά τους να προσεγγίσουν τη γνώση. Ο ρόλος του άλλοτε είναι καθοδηγητικός και άλλοτε συμβουλευτικός.

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΕΑΙΤΥ, (2013). *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών*. Τεύχος 1, Γενικό Μέρος, Γ' έκδοση. Πάτρα.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, Τόμος Β'*: Ειδικό Μέρος ΠΕ60.

Ράπτης, Α.& Ράπτη, Α (2000). *Εκπαιδευτική Πολιτική και Εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση. Πρακτικά του 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου. Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση*, Πάτρα.

ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι. (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.



ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι. (2002). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και πρόγραμμα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων. Αθήνα: Ο.Ε.Δ.Β.