

«Ζωάκια – Φιλαράκια»

Καμάρη Ελένη¹, Ορούτζογλου Δήμητρα², Μυλωνάκη Γεωργία³,
Κολικίδου- Κυριακίδου Ελένη⁴

¹ Νηπιαγωγός, 16^ο Νηπιαγωγείο Ξάνθης
elenikamari@yahoo.gr

² Νηπιαγωγός, Νηπιαγωγείο Σελέρου Ξάνθης
dimitraor@gmail.com

³ Νηπιαγωγός, 18^ο Νηπιαγωγείο Ξάνθης
gmylonaki@gmail.com

⁴ Σχολική Σύμβουλος 58^{ης} Περιφέρειας Προσχολικής Αγωγής
kolikel@hotmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στη σύγχρονη κοινωνία τα παιδιά από τα πρώτα κιόλας έτη της ζωής τους έρχονται σε επαφή με τις νέες τεχνολογίες. Το νηπιαγωγείο συνεπώς δε θα μπορούσε να αγνοήσει τη νέα αυτή ψηφιακή ικανότητα των νηπίων και καθώς λαμβάνει υπόψη του τις πρότερες γνώσεις, εμπειρίες και δεξιότητες των παιδιών εντάσσει τις νέες τεχνολογίες στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και καθοδηγεί τα παιδιά στον λεγόμενο “τεχνολογικό γραμματισμό”. Επιπλέον, η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση μέσα από τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης αποτελεί μια πραγματικότητα της καθημερινής ζωής. Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο υλοποιήθηκε από τις νηπιαγωγούς και τα νήπια τριών διαφορετικών σχολείων στον Ν. Ξάνθης με διαφορές στο πολιτισμικό-κοινωνικό-θρησκευτικό-γλωσσικό υπόβαθρο, με κεντρικό σκοπό τη γνωριμία των παιδιών με τα ζώα μέσα από τη συνεργασία τους με μια ευρύτερη ομάδα παιδιών, πέρα από το τμήμα και το σχολείο τους, καθώς και τη σύναψη σχέσεων φιλίας μέσα από τη διαδικασία αυτή. Μέσα από ποικίλες δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν σε εκπαιδευτικά λογισμικά κατάλληλα για παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα νήπια έπαιξαν και έμαθαν διασκεδάζοντας, αντάλλαξαν ιδέες και πληροφορίες, απέκτησαν καινούργιους φίλους πάντοτε μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Διδακτικό σενάριο, κοινωνική δικτύωση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η προσχολική αγωγή συμβαδίζοντας με τις υπόλοιπες βαθμίδες της εκπαίδευσης εντάσσει στο αναλυτικό της πρόγραμμα τις νέες τεχνολογίες. Η χρήση λοιπόν του Η/Υ και γενικά των ΤΠΕ οδηγεί τα παιδιά στον τεχνολογικό «αλφαριθμητισμό» καθώς ενσωματώνεται στη διαδικασία της αγωγής και μάθησης όχι απλά ως ένα μέσο που χειρίζεται ο εκπαιδευτικός, αλλά ως παιδαγωγικό υλικό με το οποίο αλληλεπιδρά το παιδί (Fletcher Flinn & Gravatt, 1995).

Επειδή, το παιχνίδι στο χώρο του νηπιαγωγείου αποτελεί ένα κατ' εξοχήν πλαίσιο μάθησης, κοινωνικοποίησης και αλληλεπίδρασης, καθώς θεωρείται θεμελιώδης παράγοντας στην ολόπλευρη ανάπτυξη του νηπίου –σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική- (Οδηγός Σπουδών Νηπιαγωγού), η ενασχόληση των παιδιών με τα νέα μαθησιακά- τεχνολογικά περιβάλλοντα είναι μία από τις πλέον σύγχρονες κατευθύνσεις στο χώρο της προσχολικής αγωγής. Η ενσωμάτωση του Η/Υ στη διδασκαλία μπορεί να αποτελέσει την καλύτερη αφετηρία ώστε η χρήση του να ωφελήσει τα παιδιά (Haugen, 1998). Έτσι λοιπόν τα νήπια συνειδητοποιούν τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην καθημερινότητά τους, πειραματίζονται, αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής και δημιουργικής σκέψης, αυτονομίας, επίλυσης προβλημάτων, επικοινωνίας, συνεργασίας και μεταγνώσης. Αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον των εκπαιδευτικών λογισμικών και με παιγνιώδη και ενεργητικό τρόπο οικοδομούν τη νέα γνώση.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Για την πραγματοποίηση του σεναρίου αυτού στο οποίο συμμετείχαν τρία διαφορετικά σχολεία του ίδιου νομού, συντέλεσε αφ' ενός μεν το θέμα αφού τα ζώα είναι από τα αγαπημένα θέματα κάθε σχολικής χρονιάς, η φιλική σχέση των νηπιαγωγών μεταξύ τους, αλλά και η συμμετοχή τους στο ίδιο πρόγραμμα επιμόρφωσης β' επιπέδου στο οποίο συμμετείχαν κατά την προηγούμενη δ' περίοδο. Οι παρακάτω δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στη διάρκεια του σχολικού έτους, παράλληλα με τα υπόλοιπα προγράμματα. Το συγκεκριμένο σενάριο υλοποιήθηκε από τους μαθητές τριών διαφορετικών σχολείων στον ίδιο νομό, με διαφορές στο πολιτισμικο-κοινωνικό-θρησκευτικό-γλωσσικό υπόβαθρο, που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους και κατοικούν σε διαφορετικές περιοχές. Η διαδραστική επικοινωνία και η αλληλεπίδραση των νηπίων που φοιτούν στα σχολεία αυτά αποτελούν κυρίαρχο στόχο το σεναρίου.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- 1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Ζωάκια, φιλαράκια!»
- 2. Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** Η υλοποίηση αυτού του σεναρίου πραγματοποιείται σε επτά διδακτικές ώρες. Θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι οι δραστηριότητες μπορούν να αυξομειωθούν χρονικά ανάλογα με το ενδιαφέρον που επιδεικνύουν τα νήπια κατά τη συμμετοχή τους.
- 3. Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Οι δραστηριότητες του σεναρίου εντάσσονται στη διαθεματική προσέγγιση όπως αναφέρεται στο ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο και συγκεκριμένα στα γνωστικά αντικείμενα «Παιδί και Πληροφορική», «Παιδί και Μαθηματικά», «Παιδί και Περιβάλλον», «Παιδί και Γλώσσα», «Παιδί και Έκφραση και Δημιουργία» και προάγουν την ολόπλευρη-σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική-ανάπτυξη του παιδιού. Τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, στα οποία απευθύνεται το σενάριο ως προς το γνωστικό αντικείμενο έχουν κάποιες βασικές γνώσεις για τα ζώα. Μπορούν να διακρίνουν και να ονομάσουν στην ελληνική γλώσσα αρκετά από αυτά - καθώς κάποιοι από τους μαθητές είναι αλλόγλωσσοι- και μπορούν να τα διαχωρίσουν ανάλογα με τον χώρο που ζουν. Πολλές φορές μπορεί να υπάρχουν παρανοήσεις σχετικά με τον τρόπο

ζωής και διατροφής των ζώων αφού κάποια παιδιά μπορεί να έχουν αναπτύξει φοβίες σχετικά με τα ζώα (τα ζώα τρώνε παιδάκια). Ως προς τις τεχνολογίες έχουν ήδη αποκτήσει βασικές γνώσεις χρήσης του υπολογιστή όπως ενεργοποίηση/απενεργοποίηση, χρήση ποντικιού (αριστερό κλικ, σύρσιμο) και χρήση πληκτρολογίου.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Σκοπός: Να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τα ζώα δουλεύοντας ομαδικά και συνεργαζόμενα με άλλα παιδιά πέραν του τμήματος και του σχολείου τους.

α) Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και τη μαθησιακή διαδικασία:

- Να κατονομάσουν τα ζώα που γνωρίζουν,
- να τα ομαδοποιήσουν,
- να καλλιεργηθεί και να αναπτυχθεί ο προφορικός λόγος,
- να αναπτύξουν την οπτικοακουστική τους αντίληψη,
- να βρουν τη λύση σε αινίγματα σχετικά με τα ζώα της ζούγκλας,
- να προσανατολιστούν στο χάρτη,
- να εκφραστούν ελεύθερα και δημιουργικά,
- να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας και διαλόγου,
- να συνεργαστούν και να δουλέψουν ομαδικά βοηθώντας ο ένας τον άλλον και σεβόμενοι την εργασία του άλλου να τονωθεί η αυτοπεποίθησή τους μέσα από την επίτευξη στόχων με τη βοήθεια της ομάδας.

β) Στόχοι ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

- Να εξασκηθούν στο «σύρε κι άσε» («drag 'n drop»),
- να εξασκηθούν στο αριστερό κλικ του ποντικιού,
- να εξοικειωθούν με τη λωρίδα κύλισης (scroll bar),
- να αλληλεπιδράσουν με τα παιδιά της τάξης τους, αλλά και με μια ευρύτερη ομάδα παιδιών μέσα από το Skype και την ανταλλαγή μηνυμάτων (e-mail).

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

Όσον αφορά την οργάνωση της τάξης τα παιδιά εργάζονται σε ανομοιογενείς ως προς τον «τεχνολογικό γραμματισμό» ομάδες των τριών ατόμων, αλλά και στην ολομέλεια. Οι ομάδες δεν παραμένουν απαραίτητα σταθερές καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, αλλά εναλλάσσονται συνεκτιμώντας πόσο θετική μπορεί να είναι για όλα τα παιδιά η δυναμική που αναπτύσσεται. Όταν μια ομάδα εργάζεται στον Η/Υ, οι άλλοι απασχολούνται με διαφορετικές-αλλά σχετικές πάντα με το θέμα-εργασίες στα τραπέζια.

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή είναι Η/Υ με σύνδεση στο διαδίκτυο, κάμερα, εκτυπωτής και προβολικό σύστημα. Στους Η/Υ είναι εγκατεστημένα το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, το λογισμικό παρουσίασης Power Point, το λογισμικό αισθητικής έκφρασης Revelation Natural Art, το πρόγραμμα ζωγραφικής Tux Paint, το λογισμικό προσομοίωσης και οπτικοποίησης Google Earth.

Επίσης, το κάθε σχολείο διαθέτει προσωπικό λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για την αποστολή και λήψη μηνυμάτων, καθώς και τη δυνατότητα επικοινωνίας μέσω Skype.

Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration είναι ανοιχτού τύπου και βασίζεται στις θεωρίες του εποικοδομητισμού. Υποστηρίζει δηλαδή την οικοδόμηση της νέας γνώσης από τον ίδιο το μαθητή, που ασφαλώς αλληλεπιδρά με τον εκπαιδευτικό, τους συμμαθητές του και το υλικό περιβάλλον. Το περιβάλλον του λογισμικού δεν υποδεικνύει τις ορθές διαδικασίες αλλά αφήνει το παιδί να εκφράσει τις προσωπικές του απόψεις (έστω και λαθεμένες), οι οποίες και ανατρέπονται μέσω των κοινωνικογνωστικών συγκρούσεων. Με το λογισμικό αυτό δημιουργούμε εννοιολογικούς χάρτες για το υπό μελέτη θέμα μας. Τα παιδιά εμπεδώνουν καλύτερα τις νέες γνώσεις, αφού ξεχωρίζουν τα κύρια σημεία και τις λέξεις-κλειδιά του θέματος. Στο συγκεκριμένο σενάριο τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού χρησιμοποιώντας και εικόνες από τη Βιβλιοθήκη της εφαρμογής, δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες για τα ζώα που γνωρίζουν.

Το λογισμικό παρουσίασης Power Point είναι ένα λογισμικό γενικής χρήσης και είναι ανοιχτού τύπου. Πρόκειται για ένα πολυμεσικό εργαλείο που ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών μορφών αναπαράστασης όπως εικόνες, ήχοι, κίνηση και βίντεο. Στη συγκεκριμένη παρέμβαση γίνεται πολυμεσική παρουσίαση με εικόνες, animation, αινίγματα και ήχους κάποιων ζώων της ζούγκλας.

Το λογισμικό Revelation Natural Art είναι ένα εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες δημιουργικής γραφής, σύνθεσης πρωτότυπων ιστοριών και παραγωγή κινούμενων σχεδίων. Αποτελεί ένα πλούσιο περιβάλλον ανοιχτού τύπου που επιτρέπει στο μαθητή να συμμετέχει ενεργά, να αλληλεπιδρά, να αξιοποιεί τα ταλέντα του και να αναπτύσσει τις σχεδιαστικές του ικανότητες. Η νηπιαγωγός σε συνεργασία με τα παιδιά, μπορεί να το αξιοποιήσει στην τάξη για την καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης, του οπτικού αλφαριθμητισμού, στα πλαίσια της οπτικής και της συναισθηματικής εκπαίδευσης, για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης και της συναισθηματικής νοημοσύνης. Το λογισμικό αυτό μπορεί να λειτουργήσει ως γνωστικό εργαλείο εποικοδομητικής μάθησης. Στη συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση τα παιδιά χωρίζουν και ομαδοποιούν τα ζώα που ζουν κοντά στον άνθρωπο σε αυτά της αυλής και του σπιτιού.

Το πρόγραμμα ζωγραφικής Tux Paint είναι ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα εύκολο στην κατανόηση και στη χρήση. Περιλαμβάνει ένα απλό και διαισθητικό περιβάλλον ζωγραφικής, ηχητικά εφέ και τον Tux που δίνει οδηγίες και πληροφορίες. Μέσα σ' αυτό το χαρούμενο και δημιουργικό περιβάλλον τα παιδιά μπορούν εύκολα να περιηγηθούν καλλιεργώντας τη δημιουργικότητα και την έκφρασή τους με τη μορφή πολυσύνθετων αναπαραστάσεων. Στη συγκεκριμένη παρέμβαση τα παιδιά ζωγραφίζουν τα αγαπημένα τους ζώα και αποθηκεύουν τις εργασίες τους χρησιμοποιώντας το album της εφαρμογής.

Το λογισμικό οπτικοποίησης και προσομοίωσης Google Earth, παρέχει δορυφορικές εικόνες μεγάλης ευκρίνειας για όλη τη γη. Οι εικόνες αυτές συνδυάζονται με χάρτες και διάφορες άλλες πληροφορίες δίνοντας τη δυνατότητα στον χρήστη να πλοηγηθεί σε όλο τον πλανήτη και να επιλέξει το ύψος από το οποίο θα κάνει την πλοήγηση αυτή. Στη συγκεκριμένη διδακτική

παρέμβαση τα παιδιά χρησιμοποιούν το συγκεκριμένο λογισμικό προκειμένου να εντοπίσουν τα βουνά και τα δάση της περιοχής τους όπου ζουν τα ζώα με τα οποία ασχολούνται.

Η παραδοσιακή χρήση του διαδικτύου (internet) τόσο στην αναζήτηση της πληροφορίας όσο και στην κριτική επεξεργασία της παρέχει άπειρες δυνατότητες καθοδηγούμενης διερεύνησης και ανακάλυψης στους μαθητές. Όμως, η αξιοποίησή του με τον μη παραδοσιακό τρόπο, προωθεί την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση μέσα από πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Στο συγκεκριμένο σενάριο τα παιδιά των τριών σχολείων επικοινωνούν μεταξύ τους ανταλλάσσοντας μηνύματα μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail) και μέσω Skype.

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

A. Το συγκεκριμένο σενάριο υλοποιείται από τους μαθητές τριών διαφορετικών σχολείων στον ίδιο νομό, με διαφορές στο πολιτισμικό-κοινωνικό-θρησκευτικό-γλωσσικό υπόβαθρο, που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους και κατοικούν σε διαφορετικές περιοχές. Οι νηπιαγωγοί των τριών αυτών σχολείων συνεργάζονται για την επίτευξη του κυρίαρχου στόχου την διαδραστική επικοινωνία και αλληλεπίδραση των νηπίων που φοιτούν στα σχολεία αυτά. Το σενάριο στηρίζεται στις αρχές του εποικοδομητισμού του Piaget και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Δίνει δηλαδή μεγάλη σημασία στη γνώση, η οποία οικοδομείται ενεργητικά και όχι παθητικά από το μαθητή μέσα από ανακαλυπτικές διαδικασίες που βασίζονται στον προσωπικό του ρυθμό και τις δικές του επιλογές αλληλοεπιδρώντας συνάμα και με το υλικό περιβάλλον και την νηπιαγωγό. Τα παιδιά ανταλλάσσουν και αντιπαραθέτουν ιδέες, οικοδομούν συνεργατικά τη νέα γνώση και εκφράζονται δημιουργικά. Ως μοντέλο διδασκαλίας του σεναρίου επιλέγεται η «συνεργατική καθοδηγούμενη ανακάλυψη» και η νηπιαγωγός προσφέρει γνωσιακά αδιέξοδα στους μαθητές προκειμένου να τους κινητοποιήσει για διερεύνηση. Λειτουργεί ως αρωγός στις προσπάθειες των παιδιών, τα καθοδηγεί διακριτικά, τα προτρέπει να αντιπαραθέσουν τις ιδέες τους, τα εμψυχώνει και ασφαλώς τους μεταλαμπαδεύει τις γνώσεις της. Συστήνει ομάδες, τις καθοδηγεί και συντονίζει διακριτικά ως προς το χρόνο και τη σειρά ενασχόλησής τους με τον υπολογιστή και ωθεί τα παιδιά να εκφράζονται ελεύθερα και δημιουργικά. Επιπλέον, ο ρόλος της νηπιαγωγού στην υλοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου είναι αυτός του διαμεσολαβητή, προκειμένου να επικοινωνήσουν και να αλληλεπιδράσουν παιδιά διαφορετικών ομάδων και πέρα από τα στενά όρια της τάξης και του σχολείου τους.

B. Με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα Προστασίας των Ζώων τα παιδιά και οι νηπιαγωγοί και των τριών σχολείων συζητούν για τα ζώα. Τα παιδιά χρησιμοποιώντας τις πρότερες γνώσεις τους ονομάζουν διάφορα ζώα, δίνουν πληροφορίες γι' αυτά και εκφράζουν τις προτιμήσεις τους. Από την καταγραφή των στοιχείων προκύπτει ότι τα παιδιά των τριών σχολείων έχουν διαφορετικές προτιμήσεις αναφορικά με τα ζώα.

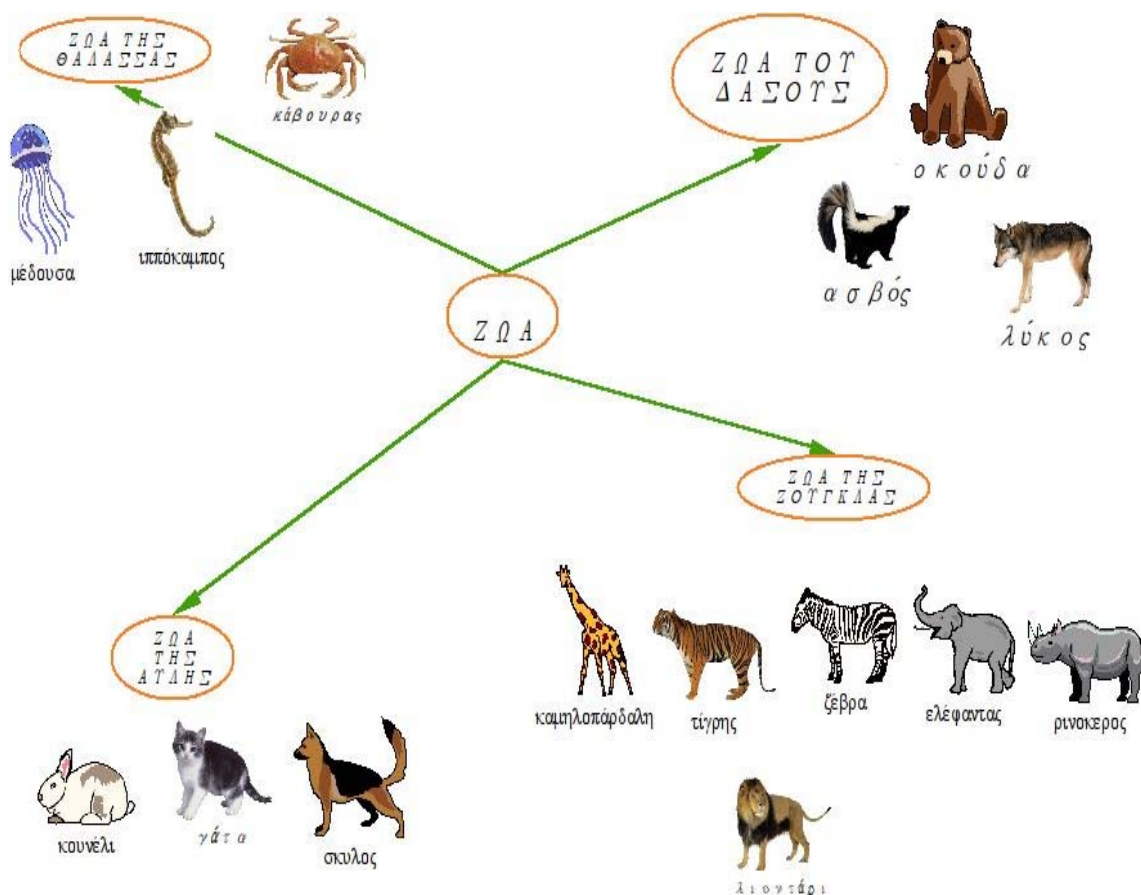
Καθόλη τη διάρκεια διεξαγωγής του σεναρίου η νηπιαγωγός του κάθε τμήματος παρατηρεί τον τρόπο με τον οποίο εργάζονται τα νήπια, το βαθμό συνεργασίας και αλληλεπίδρασης των νηπίων και με ερωτήσεις που θέτει

διαρκώς στα παιδιά, επιχειρεί να αντιληφθεί αφενός το βαθμό οικοδόμησης της νέας γνώσης και αφετέρου να τα ανατροφοδοτήσει. Τέλος, μέσω των φύλλων εργασίας αξιολογείται κάθε φορά και ο βαθμός επίτευξης του κάθε στόχου, που έθεσε η νηπιαγωγός για την εκάστοτε δραστηριότητα.

7. Φύλλα Εργασίας

Στο νηπιαγωγείο τα παιδιά δεν μπορούν να διαβάσουν γι' αυτό και δεν μπορεί η νηπιαγωγός να τους δώσει φύλλα εργασίας με γραπτές οδηγίες. Έτσι λοιπόν σε αντικατάσταση των φύλλων εργασίας η νηπιαγωγός δίνει στα παιδιά συγκεκριμένες απλές ευκολονόητες προφορικές οδηγίες ώστε να αντιληφθούν αυτό που τους ζητάει κάθε φορά.

Παρουσίαση 1ης δραστηριότητας:



Η νηπιαγωγός προτείνει να καταγράψουν όλες αυτές τις πληροφορίες και τα παρακινεί να φτιάξουν στο λογισμικό Kidspiration έναν εννοιολογικό χάρτη. Η νηπιαγωγός ανοίγει το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration. Στο κέντρο του φύλλου εργασίας ένα παιδί γράφει τον τίτλο του θέματος «Ζώα». Έπειτα τα παιδιά ύστερα από ερώτηση της νηπιαγωγού αναφέρουν τα ζώα που γνωρίζουν τα οποία και ακτινωτά χωρίζονται σε ομάδες. Στη βιβλιοθήκη του Kidspiration η νηπιαγωγός και τα παιδιά εντοπίζουν τις εικόνες των ζώων, που προανέφεραν. Τις σέρνουν και τις τοποθετούν γύρω από την ομάδα όπου ανήκουν. Στη συνέχεια κάποια παιδιά αντιγράφουν τα ονόματα των ζώων και κάποια άλλα δημιουργούν τις συνδέσεις με τον τίτλο. Η δραστηριότητα πραγματοποιείται στην ολομέλεια, προβάλλεται και «διαβάζεται» με τη βοήθεια του προβολέα. Η νηπιαγωγός

αντιλαμβάνεται το ενδιαφέρον των μαθητών της για τα ζώα μιας συγκεκριμένης ομάδας και αποφασίζουν από κοινού να ασχοληθούν περισσότερο με αυτά. Τα παιδιά του πρώτου σχολείου επικεντρώνονται στα ζώα που ζουν κοντά στον άνθρωπο, του δεύτερου στα ζώα της ζούγκλας, του τρίτου στα ζώα του δάσους.

Παρουσίαση 2ης δραστηριότητας:

Αλληλογραφία - Νέο Μήνυμα - Google Chrome

https://webmail.sch.gr/imp/compose.php?mailbox=INBOX&uniq=1392143782304

Νέο Μήνυμα

Αποστολή Μηνύματος Αποθήκευση στο Πρόχειρο Ακύρωση Μηνύματος

Από: 16ο ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ ΞΑΝΘΗΣ <mail@16nir-xanth.xan-sch.gr>

Προς: mail@16nir-xanth.xan-sch.gr

Κοιν.:

Κ.Κοιν.:

Θέμα: Τα παιδιά του 16ου Νηπιαγωγείου Ξάνθης μαθαίνουν για τα Ζώα!

Κωδικοσελίδα: Unicode (UTF-8)

Διευθύντρια Ειδική χαρακτηριστική Συνημμένα

☒ Αποθήκευση αντιγράφου σε "Απεσταλμένα"

☐ Να ζητηθεί Επιβεβαίωση ότι διαβάστηκε

Κείμενο

Καλημέρα! Είμαστε τα παιδιά του 16ου Νηπιαγωγείου Ξάνθης! Η Κυρία μας, μας είπε πως κι εσείς στο σχολείο σας μιλάτε για τα ζώακια όπως κι εμείς! Θέλουμε να μάθουμε μαζί περισσότερα πράγματα για τα ζώα και να γίνουμε φίλοι!

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ

Δράση Επεξεργασία Προβολή Εισαγωγή Μορφή Εργαλεία Μήνυμα Βοήθεια

Αποστολή Αποκοπή Αντιγραφή Επικόλληση Ανάσχεση Έλεγχος Ορθογραφία Επισύναψη Προτεραιότητα Υπογραφή Κρ

Προς: mail@16nir-xanth.xan-sch.gr

Κοιν.:

Θέμα: ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ

Arial 10 B I U A

Γεια σας παιδάκια!!
Χαρήκαμε πολύ όταν η κυρία μας μας διάβασε το μήνυμά σας και θέλουμε πολύ να γίνουμε φίλοι και να μάθουμε μαζί πολλά πράγματα για τα ζώα.
Σας στέλνουμε φιλάκια!!!
Τα παιδιά του 16ου Νηπιαγωγείου Ξάνθης

Σε επόμενες παρεμβάσεις οργανώνεται η επικοινωνία και συνεργασία των μαθητών των τριών σχολείων μεταξύ τους μέσα από την ανταλλαγή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και συνομιλίας μέσω Skype. Η νηπιαγωγός λοιπόν ενημερώνει τους μαθητές της για τα νήπια που φοιτούν σε άλλα νηπιαγωγεία του νομού και ασχολούνται και αυτά με το θέμα των Ζώων. Προτείνει στα νήπια να ζητήσουν τη συνεργασία κι άλλων παιδιών στην εξεύρεση πληροφοριών για το συγκεκριμένο θέμα. Η νηπιαγωγός δημιουργεί ένα νέο μήνυμα στην εφαρμογή του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Περιγράφει τη δομή της σελίδας στα παιδιά, συζητά για την ηλεκτρονική διεύθυνση, το θέμα, το χώρο για το κείμενο. Το κείμενο της πρόσκλησης αντιγράφεται με τη χρήση του πληκτρολογίου από τα παιδιά και αποστέλλεται σε δύο σχολεία. Η νηπιαγωγός επισυνάπτει και τον εννοιολογικό χάρτη για τα ζώα που έφτιαξαν τα παιδιά. Τα νήπια που παραλαμβάνουν το μήνυμα το διαβάζουν με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, συζητούν και αποφασίζουν να αποδεχτούν την πρόσκληση συνεργασίας γράφοντας με τη βοήθεια της νηπιαγωγού την απάντηση.

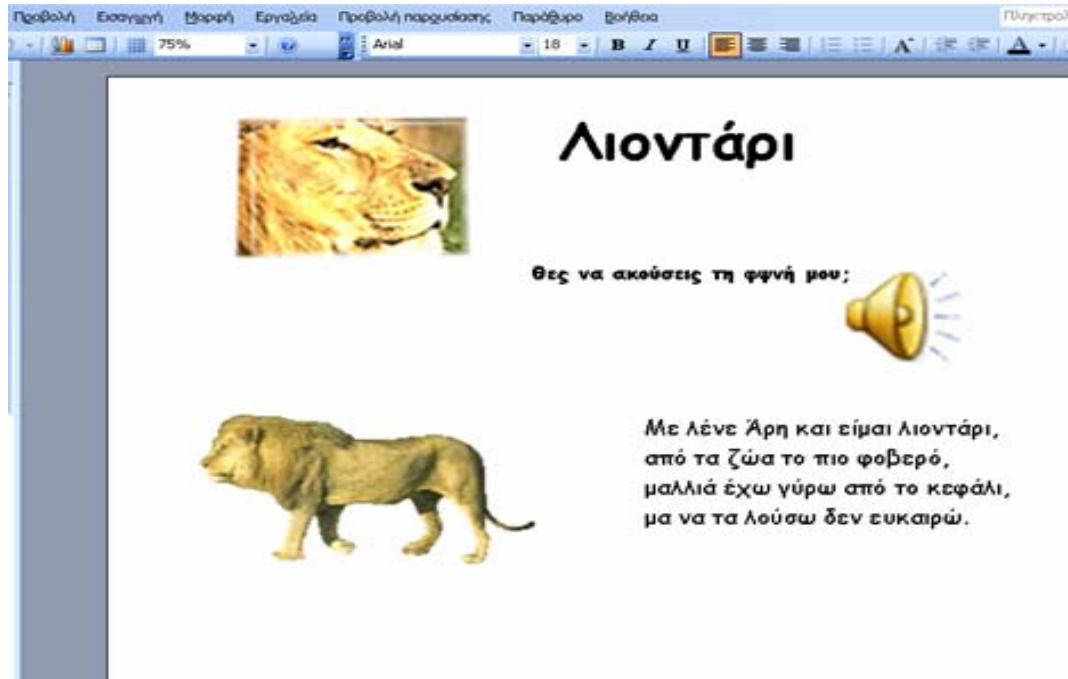
Παρουσίαση 3ης δραστηριότητας:

Η νηπιαγωγός ενημερώνει τα παιδιά πως υπάρχει η δυνατότητα να δουν και να γνωρίσουν τα παιδιά με τα οποία θα συνεργαστούν για να συγκεντρώσουν πληροφορίες για τα ζώα, χωρίς να χρειαστεί να μετακινηθούν από το σχολείο τους. Τους παρουσιάζει την κάμερα μέσω της οποίας θα μπορούν να έχουν οπτική επικοινωνία με τα άλλα παιδιά, αρκεί κι εκείνα με τη σειρά τους να διαθέτουν μια τέτοια κάμερα. Η σύνδεση επιτυγχάνεται και η συνομιλία ξεκινά. Τα παιδιά κάθε σχολείου αποφασίζουν να ασχοληθούν με διαφορετικές ομάδες ζώων (ζώα της ζούγκλας, ζώα που ζουν κοντά στον άνθρωπο, ζώα του δάσους) και συμφωνούν να αποστέλλουν τις δημιουργίες τους με e-mail για να τις παρουσιάσουν και στους υπόλοιπους.

Παρουσίαση 4ης δραστηριότητας:

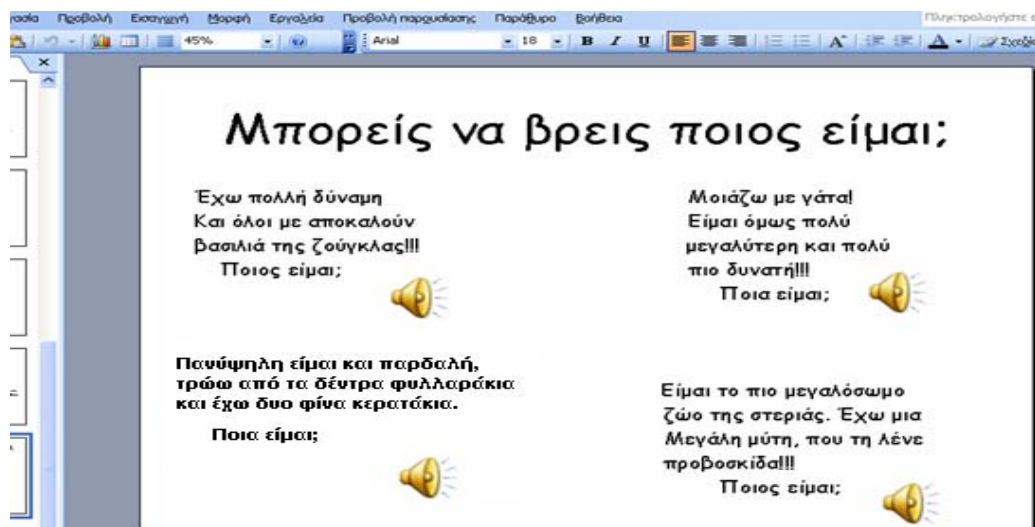
Κατόπιν, η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά το πρόγραμμα ζωγραφικής Tux Paint και τις δυνατότητες που παρέχει τους παρουσιάζει τον Tux, την παλέτα με τα χρώματα, τα πινέλα και καλεί τους μαθητές να πειραματιστούν ζωγραφίζοντας τα ζώα με τα οποία ασχολούνται. Κάθε παιδί ζωγραφίζει το ζώο της αρεσκείας του και όλες οι εργασίες αποθηκεύονται με τη βοήθεια της νηπιαγωγού στο album της εφαρμογής και αποστέλλονται με e-mail και στα υπόλοιπα σχολεία.

Παρουσίαση 5ης δραστηριότητας:



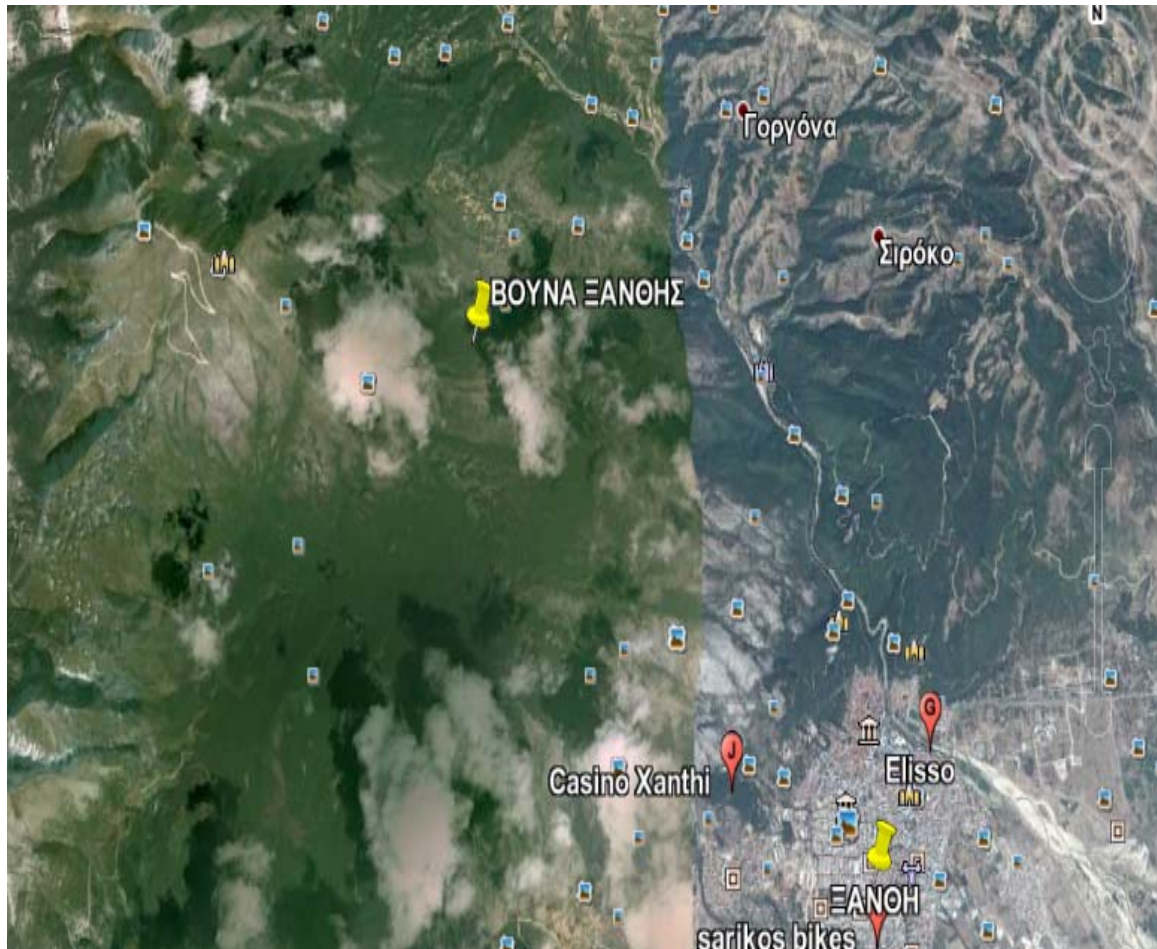
Στη συνέχεια του σεναρίου η νηπιαγωγός του ενός σχολείου προβάλλει με βιντεοπροβολέα στο Power Point μια πολυμεσική εφαρμογή με ζώα της ζούγκλας (εικόνα, ήχο, κείμενο, animation). Τα παιδιά παρακολουθούν σε κάθε διαφάνεια την εικόνα του ζώου, την κίνησή του, ακούν τη φωνή του και το ποίημα, που τους διαβάζει η νηπιαγωγός για το ζώάκι.

Παρουσίαση 6ης δραστηριότητας:



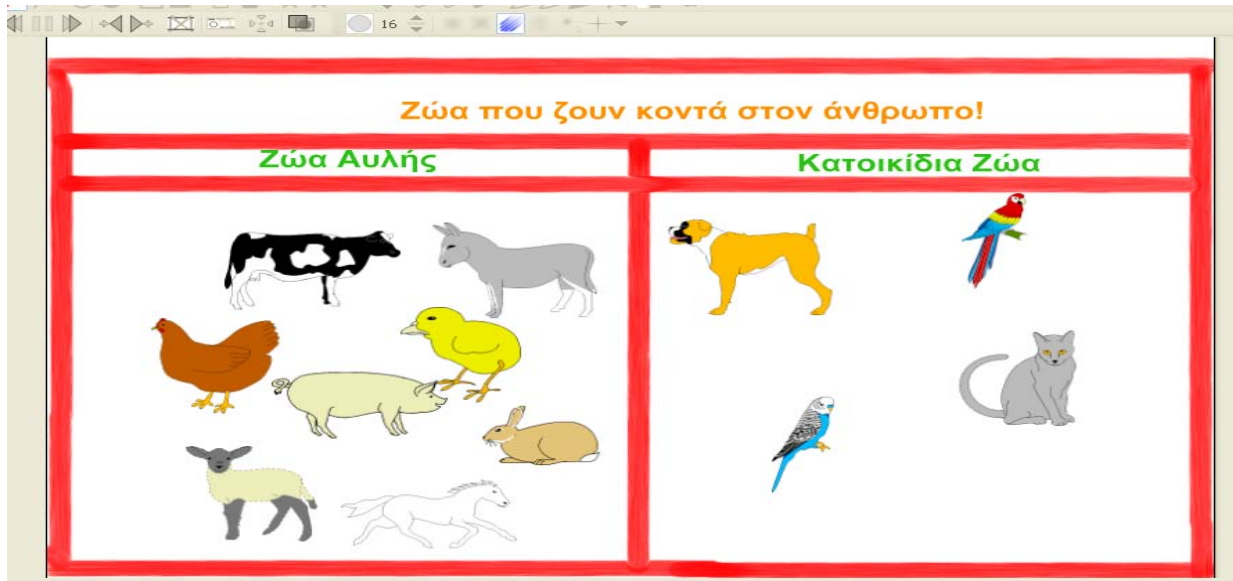
Στην τελευταία διαφάνεια τα παιδιά καλούνται να παίξουν ένα παιχνίδι για τα ζώα της ζούγκλας, που παρακολούθησαν νωρίτερα. Προσπαθούν δηλαδή να βρουν την λύση στα αινίγματα που τους θέτει η νηπιαγωγός και ως επιβεβαίωση της λύσης πατούν το μεγάφωνο με τη φωνή του ζώου. Το υλικό αυτό αποστέλλεται με e-mail και στα υπόλοιπα σχολεία.

Παρουσίαση 7ης δραστηριότητας:



Παράλληλα τα παιδιά του δεύτερου σχολείου με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, χρησιμοποιούν το λογισμικό Google Earth προκειμένου να εντοπίσουν τα δάση της περιοχής τους όπου κατοικούν τα ζώα με τα οποία ασχολούνται. Έτσι λοιπόν η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά το λογισμικό οπτικοποίησης και προσομοίωσης Google Earth και τις δυνατότητες που παρέχει. Με τη βοήθειά της τα παιδιά εντοπίζουν και «σημειώνουν» με την πινέζα τα βουνά και τα δάση της περιοχής τους, όπου κατοικούν τα ζώα με τα οποία ασχολούνται. Το υλικό αποστέλλεται με e-mail και στα υπόλοιπα σχολεία.

Παρουσίαση 8ης δραστηριότητας:



Τέλος, τα παιδιά του τρίτου σχολείου καλούνται να ομαδοποιήσουν τα ζώα που ζουν κοντά στον άνθρωπο σε αυτά που ζουν στην αυλή και σε κατοικίδια. Η νηπιαγωγός έχει δημιουργήσει στο περιβάλλον του Revelation Natural Art φύλλο εργασίας, στο οποίο καλεί τα παιδιά να βρουν από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού ζώα που ζουν κοντά στον άνθρωπο και να τα αποθέσουν στον πίνακα των κατοικίδιων ζώων και των ζώων της αυλής με στόχο να τα ομαδοποιήσουν. Το φύλλο αυτό με e-mail αποστέλλεται και στα υπόλοιπα σχολεία.

8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Το συγκεκριμένο σενάριο που πραγματοποιήθηκε με τη συνεργασία τριών διαφορετικών σχολείων του ίδιου νομού βρίσκεται σε εξέλιξη και αναμένεται να ολοκληρωθεί στο τέλος της σχολικής χρονιάς. Οι παραπάνω δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν σε αραιά και τακτά χρονικά διαστήματα στη διάρκεια του σχολικού έτους, παράλληλα με τα υπόλοιπα προγράμματα, τα σχέδια εργασίας και τις θεματικές ενότητες που κάλυψε ξεχωριστά κάθε σχολείο. Σε επόμενες δραστηριότητες του σεναρίου τα παιδιά θα «παιξουν» παιχνίδια με το λεξιλόγιο των ζώων μέσα από φύλλα εργασίας που θα δημιουργηθούν στο λογισμικό Hot Potatoes, θα συμπληρώσουν μοτίβα με εικόνες ζώων, θα μετρήσουν ζωάκια και θα κάνουν αντιστοιχήσεις βάζοντας συνδέσεις με τους αριθμούς 1-10 στο λογισμικό Kidspiration, θα κατασκευάσουν μάσκες και θα δραματοποιήσουν μια ιστορία με ήρωες τα ζωάκια με τα οποία ασχολούνται και θα παρουσιάσουν τη μικρή τους θεατρική παράσταση στα υπόλοιπα παιδιά μέσω Skype. Προβλέπεται, ακόμη, μία κοινή συνάντηση στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας της περιοχής, αφού πρώτα εντοπιστεί και συζητηθεί η διαδρομή που θα καλύψει το κάθε σχολείο, με τη βοήθεια του λογισμικού Google Maps. Τέλος, όλο αυτό το υλικό, και από τα τρία σχολεία, θα οργανωθεί σε μορφή ψηφιακής εγκυκλοπαιδείας και θα διανεμηθεί στα παιδιά σαν ενθύμιο με τη λήξη των μαθημάτων.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Fletcher-Finn, C., & Gravatt, b. (1995). The efficacy of computer assisted instruction (CAI): A metaanalysis, Journal of Education.

Οδηγός Νηπιαγωγού (Χαρά Δαφέρμου, Πηνελόπη Κουλούρη, Ελευθερία Μπασαγιάννη)

Haugen, K.(1998). Using technology to enhance early learning experience. Child Care Information, Exchange, 12 (3), 47-56.

Χρυσαφίδης, Κ. (2008). Διαθεματική Προσέγγιση της Γνώσης. Αθήνα: Δίπτυχο

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.(2011) Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό. Τόμος Α: Γενικό Μέρος. Αθήνα: Π.Ι.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αξιολογώντας τις επτά διδακτικές αυτές παρεμβάσεις θα μπορούσαμε να πούμε πως ο σκοπός, που είχε αρχικά τεθεί, έχει επιτευχθεί στο μέγιστο βαθμό. Ασφαλώς η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του προβολέα διευκόλυναν τη μαθησιακή διαδικασία καθώς τα παιδιά μαγεύτηκαν και παρασύρθηκαν από τα περιβάλλοντα των λογισμικών που τους δόθηκαν. Τα λογισμικά Kidspiration, Revelation Natural Art και Power Point κατάφεραν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των παιδιών, να καταστήσουν τη διδασκαλία πιο ενδιαφέρουσα και προσιτή, να παραμερίσουν τη μονοτονία και να διατηρήσουν την προσοχή τους αποβάλλοντας τη μαθητική πλήξη ιδιαίτερα στο λογισμικό Power Point, που δίδεται και ήχο και animation. Οι σχεδιαστικές δυνατότητες του Tux Paint βοήθησαν τα παιδιά να εκφραστούν δημιουργικά πέρα από τον παραδοσιακό τρόπο της ζωγραφικής, ενώ το Google Earth τα «μάγεψε», καθώς τους έδωσε τη δυνατότητα να «ταξιδέψουν» στη γη. Η δυνατότητα επικοινωνίας όλων των παιδιών μεταξύ τους ήταν μια πραγματικά ξεχωριστή εμπειρία για όλους. Τα νήπια περίμεναν με ανυπομονησία την μεταξύ τους συνομιλία μέσω Skype και καθημερινά έλεγχαν τα μηνύματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του σχολείου. Τα παιδιά του ενός νηπιαγωγείου στο σύνολό τους είναι αλλόγλωσσα με ελάχιστη γνώση της ελληνικής γλώσσας, αυτό, όμως, δεν αποτέλεσε «αγκάθι» τόσο για την εκπαιδευτική διαδικασία -καθώς η οπτικοποίηση της πληροφορίας (χαρακτηριστικό γνώρισμα των ΤΠΕ) αποτελεί σταθερό και ευνοϊκό παράγοντα για τη μάθηση- όσο και για την επικοινωνία των παιδιών μεταξύ τους. Τα παιδιά και των τριών σχολείων ενθουσιάστηκαν με την ιδέα της συνεργασίας και τη δημιουργία καινούργιων φίλων. Μπήκαν στη διαδικασία του να μαθαίνουν και να δημιουργούν ομαδικά, αλλά και να μοιράζονται με άλλους τις νέες γνώσεις.