

## «Ο κύριος Κ.Ο.Κ. στο νηπιαγωγείο»

Τογαντζή Πολυξένη

Νηπιαγωγός, 114<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Αθηνών  
[poly.togantzi@gmail.com](mailto:poly.togantzi@gmail.com)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο αυτό υλοποιήθηκε στο 114<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Αθηνών. Επιχειρεί να αξιοποιήσει υλικό μέσω των νέων τεχνολογιών, με θέμα την συμπεριφορά πεζών και οδηγών, τους κινδύνους, τα τροχαία ατυχήματα και τις αιτίες που τα προκαλούν. Στόχος, η ασφαλής κυκλοφορία στο δρόμο. Για παράδειγμα, κατά τη μελέτη ενός θέματος όπως «Ο κύριος Κ.Ο.Κ στο νηπιαγωγείο», ξεκινώντας από τα προσωπικά βιώματα των παιδιών, μπορούν να προσεγγιστούν γνώσεις που συνδέονται με διαφορετικές μαθησιακές περιοχές, όπως τα Μαθηματικά, η Γλώσσα, η Μελέτη Περιβάλλοντος, Γεωγραφία, κ.α. Τα παιδιά θα εμπλακούν δυναμικά στη μαθησιακή διαδικασία, μέσα από τη διατύπωση ερωτημάτων, την άντληση πληροφοριών, την αφήγηση προσωπικών τους εμπειριών, τη δραματοποίηση, την ανάγνωση κειμένων σχετικών με το θέμα, τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και πολλών άλλων δραστηριοτήτων. Οπτικοακουστικό υλικό και κείμενα, θα χρησιμοποιηθούν ως αφορμή, ώστε να ευαισθητοποιηθούν τα παιδιά σε θέματα κυκλοφοριακής αγωγής. Το σενάριο θα εξακτινωθεί ως εξής: 1) σήματα-φανάρια 2) κίνδυνοι-ατυχήματα 3) δικαιώματα πεζού 4) συμπεριφορά οδηγού 5) μέσα μεταφοράς. Ο σχεδιασμός του προγράμματος θα πρέπει να στηρίζεται στα ενδιαφέροντα των παιδιών και στις προηγούμενες μαθησιακές και κοινωνικές τους εμπειρίες. Το σενάριο βασίζεται στις παρακάτω θεωρίες μάθησης: Οικοδομισμός ή δομητισμός (Constructivism), κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες - Θεωρία της δραστηριότητας (activity theory), ανακαλυπτική μάθηση (J. Bruner).

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Σήματα, φανάρια, κίνδυνοι

### ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- 1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Ο κύριος Κ.Ο.Κ. στο νηπιαγωγείο».
- 2. Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** Η διάρκεια του σεναρίου εκτιμάται σε 9 εβδομάδες (με τριαντάλεπτες εφαρμογές δραστηριοτήτων στην τάξη). Αυτός ο σχεδιασμός μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με την ανταπόκριση των μαθητών, με επιμήκυνση ή μείωση.
- 3. Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Το σενάριο αυτό περιλαμβάνει δραστηριότητες που καλύπτουν όλα τα γνωστικά αντικείμενα που προβλέπει το ΔΕΠΠΣ για το νηπιαγωγείο. Δηλαδή, γλώσσα, μαθηματικά, μελέτη περιβάλλοντος, δημιουργία και έκφραση και

πληροφορική. Για την πραγματοποίηση του σεναρίου τα παιδιά θα πρέπει να έχουν μια προηγούμενη εξοικείωση μέσω προηγούμενων δραστηριοτήτων στη χρήση του Η/Υ (πληκτρολόγιο-ποντίκι), καθώς και με τη μηχανή αναζήτησης Google. Ακόμα, οι μαθητές πρέπει να είναι ικανοί να μπορούν να ακολουθούν οδηγίες, οι οποίες δίνονται είτε λεκτικά, είτε με εικόνες και να συνεργάζονται σε μικρές ομάδες. Επίσης, θα πρέπει να έχουν εξοικειωθεί με τους πίνακες διπλής εισόδου, διατάξεις, ομαδοποιήσεις, ταξινομήσεις, καθώς και να γνωρίζουν τα βασικά χρώματα και σχήματα.

#### 4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Κύριος σκοπός του σεναρίου είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τον κώδικα οδικής κυκλοφορίας, τον τρόπο με τον οποίο κινούνται τα οχήματα και οι πεζοί, τα λάθη κυκλοφοριακής αγωγής, τα μέσα μεταφοράς και τη γενικότερη συμβολή τους στην ζωή μας.

Οι βασικοί στόχοι του σεναρίου είναι:

- 1) Να μάθουν τα σήματα οδικής κυκλοφορίας.
- 2) Να μάθουν για την σωστή συμπεριφορά των οδηγών.
- 3) Να μάθουν τα δικαιώματα των πεζών.
- 4) Να μάθουν τα μέσα μεταφοράς
- 5) Να αντιληφθούν τους πιθανούς κινδύνους και τα ατυχήματα που προκαλούνται στο δρόμο.

Τον κύριο σκοπό συμπληρώνουν και επιμέρους διδακτικοί στόχοι σε τρία επίπεδα. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο που μελετούν, ως προς την Πληροφορική και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

A) Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

(Γλώσσα, προφορικός και γραπτός λόγος):

- 1) Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.
- 2) Να αναπτύξουν τον προφορικό τους λόγο, μέσα από την κατάθεση των εμπειριών τους.
- 3) Να προβληματιστούν πάνω σε θέματα κυκλοφοριακής αγωγής και να βρουν λύσεις μέσα από την ομαδική συζήτηση.

(Μαθηματικά):

- 1) Να μάθουν χωροταξικές έννοιες όπως (μπροστά-πίσω, πάνω-κάτω, κοντά-μακριά, δίπλα-απέναντι).
- 2) Να μάθουν σχήματα και χρώματα.
- 3) Να ομαδοποιούν, να διατάσσουν, να σειροθετούν και να ταξινομούν μέσα από τις δυνατότητες που τους δίνουν εκπαιδευτικά λογισμικά.

(Μελέτη περιβάλλοντος):

- 1) Να έρθουν σε επαφή με το περιβάλλον που τα περιστοιχίζει
- 2) Να διατυπώνουν ερωτήματα και να αναζητούν απαντήσεις.
- 3) Να διατυπώνουν προβλέψεις.
- 4) Να βγάζουν τα δικά τους συμπεράσματα, ύστερα από κριτική σκέψη.
- 5) Να μάθουν να φροντίζουν και να προσέχουν τον εαυτό τους.

(Δημιουργία-έκφραση):

- 1) Να εμπλουτίζουν τις δυνατότητές τους στο να εκφράζουν με διαφορετικούς τρόπους και μέσα, τη σκέψη και τα συναισθήματά τους.

2) Να διαμορφώσουν την προσωπικότητά τους με τη συμμετοχή τους σε δημιουργικές-καλλιτεχνικές δραστηριότητες.

B) Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

1) Να εκφράζουν τις ιδέες τους.

2) Να επικοινωνούν και να συνεργάζονται με τα μέλη της ομάδας ανταλλάσσοντας ιδέες και προτάσεις και να αναπτύξουν έτσι εναλλακτικές στρατηγικές προσέγγισης και επίλυσης προβλημάτων

3) Να αποκτήσουν την ικανότητα να εκθέτουν την εργασία τους στα μέλη της τάξης.

Γ) Ως προς την Πληροφορική:

1) Να αναπτύξουν τη λεπτή κινητικότητα (καθώς προσπαθούν να κινήσουν το ποντίκι για να επιλέξουν, να γράψουν, να αντιγράψουν, να σχεδιάσουν).

2) Να ενισχύσουν την παρατηρητικότητά τους (καθώς χρειάζεται να παρατηρούν λεπτομέρειες στην οθόνη).

3) Να αντιληφθούν τις ανάγκες του σύγχρονου ανθρώπου ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

4) Να μπορούν να κάνουν χρήση του ηλεκτρολογίου ταυτίζοντας τα ανάλογα γράμματα.

5) Να συλλέγουν πληροφορίες και εικόνες από το διαδίκτυο.

6) Να χρησιμοποιήσουν ποικίλα εκπαιδευτικά λογισμικά.

7) Να εξοικειωθούν με πρόσθετες δυνατότητες λογισμικών (πχ. Kidspiration) και με περιβάλλοντα και εφαρμογές του web 2.0 (Hot potatoes, Jigsaw puzzles, κ.α.)

8) Να εξοικειωθούν με τη διαδικυακή εφαρμογή Google earth.

Το σενάριο είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ για το Νηπιαγωγείο (2003) καθώς οι δραστηριότητες και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται παρέχουν κατάλληλες ευκαιρίες στα παιδιά να διηγούνται / αφηγούνται, να αναγνωρίζουν και να χρησιμοποιούν απλά γεωμετρικά σχήματα, να «πειραματίζονται» με διάφορα υλικά και χρώματα για να σχεδιάζουν και να ζωγραφίζουν.

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

Το σενάριο υλοποιήθηκε στο 114<sup>ο</sup> Νηπιαγωγείο Αθηνών, στο ολοήμερο τμήμα, που απαριθμεί 21 παιδιά, 17 νήπια και 4 προνήπια. Τα παιδιά εργάστηκαν σε ομάδες των δύο ατόμων. Οι ομάδες παρουσιάζουν τις εργασίες τους στην ολομέλεια, όπου γίνονται οι απαραίτητες ανακοινώσεις και τυχόν σχολιασμοί. Η νηπιαγωγός συντονίζει και εμψυχώνει το έργο των ομάδων, καθοδηγεί το έργο τους όπου χρειάζεται, επιλύοντας τυχόν απορίες ή δυσκολίες των νηπίων.

Η απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή είναι τουλάχιστον δύο υπολογιστές με σύνδεση στο διαδίκτυο, όπως και τα προγράμματα Power-Point, Word, Tuxpaint, Inspiration, Kidspiration, Revelation Natural Art, Google earth-Google maps, Photopeach, Kizoa, Snagit, λογισμικό «Κυκλοφορώ με ασφάλεια». Ακόμα απαιτούνται εκτυπωτής, σαρωτής, μικρόφωνο, ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

Ανάλυση λογισμικών-εργαλείων που χρησιμοποιούνται στο σενάριο:

1) Φυλλομετρητής Mozilla Firefox: είναι ένας ελεύθερος και ανοικτού κώδικα φυλλομετρητής (browser) του παγκόσμιου ιστού. Τα παιδιά παίρνουν πολλές

πληροφορίες σε σχέση με το θέμα που ασχολούνται, αναπτύσσουν την ικανότητα για κριτική επεξεργασία των πληροφοριών. Στην αρχή, με τη βοήθεια της νηπιαγωγού επισκέπτονται συγκεκριμένες διευθύνσεις με περιεχόμενο κατάλληλο για την ηλικία τους, έτσι ώστε να εστιάσουν στα ζητούμενά τους. Πρώτα απ' όλα αναζητούν εικόνες σχετικές με το θέμα τους, χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης Google.

2) *Power Point*: είναι ένα πολυμεσικό και υπερμεσικό λογισμικό, το οποίο δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουν μια παρουσίαση, αντιγράφοντας και επικολλώντας εικόνες τις οποίες βρήκαν στο διαδίκτυο. Ακόμα είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για τη νηπιαγωγό, γιατί μπορεί η ίδια να προετοιμάσει μια παρουσίαση (παραμύθι, τραγούδι, παιχνίδι ) για τα παιδιά. Δίνει τη δυνατότητα μουσικής επένδυσης, ή αφήγησης.

3) *Word*: πολυτροπικό (βίντεο-ήχος,εικόνα) και υπερμεσικό (δυνατότητα υπερσύνδεσης) λογισμικό, το οποίο δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας εγγράφων. Τα παιδιά αντιγράφουν λέξεις, επικολλούν εικόνες, συμπληρώνουν πίνακες διπλής εισόδου, μορφοποιούν κείμενα. Η νηπιαγωγός προετοιμάζει φύλλα εργασίας, που τα εκτυπώνει και τα δίνει στα παιδιά.

4) *Inspiration*: λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης. Βοηθά τους μαθητές να εκφράσουν, να οργανώσουν και να αναπτύξουν τις ιδέες τους. Χρησιμοποιώντας τις αρχές της «οπτικής μάθησης» (visual learning) οι μαθητές αναπτύσσουν τη δυνατότητά τους να οργανώνουν πληροφορίες, να κατανοούν έννοιες και να εκφράζουν και να μοιράζονται τις σκέψεις τους. Πολυμεσικό και υπερμεσικό λογισμικό, το οποίο αξιοποιεί τις πρότερες γνώσεις των νηπίων.

5) *Kidspiration*: πρόκειται για ένα λογισμικό με τη βοήθεια του οποίου μπορεί να καλυφθεί η διδακτική προσέγγιση διάφορων γνωστικών αντικειμένων, ενώ παράλληλα υποβοηθά τον ενεργητικό τρόπο μάθησης. Επιπλέον η ηχητική υποστήριξη όλων των εντολών και όλων των εργαλείων σε συνδυασμό με τη δυνατότητα ηχογράφησης το καθιστούν ιδιαίτερα εύχρηστο ακόμα και από παιδιά που δεν γνωρίζουν ανάγνωση και γραφή.

6) *Tux Paint*: είναι ελεύθερο λογισμικό τέχνης στον υπολογιστή για παιδιά, το οποίο διαθέτει έναν μεγάλο αριθμό χρήσιμων εργαλείων σχεδίασης. Προωθεί τη δημιουργικότητα και την έκφραση με τη μορφή πολυσύνθετων αναπαραστάσεων.

7) *Hot Potatoes*: είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτού λογισμικού με το οποίο η νηπιαγωγός μπορεί να δημιουργήσει ασκήσεις διάφορων μορφών για χρήση είτε μέσω Internet, είτε μέσω υπολογιστή. Τα παιδιά μπορούν να λύσουν ένα σταυρόλεξο, ή να κάνουν μία αντιστοίχιση λέξεων-εικόνων. Ένα λογισμικό αλληλεπιδραστικών τεστ.

8) *Revelation Natural Art*: Το λογισμικό είναι μια εφαρμογή επεξεργασίας γραφικών γενικής χρήσης με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες και δυνατότητες δημιουργικής γραφής, Είναι ένα απλό και περιεκτικό εργαλείο για την τέχνη και το σχέδιο, με αρχεία εικόνας, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, μέσα από δραστηριότητες ατομικές και ομαδικές με τη διαμεσολάβηση της νηπιαγωγού. Αποτελεί εργαλείο επικοινωνιακής μάθησης και επικοινωνίας.

9) *Google earth-google maps*: η εκτεταμένη βάση δεδομένων του Google Earth με δορυφορικές εικόνες και τρισδιάστατα μοντέλα, δίνει τη δυνατότητα για

ξεχωριστές απεικονίσεις και χαρτογραφήσεις της περιοχής που μας ενδιαφέρει. Ακόμα, δίνει τη δυνατότητα μελέτης ιστορικών φωτογραφιών, δίνοντας πλήρη χαρτογραφικά δεδομένα. Προσφέρει τη δυνατότητα οπτικοποίησης και προσομοίωσης των πληροφοριών.

10) *Kizoa*: ένα ενδιαφέρον και κυρίως ελεύθερο εργαλείο για δημιουργία βίντεο με φωτογραφίες. Εφέ, μεταβάσεις, μουσική, όλα μπορούν να προστεθούν στις φωτογραφίες μας. Ακόμα με το λογισμικό αυτό, τα παιδιά μπορούν να φτιάξουν ένα ομαδικό κολάζ φωτογραφιών.

11) *Photo reach*: λογισμικό που δίνει τη δυνατότητα εισαγωγής των εικόνων που έχουμε τραβήξει με την ψηφιακή μας φωτογραφική μηχανή, ή με εισαγωγή εικόνων από το διαδίκτυο, να φτιάξουμε το δικό μας βίντεο. Παρέχεται η δυνατότητα μουσικής επένδυσης.

12) *Snagit*: ένα ευέλικτο πρόγραμμα καταγραφής screenshots πλήρους οθόνης ή επιμέρους τμημάτων, και δημιουργίας μικρών και γρήγορων παρουσιάσεων, με βελάκια, στάμπες, και γραφικές επεξηγήσεις. Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καταγραφή οποιουδήποτε στοιχείου της οθόνης ακόμα και ολόκληρη ιστοσελίδα που δεν χωράει στην οθόνη.

13) «*Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια*»: το εκπαιδευτικό λογισμικό «*Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια*» έχει ως σκοπό να μάθουν και να κατανοήσουν τα παιδιά τους βασικούς κανόνες κυκλοφορίας (ΚΟΚ), μέσα από γνωστικές ή δημιουργικές δραστηριότητες πάντα με τη χρήση του Η/Υ.

## 6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Η διδακτική προσέγγιση που ακολουθείται στο σενάριο είναι η θεματική προσέγγιση (διερεύνηση θέματος που επιλέγει να προτείνει η εκπαιδευτικός, η οποία έχει σχεδιάσει την πορεία των δραστηριοτήτων, έχει προσδιορίσει τη χρονική τους διάρκεια και τους μαθησιακούς στόχους που θα επιδιώξει να κατακτήσουν τα παιδιά, ΔΕΠΠΣ, 2003 ). Ορίζεται ως η πολύπλευρη μελέτη ενός θέματος που άπτεται πολλών γνωστικών αντικειμένων. Η αλληλουχία επιμέρους θεματικών ενοτήτων, που πηγάζουν από αυθόρμητους προβληματισμούς-ανάγκες της καθημερινότητας, με όλη την επιστημονική διάσταση που εμπεριέχουν. Παράλληλα, η διαπραγμάτευση των θεματικών ενοτήτων ακολουθεί μια διεπιστημονική προσέγγιση. Ο υπολογιστής χρησιμοποιείται ως εργαλείο δημιουργικής έκφρασης και ως εργαλείο αξιολόγησης. Παράλληλα, προωθείται η ομαδοσυνεργατική μάθηση. Ομαδοσυνεργατική ονομάζεται η διδασκαλία κατά την οποία οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες, όπου εργάζονται συνεργαζόμενοι μεταξύ τους, χωρίς την άμεση καθοδήγηση του διδάσκοντος. Οι γνώσεις αποκτώνται: με τη συνεργασία, την ανταλλαγή απόψεων, την περιγραφή εμπειριών και την παρέμβαση του διδάσκοντος. Στα πλαίσια της μικρής ομάδας οι διερευνητικές ερωτήσεις προέρχονται από τους συμμαθητές και απευθύνονται στους συμμαθητές. Οι μαθητές εκφράζουν απορίες και ζητούν εξηγήσεις από τους συμμαθητές τους, πιο εύκολα από ό,τι θα τις ζητούσαν από τον δάσκαλό τους. Με τον τρόπο αυτό, ωφελούνται τόσο οι μαθητές που δέχονται τις εξηγήσεις όσο και εκείνοι που δίνουν τις απαντήσεις. Η νηπιαγωγός έχει ως βασική της επιδίωξη τη διαμόρφωση ενός υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, μέσα στο οποίο τα παιδιά θα έχουν τη δυνατότητα να κάνουν λάθη, μέσα από αυτά να μαθαίνουν και να

προσπαθούν να τα επιλύουν μόνο τους. Ακόμα τα παιδιά θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να εκφράζουν τις απορίες τους και τα ερωτήματά τους σε σχέση με ότι τα απασχολεί, και να βρίσκουν απαντήσεις. Επιπρόσθετα, να αλληλεπιδρούν με τους συνομηλικούς αλλά και τους ενηλικούς, να παίρνουν πρωτοβουλίες, να διερευνούν, να υποθέτουν και να επιχειρηματολογούν. Ο ρόλος της είναι υποστηρικτικός, ενθαρρυντικός, συντονιστικός. Προάγει την εργασία σε ομάδες, εξατομικεύει τη διδασκαλία όπου χρειάζεται, εκχωρεί τη μάθηση στα ίδια τα παιδιά. Η μάθηση είναι μία υποκειμενική και εσωτερική διαδικασία οικοδόμησης νοημάτων και θεωρείται το αποτέλεσμα οργάνωσης και προσαρμογής των νέων πληροφοριών σε ήδη υπάρχουσες γνώσεις. Αναγνωρίζει δηλαδή ότι τα παιδιά, πριν ακόμα πάνε στο σχολείο, διαθέτουν γνώσεις και το σχολείο πρέπει να βοηθήσει να οικοδομηθούν νέες γνώσεις πάνω σε αυτές που ήδη κατέχουν.

α. Ο μαθητής αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στην οικοδόμηση της γνώσης του.

β. Η προηγούμενη ή πρότερη γνώση του μαθητή θα πρέπει να τροποποιηθεί και να επεκταθεί ως αποτέλεσμα της μάθησης.

γ. Ο δάσκαλος αναλαμβάνει έναν υποστηρικτικό- συμβουλευτικό ρόλο στη δραστηριότητα των μαθητών.

Η μάθηση θεωρείται ως διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Το άτομο μέσα από τη συνεργασία με άλλα άτομα αναπτύσσει ικανότητες και δεξιότητες που διαφορετικά θα βρίσκονταν σε λανθάνουσα κατάσταση εξέλιξης. Κατά τον Vygotsky, η νοητική ανάπτυξη είναι μια διαδικασία αδιάρρηκτα συνδεδεμένη με την ιστορική διάσταση και το πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο συντελείται. Δεν υπάρχει μαθησιακή δραστηριότητα έξω από το κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο διαδραματίζεται.

Διδακτικές προσεγγίσεις: σύνθετες ομαδικές εργασίες, αλληλοδιδασκική.

Βασική αρχή: οι μαθητές ανακαλύπτουν αρχές ή αναπτύσσουν δεξιότητες μέσω πειραματισμού και πρακτικής. Ο μαθητευόμενος, προκειμένου να κατανοεί τις πληροφορίες και να αναπτύσσεται γνωστικά, οικοδομεί:

1) Έμπρακτες αναπαραστάσεις, που σχετίζονται με την εκτέλεση δράσεων (μικρές ηλικίες).

2) Εικονικές αναπαραστάσεις, αντιστοιχούν σε δομές χώρου και είναι ανεξάρτητες της δράσης. Αποτελούν εσωτερικές νοητικές εικόνες.

3) Συμβολικές αναπαραστάσεις, είναι η αναπαράσταση σχέσεων με αφηρημένα σύμβολα, με δυνατότητα διαφόρων συσχετισμών και διατύπωσης θεωριών.

Σύμφωνα με τον Bruner ο μαθητής πρέπει να έρχεται αντιμέτωπος με προβληματικές καταστάσεις, το αναλυτικό να οργανώνεται σε σπειροειδή μορφή και ο δάσκαλος πρέπει να έχει ρόλο εμπυχωτή και συντονιστή στην διαδικασία της μάθησης.

Συμβολή εποικοδομισμού στο σχεδιασμό μαθησιακών περιβαλλόντων με ΤΠΕ: Βασική αρχή: η γνώση του κόσμου οικοδομείται από το άτομο.

Κυρίαρχο μοντέλο στο σχεδιασμό σύγχρονου εκπαιδευτικού λογισμικού. Βασικός στόχος: να παρέχει αυθεντικές μαθησιακές δραστηριότητες (ενταγμένες σε διαδικασίες επίλυσης προβλημάτων) και να ενθαρρύνει την έκφραση και την προσωπική εμπλοκή.

Ομαδοσυνεργατική μάθηση: Η συνεργατική μάθηση (collaborative learning) με υπολογιστή βασίζεται στην αλληλεπίδραση ανάμεσα στο υποκείμενο (μαθητή), το αντικείμενο (στόχο μάθησης) και τα διαθέσιμα εργαλεία.

Με βάση τις παραπάνω θεωρίες, ξεκινά η εφαρμογή του διδακτικού σεναρίου. Στην αρχή θα πρέπει να έχει γίνει μία συζήτηση με τα παιδιά για τη σημασία της κυκλοφοριακής αγωγής και το τι συμπεριλαμβάνουμε όταν χρησιμοποιούμε αυτούς τους όρους. Χρησιμοποιώντας το κατάλληλο εποπτικό υλικό, θα συζητήσουμε, θα διερευνήσουμε τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις των νηπίων, θα κάνουμε κάποιες κατασκευές που θα αφορούν (σήματα, φανάρια, μέσα μεταφοράς, πεζοί, κ.α.), θα παίξουμε θεατρικό παιχνίδι με τους κανόνες οδικής συμπεριφοράς και κατόπιν θα προχωρήσουμε στην επεξεργασία του θέματος με βάση τον Η/Υ και τα διάφορα λογισμικά που μας προσφέρονται. Οι μαθητές θα γίνει προσπάθεια να δράσουν ατομικά και ομαδικά με τη βοήθεια των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση και θα εμπλακούν με ποικίλα λογισμικά. Έτσι, θα αναπτύξουν τις δεξιότητες και τα προσόντα που τους είναι απαραίτητα για την παραγωγή και την αξιολόγηση των εργασιών τους. Θα γίνει δηλαδή μια πρώτη προσπάθεια τεχνολογικού εγγραμματος των νηπίων, με τέτοιο τρόπο, ώστε να προάγεται η μάθηση και η συνεργασία αυτών.

#### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

##### **Παρέμβαση 1<sup>ης</sup> εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Διερεύνηση-Αφόρμηση

Γνωστικό αντικείμενο: Γλώσσα, Μαθηματικά Πληροφορική

Λογισμικά: You Tube, Inspiration, Power Point

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: Αφόρμηση, You Tube

Στόχοι:

1) Άσκηση προφορικού λόγου, με την ευκαιρία της παρακολούθησης ενός βίντεο κυκλοφοριακής αγωγής από το You Tube.

2) Δημιουργία καταστάσεων προβληματισμού στα νήπια, έτσι ώστε να ξεκινήσει η επεξεργασία της θεματικής ενότητας.

<http://www.youtube.com/watch?v=Dsvml5PQTWE>

Τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο, στο οποίο αναφέρονται οι πιο βασικοί κανόνες που πρέπει να τηρούν οι πεζοί και κυρίως τα παιδιά, για να έχουν μια ασφαλή κυκλοφορία στους δρόμους της πόλης. Πρόθεσή μας είναι να συζητηθούν πολλά θέματα που προκύπτουν μέσα από το βίντεο, έτσι ώστε να αποκτήσουν οι μαθητές την ενδεδειγμένη κυκλοφοριακή συμπεριφορά. Καταθέτουν τα προσωπικά τους βιώματα και εμπειρίες και μέσα από αυτά, εστιάζουμε στα σημεία που τα ενδιαφέρουν περισσότερο.

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: Εννοιολογική χαρτογράφηση, Inspiration

Στόχοι:

1) Η διερεύνηση των πρότερων γνώσεων των νηπίων.

2) Η οργάνωση των προηγούμενων γνώσεων και η οικοδόμηση των νέων.

3) Η καλλιέργεια της δημιουργικής και κριτικής σκέψης των νηπίων, μέσα από την κατηγοριοποίηση των γνώσεων αυτών.

3<sup>η</sup> δραστηριότητα: Γνωριμία με τα σήματα, PowerPoint

Στόχοι:

1) Να γνωρίσουν τα σήματα οδικής κυκλοφορίας.

- 2) Να κατανοήσουν τις τρεις κατηγορίες σημάτων.
- 3) Να γνωρίσουν τις κυριότερες πινακίδες σήμανσης.
- 4) Να ασκήσουν τη μνήμη και την παρατηρητικότητα τους.

Στο πρόγραμμα PowerPoint η νηπιαγωγός παρουσιάζει τα πιο γνωστά σήματα στα παιδιά, συζητούν για το τι σημαίνει καθένα από αυτά, τι μας επιτρέπει να κάνουμε, τι μας απαγορεύει, τι μας υποχρεώνει, τι μας προειδοποιεί. Τα παιδιά ήδη γνωρίζουν κάποια από αυτά, αλλά πολλές φορές με την ενεργητική παρατήρηση και μέσα από ερωτήσεις και απαντήσεις, βρίσκουν τη σημασία ακόμα και αυτών που δεν ξέρουν. Στο τέλος της παρουσίασης από τη νηπιαγωγό, δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να παίξουν ένα παιχνίδι μνήμης στον Η/Υ. Σε μια διαφάνεια εμφανίζεται μια καρτέλα με πολλά σήματα, που το καθένα υπάρχει δύο φορές. Τα παιδιά παρατηρούν την καρτέλα για ένα-δύο λεπτά, μετά η τόνμπολα κλείνει και καλούνται να ανακαλύψουν τη θέση που βρισκόντουσαν τα ζευγάρια των όμοιων σημάτων.

### **Παρέμβαση 2<sup>ης</sup> εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Σήματα, φανάρια, μέσα μεταφοράς

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική

Λογισμικά: You Tube, Kidspiration, Word, Snagit

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: Ταξινόμηση σημάτων οδικής κυκλοφορίας, Kidspiration  
Στόχοι:

- 1) Να αποκτήσουν την ικανότητα ταξινόμησης-ομαδοποίησης των σημάτων οδικής κυκλοφορίας, συγκρίνοντάς τα ανάλογα με το σχήμα και το χρώμα τους (Μαθηματικά)
- 2) Να αναπτύξουν την κριτική και μαθηματική σκέψη τους.

Στο λογισμικό Kidspiration, τα παιδιά καλούνται να κάνουν μια ταξινόμηση των σημάτων σε ομάδες σε σχέση με δύο παραμέτρους (σχήμα-χρώμα). Η δραστηριότητα αναπτύσσει την παρατηρητικότητα των παιδιών.

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: Γνωριμία με τα φανάρια, You Tube, Word, Kidspiration  
Στόχοι:

- 1) Να γνωρίσουν τα φανάρια και τη χρήση αυτών, καθώς και τα φανάρια των πεζών (Σταμάτης-Γρηγόρης).
- 2) Να παρατηρήσουν μέσα από ένα βίντεο στο You Tube τον τρόπο που πρέπει οι πεζοί να περνούν τις διαβάσεις.
- 3) Να συνδυάσουν τη σημασία των τριών χρωμάτων (κόκκινο, πορτοκαλί, πράσινο), σε σχέση με τα φανάρια.
- 4) Να γνωρίσουν τα μέσα μεταφοράς και να μπορούν να τα ταξινομήσουν ανά κατηγορίες.

Τα παιδιά παρακολουθούν ένα μικρό βιντεάκι στο You Tube, στο οποίο βλέπουν τον τρόπο που πρέπει να περνούν μια διάβαση πεζών και τη σημασία των φαναριών «Σταμάτης-Γρηγόρης». Στη συνέχεια η νηπιαγωγός έχει εκτυπώσει δύο πίνακες αναφοράς που έχει διαμορφώσει στο Word, σε σχέση με τα φανάρια και τα χρώματα, μέσα από τους οποίους συζητούν στην ολομέλεια, εκφράζουν απόψεις, απορίες, διατυπώνουν υποθέσεις και καταλήγουν σε συμπεράσματα.

<http://www.youtube.com/watch?v=RwE1gilW684>



Όταν τα παιδιά κατανοήσουν καλά τη σημασία των πιο βασικών σημάτων και τη λειτουργία και χρήση των φαναριών, η νηπιαγωγός εκτυπώνει ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει στο Η/Υ, το οποίο τα παιδιά θα παίξουν σε μικρές ομάδες χρησιμοποιώντας το ζάρι. Ακόμα, θα ασκηθούν σε μαθηματικές καταμετρήσεις, μέσα από μια άσκηση στο λογισμικό Kidspiration, όπου τους ζητείται να μετρήσουν τα φανάρια που συναντούν στο δρόμο και να γράψουν τον σωστό αριθμό στο κουτάκι.

3η δραστηριότητα: Γνωριμία με τα μέσα μεταφοράς, Kidspiration

Στόχοι:

- 1) Να γνωρίσουν τα μέσα μεταφοράς.
- 2) Να αποκτήσουν την ικανότητα ταξινόμησής τους ανάλογα με τον χώρο όπου κινούνται.

Στη συνέχεια αρχίζει η επεξεργασία των μέσων μεταφοράς. Μέσα από συζήτηση στην ολομέλεια, η νηπιαγωγός και τα παιδιά καταγράφουν τα μέσα μεταφοράς που γνωρίζουν και πού αυτά κινούνται (δρόμος, αέρας, νερό, ράγες). Όταν γίνουν κατανοητά όλα τα νέα στοιχεία, τα καλεί στον Η/Υ και στο πρόγραμμα Kidspiration, να ταξινομήσουν τα μέσα μεταφοράς, ανάλογα με το χώρο που κινούνται.

### **Παρέμβαση 3ης εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Δικαιώματα και υποχρεώσεις πεζών-οδηγών

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική

Λογισμικά: Photo peach, You Tube, Word

1η δραστηριότητα: Δικαιώματα, υποχρεώσεις πεζών και οδηγών, You Tube, Photo peach

Στόχοι:

- 1) Να αποκτήσουν κυκλοφοριακή συνείδηση και ως πεζοί, αλλά και ως μελλοντικοί οδηγοί.
- 2) Να γνωρίσουν τον ρόλο του τροχονόμου.
- 3) Να αποκτήσουν την ικανότητα εντοπισμού λαθών σε εικόνες και να βρίσκουν εναλλακτικούς τρόπους δράσης (προφορικός λόγος).

Με την παρακολούθηση αρκετών βίντεο από το You Tube, δίνεται η ευκαιρία στη νηπιαγωγό να καλύψει τις τυχόν ερωτήσεις και απορίες των παιδιών, να εκφράσει το καθένα ξεχωριστά περιστατικά που έχουν συμβεί στο παρελθόν στη ζωή του, να εντοπιστούν λάθη και να διορθωθούν με την υπόδειξη της κατάλληλης συμπεριφοράς.

<http://www.youtube.com/watch?v=mktSHrT9q7A> «Κοιτάζω και απ'τις δύο πλευρές του δρόμου».

<http://www.youtube.com/watch?v=RwE1gilW684> «Πώς διασχίζω το δρόμο».

<http://www.youtube.com/watch?v=NrpW1e8lFeA&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=sYcunm9Ocf4>

Μετά το πέρας των συζητήσεων, η νηπιαγωγός παρουσιάζει στα παιδιά εικόνες από λάθη οδικής κυκλοφορίας. Οι εικόνες έχουν εκτυπωθεί σε μέγεθος Α4 και σχολιάζονται στην ολομέλεια. Ύστερα από διεξοδική επεξεργασία τους, η νηπιαγωγός προτείνει να χρησιμοποιήσουν αυτές τις εικόνες που υπάρχουν σε έναν φάκελο στον υπολογιστή και να φτιάξουν ένα βίντεο στο λογισμικό Photo

reach, το οποίο θα αναφέρεται στο τι πρέπει να αποφεύγουμε όταν οδηγούμε. Ύστερα από τη δημιουργία του βίντεο, μπορεί να επιλεγεί και η κατάλληλη μουσική που θα το συνοδεύει. <http://photoreach.com/album/fviki6>

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: Λαβύρινθος, Word, Snagit

Στόχοι:

- 1) Να ασκήσουν την παρατηρητικότητα τους.
- 2) Να εμπεδώσουν τις γνώσεις τους.
- 3) Να αποκτήσουν την ικανότητα προσανατολισμού στο χώρο, ακολουθώντας τις οδηγίες που θα τους δοθούν.

Η νηπιαγωγός έχει προετοιμάσει στο λογισμικό Word έναν λαβύρινθο. Ένα παιδάκι πρέπει να βρει το μπαούλο με το θησαυρό, ακολουθώντας μόνο τα σήματα στα οποία εμφανίζεται ο Γρηγόρης και όχι ο Σταμάτης. Ο λαβύρινθος εκτυπώνεται σε πολλά αντίτυπα και κάθε παιδί δουλεύει ή ατομικά ή σε μικρές ομάδες των δύο ατόμων.

#### **Παρέμβαση 4<sup>ης</sup> εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Ζωγραφίζω φανάρια-σήματα

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική, Δημιουργία και έκφραση

Λογισμικά: Tux Paint, Revelation Natural Art

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: Ζωγραφική σημάτων-φαναριών στο Tux Paint

Στόχοι:

- 1) Να καλλιεργήσουν την αισθητική τους αντίληψη.
- 2) Να έρθουν σε επαφή με ποικίλα εργαλεία που τους προσφέρει το λογισμικό.
- 3) Να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους, έτσι ώστε να συνθέσουν πρωτότυπες δημιουργίες.

Τα νήπια ενθαρρύνονται στο να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό Tux Paint και να φτιάξουν σήματα τροχαίας και φανάρια. Το λογισμικό τους δίνει πολλές δυνατότητες ελεύθερης σχεδίασης, αλλά και χρήσης σφραγίδων και ταπετσαριών εικόνας.

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: Ζωγραφική σημάτων-φαναριών, Revelation Natural Art

Στόχοι:

- 1) Να αναπτύξουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες.
- 2) Άσκηση λεπτής κινητικότητας.

Με τον ίδιο τρόπο όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, θα δημιουργήσουν τις ζωγραφίες τους και στο λογισμικό Revelation Natural Art. Το λογισμικό αυτό παρέχει διαφορετικό τρόπο σχεδίασης, με ποικίλα εργαλεία και η χρήση του ενισχύει την εξέλιξη της λεπτής κινητικότητας των νηπίων, καθώς προσπαθούν να οδηγήσουν το ποντίκι στο ακριβές σημείο που θέλουν, έτσι ώστε να σχεδιάσουν τις ιδέες τους.

#### **Παρέμβαση 5<sup>ης</sup> εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Προσανατολισμός στο χώρο

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Γλώσσα, Μαθηματικά, Πληροφορική, Δημιουργία και έκφραση

Λογισμικά: Google maps, Snagit, Word, διαδίκτυο

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: Διαδρομές στο χάρτη, Google maps

Στόχοι:

- 1) Να προσανατολιστούν στο χώρο, μελετώντας έναν χάρτη (αριστερά-δεξιά, πάνω-κάτω).
- 2) Να εισάγουν στοιχεία στον υπολογιστή, ώστε να τους χαράξει τη σωστή διαδρομή.
- 3) Να επικεντρώσουν το ενδιαφέρον τους σε δύο σημεία αναφοράς στο χάρτη και στη μεταξύ τους σχέση.

Τα παιδιά, αφού έχουν ασχοληθεί με πολλές πλευρές του θέματος, παροτρύνονται από τη νηπιαγωγό στο να επισκεφθούν τους χάρτες Google maps και, εισάγοντας τη διεύθυνση του σχολείου τους, αλλά και της εκκλησίας της ενορίας τους, να χαράξουν την οδική διαδρομή. Πράγματι πληκτρολογούν τα σωστά στοιχεία και εντοπίζουν τη διαδρομή.

Με το λογισμικό Snagit και τη βοήθεια της νηπιαγωγού κόβουν και επικολλούν σε ένα αρχείο Word όσες εικόνες θα τους φανούν χρήσιμες. Ύστερα αναζητούν φωτογραφίες ιστορικών χώρων και μνημείων γύρω από την περιοχή που τα ενδιαφέρει. Κατόπιν κάνουν μια δορυφορική λήψη της περιοχής τους και επικολλούν και αυτήν στο προηγούμενο αρχείο Word.

2η δραστηριότητα: Τοποθετώ σήματα-φανάρια, Word, Snagit, διαδίκτυο

Στόχοι:

- 1) Να μπορούν ανάλογα με τις δυνατότητές τους να ανακαλέσουν στη μνήμη τους κομβικά σημεία της διαδρομής σχολείο-εκκλησία και να τα σημειώσουν στο χάρτη.
- 2) Να είναι ικανά στο να κάνουν πλέον μόνα τους αναζήτηση σχετικών εικόνων που θα χρειαστούν στο Google.
- 3) Να τους δοθεί η δυνατότητα να εκφράσουν τις ιδέες τους, να αναλάβουν πρωτοβουλίες και ρόλους.

Τα παιδιά πράγματι ανατρέχουν στη μηχανή αναζήτησης Google και ψάχνουν για εικόνες που θα επικολλήσουν πάνω στον οδικό τους χάρτη (σήματα, φανάρια, στάσεις λεωφορείων, πάρκα, βενζινάδικα κ.α ). Αφού συλλέξουν το υλικό τους σε έναν φάκελο, με τη μέθοδο της αντιγραφής-επικόλλησης, τοποθετούν τα κατάλληλα σήματα-φανάρια στο σημείο που έχουν αποτυπώσει κατά τον ερχομό τους στο σχολείο. Η δραστηριότητα αυτή μπορεί μετά να γίνει και σε ένα μεγάλο χαρτόνι, σαν ομαδική χαρτογράφηση της περιοχής τους γύρω από το σχολείο, όπου μπορούν να κατασκευαστούν κανονικά τρισδιάστατα σήματα και φανάρια. Αυτό θα τους δώσει τη δυνατότητα μετά να παίξουν πάνω στο χάρτη αυτό, αναλαμβάνοντας ρόλους πεζών, αυτοκινήτων, σημάτων, φαναριών, έτσι ώστε να διεξαχθεί ένα θεατρικό παιχνίδι (αξιοποίηση δραματικής γλώσσας).

3η δραστηριότητα: Προσανατολισμός στο χώρο, λαβύρινθος-Word

Στόχος: Να μάθουν να προσανατολίζονται σωστά στο χώρο (Μαθηματικά).

Η έννοια του προσανατολισμού στο χώρο και το χρόνο είναι κάτι που δυσκολεύει τα νήπια, γι' αυτό θα πρέπει να επανερχόμαστε με συχνές ασκήσεις. Χρειάζεται λοιπόν να αναπτύξουν νοητικές αναπαραστάσεις του οικείου χώρου τους, ώστε να εξελιχθεί η αντιληπτική τους ικανότητα. Μία ακόμα άσκηση λαβύρινθου, Word, θα βοηθήσει τα παιδιά να συγκεντρωθούν, να παρατηρήσουν και να βρουν τη λύση.

## Παρέμβαση 6<sup>ης</sup> εβδομάδας

Θεματική ενότητα: Τραγούδια και μύθοι

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Δημιουργία και έκφραση, Γλώσσα, Πληροφορική

Λογισμικά: You Tube, Power Point, Snagit, διαδίκτυο

1<sup>η</sup> δραστηριότητα: Τραγούδια για τα μέσα μεταφοράς, You Tube

Στόχοι:

1) Να εκφραστούν για τον κόσμο που τα περιβάλλει μέσω της μουσικής και του τραγουδιού.

2) Να αποκτήσουν την ικανότητα αναπαραγωγής ενός τραγουδιού, με τη φωνή, με μουσικά όργανα, όπως και κίνησης στο ρυθμό του.

3) Να εισαχθούν τα νήπια σε εναλλακτικούς τρόπους επικοινωνίας και συμπληρωματικούς του λόγου.

Τα παιδιά μέσα από την αναζήτηση στο You Tube, βρίσκουν παιδικά τραγούδια που αναφέρονται στα μέσα μεταφοράς. Τα ακούνε, μία-δύο ή όσες φορές θέλουν και μετά μπορούν να τα κατεβάσουν με το λογισμικό Real Player στον υπολογιστή του σχολείου τους και να ανατρέχουν στο ανάλογο αρχείο ήχου. Μπορούν να παίξουν με πολλούς τρόπους, βάζοντας χορευτικές κινήσεις όταν τα τραγουδούν, ή συνοδεύοντάς τα με τα μουσικά όργανα του νηπιαγωγείου, ή κάνοντας τις απαραίτητες μιμητικές κινήσεις σύμφωνα με τους στίχους του. <http://www.youtube.com/watch?v=Y18XBvok4Ws> «Το ναυτάκι του Αιγαίου». <http://www.youtube.com/watch?v=1jPdWu6XtF8> «Το τραινάκι των μικρών κυριών».

<http://www.youtube.com/watch?v=VSfgQzU88b4> «Το τραμ».

2<sup>η</sup> δραστηριότητα: Παραμύθι «Φίλοι; Φως, φανάρι» της Φραντζέσκας Αλεξοπούλου Πετράκη, Power Point

Στόχοι:

1) Να ευαισθητοποιηθούν μέσα από ένα παραμύθι που αναφέρεται στα παιδιά με αναπηρία.

2) Να προσεγγίσουν ένα παραμύθι πέρα από την αφήγηση και μέσα από τη χρήση του Η/Υ.

3) Να προβληματιστούν με βάση το εξώφυλλο και το κείμενο του παραμυθιού, να εξωτερικεύσουν τα συναισθήματά τους και να άρουν τις προκαταλήψεις τους.

Η νηπιαγωγός πριν ξεκινήσει την ανάγνωση του παραμυθιού, δείχνει στα παιδιά το εξώφυλλο, όπου στην εικονογράφηση υπάρχουν δύο παιδάκια και τα τρία χρώματα των φαναριών (κόκκινο, πορτοκαλί, πράσινο), τους διαβάζει τον τίτλο και τα ρωτά τι πιστεύουν ότι μπορεί να λέει αυτό το παραμύθι. Ύστερα από τον καταιγισμό των ιδεών των νηπίων και τη διατύπωση υποθέσεων, ξεκινά η αφήγησή του. Η ιστορία αφορά σε ένα μικρό αγόρι το οποίο δεν έχει την όρασή του και κάθε μέρα σε ένα συγκεκριμένο φανάρι που σταματάει το σχολικό λεωφορείο, συναντά ένα άλλο σχολικό και γνωρίζεται με ένα κοριτσάκι άλλου σχολείου. Μόλις τελειώσει η αφήγηση και γίνει η απαραίτητη συζήτηση στην ολομέλεια, η νηπιαγωγός ρωτάει τα παιδιά αν θα ήθελαν να παρακολουθήσουν την ίδια ιστορία στον Η/Υ. Πράγματι στο λογισμικό Power Point, έχει οπτικοποιήσει το παραμύθι και έχει προσθέσει και την ανάλογη

μουσική. Υπάρχουν πολλοί τρόποι επεξεργασίας του κειμένου. Όπως, να τους διαβάσει τις λεζάντες, ή να προτείνουν τα ίδια τα νήπια τα λόγια που πιθανόν αντάλλαξαν τα δύο παιδιά και η νηπιαγωγός να τα πληκτρολογεί στις κενές λεζάντες.

3η δραστηριότητα: Μύθος του Ίκαρου και του Δαίδαλου, You Tube

Στόχοι:

- 1) Να έρθουν σε επαφή με ιστορίες από τη μυθολογία.
- 2) Να αντιληφθούν και να εντοπίσουν διαφορές στον τρόπο μεταφοράς τα πολύ παλιά χρόνια και σήμερα και να κάνουν τις απαραίτητες συγκρίσεις.
- 3) Να αναπτύξουν τη φαντασία τους και να ταξιδέψουν μέσα από αυτή.

Η νηπιαγωγός αφού έχει αφηγηθεί την σχετική ιστορία στα παιδιά, τα παροτρύνει να την αναζητήσουν στο διαδίκτυο, έτσι ώστε να την δουν όλοι μαζί. Τα παιδιά που έχουν εξοικειωθεί πια με τη χρήση του You Tube, κάνουν μόνα τους την αναζήτηση.

<http://www.youtube.com/watch?v=wXcbbGylxR0> «Μύθος Ίκαρου-Δαίδαλου».

[http://www.youtube.com/watch?v=j\\_vDMkvUDks](http://www.youtube.com/watch?v=j_vDMkvUDks)

4η δραστηριότητα: Παζλ της εικόνας του μύθου, διαδίκτυο

Στόχοι:

- 1) Να ασκήσουν την αντιληπτική τους ικανότητα.
- 2) Να αντιληφθούν τις δυνατότητες του Η/Υ.

Πρώτα απ' όλα τα παιδιά βρίσκουν την εικόνα του μύθου και την αποθηκεύουν στα αρχεία του υπολογιστή τους. Ύστερα, στη διεύθυνση <http://www.flash-gear.com/ηruz/>, εισάγουν την αποθηκευμένη εικόνα και φτιάχνουν on-line το παζλ της.

### **Παρέμβαση 7ης εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Εμπέδωση

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Μαθηματικά, Πληροφορική

Λογισμικά: Word, Inspiration, Kidspiration

1η δραστηριότητα: Πίνακας διπλής εισόδου, Word

Στόχοι:

- 1) Να εμπεδώσουν τα τρία χρώματα των φαναριών (κόκκινο, πορτοκαλί, πράσινο).
- 2) Να αποκτήσουν την ικανότητα αντιστοίχισής τους στον πίνακα.

Η νηπιαγωγός στο πρόγραμμα Word έχει φτιάξει έναν πίνακα διπλής εισόδου. Στην κάθετη σειρά παρουσιάζονται τα φανάρια και στην οριζόντια τα χρώματα. Τα παιδιά καλούνται να συμπληρώσουν τον πίνακα ή στον Η/Υ, τοποθετώντας τον σωστό χρωματισμένο κύκλο στο ανάλογο κουτάκι, ή ο πίνακας εκτυπώνεται και μοιράζεται στα νήπια.

2η δραστηριότητα: Οχήματα και οδηγοί-επαγγέλματα, Kidspiration

Στόχοι:

- 1) Να πλουτίσουν τις γνώσεις τους σε ότι αφορά τα διάφορα οχήματα και τους αντίστοιχους οδηγούς.
- 2) Να αποκτήσουν ικανότητες λογικής, συνδυαστικής σκέψης και να αντιληφθούν τις σχέσεις ανάμεσα στα οχήματα και τους ανθρώπους που τα οδηγούν.

Στο λογισμικό Kidspiration η νηπιαγωγός έχει ετοιμάσει μια άσκηση για τα νήπια. Σε αυτήν, τους ζητείται να τοποθετήσουν κάτω από το κάθε όχημα τον ανάλογο οδηγό. Η άσκηση δίνεται στα παιδιά κατόπιν συζήτησης και επεξεργασίας διαφόρων τύπων οχημάτων που κυκλοφορούν στο δρόμο, όπως και των οδηγών τους και των επαγγελματιών που ασκούν. Με την πρακτική εφαρμογή της άσκησης, αξιολογείται και εμπέδωση των γνώσεων των νηπίων.

3η δραστηριότητα: Αριστερά-δεξιά, Inspiration

Στόχοι:

1) Να μάθουν τις σχέσεις στο χώρο όπως το «αριστερά-δεξιά», «μπροστά-πίσω» ανάλογα με την κατεύθυνση που κινείται το όχημα.

2) Να μάθουν να ερμηνεύουν σχέσεις στον κόσμο που τα περιβάλλει, συσχετίζοντας έννοιες χώρου και αντικειμένων σ' αυτόν (προσανατολισμός).

Ο προσανατολισμός στο χώρο, είναι ένα κομμάτι που πολλές φορές δυσκολεύει τα νήπια. Γι' αυτό χρειάζεται να γίνονται με την ευκαιρία της επεξεργασίας πολλών θεματικών ενοτήτων και προσπάθεια προσέγγισης εννοιών χώρου. Έτσι και μέσα από την Κυκλοφοριακή αγωγή, προσφέρεται η ευκαιρία στη νηπιαγωγό να επαναλάβει ασκήσεις με τα παιδιά για να τις κατανοήσουν και εμπεδώσουν καλύτερα. Στο πρόγραμμα, Inspiration, η δραστηριότητα ζητάει να τοποθετήσουν αριστερά από τον τροχονόμο τα οχήματα που κινούνται προς αυτή την κατεύθυνση (προς τα αριστερά) και δεξιά αυτά που κινούνται προς την αντίθετη πλευρά (προς τα δεξιά).

### **Παρέμβαση 8<sup>ης</sup> εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Εφαρμογή-γενίκευση

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Γλώσσα, Δεξιότητες, Πληροφορική  
Λογισμικά: Kidspiration, Snagit, Word, Kizoa

1η δραστηριότητα: Φτιάχνω μια ιστορία, Kidspiration

Στόχοι:

1) Να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και τη φαντασία τους.

2) Να εξωτερικεύσουν τις γνώσεις που έμαθαν, αλλά και να ρωτήσουν για να μάθουν περισσότερα.

3) Να αποκτήσουν κυκλοφοριακή συνείδηση.

Στο λογισμικό Kidspiration, έχουν τοποθετηθεί τέσσερις εικόνες από την κίνηση στο δρόμο πεζών και οδηγών. Η νηπιαγωγός ζητά από τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεκτικά τις εικόνες, να τις περιγράψουν και μετά να συνθέσουν μια δική τους σύντομη ιστορία με κάθε μία από αυτές. Ύστερα θα την διηγηθούν και τέλος θα υπαγορεύσουν στη νηπιαγωγό έναν τίτλο γι' αυτήν τον οποίο θα πληκτρολογήσει σε μια λεζάντα κάτω από την ανάλογη εικόνα.

2η δραστηριότητα: Λάθη οδικής συμπεριφοράς, Word

Στόχοι:

1) Να παρατηρήσουν εικόνες και να βρουν τα πιθανά λάθη οδικής συμπεριφοράς.

2) Να μνηθούν στον γραπτό λόγο, με τη συμβολή του προφορικού λόγου.

3) Να μάθουν να επιχειρηματολογούν για να πείσουν τους άλλους για τις απόψεις τους.

Στην δραστηριότητα αυτή τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το οικείο πια γι' αυτά λογισμικό Word, όπου έχουν επικολληθεί εικόνες με λάθη οδικής

συμπεριφοράς. Η νηπιαγωγός τους ζητά να παρατηρούν μία-μία εικόνα, να την συζητούν, να σχολιάζουν την συμπεριφορά που αποτυπώνεται σ' αυτήν και να τις υπαγορεύσουν τα λάθη που παρατηρούν. Εκείνη, τα γράφει στις άδειες λεζάντες που υπάρχουν στη σχετική άσκηση.

3η δραστηριότητα: Δημιουργία κολάζ, Κίζοα

Στόχοι:

- 1) Να εκφραστούν δημιουργικά με την σύνθεση ενός κολάζ-αφίσας.
- 2) Να επεξεργαστούν τα εργαλεία και τις δυνατότητες εικαστικής παρέμβασης που τους προσφέρει το συγκεκριμένο λογισμικό.

Τα παιδιά στο λογισμικό Κίζοα, εισάγουν τις εικόνες που επεξεργάστηκαν στην προηγούμενη δραστηριότητα και δημιουργούν ένα φωτογραφικό κολάζ-αφίσα με αυτές. Τίτλος αυτού: «Λάθη οδικής κυκλοφορίας». Χρησιμοποιούν εφέ, κορνίζες, χρώματα, αυτοκόλλητα και ό,τι άλλο κρίνουν ότι ταιριάζει στην κάθε μία από αυτές.

### **Παρέμβαση 9<sup>ης</sup> εβδομάδας**

Θεματική ενότητα: Εφαρμογή-εμπέδωση, ανάρτηση στο ιστολόγιο

Γνωστικό αντικείμενο: Κυκλοφοριακή αγωγή, Γλώσσα, Πληροφορική

Λογισμικά: Διαδίκτυο, λογισμικό «Κυκλοφορώ με ασφάλεια»

1η δραστηριότητα: Παιχνίδια με το λογισμικό «Κυκλοφορώ με ασφάλεια»

Στόχοι:

- 1) Να εμπεδώσουν τις γνώσεις τους και να ψυχαγωγηθούν μέσα από παιχνίδια στο λογισμικό.
- 2) Να εμπεδώσουν τους βασικούς κανόνες κυκλοφορίας.

Το λογισμικό «Μαθαίνω να Κυκλοφορώ με Ασφάλεια» αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της ενότητας «Νηρηίδες» του έργου Πλειάδες, από το Γ' ΚΠΣ και αναπτύχθηκε από την εκπαιδευτική ομάδα Teachers and Kidmedia, με την υποστήριξη του σχολείου ειδικής αγωγής Βέροιας. Το συγκεκριμένο λογισμικό θεωρείται ότι είναι Λογισμικό Ανοιχτού Κώδικα, που διατίθεται ελεύθερα για την αξιοποίησή του από τον /την εκπαιδευτικό στη διδακτική πράξη.

Στο πρόγραμμα ζει και εμφανίζεται πάντα ο κύριος Ταξάκης, που βοηθά, ξεναγεί και επιβραβεύει τα παιδιά σχεδόν σε όλες τις δραστηριότητες. Στον αρχικό πίνακα επιλογών υπάρχουν συνολικά 20 πινακίδες. Κάνοντας κλικ πάνω σε κάθε πινακίδα ξεκινά και μια νέα δραστηριότητα. Στα πιο πολλά παιχνίδια υπάρχουν από ένα έως τρία επίπεδα βοήθειας, έτσι ώστε όλα τα παιδιά να φτάσουν στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Υπάρχουν έξι συνολικά διαθέσιμες κατηγορίες δραστηριοτήτων: Μαθαίνω να κυκλοφορώ, δημιουργίες, μαθαίνουμε παίζοντας, παιχνίδια εξοικείωσης, βίντεο-μουσική-εκτυπώσεις, μαγικές εικόνες.

2η δραστηριότητα: Ανάρτηση των εργασιών μας στο ιστολόγιο, διαδίκτυο

Στόχοι:

- 1) Να παρουσιάσουν τις εργασίες τους.
- 2) Να προωθήσουν την κοινωνικοποίησή τους επικοινωνώντας με άλλα σχολεία.
- 3) Να διευρύνουν τις εκπαιδευτικές τους ευκαιρίες.

Με το τέλος του σεναρίου διδασκαλίας τα παιδιά με τη βοήθεια της νηπιαγωγού, αναρτούν τις εργασίες τους στο ιστολόγιο. Προβάλλουν έτσι το

σχολείο τους, περιμένουν σχόλια από αναγνώστες που θα το επισκεφτούν, καθώς και παίρνουν πληροφορίες από τα ιστολόγια άλλων σχολικών μονάδων. Τα παιδιά με αυτό τον τρόπο αναπτύσσουν αλληλεπιδράσεις πιο προχωρημένες από εκείνες που αναπτύσσουν σε πιο παραδοσιακές δραστηριότητες.

Οι σύγχρονες τεχνολογίες δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να εκφραστούν και να λάβουν περισσότερες πληροφορίες για θέματα που τα ενδιαφέρουν. Ρόλος της νηπιαγωγού είναι να εξηγεί και να εμψυχώνει τα παιδιά. Με βάση αυτό, τα παιδιά χτίζουν σιγά-σιγά τις νέες γνώσεις τους χρησιμοποιώντας τις προηγούμενες τους (αρχή του εποικοδομητισμού, Vygotsky). Σε περίπτωση λάθους, ενθαρρύνονται να ξαναπροσπαθήσουν, να ελέγξουν μόνο τους τις σωστές παραμέτρους και να συνεχίσουν την ομαδική εργασία.

Μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου, θα ήταν θεμιτό να γίνει αξιολόγηση των εργασιών των ομάδων, για να ελέγξουμε κατά πόσο επιτεύχθηκαν οι αρχικοί μας στόχοι. Γι' αυτό οργανώθηκαν ομάδες νηπίων, που η κάθε μια μας παρουσίασε τις πληροφορίες που συνέλεξε, τα έργα που έφτιαξε και το φωτογραφικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε. Η κάθε ομάδα παρουσίασε στην ολομέλεια τη δουλειά της. Κρίνοντας το βαθμό επίτευξης των αρχικών μας στόχων, θα μπορούσαν να γίνουν κάποιες αλλαγές στο σενάριο, για καλύτερη αφομοίωση των γνώσεων από τα παιδιά. Παράλληλα, θα ήταν σημαντικό να αξιολογηθεί η χρήση των ΤΠΕ στο σενάριο, γιατί αποτελούν ένα σύγχρονο εργαλείο μάθησης για τις νέες γενιές. Οι στόχοι του σεναρίου ως προς το γνωστικό αντικείμενο, ως προς την μαθησιακή διαδικασία και ως προς την χρήση των νέων τεχνολογιών επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό. Έγινε μια προσπάθεια προσέγγισης της έννοιας της κυκλοφοριακής αγωγής με τη χρήση υπολογιστή, με στόχο τη γνώση των βασικών κανόνων κυκλοφορίας. Οι μαθητές διατύπωσαν τα συμπεράσματά τους και έγινε μια πρώτη απόπειρα απόκτησης κυκλοφοριακής συνείδησης από μικρή ηλικία. Η εργασία σε ομάδες, προώθησε τη συνεργασία των παιδιών και τους έδωσε τη δυνατότητα να συζητούν, και να αποφασίζουν από κοινού. Η παρέμβαση της νηπιαγωγού δεν ήταν συνεχής, αλλά διακριτική και όποτε εκείνα τη ζητούσαν. Το ενδιαφέρον των παιδιών κρατήθηκε ζωηρό έως το τέλος των δραστηριοτήτων του σεναρίου. Μερικές μάλιστα δραστηριότητες, ήταν τόσο ελκυστικές γι' αυτά, που ζητούσαν να τις επαναλάβουν.

Η εκπαίδευση που είναι υποβοηθούμενη από τις Νέες Τεχνολογίες παρέχει τη δυνατότητα ενεργητικής μάθησης και όχι συνέχιση της κατά παράδοση μετωπικής, δασκαλοκεντρικής διδασκαλίας. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η επαρκής κατάρτιση του εκπαιδευτικού και η χρήση των κατάλληλων λογισμικών. Η νηπιαγωγός αξιολογεί όλη την πορεία του σεναρίου αναφορικά με τους στόχους, την καταλληλότητα των διδακτικών στρατηγικών, την προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ σχετικά με την ανάπτυξη αντίστοιχων ικανοτήτων στα παιδιά, το ενδιαφέρον και το είδος συμμετοχής των παιδιών καθώς και την προβλεπόμενη διάρκεια. Βασικό στοιχείο της καθολικής αποτίμησης είναι ο συνεχής αναστοχασμός σε όλη τη διάρκεια υλοποίησης που οδηγεί πολλές φορές και σε ανάλογες τροποποιήσεις.

Α. Ανιχνευτική: Στόχος της είναι να αναδείξει τις προηγούμενες γνώσεις και ιδέες των μαθητών για τις σχετικές έννοιες της διδακτικής ενότητας.



Β. Διαμορφωτική: Σε όλη τη διάρκεια του σεναρίου θα υπάρχει μια διαρκής διαμορφωτική αξιολόγηση των διαδικασιών, της πορείας εργασίας, που υποστηριζόταν από διαλείμματα ανατροφοδότησης – πληροφόρηση.

Γ. Τελική: Η τελική αξιολόγηση θα γίνει με φύλλα εργασίας που έχουν δημιουργηθεί στα ανάλογα λογισμικά, θα εκτυπωθούν και θα δοθούν στα παιδιά.

## 7. Φύλλα Εργασίας

Στην Προσχολική εκπαίδευση δε γίνεται συνήθως χρήση Φύλλων Εργασίας με την τυπική έννοια του όρου. Το φύλλο εργασίας περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα υλικά και τις γραπτές ή προφορικές οδηγίες που παρέχει ο/η εκπαιδευτικός στα παιδιά, ώστε να πραγματοποιήσουν μια μαθησιακή δραστηριότητα.

## 8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες- επέκταση

Μια πιθανή εφαρμογή-επέκταση του σεναρίου θα μπορούσε να είναι η παρουσίαση από τους μαθητές ολόκληρου του σχεδίου εργασίας στους γονείς και την τοπική κοινότητα. Μια τέτοια συνάντηση θα ενίσχυε την αυτοπεποίθηση των παιδιών, θα ενίσχυε τις μεταγνωστικές τους δεξιότητες και θα άνοιγε τις πόρτες του σχολείου στην κοινωνία. Επίσης, τα παιδιά θα μπορούσαν να εκφράσουν τις προτάσεις τους πάνω σε κάποια θέματα που τα αφορούν, σε σχέση με τον χώρο που τα περιβάλλει στο σχολείο και τυχόν ελλείψεων που υπάρχουν (σχολικός τροχονόμος, φανάρι, σήμα προειδοποίησης ύπαρξης σχολείου, ράμπα για παιδιά με αναπηρίες, κ.α.). Τέλος, τα παιδιά μέσα από την επεξεργασία της συγκεκριμένης θεματικής ενότητας εκδήλωσαν ενδιαφέρον να μάθουν περισσότερα για τη γειτονιά τους και ό,τι την αποτελεί. Σχετικά με το θέμα αυτό θα μπορούσε να υλοποιηθεί ένα νέο διαθεματικό σενάριο.

## 9. Βιβλιογραφία:

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2003).

Οδηγός Νηπιαγωγού, Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης, Αθήνα 2007.

Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση, Ματσαγγούρας Η. Αθήνα 2000, Εκδ. Γρηγόρη.

Επιμορφωτικό Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Πάτρα, Ιανουάριος 2011.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στόχος της μάθησης είναι η τροποποίηση των γνώσεων που ήδη υπάρχουν. Στόχος της διδασκαλίας είναι η δημιουργία κατάλληλου και πλούσιου περιβάλλοντος με το οποίο αλληλεπιδρούν οι μαθητές. Η μάθηση λαμβάνει χώρα μέσα από δραστηριότητες διερεύνησης, ανακάλυψης, έρευνας-πειραματισμού και επίλυσης προβλημάτων. Το σενάριο στηρίχτηκε στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης. Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν ενίσχυσαν συνεργατικά σχήματα, την αλληλεπίδραση των μαθητών με το μέσο διδασκαλίας και μάθησης και

την αυτενέργειά τους, αναδεικνύοντας τα οφέλη της τεχνολογίας στην τάξη. Η προστιθέμενη αξία που προσέφερε η χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση, είναι ότι με τη χρήση ποικίλων λογισμικών, την οπτικοποίηση των δραστηριοτήτων και την ενεργό συμμετοχή των παιδιών, ενισχύθηκε και το κίνητρό τους για μάθηση. Η νηπιαγωγός από τη μία πλευρά οργανώνει με κάποιο τρόπο την πορεία της διδασκαλίας, δίνει όμως παράλληλα την ελευθερία στα παιδιά να πειραματιστούν, να κάνουν λάθος και να ανακαλύψουν το σωστό με τη δική τους αυτενέργεια (ενεργός μάθηση). Η διδασκαλία συνδέεται και με άλλες γνωστικές περιοχές, προωθεί την ομαδική εργασία και τη λύση προβλημάτων. Με αυτόν τον τρόπο προάγεται η σκέψη και η νόηση των παιδιών. Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν, ήταν κατάλληλα για τη συγκεκριμένη ηλικία των παιδιών και ενθάρρυναν τη γλωσσική τους έκφραση και ανάπτυξη.