

«Τα φρούτα του φθινοπώρου»

Σαμαντά Μαρία

Νηπιαγωγός ΠΕ 60,4ο Νηπιαγωγείο Νίκαιας (Πειραιά)

mariasamanta74@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το διδακτικό σενάριο έχει τίτλο "τα φρούτα του φθινοπώρου" και πραγματοποιήθηκε ως τμήμα του γενικότερου θέματος "Το Φθινόπωρο". Συνήθως σχεδιάζεται από τους εκπαιδευτικούς τους πρώτους μήνες του σχολικού έτους (λόγω επικαιρότητας του θέματος) ή στα πλαίσια της μελέτης του θέματος "Διατροφή".

Σχεδιάστηκε για το Νηπιαγωγείο, αλλά μπορεί κάλλιστα να πραγματοποιηθεί και από παιδιά της Α' Δημοτικού. Πρόκειται για ένα θέμα οικείο στα παιδιά, παρέχει ευκαιρίες για διερεύνηση, ενώ είναι εκπαιδευτικά κατάλληλο για εκείνα.

Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο διδακτικό σενάριο διατρέχουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα του διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων σπουδών, ευνοούν την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών και προωθούν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (στηριζόμενο στις αρχές του κοινωνικοπολιτισμικού εποικοδομητισμού).

Η τεχνολογία δίνει προστιθέμενη αξία στη διδασκαλία εφόσον χρησιμοποιείται ως διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης, ως επιπλέον εκπαιδευτικό μέσο, αλλά και ως μέσο για εξερεύνηση και ανακάλυψη.

Η τάξη θα οργανώθηκε κατάλληλα δημιουργώντας γωνιά υπολογιστή, ενώ τα παιδιά εργάστηκαν σε ομάδες όχι κατ' ανάγκη σταθερές σε όλη τη διάρκεια του διδακτικού σεναρίου.

Βασικοί στόχοι του σεναρίου ήταν η απόκτηση από τα παιδιά γνώσεων για τους φυτικούς οργανισμούς στο άμεσο περιβάλλον, η προσέγγιση των ΤΠΕ ως εργαλείο διερεύνησης, μα και η ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργατικής μάθησης.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: διαθεματικότητα, εποικοδομητισμός, συνεργασία

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Τα φρούτα του φθινοπώρου».
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** 11 διδακτικές ώρες
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Διαθεματική προσέγγιση: Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη περιβάλλοντος, Δημιουργία-Εκφραση, και Πληροφορική.

Στην αρχή του σχολικού έτους τα περισσότερα νήπια δεν γνωρίζουν από που προέρχονται τα φρούτα(από τα δέντρα),μα ούτε και το ότι σε διαφορετικές εποχές αντιστοιχούν διαφορετικά φρούτα. Πολλά από αυτά δεν έχουν γευτεί ορισμένα από τα φρούτα του φθινοπώρου και δεν ξέρουν την ύπαρξή τους(πχ

ρόδι, κυδώνι). Όμως γνωρίζουν καλά τα μήλα, τα αχλάδια και τα σταφύλια που τους είναι οικεία εφόσον τα φέρνουν ως πρόγευμα στο σχολείο. Επομένως το συγκεκριμένο σενάριο είναι κατάλληλο προς διερεύνηση στο χώρο του σχολείου, προκειμένου να αποκτήσουν τα παιδιά καινούριες γνώσεις που θα "ακουμπήσουν" στις ήδη υπάρχουσες γνωστικές δομές. Σε σχέση με τις Τ.Π.Ε. ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εισάγει πιο πριν τους μαθητές του στις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή (όπως χρήση του ποντικιού, μετακίνηση εικόνων drag'n drop, εξοικείωση με τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν.)

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Α. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ:

Μελέτη Περιβάλλοντος: Να αναγνωρίζουν τα φρούτα του φθινοπώρου και να τα ξεχωρίζουν σε σχέση με τα φρούτα των άλλων εποχών, να διευρύνουν τις γνώσεις τους για τους φυτικούς οργανισμούς στο άμεσο περιβάλλον, να ανακαλύψουν πως τα φρούτα περιέχουν σπόρους και τη χρησιμότητά τους στη δημιουργία νέων δέντρων.

Γλώσσα: να διηγούνται-αφηγούνται μια ιστορία που έφτιαξαν μόνοι τους, να παρατηρούν τα διαφορετικά φρούτα και να περιγράφουν τις διαφορές μα και τις ομοιότητες ως προς το χρώμα, μέγεθος, σχήμα κ.τ.λ., να βελτιώνουν και να εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο, να αναγνωρίζουν οικίες λέξεις στο περιβάλλον, διαμορφώνοντας πίνακες αναφοράς με αντιστοιχία εικόνων και λέξεων, να συνειδητοποιήσουν σταδιακά ότι στα φωνήματα της ομιλούμενης γλώσσας αντιστοιχούν γράμματα, να κατανοήσουν τη σημασία της γραφής ως μέσο επικοινωνίας.

Μαθηματικά: να ομαδοποιούν με βάση ένα κριτήριο π.χ. χρώμα, να προβληματίζονται και να ερευνούν ποικίλες καταστάσεις, να κάνουν υποθέσεις και να καταλήγουν σε σχετικά συμπεράσματα, να ερμηνεύουν στοιχεία του κόσμου που τα περιβάλλει, μέσα από διαδικασίες σύγκρισης, ταξινόμησης, αντιστοίχισης, να απαριθμούν φρούτα .

Δημιουργία και έκφραση: να εκφραστούν δημιουργικά, ζωγραφίζοντας ατομικά μα και ομαδικά έργα, να ψυχαγωγηθούν ακούγοντας τραγούδια και παίζοντας παιχνίδια

Β. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Να αποκτήσουν θετική στάση ως προς τη χρήση Νέων Τεχνολογιών, να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία για διερεύνηση αναζητήσεις και παραγωγές, να κατανοήσουν τη χρησιμότητα του υπολογιστή, γράφοντας στον επεξεργαστή κειμένου, αναζητώντας φωτογραφίες και πληροφορίες στο διαδίκτυο, δημιουργώντας μέσω του Tux Paint , κάνοντας εννοιολογική χαρτογράφηση με δυνατότητες εισαγωγής εικόνας και ήχου από το kidspiration, παρουσιάζοντας το παραμύθι τους σε ηλεκτρονική μορφή. Χρησιμοποιώντας δηλαδή τόσους εναλλακτικούς τρόπους που ξεφεύγουν από τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας.

Γ. ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης, να καλλιεργήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη, να οικοδομήσουν τη γνώση αναλαμβάνοντας κεντρικό ρόλο στη μαθησιακή διδασκαλία.

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

Οι περισσότερες δραστηριότητες διεξήχθησαν μέσα στην τάξη, στην οποία έχει γίνει η κατάλληλη διαρρύθμιση του χώρου (γωνιά υπολογιστή), αλλά προέκυψαν και επισκέψεις έξω από το νηπιαγωγείο. Δημιουργήθηκαν κανόνες σχετικά με το χρόνο και τη συχνότητα χρήσης του υπολογιστή στα πλαίσια των "ελεύθερων δραστηριοτήτων". Τέλος, τα παιδιά χωρίστηκαν σε ανομοιογενείς (ως προς το φύλο, την ηλικία, τη συμπεριφορά, τον "τεχνολογικό γραμματισμό") ομάδες των τριών ατόμων ανά υπολογιστή. Οι ομάδες δεν παρέμειναν σταθερές καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου, αλλά εναλλάχτηκαν συνεκτιμώντας πόσο θετική μπορεί να είναι για όλα τα παιδιά η δυναμική που αναπτύσσονταν. Όταν μια ομάδα εργαζόταν σε Η/Υ η άλλη ασχολούνταν με συμβατικές σχετικές δραστηριότητες στα τραπέζια. Παράλληλα με τις ομάδες, όπου κρίνονταν σκόπιμο, συνεργάστηκε όλη η τάξη συνολικά. Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή αφορά σε έναν τουλάχιστο υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο, έναν βιντεοπροβολέα, έναν σαρωτή, έναν εκτυπωτή πλήρως εξοπλισμένοι και συντηρημένοι, καθώς επίσης και μία ψηφιακή μηχανή. Από την αρχή της λειτουργίας της γωνιάς του Η/Υ η εκπαιδευτικός είχε εγκαταστήσει τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά που προσφέρονται για αξιοποίηση στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων που αναπτύσσονται στην τάξη και τα είχε επιδείξει στα παιδιά (inspiration, Kidspiration, Google chrome, επεξεργαστής κειμένου Microsoft word, hot potatoes, ιστοσελίδα www.jigsawplanet.com, You Tube, Tux paint, Issue, Powerpoint).

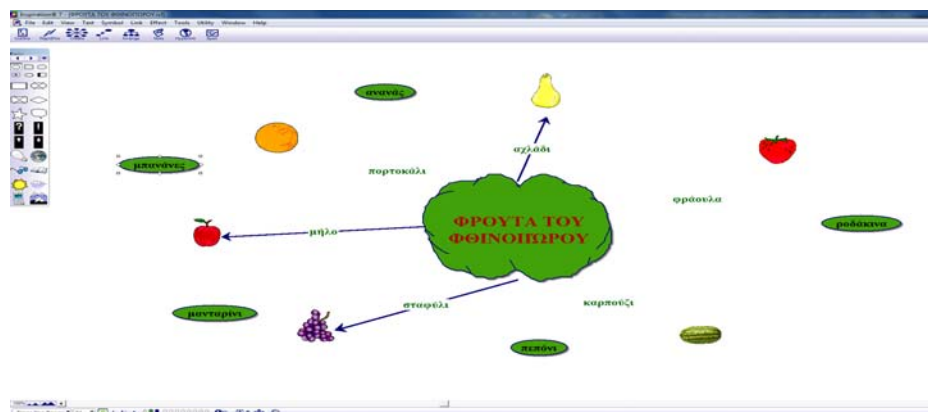
6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

A. Το σενάριο στηρίχτηκε στις αρχές του εποικοδομητισμού και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky. Ως στόχο μάθησης τέθηκε η πρόσληψη από τα παιδιά καινούριων εμπειριών, που θα ακουμπούσαν στις ήδη υπάρχουσες γνωστικές δομές τους, με τροποποίηση των παρερμηνειών που πιθανώς να υπήρχαν. Στόχος της διδασκαλίας ήταν η δημιουργία κατάλληλου και πλούσιου σε ερεθίσματα περιβάλλοντος με το οποίο να αλληλεπιδράσουν οι μαθητές. Η μάθηση έλαβε χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, έρευνας - πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων. Το σενάριο στηρίχθηκε στο πλαίσιο της παιδαγωγικής αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν, καθώς δούλεψαν ομαδικά και συνεργατικά σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασιζόμενο στον κοινωνικό εποικοδομητισμό, στη διερευνητική μάθηση και εμπειρική- βιωματική προσέγγιση.

B. Δραστηριότητες

1η δραστηριότητα: ΓΛΩΣΣΑ (προφορικός λόγος)

Χρησιμοποιήθηκε από τη νηπιαγωγό το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης *inspiration*. Πρόκειται για ένα εργαλείο που στο βασικό του επίπεδο προσφέρει γρήγορη ανάπτυξη διαγραμμάτων που αποτελούνται από εικόνες σύμβολα συνδεδεμένες με γραμμές(συνδέσμους). Τα σύμβολα μπορούν να είναι πλαίσια που περιέχουν κείμενο ή εικόνες του προγράμματος ή από ιστότοπο ή φωτ. μηχανή. Μπορεί κάποιος να ταξινομήσει ένα γρήγορα κατασκευασμένο διάγραμμα σε μια σαφή ιεραρχία, ή να δει ένα ιεραρχικό διάγραμμα σαν μια συνοπτική παρουσίαση κειμένου. Το συγκεκριμένο λογισμικό χρησιμοποιήθηκε από τη νηπιαγωγό προκειμένου να ανιχνευτούν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών για τα φρούτα που ευδοκίμουν το φθινόπωρο, σε αντιδιαστολή με τα φρούτα των άλλων εποχών, τη διατροφική τους αξία, καθώς και την "πορεία" τους από το δέντρο στο τραπέζι μας. Το θέμα "ΦΘΙΝΟΠΩΡΙΝΑ ΦΡΟΥΤΑ" μπήκε σε κεντρικό σύννεφο, ενώ ζητήθηκε από τα παιδιά με τη μέθοδο του καταιγισμού των ιδεών, να περιγράψουν ποια φρούτα γνωρίζουν ότι βρίσκουμε στους οπωρώνες κατά το φθινόπωρο. Στη συνέχεια τα νήπια ενθαρρύνθηκαν από τη νηπιαγωγό να σύρουν από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού τις εικόνες των φρούτων που θεωρούσαν ότι ανήκαν στην ζητούμενη εποχή, φτιάχνοντας έτσι έναν εννοιολογικό χάρτη. Ανάμεσα στις απαντήσεις υπήρξαν και φρούτα από άλλες εποχές, πράγμα που απέδειξε πως τα παιδιά δεν γνώριζαν ακόμη ότι σε κάθε εποχή αντιστοιχούν και διαφορετικά φρούτα. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα προκάλεσε το ενδιαφέρον των παιδιών επειδή η εννοιολογική χαρτογράφηση δεν έγινε με τον παραδοσιακό τρόπο(στο χαρτί), ενώ πρόσφερε και τη δυνατότητα της εικόνας, αρκετά ελκυστικής διαδικασίας για τα νήπια. Ο συγκεκριμένος χάρτης χρησιμοποιήθηκε και στο τέλος όλων των δραστηριοτήτων προκειμένου να αντικαταστήσουμε τις λανθασμένες απαντήσεις που δόθηκαν στην αρχή του διδακτικού σεναρίου.



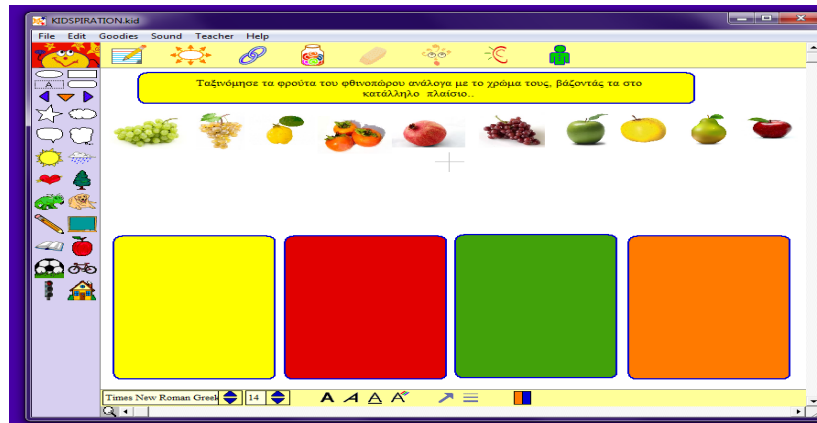
2η δραστηριότητα: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ (επίσκεψη σε λαϊκή αγορά)

Στη γωνιά της "παρεούλας" συζητήσαμε με τα παιδιά αν τα φρούτα που ειπώθηκαν αντιστοιχούν στην τρέχουσα εποχή (φθινόπωρο). Κάποιοι έφεραν αντιρρήσεις, γι' αυτό και αναζητήσαμε τρόπους επίλυσης του προβλήματος που δημιουργήθηκε. Προτάθηκαν διάφορες λύσεις από τα ίδια τα παιδιά, όπως να φωνάξουμε ένα μανάβη στο νηπιαγωγείο μας ή να πάμε οι ίδιοι στη λαϊκή αγορά της γειτονιάς μας, προκειμένου να πάρουμε απαντήσεις. Κατά τον σχεδιασμό των δράσεων, τα νήπια μοιράστηκαν σε ομάδες με διαφορετικές αρμοδιότητες η κάθε μία. Άλλη κατέγραψε τις ερωτήσεις μας, με τη βοήθεια της

νηπιαγωγού, άλλη ήταν υπεύθυνη για την υποβολή των ερωτήσεων προς τους οπωροπώλες, άλλη για τη συλλογή του υλικού μας, τη φωτογράφιση με ψηφιακή μηχανή, την αγορά φρούτων κ.τ.λ. Εκεί, τα παιδιά είχαν κεντρικό ρόλο στην αναζήτηση των πληροφοριών που θέλαμε να αποκτήσουμε. Εκείνα επέλεξαν τους πάγκους στους οποίους θα στεκόμασταν, τις ερωτήσεις που θα υποβάλαμε, ενώ η νηπιαγωγός είχε το ρόλο του διευκολυντή και καθοδηγητή στη διαδικασία, στο πέρασμα από τον ένα πάγκο στον άλλο, στην ανάληψη έργου όλων των ομάδων, λαμβάνοντας υπόψη της και το χρόνο παραμονής μας. Επιστρέφοντας στο νηπιαγωγείο, καταγράψαμε τις απαντήσεις που μας έδωσαν οι οπωροπώλες στις προτερές ερωτήσεις μας σχετικά με το ποια φρούτα ευδοκιμούν αυτή την εποχή στους οπωρώνες, το ρόλο των κλιματικών συνθηκών για την καρποφορία ενός δέντρου, τη σημασία των φρούτων στην διατροφή μας κ.τ.λ. Στη συνέχεια εκτυπώσαμε τις φωτογραφίες που "τραβήξαμε" από τα φρούτα στους πάγκους της λαϊκής και τους μανάβηδες εν ώρα εργασίας. Απαριθμήσαμε τα φρούτα που συγκεντρώσαμε, διακρίναμε τις διαφορές τους ως προς το χρώμα, τα μυρίσαμε, τα γευτήκαμε, εμπλέξαμε τους γονείς στη διαδικασία, ζητώντας τους "παράγωγα" φρούτων (μαρμελάδες, κομπόστες κ.τ.λ.)

3η δραστηριότητα: ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

Τα νήπια αφού είδαν από κοντά τα φρούτα και διέκριναν τα διαφορετικά χρώματά τους, κλήθηκαν να συμπληρώσουν ένα φύλλο εργασίας που είχε δημιουργήσει και αποθηκεύσει η νηπιαγωγός στο λογισμικό kidspiration. Πρόκειται για λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης με κατάλληλα προσαρμοσμένη διεπιφάνεια χρήσης για παιδιά μικρής ηλικίας, με δυνατότητα ενσωμάτωσης και εικόνων από το Διαδίκτυο, προσθήκη ήχου και σχεδίασης ιστοσελίδων. Τα παιδιά έπρεπε με τη μέθοδο drag 'n drop" να σύρουν τις εικόνες των φρούτων και να τις τοποθετήσουν στο κουτάκι super grouper που είχε το ίδιο χρώμα με το αντίστοιχο φρούτο. Η εκφώνηση της "εργασίας" έγινε από τη νηπιαγωγό, αλλά μπορούσε κάλλιστα και να ηχογραφηθεί εφόσον το λογισμικό διαθέτει αυτή τη δυνατότητα. Τα παιδιά έκαναν την εργασία ομαδικά (ομάδα 3 ατόμων στον υπολογιστή), βοηθώντας το ένα το άλλο κατά τη διαδικασία της ομαδοποίησης. Η νηπιαγωγός παρακολουθούσε τη δράση των παιδιών και καθοδηγούσε με κατάλληλες ερωτήσεις στην περίπτωση του "λάθους"(π.χ. "τι νομίζεις, έχει το κουτάκι τώρα το ίδιο χρώμα με το φρούτο που επέλεξες; Οι άλλοι συμφωνείτε; γιατί;") Η δραστηριότητα αποδείχτηκε ευχάριστη διαδικασία και υπήρξε αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών, που εξέφρασαν ελεύθερα τη γνώμη τους, βοηθώντας το ένα το άλλο.



4η δραστηριότητα: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

Τα νήπια κλήθηκαν να αντιστοιχήσουν σε φύλλο εργασίας που δημιούργησε η νηπιαγωγός στο kidspiration, τα φρούτα του φθινοπώρου, με τα δέντρα από τα οποία κόπηκαν (με την ίδια διαδικασία που ακολουθήθηκε και στην προηγούμενη δραστηριότητα). Ταυτόχρονα τα νήπια ήρθαν σε επαφή με εικόνες από τα δέντρα που μελετήθηκαν, πράγμα που αποτέλεσε σημείο αναφοράς για περισσότερη διερεύνηση του θέματος σχετικά με την ονομασία των δέντρων αλλά και τον τρόπο που γεννιούνται και αναπτύσσονται εκείνα (σπόρος-δέντρο-καρπός).



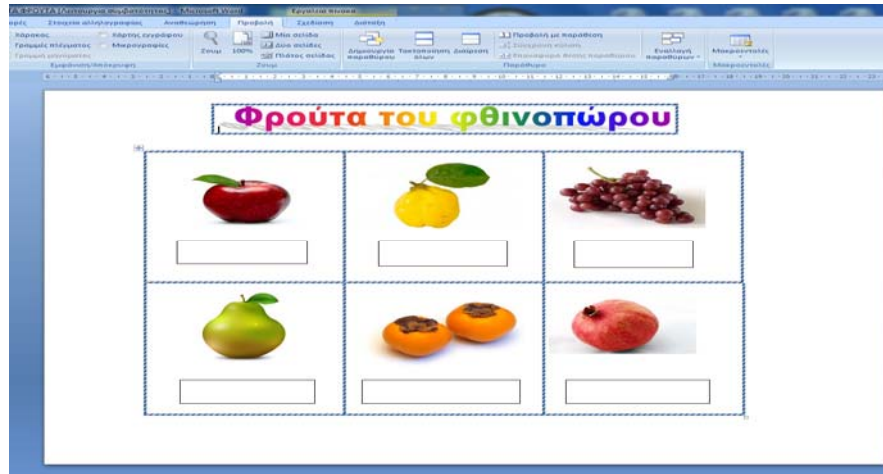
5η δραστηριότητα: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Χρησιμοποιήθηκε το διαδίκτυο και συγκεκριμένα η μηχανή αναζήτησης Google chrome, όπου βρέθηκαν φωτογραφίες σχετικές με το θέμα. (Η νηπιαγωγός είχε ελέγξει από πριν τις εικόνες που θα παρουσιάζονταν). Χωριστήκαμε σε δύο ομάδες. Η πρώτη έγραψε με τη βοήθεια της νηπιαγωγού τη λέξη "εικόνες φρούτων", ενώ η δεύτερη ομάδα τη λέξη "ζωγραφική και φρούτα". Στη συνέχεια αποθήκευσαν με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, εκείνες που τους άρεσαν περισσότερο. Αργότερα στην ολομέλεια οι ομάδες εξήγησαν τους λόγους για τους οποίους έκαναν τη συγκεκριμένη επιλογή, ενώ παράλληλα περιέγραψαν με λεπτομέρειες τις εικόνες, εξασκώντας την παρατηρητικότητα, μα και τον προφορικό τους λόγο.

6η δραστηριότητα: ΓΛΩΣΣΑ

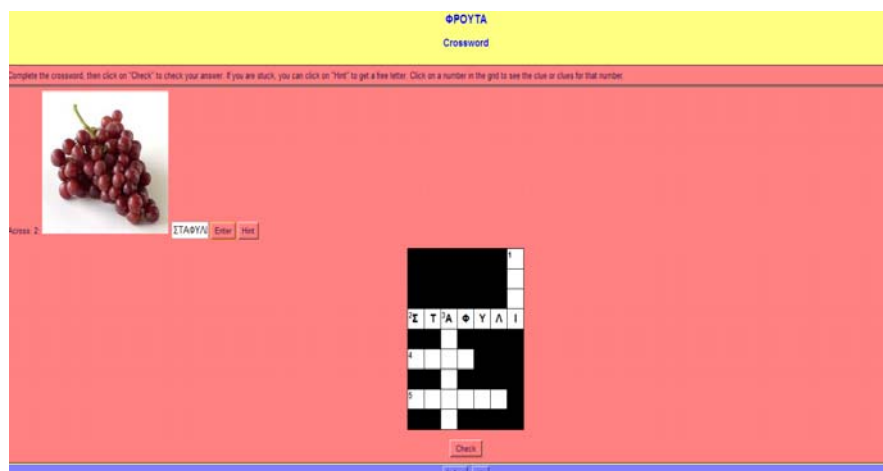
Με τη βοήθεια των εικόνων της προηγούμενης δραστηριότητας φτιάξαμε μαζί με τα παιδιά έναν πίνακα αναφοράς με τα φρούτα του φθινοπώρου στο πρόγραμμα του Microsoft Office Word. Ο επεξεργαστής κειμένου είναι μία

ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Στο εννοιολογικό επίπεδο, συνιστά μια νέα μέθοδο γραφής, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή που λαμβάνει χώρα με χαρτί και μολύβι. Τα νήπια κλήθηκαν να αντιγράψουν από κινητές καρτέλες τις λέξεις των φρούτων, ανακαλύπτοντας τα σωστά γράμματα στο πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Εκτύπωσαν τον πίνακα και τον κόλλησαν σε εμφανές σημείο, προκειμένου να τον χρησιμοποιήσουν σε επόμενη δραστηριότητα.



7η δραστηριότητα: ΓΛΩΣΣΑ

Η νηπιαγωγός κατασκεύασε ένα σταυρόλεξο με το λογισμικό hot potatoes. Πρόκειται για ένα λογισμικό ανοιχτού τύπου με το οποίο μπορεί κανείς να δημιουργήσει ασκήσεις διάφορων μορφών. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα στη θέση των ορισμών του σταυρόλεξο τοποθετήθηκαν εικόνες των φρούτων του φθινοπώρου, μιας και τα νήπια δεν μπορούσαν να αναγνώσουν ακόμη. Πατώντας διαδοχικά τους αριθμούς πάνω στο σταυρόλεξο, εμφανίστηκαν οι εικόνες που αντιστοιχούν σε κάθε ορισμό. Τα νήπια συμβουλευτήκαν τον πίνακα αναφοράς της προηγούμενης δραστηριότητας προκειμένου να αντιγράψουν τις ονομασίες των φρούτων. Η δραστηριότητα έγινε σε ομάδες των τριών παιδιών κάθε φορά μπροστά στον υπολογιστή, με συνεργασία μεταξύ τους και την κατάλληλη ανατροφοδότηση από τη νηπιαγωγό.



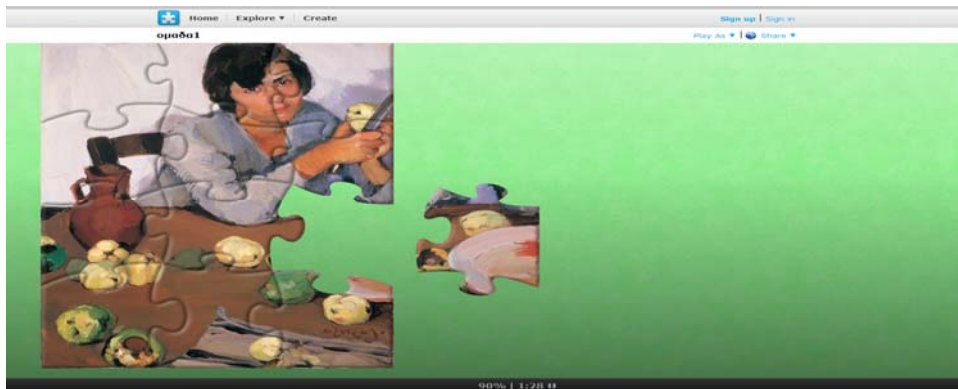
8η δραστηριότητα: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ-ΕΚΦΡΑΣΗ

Τέθηκε το ερώτημα στα παιδιά, για το τι παιχνίδια μπορούν να παίξουν με τα φρούτα του φθινοπώρου. Οι ιδέες των παιδιών ήταν πολλές. Προτάθηκε το παραδοσιακό παιχνίδι "τα μήλα" με τη βοήθεια της μπάλας. Άλλη ιδέα ήταν η οργάνωση του "μπακάλικου" της τάξης μας σε μανάβικο κ.τ.λ.

Η νηπιαγωγός πρότεινε παιχνίδι puzzle με εικόνες φρούτων. Τα νήπια ανέφεραν πως δεν υπήρχε τέτοιο παιχνίδι στην τάξη, πράγμα που μας οδήγησε στη δημιουργία του μέσω υπολογιστή. Τα παιδιά οργανώθηκαν σε ομάδες με βάση τις εικόνες που είχαν αποθηκεύσει σε προηγούμενη δραστηριότητα. Η μία ομάδα επέλεξε έναν πίνακα ζωγραφικής με θέμα τα φρούτα, ενώ η άλλη μια φωτογραφία φρούτων. Μεταφερθήκαμε στην ιστοσελίδα www.jigsawplanet.com. Πρόκειται για ένα ελεύθερο λογισμικό δημιουργίας puzzle. Τοποθετήσαμε τις εικόνες που επέλεξαν τα παιδιά και στη συνέχεια εκείνα έπαιξαν, ενώνοντας σωστά τα κομμάτια. (Τις επόμενες ημέρες παίξαμε και τα παιχνίδια που προτάθηκαν από τα παιδιά.)

<http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3caddbe81354> και

<http://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=30efb0916f70>



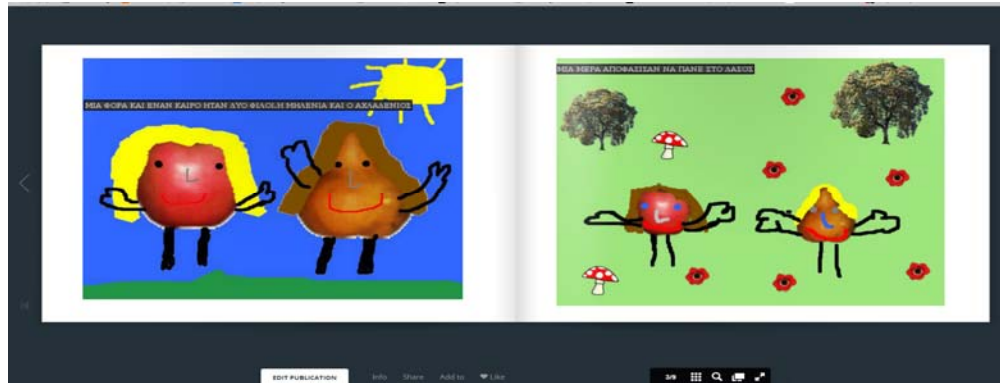
9η δραστηριότητα: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ - ΕΚΦΡΑΣΗ

Στη γωνιά της "παρεούλας" συζητήσαμε με τα παιδιά για τα τραγούδια που γνωρίζουν σχετικά με τα φρούτα. Στη συνέχεια, ψάξαμε για την ύπαρξη άλλων τραγουδιών στο YOUTUBE. Πληκτρολογήσαμε τις λέξεις: "τραγούδια για το μήλο" και επιλέξαμε το παραδοσιακό τραγούδι "μήλο μου κόκκινο" της παιδικής χορωδίας του Σ. Λάμπρου. Στη συνέχεια, με την ίδια διαδικασία, βρίσκουμε το τραγούδι "φρούτα-φρούτα". Τα ακούμε, τα μαθαίνουμε και τα τραγουδάμε.

10η δραστηριότητα: ΓΛΩΣΣΑ

Στην "παρεούλα" δόθηκε στα παιδιά για ερέθισμα μία εικόνα clipart, που παρίστανε ένα μήλο αγκαλιά με ένα αχλάδι, έχοντας ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Στη συνέχεια ζητήθηκε από τα παιδιά με τη βοήθεια ερωτήσεων, να φτιάξουν ένα δικό τους παραμύθι, βασιζόμενο σ' αυτούς τους δύο ήρωες. Η νηπιαγωγός τα παρότρυνε να δώσουν ονόματα στους ήρωες και να τα τοποθετήσουν σε ένα περιβάλλον της αρεσκείας τους. Μετά δημιουργήθηκε η πλοκή, παίζοντας ένα παιχνίδι. Ξεκινούσε κάποιος μια ιστορία και όταν σταματούσε, έπρεπε να την συνεχίσει ο επόμενος. Στο τέλος έγιναν οι κατάλληλες διορθώσεις, συνθέτοντας τα επιμέρους κομμάτια που ειπώθηκαν

από τα παιδιά. Αφού δημιουργήθηκε το σενάριο, τα νήπια χωρίστηκαν σε ομάδες, ανάλογα με τις σκηνές στις οποίες εκτυλίχθηκε η ιστορία μας. Ζωγράρισαν στο λογισμικό tux paint(λογισμικό που παρέχει μια κενή περιοχή σχεδίασης και μια ποικιλία σχεδιαστικών εργαλείων που βοηθά στη δημιουργικότητα των παιδιών) τις κυριότερες σκηνές του παραμυθιού μας και στο τέλος δημιουργήθηκε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο, στο λογισμικό ISSUU (ελεύθερο λογισμικό δημιουργίας ηλεκτρονικών βιβλίων), στην παρακάτω διεύθυνση: <http://issuu.com/mariasamanta/docs/>



7. Φύλλα Εργασίας

Ταξινόμηση φρούτων ανάλογα με το χρώμα τους (KIDSPIRATION1).

Αντιστοίχιση δέντρων με τους καρπούς τους (KIDSPIRATION2).

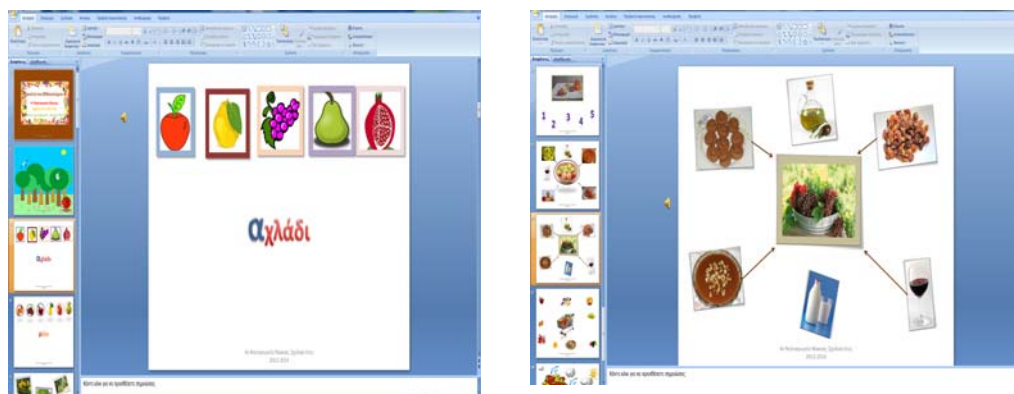
Σταυρόλεξο (HOT POTATOES).

Πίνακας Αναφοράς (word) (PINAKASANAFORAS).

Διαδραστικό παιχνίδι αξιολόγησης αποκτηθέντων γνώσεων κατασκευασμένο από τη νηπιαγωγό στο powerpoint (AXIOLOGISI).

Όλα τα φύλλα εργασίας(και το διαδραστικό παιχνίδι AXIOLOGISI) γίνονται ορατά στην παρακάτω διεύθυνση:

<https://www.dropbox.com/sh/lxvwa0xa28259n5/LHlzGjvadb>



8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Αν το σενάριο σχεδιαζόταν ξανά θα μπορούσε να συμπεριλάβει και μια δραστηριότητα επαφής των νηπίων με παιδιά από σχολείο άλλης περιοχής της Ελλάδας και συγκεκριμένα αγροτικής, προκειμένου να αλληλεπιδράσουν με άλλα νήπια, παίρνοντας απαντήσεις στα ερωτήματά τους μέσα στα πλαίσια

μιας κοινής δράσης. Επίσης, αν υπήρχε η δυνατότητα επίσκεψης ενός οπωρώνα από κοντά, το σενάριο θα αποκτούσε μεγαλύτερη αξία, εξ' αιτίας της βιωματικής προσέγγισης της γνώσης σχετικά με το θέμα από τα νήπια.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Οδηγός Νηπιαγωγού (Υπ. Εθν. Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο) Χαρά Δαφέρμου, Πηνελόπη Κουλούρη, Ελευθερία Μπασαγιάννη. Έκδοση Ο.Ε.Δ.Β.

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ: (Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα κέντρα στήριξης Επιμόρφωσης). ΤΕΥΧΟΣ 1: Γενικό Μέρος, Πάτρα, Μάρτιος 2013. (Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα κέντρα στήριξης Επιμόρφωσης). ΤΕΥΧΟΣ 1β: Κλάδος ΠΕ 60, Πάτρα, Ιανουάριος 2011

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το διδακτικό σενάριο "Τα φρούτα του Φθινοπώρου" είναι ένα θέμα που εντάσσεται στο γενικότερο θέμα "Το φθινόπωρο" και πραγματοποιείται συνήθως στην αρχή του σχολικού έτους στο Νηπιαγωγείο. Είναι ένα θέμα που προσφέρει ευκαιρίες στα νήπια να έρθουν σε επαφή με τα χρώματα, με μαθηματικές έννοιες ομαδοποίησης και ταξινόμησης καθώς επίσης και επαφής με το άμεσο φυσικό περιβάλλον. Επομένως είναι ένα κατάλληλο θέμα για το γνωστικό επίπεδο των μαθητών που ξεκινούν το σχολείο. Επιπλέον πρόκειται για ένα θέμα που είναι οικείο για τα νήπια από την καθημερινή τους διατροφή. Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο διδακτικό σενάριο διατρέχουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα του διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων σπουδών, ευνοούν την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών και προωθούν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Η τεχνολογία δίνει προστιθέμενη αξία στη διδασκαλία, εφόσον χρησιμοποιείται ως διεπιστημονικό εργαλείο προσέγγισης της γνώσης, ως επιπλέον εκπαιδευτικό μέσο, αλλά και ως μέσο για εξερεύνηση και ανακάλυψη.

Το σενάριο υλοποιήθηκε σύμφωνα με το σχεδιασμό και τους στόχους του, προκάλεσε το ενδιαφέρον των μαθητών, επειδή υπήρξε δράση και έξω από το χώρο του Νηπιαγωγείου. Ο υπολογιστής που χρησιμοποιήθηκε ως προστιθέμενη αξία στη διδασκαλία, προσέφερε εικόνα, παιχνίδι, ευκαιρίες για ανακάλυψη και διερεύνηση, κάνοντάς τη περισσότερο ενδιαφέρουσα από την παραδοσιακή, μα και περισσότερο μαθητοκεντρική. Ως προς τις δυσκολίες θα μπορούσαμε να αναφέρουμε την ύπαρξη ενός και μόνου υπολογιστή, ιδίως στο διαδραστικό παιχνίδι που κατασκεύασε η νηπιαγωγός για την αξιολόγηση των αποκτηθέντων γνώσεων από τα παιδιά, το οποίο ήταν και το μοναδικό που απαιτούσε ατομική "εργασία" από την πλευρά των νηπίων. (Τα νήπια άκουγαν μια εντολή σε κάθε σελίδα του power point και στη συνέχεια πατούσαν κλικ με τη βοήθεια του ποντικιού στην εικόνα -απάντηση που θεωρούσαν ως σωστή. Οι σωστές απαντήσεις επιβραβεύονταν με ήχους επευφημιών. Οι ερωτήσεις αφορούσαν όλα τα γνωστικά αντικείμενα και τις δραστηριότητες με τις οποίες τα νήπια ασχολήθηκαν σε όλο το διδακτικό σενάριο.) Τα παιδιά συνεργάστηκαν μεταξύ τους, ενώ κατείχαν κεντρικό ρόλο στη διαδικασία της μάθησης.