

«Εσύ που ψάχνεις το κουκί και το ρεβίθι... βρες το παραμύθι»

Μπραγιάντση Αθανασία

Νηπιαγωγός, 7^ο Νηπιαγωγείο Φλώρινας
bragianathan66@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία αποτελεί μία προσπάθεια ενσωμάτωσης των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία του νηπιαγωγείου. Παρουσιάζεται το διδακτικό σενάριο που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε σε μία τάξη του 7^{ου} Νηπιαγωγείου Φλώρινας έχοντας ως κύριο στόχο τη δημιουργία ψηφιακής δανειστικής βιβλιοθήκης και τη σταδιακή αυτονόμηση των παιδιών στη χρήση της. Χρησιμοποιώντας το προγραμματιζόμενο παιχνίδι Beebot για την επιλογή του βιβλίου, λογισμικά γενικής χρήσης, το διαδίκτυο καθώς και προβολέα δεδομένων τα παιδιά ήρθαν σε επαφή με μία άλλη μορφή βιβλιοθήκης, ένα διαφορετικό είδος γραμματισμού και τρόπου εργασίας ποιοτικά διαφορετικό από την παραδοσιακή δανειστική βιβλιοθήκη.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ψηφιακή βιβλιοθήκη, Beebot

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην προσχολική αγωγή η ευκαιρία για ανάπτυξη της γραφής και της ανάγνωσης στο παιδί δίνεται μέσα από δραστηριότητες γραμματισμού (Τάφα, 2001). Το σωστά οργανωμένο περιβάλλον της προσχολικής τάξης συνεισφέρει στις πρακτικές γραμματισμού των παιδιών αυτής της ηλικίας (Hoffman, Sailors, Duffy & Beretvas, 2004), ενώ αδιαμφισβήτητη είναι η συμβολή του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ειδικότερα η δανειστική βιβλιοθήκη παρέχει εμπειρίες λειτουργικής γραφής και ανάγνωσης στα παιδιά, διαμορφώνει αναγνωστικές συμπεριφορές και προάγει τη συνεργασία του σχολείου με το σπίτι. Γονείς και παιδιά εμπλέκονται στην από κοινού ανάγνωση-πρακτική οικογενειακού γραμματισμού με σημαντική συμβολή στην ανάπτυξη δεξιοτήτων γραφής και ανάγνωσης.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο που ακολουθεί αποτελεί μία πρόταση λειτουργίας ψηφιακής δανειστικής βιβλιοθήκης στο νηπιαγωγείο με άμεση εμπλοκή των νηπίων. Υλοποιήθηκε σε τάξη 24 νηπίων στα πλαίσια της επιμόρφωσης Β επιπέδου της νηπιαγωγού.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Εσύ που ψάχνεις το κουκί και το ρεβίθι βρες το παραμύθι

2. Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου: Οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν είχαν διάρκεια 45 λεπτών η καθεμία. Σύνολο 8 διδακτικές ώρες.

3. Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προσπαιτούμενες γνώσεις

Το σενάριο περιλάμβανε δραστηριότητες απ' όλες τις μαθησιακές περιοχές του νέου πιλοτικού προγράμματος σπουδών για το νηπ/γείο (2011), όπως Γλώσσα, Μαθηματικά, Προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη και Τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών (Τ.Π.Ε).

Γνωστικά προσπαιτούμενα

Τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με τη διαμόρφωση του χώρου και τη λειτουργικότητά του και γνώριζαν τι είναι μία δανειστική βιβλιοθήκη. Σε ένα ευχάριστο, ενδιαφέρον και οικείο περιβάλλον, συμμετείχαν σε ομαδικές και συλλογικές δραστηριότητες. Γνώριζαν τα ονόματά τους, αρίθμηση, χωρικές έννοιες (μπροστά, πίσω, δεξιά, αριστερά). Χρησιμοποιούσαν προγραμματιζόμενα παιγνίδια (BeeBot) για να εντοπίσουν βασικά χαρακτηριστικά τους (ενεργοποίηση, απενεργοποίηση, εντολές κίνησης-κατεύθυνσης, μνήμη). Ήταν εξοικειωμένα με το χειρισμό του ποντικιού (μετακίνηση στην οθόνη, αριστερό και δεξί κλικ- αντιγραφή και επικόλληση-, επιλογή και μεταφορά) και το πληκτρολόγιο. Ήταν σε θέση να εντοπίζουν ένα αρχείο (φάκελο προβολής παρουσίασης, φάκελο puzzle, φάκελο με συντομεύσεις υπερσύνδεσης) στην επιφάνεια εργασίας και να αντιλαμβάνονται την ύπαρξη ποικίλων ειδών κειμένου (καρτέλες με τα ονόματά τους, τους τίτλους βιβλίων). Ήταν σε θέση να χρησιμοποιούν λογισμικό παρουσίασης και αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Σκοπός: Η δημιουργία ψηφιακής δανειστικής βιβλιοθήκης ώστε να αυτονομηθούν σταδιακά τα νήπια στη χρήση της και να γνωρίσουν τα βιβλία της.

Στόχοι:

α) ως προς το γνωστικό αντικείμενο και τη μαθησιακή διαδικασία

- Να αναπτύξουν έννοιες γραμματισμού όπως η κατεύθυνση της γραφής και η σειρά (γράφουν το όνομά τους, τον τίτλο του βιβλίου).
- Να ακούν, να αφηγούνται ή και να προσπαθούν να διαβάσουν ή να αναγνωρίσουν λέξεις στα βιβλία.
- Να αναπτύσσουν και να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους.
- Να παίζουν με προγραμματιζόμενα παιγνίδια (BeeBot) σε επιδαπέδιους πίνακες και να πειραματίζονται με έννοιες όπως παραλληλία, καθετότητα, μπροστά, πίσω, στροφή δεξιά-αριστερά.
- Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λεξιλόγιο προσδιορίζοντας τη διαδρομή.
- Να προβλέπουν και να εκτελούν διαδρομές κάνοντας προσθέσεις και αφαιρέσεις.
- Να συνθέτουν μια εικόνα από μνήμης (puzzle JClic).
- Να αντιληφθούν ότι ένα βιβλίο μπορεί να παρουσιαστεί με διαφορετικές μορφές τέχνης
- Να αναπτύσσουν αυτονομία.

- Να συνεργάζονται ως μέλη μιας ομάδας ή της τάξης
- Να εκφράζονται, να αλληλεπιδρούν, να επικοινωνούν και να μαθαίνουν να συνεργάζονται στο πλαίσιο των καθημερινών δραστηριοτήτων εντός και εκτός της σχολικής τάξης.
- Να αναπτύσσουν τις ιδέες τους, να παίζουν και να εκφράζονται με ποικίλους τρόπους.

β) ως προς τη χρήση των ΤΠΕ.

- Να μάθουν να χρησιμοποιούν με ασφαλή και ορθό τρόπο τις Τ.Π.Ε.
- Να γνωρίσουν τον τρόπο χρήσης και τη χρησιμότητα του σαρωτή.
- Να μάθουν να χειρίζονται υπολογιστικά περιβάλλοντα και ψηφιακές συσκευές ώστε να οργανώνουν και να διαχειρίζονται πληροφορίες και δεδομένα.
- Να ανοίγουν και να κλείνουν ένα ψηφιοποιημένο βιβλίο της δανειστικής βιβλιοθήκης και να πλοηγούνται σε αυτό.

5. Οργάνωση της τάξης - Διδακτικό συμβόλαιο - Χρήση Η.Υ. και γενικά ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο

Οι δράσεις πραγματοποιήθηκαν στην τάξη του νηπιαγωγείου (γωνιά των ΤΠΕ, συζήτησης, βιβλιοθήκης) και στο εργαστήριο ΤΠΕ του συστεγαζόμενου δημοτικού σχολείου. Τα παιδιά ήταν 24 και ήταν χωρισμένα σε 6 ομάδες των τεσσάρων ατόμων, μικτές ως προς το φύλλο, την ηλικία, τις δεξιότητες και τον ψηφιακό γραμματισμό. Ο ρόλος της νηπιαγωγού ήταν διαμεσολαβητικός: προτείνει ερεθίσματα, βοηθάει στον αναστοχασμό, ενθαρρύνει τα παιδιά στην αυτενέργεια και στην εξεύρεση λύσεων..

Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Η γωνιά των ΤΠΕ της αίθουσας διέθετε υπολογιστή εκτυπωτή, σαρωτή, προτζέκτορα, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, ψηφιακό δημοσιογραφικό κασετόφωνο και το προγραμματιζόμενο παιγνίδι BeeBot. Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων χρησιμοποιήσαμε και το εργαστήριο πληροφορικής του συστεγαζόμενου δημοτικού σχολείου σε συνεργασία με τον υπεύθυνο πληροφορικής. Κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων χρησιμοποιήσαμε το βιβλίο Ένα συρτάρι γεμάτο όνειρα, αφίσες με τη χώρα των γραμμάτων και με τις πρώτες λέξεις, κούκλες γράμματα για τη σύνθεση των λέξεων, 24 βιβλία, επιδαπέδιους πίνακες με τα εξώφυλλα των βιβλίων, χαρτόνι, μαρκαδόρους, μικρόφωνο, προγραμματιζόμενο παιγνίδι BeeBot.

Απαιτούμενο εκπαιδευτικό λογισμικό

α) Επεξεργαστής κειμένου Word, λογισμικό γενικής χρήσης, ανοιχτού τύπου, ένα σύστημα έκφρασης, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας και διαχείριση δεδομένων που βασίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης και στον εποικοδομητισμό.

β) Λογιστικό φύλλο Excel, λογισμικό γενικής χρήσης, ανοιχτού τύπου, ένα σύστημα μάθησης, ανακάλυψης, διερεύνησης και διαχείρισης δεδομένων που βασίζεται στον εποικοδομητισμό και κοινωνικό εποικοδομητισμό.

γ) Λογισμικό προβολής παρουσίασης PowerPoint, λογισμικό γενικής χρήσης, συστήματα έκφρασης, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας, συμβολικής έκφρασης, ανάπτυξης έκφρασης και δημιουργικότητας που

βασίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης και στον εποικοδομισμό.

δ) Διαδίκτυο / μηχανή αναζήτησης Google - υπερσυνδέσεις διαδικτύου, εφαρμογές πολυμέσων/υπερμέσων - λογισμικό περιβάλλον ανοιχτού τύπου, σύστημα αναζήτησης, επικοινωνίας, διερεύνησης, ανακάλυψης, οπτικοποίησης και προσομοίωσης.

ε) Ελεύθερο λογισμικό Jcllic κλειστού τύπου, σύστημα καθοδήγησης και διδασκαλίας, επεξεργασίας της πληροφορίας που στηρίζεται στις γνωστικές θεωρίες μάθησης.

στ) Ηλεκτρονικό-προγραμματιζόμενο παιχνίδι, κλειστού τύπου, σύστημα μάθησης μέσω ανακάλυψης, διερεύνησης και οικοδόμησης που θα χρησιμοποιηθεί από τα παιδιά σαν ένα λογισμικό περιβάλλον ανοιχτού τύπου.

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Α. Οι δράσεις του σεναρίου στηρίχτηκαν στην κοινωνική-πολιτισμική διάσταση της γνώσης (Vygotsky) καθώς και στις γνωστικές θεωρίες μάθησης. Έδωσαν έμφαση στη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης, τη βιωματική μάθηση και την οργάνωση δραστηριοτήτων και εμπειριών που έχουν νόημα για τα παιδιά. Αναγνώρισαν το παιχνίδι ως ένα από τα σημαντικά μαθησιακά πλαίσια. Ενίσχυσαν τη συνεργατική μάθηση, την αμφίδρομη επικοινωνία σχολείου οικογένειας και τη συνέχεια ανάμεσα στις δραστηριότητες του σχολείου και εκείνες της οικογενειακής ζωής. Εξασφάλισαν συνέχεια στη μάθηση ανάμεσα στα διάφορα μαθησιακά περιβάλλοντα (σχολικό, οικογενειακό & κοινωνικό) συσχετίζοντας σχολικές, οικογενειακές και κοινωνικές πρακτικές.

Β. Τα παιδιά ήταν καθισμένα στη γωνιά της βιβλιοθήκης. Η νηπιαγωγός με τη χρήση μικροφώνου αφηγήθηκε το παραμύθι «Η πρώτη λέξη» από το βιβλίο Ένα συρτάρι γεμάτο όνειρα, παρουσιάζοντας την αφίσα με τη χώρα των γραμμάτων και τις κούκλες γράμματα που σχηματίζουν την πρώτη λέξη «βιβλίο». Στη συνέχεια εμφάνισε τις κούκλες γράμματα με τις λέξεις που ακούστηκαν αργότερα και στο τέλος την αφίσα με τις πρώτες λέξεις. Μέσα από τον καταγίγισμό ιδεών που ακολούθησε προέκυψε η ανάγκη για την οργάνωση της δανειστικής βιβλιοθήκης. Τα παιδιά σε ομάδες επέλεξαν τα βιβλία (Εικόνα 1). Φρόντισαν να είναι διαφορετικά από τα περσινά. Στη συνέχεια με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, η κάθε ομάδα φωτοτόπησε και τοποθέτησε τα φωτοαντίγραφα στη συμβατή δανειστική βιβλιοθήκη. Σε χαρτόνι, ο εκπαιδευτικός έγραψε τους κανόνες της δανειστικής βιβλιοθήκης που υπαγόρεψαν τα παιδιά. Τα παιδιά έθεσαν το θέμα της απώλειας των βιβλίων, και αμέσως προέκυψε η ανάγκη για την οργάνωση και δημιουργία ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης παράλληλα με τη συμβατή.



Εικόνα 1: Τα βιβλία της δανειστικής βιβλιοθήκης

1^η Δραστηριότητα

Στόχος: Να γνωρίσουν τον τρόπο χρήσης και τη χρησιμότητα του σαρωτή Τα νήπια σε ομάδες των 4 παιδιών με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού σάρωσαν σταδιακά τα εξώφυλλα των βιβλίων της δανειστικής βιβλιοθήκης για να δημιουργηθεί η ηλεκτρονική δανειστική βιβλιοθήκη του σχολείου για το σχολικό έτος 2012/13.

2^η Δραστηριότητα

Στόχοι: α) Να παίζουν με το προγραμματιζόμενο παιγνίδι (BeeBot) σε επιδαπέδιο πίνακα και να πειραματίζονται με έννοιες όπως παραλληλία, καθετότητα, μπροστά, πίσω, στροφή δεξιά-αριστερά.

β) Να χρησιμοποιούν κατάλληλο λεξιλόγιο προσδιορίζοντας τη διαδρομή.

Σε επιδαπέδιο πίνακα, που έχει κατασκευάσει ο εκπαιδευτικός, με τα εξώφυλλα των βιβλίων της δανειστικής βιβλιοθήκης, τα νήπια καθοδηγούν το προγραμματιζόμενο παιγνίδι (BeeBot) στο βιβλίο που επιθυμούν χρησιμοποιώντας το κατάλληλο λεξιλόγιο (π.χ. 2 βήματα μπροστά, στροφή αριστερά, 2 βήματα μπροστά) (Εικόνα 2). Με αυτό τον τρόπο μέσα από το παιγνίδι έμαθαν τους τίτλους των βιβλίων, ενώ ταυτόχρονα προσανατόλισαν τη «μέλισσα» στο χώρο για να φτάσει το βιβλίο που επιθυμούσαν να δανειστούν. Οι οδηγίες που δόθηκαν προφορικά από τη «μέλισσα» μέσω της νηπιαγωγού ήταν «Πρώτα διάλεξε το βιβλίο που θέλεις. Ύστερα πάτα τα κουμπιά που είναι στην πλάτη μου, για να πάω στο τετράγωνο με το βιβλίο που θέλεις.»



Εικόνα 2: Η επιλογή των βιβλίων

3^η Δραστηριότητα

Στόχος: Να συνεργάζονται ως μέλη μιας ομάδας. Να εκφράζονται, να αλληλεπιδρούν, να επικοινωνούν και να μάθουν να συνεργάζονται στο πλαίσιο των καθημερινών δραστηριοτήτων εντός της σχολικής τάξης.

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες των 4 παιδιών. Κάθε ομάδα μετά από διαλογική συζήτηση επέλεξε το αγαπημένο βιβλίο της ομάδας ώστε να ψηφιοποιηθεί για να το παρουσιάσουν με τη χρήση data projector στους συμμαθητές τους. Οι σελίδες σαρώθηκαν από την νηπιαγωγό και αποθηκεύτηκαν σε συγκεκριμένο φάκελο. Στη συνέχεια τοποθέτησε τις εικόνες κάθε βιβλίου σε ένα αρχείο παρουσίασης και αποθήκευσε όλα τα αρχεία σε ένα φάκελο με το όνομα Παρουσίαση στην επιφάνεια εργασίας.

4^η Δραστηριότητα

Στόχος: Να ανοίγουν και να κλείνουν ένα ψηφιοποιημένο βιβλίο της δανειστικής βιβλιοθήκης και να πλοηγούνται σε αυτό

Η κάθε ομάδα με τη σειρά αφού έχει εντοπίσει το φάκελο παρουσίαση στην επιφάνεια εργασίας άνοιξε το αρχείο και παρουσίασε το αγαπημένο της βιβλίο στα υπόλοιπα παιδιά. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης πλοηγήθηκαν στην επόμενη ή προηγούμενη σελίδα με τη βοήθεια των εικόνων βέλους που υπήρχαν στην παρουσίαση.

5^η Δραστηριότητα

Στόχος: Να συνθέτουν μια εικόνα από μνήμης (puzzle JClıc).

Το εξώφυλλο του αγαπημένου βιβλίου κάθε ομάδας έγινε πάζλ από τον εκπαιδευτικό με το πρόγραμμα Jclıc. Στο εργαστήρι πληροφορικής του συστεγαζόμενου δημοτικού σχολείου τα παιδιά συνέθεσαν τα πάζλ με τα εξώφυλλα των αγαπημένων τους βιβλίων.

6^η Δραστηριότητα

Στόχος: Να μάθουν να χειρίζονται υπολογιστικά περιβάλλοντα ώστε να οργανώνουν και να διαχειρίζονται πληροφορίες και δεδομένα. Εξοικείωση με τις ενέργειες αντιγραφής, επικόλλησης και αποθήκευσης.

Τα παιδιά γνώρισαν τα βιβλία που υπάρχουν στη δανειστική βιβλιοθήκη και δανείζονται ηλεκτρονικά το βιβλίο που επιλέγουν. Η ηλεκτρονική δανειστική βιβλιοθήκη αποτελούνταν από 5 υπολογιστικά φύλλα. Στο πρώτο φύλλο βρίσκονταν τα βιβλία ενώ στα άλλα 4 οι καρτέλες με τα ονόματα των παιδιών της τάξης (Εικόνα 3). Τα παιδιά γνώριζαν στο φύλλο εργασίας που βρίσκεται η καρτέλα με το όνομά τους. Ο συντονιστής κάθε ομάδας εντόπισε το αρχείο-φάκελο της δανειστικής βιβλιοθήκης στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή που είχε δημιουργήσει ο εκπαιδευτικός με τη χρήση των υπολογιστικών φύλλων και στη συνέχεια το άνοιξε. Κάθε μέλος της ομάδας αφού επιλέξει το βιβλίο που πρόκειται να δανειστεί με δεξί κλικ έκανε αντιγραφή και επικόλληση στο τετράγωνο που βρίσκεται μπροστά από την καρτέλα με το όνομά του. Στη συνέχεια το αποθήκευσε σε συγκεκριμένη τοποθεσία. Οι οδηγίες που δόθηκαν από τη νηπιαγωγό ήταν «Εσύ που ψάχνεις το κουκί και το ρεβίθι..... στο φύλλο εργασίας βρες το παραμύθι, κάνε δεξί κλικ και αντιγραφή, ύστερα βρες το τετράγωνο μπροστά από το όνομά σου και κάνε δεξί κλικ και επικόλληση».



Εικόνα 3: Οι καρτέλες της ψηφιακής δανειστικής βιβλιοθήκης

7^η Δραστηριότητα

Στόχος: α) Να αναπτύξουν έννοιες γραμματισμού όπως η κατεύθυνση της γραφής και η σειρά (γράφουν το όνομά τους, τον τίτλο του βιβλίου).

β) Να αναγνωρίζουν τη θέση των γραμμάτων στο πληκτρολόγιο.

Κάθε παιδί άνοιξε το φύλλο εργασίας 1 που ήταν το αρχείο επεξεργασίας κειμένου της δανειστικής βιβλιοθήκης που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή και έγραψε πρώτα το όνομά του και στη συνέχεια τον τίτλο του βιβλίου σε πίνακα δίπλα στο όνομά του. Στη συνέχεια αποθήκευσε το αρχείο. Τα υπόλοιπα παιδιά σε ομάδες βρήκαν τον τίτλο του βιβλίου τους τον οποίο έπρεπε να γράψουν στον υπολογιστή και ζωγράφισαν το εξώφυλλο του σε ένα χαρτί Α4.

8^η Δραστηριότητα

Στόχος: Να αντιληφθούν ότι ένα βιβλίο μπορεί να παρουσιαστεί με διαφορετικές μορφές τέχνης

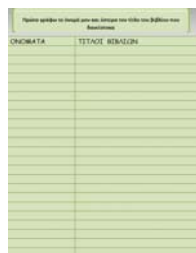
Η δραστηριότητα επεκτάθηκε, και έγινε υπερσύνδεση σχετικών δικτυακών τόπων με τα αγαπημένα βιβλία κάθε ομάδας και αποθήκευση στην επιφάνεια εργασίας για την αμεσότερη πρόσβαση των παιδιών σε αυτούς και την προβολή τους με προτζέκτορα. Κάθε ομάδα άνοιξε το αρχείο επεξεργασίας κειμένου με το 1^ο Φύλλο εργασίας που βρισκόταν με τη μορφή συντόμευσης στην επιφάνεια εργασίας και μτέβηκε στα βίντεο που σχετίζονταν με το βιβλίο που επέλεξαν ως αγαπημένο. Οι οδηγίες δόθηκαν προφορικά από τη νηπιαγωγό «Κράτα πατημένο το κουμπάκι του Ctrl και κάνε αριστερό κλικ μία φορά στα μπλε γράμματα».

Το παραπάνω σενάριο προώθησε τη δημιουργία μιας κοινότητας μάθησης υποστηρίζοντας τη συνεργατική μάθηση και την ενεργή συναισθηματική, κοινωνική, φυσική και διανοητική εμπλοκή όλων των μελών της (παιδιά, εκπαιδευτικοί, γονείς και άλλα μέλη της ευρύτερης κοινότητας). Κατά την εφαρμογή του σεναρίου τα παιδιά ενθουσιάστηκαν. Μέσα σε διάστημα 2 εβδομάδων κατάφεραν και έμαθαν όλους τους τίτλους των βιβλίων. Μετέφεραν τις δράσεις- δραστηριότητες στο σπίτι με αποτέλεσμα η δραστηριότητα να επεκταθεί. Στον αρχικό σχεδιασμό δεν είχαν περιληφθεί οι δύο τελευταίες δραστηριότητες αλλά προτάθηκαν από τα ίδια τα παιδιά. Συγκεκριμένα ένα παιδί επισκέφτηκε ανάλογες υπερσυνδέσεις με τους γονείς του στο σπίτι και έγραψε στον επεξεργαστή κειμένου το όνομα του βιβλίου και το όνομά του. Μεταφέροντας την εμπειρία του στο σχολείο, ζητήθηκε και από τα υπόλοιπα παιδιά να επισκεφτούν ανάλογους ιστότοπους και να γράψουν τον τίτλο του βιβλίου τους. Με τον τρόπο αυτό προέκυψαν οι δύο τελευταίες δραστηριότητες. Επίσης οι γονείς ενεπλάκησαν στη μαθησιακή διαδικασία. Αναζήτησαν πληροφορίες στο διαδίκτυο για τα βιβλία που δανείζονται τα παιδιά τους. Τα προέτρεψαν να γράφουν με κεφαλαία γράμματα τον τίτλο του βιβλίου που δανείστηκαν στη μηχανή αναζήτησης. Τα παιδιά ανακάλυψαν ότι ένα βιβλίο μπορεί να γίνει θεατρική και μουσική παράσταση, τραγούδι ή ταινία μικρού μήκους. Μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους με τους φίλους τους και τον εκπαιδευτικό. Κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων αναζητούσαν καθημερινά σχετικούς δικτυακούς τόπους που επισκέφτηκαν στο σπίτι τους γράφοντας τον τίτλο του βιβλίου.

Για να διαπιστωθεί ο βαθμός επίτευξης των στόχων που τέθηκαν πραγματοποιήθηκε διαμορφωτική αξιολόγηση με παρατήρηση του τρόπου εργασίας των ομάδων των μαθητών κατά την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων. Δυσκολίες διαπιστώθηκαν στις διαδικασίες αντιγραφής και επικόλλησης όπου λόγω παλαιότητας του υπολογιστή αργούσαν να εμφανιστούν οι συγκεκριμένες εντολές. Το γεγονός αυτό μετέτρεψε τη συγκεκριμένη δραστηριότητα σε χρονοβόρο διαδικασία. Αποτέλεσε όμως για τα παιδιά μια ευχάριστη διαδικασία την οποία επαναλάμβαναν καθημερινά ως παιχνίδι. Συγκεκριμένα δημιουργήθηκε ένας αντίστοιχος φάκελος βιβλιοθήκης στην επιφάνεια εργασίας μόνο για παιχνίδι. Τα παιδιά δανειζόντουσαν εικονικά βιβλία και τα αποθήκευαν ως παιχνίδι.

7. Φύλλα Εργασίας

Φύλλο εργασίας 1



Φύλλο εργασίας 2

Κράτα πατημένο το κουμπάκι του Ctrl και κάνε αριστερό κλικ μια φορά στα μπλε γράμματα

ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΠΟΥ ΕΔΙΝΕ

<https://www.youtube.com/watch?v=bubNw9dLn6Q>

<https://www.youtube.com/watch?v=1jimqtlXObg>

<https://www.youtube.com/watch?v=4puF43Wybqw>

ΘΑ Σ ΑΓΑΠΩ Ο,ΤΙ ΚΙ ΑΝ ΓΙΝΕΙ

<https://www.youtube.com/watch?v=hEssdfov=YxYU>

ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΜΕ ΤΑΧΡΩΜΑΤΑ

<https://www.youtube.com/watch?v=1EgPBdy>

8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Το παρών σενάριο υλοποιήθηκε σε πολυπληθή τάξη νηπιαγωγείου και με αυστηρούς χρονικούς περιορισμούς μιας βδομάδας. Για το λόγο αυτό κάποιες δραστηριότητες όπως η σάρωση των αγαπημένων βιβλίων και η τοποθέτηση των εικόνων σε αρχείο παρουσίαση, αν και θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν από τα νήπια έγιναν από τη νηπιαγωγό. Ο δανεισμός των βιβλίων πραγματοποιούνταν κάθε Παρασκευή και θα συνεχίζεται μέχρι το τέλος του σχολικού έτους. Στη συνέχεια της σχολικής χρονιάς και προκειμένου να εμπλουτιστεί η ψηφιακή βιβλιοθήκη η σάρωση των νέων βιβλίων πραγματοποιήθηκε εξολοκλήρου από τα νήπια κατά τη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Κοντολέων Μ. (1998) *Ένα συρτάρι γεμάτο όνειρα*, Αθήνα: Άγκυρα.

Πρόγραμμα σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2011)

Τάφα, Ε. (2001). *Ανάγνωση και γραφή στην προσχολική εκπαίδευση*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Hoffman, J., Sailors, M., Duffy, G. R. & Beretvas, S. (2004). The Effective Elementary Classroom Literacy Environment: Examining the Validity of the TEX-IN3 Observation System. *Journal of Literacy Research*, 36 (3), 303-334.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παρών σενάριο αποτελεί μία πρόταση δημιουργίας ψηφιακής βιβλιοθήκης στο νηπιαγωγείο, όπου μέσα από τη χρήση των Τ.Π.Ε τα νήπια εμπλέκονται δυναμικά σε καταστάσεις γραμματισμού. Στη διαδικασία αυτή συμμετείχαν ενεργά όλα τα παιδιά ακόμη και αυτά που δεν μπορούσαν να γράψουν λόγω έλλειψης λεπτής κινητικότητας, καθώς το υπολογιστικό περιβάλλον δεν απαιτούσε γραφή αλλά εξοικείωση με τη θέση των γραμμάτων στο πληκτρολόγιο. Επίσης εισήχθησαν στον προγραμματισμό μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες επιλογής των βιβλίων με το Beebot. Τέλος η χρήση του προβολέα δεδομένων έκανε την παρουσίαση του βιβλίου πολυμεσική και ελκυστική για τα νήπια. Διαπιστώθηκε ότι με τη δημιουργία ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης ήταν πιο εύκολη η διαπίστωση αν επιστράφηκαν όλα τα βιβλία και ποια.